

Областное государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Северский промышленный колледж»
ОГБПОУ «СПК»

УТВЕРЖДАЮ

Зам. директора по НУМР

Г. В. Скорик

« » 2015 год

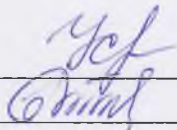
ПРОЕКТ

«Виртуальный музей г. Северск»
(2015-2017 гг.)

Виртуальный музей г. Северск [Текст]: Проект / авторы: Устименко О.Ю., Степанова О.Ю. – Северск: ОГБОУ СПО «СПК», 2015. – 13 с.

Проект «Виртуальный музей г. Северск» носит информационно-исследовательский и практико-ориентированный характер, направлен на развитие творческой инициативы и деятельности студентов и педагогов по сохранению и изучению истории города, организацию содержательного досуга и воспитание гражданственности и патриотизма.

Разработчики:



О.Ю. Устименко, преподаватель СПК

О.Ю. Степанова, преподаватель СПК

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|--|----|
| 1 Паспорт проекта | 4 |
| 2 Актуальность и исходное состояние проблемы | 5 |
| 3 Новизна проекта | 6 |
| 3 Новизна проекта | 6 |
| 4 Цели и задачи проекта..... | 7 |
| 5 Механизм и формы реализации проекта..... | 8 |
| 6 Этапы реализации проекта | 9 |
| 7 Ожидаемые результаты..... | 11 |
| 7.1 Основные результаты по проекту | 11 |
| 7.2 Перспективы деятельности проекта..... | 11 |
| 8 Ресурсное обеспечение | 12 |
| 8.1 Кадровые ресурсы..... | 12 |
| 8.2 Материально-технические ресурсы | 12 |

1 ПАСПОРТ ПРОЕКТА

| | |
|--|---|
| Наименование проекта | «Виртуальный музей г. Северск» |
| Разработчики проекта | Устименко Оксана Юрьевна, преподаватель дисциплин профессионального цикла. Степанова Ольга Юрьевна, преподаватель филологических дисциплин. |
| Цель проекта | Активизация познавательной, творческой, социальной совместной деятельности обучающихся и преподавателей по изучению истории своего города, своей семьи через формирование единого культурно-информационного пространства. Создание условий для формирования у студентов СПО гражданской позиции и чувства патриотизма, сохранения памяти об истории города и его людях через эффективное использование информационных и коммуникационных технологий. |
| Задачи проекта | <ul style="list-style-type: none"> – содействие формированию краеведческой и литературной культуры, чувства ответственности и гордости за свою малую родину; – привлечение общественности к совместной деятельности по воспитанию гражданственности; – повышение ИКТ-компетентности участников проекта посредством использования информационных технологий; – создание рабочей группы по созданию виртуального музея г.Северск и распределить обязанности; – разработка дизайна и архитектуры сайта виртуального музея; – составление оптимальных шаблонов всех разделов сайта, а также разработать и настроить интерактивные сервисы; – разработка и проведение квест-игры; – опубликование сайта музея в сети Интернет; – осуществление наполнения сайта текстовыми, графическими, мультимедийными материалами; – проведение мероприятий по пропаганде и информированию деятельности виртуального музея г. Северск с использованием информативно-коммуникационных технологий. |
| Сроки реализации проекта | Сентябрь 2015 – Май 2016 года. |
| Этапы реализации проекта | <p>1 этап – Подготовительный (сентябрь – ноябрь 2015).</p> <p>2 этап – Подготовка контента сайта (ноябрь 2015 – июнь 2016).</p> <p>3 этап – Создание веб-сайта музея (сентябрь – декабрь 2016).</p> <p>4 этап – Поисково-исследовательский (январь – март 2017).</p> <p>5 этап – Заключительный (апрель – май 2017).</p> |
| Исполнители проекта | Педагоги и студенты колледжа, системный администратор колледжа, родители, представители общественности. |
| Ожидаемые конечные результаты реализации проекта | <p>Создание веб-сайта: виртуальных коллекций, экскурсий, выставок, обзоров исторических и социально-экономических ресурсов города.</p> <p>Создание условий для поисково-исследовательская деятельности студентов.</p> <p>Освоение обучающимися специфических приемов музейной деятельности и ИКТ-компетенции.</p> <p>Совершенствование форм внеклассной учебной деятельности и воспитательной работы на базе виртуального музея.</p> <p>В перспективе: выход на сетевое сообщество виртуальных музеев России.</p> |

2 АКТУАЛЬНОСТЬ И ИСХОДНОЕ СОСТОЯНИЕ ПРОБЛЕМЫ

Приоритетным направлением образования сегодня является единство общекультурного, социально-нравственного и профессионального развития личности. Культура реализует свою функцию развития личности только в том случае, если она активизирует, побуждает человека к деятельности. Чем разнообразнее и продуктивнее значимая для личности деятельность, тем эффективнее происходит овладение общечеловеческой и профессиональной культурой.

Практическая деятельность по созданию виртуального музея должна способствовать формированию гражданственности и патриотизма, а, следовательно, социализации личности не путем усвоения теоретических положений, а в активной деятельности. В совместном поиске материалов об истории города, в общении с горожанами и разными общественными организациями происходит усвоение опыта общественной жизни и культуры человеческих взаимоотношений. Такая деятельность даёт возможности эмоционального восприятия ценностей, способствующих формированию активной гражданской позиции.

Виртуальный музей - тип веб-сайта, на котором будут размещены материалы, связанные с историческим прошлым и настоящим города Северск, авторские тексты, маршруты экскурсий по достопримечательностям города. Сфера его жизнедеятельности и среда обитания исключительно Интернет. Виртуальный музей представляет собой синтетическую конструкцию, объединяющую такие формы как «музей – экспозиция», «музей – мастерская», «музей – игровое пространство, досуговый центр», «музей-креативная лаборатория».

Профиль музея - историко-краеведческий. Именно этот профиль обладает потенциалом и реальной ценностью в силу большей интеграции в учебный процесс и сферу дополнительного образования.

Создание виртуального музея во многом может способствовать социализации студентов через организацию музейных экспозиций, которые стимулируют их познавательную активность и повышают эффективность обучения с помощью внедрения интерактивных и сетевых форм.

Таким образом, виртуальный музей должен стать средством приобщения к культурному наследию в информационно-образовательном пространстве.

Риски по проекту:

- 1) временные затраты: на реализацию того или иного этапа может потребоваться более длительное количество времени;
- 2) сложность работ: участники проекта могут иметь низкую информационно-коммуникативную компетентность.
- 3) трудности поисковой работы: работа, а архиве города, общение со старожилами.

3 НОВИЗНА ПРОЕКТА

Виртуальный музей (вебсайт – музей) – тип сайта, оптимизированный для экспозиции музейных материалов.

Для того чтобы виртуальный музей стал действенным средством расширения образовательного кругозора и специализированных знаний студентов, формирования у них научных интересов и профессиональных склонностей, навыков общественно-полезной деятельности необходимо использовать новые технологии работы.

К таким технологиям работы можно отнести Интернет-технологии и информационные технологии. Именно к ним в настоящее время предпочитают обращаться современные подростки и педагоги.

Идея создания виртуального музея и использования Интернет-технологий, значительно расширяет рамки традиционного музея, формирует круг своих постоянных посетителей, способствует развитию информационной культуры и максимальному включению в совместную проектную деятельность.

Особенность виртуального музея заключается в том, что он хоть и расположен в сети Интернет, но основан на реальных экспонатах, исторических и культурных фактах, имеет свою собственную структуру и свободный доступ к музейным экспозициям, получению и распространению музейной информации. Всё это позволит сформировать единое информационное образовательное пространство.

Кроме того, создание виртуального музея будет способствовать социализации студентов. Стимулировать их познавательную активность и повысит эффективность использования музейной информации в учебно-воспитательном процессе.

Виртуальный музей г. Северск – это будет специализированный сайт, который представляет собой систему веб-страниц, связанных между собой гипертекстовыми ссылками, на которых будут размещаться тематические виртуальные выставки и экскурсии, основанные на авторских текстах и качественных цифровых изображениях экспонатов.

Кластеры:

I. Информационный: история создания города (от рождения до наших дней), почётные жители города, история наименований улиц и т. п.

II. Культурно-литературный: достопримечательности города, культурная жизнь, поэты и писатель города и т. п.

III. Образовательный: основной образовательный потенциал города (учебные заведения общеобразовательные, среднего и высшего профессионального образования).

IV. Социальный: социальные институты города, структура, особенности.

Важнейшими критериями, которым должен удовлетворять виртуальный музей являются:

- репрезентативность и содержательность виртуальной экспозиции, исключающих искажение фактов, которые могут привести к предвзятому представлению об истории города, человеческих судьбах;
- многослойность представленной информации, подходящей для различных профессиональных, возрастных и образовательных категорий пользователей;
- ясный пользовательский интерфейс с удобной навигацией.

4 ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОЕКТА

Цель проекта – создание условий для воспитания у студентов СПО гражданской позиции и патриотизма, сохранения памяти об истории города и ее людях через эффективное использование информационных и коммуникационных технологий.

Задачи проекта:

- воспитывать политическую культуру, чувство ответственности и гордости за свою малую родину;
- привлечь общественность к совместной деятельности по воспитанию гражданственности;
- повышать ИКТ-компетентность участников проекта посредством использования информационных технологий;
- создать рабочую группу по созданию виртуального музея г. Северск и распределить обязанности;
- разработать дизайн и архитектуру сайта виртуального музея;
- составить оптимальные шаблоны всех разделов сайта, а также разработать и настроить интерактивные сервисы;
- создать виртуальный музей на базе компьютерного программного комплекса ОГБОУ СПО «СПК»;
- опубликовать сайт музея в сети Интернет;
- осуществить наполнение сайта текстовыми, графическими, мультимедийными материалами;
- провести пропаганду и информирование о работе виртуального музея г. Северск с использованием информативно-коммуникационных технологий.

5 МЕХАНИЗМ И ФОРМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА

Проект будет реализовываться под руководством преподавателей высшей категории Устименко О.Ю., и Степанова О.Ю.

Планируется привлечение системного администратора колледжа.

Непосредственными исполнителями проекта станут педагоги и студенты колледжа (примерно 10 человек), их родители и родственники, представители общественности г. Северск.

Из студентов и педагогов, владеющих информационно-коммуникативными компетенциями, предполагается создание актива виртуального музея, который в дальнейшем непосредственно будет занят накоплением электронных ресурсов, их обработкой, созданием тематических коллекций и виртуальных экскурсий.

Формы реализации проекта:

1) Квест – игра¹ «Узнай свой Северск»:

а) привлечение студентов к активной поисковой деятельности, работа в команде, реализация общих и профессиональных компетенций;

б) привлечение внешних пользователей – молодежи, жителей и гостей г. Северск с целью популяризации образовательного учреждения в рамках профориентационной работы.

2) Проектная деятельность через создание информационного пространства позволяющего реализовать общие и профессиональные компетенции в рамках специальностей СПО.

3) Дипломное проектирование – создание комплексного медиа-продукта (контента) на основе фото и видео материалов о людях и достопримечательностях г. Северск.

4) Повышение квалификации преподавателей – кураторов проекта по применению в профессиональной деятельности информационно-коммуникативных технологий.

5) Создание на базе собранного материала электронного образовательного ресурса по внеаудиторной самостоятельной работе студентов.

¹ Городские игры, они же – челленджи, сити-квесты или городское и спортивно-интеллектуальное ориентирование – набирают все большую популярность среди жителей больших и маленьких городов.

6 ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА

Таблица 1

| Этап проекта | Период | Виды работ |
|------------------------------|-----------------------------------|--|
| 1 Подготовительный | Сентябрь – Ноябрь 2015 г. | <ul style="list-style-type: none"> – Анализ состояния проблемы. – Выявление и систематизация материалов. – Актуализация темы создания виртуального музея для всех участников образовательного процесса. – Определение круга лиц для сотрудничества по созданию виртуального музея. – Создание актива виртуального музея из студентов и педагогов. – Разработка программы деятельности. |
| 2 Подготовка контента сайта | Ноябрь 2015 г. – Июнь 2016 г. | <ul style="list-style-type: none"> – Определение тематики первых экскурсий (веб-страниц). – Оцифровка документальных и вещественных источников. – Создание электронной базы данных. – Подготовка материалов для интерактивных экскурсий и квест-игр. |
| 3 Создание веб-сайта музея | Сентябрь – Декабрь 2016 г. | <ul style="list-style-type: none"> – Выбор типа сайта. – Регистрация домена и хостинг. – Выбор инструментов создания сайта и его дизайна. – Определение структуры сайта. – Моделирование системы построения виртуального макета музея. – Наполнение контентом первых веб-страниц. – Проектирование интерактивных систем представления и навигации по виртуальным мультимедийным музейным экспозициям. |
| 4 Поисково-исследовательский | Декабрь 2016 г. – Март 2017 г. | <ul style="list-style-type: none"> – Организация поисковой работы. – Создание творческих групп по направлениям деятельности музея. – Обучение актива виртуального музея основам музейной деятельности и ИКТ-компетенциям. – Проведение квест-игр. – Добавление материалов к виртуальным экспозициям. – Создание новых веб-страниц. – Разработка и организация системы урочной и внеурочной деятельности колледжа по гражданскому воспитанию с учетом использования возможностей музея. – Создание и распространение печатной продукции по материалам виртуального музея. |

| Этап проекта | Период | Виды работ |
|------------------|-------------------------|--|
| 5 Заключительный | Апрель – Май 2017 г. | <ul style="list-style-type: none"> – Формирование копилки методических разработок. – Презентация веб-сайта педагогическому коллективу колледжа. – Обобщение педагогического опыта на различных уровнях, в рамках реализации проекта «Виртуальный музей г. Северск». – Организация дипломного проектирования, в рамках реализации проекта «Виртуальный музей г. Северск». – Подведение опроса и самооценка по проекту. |

7 ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

7.1 Основные результаты по проекту

Создание веб-сайта «Виртуальный музей г. Северск»

Создание виртуальных коллекций, экскурсий, выставок, обзоров исторических и социально-экономических ресурсов города.

Создание условий для поисково-исследовательской деятельности студентов.

Освоение обучающимися специфических приемов музейной деятельности и ИКТ-компетенции.

Совершенствование форм внеклассной учебной деятельности и воспитательной работы на базе виртуального музея.

Разработка и защита не менее двух дипломных работ в рамках создания веб-сайт «Виртуальный музей г. Северск».

В перспективе: выход на сетевое сообщество виртуальных музеев России.

7.2 Перспективы деятельности проекта

Внедрение контента сайта музея в сетевое пространство г. Северск.

Открытие новых экспозиций (веб-страниц) и экскурсий.

Подготовка методических рекомендаций по созданию виртуальных коллекций в учебной и внеучебной деятельности.

Выход на сетевое сообщество виртуальных музеев других городов России.

8 РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

8.1 Кадровые ресурсы

Руководители проекта – преподаватели колледжа, имеющие высшую квалификационную категорию по филологическим и дисциплинам профессионального цикла.

Модераторы сайта – студенты колледжа.

Разработчики квест-игр – преподаватели и студенты колледжа.

Педагоги колледжа, прошедшие подготовку по ИКТ-технологиям.

Специалисты общественных организаций г. Северск

8.2 Материально-технические ресурсы

Компьютерные классы колледжа (минимум 10 ПК).

Подключение к сети Интернет.

Сканер.

Принтер.

Ксерокс.

Цифровой фотоаппарат.

Цифровая видеокамера.

Мультимедийный проектор.

Экран.

ЖК-телевизор.