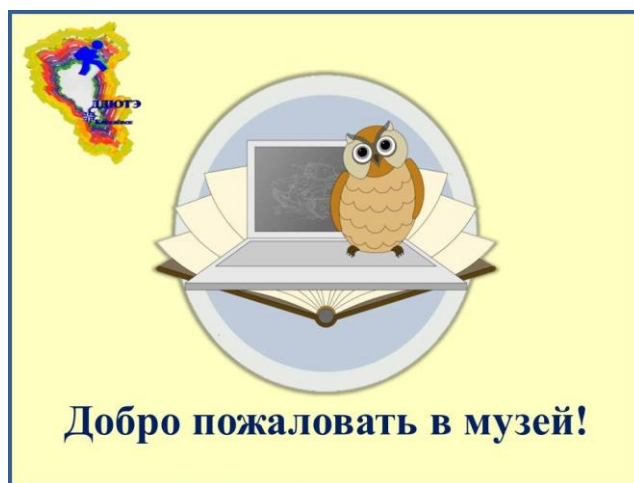


Управление образования Киселевского городского округа
Муниципальное автономное учреждение
«Дом детского и юношеского туризма, экскурсий»
(МАУ ДО ДДЮТЭ)

Принята на заседании
педагогического совета
протокол № 1 от 09.08.2022г.

УТВЕРЖДАЮ:
директор МАУ ДО ДДЮТЭ
В.Н. Лобанов
Приказ № 121 от 09.08.2022г.



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
туристско - краеведческой направленности
«Добро пожаловать в музей!»**

Стартовый уровень

Возраст учащихся: 13-17 лет

Срок реализации: 1 год

Разработчик:
Гаева Дарья Евгеньевна,
педагог дополнительного
образования

Киселёвский городской округ, 2022

СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ.....	...3
1.1. Пояснительная записка	...3
1.2. Цель и задачи программы	...6
1.3. Учебно-тематический план и содержание программы	...6
1.4. Планируемые результаты	...12
 РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	 ...13
2.1. Календарный учебный график	...13
2.2. Условия реализации программы	...13
2.3. Формы контроля	...15
2.4. Оценочные материалы	...16
2.5. Методические материалы	...16
2.6. Список литературы	...17
 ПРИЛОЖЕНИЯ	
• Приложение №1 Контрольно-оценочные материалы.....	...19

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Добро пожаловать в музей!» имеет туристско-краеведческую **направленность** и реализуется в рамках муниципального заказа на услуги дополнительного образования.

Нормативно-правовое обоснование. В настоящее время содержание, роль, назначение и условия реализации программ дополнительного образования закреплены в следующих нормативных документах:

- Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);
- Изменения в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» 273-ФЗ в части определения содержания воспитания в образовательном процессе с 1.09.2020;
- Указа Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года», определяющего одной из национальных целей развития Российской Федерации предоставление возможности для самореализации и развития талантов;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 «Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ» (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации от 18 сентября 2017 г., регистрационный № 48226);
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242. «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ» (включая разноуровневые программы);
- Концепция развития дополнительного образования детей в Российской Федерации / Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Региональные и муниципальные документы по ПФДО (Приказ Департамента образования и науки Кемеровской области «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей» (от 05.05.2019 г. № 740), Распоряжение администрации Киселевского городского округа №191-р от 22.04.19 «Об утверждении Положения о

- персонифицированном дополнительном образовании в Киселевском городском округе и др.).
- Устав МАУ ДО ДДЮТЭ.
- Положение МАУ ДО ДДЮТЭ (муниципальное) «Положение о разработке, структуре и порядке утверждения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в образовательных организациях Киселёвского городского округа» (от 30.04.2021 г.)

Предметные области программы: история, краеведение, литература, музейное дело, информационные технологии.

Актуальность программы. Музей в образовательной организации является компонентом воспитательной системы, площадкой для самореализации подростков, местом приобретения опыта самостоятельной социально-значимой деятельности и механизмом гражданско-патриотического воспитания обучающихся, формирования у них российской гражданской идентичности, осознанного и уважительного отношения к истории и культуре малой Родины. Ознакомление обучающихся с материальной и духовной культурой так же содействует формированию их личностных качеств. Во многом этому способствуют музеи образовательных организаций.

Отличительные особенности программы. Программа направлена на формирование у учащихся навыков создания новых музейных (в том числе информационных) продуктов, адресованных сверстникам, что будет способствовать продвижению музея образовательной организации, повышению уровня его открытости и доступности. При этом особое значение приобретает использование современных инструментов при разработке позитивного музейного контента.

Привлечение молодых граждан к созданию музейных порталов, их наполнению и продвижению, позволяет не только дополнить существующий контент патриотического воспитания доступными и привлекательными для молодёжной аудитории материалами, но и создает условия для появления у них опыта самостоятельной деятельности по формированию у сверстников патриотических чувств.

Занятия по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Добро пожаловать в музей!» дают возможность учащимся повысить свою компетентность в области музейной, экскурсионной деятельности информационных технологий.

В результате на выходе ожидаемо обновление содержания, форм и методов музейной работы в образовательных организациях, и, как следствие, повышение уровня востребованности ресурсов данных музеев как эффективного средства патриотического воспитания.

Программа имеет стартовый **уровень** усвоения.

Программа «Добро пожаловать в музей!» **модифицированная**, составлена на основе программы Д.В. Смирнова «Юные музейеды». (Сб. «Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное и основное

образование» под ред. В.А. Горского. Москва «Просвещение», 2014 г).

Адресат программы. Учащиеся 13-17 лет. Данный возраст характеризуется несогласованностью убеждений, нравственных идей и понятий с поступками, действиями, поведением. Работа по программе, поэтому направлена на формирование нравственного опыта, развитие системы справедливых оценочных суждений.

Наполняемость групп и особенности набора учащихся.

Минимальное количество учащихся в 1 учебной группе – 7 человек, максимальное количество учащихся в 1 учебной группе – 12. Состав группы разновозрастной. Комплектование групп осуществляется в свободной форме по заявлению родителей (законных представителей) учащихся. Для прохождения программного курса не требуется медицинская справка. Обучение по программе предусмотрено учащимися без ОВЗ.

Объем и срок освоения программы. Рассчитана на 1 год обучения. Общее количество часов на реализацию программы – 72.

Режим занятий, периодичность и продолжительность. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу или 1 раз в неделю по 2 часа. Общее количество часов в неделю – 2 ч. Продолжительность одного академического часа - 40 мин. Перерыв между учебными занятиями групп не менее 10 минут.

Форма обучения – очная. Программа может быть реализована с использованием дистанционных образовательных технологий.

Особенности организации образовательного процесса. Программа реализуется в условиях учреждения дополнительного образования. Содержание и условия реализации образовательной программы соответствуют возрастным и индивидуальным особенностям учащихся.

В случае реализации программы с использованием дистанционных технологий образовательный процесс организуется в форме видеоуроков, с использованием социальных сетей, WhatsApp и т.д. Видеоуроки могут отправляться учащимся по электронной почте. При необходимости педагогом проводятся индивидуальные консультации с учащимися с использованием приложения для ВКС Zoom, Skype. Контроль выполнения заданий фиксируется посредством фотоотчетов, видеоотчетов, размещаемых детьми и (или родителями) по итогам занятия в группе WhatsApp или на электронную почту педагога (по согласованию).

Педагогическая целесообразность.

Педагогическая целесообразность обусловлена важностью создания условий для формирования у подростков региональной и гражданской идентичности. Учебная деятельность в соответствии с данным планированием обеспечивает развитие интеллектуальных умений, творческих способностей учащихся необходимых для дальнейшей самореализации и формирования личности.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: формирование и развитие у учащихся компетенций, способствующих популяризации, повышению открытости и доступности ресурсов музеев образовательных организаций.

Задачи программы:

Образовательные:

- познакомить учащихся с интерактивными методами музейной деятельности и их применение в музеях образовательных организаций.

Развивающие:

- развить у учащихся интерес к музейной работе посредством использования информационных и коммуникационных технологий.

- развить у учащихся навыки поиска, анализа и обработки информации, представленной в различных источниках.

- развить у учащихся логическое мышление, речь, память, стремление к постоянному развитию и самообразованию.

Воспитательные:

- воспитать гражданина своего Отечества, знающего исторические, культурные ценности и традиции своего народа, заботящегося о процветании Родины и региона.

1.3. Учебно-тематический план и содержание программы

№ п/п	Наименование раздела (темы)	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Вводное занятие «Добро пожаловать в музей!»	1	-	1	Кроссворд на тему «Интерактивные технологии в музее»
	Раздел 1. «Социальный маркетинг»	6	3	3	Создание эмблемы-символа музея.
1.1	Музей образовательной организации как объе	2	1	1	

	кт маркетинга				
1.2	Технологии продвижения туристских ресурсов	2	1	1	
1.3	Применение туристских ресурсов в музеях образовательных организаций	2	1	1	
Раздел 2. «Информационные ресурсы музея»		44	17	27	Создание макета одностраничного сайта музея.
2.1	Музейное сообщество в социальной сети	2	2	-	
2.2	Создание виртуальной площадки музея в социальных сетях	6	2	4	
2.3	Тематическое сообщество в социальной сети как информационная площадка музея	6	2	4	
2.4	Сайт музея образовательной организации	6	2	4	
2.5	Сопровождение сайта музея образовательной организации	6	2	4	
2.6	Видеоблог музея образовательной организации	6	2	4	
2.7	Аудиогид	6	2	4	
2.8	Аудиотур	6	2	4	
Раздел 3. «Интерактив в музее»		20	7	13	Разработка макета интерактивной зоны в музее.
3.1	Интерактивная экскурсия	6	2	4	
3.2	Мастер-класс в музее как интерактивная форма обучения и обмена опытом	6	2	4	
3.3	Интеллектуально-познавательная игра в музее	6	2	4	

3.4	Интерактивная зона для посетителей	2	1	1	
Итоговое занятие «Добро пожаловать в музей!»		1	-	1	Итоговый тест по программе «Добро пожаловать в музей!»
ВСЕГО:		72	25	47	

1.3.2. Содержание программы

Вводное занятие «Введение в программу «Добро пожаловать в музей!» (2 часа).

Теория. Цели и задачи программы. Краткое введение в курс. Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в учреждении. ПДД. Режим занятий.

Практика. Составление кроссворда на тему «Интерактивные технологии в музее».

Форма контроля: кроссворд на тему «Интерактивные технологии в музее».

Раздел 1. «Социальный маркетинг»

Музей образовательной организации как объект маркетинга

Теория. Основные понятия и задачи маркетинга. Современные тенденции в международном туризме и их влияние на маркетинг.

Музей образовательной организации как объект маркетинговой деятельности. Виды музеев, их функции и задачи. Особенности музея в образовательной организации. Музейный предмет, экспозиция и выставка. Фонды музея.

Виды культурно-просветительской деятельности музея. Музейная коммуникация. Использование современных музейных технологий. Информационная открытость.

Применение методики SWOT-анализа для выявления сильных и слабых сторон музея.

Основные средства для формирования позитивного имиджа музея. Атрибутика, элементы фирменного стиля. Сувенирная линейка. Эмблема — символ музея. Требования к разработке эмблемы-символа музея. Допустимые форматы и объём, размер изображения, лаконичность. Отражение в эмблеме тематики музея, понятность образов, качество художественного исполнения. Уникальность и оригинальность.

Практика. Создание эмблемы-символа музея.

1.2. Технологии продвижения туристских ресурсов (2 ч.).

Теория. Покупательское поведение в индустрии туризма и факторы, его определяющие. Методы изучения спроса потребителя. Разработка анкет для опроса потребителей.

Комплекс маркетинга. Инструменты маркетинга туристских дестинаций. Методы формирования спроса и стимулирования сбыта (ФОССТИС). Реклама и PR как средство продвижения туристского продукта. Технологии продвижения туристических ресурсов. Технологии обратной связи с посетителями музеев.

Практика. Разработка концепции музейного события, комплекса мероприятий по его продвижению.

1.3. Применение туристских ресурсов в музее образовательной организации (2 ч.).

Теория. Событие в музее. Название мероприятия, целевая аудитория, сезон проведения, продолжительность. Определение площадок проведения и содержание их деятельности. Формирование календаря событий. Применение маркетинговых технологий для продвижения музейного события. Символика события в музее. Коммуникационное сопровождение музейного события.

Практика. Разработка форм обратной связи с посетителями музея.

Раздел 2. Информационные ресурсы музея (44 часа)

2.1. Музейное сообщество в социальной сети (2 ч.).

Теория. Название, описание сообщества. Собственный адрес ресурса в сети интернет. Форматы сообщества: тематическое сообщество, публичная страница, открытое сообщество.

2.2. Создание виртуальной площадки музея в социальных сетях (6 ч.).

Теория. Выбор формата сообщества в соответствии с решаемой задачей и набором его инструментария.

Графический дизайн сообщества: обложка, миниатюра. Настройка параметров сообщества. Кнопка «Управление».

Инструменты сообщества: лента новостей, фотоальбомы, мероприятия, истории, обсуждения, видеотрансляции.

Инструменты активизации участников сообщества: обсуждения, опросы, комментарии, ссылки, хэштеги.

Модерация сообщества. Составление контент-плана.

Практика. Создание сообщества музея в социальной сети.

2.3. Тематическое сообщество в социальной сети как информационная площадка музея (6 ч.).

Теория. Требования к написанию постов в социальных сетях: структура, присутствие наименований, объем текста, его логичность и целостность. Культура речи.

Использование элементов символики музея в новостных сообщениях и оформлении ресурса.

Формирование целевой аудитории сообщества, построение коммуникаций. PR сообщества внутри социальной сети.

Практика. Написание и публикация тематических постов.

2.4. Сайт музея образовательной организации (4 ч.).

Теория. Технические аспекты создания сайта. Основные платформы для создания сайтов (WordPress, Sitepro, bm 360, LPMotor, Borstch, Nethouse, Sway,

Drupal, Joomla, Tilda Publishing и др.). Конструкторы сайтов. Поиск доменного имени и хостинга. Регистрация. Настройка веб-сайта.

Выбор темы, шаблона. Дизайн, оформление и персонализация.

Разработка системы навигации по сайту.

Создание качественного контента. Представление материалов на сайте музея образовательной организации. Рекомендации к наполнению разделов сайта. Рекомендуемые структурные элементы информационного ресурса:

- «Общая информация о музее»
- «Музейная история»
- «Фотогалерея»
- «Музейный маршрут»
- «Музейное занятие»
- «Инновационные технологии в музее»
- «Музейная мастерская»

Практика. Создание макета одностраничного сайта музея.

2.5. Сопровождение сайта музея образовательной организации (6 ч.).

Теория. Виды сопровождения. Для чего нужно сопровождение. Техническое сопровождение сайта. Информационное сопровождение сайта. Основные периоды потребности в сопровождении сайта. В каких случаях может потребоваться услуга сопровождения сайта. Привлечение посетителей на сайт, PR и построение коммуникаций, проведение опросов.

Практика. Разработка мероприятий по сопровождению сайта музея.

2.6. Videоблог музея образовательной организации (6ч.).

Теория. История создания, характеристики и преимущества видеоблогов. Правила работы сервисов. Выбор площадки (Youtube, Rutube, социальная сеть). Блоггинг – платформы: LiveJournal, Blogger, WordPress, Tilda.

Регистрация, создание канала. Наполнение блога уникальным и востребованным контентом. Заголовки и описания.

Актуальные форматы виртуальной презентации музейного экспоната. Видеоролик о музее образовательной организации. Технические средства, основы видеосъёмки. Требования к разработке видеоролика: законченность сюжета, информационная насыщенность, оригинальность, соответствие законодательству РФ. Индивидуальный стиль. Движение, дикция.

Формирование целевой аудитории видеоблога, набор подписчиков, построение коммуникаций. Онлайн-трансляции. PR видеоблога.

Практика. Создание видеоблога музея.

2.7. Аудиогид(6ч.).

Теория. Конструктивные элементы аудиогuida, их особенности. Этапы разработки: оформление музея, наполнение, разработка мини-экскурсии. Алгоритм конструирования информационного маршрута. Критерии оценки итогового продукта.

Практика. Разработка мини-экскурсии по музею с использованием аудиогuida.

2.8. Аудиотур (6ч.).

Теория. Аудиотур, его содержание.

Элементы тура: достопримечательность, текстовое описание, аудиоистория, фотографии, видео, викторины с вопросами. Содержание навигационной истории. Базовые этапы создания аудиотуров: планирование, подготовка материалов, конструирование. Материалы для создания аудиотура: обложка, текст, аудиоверсия текста, иллюстрации, видеоролики, навигационные подсказки.

Практика. Создание аудиотура.

Раздел 3. Интерактив в музее (20 часов)

3.1. Интерактивная экскурсия (6 ч.).

Теория. Интерактивные экскурсии, их признаки и виды. Формы проведения (с участием экскурсовода, безличная; с очной, дистанционной формой заданий). Использование аудиовизуальных средств. Классификация интерактивных экскурсий: по возрасту и количеству участников; по степени участия экскурсовода; по месту проведения; по способу передвижения.

Экскурсия с элементами театрализации. Экскурсионная квест-игра. Алгоритм подготовки и проведения квест-экскурсии. Подготовка заданий.

Практика. Разработка и проведение квест-игры по экспозициям музея, её анализ.

3.2. Мастер-класс в музее как интерактивная форма обучения и обмена опытом (6 ч.).

Теория. Тематика мастер-классов, цели и задачи. Требования к подготовке и проведению мастер-класса. Алгоритм технологии мастер-класса, основные этапы: представление продукта мастер-класса, мотивационный блок, пошаговая демонстрация технологии изготовления продукта и его изготовление участниками мастер-класса, рефлексия. Приёмы активизации познавательной деятельности участников. Критерии качества подготовки и проведения мастер-класса, условия результативности.

Практика. Разработка мастер-класса в соответствии со спецификой музея, его анализ.

3.3. Интеллектуально-познавательная игра в музее (6 ч.).

Теория. Познание через интеллектуально-познавательные игры. Основы организации, принципы отбора игрового материала. Отбор фактов, имён, дат и их группировка с учётом логических связей, и хронологии развития событий.

Формы дидактических игр, которые могут быть использованы при подготовке интеллектуально-познавательных программ (блиц-турнир, дидактическое домино и лото, игры с привлечением картографического материала, викторина, тестовые карточки, ребус, анаграмма и кругограмма, кроссворд, и др.)

Использование современных информационных технологий при подготовке интеллектуально-познавательных игр.

Практика. Разработка интеллектуально-познавательной игры, проведение игры для посетителей музея, её анализ.

3.4. Интерактивная зона для посетителей (2 ч.).

Теория. Разработка концепции интерактивной зоны. Создание сценариев,

краткого описания общих принципов подачи контентного материала. Составление общих рекомендаций по применению аудиовизуальных технологий. Мультимедиа в музее. Технологии виртуальной и дополненной реальности в экспозиции музеев и выставочных залов.

Практика. Разработка макета интерактивной зоны в музее.

Итоговое занятие «Добро пожаловать в музей!» (1 час).

Теория. Подведение итогов обучения по программе.

Практика. Итоговый тест по программе «Добро пожаловать в музей!».

Формы контроля: итоговый тест по программе «Добро пожаловать в музей!»

1.4. Планируемые результаты

К концу учебного года учащийся будет:

знать:

- исторические, культурные ценности и традиции своего народа;
- интерактивные методы музейной деятельности и их применение в музеях образовательных организаций;

уметь:

- использовать информационные и коммуникационные технологии в музейной работе;
- писать этикетки и текст к музейным предметам;
- оформлять экспозиции;
- составлять текст экскурсии;
- проводить экскурсии, используя различные методические приемы;
- использовать интерактивные методы в музейной деятельности.

В результате обучения по программе учащиеся приобретут такие **личностные качества как** патриотизм и уважительное отношение к историческому наследию своего Отечества и малой Родины.

В результате обучения по программе у учащихся будут сформированы такие **метапредметные компетенции** как:

- умение пользоваться электронными источниками информации;
- умение подбирать и анализировать специальную литературу;
- умение осуществлять учебно-исследовательскую деятельность;
- умение выступать перед аудиторией, вести беседу, участвовать в дискуссии;
- умение аккуратно выполнять работу.

регулятивные: умеет контролировать работу в паре, в группе, оценить свой результат и результат своей группы.

коммуникативные: умеют слушать и понимать высказывания собеседников; умеют договариваться о правилах общения и работы на занятиях и следовать им; умеют строить логическое рассуждение; умеют точно формулировать свои мысли; умеют принимать мысли других людей.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

Год обучения	Объем учебных часов	Всего учебных недель	Режим работы	Кол-во учебных дней	Даты начала и окончания учебных периодов/этапов	Продолжительность каникул
1	72	36	2 занятия в неделю по 1 часу или 1 занятие в неделю по 2 часа	72	01 сентября - 31 мая	29 декабря – 11 января

2.2. Условия реализации программы

Методическое обеспечение

Методы обучения:

1. Словесные методы: беседа, устное изложение, обсуждение литературных произведений;
2. Наглядные методы: показ способов действий, наблюдение;
3. Практические методы обучения.

Формы организации деятельности общения с детьми:

индивидуальная, парная, подгрупповая, коллективная.

При проблемном изложении материала важно не только воспроизведение, осмысление и запоминание учебного материала, но и логика доказательств.

Формы организации учебного занятия. Для реализации программы предусматриваются двухчасовые теоретические занятия (лекции, беседы) в кабинете и практические занятия в помещении музея, а также поездки в музеи ОО и городской краеведческий музей, работа в архивных фондах, библиотеках.

В процессе реализации данной программы учащиеся выбирают наиболее интересный и доступный для себя вид деятельности в школьном музее. Каждый может найти для себя то, что наиболее близко и интересно именно ему. Педагог

при этом решает важную для себя задачу - подготовку заинтересованных в этой деятельности учащихся, которые на протяжении всего обучения будут помогать ему в организации деятельности школьного музея.

Алгоритм учебного занятия:

1. Актуализация знаний, имеющихся у учащихся, для подведения к теме занятия;
2. Усвоение и осмысление новой информации через чтение текста, документов, прослушивание выступлений, лекции;
3. Рефлексия. Обобщение информации, закрепление новых знаний.

Материально-техническое обеспечение:

Средства обучения	количество единиц на группу
Библиотечный фонд (методические пособия)	1
Библиотечный фонд (энциклопедии и справочники)	1
Бумага А4 альбомная	100
Бумага А4 офисная (белая)	300
Интерактивная доска с проектором	1
Канцелярские принадлежности: ручки гелевые/шариковые, простой карандаш, линейка, ластик	12
Флэш-накопитель (USB)	1
Фотоаппарат	1
Компьютер с наличием выхода в Internet	3
Учебный кабинет	1
Музей	1

Информационное обеспечение: : компьютерные программы (Microsoft Office, Microsoft Windows, Power Point 2007), интернет-сервисы (google drive, yandex disk), образовательные сайты (<http://schools.keldysh.ru/labmro>, www.researcher.ru, vernadsky.info, www.issl.dnttm.ru, свободная многоязычная энциклопедия <http://ru.wikipedia.org>), ЦОР и ЭОР (статья в формате Word или PDF, иллюстрация в формате JPEG, аудиозапись mp3; видеозапись mp4, презентация в формате Power Point, таблицы, кроссворды).

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования, реализующий данную программу, должен иметь среднее профессиональное или высшее педагогическое образование и отвечать квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональным стандартам.

2.3. Формы контроля

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов.

Результатом реализации программы «Добро пожаловать в музей!» является определяемый уровень сформированности у подростков навыков самостоятельной работы во время написания тестов, составления тематических кроссвордов, участия в проведении мероприятий в музее, участия в конкурсах разного уровня.

Диагностика результатов обучения осуществляется в несколько этапов:

- *вводный контроль* проводится с целью выявления образовательного уровня учащихся на начало обучения и способствует подбору эффективных форм и методов деятельности для учащихся;
- *промежуточный* - проводится в конце первого полугодия с целью отслеживания уровня освоения программного материала;
- *тематический контроль* позволяет определить степень сформированности знаний, умений и навыков по темам программы, это дает возможность своевременно выявлять пробелы в знаниях и оказывать учащимся помощь в усвоении содержания материала;
- *итоговый контроль* призван определить конечные результаты обучения.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов.

Подведение итогов реализации программы проводится через выполнение тестового задания «Добро пожаловать в музей!».

Демонстрацией образовательных результатов учащихся могут являться фотоотчеты, портфолио учащихся, разработанные совместно с педагогом интерактивные игры, презентации, видеофильмы, тематические посты в социальных сетях.

2.4. Оценочные материалы

Этапы диагностики	Форма диагностики
<i>вводный</i>	Кроссворд «Интерактивные технологии в музее».
<i>промежуточный</i>	Защита проекта или реферата (дети выбирают самостоятельно).
<i>тематический</i>	• создание эмблемы-символа музея; • разработка концепции музейного события, комплекса мероприятий по его продвижению; • разработка форм обратной связи с посетителями музея; • создание сообщества музея в социальной сети; • написание и публикация тематических постов; • создание макета одностраничного сайта музея; • разработка мероприятий по сопровождению сайта музея; • создание видеоблога музея;

	• разработка мини-экскурсии по музею с использованием аудиогuida; • создание аудиотура; • разработка и проведение игры по экспозициям музея; • разработка мастер-класса в соответствии со спецификой музея; • разработка интеллектуально-познавательной игры, проведение игры для посетителей музея; • Разработка макета интерактивной зоны в музее.
итоговый	Тест «Добро пожаловать в музей!»

2.5. Методические материалы

Дидактические материалы

- конспекты занятий по темам;
- интерактивный кроссворд «Водоёмы»
https://docs.google.com/presentation/d/1bq_gyoEbE4rrqtV5OdOXf-za2xt6TZa/edit?usp=sharing&oid=115343549338957656119&rtpof=true&sd=true
- интерактивная игра «Тактика движения на маршруте»
https://docs.google.com/presentation/d/1Mf_q6r7CSR9UusySQ88KYuhaPnf17w93E/edit?usp=sharing&oid=115343549338957656119&rtpof=true&sd=true
- интерактивная игра «Своя игра. Всё о Киселёвске»
<https://docs.google.com/presentation/d/1f668Gub9g8p1XoBBZwe6b2FzgfqnqUxKf/edit?usp=sharing&oid=115343549338957656119&rtpof=true&sd=true>

2.6. Список литературы

Основная литература:

- для педагога:

1. Александрова Н.А. Историко-родословное и историко- биографическое исследование: рекомендации для педагогов и учащихся // Туристско-краеведческое движение «Отечество»: исследования, конференции, конкурсы. Сб. статей: изд. 2-е испр. и доп. - Москва, 2017. - С. 95-102.
2. Баранова Н.П. Воспитание историей. Интерактивные программы в детском историческом музее// Вестник детско-юношеского туризма. 2017. - №2. С.60-63.
3. Гусейнова А.Г. Особенности составления и организации квест-игр патриотической тематики (на примере квест-игры «Мы помним, мы гордимся» посвящённой 70-ти летию Победы в Великой Отечественной войне)// Сервис в России и за рубежом. 2017. - Т. 9, №5 (61). С.185-194.

4. Краеведение и школьные музеи: учебно-методическое пособие / сост. А.И. Персин. - Москва: ФЦДЮТиК, 2018.- 112 с.
5. Музееведение: учебное пособие для высшей школы / сост. Л. Г. Гужова / под ред. Н.В. Мягиной. - Владимир. гос. Ун-та, 2019.
6. Музей школе: перспективы развития: Сб. статей/ под общ. ред. Е.В. Алексеевой. - Москва: НП «Исток», 2018. – 65с.
7. Наследники России: Сб. статей. - Москва: ВООПиК, 2018. – 78с.
8. Наследие в школьном музее: методическое пособие / сост. В.Е. Туманов. Москва: Институт Наследия. 2017.- 244 с.
9. Образовательный музей (педагогический школьный детский): методические рекомендации /сост. М.Ю. Юхневич. Москва: Некоммерческое партнерство Современные технологии в образовании и науке. 2017. - 168 с.
10. Персин А.И. Краеведение и школьные музеи. История, теория, практика. - Москва, 2017.- 98с.
11. Примерное положение о музее образовательного учреждения (школьном музее) [приложение к письму Минобразования РФ от 12 марта 2003 г. № 28-51-181/16]. // «Межведомственный информационный бюллетень». 2019. № 15.
12. Решетников Н.И. Школьный музей и комплектование его собрания: учебное пособие; изд. 2-е, дополненное / под ред. И.Б. Хмельницкой. - Москва: МГУКИ, 2018. - 160 с.
13. Решетников Н. И. Формы массовой работы школьного музея. Методические рекомендации. - Москва, 2018. - 36 с.
14. Рукавишникова Е.В., Васильева Г.А., Жиркова М.В. Социальное проектирование как средство становления гражданской позиции школьников // Дополнительное образование. - №10, 2018. – С. 26-29.
15. Хугаева М.Г. Интерактивность как средство постижения музейной экспозиции /М.Г. Хугаева// Музейный просвет: сб. стат.- Санкт-Петербург, 2019. – С.190-200.
16. Смирнова Д.В. Юные музееведы. – Москва: Просвещение, 2014.- 67с.
17. Школьный музей: методическое пособие / сост. В.Е. Туманов. - Москва: ЦДЮТиК, 2017. - 154 с.
18. Школьный музей-хранитель народной памяти: методическое пособие / сост. В.Е. Туманов. Москва: ФЦДЮТиК, 2019. - 228 с.
- 19.

- для учащихся:

1. Аксельрод В.И. Экскурсии ведут школьники. Вып. 1-4. - Санкт-Петербург: ГОУ «Санкт-Петербург. ГДТЮ, 2017- 63с.
2. Анчиков А.П. В помощь активистам музея образовательной организации. - Москва, 2018. -54с.
3. Живи, Кузнецкая земля!: методическое пособие по краеведению / сост. Л.И. Соловьев.- Кемерово, 2018. - 132 с.
4. Музей воспитывает юных: в помощь педагогу-краеведу /сост. А.Е. Сейненский. - Москва, 2018. - 213 с.

5. Музей и школа: методические рекомендации / под ред. Т.А. Кудриной. - Москва, 2017. - 198 с.
6. Решетников Н.И. Школьный музей и комплектование его собрания: учебное пособие; изд. 2-е, дополненное / под ред. И.Б. Хмельницкой. -Москва: МГУКИ, 2019. -160 с.

- интернет-источники:

1. Березина И.В. Мастер-класс как современная форма методической работы // Фестиваль педагогических идей. Открытый урок. 2017.
URL: <http://festival/1september.ru/articles/531889> (Дата обращения 17.05.2022).

КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

ВВОДНЫЙ КОНТРОЛЬ

Кроссворд «Интерактивные технологии в музее»

Цель: оценка начального уровня знаний и умений учащихся перед началом образовательного процесса по программе.

Форма проведения: кроссворд.

Содержание: учащиеся индивидуально отвечают на вопросы теста.

Форма оценки: уровень (высокий, средний, низкий).

Критерии оценки результатов деятельности.

За каждый правильный ответ 1 балл, итого 11 баллов.

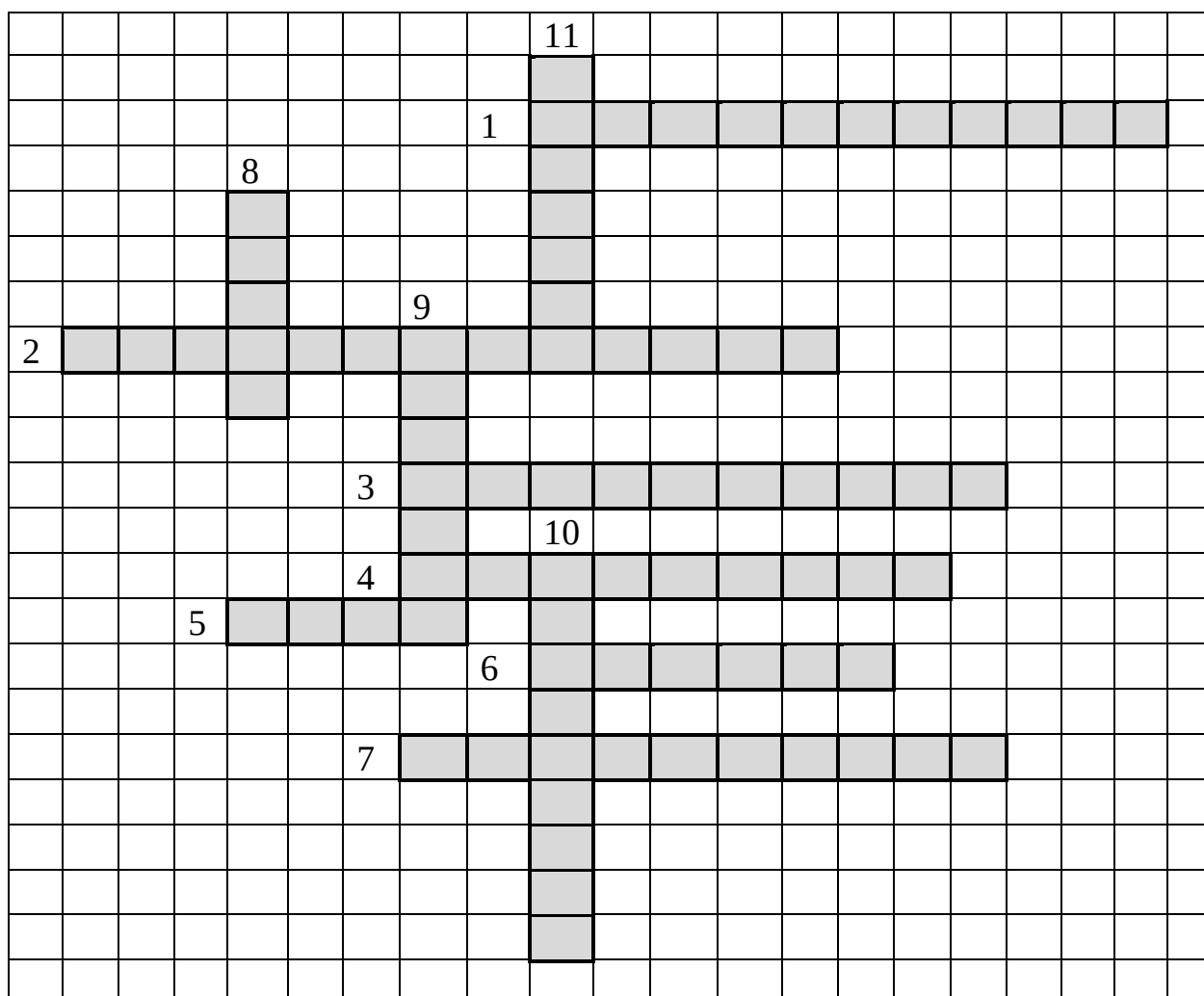
Итоговая оценка уровня усвоения знаний, умений и навыков учащихся выставляется с учетом набранных баллов:

- *оптимальный уровень обученности* – 8-11 баллов;
- *хороший уровень обученности* - 5-7 баллов;
- *допустимый уровень обученности* - до 4 баллов.

Кроссворд «Интерактив в музее».

									11										
									х										
								1	э	к	с	к	у	р	с	о	в	о	д
				8					ш										
				м					т										
				у					е										
				з				9	г										
2	и	н	т	е	р	а	к	т	и	в	н	ы	е						
				й				о											
								н											
								3	т	е	х	н	о	л	о	г	и	и	
								е		10									
								4	н	о	в	и	г	а	ц	и	я		
				5	с	а	й	т		и									
									6	д	и	з	а	й	н				
									е										
								7	с	о	о	б	щ	е	с	т	в	о	

									б										
									л										
									о										
									г										



По горизонтали:

1. Специалист по проведению экскурсий.
2. Новые, перспективные технологии, где обучение происходит во взаимодействии всех детей и педагога.
3. Система форм, методов и средств обучения, благодаря которой обеспечивается наиболее эффективное достижение цели.
4. Система, с помощью которой появляется возможность переходить между страницами Интернет-ресурса.
5. Интернет-ресурс, состоящий из нескольких виртуальных страниц и имеющий свой уникальный адрес.

6. Деятельность по проектированию эстетических свойств веб-интерфейсов, сайтов или веб-приложений.
7. Группа людей (пользователей) в Интернете, объединённых какими-либо идеями, целями, интересами.

По вертикали:

8. Учреждение, занимающееся сбором, изучением, хранением и экспонированием предметов.
9. Информационное содержание сайтов, соцсетей, каналов в мессенджерах.
10. Форма интернет-блога, в котором средством передачи информации является видео.
11. Зарезервированная метка в виде решетки, которую используют как основной способ поиска в соцсетях по тематическим ключевым словам.

ИТОГОВЫЙ КОНТРОЛЬ

Цель: отслеживание уровня освоения программного материала.

Содержание: учащиеся индивидуально отвечают на вопросы теста.

Форма оценки: уровень (высокий, средний, низкий).

Критерии оценки результатов деятельности

За каждый правильный ответ 1 балл, итого 19 баллов

Итоговая оценка уровня усвоения знаний, умений и навыков учащихся выставляется с учетом набранных баллов:

оптимальный уровень обученности – 15-19 баллов;

хороший уровень обученности - 8-15 баллов;

допустимый уровень обученности - до 8 баллов.

Тест «Добро пожаловать в музей»

1. Что означает в переводе слово «museion»?
 - a. Музей**
 - b. Место, посвященное музам
 - c. Музыка
2. Музеи по принадлежности бывают:
 - a. Государственные**
 - b. Республиканские
 - c. Общественные**
 - d. Частные**
3. Что такое аудиогид?
 - a. Аудиовизуальный справочник о городе, историческом месте, музее, туристическом маршруте.**

- b. Это фонограмма, используемая для самостоятельного знакомства с экспозициями, достопримечательностями, а также устройство для ее воспроизведения.**
 - c. Фонд сырьевых материалов
- 4. Социальные сети – это?
 - a. Веб-сайт**
 - b. Книга
 - c. Общение с друзьями
- 5. Социальные сети являются мощным инструментом ..., поскольку пользователи добровольно публикуют информацию о себе, своих взглядах, интересах, предпочтениях и так далее:
 - a. Маркетинговых исследований**
 - b. Общения
 - c. Знакомств с друзьями
- 6. Объёмное воспроизведение внешнего вида объекта, которое создаётся в определенном масштабе:
 - a. Макет**
 - b. Модель
 - c. Муляж
 - d. Этикетка
- 7. Способом привлечения клиентов через социальные сети является:
 - a. Реклама
 - b. Создание компаниями сообществ в социальных сетях**
 - c. Визитные карточки
- 8. Специалист по проведению экскурсий – это:
 - a. Гид
 - b. Краевед
 - c. Экскурсовод**
- 9. Свойства хэштега:
 - a. Выделять главную мысль сообщения, используя ключевые слова
 - b. Привлекать клиентов в социальные сети
 - c. Обеспечивать быстрый поиск по интересующим темам
- 10. Как называется музейный предмет, выставленный для обозрения?
 - a. Экспонат**
 - b. Музейный стенд
 - c. Музейный фонд
- 11. Что такое архив?
 - a. Учреждение, которое собирает и хранит старые и современные документы, которые не открыты для общего обозрения и пользования**
 - b. Собрание памятников
 - c. Склад для старых вещей
- 12. Что такое сайт?
 - a. Отдельный документ в Интернете, содержащий текст, графику, звук и т.п.

- b. Совокупность веб-страниц, оформленных в одном стиле и объединённых общей концепцией**
 - c. Личная страница в Интернете
- 13. Исследование – это
 - a. Проведение опытов
 - b. Интервьюирование
 - c. Поиск новых знаний. Научный процесс изучения чего-либо**
 - d. Мозговой штурм
- 14. Как взаимосвязаны объект и предмет исследования?
 - a. Они являются синонимами
 - b. Предмет является частью объекта**
 - c. Объект является частью предмета
- 15. Интерактивные технологии в деятельности музея:
 - a. Квест-игра по экспозициям музея
 - b. Мастер-класс в соответствии со спецификой музея**
 - c. Интеллектуально-познавательная игра в музее**
 - d. Музей в чемодане**