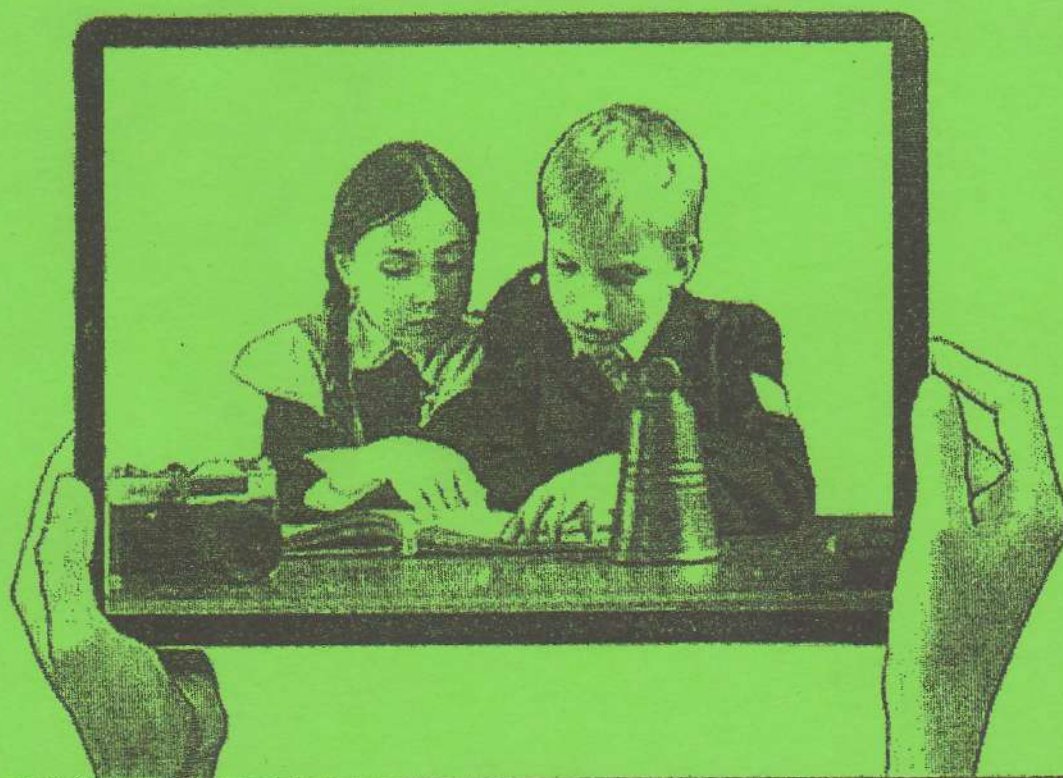


**ВОЗМОЖНОСТИ
МУЗЕЙНОЙ ПЕДАГОГИКИ
В РАЗВИТИИ ОБЩЕКУЛЬТУРНОЙ
КОМПЕТЕНТНОСТИ СУБЪЕКТОВ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**



Новокузнецк
2020

Шаронова Т. С.	Методическая разработка музейного занятия «Урок старой школы».....	63
Морозов С. А.	Методическая разработка музейного занятия «Реликвии Великой отечественной войны (1941–1945 гг.)».....	75
Казанцева Е. А.	Методическая разработка музейного занятия «Незабытая новогодняя история».....	84
Фролова Н. А.	Методическая разработка музейного занятия «Пароль – Афган»	100
Быкасова Л. В.	Методическая разработка музейного квеста «Ключ от университета».....	107
Арапова Т. А.	Методическая разработка музейного праздника «Дожинки».....	110
Хлусова Н. Л.	Сценарий вахты памяти «Чернобыль – наша боль»....	113
Гранкина Т. В., Макеева И. А., Пономарева И. Г., Привезенцева Я. А., Семиколенных О. Б.	Сценарий мероприятия, посвященного 300-летию Кузбасса, «Жемчужное ожерелье Кузбасса».....	119
Ровинская С. В., Лученко М. В., Привезенцева Я. А., Макеева И. А.	Экскурсия в стихах «Мой адрес – улица героя».....	127

Литература

1. Афганистан болит в моей душе...: Воспоминания, дневники советских воинов, выполнявших интернациональный долг в Афганистане. / Лит. запись П. Ткаченко. – Москва, 1990. – 254 с. – Текст: непосредственный.
2. Биксалеев, А. А. Интерактивные формы взаимодействия с посетителями как современные тенденции развития музея / А. А. Биксалеев // Молодой ученый. — 2016. — № 22. — С. 236-238. — URL: <https://moluch.ru/archive/126/34966/> (дата обращения: 16.09.2019). – Текст: электронный.
3. Гиль, А. Ю. Изменения в деятельности музеев с учетом тенденций развития современного общества / А. Ю. Лиль // Вестник Томского государственного университета. – № 364. – 2012. – С.49-53. – Текст: непосредственный.
4. Книга Памяти. Афганистан 1979-1989 / ред.-сост. Т. И. Малахова – Кемерово, 2005. – 482 с. – Текст: непосредственный.
5. Марковский, В. Ю., Афганистан: война разведчиков /В. Ю. Марковский, В. В. Миляченко.– Москва, 2001. – 72 с. – Текст: непосредственный.

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА МУЗЕЙНОГО КВЕСТА «КЛЮЧ ОТ УНИВЕРСИТЕТА»

Быкасова Л. В.,

ФГБОУ ВО «Сибирский государственный индустриальный университет»

Цель игры: активизация познавательной деятельности обучающихся через активное посещение музея истории СибГИУ; развитие у обучающихся духовно-нравственных качеств, ценностного отношения к окружающему миру, способности бережно относиться к культурному наследию, воспитание эстетических и нравственных идеалов, патриотизма и музейной культуры.

Задачи игры:

- повысить мотивацию к познавательной деятельности;
- активизировать интерес обучающихся к истории вуза;
- сформировать навык поиска необходимой информации;
- развить интеллектуальные способности и стимулировать творческую инициативу;
- развить коммуникативные умения и навыки;
- установить эмоциональный контакт между обучающимися;
- научить работать в команде, прислушиваться к мнению своих товарищей;
- развить умение анализировать ситуации;
- научить решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации;
- сформировать навык поиска необходимой информации.

Предполагаемый результат – знание историко-культурной среды университета.

Место проведения игры: музей истории СибГИУ.

Участники: музейно-педагогические занятия в форме игры-путешествия по музею рассчитано на обучающихся университета, учащихся общеобразовательных школ, студентов средне-профессиональных учреждений, объединенных в 3–4 команды по 5 человек.

Описание игры

Тематическая игра-путешествие построена на прохождении увлекательных маршрутов по музею, самостоятельном исследовании и поиске ответов на задания

маршрутного листа. Маршруты отличаются разнообразием содержания. Наряду с рассказом об экспонатах музея, в них присутствуют материалы, создающие определенный исторический контекст и воспитывающие музейную культуру.

Практически во всех маршрутах есть творческие задания.

Пройдя все этапы игры, обучающиеся становятся знатоками истории университета.

Маршруты содержат занимательные вопросы, ответы на которые можно найти, лишь внимательно изучив экспозицию музея.

Условия игры:

Командам-участникам музейного квеста выдаются маршрутные листы, и они, самостоятельно выполняя задания игры, отправятся в путешествие по экспозиционным залам музея.

Приглашение к участию в игре:

Участники игры собираются около музея и, прежде чем войти, должны отгадать загадку:

Я в дом любой тебя впускаю.

Стучишь – я рада стуку.

Но одного я не прощу –

Коль не подашь мне руку. (Дверь).

Ход игры:

Зайдя в музей, участники игры делятся на команды, выбирают капитанов, придумывают названия команд и приветствуют друг друга.

Экскурсовод рассказывает о том, когда, почему и кто создал музея истории СибГИУ, после чего предлагает командам отправиться в путешествие во времени.

Станции маршрутного листа:

1) Станция математическая.

2) Станция загадочная.

3) Станция «анаграмма».

4) Станция поисковая.

5) Станция финальная.

Задание 1. В каком году был основан СибГИУ?

Для этого необходимо решить пример:

$$X + Y = ? (1930)$$

X – год основания города Кузнецка (ныне город Новокузнецк) – 1618,

Y – телефонный код столицы Киргизии города Бишкека – 312.

Экскурсовод рассказывает историю создания университета.

Задание 2. Нужно отгадать загадку.

Разверни скорей листок –

Там увидишь много строк,

В строчках – вести всего света

Что за лист такой? (Газета).

Ребята находят газету («Наш университет»). В ней из выделенных в газете букв необходимо составить слово (*бойцовка*). Бойцовка – единого образца форменная одежда (куртка) участника движения студенческих отрядов, с нанесенной на спину надписью административной территории, на которой сформирован отряд.

Экскурсовод рассказывает о возникновении и развитии в университете студенческих строительных отрядов.

В бойцовке, которая является частью экспозиции музея, участники игры находят следующее задание.

Задание 3. Выйти из музея и в холле, на стендах 2 этажа, найти четыре названия вуза и сказать их экскурсоводу. (СИЧМ-СМИ-СибГТМА-СибГИУ)

Задание 4. Нужно отгадать загадку.

Я с ножками, но не хожу,

Со спинкой я, но не лежу,

Садитесь вы – а я стою. (Стул).

Ребята просматривают все стулья в музее и находят под одним из них задание: как звали выпускницу подготовительного отделения (рабфака) вуза, именем которой названа одна из улиц Куйбышевского района? (Вера Соломина)

Задание 5. Нужно отгадать загадку.

Открыть свои тайны

Любому готова,

Но ты от нее

Не услышишь и слова. (Книга).

В книге «Отзывы» ребята находят задание: просмотрев информацию на стендах музея, найти название высокой награды, полученной университетом в 1980 г. за трудовые заслуги. (Орден Трудового Красного Знамени).

После того, как участники пройдут все станции и выполнят все задания, экскурсовод благодарит их и вручает им символический ключ от университета, изготовленный на 3D принтере.

Название команды _____

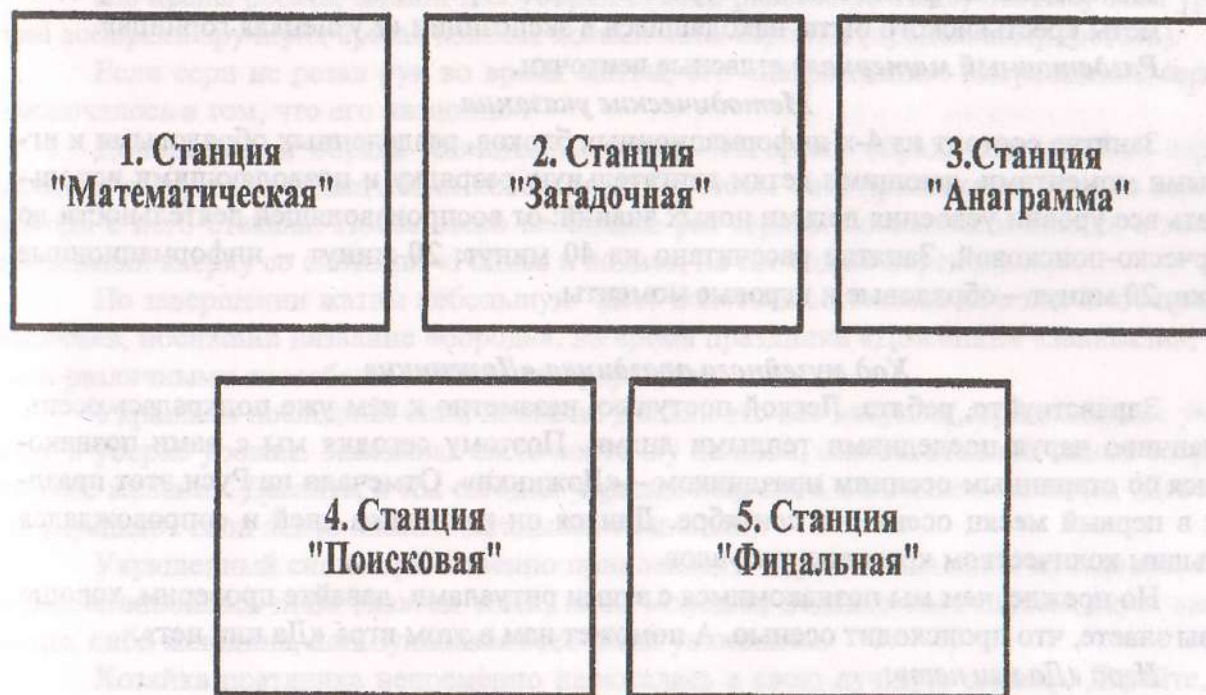


Рисунок 41 – Маршрутный лист. Музейный квест: «Ключ от университета»