**Формирование патриотизма и национальной гордости средствами школьного музея**

Брант В.И., старший хранитель фондов

музея ГУО «Средняя школа г.п.Мир»

 Одной из эффективных форм работы по формированию у учащихся чувства патриотизма, национальной гордости, ответственности за сохранение исторического наследия является краеведение. Изучение истории «малой родины» это та тропинка, которая ведёт к осознанию величия белорусов, их ценностных взглядов и ментальности. Краеведение позволяет осмыслить и оценить вклад своих земляков в национальную историю, ещё раз, зачастую, по-новому, увидеть исторические события, здесь происходившие. Не где-то далеко, а здесь. Рядом. На этих улицах.

 Создание школьных историко-краеведческих музеев придало мощный импульс в этой работе. Но сегодня уже недостаточно создать экспозицию из предметов культуры и быта наших предков. В границах одного района они будут несколько стереотипны и повторяемы. Можно попытаться пойти путём создания тематических экспозиций, как это, например, сделано в Дятловском районе, где школьные музеи сориентированы на определённую тематику (музей льна, музей быта, музей ремёсел и т.д.). Это интересно и смотрибельно, но теряется присущий только данному местечку или деревне колорит. Опять же, любая экспозиция должна «жить» и динамично развиваться, и обзор статических элементов во второй-третий раз уже не так эффективен, он становится фоном. В этом плане на выручку приходят интерактивные зоны, где экспонаты не только демонстрируются, но и «действуют» - здесь простор для фантазии неограничен: от вычёсывания льняной пряжи до урока чистописания чернилами перьевой ручкой. Гусиные перья вызывают даже недоверие, а, мол такое – и вправду было?

 Все, кто имеет отношение к музейной работе, согласятся с тем, что всё чаще возникают затруднения с удержанием внимания посетителей на объекте экскурсии. Начинаются перешёптывания, вращения головой в разные стороны, в глазах появляется пустота и скука. Это несложно объяснить особенностью восприятия информации поколением современной молодёжи. «Клиповое» мышление. Это такой способ восприятия мира, при котором поступающая информация воспринимается как мозаика, набор слабо связанных между собой данных. Клиповое мышление позволяет быстро сориентироваться в большом потоке информации и моментально улавливать главное, но поверхностно. С одной стороны, оно защищает нас от информационной перегрузки. Но при этом убивается качество. И вот почему. Человеку с клиповым восприятием всё время нужно впитывать новое. Правда, обработать и запомнить это «новое» он не успевает: не хватает ресурсов. В итоге получается, что у обладателя клипового сознания глубина знаний очень и очень слабая. При таком способе мышления выхватываются отдельные факты и образы, а цельности и системности нет. Чтобы избежать подобного рода неприятностей (ведь написан «солидный» текст экскурсии, всё подготовлено, а им это неинтересно!). Мы попытались все эти «компоненты» и проблемы провести через игру поскольку по своей познавательной и социализирующей значимости игра, как форма воспитания, до сих пор не имеет себе равных.

 Исходными позициями проекта стали «насыщенность» Мира музейными объектами, солидная база школьного историко-краеведческого музея, плановое посещение Мирского замка, частного музея В.Сакеля, уроки истории Беларуси по теме «Наш край» и привычные для молодёжи формы проведения шоу-программ. Наш проект мы назвали «Мироведение». Его концепция проста. При посещении музеев посёлка, на экскурсиях в школьных музеях (историко-краеведческий и музей Игнатия Домейко) ученики получают большой объём информации о Мирском крае. Собственно сама игра как бы «соткана» из вопросов, ответы на которые практически очевидны и когда-то где-то учащиеся эту информацию слышали. Когда играют команды или несколько игроков с группами поддержки, когда накал страстей высок, когда стремление к победе сочетается с необходимостью воспроизведения ранее услышанной или увиденной информации, происходит замещение посыла «клипа» на полезное информационное поле и, тем самым, реализуется познавательный потенциал игры. Первые опыты проведения игрового шоу «Мироведение» подсказали ещё одну важную составляющую – системность. Именно системная информация зачастую может эффективно противостоять клиповой мешанине.

 В игре появились тематические разделы, они значительно пополнились новыми вопросами, которые формулируются так, чтобы сохранялось стремление к поиску ответа, иногда это ответ как бы на опережение. Если игра проводится непосредственно в музее, допускается 1-2 «подсказки»: в течение тридцати секунд поискать ответ на музейных стендах. В отдельных случаях игрок может на один вопрос заменить себя товарищем из группы поддержки. Вариантов в проведении игры много. Это могут быть музыкальные паузы, вопросы к зрителям определить объект на территории посёлка по фрагменту фотографии, определить примерную дату, когда был сделан тот или иной снимок или рисунок.

 Информационный потенциал развития «Мироведения» прочно базируется на материалах школьного историко-краеведческого музея и позволяет подробно и глубоко изучать историю г.п. Мир, причём с учётом возрастных особенностей игроков. Есть в ней и элементы интерактива: например, провести «разведку» и выяснить, сколько улиц и сколько переулков в Мире, название самой длинной (в шагах, в метрах – не важно!) и самой короткой улицы, переулка. Сколько и каких магазинов имеется. Можно не сомневаться, что всё будет измерено, подсчитано и с гордостью(!) доложено.

 Сегодня творческая группа членов совета музея прорабатывает вариант игры для старших классов, посвященный Игнатию Домейко с целью популяризации имени нашего великого земляка, а в перспективе – блок вопросов по теме «Мир литературный». Возможно, изменится концепция проведения – мы не стремимся строго копировать тот или иной вариант проведения игр, но одно останется неизменным: активизация интереса к истории своей малой родины и формирование гордости, что мы – миряне. И пусть говорят, что, мол, Мир вечно «нос задирает» - так на здоровье! Говорите. Завидуйте, а мы будем изучать свою историю, говорить о ней и гордиться ею.