

**Аналитический отчет о результатах деятельности стажировочной площадки  
Муниципального общеобразовательного учреждения  
Дрезненской средней общеобразовательной школы №1  
на период 2021-2022 уч.г.**

**1. Полное наименование ОО**

Муниципальное общеобразовательное учреждение Дрезненская средняя общеобразовательная школа № 1

**2. Направление деятельности стажировочной площадки**

Современные образовательные технологии

**3. Содержание деятельности**

В соответствии с планом деятельности стажировочной площадки запланировано и проведено три мероприятия:

1. Вебинар «Интерактивные формы работы школьного музея как способ организации урочной и внеурочной деятельности школьников».

Цель: ознакомить участников вебинара с особенностями организации образовательного процесса на основе технологии музейной педагогики.

2. Семинар – практикум «Квест – экскурсии и музейные акции».

Цель: приобретение участниками семинара практических навыков подготовки интерактивных занятий на базе школьного музея.

3. Проектная мастерская «Создание виртуального музея в школе».

Цель: приобретение участниками проектной мастерской практических навыков по созданию школьного виртуального музея.

**4. Достигнутые результаты:**

1. Перед началом работы стажировочной площадки был проведен мониторинг сайтов образовательных учреждений Орехово-Зуевского городского округа. Уставлено, что в большинстве школ созданы и работают музеи, но только в двух школах созданы виртуальные музеи (Дрезненская СОШ №1, Ликино – Дулевский лицей).


2. По окончании работы стажировочной площадки было проведено анкетирование среди участников в дистанционном формате с помощью Гугл – формы. Все участники положительно оценили качество проведенных мероприятий. В результате анкетирования выявлено:

- 100% респондентов получили теоретико – методологические знания;
- 100% респондентов усовершенствовали профессиональное мастерство и компетенции в области организации образовательного процесса на основе интерактивных технологий музейной педагогики;
- 100% респондентов готовы применять предложенные интерактивные формы работы в исследовательской и проектной деятельности;
- 100% респондентов получили знания и умения транслирования инновационного опыта;
- 80 % респондентов изъявили желание создать на базе своих образовательных организаций виртуальные музеи.

3. Расширено социальное партнерство с другими музеями: Ликино – Дулевским краеведческим музеем, Орехово-Зуевским городским историко-краеведческим музеем; Куровским народным историко-краеведческим музеем; музеем Ликино-Дулевского фарфорового завода.

4. Разработаны методические рекомендации руководителям музейных формирований образовательных учреждений, педагогам дополнительного образования, классным руководителям, учителям истории и краеведения «Музейная педагогика как основа развития творческой и успешной личности».

5. Презентация опыта инновационной деятельности размещена на сайте МОУ Дрезненская СОШ №1 <https://ozr-shkdr1.edumsko.ru/activity/rip>



Муниципальное общеобразовательное учреждение  
Дрезненская средняя общеобразовательная школа № 1  
Орехово-Зуевского городского округа  
Московской области

Е.И. Коцкая, Е.В. Никитина

**МУЗЕЙНАЯ ПЕДАГОГИКА  
КАК ОСНОВА РАЗВИТИЯ  
ТВОРЧЕСКОЙ И УСПЕШНОЙ  
ЛИЧНОСТИ**

**Методические рекомендации  
руководителям музейных формирований  
образовательных учреждений, педагогам  
дополнительного образования, классным  
руководителям, учителям истории и  
краеведения.**

Дрезна 2022

## Аннотация

Методические рекомендации рассмотрены на заседании педагогического совета МОУ Дрезненская СОШ № 1 (протокол №5, 22.04.2022г.)

Авторы-составители:

Коцкая Елена Ивановна, заместитель директора по ОБВВР МОУ Дрезненская СОШ № 1, высшая квалификационная категория  
Никитина Елена Владимировна, педагог-организатор МОУ Дрезненская СОШ № 1, высшая квалификационная категория

Методические рекомендации составлены на основе материалов региональной стажировочной площадки МОУ Дрезненская СОШ №1 в период ее работы с 1 сентября 2021 года по 15 апреля 2022 года.

Материалы содержат накопленный педагогами опыт по использованию музейной педагогики как инновационной педагогической технологии в образовательном процессе МОУ Дрезненская СОШ №1.

Материалы стажировочной площадки были представлены на Всероссийской научно – практической конференции Минобрнауки России на базе Оренбургского государственного университета в январе 2022 года и вошли в электронный сборник трудов с присвоением ISBN. Сборник включен в Российский индекс научного цитирования (РИНЦ) и зарегистрирован в федеральном государственном унитарном предприятии НТЦ «Информрегистр» в июне 2022 года.

Данные методические рекомендации предназначены для руководителей музейных формирований образовательных учреждений, педагогов дополнительного образования, классных руководителей, учителей истории и краеведения.

Рекомендации направлены на расширение и углубление знаний педагогов по использованию современных интерактивных форм и методов работы школы в области музейной педагогики, которые направлены на развитие творческой и успешной личности каждого ребенка.

## Содержание

Введение.....	4
Музейная педагогика в образовательном пространстве школы .....	5
Школьный музей .....	5
Реальный музей.....	7
Виртуальный музей.....	8
Интерактивные формы работы школьного музея .....	9
Создание сайта «Виртуальный школьный музей» .....	16
Приложение 1. Видеопроекты школьников.....	21
Приложение 2. Методические разработки .....	22
Приложение 3. Экскурсия-спектакль «В гостях у Дуняши».....	23
Приложение 4. Квест-экскурсия «Загадки самовара».....	27
Приложение 5. Web-квест «В поисках истины».....	32

## Введение

Стратегическим направлением развития современной системы образования является решение проблемы личностно-ориентированного образования, которое направленно на поиск средств и методов, соответствующих индивидуальным запросам каждого обучающегося и создающих оптимальные условия для его самореализации. Первостепенную роль играет формирование образовательной среды для воспитания школьника как ответственного гражданина и патриота своей страны, усваивающего и присваивающего духовно-нравственные ценности народа и государства в целом.

На сегодняшний день именно с усилением воспитательной компоненты, в частности духовно-нравственным и гражданско-патриотическим воспитанием, связывают обеспечение позитивной динамики развития личности и всего общества. Данная задача является не только актуальной, но и ключевой в современной образовательной системе. Она отражена в следующих нормативно-правовых документах: Закон «Об образовании в РФ», Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года, Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России, Федеральный государственный образовательный стандарт. Сегодня школьные музеи занимают одно из ведущих мест в системе российского образования, и становятся активными элементами общественной жизни.

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

Эффективность работы музея зависит, прежде всего, в разработке форм и методов 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.

## **Музейная педагогика в образовательном пространстве школы**

Музейная педагогика является эффективным средством духовно-нравственного и гражданско-патриотического воспитания, а также ресурсом в формировании образовательной среды для развития ребенка. В настоящее время музей становится не только информационно-коммуникативным центром, но и мощным звеном в сохранении традиций поколений, базой для выполнения проектно-исследовательских работ, их презентации на разных уровнях. Требуется системная работа с педагогами по развитию профессиональных компетенций и мастерства, для работы и внедрения форм и методов музейной педагогики как инновационной педагогической технологии в образовательную среду школы.

Музейная педагогика – это научно-практическая дисциплина, стоящая на стыке музееведения, педагогики и психологии, рассматривающая музей как образовательную систему и направленная на оптимизацию взаимодействия музея и посетителя.

В настоящее время музейная педагогика является инновационной педагогической технологией, которая рассматривает музей как образовательную систему и внедряет новые формы и методы организации образовательного процесса. Музейная педагогика оказывает большую помощь в воспитании личности, а именно в формировании духовно-нравственных и гражданско-патриотических чувств молодого поколения. Воспитание обучающихся на примерах истории, осмысливание опыта предшествующих поколений является гарантом того, что патриотизм и гражданственность будут всегда нормой общества.

### **Школьный музей**

Исторический музей Дрезненской школы № 1 – это музей с многолетней историей. Он ведет свою летопись с 1963 года.

Цель школьного музея - расширение образовательного пространства школы, активизация познавательной, творческой, социальной деятельности обучающихся и педагогов школы по

изучению истории Великой Отечественной войны, истории своего народа, города, школы, своей семьи средствами музейной педагогики.

Задачи школьного музея:

- осуществление музейными средствами деятельности по воспитанию, обучению, развитию, социализации обучающихся;
- духовно-нравственное и гражданско-патриотическое воспитание подрастающего поколения;
- сбор, изучение и хранение музейных предметов, их оформление и экспонирование;
- развитие информационных и коммуникативных компетенций, навыков проектной и исследовательской работы учащихся;
- развитие творческих способностей детей;
- формирование уважительного отношения к нравственным ценностям прошлых поколений.

Школьный музей существует в реальном и виртуальном пространствах (схема 1).



Схема 1. Формы работы школьного музея

## **Реальный музей**

Реальный музей занимает классную комнату размером 42 кв.м.

Профиль – исторический. Фонд музея насчитывает 2201 предмет, из них - 1890 - подлинные.

Экспозиционные разделы: «Русский быт», «Народные промыслы», «История Дрезненской фабрики - история города», «Летопись войны 1941-1945 гг.», «История школы».

Экспозиция музея - результат длительной, творческой работы учащихся, педагогов, родителей. Технология музейной педагогики применяется на уроках, занятиях по внеурочной деятельности, дополнительного образования

В школьном музее проводятся учебные экскурсии по предметам: окружающий мир, история, литература, МХК, изобразительное искусство.

Музейные предметы используются педагогами в качестве учебных пособий на уроках при изучении определенных тем, демонстрируются во время беседы учителя с учащимися; используются для подготовки докладов и сообщений учащимися на уроках по заданию учителя.

Во время учебных экскурсий используются аудиозаписи военных песен и сообщения о событиях на фронтах, демонстрируются архивные документальные фильмы, кадры из художественных кинофильмов, видеоматериалы, созданные в ходе проектной деятельности учащимися.

При знакомстве с народным фольклором на уроках литературы, истории учащиеся вовлекаются в народные детские и обрядовые игры: «Ручеек», «Гуси-лебеди», «Где был Иванушка» и другие.

Также в школьном музее проводятся тематические классные часы и занятия по курсам внеурочной деятельности:

- в 1-4 классах «Я и мое Отечество», «Мир человека», «Уроки нравственности», «Декоративное творчество»,
- в 5-11 классах «Основы православной культуры», «Я гражданин России», «Я и моё Отечество», «Духовное краеведение Подмосковья», «Шаг в профессию». Занятия по курсам дополнительного образования «Я артист», «Юнармейский отряд «Орленок».



Занятия проходят в таких интерактивных формах, как музейные акции, музейные игры, мастер-классы, музейные праздники, квест-экскурсии, экскурсии-спектакли, встречи с ветеранами войны и труда и выдающимися людьми разных профессий.

Совет музея – еще одна форма работы школьного музея. Совет формируется каждый год в сентябре из ученического актива 5-11 классов и юнармейского военно-патриотического отряда «Орленок».

Актив принимает участие в различных мероприятиях школьного музея, проводит экскурсии, поисково-исследовательскую работу. Так, например, осенью 2020 года на Украине были найдены останки бойца, погибшего в годы Великой Отечественной войны, и бакелитовая капсула, а в ней записка с личными данными погибшего, из которой следовало, что боец - Славнов Василий Павлович 1903 года рождения, уроженец города Дрезна. В январе 2021 г. через администрацию Орехово – Зуевского городского округа с руководителем нашего музея связался старший научный сотрудник Черниговского областного музея имени Тарновского Денис Дрозд с просьбой помочь в поисках родственников. Ребята охотно откликнулись на просьбу, и помогли найти родственницу погибшего, которая проживает в настоящее время в городе Покров. Останки бойца были с почестями захоронены на Покровском кладбище.

### **Виртуальный музей**

Виртуальный музей – это деятельность музея в дистанционном и интернет-пространствах в форме сайта, YouTube-канала, группы в социальной сети, чата, страницы.

Сайт виртуального музея - это электронная версия реального музея. На сайте музея содержатся оцифрованные экспонаты музея, что позволяет посетителю получить свободный доступ к художественно-культурной среде. Также на сайте ведется блок новостей, в разделе публикаций размещается богатый материал краеведческого характера, виртуальные экскурсии, созданные ученическим активом в результате проектной деятельности.

На школьном YouTube-канале размещаются видеоролики, созданные учащимися (Приложение 1). Сам YouTube-канал также может стать результатом проектной деятельности школьников. Например, проект «Создание школьного YouTube-канала «Объектив ТВ» ученического актива Дрезненской школы № 1 стал победителем Всероссийского конкурса «Обретенное поколение: наука, творчество,

духовность» 2020 года. Тезисы его проекта «Школьное «Объектив ТВ» вошли в сборник, посвященный 75-летию Победы.

Страничка школьного музея в социальной сети позволяет привлечь внимание большое число пользователей, например, в самой популярной сети «ВКонтакте», где публикуются новости, предметы познания и исследования, результаты деятельности, происходит обмен информацией, проводятся опросы, акции.

#### **Полезные ссылки:**

- Виртуальный музей <https://museum-ozr-shkdr1.edumsko.ru/>
- Группа школьного музея в Вконтакте [https://vk.com/istoriki\\_drezni](https://vk.com/istoriki_drezni)
- Школьный YouTube-канал «Объектив ТВ» <https://goo.su/8zsD>
- Ссылка на подраздел сайта школы «Школьный музей» <https://ozr-shkdr1.edumsko.ru/activity/museum>

### **Интерактивные формы работы школьного музея**

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.

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.

Интерактивность предоставляет право посетителю 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.

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.

В настоящее время традиционные, советские, формы пассивного восприятия информации, используются, но они приобрели интерактивные элементы, монотонные лекции сменились на «живые» беседы с активным взаимодействием обучающихся с экспонатами, друг с другом, с другими людьми.

К элементам интерактивности относятся:

- использование аудиозаписей - трансляция аудио записей военной поры: информационные сообщения о событиях на фронтах, военные песни, воспоминания фронтовиков и тружеников тыла;

- 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);

- встречи с выдающимися людьми: с ветеранами войны и труда, с участниками различных исторических событий школы, города или округа - ранее широко распространенная форма работы школьных музеев. В настоящее время организация встреч с ветеранами Великой Отечественной войны становится достаточно трудным, 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 – приемников исторической памяти;

- ритуалы - эта форма активизации восприятия обучающимися сегодня также актуальна. Минута молчания, возложение цветов, вынос знамени и боевых наград, флешмоб с использованием георгиевских ленточек, элементов военной формы – методы позволяющие активизировать обучающихся и придать образовательному процессу эмоциональную окраску.

В настоящее время в музейной педагогике наряду с традиционными формами работы предпочтение отдается интерактивным формам работы, таким, как музейная акция, мастер-класс, экскурсия-спектакль, музейный праздник, квест-экскурсия, QR-экскурсия, поход одного дня (Приложение 2).

В интерактивных формах работы широко используются цифровые инструменты просветительской и коммуникационной деятельности: виртуальные экскурсии, флешмобы, квесты, музейные акции и другие формы работы с дистанционным и реальным участием. В работе школьного музея это необходимо, поскольку позволяет сделать процесс познания более интересным, креативным, привлекательным для современного школьника.

Рассмотрим интерактивные формы работы школьного музея.

**Экскурсия-спектакль.** Ученики становятся непосредственными участниками театрализованной экскурсии. Например, экскурсия-спектакль по экспозиции «Русская изба» - «В гостях у Дуняши» (Приложение 3). В ходе спектакля ученики могут попить чай за столом зажиточного крестьянина, покачать колыбель с младенцем, поносить ведра на коромысле, с помощью ухвата поставить в печь горшок, а с помощью лопаты вытащить хлеб из печи, попрыгать кудель, поиграть на деревянных ложках.

**Мастер-класс** - это ознакомление с принципами и методами изготовления музейных предметов, что позволяет ученику стать активным участником экспозиционной работы. В музее проводятся мастер-классы по изготовлению кукол-оберегов (куклы-закрутки, «свадебное дерево», куклы-крупенички), предметов военной поры (письма-треугольники), мастер-классы по завязыванию пионерского галстука и по плетению косичек с бантиками (прически школьниц советской эпохи).

**Музейные праздники** – это, как правило, большие, открытые общешкольные мероприятия с участием различных гостей, представителей тех или иных организаций.

Большинство музейных праздников в Дрезненской школе № 1 проводятся в рамках сотрудничества с местными Храмами. При участии местного духовенства для учащихся старших классов и среднего звена проводятся музейные праздники, например, «Лето Господне», «Пасха Христова и День Победы», «Новомученики и исповедники Орехово – Зуевские», «Сергиевские чтения», посвященные священномученику Сергию Сковрцову, причисленному к лику Святых.

Для учащихся начальной школы организуются «Рождественские утренники», «Светлый праздник Пасхи», «Широкою Масленицу». Видеозаписи подобных музейных праздников размещаются на YouTube-канале «Объектив ТВ» МОУ Дрезненская СОШ №1.

Кроме этого, традиционными являются тематические музейные праздники: «Русские посиделки», «День Победы», «День рождения школы», «День города», «Праздник русской березки» (летом в пришкольном лагере) и другие.

Следующая форма интерактивной работы - **поход одного дня**. Это прохождение группой юных краеведов-туристов намеченного маршрута с целью найти объект и его исследовать. Например, краеведы Дрезненской школы № 1 выбрали объект - Язвицкая гора, цель похода – установить ее точные координаты. Ребята вместе с педагогом построили маршрут, подготовились к походу и успешно прошли намеченный путь, испытав на себе все трудности, с которыми сталкиваются краеведы и туристы, но получив при этом колоссальное удовлетворение от похода. Полученные в ходе исследовательской экспедиции данные были переданы в организацию местных краеведов для последующего внесения этих данных в географию объекта.

**Музейная акция** – одна из форм развивающей педагогической и психологической работы в школе. По своей сути акция – это тематическая среда, часто – игровая, которая на некоторое время создается в пространстве школы, параллели или отдельного класса. Акция не мешает разворачиваться другим видам деятельности (прежде всего – учебной), но имеет некоторое собственное содержание, правила, запланированный результат. Основная цель музейных акций – расширение представлений участников за счет внесения в их жизнь новых дополнительных смыслов, чувственных красок, культурных значений.

Музейные акции могут быть использованы как начало большого тематического события на этапе погружения в данную тематическую среду. Мы ежегодно проводим акцию «Блокадный хлеб», посвященную Дню полного снятия блокады Ленинграда. Аксию проводят юнармейцы отряда «Орленок» по классам, рассказывают о блокаде Ленинграда, подвиге его жителей, раздают кусочки хлеба весом 125 грамм - минимальную норму выдачи на человека в период блокады.

Также популярны музейные акции, приуроченные к календарным праздникам, таким, как: День учителя – акция «Школьное детство моей бабушки», День Победы – акция «Бессмертный полк» дома» и «Бессмертный полк» - онлайн, День города – акция «Планета Дрезна»

Раз в год на День музея проводится акция «Мой экспонат» - это пополнение музейного фонда семьями учащихся. Такие традиционные акции позволяют не только создать настроение и удержать особый «дух» дня, но и быть неким школьным барометром изменений, происходящих в школьном сообществе. Также мы проводим акции по итогам того или иного музейного мероприятия (праздника, экскурсии, мастер-класса), что носить рефлексивный характер и помогает подвести эмоциональные и содержательные итоги. Например, по после экскурсии по разделу «Летопись войны 1941-1945 гг.» проводится акция «Скажем «Миру – да!» - на листах ватмана дети пишут и рисуют своё отношение к миру и войне. Акция «Георгиевская ленточка» венчает экскурсию о военном времени.

Акции бывают адресными, то есть имеющими своих героев, которым посвящаются слова пожелания, поддержки, благодарности. Это акция «Наши герои». Проводится она в социальной сети ВКонтакте, где создана группа акции. Во время акции «Мой герой» дети пишут сочинение о своем родственнике, которого считают героем (герой войны, герой труда) и приносят сочинение в музей. А акция «Семейная реликвия» «переросла» в конкурсную работу, которая стала в 2021 году призером во Всероссийском конкурсе «Добровольцы локальной истории».

Популярны в школьном музее интерактивные акции, когда юные посетители могут все потрогать своими руками. Так, например, акция «Прикоснись к истории» - это возможность примерить юными посетителями музея какую-нибудь музейную вещь (пилотку,

фуражку, шинель, народную одежду), полистать старый учебник, подержать в руках любой понравившийся экспонат.

**Квест–экскурсия** – это комбинация классической экскурсии и игры, в ходе которой осуществляется поиск чего–либо или путешествие к определенной цели через преодоление трудностей.

На базе музея проводятся квест-экскурсии в реальном и виртуальном пространствах.

В реальном пространстве квесты проходят в самом музее или за его пределами – на территории школы, в городе, за городом.

Среди них «Загадки самовара» - для младших школьников и «Тропой предков» - для учеников среднего и старшего звена.

Квест-экскурсия «Загадки самовара» (Приложение 4) этнографической направленности для учащихся 3-4 классов. Проводится в помещении музея и охватывает раздел «Русский быт». В основе сюжета – поиск детьми ключа, который открывает сундук с гостинцами. Проводит экскурсию хозяин русского стола Самовар Самоварыч. В процессе поиска дети переходят от одного экспоната к другому путем разгадывания загадок. Акцент сделан на таких предметах, как: печь, лапти, крынка, старинный утюг, люлька, сундук, стол, самовар. О них по ходу игры Самовар Самоварыч рассказывает интересные факты. Завершается квест открытием сундука ключом, найденным по ходу игры, и угощением детей конфетами и баранками.

Квест-экскурсия «Тропой предков» – проводится вне школы, в городе и за городом. К квесту могут подключиться родители, как помощники. Квест – командный, состоит из 9-ти уровней. Задания выдаются дистанционно капитану команды через личные сообщения в социальной сети ВКонтакте в течение недели. Каждое последующее задание выдается капитану после выполнения предыдущего. По условиям игры каждая команда выполняет краеведческие задания по истории родного края и города и получает за это баллы. Часть заданий предполагает поиск ответа в интернете, а часть – поиск «живого» объекта. Обязательным условием игры является фотодокументирование своих открытий, из которых потом монтируется ролик. В результате собранный материал (история и видеоролик) пополняет базу школьного музея. По итогам квеста проходит торжественная церемония награждения команд.

В виртуальном пространстве педагоги Дрезненской школы № 1 конструируют веб-квесты. Например, образовательный веб-квест по

истории нашей школы «В поисках истины» для учащихся 7-8 классов (Приложение 5). Эта тема взята не случайно. 1 сентября 2022 года школьной истории исполнится 85 лет, а в 2025 году школа отметит 85 лет со дня первого выпуска десятиклассников.

Квест создан на бесплатном конструкторе сайтов «Wix». Портал наполнен фотографиями по истории школы, хранящимися в школьном музее. Здесь много коротких, но ёмких исторических фактов, а по гиперссылкам участники могут получить дополнительную информацию, расположенную на других сайтах. Игра командная, рассчитана на три команды по 5 человек. Квест может проводиться и индивидуально. Место проведения - кабинет школы, оборудованный компьютерами и интернетом, но можно участвовать в квесте и дистанционно.

Для участия в игре участниками подается устная или письменная заявка организатору игры. Создается чат в Телеграм (или другом мессенджере) для обратной связи, где выдается ссылка на веб-квест.

В основе игры – легенда о том, что когда-то, давным давно, напали на процветающую Русь враги лютые и закрывали они все школы, детей на печки загнали, а учебники в речку Смородину побросали, под Калинов мост, богатыри освободили Русь, и пришлось людям заново возводить школьное образование на родной земле, а чтобы ничего не забылось, писали историю, до самого 20 века писали, а потом устали, а устали как раз на истории Дрезненской средней школы. Задача игроков – заполнить «белые» пятна в ее истории.

Перед стартом команды придумывают название, выбирают капитана и оформляют записную книжку, где по ходу игры записывают выполненные задания. Как только команды заканчивают оформлять записные книжки, капитаны сообщают организатору о старте. Организатор фиксирует время начала игры.

Войти в игру можно только по кнопке «Старт». На пути участников встречаются такие задания, как решить ребус, прочитать перевернутый задом наперед и вверх ногами документ, собрать фото из пазла, решить кроссворд собрать слово из рассыпавшихся букв, посчитать, сколько всего было первых звонков и выпусков 10 (11)-классников в Дрезненской школе, с момента получения статуса «средняя».

Для заданий использованы интернет - ресурсы – онлайн-конструктор ребусов, онлайн-конструктор кроссворда, яндекс-



картинки. Переходя от задания к заданию, участники доходят до финиша, где выполняют последнее творческое задание, представляющее собой музейную акцию: заглянуть в фотоальбом своей бабушки или мамы, сделать копию фотографии или фотографий её школьных лет и загрузить её в свою записную книжку с кратким описанием. После этого капитан сообщает организатору время окончания игры.

На финише подводится итог проделанной работы. Фотографии из семейных альбомов участников пополняют базу музея. Победителем становится та команда, которая верно выполнит все задания за меньшее время. Награждение участников проходит в реальном времени.

По завершении игры записи в записных книжках удаляются для следующих участников.

Таким образом, квест-экскурсия позволяет вовлечь детей в такую форму работы, которая очень интересна и необычна. Причем, квест-экскурсии интересны не только детям, но и взрослым, в частности - родителям. Об этом свидетельствуют положительные отзывы учащихся школы и родителей, оставленные в книге отзывов на сайте музея.

### **Создание сайта «Виртуальный школьный музей»**

Виртуальный музей — это собрание Web-страниц, расположенных не обязательно на одном Web-сервере, содержащих каталоги и фотографии экспонатов из различных художественных собраний

Цель создания виртуального музея в школе – расширить образовательное пространство и возможности школьного музея, используя современные инновационные технологии: цифровые и интернет-технологии.

По своей сути виртуальный музей – это электронная версия реального музея.

Создание виртуального музея способствует:

- продвижению имиджа музея в информационном образовательном пространстве;
- оцифровке музейных коллекций;

- обеспечению широкого доступа к экспонатам нашего музея;
- обеспечению специальной коммуникации (позволяет обмениваться информацией, опытом с другими школьными музеями, налаживать связи с поисковыми группами других музеев, с краеведами, поддерживать связь с людьми, живущими в других районах нашей страны).

Обоснованием для создания виртуального музея является Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» до 2030 года, в которой одной из национальных целей стоит «цифровая трансформация» - обеспечение реализации цифровой трансформации системы образования, обеспечение онлайн-сервисами образовательных организаций, реализующих программы начального общего, основного общего, среднего общего и профессионального образования.

В 2020-2021 учебном году в Орехово-Зуевском округе школьные музеи стали переходить на цифровую среду, а именно на создание виртуальных школьных музеев.

В Дрезненской школе № 1 сайт «Виртуальный музей» был создан 18 декабря 2020 года. Сайт музея расположен на портале Дрезненской школы №1. На сайте ведется блок новостей, в разделе публикаций размещается богатый материал краеведческого характера, есть виртуальные экскурсии, созданные ученическим активом в результате проектной деятельности, в разделе «Экспозиции» содержатся оцифрованные экспонаты музея, что позволяет посетителю получить свободный доступ к художественно-культурной среде.

Рассмотрим механизм создания виртуального музея на примере нашего сайта.

Итак, сайт музея расположен на портале Дрезненской школы №1. Разработчик Порталов и сайтов образовательных организаций Орехово-Зуевского округа и многих школ Подмосковья является компания «Синергия.инфо». Поэтому структура контента, его конструкция и оформление принадлежит разработчику, наша задача наполнить эту структуру содержанием.

Для создания сайта школьного музея необходимо:

1. Подготовить по форме приказ на создание сайта. Форма приказа находится в техподдержке в разделе «О сайтах образовательного портала», подраздел «Сайт музея».

2. Подать заявку в техническую поддержку пользователей от имени модератора. Тип заявки - Создание нового сайта. Один сайт - одна заявка. К заявке необходимо прикрепить скан подписанного приказа на создание сайта. Один приказ может быть на несколько сайтов.

3. Следовать инструкции исполнителя заявки (показать инструкцию).

4. После выполнения минимальных рекомендации к публикации контента и оформлению, подается новая заявка, тип заявки – активация сайта.

5. После активации сайта ссылку на него нужно разместить на портале школы в разделе «Информационный портал образовательной организации», в боковой колонке и в разделе «Деятельность», подраздел «Школьный музей»

Остановимся подробно на наполнении сайта содержанием.

Главное место на сайте принадлежит разделу «Экспозиция», где представлен весь фонд музея. С помощью оцифровки все предметы, архивные материалы и экспонаты переводятся в электронную копию. Оцифровку производят с помощью сканирования и фотографирования.

Основное требования к оцифровке – качество сделанной копии, ее «читаемость».

Электронные копии размещаются на сайте по разделам, заполняется карточка предмета, где указывается наименование, материал, кто, когда передал, легенда и прочее.

Оцифровка фонда музея очень трудоемкая и кропотливая работа, которая может занять до 3-х и более месяцев. Остальные разделы сайта гораздо проще заполнить.

На главной странице – фото с музейного мероприятия, эмблема музея, приветствие и новостная лента.

В разделе «О нас» в подразделе «Летопись» - ключевые вехи в истории музея, начиная с года его создания и до года создания виртуального музея.

Подраздел «Новости». Конструктор новостей понятный, схож с конструктором на сайте школы. Принцип публикации тот же: «редактировать», «сохранить», «посмотреть».

Есть в разделе «О нас» и «История создания», и «Коллектив», и «Документы», и «Музейное дело», и «Отзывы и предложения».

В разделе «Деятельность» - публикации профессиональных и юных краеведов, их статьи, исследовательские работы, и экскурсии, на которые посетители могут записаться или посмотреть самостоятельно, если это виртуальная экскурсия.

В разделе «Музейное дело» вносится информация о музеях города и округа, с которыми взаимодействует школьный музей.

Более полную информацию о работе с сайтом музея можно получить с помощью обучающих видеоуроков, расположенных в Личном кабинете модератора сайта. Современный музей - это не просто экспозиции, выставки, традиционные экскурсии. В наше время бурного развития информационных технологий музеям очень важно занять активную позицию в области внедрения цифровых систем предоставления информации.

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.

Таким образом, музей в современной школе представляет собой интегрированную информационно-педагогическую среду, где становятся возможными новые формы организации познавательной и коммуникативной деятельности учащихся, позволяющие самостоятельно приобретать знания и умения и использовать их в практической деятельности. Цифровые технологии позволяют широко использовать материал музея в урочной и внеурочной деятельности.

Но пространство музея не должен ограничиваться одной лишь школой, а напротив, школьный музей должен активно сотрудничать с другими музеями города, округа, региона, с общественными организациями, такими, например, как Совет ветеранов, «Боевое братство», местное духовенство, «Русское движение школьников».

Итак, чтобы быть востребованными у современных учеников, музей в школе должен быть «живым». «Живым» - в смысле постоянного поиска не только новых экспонатов, но и новых форм и методов музейно-педагогической работы, которая позволяет пробуждать и поддерживать у детей интерес к обучению, способствуя тем самым развитию творческой и успешной личности.

### **Библиографический список**

1. Долженко, Г.П. Экскурсионное дело: Учебное пособие. (Серия «Туризм и сервис») – М.: ИКЦ «МарТ», Ростовн/Д: Издательский центр «МарТ», 2005.

2. Корнеев, И. К. Ксандопуло, Г. Н. Машурцев, В. А. Информационные технологии. ТК Велби. – 2007.

3. Курышева, 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.

4. Ходжер Е.Г. Школьные музеи: метод. Рекомендации по созданию и организации деятельности музеев образовательных учреждений – Хабаровск: ХК ИППК ПК, 2007.

5. Каячкова С.Г. Музей в образовательном учреждении: метод. Рекомендации по созданию и паспортизации музеев. – Хабаровск: КГБОУ ДОД ХКЦРТДиЮ, 2013.

**Видеопроекты школьников**

**"Моё родное Подмосковье"** - видеоролик о культурном, природном и историческом наследии Подмосковья. В его съемке было задействовано 38 учащихся 5-11 классов и ученический актив, среди которых юнармейцы, лидеры ДШО "Юное поколение" и актив музея.

**"Дети блокадного Ленинграда"** - видео-интервью с ветераном Великой Отечественной войны Суховой Ниной Дмитриевной. Съемка проводилась дома у ветерана.

**"Воспоминания о войне. Кузина Екатерина Дмитриевна"** - видео-интервью с ветераном Великой Отечественной войны, съемка проводилась в школьном музее.

**"Воспоминания о войне. Мартынова Александра Семёновна"** - видео-интервью с ветераном Великой Отечественной войны, съемка проводилась в школьном музее.

**"Седые дети"** - документальный фильм, продолжительностью 1 ч. 24 мин. Автор фильма Щербаков Максим, учащийся 8 класса. В основе фильма - рассказ ветеранов о голодном военном детстве, о концлагере, о детском доме, о блокаде Ленинграда... рассказ очевидцев об ужасах войны, которые им довелось пережить...

**"Бессмертный полк" дома"** - видеоролик - акция "#Бессмертныйполкдома", в котором приняли участие учащиеся начальных классов.

**"Военная летопись 1941-1945"** - виртуальная экскурсия по школьному музею по разделу "Военная летопись 1941-1945 гг.". Автор Нужнова Ксения, 11 класс.

**"История Храма Великомученицы Параскевы г. Дрезна"** - авторы Астафьев Николай (9 кл.) и Балясников Никита (9 кл.)

**"Обзорная экскурсия по школьному музею"**

**"Видеозаезд по школьному музею"**

**"Фотоальбом Дрезненской прядильно-ткацкой фабрики"**

**"История музейного дела"** - видеоролик - подборка фотографий о работе школьного музея в период с его открытия в новой школе с 1998 г. по 2006 г.

Методические разработки

- [Сценарий интерактивной экскурсии "Пионерская организация"](#)
- [Сценарий музейного праздника "Русские посиделки"](#)
- [Экскурсия в былинном стиле "Сказание о войне"](#)
- [Сценарий Урока мужества «Ленинградская блокада»](#)
- [Проект "Виртуальный музей"](#)
- [Проект "Видеоэкскурсия по Храму г. Дрезна"](#)
- [Сценарий квеста "Тропой предков" для учащихся 4-5 и 6-8 классов](#)

## Экскурсия-спектакль «В гостях у Дуняши»

для младших школьников

<https://clck.ru/gv9sx>

**Цель:** формировать у обучающихся представление о культуре и быте русского народа, о назначениях предметов крестьянского хозяйства.

**Задачи:**

- познакомить слушателей с видами русской народной женской одежды;
- формировать понимание связи характера носимой одежды с особенностями русского быта;
- развивать эстетический вкус; воспитывать чувство гордости за наследие наших предков;
- пополнение словарного запаса.

**Аудитория:** учащиеся 1-4 классов не более 15 человек.

**Экспозиция «Русской изба»:** макет печи, на печи – народные тряпичные куклы, у печи ухват, хлебная лопата, березовые дрова, в печи чугунок, в избе – стол с лавками под образом, на столе самовар, ложки хохломские, глиняные чашки, на полу домотканая дорожка, в углу - старинный кованый сундук, на сундуке старинная ручная прялка с прикрепленной куделью и веретеном, над сундуком - люлька с куклой, возле сундука ножная прялка, и шкаф с домашней утварью.

**Действующие лица:**

1. Крестьянка Дуняша – одета в народный костюм
2. Сынок Иванушка – одет в русскую рубаху
3. Дочка Алёнушка – одета в рубаху и русский сарафан, на голове платочек
4. Ложжари – одеты в русские рубахи

**Ход экскурсии:**

*Посетители рассаживаются на стульях перед экспозицией «Русская изба». В избе на лавке сидит Алёнушка и прядет кудель, Иванушка ложки за столом перебирает, а Дуняша сидит на сундуке и люльку качает.*



**Ведущий** - Здравствуйте, гости дорогие! Гости званые да желанные! Приглашаем вас заглянуть в гости в избу к крестьянке Дуняше. Рассаживайтесь поудобнее, спектакль начинается.

*Выходят ложжари и исполняют номер на ложках.*

**Дуняша** (после выступления ложжарей) – Тише вы, окоянные, дитя разбудите!

*Ложжари уходят*

**Дуняша** (качает люльку и поет)

– Баю-баю, баю-бай,  
Спи, мой мальчик, засыпай,  
Гуленьки-гуленьки,  
Сели к Васе в люленьку,  
Стали люленьку качать,  
Стали детку величать.  
Баю-баю, баю-бай,  
Спи, мой мальчик, засыпай.

**Дуняша** - Уснул. Алёнушка, откладывай веретено с куделью, пора на стол накрывать. Будем ужинать. Зажги лучину на печи. А ты, Иванушка, дров подложи, чтоб жарче печь горела. Звучит фоновая музыка балалайки.

*Аленушка подходит к печи и как будто зажигает лучину, а Иванушка дров подкидывает.)*

**Дуняша** - А я кашу из печи достану. Готова уж поди. А ну-ка, Аленушка, дай-ка мне ухват (*Аленушка подает ухват, Дуняша достает чугунок и ставит его на стол*). Что есть в печи на стол мечи. Ну, Иванушка, раскладывай ложки.

Иванушка (*раскладывает ложки и приговаривает*) - Эта ложка – тятина. Эта ложка – мамкина. Эта ложка Аленушкина, а эта ложка моя, точеная, ручка золоченая. Никому ее не отдам.

**Дуняша** - Самовар еще нужно поставить, а воды нет. Аленушка, возьми коромысло, да сходи к колодцу за водой (*Аленушка берет коромысло и уходит за перегородку, там ей надевают на коромысло*

*два ведра). А я пока пироги в печь поставлю (достает из-за печи лопату с подносом, а на подносе пироги и ставит их в печь). Вот и хорошо, а теперь, чтобы пирожки пропеклись, надо хлебную лопату высоко поднять и дотронуться до печной трубы. Вот так. Тем временем Аленушка возвращается с водой.*

**Дуняша** – Спасибо, доченька. Помощница моя. Есть у нас для тебя подарочек, платочек, тятя с ярмарки привез. Возьми в сундуке, примерь.

**Аленушка** – Спасибо, матушка (*Аленушка открывает сундук и достает платочек, накидывает его на плечи*). Дуняша - Иванушка, наливай воду в самовар да раздувай угли (*Иванушка делает*). А я достану пирожки из печи. Скоро тятя ваш вернется (берет лопату, достает пироги, ставит поднос с пирогами на стол). Молодец, Иванушка, вот и тебе гостинчик, петушок на палочек.

**Иванушка** – Спасибо, матушка.

**Дуняша** – Ну, садитесь ужинать (*все садятся за стол, накладывают кашу, едят*). Стук в дверь.

**Дуняша** - Ой, кто-то к нам стучится, никак гости пожаловали. Здравствуйте, гости дорогие (*берет из зрителей двоих мальчика и девочку*), проходите, надевайте сарафан, рубаху (*одевает детей*), милости просим за стол отведать чайку с пирожками. Пирожки вкусные, румяные. А Иванушка нам на балалаечке сыграет.

*Гости садятся за стол, как будто наливают чай, едят, пьют. А Иванушка на лавку садится и берет балалайку, делает вид, что играет, звучит музыка балалайки «Светит месяц, светит ясный», а Аленушка садится рядом с Иванушкой на лавку кудель пряхть.*

**Дуняша** – Ну что, гости дорогие, давайте поиграем, посмотрим, кто из вас самый проворный: нужно с помощью ухвата горшок в печь отправить, а потом его вытащить.

*Проводится игра.*

**Дуняша** – Молодцы, оба справились на «отлично». А вот у нас еще гости пришли и тоже хотят попробовать горшок в печь поставить. Проводится игра со зрителями.

**Дуняша** - А кто хочет попробовать кудель поплести?  
*Дети по очереди пробуют.*

**Дуняша** - А кто хочет попробовать с коромыслом походить?  
*Дети по очереди пробуют.*

**Дуняша** – Молодцы, ребята, вот вам за ваши труды и награда – петушки на палочке. А что сказать нужно?  
*Дети говоря «спасибо».*

**Дуняша** – Понравилось вам в гостях у Дуняши? А что понравилось? (*ответы детей*). Ну что ж, пора прощаться. Будем рады видеть вас снова!

*Выступление ложкарей. [Ложкари - YouTube](#)*  
*В конце **ни** хором кричат «Всё!»*

**Квест-экскурсия этнографической направленности  
«Загадки самовара»  
для учащихся 3-4 классов  
<https://clck.ru/gvA8D>**

**Цель:** формирование представлений о жизни и быте русского народа конца XIX-начала XX вв., обычаях и традициях.

**Задачи:**

- познакомить детей с избой – жилищем крестьянской семьи, с предметами старинного русского быта;
- Обогащение речи учащихся новыми слова;
- активизация познавательного интереса учащихся к отечественной истории;
- развитие умения анализировать ситуации, критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации;
- формирование навыка поиска необходимой информации;
- Формировать потребность в изучении истории русского народа, формирование умения работать в команде, прислушиваться к мнению своих товарищей;
- воспитание бережного отношении к старинным вещам, народным традициям, обычаям гостеприимства, интерес к русскому фольклору.

**Место проведения:** исторический музей МОУ Дрезненская СОШ № 1, раздел «Русский быт» и «Народные промыслы».

**Аудитория:** учащиеся 3-4 классов в количестве не более 15 человек.

**Время проведения:** 30 минут.

**Ход квест–экскурсии:**

*Дети заходят в музей и встают полукругом перед разделом «Русский быт».*

**Экскурсовод Самовар Самоварыч (далее СС) -** Здравствуйте, ребята! *(дети отвечают)*. Вы пришли в музей. Давайте вспомним правила поведения в музее *(дети отвечают)*.

Молодцы! А знаете кто я? Я хозяин стола, Самовар Самоварыч. Запомнили, как меня зовут? (да) Как? (дети отвечают) Я очень рад видеть вас у себя.

Я приготовил для вас гостинцы к чаю: конфетки - бараночки. Они лежат в сундуке (показывает). А сундук – на замке. А ключ от замка я не помню куда положил. Поможете мне его найти? (дети отвечают).

Вот спасибо! Вместе мы точно найдем - по подсказкам, которые я каждый раз оставляю, чтобы что-то найти. А то я уж старый стал, мне скоро 300 лет – памяти нет. Да.

А плясать, как говорится, мы начнем от печки. Она – главная в крестьянском доме. Чего только не делает печь. Загибайте пальчики. Посчитаем. И варила, и светила, и обогривала, и лечила, и мыла, и спать клала, и сушила, и избу украшала. Вон сколько! Настоящий кухонный комбайн. А ну-ка, ребята, поищите-ка в печке подсказку (дети начинают искать). Под дровами поищите. В устье загляните. Может в чугуна? Или сверху на печи, на лежанке? Нашли? (дети отвечают «нашли»). Читайте (дети читают загадку, написанную на клочке бумаги)!

**Дети читают:**

Я, чугуна, я старинный,  
Для хозяек друг завидный.  
Жар углей во мне горит,  
Из ноздрей-то дым валит.  
Очень я люблю бельё,  
То – призвание моё!

*Дети отгадывают слово «утюг».*

СС - Точно! Утюг! И где же это чудо-юдо такое? Чугунное, старинное, с углями да ноздрями? (Дети ищут, находят). Вот оно где. Двести лет назад появились чугуна утюги. Их нагревали в печке, а затем старались быстро разгладить одежду, пока утюг не остыл. Если он охлаждался, его опять помещали в печь для того, чтобы он нагрелся, и снова приступали к глажке.

Позже додумались нагревать утюг изнутри. В него клали с помощью таки щипцов (показывает) горячие угли. Вот сюда. По бокам имелись

отверстия для раздува угольков. Ребята, в каком-то из этих утюгов подсказка лежит, поищите-ка (*дети ищут, находят*).

**Дети читают:**

Крутит, крутит, завивает,  
В нить кудельку превращает.

А стоит у мастерицы  
У окошка во светлице.

*Дети отгадывают слово «прялка».*

СС - Правильно, прялка! Прялка это устройство для ручного изготовления ниток из кудели - очищенного волокна. В музее у нас две прялки – ножная и ручная. И обе они выполняют одну задачу - спрядуют нить. Мастерица вытягивает ее и скручивает из кудели и наматывает на веретено или катушку. Ну что ж, слово отгадали, теперь ищем прялку, а в ней подсказку! (*дети ищут, находят, читают*).

**Дети читают:**

Не ботинки, не сапожки,  
Но их тоже носят ножки.  
Их сплетают лихо  
Из бересты, из лыка,  
А чтоб с ножки не спадали,  
Их верёвкой привязали.

*Дети отгадывают слово «лапти».*

СС - Точно! Лапти! Где же они? (*дети ищут*) Нашли! Молодцы! Лапти (*показывает*) – один из самых древних видов обуви. В России в лапти обувались только деревенские жители, то есть крестьяне. Ну, а крестьяне составляли основное население Руси. Лапоть и крестьянин были почти синонимами. Помните, в русской сказке Змей-Горыныч называл Ивана – крестьянского сына? «Мужик-лапотник». А лапотник он потому, что умел лапти плести. Ай да умные ребята, и эту загадку отгадали. Может в лаптях мы и найдем ключ от сундука, где гостинцы лежат? А ну-ка, поищите (*дети ищут, находят подсказку*).

**Дети читают:**

Я не банка, не бутылка,  
И не кружка, не копилка  
Слеплена из глины я,  
В печке не боюсь огня.  
Молока в меня налей,  
Осторожно, не разбей!

*Дети отгадывают слово «крынка».*

СС - Опять отгадали! Крынка! Крынка (*показывает*) - это глиняный сосуд с широким краем и узким горлом, имеющий шарообразную форму в нижней части. Внешне же такая посуда больше напоминает обычный кувшин, но без ручки и без крышки. Главное назначение крынки состояло в хранении молока: парного и холодного. Благодаря тому, что структура глиняной посуды пористая, в ней продукты как будто «дышат», и благодаря этому дольше остаются свежими. Кувшин использовали и для приготовления томлёного молока в печи. Крынок в нашем музее много. В какой-то из них лежит то, что мы ищем. Давайте заглянем в них (*дети ищут, находят подсказку*).

**Дети читают:**

Котя, котенька, коток,  
Котя – серенький лобок.  
Приди, котя, ночевать, колыбельку покачать.

*Дети отгадывают слово «люлька» или «зыбка»*

СС - Да, ребята, это люлька или зыбка. Основное ее назначение - укачивание ребенка. Слово люлька возникло от общеславянского лЮлю – лелею. Зыбка — первая земная обитель новорождённого, особое место, требующее магических оберегов и выполнения ритуалов, для защиты жизни и здоровья ребёнка. Большинство русских зыбок подвешивались к потолку или на оцеп, как у нас в музее. Оцеп - это длинная деревянная палка. Где-то в люльке что-то спрятано. Давайте поищем (*дети ищут, находят ключ*).

СС - Ах, вот он, ключ! Нашли! Молодцы! Ну, теперь и сундук откроем. Смотрите, какой он большой, деревянный, железом кованный, да с узорами! Это такой мини-шкаф. В нем хранили вещи, бельё, ценности, продукты. Если в семье рождалась дочка, то, пока

она росла, сундук наполнялся приданным: одеяло, подушки, платья, платочки, отрезы на одежду. И с этим сундуком она потом замуж выходила, так сундук передавался из поколения в поколение. Давайте же его скорее откроем (*открывает и достает оттуда гостинцы*).

СС - Ну, гости дорогие, позвольте вас теперь и попотчевать. Садитесь за стол на лавки, а кому не хватило места, садитесь на сундук и скамейки (*дети рассаживаются, Самовар Самоварыч медленно раздает угощение и рассказывает*).

СС - Гостям предназначалось самое важное место в избе — красный угол (*показывает*), который располагался по диагонали от печи. Красный – значит главный, почетный, красивый самый. Здесь вешали иконы (*показывает*), клали молитвенные книги, здесь играли свадьбу. Традиционное домашнее русское застолье в 19-20 веках - это стоящий на столе самовар с чашками и блюдами, а рядом бублики, каша, щи, блины, мед и пироги. На праздничный стол стелили скатерть, а Ложки и вилки были роскошью. Украшением стола был и остается самовар. Первые русские самовары появились у нас триста лет назад, в первой половине 18 века. А знаете, где в наших краях делали самовары? Не знаете? Во владимирской области, в городе Киржач. Слышали о таком? А у кого есть дома самовар? (*дети отвечают, что есть, Самовар Самоварыч комментирует, что до сих пор самовары в моде*)

СС - Ну, гости дорогие, пора и прощаться. Понравилась вам наша встреча? А что понравилось? Какие предметы старинные вы запомнили? А еще придете?

*Дети отвечают.*

СС - Старое уходит, но его важно знать и беречь. Русская старина вся пронизана добром. Я желаю вам добра и надеюсь, что все, о чем вы сегодня узнали, останется в душе у каждого из вас. До новых встреч!



**Web-квест «В ПОИСКАХ ИСТИНЫ»  
для учащихся 7-8 классов**

**Цель:** познакомить учащихся Дрезненской средней школой № 1 с историей родной школы.

**Обоснование:** 1 сентября 2022 года школьной истории исполнится 85 лет, а в 2025 году школа отметит 85 лет со дня первого выпуска десятиклассников.

**Ресурсы игры:**

- портал игры <https://elemnika1971.wixsite.com/my-site>
- компьютеры (ноутбуки)
- Интернет
- мобильные телефоны и приложение Telegram с созданным чатом игры
- онлайн-генератор ребусов
- онлайн-конструктор кроссворда
  - яндекс-картинки
- гугл-презентация для создания записных книжек
- группа школьного музея в ВКонтакте [https://vk.com/istoriki\\_drezni](https://vk.com/istoriki_drezni)
- сайт краеведа «Дрезна-истоки» <http://drezna-istoki.ru/>

**Описание web-квеста**

Квест создан на бесплатном конструкторе сайтов «Wix» <https://www.wix.com/>.

Портал наполнен фотографиями по истории школы, хранящимися в школьном музее. Здесь много коротких, но ёмких исторических фактов, а по гиперссылкам участники могут получить дополнительную информацию, расположенную на других сайтах.

Игра командная, рассчитана на три команды по 5 человек.

Квест может проводиться и индивидуально.

Место проведения - кабинет школы, оборудованный компьютерами и интернетом, но можно участвовать в квесте и дистанционно.

Для участия в игре участниками подается устная или письменная заявка организатору игры.

Создается чат в Telegram (или другом мессенджере) для обратной связи, где выдается ссылка на web-квест.

В основе игры – легенда о том, что когда-то, давным-давно, напали на процветающую Русь враги лютые и закрывали все школы, детей на печки загнали, а учебники в речку Смородину побросали, под Калинов мост, богатыри освободили Русь от варварского нашествия, и пришлось людям заново возводить школьное образование на родной земле, а чтобы ничего не забылось, писали историю, до самого 20 века писали, а потом устали, а устали как раз на истории Дрезненской средней школы.

Задача игроков – заполнить «белые» пятна в ее истории.

Перед стартом команды придумывают название, выбирают капитана и оформляют записную книжку, где по ходу игры записывают выполненные задания.

Как только команды заканчивают оформлять записные книжки, капитаны сообщают организатору о старте. Организатор фиксирует время начала игры.


Войти в игру можно только по кнопке «Старт». На пути участников встречаются такие задания, как решить ребус, прочитать перевернутый документ, собрать фото из пазла, решить кроссворд собрать слово из рассыпавшихся букв, посчитать, сколько всего было первых звонков и выпусков 10 (11)-классников в Дрезненской школе, с момента получения статуса «средняя».

Переходя от задания к заданию, участники доходят до финиша, где выполняют последнее творческое задание, представляющее собой музейную акцию: заглянуть в фотоальбом своей бабушки или мамы, сделать копию фотографии или фотографий её школьных лет и загрузить её в свою записную книжку с кратким описанием. После этого капитан сообщает организатору время окончания игры.

На финише подводится итог проделанной работы. Фотографии из семейных альбомов участников пополняют базу музея.

Победителем становится та команда, которая верно выполнит все задания за меньшее время. Награждение участников проходит в реальном времени.

По завершении игры записи в записных книжках удаляются для следующих участников.



Муниципальное общеобразовательное учреждение  
Дрезненская средняя общеобразовательная школа № 1  
Орехово-Зуевского городского округа  
Московской области

Е.И. Коцкая, Е.В. Никитина

**МУЗЕЙНАЯ ПЕДАГОГИКА  
КАК ОСНОВА РАЗВИТИЯ  
ТВОРЧЕСКОЙ И УСПЕШНОЙ  
ЛИЧНОСТИ**

**Методические рекомендации  
руководителям музейных формирований  
образовательных учреждений, педагогам  
дополнительного образования, классным  
руководителям, учителям истории и  
краеведения.**

Дрезна 2022

## Аннотация

Методические рекомендации рассмотрены на заседании педагогического совета МОУ Дрезненская СОШ № 1 (протокол №5, 22.04.2022г.)

Авторы-составители:

Коцкая Елена Ивановна, заместитель директора по ОБВВР МОУ Дрезненская СОШ № 1, высшая квалификационная категория  
Никитина Елена Владимировна, педагог-организатор МОУ Дрезненская СОШ № 1, высшая квалификационная категория

Методические рекомендации составлены на основе материалов региональной стажировочной площадки МОУ Дрезненская СОШ №1 в период ее работы с 1 сентября 2021 года по 15 апреля 2022 года.

Материалы содержат накопленный педагогами опыт по использованию музейной педагогики как инновационной педагогической технологии в образовательном процессе МОУ Дрезненская СОШ №1.

Материалы стажировочной площадки были представлены на Всероссийской научно – практической конференции Минобрнауки России на базе Оренбургского государственного университета в январе 2022 года и вошли в электронный сборник трудов с присвоением ISBN. Сборник включен в Российский индекс научного цитирования (РИНЦ) и зарегистрирован в федеральном государственном унитарном предприятии НТЦ «Информрегистр» в июне 2022 года.

Данные методические рекомендации предназначены для руководителей музейных формирований образовательных учреждений, педагогов дополнительного образования, классных руководителей, учителей истории и краеведения.

Рекомендации направлены на расширение и углубление знаний педагогов по использованию современных интерактивных форм и методов работы школы в области музейной педагогики, которые направлены на развитие творческой и успешной личности каждого ребенка.

## Содержание

Введение .....	4
Музейная педагогика в образовательном пространстве школы.....	5
Школьный музей .....	5
Реальный музей.....	7
Виртуальный музей .....	8
Интерактивные формы работы школьного музея.....	9
Создание сайта «Виртуальный школьный музей» .....	16
Приложение 1. Видеопроекты школьников.....	21
Приложение 2. Методические разработки.....	22
Приложение 3. Экскурсия-спектакль «В гостях у Дуняши».....	23
Приложение 4. Квест-экскурсия «Загадки самовара» .....	27
Приложение 5. Web-квест «В поисках истины».....	32

## Введение

Стратегическим направлением развития современной системы образования является решение проблемы личностно-ориентированного образования, которое направленно на поиск средств и методов, соответствующих индивидуальным запросам каждого обучающегося и создающих оптимальные условия для его самореализации. Первостепенную роль играет формирование образовательной среды для воспитания школьника как ответственного гражданина и патриота своей страны, усваивающего и присваивающего духовно-нравственные ценности народа и государства в целом.

На сегодняшний день именно с усилением воспитательной компоненты, в частности духовно-нравственным и гражданско-патриотическим воспитанием, связывают обеспечение позитивной динамики развития личности и всего общества. Данная задача является не только актуальной, но и ключевой в современной образовательной системе. Она отражена в следующих нормативно-правовых документах: Закон «Об образовании в РФ», Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года, Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России, Федеральный государственный образовательный стандарт. Сегодня школьные музеи занимают одно из ведущих мест в системе российского образования, и становятся активными элементами общественной жизни.

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

Эффективность работы музея зависит, прежде всего, в разработке форм и методов 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.

## **Музейная педагогика в образовательном пространстве школы**

Музейная педагогика является эффективным средством духовно-нравственного и гражданско-патриотического воспитания, а также ресурсом в формировании образовательной среды для развития ребенка. В настоящее время музей становится не только информационно-коммуникативным центром, но и мощным звеном в сохранении традиций поколений, базой для выполнения проектно-исследовательских работ, их презентации на разных уровнях. Требуется системная работа с педагогами по развитию профессиональных компетенций и мастерства, для работы и внедрения форм и методов музейной педагогики как инновационной педагогической технологии в образовательную среду школы.

Музейная педагогика – это научно-практическая дисциплина, стоящая на стыке музееведения, педагогики и психологии, рассматривающая музей как образовательную систему и направленная на оптимизацию взаимодействия музея и посетителя.

В настоящее время музейная педагогика является инновационной педагогической технологией, которая рассматривает музей как образовательную систему и внедряет новые формы и методы организации образовательного процесса. Музейная педагогика оказывает большую помощь в воспитании личности, а именно в формировании духовно-нравственных и гражданско-патриотических чувств молодого поколения. Воспитание обучающихся на примерах истории, осмысливание опыта предшествующих поколений является гарантом того, что патриотизм и гражданственность будут всегда нормой общества.

### **Школьный музей**

Исторический музей Дрезненской школы № 1 – это музей с многолетней историей. Он ведет свою летопись с 1963 года.

Цель школьного музея - расширение образовательного пространства школы, активизация познавательной, творческой, социальной деятельности обучающихся и педагогов школы по

изучению истории Великой Отечественной войны, истории своего народа, города, школы, своей семьи средствами музейной педагогики.

Задачи школьного музея:

- осуществление музейными средствами деятельности по воспитанию, обучению, развитию, социализации обучающихся;
- духовно-нравственное и гражданско-патриотическое воспитание подрастающего поколения;
- сбор, изучение и хранение музейных предметов, их оформление и экспонирование;
- развитие информационных и коммуникативных компетенций, навыков проектной и исследовательской работы учащихся;
- развитие творческих способностей детей;
- формирование уважительного отношения к нравственным ценностям прошлых поколений.

Школьный музей существует в реальном и виртуальном пространствах (схема 1).



Схема 1. Формы работы школьного музея



## **Реальный музей**

Реальный музей занимает классную комнату размером 42 кв.м.

Профиль – исторический. Фонд музея насчитывает 2201 предмет, из них - 1890 - подлинные.

Экспозиционные разделы: «Русский быт», «Народные промыслы», «История Дрезненской фабрики - история города», «Летопись войны 1941-1945 гг.», «История школы».

Экспозиция музея - результат длительной, творческой работы учащихся, педагогов, родителей. Технология музейной педагогики применяется на уроках, занятиях по внеурочной деятельности, дополнительного образования

В школьном музее проводятся учебные экскурсии по предметам: окружающий мир, история, литература, МХК, изобразительное искусство.

Музейные предметы используются педагогами в качестве учебных пособий на уроках при изучении определенных тем, демонстрируются во время беседы учителя с учащимися; используются для подготовки докладов и сообщений учащимися на уроках по заданию учителя.

Во время учебных экскурсий используются аудиозаписи военных песен и сообщения о событиях на фронтах, демонстрируются архивные документальные фильмы, кадры из художественных кинофильмов, видеоматериалы, созданные в ходе проектной деятельности учащимися.

При знакомстве с народным фольклором на уроках литературы, истории учащиеся вовлекаются в народные детские и обрядовые игры: «Ручеек», «Гуси-лебеди», «Где был Иванушка» и другие.

Также в школьном музее проводятся тематические классные часы и занятия по курсам внеурочной деятельности:

- в 1-4 классах «Я и мое Отечество», «Мир человека», «Уроки нравственности», «Декоративное творчество»,
- в 5-11 классах «Основы православной культуры», «Я гражданин России», «Я и моё Отечество», «Духовное краеведение Подмосковья», «Шаг в профессию». Занятия по курсам дополнительного образования «Я артист», «Юнармейский отряд «Орленок».

Занятия проходят в таких интерактивных формах, как музейные акции, музейные игры, мастер-классы, музейные праздники, квест-экскурсии, экскурсии-спектакли, встречи с ветеранами войны и труда и выдающимися людьми разных профессий.

Совет музея – еще одна форма работы школьного музея. Совет формируется каждый год в сентябре из ученического актива 5-11 классов и юнармейского военно-патриотического отряда «Орленок».

Актив принимает участие в различных мероприятиях школьного музея, проводит экскурсии, поисково-исследовательскую работу. Так, например, осенью 2020 года на Украине были найдены останки бойца, погибшего в годы Великой Отечественной войны, и бакелитовая капсула, а в ней записка с личными данными погибшего, из которой следовало, что боец - Славнов Василий Павлович 1903 года рождения, уроженец города Дрезна. В январе 2021 г. через администрацию Орехово – Зуевского городского округа с руководителем нашего музея связался старший научный сотрудник Черниговского областного музея имени Тарновского Денис Дрозд с просьбой помочь в поисках родственников. Ребята охотно откликнулись на просьбу, и помогли найти родственницу погибшего, которая проживает в настоящее время в городе Покров. Останки бойца были с почестями захоронены на Покровском кладбище.

### **Виртуальный музей**

Виртуальный музей – это деятельность музея в дистанционном и интернет-пространствах в форме сайта, YouTube-канала, группы в социальной сети, чата, страницы.

Сайт виртуального музея - это электронная версия реального музея. На сайте музея содержатся оцифрованные экспонаты музея, что позволяет посетителю получить свободный доступ к художественно-культурной среде. Также на сайте ведется блок новостей, в разделе публикаций размещается богатый материал краеведческого характера, виртуальные экскурсии, созданные ученическим активом в результате проектной деятельности.

На школьном YouTube-канале размещаются видеоролики, созданные учащимися (Приложение 1). Сам YouTube-канал также может стать результатом проектной деятельности школьников. Например, проект «Создание школьного YouTube-канала «Объектив ТВ» ученического актива Дрезненской школы № 1 стал победителем Всероссийского конкурса «Обретенное поколение: наука, творчество,

духовность» 2020 года. Тезисы его проекта «Школьное «Объектив ТВ» вошли в сборник, посвященный 75-летию Победы.

Страничка школьного музея в социальной сети позволяет привлечь внимание большое число пользователей, например, в самой популярной сети «ВКонтакте», где публикуются новости, предметы познания и исследования, результаты деятельности, происходит обмен информацией, проводятся опросы, акции.

#### **Полезные ссылки:**

- Виртуальный музей <https://museum-ozr-shkdr1.edumsko.ru/>
- Группа школьного музея в Вконтакте [https://vk.com/istoriki\\_drezni](https://vk.com/istoriki_drezni)
- Школьный YouTube-канал «Объектив ТВ» <https://goo.su/8zsD>
- Ссылка на подраздел сайта школы «Школьный музей» <https://ozr-shkdr1.edumsko.ru/activity/museum>

### **Интерактивные формы работы школьного музея**

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.

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.

Интерактивность предоставляет право посетителю 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.

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.

В настоящее время традиционные, советские, формы пассивного восприятия информации, используются, но они приобрели интерактивные элементы, монотонные лекции сменились на «живые» беседы с активным взаимодействием обучающихся с экспонатами, друг с другом, с другими людьми.

К элементам интерактивности относятся:

- использование аудиозаписей - трансляция аудио записей военной поры: информационные сообщения о событиях на фронтах, военные песни, воспоминания фронтовиков и тружеников тыла;
- 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);
- встречи с выдающимися людьми: с ветеранами войны и труда, с участниками различных исторических событий школы, города или округа - ранее широко распространенная форма работы школьных музеев. В настоящее время организация встреч с ветеранами Великой Отечественной войны становится достаточно трудным, 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 – приемников исторической памяти;

- ритуалы - эта форма активизации восприятия обучающимися сегодня также актуальна. Минута молчания, возложение цветов, вынос знамени и боевых наград, флешмоб с использованием георгиевских ленточек, элементов военной формы – методы позволяющие активизировать обучающихся и придать образовательному процессу эмоциональную окраску.

В настоящее время в музейной педагогике наряду с традиционными формами работы предпочтение отдается интерактивным формам работы, таким, как музейная акция, мастер-класс, экскурсия-спектакль, музейный праздник, квест-экскурсия, QR-экскурсия, поход одного дня (Приложение 2).

В интерактивных формах работы широко используются цифровые инструменты просветительской и коммуникационной деятельности: виртуальные экскурсии, флешмобы, квесты, музейные акции и другие формы работы с дистанционным и реальным участием. В работе школьного музея это необходимо, поскольку позволяет сделать процесс познания более интересным, креативным, привлекательным для современного школьника.

Рассмотрим интерактивные формы работы школьного музея.

**Экскурсия-спектакль.** Ученики становятся непосредственными участниками театрализованной экскурсии. Например, экскурсия-спектакль по экспозиции «Русская изба» - «В гостях у Дуняши» (Приложение 3). В ходе спектакля ученики могут попить чай за столом зажиточного крестьянина, покачать колыбель с младенцем, поносить ведра на коромысле, с помощью ухвата поставить в печь горшок, а с помощью лопаты вытащить хлеб из печи, попрыгать кудель, поиграть на деревянных ложках.

**Мастер-класс** - это ознакомление с принципами и методами изготовления музейных предметов, что позволяет ученику стать активным участником экспозиционной работы. В музее проводятся мастер-классы по изготовлению кукол-оберегов (куклы-закрутки, «свадебное дерево», куклы-крупенички), предметов военной поры (письма-треугольники), мастер-классы по завязыванию пионерского галстука и по плетению косичек с бантиками (прически школьниц советской эпохи).

**Музейные праздники** – это, как правило, большие, открытые общешкольные мероприятия с участием различных гостей, представителей тех или иных организаций.

Большинство музейных праздников в Дрезненской школе № 1 проводятся в рамках сотрудничества с местными Храмами. При участии местного духовенства для учащихся старших классов и среднего звена проводятся музейные праздники, например, «Лето Господне», «Пасха Христова и День Победы», «Новомученики и исповедники Орехово – Зуевские», «Сергиевские чтения», посвященные священномученику Сергию Сковрцову, причисленному к лику Святых.

Для учащихся начальной школы организуются «Рождественские утренники», «Светлый праздник Пасхи», «Широкою Масленицу». Видеозаписи подобных музейных праздников размещаются на YouTube-канале «Объектив ТВ» МОУ Дрезненская СОШ №1.

Кроме этого, традиционными являются тематические музейные праздники: «Русские посиделки», «День Победы», «День рождения школы», «День города», «Праздник русской березки» (летом в пришкольном лагере) и другие.

Следующая форма интерактивной работы - **поход одного дня**. Это прохождение группой юных краеведов-туристов намеченного маршрута с целью найти объект и его исследовать. Например, краеведы Дрезненской школы № 1 выбрали объект - Язвицкая гора, цель похода – установить ее точные координаты. Ребята вместе с педагогом построили маршрут, подготовились к походу и успешно прошли намеченный путь, испытав на себе все трудности, с которыми сталкиваются краеведы и туристы, но получив при этом колоссальное удовлетворение от похода. Полученные в ходе исследовательской экспедиции данные были переданы в организацию местных краеведов для последующего внесения этих данных в географию объекта.

**Музейная акция** – одна из форм развивающей педагогической и психологической работы в школе. По своей сути акция – это тематическая среда, часто – игровая, которая на некоторое время создается в пространстве школы, параллели или отдельного класса. Акция не мешает разворачиваться другим видам деятельности (прежде всего – учебной), но имеет некоторое собственное содержание, правила, запланированный результат. Основная цель музейных акций – расширение представлений участников за счет внесения в их жизнь новых дополнительных смыслов, чувственных красок, культурных значений.

Музейные акции могут быть использованы как начало большого тематического события на этапе погружения в данную тематическую среду. Мы ежегодно проводим акцию «Блокадный хлеб», посвященную Дню полного снятия блокады Ленинграда. Аксию проводят юнармейцы отряда «Орленок» по классам, рассказывают о блокаде Ленинграда, подвиге его жителей, раздают кусочки хлеба весом 125 грамм - минимальную норму выдачи на человека в период блокады.

Также популярны музейные акции, приуроченные к календарным праздникам, таким, как: День учителя – акция «Школьное детство моей бабушки», День Победы – акция «Бессмертный полк» дома» и «Бессмертный полк» - онлайн, День города – акция «Планета Дрезна»

Раз в год на День музея проводится акция «Мой экспонат» - это пополнение музейного фонда семьями учащихся. Такие традиционные акции позволяют не только создать настроение и удержать особый «дух» дня, но и быть неким школьным барометром изменений, происходящих в школьном сообществе. Также мы проводим акции по итогам того или иного музейного мероприятия (праздника, экскурсии, мастер-класса), что носить рефлексивный характер и помогает подвести эмоциональные и содержательные итоги. Например, по после экскурсии по разделу «Летопись войны 1941-1945 гг.» проводится акция «Скажем «Миру – да!» - на листах ватмана дети пишут и рисуют своё отношение к миру и войне. Акция «Георгиевская ленточка» венчает экскурсию о военном времени.

Акции бывают адресными, то есть имеющими своих героев, которым посвящаются слова пожелания, поддержки, благодарности. Это акция «Наши герои». Проводится она в социальной сети ВКонтакте, где создана группа акции. Во время акции «Мой герой» дети пишут сочинение о своем родственнике, которого считают героем (герой войны, герой труда) и приносят сочинение в музей. А акция «Семейная реликвия» «переросла» в конкурсную работу, которая стала в 2021 году призером во Всероссийском конкурсе «Добровольцы локальной истории».

Популярны в школьном музее интерактивные акции, когда юные посетители могут все потрогать своими руками. Так, например, акция «Прикоснись к истории» - это возможность примерить юными посетителями музея какую-нибудь музейную вещь (пилотку,

фуражку, шинель, народную одежду), полистать старый учебник, подержать в руках любой понравившийся экспонат.

**Квест–экскурсия** – это комбинация классической экскурсии и игры, в ходе которой осуществляется поиск чего–либо или путешествие к определенной цели через преодоление трудностей.

На базе музея проводятся квест-экскурсии в реальном и виртуальном пространствах.

В реальном пространстве квесты проходят в самом музее или за его пределами – на территории школы, в городе, за городом.

Среди них «Загадки самовара» - для младших школьников и «Тропой предков» - для учеников среднего и старшего звена.

Квест-экскурсия «Загадки самовара» (Приложение 4) этнографической направленности для учащихся 3-4 классов. Проводится в помещении музея и охватывает раздел «Русский быт». В основе сюжета – поиск детьми ключа, который открывает сундук с гостинцами. Проводит экскурсию хозяин русского стола Самовар Самоварыч. В процессе поиска дети переходят от одного экспоната к другому путем разгадывания загадок. Акцент сделан на таких предметах, как: печь, лапти, крынка, старинный уютюг, люлька, сундук, стол, самовар. О них по ходу игры Самовар Самоварыч рассказывает интересные факты. Завершается квест открытием сундука ключом, найденным по ходу игры, и угощением детей конфетами и баранками.

Квест-экскурсия «Тропой предков» – проводится вне школы, в городе и за городом. К квесту могут подключиться родители, как помощники. Квест – командный, состоит из 9-ти уровней. Задания выдаются дистанционно капитану команды через личные сообщения в социальной сети ВКонтакте в течение недели. Каждое последующее задание выдается капитану после выполнения предыдущего. По условиям игры каждая команда выполняет краеведческие задания по истории родного края и города и получает за это баллы. Часть заданий предполагает поиск ответа в интернете, а часть – поиск «живого» объекта. Обязательным условием игры является фотодокументирование своих открытий, из которых потом монтируется ролик. В результате собранный материал (история и видеоролик) пополняет базу школьного музея. По итогам квеста проходит торжественная церемония награждения команд.

В виртуальном пространстве педагоги Дрезненской школы № 1 конструируют веб-квесты. Например, образовательный веб-квест по



истории нашей школы «В поисках истины» для учащихся 7-8 классов (Приложение 5). Эта тема взята не случайно. 1 сентября 2022 года школьной истории исполнится 85 лет, а в 2025 году школа отметит 85 лет со дня первого выпуска десятиклассников.

Квест создан на бесплатном конструкторе сайтов «Wix». Портал наполнен фотографиями по истории школы, хранящимися в школьном музее. Здесь много коротких, но ёмких исторических фактов, а по гиперссылкам участники могут получить дополнительную информацию, расположенную на других сайтах. Игра командная, рассчитана на три команды по 5 человек. Квест может проводиться и индивидуально. Место проведения - кабинет школы, оборудованный компьютерами и интернетом, но можно участвовать в квесте и дистанционно.

Для участия в игре участниками подается устная или письменная заявка организатору игры. Создается чат в Телеграм (или другом мессенджере) для обратной связи, где выдается ссылка на веб-квест.

В основе игры – легенда о том, что когда-то, давным давно, напали на процветающую Русь враги лютые и закрывали они все школы, детей на печки загнали, а учебники в речку Смородину побросали, под Калинов мост, богатыри освободили Русь, и пришлось людям заново возводить школьное образование на родной земле, а чтобы ничего не забылось, писали историю, до самого 20 века писали, а потом устали, а устали как раз на истории Дрезненской средней школы. Задача игроков – заполнить «белые» пятна в ее истории.

Перед стартом команды придумывают название, выбирают капитана и оформляют записную книжку, где по ходу игры записывают выполненные задания. Как только команды заканчивают оформлять записные книжки, капитаны сообщают организатору о старте. Организатор фиксирует время начала игры.

Войти в игру можно только по кнопке «Старт». На пути участников встречаются такие задания, как решить ребус, прочитать перевернутый задом наперед и вверх ногами документ, собрать фото из пазла, решить кроссворд собрать слово из рассыпавшихся букв, посчитать, сколько всего было первых звонков и выпусков 10 (11)-классников в Дрезненской школе, с момента получения статуса «средняя».

Для заданий использованы интернет - ресурсы – онлайн-конструктор ребусов, онлайн-конструктор кроссворда, яндекс-

картинки. Переходя от задания к заданию, участники доходят до финиша, где выполняют последнее творческое задание, представляющее собой музейную акцию: заглянуть в фотоальбом своей бабушки или мамы, сделать копию фотографии или фотографий её школьных лет и загрузить её в свою записную книжку с кратким описанием. После этого капитан сообщает организатору время окончания игры.

На финише подводится итог проделанной работы. Фотографии из семейных альбомов участников пополняют базу музея. Победителем становится та команда, которая верно выполнит все задания за меньшее время. Награждение участников проходит в реальном времени.

По завершении игры записи в записных книжках удаляются для следующих участников.

Таким образом, квест-экскурсия позволяет вовлечь детей в такую форму работы, которая очень интересна и необычна. Причем, квест-экскурсии интересны не только детям, но и взрослым, в частности - родителям. Об этом свидетельствуют положительные отзывы учащихся школы и родителей, оставленные в книге отзывов на сайте музея.

### **Создание сайта «Виртуальный школьный музей»**

Виртуальный музей — это собрание Web-страниц, расположенных не обязательно на одном Web-сервере, содержащих каталоги и фотографии экспонатов из различных художественных собраний

Цель создания виртуального музея в школе – расширить образовательное пространство и возможности школьного музея, используя современные инновационные технологии: цифровые и интернет-технологии.

По своей сути виртуальный музей – это электронная версия реального музея.

Создание виртуального музея способствует:

- продвижению имиджа музея в информационном образовательном пространстве;
- оцифровке музейных коллекций;

- обеспечению широкого доступа к экспонатам нашего музея;
- обеспечению специальной коммуникации (позволяет обмениваться информацией, опытом с другими школьными музеями, налаживать связи с поисковыми группами других музеев, с краеведами, поддерживать связь с людьми, живущими в других районах нашей страны).

Обоснованием для создания виртуального музея является Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» до 2030 года, в которой одной из национальных целей стоит «цифровая трансформация» - обеспечение реализации цифровой трансформации системы образования, обеспечение онлайн-сервисами образовательных организаций, реализующих программы начального общего, основного общего, среднего общего и профессионального образования.

В 2020-2021 учебном году в Орехово-Зуевском округе школьные музеи стали переходить на цифровую среду, а именно на создание виртуальных школьных музеев.

В Дрезненской школе № 1 сайт «Виртуальный музей» был создан 18 декабря 2020 года. Сайт музея расположен на портале Дрезненской школы №1. На сайте ведется блок новостей, в разделе публикаций размещается богатый материал краеведческого характера, есть виртуальные экскурсии, созданные ученическим активом в результате проектной деятельности, в разделе «Экспозиции» содержатся оцифрованные экспонаты музея, что позволяет посетителю получить свободный доступ к художественно-культурной среде.

Рассмотрим механизм создания виртуального музея на примере нашего сайта.

Итак, сайт музея расположен на портале Дрезненской школы №1. Разработчик Порталов и сайтов образовательных организаций Орехово-Зуевского округа и многих школ Подмосковья является компания «Синергия.инфо». Поэтому структура контента, его конструкция и оформление принадлежит разработчику, наша задача наполнить эту структуру содержанием.

Для создания сайта школьного музея необходимо:

1. Подготовить по форме приказ на создание сайта. Форма приказа находится в техподдержке в разделе «О сайтах образовательного портала», подраздел «Сайт музея».

2. Подать заявку в техническую поддержку пользователей от имени модератора. Тип заявки - Создание нового сайта. Один сайт - одна заявка. К заявке необходимо прикрепить скан подписанного приказа на создание сайта. Один приказ может быть на несколько сайтов.

3. Следовать инструкции исполнителя заявки (показать инструкцию).

4. После выполнения минимальных рекомендаций к публикации контента и оформлению, подается новая заявка, тип заявки – активация сайта.

5. После активации сайта ссылку на него нужно разместить на портале школы в разделе «Информационный портал образовательной организации», в боковой колонке и в разделе «Деятельность», подраздел «Школьный музей»

Остановимся подробно на наполнении сайта содержанием.

Главное место на сайте принадлежит разделу «Экспозиция», где представлен весь фонд музея. С помощью оцифровки все предметы, архивные материалы и экспонаты переводятся в электронную копию. Оцифровку производят с помощью сканирования и фотографирования.

Основное требования к оцифровке – качество сделанной копии, ее «читаемость».

Электронные копии размещаются на сайте по разделам, заполняется карточка предмета, где указывается наименование, материал, кто, когда передал, легенда и прочее.

Оцифровка фонда музея очень трудоемкая и кропотливая работа, которая может занять до 3-х и более месяцев. Остальные разделы сайта гораздо проще заполнить.

На главной странице – фото с музейного мероприятия, эмблема музея, приветствие и новостная лента.

В разделе «О нас» в подразделе «Летопись» - ключевые вехи в истории музея, начиная с года его создания и до года создания виртуального музея.

Подраздел «Новости». Конструктор новостей понятный, схож с конструктором на сайте школы. Принцип публикации тот же: «редактировать», «сохранить», «посмотреть».

Есть в разделе «О нас» и «История создания», и «Коллектив», и «Документы», и «Музейное дело», и «Отзывы и предложения».

В разделе «Деятельность» - публикации профессиональных и юных краеведов, их статьи, исследовательские работы, и экскурсии, на которые посетители могут записаться или посмотреть самостоятельно, если это виртуальная экскурсия.

В разделе «Музейное дело» вносится информация о музеях города и округа, с которыми взаимодействует школьный музей.

Более полную информацию о работе с сайтом музея можно получить с помощью обучающих видеоуроков, расположенных в Личном кабинете модератора сайта. Современный музей - это не просто экспозиции, выставки, традиционные экскурсии. В наше время бурного развития информационных технологий музеям очень важно занять активную позицию в области внедрения цифровых систем предоставления информации.

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.

Таким образом, музей в современной школе представляет собой интегрированную информационно-педагогическую среду, где становятся возможными новые формы организации познавательной и коммуникативной деятельности учащихся, позволяющие самостоятельно приобретать знания и умения и использовать их в практической деятельности. Цифровые технологии позволяют широко использовать материал музея в урочной и внеурочной деятельности.

Но пространство музея не должен ограничиваться одной лишь школой, а напротив, школьный музей должен активно сотрудничать с другими музеями города, округа, региона, с общественными организациями, такими, например, как Совет ветеранов, «Боевое братство», местное духовенство, «Русское движение школьников».

Итак, чтобы быть востребованными у современных учеников, музей в школе должен быть «живым». «Живым» - в смысле постоянного поиска не только новых экспонатов, но и новых форм и методов музейно-педагогической работы, которая позволяет пробуждать и поддерживать у детей интерес к обучению, способствуя тем самым развитию творческой и успешной личности.

### **Библиографический список**

1. Долженко, Г.П. Экскурсионное дело: Учебное пособие. (Серия «Туризм и сервис») – М.: ИКЦ «МарТ», Ростовн/Д: Издательский центр «МарТ», 2005.

2. Корнеев, И. К. Ксандопуло, Г. Н. Машурцев, В. А. Информационные технологии. ТК Велби. – 2007.

3. Курышева, 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.

4. Ходжер Е.Г. Школьные музеи: метод. Рекомендации по созданию и организации деятельности музеев образовательных учреждений – Хабаровск: ХК ИППК ПК, 2007.

5. Каячкова С.Г. Музей в образовательном учреждении: метод. Рекомендации по созданию и паспортизации музеев. – Хабаровск: КГБОУ ДОД ХКЦРТДиЮ, 2013.

### Видеопроекты школьников

**"Моё родное Подмосковье"** - видеоролик о культурном, природном и историческом наследии Подмосковья. В его съемке было задействовано 38 учащихся 5-11 классов и ученический актив, среди которых юнармейцы, лидеры ДПО "Юное поколение" и актив музея.

**"Дети блокадного Ленинграда"** - видео-интервью с ветераном Великой Отечественной войны Суховой Ниной Дмитриевной. Съемка проводилась дома у ветерана.

**"Воспоминания о войне. Кузина Екатерина Дмитриевна"** - видео-интервью с ветераном Великой Отечественной войны, съемка проводилась в школьном музее.

**"Воспоминания о войне. Мартынова Александра Семёновна"** - видео-интервью с ветераном Великой Отечественной войны, съемка проводилась в школьном музее.

**"Седые дети"** - документальный фильм, продолжительностью 1 ч. 24 мин. Автор фильма Щербаков Максим, учащийся 8 класса. В основе фильма - рассказ ветеранов о голодном военном детстве, о концлагере, о детском доме, о блокаде Ленинграда... рассказ очевидцев об ужасах войны, которые им довелось пережить...

**"Бессмертный полк" дома"** - видеоролик - акция "#Бессмертныйполкдома", в котором приняли участие учащиеся начальных классов.

**"Военная летопись 1941-1945"** - виртуальная экскурсия по школьному музею по разделу "Военная летопись 1941-1945 гг.". Автор Нужнова Ксения, 11 класс.

**"История Храма Великомученицы Параскевы г. Дрезна"** - авторы Астафьев Николай (9 кл.) и Балясников Никита (9 кл.)

**"Обзорная экскурсия по школьному музею"**

**"Видеозаезд по территории "Блокада Ленинграда"**

**"Фотоальбом Дрезненской прядильно-ткацкой фабрики"**

**"История музейного дела"** - видеоролик - подборка фотографий о работе школьного музея в период с его открытия в новой школе с 1998 г. по 2006 г.

Методические разработки

- [Сценарий интерактивной экскурсии "Пионерская организация"](#)
- [Сценарий музейного праздника "Русские посиделки"](#)
- [Экскурсия в былинном стиле "Сказание о войне"](#)
- [Сценарий Урока мужества «Ленинградская блокада»](#)
- [Проект "Виртуальный музей"](#)
- [Проект "Видеоэкскурсия по Храму г. Дрезна"](#)
- [Сценарий квеста "Тропой предков" для учащихся 4-5 и 6-8 классов](#)



**Экскурсия-спектакль «В гостях у Дуняши»**

**для младших школьников**

<https://clck.ru/gv9sx>

**Цель:** формировать у обучающихся представление о культуре и быте русского народа, о назначениях предметов крестьянского хозяйства.

**Задачи:**

- познакомить слушателей с видами русской народной женской одежды;
- формировать понимание связи характера носимой одежды с особенностями русского быта;
- развивать эстетический вкус; воспитывать чувство гордости за наследие наших предков;
- пополнение словарного запаса.

**Аудитория:** учащиеся 1-4 классов не более 15 человек.

**Экспозиция «Русской изба»:** макет печи, на печи – народные тряпичные куклы, у печи ухват, хлебная лопата, березовые дрова, в печи чугунок, в избе – стол с лавками под образом, на столе самовар, ложки хохломские, глиняные чашки, на полу домотканая дорожка, в углу - старинный кованый сундук, на сундуке старинная ручная прялка с прикрепленной куделью и веретеном, над сундуком - люлька с куклой, возле сундука ножная прялка, и шкаф с домашней утварью.

**Действующие лица:**

1. Крестьянка Дуняша – одета в народный костюм
2. Сынок Иванушка – одет в русскую рубаху
3. Дочка Алёнушка – одета в рубаху и русский сарафан, на голове платочек
4. Ложкари – одеты в русские рубахи

**Ход экскурсии:**

*Посетители рассаживаются на стульях перед экспозицией «Русская изба». В избе на лавке сидит Алёнушка и прядет кудель, Иванушка ложки за столом перебирает, а Дуняша сидит на сундуке и люльку качает.*

**Ведущий** - Здравствуйте, гости дорогие! Гости званые да желанные! Приглашаем вас заглянуть в гости в избу к крестьянке Дуняше. Рассаживайтесь поудобнее, спектакль начинается.

*Выходят ложжари и исполняют номер на ложках.*

**Дуняша** (после выступления ложжарей) – Тише вы, окоянные, дитя разбудите!

*Ложжари уходят*

**Дуняша** (качает люльку и поет)

– Баю-баю, баю-бай,  
Спи, мой мальчик, засыпай,  
Гуленьки-гуленьки,  
Сели к Васе в люленьку,  
Стали люленьку качать,  
Стали детку величать.  
Баю-баю, баю-бай,  
Спи, мой мальчик, засыпай.

**Дуняша** - Уснул. Алёнушка, откладывай веретено с куделью, пора на стол накрывать. Будем ужинать. Зажги лучину на печи. А ты, Иванушка, дров подложи, чтоб жарче печь горела. Звучит фоновая музыка балалайки.

*Аленушка подходит к печи и как будто зажигает лучину, а Иванушка дров подкидывает.)*

**Дуняша** - А я кашу из печи достану. Готова уж поди. А ну-ка, Аленушка, дай-ка мне ухват (*Аленушка подает ухват, Дуняша достает чугунок и ставит его на стол*). Что есть в печи на стол мечи. Ну, Иванушка, раскладывай ложки.

*Иванушка (раскладывает ложки и приговаривает)* - Эта ложка – тятина. Эта ложка – мамкина. Эта ложка Аленушкина, а эта ложка моя, точеная, ручка золоченая. Никому ее не отдам.

**Дуняша** - Самовар еще нужно поставить, а воды нет. Аленушка, возьми коромысло, да сходи к колодцу за водой (*Аленушка берет коромысло и уходит за перегородку, там ей надевают на коромысло*

*два ведра). А я пока пироги в печь поставлю (достает из-за печи лопату с подносом, а на подносе пироги и ставит их в печь). Вот и хорошо, а теперь, чтобы пирожки пропеклись, надо хлебную лопату высоко поднять и дотронуться до печной трубы. Вот так. Тем временем Аленушка возвращается с водой.*

**Дуняша** – Спасибо, доченька. Помощница моя. Есть у нас для тебя подарочек, платочек, тятя с ярмарки привез. Возьми в сундуке, примерь.

**Аленушка** – Спасибо, матушка (*Аленушка открывает сундук и достает платочек, накидывает его на плечи*). Дуняша - Иванушка, наливай воду в самовар да раздувай угли (*Иванушка делает*). А я достану пирожки из печи. Скоро тятя ваш вернется (берет лопату, достает пироги, ставит поднос с пирогами на стол). Молодец, Иванушка, вот и тебе гостинчик, петушок на палочек.

**Иванушка** – Спасибо, матушка.

**Дуняша** – Ну, садитесь ужинать (*все садятся за стол, накладывают кашу, едят*). Стук в дверь.

**Дуняша** - Ой, кто-то к нам стучится, никак гости пожаловали. Здравствуйте, гости дорогие (*берет из зрителей двоих мальчика и девочку*), проходите, надевайте сарафан, рубаху (*одевает детей*), милости просим за стол отведать чайку с пирожками. Пирожки вкусные, румяные. А Иванушка нам на балалаечке сыграет.

*Гости садятся за стол, как будто наливают чай, едят, пьют. А Иванушка на лавку садится и берет балалайку, делает вид, что играет, звучит музыка балалайки «Светит месяц, светит ясный», а Аленушка садится рядом с Иванушкой на лавку кудель пряхть.*

**Дуняша** – Ну что, гости дорогие, давайте поиграем, посмотрим, кто из вас самый проворный: нужно с помощью ухвата горшок в печь отправить, а потом его вытащить.

*Проводится игра.*

**Дуняша** – Молодцы, оба справились на «отлично». А вот у нас еще гости пришли и тоже хотят попробовать горшок в печь поставить. Проводится игра со зрителями.

**Дуняша** - А кто хочет попробовать кудель поплести?  
*Дети по очереди пробуют.*

**Дуняша** - А кто хочет попробовать с коромыслом походить?  
*Дети по очереди пробуют.*

**Дуняша** – Молодцы, ребята, вот вам за ваши труды и награда – петушки на палочке. А что сказать нужно?  
*Дети говоря «спасибо».*

**Дуняша** – Понравилось вам в гостях у Дуняши? А что понравилось? (*ответы детей*). Ну что ж, пора прощаться. Будем рады видеть вас снова!

*Выступление ложкарей. [Ложкари - YouTube](#)*  
*В конце **ни** хором кричат «Всё!»*

**Квест-экскурсия этнографической направленности  
«Загадки самовара»  
для учащихся 3-4 классов  
<https://clck.ru/gvA8D>**

**Цель:** формирование представлений о жизни и быте русского народа конца XIX-начала XX вв., обычаях и традициях.

**Задачи:**

- познакомить детей с избой – жилищем крестьянской семьи, с предметами старинного русского быта;
- Обогащение речи учащихся новыми слова;
- активизация познавательного интереса учащихся к отечественной истории;
- развитие умения анализировать ситуации, критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации;
- формирование навыка поиска необходимой информации;
- Формировать потребность в изучении истории русского народа, формирование умения работать в команде, прислушиваться к мнению своих товарищей;
- воспитание бережного отношении к старинным вещам, народным традициям, обычаям гостеприимства, интерес к русскому фольклору.

**Место проведения:** исторический музей МОУ Дрезненская СОШ № 1, раздел «Русский быт» и «Народные промыслы».

**Аудитория:** учащиеся 3-4 классов в количестве не более 15 человек.

**Время проведения:** 30 минут.

**Ход квест–экскурсии:**

*Дети заходят в музей и встают полукругом перед разделом «Русский быт».*

**Экскурсовод Самовар Самоварыч (далее СС)** - Здравствуйте, ребята! (дети отвечают). Вы пришли в музей. Давайте вспомним правила поведения в музее (дети отвечают).

Молодцы! А знаете кто я? Я хозяин стола, Самовар Самоварыч. Запомнили, как меня зовут? (да) Как? (дети отвечают) Я очень рад видеть вас у себя.

Я приготовил для вас гостинцы к чаю: конфетки - бараночки. Они лежат в сундуке (показывает). А сундук – на замке. А ключ от замка я не помню куда положил. Поможете мне его найти? (дети отвечают).

Вот спасибо! Вместе мы точно найдем - по подсказкам, которые я каждый раз оставляю, чтобы что-то найти. А то я уж старым стал, мне скоро 300 лет – памяти нет. Да.

А плясать, как говорится, мы начнем от печки. Она – главная в крестьянском доме. Чего только не делает печь. Загибайте пальчики. Посчитаем. И варила, и светила, и обогривала, и лечила, и мыла, и спать клала, и сушила, и избу украшала. Вон сколько! Настоящий кухонный комбайн. А ну-ка, ребята, поищите-ка в печке подсказку (дети начинают искать). Под дровами поищите. В устье загляните. Может в чугуна? Или сверху на печи, на лежанке? Нашли? (дети отвечают «нашли»). Читайте (дети читают загадку, написанную на клочке бумаги)!

### **Дети читают:**

Я, чугунный, я старинный,  
Для хозяек друг завидный.  
Жар углей во мне горит,  
Из ноздрей-то дым валит.  
Очень я люблю бельё,  
То – призвание моё!

*Дети отгадывают слово «утюг».*

СС - Точно! Утюг! И где же это чудо-юдо такое? Чугунное, старинное, с углями да ноздрями? (Дети ищут, находят). Вот оно где. Двести лет назад появились чугунные утюги. Их нагревали в печке, а затем старались быстро разгладить одежду, пока утюг не остыл. Если он охлаждался, его опять помещали в печь для того, чтобы он нагрелся, и снова приступали к глажке.

Позже додумались нагревать утюг изнутри. В него клали с помощью таки щипцов (показывает) горячие угли. Вот сюда. По бокам имелись

отверстия для раздува угольков. Ребята, в каком-то из этих углов подсказка лежит, поищите-ка (*дети ищут, находят*).

**Дети читают:**

Крутит, крутит, завивает,  
В нить кудельку превращает.

А стоит у мастерицы  
У окошка во светлице.

*Дети отгадывают слово «прялка».*

СС - Правильно, прялка! Прялка это устройство для ручного изготовления ниток из кудели - очищенного волокна. В музее у нас две прялки – ножная и ручная. И обе они выполняют одну задачу - спрядывают нить. Мастерица вытягивает ее и скручивает из кудели и наматывает на веретено или катушку. Ну что ж, слово отгадали, теперь ищем прялку, а в ней подсказку! (*дети ищут, находят, читают*).

**Дети читают:**

Не ботинки, не сапожки,  
Но их тоже носят ножки.  
Их сплетают лихо  
Из бересты, из лыка,  
А чтоб с ножки не спадали,  
Их верёвкой привязали.

*Дети отгадывают слово «лапти».*

СС - Точно! Лапти! Где же они? (*дети ищут*) Нашли! Молодцы! Лапти (*показывает*) – один из самых древних видов обуви. В России в лапти обувались только деревенские жители, то есть крестьяне. Ну, а крестьяне составляли основное население Руси. Лапоть и крестьянин были почти синонимами. Помните, в русской сказке Змей-Горыныч называл Ивана – крестьянского сына? «Мужик-лапотник». А лапотник он потому, что умел лапти плести. Ай да умные ребята, и эту загадку отгадали. Может в лаптях мы и найдем ключ от сундука, где гостинцы лежат? А ну-ка, поищите (*дети ищут, находят подсказку*).

**Дети читают:**

Я не банка, не бутылка,  
И не кружка, не копилка  
Слеплена из глины я,  
В печке не боюсь огня.  
Молока в меня налей,  
Осторожно, не разбей!

*Дети отгадывают слово «крынка».*

СС - Опять отгадали! Крынка! Крынка (*показывает*) - это глиняный сосуд с широким краем и узким горлом, имеющий шарообразную форму в нижней части. Внешне же такая посуда больше напоминает обычный кувшин, но без ручки и без крышки. Главное назначение крынки состояло в хранении молока: парного и холодного. Благодаря тому, что структура глиняной посуды пористая, в ней продукты как будто «дышат», и благодаря этому дольше остаются свежими. Кувшин использовали и для приготовления томлёного молока в печи. Крынок в нашем музее много. В какой-то из них лежит то, что мы ищем. Давайте заглянем в них (*дети ищут, находят подсказку*).

**Дети читают:**

Котя, котенька, коток,  
Котя – серенький лобок.  
Приди, котя, ночевать, колыбельку покачать.

*Дети отгадывают слово «люлька» или «зыбка»*

СС - Да, ребята, это люлька или зыбка. Основное ее назначение - укачивание ребенка. Слово люлька возникло от общеславянского лЮлю – лелею. Зыбка — первая земная обитель новорождённого, особое место, требующее магических оберегов и выполнения ритуалов, для защиты жизни и здоровья ребёнка. Большинство русских зыбок подвешивались к потолку или на очеп, как у нас в музее. Очеп - это длинная деревянная палка. Где-то в люльке что-то спрятано. Давайте поищем (*дети ищут, находят ключ*).

СС - Ах, вот он, ключ! Нашли! Молодцы! Ну, теперь и сундук откроем. Смотрите, какой он большой, деревянный, железом кованный, да с узорами! Это такой мини-шкаф. В нем хранили вещи, бельё, ценности, продукты. Если в семье рождалась дочка, то, пока



она росла, сундук наполнялся приданным: одеяло, подушки, платья, платочки, отрезы на одежду. И с этим сундуком она потом замуж выходила, так сундук передавался из поколения в поколение. Давайте же его скорее откроем (*открывает и достает оттуда гостинцы*).

СС - Ну, гости дорогие, позвольте вас теперь и попотчевать. Садитесь за стол на лавки, а кому не хватило места, садитесь на сундук и скамейки (*дети рассаживаются, Самовар Самоварыч медленно раздает угощение и рассказывает*).

СС - Гостям предназначалось самое важное место в избе — красный угол (*показывает*), который располагался по диагонали от печи. Красный – значит главный, почетный, красивый самый. Здесь вешали иконы (*показывает*), клали молитвенные книги, здесь играли свадьбу. Традиционное домашнее русское застолье в 19-20 веках - это стоящий на столе самовар с чашками и блюдами, а рядом бублики, каша, щи, блины, мед и пироги. На праздничный стол стелили скатерть, а Ложки и вилки были роскошью. Украшением стола был и остается самовар. Первые русские самовары появились у нас триста лет назад, в первой половине 18 века. А знаете, где в наших краях делали самовары? Не знаете? Во владимирской области, в городе Киржач. Слышали о таком? А у кого есть дома самовар? (*дети отвечают, что есть, Самовар Самоварыч комментирует, что до сих пор самовары в моде*)

СС - Ну, гости дорогие, пора и прощаться. Понравилась вам наша встреча? А что понравилось? Какие предметы старинные вы запомнили? А еще придете?

*Дети отвечают.*

СС - Старое уходит, но его важно знать и беречь. Русская старина вся пронизана добром. Я желаю вам добра и надеюсь, что все, о чем вы сегодня узнали, останется в душе у каждого из вас. До новых встреч!

**Web-квест «В ПОИСКАХ ИСТИНЫ»  
для учащихся 7-8 классов**

**Цель:** познакомить учащихся Дрезненской средней школой № 1 с историей родной школы.

**Обоснование:** 1 сентября 2022 года школьной истории исполнится 85 лет, а в 2025 году школа отметит 85 лет со дня первого выпуска десятиклассников.

**Ресурсы игры:**

- портал игры <https://elennika1971.wixsite.com/my-site>
- компьютеры (ноутбуки)
- Интернет
- мобильные телефоны и приложение Telegram с созданным чатом игры
- онлайн-генератор ребусов
- онлайн-конструктор кроссворда
- яндекс-картинки
- гугл-презентация для создания записных книжек
- группа школьного музея в ВКонтакте [https://vk.com/istoriki\\_drezni](https://vk.com/istoriki_drezni)
- сайт краеведа «Дрезна-истоки» <http://drezna-istoki.ru/>

**Описание web-квеста**

Квест создан на бесплатном конструкторе сайтов «Wix» <https://www.wix.com/>.

Портал наполнен фотографиями по истории школы, хранящимися в школьном музее. Здесь много коротких, но ёмких исторических фактов, а по гиперссылкам участники могут получить дополнительную информацию, расположенную на других сайтах.

Игра командная, рассчитана на три команды по 5 человек.

Квест может проводиться и индивидуально.

Место проведения - кабинет школы, оборудованный компьютерами и интернетом, но можно участвовать в квесте и дистанционно.

Для участия в игре участниками подается устная или письменная заявка организатору игры.

Создается чат в Telegram (или другом мессенджере) для обратной связи, где выдается ссылка на web-квест.

В основе игры – легенда о том, что когда-то, давным-давно, напали на процветающую Русь враги лютые и закрывали все школы, детей на печки загнали, а учебники в речку Смородину побросали, под Калинов мост, богатыри освободили Русь от варварского нашествия, и пришлось людям заново возводить школьное образование на родной земле, а чтобы ничего не забылось, писали историю, до самого 20 века писали, а потом устали, а устали как раз на истории Дрезненской средней школы.

Задача игроков – заполнить «белые» пятна в ее истории.

Перед стартом команды придумывают название, выбирают капитана и оформляют записную книжку, где по ходу игры записывают выполненные задания.

Как только команды заканчивают оформлять записные книжки, капитаны сообщают организатору о старте. Организатор фиксирует время начала игры.


Войти в игру можно только по кнопке «Старт». На пути участников встречаются такие задания, как решить ребус, прочитать перевернутый документ, собрать фото из пазла, решить кроссворд собрать слово из рассыпавшихся букв, посчитать, сколько всего было первых звонков и выпусков 10 (11)-классников в Дрезненской школе, с момента получения статуса «средняя».

Переходя от задания к заданию, участники доходят до финиша, где выполняют последнее творческое задание, представляющее собой музейную акцию: заглянуть в фотоальбом своей бабушки или мамы, сделать копию фотографии или фотографий её школьных лет и загрузить её в свою записную книжку с кратким описанием. После этого капитан сообщает организатору время окончания игры.

На финише подводится итог проделанной работы. Фотографии из семейных альбомов участников пополняют базу музея.

Победителем становится та команда, которая верно выполнит все задания за меньшее время. Награждение участников проходит в реальном времени.

По завершении игры записи в записных книжках удаляются для следующих участников.



Муниципальное общеобразовательное учреждение  
Дрезненская средняя общеобразовательная школа № 1  
Орехово-Зуевского городского округа  
Московской области

Е.И. Коцкая, Е.В. Никитина

**МУЗЕЙНАЯ ПЕДАГОГИКА  
КАК ОСНОВА РАЗВИТИЯ  
ТВОРЧЕСКОЙ И УСПЕШНОЙ  
ЛИЧНОСТИ**

**Методические рекомендации  
руководителям музейных формирований  
образовательных учреждений, педагогам  
дополнительного образования, классным  
руководителям, учителям истории и  
краеведения.**

Дрезна 2022

## Аннотация

Методические рекомендации рассмотрены на заседании педагогического совета МОУ Дрезненская СОШ № 1 (протокол №5, 22.04.2022г.)

Авторы-составители:

Коцкая Елена Ивановна, заместитель директора по ОБВВР МОУ Дрезненская СОШ № 1, высшая квалификационная категория  
Никитина Елена Владимировна, педагог-организатор МОУ Дрезненская СОШ № 1, высшая квалификационная категория

Методические рекомендации составлены на основе материалов региональной стажировочной площадки МОУ Дрезненская СОШ №1 в период ее работы с 1 сентября 2021 года по 15 апреля 2022 года.

Материалы содержат накопленный педагогами опыт по использованию музейной педагогики как инновационной педагогической технологии в образовательном процессе МОУ Дрезненская СОШ №1.

Материалы стажировочной площадки были представлены на Всероссийской научно – практической конференции Минобрнауки России на базе Оренбургского государственного университета в январе 2022 года и вошли в электронный сборник трудов с присвоением ISBN. Сборник включен в Российский индекс научного цитирования (РИНЦ) и зарегистрирован в федеральном государственном унитарном предприятии НТЦ «Информрегистр» в июне 2022 года.

Данные методические рекомендации предназначены для руководителей музейных формирований образовательных учреждений, педагогов дополнительного образования, классных руководителей, учителей истории и краеведения.

Рекомендации направлены на расширение и углубление знаний педагогов по использованию современных интерактивных форм и методов работы школы в области музейной педагогики, которые направлены на развитие творческой и успешной личности каждого ребенка.

## Содержание

Введение.....	4
Музейная педагогика в образовательном пространстве школы .....	5
Школьный музей .....	5
Реальный музей.....	7
Виртуальный музей.....	8
Интерактивные формы работы школьного музея .....	9
Создание сайта «Виртуальный школьный музей» .....	16
Приложение 1. Видеопроекты школьников.....	21
Приложение 2. Методические разработки .....	22
Приложение 3. Экскурсия-спектакль «В гостях у Дуняши».....	23
Приложение 4. Квест-экскурсия «Загадки самовара».....	27
Приложение 5. Web-квест «В поисках истины».....	32

## Введение

Стратегическим направлением развития современной системы образования является решение проблемы личностно-ориентированного образования, которое направленно на поиск средств и методов, соответствующих индивидуальным запросам каждого обучающегося и создающих оптимальные условия для его самореализации. Первостепенную роль играет формирование образовательной среды для воспитания школьника как ответственного гражданина и патриота своей страны, усваивающего и присваивающего духовно-нравственные ценности народа и государства в целом.

На сегодняшний день именно с усилением воспитательной компоненты, в частности духовно-нравственным и гражданско-патриотическим воспитанием, связывают обеспечение позитивной динамики развития личности и всего общества. Данная задача является не только актуальной, но и ключевой в современной образовательной системе. Она отражена в следующих нормативно-правовых документах: Закон «Об образовании в РФ», Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года, Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России, Федеральный государственный образовательный стандарт. Сегодня школьные музеи занимают одно из ведущих мест в системе российского образования, и становятся активными элементами общественной жизни.

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

Эффективность работы музея зависит, прежде всего, в разработке форм и методов 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.

## **Музейная педагогика в образовательном пространстве школы**

Музейная педагогика является эффективным средством духовно-нравственного и гражданско-патриотического воспитания, а также ресурсом в формировании образовательной среды для развития ребенка. В настоящее время музей становится не только информационно-коммуникативным центром, но и мощным звеном в сохранении традиций поколений, базой для выполнения проектно-исследовательских работ, их презентации на разных уровнях. Требуется системная работа с педагогами по развитию профессиональных компетенций и мастерства, для работы и внедрения форм и методов музейной педагогики как инновационной педагогической технологии в образовательную среду школы.

Музейная педагогика – это научно-практическая дисциплина, стоящая на стыке музееведения, педагогики и психологии, рассматривающая музей как образовательную систему и направленная на оптимизацию взаимодействия музея и посетителя.

В настоящее время музейная педагогика является инновационной педагогической технологией, которая рассматривает музей как образовательную систему и внедряет новые формы и методы организации образовательного процесса. Музейная педагогика оказывает большую помощь в воспитании личности, а именно в формировании духовно-нравственных и гражданско-патриотических чувств молодого поколения. Воспитание обучающихся на примерах истории, осмысливание опыта предшествующих поколений является гарантом того, что патриотизм и гражданственность будут всегда нормой общества.

### **Школьный музей**

Исторический музей Дрезненской школы № 1 – это музей с многолетней историей. Он ведет свою летопись с 1963 года.

Цель школьного музея - расширение образовательного пространства школы, активизация познавательной, творческой, социальной деятельности обучающихся и педагогов школы по



изучению истории Великой Отечественной войны, истории своего народа, города, школы, своей семьи средствами музейной педагогики.

Задачи школьного музея:

- осуществление музейными средствами деятельности по воспитанию, обучению, развитию, социализации обучающихся;
- духовно-нравственное и гражданско-патриотическое воспитание подрастающего поколения;
- сбор, изучение и хранение музейных предметов, их оформление и экспонирование;
- развитие информационных и коммуникативных компетенций, навыков проектной и исследовательской работы учащихся;
- развитие творческих способностей детей;
- формирование уважительного отношения к нравственным ценностям прошлых поколений.

Школьный музей существует в реальном и виртуальном пространствах (схема 1).



Схема 1. Формы работы школьного музея

## **Реальный музей**

Реальный музей занимает классную комнату размером 42 кв.м.

Профиль – исторический. Фонд музея насчитывает 2201 предмет, из них - 1890 - подлинные.

Экспозиционные разделы: «Русский быт», «Народные промыслы», «История Дрезненской фабрики - история города», «Летопись войны 1941-1945 гг.», «История школы».

Экспозиция музея - результат длительной, творческой работы учащихся, педагогов, родителей. Технология музейной педагогики применяется на уроках, занятиях по внеурочной деятельности, дополнительного образования

В школьном музее проводятся учебные экскурсии по предметам: окружающий мир, история, литература, МХК, изобразительное искусство.

Музейные предметы используются педагогами в качестве учебных пособий на уроках при изучении определенных тем, демонстрируются во время беседы учителя с учащимися; используются для подготовки докладов и сообщений учащимися на уроках по заданию учителя.

Во время учебных экскурсий используются аудиозаписи военных песен и сообщения о событиях на фронтах, демонстрируются архивные документальные фильмы, кадры из художественных кинофильмов, видеоматериалы, созданные в ходе проектной деятельности учащимися.

При знакомстве с народным фольклором на уроках литературы, истории учащиеся вовлекаются в народные детские и обрядовые игры: «Ручеек», «Гуси-лебеди», «Где был Иванушка» и другие.

Также в школьном музее проводятся тематические классные часы и занятия по курсам внеурочной деятельности:

- в 1-4 классах «Я и мое Отечество», «Мир человека», «Уроки нравственности», «Декоративное творчество»,
- в 5-11 классах «Основы православной культуры», «Я гражданин России», «Я и моё Отечество», «Духовное краеведение Подмосковья», «Шаг в профессию». Занятия по курсам дополнительного образования «Я артист», «Юнармейский отряд «Орленок».

Занятия проходят в таких интерактивных формах, как музейные акции, музейные игры, мастер-классы, музейные праздники, квест-экскурсии, экскурсии-спектакли, встречи с ветеранами войны и труда и выдающимися людьми разных профессий.

Совет музея – еще одна форма работы школьного музея. Совет формируется каждый год в сентябре из ученического актива 5-11 классов и юнармейского военно-патриотического отряда «Орленок».

Актив принимает участие в различных мероприятиях школьного музея, проводит экскурсии, поисково-исследовательскую работу. Так, например, осенью 2020 года на Украине были найдены останки бойца, погибшего в годы Великой Отечественной войны, и бакелитовая капсула, а в ней записка с личными данными погибшего, из которой следовало, что боец - Славнов Василий Павлович 1903 года рождения, уроженец города Дрезна. В январе 2021 г. через администрацию Орехово – Зуевского городского округа с руководителем нашего музея связался старший научный сотрудник Черниговского областного музея имени Тарновского Денис Дрозд с просьбой помочь в поисках родственников. Ребята охотно откликнулись на просьбу, и помогли найти родственницу погибшего, которая проживает в настоящее время в городе Покров. Останки бойца были с почестями захоронены на Покровском кладбище.

### **Виртуальный музей**

Виртуальный музей – это деятельность музея в дистанционном и интернет-пространствах в форме сайта, YouTube-канала, группы в социальной сети, чата, страницы.

Сайт виртуального музея - это электронная версия реального музея. На сайте музея содержатся оцифрованные экспонаты музея, что позволяет посетителю получить свободный доступ к художественно-культурной среде. Также на сайте ведется блок новостей, в разделе публикаций размещается богатый материал краеведческого характера, виртуальные экскурсии, созданные ученическим активом в результате проектной деятельности.

На школьном YouTube-канале размещаются видеоролики, созданные учащимися (Приложение 1). Сам YouTube-канал также может стать результатом проектной деятельности школьников. Например, проект «Создание школьного YouTube-канала «Объектив ТВ» ученического актива Дрезненской школы № 1 стал победителем Всероссийского конкурса «Обретенное поколение: наука, творчество,

духовность» 2020 года. Тезисы его проекта «Школьное «Объектив ТВ» вошли в сборник, посвященный 75-летию Победы.

Страничка школьного музея в социальной сети позволяет привлечь внимание большое число пользователей, например, в самой популярной сети «ВКонтакте», где публикуются новости, предметы познания и исследования, результаты деятельности, происходит обмен информацией, проводятся опросы, акции.

#### **Полезные ссылки:**

- Виртуальный музей <https://museum-ozr-shkdr1.edumsko.ru/>
- Группа школьного музея в Вконтакте [https://vk.com/istoriki\\_drezni](https://vk.com/istoriki_drezni)
- Школьный YouTube-канал «Объектив ТВ» <https://goo.su/8zsD>
- Ссылка на подраздел сайта школы «Школьный музей» <https://ozr-shkdr1.edumsko.ru/activity/museum>

### **Интерактивные формы работы школьного музея**

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.

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.

Интерактивность предоставляет право посетителю 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.

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.

В настоящее время традиционные, советские, формы пассивного восприятия информации, используются, но они приобрели интерактивные элементы, монотонные лекции сменились на «живые» беседы с активным взаимодействием обучающихся с экспонатами, друг с другом, с другими людьми.

К элементам интерактивности относятся:

- использование аудиозаписей - трансляция аудио записей военной поры: информационные сообщения о событиях на фронтах, военные песни, воспоминания фронтовиков и тружеников тыла;

- 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);

- встречи с выдающимися людьми: с ветеранами войны и труда, с участниками различных исторических событий школы, города или округа - ранее широко распространенная форма работы школьных музеев. В настоящее время организация встреч с ветеранами Великой Отечественной войны становится достаточно трудным, 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 – приемников исторической памяти;

- ритуалы - эта форма активизации восприятия обучающимися сегодня также актуальна. Минута молчания, возложение цветов, вынос знамени и боевых наград, флешмоб с использованием георгиевских ленточек, элементов военной формы – методы позволяющие активизировать обучающихся и придать образовательному процессу эмоциональную окраску.

В настоящее время в музейной педагогике наряду с традиционными формами работы предпочтение отдается интерактивным формам работы, таким, как музейная акция, мастер-класс, экскурсия-спектакль, музейный праздник, квест-экскурсия, QR-экскурсия, поход одного дня (Приложение 2).

В интерактивных формах работы широко используются цифровые инструменты просветительской и коммуникационной деятельности: виртуальные экскурсии, флешмобы, квесты, музейные акции и другие формы работы с дистанционным и реальным участием. В работе школьного музея это необходимо, поскольку позволяет сделать процесс познания более интересным, креативным, привлекательным для современного школьника.

Рассмотрим интерактивные формы работы школьного музея.

**Экскурсия-спектакль.** Ученики становятся непосредственными участниками театрализованной экскурсии. Например, экскурсия-спектакль по экспозиции «Русская изба» - «В гостях у Дуняши» (Приложение 3). В ходе спектакля ученики могут попить чай за столом зажиточного крестьянина, покачать колыбель с младенцем, поносить ведра на коромысле, с помощью ухвата поставить в печь горшок, а с помощью лопаты вытащить хлеб из печи, попрыгать кудель, поиграть на деревянных ложках.

**Мастер-класс** - это ознакомление с принципами и методами изготовления музейных предметов, что позволяет ученику стать активным участником экспозиционной работы. В музее проводятся мастер-классы по изготовлению кукол-оберегов (куклы-закрутки, «свадебное дерево», куклы-крупенички), предметов военной поры (письма-треугольники), мастер-классы по завязыванию пионерского галстука и по плетению косичек с бантиками (прически школьниц советской эпохи).

**Музейные праздники** – это, как правило, большие, открытые общешкольные мероприятия с участием различных гостей, представителей тех или иных организаций.

Большинство музейных праздников в Дрезненской школе № 1 проводятся в рамках сотрудничества с местными Храмами. При участии местного духовенства для учащихся старших классов и среднего звена проводятся музейные праздники, например, «Лето Господне», «Пасха Христова и День Победы», «Новомученики и исповедники Орехово – Зуевские», «Сергиевские чтения», посвященные священномученику Сергию Сковрцову, причисленному к лику Святых.

Для учащихся начальной школы организуются «Рождественские утренники», «Светлый праздник Пасхи», «Широкою Масленицу». Видеозаписи подобных музейных праздников размещаются на YouTube-канале «Объектив ТВ» МОУ Дрезненская СОШ №1.

Кроме этого, традиционными являются тематические музейные праздники: «Русские посиделки», «День Победы», «День рождения школы», «День города», «Праздник русской березки» (летом в пришкольном лагере) и другие.

Следующая форма интерактивной работы - **поход одного дня**. Это прохождение группой юных краеведов-туристов намеченного маршрута с целью найти объект и его исследовать. Например, краеведы Дрезненской школы № 1 выбрали объект - Язвицкая гора, цель похода – установить ее точные координаты. Ребята вместе с педагогом построили маршрут, подготовились к походу и успешно прошли намеченный путь, испытав на себе все трудности, с которыми сталкиваются краеведы и туристы, но получив при этом колоссальное удовлетворение от похода. Полученные в ходе исследовательской экспедиции данные были переданы в организацию местных краеведов для последующего внесения этих данных в географию объекта.

**Музейная акция** – одна из форм развивающей педагогической и психологической работы в школе. По своей сути акция – это тематическая среда, часто – игровая, которая на некоторое время создается в пространстве школы, параллели или отдельного класса. Акция не мешает разворачиваться другим видам деятельности (прежде всего – учебной), но имеет некоторое собственное содержание, правила, запланированный результат. Основная цель музейных акций – расширение представлений участников за счет внесения в их жизнь новых дополнительных смыслов, чувственных красок, культурных значений.

Музейные акции могут быть использованы как начало большого тематического события на этапе погружения в данную тематическую среду. Мы ежегодно проводим акцию «Блокадный хлеб», посвященную Дню полного снятия блокады Ленинграда. Аксию проводят юнармейцы отряда «Орленок» по классам, рассказывают о блокаде Ленинграда, подвиге его жителей, раздают кусочки хлеба весом 125 грамм - минимальную норму выдачи на человека в период блокады.

Также популярны музейные акции, приуроченные к календарным праздникам, таким, как: День учителя – акция «Школьное детство моей бабушки», День Победы – акция «Бессмертный полк» дома» и «Бессмертный полк» - онлайн, День города – акция «Планета Дрезна»

Раз в год на День музея проводится акция «Мой экспонат» - это пополнение музейного фонда семьями учащихся. Такие традиционные акции позволяют не только создать настроение и удержать особый «дух» дня, но и быть неким школьным барометром изменений, происходящих в школьном сообществе. Также мы проводим акции по итогам того или иного музейного мероприятия (праздника, экскурсии, мастер-класса), что носить рефлексивный характер и помогает подвести эмоциональные и содержательные итоги. Например, по после экскурсии по разделу «Летопись войны 1941-1945 гг.» проводится акция «Скажем «Миру – да!» - на листах ватмана дети пишут и рисуют своё отношение к миру и войне. Акция «Георгиевская ленточка» венчает экскурсию о военном времени.

Акции бывают адресными, то есть имеющими своих героев, которым посвящаются слова пожелания, поддержки, благодарности. Это акция «Наши герои». Проводится она в социальной сети ВКонтакте, где создана группа акции. Во время акции «Мой герой» дети пишут сочинение о своем родственнике, которого считают героем (герой войны, герой труда) и приносят сочинение в музей. А акция «Семейная реликвия» «переросла» в конкурсную работу, которая стала в 2021 году призером во Всероссийском конкурсе «Добровольцы локальной истории».

Популярны в школьном музее интерактивные акции, когда юные посетители могут все потрогать своими руками. Так, например, акция «Прикоснись к истории» - это возможность примерить юными посетителями музея какую-нибудь музейную вещь (пилотку,



фуражку, шинель, народную одежду), полистать старый учебник, подержать в руках любой понравившийся экспонат.

**Квест–экскурсия** – это комбинация классической экскурсии и игры, в ходе которой осуществляется поиск чего–либо или путешествие к определенной цели через преодоление трудностей.

На базе музея проводятся квест-экскурсии в реальном и виртуальном пространствах.

В реальном пространстве квесты проходят в самом музее или за его пределами – на территории школы, в городе, за городом.

Среди них «Загадки самовара» - для младших школьников и «Тропой предков» - для учеников среднего и старшего звена.

Квест-экскурсия «Загадки самовара» (Приложение 4) этнографической направленности для учащихся 3-4 классов. Проводится в помещении музея и охватывает раздел «Русский быт». В основе сюжета – поиск детьми ключа, который открывает сундук с гостинцами. Проводит экскурсию хозяин русского стола Самовар Самоварыч. В процессе поиска дети переходят от одного экспоната к другому путем разгадывания загадок. Акцент сделан на таких предметах, как: печь, лапти, крынка, старинный утюг, люлька, сундук, стол, самовар. О них по ходу игры Самовар Самоварыч рассказывает интересные факты. Завершается квест открытием сундука ключом, найденным по ходу игры, и угощением детей конфетами и баранками.

Квест-экскурсия «Тропой предков» – проводится вне школы, в городе и за городом. К квесту могут подключиться родители, как помощники. Квест – командный, состоит из 9-ти уровней. Задания выдаются дистанционно капитану команды через личные сообщения в социальной сети ВКонтакте в течение недели. Каждое последующее задание выдается капитану после выполнения предыдущего. По условиям игры каждая команда выполняет краеведческие задания по истории родного края и города и получает за это баллы. Часть заданий предполагает поиск ответа в интернете, а часть – поиск «живого» объекта. Обязательным условием игры является фотодокументирование своих открытий, из которых потом монтируется ролик. В результате собранный материал (история и видеоролик) пополняет базу школьного музея. По итогам квеста проходит торжественная церемония награждения команд.

В виртуальном пространстве педагоги Дрезненской школы № 1 конструируют веб-квесты. Например, образовательный веб-квест по

истории нашей школы «В поисках истины» для учащихся 7-8 классов (Приложение 5). Эта тема взята не случайно. 1 сентября 2022 года школьной истории исполнится 85 лет, а в 2025 году школа отметит 85 лет со дня первого выпуска десятиклассников.

Квест создан на бесплатном конструкторе сайтов «Wix». Портал наполнен фотографиями по истории школы, хранящимися в школьном музее. Здесь много коротких, но ёмких исторических фактов, а по гиперссылкам участники могут получить дополнительную информацию, расположенную на других сайтах. Игра командная, рассчитана на три команды по 5 человек. Квест может проводиться и индивидуально. Место проведения - кабинет школы, оборудованный компьютерами и интернетом, но можно участвовать в квесте и дистанционно.

Для участия в игре участниками подается устная или письменная заявка организатору игры. Создается чат в Телеграм (или другом мессенджере) для обратной связи, где выдается ссылка на веб-квест.

В основе игры – легенда о том, что когда-то, давным давно, напали на процветающую Русь враги лютые и закрывали они все школы, детей на печки загнали, а учебники в речку Смородину побросали, под Калинов мост, богатыри освободили Русь, и пришлось людям заново возводить школьное образование на родной земле, а чтобы ничего не забылось, писали историю, до самого 20 века писали, а потом устали, а устали как раз на истории Дрезненской средней школы. Задача игроков – заполнить «белые» пятна в ее истории.

Перед стартом команды придумывают название, выбирают капитана и оформляют записную книжку, где по ходу игры записывают выполненные задания. Как только команды заканчивают оформлять записные книжки, капитаны сообщают организатору о старте. Организатор фиксирует время начала игры.

Войти в игру можно только по кнопке «Старт». На пути участников встречаются такие задания, как решить ребус, прочитать перевернутый задом наперед и вверх ногами документ, собрать фото из пазла, решить кроссворд собрать слово из рассыпавшихся букв, посчитать, сколько всего было первых звонков и выпусков 10 (11)-классников в Дрезненской школе, с момента получения статуса «средняя».

Для заданий использованы интернет - ресурсы – онлайн-конструктор ребусов, онлайн-конструктор кроссворда, яндекс-

картинки. Переходя от задания к заданию, участники доходят до финиша, где выполняют последнее творческое задание, представляющее собой музейную акцию: заглянуть в фотоальбом своей бабушки или мамы, сделать копию фотографии или фотографий её школьных лет и загрузить её в свою записную книжку с кратким описанием. После этого капитан сообщает организатору время окончания игры.

На финише подводится итог проделанной работы. Фотографии из семейных альбомов участников пополняют базу музея. Победителем становится та команда, которая верно выполнит все задания за меньшее время. Награждение участников проходит в реальном времени.

По завершении игры записи в записных книжках удаляются для следующих участников.

Таким образом, квест-экскурсия позволяет вовлечь детей в такую форму работы, которая очень интересна и необычна. Причем, квест-экскурсии интересны не только детям, но и взрослым, в частности - родителям. Об этом свидетельствуют положительные отзывы учащихся школы и родителей, оставленные в книге отзывов на сайте музея.

### **Создание сайта «Виртуальный школьный музей»**

Виртуальный музей — это собрание Web-страниц, расположенных не обязательно на одном Web-сервере, содержащих каталоги и фотографии экспонатов из различных художественных собраний

Цель создания виртуального музея в школе – расширить образовательное пространство и возможности школьного музея, используя современные инновационные технологии: цифровые и интернет-технологии.

По своей сути виртуальный музей – это электронная версия реального музея.

Создание виртуального музея способствует:

- продвижению имиджа музея в информационном образовательном пространстве;
- оцифровке музейных коллекций;

- обеспечению широкого доступа к экспонатам нашего музея;
- обеспечению специальной коммуникации (позволяет обмениваться информацией, опытом с другими школьными музеями, налаживать связи с поисковыми группами других музеев, с краеведами, поддерживать связь с людьми, живущими в других районах нашей страны).

Обоснованием для создания виртуального музея является Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» до 2030 года, в которой одной из национальных целей стоит «цифровая трансформация» - обеспечение реализации цифровой трансформации системы образования, обеспечение онлайн-сервисами образовательных организаций, реализующих программы начального общего, основного общего, среднего общего и профессионального образования.

В 2020-2021 учебном году в Орехово-Зуевском округе школьные музеи стали переходить на цифровую среду, а именно на создание виртуальных школьных музеев.

В Дрезненской школе № 1 сайт «Виртуальный музей» был создан 18 декабря 2020 года. Сайт музея расположен на портале Дрезненской школы №1. На сайте ведется блок новостей, в разделе публикаций размещается богатый материал краеведческого характера, есть виртуальные экскурсии, созданные ученическим активом в результате проектной деятельности, в разделе «Экспозиции» содержатся оцифрованные экспонаты музея, что позволяет посетителю получить свободный доступ к художественно-культурной среде.

Рассмотрим механизм создания виртуального музея на примере нашего сайта.

Итак, сайт музея расположен на портале Дрезненской школы №1. Разработчик Порталов и сайтов образовательных организаций Орехово-Зуевского округа и многих школ Подмоскovie является компания «Синергия.инфо». Поэтому структура контента, его конструкция и оформление принадлежит разработчику, наша задача наполнить эту структуру содержанием.

Для создания сайта школьного музея необходимо:

1. Подготовить по форме приказ на создание сайта. Форма приказа находится в техподдержке в разделе «О сайтах образовательного портала», подраздел «Сайт музея».

2. Подать заявку в техническую поддержку пользователей от имени модератора. Тип заявки - Создание нового сайта. Один сайт - одна заявка. К заявке необходимо прикрепить скан подписанного приказа на создание сайта. Один приказ может быть на несколько сайтов.

3. Следовать инструкции исполнителя заявки (показать инструкцию).

4. После выполнения минимальных рекомендации к публикации контента и оформлению, подается новая заявка, тип заявки – активация сайта.

5. После активации сайта ссылку на него нужно разместить на портале школы в разделе «Информационный портал образовательной организации», в боковой колонке и в разделе «Деятельность», подраздел «Школьный музей»

Остановимся подробно на наполнении сайта содержанием.

Главное место на сайте принадлежит разделу «Экспозиция», где представлен весь фонд музея. С помощью оцифровки все предметы, архивные материалы и экспонаты переводятся в электронную копию. Оцифровку производят с помощью сканирования и фотографирования.

Основное требования к оцифровке – качество сделанной копии, ее «читаемость».

Электронные копии размещаются на сайте по разделам, заполняется карточка предмета, где указывается наименование, материал, кто, когда передал, легенда и прочее.

Оцифровка фонда музея очень трудоемкая и кропотливая работа, которая может занять до 3-х и более месяцев. Остальные разделы сайта гораздо проще заполнить.

На главной странице – фото с музейного мероприятия, эмблема музея, приветствие и новостная лента.

В разделе «О нас» в подразделе «Летопись» - ключевые вехи в истории музея, начиная с года его создания и до года создания виртуального музея.

Подраздел «Новости». Конструктор новостей понятный, схож с конструктором на сайте школы. Принцип публикации тот же: «редактировать», «сохранить», «посмотреть».

Есть в разделе «О нас» и «История создания», и «Коллектив», и «Документы», и «Музейное дело», и «Отзывы и предложения».

В разделе «Деятельность» - публикации профессиональных и юных краеведов, их статьи, исследовательские работы, и экскурсии, на которые посетители могут записаться или посмотреть самостоятельно, если это виртуальная экскурсия.

В разделе «Музейное дело» вносится информация о музеях города и округа, с которыми взаимодействует школьный музей.

Более полную информацию о работе с сайтом музея можно получить с помощью обучающих видеоуроков, расположенных в Личном кабинете модератора сайта. Современный музей - это не просто экспозиции, выставки, традиционные экскурсии. В наше время бурного развития информационных технологий музеям очень важно занять активную позицию в области внедрения цифровых систем предоставления информации.

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.

Таким образом, музей в современной школе представляет собой интегрированную информационно-педагогическую среду, где становятся возможными новые формы организации познавательной и коммуникативной деятельности учащихся, позволяющие самостоятельно приобретать знания и умения и использовать их в практической деятельности. Цифровые технологии позволяют широко использовать материал музея в урочной и внеурочной деятельности.

Но пространство музея не должен ограничиваться одной лишь школой, а напротив, школьный музей должен активно сотрудничать с другими музеями города, округа, региона, с общественными организациями, такими, например, как Совет ветеранов, «Боевое братство», местное духовенство, «Русское движение школьников».

Итак, чтобы быть востребованными у современных учеников, музей в школе должен быть «живым». «Живым» - в смысле постоянного поиска не только новых экспонатов, но и новых форм и методов музейно-педагогической работы, которая позволяет пробуждать и поддерживать у детей интерес к обучению, способствуя тем самым развитию творческой и успешной личности.

### **Библиографический список**

1. Долженко, Г.П. Экскурсионное дело: Учебное пособие. (Серия «Туризм и сервис») – М.: ИКЦ «МарТ», Ростовн/Д: Издательский центр «МарТ», 2005.

2. Корнеев, И. К. Ксандопуло, Г. Н. Машурцев, В. А. Информационные технологии. ТК Велби. – 2007.

3. Курышева, 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.

4. Ходжер Е.Г. Школьные музеи: метод. Рекомендации по созданию и организации деятельности музеев образовательных учреждений – Хабаровск: ХК ИППК ПК, 2007.

5. Каячкова С.Г. Музей в образовательном учреждении: метод. Рекомендации по созданию и паспортизации музеев. – Хабаровск: КГБОУ ДОД ХКЦРТДиЮ, 2013.

**Видеопроекты школьников**

**"Моё родное Подмосковье"** - видеоролик о культурном, природном и историческом наследии Подмосковья. В его съемке было задействовано 38 учащихся 5-11 классов и ученический актив, среди которых юнармейцы, лидеры ДШО "Юное поколение" и актив музея.

**"Дети блокадного Ленинграда"** - видео-интервью с ветераном Великой Отечественной войны Суховой Ниной Дмитриевной. Съемка проводилась дома у ветерана.

**"Воспоминания о войне. Кузина Екатерина Дмитриевна"** - видео-интервью с ветераном Великой Отечественной войны, съемка проводилась в школьном музее.

**"Воспоминания о войне. Мартынова Александра Семёновна"** - видео-интервью с ветераном Великой Отечественной войны, съемка проводилась в школьном музее.

**"Седые дети"** - документальный фильм, продолжительностью 1 ч. 24 мин. Автор фильма Щербаков Максим, учащийся 8 класса. В основе фильма - рассказ ветеранов о голодном военном детстве, о концлагере, о детском доме, о блокаде Ленинграда... рассказ очевидцев об ужасах войны, которые им довелось пережить...

**"Бессмертный полк" дома"** - видеоролик - акция "#Бессмертныйполкдома", в котором приняли участие учащиеся начальных классов.

**"Военная летопись 1941-1945"** - виртуальная экскурсия по школьному музею по разделу "Военная летопись 1941-1945 гг.". Автор Нужнова Ксения, 11 класс.

**"История Храма Великомученицы Параскевы г. Дрезна"** - авторы Астафьев Николай (9 кл.) и Балясников Никита (9 кл.)

**"Обзорная экскурсия по школьному музею"**

**"Видеозапись "Блокада Ленинграда"**

**"Фотоальбом Дрезненской прядильно-ткацкой фабрики"**

**"История музейного дела"** - видеоролик - подборка фотографий о работе школьного музея в период с его открытия в новой школе с 1998 г. по 2006 г.



Методические разработки

- [Сценарий интерактивной экскурсии "Пионерская организация"](#)
- [Сценарий музейного праздника "Русские посиделки"](#)
- [Экскурсия в былинном стиле "Сказание о войне"](#)
- [Сценарий Урока мужества «Ленинградская блокада»](#)
- [Проект "Виртуальный музей"](#)
- [Проект "Видеоэкскурсия по Храму г. Дрезна"](#)
- [Сценарий квеста "Тропой предков" для учащихся 4-5 и 6-8 классов](#)

## Экскурсия-спектакль «В гостях у Дуняши»

для младших школьников

<https://clck.ru/gv9sx>

**Цель:** формировать у обучающихся представление о культуре и быте русского народа, о назначениях предметов крестьянского хозяйства.

**Задачи:**

- познакомить слушателей с видами русской народной женской одежды;
- формировать понимание связи характера носимой одежды с особенностями русского быта;
- развивать эстетический вкус; воспитывать чувство гордости за наследие наших предков;
- пополнение словарного запаса.

**Аудитория:** учащиеся 1-4 классов не более 15 человек.

**Экспозиция «Русской изба»:** макет печи, на печи – народные тряпичные куклы, у печи ухват, хлебная лопата, березовые дрова, в печи чугунок, в избе – стол с лавками под образом, на столе самовар, ложки хохломские, глиняные чашки, на полу домотканая дорожка, в углу - старинный кованый сундук, на сундуке старинная ручная прялка с прикрепленной куделью и веретеном, над сундуком - люлька с куклой, возле сундука ножная прялка, и шкаф с домашней утварью.

**Действующие лица:**

1. Крестьянка Дуняша – одета в народный костюм
2. Сынок Иванушка – одет в русскую рубаху
3. Дочка Алёнушка – одета в рубаху и русский сарафан, на голове платочек
4. Ложжари – одеты в русские рубахи

**Ход экскурсии:**

*Посетители рассаживаются на стульях перед экспозицией «Русская изба». В избе на лавке сидит Алёнушка и прядет кудель, Иванушка ложки за столом перебирает, а Дуняша сидит на сундуке и люльку качает.*

**Ведущий** - Здравствуйте, гости дорогие! Гости званные да желанные! Приглашаем вас заглянуть в гости в избу к крестьянке Дуняше. Рассаживайтесь поудобнее, спектакль начинается.

*Выходят ложжари и исполняют номер на ложках.*

**Дуняша** (после выступления ложжарей) – Тише вы, окоянные, дитя разбудите!

*Ложжари уходят*

**Дуняша** (качает люльку и поет)

– Баю-баю, баю-бай,  
Спи, мой мальчик, засыпай,  
Гуленьки-гуленьки,  
Сели к Васе в люленьку,  
Стали люленьку качать,  
Стали детку величать.  
Баю-баю, баю-бай,  
Спи, мой мальчик, засыпай.

**Дуняша** - Уснул. Алёнушка, откладывай веретено с куделью, пора на стол накрывать. Будем ужинать. Зажги лучину на печи. А ты, Иванушка, дров подложи, чтоб жарче печь горела. Звучит фоновая музыка балалайки.

*Аленушка подходит к печи и как будто зажигает лучину, а Иванушка дров подкидывает.)*

**Дуняша** - А я кашу из печи достану. Готова уж поди. А ну-ка, Аленушка, дай-ка мне ухват (*Аленушка подает ухват, Дуняша достает чугунок и ставит его на стол*). Что есть в печи на стол мечи. Ну, Иванушка, раскладывай ложки.

*Иванушка (раскладывает ложки и приговаривает)* - Эта ложка – тятина. Эта ложка – мамкина. Эта ложка Аленушкина, а эта ложка моя, точеная, ручка золоченая. Никому ее не отдам.

**Дуняша** - Самовар еще нужно поставить, а воды нет. Аленушка, возьми коромысло, да сходи к колодцу за водой (*Аленушка берет коромысло и уходит за перегородку, там ей надевают на коромысло*

*два ведра). А я пока пироги в печь поставлю (достает из-за печи лопату с подносом, а на подносе пироги и ставит их в печь). Вот и хорошо, а теперь, чтобы пирожки пропеклись, надо хлебную лопату высоко поднять и дотронуться до печной трубы. Вот так. Тем временем Аленушка возвращается с водой.*

**Дуняша** – Спасибо, доченька. Помощница моя. Есть у нас для тебя подарочек, платочек, тятя с ярмарки привез. Возьми в сундуке, примерь.

**Аленушка** – Спасибо, матушка (*Аленушка открывает сундук и достает платочек, накидывает его на плечи*). Дуняша - Иванушка, наливай воду в самовар да раздувай угли (*Иванушка делает*). А я достану пирожки из печи. Скоро тятя ваш вернется (берет лопату, достает пироги, ставит поднос с пирогами на стол). Молодец, Иванушка, вот и тебе гостинчик, петушок на палочек.

**Иванушка** – Спасибо, матушка.

**Дуняша** – Ну, садитесь ужинать (*все садятся за стол, накладывают кашу, едят*). Стук в дверь.

**Дуняша** - Ой, кто-то к нам стучится, никак гости пожаловали. Здравствуйте, гости дорогие (*берет из зрителей двоих мальчика и девочку*), проходите, надевайте сарафан, рубаху (*одевает детей*), милости просим за стол отведать чайку с пирожками. Пирожки вкусные, румяные. А Иванушка нам на балалаечке сыграет.

*Гости садятся за стол, как будто наливают чай, едят, пьют. А Иванушка на лавку садится и берет балалайку, делает вид, что играет, звучит музыка балалайки «Светит месяц, светит ясный», а Аленушка садится рядом с Иванушкой на лавку кудель пряхь.*

**Дуняша** – Ну что, гости дорогие, давайте поиграем, посмотрим, кто из вас самый проворный: нужно с помощью ухвата горшок в печь отправить, а потом его вытащить.

*Проводится игра.*

**Дуняша** – Молодцы, оба справились на «отлично». А вот у нас еще гости пришли и тоже хотят попробовать горшок в печь поставить. Проводится игра со зрителями.

**Дуняша** - А кто хочет попробовать кудель поплести?  
*Дети по очереди пробуют.*

**Дуняша** - А кто хочет попробовать с коромыслом походить?  
*Дети по очереди пробуют.*

**Дуняша** – Молодцы, ребята, вот вам за ваши труды и награда – петушки на палочке. А что сказать нужно?  
*Дети говоря «спасибо».*

**Дуняша** – Понравилось вам в гостях у Дуняши? А что понравилось? (*ответы детей*). Ну что ж, пора прощаться. Будем рады видеть вас снова!

*Выступление ложкарей. [Ложкари - YouTube](#)*  
*В конце **ни** хором кричат «Всё!»*

**Квест-экскурсия этнографической направленности  
«Загадки самовара»  
для учащихся 3-4 классов  
<https://clck.ru/gvA8D>**

**Цель:** формирование представлений о жизни и быте русского народа конца XIX-начала XX вв., обычаях и традициях.

**Задачи:**

- познакомить детей с избой – жилищем крестьянской семьи, с предметами старинного русского быта;
- Обогащение речи учащихся новыми слова;
- активизация познавательного интереса учащихся к отечественной истории;
- развитие умения анализировать ситуации, критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации;
- формирование навыка поиска необходимой информации;
- Формировать потребность в изучении истории русского народа, формирование умения работать в команде, прислушиваться к мнению своих товарищей;
- воспитание бережного отношении к старинным вещам, народным традициям, обычаям гостеприимства, интерес к русскому фольклору.

**Место проведения:** исторический музей МОУ Дрезненская СОШ № 1, раздел «Русский быт» и «Народные промыслы».

**Аудитория:** учащиеся 3-4 классов в количестве не более 15 человек.

**Время проведения:** 30 минут.

**Ход квест–экскурсии:**

*Дети заходят в музей и встают полукругом перед разделом «Русский быт».*

**Экскурсовод Самовар Самоварыч (далее СС) -** Здравствуйте, ребята! *(дети отвечают)*. Вы пришли в музей. Давайте вспомним правила поведения в музее *(дети отвечают)*.

Молодцы! А знаете кто я? Я хозяин стола, Самовар Самоварыч. Запомнили, как меня зовут? (да) Как? (дети отвечают) Я очень рад видеть вас у себя.

Я приготовил для вас гостинцы к чаю: конфетки - бараночки. Они лежат в сундуке (показывает). А сундук – на замке. А ключ от замка я не помню куда положил. Поможете мне его найти? (дети отвечают).

Вот спасибо! Вместе мы точно найдем - по подсказкам, которые я каждый раз оставляю, чтобы что-то найти. А то я уж старый стал, мне скоро 300 лет – памяти нет. Да.

А плясать, как говорится, мы начнем от печки. Она – главная в крестьянском доме. Чего только не делает печь. Загибайте пальчики. Посчитаем. И варила, и светила, и обогривала, и лечила, и мыла, и спать клала, и сушила, и избу украшала. Вон сколько! Настоящий кухонный комбайн. А ну-ка, ребята, поищите-ка в печке подсказку (дети начинают искать). Под дровами поищите. В устье загляните. Может в чугуна? Или сверху на печи, на лежанке? Нашли? (дети отвечают «нашли»). Читайте (дети читают загадку, написанную на клочке бумаги)!

**Дети читают:**

Я, чугунный, я старинный,  
Для хозяек друг завидный.  
Жар углей во мне горит,  
Из ноздрей-то дым валит.  
Очень я люблю бельё,  
То – призвание моё!

*Дети отгадывают слово «утюг».*

СС - Точно! Утюг! И где же это чудо-юдо такое? Чугунное, старинное, с углями да ноздрями? (Дети ищут, находят). Вот оно где. Двести лет назад появились чугунные утюги. Их нагревали в печке, а затем старались быстро разгладить одежду, пока утюг не остыл. Если он охлаждался, его опять помещали в печь для того, чтобы он нагрелся, и снова приступали к глажке.

Позже додумались нагревать утюг изнутри. В него клали с помощью таки щипцов (показывает) горячие угли. Вот сюда. По бокам имелись

отверстия для раздува угольков. Ребята, в каком-то из этих утюгов подсказка лежит, поищите-ка (*дети ищут, находят*).

**Дети читают:**

Крутит, крутит, завивает,  
В нить кудельку превращает.

А стоит у мастерицы  
У окошка во светлице.

*Дети отгадывают слово «прялка».*

СС - Правильно, прялка! Прялка это устройство для ручного изготовления ниток из кудели - очищенного волокна. В музее у нас две прялки – ножная и ручная. И обе они выполняют одну задачу - спрядают нить. Мастерица вытягивает ее и скручивает из кудели и наматывает на веретено или катушку. Ну что ж, слово отгадали, теперь ищем прялку, а в ней подсказку! (*дети ищут, находят, читают*).

**Дети читают:**

Не ботинки, не сапожки,  
Но их тоже носят ножки.  
Их сплетают лихо  
Из бересты, из лыка,  
А чтоб с ножки не спадали,  
Их верёвкой привязали.

*Дети отгадывают слово «лапти».*

СС - Точно! Лапти! Где же они? (*дети ищут*) Нашли! Молодцы! Лапти (*показывает*) – один из самых древних видов обуви. В России в лапти обувались только деревенские жители, то есть крестьяне. Ну, а крестьяне составляли основное население Руси. Лапоть и крестьянин были почти синонимами. Помните, в русской сказке Змей-Горыныч называл Ивана – крестьянского сына? «Мужик-лапотник». А лапотник он потому, что умел лапти плести. Ай да умные ребята, и эту загадку отгадали. Может в лаптях мы и найдем ключ от сундука, где гостинцы лежат? А ну-ка, поищите (*дети ищут, находят подсказку*).



**Дети читают:**

Я не банка, не бутылка,  
И не кружка, не копилка  
Слеплена из глины я,  
В печке не боюсь огня.  
Молока в меня налей,  
Осторожно, не разбей!

*Дети отгадывают слово «крынка».*

СС - Опять отгадали! Крынка! Крынка (*показывает*) - это глиняный сосуд с широким краем и узким горлом, имеющий шарообразную форму в нижней части. Внешне же такая посуда больше напоминает обычный кувшин, но без ручки и без крышки. Главное назначение крынки состояло в хранении молока: парного и холодного. Благодаря тому, что структура глиняной посуды пористая, в ней продукты как будто «дышат», и благодаря этому дольше остаются свежими. Кувшин использовали и для приготовления томлёного молока в печи. Крынок в нашем музее много. В какой-то из них лежит то, что мы ищем. Давайте заглянем в них (*дети ищут, находят подсказку*).

**Дети читают:**

Котя, котенька, коток,  
Котя – серенький лобок.  
Приди, котя, ночевать, колыбельку покачать.

*Дети отгадывают слово «люлька» или «зыбка»*

СС - Да, ребята, это люлька или зыбка. Основное ее назначение - укачивание ребенка. Слово люлька возникло от общеславянского лЮлю – лелею. Зыбка — первая земная обитель новорождённого, особое место, требующее магических оберегов и выполнения ритуалов, для защиты жизни и здоровья ребёнка. Большинство русских зыбок подвешивались к потолку или на оцеп, как у нас в музее. Оцеп - это длинная деревянная палка. Где-то в люльке что-то спрятано. Давайте поищем (*дети ищут, находят ключ*).

СС - Ах, вот он, ключ! Нашли! Молодцы! Ну, теперь и сундук откроем. Смотрите, какой он большой, деревянный, железом кованный, да с узорами! Это такой мини-шкаф. В нем хранили вещи, бельё, ценности, продукты. Если в семье рождалась дочка, то, пока

она росла, сундук наполнялся приданным: одеяло, подушки, платья, платочки, отрезы на одежду. И с этим сундуком она потом замуж выходила, так сундук передавался из поколения в поколение. Давайте же его скорее откроем (*открывает и достает оттуда гостинцы*).

СС - Ну, гости дорогие, позвольте вас теперь и попотчевать. Садитесь за стол на лавки, а кому не хватило место, садитесь на сундук и скамейки (*дети рассаживаются, Самовар Самоварыч медленно раздает угощение и рассказывает*).

СС - Гостям предназначалось самое важное место в избе — красный угол (*показывает*), который располагался по диагонали от печи. Красный – значит главный, почетный, красивый самый. Здесь вешали иконы (*показывает*), клали молитвенные книги, здесь играли свадьбу. Традиционное домашнее русское застолье в 19-20 веках - это стоящий на столе самовар с чашками и блюдами, а рядом бублики, каша, щи, блины, мед и пироги. На праздничный стол стелили скатерть, а Ложки и вилки были роскошью. Украшением стола был и остается самовар. Первые русские самовары появились у нас триста лет назад, в первой половине 18 века. А знаете, где в наших краях делали самовары? Не знаете? Во владимирской области, в городе Киржач. Слышали о таком? А у кого есть дома самовар? (*дети отвечают, что есть, Самовар Самоварыч комментирует, что до сих пор самовары в моде*)

СС - Ну, гости дорогие, пора и прощаться. Понравилась вам наша встреча? А что понравилось? Какие предметы старинные вы запомнили? А еще придете?

*Дети отвечают.*

СС - Старое уходит, но его важно знать и беречь. Русская старина вся пронизана добром. Я желаю вам добра и надеюсь, что все, о чем вы сегодня узнали, останется в душе у каждого из вас. До новых встреч!

**Web-квест «В ПОИСКАХ ИСТИНЫ»  
для учащихся 7-8 классов**

**Цель:** познакомить учащихся Дрезненской средней школой № 1 с историей родной школы.

**Обоснование:** 1 сентября 2022 года школьной истории исполнится 85 лет, а в 2025 году школа отметит 85 лет со дня первого выпуска десятиклассников.

**Ресурсы игры:**

- портал игры <https://elemnika1971.wixsite.com/my-site>
- компьютеры (ноутбуки)
- Интернет
- мобильные телефоны и приложение Telegram с созданным чатом игры
- онлайн-генератор ребусов
- онлайн-конструктор кроссворда
  - яндекс-картинки
- гугл-презентация для создания записных книжек
- группа школьного музея в ВКонтакте [https://vk.com/istoriki\\_drezni](https://vk.com/istoriki_drezni)
- сайт краеведа «Дрезна-истоки» <http://drezna-istoki.ru/>

**Описание web-квеста**

Квест создан на бесплатном конструкторе сайтов «Wix» <https://www.wix.com/>.

Портал наполнен фотографиями по истории школы, хранящимися в школьном музее. Здесь много коротких, но ёмких исторических фактов, а по гиперссылкам участники могут получить дополнительную информацию, расположенную на других сайтах.

Игра командная, рассчитана на три команды по 5 человек.

Квест может проводиться и индивидуально.

Место проведения - кабинет школы, оборудованный компьютерами и интернетом, но можно участвовать в квесте и дистанционно.

Для участия в игре участниками подается устная или письменная заявка организатору игры.

Создается чат в Telegram (или другом мессенджере) для обратной связи, где выдается ссылка на web-квест.

В основе игры – легенда о том, что когда-то, давным-давно, напали на процветающую Русь враги лютые и закрывали все школы, детей на печки загнали, а учебники в речку Смородину побросали, под Калинов мост, богатыри освободили Русь от варварского нашествия, и пришлось людям заново возводить школьное образование на родной земле, а чтобы ничего не забылось, писали историю, до самого 20 века писали, а потом устали, а устали как раз на истории Дрезненской средней школы.

Задача игроков – заполнить «белые» пятна в ее истории.

Перед стартом команды придумывают название, выбирают капитана и оформляют записную книжку, где по ходу игры записывают выполненные задания.

Как только команды заканчивают оформлять записные книжки, капитаны сообщают организатору о старте. Организатор фиксирует время начала игры.

Войти в игру можно только по кнопке «Старт». На пути участников встречаются такие задания, как решить ребус, прочитать перевернутый документ, собрать фото из пазла, решить кроссворд собрать слово из рассыпавшихся букв, посчитать, сколько всего было первых звонков и выпусков 10 (11)-классников в Дрезненской школе, с момента получения статуса «средняя».

Переходя от задания к заданию, участники доходят до финиша, где выполняют последнее творческое задание, представляющее собой музейную акцию: заглянуть в фотоальбом своей бабушки или мамы, сделать копию фотографии или фотографий её школьных лет и загрузить её в свою записную книжку с кратким описанием. После этого капитан сообщает организатору время окончания игры.

На финише подводится итог проделанной работы. Фотографии из семейных альбомов участников пополняют базу музея.

Победителем становится та команда, которая верно выполнит все задания за меньшее время. Награждение участников проходит в реальном времени.

По завершении игры записи в записных книжках удаляются для следующих участников.