

Государственное бюджетное учреждение
дополнительного образования Ростовской области
«Областной экологический центр учащихся»

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
**«Инновационные формы проведения
образовательных экскурсий»**

Трофименко Л.П.,
старший методист
отдела краеведения
и патриотического воспитания
ГБУ ДО РО ОЭЦУ

Рассмотрено на
методическом совете
27.04.2018

Ростов – на – Дону
2018

1. Аннотация

Адресаты: руководители школьных музеев, музейные педагоги, педагоги дополнительного образования.

Данные рекомендации определяют понятия «педагогические инновации», «педагогические технологии» и содержат систематизированную информацию о наиболее эффективных педагогических инновационных технологиях, применимых в деятельности школьных музеев, структуре планирования музейно-педагогической деятельности. В рекомендациях рассмотрены инновационные формы экскурсионной деятельности, приведена классификация инновационных технологий, дана их краткая характеристика.

Методические рекомендации разработаны для использования инновационных форм и информационно-коммуникативных технологий при проведении экскурсий в школьном музее.

Методические рекомендации были представлены: на областном семинаре-практикуме для педагогов, осуществляющих руководство экскурсионными проектами учащихся «Методика проведения экскурсии» в апреле 2018 года в г. Ростове-на-Дону, в форме лекции и презентации; опубликована в форме статьи в сборнике IV Международного научно-педагогического форума по музейной педагогике «Образовательная среда музейной педагогики: инновации, содержание, формы и методы работы».

СОДЕРЖАНИЕ:

№	стр.
1. Введение.....	3
2. Глоссарий.....	3-4
3. Музейная педагогика.....	4-5
3.1. История развития экскурсии.....	5-6
4. Инновации в экскурсионной деятельности.....	6-8
4.1. Информационные технологии в работе школьного музея.....	8
5. Инновационные формы проведения образовательных экскурсий.....	9-19
6. Заключение.....	19-20
7. Список литературы.....	20-21

1. Введение

Методические рекомендации разработаны с учётом основных направлений работы руководителей школьных музеев, музейных педагогов на основе Решения коллегии Министерства культуры РФ от 07.02.2013 года №3 «О концепции развития музейной деятельности в Российской Федерации на период до 2020 года». Данные рекомендации создают условия для включения в деятельность музеев образовательных организаций наиболее эффективных, инновационных и результативных технологий взаимодействия с обучающимися.

Рекомендации направлены на совершенствование профессиональных компетенций руководителей музеев, музейных педагогов с современным пониманием процесса воспитания и реализацией основных принципов образования, заложенных в Законе «Об образовании в Российской Федерации». Развитие школьных музеев должно идти в ногу со временем, опираясь на современные технологии, успешное внедрение информационных технологий ведет к позитивным изменениям в организации учета и управления музейными коллекциями, а так же к появлению новых музейных продуктов - образовательных экскурсий.

2. Глоссарий

«Инновация» — термин происходит от латинского *innovati*— нововведение.

«Новация» — это средство (новый метод, оригинальная методика, новая технология, программа и т. п.), а инновация — целенаправленное изменение, вносящее в среду жизнедеятельности человека стабильные элементы, вызывающие переход системы из одного качественного состояния в другое.

«Инновации в экскурсионной деятельности»- новые по тематике и форме экскурсии, анимационные программы, интегрированные в экскурсионные маршруты, новые подходы к разработке и совершенствованию экскурсий, новые методические приемы и технологии, используемые экскурсоводами.

«Инновационные технологии» — это система методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств, направленных на достижение позитивного результата за счёт динамичных изменений в личностном развитии ребёнка в современных социокультурных условиях.

«Педагогическая инновация» - совокупность целенаправленных действий, которые способны вносить в образовательную среду преобразования,

повышающие характеристики разных частей, а также отдельных компонентов всей системы. Понятие «педагогическая инновация» тесным образом связано с педагогическими технологиями, под которыми мы понимаем описание процесса достижения планируемых результатов обучения.

«*Интерактивность*» – характеристика процесса обмена информацией, идеями, мнениями между субъектами образовательного процесса (педагогом и обучающимися, обучающимися между собой); может быть как непосредственным, вербальным диалогом, так и опосредованным диалогически организованным (интерактивным) письменным текстом, включая работу в реальном режиме времени в сети Интернет. «*Педагогическая технология*» - совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса.

«*Экскурсия*» произошло от латинского слова «*excursio*» - поездка, посещение достопримечательных чем-либо объектов (памятники культуры, музеи, предприятия, местность и т.д.), форма и метод приобретения знаний. Проводится, как правило, коллективно под руководством специалиста-экскурсовода.

«*Квест*» с англ. Quest — «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета». В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей.

«*Анимэ*» – со времён античности было известно как «душа», а «*анимацион*» – одушевление, одухотворение. В последующем этот термин прочно вошел в научную и практическую лексику и стал обозначать название профессии организатора досуга (бывший массовик-затейник).

«*Флэш-моб*» (от англ. Flash mob – flash – вспышка; миг, мгновение; mob – толпа; переводится как «мгновенная толпа»).

3. Музейная педагогика

Музейная педагогика — интеграция музееведения и педагогической науки. Современная музейная педагогика направлена на развитие музейной коммуникации и приобщение учащихся к культуре и активизацию творческих способностей личности. Внедрение информационных технологий в проведение

экскурсий в школьном музее ведет к позитивным изменениям в организации учета и управления музейными коллекциями, развитию научных исследований, появлению новых музейных экскурсий. Глобальная информатизация музеев, использование их информационных ресурсов - главные инструменты музеев как социально-культурных институтов в духовном образовании, культурном воспитании учащихся. Музейная педагогика позволяет решать одну из педагогических задач, а именно: как научить детей, чтобы вызвать у них интерес, желание учиться и стремление изучать историко-культурное наследие, свои «корни», свой род, приобщаться через музей к истории родного края, города, села, семьи.

Ведущая форма культурно-образовательной деятельности музея – экскурсия. Она не ограничивается стенами музея и наиболее эффективно проявляет себя в условиях взаимодействия школы, музея и культурно - досуговых учреждений и образовательных учреждений. Школьный музей является своеобразной платформой, объединяющей культурную и познавательную составляющие образовательного процесса. В школьном музее можно изучать учебные дисциплины, реализовывать программы внеурочной деятельности и дополнительного образования, организовывать исследовательскую деятельность.

3.1 История развития экскурсии

Слово «экскурсия» в русском языке оно появилось в XIX веке. Экскурсия представляет собой наглядный процесс познания окружающего мира, процесс знакомства с особенностями природы, истории, быта, достопримечательностями. Школьные экскурсии – это приятный способ не только отвлечься от учебников, но и приобрести новый опыт и яркие впечатления, что способствует более глубокому и качественному усвоению материала по истории, русской литературе, географии и другим школьным дисциплинам. Одно из наиболее полных определений понятия «экскурсия» представил в своей работе Б.В. Емельянов «Экскурсия представляет собой целенаправленный наглядный процесс познания окружающего человека мира, процесс, построенный на заранее подобранных объектах в естественных условиях или расположенных в цехах промышленного предприятия, происходящий под руководством квалифицированного руководителя - экскурсовода и подчиненный задаче раскрытия четко определенной темы». Автор учебного пособия «Педагогика»

Сластенин В.А. характеризует экскурсию как «Специальное учебно-воспитательное занятие, перенесенное в соответствии с определенной образовательной или воспитательной целью в музеи, на выставки и т.д.

Музейная экскурсия – форма культурно-образовательной деятельности музея, основанная на коллективном осмотре музея под руководством специалиста по заранее намеченной теме и специальному маршруту. Особенностью музейной экскурсии является сочетание показа и рассказа. В советский период экскурсия стала частью массовой культурно-просветительной работы с населением. Созданный в ноябре 1917 г. Внешкольный отдел Наркомата просвещения наряду с другими методами обучения в системе внешкольного обучения взрослых внедрил экскурсионный метод.

Экскурсии решали новые цели и задачи, в первую очередь внедрение новой идеологии. В конце 70-х начале 80-х гг. XX в. активизировалась теоретическая работа в области экскурсионного дела. В массовом порядке издавались монографии, буклеты, инструкции по организации экскурсионной работы: «Подготовка и проведение экскурсий», «Основы экскурсоведения», «Организация экскурсионной работы». Развитие экскурсионной деятельности сопровождалось открытием исторических, культурных и природоведческих памятников, ансамблей, музеев, а также различных выставок. Этому способствовала инициативная деятельность научных обществ. Краеведы выявляли и изучали новые объекты в своем регионе, связанные с историческим и культурным прошлым, творчеством великих русских писателей и деятелей культуры, революционным движением, первыми социалистическими достижениями. К ним прокладывались новые экскурсионные маршруты.

В настоящее время экскурсия, обогатившись содержанием, формами, тематикой, методикой проведения, является неотъемлемой частью туристической деятельности. Сегодня экскурсия - это методически продуманный показ достопримечательных мест, памятников истории и культуры, в основе которого лежит анализ находящихся перед глазами экскурсантов объектов, а также умелый рассказ о событиях, связанных с ними.

4. Инновации в экскурсионной деятельности

В начале XX века возникла новая область знания — инноватика — наука о нововведениях, в рамках которой стали изучаться закономерности технических нововведений в сфере материального производства. Педагогические

инновационные процессы стали предметом специального изучения на Западе примерно с 50-х гг. и в последнее двадцатилетие в нашей стране.

Педагогические инновации имеют своей целью повышение эффективности воспитания и образования: введение нового в цели, содержание, организацию совместной деятельности педагога и обучающегося. Однако, согласно исследованиям В.И. Слободчикова и представителей его научной школы, термин «инновация» появился еще в 30-е гг. в качестве социологического термина внутри социологии культуры и культурной антропологии и был непосредственно связан с идеей диффузии культурных феноменов. Применение педагогических инноваций в работе школьных музеев позволяет создать эффективную мотивирующую образовательную среду для обучающихся, благодаря которой каждый школьник сможет стать полноправным участником и инициатором развития музея.

Наиболее эффективными для практического применения в музейной деятельности являются лично ориентированные и информационные технологии, интегрированные и исследовательские занятия, интерактивное обучение и музейная педагогика. Инновационными могут быть как усовершенствованные классические, так и внедряемые в практику новые экскурсии. Экскурсию можно назвать инновационной, когда при ее организации и проведении используются новейшие технологии, конструктивно новые приемы и методы. Руководителями школьных музеев разрабатываются виртуальные экскурсии различной тематики, квесты, костюмированные, театрализованные, мультимедийные, анимационные программы и другие новые формы экскурсии.

Цель инноваций в экскурсионной деятельности создать новую модель интеграции традиционного музейного пространства в современную образовательную среду, способствующую повышению интереса учащихся к краеведческой работе посредством применения информационно-коммуникационных технологий и привлечения социума.

Инновационные технологии в образовательном процессе, строятся на качественно иных принципах, средствах, методах и технологиях и позволяющие достигнуть образовательных эффектов, характеризуемых:

- усвоением максимального объема знаний;
- максимальной творческой активностью;
- широким спектром практических навыков и умений.

Задачи инновационной деятельности в музейной педагогике:

- расширение сферы образования через приобщение к музейной педагогике;
- сохранение традиций, возвращение к исконно духовным ценностям;
- создание новой музейной аудитории и расширение пространства музея;
- создание особого воспитательного пространства, где педагоги реализуют специальные музейно-образовательные, культуротворческие программы, экскурсионно-выставочную работу, апробируют музейные педагогические технологии для развития свободной, творческой, инициативной личности школьника. Инновационные формы проведения экскурсии позволяют вовлечь учащихся в активное взаимодействие с экскурсоводом и направить их к “самостоятельному” исследованию объекта или объектов экскурсии, экспонатов музея. Инновационные формы делают экскурсию более интересной и более запоминающейся, а также обеспечивают гибкость образовательного процесса и направлены на достижение позитивного результата за счет динамических изменений в личностном развитии учащихся в современных социокультурных условиях.

4.1 Информационные технологии в работе школьного музея

В музеях образовательных организаций музейные педагоги все чаще используют информационные технологии:

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. Создание и формирование электронных каталогов, форумов для общения между гостями интернет - страницы и активом школьного музея. 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.

4. Включение школьного музея в единую локальную сеть образовательного учреждения для переноса накопленной информации и размещение электронных материалов музея в Интернет на веб -сайте школы или представление в сети собственного музейного сайта.

5.Создание обзорных виртуальных экскурсий по музею.

5. Инновационные формы проведения образовательных экскурсий - «Театрализованная экскурсия»

Театрализация при проведении экскурсий стала самым популярным инновационным направлением. Инновационные театрализованные экскурсии разрабатываются и с успехом внедряются во многих музеях. Главным условием эффективности театрализованных экскурсий является высокий научный уровень исторических реконструкций. Театрализованные анимационные проекты дают уникальную возможность перенестись на время в другую историческую эпоху, стать участником интересных событий, следовательно- лучше узнать особенности того или иного региона и периода истории. Одно из направлений экскурсии являются музейные театрализованные праздники — наиболее распространенные и уже завоевавшие популярность у школьников. Чаще всего театрализованные праздники приурочены к определенным календарным датам — Празднику урожая, Дню осени, Новому году, Масленице, Пасхе, Татьянинному Дню и т.д. В традиционную обзорную или тематическую экскурсию по музею экскурсоводы включают театрализованные элементы — мини-спектакли, костюмированные балы, чаепития с историческими персонажами и др. Иногда экскурсии полностью превращаются в театрализованные действия, но в то же время сохраняют познавательную значимость. Важным отличием театрализованных представлений в музеях от других подобных шоу является использование тематических выставок, знакомство с редкими и даже уникальными экспонатами, в результате чего у экскурсантов рождается чувство гордости за свою страну, уважение к традициям предков. Самые распространенные темы таких экскурсий — исторические. Экскурсантам предлагается выбрать себе по вкусу костюм эпохи, в которую они собираются «совершить путешествие», и примерить на себя, например, роль средневекового

рыцаря, первобытного человека, царской особы и т.д.

-«Экскурсия с использованием маршрутного листа»

Использование маршрутных листов занимает особое место в музейной педагогике. Маршрутный лист рассматривают именно как «заменитель» экскурсовода, стимулятор самостоятельного освоения музейного пространства, обеспечивающего «свободу действий» в музейной среде. Преимуществами маршрутных листов являются то, что они:

- направляют на поиск информации, тем самым являются средством активизации деятельности, пробуждения интереса учащихся;
- как носители дополнительной информации позволяют дополнять, расширять и углублять освоенное;
- являются основой разнообразной деятельности детей.

Маршрутные листы, насыщены разнообразными заданиями и вопросами. Ценность данных средств также заключается в особой форме наглядности передаваемого в них содержания (представленность единством слова, образа, логических и ассоциативных связей). Маршрутные листы, основная цель которых - активизировать «продвижение» детей, как в пространстве музея, так и в мире «осваиваемых идей» (естественно - научных закономерностей, тайн изобразительного искусства и творчества мастеров и т.п.). Как правило, данные маршрутные листы, содержат информацию для раскрытия, углубления представлений, и направлены на активизацию поиска (включают маршрутный путь, вопросы-задания, стимулирующие поиск, разрешение задач).

Условия работы по маршрутному листу:

1. Учащиеся делятся на несколько групп (две группы) по 7-8 человек.
2. Методом жребия каждая группа вытягивает карточку с заданиями маршрутного листа.
3. Каждая команда выбирает себе командира.

Маршрутный лист (пример) «Наш район и школа»:

- 1) Найди и объясни название музея, когда он был создан?
- 2) В витрине № 2 найди ответы на следующие вопросы:
 - О какой школе идёт речь в этой экспозиции?

- Как назывался район Аэропорт до Великой Отечественной войны?
- 3) Была наша школа восьмилетней или в ней обучались до 10-го класса?
- Когда состоялся первый выпуск школы?
- Кто были первыми выпускниками школы, расскажи о них?
- 4) Используя витрины музея, найди ответ на вопрос. Какое учебное заведение долгое время располагалось рядом с нашей школой?

Экскурсанты переходят от «созерцания и слушания» экскурсовода к активному исследованию в пространстве музея, у учащихся возрастает число самостоятельного поиска предметом, желание рассмотреть другие объекты. Маршрутный лист должен содержать такие задания, выполнив которые, экскурсант получит информационный справочный материал. Причем, сам лист должен быть компактным и удобным для хранения и длительного использования. Этот лист не должен содержать много заданий или сложных вопросов. Экскурсанты двигаются по определенному маршруту, при этом выполняют различные задания. Технология использования маршрутных листов очень востребована экскурсантами разных возрастов. Использование маршрутных листов, как правило, сопровождается яркими *эмоциональными реакциями* детей (на необычные задания, изображения, результат). Маршрутный лист представляет алгоритм действий учащихся. В маршрутном листе указывается:

- объекты, которые предстоит исследовать (возможно в определенной последовательности);
- порядок действий учащихся при обследовании определенных объектов;
- вопросы, которые позволяют сконцентрировать внимание учащихся;
- вопросы должны носить открытый характер.

Современные маршрутные листы (как на бумажном, так и электронном носителе) по направленности, широте, глубине, системности, адресности, форме представления материалов, объему, очень разнообразны. Маршрутный лист-это своеобразный путеводитель, который не только указывает «дорогу» но и содержит вопросы и задания, а так же подсказывает способы исследования объектов, пути поиска информации.

- «Квест –экскурсия»

Квест-экскурсия – это организация посещения коллективом или индивидуально, заранее подобранных достопримечательностей экскурсионного

показа, в ознакомлении и изучении посредством наблюдения, знакомство с другими субъектами и решения логических задач под инструкцией экскурсовода. В 1970-е годы термин «квест» заимствовали разработчики компьютерных игр. Им стали обозначать компьютерные игры, целью которых выступает движение к некоей конечной цели. Ее достижение становится возможным только при устранении различных препятствий путем решения задач, поиска и использования необходимых предметов, взаимодействия с другими персонажами. В середине девяностых годов термин «квест» приобрел новое содержание. Глобальное распространение интернета и накопленный опыт разработки компьютерных игр содействовали появлению образовательных веб - квестов. Их первыми создателями были американские педагоги Берни Додж и Том Марч. Квест имеет долгую историю, но сохранил свою специфику: движение к определенной цели через препятствия, которые необходимо преодолеть. Путешествие может быть как реальным, так и виртуальным. Участвуют, обычно, несколько команд школьников. Они по определенному маршруту достигают «станций», при этом должны выполнить различные задания. За успешно выполненное задание команды зарабатывают баллы. Условие - командам нужно посетить все обозначенные станции. Квест-экскурсия, как новое течение, дает потенциал соединить игру и экскурсионную деятельность. Квест-экскурсии – это широко распространенная возможность попробовать себя, свои возможности, посмотреть на себя по-новому и заработать опыт. Необходимость следовать заданным правилам игры, достигать своей предоставленной экскурсоводом целей и мотивов других участников, вынуждают участника квеста, посредством наводящих вопросов и анализа поведения напарников по игре, разгадывать их скрытые мотивы и предполагать действия.

Обязательно в квест-экскурсии:

- должен быть определенный сюжет;
- должно быть задание/препятствие;
- должна быть цель, которую можно достичь при определенных усилиях.

Музейный или экскурсионный квест сочетает в себе обязательные признаки квеста и экскурсии:

- продолжительность по времени от часа до одного дня;
- подготовка маршрута и заданий;
- четко определенная и сформулированная тема (легенда), являющаяся стержнем

осмотра и диктующая направление;

- знакомство с объектами экспозиции;

- наличие конечной цели, к которой нужно прийти, преодолев препятствия и выполнив все условия.

Можно составить разные по сложности варианты одной квест-экскурсии так, чтобы участники смогли пройти один и тот же маршрут несколько раз, открывая для себя что-то новое в квест-экскурсии. Иными словами, экскурсионные квесты различаются по уровню сложности и обязательно учитывают возрастные особенности экскурсантов. Существуют квесты для взрослых, школьников, квесты для начинающих и опытных участников.

Экскрсионный квест может проводиться в форме:

1. Квест - экскурсии с участием экскурсовода (в этом случае каждое задание выдается лично экскурсоводом);

2. Безличной квест - экскурсии (в ходе которого участники получают задание на весь маршрут и выполняют самостоятельно);

3. Квест - экскурсии с электронной или дистанционной выдачей заданий – мобильные квесты (в этом случае участники получают задания при помощи смартфона или планшета, либо проводят поиск заданной точки при помощи GPS-навигатора).

Таким образом, квест-экскурсия представляет собой организацию посещения специально подобранных объектов экскурсионного показа экскурсантами и ознакомления и изучении указанных объектов посредством наблюдения, общения с другими субъектами и решения логических задач.

Квест-экскурсии – это прекрасная возможность самопроверки, формирования нового взгляда на себя, как на личность, многое умеющую и знающую. Экскрсионный- квест сочетает обязательные признаки квеста и экскурсии:

- протяженность по времени, обычно от академического часа до одного дня;

- наличие экскурсионной группы (1- 50 человек);

- подготовка маршрута и заданий;

- четко определенная тема (сюжет, легенда), являющаяся стержнем этого осмотра, диктующая его направление

- осмотр экскурсионных объектов, первичность зрительных впечатлений;

- знакомство с объектами в движении и на остановках;

- наличие заданий-препятствий;
- наличие цели, к которой можно прийти, преодолев препятствия.

-«Анимационные программы»

Анимация - это услуга, при оказании которой экскурсант вовлекается в активное действие. Основана на личных контактах аниматора с экскурсантами, на совместном участии их в развлечениях, предлагаемых анимационной программой. Музейная анимация выросла из музейно-педагогических образовательно-воспитательных программ, и означает продуктивное свободно-творческое взаимодействие музейного педагога и экскурсанта музея.

Анимация в настоящее время это целостный процесс педагогического взаимодействия экскурсовода с экскурсантами по вовлечению в образовательный процесс, в активные, творческие отношения в музейной педагогике. Анимация — это разработка и проведение специальных программ, входящих как составная часть экскурсионных маршрутов. Функции анимации - оздоровительная, познавательная, развлекательная.

Анимацию используют при открытии выставочных музейных проектов для реализации развивающих экскурсий в школьных музеях. Основной особенностью анимационных мероприятий является то, что исполнителями сценарного замысла становятся экскурсанты.

Основополагающие принципы организации анимационной деятельности для реализации анимационных программ используются следующие методы:

Метод игры. Игры используются в дополнение к основной анимационной программе как развлекательная форма, активизирующая экскурсантов. Игра понятна и близка, в ней учащиеся выражают свою оригинальную сущность, неподражаемую индивидуальность. Игрою легко вымерить симпатии и антипатии, знания, интеллектуальные силы, уровень организаторских и физических способностей: ум, ловкость, силу, выносливость, координацию.

Метод театрализации. Культурный досуг экскурсантов имеет бесконечное множество сюжетов и социальных ролей. Метод театрализации реализуется через костюмирование, особый язык общения, обряды, ритуалы, традиции, разнообразные жизненные сюжеты.

Метод состязания. Состязание - внутренняя "пружина" раскручивания творческих сил, стимулирования к поиску, открытию, достижению побед над

собой. Оно распространяется на все сферы творческой деятельности.

Метод воспитывающих ситуаций. Специально создаваемые, т.е. вызванные к жизни ситуации самореализации, доверия, мнимого недоверия, организованного успеха или, напротив, неудачи и т.п.

Метод импровизации. В импровизации заложен механизм имитационного поведения. Это действие, не осознанное и не подготовленное заранее, своего рода экспромт. Импровизация выводит на практическую и творческую предприимчивость. Импровизация базируется на синдроме подражания с применением своего авторского начала, индивидуальной позиции, личного видения и настроения.

- «Флэш-моб» - экскурсия

Флэш-моб как новая технология появился в начале 21 века, пришел в Россию из-за рубежа (первые флэш-мобы были организованы в США) как принцип формирования «умной толпы» и стал заметным явлением в России. Флэш-моб – это заранее спланированная массовая акция, в которой большая группа людей появляется в общественном месте, выполняет заранее оговоренные действия (сценарий) и затем расходится. Смысл этих акций – собрать вместе большое количество людей, объединенных одной целью, и хорошо, весело провести время. Собирается группа людей для совместного самовыражения. Они выполняют обычные действия, оговоренные заранее и неожиданные для окружающих. Важным моментом здесь является эмоциональность и взаимодействие со зрителями, попытка втянуть их в происходящий процесс. *Основные принципы проведения флэш-моба:*

- Полная спонтанность;
- Отсутствие руководства;
- Участие абсолютно незнакомых людей;
- Отсутствие определенных целей;
- Отказ от услуг СМИ.

Флэш-моб постоянно развивается, педагоги находят оригинальные и нестандартные решения. Постепенно наблюдается движение этого явления в сторону искусства. Сегодня популярностью пользуются танцевальные представления, и флэш-моб можно смело отнести к танцевальному искусству. Для педагогов, работающих с детьми это очень выгодная форма работы, во-первых, это направление популярно среди молодежи, а во-вторых, учитывая доступность выполнения, при грамотном подходе к подготовке, мы получаем

возможность очень выгодно представить себя на различных конкурсах. Необходимый эффект будет достигнут только тогда, когда участники будут четко представлять смысл происходящего, а педагог будет четко следовать правилам подготовки акции. Форма одежды для флеш-моба не требует специально пошитых костюмов. Но единая форма обязательна, это влияет на целостное восприятие акции зрителем, говорит о том, что вы единый коллектив, объединенный одной целью, выделяет среди других участников, а также дисциплинирует учащихся. Обычно участники флеш-моба одевают джинсы одного цвета, одинакового цвета футболки, при желании головные уборы (бейсболки), кроссовки или кеды. Можно добавить в форму объединяющий элемент в виде галстука или эмблемы, обычно это служит дополнительным настроением для участников.

У флэш-моба есть ряд обязательных организационных моментов:

- у данного мероприятия должен быть организатор;
- должно быть четко определено место проведения;
- должно быть определено количество участников, проводящих флэш-моб.;
- деперсонафикация участников, которые проводят флэш-моб. Они не должны представляться, называть себя и учреждение, в котором они учатся или работают, так как их цель – без всякой выгоды и награды познакомить других людей с интересной информацией;
- флэш-моб рассчитан на случайных зрителей и участников, на привлечение их интереса.

Сбор участников флэш-моба осуществляется посредством связи (в основном это Интернет). Участники флэш-моба не получают и не платят никаких денег за участие. Проведение флеш-моба зависит от оригинальности мероприятия. Такая форма работы позволяет каждому ребенку почувствовать себя востребованным, нужным, формирует навыки взаимоуважения, взаимосоотрудничества, повышает самооценку, безусловно, социализируя учащихся.

Именно такая деятельностная социализация позволяет участникам флэш-моба научиться действовать индивидуально и «в команде», общаться с незнакомыми людьми, привлекая их к важным проблемам сохранения истории и культуры.

-Экскурсия «Музей в чемодане»

Музей в чемодане – новая форма проведения экскурсий в музейной

педагогике. В своей деятельности экскурсоводы отходят от стереотипа – музея с застеклёнными экспозициями и табличками «Руками не трогать». Всё чаще экспонаты извлекаются из витрин и включаются в сферу общения всех экскурсантов посещающих музей. Одной из интерактивных форм работы с музейными предметами, документами и материалами является так называемая идея создания «музея в чемодане», которая сегодня стала активно внедряться в практику. Экспозиция уместается в одном или нескольких чемоданах с музейными экспонатами, а также рисунками, фотодокументами, слайдами, фильмами, творческими заданиями. Отобранные вещи и материалы должны легко помещаться в чемодан. Рассматривая эту новую форму музейной работы, следует отметить, что экскурсия «Музей в чемодане» может применяться в двух вариантах:

-«Музей в чемодане» из музея (когда предметы какого-либо музея вывозятся за его пределы);

-«Музей в чемодане» для музея (когда редкие предметы собираются в чемоданы для конкретного музея, организации выставок с последующим возвратом их владельцам). В «Чемодан» входят самые различные музейные экспонаты.

Экскурсанты выбирают любой предмет и делают свои предположения, как он мог попасть к его хозяину. Все ищут разгадку, например: старинной коробочки из-под чая, флаконов для духов серебряного века. Благодаря «Музею в чемодане» экскурсанты узнают о специфике музея, частных коллекциях, имеют возможность побывать в антикварной лавке, учатся работать с архивами, изучают письма и воспоминания.

-«Мастер-класс» для экскурсантов в музее при проведении экскурсии

Воспитание и обучение более эффективно через совместную деятельность взрослых и детей, детей разного возраста друг с другом. Поэтому, организуя занятия с учащимися в школьном музее, мы отдаем предпочтение таким формам работы, при которых ребенок выступает не как потребитель продукта музейной деятельности, а как активный его создатель. Одной из таких форм работы являются мастер-классы. Мастер-класс – локальная технология трансляции педагогического опыта, одна из форм эффективного профессионального активного обучения, центральным звеном которой является прямая демонстрация оригинальных практических методов и приемов освоения

определенного содержания, передачи педагогического мастерства при активном взаимодействии всех участников мастер-класса. Современный музей должен быть доступным, а интерактивные образовательные занятия позволяют достигнуть этого через вовлечение детей в действие. Мастер-класс – это уникальная возможность для каждого ребенка попробовать себя в творчестве! Детям хочется не только созерцать увиденное, но и пробовать, что-то создавать своими руками. Мастер-класс позволяет включить всех детей в активную деятельность, организовать самостоятельную работу индивидуально или в малых группах, раскрыть творческий потенциал всех его участников. Очень важно, что любой мастер-класс основывается на сотрудничестве, сотворчестве, доброжелательности. Ведь в школьном музее можно потрогать экспонат той эпохи, а на мастер-классе ещё и создать свой собственный. Это развивает воображение и фантазию, помогает ребенку познать мир, выявить свои таланты и развить способности ребенка. Экспозиционное пространство выстраивается в музее таким образом, что в нем обязательно присутствуют рабочие зоны для творческой деятельности учащихся. Мастер-класс – это особая форма творчества, которую используют руководители музеев при проведении экскурсий, которая основана на «практических» действиях показа и демонстрации экспонатов.

Основные задачи при организации мастер-класса:

- знакомство участников мастер-класса с возможностями использования технологии музейной педагогики с целью формирования нравственной и ответственной личности;
- передача педагогом своего опыта путем прямого и комментированного показа форм педагогической деятельности (демонстрация фрагментов экскурсий; представление опыта волонтерского движения в рамках музейной деятельности; показ техники изготовления поздравительной открытки ветерану войны и т.д.)
- создание условий для общения, самореализации и стимулирования роста творческого потенциала участников;
- передача экскурсоводом-мастером своего опыта путем прямого и комментированного показа последовательности действий;
- отработка методических подходов экскурсовода, педагога-мастера и приемов решения поставленной в программе мастер-класса проблемы;

Характерные особенности мастер-класса:

- Передача и обмен опытом;

- Деятельностный подход (активная деятельность участников);
- Постижение через соучастие (тесное взаимодействие с участниками);
- Получение немедленного результата (удовлетворение от полученных результатов);
- Коллективный труд;

В ходе проведения мастер-класса экскурсоводы показывают объект или объекты, которые были запланированы для показа, чтобы воссоздать зрительную картину исторического события, которое происходило вблизи этих объектов или действия исторических лиц, связанных с выбранными объектами. Экскурсантам предлагается мастер-класс по изготовлению: например роспись заготовок, льняных кукол- оберегов, изготовление посуды из глины, изготовление выпечки (пряников, куличей, блинов), сувенир «Письмо с фронта», изготовление сувениров из природных материалов и др.

6. Заключение

Ожидаемые результаты от использования предлагаемых методических рекомендаций: руководители музеев, музейные педагоги, педагоги дополнительного образования получают возможность совершенствовать теоретические знания об инновационных технологиях, возможных в практическом применении при организации музейной педагогической деятельности. Использование методических рекомендаций поможет организовать деятельность школьного музея на основе современных педагогических технологий, а так же создать условия для привлечения учащихся в музей, вызвать интерес к изучению истории своей страны, мировой истории, мирового культурного наследия, а также стать импульсом для культурного развития, формирования личности молодого человека.

Инновационные формы проведения образовательной экскурсии в школьных музеях, - это расширение культурно- просветительных и образовательных возможностей и позволяют создать эффективную мотивирующую образовательную среду для обучающихся, благодаря которой каждый школьник сможет стать полноправным участником и инициатором развития музея. Поиск и внедрение новых форм деятельности в контексте «музейной педагогики» способствуют повышению эффективности использования потенциала школьных музеев в образовательном процессе и внеурочной деятельности, самореализации педагогов по использованию

музейных фондов для организации учебно-воспитательного процесса.

7. Список литературы:

1. Анчиков А.П. В помощь активистам музея образовательной организации: Методические рекомендации по созданию и организации деятельности музеев образовательных организаций Нижегородской области. Н.Новгород, 2014.
2. Баранова Н.П. Воспитание историей. Интерактивные программы в детском историческом музее // Вестник детско-юношеского туризма. 2011. №2.
3. Березина И.В. Мастер-класс как современная форма методической работы // Фестиваль педагогических идей. Открытый урок.
4. Гусейнова А.Г. Особенности проведения квест - игр в городе Ярославле и их значение // Ресурсы и потенциал региона в формировании культурно-образовательных маршрутов в рамках развития сельского туризма: практическое пособие / Сост. Соловьёва М.А. Ярославль: ГОАУ ЯО ИРО / ГОАУ ДОД ЯО «Центр детей и юношества», 2014.
5. Долженко Г.П. Экскурсионное дело: учебное пособие для бакалавров и магистров / Г. П. Долженко. - Изд. 4-е, испр. и доп. - Ростов н/Д: Феникс, 2012.
6. Малахова Н.Н., Ушаков Д.С. Инновации в туризме и сервисе. - М.: ИКЦ «МарТ», Ростов н/Д: Издательский центр «МарТ», 2008.
7. Новиков В.С. Инновации в туризме: учеб. Пособие для студ. высш. учеб. заведений / В.С. Новиков. - М.: Издательский центр «Академия», 2007.
8. Мироненко О. В. Использование современных информационных технологий в образовательном процессе // 2015 №13.
9. Россинская А. Н. Организация и проведение игры -квеста в детской библиотеке/. – Москва, 2011.
10. Слостенин В.А. и др. Педагогика: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / В. А. Слостенин, И. Ф. Исаев, Е. Н. Шиянов; Под ред. В.А. Слостенина. – М.: Издательский центр «Академия», 2002.
11. Угринович Н.Д., Новенко Д.В. Информатика и информационные технологии:

примерное поурочное планирование с применением интерактивных средств обучения. – М.: Школа-Пресс, 1999.

12. Чернобай Е.В. Технология подготовки урока в современной информационной образовательной среде.- М.: Просвещение, 2012.

Электронные источники:

1. <http://www.museum.ru/M1917item>

2. <http://www.museum.ru/M976item>

3. <http://www.museum.ru/M1197item>

4. <http://www.museum.ru/m979>

5. минобрнауки.рф