

**ЦИФРОВОЙ РЕЕСТР  
ЛУЧШИХ ПРАКТИК  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ**



ПРОГРАММА

# **ЭКСКУРСОВОД 2.0**

**Государственное бюджетное  
профессиональное образовательное  
учреждение города Москвы  
"Московский техникум креативных  
индустрий им. Л.Б. Красина"**

**г. Москва**

**2021 г.**

## **СОДЕРЖАНИЕ**

<b>ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....</b>	<b>3</b>
<b>1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ.....</b>	<b>5</b>
<b>2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ.....</b>	<b>6</b>
<b>2.2. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА.....</b>	<b>7</b>
<b>5. ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОГРАММЫ .....</b>	<b>10</b>
<b>6. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ .....</b>	<b>11</b>
<b>СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ .....</b>	<b>12</b>

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.**

Программа «Экскурсовод 2.0» имеет туристско-краеведческую направленность, она ориентирована на формирование у обучающихся знаний, умений и навыков, необходимых в работе экскурсовода с применением актуальных технологий эдьютейнмента.

Данная программа рассчитана на последовательное освоение теоретических и практических основ современного экскурсионного дела. Эти умения позволят отобрать, сформулировать и эффективно донести свои знания до широкой аудитории.

В рамках освоения курса обучающиеся должны познакомиться с методикой и основными инструментами работы экскурсовода.

### **Актуальность программы.**

Музейная педагогика является одной из ключевых технологий личностного воспитания, она создает условия для погружения личности в тематическую предметно-пространственную среду. Музей способствует организации эффективной профессиональной ориентации, формированию нравственных качеств, исторического и гражданского сознания, воспитанию патриотизма, развития эстетических чувств, предоставляет возможность реализовать творческие способности обучающихся, прививает навыки научно-исследовательской и проектной деятельности.

Программа направлена на формирование востребованных профессиональных и межпредметных (soft skills) компетенций экскурсовода, включает обучающихся в проектные, познавательные и профориентационные активности, ориентированные на профессии будущего.

Обучающиеся осваивают основы музейного дела и актуальные технологии эдьютейнмента – обучения через развлечение и игровые техники, знакомятся с экскурсоводческой деятельностью, правилами этикета, грамотной и культурной речи, этике общения с группами людей разных возрастов, основами публичных выступлений и исследовательской работы, имиджевому этикету, дизайном.

### **Особенности программы:**

- материал адаптирован для подростков от 14 до 17 лет;
- обучение проходит в формате эдьютейнмент;
- развитие навыков soft skills;
- компетенции «4К»: креативность, критическое мышление, коммуникация и кооперация (взаимодействие и сотрудничество);
- программа адаптирована под стандарты новых профессий («Атлас новых профессий»: «Коуч по межкультурной коммуникации для экскурсоводов»);
- научно-исследовательская и интерактивная работа;
- индивидуальный подход к выполнению заданий.

**Адресат программы** – программа рассчитана на обучающихся в возрасте от 14 до 17 лет.

**Объем и срок освоения программы** – 72 часа.

**Форма обучения** – дистанционная.

**Уровень** – ознакомительный.

**Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий** – общее количество часов – 72; количество часов и занятий в неделю – 2 занятия по 1 академическому часу.

## 1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ.

### **Цель программы:**

Сформировать у обучающихся современные профессиональные и межпредметные компетенции экскурсовода в контексте воспитания патриотизма, формирования исторического самопознания, нравственной и творческой личности, способной к самореализации.

### **Задачи программы:**

#### **образовательные:**

- сформировать у слушателей практические и теоретические знания, умения и навыки в области организации и проведения экскурсий;
- рассказать о формах, методах и приемах, используемых при подготовке и проведении экскурсии;
- показать возможность выбора и вариативность тематик для составления экскурсионных программ;
- рассказать об истории создания музея и о его роли в историческом и культурном наследии нашей страны;
- обучить принципам и сформировать навыки изложения для ведения экскурсии;
- обучить основам психологии общения, культуре и технике речи для ведения различных видов экскурсий;
- обучить основам имиджевой этике и визуального дизайна.

#### **воспитательные:**

- воспитывать чувство ответственности за свою работу;
- воспитывать чувство патриотизма и гуманизма.

#### **развивающие:**

- развивать навыки анализа и синтеза, критического мышления;
- развивать навыки самостоятельной работы с литературой для подготовки экскурсии;
- развивать коммуникативные навыки;
- развивать навыки инициативы и творческий поиск в работе;
- развивать навык грамотной устной речи;
- развивать интерес к изучению истории своей страны.

## 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.

Содержание программы «Экскурсовод 2.0», направлено на формирование у обучающихся предпрофессиональных знаний и умений.

Закрепление теоретических знаний осуществляется в процессе выполнения практических работ, во время которого обучающиеся осваивают практические навыки и умения, трудовые действия, а также необходимые умения под руководством преподавателя и самостоятельно.

**Итоговое задание** состоит из выполнения практической работы по пройденному материалу (демонстрационный экзамен).

### 2.1. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ

#### Учебный план программы «Экскурсовод 2.0»

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы организации занятий
		Всего	Теория	Практика /самост.	
<b>1.</b>	<b>Модуль 1. Эдьютейнмент – обучения через игру</b>				
1.1.	От игры до обучения один шаг	4	1	3	Лекция/ практика
1.2	Принципы эдьютейнмента.	4	1	3	Лекция/ практика
1.3	Определение целевой аудитории музея и создание игровых форматов под разные аудитории.	4	1	3	Лекция/ практика
1.4	Техники создания собственных игр в музее.	4	1	3	Лекция/ практика
1.5	Итоговое задание по модулю «Эдьютейнмент»	2		2	Практика
<b>2.</b>	<b>Модуль 2. Основы ораторское искусство</b>				
2.1	Истоки ораторского искусства, труды древних философов	4	1	3	Лекция/ практика
2.2	Оратор и его аудитория	4	1	3	Лекция/ практика
2.3	Техника и особенности ораторского искусства	4	1	3	Лекция/ практика
2.4	Публичное выступление	4	1	3	Лекция/ практика
2.5	Итоговое задание по модулю «Ораторское искусство»	2		2	Практика
<b>3.</b>	<b>Модуль 3. Визуализация экскурсий с помощью дизайна</b>				

3.1	Визуальный дизайн	8	2	6	Лекция/ практика
3.2.	Презентация и то как сделать её запоминающейся	8	2	6	Лекция/ практика
3.3.	Итоговое задание по модулю «Визуализация экскурсий с помощью дизайна»	2		2	Практика
<b>4.</b>	<b>Модуль 4. Имидж экскурсовода</b>				
4.1	Имидж и стиль.	4	1	3	Лекция/ практика
4.2.	Искусство макияжа и уход за собой.	4	1	3	Лекция/ практика
4.3	Рекомендации по выбору стиля в одежде.	4	1	3	Лекция/ практика
4.4	Создание имиджа и стиля экскурсовода. Искусство самопрезентации.	4	1	3	Лекция/ практика
4.5.	Итоговое задание по модулю «Имидж экскурсовода»	2		2	Практика
	<b>Всего</b>	<b>72</b>	<b>16</b>	<b>56</b>	

## **2.2. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА программы дополнительного образования «Экскурсовод 2.0»**

### **1. Эдьютейнмент – обучения через игру.**

В этом блоке обучающиеся познакомятся с музейной практикой эдьютейнмента и испытают ее на своем опыте. Изучение эдьютейнмента будет проходить по принципу эдьютейнмента.

**1.1. От игры до обучения один шаг.** Технология эдьютейнмента в теории. Феномен игры в обществе и его влияние на познавательные функции человека. Почему людям нравится играть? «Homo ludens».

Эдьютейнмент в контексте музейных экскурсий на примере Московского музея профессионального образования, погружение учащихся в игровую среду музея. Закрепление понятия.

**1.2. Принципы эдьютейнмента.** Как с ними работать в музее. Значение индивидуального опыта игры для посетителей музея. Форматы музейного эдьютейнмента. квесты, мини-игры. Как выбрать оптимальный формат, как их можно комбинировать. Создание индивидуальной и групповой игр по Московскому музею профессионального образования.

**1.3. Определение целевой аудитории музея и создание игровых форматов под разные аудитории.** Как вызвать и удержать интерес посетителей

музея. Создание маршрута-квеста по Московскому музею профессионального образования для сверстников, используя ресурсы музея.

**1.4. Техники создания собственных игр в музее.** Игра под задачи. Тематические игры. Психологическое влияние эдьютеймента, как его правильно использовать.

**1.5. Итоговое задание по модулю «Эдьютейнмент – обучения через игру».** Кейс-стади. Решение кейса – презентация персональной экскурсии.

## **2. Основы ораторского искусства.**

**2.1. Истоки ораторского искусства, труды древних философов.** Возникновение и история ораторского искусства. В чем же особенности древнего ораторского искусства? Философы древней Греции и ораторское искусство. Древнегреческие философы – риторы заложили фундамент в ораторском искусстве. Главная сила оратора – речь. Три задачи красноречия.

**2.2. Оратор и его аудитория.** Страх публичного выступления. Оценка состава аудитории и обстановки. Контакт со слушателями, голос, дикция, техника речи.

**2.3. Техника и особенности ораторского искусства.** Оратор: манеры, сущность и назначение жеста. Ораторская поза. Словарь жестов. Правила пользования жестами. Элементы голоса: звучность, темп, высота, тембр, артикуляция. Темп голоса: быстрота речи в целом, длительность звучания отдельных слов, интервалы и длительность пауз. Роль паузы. Короткая пауза перед кульминационным пунктом речи и после него. Пауза между отдельными элементами мысли.

**2.4. Публичное выступление.** Публицистический стиль и его особенности. Риторические приёмы и принципы построения публичной речи. Три «золотых» правила риторики. Реализация вступления и заключения. Способы построения главной части. Способы привлечения и удержания внимания слушателей. Подготовка презентаций: алгоритм работы и типичные ошибки.

**2.5. Итоговое задание по модулю «Ораторское искусство».** Подготовка видео контента

## **3. Визуализация экскурсий с помощью дизайна.**

**3.1. Визуальный дизайн.** Основы принципы, используемые в управлении вниманием: визуальная иерархия, акцент, контраст, баланс, выравнивание, пространство и др. Печатная продукция, используемая в музеях. Подбор визуального контента.

**3.2. Презентация и то как сделать её запоминающейся.** Для чего делают презентацию. Инструменты для создания презентации. Эффективная презентация: структура, акценты, визуальная часть, диаграммы, подборка цветов и др. Рассказать с помощью презентации о себе.

**3.3. Итоговое задание по модулю «Визуализация экскурсий с помощью дизайна».** Создать презентацию по собственному маршруту.



## **4. Имидж экскурсовода.**

### **4.1. Имидж и стиль.**

Понятие, составляющие и психология имиджа. Философия стиля.

### **4.2. Искусство макияжа и ухода за собой.**

Основы ухода за собой. Минимальный набор косметики, схема выполнения макияжа. Варианты макияжа. Работа с фэйсчартами.

### **4.3. Рекомендации по выбору стиля в одежде.**

Понятие стиля. Деловой, классический, кэжуал. Индивидуальный стиль. Конструктор образов. Практическая работа.

### **4.4. Создание имиджа экскурсовода. Искусство самопрезентации.**

Разработка образа. Натуральный макияж, демонстрация. Искусство самопрезентации.

### **4.5. Итоговое задание по модулю «Имидж экскурсовода»**

Презентация персонального имиджа экскурсовода.

### **3. ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОГРАММЫ**

Слушатель, освоивший программу, будет:

знать:

- понятие и сущность экскурсии, ее функции, признаки, цели и задачи;
- основы проектирования экскурсии;
- методики разработки и инструменты проведения экскурсии;
- речевой этикет и функции общения;
- основы психологии общения;
- имиджевый этикет.

уметь:

- творчески подходить к задачам;
- проектировать экскурсионный маршрут;
- создавать и проводить экскурсии;
- использовать игровые технологии при организации экскурсий;
- работать с различными источниками информации;
- аргументировать собственную позицию по определенному вопросу;
- концентрироваться;
- находить общий язык с представителями разных поколений и культур.

владеть:

- приемами показа и рассказа;
- технологиями эдьютейнмента;
- навыками экскурсионного дела;
- навыками коммуникативной компетентности и актерского мастерства при проведении экскурсии.

#### **4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

Реализация программы предполагает наличие:

- персональный компьютер;
- проектор;
- флипчарт;
- интерактивный дисплей;
- доступ в интернет;
- доступ к интернет-порталу [mmtime.ru](http://mmtime.ru);
- доступ к системе «Московская электронная школа».

#### **ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ**

Способы определения результативности:

- практические задания;
- индивидуальные выполненные работы.

#### **ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

- текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения обучающимися практических заданий на каждом уроке;
- критериями являются: разнообразие умений и навыков, по всем технологическим процессам преподаваемых студентам.

#### **МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

Занятия включают в себя в теоретическую и практическую части, *реализуются* в форме лекций с дальнейшими практическими заданиями. Важной составляющей каждого занятия является самостоятельная работа учащихся. На каждом занятии материал излагается следующим образом:

- объяснение темы, основных понятий;
- демонстрация имеющегося опыта и успешных практик;
- самостоятельная работа. В каждом задании формулируется цель и излагается способ ее достижения;

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Музей профессионального образования г. Москва <http://mpomos.ru/>
2. Е. Гашук. Технология музейной педагогики. 2018 г.
3. И. Г. Хангельдиева Эдьютейнмент как философия и интегрированнокреативная технология современного образования
4. О.О. Дьяконова. Понятие «Эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике. Сибирский педагогический журнал, 2012, №6
5. Н.А. Кобзева Edutainment как современная технология обучения. Ярославский педагогический вестник. 2012 – № 4 – Том II (Психологопедагогические науки)
6. Е. Ю. Кармалова, А. А. Ханкеева. Эдьютейнмент: понятие, специфика, исследование потребности в нем целевой аудитории. Вестник Челябинского государственного университета. 2016. № 7 (389).
7. Т. В. Сапух. Применение технологии «Эдьютейнмент» в образовательной среде университета. Вестник ТГПУ, 2016. 8 (173)
8. В. Букатов, А. Ершова. Нескучные уроки. Обстоятельное изложение социогровых технологий обучения школьников.
9. В.Ю. Борисов. Чему учит музей, или что такое музейная педагогика <http://www.art-education.ru/electronic-journal/chemu-uchit-muzey-ili-chto-takoe-muzeynaya-pedagogika>