

# Теория и практика создания виртуального школьного музея

*Москаленко К.Л., Надежина О.К.,*

*Фомин А.Ю., Михайлишин А.В.*

Компания «ОСЗ»  
129329, г. 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, современной успешной образовательной компьютерной технологии.

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

Виртуальный школьный музей – это неотъемлемая органическая часть школы, площадка для творчества учеников, центр открытого образовательного пространства, связующая нить между общественными и учебными организациями. Работа школьного музея всегда ограничена пространством помещения, временем, отведенным на занятие или экскурсию, определенным набором экспонатов и формами работы с учениками. Перевод музея на интерактивную площадку позволит расширить экспозиции, наполнив их оцифрованными экспонатами, виртуальными экскурсиями, актуальной навигацией и многим другим.

Компания ОСЗ на основе программного продукта «ОСЗ. Хронолайнер 4.0» и интернет-платформы «ОСЗ. Хронолинии» создала оригинальную концепцию виртуального школьного музея. В основе этой концепции лежит **хронологический** подход представления музейных экспонатов, что дает возможность **систематизировать, обрабатывать и творчески презентовать накопленные знания**, визуальные исторические свидетельства событий, связанные с учебным заведением и достойные публикации в качестве примера для подражания.

При этом очень важно отметить, что виртуальный школьный музей создается не только и не столько силами преподавателей и сотрудников школы, сколько силами самих учащихся. В рамках работы по созданию и наполнению виртуального музея контентом ученики смогут проявить себя в командной работе, визуализировать полученные сведения о событиях и исторических процессах, развить навыки творческого моделирования и презентации собранных знаний в виртуальном пространстве, что в полной мере отвечает требованиям ФГОС к образовательному процессу [1].

Виртуальный музей включает в себя панораму экспозиции музея, 3D-изображения экспонатов с возможностью поворота каждого изображения на 360° и наличием сопроводительной информации о нем; виртуальный музей становится удобным современным инструментом для проведения видео- и фотоэкскурсий, презентаций [5]. Музейные экспонаты могут быть описаны различными способами. Существует поле для текстового описания; к каждому экспонату может быть добавлена иллюстрация (фотография) или 3D-изображение, аудио- и видеоролик, ссылки на источники, атрибутивные описания. Экспонаты можно просматривать в разных видах: в виде «шкалы», «таблицы», «дерева» и «экспозиции». Все экспонаты с описаниями, изображениями, 3D-изображениями и видеороликами также могут быть представлены в виде слайд-шоу, что очень помогает при презентации и проведении виртуальной экскурсии по музею.

Предлагаемое решение для создания виртуального школьного музея может быть использовано в образовательном процессе с 5 по 11 класс. 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 многие задачи передать учащимся, что поможет им освоить базовые навыки управления временем и поставки и выполнения задач. При этом создание единой платформы для размещения музеев всех московских школ позволяет делиться опытом между школами,

расширять аудиторию и объединять учеников различных школ, проводить конкурсы.

Для примера мы можем предложить вам следующий план работы над проектом по созданию виртуального школьного музея [4].

Этап 1. На первом этапе происходит планирование проекта и, если над проектом создания виртуального музея работает группа учащихся под руководством преподавателя, то также осуществляется распределение задач между участниками группы. Работа с программой «ОС3. Хронолайнер» начинается со стартовой страницы мастера создания музеев. Для удобства пользователей лучше изначально выбрать в меню режим «Музеи».

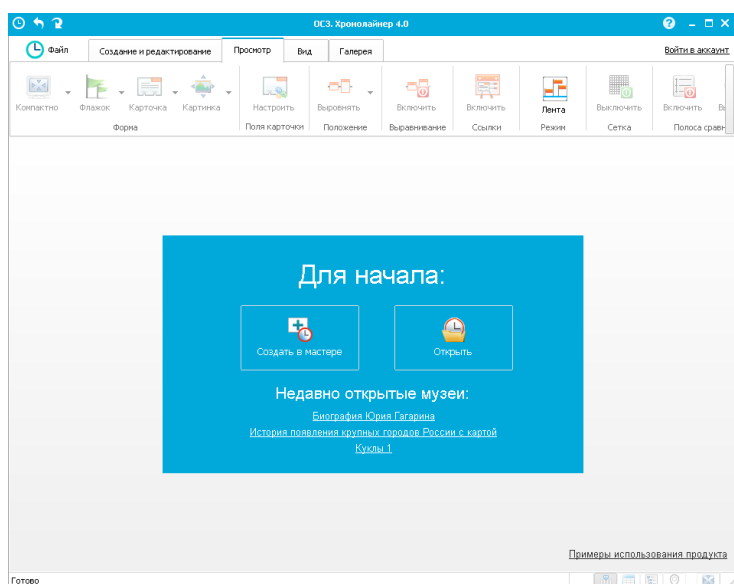
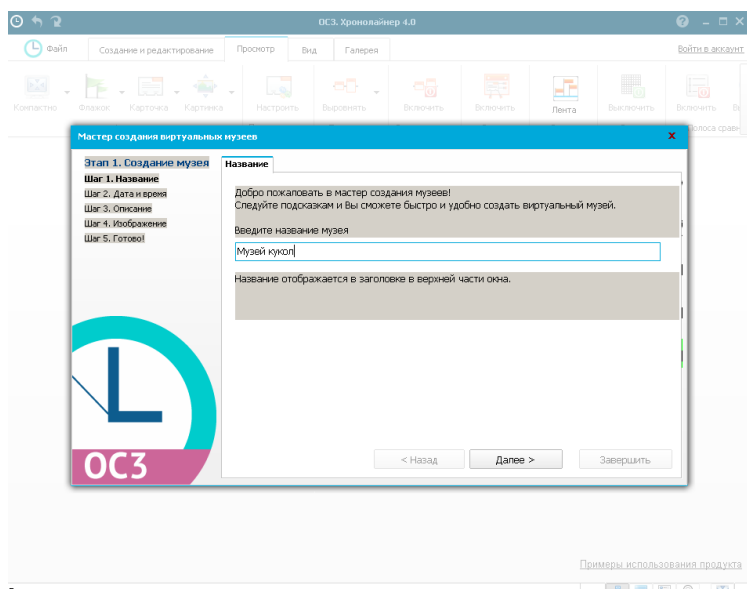


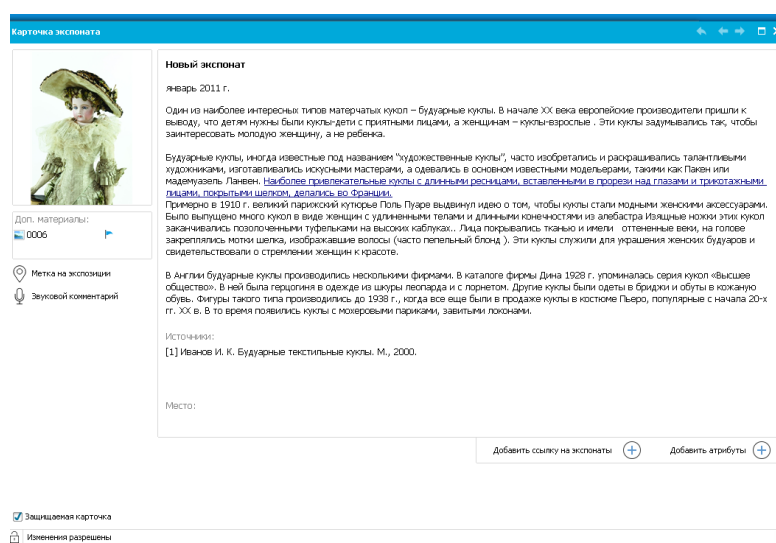
Рисунок 1. Начало работы с программой «ОС3. Хронолайнер».



## Рисунок 2. Создание стартового описания виртуального музея.

Этап 2. На втором этапе ученики формируют перечень экспонатов виртуального музея. Ученик может добавлять следующие данные в карточку описания музейного экспоната: название, время, место, текстовое описание, визуальные материалы (картинки, видеофайлы, 3D-изображения), звуковой комментарий, загруженный или записанный на микрофон, ссылки на источники и т.д. На этом этапе ученики могут работать одновременно на разных компьютерах, поскольку программный продукт позволяет достаточно просто группировать и объединять все созданные экспонаты в едином виртуальном музее.

Пользователи программы «ОСЗ. Хронолайнер» могут легко перейти к созданию следующего экспоната сразу после завершения создания текущего экспоната, а также перейти к созданию экспозиции сразу после завершения создания экспонатов.



## Рисунок 3. Заполненная карточка экспоната виртуального музея.

Этап 3. На третьем этапе ученики при помощи встроенного инструмента «экспозиция» расставляют экспонаты. Экспозицией в виртуальном музее служит панорамная фотография реального выставочного пространства школьного музея. Пользователи могут выбрать тип панорамы и угол разворота (для незамкнутых панорам), по очереди разместить все или часть экспонатов на панораме, увидеть размеченную панораму в предпросмотре.

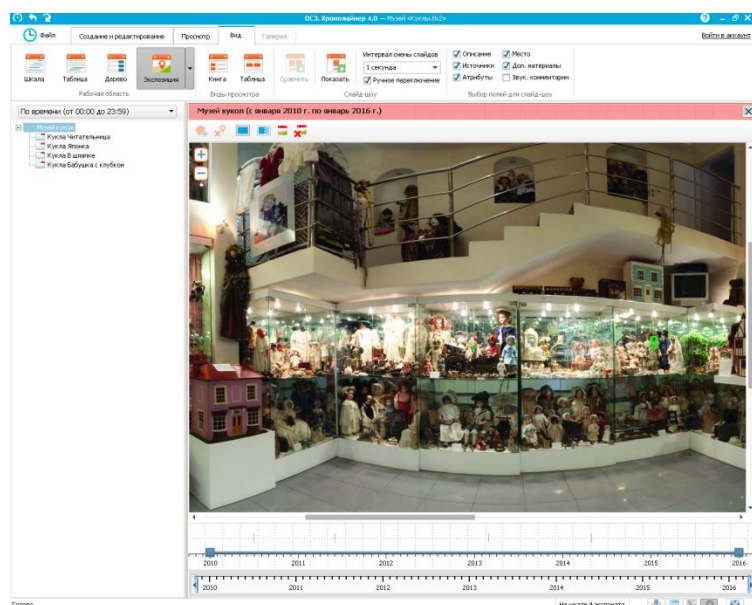


Рисунок 4. Расстановка экспонатов на панораме музея в режиме «ЭКСПОЗИЦИЯ».

Этап 4. На четвертом этапе ученики могут загрузить получившиеся музеи в интернет, что позволит им продемонстрировать, обсудить и оценить работу. Причем, ученики могут загружать каждый свою часть работы над музеем, а учитель при помощи инструмента интернет-платформы «ОС3. Хронолинии» соберет из всех загруженных частей единое целое – единый виртуальный музей. Получившийся музей может стать основой для обмена опытом с учениками других школ.

Для синхронизации с интернетом пользователи проходят регистрацию и авторизацию, получают информацию о своем аккаунте (имя, код доступа, подписки), могут скачивать готовые виртуальные музеи со своего веб-аккаунта с фильтрацией и поиском по имени, выгружать музеи со своего аккаунта с возможностью автоматической публикации, а также выгружать готовые музеи в чужой аккаунт по коду доступа с возможностью проверки кода доступа.

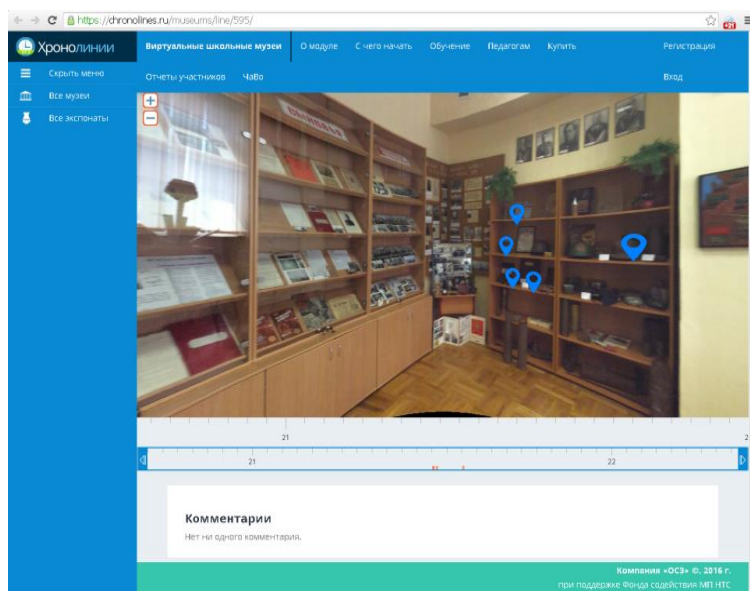


Рисунок 4. Готовый школьный виртуальный музей на сайте <http://chronolines.ru/museums/> [3].

Сегодня практика создания виртуального музея становится все более востребованной формой проектной групповой работы учеников по визуализации и моделированию в виртуальном пространстве. В этой связи программный продукт «ОСЗ. Хронолайнер» выступает как современный успешный инструмент для создания виртуальных школьных музеев, а интернет-платформа «ОСЗ. Хронолинии» – как площадка для обмена опытом и сбора информации о виртуальных школьных музеях Москвы и России.

### Список литературы

1. Федеральные государственные образовательные стандарты общего образования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://xn--80abucjiibhv9a.xn--p1ai/%D0%B4%D0%BE%D0%BA%D1%83%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%82%D1%8B/543> (01.03.2012).
2. Платформа «ОСЗ. Хронолинии». О модуле. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://chronolines.ru/museums/page/about-module/>
3. Платформа «ОСЗ. Хронолинии». Все музеи. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://chronolines.ru/museums/line/all/>
4. Платформа «ОСЗ. Хронолинии». Педагогам. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://chronolines.ru/museums/page/for-teachers/>
5. Городской портал «Школа новых технологий». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://snt.mos.ru/direction/virtualnye-muzei.html>