


Управление образования администрации Тамбовского района  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Цнинская средняя общеобразовательная школа №2»  
Тамбовского района Тамбовской области

Принята на заседании методического совета От «26» августа 2020г. Протокол №1	Утверждаю: Директор  Черникова С.В.	Приказ №228 «26» августа 2020г.
---	--	------------------------------------



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа социально-педагогической направленности

«Виртуальный школьный музей»

Возраст обучающихся: 16-17 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:  
Селиванов Иван Сергеевич,  
Учитель истории и обществознания

2020 г.

## Информационная карта

1. Учреждение МБОУ «Цнинская средняя общеобразовательная школа №2»

2. Полное название программы Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-педагогической направленности «Виртуальный школьный музей»

3. ФИО, должность автора Селиванов Иван Сергеевич, учитель истории и обществознания.

4. Сведения о программе:

4.1. Нормативная база:

- Закон РФ «Об образовании»

- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Минобрнауки России от 29 августа 2013г. №1008)

- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. №1726-р)

- Письмо Минобрнауки РФ от 18 ноября 2015 г. №09-3242 «О направлении информации» (методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)

- Устав МБОУ «Цнинская средняя общеобразовательная школа №2»

4.2. Область применения: дополнительное образование детей

4.3. Направленность: естественнонаучная

4.4. Тип программы: экспериментальная

4.5. Вид программы: общеразвивающая

4.6. Возраст обучающихся: 15-16 лет

Продолжительность обучения: 1 год

5. Способ освоения содержания образования: исследовательский, практический

## **Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.**

### **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 прямым взаимодействием 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 VR-оборудования.

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

**Формы аттестации:**

Поэтический конкурс;

Исследовательский проект.

**Учебный план.**

№	Наименование разделов и тем	Всего часов	Количество часов	
			Теория	Практика
	Введение: Компьютерные технологии в образовании	1	1	
	<b>Модуль 1 «Выбор сайта для музея»</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
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
	<b>Модуль 2. «QR-код и его возможности для музея»</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
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
	<b>Модуль 3. «Интерактивные и ментальные карты»</b>	<b>10</b>	<b>5</b>	<b>5</b>
3.1	Понятие «интерактивной карты».	2	1	1
3.2	«Военные памятники и музеи Тамбовской области»	2	1	1
3.3	Занятие-исследование «Памятники и музеи на интерактивной карте».	1	0	1
3.4	Ментальная карта и ее функционал	2	1	1
3.5	Ментальная карта: «Тамбовская область в годы Великой Отечественной войны»	2	1	1
3.6	Семинар: «Возможность функционального наполнения сайта»	1		1
	<b>Модуль 4. Оформление виртуального музея</b>	<b>12</b>	<b>4</b>	<b>8</b>
4.1	Особенности оформления виртуального музея	1	1	
4.2	Возможности видео для музея.	3	1	2

4.3	3 D панорама и ее интеграция в виртуальный музей.	3	1	2
4.4	Как можно сохранить память?	1		1
4.5.	Интегрирование исторических портретов в музей	2	1	1
4.6	Семинар: Семинар: «Логотип музея».».	1		1
4.7	Занятие дискуссия. «Нужна ли электронная память?»	1		1
	<b>Модуль 5 Повторение</b>	<b>4</b>		<b>4</b>
5.1	Обобщение: «Содержание моего школьного музея»			1
5.2-5.4	Защита проектов			3
Итого		36	14	20

## Содержание курса.

### 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 Сибири<sup>1</sup>; Государственный музей изобразительных искусств имени А. С. Пушкина<sup>2</sup> и др. Необходимость наличия виртуального музея в современном мире.

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

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

*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:*

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 воин – уроженцев Тамбовской области. 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 и музеи Тамбовской области»

*Теоретическое занятие:*

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

Обозначение основных музеев Тамбовской 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 Тамбовской 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: MindMap; 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 Тамбовской 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 виртуального музея.

*Практическое занятие:*



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

#### **Модуль 4. Оформление виртуального музея (12)**

##### 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 проектов<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> 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 создание 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](https://www.tripadvisor.ru/Attractions-g2323961-Activities-c47-t26-Tambov_Oblast_Central_Russia.html)

**Список тем для проектов – виртуальных музеев.**

- Места боевой славы моей малой родины;
- Памятники, посвященные войне;
- Герои - участники Великой Отечественной войны;
- Участники Афганской войны;
- Участники контртеррористической операции в Чечне;
- Создание виртуальной выставки школьного музея;
- Предметы и их судьбы (цифровая выставка предметов, находящихся в школьном музее);
- Боевой путь