**Соломачева Тамара Филимоновна**

**педагог –организатор**

**МБОУ ДО « Станция юных туристов»**

**Тема: «Использование информационно – коммуникационных технологий в организации деятельности Комплексного туристско-краеведческого музея**

**«Станция юных туристов»**

Сегодня школьные музеи занимают одно из ведущих мест на рынке образовательных услуг и становятся активными элементами общественной жизни. Они через историко-культурное просвещение содействуют духовно-нравственному воспитанию, формированию общечеловеческих ценностей и национальных традиций, эстетическому воспитанию подрастающего поколения.

Эффективность работы музея заключается в разработке форм, методов и приемов культурно-образовательной деятельности, которые способствуют повышению внимания детей к окружающей действительности, помогают им ценить подлинные вещи ушедших эпох, семейные реликвии.

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. В жизнь российских любителей искусства стремительно ворвалась технология мультимедиа. Возможность объединять в компьютерной системе текст, звук, анимацию, видео - графические изображения сулит перспективы в сфере популяризации.

Мультимедийные технологии помогают в:

1.                  Оперативности информации. Ведь быстро получить полную и новую информацию по музейному делу можно только с помощью информационных технологий.

2.                  Динамичности хранения. Применение ИКТ позволяет накапливать и сохранять дидактическую базу, решить проблему наглядности.

3.                  Формировании коммуникативной компетентности. Способствует воспитанию личности, которая будет востребована в современном обществе.

Применение мультимедиа привело к появлению новых источников информации - электронных книг, музейных и туристических путеводителей.

Чтобы привлечь внимание подрастающего поколения, мы применяем мультимедийные технологии при проведении экскурсий, мероприятий, на занятиях, встречах с интересными людьми.

В процессе туристско-краеведческой деятельности, в туристских походах, экскурсиях дети осваивают навыки использования методов различных научных дисциплин для осуществления краеведческих и иных исследований. И в результате дети снимают видеоролики, готовят презентации, например: «Археологические культуры Хакасско-Минусинской котловины», «Детектив позапрошлого века», «История развития казачества в Сибири», «Древность в камне», «Отголоски истории», «Портал в прошлое», «И сыпались стрелы дождём» и т.д.

Подростки это совершенно особая категория детей, им свойственно стремление к постоянным переменам, новым впечатлениям, сильным эмоциям. Традиционные формы работы с современными подростками не всегда эффективны и привлекательны.

Что мы можем им предложить?

Новая форма должна быть и увлекательной и познавательной, содержать элементы соревнования, возможность творчески проявить себя, работать индивидуально и в команде, иначе говоря, быть одновременно предельной разнообразной и целостной. Этим критериям в полной мере отвечает соревнование по музейному ориентированию.

**Описание городского соревнования по музейному ориентированию.**

Цель: Воспитание уважительного отношения к культурно-историческому наследию.

Ход мероприятия

Участники приглашаются на обзорную экскурсию «Портал в прошлое» (презентация). После экскурсии каждый участник получает маршрутный лист и вопросник. Ответу на номер вопроса, соответствует номер фото на экспозиции. Найдя ответ, участник вписывает его в маршрутный лист. Участник проходит дистанцию самостоятельно в направлении, заданном номерами вопросов.

Представители контролируют движение участников по дистанции с целью обеспечения порядка, но в ориентировании участие не принимают.

Все участники стартуют одновременно. Контрольное время движения по дистанции – 30 минут. На финише фиксируется время нахождения на дистанции каждого участника.

**Маршрутный лист**

Ф.И.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_СОШ № \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ время\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ вопроса** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** | **13** | **14** |
| **№ ответа** | **11** | **24** | **48** | **66** | **18** | **45** | **31** | **69** | **53** | **41** | **79** | **84** | **2** | **96** |

**Контрольное время движения по дистанции – 30 минут.**

**Вопросник**

1. По внешнему виду напоминает клык сказочного ящера. *(Зуб дракона)*
2. Никому еще не удалось его сдвинуть с места. *(Висячий камень)*
3. …..он интересен своими поминальными рядами, которые особенно красиво смотрятся на закате и напоминают восставших из земли воинов. *(Уйбатский чаа-тас)*
4. По преданию, горные духи превратили двух братьев в камень, чтобы те охраняли сокровища*. (Парабола)*
5. Образ можно различить, глядя с разных углов зрения, что в природе встречается крайне редко. *(Спящий Саян)*
6. В какой пещере были обнаружены остатки стоянки древнего человека?

*(Пещера «Археологическая»)*

1. Кто был инициатором строительства курорта на озере Шира?(*Захарий Михайлович Цибульский)*
2. В какой пещере люди сталкиваются с призраком шамана?*(Пещера «Кашкулакская»)*
3. ….. нашёл богатое месторождение золота «Богом дарованное». *(Константин Иванович Иваницкий).*
4. Газированный напиток компании «Аян» названный в честь этой горы?*(Гора «Борус»)*
5. …….указывали направление для душ умерших царей.*(Салбыкские ворота)*
6. В 1739 году учёные впервые обратили своё внимание на ………………………*(Салбыкский курган)*
7. Из какого материала построен дом Иваницкого?
8. кирпич
9. лиственница
10. камень
11. ……….. её глубина 182 м, длина более 11 км, с озёрами на дне.

*(Пещера «Ящик Пандоры»)*

Для того чтобы быть востребованным новыми поколениями обучающихся, музей в школе должен быть в постоянном поиске не только новых экспонатов, но и новых форм и методов музейно-педагогической работы, которая позволяла бы пробуждать и поддерживать интерес детской аудитории к творчеству и обучению.

Мир будущего школьного музея в руках наших детей и нам, педагогам, важно привлечь к работе в музее наиболее активную группу учащихся. Заинтересовать их возможностью применения информационно-коммуникационных технологий в повседневной жизни музея, тем самым создать мощную мотивацию к исследовательской и творческой деятельности. С внедрением и широким использованием информационных технологий и мультимедийных образовательных ресурсов, свободным доступом в Интернет образовательная и поисковая работа в музее перейдет на новый - виртуальный уровень.