

**бюджетное общеобразовательное учреждение  
г. Калачинска Омской области «Лицей» имени Константина Дмитриевича  
Ушинского**

РАССМОТРЕНО  
на заседании УМОП  
Байдалова С.Ю.(ФИО)  
Протокол №  
от "29" августа 2024 г.

СОГЛАСОВАНО  
методическим советом  
Протокол № 1  
от "30" августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО  
Директор  
\_\_\_\_\_ Гордеева  
Е.З.  
Приказ № 461  
от "2" сентября 2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА**

технической направленности  
«Виртуальный музей»  
на 2024-2025 учебный год  
Программа разработана для обучающихся 10-15 лет  
Срок реализации: 1 год

**Составитель:** Лобанова Виктория Сергеевна,  
педагог дополнительного образования

г. Калачинск, 2024

## **Пояснительная записка:**

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.

Программа «Виртуальный музей» является уникальной возможностью для детей не только расширить свои знания о культурном наследии и музейной деятельности, но и развить навыки, которые будут востребованы в будущем. При реализации данной программы обеспечивается интеграция образовательных и практических подходов, что делает обучение интересным и эффективным.

Необходимость реализации данной программы обусловлена растущей ролью технологий в образовательном процессе и потребностью в интеграции традиционного обучения с современными методами. Век цифровых технологий требует от молодого поколения не только знаний, но и умения использовать эти знания в практике. Создание виртуального музея позволит детям изучить культурное наследие, прикоснуться к истории и искусству, а также развить креативные способности и научиться работать с цифровыми инструментами.

Таким образом, «Виртуальный музей» не только углубляет знания детей о культурном наследии, но и развивает навыки, которые помогут им успешно адаптироваться в быстро меняющемся мире, наполненном новыми вызовами и возможностями.

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

### **Актуальность программы**

Программа «Виртуальный музей» является особенно актуальной в условиях современного общества, характеризующегося цифровизацией и стремительным развитием технологий. Она помогает детям развивать навыки работы с информационными технологиями и медиа-грамотности, что имеет важное значение в эпоху информации.

Виртуальные музеи делают культурное наследие доступным для учащихся из различных регионов, позволяя им исследовать мировую культуру, не покидая своего дома. Интерактивные форматы обучения повышают мотивацию и увлеченность детей, развивая их креативные способности и умения работать в команде.

**Цель программы:** 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.

**Адресат программы:** программа рассчитана на детей 10-15 лет.

**Отличительные особенности:** отличительные особенности данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы от уже существующих в этой области заключается в том, что данная программа вызывает повышение интереса к героическому прошлому страны, которое происходит путем прямой взаимосвязи информационных технологий посредством создания виртуального музея.

### **Материально-техническое обеспечение:**

- экспозиция школьного музея,
- ноутбук,
- проектор,
- фотоаппарат.

### **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.

### **Кадровое обеспечение**

1. Требования к кадровому обеспечению деятельности Центра «IT-куб» определяются образовательной организацией самостоятельно с учетом действующего трудового законодательства.

2. Образовательную деятельность по дополнительным общеобразовательным программам на базе Центра «IT-куб» осуществляют педагоги дополнительного образования. В соответствии с пунктом 4 статьи 46 Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» к занятию педагогической деятельностью по дополнительным общеобразовательным программам допускаются лица, обучающиеся по образовательным программам высшего образования по специальностям и направлениям подготовки, соответствующим направленности дополнительных общеобразовательных программ, и успешно прошедшие промежуточную аттестацию не менее чем за два года обучения. Соответствие образовательной программы высшего образования направленности дополнительной общеобразовательной программы определяется образовательной организацией.

#### **Сроки реализации**

Программа рассчитана на 1 год. Общее количество часов в год составляет 36 часов.

**Режим занятий:** 1 раза в неделю по 1 учебному часу.

Программа включает в себя теоретические и практические занятия. Форма обучения – очная, при необходимости возможен переход на дистанционную форму обучения при согласии родителей.

Форма организации занятий – групповая.

Форма проведения занятий:

- на этапе изучения нового материала - лекция, объяснение, рассказ, демонстрация;
- на этапе закрепления изученного материала - беседа, дискуссия,

практическая работа, дидактическая или педагогическая игра;

– на этапе повторения изученного материала - наблюдение, устный контроль(опрос, игра), творческое задание;

– на этапе проверки полученных знаний - выполнение дополнительных заданий, публичное выступление с демонстрацией результатов работы над вводным образовательным модулем.

Образовательная Программа предполагает возможность организации и проведения с обучающимися культурно-массовых мероприятий, в том числе конкурсы, марафоны, конференции и т.д., а также их участием в конкурсных мероприятиях, как форма аттестации по курсу.

Курс является модульным. После освоения каждого модуля обучающийся переводится на следующий уровень в случае освоения им программы (учитываются результаты рейтинга и конкурса проектов).

### Учебно-тематический план реализации программы

№	Наименование разделов и тем	Всего часов
	Введение: Компьютерные технологии в образовании	1
	<b>Модуль 1 «Выбор сайта для музея»</b>	<b>5</b>
1.1	«Методика выбора сайта для школьного музея»	2
1.2	Виртуальные музеи в современном мире	2
1.3	Практическое занятие: «Оформление своего сайта».	1
	<b>Модуль 2. «QR-код и его возможности для музея»</b>	<b>4</b>
2.1	Возможность использования QR-кода	2
2.2	«От героев былых времен»	1
2.3	«Люди, достойные памяти».	1
	<b>Модуль 3. «Интерактивные и ментальные карты»</b>	<b>10</b>
3.1	Понятие «интерактивной карты».	2
3.2	«Военные памятники и музеи Омской области»	2
3.3	«Памятники и музеи на интерактивной карте».	1
3.4	Ментальная карта и ее функционал	2
3.5	Ментальная карта: «Омская область в годы Великой Отечественной войны»	2
3.6	«Возможность функционального наполнения сайта»	1
	<b>Модуль 4. Оформление виртуального музея</b>	<b>12</b>
4.1	Особенности оформления виртуального музея	3
4.2	Возможности видео для музея.	2



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

## Содержание программы

### Введение (1)

Теоретическое занятие:

Роль компьютерных технологий в современном образовании. 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 различия 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.

*Практическое занятие:*

---

<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>

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 Омской 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 Омской области»

#### *Теоретическое занятие:*

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

Обозначение основных музеев Омской 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 Омской 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 «Омская область в годы Великой Отечественной войны»

*Теоретическое занятие:*

Обозначение роли Омской области в событиях Великой Отечественной войны.

*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 (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. 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 содержание собственного музея. Оценка наполнения и возможностей виртуального музея.

5.2-5.4 Защиты проектов

*Практическое занятие:* Защита подготовленных проектов<sup>3</sup>.

---

## **Контрольно-оценочные средства**

Для контроля и самоконтроля за эффективностью обучения применяются методы:

- предварительные (наблюдение, опрос);
- текущие (наблюдение);
- итоговые (тренировочное задание, викторины).

### **Формы фиксации образовательных результатов**

Для фиксации образовательных результатов в рамках курса используются:

- создание сайта Виртуального музея на основе школьного музея;

### **Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:**

- демонстрация своего сайта, подведение итогов защиты, размещение сайта в Интернете.

### **Формы подведения итогов реализации программы**

- педагогическое наблюдение;
- педагогический анализ выполнения обучающимися учебных заданий;
- активность обучающихся на занятиях.



## Условия реализации программы:

### Календарный учебный график

№	Наименование разделов и тем	Всего часов	Количество часов		Дата проведения	
			Теория	Практик	По плану	Фактически
	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>10</b>	<b>4</b>	<b>6</b>		
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	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		34	14	18		

## Список используемой литературы:

### Список литературы для педагогов

1. Агапова Г.В. Организация работы по патриотическому воспитанию в учреждениях образования / Г.В. Агапова – Воронеж, ВОИПКРО, 2005
2. Гайворовский А.И. Записки Воронежских краеведов / А.И. Гайворовский – Воронеж, , Центрально-Чернозёмное книжное издательство, 1983.
3. Даринский А.В., Кривоносова Л.Н., Круглова В.А. Краеведение/ А.В. Даринский., Л.Н. Кривоносова., В.А. Круглова – М. Просвещение, 1987.
4. Борисов Н.С., Дранишников В.В., Иванов П.В, Коцюба Д.В. Методика историко-краеведческой работы в школе / Н.С. Борисов, В.В. Дранишников, П.В Иванов, Д.В. Коцюба. – М, Просвещение - 1982г)
5. Сейненский А.Е. Музей воспитывает юных / А.Е. Сейненский. – М, Просвещение, 1988.
6. Туманов В.Е., Школьный музей, М., 2017г.
7. Садкович Н.П., Практические рекомендации по созданию текста истории школы/Преподавание истории в школе №2 , 2015 г

### Список используемой литературы для детей

1. Музей и школа: пособие для учителя / под ред. Кудриной Т.А..-М.,2015.
2. Смирнов В.Г., Художественное краеведение в школе, М., 2016г.
3. Туманов В.Е., Школьный музей, М., 2017г.
4. Люби и знай родной край: учебное пособие по географии, истории и культуре Воронежской области для учащихся общеобразовательных школ. Науч.ред. Б.Я. Табачников. Воронеж: Центр духовного возрождения Черноземного края, 2008. – 384 стр.