## C:\Users\Лариса\Pictures\img324.jpg

## 1. Пояснительная записка

### 1.1. Направленность дополнительной образовательной программы.

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.

### 1.2. Актуальность программы

 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.

### 1.3. Отличительные особенности программы

Отличительные особенности данной дополни- тельной общеобразовательной общеразвивающей программы от уже существующих в этой области заключаются в том, что повышение интерес к героическому прошло- му страны происходит путем прямой взаимосвязи информатикой, посредствам со- здания виртуального музея.

Специфика предполагаемой деятельности детей обусловлена прямым взаимодействиям между реальной историей и системой AR и 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 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.

## 1.4. Цель и задачи программы

**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 ис- торическому 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 техноло гий.

*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.

 **1.5.Возраст детей, участвующих в реализации Программы**

Данная программа рассчитана на возраст учащихся 14-17 лет.

### 1.6. Срок реализации программы

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Виртуальный музей» рассчитана на 1 год обучения. Продолжительность учебного года составляет 34 недели. Число часов в неделю 2 часа.

###  1.7. Формы и режим занятий

Форма обучения - очная. По программе «Виртуальный музей» организуются и проводятся индивидуальные, групповые и массовые занятия и мероприятия историко-музееведческого и гражданско-патриотического направления на базе музея или с использованием его материалов с периодичностью 2 часа в неделю Основной формой организации образовательного процесса являютсятеоретические и практические занятия, комплексные тренировки, стрельбы и тактические учения. Основными методами здесь выступают показ и упражнение (тренировка).

Продолжительность учебного часа – 40минут.

 **1.8.** О**жидаемые результаты и способы их проверки.**

**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, пони- мание 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, критиче ского 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;

**Формы подведения итогов реализации программы:**

Исследовательский проект.

2. **Содержание изучаемого 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)**

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 плат- формы; 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.

Виртуальные музеи в современном мире. Теоретическое занятие:

Понятие «виртуального музея». Виды и функционал виртуальных музеев. Демонстрация нескольких виртуальных музеев: Виртуальный музей Сибири. Государственный музей изобразительных искусств имени А. С. Пушкинаи др. Необхо димость 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 оп- рация в Чечне. Обзор материала для оцифровки.

**1.3. Оформление своего сайта.**

*Практическое занятие:*

Разделение обязанностей в группе. Дальнейшая работа с выбранным конструк тором 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)

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.

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)**

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 марш- рута 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.

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 де- лом. 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 Ростовской области». Размещение карты на странице виртуального музея.

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 до- несения максимального количества информации.

Ментальная карта «Ростовская область в годы Великой Отечественной войны»

*Теоретическое занятие:*

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

*Практическое занятие:*

Составление метальной карты по выбранной заранее теме.

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)**

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.

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.

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.

Как можно сохранить память?

*Теоретическое занятие:*

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

Интегрирование исторических портретов в музей

*Теоретическое занятие:*

Рассмотрение понятие оцифровки портрета. Необходимость и значимость со- здание 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 портеров в виртуальном музее.

Семинар: «Логотип музея».

*Практическое занятие:*

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

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 содержание собственного музея. Оценка наполнения и возможностей виртуального музея.

5.2-5.4 Защиты проектов

*Практическое занятие:*

Защита подготовленных проектов

**3. Календарно-тематическое планирование**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п\п | Тема урока | Дата план | Дата факт |
|  |
| 1 | Введение: Компьютерные технологии в образовании | 05.09. |  |
| 2 | «Методика выбора сайта для школьного музея» | 07.09. |  |
| 3 | «Методика выбора сайта для школьного музея» | 12.09. |  |
| 4 | Виртуальные музеи в со временном мире | 14.09. |  |
| 5 | Виртуальные музеи в со временном мире | 19.09. |  |
| 6 | Виртуальные музеи в со временном мире | 21.09. |  |
| 7 | Практическое занятие: «Оформление своего сайта» | 26.09. |  |
| 8 | Возможность использования QR-кода | 28.09. |  |
| 9 | Возможность использования QR-кода | 03.10. |  |
| 10 | Лекция «От героев былых времен» | 05.10. |  |
| 11 | Практическое занятия «Люди, достойные памяти» | 10.10. |  |
| 12 | Понятие «интерактивной карты». | 12.10. |  |
| 13 | «Военные памятники и музеи Ростовской области» | 17.10. |  |
| 14 | «Военные памятники и музеи Ростовской области» | 19.10. |  |
| 15 | Занятие-исследование «Памятники и музеи на интерактивной карте». | 24.10. |  |
| 16 | Ментальная карта и её функционал | 07.11. |  |
| 17 | Ментальная карта и её функционал | 09.11. |  |
| 18 | Ментальная карта: «Ростовская область в годы Великой Отечественной войны» | 14.11. |  |
| 19 | Ментальная карта: «Ростовская область в годы Великой Отечественной войны» | 16.11. |  |
| 20 | Возможность функционального наполнения сайта | 21.11. |  |
| 21 | Особенности оформления виртуального музея | 23.11. |  |
| 22 | Возможности видео для музея. | 28.11. |  |
| 23 | 3 D панорама и ее интеграция в виртуальный музей | 30.11. |  |
| 23 | 3 D панорама и ее интеграция в виртуальный музей | 05.12. |  |
| 25 | Как можно сохранить память? | 07.12. |  |
| 26 | Интегрирование исторических портретов в музей | 12.12. |  |
| 27 | Как можно сохранить память? | 14.12. |  |
| 28 | Интегрирование исторических портретов в музей | 19.12. |  |
| 29 | Занятие- дискуссия. «Нужна ли электронная память?» | 21.12. |  |
| 30 | Возможности функционального наполнения виртуального музея. | 26.12. |  |
| 31 | Роль видеороликов в оформлении виртуального музея. | 11.01. |  |
| 32 | Роль видеороликов в оформлении виртуального музея.  | 16.01. |  |
| 33 | Способы монтирования и размещения роликов на сайте. | 18.01. |  |
| 34 | Способы монтирования и размещения роликов на сайте. | 23.01. |  |
| 35 | Возможности видео для сохранения исторической памяти. | 25.01. |  |
| 36 | Рассмотрение способов оцифровки памяти поколений.  | 30.01. |  |
| 37 | Рассмотрение способов оцифровки памяти поколений. | 01.02. |  |
| 38 | Системы дополненной и виртуальной реальности | 06.02. |  |
| 39 | Системы дополненной и виртуальной реальности  | 08.02. |  |
| 40 | Семинар: «Логотип музея». | 13.02. |  |
| 41 | Предложение и разработка собственного логотипа музея.  | 15.02. |  |
| 42 | Создание цифровой версии логотипа и размещение в виртуальном музее. | 20.02. |  |
| 43 | Создание цифровых портретов участников «Бессмертного полка» | 27.02. |  |
| 44 | Создание цифровых портретов участников «Бессмертного полка». | 01.03. |  |
| 45 | Размещение портретов в виртуальном музее. | 06.03. |  |
| 46 | Размещение портретов в виртуальном музее. | 13.03. |  |
| 47 | Как можно сохранить память? | 15.03. |  |
| 48 | Как можно сохранить память? | 20.03. |  |
| 49 | Интегрирование исторических портретов в музей | 03.04. |  |
| 50 | Возможность функционального наполнения сайта | 05.04. |  |
| 51 | Возможность функционального наполнения сайта | 10.04. |  |
| 52 | Роль видеороликов в оформлении виртуального музея. | 12.04. |  |
| 53 | Роль видеороликов в оформлении виртуального музея.  | 16.04. |  |
| 54 | Ментальная карта и её функционал  | 19.04. |  |
| 55 | Ментальная карта и её функционал | 24.04. |  |
| 56 | Обобщение: «Содержание моего школьного музея» | 26.04. |  |
| 57 | Обобщение: «Содержание моего школьного музея» | 15.05. |  |
| 58 | Защита проектов | 17.05. |  |
| 59 | Защита проектов | 22.05. |  |
|  | Всего: 59 часов |  |  |

**4. Материально-техническое обеспечение**

1. Наличие специального кабинета (школьный музей).

2. Мультимедийный проектор

3. Компьютер для учителя.

4. Экспозиции и материалы школьного музея.