

Берген Ирина Витальевна,
учитель начальных классов, педагог - организатор
МАОУ Бегишевской СОШ
Вагайского района Тюменской области

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ШКОЛЬНОГО МУЗЕЯ

Цель: развитие у детей и школьной молодежи высокого гражданско-патриотического сознания, творческого мышления и одаренности, общей и музейной культуры – через разнообразные направления деятельности интерактивного музейного досуга

Школьный музей прежде всего ориентирован на совершенствование социокультурной реальности, художественной культуры, воспитания разновозрастной аудитории, а именно – младших школьников, подростков и старшеклассников.

Безусловно в работе школьного музея следует использовать известные традиционные формы работы: экскурсии, лекции, передвижные выставки, классные часы, уроки Мужества, и многие другие формы занятий. Однако, чтобы быть востребованным сегодняшним поколением детей и подростков, музей должен быть мобильным, находиться в постоянном поиске не только новых экспонатов, но главное, новых форм и методов общения посетителя с музейными ценностями, которые позволят заинтересовать современную детскую аудиторию.

Сегодня на экскурсии в музей приходят дети, значительно отличающиеся от своих сверстников, которые посещали музей 10–15 лет назад. Современных детей с рождения окружают интеллектуальные игрушки, компьютерные игры и свободный доступ в Интернет, где без труда можно почерпнуть информацию о любом предмете, который раньше можно было увидеть только в музее. Исходя из этого мы понимаем, что музей должен предложить такой уникальный продукт, который сможет составить достойную конкуренцию индустрии развлечений. Поэтому нашей основной задачей стал поиск новых методов работы с детской аудиторией.

Одной из таких технологий является технология интерактивности. Обратимся к понятию интерактивность.

Интерактивность предлагает право посетителя на проявление свободы и творчества в пространстве музея.

Сегодня школьный краеведческий музей является одной из форм дополнительного образования в условиях образовательного пространства МАОУ Бегишевской школы, развивающей сотворчество, активность, самостоятельность учащихся в процессе сбора, исследования, обработки, оформления и пропаганды материалов - источников по истории, имеющих воспитательную и научно-познавательную ценность.

Однако одной из особенностей школьного музея является то, что он уже является интерактивным по своей природе. Посетители музея – обучающиеся, учителя, родители, являются активными участниками

создания музейной среды. Они активно взаимодействуют между собой, создавая особое музейное пространство, и являются не только зрителями, но и участниками процесса. Обучающиеся чувствуют свою причастность к формированию экспозиции: участвуют в обсуждении тематики, приносят из дома экспонаты.

Интерактивная технология направлена на включение ученика в музейную реальность. Главный принцип этой технологии в том, что человек усваивает только то, что делает сам. Во многих музеях трогать ничего нельзя, а в нашем школьном музее можно самому менять, переставлять экспонаты, брать их в руки и рассматривать, то есть быть соавтором экспозиции. Детям предоставлена возможность «погрузиться» в прошлое, в историю. Дети при этом не просто посетители, они вовлекаются в соответствующий вид деятельности. Они могут попробовать выпутать рыбку из сети, перенести чугуны на ухватах, «погладить» белье рубелем и каталкой, полистать старые учебники и т.д.

Музейное правило взрослых «Руками не трогать!» меняется на разрешение «Трогать можно!». При этом следует четко обозначить границы игры: что можно, а чего нельзя трогать. Ведь воспитание музейной культуры – важная задача школьного музея.

Здесь проявляется психологический феномен единства информационно-логического и эмоционально-образного воздействия на разум и чувства посетителей. В музее информация приобретает наглядность, образность, активизирует визуальное мышление, становится эффективным средством преемственности культуры и передачи социального опыта.

Огромную помощь могут оказать технология интерактивности. Технология позволяет превратить посетителя из наблюдателя в активного участника, используя для этого разнообразные формы работы: участие в творческих мастерских, в создании экспозиции, проведении экскурсии, а также обеспечивая его право на доступ к информации, возможность выбора и проявления инициативы.

Интерактивные формы работы школьного музея.

На базе нашего музея реализуется программа детского объединения «Истоки». Обобщение результатов деятельности объединения наглядно иллюстрирует, что наиболее эффективными и в то же время востребованными детьми являются следующие интерактивные формы работы.

Широко используем в практике интерактивные игры по краеведению. Они позволяют детям учиться коллективной мыслительной и практической деятельности, формируют умения и навыки социального взаимоотношения и общения, расширяют знания о родном крае, помогают активизировать учебный процесс, использовать знания и умения в ситуации, приближенной к реальной жизни. Активом музейного объединения была разработана интерактивная игра «Что? Где? Когда? История вещей» и проведена с обучающимися 10 класса.

Дискуссионные интерактивные методы обучения (кейс-метод, эвристическая беседа, круглый стол, диспут, основанные на краеведческом материале) способствуют умению работать в группе,

развитию толерантности и уважительному отношению к собеседникам и их взглядам.

Демонстрация экспонатов в действии.

При проведении занятий ребятам не только демонстрируются предметы, но и в то же время дается возможность соприкоснуться с ними, попробовать их в действии, научиться пользоваться предметами. В школьном музее можно продемонстрировать работу таких предметов как: пионерский галстук или барабан, поставить в печь чугунок ухватом, прясть шерсть на прялке и т.д.

Музейный праздник.

Особенность музейного праздника заключается в неформальной атмосфере праздничности, в эффекте личной причастности, соучастия в происходящем благодаря театрализации, игре, непосредственному общению с «персонажами» праздничного действия, применению особой атрибутики. Особенность праздника еще и в том, что он как бы раздвигает границы музея, ибо музейное значение приобретают духовные традиции народа, мастерство, обряды и ритуалы, национальное искусство.

На базе нашего музея традиционно проводится празднование Нового года, Масленицы, Пасхи, которые проводятся в познавательной, развлекательно-игровой, театрализованной форме.

Праздник служит их сохранению и возрождению исторической памяти. Главная роль музейного праздника — это эмоциональное воздействие на аудиторию.

Театрализованная экскурсия.

Театрализованная экскурсия — это достаточно необычный и очень стильный способ проведения урока или музейного занятия с пользой и удовольствием. Такой вид экскурсии превращает слушателей не только в зрителей, но и в непосредственных участников описываемых событий в представляемой программе экскурсии. Одним из средств формирования знаний о быте является театрализованная экскурсия. Этот прием позволяет лучше осознать изучаемую эпоху: от внешних примет времени (мода, манеры, этикет, музыка) до особенностей нравов, мироощущения, миропонимания людей прошлого.

В нашем музее проводятся интерактивные экскурсии с элементами театрализации.

Квест – экскурсия.

Квест – экскурсия - это комбинация классической экскурсии и игры. Квест, quest (англ) - поиск чего-либо, путешествие к определенной цели через преодоление определенных трудностей. Таким образом, у экскурсии берется определенная тема, заранее составленный маршрут, зрелищность, а от квеста — головоломки, загадки, активность участников квеста. На старте команды получают различные задания, шифры к которым находятся в экспозиции школьного музея. Квест — игра может выходить за рамки музейного пространства.

Экскурсия «мастер-класс».

Мастер–класс — это особая форма экскурсии, которая основана на «практических» действиях показа и демонстрации творческого решения определенной познавательной и проблемной педагогической задачи. В ходе мастер–класса идет не прямое сообщение знаний, а способ

самостоятельного их получения. Мастер-класс предполагает активное использование музейных предметов или их копий, ознакомление с принципами и методами изготовления этих предметов, что позволяет посетителю стать активным участником экспозиционной работы.

Например, для детей начальных классов был проведён мастер-класс по изготовлению женского головного убора-кокошника.

Музейные акции.

Школьный музей может быть инициатором или активным участником различных музейных акций, которые привлекают в музей новых посетителей.

«День старшего поколения» - в этот день в музей приглашаются бабушки и дедушки учащихся. Специально для них организуются экскурсии, конкурсы, мастер-классы. Школьники могут приготовить подарки для посетителей или устроить чаепитие.

«Музейное селфи» - обычно, чтобы сделать фотографию в музее нужно специальное разрешение, а акция «Музейное селфи» предполагает фотографирование в стенах школьного музея дальнейшую демонстрацию лучших фотографий. Фотографии должны быть объединены одной темой или конкурсным заданием.

Музей имеет ряд уникальных возможностей. Во-первых, он находится непосредственно в стенах школы. В него можно попасть, не выходя из нее. Во-вторых, его ресурсы можно использовать на уроках. В-третьих, его экспонаты пополняются самими посетителями, то есть учениками, учителями, родителями. Иными словами, школьный музей – это живой, постоянно развивающийся организм, являющийся частью учебно-воспитательного процесса.

Все вышесказанное подчеркивает значимость одного очень важного тезиса - чтобы быть востребованными новыми поколениями учеников, музей в школе должен быть живым. Живым в смысле постоянного поиска не только новых экспонатов, но и поиска новых форм и методов музейно-педагогической работы, которая позволяла бы непрерывно «держаться» детскую аудиторию, пробуждать и поддерживать в ней интерес к творчеству и обучению.