

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №2»

РАССМОТРЕНО
на заседании педагогического совета
Протокол № 1 от
«28» августа 2024 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Цифровой музей»

Направленность: техническая

Уровень: стартовый

Объем: 72 часа

Возраст: 11-16 лет

Срок реализации программы: 1 год

Автор - составитель:
Карпова Елена Анатольевна,
учитель информатики

р.п. Крестцы
2024 г.

«Цифровой школьный музей»

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 программ в этой области заключаются в том, что повышается интерес к героическому прошлому страны путем прямой взаимосвязи с информатикой, через создание цифрового музея.

Специфика предполагаемой деятельности детей обусловлена прямым взаимодействием между реальной историей и системой VR-реальности.

Практические занятия по программе связаны с использованием современных компьютерных технологии 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 11-16 лет.*

Объем и срок усвоения программы: программа рассчитана на 1 год обучения: 72 часа.

Формы и режим занятий: Занятия по данной программе состоят из теоретической и практической частей.

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 цифрового музея школы.

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. VR-оборудования.

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

Формы аттестации:

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	Цифровые и 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	4	6
3.1	Понятие «интерактивной карты».	2	1	1
3.2	«Военные памятники и музеи Новгородской области»	2	1	1
3.3	Занятие-исследование «Памятники и музеи на интерактивной карте».	2	1	1
3.4	Ментальная карта и ее функционал	2	1	1

3.5	Ментальная карта: «Новгородская область в годы Великой Отечественной войны»	1		1
3.6	Семинар: «Возможность функционального наполнения сайта»	1		1
	Модуль 4. Оформление цифрового музея	20	4	16
4.1	Особенности оформления цифрового 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	Семинар: «Логотип музея».	1		1
4.7	Занятие дискуссия. «Нужна ли электронная память?»	1		1
4.8	Работа с оцифровкой экспозиций	5		5
4.9.	Работа с оцифровкой архива музея.	5		5
	Модуль 5 Работа над проектом	28	3	25
5.1	Проектирование цифрового музея	2	2	
5.2	Реализация проекта	26		26

5.3	Обобщение: «Содержание моего цифрового музея»	1	1	
5.4	Защита проектов	3		3
Итого		72	16	56

Введение

Теоретическое занятие:

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

Модуль 1 «Выбор сайта для музея».

1.1 Методика выбора сайта для школьного музея.

Теоретическое занятие:

Различные площадки для создания собственного, некоммерческого, сайта.

Общее и различные в функционале; достоинства и недостатки каждой платформы; демонстрация каждого из выбранных 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 Сибири[1]; Государственный музей изобразительных искусств имени А. С. Пушкина[2] и др. Необходимость наличия виртуального музея в современном мире.

Практическое занятие:

Разделение обучающихся на группы. Выбор выставки для создания виртуального музея: Боевая Слава поселка; Быт и ремесла; Наши современники. 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

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 сданной технологией: QR-Code Studio 1.0; Online QR-Code Generator; и др.

Практическое занятие:

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 для QR - кода. Выбор программы для работы с QR-кодом.

Практическое применения полученных на уроке знаний.

Урок - лекция «От героев былых времен»

Теоретическое занятие:

Предоставление информации о героях воин - уроженцев Тамбовской области. Обозначение героев своей малой родины и их вклад в победу. Выбор участника войны для выполнения практического задания.

2.2 . 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

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 и музеи Тамбовской области»

Теоретическое занятие:

Обозначение основных военных памятников, расположенных на территории Тамбовской области, посвященным разным воинам. Перечисление их месторасположения.

Обозначение основных музеев Новгородской области, связанных с военным делом. Перечисление их месторасположения.

Урок - семинар:

Составление сообщений о понравившемся памятнике или музее.

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

Практическое занятие:

Работа с виртуальным музеем.

Создание интерактивной карты «Военные памятники и музеи Новгородской области». Размещение карты на странице виртуального музея.

3.4. Метальная карта и ее функционал.

Теоретическое занятие:

Понятие «метальная 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 «Тамбовская область в годы Великой Отечественной

войны»

Теоретическое занятие:

Обозначение роли Новгородской области в событиях Великой Отечественной войны. Проследить подвиг народа-героя; функционирование госпиталей; создание танковой колонны «Тамбовский колхозник». Выбор тем для дальнейшей работы.

Практическое занятие:

Составление метальной карты по выбранной заранее теме.

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

Практическое занятие:

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

Модуль 4. Оформление виртуального музея

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. Применение возможности VR-очков при просмотре панорамы музея.

Практическое занятие:

Работа по группам.

Оцифровка стендов музея. Создание общей 3-D панорамы. Создание

виртуального тура по музею.

Как можно сохранить память?

Теоретическое занятие:

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

4.4 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.

Практическое занятие:

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

4.5 Семинар: «Логотип музея».

Практическое занятие:

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

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

Практическое занятие:

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

Модуль 5 Работа над проектом

5.1 Проектирование цифрового музея

5.2 Реализация проекта

5.3. Обобщение: «Содержание моего школьного музея»

5.4 Защита проектов

Практическое занятие:

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 цифрового 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.

Календарный учебный график

№	дата	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	06.09	теория	1	Введение: Компьютерные технологии в образовании	Каб. №1	опрос
2	06.09	теория	1	«Методика выбора сайта для школьного музея»	Каб. №1	Педагогическое наблюдение
3	13.09	практика	1	Цифровые и виртуальные музеи в современном мире	Каб. №1	Практические работы
4	13.09	теория	1	Практическое занятие: «Оформление своего сайта».	Каб. №1	Практические работы
5-6	20.09 20.09	практика	2	Возможность использования QR-кода	Каб. №1	Практические работы
7-8	27.09 27.09	Теория, практика	2	Лекция «От героев былых времен»	Каб. №1	Практические работы
9-10	04.10 04.10	Теория, практика	2	Практическое занятия «Люди, достойные памяти».	Каб. №1	Практические работы
11-13	11.10 11.10 18.10	теория практика	3	Понятие «интерактивной карты».	Каб. №1	проект
14-15	18.10 25.10	теория практика	2	«Военные памятники и музеи Новгородской области»	Каб. №1	Практические работы
16-19	25.10 01.11 01.11 08.11	теория практика	4	Занятие-исследование «Памятники и музеи на интерактивной карте».	Каб. №1	Проект
20-22	08.11 15.11 15.11	практика	3	Ментальная карта и ее функционал	Каб. №1	Сам.работа
23-24	22.11 22.11	теория практика	2	Ментальная карта: «Новгородская область в годы Великой Отечественной войны»	Каб. №1	проект
25-27	29.11 29.11 06.12	теория практика	3	Семинар: «Возможность функционального наполнения сайта»	Каб. №1	проект
28-29	06.12	практика	2	Особенности	Каб. №1	Сам.раб

	13.12			оформления цифрового музея		
30-31	13.12 20.12	теория практика	2	Возможности видео для музея.	Каб. №1	Практические работы
32-33	20.12 27.12	теория практика	2	3 D панорама и ее интеграция в виртуальный музей.	Каб. №1	Практические работы
34-35	27.12 10.01	теория практика	2	Как можно сохранить память?	Каб. №1	Практические работы
36-37	10.01 17.01	практика	2	Интегрирование исторических портретов в музей	Каб. №1	Сам. Раб.
38-40	17.01 24.01 24.01	теория практика	3	Семинар: «Логотип музея».	Каб. №1	Практические работы
41-43	31.01 31.01 07.02	практика	3	Занятие дискуссия. «Нужна ли электронная память?»	Каб. №1	проект
44-46	07.02 14.02 14.02	теория практика	3	Работа с оцифровкой экспозиций	Каб. №1	Практические работы
47-49	21.02 21.02 28.12	практика	3	Работа с оцифровкой архива музея.	Каб. №1	проект
50-53	28.12 07.03 07.03 14.03	теория практика	4	Проектирование цифрового музея	Каб. №1	проект Обоснование выбора программы и способа построения модели
54-65	14.03 21.03 21.03 28.03 28.03 04.04 04.04 11.04 11.04 18.04 18.04 25.04	теория практика	12	Реализация проекта	Каб. №1	Практические работы
66	25.04	теория практика	1	Обобщение: «Содержание моего цифрового музея»	Каб. №1	проект
67-68	16.05 16.05	практика	2	Защита проектов	Каб. №1	проект

69-72	23.05 23.05 30.05 30.05	практика	4		Каб. №1	проект
-------	----------------------------------	----------	---	--	---------	--------

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/>

Приложение 1.

Список тем для проектов - виртуальных музеев.

1. Места боевой славы моей малой родины;
2. Памятники, посвященные войне;
3. Герои - участники Великой Отечественной войны;
4. Создание виртуальной выставки школьного музея;
5. Предметы и их судьбы (цифровая выставка предметов, находящихся в школьном музее);
6. Боевой путь
7. Быт и ремёсла Крестецкой земли
8. Наши современники