

**Рабочая программа
кружка «IT-волонтеры»
Центр «Точка роста»**

Пояснительная записка

Уровень образования: завершённый цикл образования, характеризующийся определенной единой совокупностью требований;

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-компетенций.

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 интерес 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 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.

Объем и срок усвоения программы: программа рассчитана на 1 год обучения: три группы по 3 часа в неделю. Итого 104 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:

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

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»	7	3	4
1.1	«Методика выбора сайта для школьного музея»	3	1	2
1.2	Виртуальные музеи в современном мире	2	1	1
1.3	Практическое занятие: «Оформление своего сайта».	2		2
	Модуль 2. «QR-код и его возможности для музея»	7	3	4
2.1	Возможность использования QR-кода	4	2	2
2.2	Лекция «От героев былых времен»	1	1	
2.3	Практическое занятия «Люди, достойные памяти».	2		2
	Модуль 3. «Интерактивные и ментальные карты»	15	7	8
3.1	Понятие «интерактивной карты».	4	2	2
3.2	«Военные памятники и музеи Тамбовской области»	2	1	1
3.3	Занятие-исследование «Памятники и музеи на интерактивной карте».	4	0	4
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
	Модуль 4. Оформление виртуального музея	20	10	10

4.1	Особенности оформления виртуального музея	3	1	2
4.2	Возможности видео для музея.	4	2	2
4.3	3 D панорама и ее интеграция в виртуальный музей.	4	2	2
4.4	Как можно сохранить память?	1		1
4.5.	Интегрирование исторических портретов в музей	4	2	2
4.6	Семинар: Семинар: «Логотип музея».	2		1
4.7	Занятие дискуссия. «Нужна ли электронная память?»	2		2
	Модуль 5 Повторение	5	2	3
5.1	Обобщение: «Содержание моего школьного музея»			2
5.2-5.4	Защита проектов			3
	Итого	104	43	65

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». (7)

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: Виртуальные музеи; Государственный музей изобразительных искусств имени А. С. Пушкина и др. Необходимость наличия виртуального музея в современном мире.

Практическое занятие:

Разделение класса на группы. Выбор выставки для создания виртуального музея: Музе боевой славы; Музей истории города Элисты, 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 (7)

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 Республики Калмыкия. 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 (15)

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 Республики Калмыкия»

Теоретическое занятие:

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

Обозначение основных музеев, 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». 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 «В годы Великой Отечественной войны»

Теоретическое занятие:

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

Практическое занятие:

Составление ментальной 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 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. 3D панорама и ее интеграция в виртуальный музей.

Теоретическое занятие:

Понятие «3D 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 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.

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 (5)

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.

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.

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

Приложение 1. 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