

Согласование участия в открытом региональном конкурсе исследовательских и проектных работ школьников «Высший пилотаж - Пенза» 2023.

В оргкомитет конкурса исследовательских
и проектных работ школьников
«Высший пилотаж - Пенза» 2023

Для участия в открытом региональном конкурсе исследовательских и проектных работ школьников «Высший пилотаж - Пенза» 2023 от

образовательной организации муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 40 г. Пензы направляется работа на тему: **Использование игрового метода на экскурсии в школьном музее**


секция __ Культурология _____

Автор(авторы) работы: Ларюкина Ильяна Владимировна и Зотова Элина Андреевна, ученицы 9 «А» класса МБОУ СОШ №40

Научное руководство: Шикунова Татьяна Александровна, учитель истории и обществознания

Директор МБОУ СОШ №40



 О.Н. Бугреева

М. П.

Открытый региональный конкурс исследовательских и проектных работ школьников
«Высший пилотаж - Пенза» 2023

муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 40 г. Пензы

Секция: Культурология

**Использование игрового метода на экскурсии
в школьном музее**

Ларюкина Ильяна Владимировна и
Зотова Элина Андреевна
Класс: 9 «А»
МБОУ СОШ № 40 г. Пенза

Руководитель: Шикунова Татьяна Александровна,
учитель истории и обществознания

Пенза , 2022

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПАСПОРТ ПРОЕКТА.....	4
ВВЕДЕНИЕ.....	5
ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ.....	6
ГЛАВА 1. ОРГАНИЗАЦИОННАЯ ЧАСТЬ ПРОЕКТА	6
ГЛАВА 2. РАБОТА НАД ПРОЕКТОМ	9
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	12
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	13
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	14
ПРИЛОЖЕНИЕ 2	16

ПАСПОРТ ПРОЕКТА

Тема (название проекта)	Использование игрового метода на экскурсии в школьном музее
Адресация проекта	Проект предназначен для обучающихся МБОУ СОШ № 40, гостей музея «Декоративно-прикладного искусства», заинтересованных лиц
Руководитель проекта	Шикунова Татьяна Александровна
Участники проекта	обучающиеся 8 класса
Сроки реализации	Февраль 2021 год – декабрь 2021 года
Типовые особенности проекта	По характеру создаваемого продукта: информационный, творческий. По продолжительности: долгосрочный. По содержанию: учащийся, общество и его культурные ценности. По профилю знаний: межпредметный.
Цель проекта	выявить влияние игрового метода на качество проведения экскурсии и на умение использовать полученную информацию для жизни.
Задачи проекта:	<ul style="list-style-type: none"> • Тестирование по итогам экскурсий • Создание игры «Угадай искусство» по итогам экскурсии в школьном музее • Продумать дизайн • Составить бюджет • Продумать правила игры и задания • Апробировать игру на учениках школы • Выявить практические результаты от прослушивания экскурсии.
Ресурсы проекта	<p>Материальные: Наличные: помещение для работы команды проекта, компьютеры для создания описательной части проекта, дизайна проекта, для поиска информации в сети Интернет.</p> <p>Трудовые: команда из 2 человек.</p> <p>Финансовые: средства с макулатуры, собственные средства, волонтерство.</p> <p>Информационные: консультация с учителем истории и обществознания.</p>
Предполагаемые продукты	Прогнозируемым продуктом является: -разработанная игра для школьного музея; -проведение экскурсий в новом формате.

ВВЕДЕНИЕ

Проблема –в современном мире, когда практически всё делают машины и можно купить все что душе угодно уходят в прошлое традиции ремесел, изготовления вещей своими руками. С целью сохранения декоративно–прикладного искусства, формирования познавательного интереса к родному краю, бережного отношения к традициям, культуре и истории своего и других народов существует наш музей «Декоративно-прикладного искусства». Что дает слушателю экскурсия? Новые знания, возможность узнать что-то интересное, нестандартное, расширение кругозора. А применительно к жизни? Получат ли ребята какую-то практическую значимость от экскурсии? Чтобы улучшить работу в этом направлении мы решили разнообразить свою экскурсию игровыми методами и выяснить как новые знания и впечатления скажутся на дальнейшей жизни учеников.

Актуальность проекта

Игра-один из видов деятельности человека. В игре человек развивает работу мозга, умение ставить цели, готовность к совершению выбора. Игра готовит детей ко взрослой жизни. В школе игровой метод используется для закрепления материала, даёт возможность проработать изученную информацию на практике, а также закрепить полученные навыки.

Мы, экскурсоводы школьного музея «Декоративно-прикладного искусства», решили использовать игровой метод для закрепления информации во время обзорной экскурсии по нашему музею и выявления практической значимости от её проведения.

Практическая значимость:

- Проведение экскурсии в интересной форме;
- Изучение и закрепление материала о народных промыслах в игровой форме;
- Формирование и развитие интереса к ремёслам;
- Использование полученной информации в жизни.

Цель: выявить влияние игрового метода на качество проведения экскурсии и на умение использовать полученную информацию для жизни.

Задачи:

- Тестирование по итогам экскурсий
- Создание игры «Угадай искусство» по итогам экскурсии в школьном музее
- Продумать дизайн
- Составить бюджет
- Продумать правила игры и задания
- Апробировать игру на учениках школы
- Выявить практические результаты от прослушивания экскурсии.

Целевая аудитория: обучающиеся школы, гости музея

Ожидаемые результаты:

- разработанная игра для школьного музея;
- проведение экскурсий в новом формате.

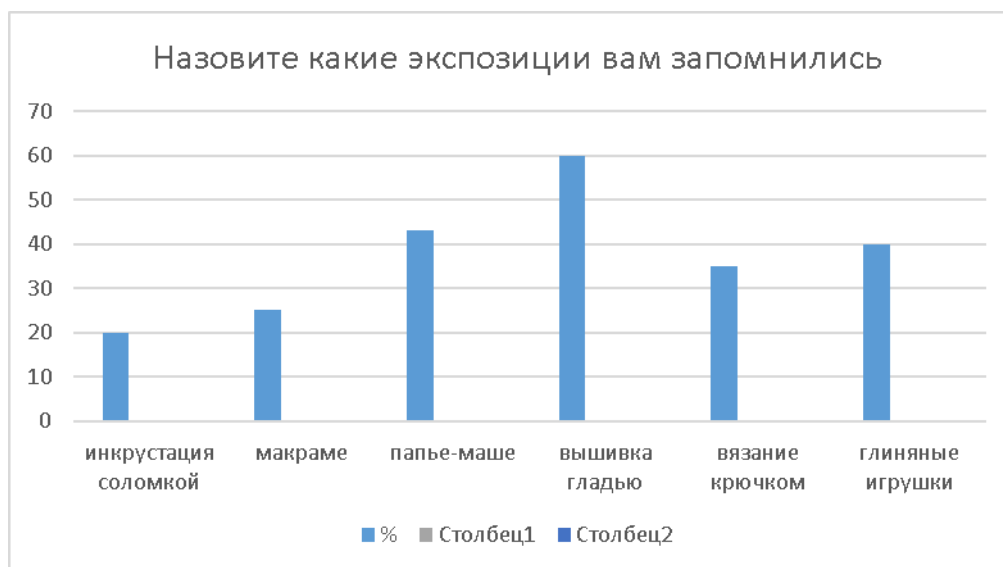
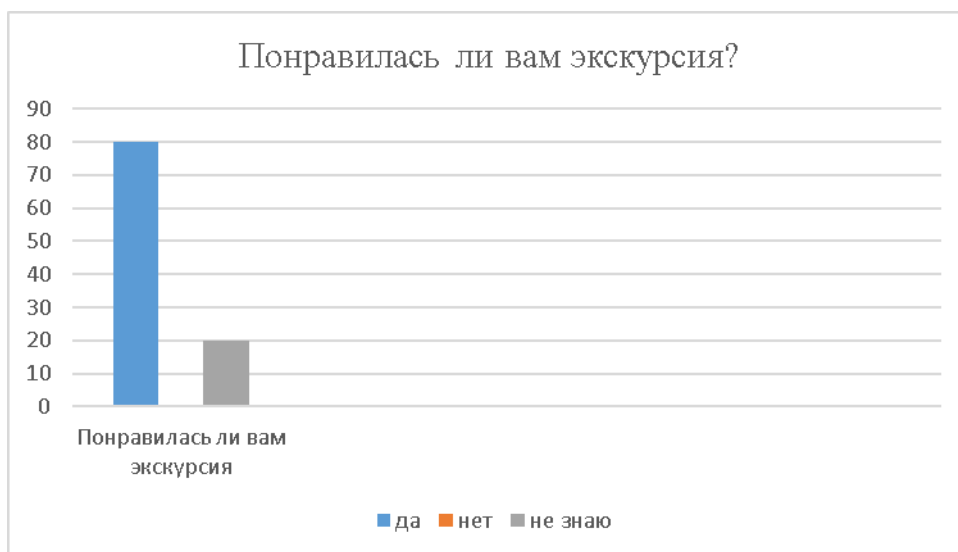
ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

ГЛАВА 1. ОРГАНИЗАЦИОННАЯ ЧАСТЬ ПРОЕКТА

Результаты мониторинга

В прошлом 2020-2021 учебном году мы подготовили и начали проводить обзорные экскурсии по школьному музею декоративно-прикладного искусства. И стали замечать, что не всем интересно просто слушать, кому-то скучно. Мы стали проводить рефлексию и вот, что узнали:

Диаграмма 1 и 2 Результаты опроса



Чаще всего ученики назвали 3-4 экспозиции, но были и те, кто всего 1-2 из 6. Таким образом, мы поняли, что некоторые учащиеся «слышали» экскурсию, но не «слушали», не запомнили, не усвоили полученную информацию. Они отдыхали, любовались красивыми экспонатами, но назвали лишь одну-две экспозиции. Больше экспозиций называли, те, кто уже был знаком с данными видами искусств, и они делились с нами, где встречали подобные ремесла (вязание, вышивка). Очень мало сами занимались творчеством, изготавливая поделки из бисера. В итоге - ребята путали или не помнили о рассказанных экспозициях. Да и сами мы задумались, для чего тогда нужна экскурсия? Какую пользу она принесет?

Вывод: требуется пересмотреть форму проведения экскурсии

Наше национальное русское декоративно-прикладное искусство славится своими традициями. По разнообразию материалов, фольклорных узоров, цветовой окраске оно уникально. Тут и посуда, и одежда, ювелирные украшения, игрушки, расписные платки. На всех этих предметах, традиционно есть узоры, орнаменты. И чтобы дети запомнили и заинтересовались нашим рассказом о декоративно - прикладном творчестве мы решили продолжить нашу ознакомительную экскурсию по школьному музею игрой. А потом посмотреть будет ли результат лучше.

Стратегия реализации проекта

Собрав команду, мы стали думать какой должна быть игра. Мы определились, что в нашей игре будут задания по секциям. Каждая секция отражает одну из основных экспозиций музея. В каждой секции будут задания на логику, память, творчество, закрепляющие полученные знания в результате проведения экскурсии.

Методика работы над проектом

Этапы	Задачи. Содержание работа
Подготовительный	определение темы; выбор рабочей группы
Планирование	анализ проблемы; определение источников; определение формы проекта; распределение ролей
Разработка игры	уточнение информации; поиск альтернатив; выбор оптимального варианта решения проблемы
Апробация игры	реализация намеченного; подготовка выступления
Защита проекта	объяснение результатов; публичное выступление
Оценка результата	анализ выполнения проекта; причины успехов и неудач

Мероприятия проекта

1. Изучение истории созданий игр
2. Продумывание дизайна
3. Планирование бюджета
4. Приобретение материалов
5. Создание игры: нарисовать игровое поле, продумать правила, придумать задания;
6. Апробация игры в школьном музее;
7. Мониторинг результативности игрового метода.

Время реализации проекта – февраль- декабрь 2021.

Ресурсы проекта:

Материальные:

Наличные: помещение для работы команды проекта, компьютеры для создания описательной части проекта, дизайна проекта, для поиска информации в сети Интернет.

Трудовые: команда из 2 человек.

Финансовые: для приобретения необходимых материалов: ватман, краски.

Информационные: консультация с учителем истории и обществознания.

Бюджет проекта:

№	Наименование статьи	Стоимость	Источник финансирования
1	Аренда оборудования: 1. Домашний компьютер 2. Оплата сети интернет (в месяц)	Бесплатно 600 – 00	Собственные средства
2	Расходные материалы для макета: 1. Краски(1 коробка) 2. Ватман (1 лист) 3. Листы бумаги (1 пачка) 4. Маркеры (1 упаковка)	100 – 00 20 – 00 240-00 100-00	Средства со сбора макулатуры
3	Оплата труда	-	Волонтёрство
4	Печать в копи-центре	400-00	Средства со сбора макулатуры
	Итого	1060 -00	

Ожидаемые результаты:

- Создание игры;
- Формирование интереса к декоративно-прикладному искусству;
- Организация досуга школьников во внеурочное время;
- Приобретение опыта в разработке проектов.

Основные риски проекта и пути их минимизации

- Недостаточное материально – техническое оснащение для обновления раздаточных материалов – часть из них изготовить вручную.
- Недостаточное финансирование - привлечение внебюджетных средств.
- Невыполнение мероприятий, запланированных в рамках проекта - корректировка отдельных направлений работы.

ГЛАВА 2. РАБОТА НАД ПРОЕКТОМ

Структура

Изучив разные варианты игр, мы остановились на игре по секторам. Каждый сектор это одна из экспозиций в музее. Всего их шесть:

- ❖ Инкрустация соломкой;
- ❖ Папье-маше;
- ❖ Вязание крючком;
- ❖ Макраме;
- ❖ Вышивка гладью;
- ❖ Глиняные игрушки.

Сектора на игровом поле обозначены цифрами. В каждой секции по 3 задания. В задания входят: вопрос, загадка и картинка из пазлов.¹

Размер

Игровое поле мы решили первоначально нарисовать на ватмане. Так как он легко помещается на столе в музее. После испытания на практике, ватман было решено заменить баннером размером 59,4*84,1 см (формат А1).

Дизайн

Фон игрового поля обсуждался. Были варианты: рисунки изделий народного творчества (на макете), народные узоры и фотографии из музея. Остановились на последнем варианте. Для создания игрового поля использовалось приложение **Publisher** – программа, представляющая собой издательскую систему, разработанную компанией Microsoft, приложение предназначено для создания публикаций. Сделали фотографии в школьном музее и залили их фоном в секции игрового поля. Поверх напечатали номера секторов и заголовков.²

Для дизайна карточек с заданиями решили использовать национальные узоры народов Пензенского края: мордвы, татар и русских. Узоры нашли в сети Интернет и сделали фоном рубашки карточек.³ С лицевой стороны напечатали задания (вопрос или загадку).

Пазлы в первых пробных играх у нас были черно-белые, что не удобно и картинки брались из изображений декоративно-прикладного искусства по направлениям музея. Мы их также решили изменить, напечатав в цвете и используя изделия из нашего музея.⁴ Для этого мы сделали фото некоторых экспозиций или экспонатов и в приложение **Publisher** создали документ размер А4 с фоном из наших фотографий, планируя после печати на плотной бумаге разрезать его на несколько частей.

Игровое поле, карточки и пазлы мы решили распечатать в копировальном центре нашего города.

Медали рисуем вручную, поскольку играют две команды, мы делаем два набора медалей (вручаем каждому участнику) с цифрами 1 и 2. Для оформления используется лавровый венок (символ победы со времен начала Олимпийских игр). Цвет для 1 места – розовый. Для 2 места – синий.⁵

Правила игры:

¹ Приложение 1.

² Приложение 2. Фото.1

³ Приложение 2. Фото 2,3

⁴ Приложение 2. Фото 4

⁵ Приложение 2. Фото 6,7

- Вначале детям проводится экскурсия. Затем приглашаются к столу, где расположено игровое поле.
- В игре участвует 2 команды, в каждой команде по 3 человека. Они по очереди будут выбирать на игровом поле номер сектора и брать карточку с заданием.⁶
- За прохождение каждого задания команде будет начисляться баллы. За каждый правильный ответ один балл. За задание с пазлами – 2 балла.
- Победителем становится та команда, которая наберёт больше баллов.
- По итогам игры детям вручаются медали.⁷

Проведение игры

В прошлом учебном году в рамках года культурного и духовного наследия в весенние каникулы проводилась неделя мастерства. Мы всю неделю проводили экскурсии для обучающихся разных классов, используя нашу игру. Перед экскурсией дети были предупреждены об игре, о том, чтобы слушали внимательно, стараясь всё запомнить. В конце игры были заданы вопросы: «Какие виды искусства им запомнились?».

Проведя пробную игру после экскурсии для учеников второй группы, мы поняли, что подобрали сложные задания и решили разделить игру по возрастам. Также игра проходила очень долго, мы решили сократить задания для младших школьников. И в итоге у нас произошли изменения:

- ✓ Для 1-2 классов остаются только загадки и нахождение верной экспозиции в музее;
- ✓ Для 3-4 классов остаются загадки и пазлы;
- ✓ Для 5-6 классов остаются все задания.

И мы заметили положительные результаты: после игры дети громко и эмоционально называли экспозиции, которые отгадывали во время игры и спокойно могли показать их нахождение в музее.

Каждый год в нашем музее открываются новые экспозиции. По ним составляются экскурсии, а значит, надо будет придумывать и распечатывать карточки с новыми заданиями.

Практическая значимость игры

В этом учебном году мы вместе с руководителем музея провели мониторинг результативности нашей работы и вот, что выяснили:

1. В начальной школе после посещения музея был проведен конкурс сочинений «Ремесла Пензенского края», принимали участия – 65% учащихся начальной школы;
2. Организованы и проведены мастер-классы по созданию изделий народного промыслов, принимали участие: организаторы мастер-классов- 5 человек, участников- 45 человек;
3. Возрождаются утраченные ремесла: лозоплетение- заинтересовались и занимаются 5 человек; вышивка- 10 человек;
4. Изделия используются для украшения интерьера;
5. Увеличилось количество участников, занимающихся краеведческой работой: всероссийский конкурс исследовательских работ «Жажда новых открытий 2021/2022» (победитель), всероссийский конкурс исследовательских и творческих работ «Мы гордость родины» (призер), региональный конкурс научно-исследовательских работ им. Менделеева

⁶ Приложение 2. Фото.5

⁷ Приложение 2. Фото 7

«Леонардо» (призеры), городской слет краеведов (призеры), Хохряковских чтениях -2021 (лауреаты)

6. Учащиеся подготовили и оформили выставки своих изделий в школьном музее⁸ и провели по ним экскурсии.

7. Увеличилось количество экскурсоводов в школьном музее;

Выводы:

Игровой метод в музее дал положительные результаты:

- обучающиеся получают новое знание;
- расширяют кругозор;
- пробуют применить полученную информацию в жизни.

⁸ Приложение 2. Фото 8,9

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате нашей работы была создана игра по экскурсии в школьном музее, мы её апробировали. Дети получили много положительных эмоций. В ходе игры ребята проявляли свою активность, наблюдательность, целеустремленность и чувство коллективизма.

Ребята отвечали про все направления в искусстве, что встречались им в игре и сообщили, что благодаря ей и запомнили. Ребята поделились с нами положительными отзывами, они получили удовольствие от игры и общения со сверстниками. Создано радостное настроение на весь день.

Целью проекта – достигнута, действительно, игровой метод влияет на качество проведения экскурсии и на умение использовать полученную информацию. Игра помогла запомнить информацию, расширила кругозор, увлекла новыми видами творчества, ребята смогли использовать полученную информацию в жизни.

Но мы не собираемся останавливаться на достигнутом. Было бы замечательно использовать элементы фольклора (песни, частушки), организовав в музее посиделки с мастер-классами по ремёслам. Планируются новые выставки с использованием экспонатов, принесенными детьми из дома и по ним сразу составлять экскурсии с элементами игры, разыгрывая, например, бытовые сценки с использованием экспонатов.

У нас замечательный, единственный такой школьный музей в Пензе и в наших планах продолжить заинтересовывать и увлекать обучающихся декоративно–прикладным искусством, формировать познавательный интерес к родному краю, бережные отношения к традициям, культуре и истории своего и других народов.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Я познаю мир. История ремёсел, М. 2001 г.
2. Домашние ремёсла, 1871 г.
3. 1000 загадок. Популярное пособие для родителей и педагогов/ составители Н.В. Елкина, Т.И. Тарабарина. Ярославль. 2004.
4. Материалы из школьной экскурсии
5. Мордовские узоры. <https://www.maam.ru/upload/blogs/detsad-503216-1507030179.jpg>
6. Татарские узоры. https://catherineasquithgallery.com/uploads/posts/2021-03/1614861468_26-p-fon-s-tatarskim-ornamentom-29.jpg
7. О русской вышивке. <https://i2.wp.com/ethnoboho.ru/wp-content/uploads/2016/06/russian-folk-embroidery.jpg>

Сектор «Инкрустация соломкой»

Задание 1 - Вопросы:

1. Какое искусство возродила Екатерина Константиновна Медянцева?
2. Что сделала для нашей школы Екатерина Константиновна будучи уже слепой?

Задание 2 - Загадка:

Золотистая солома,
Без сомненья, всем знакома.
Словно сказочные феи,
Поколдуем мы над нею:
Распрявим, наклеим ловко
Хороша у нас сноровка
Вот из всех стараний наших
Получилась кукла наша!

Задание 3 – собрать картинку из пазлов.

Сектор «Папье-маше»

Задание 1 - Вопросы:

1. Из чего делается Папье-маше?
2. Какие украшения из Папье-маше сделаны для нашего музея?

Задание 2 – Загадка:

Ростом разные подружки,
Все похожи друг на дружку.
Раз, два, три, четыре, пять...
Даже всех не сосчитать!

Загляделася старушка –

а в руках – одна игрушка.

Задание 3 – собрать картинку из пазлов:

Сектор «Вязание крючком»

Задание 1 – Вопрос:

1. Какой самый древний вид искусства?
2. Что можно сделать умея вязать крючком?

Задание 2 – Загадка:

Стучат коклюшки: стук, стук, стук –
Платочек появился вдруг.
И воротник из белой ткани
Прекрасно выполнен, взгляните!

Задание 3 – собрать картинку из пазлов:

Сектор «Макраме»

Задание 1 – Вопросы:

1. Что является основой макраме?
2. Откуда идёт начало макраме?

Задание 2 – Загадка:

Из морских узлов родилось
В дальних плаваниях оно.
Очень людям пригодилось

Овладели им давно.

Задание 3 – собрать картинку из пазлов:

Сектор «Глиняные игрушки»

Задание 1 – Вопросы:

1. Какое основное свойство глины?
2. Какая область является большим центром по изготовлению игрушек?

Задание 2 – Загадка:

Если встретишь на дороге, то увязнут сильно ноги,

А если миску или вазу – она понадобится сразу.

Задание 3 – собрать картинку из пазлов:

Сектор «Вышивка гладью»

Задание 1 – Вопрос:

1. Откуда в Европу пришло искусство вышивания гладью?
2. Какие вы знаете виды вышивок?

Задание 2 – Загадка:

Шаг за шагом делает иголка

За собой тянет нитку ловко

Разные цвета она вставляет

И картину быстро получает.

Задание 3 – собрать картинку из пазлов:



Фото 1. Игровое поле



Фото 2. Фон рубашки карточек

Какие украшения из папье-маше сделаны для нашего музея?

Золотистая солома,
 Без сомнения, всем знакома.
 Слово сказочные феи,
 Поколдуем мы над нею:
 Распрявим, наклеим ловко
 Хороша у нас сировка
 Вот из всех стараний наших
 Получилась кукла наша!

Ростом разные подружки,
 Все похожи друг на дружку.
 Раз, два, три, четыре, пять...
 Даже всех не сосчитать!
 Загляделись старушка –
 а в руках – одна игрушка.

Какой самый древний вид искусства?

Фото 3. Лицевая сторона карточек



Фото 4. Пазлы



Фото 5. Игра в музее



Фото 6. Медаль



Фото 7. Общее фото с медалями



Фото.8 Экспозиция «Волшебная лоза»

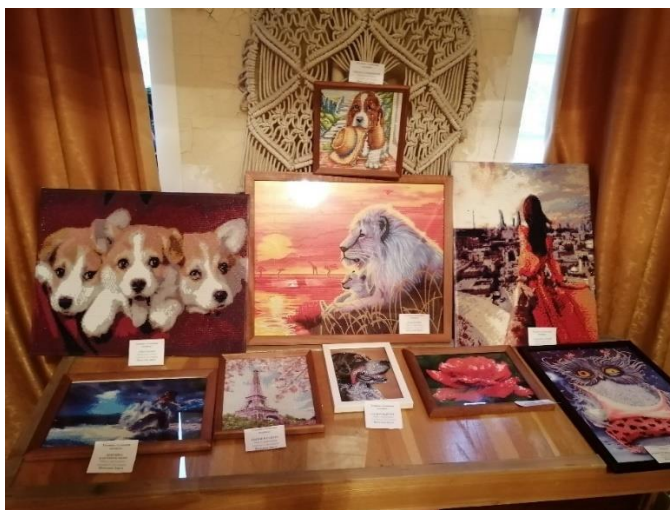


Фото 9. «Экспозиция «Волшебная мозаика»

РЕЦЕНЗИЯ
на исследовательский проект

по курсу - культурология

тема проекта - **Использование игрового метода на экскурсии в школьном музее**

учениц 9 класса МБОУ СОШ № 40

Ф.И.О. Ларюкина Ильяна Владимировна и Зотова Элина Андреевна

1. Данная работа соответствует требованиям предъявляемым к содержанию, оформлению исследовательского проекта.
2. Тема работы сформулирована грамотно с литературной точки зрения и отражает содержание проекта.
3. Структура проекта содержит в себе: титульный лист, оглавление, введение, основную часть, заключение, список литературы, приложения.
Введение включает в себя ряд следующих положений: проблему, актуальность, цели и задачи, практическая значимость, целевая аудитория, ожидаемые результаты.
4. Проект начинается с обоснования актуальности выбранной темы. Научно-теоретическое и практическое значение темы определяется тем, что ученицы, экскурсоводы школьного музея декоративно-прикладного искусства проводя обзорные экскурсии стали замечать, что она не приносит результата и решили пересмотреть форму проведения экскурсии. Девочки поставили перед собой вопрос - получают ли ребята какую-то практическую значимость от экскурсии? И чтобы улучшить работу в этом направлении решили разнообразить свою экскурсию игровыми методами и выяснить как новые знания и впечатления скажутся на дальнейшей жизни учеников.
Практическая значимость:
 - Проведение экскурсии в интересной форме;
 - Изучение и закрепление материала о народных промыслах в игровой форме;
 - Формирование и развитие интереса к ремёслам;
 - Использование полученной информации в жизни.
5. Цель сформулирована и достигнута в результате выполнения проекта.
6. Формулируются конкретные задачи, которые необходимо решить, чтобы достичь цели.
7. Выбор средств и методов, адекватных поставленным целям:
ученицы используют следующие методы: анализ, опросы, наблюдение, сравнение, моделирование, апробация.
8. Спланирована и определена последовательность работы над проектом.
9. Основная часть проекта состоит из двух разделов:
 1. Организационная часть проекта
 2. Работа над проектомСодержит теоретический материал, практический материал представлен игрой.
10. Создав игру и проведя её апробацию экскурсоводы провели мониторинг практической значимости и предоставили результаты.
11. Мысли излагаются логично, правильно сформулированы и отражают то, что было выявлено автором исследования.
12. В заключении формулируются выводы, описываются достигнутые результаты, поставленная цель и решенные задачи.
13. При выполнении проекта соблюдаются нормы и правила цитирования, ссылок на различные источники, в том числе сети Интернет.

14. Перечень использованной литературы оформляется в соответствии с требованиями ГОСТа.
15. В работе прослеживается научность и литературность языка. Письменная речь орфографически грамотная, орфографические ошибки отсутствуют, пунктуация соответствует правилам, словарный и грамматический строй речи разнообразен, речь выразительна.
16. Работа аккуратно выполнена, содержит наглядный материал (задания к игре, фото).
17. Авторам работы удалось реализовать поставленные в ходе исследования задачи. Они не собираются останавливаться на достигнутом и планирует продолжить создание экскурсий и интересных форм работы в музее.
18. Материал в работе изложен последовательно и чётко. Выводы и заключение сделаны правильно. Считаю, что исследовательский проект заслуживает высокой оценки.

Руководитель



Т.А. Шикунова

«28» декабря 2022 г.