**ФОРМИРОВАНИЕ АКТИВНОЙ ГРАЖДАНСКОЙ ПОЗИЦИИ УЧАЩИХСЯ СРЕДСТВАМИ МУЗЕЯ ИСТОРИИ ОКТЯБРЬСКОГО РАЙОНА Г. МОГИЛЕВА И ШКОЛЬНОГО САЙТА**

*Галиновский Александр Владимирович,*

*Журавков Сергей Иванович*

*Государственное учреждение образования «Средняя школа № 37 г. Могилева», Беларусь, Могилев,* [*mogilev\_school37@octroo.datacenter.by*](mailto:mogilev_school37@octroo.datacenter.by)

*Аннотация. Статья «Формирование активной гражданской позиции учащихся средствами музея истории Октябрьского района г. Могилева и школьного сайта» была составлена с целью обобщения опыта использования ресурсов школьного музея и школьного сайта на уроках истории и обществоведения как одного из средств мотивации мыслительной деятельности ученика, развития патриотических, нравственных, духовных и творческих способностей школьников, активизации познавательной деятельности обучающихся. Она затрагивает вопрос актуальности использования цифровых технологий в образовательном процессе, в том числе и в преподавании истории и обществоведения. Виртуальная реальность ещё не стала частью нашей повседневности, но на уровне разработок уже проникла в сферы от медицины до искусства и становится всё более доступна пользователю. Постепенно VR находит своё место и в сфере образования, значительно меняя сам процесс обучения.*

*Ключевые слова - музей, краеведение, интернет, история,* *обучение истории, веб-сервис, презентация, сайт.*

**FORMATION OF AN ACTIVE CIVIL POSITION OF STUDENTS WITH THE MEANS OF THE MUSEUM OF HISTORY OF THE OCTOBER DISTRICT IN MOGILEV AND THE SCHOOL SITE**

Galinovsky Alexander Vladimirovich,

Zhuravkov Sergey Ivanovich

Secondary School No. 37 in Mogilev»

Belarus, Mogilev,

[*mogilev\_school37@octroo.datacenter.by*](mailto:mogilev_school37@octroo.datacenter.by)

*Annotation. The article "Formation of an active civic position of students by means of the Museum of History of the Oktyabrsky district of Mogilev and the School Website" , spiritual and creative abilities of schoolchildren, enhancing the cognitive activity of students. It addresses the issue of the relevance of the use of digital technologies in the educational process, including in teaching history and social science. Virtual reality has not yet become a part of our everyday life, but at the level of development, it has already penetrated into areas from medicine to art and is* *becoming more and more accessible to the user. Gradually VR finds its place in the field of education, significantly changing the learning process itself.*

*Keywords:* *museum, local history, internet, history, teaching history, web service, presentation, website.*

Интеллектуальное развитие – важнейшая сторона подготовки подрастающего поколения. Успех развития школьника достигается главным образом на уроке, когда учитель остается один на один со своими учениками. И от умения учителя заинтересовать, заинтриговать, от его умения организовать познавательную деятельность, зависит интерес учащихся к учебе, уровень знаний, готовность к постоянному самообразованию. Развитие патриотических, нравственных, духовных и творческих способностей школьников, равно как и активной гражданской позиции учащихся невозможно без использования на уроках истории музейной педагогики и цифровых образовательных технологий.

В ГУО» Средняя школа № 37 г. Могилева в 2003 году был открыт музей истории Октябрьского района. На базе музея ряд экспозиций и выставок по истории малой Родины, специализированные экспозиции, посвящённые событиям Великой Отечественной войны, войны в Афганистане, культурной жизни и экономическому потенциалу района. Разработаны тематические экскурсии. В музее учащиеся самостоятельно проводят тематические экскурсии, уроки мужества и славы, классные и информационные часы, конкурсы песни и стихов, тематические вечера, посвященные знаменательным событиям (таким как День Защитника Отечества, День Победы, День Республики); торжественные линейки, посвященные приему в пионеры, конкурсы патриотической песни, встречи с ветеранами, малолетними узниками концлагерей.

Можно выделить несколько наиболее эффективных форм и средств активизации познавательной деятельности обучающихся средствами школьного музея. Это музейные уроки, на которыхдети учатся извлекать информацию из различных источников, вещественных, документальных и это помогает развивать у учащихся критическое отношение к получаемой информации, умение выделять главное, оценивать степень достоверности; предложить свое решение данной проблемы. Так в 10 классе, на уроке истории Беларуси, изучая тему «Балты, и славяне на территории Беларуси» учащиеся с помощью музейной диорамы «Жизнь славянского населения» могут создать свои творческие работы, помогающие раскрыть эту тему.

Такжеработа с музейным экспонатом, где для наших воспитанников есть две задачи: развить исследовательские способности и стимулировать воображение ребенка. Так мы предлагаем ученику экспонат не как факт, а как некое свидетельство и предлагаем самостоятельно ответить на вопросы: настоящий ли это предмет? Для чего он использовался? Почему ты так думаешь? Примером такой формы работы может служить следующее задание: ученикам предлагается партизанская листовка, наградное свидетельство, письмо с фронта, красноармейская книжка, удостоверение к медали. Ребятам предлагается назвать предметы, сравнить их, выделить общее и различное, а также рассказать для чего они использовались и к какому времени они принадлежат.

В современную эпоху, когда технологии прочно вошли в нашу жизнь, особенно актуальным становится вопрос использования их возможностей в образовательном процессе. Виртуальная реальность ещё не стала частью нашей повседневности, но на уровне разработок уже проникла в сферы от медицины до искусства и становится всё более доступна пользователю. Постепенно VR находит своё место и в сфере образования, значительно меняя сам процесс обучения. Так, Масариков университет в чешском городе Брно с сентября 2018 года ввел предмет по изучению средневековой Богемии по всемирно известной видеоигре Kingdom Come: Deliverance, созданной чешской студией Warhorse Studios. [3]. Этот пример доказывает, что технологии могут стать полезным инструментом образовательного процесса, в том числе и в преподавании истории и обществоведения.

В нашей школе такая работа осуществляется возможностямишкольного вебсайта. Кроме информационных рубрик, касающихся непосредственной работы школы, на сайте представлены предметные страницы. Такой раздел отведен также для истории и обществоведения. В разделе представлены новости о прошедших и анонсы планируемых мероприятий, электронные версии учебных пособий, познавательные энциклопедии и статьи, презентации по отдельным темам курса, олимпиадные задания прошлых лет, различные тесты, кроссворды. Все это способствует более глубокому изучению как предмета в целом, так и отдельных тем, и - что немаловажно, содействует повышению компьютерной грамотности учащихся. Значительную роль играет непосредственное взаимодействие пользователя с ресурсом, иными словами интерактивность. Поэтому, еще однойформой работы является самостоятельное решение учащимися интерактивных тестов, представленных на сайте. Такие тесты, доступные в любой момент, в том числе с домашнего компьютера, планшета или смартфона.

Также мы создали виртуальный музей школы и виртуальный кабинет истории- <https://1panorama.ru/world/belarus-9/mogilyovskaya-53/mogilev-200/muzej-oktyabrskogo-rajona-gmogileva-panorama32825>, <https://37mogilev.schools.by/pages/virtualnyj-kabinet-istorii>. На школьном сайте есть страничка музея истории Октябрьского района, также действует группа музея в социальной сети ВКОНТАКТЕ- <https://vk.com/oktmuseum>. Разработан и успешно применяется виртуальный тур по музею.

Список литературы:

1. Ванслова Е.Г. Музейная педагогика // Воспитание школьников, №5, 2000. –с.27-42.

2. Веселова, Е.Г. Школьный музей как уникальная развивающая среда и воспитательная система образовательного учреждения // Мир современной науки. 2013. №1 (16). С.44-49.

3. В Чехии будут преподавать историю на примере компьютерной [Электронный ресурс] //. - Режим доступа: [https://livingintravels.com/v-chexii-budut-prepodavat-istoriyu-na-primere-kompyuternoj-igry/.-Дата](https://livingintravels.com/v-chexii-budut-prepodavat-istoriyu-na-primere-kompyuternoj-igry/.-%20Дата) доступа: 04.03.2020.