**Работа на открытый городской конкурс имени Е.Л. Квитницкой «Школьный музей, новые возможности», 2020 г.**

Номинация: Музейная игра

 «Путешествие по русскому быту»

Цель игры: Обучение школьников умению воспринимать предметный мир культуры, формирование у них ценностного отношения к окружающему миру, способности бережно относиться к культурному наследию.

Данная игра это дальнейшая разработка юных краеведов нашей школы. Она развивает память, внимание, расширят кругозор, обогащает словарный запас и главное знания по теме русского быта.

Для игры требуется большой лист бумаги, на который нанесен маршрут в виде линии, фишки по числу играющих, игральный кубик с числовым обозначением на гранях.

Правила игры

Выбрасывая кубик, ребенок определяет количество ходов, которое он сделает. На маршрутной линии на небольшом расстоянии друг от друга расположены остановки - разноцветные кружки. Цвет кружка обозначает задание, которое должен выполнить ребенок: пропуск одного хода, смещение на несколько ходов назад или вперед, дополнительный ход. Школьники определяют, что будут обозначать цвета остановок. Например, красный цвет – пропуск хода, зеленый – переход назад, синий с вопросом – необходимо тянуть карточку и читая загадку, отгадать ее. А ответ данной загадки на обороте карточки. Если ребенок затрудняется выполнить задание, он может пропустить один ход, либо отдать фант, который после окончания игры нужно выкупить, выполняя забавные задания. К игре прилагается комплект карточек с загадками.

Рекомендации

Итоги игры можно фиксировать, чтобы учащиеся могли видеть свои результаты. Играть можно на каждом занятии по краеведению пока дети не запомнят все объекты и информацию о них.

Роль представителя музейного актива сводится к тому, чтобы направлять игроков и обогащать их знания по теме интересными малоизвестными фактами.

Таким образом происходит знакомство с историко-культурной средой школьного музея, обучение детей умению воспринимать предметный мир культуры, формирование у них ценностного отношения к окружающему миру, способности бережно относиться к культурному наследию, воспитание эстетических и нравственных идеалов, патриотизма и музейной культуры. А включение в процесс активной игровой технологии положительно влияет на интеллектуальную и эмоционально-ценностную сферы детей. Это дает педагогу возможность нестандартно подойти к внеурочной деятельности и преобразовывать учебный процесс – из скучного однообразного в радостный, охотно выполняемый.