

# Создание виртуального школьного музея как форма проектной деятельности учащихся

*Надежина О.К., Максимов С.Н., Дрошневa Н.В.,  
Москаленко К.Л.*

Компания «ОСЗ»  
129329, Россия, Москва, Игарский проезд, д. 2,  
Тел./Факс: + 7 (499) 750-2106, 750-2107  
*E-mail: oc3@oc3.ru; URL: www.oc3.ru*

В докладе рассматриваются актуальные вопросы создания, наполнения и обновления виртуального школьного музея как одной из успешных форм проектной деятельности учащихся средних и старших классов школы.

**Ключевые слова:** проектная деятельность, ФГОС, виртуальный школьный музей, хронологический подход, единая интернет-платформа для виртуальных школьных музеев, ОСЗ, Хронолайнер

В Федеральных государственных образовательных стандартах общего образования подчеркивается необходимость использования проектной деятельности при обучении и воспитании детей, начиная с первого класса [1]. В метапредметных результатах освоения основной образовательной программы школьников средних и старших классов в ФГОС выделяются следующие результаты: <...>

3) владение навыками познавательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыками разрешения проблем; <...>

5) умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий (далее – ИКТ) в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности [2].

Таким образом, проектная деятельность в школе с использованием средств информационных и коммуникационных технологий становится важнейшим средством развития обучающегося, повышает самооценку школьника и развивает не только когнитивные способности, но и потребность в социально значимой, созидательной и преобразовательной деятельности [3].

Все школьное образование в целом и обучение отдельным дисциплинам в частности может быть выстроено в рамках «педагогике открытия нового», на базе исследовательской работы. Это совсем не означает, что школа обязана (или будет) готовить «ученых за партой». Подобная работа должна быть направлена на обучение детей самостоятельному поиску ответов на вопросы, причем не на стандартные вопросы из учебника, а на те, которые ставит перед собой он сам. Таким образом школьник получает навыки работы с информацией, учится ее анализировать и критично воспринимать. Поле учебного опыта, безусловно, расширяется [4].

Преимущество проектной деятельности состоит в том, что ее предметом может выступать любая конструктивная инициатива учащихся, отвечающая вышеперечисленным требованиям. Подобной инициативой может стать создание виртуального пространства для такой традиционной составляющей жизни каждой школы, как школьный музей.

Школьный музей – это неотъемлемая органическая часть школы, площадка для творчества учеников, центр открытого образовательного пространства, связующая нить с другими общественными и учебными организациями. Однако, при всей значимости деятельности музея для школы, есть и свои сложности. Работа школьного музея всегда ограничена пространством помещения, временем, отведенным на занятие или экскурсию, определенным набором экспонатов и формами работы с учениками.

Сегодня мы можем с уверенностью сказать, что современные технологии помогут открыть новые горизонты для учеников и педагогов. Ведь деятельность музея можно показать в новой интерактивной форме. Перевод музея на интерактивную площадку позволит расширить экспозиции, наполнив их оцифрованными экспонатами, виртуальными экскурсиями, актуальной навигацией и т. д. Виртуальный школьный музей может быть использован в сфере образования в трех аспектах: как виртуальный музей учебного заведения, как познавательное средство по учебным дисциплинам и как проектная технология [8].

Создание, наполнение и обновление виртуального школьного музея может стать замечательным примером проектной деятельности учащихся средних и

старших классов, так как предлагаемый концепт виртуального музея позволяет подойти к решению этих задач на различных уровнях сложности. В 5 классе учителю нужно будет самостоятельно планировать и раздавать задания учащимся и впоследствии агрегировать полученные результаты в финальное решение, а уже начиная с 9 класса, учитель может оставить себе только консультирующие функции, а все задачи, начиная от планирования и заканчивая публикацией виртуального школьного музея в сети Интернет, передать учащимся, что поможет им освоить базовые навыки управления временем и поставки и выполнения задач.

В рамках проектной работы по созданию и наполнению музея контентом ученики освоят современные информационные технологии, такие как: web-программирование, web-дизайн, 3D моделирование, обработка фото и видео и др. Помимо этого ученики смогут проявить себя в командной работе, визуализировать полученные сведения о событиях и исторических процессах. При этом создание единой интернет-платформы для размещения музеев всех московских школ позволит делиться опытом между школами, расширять аудиторию и объединять учеников различных школ, проводить конкурсы.

В основе концепции виртуального школьного музея на базе программного продукта «ОС3.Хронолайнер 3.5» заложен хронологический подход. Среди преимуществ хронологического подхода следует назвать: универсальность, соответствие ФГОС, простой процесс создания и редактирования событий, возможность добавления любых медиафайлов к событию, создание и сравнение нескольких хронологических лент, атрибутирование событий и т.д. [5].

Хронологический подход также подразумевает детальную работу учащихся под руководством преподавателя или заведующего музея с историческими источниками, что особенно важно при создании музея патриотической направленности или музея, посвященного истории школы, края, страны [7].

Программный продукт «ОС3.Хронолайнер 3.5» разработан в связке с интернет-платформой «ОС3. Хронолинии», на которой учащиеся могут размещать готовые виртуальные школьные музеи или создавать новые при помощи функционала платформы.

Интернет-платформа «ОСЗ. Хронолинии» позволяет создать единый каталог музеев, школ, экспонатов; просматривать музей в разных форматах – панорамы, экспозиции, ленты времени; публиковать отзывы о музее, комментировать свои и чужие проекты и фиксировать рейтинги.

Форма проектной деятельности по созданию виртуального школьного музея на основе программного продукта «ОСЗ.Хронолайнер 3.5» и интернет-платформы «ОСЗ. Хронолинии» была апробирована в ряде московских школ и доказала свою продуктивность.

Примеры выполненных проектов [6] свидетельствуют об интересе учащихся к проекту и творческом подходе к решению поставленной задачи. Также они показывают, насколько индивидуально можно подойти к вопросу создания виртуального школьного музея в рамках одного программного продукта и единой интернет-платформы.

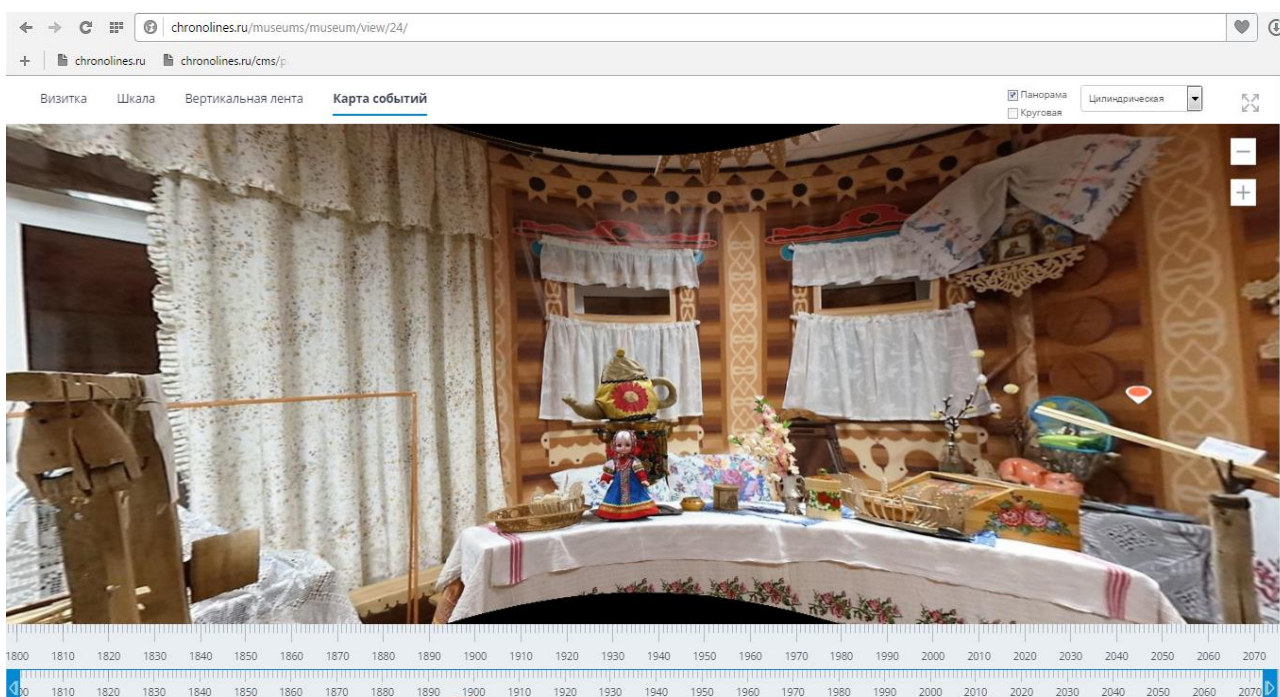


Рисунок 1. Виртуальный музей «Русская горница», ГБОУ Школа № 1288 [6].

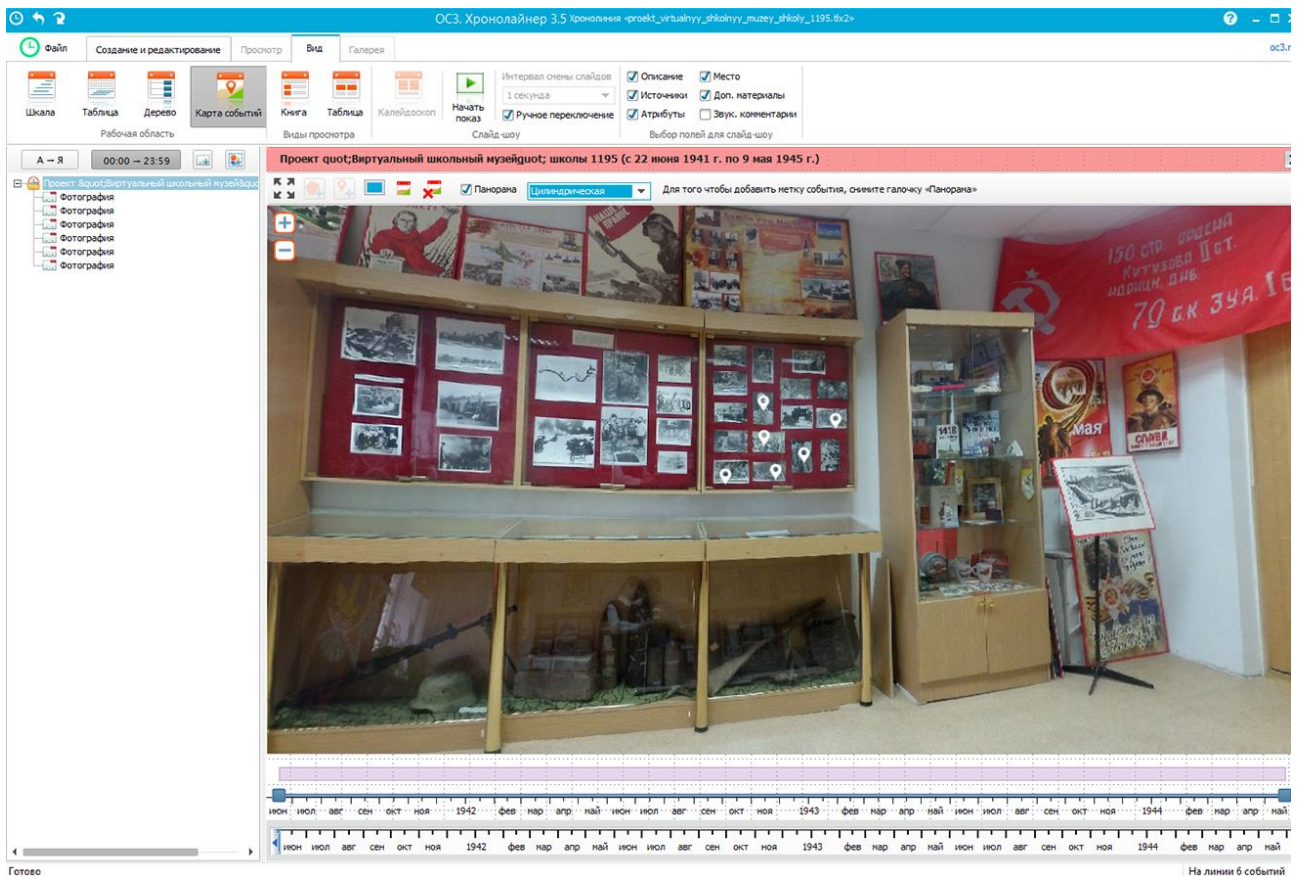


Рисунок 2. «Виртуальный школьный музей», ГБОУ Школа № 1195 [6].

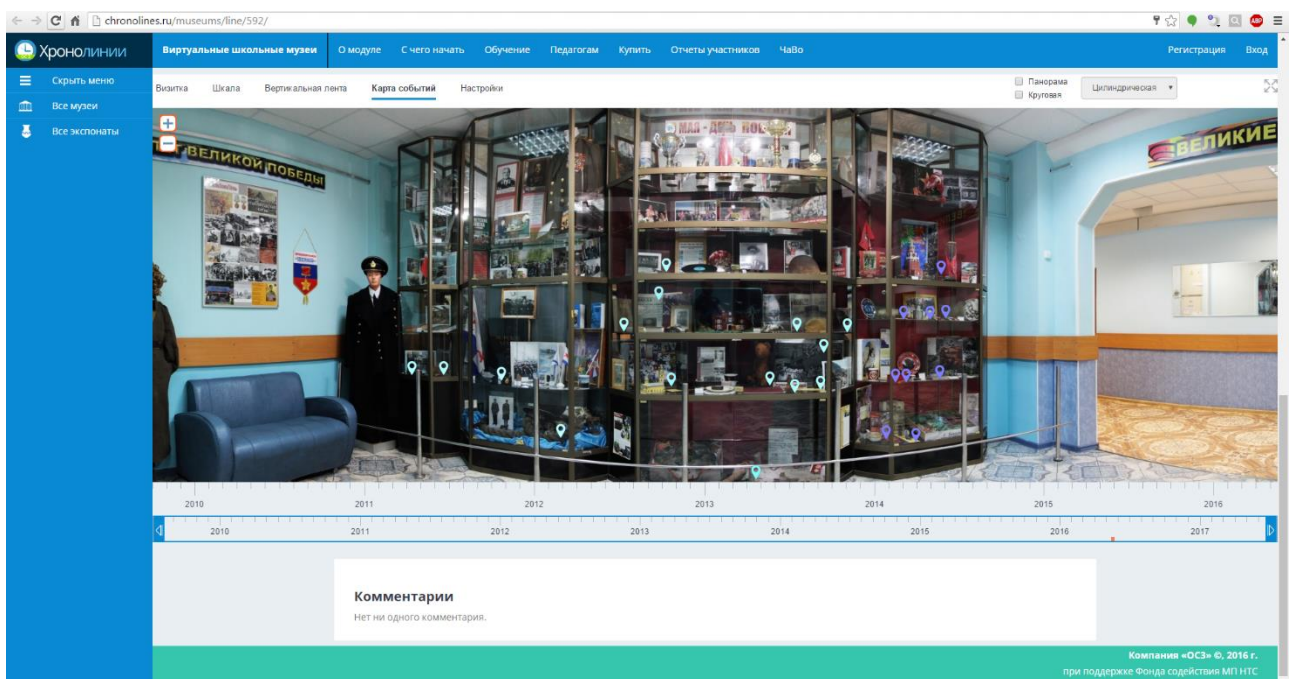


Рисунок 3. Музей «Память», ГБОУ Школа № 2006 [6].

Таким образом, создание виртуальных школьных музеев на основе продуктов семейства Хронолайнер (программы «ОС3.Хронолайнер 3.5» и интернет-платформы «ОС3. Хронолинии») зарекомендовало себя как

эффективная форма проектной деятельности учащихся школы с использованием средств информационных и коммуникационных технологий.

### Список литературы

1. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования. – 2-е изд. – М.: Просвещение, 2011. – 31 с.
2. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования (10-11 кл.). [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://xn--80abucjiibhv9a.xn--p1ai/documents/2365> (15.06.2012).
3. Байбородова Л. В., Серебренников Л. Н. Проектная деятельность как средство профессионального самоопределения школьников // Ярославский педагогический вестник – 2014. – Том II (Психолого-педагогические науки). – № 2. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://vestnik.yspu.org/releases/2014\\_2pp/15.pdf](http://vestnik.yspu.org/releases/2014_2pp/15.pdf)
4. Булин-Соколова Е. И., Обухов А. С., Семенов А. Л. Будущее педагогическое образование. Направление движения и первые практические шаги // Психологическая наука и образование. – 2014. – Т. 19. – № 3. – С. 207–225.
5. Платформа «ОСЗ. Хронолинии». О модуле. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://chronolines.ru/museums/page/about-module/>
6. Платформа «ОСЗ. Хронолинии». Все музеи. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://chronolines.ru/museums/line/all/>
7. Рекомендуемая структура web-страницы музея образовательной организации // Гражданско-патриотическое воспитание и музеи образовательных организаций. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://mosmetod.ru/metodicheskoe-prostranstvo/vospitatelnaya-rabota/shkolnye-muzei/metodicheskie-materialy/rekomenduemaya-struktura-web-stranitsy-muzeya-obrazovatelnoj-organizatsii.html> (30.11.2015).
8. Максимова Т. Е. Виртуальные музеи как инновационное средство патриотического воспитания. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.kstu.kz/wp-content/uploads/docs/restricted/lib/periodic/Mir%20obrazovaniya%20-%20obrazovanie%20v%20mire\\_2015\\_2%20\(58\)\\_10.pdf](http://www.kstu.kz/wp-content/uploads/docs/restricted/lib/periodic/Mir%20obrazovaniya%20-%20obrazovanie%20v%20mire_2015_2%20(58)_10.pdf) (25.03.2015).