

ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЭКСКУРСИИ

Этапы создания интерактивной экскурсии

Процесс создания интерактивной экскурсии (далее ИЭ) очень трудоемкий и длительный по времени. Следует учитывать этапность в подготовительной работе.

Часть 1. Подготовительная

Этап I. Необходимо определить вид и формы ИЭ. Это может быть:

Виды

Межпредметный*	Экскурсия будет опираться на межпредметные связи, отражающие деятельность самого музея, экспозиций или его любого экспоната.
Экспонатный*	Экскурсия посвящена одному экспонату, ориентируется на него или группу похожих по этимологии предметов, находящихся в музее.
Экспозиционный*	Экскурсия посвящена целой экспозиции или нескольким логически связанным друг с другом экспозиций.
Датированный*	Экскурсия не приурочена к экспозициям и экспонатам музея, но имеет ориентированность на историческую дату.

Формы. Экскурсия может быть

Единичная *	Экскурсия готовится и проводится как самостоятельное мероприятие.
Цикл экскурсий*	В процессе подготовки материал распределяется на несколько логически взаимосвязанных между собой мероприятий.
Беседа *	Экскурсия – беседа – это форма работы в музее, когда основной задачей является, не столько научить, сколько пробудить интерес, любознательность.
Цикл бесед *	Несколько взаимосвязанных бесед на одну тему или родственные темы.

Этап II. Выбор тематики ИЭ.

Логично выбирать тему в соответствии с возрастной категорией участников данной ИЭ. Как правило, экскурсии составляются для возрастных категорий 1-4 классы, 5- 8 классы, 9-11 классы. Материал, подбираемый по темам экскурсий, должен быть не сложным, но и не простым. ИЭ – должна стать посильным примером самостоятельной поисково-исследовательской работы каждого ученика.

Этап III. Выбор участников ИЭ.

Следует заранее определиться с выбором возрастной категории учеников и специально для них разрабатывать задания и маршрутный лист.

Этап V. Создание самой экскурсии для ИЭ.

Подбор материала для экскурсии является основной задачей во всем подготовительном процессе. Именно от того какие факты и какую структуру экскурсии вы выберете, будут зависеть дальнейшие шаги: а именно создание маршрутных листов и вспомогательных заданий к экскурсии.

Линия 1.

Построение экскурсионной программы исходя из **экспонатов и экспозиций**. Здесь мало рассказать о самих экспонатах или экспозициях. Важно сформировать представления слушателей о тех особенностях исторического периода времени, к которым относятся эти экспонаты или целая экспозиция. Рассказ следует подкреплять музыкальными, литературными, художественными произведениями, которые также должны относиться к исследуемой эпохе.

Линия 2.

Построение экскурсионной программы исходя из **информационного повода** (знаменательной даты или события). Здесь важно подобрать и оформить материал таким образом, чтобы в нем отражались не только исторические факты, но и их достоверность подтверждалась экспонатами или экспозициями музея.

Линия 3.

Построение экскурсионной программы как **“цикл”**. Цикл экскурсий или цикл бесед подразумевает выбор темы и подбор материала таким образом, чтобы его можно было разбить на логические части, причем каждая часть должна иметь определенные выводы и результаты, при этом эти результаты должны служить началом следующей части.

Этап VI. Создание маршрутного листа и заданий для ИЭ.

Маршрутный лист – это не план музея, по которому должны двигаться ученики.

Многие педагоги составляют маршрутный лист именно так. **Хитрость**

маршрутного листа заключается в том, что в нем должны содержаться **такие задания**, которые выполнив, ученик получит информационный справочный материал, состоящий из новых знаний или открытий. Причем сам лист должен быть компактным и удобным для хранения и длительного использования. Этот лист не должен содержать много заданий или сложных вопросов.

Часть 2. Экскурсионная

Этап VII. Проведение ИЭ.

Проведение самой интерактивной экскурсии может поведиться как в помещении школьного музея или в актовом зале. Это мероприятие должно сопровождаться наличием необходимой техники, которую до экскурсии стоит проверить на совместимость и техническую исправность. Необходимыми ТС будут: компьютер, экран, звуковые колонки, наличие проводов, удлинители, фото и видео аппаратура не является обязательной, но память о проведенном мероприятии виде снимков пригодятся для создания отчетов.

Этап VIII. Результаты ИЭ.

Результатом любой интерактивной экскурсии должно стать достижение поставленных целей и задач мероприятия. Учащиеся должны не просто послушать или поучаствовать в беседе, они должны принять активное участие в ведение экскурсии, работать с маршрутным листом и получить знания, необходимость которых велика, а возможности получить такие знания представились только на вашей экскурсии.

Интерактивные экскурсии, наоборот, позволяют вовлечь участников в активное взаимодействие с экскурсоводом и подтолкнуть их к **“самостоятельному”** исследованию объекта или объектов экскурсии, экспонатов музея. Это существенно усиливает остроту восприятия материала и делает экскурсию интересной и запоминающейся.

Использование интерактивной модели экскурсионного мероприятия предусматривают моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем. Исключается доминирование какого-либо участника учебного процесса или какой-либо идеи.

По правде говоря, феномен музейного интерактива в России, а может быть и в мире - не новость. Первые "живые", "одушевленные" экскурсии начал проводить Государственный Политехнический музей практически с момента своего открытия в 1872 году. Уже в начале прошлого века юные кадеты и гимназистки на лекциях и семинарах профессоров Сеченова и Зелинского, Чаплыгина и Тимирязева могли прикоснуться к науке и поучаствовать в опытах. Сто с лишним лет спустя здесь царит та же удивительная атмосфера. Правда, интерактивных экскурсий стало на порядок больше, а примеру Политехнического музея последовали десятки других по всей России. Интерактивный метод можно рассматривать как самую современную

форму активных методов. Современная педагогика, в том числе и музейная, богата целым арсеналом интерактивных подходов, которые направлены не только и не столько на закрепление уже изученного материала, сколько на изучение нового. Можно выделить следующие подходы:

- Творческие задания
- Работа в малых группах
- Работа в парах
- Обучающие игры - ролевые, деловые, образовательные, имитации
- «Мозговой штурм»
- Использование общественных ресурсов (приглашение гостей, специалистов по теме выставки, мероприятия)
- Социальные проекты
- Викторины, конкурсы
- Выставки, особенно локальные по тематике, небольшие по объему, с образным, художественным решением показа, мультимедийными возможностями, Временные выставки - более динамичная форма экспозиции в музейной практике.
- Инсценировки, песни и сказки.
- Мастер-классы
- Изучение и закрепление нового материала (интерактивная экскурсия, работа с экспонатом, видео- и аудиоматериалами, «ученик в роли экскурсовода», использование вопросов «Да-нетка»)
- Обсуждение сложных и дискуссионных вопросов и проблем: дискуссия; «круглый стол»; «Музейные гостиные»; дебаты.
- Презентации
- «Раскраски» .

Ведущими признаками интерактивного взаимодействия

являются: **Многоголосье**. Это возможность каждого участника экскурсии иметь свою индивидуальную точку зрения.

Диалог. Общение экскурсовода и экскурсанта предполагает их умение слушать и слышать друг друга, внимательно относиться друг к другу, оказывать помощь в формировании своего видения проблемы, своего пути решения задач.

Мыследеятельность. Она заключается в организации активной мыслительной деятельности участников экскурсии. Для детской аудитории сложность исторического контекста раскрывается постепенно. Но опорные вопросы, которые задаются во время и после экскурсии, подталкивают их к размышлению, к запоминанию полученной информации, а просьба сравнивать старый предмет с сегодняшними аналогами - это интерес к их ощущениям - эстетическим, эмоциональным. В итоге, они считают, что сами додумались, сами смогли обозначить все те параметры, которые присущи предметам музейного значения. Музейный предмет становится не только и не столько источником фактов, информации, сколько духовных переживаний, возбудителем чувств, настроений, стремлений. А это уже - **смыслотворчество**.

Процесс осознанного создания новых для себя смыслов по изучаемой проблеме. Это выражение своего индивидуального отношения к явлениям и предметам жизни (позиция трёх).

Свобода выбора.

Создание ситуации успеха. Ведущие условия для создания ситуации успеха — позитивное оценивание участника проекта, экскурсанта.

Рефлексия. Это самоанализ, самооценка участниками экскурсионного процесса своей деятельности, взаимодействия. Сравнивая традиционный и интерактивный подход проведения экскурсий мы увидим, что традиционная экскурсия обеспечивает:

- Информативность
- Музейность (во главе музейный предмет)
- Торжественная и парадная строгость
- Пассивное участие экскурсантов в процессе экскурсии.

Интерактивная экскурсия – это:

- Активное взаимодействие с экскурсоводом и с группой – диалог, многоголосье
- «Самостоятельное» исследование экспонатов
- Использование ИКТ
- Тесты
- Инсценировки
- Музыка, «Раскраски»
- Создание ситуации успеха — позитивное и оптимистичное оценивание участника.

Виртуальная экскурсия

Виртуальная экскурсия — одна из ведущих форм обучения, характеризующаяся интерактивным виртуальным воспроизведением реально существующих объектов для доступного самостоятельного наблюдения, сбора необходимых фактов, решения разнообразных заданий и т. д. Основные преимущества виртуальной экскурсии:

- доступность - возможность осмотра достопримечательностей всего мира без больших материальных и временных затрат и в любое время;
- возможность многократного просмотра экскурсии и прилагаемой информации.

Построение экскурсионной программы виртуальной программы может происходить по разным направлениям:

1. Исходя из экспонатов и экспозиций. Здесь мало рассказать о самих экспонатах или экспозициях. Важно сформировать представление учащихся о тех особенностях исторического периода времени, к которым относятся эти экспонаты или целая экспозиция. В экскурсии следует использовать музыкальные, литературные, художественные произведения, которые также должны относиться к исследуемой эпохе.
2. Исходя из информационного повода (знаменательной даты или события). Здесь важно подобрать и оформить материал таким образом, чтобы в нем отражались не только исторические факты, но и их достоверность, подтверждалась экспонатами или экспозициями музея.
3. Построение экскурсионной программы как «цикл». Цикл экскурсий подразумевает выбор темы и подбор материала таким образом, чтобы его можно было разбить на логические части, причем каждая часть должна иметь определенные выводы и результаты, при этом они должны служить началом следующей части.

Виртуальную экскурсию можно отнести к информационным проектам, которые требуют сбора информации, ознакомления с ней, анализа и обобщения фактов, требуют презентации и ее разработки.

Работа над виртуальной экскурсией, строящаяся по методу проектов, состоит из следующих этапов:

- погружение в проект;
- организация деятельности учащихся;
- осуществление деятельности учащимися;
- презентация проекта.

Результатом любой виртуальной экскурсии должно стать достижение поставленных целей и задач мероприятия. Учащиеся должны не просто послушать или поучаствовать в экскурсии, они должны принять активное участие в её ведении, при работе с маршрутным листом и получить новые знания, обогатить себя новым опытом совместной деятельности.

Виртуальная экскурсия

В музее приоритетно зрительное восприятие, поэтому экскурсия не должна превращаться в лекцию, а экскурсоводу следует уметь правильно соотносить показ и рассказ. В ходе рассказа необходимо делать паузы, во время которых внимание посетителя сосредотачивается на предмете, и тогда человек становится не слушателем, а зрителем. Несмотря на первичность зрительного восприятия, речь экскурсовода играет огромное значение при оценке его мастерства. В ней не должны присутствовать назидательность, нравоучительные и агрессивные интонации; она должна быть не только грамотной, но и эмоциональной. Книжный текст, произнесенный в экскурсии, на слух не воспринимается, вызывает скуку и ослабляет внимание слушателей. Эмоционально насыщенная речь обладает большей степенью убедительности и обостряет интерес к материалу. Однако «не следует весь рассказ, даже по самой интересной, волнующей аудиторию теме превращать в декламацию. При проведении экскурсии важно избегать неоправданных эмоций, ложного пафоса, крикливости. Надо иметь в виду, что основным источником эмоций у экскурсантов является глубина материала, факты, способные взволновать, умело построенный показ и рассказ» [10].

Виртуальная экскурсия представляет собой программно-информационный продукт в виде гипертекста, предназначенный для интегрированного представления материалов.

Поскольку концепция гипертекста за три с половиной десятилетия существования претерпела трансформацию, в контексте данной методики понимается под гипертекстом информационно-программный продукт, основанный на применении языка гипертекстовой разметки HTML. Собранный материал можно представить в компьютере по-разному. Для ее упорядочения пригодны системы управления базами данных, табличные процессоры. Даже простая фиксация информации в текстовом редакторе позволяет упростить доступ к данным за счет расширения возможностей поиска. Однако для построения виртуальной экскурсии удобно воспользоваться именно гипертекстовой формой.

Гипертекст - привычная форма представления информации. Благодаря Интернету, гипертекст стал обычным и понятным для миллионов людей. Во многих школах ученики изучают Интернет и HTML на уроках информатики, а среди старшеклассников немало тех, кто способен применить свои знания на практике, разрабатывая персональные или школьные Интернет-сайты. Таким образом, гипертекст отнюдь не является чем-то новым для школьников и специальной подготовки почти не требуется.

Гипертекст удобен для объединения разных форм информации. Основа гипертекста - текстовая информация, но HTML позволяет легко включать в текст иллюстрации, звуковые и видеофрагменты. В нашем случае это исключительно важно, так как при комплексном исследовании фиксируется информация, различная по структуре, виду, форме представления [22].

Гипертекст удобен для моделирования экскурсии. В общем виде гипертекст состоит из информационных фрагментов, связанных между собой направленными переходами - ссылками. Пользователь движется по этим переходам от фрагмента к фрагменту точно так же, как во время реальной экскурсии переходит от объекта к объекту и узнает о них нечто новое.

Мы видим, что для организации виртуальной экскурсии так же, как и для экскурсии реальной, необходимо определить набор ключевых пунктов и сформировать для каждого из них заданный объем информации.

Поскольку у пользователя нет возможности увидеть реальный объект, важно предусмотреть наличие графической информации - прежде всего в форме фотографий, а также карт и планов.

Сопровождающий комментарий может быть представлен в текстовой форме или в виде аудиозаписи голоса «экскурсовода». Однако создание звуковых файлов требует более кропотливой работы, а сами они достаточно велики, что усложняет манипуляцию с ними и возможное размещение в Интернете. Поэтому мы рекомендуем опираться на материал в текстовой форме.

Таким образом, текстовая и графическая информация составляют основу экскурсии. В некоторых случаях уместна звуковая информация, особенно для фольклорного песенного материала. Видеоинформация может также оживить экскурсию, однако работа с ней в высшей степени сложна и требует наличия специальных технических компонентов, отсутствующих в стандартном наборе компьютера.

Сказанное позволяет нам сформулировать требования к техническому обеспечению работы над виртуальной экскурсией. Но прежде нужно определить, будет ли работа над экскурсией в основном выполняться в ходе экспедиции или же после нее.

«Виртуальные экскурсии» - один дополнительный способ сделать посещение веб-сайта музея выгодно отличающимся от посещения реального музея, предложив пользователю уникальное путешествие (порой лишь только виртуальное), например, экскурсию по фондам [22].

В большинстве случаев такие экскурсии по форме напоминают слайд показы. Но наиболее состоятельные музеи уже могут позволить себе использование новейших технологических возможностей Интернета, как, например, Эрмитаж, в создание сайта которого спонсор музея - компания IBM вложила миллионы долларов. В ходе реализации проекта Государственного Эрмитажа и корпорации IBM были сделаны «103 панорамные изображения залов и зданий музея, а также видов исторического центра Санкт-Петербурга

В результате пользователь получил замечательную возможность совершить виртуальную экскурсию по 85 залам Зимнего дворца, Малого, Большого и Нового Эрмитажей, а так же 7 интерьерам Эрмитажного театра и Зимнего дворца Петра I. Уникальная экскурсия по крышам Эрмитажа предлагает полюбоваться 5 великолепными видами, открывающимися с высоты на знаменитые архитектурные памятники СПб. Новый подраздел «Внешние виды» представляет 11 панорам исторического центра Санкт-Петербурга». Особый интерес представляет виртуальная прогулка по залам вновь открывшегося Фондохранилища музея.

Прогулки по залам музея в виртуальном пространстве превращаются в увлекательное путешествие. Круговой панорамный обзор создает иллюзию включения в реальную архитектурную среду. Виртуальное путешествие интригует, рождает желание проверить впечатления в живом общении с музеем.

Виртуальные экспозиции по-разному соотносятся с реальными музейными экспозициями. Музей может создавать свое виртуальное отражение, копируя существующие реалии. Электронная экспозиция может не совпадать с реальной, а дополнять ее.

Виртуальные музеи перестают быть экзотикой. Уже несколько лет Государственный Русский музей успешно реализует программу создания центров «Виртуальный мир Русского музея».

Подготовка экскурсии - сложный процесс, который требует от ее автора не только профессиональных знаний в той области, тематика которой будет представлена в экскурсии, но и владения экскурсионной методикой. Работа начинается с формулировки темы экскурсии, определения ее целей и задач; затем составляется библиография и собирается материал по теме, прорабатываются источники и литература, делаются необходимые выписки.

Далее тщательно изучается экспозиция, отбираются объекты показа (основные и дополнительные), разрабатываются структура и маршрут экскурсии, изучаются сведения о предмете, содержащиеся в фондовой документации, продумываются

оптимальные приемы показа экспонатов и логические переходы от одного объекта к другому.

Проделанная автором экскурсии работа фиксируется в наиболее удобной для него форме, обычно в виде индивидуального текста экскурсии. Кроме того, составляется развернутый план экскурсии, в котором в сжатом виде излагаются цель экскурсии, краткое содержание тем и подтем, конкретизируется содержание вступительной и заключительной бесед, приводится структура экскурсии, ее маршрут, состав демонстрируемых экспонатов и продолжительность их показа. После апробации этого плана на практике, то есть проведения на его основе ряда экскурсий и учета их положительных сторон и недостатков, составляется итоговый документ -- методическая разработка экскурсии. Она строится по той же схеме, что и развернутый план экскурсии, но в отличие от него содержит подробный перечень используемых методических приемов.

В последние годы подобная документация, составленная по жесткой схеме, нередко заменяется свободно изложенным содержанием экскурсии и методики ее проведения. Но в любом случае по итогам работы автора над темой экскурсии составляется некий документ, который обсуждается и утверждается на методических советах и руководством музея [10].

Виртуальные экскурсии – понятие новое, в методическом плане инновационная форма обучения. В педагогической литературе экскурсия рассматривается как специфическое учебно-воспитательное занятие, перенесенное в соответствии с определенной образовательной или воспитательной целью на предприятие, в музей, на выставку и т.п. [Сластенин В.А. и др. Педагогика: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / В. А. Сластенин, И. Ф. Исаев, Е. Н. Шиянов; Под ред. В.А. Сластенина. – М.: Издательский центр «Академия», 2002. - 576 с.. 321].

На основании данного определения виртуальную экскурсию можно рассматривать как организационную форму обучения, отличающуюся от реальной экскурсии виртуальным отображением реально существующих объектов с целью создания условий для самостоятельного наблюдения, сбора необходимых фактов и т.д. [1]. Виртуальную экскурсию можно сопроводить дополнительно аудио файлами.

В методической литературе приводятся различные классификации экскурсий. По содержанию можно выделить следующие виды виртуальных экскурсий:

1. обзорные, где собраны элементы нескольких экскурсий, объединенных общей темой;
2. тематические, то есть экскурсии, раскрывающие определенные темы;
3. биографические – экскурсии, связанные с жизнью и биографией выдающихся людей.

С точки зрения использования информационных технологий можно рассматривать классификацию по способу создания виртуальной экскурсии. Есть несколько способов создания виртуальных экскурсий:

4. использование технологий создания презентации.
5. использование инструментов сайтостроения (создание графических карт, гиперссылок).
6. использование геоинформационных систем (yandex, google и др);
7. 3D-моделирование (создание модели отдельного объекта).
8. использование панорамных композиций (создание горячих точек и переходов).

При создании собственной виртуальной экскурсии самый простой вариант – это использование презентаций, поскольку каждый педагог и ученик владеют данными умениями. Если говорить о сайтостроении, то все школы имеют в наличии необходимое программное обеспечение (Блокнот и браузер), и так же возможен вариант реализации данной технологии в рамках уроков информатики (возможно и интеграцией с другим предметом). При использовании геоинформационных систем

необходим лишь доступ в интернет на хорошей скорости. Четвертый способ сложен в организации, так как не каждое образовательное учреждение имеет в своем распоряжении программное обеспечение для 3D-моделирования, наличия часов для изучения данной темы. Использование панорамных композиций сопряжено с еще большими трудностями, поскольку необходимо специальное оборудование для создания панорам. Здесь так же необходимо специальное дорогостоящее программное обеспечение. Таким образом, самостоятельное создание педагогом экскурсий трудоемкий процесс. Однако в сети Интернет создано большое количество познавательных с педагогической точки зрения ресурсов, которые можно использовать для проведения виртуальных экскурсий.

Большую популярность приобретает проект «GoogleArts&Culture» [GoogleArts&Culture [Электронный ресурс].

Режим доступа: <https://www.google.com/culturalinstitute/beta/> (12.11.16)]. На данном ресурсе представлены материалы по нескольким направлениям: искусство, история, чудеса света.

Следующим полезным сайтом можно назвать «Каталог музеев» [Каталог музеев – Музеи мира. [Электронный ресурс].

Режим доступа: <http://www.globmuseum.info/category/katalog-muzeev/> (12.11.16)], на котором представлен широкий перечень всевозможных музеев со всего мира с краткой информацией о каждом из представленных на сайте музеев.

Огромным педагогическим потенциалом обладает портал культурного наследия и традиций России «Культура.РФ» [Все музеи России. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.culture.ru/> (12.11.16)] – это мультимедийный фонд достижений культуры Российской Федерации, включающий возможность просмотра театральных спектаклей, художественных, анимационных и документальных фильмов, проведения виртуальных экскурсий по ведущим музеям страны.

Создавая собственную экскурсию необходимо придерживаться определенного плана.

1. Определить идею экскурсии (проблему).
2. Поставить цель (цель должна быть умной, соизмеримой, и прогнозируемой).
3. Определить задачи (задачи должны быть путем к цели).
4. Определить содержание экскурсии (отбор материала, информации).
5. Подобрать техническую составляющую (выбор и обоснование используемого программного обеспечения).

Виртуальная экскурсия является инновационной формой учебной деятельности, направленной не только на получение предметных знаний, но и на формирование коммуникативных, познавательных, регулятивных учебных действий, способствует повышению интереса не только к предмету но и культурному наследию.

Список литературы

1. GoogleArts&Culture [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.google.com/culturalinstitute/beta/> (12.11.16)
2. Все музеи России. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.culture.ru/> (12.11.16)
3. Каталог музеев – Музеи мира. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.globmuseum.info/category/katalog-muzeev/> (12.11.16)
4. Слостенин В.А. и др. Педагогика: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / В. А. Слостенин, И. Ф. Исаев, Е. Н. Шиянов; Под ред. В.А. Слостенина. – М.: Издательский центр «Академия», 2002. - 576 с.. 321

ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЭКСКУРСИИ

Интерактивность – это взаимодействие, процесс коммуникации, предусматривающий двусторонний диалог между экскурсоводом и экскурсантами целью которого является преобразование общей информации в личностные знания.

Сущность интерактивного обучения заключается в постоянном и активном взаимодействии всех его участников. Совместная деятельность овладения новым материалом означает, что каждый вносит в это процесс свой индивидуальный вклад, способствуя более качественному обмену знаниями, идеями, основами деятельности. Все это происходит в атмосфере доброжелательности и взаимопомощи, что позволяет не только получать новые знания, но и развивать саму познавательную деятельность, переводить ее на более высокий уровень кооперации и сотрудничества.

Интерактивный процесс характеризуется высокой интенсивностью коммуникации, общения, обменом информацией, сменой и разнообразием видов деятельности. Современный музей должен быть доступным, а интерактивные занятия позволяют достигнуть этого через вовлечение детей в действие. Таких занятий разработано не мало.

Интерактивные занятия наиболее эффективны в младшем и среднем подростковом возрасте. Дети хотят видеть себя не только зрителями, но и участниками исторических событий. На занятии не только смотреть на витрины, но и поддержать в руках, орден Красной Звезды, покачать люльку, посидеть за прялкой, написать пером в тетраде, попробовать поиграть на пионерском барабане и горне... Эти занятия помогают раскрывать перед детьми предметный мир, так как строятся на основе того, что учащиеся должны не просто смотреть, слушать, но и активно действовать, принимать участие в экскурсии, отвечать на вопросы, манипулировать музейными предметами.

Музейный экспонат аккумулирует в себе знания и умения людей своей эпохи, может также быть своеобразным портретом своего хозяина или создателя, свидетельствовать о его потребностях, вкусах, социальной роли, чувствах и т.д. А «перевоплощение» экскурсовода в того или иного героя: например, в крестьянку в народном костюме, которая используя большую коллекцию рушников или других изделий декоративно-прикладного искусства, рассказывает о развитии различных народных промыслов в районе и его населенных пунктах вызывает у детей просто восторг. Дети погружаются в атмосферу действительности, они становятся очевидцами тех событий сквозь призму времени. Благодаря этому историческое прошлое как бы приближается к сознанию учащихся, становится для них реальной действительностью.

Методы работы с детьми в музее можно разделить на две большие группы: методы по преимущественному источнику получения знаний и методы по характеру мыслительной и познавательной активности. К первой группе можно отнести словесные, наглядные, практические методы. Репродуктивные, объяснительно-иллюстративные, проблемно-поисковые, исследовательские методы относят к методам по характеру мыслительной и познавательной активности.

В настоящее время практически все ведущие музеи отказались от традиционной формы проведения экскурсии, когда ребенок всего лишь пассивно воспринимает информацию, не влияя на ход событий. Сотрудники музеев включают богатый спектр форм, методов приемов, видов деятельности.

Интерактивные и анимированные методы: экскурсанты не только слушают, но и принимают активное участие в проведении экскурсии

- проведение экскурсии с мастер – классами;
- костюмированные экскурсии;
- игровые элементы экскурсии;

- прием театрализации;
- флеш – моб, сити-квест, фотоспринт;
- экстрим экскурсии;
- виртуальные экскурсии;
- экскурсии – приключения;
- проблемные экскурсии (экологические, социальные, военно-патриотические);
- корпоративные;
- профорориентационные.

Кроме календарных праздников, появляется большое количество экскурсий, связанных с инсценировкой детских сказок.

Следует подчеркнуть, что именно интерактивные методы раскрывают новый уровень музейной интерактивности, ориентированный на общение в среде музея, выявление разнообразных черт и свойств личности через ее включение в непосредственную деятельность. Таким образом, музей выступает платформой для организации коммуникации, получает возможность обновлять и менять свой контент, а музейный предмет становится своеобразным катализатором коммуникации между различными посетителями.

В ходе интерактивной музейно-педагогической деятельности активно формируются личностные качества воспитанников, их умение говорить и презентовать себя. Использование разного рода знаков, ассоциативных символов, создание условий, максимально приближенных к жизненным ситуациям, делает возможным произвольное запоминание материала, приближает процесс обучения к непринужденному восприятию. Также стимулируется интерес к прошлому, осуществляется передача культурного опыта, а музей становится посредником между посетителем и культурной средой.

Путем применения интерактивных методов при проведении экскурсии можно достигать эффективных результатов в учебной деятельности.

Музеи разрабатывают свои программы соответственно возрастным особенностям аудитории, что позволяет обучающимся получать дополнительные знания по истории, культуре, природе нашего края. Музеи стремятся активнее использовать новые информационные технологии. У многих появились свои интернет-сайты, которые приобретают все более интерактивный характер, то есть не только предлагают информацию, но и вовлекают в общение с музеями через анимированные планы и схемы, игры, чаты и прочие «новомодные» средства коммуникации, ставшие для юного поколения уже привычными.

В наше время особое внимание уделяется инновационным технологиям и интерактивным методам проведения экскурсии. Все чаще экскурсионная работа приобретает большую популярность, поскольку именно экскурсия является одной из ведущих форм развития культурно-образовательного уровня личности.

Таким образом, перспективы развития музеев тесно связаны с изменением их имиджа, развитием музейной коммуникации, с превращением музеев в социальный институт, создающий и предоставляющий нужную информацию и массовую доступность к интеллектуальному, историко-культурному и природному наследию. Интерактивные экскурсии – это эффективное средство в борьбе с явлением «музейной усталости». Но в то же время, сотрудникам не стоит забывать и о традиционных формах работы с посетителями, которые остаются интересными для взрослой аудитории, опытных посетителей, специалистов. Таким образом, именно сочетание традиционных и интерактивных форм подачи материала позволяет привлечь новых посетителей в музей, пробудить интерес к прошлому, а также «воспитать людей с развитым вкусом восприятия музейных экспозиций».

Этап VI. Создание маршрутного листа и заданий для ИЭ.

Маршрутный лист – это не план музея, по которому должны двигаться ученики. Многие педагоги составляют маршрутный лист именно так. **Хитрость маршрутного листа** заключается в том, что в нем должны содержаться **такие задания**, которые выполнив, ученик получит информационный справочный материал, состоящий из новых знаний или открытий. Причем сам лист должен быть компактным и удобным для хранения и длительного использования. Этот лист не должен содержать много заданий или сложных вопросов.

Часть 2. Экскурсионная

Этап VII. Проведение ИЭ.

Проведение самой интерактивной экскурсии может поводиться как в помещении школьного музея или в актовом зале. Это мероприятие должно сопровождаться наличием необходимой техники, которую до экскурсии стоит проверить на совместимость и техническую исправность. Необходимыми ТС будут: компьютер, экран, звуковые колонки, наличие проводов, удлинители, фото и видео аппаратура не является обязательной, но память о проведенном мероприятии виде снимков пригодятся для создания отчетов.

Этап VIII. Результаты ИЭ.

Результатом любой интерактивной экскурсии должно стать достижение поставленных целей и задач мероприятия. Учащиеся должны не просто послушать или поучаствовать в беседе, они должны принять активное участие в ведение экскурсии, работать с маршрутным листом и получить знания, необходимость которых велика, а возможности получить такие знания представились только на вашей экскурсии.

Интерактивные экскурсии, наоборот, позволяют вовлечь участников в активное взаимодействие с экскурсоводом и подтолкнуть их к “самостоятельному” исследованию объекта или объектов экскурсии, экспонатов музея. Это существенно усиливает остроту восприятия материала и делает экскурсию интересной и запоминающейся.

Использование интерактивной модели экскурсионного мероприятия предусматривают моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем. Исключается доминирование какого-либо участника учебного процесса или какой-либо идеи.

По правде говоря, феномен музейного интерактива в России, а может быть и в мире - не новость. Первые "живые", "одушевленные" экскурсии начал проводить Государственный Политехнический музей практически с момента своего открытия в 1872 году. Уже в начале прошлого века юные кадеты и гимназистки на лекциях и семинарах профессоров Сеченова и Зелинского, Чаплыгина и Тимирязева могли прикоснуться к науке и поучаствовать в опытах. Сто с лишним лет спустя здесь царит та же удивительная атмосфера. Правда, интерактивных экскурсий стало на порядок больше, а примеру Политехнического музея последовали десятки других по всей России. Интерактивный метод можно рассматривать как самую современную форму активных методов. Современная педагогика, в том числе и музейная, богата целым арсеналом интерактивных подходов, которые направлены не только и не столько на закрепление уже изученного материала, сколько на изучение нового.

Можно выделить следующие подходы:

- Творческие задания
- Работа в малых группах
- Работа в парах
- Обучающие игры - ролевые, деловые, образовательные, имитации
- «Мозговой штурм»

- Использование общественных ресурсов (приглашение гостей, специалистов по теме выставки, мероприятия)
- Социальные проекты
- Викторины, конкурсы
- Выставки, особенно локальные по тематике, небольшие по объему, с образным, художественным решением показа, мультимедийными возможностями, Временные выставки - более динамичная форма экспозиции в музейной практике.
- Инсценировки, песни и сказки.
- Мастер-классы
- Изучение и закрепление нового материала (интерактивная экскурсия, работа с экспонатом, видео- и аудиоматериалами, «ученик в роли экскурсовода», использование вопросов «Да-нетка»)
- Обсуждение сложных и дискуссионных вопросов и проблем: дискуссия; «круглый стол»; «Музейные гостиные»; дебаты.
- Презентации
- «Раскраски» .

Ведущими признаками интерактивного взаимодействия

являются: **Многоголосье**. Это возможность каждого участника экскурсии иметь свою индивидуальную точку зрения.

Диалог. Общение экскурсовода и экскурсанта предполагает их умение слушать и слышать друг друга, внимательно относиться друг к другу, оказывать помощь в формировании своего видения проблемы, своего пути решения задач.

Мыследеятельность. Она заключается в организации активной мыслительной деятельности участников экскурсии. Для детской аудитории сложность исторического контекста раскрывается постепенно. Но опорные вопросы, которые задаются во время и после экскурсии, подталкивают их к размышлению, к запоминанию полученной информации, а просьба сравнивать старый предмет с сегодняшними аналогами - это интерес к их ощущениям - эстетическим, эмоциональным. В итоге, они считают, что сами додумались, сами смогли обозначить все те параметры, которые присущи предметам музейного значения. Музейный предмет становится не только и не столько источником фактов, информации, сколько духовных переживаний, возбудителем чувств, настроений, стремлений. А это уже - **смыслотворчество**.

Процесс осознанного создания новых для себя смыслов по изучаемой проблеме. Это выражение своего индивидуального отношения к явлениям и предметам жизни (позиция трёх).

Свобода выбора.

Создание ситуации успеха. Ведущие условия для создания ситуации успеха — позитивное оценивание участника проекта, экскурсанта.

Рефлексия. Это самоанализ, самооценка участниками экскурсионного процесса своей деятельности, взаимодействия. Сравнивая традиционный и интерактивный подход проведения экскурсий мы увидим, что традиционная экскурсия обеспечивает:

- Информативность
- Музейность (во главе музейный предмет)
- Торжественная и парадная строгость
- Пассивное участие экскурсантов в процессе экскурсии.

Интерактивная экскурсия – это:

- Активное взаимодействие с экскурсоводом и с группой – диалог, многоголосье
- «Самостоятельное» исследование экспонатов

- Использование ИКТ
- Тесты
- Инсценировки
- Музыка, «Раскраски»
- Создание ситуации успеха — позитивное и оптимистичное оценивание участника.

Основные правила организации интерактивного обучения

Правило первое. В работу должны быть вовлечены в той или иной мере все участники. С этой целью полезно использовать технологии, позволяющие включить всех участников в процесс обсуждения.

Правило второе. Надо позаботиться о психологической подготовке участников к непосредственному включению в те или иные формы работы. В этой связи полезны разминки, постоянное поощрение за активное участие в работе, предоставление возможности для самореализации.

Правило третье. Участников в технологии интерактива не должно быть много. Оптимальное количество участников - 25 человек. Только при этом условии возможна продуктивная работа в малых группах.

Правило четвертое. Подготовка помещения для работы (участникам было легко пересаживаться для работы в больших и малых группах).

Правило пятое. Четкое закрепление (фиксация) процедур и регламента. Об этом надо договориться в самом начале и постараться не нарушать его. Например: все участники будут проявлять терпимость к любой точке зрения, уважать право каждого на свободу слова, уважать его достоинства.

Правило шестое. Большое внимание к делению участников экскурсии на группы. Первоначально его лучше построить на основе добровольности. Затем уместно воспользоваться принципом случайного выбора. Музейная среда и музейный экспонат обладают большими возможностями интеллектуального, эмоционального воздействия и нравственного воспитания. Используя интерактивные формы экскурсий, мы обеспечиваем более высокую мотивацию, творчество и фантазию, коммуникабельность, активную жизненную позицию, командный дух, ценность индивидуальности, свободу самовыражения, акцент на деятельность, взаимоуважение и демократичность.

«Методическая неделя» 30.01.2015г. Илбекянц Л.Г

Виртуальная экскурсия

Виртуальная экскурсия — одна из ведущих форм обучения, характеризующаяся интерактивным виртуальным воспроизведением реально существующих объектов для доступного самостоятельного наблюдения, сбора необходимых фактов, решения разнообразных заданий и т. д. Основные преимущества виртуальной экскурсии:

- доступность - возможность осмотра достопримечательностей всего мира без больших материальных и временных затрат и в любое время;
- возможность многократного просмотра экскурсии и прилагаемой информации.

Построение экскурсионной программы виртуальной программы может происходить по разным направлениям:

1. Исходя из экспонатов и экспозиций. Здесь мало рассказать о самих экспонатах или экспозициях. Важно сформировать представление учащихся о тех особенностях исторического периода времени, к которым относятся эти экспонаты или целая экспозиция. В экскурсии следует использовать музыкальные, литературные, художественные произведения, которые также должны относиться к исследуемой эпохе.

2. Исходя из информационного повода (знаменательной даты или события). Здесь важно подобрать и оформить материал таким образом, чтобы в нем отражались не только исторические факты, но и их достоверность, подтверждалась экспонатами или экспозициями музея.

3. Построение экскурсионной программы как «цикл». Цикл экскурсий подразумевает выбор темы и подбор материала таким образом, чтобы его можно было разбить на логические части, причем каждая часть должна иметь определенные выводы и результаты, при этом они должны служить началом следующей части.

Виртуальную экскурсию можно отнести к информационным проектам, которые требуют сбора информации, ознакомления с ней, анализа и обобщения фактов, требуют презентации и ее разработки.

Работа над виртуальной экскурсией, строящаяся по методу проектов, состоит из следующих этапов:

- погружение в проект;
- организация деятельности учащихся;
- осуществление деятельности учащимися;
- презентация проекта.

Результатом любой виртуальной экскурсии должно стать достижение поставленных целей и задач мероприятия. Учащиеся должны не просто послушать или поучаствовать в экскурсии, они должны принять активное участие в её ведении, при работе с маршрутным листом и получить новые знания, обогатить себя новым опытом совместной деятельности.

Главные составляющие успешного проведения виртуальной экскурсии

На основе анализа методических материалов составлен алгоритм подготовки к виртуальной экскурсии:

1. Определите тему, цели и задачи виртуальной экскурсии и придерживайтесь их на протяжении всего деятельностного процесса.
2. Ознакомьтесь с местом ее проведения, определите маршрут экскурсии.
3. Составьте содержание экскурсии и план описания «посещенных» объектов.
4. Разработайте техническую составляющую экскурсии (навигация, интерактивность и т. д.).

Во время проведения экскурсии:

- рассказывайте только о том, что можно показать, к каждой иллюстрации должно быть подобрано краткое, но значимое описание;
- не оставляйте экскурсантов только слушателями, привлекайте их к активной работе, стараясь при этом акцентировать их внимание на нужном объекте;
- виртуальная экскурсия — одна из форм урока, которая должна быть информационно емкой, при этом не перегружена новыми названиями, датами и т. д., старайтесь излишне не утомлять учащихся;
- после проведения виртуальной экскурсии отведите немного времени на рефлексию.

Виртуальная экскурсия

В музее приоритетно зрительное восприятие, поэтому экскурсия не должна превращаться в лекцию, а экскурсоводу следует уметь правильно соотносить показ и рассказ. В ходе рассказа необходимо делать паузы, во время которых внимание посетителя сосредотачивается на предмете, и тогда человек становится не слушателем, а зрителем. Несмотря на первичность зрительного восприятия, речь экскурсовода играет огромное значение при оценке его мастерства. В ней не должны присутствовать назидательность, нравоучительные и агрессивные интонации; она должна быть не только грамотной, но и эмоциональной. Книжный текст, произнесенный в экскурсии, на слух не воспринимается, вызывает скуку и ослабляет

внимание слушателей. Эмоционально насыщенная речь обладает большей степенью убедительности и обостряет интерес к материалу. Однако «не следует весь рассказ, даже по самой интересной, волнующей аудиторию теме превращать в декламацию. При проведении экскурсии важно избегать неоправданных эмоций, ложного пафоса, крикливости. Надо иметь в виду, что основным источником эмоций у экскурсантов является глубина материала, факты, способные взволновать, умело построенный показ и рассказ» [10].

Виртуальная экскурсия представляет собой программно-информационный продукт в виде гипертекста, предназначенный для интегрированного представления материалов.

Поскольку концепция гипертекста за три с половиной десятилетия существования претерпела трансформацию, в контексте данной методики понимается под гипертекстом информационно-программный продукт, основанный на применении языка гипертекстовой разметки HTML. Собранный материал можно представить в компьютере по-разному. Для ее упорядочения пригодны системы управления базами данных, табличные процессоры. Даже простая фиксация информации в текстовом редакторе позволяет упростить доступ к данным за счет расширения возможностей поиска. Однако для построения виртуальной экскурсии удобно воспользоваться именно гипертекстовой формой.

Гипертекст - привычная форма представления информации. Благодаря Интернету, гипертекст стал обычным и понятным для миллионов людей. Во многих школах ученики изучают Интернет и HTML на уроках информатики, а среди старшеклассников немало тех, кто способен применить свои знания на практике, разрабатывая персональные или школьные Интернет-сайты. Таким образом, гипертекст отнюдь не является чем-то новым для школьников и специальной подготовки почти не требуется.

Гипертекст удобен для объединения разных форм информации. Основа гипертекста - текстовая информация, но HTML позволяет легко включать в текст иллюстрации, звуковые и видеофрагменты. В нашем случае это исключительно важно, так как при комплексном исследовании фиксируется информация, различная по структуре, виду, форме представления [22].

Гипертекст удобен для моделирования экскурсии. В общем виде гипертекст состоит из информационных фрагментов, связанных между собой направленными переходами - ссылками. Пользователь движется по этим переходам от фрагмента к фрагменту точно так же, как во время реальной экскурсии переходит от объекта к объекту и узнает о них нечто новое.

Мы видим, что для организации виртуальной экскурсии так же, как и для экскурсии реальной, необходимо определить набор ключевых пунктов и сформировать для каждого из них заданный объем информации.

Поскольку у пользователя нет возможности увидеть реальный объект, важно предусмотреть наличие графической информации - прежде всего в форме фотографий, а также карт и планов.

Сопровождающий комментарий может быть представлен в текстовой форме или в виде аудиозаписи голоса «экскурсовода». Однако создание звуковых файлов требует более кропотливой работы, а сами они достаточно велики, что усложняет манипуляцию с ними и возможное размещение в Интернете. Поэтому мы рекомендуем опираться на материал в текстовой форме.

Таким образом, текстовая и графическая информация составляют основу экскурсии. В некоторых случаях уместна звуковая информация, особенно для фольклорного песенного материала. Видеоинформация может также оживить экскурсию, однако работа с ней в высшей степени сложна и требует наличия специальных технических компонентов, отсутствующих в стандартном наборе компьютера.

Сказанное позволяет нам сформировать требования к техническому обеспечению работы над виртуальной экскурсией. Но прежде нужно определить, будет ли работа над экскурсией в основном выполняться в ходе экспедиции или же после нее. «Виртуальные экскурсии» - один дополнительный способ сделать посещение веб-сайта музея выгодно отличающимся от посещения реального музея, предложив пользователю уникальное путешествие (порой лишь только виртуальное), например, экскурсию по фондам [22].

В большинстве случаев такие экскурсии по форме напоминают слайд-показы. Но наиболее состоятельные музеи уже могут позволить себе использование новейших технологических возможностей Интернета, как, например, Эрмитаж, в создание сайта которого спонсор музея - компания IBM вложила миллионы долларов. В ходе реализации проекта Государственного Эрмитажа и корпорации IBM были сделаны «103 панорамные изображения залов и зданий музея, а также видов исторического центра Санкт-Петербурга»

В результате пользователь получил замечательную возможность совершить виртуальную экскурсию по 85 залам Зимнего дворца, Малого, Большого и Нового Эрмитажей, а так же 7 интерьерам Эрмитажного театра и Зимнего дворца Петра I. Уникальная экскурсия по крышам Эрмитажа предлагает полюбоваться 5 великолепными видами, открывающимися с высоты на знаменитые архитектурные памятники СПб. Новый подраздел «Внешние виды» представляет 11 панорам исторического центра Санкт-Петербурга». Особый интерес представляет виртуальная прогулка по залам вновь открывшегося Фондохранилища музея.

Прогулки по залам музея в виртуальном пространстве превращаются в увлекательное путешествие. Круговой панорамный обзор создает иллюзию включения в реальную архитектурную среду. Виртуальное путешествие интригует, рождает желание проверить впечатления в живом общении с музеем.

Виртуальные экспозиции по-разному соотносятся с реальными музейными экспозициями. Музей может создавать свое виртуальное отражение, копируя существующие реалии. Электронная экспозиция может не совпадать с реальной, а дополнять ее.

Виртуальные музеи перестают быть экзотикой. Уже несколько лет Государственный Русский музей успешно реализует программу создания центров «Виртуальный мир Русского музея».

Подготовка экскурсии - сложный процесс, который требует от ее автора не только профессиональных знаний в той области, тематика которой будет представлена в экскурсии, но и владения экскурсионной методикой. Работа начинается с формулировки темы экскурсии, определения ее целей и задач; затем составляется библиография и собирается материал по теме, прорабатываются источники и литература, делаются необходимые выписки.

Далее тщательно изучается экспозиция, отбираются объекты показа (основные и дополнительные), разрабатываются структура и маршрут экскурсии, изучаются сведения о предмете, содержащиеся в фондовой документации, продумываются оптимальные приемы показа экспонатов и логические переходы от одного объекта к другому.

Проделанная автором экскурсии работа фиксируется в наиболее удобной для него форме, обычно в виде индивидуального текста экскурсии. Кроме того, составляется развернутый план экскурсии, в котором в сжатом виде излагаются цель экскурсии,

краткое содержание тем и подтем, конкретизируется содержание вступительной и заключительной бесед, приводится структура экскурсии, ее маршрут, состав демонстрируемых экспонатов и продолжительность их показа. После апробации этого плана на практике, то есть проведения на его основе ряда экскурсий и учета их положительных сторон и недостатков, составляется итоговый документ -- методическая разработка экскурсии. Она строится по той же схеме, что и развернутый план экскурсии, но в отличие от него содержит подробный перечень используемых методических приемов.

В последние годы подобная документация, составленная по жесткой схеме, нередко заменяется свободно изложенным содержанием экскурсии и методики ее проведения. Но в любом случае по итогам работы автора над темой экскурсии составляется некий документ, который обсуждается и утверждается на методических советах и руководством музея [10].

Виртуальные экскурсии – понятие новое, в методическом плане инновационная форма обучения. В педагогической литературе экскурсия рассматривается как специфическое учебно-воспитательное занятие, перенесенное в соответствии с определенной образовательной или воспитательной целью на предприятие, в музей, на выставку и т.п. [Сластенин В.А. и др. Педагогика: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / В. А. Сластенин, И. Ф. Исаев, Е. Н. Шиянов; Под ред. В.А. Сластенина. – М.: Издательский центр «Академия», 2002. - 576 с.. 321].

На основании данного определения виртуальную экскурсию можно рассматривать как организационную форму обучения, отличающуюся от реальной экскурсии виртуальным отображением реально существующих объектов с целью создания условий для самостоятельного наблюдения, сбора необходимых фактов и т.д. [1].

Виртуальную экскурсию можно сопроводить дополнительно аудио файлами.

В методической литературе приводятся различные классификации экскурсий. По содержанию можно выделить следующие виды виртуальных экскурсий:

1. обзорные, где собраны элементы нескольких экскурсий, объединенных общей темой;
2. тематические, то есть экскурсии, раскрывающие определенные темы;
3. биографические – экскурсии, связанные с жизнью и биографией выдающихся людей.

С точки зрения использования информационных технологий можно рассматривать классификацию по способу создания виртуальной экскурсии. Есть несколько способов создания виртуальных экскурсий:

4. использование технологий создания презентации.
5. использование инструментов сайтостроения (создание графических карт, гиперссылок).
6. использование геоинформационных систем (yandex, google и др);
7. 3D-моделирование (создание модели отдельного объекта).
8. использование панорамных композиций (создание горячих точек и переходов).

При создании собственной виртуальной экскурсии самый простой вариант – это использование презентаций, поскольку каждый педагог и ученик владеют данными умениями. Если говорить о сайтостроении, то все школы имеют в наличии необходимое программное обеспечение (Блокнот и браузер), и так же возможен вариант реализации данной технологии в рамках уроков информатики (возможно и интеграцией с другим предметом). При использовании геоинформационных систем необходим лишь доступ в интернет на хорошей скорости. Четвертый способ сложен в организации, так как не каждое образовательное учреждение имеет в своем распоряжении программное обеспечение для 3D-моделирования, наличия часов для изучения данной темы. Использование панорамных композиций сопряжено с еще большими трудностями, поскольку необходимо специальное оборудование для

создания панорам. Здесь так же необходимо специальное дорогостоящее программное обеспечение. Таким образом, самостоятельное создание педагогом экскурсий трудоемкий процесс. Однако в сети Интернет создано большое количество познавательных с педагогической точки зрения ресурсов, которые можно использовать для проведения виртуальных экскурсий.

Большую популярность приобретает проект «GoogleArts&Culture» [GoogleArts&Culture [Электронный ресурс].

Режим доступа: <https://www.google.com/culturalinstitute/beta/> (12.11.16)]. На данном ресурсе представлены материалы по нескольким направлениям: искусство, история, чудеса света.

Следующим полезным сайтом можно назвать «Каталог музеев» [Каталог музеев – Музеи мира. [Электронный ресурс].

Режим доступа: <http://www.globmuseum.info/category/katalog-muzeev/> (12.11.16)], на котором представлен широкий перечень всевозможных музеев со всего мира с краткой информацией о каждом из представленных на сайте музеев.

Огромным педагогическим потенциалом обладает портал культурного наследия и традиций России «Культура.РФ» [Все музеи России. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.culture.ru/> (12.11.16)] – это мультимедийный фонд достижений культуры Российской Федерации, включающий возможность просмотра театральных спектаклей, художественных, анимационных и документальных фильмов, проведения виртуальных экскурсий по ведущим музеям страны. Создавая собственную экскурсию необходимо придерживаться определенного плана.

1. Определить идею экскурсии (проблему).
2. Поставить цель (цель должна быть умной, соизмеримой, и прогнозируемой).
3. Определить задачи (задачи должны быть путем к цели).
4. Определить содержание экскурсии (отбор материала, информации).
5. Подобрать техническую составляющую (выбор и обоснование используемого программного обеспечения).

Виртуальная экскурсия является инновационной формой учебной деятельности, направленной не только на получение предметных знаний, но и на формирование коммуникативных, познавательных, регулятивных учебных действий, способствует повышению интереса не только к предмету но и культурному наследию.

Список литературы

1. GoogleArts&Culture [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.google.com/culturalinstitute/beta/> (12.11.16)
2. Все музеи России. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.culture.ru/> (12.11.16)
3. Каталог музеев – Музеи мира. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.globmuseum.info/category/katalog-muzeev/> (12.11.16)
4. Слостенин В.А. и др. Педагогика: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / В. А. Слостенин, И. Ф. Исаев, Е. Н. Шиянов; Под ред. В.А. Слостенина. – М.: Издательский центр «Академия», 2002. - 576 с.. 321