

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 «Графика», «Дополнительное образование в области изобразительного и декоративно-прикладного искусства», «Компьютерная графика», «Методика обучения изобразительному искусству», «Обучение лиц с ОВЗ и особыми образовательными потребностями», «Основы медицинских знаний», «Педагогика», «Педагогический рисунок и методика организации учебных постановок», «Скульптура и пластическое моделирование», «Технологии цифрового образования», «Цветоведение и колористика», «Основы музейной педагогики», «Печатная графика», «Современное искусство и креативная индустрия», «Художественная обработка ткани», «Художественное оформление в школе», «Художественные материалы и техники в декоре интерьера», «Эмальерное искусство», прохождения практик «Производственная (педагогическая вожатская) практика», «Производственная (педагогическая практика по профилю "Дополнительное образование") практика», «Производственная (педагогическая) практика», «Производственная (педагогическая) практика (стажерская)», «Производственная (педагогическая, классное руководство, тьюторство, воспитательная работа в ОО и ДО) практика», «Производственная (пленэрная) практика», «Учебная (технологическая по обучению лиц с ОВЗ) практика», «Учебная (технологическая по психологии) практика», «Учебная (технологическая, проектно-технологическая) практика», «Учебная технологическая (проектно-технологическая) практика (проектно-творческая)».

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