

Автономная некоммерческая организация
Музейно-образовательный центр
"Школа-Музей-Культура"

Описание практики проекта «Будущее своими руками»

Выполнила:
Руководитель отдела музейно-педагогической работы
Подгорбунская М.М.

Согласовала:
Директор АНО МОЦ «Школа-Музей-Культура»
Титкова О.С.

г. Новокуйбышевск, 2019 год

Оглавление

Предпосылки создания проекта	3
Описание проекта.....	4
Суть проекта	4
Целевые группы проекта	4
Цели проекта.....	4
Задачи проекта	4
Команда проекта	4
Финансирование проекта	5
График реализации, результаты и оценка результатов.....	5
График реализации	5
Количественные результаты	7
Качественные результаты.....	7

Предпосылки создания проекта

Опрос педагогов социальных центров помощи детям в Самарской области по проблемам развития и воспитания детей, оставшихся без попечения родителей, подтвердил наши собственные наблюдения:

- у опекаемых государством детей нет навыков продуктивной работы в конкурентной среде,
 - реализуемые программы социализации и профориентации чаще всего готовят воспитанников (особенно – с ограниченными возможностями здоровья) к жизненной позиции, в которой нет места развитию своих способностей и самореализации,
 - дети имеют сниженную самооценку, прогнозируя свое будущее, они делают выбор в пользу профессий невысокого социального статуса (продавец, парикмахер, водитель),
- Каждый год из социальных приютов выходят в самостоятельную жизнь выпускники:
- частично сформировавшие в своем сознании привлекательный образ жизни социального иждивенца, который им обьязано обеспечить общество,
 - имеющие сильно мифологизированные представления о привлекательных, но малодоступных для них профессиях «белых воротничков» (чиновник, банковский менеджер, юрист и подобное),
 - получившие квалификацию в рабочих специальностях, ассоциирующихся в их сознании с низким социальным статусом и «ущербностью», и как следствие, имеющие низкую мотивацию к работе по данной специальности.

В результате официальная статистика сообщает нам только о 10% социально успешных выпускниках детских домов, оставшиеся 90% являются «головной болью» для самих себя и общества. Один из вариантов смягчения остроты этой проблемы – новые практики социализации и профориентации воспитанников, мотивирующих их на развитие своих талантов. В понятие социальных компетенций входит, в том числе, умение формировать позитивный образ своего будущего, для чего нужны знания сути и содержания разных профессий.

С детским домом № 3 г. Самара мы сотрудничаем уже 2 года. В рамках проекта «Мир через картину» мы работали на формирование позитивного миропознания и восприятия у детей. В детском доме появился новый ресурс - картинная галерея, как развивающее пространство, место получения детьми позитивных впечатлений, новых знаний и форм культурного досуга в стенах детского дома.

В проекте «Шаги жизни» у нас сформировалась устойчивая группа детей в возрасте 10-13 лет, научившаяся работе в команде и умению договариваться между собой, открывшаяся для себя возможности бесконфликтного разрешения спорных моментов. Важными моментами стали установившиеся связи детей с театральной труппой молодых инвалидов «Астрей», дети из зрителей превратились в участников постановок, совместно посещали театры и музей.

С марта 2018 г. мы приступаем к осуществлению проекта «Живые картины», в котором будут задействованы обе стороны - воспитанники детского дома № 3 и молодые инвалиды театра «Астрей». Это будут театральные постановки по сюжетам известных картин, которые будут показаны в детских и молодежных психоневрологических пансионатах области. В постановках «Астрей» будут задействованы воспитанники детского дома, имеющие особенности развития или ментальные нарушения здоровья. Проект предполагает совместное посещение музеев Самары и работу над спектаклями.

Использовать потенциал этих ресурсов мы можем в дальнейшей работе с детьми.

В новом проекте «Будущее своими руками» мы планируем не только продолжить работу с детьми в русле формирования социальных и общекультурных компетенций, но и внести в нее новый элемент - знакомство детей в теории и практике с профессиями музейной сферы. Гуманитарные профессии, профессии сферы культуры, могут стать для воспитанников привлекательным выбором своего будущего.

Описание проекта

Суть проекта

Основная идея проекта состоит в практическом знакомстве этих детей с профессиями музейной среды (реставратор, экскурсовод, дизайнер экспозиций, научный сотрудник). Наша задача - представить детям музей как интересное место получения нового опыта и умений, а не скучного накопления и хранения.

Целевые группы проекта

Целевой группой проекта являются 15 детей в возрасте 10-13 лет, находящихся в детском доме (центр «Иволга»).

Цели проекта

Развитие общекультурных компетенций и повышение эффективности профориентации детей, оставшихся без попечения родителей, и находящихся на государственном попечении в «Центре помощи детям, оставшимся без попечения родителей, «Иволга» городского округа Самара (коррекционный)».

Задачи проекта

1. Повышение у детей целевой группы уровня информированности о профессиях музейной сферы и музее, как месте получения новых знаний и умений.
2. Развитие творческих способностей детей и приобретение ими практических навыков и умений в искусстве сторителлинга и мультипликации.
3. Распространение практики проекта и повышение уровня информированности сотрудников государственных и общественных организаций региона, работающих в области творческой реабилитации детей, о практике проекта и возможностях ее применения в своих учреждениях.

Команда проекта

Титкова Ольга Станиславовна – руководитель проекта.

Титков Иван Сергеевич – психолог проекта.

Подгорбунская Маргарита Михайловна - методист проекта.

Титкова Мария Сергеевна – специалист направления "Декоративно-прикладное творчество".

Медведева Иллона Юрьевна – бухгалтер проекта.

Черникова Татьяна Алексеевна – дизайнер проекта.

Финансирование проекта

Проект является победителем конкурса «Добрый новогодний подарок – 2018» Благотворительного фонда Сбербанка «Вклад в будущее» и реализуется на средства гранта в сумме 300 000 рублей.

Собственный вклад организации составил 183 819 рублей.

График реализации, результаты и оценка результатов

График реализации

№	Дата	Событие
1	01.03.2018	Начало проекта
Подготовительный этап		
2	С 01.03.2018 по 30.04.2018	Разработаны и отправлены в печать 4 настольные профориентационные игры: «Реставратор», «Веселый экскурсовод», «Меценат», «Музейный путеводитель. Китайская коллекция», которые будут закреплять материал, получаемый детьми на занятиях в музее.
1 этап		
3	С 01.03.2018 по 30.06.2018	<p>Проведено 3 выездные занятия в 3-х различных музеях Самары (историко-краеведческом музее им. П.В. Алабина, историко-архитектурном Музее Модерна (филиал Музея им. П.В. Алабина) и Литературном Музее А. Толстого).</p> <p>Проведено 2 занятия декоративно-прикладным творчеством на территории детского дома для 12 воспитанников.</p> <p>Проведено 2 занятия с использованием профориентационных игр «Реставратор» и «Веселый экскурсовод».</p> <p>Итог мероприятий:</p> <p>Дети узнали об организационной структуре посещённых музеев, о деятельности разных отделов и посетили некоторые из них (реставрационный отдел, отдел маркетинга, отдел природы, этнографии). Познакомились с представителями следующих музейных профессий: научный сотрудник и экскурсовод, а также – с особенностями их работы.</p> <p>На занятиях по декоративно-прикладному творчеству, помимо развития мелкой моторики, закрепили полученные в результате посещения музеев знания.</p> <p>Во время занятия с использованием профориентационной игры «Реставратор», дети получили представление о профессии музейного реставратора, узнали о способах восстановления музейных предметов. С помощью настольной игры «Веселый экскурсовод» дети смогли погрузиться профессию и на практике столкнулись с непредвиденными ситуациями, часто возникающими во время экскурсий.</p>

Качественные результаты 1 этапа

Самым главным для детей было осознание того, что музей – это сложная многоуровневая система, в которой задействованы разные специалисты, а не просто выставочные залы. После общения с научными сотрудниками и хранителем фондов, они узнали, какой путь проделывает предмет, становясь музейным экспонатом, кто из музейных сотрудников за какую часть этого пути отвечает. Кроме того, они познакомились с работой экскурсовода, узнали про этапы подготовки экскурсии, про контрольные экскурсии, а также – про типичные ошибки и промахи начинающих экскурсоводов.

С помощью настольной игры «Веселый экскурсовод» дети учились элементам сторителлинга и научились произносить короткие спичи до 2-х минут на темы живописи и картин. Учились мотивировать группу слушателей, чтобы последние были готовы слушать выступающего, тем самым отработывая навыки экскурсоведения.

Во время занятия с использованием профориентационной игры «Реставратор», дети получили практический опыт реставрации мини-картины - в игре использованы заретушированные и залитые воском репродукции картины Ван Гога. Собирали «осколки тарелки» (пазл с изображением керамического блюда из китайской коллекции). Пользовались настоящим инвентарем при реставрационной работе - перчатками, стеклами, кисточками, красками. Также, приобрели навык описания музейного предмета - заполняли карточки учета.

2 этап

4	С 01.09.2018 по 28.02.2019	<p>Проведено 3 выездные занятия в 3-х различных музеях Самары (историко-краеведческом музее им. П.В. Алабина, Самарской областной художественный музей и Зоологический музей).</p> <p>Проведено 16 занятий по мультипликации на территории детского дома для 12 воспитанников.</p> <p>Проведено 2 занятия с использованием профориентационных игр «Меценат» и «Музейный путеводитель. Китайская коллекция».</p> <p>Дополнительные мероприятия проекта:</p> <p>Проведено 2 семинара для 52 сотрудников музейных, культурно-досуговых, библиотечных учреждений и общественных организаций в г. Самаре и г. Тольятти. На семинаре специалисты, работающие с детьми, познакомились с настольными играми, созданными в рамках проекта и его профориентационной моделью.</p> <p>Итог мероприятий:</p> <p>Дети продолжили знакомство с внутренней структурой различных музеев.</p> <p>На занятиях мультипликацией дети разработали сценарий, придумали героев, декорации и сняли свой собственный мультфильм.</p>
---	----------------------------	---

Качественные результаты 2 этапа

Посредством настольной игры, дети познакомились с понятием меценатства, как одной из форм формирования музейных коллекций. Механика игры позволила детям тренировать в игровой форме навык планирования стратегии поведения. Попутно дети расширили свой кругозор, познакомившись с фамилиями известных художников, связав положительные эмоции от игры живопись, что у 2-х детей дало толчок к дальнейшему знакомству с биографиями художников.

Дети продолжили знакомство с темой формирования музейных коллекций с помощью настольной игры «Музейный путеводитель. Китайская коллекция», узнали новые сведения о восточном искусстве. У детей улучшилась быстрота реакция на изменяющиеся условия игры,

увеличилось поле внимание, дети показали толерантность по отношению к другим детям в условиях конкурентной борьбы.

Дети познакомились с понятийным аппаратом, техниками и этапами в мультипликации, необходимым для этого оборудованием, обсудили возможные идеи сценариев своего будущего мультфильма; с принципами работы над сценарием, узнали новые слова и их значение («сценарист», «режиссер», «оператор»); выбрали идею своего мультфильма; подготовили раскадровку будущего мультфильма и научились созданию эскизов для него; научились покадровой съёмке и самостоятельно отсняли свой мультфильм; самостоятельно озвучили и смонтировали его. Дети продемонстрировали своей группе снятый ими готовый мультфильм. Получили позитивные эмоции и впечатления от своего творения. Повысили свою самооценку и социальный статус в группе.

Дети познакомились с новыми типами музея (изобразительных искусств и зоологическим), опробовали себя на практике в роли собирателей условных музейных коллекций. Показали практические навыки сторителлинга (умение сочинять связанную с предметом историю) и расширили свой кругозор.

5	28.02.2019	Окончание проекта
---	------------	-------------------

Количественные результаты

За время проведения проекта были достигнуты следующие количественные результаты:

Наименование	Показатель
Количество детей в возрасте от 9 до 13 лет, в том числе и имеющие легкие поведенческие нарушения, задержку развития, участвующих в проекте	12
Совершено поездок в музеи	6
Количество видов музеев, с которыми познакомились дети в ходе проекта	5
Количество профориентационных настольных игр, разработанных специально для проекта	4
Проведено занятий по теории и практике мультипликации	16
Снято мультфильмов	1
Количество специалистов из общественных и культурно-досуговых организаций, так или иначе работающих с детьми из детских социальных приютов, познакомились с практикой проекта	52

Качественные результаты

Идея, лежащая в основе нашего профориентационного проекта, была выбрана удачна. Дети охотно окунулись в мир настольных игр и мультипликации, для их возраста и условий жизни вне семьи (а значит и отсутствия персональной заботы и внимания) очень важен сам факт персонального внимания и занятий именно с ними. Поэтому, сложившаяся в первые месяцы проекта, группа не распалась, сохранила всех вошедших в нее детей.

Дети были удивлены огромным количеством людей, работающих в музеях. Раньше они представляли, что там работают 3-5 человек. Открытием для них стал тот факт, что там работает много молодежи (а не только «бабушки-билетеры»), что у музейных сотрудников очень разноплановая работа, что есть множество отделов, в которых идет как офисная, так и творческая работа. А тот факт, что их пустили в скрытое от посетителей музейное пространство, дали поддержать в руках настоящие музейные предметы и инструменты, привел детей в полный восторг. В результате нам удалось изменить мнение детей о музее, как о скучном месте с неинтересной работой. Сейчас у них есть понимание, что это большой комплекс, где трудится много людей и разброс профессий достаточно большой, что при желании каждый из них может найти себе там место.

Для детей мы разработали 4 настольные игры, связанные с музейными профессиями и музейной сферой. Самый большой восторг вызывала у детей игра «Меценат», в которую они играли постоянно после того, как мы представили ее. Дети посчитали нужным самостоятельно показать игру музейным сотрудникам, с которыми ранее познакомились в рамках поездок. Тем самым, они олицетворяли себя со специалистами отдела музейной педагогики и образовательных программ. Кроме того, эта игра знакомила детей с идеей меценатства и определенными художниками.

Самая хорошая история связана с 2-мя парнями 11 и 12 лет, которые достаточно хорошо усвоили механику игры и научились правильно выстраивать стратегию поведения в ней. В результате они чаще всего побеждали, эмоциональный подъем, испытанный ими как успешными игроками, связал в их сознании успех и определенные фамилии художников (коллекции картин которых они успешно жертвовали в игре музеям). После нескольких сетов игры они стали задавать нашему специалисту вопросы о том, кто такой Климт и Кандинский. После этого нашли самостоятельно в Википедии информацию о них, рассказали ее окружающим, посетовав, что им лично совершенно не нравится стиль работы этих художников. Еще через 2 недели мы уже слушали их рассказ о том, что «они рисуют очень интересно, просто вы не понимаете этого, а так, посмотрите, какие интересные вещи...». Так эмоционально закрепленный успех в игре привел этих детей сначала к простому любопытству («кто это такой, я на его картинах все время выигрываю»), затем к изучению новой темы, а потом к красноречивому аргументированию своей точки зрения.

Разработанные нами игры не только знакомили детей с музейными профессиями, но и развивали у них высшие психические функции - внимание, память, мышление, особенно на это работала игра «Китайская коллекция». По наблюдениям работающего с ними психолога после нескольких сеансов игры у детей увеличилось поле внимания, скорость реагирования на изменения, улучшилась речь - дети стали более быстро подбирать слова, более аргументировано и красноречиво поясняли свою игровую позицию. Две игры из 4-х («Китайская коллекция» и «Меценат») дети понесли в другие группы (где у них есть младшие или старшие братья и сестры), обучая детей там и играя с ними.

На протяжении второй половине проекта дети занимались мультипликацией, по завершении занятий сняли собственноручно мультфильм по своему сценарию. Дети приняли участие в 16 занятиях, на которых узнали основные сведения об этапах и содержании работы мультипликатора, практически освоили все этапы создания мультфильма (за исключением монтажа в специальных компьютерных программах), познакомились с понятиями и терминами мультипликации (узнали новые слова). Собственный мультфильм дети посвятили музею футбола (в группе - преобладающее количество мальчиков), мультфильм «Затерянный футбол» размещен по ссылке <https://youtu.be/duBvROUpyRw>.

В результате работы над мультфильмов у детей появился навык сторителлинга (необходимо было придумать и рассказать связную историю с завязкой, насыщенную событиями, логичной концовкой), отработаны умения договороспособности (дети были вынуждены уступать друг другу, стараясь при этом сохранить свое видение сюжета мультфильма), улучшилась речь (необходимо

доступно, но при этом грамотно описать сюжет), навык тайминга (за время занятия необходимо было выполнить задание данного этапа мультипликации). После премьеры мультфильма дети повысили свой статус в детском доме, что положительно сказалось на их самооценке. Самым ценным опытом их участия в мультипликации стал тот факт, что упорный труд с его неизбежной рутинной ведет к желаемому результату, понимание и осознание этого факта продвинуло наших детей на новую ступень в развитии.

В результате реализации проекта произошли позитивные изменения в жизни целевой группы. У детей расширилась картина мира, отсюда исчезло представление о музее, как скучном месте, где неинтересно работать. Вместо этого появилось представление о профессиях музейной сферы. Дети освоили технологию мультипликации (в технике бумажной перекладки), а также – получили навыки сторителлинга и улучшили свою речь.