



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования администрации Минераловодского
муниципального округа Ставропольского края
МБОУ СОШ № 1 с. Канглы

СОГЛАСОВАНО

Руководитель Центра
образования «Точка роста»
 Шешенова А.Т.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МБОУ СОШ №1
с.Канглы


Азметова А.А. 1
Приказ №23 от 09.09.2024 г

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА

внеурочной деятельности

«Виртуальный школьный музей»

С использованием оборудования центра «Точка роста»

(срок обучения 1 год)

6 класс

с.Канглы 2024 год

«Виртуальный школьный музей»

Пояснительная записка:

Профиль программы: гуманитарный и технический;

Форма организации занятий: групповая;

Уровень образования: завершённый цикл образования, характеризующийся определённой 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 формулировать 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 целесообраз-

ность программы обусловлена возможностью приобщения учащихся расширенному знанию родной истории через увлечательные 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; умениям 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 любого профиля обучения*

Объем и срок усвоения программы: программа рассчитана на 1 год обучения: 68 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 АР-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
	Введение: Компьютерные технологии в образовании	2
	Модуль 1 «Выбор сайта для музея»	10
1.1	«Методика выбора сайта для школьного музея»	4
1.2	Виртуальные музеи в современном мире	4
1.3	Практическое занятие: «Оформление своего сайта».	2
	Модуль 2. «QR-код и его возможности для музея»	8
2.1	Возможность использования QR-кода	4
2.2	Лекция «От героев былых времен»	2
2.3	Практическое занятия «Люди, достойные памяти».	2
	Модуль 3. «Интерактивные и ментальные карты»	20
3.1	Понятие «интерактивной карты».	4
3.2	«Военные памятники и музеи»	4
3.3	Занятие-исследование «Памятники и музеи на интерактивной карте».	2
3.4	Ментальная карта и ее функционал	4
3.5	Ментальная карта: «Ставропольский край в годы Великой Отечественной войны»	4
3.6	Семинар: «Возможность функционального наполнения сайта»	2
	Модуль 4. Оформление виртуального музея	20
4.1	Особенности оформления виртуального музея	2
4.2	Возможности видео для музея.	4
4.3	3 D панорама и ее интеграция в виртуальный музей.	4
4.4	Как можно сохранить память?	2

4.5.	Интервьюирование исторических портретов в музее	4
4.6	Семинар: Семинар: «Логотип музея».	2
4.7	Занятие дискуссия. «Нужна ли электронная па- мять?»	2
	Модуль 5 Повторение	8
5.1	Обобщение: «Содержание моего школьного музея»	3
5.2-	Защита проектов	5
5.4		
	Итого	68

Введение (2)

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». (10)

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 музей¹; 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 предлагаемых виртуальных залов.

Модуль 2. QR-код и его возможности для музея (8)

2.1 Возможность использования QR-кода.

Теоретическое занятие:

¹ <https://www.artefact.su.lv/virtualmuseum>

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

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 Ставропольского края. 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 вкладах информации о выбранных героях. Размещение информации о них при помощи QR-кода.

Модуль 3. Интерактивные и ментальные карты (20)

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 Ставропольского края»

Теоретическое занятие:

Обозначение основных военных памятников, расположенных на территории Ставропольского края, посвященным разным воинам. Перечисление их месторасположения.

Обозначение основных музеев Ставропольского края, 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 Ставропольского края». Размещение карты на странице виртуального музея.

3.4. Металльная карта и ее функционал.

Теоретическое занятие:

Понятие «металльная карта». Виды металльных карт и сервисов для их создания: MindMap; MindMeister и т.д. Промомотр функционала и возможностей данных сервисов.

Практическое занятие:

Работа по группам.

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

3.5. Металльная карта «Ставропольский край в годы Великой Отечественной войны»

Теоретическое занятие:

Обозначение роли Ставропольского края в событиях Великой Отечественной войны. Проследить подвиг народа-героя; функционирование госпиталей;. Выбор тем для дальнейшей работы.

Практическое занятие:

Составление металльной 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 (20)

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

Теоретическое занятие:

Понятие «3D панорама». Ее возможности и использование в музее. Просмотр возможностей подобных панорам.

Виды серверов для их создания: Rapo2QTVR Gui; Nugin; RapogamaTools; JATC. Применение возможности AR-очков при просмотре панорамы музея.

Практическое занятие:

Работа по группам.

Оцифровка стендов музея. Создание общей 3D 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.

Обозначение основных составляющих для виртуального музея. Обозначение схемы: человек-экспонат-визуальное наполнение. Функции и цели виртуального музея и его отличие о 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 панорама». Ее возможности и использование в музее. Просмотр возможностей подобных панорам.

Виды серверов для их создания: Rapo2QTVR Gw; Nugin; RapoqamaTools; 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 культуры наследия.

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.