

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ВЕЙДЕЛЕВСКОГО
РАЙОНА БЕЛГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ВЕЙДЕЛЕВСКИЙ РАЙОННЫЙ ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»



ДИСТАНЦИОННАЯ ИГРА "Я АКТИВИСТ МУЗЕЯ!"

Методическая разработка

Автор: Прудникова Наталья Константиновна,
методист высшей квалификационной категории

Вейделевка, 2021

ВВЕДЕНИЕ

Муниципальное учреждение дополнительного образования «Вейделевский районный Дом детского творчества» в течение многих лет осуществляет системную организационно-методическую работу по сопровождению деятельности музеев образовательных организаций Вейделевского района. Задачи активизации и совершенствования работы школьных музеев постоянно находятся в фокусе внимания управления образования администрации Вейделевского района и нашего учреждения.

Структурные подразделения образовательных организаций, выполняющих учебно-воспитательные функции музейными средствами (музеи, комнаты, уголки) занимают особое место в системе формального и неформального образования обучающихся. Они были и остаются важной составляющей инфраструктуры образовательных организаций.

Работа со школьными музеями в нашем районе строится по определённомu отработанному годами алгоритму. Налажена система мероприятий, включающая методическое сопровождение, традиционные конкурсные мероприятия, а также реализацию проектов, направленных на совершенствование работы музеев. Немаловажной составляющей нашей работы является обучение музейному делу активистов школьных музеев. С этой целью проводятся различные мероприятия, направленные на повышение интереса учащихся к изучению основ школьного музееведения.

Одним из таких мероприятий является районный слёт для активистов школьных музеев, который по сложившейся традиции ежегодно проводится в рамках районной недели "Музей и дети". Он представляет собой некую командную деловую игру, в ходе которой активисты показывают свои знания по основным направлениям работы школьного музея. Состав команды - 5 человек плюс наставник. Для участия в слёте активисты вместе со своими руководителями проводят большую подготовительную работу, по подготовке визитных карточек, мини-выставок и экскурсий по ним. Оргкомитет игры заранее готовит условия проведения, в которых описываются все виды конкурсных испытаний, критерии оценивания. Традиционно в рамках слёта проводятся конкурсы: визитных карточек, музейная разминка, опиши экспонат, на лучшую мини-выставку и лучшего экскурсовода. Итоги слёта проводятся по результатам всех испытаний, кроме того в каждом определяется лучший в каждом из конкурсов.

В 2019-2020 учебном году также планировалось проведение слёта. Но в связи со сложившейся неблагоприятной эпистемологической ситуацией слёт пришлось отменить. А в этом учебном году принято решение провести данное мероприятие в другом формате - дистанционно. Платформой для проведения выбран сайт "Содружество школьных музеев Вейделевского района".

В разделе меню "Активисту школьного музея" создана вкладка "Дистанционная игра "Я активист музея!" - <https://sodruzhestvo-muzeev.wixsite.com/vejd/интерактивная-игра-я-активист-музея>.



Содружество школьных музеев Вейделевского района

ГЛАВНАЯ НАШИ МУЗЕИ МЕРОПРИЯТИЯ МЕТОДИЧЕСКАЯ КОПИЛКА АКТИВИСТУ ШКОЛЬНОГО МУЗЕЯ ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Дистанционная игра "Я активист музея !"

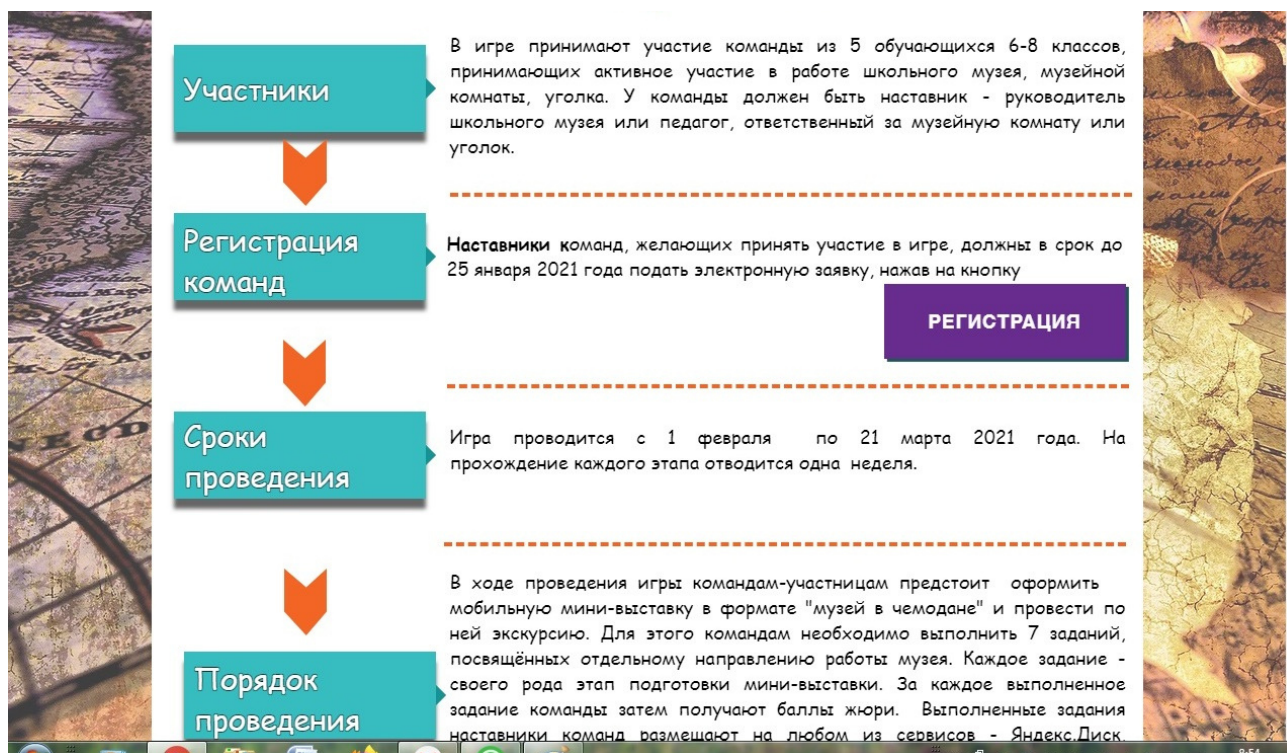


Добро пожаловать!

Привет всем активистам школьных музеев!

Мы рады приветствовать вас на страничке нашей необычной игры, в ходе которой вы познакомитесь с различными видами деятельности школьного музея и попробуете себя в роли музейного хранителя, исследователя, оформителя, экскурсовода. Вместе мы будем выполнять интересные творческие задания, которые помогут вам оценить свои знания, умения и навыки в области школьного музееведения. Внимательно прочитайте условия проведения игры и в путь!

Условия проведения



Участники

В игре принимают участие команды из 5 обучающихся 6-8 классов, принимающих активное участие в работе школьного музея, музейной комнаты, уголка. У команды должен быть наставник - руководитель школьного музея или педагог, ответственный за музейную комнату или уголок.

Регистрация команд

Наставники команд, желающих принять участие в игре, должны в срок до 25 января 2021 года подать электронную заявку, нажав на кнопку

РЕГИСТРАЦИЯ

Сроки проведения

Игра проводится с 1 февраля по 21 марта 2021 года. На прохождение каждого этапа отводится одна неделя.

Порядок проведения

В ходе проведения игры командам-участницам предстоит оформить мобильную мини-выставку в формате "музей в чемодане" и провести по ней экскурсию. Для этого командам необходимо выполнить 7 заданий, посвященных отдельному направлению работы музея. Каждое задание - своего рода этап подготовки мини-выставки. За каждое выполненное задание команды затем получают баллы жюри. Выполненные задания наставники команд размещают на любом из сервисов - Яндекс.Диск

Этапы игры

Команды проходят этапы только строго в указанной последовательности.

1 этап - "Давайте познакомимся" - команды готовят небольшой приветственный видеоролик, в котором представляют свою команду и приветствуют всех участников игры.

2 этап - "Музейная разминка" - команды проходят тест на знание музейной терминологии.

3 этап - "Поисковики" - команды определяют тему будущей выставки и подбирают музейные предметы.

4 этап - "Фондовики" - участники составляют атрибутивное описание двух из подобранных для мини-выставки предметов.

5 этап - "Исследователи" - команды выбирают из подобранных предметов один наиболее интересный, изучают его историю и представляют литературную творческую работу о нём.

6 этап - "Оформители" - участники оформляют из подобранных музейных предметов "музей в чемодане" и предоставляют фотоотчёт.

7 этап - "Экскурсоводы" - необходимо подготовить и провести экскурсию по мини-выставке и записать её на видео.

Для того, чтобы легче было выполнять задания, рекомендуется ознакомиться с пособиями, которые размещены на странице ["Методическая копилка"](#).

Подведение итогов

Итоги игры будут подводиться в общем зачёте за все выполненные задания, а также будут определены лучшие команды в каждом из этапов.

Победители и призёры награждаются грамотами. Команды, не занявшие призового места, награждаются грамотами за участие.

Итоги будут опубликованы на странице игры, а также в группе "Содружество школьных музеев" во ВКонтакте, Одноклассники и Инстаграмм.

Инстаграмм.

Начинаем!

Итак, если вы внимательно изучили условия проведения, зарегистрировали свою команду, значит вы готовы начать путешествие в мир школьных музеев. Для того, чтобы пройти этап, нажмите на кнопку с названием данного этапа в маршрутном листе ниже. Помните, что этапы проходятся строго в той последовательности, в которой они указаны в маршруте! В "Таблице достижений" вы вставляете ссылки на выполненные задания, а также можете посмотреть материалы других участников. В "Календаре игры" вы подробнее узнаете о сроках проведения каждого этапа игры, сроках регистрации и подведения итогов. Если у вас возникли проблемы или вопросы, можно обратиться за консультацией к администратору игры - Прудниковой Наталье Константиновне по тел.: (847237) 5- 55- 68 или по электронной почте - natasha.prudnikowa@yandex.ru.

Всем командам желаем интересного путешествия, позитивный заряд настроения и конечно же удачи! В путь!

Маршрутный лист

"Давайте познакомимся" ~

"Музейная разминка" ~

"Поисковики" ~

Таблица достижений

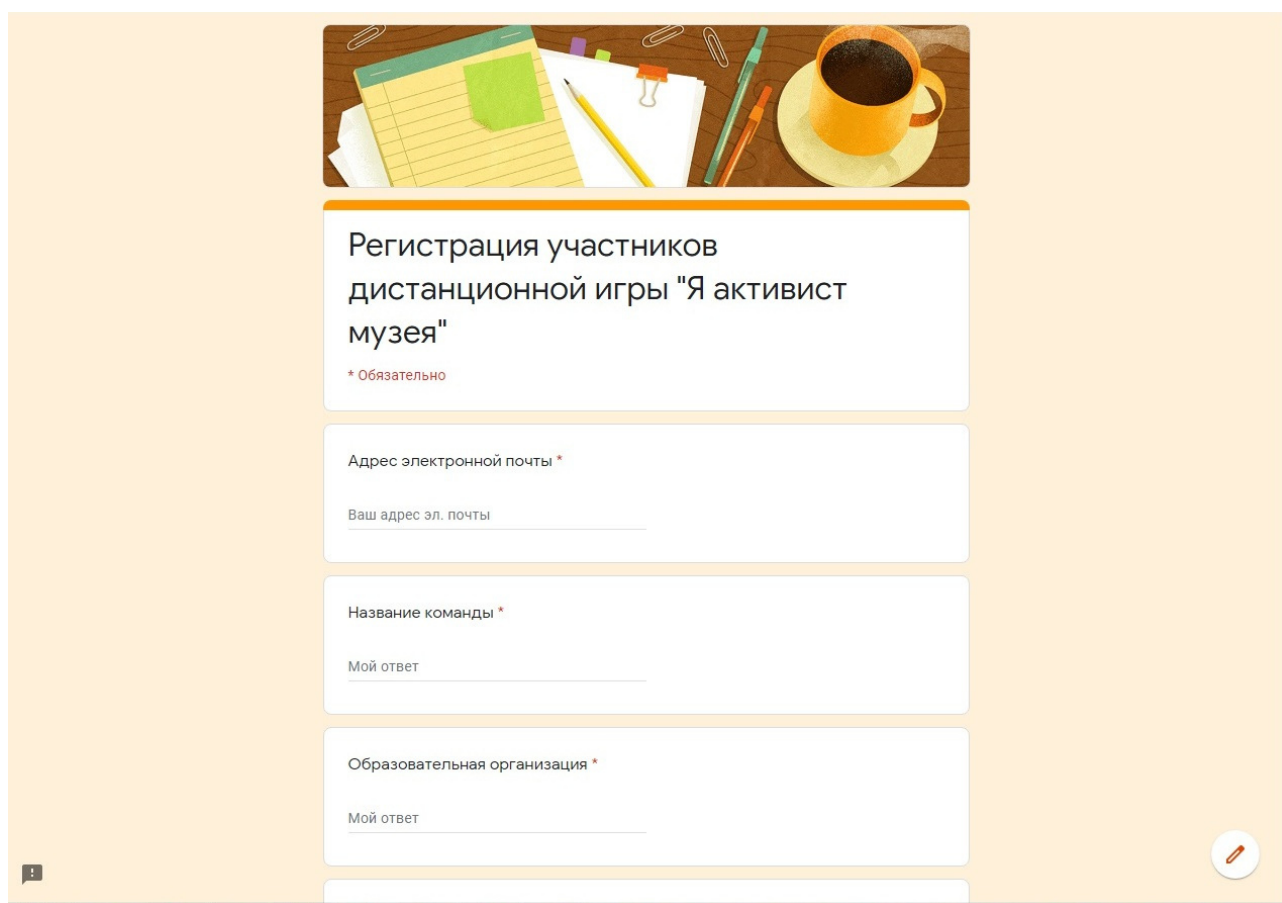
Целью игры является стимулирование познавательного интереса обучающихся к школьному музееведению через вовлечение в коллективную творческую деятельность.

УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

Игра разработана для учащихся 6-8 классов, но может быть использована и для старшеклассников. В игре принимают участие команды активистов школьных музеев, комнат, уголков образовательных организаций Вейделевского района, однако география проведения может выходить за рамки одного муниципалитета. Можно сделать игру межрайонной, региональной, всероссийской и даже международной. Количество команд не ограничено. Задания являются универсальными и не привязаны к конкретной территории.

Для проведения игры создаётся оргкомитет с правом жюри, в обязанности которого входит информирование участников о сроках и ходе проведения, контроль за выполнением заданий, консультации при возникновении проблемных вопросов и ситуаций, подведение итогов и награждение. В состав оргкомитета рекомендуется включать сотрудников государственных музеев, а также других специалистов в области музееведения.

Информация о проведении игры заранее рассылается заинтересованным лицам, чтобы было время на формирование команды и подачи заявки на участие. Заявка подаётся в электронном виде на сервисе Гугл.Формы по ссылке - <https://forms.gle/WH8suCRCDqoLBp7Q8>.



The image shows a Google Form titled "Регистрация участников дистанционной игры 'Я активист музея'" (Registration of participants in the distance game 'I am a museum activist'). The form is set against a light orange background with a header image of a desk with a notepad, pens, and a cup of coffee. The form contains three required text input fields, each marked with a red asterisk and the word "Обязательно" (Mandatory). The first field is for the email address, the second for the team name, and the third for the educational organization. Each field has a placeholder text "Ваш адрес эл. почты" (Your email address), "Мой ответ" (My answer), and "Мой ответ" (My answer) respectively. A small red pencil icon is visible in the bottom right corner of the form area.

Регистрация участников
дистанционной игры "Я активист
музея"

* Обязательно

Адрес электронной почты *

Ваш адрес эл. почты

Название команды *

Мой ответ

Образовательная организация *

Мой ответ

Когда все заявки поданы, список участников организаторами заносится с таблицу достижений, которая располагается в сервисе Гугл.Документы - <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1wAxto0ElaXidA7KdweC20lOegEuGUc-b4isyZzvGRRQ/edit?usp=sharing>.

The screenshot shows a Google Sheets spreadsheet with the following structure:

ТАБЛИЦА ДОСТИЖЕНИЙ ИГРЫ "Я АКТИВИСТ МУЗЕЯ"							
УВАЖАЕМЫЕ УЧАСТНИКИ! БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ ПРИ ЗАПОЛНЕНИИ ЛИСТА ДОСТИЖЕНИЙ! ПРИ ВСТАВКЕ СВОИХ ДАННЫХ НЕ УДАЛИТЕ ДАННЫЕ ДРУГИХ УЧАСТНИКОВ!							
1	Название команды	Образовательная организация	"Давайте познакомимся"	БАЛЛЫ	"Музейная разминка"	"Поисковики"	БАЛЛЫ
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							
31							
32							

В этой же таблице внесены названия всех этапов, которые необходимо пройти каждой команде. Ссылка на данную таблицу доступна всем участникам и членам оргкомитета. Команды в ней размещают выполненные задания, а жюри выставляют баллы. Каждая команда может в ходе всей игры следить за своими успехами, а также просмотреть материалы других команд. Таблица создана в формате Excel, что позволяет затем производить быстрый подсчёт баллов.

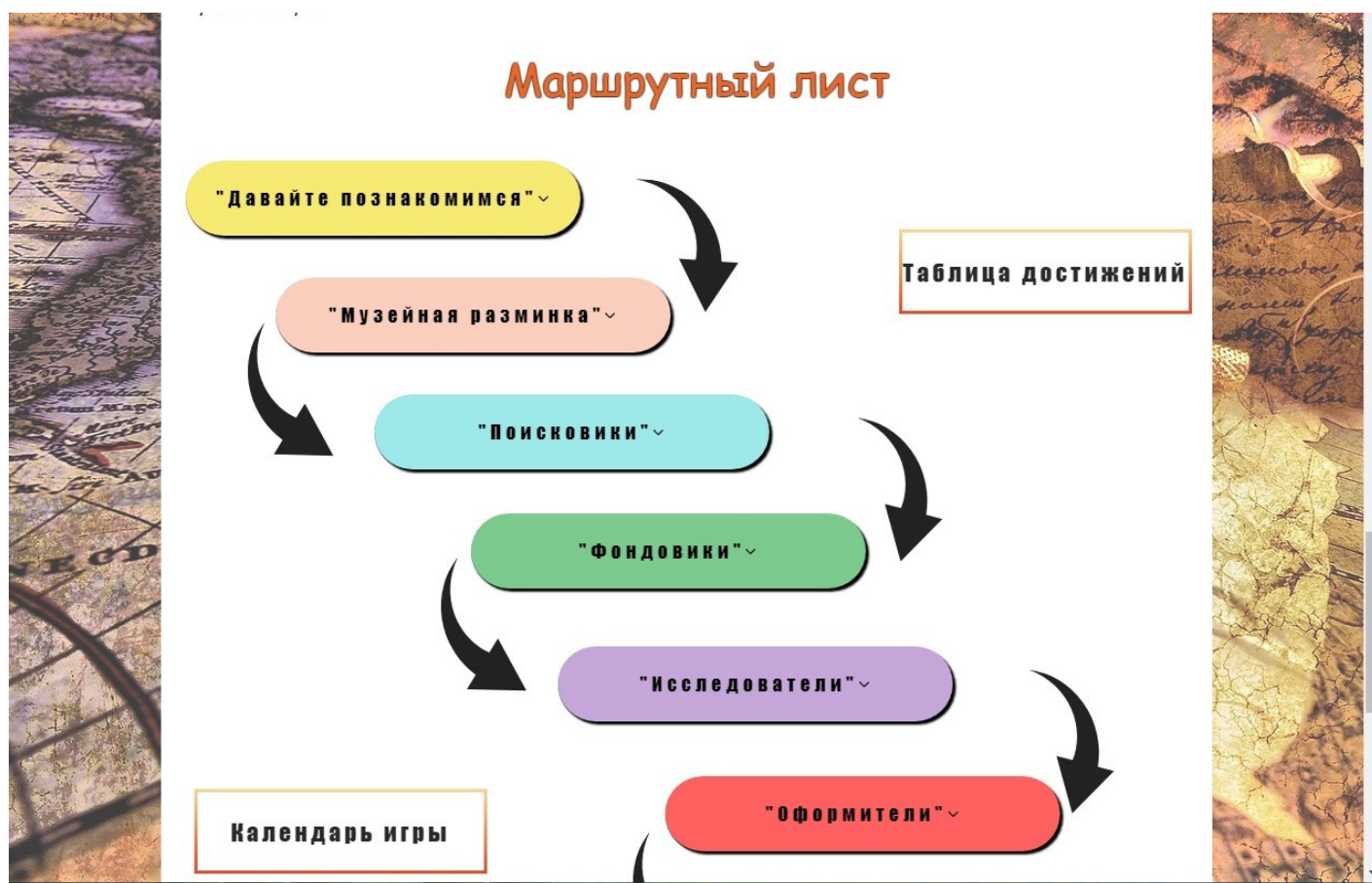
Мероприятие рассчитано на достаточно длительный срок проведения - 7 недель. Это обусловлено тем, что каждое из заданий требует подготовки, многие из них достаточно трудоёмки, поэтому требуют определённого времени для их выполнения.

В ходе проведения игры командам-участницам предстоит оформить мобильную мини-выставку в формате "музей в чемодане" и провести по ней экскурсию. Для этого командам необходимо выполнить 7 заданий, посвящённых отдельному направлению работы музея. Каждое задание - своего рода этап подготовки мини-выставки.

Формат мини-выставки выбран не случайно. Многолетние наблюдения за работой школьных музеев Вейделевского района показал, что данная форма незаслуженно забыта и практически не используется. Поэтому одной из задач, преследуемых организаторами игры, является возрождение и дальнейшее использование данной формы работы в деятельности школьных музеев нашего района. «Музей в чемодане», как переносной или передвижной, благодаря своей мобильности может разнообразить работу школьного музея. Он может активно использоваться для организации выездных выставок, проведения экскурсий в других образовательных учреждениях и доступен самым широким слоям населения.

Во время выполнения заданий участникам предстоит попробовать себя в роли музейного хранителя, исследователя, оформителя, экскурсовода. Интересные творческие задания помогут ребятам оценить свои знания, умения и навыки в области школьного музееведения.

Команды выполняют задания только строго в той последовательности, в которой они размещены маршрутном листе игры:



Для того, чтобы получить задание, необходимо нажать на кнопку с его названием. На экране появится карточка задания, в которой даны подробные указания по выполнению, критерии оценивания, а также указаны сроки. Карточки заданий выполнены при помощи сервиса для графического дизайна Canva - <https://www.canva.com/>.

Первое задание - "Давайте познакомимся" - командам необходимо снять небольшой приветственный видеоролик, в котором представить свою команду, рассказать о своём музее, а также поприветствовать остальных участников.

[Карточка задания](#)

Второе задание - "Музейная разминка" - команды проходят тест на знание музейной терминологии. Тест, так же как и форма для регистрации, создан в сервисе Гугл.Формы. [Карточка задания](#)

The screenshot shows the top portion of a Google Form titled "Музейная разминка". At the top is a decorative header with a grid of teal and light blue squares. Below the header, the title "Музейная разминка" is displayed in a bold, black font. Underneath the title is a descriptive paragraph: "Тест на знание основ школьного музееведения для дистанционной деловой игры 'Я активист музея'. В тесте 15 вопросов, в каждом из которых по 3 варианта ответов. Только один из них верный." This is followed by a red asterisk and the word "Обязательно". Below this are two text input fields. The first is labeled "Название вашей команды *" and the second is labeled "Образовательная организация *". Both fields have a "Мой ответ" placeholder text. Below the registration fields, the first question is visible: "1. Предмет, выявленный в ходе комплектования музейных фондов, который обладает музейной ценностью, но не входит в состав музейного собрания - *". To the right of the question is a "1 балл" label. A green pencil icon in a circle is located in the bottom right corner of the form area.

This screenshot shows questions 14 and 15 from the "Музейная разминка" Google Form. Question 14 is: "14. Основной документ музея, в котором кратко отражены его основные характеристики (наименование, профиль, дата основания, сведения о помещении, экспозиции, составе фондов и др.) - *". It has a "1 балл" label and three radio button options: "Инвентарная книга", "Свидетельство", and "Паспорт музея". Question 15 is: "15. Особо чтимый музейный предмет, значение которого определяется принадлежностью к важному историческому событию, известному человеку, памятному месту - *". It also has a "1 балл" label and three radio button options: "Реликвия", "Раритет", and "Подлинник". At the bottom of the form, there is a green "Отправить" button, a green progress bar, and the text "Страница 1 из 1". Below the button is a small disclaimer: "Никогда не используйте формы Google для передачи паролей." At the very bottom, there is a footer with the text: "Компания Google не имеет никакого отношения к этому контенту. Сообщение о нарушении - Условия использования - Политика конфиденциальности". A green pencil icon in a circle is also present in the bottom right corner.

Третье задание - "Поисковики" - команды определяют с темой будущей выставки и подбирают музейные предметы. [Карточка задания](#)

Четвёртое задание - "Фондовики" - участники составляют атрибутивное описание двух из подобранных для мини-выставки предметов. [Карточка задания](#)

Пятое задание - "Исследователи" - команды выбирают из подобранных предметов один наиболее интересный, изучают его историю и представляют литературную творческую работу о нём. [Карточка задания](#)

Шестое задание - "Оформители" - участники оформляют из подобранных музейных предметов "музей в чемодане" и предоставляют фотоотчёт. [Карточка задания](#)

Седьмое задание - "Экскурсоводы" - необходимо подготовить и провести экскурсию по мини-выставке и записать её на видео. [Карточка задания](#)

ПРИМЕЧАНИЕ: все карточки заданий смотрите в приложении.

Выполненные задания наставники команд размещают на любом из сервисов - Яндекс.Диск, Гугл.Диск или облако Mail.ru, а затем вставляют ссылки на них в таблицу достижений. Это позволяет сделать игру открытой и честной, а также открывает возможности для обмена опытом, так как материалы доступны для всех участников игры.

Для более успешного выполнения заданий, командам рекомендуется воспользоваться методическими пособиями и рекомендациями, которые размещены на странице ["Методическая копилка"](#) сайта "Содружество школьных музеев Вейделевского района". Это открывает для учащихся большие возможности в самообразовании. Ребята смогут дополнить недостающие знания по всем направлениям работы музея.

Итоги игры подводятся в общем зачёте за все выполненные задания, а также определяются лучшие команды в каждом из этапов. Победители и призёры награждаются грамотами. Команды, не занявшие призового места, награждаются грамотами за участие. Итоги публикуются на странице игры, а также в группе "Содружество школьных музеев" во ВКонтакте, Одноклассники и Инстаграмм.

Маршрутный лист игры кроме кнопок с названиями этапов имеет также кнопки ["Календарь игры"](#) - здесь участники могут посмотреть сроки проведения всех этапов, и ["Таблица достижений"](#) - нажав на неё участники попадают на форму для внесения ссылок на выполненные задания.

На странице игры подробно расписаны условия участия, этапы, сроки. Кроме того, если возникнут проблемы, указаны контакты администратора игры. Администратор игры осуществляет постоянный контроль за выполнением заданий, при необходимости напоминает о сроках выполнения. Большая роль в игре отведена наставнику, который координирует работу учащихся, направляет их, советует, рекомендует, но не в коем случае не навязывает своё мнение и тем более не выполняет задания самостоятельно, без участия детей.

РЕЗУЛЬТАТ ИГРЫ

Участие в игре станет для активистов школьных музеев и их руководителей увлекательным, интересным и познавательным коллективным творческим делом, образовательно-воспитательный потенциал которого сложно переоценить. Результатом работы по созданию "музея в чемодане" является конкретный социально полезный продукт - тематическая мини-выставка в новом формате. В ходе подготовки к выставке у учащихся формируются новые умения и навыки, необходимые активисту по всем направлениям работы школьного музея. В процессе совместной творческой деятельности учащиеся получают ценный опыт взаимодействия в коллективе, примеряя на себя роли инициатора и генератора идей, организатора, исполнителя, аналитика. Соревновательная составляющая игры безусловно является стимулом для формирования познавательного интереса. Стремясь для общего результата, каждый участник стремится выполнить порученную ему часть работы добросовестно и качественно. Поэтому самым главным результатом данного мероприятия, на наш взгляд, станет позитивная активность всех участников, вовлечённых в мероприятие.

КАРТОЧКИ ЗАДАНИЙ ИГРЫ "Я АКТИВИСТ МУЗЕЯ"



ЗАДАНИЕ 1.

"ДАВАЙТЕ ПОЗНАКОМИМСЯ"

Дорогие друзья. Для того, чтобы познакомиться друг с другом, предлагаем снять небольшой видеоролик длительностью до 3 минут.

Начать ролик рекомендуем с представления своей команды. Далее немного расскажите о своём музее, музейной комнате или уголке: название, профиль, направления работы, традиционные дела, значимые достижения и т.д. Затем обратитесь с приветственными словами к другим участникам игры, выскажите свои пожелания.

Желательно, чтобы ролик был снят в музее, музейной комнате или возле музейного уголка, чтобы все участники и члены жюри смогли увидеть его. Монтаж ролика из фрагментов разрешён.

Когда ролик готов, разместите его на любом из сервисов - Яндекс.Диск, Гугл.Диск, облако Майл.ру. Скопируйте ссылку и вставьте её в таблицу достижений напротив своей команды в столбце "Давайте познакомимся".

Не забудьте затем просмотреть ролики всех участников, чтобы познакомиться с ними.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ:

- СОДЕРЖАТЕЛЬНОСТЬ, ИНФОРМАТИВНОСТЬ ВЫСТУПЛЕНИЯ - ДО 5 БАЛЛОВ;
- СЛАЖЕННОСТЬ И ЦЕЛОСТНОСТЬ ВЫСТУПЛЕНИЯ - ДО 5 БАЛЛОВ;
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ВЫСТУПЛЕНИЯ, ТВОРЧЕСКИЙ ПОДХОД - ДО 5 БАЛЛОВ.

**ЗАДАНИЕ НЕОБХОДИМО
ВЫПОЛНИТЬ ДО 7 ФЕВРАЛЯ
2021 ГОДА!**



ЗАДАНИЕ 2.

"МУЗЕЙНАЯ РАЗМИНКА"

Дорогие друзья, надеемся, что вы просмотрели приветствия всех команд и познакомились со своими соперниками.

Готовы к следующему испытанию?

Прежде, чем приступить к основному заданию, предлагаем провести музейную разминку. Каждый активист школьного музея обязательно должен быть хорошо знаком со спецификой работы школьного музея и владеть музейной терминологией.

Именно это мы и проверим в разминке. Команде предстоит пройти онлайн-тест, который содержит 15 вопросов. В каждом из них по 3 варианта ответа. Только один из них является правильным.

Ссылка на тест - <https://forms.gle/A3PcQWfQkhLKZ4mt5>

Когда тест будет пройден, в таблице достижений в столбце "Музейная разминка" напротив названия своей команды напечатайте - "пройдена"

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ:

- ЗА КАЖДЫЙ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ - 1 БАЛЛ.
- ВСЕГО ЗА ТЕСТ КОМАНД СМОЖЕТ ЗАРАБОТАТЬ ДО 15 БАЛЛОВ

**ЗАДАНИЕ НЕОБХОДИМО
ВЫПОЛНИТЬ ДО 14
ФЕВРАЛЯ 2021 ГОДА!**



ЗАДАНИЕ 3.

"ПОИСКОВИКИ"

Итак друзья, приступаем к следующему заданию. Как вы уже знаете целью нашей игры является создание мобильной выставки в формате "музей в чемодане" - когда несколько экспонатов, объединённых одной темой, помещаются в чемодан, который становится своего рода экспозиционной витриной для демонстрации этих предметов.

Для того, чтобы создать такую выставку, необходимо для начала определиться с темой, которую вы собираетесь раскрыть. Тема может быть приурочена к какому-то событию или памятной дате, личности - земляка, традиционным ремёслам вашей малой родины, природному наследию и т.п.

Изучите фонды вашего музея (комнаты, уголка), особенно коллекции. Именно они могут лечь в основу вашей будущей мини-выставки. Выставка может стать поводом для новых поисков, если в музее не оказалось предметов по интересующей вас теме.

Отнеситесь внимательно к подбору экспонатов. Выберите самые интересные, может быть уникальные или необычные.

Неотъемлемой частью мини-выставки является конечно же чемодан. Если такого предмета в музее нет - это тоже повод для проведения поисков среди односельчан.

Нужно подобрать такие предметы и такое их количество, чтобы они уместились в чемодане без вреда для их сохранности и целостности. Но при этом, чтобы они полно могли раскрыть выбранную тему. Рекомендуемое количество - 5-10.



Когда экспонаты будут подобраны, разложите их на столе и сделайте общую фотографию так, чтобы каждый предмет был виден. Разместите эту фотографию на любом из сервисов - Яндекс.Диск, Гугл.Диск, облако Майл.ру. Скопируйте ссылку и вставьте её в таблицу достижений напротив своей команды в столбце "Поисковики". Здесь же укажите тему, выбранную вами для выставки.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ:

- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ВЫБОРА ТЕМЫ И СООТВЕТСТВИЕ ПОДОБРАННЫХ ЭКСПОНАТОВ ДАННОЙ ТЕМЕ - ДО 5 БАЛЛОВ;
- КОЛИЧЕСТВО ПРЕДМЕТОВ, ИХ ИНФОРМАТИВНОСТЬ И УНИКАЛЬНОСТЬ - ДО 5 БАЛЛОВ.

**ЗАДАНИЕ НЕОБХОДИМО
ВЫПОЛНИТЬ ДО 21
ФЕВРАЛЯ 2021 ГОДА!**

ЗАДАНИЕ 4. "ФОНДОВИКИ"

Дорогие друзья, продолжаем наше путешествие в мир школьного музееведения!

В этом задании вы сможете показать свои знания и умения составлять научное описание музейного предмета, что является неотъемлемой частью работы фондовой группы актива школьного музея. Необходимо провести атрибуцию двух музейных предметов из тех, которые вы выбрали для "музея в чемодане".

Постарайтесь, чтобы эти предметы были или разного типа, или различны по материалу, форме.

Форму для заполнения можно скачать здесь - **ФОРМА**.

Заполнить её необходимо в электронном виде, приложив фотографии предметов. Фотографии должны быть чёткими, если необходимо - из нескольких ракурсов, чтобы были видны особенности предмета (повреждения, клейма, штампы и т.п.)

При фотографировании приложите к предмету линейку или сантиметровую ленту так, чтобы можно было оценить его размеры.

Например:



Когда описание и фотографии предметов готовы, разместите эти материалы на одном из сервисов - Яндекс.Диск, Гугл.Диск, облако Майл.ру. Скопируйте ссылку и вставьте её в таблицу достижений напротив своей команды в столбце "Фондовики"

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ:

- **УЧЁТНОЕ ОБОЗНАЧЕНИЕ** - до 0,2 БАЛЛА;
 - **НАЗВАНИЕ** - до 0,7 БАЛЛА
 - **РАЗМЕРЫ** - 0,5 БАЛЛА
 - **ИСТОЧНИК ПОСТУПЛЕНИЯ** - 0,3 БАЛЛА
 - **ТЕХНИКА И СПОСОБ ИЗГОТОВЛЕНИЯ** - 0,3 БАЛЛА
 - **ВРЕМЯ СОЗДАНИЯ И МЕСТО БЫТОВАНИЯ** - до 0,5 БАЛЛА
 - **КЛЕЙМА, МАРКИ, ШТАМПЫ** - до 0,2 БАЛЛА
 - **МАТЕРИАЛ** - до 0,3 БАЛЛА
 - **СОХРАННОСТЬ** - до 0,5 БАЛЛА
 - **КРАТКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРЕДМЕТА** - до 1,5 БАЛЛА
- ВСЕГО ЗА ЭТО ЗАДАНИЕ КОМАНДА СМОЖЕТ ЗАРАБОТАТЬ ДО 10 БАЛЛОВ**

**ЗАДАНИЕ НЕОБХОДИМО
ВЫПОЛНИТЬ ДО 28
ФЕВРАЛЯ 2021 ГОДА!**

ЗАДАНИЕ 5. "ИССЛЕДОВАТЕЛИ"

Дорогие друзья, продолжаем знакомиться с основами школьного музееведения.

Каждый музейный предмет является источником информации, иногда очень ценной информации, помогающей совершить удивительные открытия. У каждого предмета своя интересная история, как судьба у человека. Для того, чтобы музейный предмет "заговорил", а не просто пылился на полках музея, нужно подробнейшим образом изучить его судьбу и составить легенду.

Эту информацию в дальнейшем можно использовать при проведении экскурсий, музейных уроков и других мероприятий, проводимых для посетителей музея.

Для этого в каждом музее проводится непрерывная исследовательская деятельность, в ходе которой изучаются истории предметов, хранящихся в фонде музея или вновь поступивших.

Предлагаем командам провести небольшое исследование на тему "История одного экспоната". Для этого выберите один наиболее интересный предмет из подобранных для "музея в чемодане", изучите как он попал в музей, кому принадлежал, где бытовал и как использовался. Изучите внешние особенности предмета. Обязательно соберите информацию о предмете из разных источников - литературы, интернета, архивных материалов, воспоминаний и т.д. Собранную информацию систематизируйте и напишите творческую работу в любом литературном жанре (рассказ, сказка, сочинение, эссе и т.д.)

Рекомендуемый объём работы - до 5 страниц. Обязательно вставьте в работу фотографию описываемого музейного предмета.

Готовую работу разместите на любом из сервисов - Яндекс.Диск, Гугл.Диск, облако Майл.ру. Скопируйте ссылку и вставьте её в таблицу достижений напротив своей команды в столбце "Исследователи".

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ:

- **ПОЛНОТА, СОДЕРЖАТЕЛЬНОСТЬ И ЛОГИКА ИЗЛОЖЕНИЯ** - до 10 БАЛЛОВ;
- **ГРАМОТНОСТЬ, ОФОРМЛЕНИЕ РАБОТЫ** - до 2 БАЛЛОВ;
- **ОРИГИНАЛЬНОСТЬ И ТВОРЧЕСКИЙ ПОДХОД** - до 3 БАЛЛОВ.

ВСЕГО ЗА ЭТО ЗАДАНИЕ КОМАНДА СМОЖЕТ ПОЛУЧИТЬ 15 БАЛЛОВ

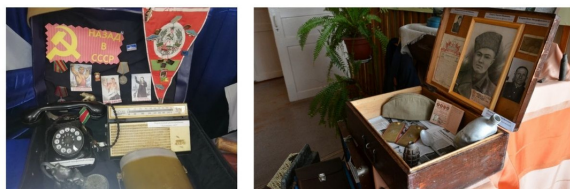
**ЗАДАНИЕ НЕОБХОДИМО
ВЫПОЛНИТЬ ДО 7 МАРТА
2021 ГОДА!**

ЗАДАНИЕ 6. "ОФОРМИТЕЛИ"

Дорогие друзья, позади уже 5 выполненных заданий. Вы большие молодцы! Осталось совсем немного!

Настало время оформить результаты предыдущей работы в мини-выставку в формате "музея в чемодане". Для этого возьми чемодан, который вы выбрали для этого, и разложите в него все подобранные экспонаты. Но так, чтобы каждый из них хорошо просматривался. Высокие экспонаты положите на задний план, более низкие - на передний. Плоские экспонаты из бумаги или ткани можно закрепить на крышке чемодана. Обязательно напечатайте название вашей мини-выставки и прикрепите на чемодане или поставьте в рамке перед ним. Сделайте этикетки на экспонаты, указав в них название предмета, время и место его бытования, принадлежность и т.п. Этикетка должна содержать наиболее интересную информацию о предмете, но при этом не должна быть громоздкой. Если необходимо, можно найти и напечатать какую-то цитату или высказывание на тему выставки, или какой-либо поясняющий текстовый материал. Можно дополнить экспонаты фотографиями на тему, если для них найдётся место в чемодане.

Примеры оформления "музея в чемодане":



Теперь, когда ваш "музей в чемодане" готов, сделайте несколько фотографий из разных ракурсов, разместите их на одном из сервисов - Яндекс.Диск, Гугл.Диск или облако Mail.ru. Скопируйте ссылку на эти материалы и вставьте её в таблицу достижений напротив своей команды в столбце "Оформители".

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ:

- **ИНФОРМАТИВНОСТЬ И НАУЧНАЯ**
ОБОСНОВАННОСТЬ - до 5 баллов;
 - **ЦЕЛОСТНОСТЬ, ИНФОРМАЦИОННАЯ**
ЗАВЕРШЁННОСТЬ - до 5 баллов;
 - **ОФОРМЛЕНИЕ МИНИ-ВЫСТАВКИ И**
ЭТИКЕТАЖА - до 5 баллов.
- ВСЕГО ЗА ЭТО ЗАДАНИЕ КОМАНДА**
СМОЖЕТ ЗАРАБОТАТЬ ДО 15 БАЛЛОВ

ЗАДАНИЕ НЕОБХОДИМО
ВЫПОЛНИТЬ ДО 14 МАРТА
2021 ГОДА!

ЗАДАНИЕ 7. "ЭКСКУРСОВОДЫ"

Дорогие друзья, мы подошли к логическому завершению нашей увлекательной игры!

Пришло время показать результаты своей работы. У каждой команды получились замечательные мини-выставки и теперь осталось провести по ним экскурсии. Для этого сначала определитесь, кому будет интересна ваша выставка: ребятам младших классов или старшеклассникам, а может учителям вашей школы или же односельчанам.

Помните о том, что экскурсия должна быть интересной для выбранной аудитории. Экскурсовод должен хорошо владеть информацией, быть эмоциональным и доброжелательным, общаться с аудиторией, получать обратную связь. Обязательным является совмещение рассказа и показа. В рассказе должна прослеживаться логическая последовательность. Не один экспонат из вашего "музея в чемодане" не должен быть забыт.

О том, как правильно подготовить и провести экскурсию, вы можете познакомиться в методических рекомендациях на странице "Методическая копилка" на сайте "Содружество школьных музеев Вейделевского района".

Когда текст экскурсии готов, необходимо обязательно выучить его и отрепетировать будущую экскурсию. Это поможет вам увидеть какие-то недочёты и внести коррективы в текст.

Когда вы уверены, что всё готово, время провести экскурсию для выбранной вами целевой аудитории.

Для того, чтобы члены жюри смогли оценить проделанную вами работу, необходимо снять проведённую экскурсию на видео. Разместите это видео на одном из сервисов - Гугл.Диск, Яндекс.Диск или облако Mail.ru, скопируйте ссылку на него и вставьте в таблицу достижений напротив своей команды в столбце "Экскурсоводы".

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ:

- **СТРУКТУРА ЭКСКУРСИИ, СООТВЕТСТВИЕ**
НАЗВАНИЯ
СОДЕРЖАНИЮ, ЛОГИЧНОСТЬ ИЗЛОЖЕНИЯ И
СТИЛЬ - до 5 баллов;
- **ПОЛНОТА, ДОСТОВЕРНОСТЬ, ТОЧНОСТЬ**
СОДЕРЖАНИЯ - до 5 баллов;
- **ВЛАДЕНИЕ МАТЕРИАЛОМ ЭКСКУРСИИ,**
КОМПЕТЕНТНОСТЬ ЭКСКУРСОВОДА,
ЭМОЦИОНАЛЬНОСТЬ, КОММУНИКАТИВНАЯ
КУЛЬТУРА, ОБРАЗНОСТЬ ЯЗЫКА,
АРТИСТИЗМ - до 5 баллов.

ВСЕГО ЗА ЭТО ЗАДАНИЕ КОМАНДА СМОЖЕТ
ЗАРАБОТАТЬ ДО 15 БАЛЛОВ

ЗАДАНИЕ НЕОБХОДИМО
ВЫПОЛНИТЬ ДО 21 МАРТА
2021 ГОДА!

КАЛЕНДАРЬ ИГРЫ "Я АКТИВИСТ МУЗЕЯ"

КАЛЕНДАРЬ ИГРЫ "Я АКТИВИСТ МУЗЕЯ!"

ФЕВРАЛЬ

1

ДО 25 ЯНВАРЯ

Регистрация команд, знакомство с
условиями проведения

2

С 1 ПО 7 ФЕВРАЛЯ

"Давайте познакомимся!"

3

С 8 ПО 14 ФЕВРАЛЯ

Этап "Музейная разминка"

ФЕВРАЛЬ -

МАРТ

4

С 15 ПО 21 ФЕВРАЛЯ

Этап "Поисковики"

5

С 22 ПО 28 ФЕВРАЛЯ

Этап "Фондовики"

6

С 1 ПО 7 МАРТА

Этап "Исследователи"

МАРТ

7

С 8 ПО 14 МАРТА

Этап "Оформители"

8

С 15 ПО 21 МАРТА

Этап "Экскурсоводы"

9

С 22 ПО 26 МАРТА

Подведение итогов, награждение

© Прудникова Наталья Константиновна, методист высшей квалификационной
категории муниципального учреждения дополнительного образования
«Вейделевский районный Дом детского творчества»
тел.: 8-47-237-5-55-68
e-mail: ddt_vejd@mail.ru