**Propuneri de practică la Muzeul Universității din București (MUB)**

**15-20 locuri**

 **2. Gamification online muzeal**

 Muzeele încearcă să creeze un mod de comunicare și angajare a publicului în activitatea de conservare și cunoaștere a patrimoniului și prin intermediul jocurilor. Astăzi, în contextul dificil creat de pandemie, cu atât mai mult activitatea de gamification, folosită cu succes și în alte domenii de activitate este mai importantă, și bineînțeles, cu precădere online. Marile muzee au și cele mai bine documentate proiecte pe acest subiect. Sau nu?

 **Activitatea:** documentare care să sublinieze cel puțin 10 exemple de muzee și jocurile educaționale online pe care le oferă, mai ales cele care folosesc exponatele muzeelor respective.

 **Rezultatul:** fișiere, capturi de imagini (printscreen-uri) cu date despre jocurile educaționale și instituția inițiatoare, realizarea unei descrieri a jocului, exprimarea părerii personale despre reușita sa, grupul țintă, posibilități de creare/adaptare la specificul Muzeului Universității din București și alte informații considerate utile și revelate în urma documentării. Alte rezultate conexe pot fi propunerile de jocuri adaptate la MUB.

 **4. Bibliografia învățământului superior românesc după 1989**

 Învățământul superior românesc a intrat într-o perioadă de democratizare după 1989, prin creșterea numărului de studenți, dezvoltarea învățământului particulare, crearea de noi centre universitare, instituții de învățământ superior și tipuri și specializări de învățământ superior. În același timp a fost și o perioadă de tranziție către cerințele UE, iar momentan ne aflăm într-o continuă adaptare generată de impactul noilor tehnologii, de realitățile și necesitățile curente ale țării și ale mediului internațional (globalizarea) în care activăm astăzi.

 **Activitatea:** documentarea folosind cataloagele marilor biblioteci din țară (BAR, BCU, BNR) pentru a afla ultimele cărți apărute în legătură cu dezvoltarea învățământului superior românesc (pot fi lucrări generale, monografii de instituții, lucrări de statistică, lucrări dedicate unor profesori etc.).

 **Rezultatul:** crearea unui fișier cu o listă cronologică de referințe bibliografice (în formatul autor/autori, titlu, loc de apariție, an).

 **5. Resurse educaționale online în mediul academic**

 Sub impactul folosirii accentuate a resurselor aflate în mediul digital, din ce în ce mai prezent în viața cotidiană, constatăm că multe instituții (bilioteci, arhive, muzee, institute de cercetare, asociații și fundații, universități) au început să ofere gratuit, online, multe astfel de resurse educaționale utile publicului larg sau specializat.

 **Activitatea:** documentarea asupra resurselor online disponibile.

 **Rezultatul:** fișier cu numele instituției care oferă resursele, adresa web, tipologia de documente oferite, linkuri.

 **Alte activități propuse:**

- identificarea de *civic voices*, absolvenți de UB și realizarea unui interviu (transcris sau video-interviu);

 **-** înscrierea MUB pe site-uri cu profil de călătorii, turism;

**- exponatul lunii (propunere și argumentare; redactare text, selecție imagini din baza de date MUB);**

- **realizarea unei selecții de date sau personalități reprezentative pentru un domeniu al cunoașterii la UB și documentarea lor (15-20 rânduri);**

**- documentarea în arhivele media a temelor privind Universitatea din București (arhiva Radio, arhiva TVR);**

**- proiectarea și organizarea unui atelier muzeal pe o temă la alegerea studenților practicanți (proiect de echipă).**

Pentru mai multe detalii: florentina.nitu@istorie.unibuc.ro