

*«Особенности реализации досугово-развлекательной деятельности в рамках сетевого взаимодействия образовательных учреждений»*

Вот тебе два дела, - сделай хоть одно из них,  
Коль прославиться делами хочешь пред  
людьми,  
Или то, что сам ты знаешь, передай другим,  
Или то, чего не знаешь, от других возьми!

*Анвари Авхадиддин,  
таджикский поэт, XII  
век*

Сетевая организация совместной деятельности сегодня рассматривается как наиболее актуальная и эффективная форма достижения целей в любой сфере, в том числе образовательной.

Сетевое взаимодействие образовательных учреждений:

- совокупность учреждений, имеющих общие цели, ресурсы для их достижения;
- совместная деятельность образовательных учреждений, в результате которой формируются совместные группы обучающихся для освоения образовательных программ определенного уровня и направленности с использованием ресурсов нескольких образовательных учреждений.

Сетевое взаимодействие можно рассматривать с двух сторон.

Во-первых, оно может создаваться по определенному поводу, для создания общего результата посредством объединения ресурсов.

Во-вторых, может создаваться для обмена ресурсами, но при этом результат у каждого участника сетевого взаимодействия будет свой.

Для организации сетевого взаимодействия в досугово – развлекательной деятельности важным является формирование у участников определенных умений для получения требуемого результата.

К таким умениям относят:

- совместное мышление. Это означает, что познавательная и творческая деятельность изначально носит сетевой и коллективный характер, по крайней мере, в той области, по поводу той проблемы, ради которой и организуется сетевое взаимодействие.

- толерантность означает способность увидеть событие и самого себя со стороны, понять позицию другого; готовность выстраивать продуктивное общение являются ведущим компонентом информационно-коммуникационных технологий;

- экологически целесообразное поведение и освоение децентрализованных моделей и практик деятельности. Данные умения создают основу для становления способности принимать ответственные решения, действия в не иерархических средах, понимать глубинные связи элементов окружающих человека сетей и систем;
- критичность мышления означает готовность выдвигать гипотезы, критиковать, участвовать в дискуссии, подвергать сомнению неаргументированную позицию; представлять и отстаивать собственное мнение становится одним из приоритетных условий успешной деятельности в многополярном, многообразном мире.

Досугово-развлекательная деятельность в рамках сетевого взаимодействия образовательных учреждений характеризуется следующим:

- Ей свойственна целенаправленность и продуманность;
- Осуществляется в свободное время ребенка и протекает как индивидуально, так и коллективно;
- Ее отличает относительная свобода выбора досуговых мероприятий, общением, оздоровлением на основе добровольности, активности, инициативы, как отдельного ребенка, так и различных групп;



- Она обусловлена региональными особенностями, традициями и характеризуется многообразием видов досуговой деятельности на основе разнообразных интересов ребят;
- Способствует познанию детьми культуры и искусства, формированию их базовой культуры через творческую деятельность родителей (взрослых), основанной на культурологических знаниях, духовной культуре; развитию творческой деятельности ребенка;
- Досуговая деятельность всегда носит этико-эстетическую норму культуры поведения и формирует у ребенка такие качества, как человечность гуманность, порядочность и увлеченность.
- Развивает навыки рефлексивных действий.



Виды досугово-развлекательной деятельности классифицируются по группам:

отдых,  
развлечения,  
праздник,  
самообразование,  
творчество.

Отдых снимает усталость и напряжение, служит для восстановления жизненных сил и душевного равновесия. Он может быть пассивным или включать различные уровни и степень активности.

Развлечение как досугово-развлекательная деятельность имеет компенсационный характер, исполняет роль психологической разрядки, эмоциональной разгрузки, обеспечивает человеку смену впечатлений.

Отдых и развлечения сочетаются в праздниках.

Праздник всегда связывает прошлое и настоящее путем торжественного по преимуществу преобразования действительности, служащей для обновления ценностных ориентиров в переломные моменты истории и индивидуальной жизни, где человек, хотя бы на небольшой срок, освобождается от повседневных забот, тревог, погружается в эмоционально насыщенную атмосферу, испытывая подъем, получает возможность открытого выражения чувств.

*Самообразование* как досугово-развлекательная деятельность направлено на приобщение людей к ценностям культуры. Повышая общую культуру личности, образовательная деятельность развивает ум, способности, познавательные интересы, эстетические и нравственные чувства. Наиболее высокий уровень досугово-развлекательной деятельности достигается в творчестве.

*Творчество*, отвечающее глубинным и универсальным потребностям человека в самовыражении, преобразовании действительности, поиске, экспериментировании, познании и изменении окружающего мира, помогает совершенствовать бытие, отношение к самому себе, создавать новое. Творческая досугово-развлекательная деятельность поднимает личность на новую ступень – от потребителя духовных ценностей до их создателя.

Все перечисленные виды досугово-развлекательной деятельности тесно связаны между собой. Одни из них выполняют подготовительные функции для участия человека в других. Некоторые исполняют завершающие функции, позволяя в полной мере реализовать социально-педагогический потенциал досуга.

Мы остановимся на сетевом взаимодействии трех образовательных учреждений города Курска в досугово – развлекательной деятельности младших школьников: музейное, экологическое и спортивно-оздоровительное.

Мониторинг показал, что сетевое взаимодействие образовательных учреждений в досугово-развлекательной деятельности возможен и работает. Необходимо отметить, что у обучающихся наблюдается активизация познавательного интереса, развивается стремление к самореализации, к самовыражению собственной позиции.

**МУЗЕЙ – НЕ АРХИВНАЯ ПЫЛЬ,  
А ВСТРЕЧА С ЛЮДЬМИ И  
ВЕКАМИ.**

**МУЗЕЙ – ЭТО ПРОШЛОГО БЫЛЬ,  
ЕЩЕ НЕ ЗАБЫТОГО НАМИ.**



**Современный музей** - это не только научно-просветительное учреждение, сочетающее в себе отбор, реставрацию, хранение и экспозицию историко-культурных ценностей. Сегодня музей - это сложная, многоуровневая система, решающая ряд социально значимых задач, среди которых все более заметные позиции занимает художественная организация досуга, интеграция познавательной, развлекательной и художественной творческой функции.

## Функции музея

- образовательно-развивающая
- преобразовательно-созидающая
- опорная база развлекательно-познавательного досуга

Основа театрализации - драматургически осмысленный  
визуально-пространственный текст. Вместе с тем  
театрализация как традиционный метод все чаще  
применяется в так называемых рекреационно-  
познавательных формах работы музея с посетителями.  
Появление этих форм (спектакли, представления,  
концерты, балы и т.п.) детерминировано и  
многофункциональным характером историко-  
культурного просвещения, и изменением собственных  
функций музея в современной социально-культурной  
реальности.

Выставка - самое мобильное средство музейной деятельности - позволяет и предполагает нетрадиционные методы художественно-образного решения, в том числе аудиовизуальные программы, в которых в различной степени присутствует условность, один из важнейших элементов театрализации.



Количество сочетаний технических средств, художественных приемов, способов контакта со зрителем и жанровых вариантов практически безгранично. Это может быть фонограмма или музейный предмет, автоматическая проекция на один или несколько мониторов, художественно-технический комплекс различных средств, оказывающий сильное эмоциональное воздействие. Но в этом разнообразии аудиовизуальных средств выразительности заключается одна из проблем их использования в музейной практике.

По данным педагогики и психологии, новую информацию человек лучше всего усваивает в процессе активной деятельности. Известно, что люди запоминают только 10 % из того, что они видят, и 90 % из того, что они делают. Поэтому в случае, когда посетитель пассивно участвует в музейном мероприятии, он усваивает не более 50 % новой информации. Но не следует огорчаться по этому поводу. Создание условий для сопереживания, а не простого запоминания данных, превращает посетителя из объекта воздействия музейной коммуникации в активного ее участника.





Один из методов вовлечения посетителей музея в активную деятельность - игра. Это может быть игра-путешествие, игра-исследование, ролевая игра. В большинстве случаев сказочный или исторический персонаж только одним своим присутствием способствует более легкому и быстрому включению в действие - игру. Это очень важный момент, в том числе, если речь идет о взрослых, нетрадиционные формы работы с которыми некоторые российские музеи применяют на отдельных выставках, устраивая своеобразные хеппенинги с участием различных, чаще всего шутливых или фантастических персонажей.



Взаимодействуя с музейной средой, организованной в игровой форме, документальный материал воспринимается на новом качественном уровне, более полно и глубоко. При этом посетитель музея получает не только информационную нагрузку, но и эмоциональную разрядку. Это способствует углублению восприятия и усилению интереса у посетителя. Кроме того, он общается с историей не только на уровне знаний, но и на уровне личного опыта.

Во многих современных музеях посетители могут принять участие в обрядах или исторически достоверных театрализованных ритуалах. Принцип построения театрализованных форм, когда участники музейного «действия» одновременно становятся и его актерами, и зрителями, стал нормой для фольклорных праздников, проводящихся в процессе опытно-экспериментальной работы на опорной базе исследования в Российском этнографическом музее. Здесь школьники младших классов участвуют в своеобразных спектаклях-играх, позволяющих легче усваивать социально-значимый опыт прошлых поколений. По сути, мы имеем дело с оригинальной интерпретацией музееведческой концепции подлинности. Она не сводится только к использованию в музее подлинных предметов, но допускает и даже предполагает принцип исторической реконструкции.

Историческая реконструкция - это такой метод организации, при котором вещи, оставаясь содержанием экспозиции, попадают в естественную (бытовую) среду, способствуя целостности восприятия музейной коллекции.

Результаты анализа показали, что педагогический потенциал художественно-образного воздействия должен объединять в себе:

- трансляцию социальной информации и историко-культурных знаний;
- передачу идей, чувств, жизненного опыта;
- восприятие культурных ценностей с целью восстановления и развития духовных сил человека;
- духовное общение, опирающегося на историко-культурную экспозицию музея.

Музейная педагогика дает возможность:

- осуществлять нетрадиционный подход к образованию, основанный на интересе детей к исследовательской деятельности
- сочетать эмоциональные и интеллектуальные воздействия на учеников
- раскрыть значимость и практический смысл изучаемого материала
- пробовать собственные силы и самореализоваться каждому ученику
- объяснить сложный материал на простых и наглядных примерах
- организовывать внеклассные мероприятия и исследовательскую работу в музее.

**Словом, отнеситесь к посещению музеев творчески – польза от этого будет огромная не только для ребенка, но и для всей семьи. И пусть лучшей наградой вам станет вопрос ребенка:**

**« А в какой музей мы пойдём в это воскресенье? »**