

Утверждаю: _08.09.2023_

Руководитель ЦОЦиГП: С.М. Чистополов



Дополнительная
общеобразовательная общеразвивающая программа
«Виртуальный школьный музей»

Возраст обучающихся: 15-17 лет
Срок реализации: 1 год

Составитель программы:
Петрова И.А. педагог-организатор

Пояснительная записка:

Профиль программы: гуманитарный и технический;

Форма организации занятий: групповая;

Уровень образования: завершённый цикл образования, характеризующийся определенной единой совокупностью требований;

Уровень освоения программы: углубленный;

Новизна программы состоит в том, что предлагается создать виртуальный музей, используя распространённые электронные сервисы;

Актуальность: В современном мире электронные технологии занимают все больше места в современной жизни. Не избежала этого и сфера образования. Создание виртуального школьного музея, поможет решить две важные задачи: обучению учащихся цифровой грамотности и росту патриотизма среди подрастающего поколения.

Педагогическая целесообразность: данная программа педагогически целесообразна, т.к. при ее реализации интегрированный курс информатики и истории, способствующим формированию **интереса к прошлому своей страны и малой родины**, исторического и гражданского сознания, воспитанию патриотизма, прививает навыки профессиональной деятельности: исследовательской, поисковой, аналитической, а также ИКТ-компетенции.

Эффективным для прививания интереса к **героическому прошлому** учащихся является такое введение теоретического материала, которое вызвано требованиями творческой практики. Учащиеся должны сами сформулировать задачу, новые знания теории помогут им в процессе решения этой задачи. Данный метод позволяет на занятии сохранить высокий творческий тонус при обращении к теории и ведет к более глубокому ее усвоению. Педагогическая целесообразность программы обусловлена возможностью приобщения учащихся расширенному знанию родной истории через увлекательные и познавательные интерактивные формы учебной и творческой деятельности.

Отличительные особенности: отличительные особенности данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы от уже существующих в этой области заключаются в том, что повышение интереса к героическому прошлому страны происходит путем прямой взаимосвязи информатикой, посредством создания виртуального музея.

Специфика предполагаемой деятельности детей обусловлена прямыми взаимодействиями между реальной историей и системой AR и VR - реальности.

Практические занятия по программе связаны с использованием современных компьютерных технологий и техники.

Содержание программы объединено в 5 тематических модулей, каждый из которых реализует отдельную задачу взаимодействия теоретической и практической составляющих для повышения **мотивации к самостоятельной деятельности учащихся.**

Все образовательные блоки предусматривают не только усвоение теоретических знаний, но и формирование деятельностно-практического опыта. Практические задания способствуют развитию у детей творческих способностей, умению критически подходить к полученной информации; умению работать с проектом и защищать его.

Для того чтобы подвести учащихся к освоению данной программы, предлагается метод интерактивного обучения путем ориентации на более широкое взаимодействие учеников не только с учителем, но и друг с другом, а также на доминирование активности учащихся в процессе обучения.

Адресат программы: *данная программа адресована учащимся 10-11 классов любого профиля обучения*

Объем и срок усвоения программы: программа рассчитана на 1 год обучения: 34 часа в год.

Формы и режим занятий: Занятия по данной программе состоят из теоретической и практической частей, причем большее количество времени занимает практическая часть.

Формы организации деятельности учащихся на занятии: индивидуально-групповая.

Виды деятельности:

работа с компьютерными программами;

эвристическая беседа;

лекция;

дискуссия (дебаты);

подготовка и обсуждение докладов и проектов учащихся.

Цель: содействие формированию патриотизма и развития ИКТ-компетенций учащихся, путем создания виртуального музея боевой славы.

Задачи: *социально-педагогические* формирование, гражданского мировоззрения, воспитание чувства любви к родной литературе, гордости, сопричастности и ответственности за историю своей страны, воспитание бережного отношения к историческому наследию;

Обучающие: обеспечить усвоение знаний по истории, в том числе и малой родины и связанных с ней исторических личностей, событий; изучение основ исследовательской деятельности; изучение основ информационных компьютерных технологий.

Познавательные формировать навыки исследовательской деятельности работы с информацией; Интернет-ресурсами; компьютерными программами.

Развивающие: развитие потребности к самостоятельному изучению отечественной истории; краеведения; развитие повышенного интереса к русской героическому прошлому народа; интеллектуальное, творческое, эмоциональное развитие учащихся через самостоятельную исследовательскую деятельность;

Воспитательные воспитание гуманизма, патриотизма, уважительного отношения к родной культуре и истории; воспитание речевой культуры школьников.

Условия реализации программы:

Программа требует наличие оборудованного компьютерного класса. Желательно наличие AR-оборудования.

Необходимое оборудование: компьютерный класс с выходом в сеть интернет, проектор.

Формы аттестации:

Поэтический конкурс;

Исследовательский проект.

Содержание курса.

Учебный план.

№	Наименование разделов и тем	Всего часов	Количество часов	
			Теория	Практика
	Введение: Компьютерные технологии в образовании	1	1	
	Модуль 1 «Выбор сайта для музея»	5	2	3
1.1	«Методика выбора сайта для школьного музея»	2	1	1
1.2	Виртуальные музеи в современном мире	2	1	1
1.3	Практическое занятие: «Оформление своего сайта».	1		1
	Модуль 2. «QR-код и его возможности для музея»	4	2	2
2.1	Возможность использования QR-кода	2	1	1
2.2	Лекция «От героев былых времен»	1	1	
2.3	Практическое занятия «Люди, достойные памяти».	1		1
	Модуль 3. «Интерактивные и ментальные карты»	10	5	5
3.1	Понятие «интерактивной карты».	2	1	1
3.2	«Военные памятники села Грязновское»	2	1	1
3.3	Занятие-исследование «Памятники на интерактивной карте».	1	0	1
3.4	Ментальная карта и ее функционал	2	1	1
3.5	Ментальная карта: ««Военные памятники села Грязновское»»	2	1	1
3.6	Практика: «Возможность функционального наполнения сайта»	1		1
	Модуль 4. Оформление виртуального музея	10	4	6
4.1	Особенности оформления виртуального музея	1	1	
4.2	Возможности видео для музея.	2	1	1
4.3	3 D панорама и ее интеграция в виртуальный музей.	2	1	1
4.4	Как можно сохранить память?	1		1
4.5.	Интегрирование исторических портретов в музей	2	1	1
4.6	Практика: «Логотип музея».	1		1

4.7	Занятие- дискуссия. «Нужна ли электронная память?»	1		1
	Модуль 5 Повторение	4		4
5.1	Обобщение: «Содержание моего школьного музея»			1
5.2- 5.4	Защита проектов			3
Итого		34	14	18

Введение (1)

Теоретическое занятие:

Роль компьютерных технологий в современном образовании. Функционал данных технологий для историка и краеведа. AR и VR – реальности. Их возможности. Техника безопасности при работе с компьютерной техникой и сетью «интернет».

Модуль 1 «Выбор сайта для музея». (5)

1.1 Методика выбора сайта для школьного музея.

Теоретическое занятие:

Различные площадки для создания собственного, не коммерческого, сайта. Google – сайт; Jimbo; Site 123; Wix.

Общее и различные в функционале; достоинства и недостатки каждой платформы; демонстрация каждого из указанных сайтов.

Практическое занятие:

Регистрация на выбранной интернет - площадке. Непосредственный просмотр функционала каждого из сайтов. Анализ сильной и слабой сторон выбранного сайта.

1.2 Виртуальные музеи в современном мире.

Теоретическое занятие:

Понятие «виртуального музея». Виды и функционал виртуальных музеев. Демонстрация нескольких виртуальных музеев: Виртуальный музей Сибири¹; Государственный музей изобразительных искусств имени А. С. Пушкина² и др. Необходимость наличия виртуального музея в современном мире.

Практическое занятие:

Разделение класса на группы. Выбор выставки для создания виртуального музея: Великая Отечественная война; Афганская война и контртеррористическая операция в Чечне. Обзор материала для оцифровки.

1.3. Оформление своего сайта.

Практическое занятие:

Разделение обязанностей в группе. Дальнейшая работа с выбранным конструктором сайта. Работа с оформлением сайта. Выбор заголовка, тона, цвета, шрифта. Обзор соотношения количества созданных страниц с количеством предполагаемых виртуальных залов.

Модуль 2. QR-код и его возможности для музея (4)

2.1 Возможность использования QR-кода.

Теоретическое занятие:

Понятие технологии QR-кода. История создания и области применения. Удобство использования QR-технологии для учебного процесса. Возможность применения данной технологии в виртуальном музее. Программы для работы с данной технологией: QR-Code Studio 1.0; Online QR-Code Generator; и др.

Практическое занятие:

¹ <https://www.artefact.tsu.ru/virtualmuseum>

² <https://www.culture.ru/institutes/8015/gosudarstvennyi-muzei-izobrazitelnykh-iskusstv-imeni-a-s-pushkina>

Работа по группам. Внесение в цифровую форму информацию о людях, экспонаты которых находятся в школьном музее.

Работа с виртуальным музеем. Создание дополнительных вкладок для размещения ссылок на QR – кода. Выбор программы для работы с QR-кодом. Практическое применения полученных на уроке знаний.

2.2 Урок – лекция «От героев былых времен»

Теоретическое занятие:

Предоставление информации о героях воинах – села Грязновское. Обозначение героев своей малой родины и их вклад в победу. Выбор участника войны для выполнения практического задания.

2.3. Практическое занятие: «Люди, достойные памяти».

Практическое занятие:

Работа с виртуальным музеем. Размещение краткой, но емкой информации о выбранном участнике боевых действий на использованных вкладках информации о выбранных героях. Размещение информации о них при помощи QR-кода.

Модуль 3. Интерактивные и ментальные карты (10)

3.1. Понятие интерактивной карты.

Теоретическое занятие:

Понятие «интерактивная карта». Виды интерактивных карт и обзор сервисов для их создания: Google Maps; Яндекс карта; StoryMap и др. Просмотр функционала и возможностей данных сервисов.

Использование интерактивной карты в школьном музее: выстраивание маршрута сражений, мест боевой славы и т.д. Нанесение близлежащих памятников и музеев.

Практическое занятие:

Работа по группам. Выполнение указанного практического задания. Размещение полученных результатов в виртуальном музее.

3.2. Лекция: «Военные памятники села Грязновское»

Теоретическое занятие:

Обозначение основных военных памятников, расположенных на территории села. Перечисление их месторасположения.

Практикум:

Составление сообщений о понравившемся памятнике.

3.3 Занятие-исследование «Памятники и музеи на интерактивной карте».

Практическое занятие:

Работа с виртуальным музеем.

Создание интерактивной карты «Военные памятники села». Размещение карты на странице виртуального музея.

3.4. Ментальная карта и ее функционал.

Теоретическое занятие:

Понятие «ментальная карта». Виды ментальных карт и сервисов для их создания: MindMup; MindMeister и т.д. Просмотр функционала и возможностей данных сервисов.

Практическое занятие:

Работа по группам.

Разработка образца ментальной карты для виртуального музея. Нахождение возможностей для ее использования и применения. Возможности графического донесения максимального количества информации.

3.5. Ментальная карта «Военные памятники села Грязновское»

Теоретическое занятие:

Проследить подвиг народа-героя; создание танковой колонны «УДТК». Выбор тем для дальнейшей работы.

Практическое занятие:

Составление ментальной карты по выбранной заранее теме.

3.6. Урок-семинар: Возможности функционального наполнения виртуального музея.

Практическое занятие:

Групповая работа: обсуждение возможных сервисов для дальнейшего наполнения виртуального музея.

Модуль 4. Оформление виртуального музея (10)

4.1 Урок-лекция: «Особенности оформления виртуального музея».

Теоретическое занятие:

Обозначение основных составляющих для виртуального музея. Обозначение схемы: человек-экспонат-визуальное наполнение. Функции и цели виртуального музея и его отличие от физического школьного.

4.2 Возможности видео для музея.

Теоретическое занятие:

Роль видеороликов в оформлении виртуального музея. Способы монтирования и размещения роликов на сайте.
Возможности видео для сохранения исторической памяти.

Практическое занятие:

Создание видеоролика по указанной тематике.

4.3. 3 D панорама и ее интеграция в виртуальный музей.

Теоретическое занятие:

Понятие «3 D панорамы». Ее возможности и использование в музее. Просмотр возможностей подобных панорам. Виды сервисов для их создания: Pano2QTVR Gui; Hugin; PanoramaTools; JATC. Применение возможности AR-очков при просмотре панорамы музея.

Практическое занятие:

Работа по группам.

Оцифровка стендов музея. Создание общей 3 D панорамы. Создание виртуального тура по музею. Интеграция полученного результата на сайт.

4.4. Как можно сохранить память?

Теоретическое занятие:

Рассмотрение способов оцифровки памяти поколений. Системы дополненной и виртуальной реальности как способ пропаганды и сохранения культурного наследия.

4.5 Интегрирование исторических портретов в музей

Теоретическое занятие:

Рассмотрение понятие оцифровки портрета. Необходимость и значимость создание цифровых портретов. Акция «Бессмертный полк» и возможности создания виртуальной галереи. Программы и сервисы для создания: JAlbum; Web Album Generator; Canva.

Практическое занятие:

Создание цифровых портретов участников «Бессмертного полка». Размещение портретов в виртуальном музее.

4.6 Семинар: «Логотип музея».

Практическое занятие:

Предложение и разработка собственного логотипа музея. Создание цифровой версии логотипа и размещение в виртуальном музее.

4.7 Занятие - дискуссия. «Нужна ли электронная память?»

Практическое занятие:

Обсуждение и отстаивание собственной точки зрения по вопросу соотношения наличия виртуальных и реальных музеев.

Модуль 5 Повторение (4)

5.1 Обобщение: «Содержание моего школьного музея»

Практическое занятие:

Работа в группах.

Конечное обсуждение содержания собственного музея. Оценка наполнения и возможностей виртуального музея.

5.2-5.4 Защиты проектов

Практическое занятие:

Защита подготовленных проектов³.

³ См. приложение 1

Планируемые результаты:

Личностные:

повышение интереса к истории,

повышение интереса к современным компьютерным технологиям;

социальная и культурная идентичность на основе усвоения системы героического прошлого и представлений о прошлом Отечества, эмоционально положительное принятие своей этнической идентичности;

уважение и принятие культурного многообразия народов России и мира, понимание важной роли взаимодействия народов;

изложение своей точки зрения, её аргументация (в соответствии с возрастными возможностями);

следование этическим нормам и правилам ведения диалога;

формулирование ценностных суждений и/или своей позиции по изучаемой проблеме;

понимание культурного многообразия мира, уважение к культуре своего и других народов, толерантность как норма осознанного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции; к истории, культуре, религии, традициям, языкам, ценностям народов России и мира.

Предметные:

анализ информации о событиях и явлениях с использованием понятийного и познавательного инструментария социальных наук;

сравнение свидетельств различных информационных источников, выявление в них общих черт и особенностей;

использование приёмов анализа (сопоставление и обобщение фактов, раскрытие причинно-следственных связей, целей и результатов деятельности персоналий и др.)

использование навыков исследовательской и поисковой деятельности, критического мышления;

систематизация информации в ходе проектной деятельности, представление её результатов как по периоду в целом, так и по отдельным тематическим блокам;

уметь работать с собственным сайтом;

уметь использовать компьютерные программы, необходимые для создания виртуального музея;

интегрировать полученные модули на сайт;

область применения систем виртуальной и дополненной реальности, основные понятия.

Метапредметные:

осуществлять постановку учебной задачи

планировать пути достижения образовательных целей, выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач, оценивать правильность выполнения действий;

соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, оценивать правильность решения учебной задачи;

работать с дополнительной информацией, анализировать графическую, художественную, текстовую, аудиовизуальную информацию, обобщать факты, составлять план, тезисы, формулировать и обосновывать выводы;

критически оценивать достоверность информации, собирать и фиксировать информацию, выделяя главную и второстепенную;

использовать в учебной деятельности современные источники информации

использовать ранее изученный материал для решения познавательных задач;

ставить репродуктивные вопросы по изученному материалу;

использовать ИКТ-технологии для обработки, передачи, систематизации и презентации информации;

планировать этапы выполнения проектной работы, распределять обязанности, отслеживать продвижение в выполнении задания и контролировать качество выполнения работы;

организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками, работать индивидуально и в группе.

Список использованных материалов

Интернет- ресурсы.

Виртуальный 3D музей «Древнее искусство Сибири» <https://www.artefact.tsu.ru/virtualmuseum>

Государственный музей изобразительных искусств имени А. С. Пушкина// <https://virtual.arts-museum.ru/>

Памятники и скульптуры Тамбова// <https://www.onlinetambov.ru/projects/tourist-tambov/sights-of-tambov/monuments-architecture/monuments-and-sculptures-of-tambov/>

Тамбовская область: Памятники и статуи// https://www.tripadvisor.ru/Attractions-g2323961-Activities-c47-t26-Tambov_Oblast_Central_Russia.html

