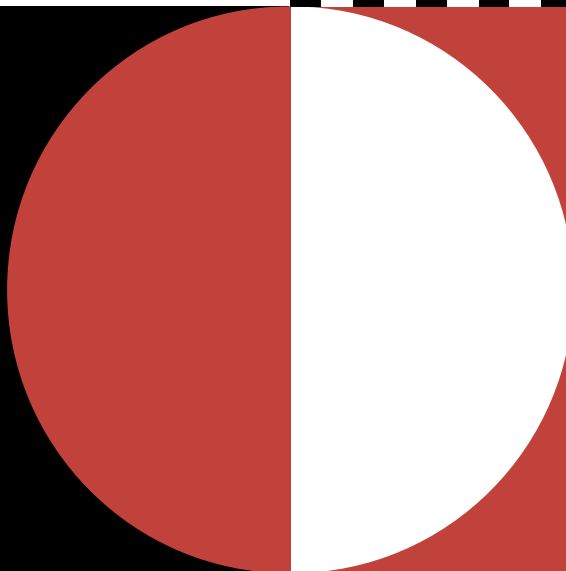


ТИПОВОЕ КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

**ДЛЯ ВУЗОВСКОГО ЧЕМПИОНАТА
ЧЕМПИОНАТНОГО ЦИКЛА 2022г.**

**КОМПЕТЕНЦИИ
«МУЗЕЙНАЯ ПЕДАГОГИКА»**

**ДЛЯ ОСНОВНОЙ ВОЗРАСТНОЙ
КАТЕГОРИИ
17-35 лет**



Конкурсное задание включает в себя следующие разделы:

1. Форма участия в конкурсе:	3
2. Общее время на выполнение задания:	3
3. Задание для конкурса	3
4. Модули задания и необходимое время	4
5. Критерии оценки.	22
6. Приложения к заданию.	23

1. Форма участия в конкурсе: Индивидуальный конкурс
2. Общее время на выполнение задания: 12 ч. 5 мин.
3. Задание для конкурса

Содержание конкурсного задания охватывает направления работы музейного педагога – специалиста, организующего музейно-педагогический процесс с помощью музейных средств и обеспечивающего непосредственное общение (восприятие) посетителя (потребителя музейной услуги) с музейным предметом, музейной средой, музейной информацией в рамках заданной этим процессом программы.

Конкурсное задание включает выполнение работ по проектированию и планированию музейных культурно-образовательных программ и активностей, разработке методического сопровождения и информационных материалов к данным программам, реализации и проведению музейных культурно-образовательных программ на конкурсной площадке.

Конкурсное задание имеет 4 модуля.

Для модулей В и D конкурсанты выполняют подготовительные работы согласно конкурсному заданию:

- для работы над модулем В не менее, чем за 1 месяц до чемпионата в **Приложении 1** к Конкурсному заданию указывается краткое описание тематики экспозиции, на основе которой на чемпионате будет выполняться разработка и проведение фрагмента урока в музее.

- для работы над модулем D не менее чем за 1 месяц до чемпионата в **Приложении 2** к Конкурсному заданию указываются параметры, на основе которых конкурсанты разрабатывают и проводят фрагмент музейной программы с элементами театрализации. Задание по модулю D может предусматривать подготовку (опционально) и согласование тулбокса (форму описания тулбокса см. в **Приложении 3**).

«Кейсы» для заданий по модулям А (параметры для создания тематического мультимедийного музейного образовательного контента), В (параметры для разработки фрагмента урока в музее) и С (параметры для разработки музейной

квест-игры) озвучиваются Главным экспертом на момент начала работы над модулем на чемпионате.

Для выполнения заданий по модулям конкурсант может использовать интернет-ресурсы электронных библиотек, а также интернет-ресурсов, предназначенных для создания интерактивного мультимедийного контента (могут быть использованы при выполнении модуля А). Таким образом разрешается вход конкурсантов в личные кабинеты на порталах электронных библиотек, а также в личные кабинеты на интернет-ресурсах, предназначенных для создания интерактивного мультимедийного контента, при этом конкурсант должен иметь их заблаговременно и заявить об использовании таких кабинетов в день С-1. Проверка личных кабинетов на предмет отсутствия заготовок осуществляется Главным и Техническим экспертами, фиксируется в протоколе. Повторная проверка осуществляется перед началом работы над модулем и также фиксируется в протоколе. Конкурсант должен уведомить Технического и Главного экспертов об использовании указанных выше интернет-ресурсов до начала работы над модулем, даже если личный кабинет для работы не требуется.

Оценка производится в отношении как работы над модулями, так и в отношении процесса выполнения конкурсной работы. Если конкурсант не выполняет требования техники безопасности, подвергает опасности себя или других конкурсантов, такой конкурсант может быть отстранен от конкурса.

Конкурсное задание должно выполняться помодульно. При этом последовательность выполнения модулей не зависит от алфавитного порядка букв в обозначении модулей и может варьировать в рамках SMP-плана чемпионата.

Для корректной оценки выполнения модулей Конкурсного задания необходимо включить в состав экспертного жюри не менее одного действующего эксперта/специалиста в области музейной педагогики, представителя музея, предоставляющего экспозицию для организации работы на конкурсной площадке, представителей музеев-партнеров.

4. Модули задания и необходимое время

Таблица 1.

Наименование модуля		Соревновательный день (С1, С2, С3)	Время на задание
A	Создание тематического мультимедийного музейного образовательного контента	C2	3 часа 30 минут 3 часа 15 минут + 15 минут на представление результатов
B	Разработка и проведение урока в музее	C1	4 часа 35 минут 3 часа 15 минут минут на разработку + 1 час на репетицию + 20 минут на проведение урока
C	Разработка музейной квест-игры	C2	3 часа 30 минут 3 часа 15 минут + 15 минут на представление результатов
D	Разработка и проведение музейной программы с элементами театрализации	C1	30 минут на проведение фрагмента программы

Модуль А. Создание тематического мультимедийного музейного образовательного контента

Продолжительность: 3 часа 30 минут (3 часа 15 минут на разработку + 15 минут на представление результатов)

Алгоритм работы

Модуль состоит из 2 этапов:

- на первом этапе конкурсному необходимо спроектировать тематический мультимедийный музейный образовательный контент (напр., интерактивная викторина, игра и т.п.), который можно было бы разместить на информационном ресурсе музея или на мультимедийном оборудовании в экспозиции. Продолжительность первого этапа - 3 часа 15 минут.
- на втором этапе конкурсант представляет результаты работы и демонстрирует спроектированный тематический мультимедийный музейный образовательный контент. Продолжительность второго этапа - 15 минут.

Особенности выполнения задания

1 этап

1) Параметры для проектирования тематического мультимедийного музейного образовательного контента

Перед началом работы над модулем Главный эксперт озвучивает параметры для выполнения задания:

- описание экспозиции / экспозиционного раздела / экспоната(ов) / вспомогательного тематического направления (на основе фондовых коллекций и направлений научной деятельности музея), для которой(ого/ых) планируется проектирование контента;
- цель проектирования контента;
- характеристики целевой аудитории (возраст, интересы и пр.), для которой планируется проектирование контента;
- ресурс или оборудование, на котором планируется использование контента (напр., сенсорный киоск в экспозиции, сайт музея и т.п.);
- время взаимодействия посетителя музея с контентом (напр., ознакомительно в течение 2 минут / для более детального разбора особенностей экспоната в течение 3 минут / для проверки знаний по теме экспозиции в течение 3 минут и т.п.).

Важным является соблюдение таких условий к содержанию контента как:

- создание культурно-образовательных ресурсов для музейных аудиторий (в т.ч. туристических игр) на основе музейных коллекций, направлений работы музея, исторических фактов, местных культурных особенностей и достопримечательностей и пр.,
- образовательная значимость контента (историческая, художественная, культурная, научная и пр.): т.е. контент должен выполнять в первую очередь образовательную функцию, при этом образовательная составляющая контента должна преобладать над развлекательной.

Технические параметры тематического мультимедийного музейного образовательного контента:

- контент выполняется в виде презентации в редакторе PowerPoint;

- интерактивность контента (навигация по презентации/слайдам, переход по гиперссылкам, использование анимации и т.п.) обеспечивается конкурсантом таким образом, чтобы при демонстрации контента могла быть передана / воспроизведена «работа» контента на информационном ресурсе или интерактивном оборудовании (напр., при ответе на вопрос даны 3 варианта, при нажатии на правильный ответ – переход к следующему вопросу или слайду и т.п.);

– количество слайдов презентации определяется конкурсантом в зависимости от содержания контента;

– первый слайд – титульный лист с указанием ФИО конкурсанта и названием контента;

– соблюдение принятых правил орфографии, пунктуации, сокращений и правил оформления текста (отсутствие точки в заголовках и т.д.);

– лаконичность текста на слайде;

– расположение информации на слайде (предпочтительно горизонтальное расположение информации);

– качество изображений: изображения должны быть четкими, с хорошим разрешением;

– читаемость текста на фоне слайда презентации (текст должен быть отчетливо виден на фоне слайда);

– использование для фона слайда комфортного для восприятия тона;

– целесообразность и удобство анимации (не перегружать презентация анимационными эффектами);

– завершающий слайд (информация на данном слайде определяется конкурсантом).

**Контекст и/или его элементы могут быть разработаны на интернет-ресурсах с использованием различных технических возможностей. В этом случае должен быть соблюден принцип равенства условий для всех конкурсантов, а именно: такой онлайн-ресурс должен быть доступным, бесплатным, не требовать скачивания и установки программы на компьютер / ноутбук.*

Если работа на таком интернет-ресурсе будет осуществляться конкурсантом в личном кабинете, то конкурсант обязан об этом уведомить Технического и Главного экспертов в день С-1. Конкурсант должен уведомить Технического и Главного экспертов об использовании таких порталов до начала работы над модулем, даже если личный кабинет для работы не требуется.

Использование конкурсантом подобных ресурсов и технологий не является объектом оценки, т.е. не подлежит оценке в качестве отдельного элемента и дополнительных ИТ-навыков конкурсанта, а лишь позволяет конкурсанту использовать при необходимости дополнительные технические возможности при проектировании контента.

Работа конкурсанта с подобными ресурсами и технологиями означает, что конкурсант самостоятельно владеет навыками их использования, поэтому Технический эксперт не оказывает конкурсанту помощь на предмет их использования во время проведения соревнований.

Конкурсант не вправе требовать наличие каких-либо дополнительных установленных программ на компьютере / ноутбуке и дополнительных характеристик компьютера / ноутбука кроме тех, которые указаны в конкурсной

документации, а именно: редактор PowerPoint и указанные в инфраструктурном листе описания и характеристики оборудования.

Скачивание, установка на компьютер / ноутбук иных программ в ходе выполнения задания по модулю и их использование конкурсантом запрещено.

2) Проектирование тематического мультимедийного музейного образовательного контента

Конкурсанту необходимо в течение 3 часов 15 минут спроектировать тематический мультимедийный музейный образовательный контент в соответствии с озвученными Главным экспертом параметрами для выполнения задания. Формат контента конкурсант определяет самостоятельно (викторина, игра, интерактивные текстовые блоки и т.п.).

Контент должен представлять собой «законченный продукт», готовый к полноценному использованию, имеющий начало и завершение, структуру и навигацию, сценарность и визуализацию, интерактивность и детальную проработку информационного наполнения.

Конечным результатом проектирования контента должна быть презентация в редакторе PowerPoint (или иной продукт такой работы в случае использования технических возможностей на интернет-ресурсах), с помощью которой будет воспроизводиться данный контент. Спроектированный контент необходимо будет продемонстрировать в ходе представления результатов работы по модулю во втором этапе модуля.

Спроектированный контент конкурсанту необходимо сдать Главному эксперту до окончания первого этапа модуля (переместить в специальную системную папку / отправить на указанную в задании электронную почту / скопировать на флэш-накопитель).

**Во время проведения 1-го этапа модуля включены регламентированные перерывы продолжительностью 5 минут после каждые 45 минут выполнения задания.*

2 этап

3) Представление результатов работы по модулю и демонстрация тематического мультимедийного музейного образовательного контента

Каждому конкурсанту отводится не более 2 минут на подготовку презентации (подготовка / запуск презентации PowerPoint). После этого конкурсант устно представляет результаты работы по модулю и демонстрирует разработанный контент (презентацию). Время на представление результатов работы по модулю и демонстрацию контента составляет не более 10 минут.

Демонстрация контента производится с использованием оборудования конкурсной площадки (в зависимости от оборудования площадки): проекционного экрана, проектора, компьютера/ноутбука, либо интерактивной доски, либо интерактивного сенсорного стола/киоска. Во время демонстрации контента конкурсант самостоятельно осуществляет управление презентацией.

Во время представления результатов работы по модулю конкурсант должен устно представить экспертам:

- обоснование спроектированного контента (как контент будет способствовать достижению цели обозначенной в задании, почему выбран

определенный формат контента, какие результаты планируется достичь при взаимодействии посетителя музея с данным контентом);

- каким образом осуществляется взаимодействие с контентом (инструкция по использованию, как пользоваться контентом на определенном согласно заданию оборудовании / ресурсе);

После устного представления конкурсант демонстрирует «работу» контента (осуществляет показ презентации).

После окончания представления результатов и демонстрации контента эксперты могут задать конкурсанту не более 3 уточняющих вопросов (на вопросы экспертов и ответы конкурсанта отводится не более 3 минут). Ответив на вопросы экспертов, конкурсант заканчивает выполнение второго этапа модуля.

Параметры оценки работы по модулю указаны в п. 3.9.2 Технического описания..

Модуль В. Разработка и проведение урока в музее

Продолжительность: 4 часа 35 минут (3 часа 15 минут на разработку + 1 час на репетицию + 20 минут на проведение урока)

Выполнение задания возможно в одном из двух вариантов*.

**Вид варианта определяется Главным экспертом не менее чем за 1 месяц до чемпионата и указывается в Конкурсном задании:*

Вариант 1 – разработка и проведение урока в музее в очном формате

Вариант 2 – разработка и проведение урока в музее в онлайн-формате

Алгоритм работы

Модуль состоит из 3 этапов:

- на первом этапе конкурсанту необходимо разработать фрагмент урока в музее продолжительностью 15 минут (варьирование длительности фрагмента урока в музее допускается в пределах 13-15 минут). Продолжительность первого этапа – 3 часа 15 минут.

- на втором этапе конкурсант осуществляет подготовку к проведению фрагмента урока (репетиция). Продолжительность второго этапа – 1 час;

- на третьем этапе конкурсант проводит разработанный фрагмент урока в музее. Продолжительность второго этапа – 20 минут.

Особенности выполнения задания

1 этап

1) Параметры для разработки фрагмента урока в музее

Для работы над модулем не менее чем за 1 месяц до чемпионата в **Приложении 1** к Конкурсному заданию указывается:

Вариант 1: разработка и проведение урока в музее в очном формате	Вариант 2: разработка и проведение урока в музее в онлайн-формате
краткое описание тематики экспозиции, на основе которой на чемпионате будет выполняться разработка и проведение фрагмента урока в музее. Перечень	публикуется ссылка на виртуальный тур по музею для ознакомления с техническими нюансами «передвижения» по виртуальному туру

экспонатов в описании тематики экспозиции не публикуется. Конкурсанты знакомятся с экспозицией и экспонатами на момент начала работы над модулем.	и экспозиции либо ссылка на галерею изображений экспозиции (изображения могут быть размещены на онлайн-ресурсе).
---	--

Перед началом работы над модулем Главный эксперт озвучивает параметры для выполнения задания, такие как целевая аудитория, количество участников урока, тематическое направление урока в музее / связь со школьным предметом.

Важным является соблюдение таких условий к содержанию фрагмента урока в музее как:

- проведение музейного занятия, направленного на формирование у слушателей (целевой аудитории) навыков эстетического восприятия мира, исторического мышления, эмоционального восприятия, ориентированных на различные возрастные группы с учетом психофизиологических, эмоциональных и социально-психологических особенностей каждой возрастной группы;
- обеспечение воздействия музейных коллекций как обучающего ресурса;
- в рамках фрагмента урока в музее конкурсанта должно быть продемонстрировано умение работать с музейным предметом, как источником знаний, в соответствии с образовательной целью урока в музее;
- работа с музейным предметом во время проведения урока в музее должна способствовать развитию поисково-исследовательской деятельности участников урока;
- конкурсному необходимо продемонстрировать умение способствовать образованию музейной аудитории путем включения в активную деятельность на базе экспозиции;
- необходимо продемонстрировать умение организовывать и распределять внимание участников в процессе урока.

2) *Разработка фрагмента урока в музее и подготовка вспомогательного раздаточного материала («лист активности» / «рабочий лист»)*

Конкурсанту необходимо в течение 3 часов 15 минут разработать фрагмент урока в музее продолжительностью 15 минут в соответствии с озвученными Главным экспертом параметрами для выполнения задания.

Во время разработки фрагмента урока в музее конкурсанты могут свободно перемещаться в пределах рабочей зоны конкурсантов и в экспозиции на конкурсной площадке (*при проведении урока в очном формате – Вариант 1*).

При разработке фрагмента урока в музее конкурсному необходимо:

- выбрать экспонаты, представленные в экспозиции, в соответствии с целью и задачами урока в музее (количество экспонатов конкурсант определяет самостоятельно);
- составить методическую разработку фрагмента урока в музее, заполнив специальную форму (см. **Приложение 4**);
- подготовить вспомогательный раздаточный материал в виде листа активности / рабочего листа, который участники урока в музее должны использовать и заполнить по мере проведения урока. Лист активности / рабочий лист должен быть выполнен в редакторе Microsoft Word. Формат листа активности / рабочего листа - А4 (ориентация страницы по усмотрению конкурсанта – альбомная либо книжная),

объем – не более 2 страниц. «Ключи» (правильные варианты выполнения заданий) к листу активности указываются на отдельном листе активности/рабочем листе (с наименованием «Ответы»).

- конкурсант может подготовить по желанию дополнительный иллюстрационный материал. В этом случае иллюстрационный материал должен быть подписан, и ему должна предшествовать опись;

- составить и оформить список литературы и использованных источников при разработке фрагмента урока в музее.

Разработанные документы (методическая разработка фрагмента урока в музее и лист активности / рабочий лист) необходимо:

Вариант 1: разработка и проведение урока в музее в очном формате	Вариант 2: разработка и проведение урока в музее в онлайн-формате
1. Распечатать и сдать Главному эксперту в двух экземплярах до окончания времени, отведенного на первый этап работы над модулем. Документы оформляются конкурсантом в две папки (папка-скоросшиватель), идентичные по содержанию. 2. Последовательность документов в папке: - титульный лист с указанием ФИО конкурсанта; - методическая разработка фрагмента урока в музее; - лист активности / рабочий лист (в одной из папок количество распечатанных листов активности без «ключей» должно соответствовать озвученному Главным экспертом количеству участников урока плюс один вариант с «ключами» для ведущего, во вторую папку помещается один лист активности / рабочий лист с «ключами» выполнения заданий); - опись иллюстрационного материала (опционально); - иллюстрационный материал (опционально).	1. Выслать на адрес электронной почты, озвученный Главным экспертом, заархивированную электронную папку с документами. Форматы файлов: для текстовых документов – doc, docx; для изображений – jpeg; для заархивированной папки – zip, rar. Папка должна быть подписана фамилией и инициалами конкурсанта, например: Петров АА. 2. Последовательность документов в электронной заархивированной папке: - титульный лист с указанием ФИО конкурсанта; - методическая разработка фрагмента урока в музее; - лист активности / рабочий лист (один файл с рабочим листом и один файл с «ключами»); - опись иллюстрационного материала (опционально); - иллюстрационный материал (опционально). Форматы файлов: для текстовых документов – doc, docx; для изображений – jpeg; для заархивированной папки – zip, rar. * Демонстрация иллюстрационного материала при проведении урока осуществляется конкурсантом с его компьютера/ноутбука (демонстрация материалов на экране компьютера / ноутбука) и не может содержать дополнительного инструментария, напр.,

	бумажных носителей, дополнительных предметов и пр.
--	--

**Во время проведения 1-го этапа модуля включены регламентированные перерывы общей продолжительностью 15 минут после каждых 45 минут выполнения задания.*

2 этап

3) Подготовка к проведению фрагмента урока в музее (репетиция)

Вариант 1: разработка и проведение урока в музее в очном формате	Вариант 2: разработка и проведение урока в музее в онлайн-формате
1. Перед началом второго этапа конкурсантам выдается одна папка с разработанной документацией для проведения фрагмента урока в музее (второй экземпляр папки передается оценивающим экспертам). 2. Конкурсанты в течение 1 часа готовятся (репетируют) к проведению фрагмента урока. В это время конкурсанты могут свободно перемещаться в пределах брифинг-зоны (если допустимо в соответствии с застройкой площадки) и в экспозиции на конкурсной площадке. 3. После истечения времени на подготовку (репетицию) Главный эксперт собирает папки у конкурсантов, папка вновь выдается конкурсанту на следующем этапе перед проведением разработанного фрагмента урока в музее.	1. Конкурсанты работают с электронной папкой, содержащей разработанную документацию. 2. Конкурсанты в течение 1 часа готовятся (репетируют) к проведению фрагмента урока. В это время конкурсанты находятся и используют рабочие места во время репетиции. 3. После истечения времени на подготовку (репетицию) Главный эксперт сообщает конкурсантам о необходимости покинуть рабочие места, более продолжаться находиться за рабочими местами до проведения фрагмента урока конкурсанты не могут. Конкурсант далее использует материалы папки только при проведении урока в музее.

3 этап

4) Проведение фрагмента урока в музее

Вариант 1: разработка и проведение урока в музее в очном формате	Вариант 2: разработка и проведение урока в музее в онлайн-формате
1. Каждому конкурсанту перед проведением фрагмента урока выдается папка с разработанными им материалами. 2. На подготовку к проведению фрагмента урока конкурсанту отводится не более 2 минут (закрепление листов активности / рабочих листов и ручек на планшетах для бумаги с зажимом для	1. Проведение урока осуществляется в режиме демонстрации экрана в формате веб-конференции. 2. На подготовку к проведению фрагмента урока конкурсанту отводится не более 2 минут, во время которых необходимо: - открыть виртуальный тур;

участников урока, подготовка иллюстрационного материала – если предусмотрено). После этого Главный эксперт приглашает «участников» урока (в группу «участников» урока могут быть включены оценивающие эксперты, представители музеев-партнеров, волонтеры).	- открыть необходимые материалы (иллюстрационный материал – если предусмотрено, рабочий лист, также в это время «участники» урока должны открыть на своих компьютерах листы активности / рабочие листы, которые им предстоит заполнить в электронном виде); - убедиться, что все материалы открылись и «свернуть» их на панель задач; - перейти в режим демонстрации экрана. Если ресурсы / материалы не открыты заранее, дополнительное время на их открытие во время проведения урока не выделяется.
3. Конкурсант проводит фрагмент урока в музее с группой «участников» урока. Перед проведением фрагмента урока конкурсному необходимо провести инструктаж по технике безопасности при работе в экспозиции (не более 1 минуты, не входящей в общий хронометраж разработанного фрагмента урока). Правила техники безопасности и правила поведения в экспозиции могут дублироваться/повторяться/дополняться и т.п. конкурсником по мере необходимости во время проведения фрагмента урока. Также перед началом проведения фрагмента урока конкурсник должен выдать «участникам» урока планшеты с листами активности / рабочими листами и ручки.	3. Конкурсант проводит фрагмент урока в музее с группой «онлайн-участников» урока. Перед проведением фрагмента урока конкурсному необходимо провести инструктаж по технике безопасности при работе в экспозиции (не более 1 минуты, не входящей в общий хронометраж разработанного фрагмента урока). Правила техники безопасности и правила поведения во время онлайн-урока могут дублироваться/повторяться/дополняться и т.п. конкурсником по мере необходимости во время проведения фрагмента урока.
4. Во время проведения фрагмента урока конкурсник осуществляет руководство передвижением и нахождением группы в экспозиции, а также руководство работой группы с листами активности / рабочими листами. Во время проведения фрагмента урока конкурсник может по желанию использовать указку / указку лазерную телескопическую (включена в оборудование площадки).	4. Во время проведения фрагмента урока конкурсник осуществляет перемещение по виртуальному туру, а также руководство работой группы с листами активности / рабочими листами.

5. Длительность фрагмента урока в музее допускается в пределах 13-15 минут. Если конкурсант не укладывается в 15 минут, Главный эксперт должен прервать проведение фрагмента урока не позже 16 минуты.	5. Длительность фрагмента урока в музее допускается в пределах 13-15 минут. Если конкурсант не укладывается в 15 минут, Главный эксперт должен прервать проведение фрагмента урока не позже 16 минуты.
6. После окончания фрагмента урока «участники» урока могут задать конкурсанту не более 3 вопросов по теме урока (не более 2 минут). Ответив на вопросы, конкурсант должен собрать заполненные «участниками» урока листы активности / рабочие листы, освободить планшеты для бумаги с зажимом и сдать заполненные листы активности / рабочие листы Главному эксперту.	6. После окончания фрагмента урока «участники» урока могут задать конкурсанту не более 3 вопросов по теме урока (не более 2 минут). Ответив на вопросы, конкурсант должен попросить «онлайн-участников» выслать заполненные рабочие листы на электронную почту, указанную Главным экспертом.
7. После этого конкурсант заканчивает выполнение третьего этапа модуля.	

Параметры оценки работы по модулю указаны в п. 3.9.2 Технического описания.

Модуль С. Разработка музейной квест-игры

Продолжительность: 3 часа 30 минут (3 часа 15 минут на разработку + 15 минут на представление результатов)

Алгоритм работы

Модуль состоит из 2 этапов:

- на первом этапе конкурсанту необходимо разработать музейную квест-игру по заданным параметрам. Продолжительность первого этапа – 3 часа 15 минут.
- на втором этапе конкурсант представляет результаты работы по модулю. Продолжительность второго этапа - 15 минут.

Особенности выполнения задания

1 этап

1) Параметры для проектирования музейной квест-игры

Перед началом работы над модулем Главный эксперт озвучивает параметры для выполнения задания:

- описание музея либо описание конкретной экспозиции музея, для которого(ой) планируется проектирование музейной квест-игры (профили музеев могут быть различными: исторический, этнографический, художественный, литературный, естественнонаучный, музеи науки и техники и др.). Вместе с описанием музея или экспозиции конкурсантам предоставляются информационные и иллюстрационные материалы, дающие представление о музейном пространстве, в котором будет проводиться квест-

игра, тематике и особенностях экспозиции (экспозиционных залов), экспонатах и музейных предметах, например: *опционально* - виртуальный тур и/или виртуальная экскурсия/прогулка по музею / экспозиции, путеводитель, план экспозиции, описание экспозиции, фото экспозиции, залов музея, информация об экспонатах и пр. Эти данные конкурсанты используют во время работы над модулем;

- характеристики целевой аудитории (возраст, состав и пр.), для которой планируется разработка музейной квест-игры;
- продолжительность музейной квест-игры.

Неизменным параметром является проведение музейной квест-игры в сопровождении музейного педагога (ведущего квест-игры). Полноту сопровождения квест-игры музейным педагогом (ведущим) конкурсант определяет самостоятельно (на всех этапах квест-игры, на определенных этапах).

Важным является соблюдение таких условий к проектированию музейной квест-игры как:

- создание культурно-образовательных и туристических игр на основе музейных коллекций, направлений работы музея, исторических фактов, местных культурных особенностей и достопримечательностей и пр., а также разработка музейных культурно-образовательных программ на основе игровых методик;
- ролью квест-игры является донесение музейной информации;
- дидактическая цель квест-игры ставится перед участниками игры в виде игровой задачи, а музейное пространство используется для ее достижения;
- задания квест-игры должны выполняться с помощью взаимодействия с экспонатами (музейными предметами), т.к. именно они содержат в себе информацию, которая помогает участникам игры найти верное решение;
- проработка драматургии и режиссуры квест-игры (сценария).

2) Проектирование музейной квест-игры

Конкурсанту необходимо в течение 3 часов разработать музейную квест-игру в соответствии с озвученными Главным экспертом параметрами для выполнения задания.

При проектировании музейной квест-игры конкурсанту необходимо:

- ознакомиться с описанием и особенностями музея / экспозиции;
- разработать «легенду» квест-игры, маршрут / карту(схему) квест-игры, определить объекты, включенные в квест-игру, составить задания для квеста (при необходимости вспомогательный раздаточный материал - опционально), перечень требуемого реквизита для проведения;
- составить методическую разработку музейной квест-игры, заполнив специальную форму (см. **Приложение 5**);

Разработанные документы (методическая разработка музейной квест-игры) необходимо распечатать и сдать Главному эксперту до окончания времени, отведенного на первый этап модуля. Электронные версии документов также необходимо сдать Главному эксперту до окончания времени, отведенного на первый этап работы над модулем (переместить в специальную системную папку / отправить на указанную в задании электронную почту / скопировать на флэш-накопитель).

Документы оформляются конкурсантом в две папки (папка-сжиматель) идентичные по содержанию. Последовательность документов в папке:

- титульный лист с указанием ФИО конкурсанта;

- методическая разработка музейной квест-игры (с приложениями к методической разработке – см. форму в *Приложении 5*).

** Для демонстрации разработанной концепции квест-игры конкурсант может по желанию оформить презентацию в формате PowerPoint, при этом такая презентация не является объектом оценки, не подлежит оценке как отдельный элемент, а может являться только возможной формой представления конкурсантом результатов работы над модулем.*

**Во время проведения 1-го этапа модуля включены регламентированные перерывы продолжительностью 5 минут после каждые 45 минут выполнения задания.*

2 этап

3) Представление результатов работы по модулю

Представление результатов проводится с использованием (в зависимости от оборудования площадки) либо проекционного экрана, проектора, презентера, либо интерактивной доски.

На подготовку к представлению результатов работы по модулю отводится не более 2 минут. Перед представлением результатов конкурсанту выдается одна папка (второй экземпляр папки выдается оценивающим экспертам).

Конкурсант устно представляет результаты работы по модулю. При представлении результатов работы конкурсант должен вывести на экран любой предоставленный Главным экспертом информационный и иллюстрационный материал, который конкурсант использовал во время работы над модулем (виртуальный тур и/или виртуальная экскурсия/прогулка по музею / экспозиции, путеводитель, план экспозиции, фото экспозиции, залов музея). Также во время представления результатов конкурсант может использовать электронные версии разработанных им материалов/документов. В этом случае их необходимо открыть и подготовить к демонстрации заранее (во время отведенного на подготовку к представлению результатов времени).

Время на представление результатов работы по модулю составляет не более 10 минут.

Во время представления результатов работы по модулю конкурсант должен устно представить экспертам:

- обоснование разработанной музейной квест-игры (обоснование идеи квест-игры, выбора тематики или направления, характеристика «легенды» квеста, каким образом будет достигнута цель и планируемые результаты квест-игры, объяснение инструкций и условий участия в квест-игре, обоснование реквизита и доп.материалов);

- необходимые условия для реализации квест-игры (инструкции и правила, реквизит, вспомогательный раздаточный материал и пр.);

- краткое содержание этапов и заданий квеста;

После окончания представления результатов эксперты могут задать конкурсанту не более 3 уточняющих вопросов (на вопросы экспертов и ответы конкурсанта отводится не более 3 минут). Ответив на вопросы экспертов, конкурсант заканчивает выполнение второго этапа модуля.

Параметры оценки работы по модулю указаны в п. 3.9.2 Технического описания.

Модуль D. Разработка и проведение музейной программы с элементами театрализации

Продолжительность: 30 минут (проведение программы)

Алгоритм работы

Модуль состоит из 2 этапов:

- на первом этапе конкурсанту необходимо разработать фрагмент музейной программы с элементами театрализации продолжительностью 15 минут (варьирование длительности фрагмента урока в музее допускается в пределах 13-15 минут) в соответствии с заданными параметрами.

- на втором этапе конкурсант проводит фрагмент разработанной музейной программы с элементами театрализации. Продолжительность второго этапа – 30 минут.

**Выполнение второго этапа возможно в двух вариантах. Вид варианта определяется Главным экспертом не менее чем за 1 месяц до чемпионата и указывается в Конкурсном задании:*

- **вариант 1:** проведение программы в очном формате на площадке;
- **вариант 2:** предоставление конкурсантом видеозаписи проведенного им фрагмента музейной программы.

Особенности выполнения задания

1 этап

1) Параметры для разработки музейной программы с элементами театрализации

Для работы над модулем «D» не менее чем за 1 месяц до чемпионата в **Приложении 2** к Конкурсному заданию указываются параметры, на основе которых конкурсанты разрабатывают фрагмент музейной программы с элементами театрализации, который они будут проводить. Заданные параметры включают:

- описание музея, для которого планируется разработка фрагмента музейной программы с элементами театрализации (профили музеев могут быть различными: исторический, этнографический, художественный, литературный, естественнонаучный, музеи науки и техники и др.). Вместе с описанием музея конкурсантам предоставляются информационные и иллюстрационные материалы, дающие представление о музейном пространстве, в котором будет проводиться программа, тематике и особенностях экспозиции (экспозиционных залов), экспонатах и музейных предметах, например: *опционально* - виртуальный тур и/или виртуальная экскурсия/прогулка по музею / экспозиции, путеводитель, план экспозиции, описание экспозиции, фото экспозиции, залов музея, информация об экспонатах и пр.

- тематическое направление для разработки музейной программы с элементами театрализации;

- цель музейной программы с элементами театрализации;

- целевую аудиторию, на которую рассчитано проведение данной программы;

- бюджет на реализацию программы (реквизит, инвентарь, костюмы и пр.).

Важным при разработке программы является соблюдение таких условий как:

- главный объект внимания в программе – музейный предмет, а все театрализованное действие (по форме, приемам, содержанию, жанровому разнообразию, звуковому ряду и т.д.) направлено на раскрытие смысла и значения этого музейного предмета (напр., его культурно-исторического значения, бытования в музее, роли в истории или биографии исторической личности (личностей) с ним связанной, раскрытие образа эпохи, в которую он бытовал, чем интересен и важен сегодня и т.п.), потенциала экспозиции путем эмоционального воздействия;

- метод театрализации предполагает способ интерпретации музейной информации с использованием комплекса театральных атрибутов (сценарий, драматургия, режиссура, образ «рассказчика», выразительные средства), тем самым включая участника программы в театральное действие / событие / процесс, организованное в музейной среде;

- создание культурно-образовательных программ для музейных аудиторий на основе музейных коллекций, направлений работы музея, исторических фактов, местных культурных особенностей и достопримечательностей и пр.,

- разработка культурно-образовательных программ на основе игровых методик и театрализации, выступление в роли персонажа.

Задание по модулю «D» в случае **Варианта 1** может предусматривать подготовку (опционально) и согласование тулбокса на предмет соблюдения требований техники безопасности и охраны труда (форму описания тулбокса см. в *Приложении 4*), содержащего необходимый инвентарь и реквизит для проведения фрагмента программы.

2) *Разработка фрагмента музейной программы с элементами театрализации и подготовка материалов (заочный этап)*

Конкурсанту необходимо разработать фрагмент музейной программы с элементами театрализации продолжительностью 15 минут (варьирование длительности фрагмента урока в музее допускается в пределах 13-15 минут) в соответствии с заданными параметрами.

При разработке фрагмента программы конкурсанту необходимо:

Вариант 1: проведение программы в очном формате на площадке	Вариант 2: предоставление конкурсантом видеозаписи проведенного им фрагмента музейной программы
1. Выбрать экспонаты в соответствии с целью программы (количество экспонатов конкурсант определяет самостоятельно). 2. Составить сценарий и расчет (смету) на реализацию программы. Данные документы составляются в свободной форме. 3. Оформить и согласовать в соответствии с требованиями тулбокс (опционально); 4. Подготовить визуализацию музейных предметов, отсылки к которым / показ которых	- выбрать экспонаты в соответствии с целью программы (количество экспонатов конкурсант определяет самостоятельно); - составить сценарий и расчет (смету) на реализацию программы. Данные документы составляются в свободной форме; - подготовить визуализацию музейных предметов, отсылки к которым / показ которых предусмотрены во время проведения фрагмента программ (напр., цветное распечатанное изображение музейного

предусмотрены во время проведения фрагмента программ (напр., цветное распечатанное изображение музейного предмета в формате, удобном для восприятия, которое может быть заламинировано или представлено на плотном картоне и т.п.). <i>*Визуализация музейных предметов (изображения) не входит в тулбокс и не оценивается.</i> Визуализация может быть также обеспечена посредством мультимедийного оборудования (выведение изображений на экран, демонстрация на интерактивной доске, фоновые изображения экспозиции и др.). - отрепетировать проведение фрагмента программы.	предмета в формате, удобном для восприятия, которое может быть заламинировано или представлено на плотном картоне и т.п.). <i>*Визуализация музейных предметов (изображения) не входит в тулбокс и не оценивается.</i> Визуализация может быть также обеспечена посредством мультимедийного оборудования (выведение изображений на экран, демонстрация на интерактивной доске, фоновые изображения экспозиции и др.). Если видеозапись программы производится в музее, перечисленные варианты визуализации не требуются; - отрепетировать проведение фрагмента программы; - осуществить видеозапись проведения программы.
5. Разработанные документы оформляются конкурсантом в папку (папка-скоросшиватель). Последовательность документов в папке: - титульный лист с указанием ФИО конкурсанта; - сценарий фрагмента программы; - расчет (смета) на реализацию программы (реквизит, инвентарь, костюмы и пр.); - форма «Описание тулбокса», согласованная Главным экспертом (в двух экземплярах).	5. Разработанные документы оформляются конкурсантом в папку (папка-скоросшиватель). Последовательность документов в папке: - титульный лист с указанием ФИО конкурсанта; - сценарий фрагмента программы; - расчет (смета) на реализацию программы (реквизит, инвентарь, костюмы и пр.).
6. В день С-1 конкурсанту необходимо сдать Главному эксперту: - разработанные документы (сценарий и расчет (смета)), - тулбокс (опционально), - визуализацию музейных предметов (в виде распечатанных изображений или файлов с изображениями на usb флэш-накопителе). Прием тулбокса на рассмотрение соответствия техники безопасности и сверки с описью осуществляется в	6. В день С-1 конкурсанту необходимо сдать Главному эксперту: - разработанные документы (сценарий и расчет (смета)), - usb флэш-накопитель, на котором содержится видеозапись проведенной музейной программы в формате mp4 (предлагается дублировать видеоролик в формате avi), а также файл в формате Word, содержащий ссылку на видеозапись, размещенную на онлайн-

соответствии с согласованной Главным экспертом в установленном порядке формой «Описание тулбокса» (Приложение 3). После чего тулбокс печатается и подписывается. Материалы – разработанные документы на фрагмент программы, тулбокс, изображения музейных предметов / usb флэш-накопитель - хранятся в отдельном кабинете, доступ в отдельный кабинет должен быть только у нейтрального лица, номинированного экспертами.	ресурсе или хранилище (гугл-диск, яндекс-диск и т.п.).
---	---

2 этап

3) Проведение фрагмента музейной программы с элементами театрализации

**Так как театрализация может предполагать различные творческие подходы, варианты воплощений, то при проведении фрагмента программы не запрещено участие третьих лиц согласно разработанному конкурсанта сценарию. При этом ведущая роль конкурсанта должна подразумеваться в сценарии программы. Результат деятельности третьих лиц не является объектом оценки, а служит для раскрытия и воплощения сценария программы (творческого замысла).*

Независимо от выбора варианта (проведение программы очно или предоставление видеозаписи) последовательность и содержание действий при проведении программы должны быть следующие:

1. Каждому конкурсному участнику отводится не более 6 минут на подготовку к проведению фрагмента программы (подготовка реквизита, инвентаря, визуализации). После этого Главный эксперт приглашает «участников» программы (в группу «участников» программы могут быть включены оценивающие эксперты, представители музеев-партнеров, волонтеры).

2. Перед проведением фрагмента программы конкурсному участнику необходимо провести инструктаж по технике безопасности для «участников» программы (не более 1 минуты, не входящей в общий хронометраж разработанного фрагмента программы). Правила техники безопасности и правила поведения могут дублироваться/повторяться/дополняться и т.п. конкурсником по мере необходимости во время проведения фрагмента программы.

3. Конкурсант проводит фрагмент программы с группой «участников» программы. Во время проведения фрагмента программы конкурсник самостоятельно осуществляет показ подготовленных на заочном этапе изображений музейных предметов, а также работу с реквизитом и инвентарем.

4. Длительность фрагмента программы допускается в пределах 13-15 минут. Если конкурсник не укладывается в 15 минут, Главный эксперт должен прервать проведение фрагмента программы не позже 16 минут.

5. По окончании фрагмента программы «участники» программы могут задать конкурснику не более 3 вопросов по теме фрагмента программы (не более 3 минут).

6. После ответов на вопросы «участников» программы конкурсанту отводится не более 5 минут на приведение рабочего места в порядок (возвращение использованного реквизита и инвентаря в тулбокс и т.п.).

7. На этом конкурсант заканчивает выполнение второго этапа модуля.

**В случае предоставления видеозаписи (вариант 2) проведенной музейной программы, не содержащей любой из перечисленных пунктов, содержание такого пункта экспертами не оценивается.*

Параметры оценки работы по модулю указаны в п. 3.9.2 Технического описания.

5. Критерии оценки.

Таблица 2.

Критерий		Баллы		
		Судейские аспекты	Объективная оценка	Общая оценка
A	Создание тематического мультимедийного музейного образовательного контента	8,9	9,1	18
B	Разработка и проведение урока в музее	21,8	16,2	38
C	Разработка музейной квест-игры	10,9	10,1	21
D	Разработка и проведение музейной программы с элементами театрализации	10,6	12,4	23
Итого		52,2	47,8	100

6. Приложения к заданию.

Приложение 1. Описание тематики экспозиции (для разработки и проведения фрагмента урока в музее)

Приложение 2. Параметры для разработки фрагмента музейной программы с элементами театрализации

Приложение 3. Форма «Описание тулбокса»

Приложение 4. Форма «Методическая разработка фрагмента урока в музее»

Приложение 5. Форма «Методическая разработка музейной квест-игры»

Описание тематики экспозиции (для разработки и проведения фрагмента урока в музее)

Публикуется не менее чем за 1 месяц до чемпионата

Приведены примеры из чемпионатной практики

Пример 1

Описание экспозиции «Быт горожан во второй половине XX в.»

Экспозиция для конкурсной площадки предоставлена Историко-краеведческим музеем г. Стерлитамак.

Стерлитамакский историко-краеведческий музей – одно из старейших учреждений культуры Башкирии. В 1913 году при отделе внешкольного образования Стерлитамакской земской управы был впервые открыт небольшой уездный музей. После революции 1917 года был создан новый музей, который возглавил Петр Христофорович Михайлов. В 1954 году Стерлитамакский краеведческий музей обрел свой постоянный адрес. Он разместился в старинном двухэтажном особняке 1914 года.

Сегодня музей насчитывает в своих фондах более тридцати тысяч предметов, размещенных в фондохранилище и нескольких экспозиционных залах. Горожанам и гостям города представлены материалы по разным историческим периодам, областям и направлениям деятельности человека. Среди многочисленных экспонатов по археологии, нумизматике, букинистике, этнографии и др. видное место принадлежит геологической и палеонтологической коллекциям.

Экспозиция, представленная музеем, призвана продемонстрировать быт и культуру горожан во второй половине XX в. Основным экспозиционным приемом выступает интерьерный показ — демонстрация внутреннего убранства бытовой и рабочей зоны жилища горожанина того времени.

В экспозиции представлены предметы интерьера жилых комнат, гостиной и кухни квартиры, а также стилизованные интерьеры продовольственного магазина и универмага того периода, образцы модной одежды разных десятилетий.

Экспозиция наполнена предметами обихода, быта, одежды, детских игрушек, образцов техники второй половины XX века.

Экспозиция является частично интерактивной. Некоторые предметы можно брать в руки, взаимодействовать с ними.

Экспонаты размещаются в выставочных витринах. Количество экспонатов - 20.

Этикетаж. Каждому экспонату соответствует этикетка, имеющая структуру: наименование экспоната, атрибуционные данные, дополнительные сведения.

**Данный раздел является обязательным для заполнения и заполняется в соответствии с особенностями экспозиции*

**Параметры для выполнения задания, такие как целевая аудитория, количество участников урока, тематическое направление урока в музее, озвучиваются Главным экспертом перед началом работы над модулем В.*

Пример 2

Экспозиция предоставлена музеем-партнером – МБУК «Музей истории Екатеринбурга».

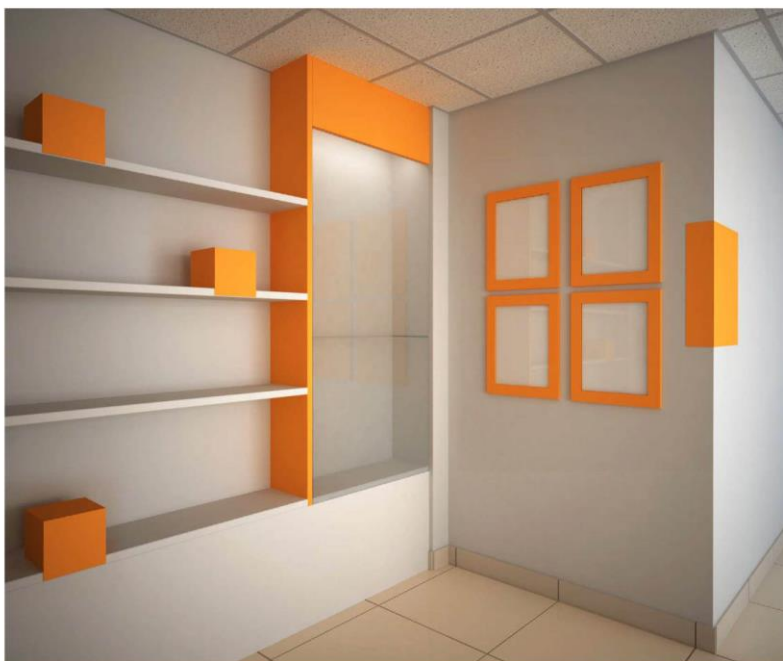
Тематика экспозиции, представленной на конкурсной площадке: история XX века - 1940-е годы.

Для организации работы над модулем В «Разработка и проведение урока в музее (фрагмент)» в экспозиции на конкурсной площадке представлены экспозиционные разделы:

- эвакуация промышленных предприятий на Урал,
- работа и быт тружеников тыла,
- обучение школьников в годы войны,
- формирование добровольческих военных соединений на добровольные пожертвования советских граждан.

Предметный ряд расположен в экспозиционном комплексе:

- встроенная в нишу открытая витрина для временных выставок, габаритные размеры h1940*1745*270 мм, 4 полки;
- встроенная в нишу закрытая витрина для временных выставок, габаритные размеры h1940*800*270 мм, 4 полки. Иллюстрация представлена ниже:



Дополняет экспозиционный комплекс информационный стенд с описанием.

Экспозиция является частично интерактивной. Некоторые предметы можно брать в руки, взаимодействовать с ними.

Количество экспонатов – 20-25.

Этикетаж. Каждому экспонату соответствует этикетка, имеющая структуру: наименование экспоната, атрибуционные данные, дополнительные сведения.

**Данный раздел является обязательным для заполнения и заполняется в соответствии с особенностями экспозиции*

Для виртуального знакомства с экспозициями и выставками музея предлагается посетить сайт: <https://m-i-e.ru/>

**Параметры для разработки фрагмента
музейной программы с элементами театрализации**
Публикуется не менее чем за 1 месяц до чемпионата
Приведены примеры из чемпионатной практики

Пример 1

Музей, для которого планируется разработка фрагмента музейной программы с элементами театрализации, выбирается конкурсанта самостоятельно, при условии его непосредственной доступности конкурсанта и локального значения экспозиции (**музеи образовательных организаций и населенных пунктов, представляемых конкурсанта**).

Тематическое направление для разработки музейной программы с элементами театрализации выбирается конкурсанта самостоятельно в соответствии с тематикой выбранного музея.

Цель музейной программы с элементами театрализации: знакомство с экспозицией локального музея.

Целевая аудитория, на которую рассчитано проведение данной программы: школьники 5-9 классов.

Бюджет на реализацию программы: 30.000 рублей.

Пример 2

Конкурсное задание может быть выполнено на основе музейной экспозиции образовательного учреждения, экспозиции музея-партнера (в городе, где расположено СПО конкурсанта), либо на основе экспозиции Центра истории УДТК.

История Уральского добровольческого корпуса представлена на сайте Центра истории УДТК в разделе «История УДТК»: <http://history-udtk.ru/>.

Медиа-выставка «Ожившие истории Уральского добровольческого...», размещенная в экспозиции, продублирована на сайте: <http://history-udtk.ru/may9/>.

Тематическое направление для разработки музейной программы с элементами театрализации:

- воссоздание быта воинов РККА после боев*.

**Например, репетиция или концерт Джаз-оркестра УДТК, обсуждение публикаций в редакции газеты «Доброволец», написание писем домой, приезд делегации от предприятий Свердловской области (шефов) в расположение корпуса на фронте.*

- воссоздание быта тружеников тыла (работа, учеба, семья).

Цель музейной программы с элементами театрализации: эмоционально и образно передать жизнеутверждающую атмосферу во время Великой Отечественной войны, высокий дух и оптимизм наших воинов, их уверенность в победе над врагом, молодость и задор, или энтузиазм тружеников тыла, приближавших победу на трудовом фронте.

Целевая аудитория, на которую рассчитано проведение данной программы: обучающиеся в общеобразовательных школах среднего и старшего звена, обучающиеся в учреждениях СПО, молодежь и студенты.

Бюджет на реализацию программы (реквизит, инвентарь, костюмы и пр.): не более 10000 (Десяти тысяч) рублей.

Форма «Описание тулбокса»

ОПИСАНИЕ ТУЛБОКСА

Компетенция «Музейная педагогика»

Наименование чемпионата (с указанием региона):

Заполнить

Сведения о конкурсанте

Ф.И.О.: **Заполнить**

Место работы/учебы: **Заполнить**

Модуль D. «Разработка и проведение музейной программы с элементами театрализации»

Название театрализованной музейной программы: **заполнить**

Перечень оборудования, материалов и инвентаря:

Все перечисленные элементы Тулбокса, инструменты, расходные материалы, оборудование и инвентарь, реквизит для проведения театрализованной музейной программы должны соответствовать требованиям охраны труда и техники безопасности и п. 3.10.1 «Материалы, оборудование и инструменты в Тулбоксе» Технического описания компетенции.

Ответственность за соблюдение данного условия, а также за безопасность во время хранения и использования инструментов, реквизита, оборудования и расходных материалов Тулбокса несут солидарно конкурсант и эксперт-компатриот.

(Ниже приведен пример заполнения)

Расходные материалы, инвентарь, реквизит

Наименование	Кол-во	Примечание
Бумажные колпачки на резинке	7 штук	--
Медали пластиковые	1 упаковка (6 медалей)	--
Веер тканевый	1 шт	Реквизит ведущего

Оборудование и инструменты

Наименование	Технические характеристики	Примечание
Мегафон экскурсионный	Указать	Используется ведущим при проведении фрагмента программы. В комплекте зарядное устройство

Флэш-накопитель	Указать	Для воспроизводства аудио- файлов
-----------------	---------	--------------------------------------

Дополнительная информация: **заполнить в случае необходимости**

Данный документ согласовывается Главным экспертом на стадии подготовки к чемпионату, в день С-1 сдается в распечатанном виде в двух экземплярах с подписями конкурсанта и эксперта-компатриота.

Конкурсант _____
Подпись _____ Расшифровка подписи _____ Дата _____

Эксперт-компатриот _____
Подпись _____ Расшифровка подписи _____ Дата _____

Отметка о проверке тулбокса:

Главный эксперт _____
Подпись _____ Расшифровка подписи _____ Дата _____

Технический эксперт _____
Подпись _____ Расшифровка подписи _____ Дата _____

**ПРАВИЛА КОМПЛЕКТОВАНИЯ, СОГЛАСОВАНИЯ И ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТУЛБОКСА
СМ. В П. 3.10.1 «Материалы, оборудование и инструменты в Тулбоксе» ТЕХНИЧЕСКОГО
ОПИСАНИЯ КОМПЕТЕНЦИИ**

Форма
«Методическая разработка фрагмента урока в музее»

Название фрагмента урока в музее	
Автор-разработчик (ФИО)	
Тематическое направление урока в музее <i>(согласно заданию)</i>	
Краткое описание фрагмента урока в музее <i>(тематическая справка)</i>	<i>(не более 7 предложений)</i>
Количество участников урока <i>(согласно заданию)</i>	
Целевая аудитория <i>(согласно заданию)</i>	
Продолжительность фрагмента урока в музее <i>(мин.)</i>	
Цель фрагмента урока в музее	
Задачи фрагмента урока в музее	
Планируемые результаты фрагмента урока в музее	
Вспомогательный раздаточный материал	<i>(кол-во листов активности / рабочих листов и краткое описание не более 3 предложений)</i>
Вспомогательный иллюстрационный материал <i>(опционально)</i>	
Сценарий фрагмента урока в музее	

Места остановок	Опорные экспонаты (в т.ч. указание доп. иллюстр. материала)	Время (мин.)	Основные тематические пункты (основные темы)	Организационные указания	Методические приемы и рекомендации¹	Тезисный текст

Список литературы и использованных источников:

- 1.
- 2.
- 3.
- п.

¹ Возможно указание музейно-педагогических/ педагогических/ экскурсионных методов и приемов

Форма
«Методическая разработка музейной квест-игры»

Название музейной квест-игры					
Автор-разработчик (ФИО)					
Краткое описание музейной квест-игры		<i>(не более 7 предложений)</i>			
Целевая аудитория <i>(согласно заданию)</i>					
Количество участников					
Продолжительность музейной квест-игры (мин.) <i>(согласно заданию)</i>					
«Легенда» музейной квест-игры					
Цель музейной квест-игры					
Планируемые результаты музейной квест-игры					
Количество этапов					
Количество заданий					
Вспомогательный раздаточный материал (описание, количество) <i>(опционально)</i>					
Необходимый реквизит (для ведущего, для участников)					
Инструкции для участников (условия участия, правила и пр.)					
Сценарий музейной квест-игры					
Этап квеста, время на прохождение этапа (мин.), место проведения	Объекты (музейные предметы)	Основное содержание информации (тезисы / темы ведущего)	Организационные указания. Необходимый реквизит / вспомогательный материал	Задание / действие, время на выполнение задания / действия (мин.)	Результат («ключи»)

--	--	--	--	--	--

Дополнительно к разработанной музейной квест-игре необходимо оформить в свободной форме:

Приложение 1. «Карта (схема) музейной квест-игры»

Приложение 2. «Вспомогательный раздаточный материал, необходимый для выполнения заданий музейной квест-игры» *(опционально)*