

МБОУ «СОШ №59»

**Методические рекомендации
«Интерактивные формы работы
школьного музея»**



г. Ижевск

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	3
Интерактивные технологии в деятельности школьного музея	4
Форма интерактивной работы школьного музея	7
Виртуальный школьный музей	11
Заключение	14
Список рекомендуемой и использованной литературы	18

ВВЕДЕНИЕ

Сегодня школьные музеи занимают одно из ведущих мест на рынке образовательных услуг, и становятся активными элементами общественной жизни.

На школьные музеи возложена важнейшая общественная миссия — через историко-культурное просвещение содействовать духовно-нравственному воспитанию, привитию понимания общечеловеческих ценностей и национальных традиций, эстетическому отношению к миру.

Эффективность работы музея зависит, прежде всего, в разработке форм, методов и приёмов культурно-образовательной деятельности, которые способствуют повышению внимания детей к окружающей действительности, помогая им обнаруживать вокруг себя реалии музейного значения, раритеты, ценить подлинные вещи ушедших эпох, семейные реликвии.

Данные методические рекомендации предназначены для руководителей музейных формирований образовательных учреждений, методистов туристско-краеведческой работы, педагогов дополнительного образования, классным руководителям, учителям, воспитателям. Рекомендации направлены на расширение и углубление знаний, применения в работе интерактивными формами, методами и приемами музейной педагогики, которые направлены на развитие активности и личности каждого ребенка.

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ШКОЛЬНОГО МУЗЕЯ

Стратегическим направлением развития современной системы образования является решение проблемы личностно-ориентированного образования, направленного на поиск средств и методов, соответствующих индивидуальным запросам каждого человека и создающих оптимальные условия для его самореализации.

Согласно такому подходу, основными задачами образовательных учреждений, в том числе культурно-образовательных, является формирование у людей способности адаптироваться к меняющимся жизненным ситуациям, самостоятельно приобретать знания и применять их на практике, а также работать сообща, творчески взаимодействуя друг с другом и избегая при этом конфликтов.

Образовательная деятельность современных, в том числе и школьных музеев, также перестраивается, воспринимая технологические инновации педагогики развития, а также связана с изменениями в музейном деле.

Для современного человека стала особенно важна атмосфера музея: она должна быть интересна и удобна. Изменилась мотивация посещения музея людьми. Все большее значение для аудитории приобретает его досуговая функция. Музеи больше не могут работать как раньше. В борьбе за посетителя приходится уделять большее внимание новым образовательным технологиям и использовать их в своей работе.

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

Интерактивность (от англ. interaction «взаимодействие») – понятие, которое раскрывает характер и степень взаимодействия между объектами. Используется в областях: теория информации, информатика и программирование, системы и телекоммуникации, социология, промышленный дизайн, музейное дело и др.

Интерактивность (от лат. inter «между, внутри» и activus «деятельный») – модернистский термин, характеризующий новые виды эстетической деятельности виртуальной реальности, компьютерной графики. В более широком, радикальном смысле усиление роли зрителя и даже замена авторского видения зрительской активностью, творческим воображением дилетанта.

В настоящее время среди специалистов, перечисленных областей, отсутствует конкретное устоявшееся определение значения этого термина. Тем не менее, этот термин, обобщенно, можно определить так:

Интерактивность – это принцип организации системы, при котором цель достигается информационным обменом элементов этой системы.

Степень интерактивности это показатель, характеризующий, насколько быстро и удобно пользователь может добиться своей цели.

Элементами интерактивности являются все элементы взаимодействующей системы, при помощи которых происходит взаимодействие с другой системой/человеком (пользователем).

Впервые концепция интерактивного музейно-образовательного пространства (без использования этого термина) была предложена именно в России, и сделал это А.У. Зеленко, поставивший своей задачей воспитание «чувственной грамотности» посетителей и создававший на своих выставках ситуацию активного взаимодействия с экспозиционным материалом. Это было внешнее и внутреннее взаимодействие, когда активизировались их сознание, интеллект, эмоциональная сфера. Все это в целом побуждало к творчеству.

В 1920-1930-х гг. появилось понятие, близкое к интерактивности. Интериоризация – переход действия во внутренний план. Это направление разрабатывал наш соотечественник, психолог Л.С. Выготский. Согласно его теории, психическое развитие человека происходит, прежде всего, в ситуации социального взаимодействия его с окружающими людьми и внешним миром. Однако эти теории не оказали почти никакого влияния на музейную практику 1930-1970-х гг.

За рубежом идея интерактивного музейного пространства начинает формироваться в 1960-е гг. под влиянием теории Ж. Пиаже. Швейцарский психолог сделал вывод о важности взаимодействия ребенка с предметным миром.

Появляются такие формы работы с музейной аудиторией, которые постоянно требуют самостоятельности, активности и творческого закрепления знаний, например, экскурсия завершается работой в мастерских, а нередко ее заменяет работа с листками активности, или творческими тетрадками.

Следующим шагом становится создание интерактивной музейной среды. Здесь следует выделить деятельность Михаэла Спока. В созданных детских музеях, посетителям предоставлялась возможность непосредственного контакта с экспонатами.

Увеличение числа интерактивных экспозиций явилось отражением процесса постепенной смены приоритетов: музеи, в центре внимания которых находились вопросы сохранения и показа экспонатов, уступали место музеям, ориентированным преимущественно на публику.

Начиная с 1990-х гг. интерактивные технологии начинают осваиваться и российскими музеями.

Интерактивность предлагает право посетителя на проявление свободы и творчества в пространстве музея. Она требует создания среды, для характеристики которой ключевыми являются слова «я сам» – действую, думаю, принимаю решения. Проектируя такую среду, музейный педагог обязан с самого начала продумывать, как можно организовать взаимодействие посетителя с воспринимаемым материалом.

Сам музейный педагог в этой ситуации «уходит в тень», становясь лишь помощником.

В средствах массовой информации и в музейных кругах интерактивным музеем обычно называют технически и технологически оснащенный музей, работа которого в первую очередь направлена на диалог с публикой. Подразумевается, что в арсенале технологий такого музея наличествуют видео шоу, панорамные проекции, виртуальная реальность, аниматрониксы и многое другое. Однако интерактивность далеко не всегда связана с техническими средствами. Все более актуальными становятся интерактивные экскурсии, включающие диалоги с публикой, мастер-классы, викторины, концерты и другие проявления интерактивности, не требующие новых технологий. Музейные сайты также приобретают все более интерактивный характер. Они не только предлагают информацию, но и вовлекают зрителя в общение с музеями через анимированные планы и схемы, видеопанорамы, удобные поисковые системы, игры, чаты, онлайн-торговлю билетами, книгами, сувенирами и др.

В последнее время технологии интерактивности активно проникают в музеи образовательных учреждений, то есть в школьные музеи. Однако одной из особенностей школьного музея является то, что он уже является интерактивным по своей природе.

Посетители музея – учащиеся, 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. Учащиеся чувствуют свою причастность к формированию экспозиции: участвуют в обсуждении тематики, приносят из дома экспонаты. И часто становятся экскурсоводами.

Другая особенность – это игровое, интерактивное образовательное пространство, в котором ребенок может делать что-то самостоятельно, по своему выбору: входить в состав актива или совета музея, быть просто посетителем, участвовать в творческой группе или просто помогать музею.

Во многих музеях трогать ничего нельзя, а в школьном музее можно самому менять, переставлять экспонаты, брать их в руки и рассматривать – быть соавтором экспозиции.

На базе школьных музеев часто работают творческие мастерские, клубы по интересам, кружки. Во многих музеях есть экспозиции, посвященные русским народным традициям, что позволяет на их основе не только познакомиться с промыслами и традициями, но и самому изготовить некоторые экспонаты, стать организатором какого-либо праздника.

В школьных музеях часто создается школьное самоуправление, которое активно участвует в жизни школы и музея.

Школьные годы являются таким возрастным периодом, когда активно формируется мировоззрение ребенка: его отношение к себе, к другим людям, к окружающему миру. Поэтому именно в этом возрасте

важно создать условия для развития у детей понимания того, что человек сам творит историю и формирует к себе отношение.

Необходимо сделать так, чтобы музейный мир стал близким и понятным с детства, чтобы у ребенка сформировалась необходимость познания исторических сведений, потребность бывать в музеях, ценить прошлое, что, бесспорно, будет являться неотъемлемой чертой его духовного становления, социального развития.

Огромную помощь могут оказать **технология интерактивности**. По пути ее освоения идут музеи других профилей, 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.

Технология интерактивности привлекательна не только для посетителей, но, по утверждению ведущих музейных педагогов страны, становится основной тенденцией развития музеев.

ФОРМЫ ИНТЕРАКТИВНОЙ РАБОТЫ ШКОЛЬНОГО МУЗЕЯ

Какие же преимущества дает использование интерактивных методов? Первым преимуществом интерактивных методов перед обычным мероприятием или экскурсией, безусловно, является наличие обратной связи между экскурсоводом и аудиторией. Конечно, опытный экскурсовод имеют обратную связь с аудиторией на уровне интуиции, но и в этом случае она пассивная. При появлении же активной, двусторонней обратной связи возникает возможность модифицировать подачу материала, как бы «настроить» её именно под данную группу посетителей. Возможность несколько видоизменить подачу материала, а иногда видоизменить само содержание экскурсии, исходя из вопросов и интересов слушателей доступно квалифицированным экскурсоводам, хорошо владеющим тематикой в целом. Заинтересованная, дружественная реакция педагога на интерес слушателей, позволяет придать стандартной экскурсии неповторимые, индивидуальные черты и сделать саму экскурсию либо мероприятие максимально соответствующими интересам данной конкретной аудитории слушателей.

Традиционные формы организации экскурсий в школьных музеях

Самые распространенные и известные ранее активные формы, используемые при проведении экскурсий в школьном музее:

1. Использование аудиозаписей.

Трансляция аудио записей военной поры: информационные сообщения о событиях на фронтах, военные песни, воспоминания фронтовиков и тружеников тыла. Эта форма широко используется в школьных музеях и по-прежнему остается востребованной.

2. Использование видеоматериалов.

Современное техническое оборудование школ и школьных музеев позволяет еще больше использовать демонстрацию архивных документальных фильмов или кадров из художественных кинофильмов и сделать этот процесс более доступным и зрелищным.

3. Встречи с ветеранами, первостроителями, выдающимися людьми.

Встречи с участниками различных исторических и важных событий школы, города или района широко ранее распространенная форма работы школьных музеев. В настоящее время организация встреч с ветеранами становятся достаточно трудными, т. к. количество участников военных действий с каждым годом уменьшается. Но забывать эту форму работы школьного музея не стоит, можно приглашать на встречи со школьниками их бабушек, дедушек, родных - все они являлись свидетелями самой страшной войны за всю историю человечества.

4. Элементы ритуала (характерны при проведении военно-патриотических экскурсий).

Эта форма активизации восприятия экскурсантами сегодня также актуальна. Минута молчания, возложение цветов, вынос знамени и боевых наград, флеш – моб с использованием георгиевских ленточек, элементов военной формы – методы позволяющие активизировать экскурсантов и придать экскурсии эмоциональную окраску.

Современные учащиеся трудно воспринимают информацию с помощью способов и приемов, которые были эффективны ранее. Поэтому особое значение приобретают интерактивные технологии, многие из которых успешно реализуются в музеях.

Интерактивные формы работы школьного музея

1. Виртуальная экскурсия.

Виртуальные экскурсии - это эффективный презентационный инструмент, с помощью которого возможна наглядная и увлекательная демонстрация любого реального места (страна, город, национальный парк, музей, производство и т.д.). Главное преимущество виртуальных экскурсий – возможность, не покидая аудитории, ознакомиться с объектами, расположенными за пределами кабинета, города и даже страны. Это повышает информативность и производительность учебной деятельности. Сначала виртуальные экскурсии это были сайты реальных музеев. Затем появились собственно виртуальные музеи, которые существуют исключительно в глобальной сети и не имеют реального аналога. Опубликовав виртуальную экскурсию школьного музея, на сайте образовательного учреждения, можно рассказать о его экспонатах, выставках, экспозициях. Это позволит представить школьный музей для более широкой аудитории: для родителей, дошкольников, местного населения. Виртуальные экскурсии дают возможность учащимся попробовать в качестве экскурсовода. Так же на площадке образовательного учреждения виртуальная экскурсия

школьного музея может применяться в целях дистанционного обучения с детьми с ОВЗ.

2. 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. Она может начинаться или заканчиваться в школьном музее, а основные задания могут выполняться в актовом зале школы или на спортивной площадке, в учебном кабинете. Главное на что нужно обратить внимание при подготовке и проведении квест – экскурсии является безопасность экскурсантов.

3. Экскурсия – спектакль.

Экскурсии-спектакли - это вид экскурсий, который очень быстро набирает популярность благодаря яркости и эмоциональной насыщенности. В ходе театрализованных экскурсий оживают страницы истории и литературы, персонажи и сюжеты.

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. Театрализованная экскурсия – это уникальное сочетание интерактивной формы с динамичной и эмоционально выраженной подачей самых интересных фактов и историй. Привлечение к музейным занятиям других объединений учебного заведения так же расширяет границы школьного музея.

4. 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, предметами мастер-класса военной тематики в школьном музее может стать фронтовое письмо, медальон, карты военных действий или предметы военной поры (чернильницы, перья, газеты).

5. 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.

Праздник служит их сохранению и возрождению исторической памяти. Главная роль музейного праздника это эмоциональное воздействие на аудиторию. Для этого можно широко использовать такие уже известные ритуальные приемы это возложение цветов, звук метронома, салют, «минута молчания».

6. Демонстрация экспонатов в действии.

В основном в музеях распространены стационарные экспозиции, похожие на стоп-кадр. Даже передвижная выставка, существует стационарно, воспроизводя один и тот же образ, где бы она ни пребывала. В свое время Е.А. Розенблюм, определяя приемы создания экспозиций, назвал экспозицию «специфическим музейным натюрмортом». Напомним, что «натюрморт» в буквальном смысле – «мертвая натура». А кто, собственно, захочет смотреть «мертвую натуру»? Тем не менее, есть способы «оживить» экспозицию. В школьном музее можно продемонстрировать работу таких предметов как: телефон, военная сирена, радио, солдатский вещевой мешок, палатка, швейная или печатная машинка, пионерский галстук или барабан.

7. Музейные акции.

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

- «Ночь музеев» - школьный музей может присоединиться к международной акции «Ночь музеев», основная цель которой показать ресурс, возможности, потенциал музея, привлечь в музей новых посетителей.

- «День семьи» - ежегодно в Международный День Семьи гости музея смогут принять участие в играх, мастер-классах и занятиях, посвященных самому ценному в жизни каждого человека – семье. У посетителей есть прекрасная возможность лучше понять свою родословную, свои корни. Задания должны быть продуманы для каждой возрастной категории.

- «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 в подарок маме» - ежегодно в праздник «День Матери» можно проводить акцию «Музей в подарок маме!». Суть акции в том, что дети в этот день дарят своим мамам в подарок - музей с его действующими выставками. Здесь самому можно провести маму по залам музея, и блеснуть своими знаниями по истории края и города. Посетить музей в День Матери - это еще один повод провести время вместе.
- «Первый посетитель выставки» - смысл акции заключается в повышении привлекательности музея для гостей. Нужно успеть стать первым посетителем и тогда вручается поощрительный подарок.

ВИРТУАЛЬНЫЙ ШКОЛЬНЫЙ МУЗЕЙ

Как показывает опыт, сегодня отмечается постепенное падение интереса школьников к традиционной экскурсии, но у них появляется стремление к самостоятельному знакомству с музеем, поэтому всё больший интерес приобретают интерактивные формы работы с подростковой аудиторией, работа краеведческих музеев приобретает новое звучание. Школьные музеи стремятся активнее использовать новые информационные технологии.

Виртуальные выставки, интернет-конференции, интернет-исследования и проекты, дистанционные консультации - все это подчеркивает значимость одного очень важного тезиса - чтобы быть востребованным новыми поколениями учеников, музей в школе должен быть живым.

Хочется отметить, что особенности и находки практической работы музеев обязательно представлены заинтересованной аудитории для обмена опытом в области музейной педагогики. Новый инструментарий - информационно-коммуникационные технологии и их компетентное использование - должно служить привлечению молодого поколения к вопросам истории Отечества, края и семьи, русской культуре и окружающей природе. В последние годы в музейной практике сформировался принципиально новый подход к использованию современных средств отображения информации. Более того, в данном случае материальный и мультимедийный объекты не работают друг без друга и не могут быть предъявлены зрителю по отдельности. Школьный музей должен не только хранить, изучать и вести учет экспонатов, но и демонстрировать их своим посетителям. Поэтому сейчас необходимо использовать новые информационные технологии в экспозиционно-выставочной работе.

Задача, стоящая перед современным школьным музеем – не только создание сайта в Интернет, но и постепенное формирование полноценного виртуального музея. В третье тысячелетие Россия должна войти с развитой музейной информационной инфраструктурой.

Однако, в последнее время возникает *проблема*: как сделать краеведческую, поисково-исследовательскую работу в школьном музее более интересной и привлекательной для современного подростка. В связи, с чем становится актуальным использование компьютерных технологий в данном направлении.

Виртуальный музей — это собрание Web-страниц, расположенных не обязательно на одном Web-сервере, содержащих каталоги и фотографии экспонатов из различных художественных собраний. «Посетитель» такого музея может выбирать то, что его интересует. Фотографию заинтересовавшего его экспоната посетитель может сразу же сохранить на своем компьютере. В силу такой возможности выбора и сохранения этот способ приобщения к культуре оказывается удобнее и дешевле приобретения не только печатной продукции, но даже и компакт дисков. Виртуальный музей бывает как плоским (напоминающим скорее свой каталог), так и трехмерным, позволяющим пройти по залам, посмотреть на экспонаты под разными углами

Критерии, которым должен обладать виртуальный музей:

1. репрезентативность и содержательность виртуальной экспозиции;
2. многослойность представленной информации, подходящей для различных профессиональных, возрастных и образовательных категорий пользователей;
3. ясный пользовательский интерфейс с удобной навигацией.

Почему это важно?

1. В настоящее время виртуальные музеи помогут решить актуальную управленческую и педагогическую проблему «сохранение традиций школьного музея» в новых условиях развития общества.
2. Виртуальный музей решает проблему расширения доступа детей, их родителей, педагогов к материалам, имеющим высокий образовательный потенциал в силу их культурной ценности.
3. Самое главное активно развивающаяся современная технология.
4. Виртуальная версия школьного музея ускоряет процесс интеграции школы, и социума для осуществления целей воспитания подрастающего поколения, развивает партнерские отношения между педагогами, родителями и детьми при общении через Интернет.
5. Особенность виртуального музея заключается в том, что он хоть и расположен в сети Интернет, но основан на реальных экспонатах, имеет свою собственную структуру и свободный доступ к музейным экспозициям, получению и распространению музейной информации. Всё это позволяет сформировать единое информационное образовательное пространство. Кроме того, создание виртуального музея способствует социализации учащихся, стимулирует их

познавательную активность и повышает эффективность использования музейной информации в учебно-воспитательном процессе.

Формы работы школьного музея с использованием информационных технологий:

1. Применение компьютерной техники для создания электронной базы данных фондов музея, описания музейных предметов, оформления учетной документации, формирования в фондах школьного музея электронной библиотеки, коллекции аудио- и видеозаписей, коллекции фотографий.

2. Формирование электронных каталогов. При их создании описания предметов отбираются из базы данных на основе какой-то идеи, необходимым образом группируются, сопровождаются статьями, то есть происходит интерпретация информации.

3. Создание электронной экспозиции, интерактивного экспозиционно-выставочного пространства, преобразование существующей или формирование специальной музейной среды. Применение аудиовизуальных и компьютерных средств, мультимедийных программ в музее создают новые возможности в работе с посетителями.

4. Применение офисной и компьютерной техники для редактирования и тиражирования печатных и электронных материалов, создание презентаций для использования в учебной деятельности и демонстрации их в рамках школьных мероприятий. Локальные сайты, на которых представлены базы данных музейных предметов с возможностью построения к ним различных запросов очень динамичны, максимально задействуют такое мощное средство, как интерактивность, стимулируют рост информационных ресурсов музея.

5. Организация проектной деятельности с использованием Интернет технологий (сбор материалов в сети, поиск возможных «сетевых» партнеров учреждения – библиотек, музеев, фондов, дистанционных обучающих центров; электронная переписка с экспертами и различными учреждениями для консультаций; проведение совместных проектов со школьниками других городов, с музеями аналогичного профиля).

Создание виртуального школьного музея в образовательном учреждении способствует использованию разнообразных форм работы музея, активизации общественных органов самоуправления, позволяет значительно повысить оценку музея со стороны основных участников образовательного процесса и способствует открытой коммуникации и эффективному сетевому партнерству.

Музей в современной школе представляет собой такую интегрированную информационно-педагогическую среду, где становятся возможными новые формы в организации познавательной и коммуникативной деятельности учащихся, позволяющие приобретать знания и умения самостоятельно и использовать в практической деятельности.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Обычно посещение музея предполагает достаточно пассивное участие экскурсантов. Участники слушают, смотрят, перемещаются по объекту, но при этом могут весьма поверхностно воспринимать увиденное. Интерактивные формы, наоборот, позволяют вовлечь участников в активное взаимодействие с экскурсоводом и подтолкнуть их к «самостоятельному» исследованию объекта или объектов экскурсии, экспонатов музея. Это существенно усиливает остроту восприятия материала и делает мероприятия более интересными и более запоминающимися.

Использование интерактивных технологий в музеях предусматривает моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем. Исключается доминирование какого-либо участника учебного процесса или какой-либо идеи.

Эффективность интерактивных форм работы способствует:

- интенсивности процесса понимания, усвоения и творческого применения знаний при решении практических задач за счет более активного включения посетителей в процесс;

- повышению мотивации и вовлеченность участников в решение обсуждаемых проблем, что дает эмоциональный толчок к последующей поисковой активности участников;

- приросту знаний, умений, навыков, способов деятельности и коммуникации, раскрытию новых возможностей учащихся.

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.

Принципы организации работы участников на интерактивной экскурсии:

- Интерактивная экскурсия – не лекция, а общая работа.
- Каждый участник имеет право на собственное мнение.
- Нет места критике личности (подвергнуться критике может только идея).
- Сказанное на занятии – не руководство к действию, а информация к размышлению.
- Быть активным, но не перебивать, спорить в дружественной манере.
- Быть доброжелательным и уважать мнение участников.
- Быть креативным, пунктуальным, ответственным, открытым для взаимодействия
- Быть заинтересованным и стремиться найти истину, слушать оппонентов.
- Уважать правила работы в группе, придерживаться регламента.
- Язык и жесты должны отражать их уважение к другим.

Экскурсовод должен:

- показать высокий профессионализм, хорошее знание материала.
- должен обладать речевой культурой и владеть терминологией.
- проявлять коммуникативные умения, соблюдая при этом педагогический такт.
- провоцировать интерес, затрагивая значимые проблемы.
- завлечь всех экскурсантов и обеспечить дружескую атмосферу.
- подчеркивать образовательные, а не соревновательные цели.
- обеспечить отношения на взаимном доверии.
- стимулировать исследовательскую работу.
- заранее подготовить вопросы.
- следить за тем, чтобы объектом критики являлось мнение, а не участник.
- проанализировать проведенное занятие, подвести итоги.
- принять групповое решение совместно с участниками. При этом следует подчеркнуть важность разнообразных позиций.
- поблагодарить участников за активную работу.

Экскурсовод не должен:

- допускать ухода за рамки обсуждаемой проблемы.
- оставлять без внимания ни одного неверного суждения.
- торопиться отвечать на вопросы, а переадресовывает аудиторией.

Методика создания презентации для интерактивной экскурсии

В настоящее время презентациями пользуются очень часто. У этого вида подачи информации есть масса преимуществ: яркость, возможность в большом формате показывать фотографии, подчеркивать музыкальным сопровождением, возможность сделать презентацию «живой». Следует учитывать следующие положения при создании экскурсионной презентации:

1. Выбор фона – он должен быть либо однотонным, желательно пастельных тонов, либо четко соответствовать тематике интерактивной экскурсии. Избегайте мелкого узора на фоне, так как он будет сильно рябить в глазах, когда на него будут смотреть с расстояния. Не следует брать «кислотные» цвета - они сильно утомляют глаза.

2. Экран – имейте в виду, что при выводе на экран, краски бледнеют, поэтому изначально цвета должны быть насыщеннее. Критично относитесь к качеству фотографий для демонстрации во время интерактивной экскурсии. В формате монитора они могут выглядеть хорошо, но при выводе их на экран могут «расслоиться» на квадратики.

3. Шрифты – они должны быть читаемыми, одной толщины и конфигурации, одного цвета и одного выравнивания на всех слайдах. При таких условиях презентация будет казаться однородной и хорошо воспринимаемой.

4. Музыка и видео – эти компоненты должны присутствовать в презентации, но музыкальный файл не должен растягиваться на всю презентацию, иначе он будет сильно мешать восприятию, а видео фрагмент должен иметь высокое расширение для большого экрана. Проверьте качество вставляемых файлов заранее!

5. Анимация и переходы – старайтесь меньше добавлять анимационных вставок. Они могут перегрузить слайд, и его информационная часть потеряет смысл. Переходы между слайдами старайтесь делать одинаковыми, это также придаст презентации однородность. И самое главное, не нужно пытаться вставить в маленький слайд большой объем текста и фотографий.

Помните – презентация это некий визуальный ряд, который демонстрируется вами как вспомогательная наглядность, а не основной учебник или документ.

Примерный перечень вопросов для проведения рефлексии:

Рефлексия начинается с концентрации участников на эмоциональном аспекте, чувствах, которые испытывали участники в процессе занятия. Затем выявляется отношение участников к содержательному аспекту использованных методик, актуальности выбранной темы и др. Рефлексия заканчивается общими выводами, которые делает экскурсовод.

1. Что произвело на вас наибольшее впечатление?
2. Что вам помогало в процессе экскурсии, а что мешало?
3. Что удивило вас?
4. Чем вы руководствовались в процессе принятия решения?
5. Учитывалось ли мнение участников группы?
6. Как вы оцениваете свои действия и действия группы?
7. Если экскурсию повторить еще раз, что бы вы изменили?

СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ И ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аствацатуров, Г.О. Три уровня интерактивности мультимедийной разработки / Сайт
2. В помощь экскурсоводу: Сборник методических и справочных материалов. - М.: РМАТ, 1998.
4. Двудичанская, Н. Н. Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетенций. / Наука и образование: электронное научно-техническое издание. 2011. - № 4.
5. Долженко, Г.П. Экскурсионное дело: Учебное пособие. (Серия «Туризм и сервис») – М.: ИКЦ «МарТ», Ростовн/Д: Издательский центр «МарТ», 2005.
6. Емельянов, Б.В. В помощь экскурсоводу. - М.: «Профиздат», 1976.
7. Емельянов, Б.В. Экскурсоведение: Учебник. - М.: «Советский спорт», 2001.
9. Корнеев, И. К. Ксандопуло, Г. Н. Машурцев, В. А. Информационные технологии. ТК Велби. – 2007.
10. Курьшева, И.В. Интерактивные методы обучения как фактор самореализации старшеклассников в учебной деятельности при изучении естественнонаучных дисциплин / Диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук. Нижний Новгород, 2010.
11. Курьшева, И.В. Классификация интерактивных методов обучения в контексте самореализации личности учащихся / Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. 2009. - №112.
12. Персин А.И. Краеведение и школьные музеи: учебно- методическое пособие. – М., ФЦДЮТиК, 2006.
13. Ходжер Е.Г. Школьные музеи: метод. Рекомендации по созданию и организации деятельности музеев образовательных учреждений – Хабаровск: ХК ИППК ПК, 2007.
14. Каячкова С.Г. Музей в образовательном учреждении: метод. Рекомендации по созданию и паспортизации музеев. – Хабаровск: КГБОУ ДОД ХКЦРТДиЮ, 2013.