**Проект школьного виртуального музея**

**«Истоки, прошлое, настоящее, будущее»**

**Лицей № 329 Невского района**

**ВВЕДЕНИЕ**

**Актуальность**

Сегодня в условиях модернизации школы, развития системы дополнительного образования школьный музей вновь стал важной составляющей учебно-воспитательного процесса.

Создатели музеев убеждены, что история школы - это история жизни нескольких поколений, история страны в целом и каждой семьи в отдельности.

Школьный цифровой музей рассматривается нами как хранилище социальной памяти, универсальный инструмент обучения и воспитания обучающихся.

Сегодня можно с уверенностью утверждать, что музейно - педагогическое пространство является интегративной развивающейся средой нового типа и становится полноправной культурологической составляющей современного образования.

Школьный цифровой музей – это раздел сайта образовательного учреждения.

*Воспитательные и образовательные функции музея*:

- формирование исторического и гражданского сознания учащихся, воспитания их патриотизма;

- вовлечение молодежи в активную деятельность; развитие навыков самоорганизации и самоуправления,

- средство реализации творческих способностей детей, привития им навыков исследовательской, проектной, деятельности и т. п.;

- инструмент создания многопрофильного молодежного объединения;

- центр музейно-педагогической работы в школе, где в наибольшей степени может осуществляться идея сотворчества, диалога всех заинтересованных участников образовательного процесса: детей, родителей, педагогов, общественности.

При разработке концепции цифрового музея учитывались рекомендации Министерства образования РФ, изданные в 2003 году. «Примерное положение о музее образовательного учреждения (школьном музее)». Согласно положению: «Школьный музей – обобщающее название музеев, являющихся структурным подразделением образовательных учреждений Российской Федерации независимо от формы собственности и действующих на основании Закона Российской Федерации «Об образовании».

**Статус и профиль музея**

Цифровой музей «События и люди. Страницы истории» относится к виду общественных музеев, предназначен для обучения и воспитания школьников.

Общественный характер школьного музея определяется тем, что он создается и действует на общественных началах; в образовательном учреждении он является формой объединения детей на основе интереса к истории родного края и изучения его музейно-краеведческими средствами.

Музей «События и люди. Страницы истории» **-** музей комплексного профиля, к числу которых относят краеведческие музеи.

Вместе с тем профиль музея не следует рассматривать как некую жесткую конструкцию, за рамки которой нельзя выходить. Специфика школьного музея заключается в том, что он создается в процессе творчества детей и педагогов, следовательно, по мере развития может изменять свой профиль.

Цифровые (интерактивные и сетевые) формы значительно расширяют рамки традиционного образовательного пространства и представляют собой синтетическую конструкцию, объединяющую музей-экспозицию, музей-мастерскую, методический кабинет, творческую лабораторию; краеведческий класс.

Таким образом, в основу **Концепции развития** школьного музея включены следующие положения:

- школьный музей должен стать центром музейно-педагогической работы в школе, основой которого является собрание предметов музейного значения;

- школьный музей - это не традиционное музейное учреждение, а открытая система, где в наибольшей степени может осуществляться идея сотворчества детей, учителей, родителей, общественности.

Эффективность музейной коммуникации тесно связана с изучением музейной аудитории. Вопрос о том, «что» воспринимается, неотделим от вопроса «кто» воспринимает. Едва ли возможно грамотно осуществлять свою деятельность без четкого представления о том, к кому обращаешься, каковы особенности, ожидания, интересы тех людей, которые приходят в музей или игнорируют его.

Создание и апробация новых методик и программ для различных категорий посетителей. Это направление имеет наибольшее практическое значение и развивается, учитывая знания о реальной или потенциальной аудиториях музея.

Установление оптимальных форм взаимодействия с партнерами по культурно-образовательной деятельности. Музей вступает в контакт не только с посетителями. Он связан с самыми различными институтами культуры и образования.

Осуществляемый в музее процесс передачи социо-культурных знаний и смыслов, целью которого является восприятие информации посетителями, определяется как музейная коммуникация, в ходе которой раскрывается информационный потенциал музейных предметов, реализуются образовательно-воспитательная и другие функции музея.

**Формы работы**

Содержание культурно - образовательной деятельности музея выражается в формах организации работы с музейной аудиторией: работа с текстом, работа с иллюстрациями и фотографиями; виртуальные экскурсии; презентации; конкурсы и викторины.

Совокупность различных форм, объединенных общей темой и подчиненных единой педагогической цели, становятся основой музейно-педагогической программы.

*Основные направления музейно-педагогической программы.*

1) Информирование - это первая ступень освоения музейной информации, т.е. первичное получение сведений о музее, составе и содержании его коллекций или об отдельных музейных экспонатах, а также по вопросам, связанным с профилем музея, различными направлениями его деятельности.

Информационное обслуживание включает в себя самые разнообразные способы представления информации посетителям с помощью указателей, планов и путеводителей. Информационные блоки содержат качественные изображения экспонатов с указанием их местоположения, сопроводительную и разъяснительную информацию.

2) Обучение - вторая ступень освоения музейной информации на качественно новом уровне, включающая в себя передачу и усвоение знаний, а также приобретение умений и навыков в процессе музейной коммуникации. Обучение с использованием музейного контента предполагает получение дополнительных, либо альтернативных знаний, которые невозможно или не в полной мере можно получить в других форматах учебной деятельности. Особенностью обучения с использованием музейного контента является возможность для посетителя максимально реализовать свои способности и удовлетворить интересы, что стимулируется экспрессивностью, разнообразием и подлинностью музейных предметов. Обучение может осуществляться в форме экскурсий, музейных уроков, занятий в кружке.

3) Развитие творческих начал. Проведение обучающимися проектной и исследовательской деятельности под руководством научного руководителя в сочетании с творческой и научной практикой.

4) Общение - установление взаимных деловых или дружеских контактов на основе общих интересов, связанных с тематикой музея, содержанием его коллекций. Музей предоставляет широкие возможности как для общения с музейной информацией, так и для содержательного, интересного и неформального межличностного общения. Оно может быть организовано в форме клуба, олимпиады, встречи и общения с интересными людьми на тему, связанную с профилем музея.

Основной принцип любой формы культурно - образовательной деятельности - предоставление посетителям возможности заниматься тем, что их интересует, создание условий для самореализации. При этом важно учитывать психологические особенности различных типов и категорий музейных посетителей. Эффективность этой работы зависит и от взаимодействия музея с учебным процессом в школе, интеграции школьной и музейной педагогики.

**Музейная педагогика**

Музейная педагогика - это общественно-научная специальная дисциплина, которая изучает содержание и принципы, а также методы специфического для музея процесса воспитания и образования» (К.Шрейнер, 1928).

Современная музейная педагогика развивается в русле проблем музейной коммуникации и направлена в первую очередь на решение задач активизации творческих способностей личности. С этой целью разрабатываются разнообразные методики работы с посетителями, изменяющие их роль и позиции в музейно-педагогическом процессе.

Создание цифрового музея способствует социализации школьников через организацию музейных экспозиций, которые стимулируют их познавательную активность и повышают эффективность обучения с помощью внедрения интерактивных и сетевых форм.

Аспекты музейной педагогики учитываются в процессе отбора, комплектования, изучения музейных предметов в целях их возможного включения в экспозицию или использования в других видах образовательно-воспитательной деятельности музея.

*Музейный педагог.*

Реализуя на практике метод «музейных диалогов», *музейный педагог* осуществляет роль посредника, который помогает посетителю в общении с искусством, развивая способность видеть и наслаждаться художественными произведениями (впоследствии такой посредник и получил имя музейного педагога).

В связи с тем, что музейный педагог выполняет роль связующего звена ребенка с социумом, организуя с этой целью особое образовательное пространство, его деятельность можно с полной уверенностью назвать социально –педагогической.

**Методическая роль музея**

С точки зрения методического сопровождения целостного воспитательного процесса в образовательном учреждении музей выполняет функции комплексного методического центра, лаборатории, своего рода «копилки» лучших методических разработок, опыта воспитательной деятельности классных руководителей и учителей-предметников.

Любое вовлечение педагога в исследовательскую и опытно-экспериментальную деятельность значительно повышает уровень его профессиональной квалификации.

К числу особо значимых проблем, решаемых музейной педагогикой, относится активизация различных процессов формирования личности учащегося - развития её творческих способностей, выработки активной жизненной позиции.

Поэтому одна из задач музейной педагогики заключается в создании условий для активизации деятельности учащихся в музее.

Методические поиски ведутся в разных сферах, например, в области методики проведения музейных уроков, факультативов, организации самостоятельной проектно-исследовательской деятельности на базе материалов музея. Привлечение ребят к музейной деятельности может происходить и посредством организации проблемных, творческих лабораторий.

Кроме того, музей является центром сохранения ценностных ориентиров всего коллектива учащих и учащихся образовательного учреждения и одним из центров формирования опыта социальных отношений у учащихся.

**Основные компоненты** **школьного цифрового музея**

- музейная коллекция (оцифрованная коллекция) исторических архивных документов, фотографий; фондохранилище с соответствующим учетом музейных материалов;

- музейная экспозиция на сайте лицея;

- программа образовательно-воспитательной деятельности, основанная на концепции музея и его коллекциях;

- методические материалы, способствующие реализации образовательно-воспитательной функции музея;

- интерактивное пространство для диалога.

**Цифровой характер школьного музея**

Для цифрового музея Интернет – это всего лишь витрина, через которую музей показывает то, что у него есть.

Если музей живет, то постоянно обновляется, создает событийную онлайн-историю.

Цифровой музей – это не то, что можно выложить в Интернет и забыть. Вы не встретите музей, который не ведет активности. Поэтому «цифровой музей» – это практически новый институт, который взаимодействует с посетителями по-новому.

**Требования к контенту**

Доступ аудитории к цифровому музею осуществляется через официальный сайт музея.

Цифровой музей должен иметь административный интерфейс или специализированные программные средства, позволяющие модифицировать и добавлять новый контент (инструмент производства).

Инструмент производства должен быть простым и понятным, пригодным к использованию для неподготовленного пользователя.

Главным направлением деятельности цифрового музея является демонстрация информации.

Вместе с тем «домашняя страница» цифрового музея не должна напоминать любительскую стенгазету или разлинованную ведомость типового бланка.

В цифровом музее текст должен быть «простым», то есть достаточно адекватно переводиться на иностранные языки с помощью массово используемых программ машинного перевода - с тем, чтобы иностранные пользователи, а также соотечественники, проживающие за рубежом, могли соразмерно воспринять транслируемую информацию.

Однако простота формы изложения не исключает обязанности музея быть информативным и целенаправленно транслировать установленную создателями концепцию.

В принципе, в настоящее время жанр «сторителлинга» - «сказительства», умения информативно, понятно и увлекательно рассказать «историю» в Интернете, в том числе на страницах цифровых музеев, - является бурно развивающимся жанром современной литературы, требующим определённых навыков.

При текстовом наполнении цифрового музея авторам нужно стремиться использовать актуальную лексику, с учётом современных тенденций русского языка и процессов изменения значения слов с течением времени.

Текстовые блоки должны содержать занимательные сведения, «интересные факты», способные заинтересовать пользователей. Текст не следует перегружать специализированными «наукоёмкими» данными, утомляющими посетителей, не имеющих отношения к специальным вопросам излагаемой темы. Для интересующихся подробностями тематики лучше дать ссылки на публикации ассоциированных авторов или на издания их произведений.

Все цитаты, используемые в тестовом массиве, должны быть тщательно сверены с первоисточником. К сожалению, значительное количество крылатых фраз и выражений, приписываемых различным известным людям и классикам литературы, на поверку имеют совсем иное происхождение. Цитаты по «принципу перецитирования», когда цитата подаётся с «чужих слов» неуказанных третьих лиц, в виртуальных музеях совершенно недопустимы.

Ключевую информацию рекомендуется размещать в первых фразах текстов. Из курса психологии восприятия и теории памяти известно, что лучше всего усваивается и запоминается информация, расположенная в начале и в конце текстового блока. Однако реалии сегодняшнего дня таковы, что далеко не каждый пользователь дочитает текст хотя бы до его средней части.

На «лицевых страницах», так сказать, на «передовицах», виртуального музея, рекомендуется избегать спорных оценочных характеристик. Отрицательный эффект имеет сайт музея, перегруженный специфической информацией, зачастую не понятной обычному пользователю.

На сайте должен быть форум, что подразумевает создание процесса коммуникации.

*Работа с текстом*

1. Распределить информационные документы (музейные экспонаты и текстовые материалы);
2. Определить принципы формирования цифрового музейного фонда;
3. Выявить набор интерфейсов доступа к документам музея;
4. Сформулировать требования к лингвистическому процессору системы;
5. Определить порядок формирования онтологии музея, словарей, тезаурусов, классификаторов, каталогов и других информационных структур.
6. Сформировать базовые информационные структуры для представления документов и музейных материалов (экспонатов);
7. Разработать архитектуру распределенной информационной системы, способной устойчиво и непрерывно функционировать в глобальной сети.
8. Разработать компоненты программного обеспечения для поддержки функционирования распределенной системы.
9. Провести наполнение базы данных документами (музейными материалами);

Основные сведения (экспонаты) музея обладают различным видом: это базы (таблицы) данных и идеографические сведения (описания, книги и заметки), изображения (фотографии) и видеоматериал, аудиосведения, библиографическая информация, перечни информации, модели и модельные данные.

К дополнительным сведениям относятся научные, образовательные и публицистические материалы, связанные с экспонатом, экспозицией или музеем в целом. Дополнительные материалы могут быть представлены в произвольных форматах - текст, фото-, видео- и аудиоматериалы, 3D-модели, интерактивный мультимедиаконтент.

*Расположение материалов цифрового музея на школьном сайте*

* На главной странице сайта дается ссылка на страничку цифрового музея.
* Далее размещается основная этикетка с описанием актуальности музея.
* Следует определить правила работы музея, количество и содержание «залов» и оригинально оформить их на страничке музея.
* Разместить необходимые для работы музея экспонаты.
* Собрать учебный и методический материал по тематике музея, и разместить его на страничке в виде ссылок.
* Продумать задания для закрепления знаний, полученных в ходе посещения музея и поместить их в виде таблиц или опросов.

Следует определить лицо или группу лиц, которые будут осуществлять деятельность по пополнению контента виртуального музея.

Ознакомление с цифровым музеем должно приносить радость, создавать пользователям хорошее настроение, не иметь деструктивных психологических эффектов.

При выборе звукового ряда следует учитывать эмоциональное воздействие музыки на человека и исходить из принципа «позитивного воздействия». Следует избегать грустных и печальных мелодий, пусть даже они принадлежат известным композиторам-классикам и входят в «золотой фонд» музыки.

**Технические требования**

Для того чтобы музей устойчиво функционировал, следует отметить ряд технических требований.

Цифровой музей должен корректно работать в современных браузерах и распространенных операционных системах.

Цифровой музей должен поддерживать подключение к интернет-сайту. Интерфейс должен поддерживать отображение в двух режимах:

- в окне размером 1 024 пикселя по ширине и 740 пикселей по высоте;

- в полноэкранном режиме, занимая все доступное пространство.

Цифровой музей рекомендуется создавать на программной платформе, позволяющей производить его расширение и модернизацию путем доработки программного кода.

При создании цифрового музея рекомендуется выбирать модульную архитектуру, позволяющую расширять варианты реализации виртуального тура и способы отображения экспонатов.

Версия цифрового музея для мобильных устройств должна быть связана с версией цифрового музея для стационарных устройств и браузерной версией таким образом, чтобы контент цифрового музея мог быть синхронизирован без трудовых затрат между стационарной, браузерной и мобильной версиями.

Цифровой музей должен иметь версию, записываемую на электронные носители (CD, DVD, Flash) для работы без подключения к сети Интернет.

Записанная на электронные носители версия может содержать изображения пониженного разрешения и/или изображения, снабженные водяными знаками в целях защиты изображений от копирования и нелегального использования.

В процессе создания и совершенствования цифрового музея предпочтительно использование оцифрованных ранее изображений, если они удовлетворяют минимальным рекомендациям. При отсутствии подходящих изображений экспонатов процесс оцифровки экспоната должен проходить один раз при первичном внесении экспоната в цифровой музей - вне зависимости от стартового уровня реализации.

Разрешение фотографии по короткой стороне:

а) минимально -- 800 пикселей;

б) рекомендовано -- от 2 000 пикселей.

Для кодирования изображения должен использоваться один из следующих форматов: формат JPEG, формат JPEG-2000.

Цифровой музей рекомендуется снабжать средствами интеграции с интернет-сервисами создания и распространения информации, такими как социальные сети (Facebook www.facebook.com, Вконтакте https://vk.com, Одноклассники https://ok.ru, Google+).

Целесообразно предусмотреть возможность просмотра объемных экспонатов с нескольких ракурсов.

Дополнительно описание экспоната может включать ссылки на первоисточники информации об экспонате.

Рекомендуется реализовать следующие функции механизма представления экспоната:

1) поддержка высокого разрешения изображения;

2) оптимизация загрузки изображения, особенно важная для мобильных устройств;

3) защита от прямого копирования изображения высокого разрешения

Фотографии в высоком разрешении, представляющие коммерческую ценность, могут быть опубликованы с водяными знаками, в том числе скрытыми водяными знаками, содержащими информацию о правообладателе изображения. Таким образом, механизм презентации экспоната поддерживает увеличение изображения, ограниченное только разрешением оцифровки, позволяющее рассмотреть текстуру материала и мазки кисти, но не выдвигая рекомендаций к техническим средствам посетителя музея.

При подготовке фотографий для цифрового музея следует производить оцифровку в максимально доступном разрешении, вне зависимости от уровня реализации цифрового музея, в целях обеспечения возможности развития цифрового музея без повторной оцифровки экспонатов.

При реализации клиентской составляющей цифрового музея в целях обеспечения максимальной доступности создаваемых цифровых музеев для пользователей и унификации пользовательского опыта взаимодействия рекомендуется использовать набор технологий создания интернет-страниц: HTML, CSS, JavaScript (далее - базовый набор технологий). При возможности решения поставленных задач с помощью технологий HTML, CSS, JavaScript стоит рассматривать их как приоритетные по отношению к другим технологиям.

* Узлы системы должны обеспечивать автономное функционирование;
* Выход из строя некоторых узлов системы не должен влиять на работу узла, на котором нет отказов.

**План работы по созданию школьного виртуального музея**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Сроки | Мероприятия | Отметка о выполнении | Примечания |
| Ноябрь 2019 | -выбор названия (темы) музея, определение его профиля;  -создание концепции (долговременная программа деятельности музея);  -определена категория посетителей (пользователей) | Выполнено 20.11.2019 |  |
| Декабрь  2019 | поиск и отбор музейных предметов – экспонатов будущей экспозиции (материалы по истории учебного заведения, района, о выпускниках и учителях школы и т. п.) | Выполнено 02.12.2019 |  |
| Декабрь  2019 | организация учёта собранных материалов | Выполнено 09.12.2019 |  |
| разработаны, согласованы и утверждены тематическая структура экспозиции, тематико-экспозиционный план школьного виртуального музея; | Выполнено 09.12.2019 |  |
| выполнен художественный эскизный проект экспозиции: составлена схема ресурса, обозначены тематические блоки и их расположение; | Выполнено 15.12.2019 |  |
| определено место на сайте ОУ для размещения экспозиции музея; | Выполнено 15.12.2019 |  |
| Январь 2020 | - разработано содержание экспозиции: описание экспозиции в авторском представлении, исходя из наличия фондов музея или на основании поисково-собирательской работы; | Выполнено 20.01.2020 |  |
| Февраль  2020 | -разработана программа воспитательно-образовательной деятельности, основанная на концепции музея и его коллекциях; | В стадии утверждения на 01.04,2020 |  |
| Февраль  2020 | - создан Совет содействия музею из числа педагогов, родителей, добровольных помощников, способных реализовать его образовательно-воспитательную функцию; | Выполнено 05.02.2020 |  |
| март  2020 | - установлены связи с районным методистом ИМЦ, отвечающим за данное направление; |  |  |
| Декабрь  2019 | - определены основные затраты на разработку и поддержку сайта, технические средства, художественное решение и др. | Выполнено 09.12.2019 |  |
| март  2020 | - открытие школьного цифрового музея | Выполнено 06.02.2020 |  |
| Вопрос об открытии школьного музея решается советом образовательного учреждения или педагогическим советом. Решение об открытии музея согласовывается с органами управления образованием Невского района и оформляется приказом директора школы.  В приказе директора школы об образовании школьного музея указывается профиль музея и его руководитель.  Дата подписания этого документа и считается датой основания музея. Директор образовательного учреждения и руководитель музея несут полную ответственность за деятельность музея. | | | |