

**Возможности развития сегмента игровых технологий
в музейной деятельности в современных условиях
социально-культурной сферы**

Рассматривая сегмент игровых технологий, прежде всего, необходимо определить, что включает в себя понятие «игра». Игру можно рассматривать как вид деятельности, где созданы условия ситуаций, в которых происходит воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Кроме того, необходимо принимать во внимание, что игровая сторона деятельности может иметь разные структуры.

Так, первая структура подразумевает под собой непосредственно деятельность. Здесь мы можем говорить о целеполагании, планировании, реализации цели, анализе результатов как о едином процессе, где все компоненты будут служить дополнением друг друга. В этом случае мотивацией игровой деятельности, побуждения к игре, будет выступать добровольность, возможность выбора, удовлетворение потребности в самоутверждении и самореализации, что хорошо подкрепит соревновательность.

Вторую структуру игровой деятельности, в частности игры, представляют, как процесс, направленный на проектирование определенных ситуаций, где будут роли, выбранные играющими, подобраны игровые действия как средства реализации этих ролей с использованием игровой атрибутики, иначе говоря игра будет ролевой. Важно отметить, что необходимо создать условия реальности отношений и взаимодействия играющих.

Исходя из этого, можно разделить игровые технологии по следующим направлениям:

- цель ставится в форме игровой задачи;
- вводится элемент соревнования;
- успешное выполнение задания связывается с игровым результатом.

Помимо всего прочего необходимо понимать, что существуют фундаментальные концептуальные основы игровых технологий, которые заключаются в следующем:

1. Психологические механизмы игровой деятельности опираются на основные потребности личности: в самовыражении, самоопределении, самоутверждении, саморегуляции, самореализации;
2. Игра является формой внутреннего поведения личности;

3. Игры – это пространство «внутренней социализации», средство усвоения социальных установок.

4. В игре личность свободна в воображении, т.е. реализует нереализуемые интересы.

Опираясь на данные концептуальные основы, можно определить цель применения игровых технологий – развитие познавательного интереса через разнообразные игровые формы обучения. Получается, игровые технологии необходимы, прежде всего, в возбуждении интереса к чему-либо, что в будущем помогает в образовании и усвоении материала.

Также, чтобы понимать сущность игры, игровых технологий в целом, в частности, целесообразность использования их в музейной деятельности, можно обратиться к трудам педагогов, которые рассматривали игры. Так, педагогический феномен игры учащихся истолкован в трудах А.С. Макаренко и В.А. Сухомлинского. По мнению Макаренко, главное назначение игры – нести радость, задор. По утверждениям ученого, бодрый, целеустремленный, жизнерадостный игровой стиль – непременное условия здорового развития личности. Технология игровых форм обучения нацелена на то, чтобы научить обучающего осознавать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни, т.е. формулировать цели и программы собственной самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты.

Использование игровых технологий является одним из способов достижения сознательного и активного участия личности в самом процессе обучения. Игры приучает к коллективным действиям, принятию как самостоятельных, так и скоординированных решений, повышает способность руководить и подчиняться, стимулирует практические навыки, развивает воображение и интуицию. При игре меняется мотивация обучения, знания не про запас, не для будущего времени, а для обеспечения непосредственных игровых успехов, обучающихся в реальном для них процессе. Обучение происходит не только в школе, но везде, где есть возможность для развития педагогической технологии. Музей является одним из таких мест, которое располагает такой возможностью. Прежде чем оценить эффективность применения и предложить варианты по развитию и усовершенствованию технологий, необходимо разобраться каких видов бывают игровые технологии, в частности в музейной деятельности.

Игровые технологии будут иметь следующую классификацию:

- развлекательные (направлены на проявление эмоций);
- дидактические, главной целью которых будет достижение определенного познавательного результата;

- диагностические (цель – выявить отклонения в развитии и обучении);

- коррекционные (внесение позитивных изменений в процессе развития или образования).

Современный музей располагает всеми необходимыми ресурсами для реализации подобных направлений. Сейчас в распоряжении музеев есть возможность устраивать интеллектуальные игры с элементами театрализации. Так, можно предложить посетителям провести короткую экскурсию, заранее подготовить раздаточный материал для этого. Также, если мы говорим о школьной аудитории, можно устраивать игры на конкурсной основе, разыгрывать абонементы в музей с привилегиями и прочее. Это все возможно, так как сейчас практически каждый музей имеет свое техническое оснащение, обладает сильным кадровым ресурсом, сотрудники с богатым опытом в экскурсоводческой деятельности могут устраивать мастер-классы и давать небольшие уроки. При этом молодых специалистов можно обучать приемам ведения экскурсии с помощью применения игровых технологиях. Социально-культурная сфера в настоящее время развивается достаточно динамично и от работников музейной деятельности требуется возможность мобильности, креативных идей. Чтобы заинтересовать детскую и молодежную аудитории, необходимо применять игровую деятельность, так как выше сказано, почему игры так актуальны как деятельность и процесс.

Таким образом, сейчас есть все условия и возможности для развития и совершенствования сегмента игровых технологий в музейной деятельности, но при этом музеи не популярны в современном социально-культурном пространстве, так как чаще всего их программы и экскурсии не несут в себе интереса для потенциальной аудитории. Поэтому применяя игровую деятельность, есть возможность повышения интереса к деятельности музеев.

Библиографический список

1. Петрусинский В.В. Игры – обучение, тренинг, досуг. М., 2008. 306 с.
2. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. М.: РПА, 2008. 260 с.
3. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии // Игровые технологии. URL: http://moi-rang.ru/publ/metodicheskie_materialy/pedagogicheskie_tekhnologii/igrovye_tekhnologii/12-1-0-48 (дата обращения 18.10.2017).
4. Шмаков С.А. Культура – досуг – ребенок. М., 2004. 240 с.