

УЧЕБНАЯ (МУЗЕЙНАЯ) ПРАКТИКА

1. Цели проведения практики

Содействие становлению универсальных компетенций бакалавра путем ознакомления с основами социокультурного проектирования, приемами и методами разработки музейных программ, теорией и историей развития образовательной деятельности музея, направлениями взаимодействия музея и образовательных учреждений.

2. Место практики в структуре ОПОП

Прохождение данной практики является необходимой основой для последующего изучения дисциплин «История (история России, всеобщая история)», «Методика обучения (образование по профилю)», «Основы вожатской деятельности», «Основы государственной политики в сфере межнациональных и межконфессиональных отношений», «Психология», «Технология и организация воспитательных практик (классное руководство)», «Философия», «Историко-культурное наследие Волгоградской области», «История российской государственной символики», прохождения практик «Производственная (педагогическая) практика», «Учебная (технологическая по психологии) практика», «Учебная (технологическая, проектно-технологическая) практика».

3. Требования к результатам прохождения практики

В результате прохождения практики выпускник должен обладать следующими компетенциями:

- способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде (УК-3);
- способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах (УК-5).

В результате прохождения практики обучающийся должен:

знать

- методы и принципы организации образовательного процесса в условиях музея;
- принципы организации проектной деятельности в условиях музея;
- принципы реализации игровых технологий в условиях музея;
- принципы и этапы процесса проектирования;

уметь

- анализировать существующие образовательные музейные практики;
- проектировать и реализовывать авторские игровые технологии в условиях музея;
- разрабатывать и реализовывать образовательные проекты в условиях музея;

владеть

- навыками анализа и обработки результатов наблюдения, беседы, интервью, специальной документации;
- навыками проектирования дидактических и ролевых игр в условиях музея;
- навыками проектирования и реализации образовательных проектов в условиях музея.

4. Объём и продолжительность практики

количество зачётных единиц – 3,
общая продолжительность практики – 2 нед.,
распределение по семестрам – 1.

5. Краткое содержание практики

Образовательный потенциал музея.

Знакомство с образовательным потенциалом музея и особенностями организации педагогического процесса в его условиях

Участие детей в музейных и социальных проектах.

Знакомство образовательными, социальными и культурными проектами и практиками, реализуемыми в музее

Игровые технологии в музейной педагогике.

Разработка и реализация дидактических и ролевых игр, квестов и челленджей, ориентированных на детскую аудиторию музея

Образовательные проекты в музее.

Разработка и реализация образовательного проекта в стенах музея

6. Разработчик

Рамзаева Екатерина Николаевна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры теории и методики обучения изобразительному искусству и дизайна костюма.