

# **ПАСПОРТ ИННОВАЦИОННОГО ПРОЕКТА/ПРОГРАММЫ**

**Тема проекта:**

**«Цифровой музей как средство совершенствования цифровой образовательной среды»  
(на цифровой платформе интерактивных гидов с технологией дополненной реальности Артефакт)**

## **1. Актуальность проекта**

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя общеобразовательная школа №3 имени дважды Героя Социалистического Труда В. Я. Литвинова п.г.т. Смышляевка муниципального района Волжский Самарской области - общественный институт, обеспечивающий становление граждан как субъектов демократии.

Поиск новых путей эффективной организации воспитательного процесса в ГБОУ СОШ № 3 п.г.т. Смышляевка обусловлен тем, что государственная стратегия обеспечения роста конкурентоспособности страны, ее успешного и устойчивого развития требует совершенствования человеческого потенциала, определяемого во многом состоянием системы образования. В условиях решения этих стратегических задач важнейшими качествами личности становятся инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения, умение выбирать профессиональный путь, готовность обучаться в течение всей жизни.

Педагогическая система ГБОУ СОШ №3 п.г.т. Смышляевка спроектирована как открытая, доступная система.

За последние годы в России произошли политические и экономические изменения, оказавшие существенное влияние на все стороны жизни общества, культуру общества в целом и на культуру каждого отдельного человека.

Одним из средств духовно-нравственного воспитания традиционно являлся музей – хранитель социокультурной памяти.

Организация поисковой, исследовательской деятельности в условиях музейной среды, непосредственный контакт с историческими материалами, культурным наследием предшествующих поколений обладает огромным образовательно-воспитательным потенциалом. Но, к сожалению, современная молодежь редко посещает музеи и знакомится с его экспонатами, поэтому становится актуальным применение в условиях музейной среды современных информационных технологий, что будет способствовать приобщению молодого поколения к музейной культуре.

Обозначенная проблема побуждает к поиску наиболее эффективных форм предоставления информации о культурном наследии, одной из которых является виртуальный музей.

История нашей школы идет с 1974 года. Нередки случаи, когда в ней обучались родители сегодняшних учеников. Можно констатировать складывание не только школьных, но и семейных традиций обучения. На наш взгляд, этот материал имеет непреходящую ценность в воспитательном процессе, он может стать основой гражданского воспитания, позволит учащимся осознать свою причастность к истории школы, а через нее – к истории поселка, района, области, страны. При этом наиболее эффективно этот процесс может осуществляться в практической деятельности по созданию и функционированию школьного музея, который бы мог стать одной из форм организации воспитания. Данная форма должна способствовать формированию гражданственности, патриотизма и, следовательно, социализации личности не только путем усвоения теоретических положений, но и в активной деятельности. Этому

способствуют совместный поиск материалов об истории школы на различных этапах ее жизни, общение с выпускниками и участниками различных исторических событий, работа с источниками, хранящимися в школьном архиве. Таким способом обучающийся усваивает опыт общественной жизни, культуру человеческих отношений, необходимых для сотрудничества с другими людьми путем развития навыков исследовательской деятельности. Реальный опыт приобщения к музейному наследию возможно приобретать в рамках собственной школы, тем более что условия для этого есть.

Современному обществу необходимы, прежде всего, образованные личности, которые могут самостоятельно принимать осознанные и ответственные решения в ситуации выбора, стремятся к максимальной реализации своих возможностей, способные к сотрудничеству, межкультурному взаимодействию.

Сегодня государственная политика и правовое регулирование отношений в сфере образования основываются на признании приоритетности образования и гуманистическом характере образования, приоритете жизни и здоровья человека, прав и свобод личности, свободного развития личности, воспитание взаимоуважения, трудолюбия, гражданственности, патриотизма, ответственности, правовой культуры, бережного отношения к природе и окружающей среде, рационального природопользования.

Для того чтобы школьный музей ГБОУ СОШ № 3 п.г.т. Смышляевка стал действенным средством расширения образовательного кругозора и специализированных знаний обучающихся, формирования у ребят 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.

В условиях ограниченности экспозиционного пространства, мы обратились к идее создания цифрового школьного музея ГБОУ СОШ № 3 п.г.т. Смышляевка и использования Интернет-технологий, которые значительно расширяют рамки традиционного школьного музея, формирует круг своих постоянных посетителей, способствует развитию информационной культуры и максимальному включению в совместную исследовательскую деятельность.

Особенность виртуального музея заключается в том, что он хоть и расположен в сети Интернет, но основан на реальных экспонатах, 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 обучающихся, будет стимулировать их познавательную активность и повысит эффективность использования музейной информации в учебно-воспитательном процессе.

Таким образом, предлагаемый проект в настоящее время весьма актуален.

## **2. Основная идея проекта, в том числе обоснование возможности реализации проекта в соответствии с законодательством Российской Федерации об образовании.**

Развитие информационно-коммуникационных технологий послужило толчком для расширения выставочной деятельности музеев: наряду с традиционным форматом все большее распространение стали получать электронные, или виртуальные выставки.

На платформе Артефакт – гид по музеям России будет создан цифровой музей. Любители искусства могут получить новый опыт и впечатления от посещения музея или (даже не выходя из дома) побывать на индивидуальной экскурсии. Обучающиеся школы совместно с наставниками

– сотрудниками школьного музея, смогут раскрыть свой потенциал, реализовать образовательные и воспитательные задачи.

Участие в проекте откроет для школьного музея ГБОУ СОШ № 3 п.г.т. Смышляевка ряд новых возможностей:

- популяризацию фондов для пользователей;
- привлечение новых зрителей/посетителей;
- расширение географии охвата потенциальной аудитории (выставку смогут увидеть не только жители нашего поселения, района, области региона, но и России);
- создание выставок, привлекательных для молодёжи;
- использование нового формата представления коллекций и отдельных предметов.

Артефакт — это платформа для создания интерактивных гидов с технологией дополненной реальности. Данная платформа разработана при поддержке Министерства культуры Российской Федерации и национального проекта «Культура». Платформа Артефакт – полностью отечественная, а это означает, что созданный виртуальный музей будет работать стабильно.

Благодаря этому проекту любой желающий может виртуально побывать в большинстве музеев страны и посетить популярные выставки. Те, кто пришел посмотреть экспозицию вживую в школьный музей, смогут лучше подготовиться к экскурсии и извлечь из нее максимум пользы. Технология позволяет заинтересовать искусством современных детей и подростков, которые не мыслят своей жизни без гаджетов.

Для школьного музея значение проекта не менее ценно. Она позволяет привлекать посетителей в музеи, знакомить их с выставками, экспозициями и, в конечном итоге, нести культуру в массы.

Основная идея проекта – объединить усилия педагогов и родителей по формированию у детей навыков исследовательской деятельности, т. е. научить школьников способам и приёмам самостоятельного овладения знаниями в урочной и внеурочной деятельности. В школе необходимо

создать условия, в которых ученик может выбирать собственный способ познания в соответствии со своими особенностями, личностными смыслами, познавательными интересами. Исследовательская деятельность школьников позволяет педагогу раскрывать и развивать способности детей, обогащать их внутренний мир, создает возможности для учащегося занять инициативную позицию в учебном процессе. Исследование – это процесс поиска неизвестного, один из видов познавательной деятельности. Инновационный проект включает в себя систему взаимосвязанных действий администрации школы, педагогов, родителей и учащихся, отражает четкую последовательность управленческих шагов по внедрению.

### **3. Сфера проектирования**

Социально-педагогическое проектирование. Объект проектирования: педагогический цифровой инструментарий образовательной деятельности.

### **4. Аудитория проекта**

- администрация ГБОУ СОШ № 3 п.г.т. Смышляевка;
- педагогические работники ГБОУ СОШ № 3 п.г.т. Смышляевка;
- обучающиеся ГБОУ СОШ № 3 п.г.т. Смышляевка;
- родители обучающихся ГБОУ СОШ № 3 п.г.т. Смышляевка;
- активные жители городского поселения Смышляевка.

Предполагается поддержка Областного центра детско-юношеского туризма и краеведения.

### **5. Цели, задачи и предмет проекта**

Цель инновационного проекта - совершенствование модели цифровой образовательной среды на основе цифрового музея (средствами цифрового музея).

Задачи:

- изучить и проанализировать теоретические основы формирования общекультурной компетентности педагогов, обучающихся и их родителей средствами музейной педагогики;
- обеспечить необходимые нормативно - правовые, кадровые, научно - методические, материально - технические условия для эффективной реализации модели цифровой образовательной среды;
- организовать системное повышение профессиональных компетенций педагогов в условиях цифровой трансформации образования;
- определить и апробировать модели взаимодействия, формы и механизмы реализации музейно педагогической деятельности, обеспечивающие совершенствование общекультурной компетентности педагогов, обучающихся и их родителей;
- создать цифровой школьный музей мультимедиа-гид по школьному историко-краеведческому музею с применением технологии дополненной реальности на основе цифровой платформы «Артефакт»;
- разработать, апробировать и внедрить новые цифровые элементы содержания образования и систему воспитания, новые педагогические технологии, учебно-методические материалы, формы, методы и средства обучения и воспитания в образовательный процесс;
- подобрать контрольно-измерительные материалы и осуществить мониторинг результативности реализации проекта;
- разработать методические рекомендации по созданию цифрового музея на портале «Артефакт», технологические карты уроков и занятий урочной внеурочной деятельности с использованием цифровых образовательных технологий, провести методические семинары в целях трансляции эффективного педагогического опыта.

Предмет проекта: оцифровка исторического материала школы с возможностью его публикаций.

## **6. Формы реализации**

Проведение уроков в проблемном жанре.

Курсы предпрофильной подготовки.

Программы дополнительного образования с использованием различных форм групповой и индивидуальной работы.

Практическая (экспериментальная) работа.

Семинары, научно-практические конференции и конкурсы.

Межгрупповые творческие проекты.

Профильная смена «Умные каникулы».

## **7. Участники проекта:**

Руководитель проекта - Астафуров Дмитрий Юрьевич, заместитель директора по воспитательной работе;

Координатор проекта – Игонтова Татьяна Юрьевна, заместитель директора по учебно-воспитательной работе;

Исполнители проекта – Передрий Ольга Геннадьевна, руководитель школьного музея, актив клуба «Юные экскурсоводы», Пюро Антон Викторович, учитель ИКТ, обучающиеся 1-11 классов и их родители;

Соисполнители проекта -

Консультанты проекта – Смецкая Галина Михайловна, главный консультант школьного музея.



**8. Содержание проекта, этапы, содержание и методы деятельности, прогнозируемые результаты по каждому этапу, необходимые условия организации работ, средства контроля и обеспечение достоверности результатов, перечень научных и (или) учебно-методических разработок по теме проекта**

<b>Этапы</b>	<b>Направления деятельности</b>	<b>Содержание и методы деятельности</b>	<b>База реализации и необходимые условия организации работ</b>	<b>Исполнители</b>	<b>Прогнозируемые результаты и формы их представления</b>	<b>Сроки</b>
Подготовительный	Создание рабочей группы. Разработка нормативных документов.	Анализ состояния проблемы.	ГБОУ СОШ №3 п.г.т. Смышляевка	Директор, заместители директора, руководитель проекта.	Создана рабочая группа из числа заинтересованных лиц. Издание приказов по работе РИП. Изучены и разработаны нормативные локальные акты. Внесены дополнения в положение о музейной деятельности в школе.	Сентябрь 2024
	Разработка плана работы.	Работа со школьным музейным архивом	ГБОУ СОШ №3 п.г.т. Смышляевка	Рабочая группа: Руководитель проекта, исполнители проекта	Выявлены и систематизированы материалы в архиве школы.	Сентябрь 2024

	Выбор названия музея, определение его профиля	Актуализация темы создания цифрового музея для всех участников образовательного процесса.	ГБОУ СОШ №3 п.г.т. Смышляевка	Рабочая группа: Руководитель проекта, исполнители проекта		Сентябрь 2024
	Работа с социальными партнерами.	Определение круга лиц для сотрудничества по созданию виртуального цифрового музея	ГБОУ СОШ №3 п.г.т. Смышляевка	Рабочая группа: Руководитель проекта, исполнители проекта	Выход на социальных партнеров – оформление договоров социального партнерства	Октябрь 2024
	Заседание рабочей группы	Создание актива музея.	ГБОУ СОШ №3 п.г.т. Смышляевка	Рабочая группа: Руководитель проекта, исполнители проекта	Создан актив школьного музея из числа обучающихся, родителей и педагогов.	Октябрь 2024
	Работа актива школьного музея	Изучение методико-педагогической литературы активом музея	ГБОУ СОШ №3 п.г.т. Смышляевка	Рабочая группа: Руководитель проекта, исполнители проекта, актив школьного музея	Выявлены проблемы, проанализирован опыт создания школьных виртуальных музеев. Разработана программа деятельности.	Ноябрь 2024
	Курсы повышения квалификации педагогов.	Методические обучающие семинары: «Знакомство с основными возможностями платформы Артефакт».	ГБОУ СОШ №3 п.г.т. Смышляевка	Рабочая группа: Руководитель проекта, исполнители проекта, актив школьного музея, социальные партнеры	Прохождение педагогами курсов повышения квалификации.	Ноябрь - Декабрь 2024

Основной	Работа с музейным архивом.	Выявление и систематизация материалов, сохранившихся в архиве школьного музея – тематические списки	ГБОУ СОШ №3 п.г.т. Смышляевка	Рабочая группа: Руководитель проекта, исполнители проекта, актив школьного музея	Выявлены и систематизированы материалы в архиве школьного музея, созданы тематические списки	Январь 2025
	Проведение музейных уроков	Формирование банка методических разработок с помощью учителей	ГБОУ СОШ №3 п.г.т. Смышляевка	Рабочая группа: Руководитель проекта, исполнители проекта, актив школьного музея, учителя-предметники	Учителями-предметниками проведены музейные уроки. Рабочей группой сформирован банк методических разработок.	Февраль 2025
	Работа творческих групп	Создание творческих групп по направлениям деятельности музея	ГБОУ СОШ №3 п.г.т. Смышляевка	Рабочая группа: Руководитель проекта, исполнители проекта, актив школьного музея	Созданы творческие группы по следующим направлениям деятельности музея: -творческая группа фотографов (оцифровка музейных экспонатов); -творческая группа редакторов (работа с информацией о музее, экспонатах в блочных редакторах); -творческая группа гидов (создание аудиогидов к	Февраль 2025

	Обучающие семинары	Обучающие семинары: «Основы деятельности»; «Основы ИКТ-компетенции»	ГБОУ СОШ №3 п.г.т. Смышляевка	Рабочая группа: Руководитель проекта, исполнители проекта, актив школьного музея	экспонатам) Проведен обучающий семинар по основам музейной деятельности и ИКТ-компетенциям	Март 2025
	Работа с экспозициями, выставками школьного музея	Определение тематики экспозиций (цифровая платформа Артефакт).	ГБОУ СОШ №3 п.г.т. Смышляевка	Рабочая группа: Руководитель проекта, исполнители проекта, актив школьного музея	Рабочей группой проведена работа на цифровой платформе «Артефакт»	Март 2025
	Работа творческих групп	Оцифровка	ГБОУ СОШ №3 п.г.т. Смышляевка	Рабочая группа: Руководитель проекта, исполнители проекта, актив школьного музея	Творческой группой проведена оцифровка документальных и вещественных источников.	Апрель 2025
	Работа творческих групп	Создание электронной базы.	ГБОУ СОШ №3 п.г.т. Смышляевка	Рабочая группа: Руководитель проекта, исполнители проекта, актив школьного музея	Создана электронная база данных. Разработана единая система хранения и каталогизации всех возможных видов электронного представления музейных экспонатов	Май 2025
	Работа творческих групп. Проведение	Подготовка материалов для медиа-экспозиций.	ГБОУ СОШ №3 п.г.т.	Рабочая группа: Руководитель	Рабочей группой подготовлены	Май 2025

	музейных уроков.		Смышляевка	проекта, исполнители проекта, актив школьного музея	материалы для медиа-экспозиций: аудиогид; видеоряд. Проведение музейных уроков (3 педагога)	
	Работа творческих групп	Работа на цифровой платформе «Артефакт»	ГБОУ СОШ №3 п.г.т. Смышляевка	Рабочая группа: Руководитель проекта, исполнители проекта, актив школьного музея	Созданы выставки на цифровой платформе Артефакт. Охват обучающихся музейной деятельностью (потенциальные участники проекта) – 6 человек.	Июнь 2025
	Проведение музейных уроков	Проведение открытых музейных уроков в рамках урочной и внеурочной деятельности.	ГБОУ СОШ №3 п.г.т. Смышляевка	Рабочая группа: Руководитель проекта, исполнители проекта, актив школьного музея, учителя-предметники	Организована система урочной и внеурочной деятельности школы по гражданскому и патриотическому воспитанию с учетом использования возможностей цифрового музея. Проведение музейных уроков (6 педагогов).	Сентябрь - Октябрь 2025
	Работа творческих групп	Создание информационных буклетов.	ГБОУ СОШ №3 п.г.т. Смышляевка	Рабочая группа: Руководитель проекта, исполнители	Создана и распространена продукция по материалам	Октябрь 2025

				проекта, актив школьного музея	виртуального музея (информационные буклеты)	
	Научно- исследовательская конференция	Конкурс проектов «Исследовательская деятельность: от идеи до воплощения»	ГБОУ СОШ №3 п.г.т. Смышляевка	Рабочая группа: Руководитель проекта, исполнители проекта, актив школьного музея, учителя- предметники	Проведен конкурс социально значимых проектов «Исследовательская деятельность: от идеи до воплощения». Охват обучающихся музейной деятельностью (потенциальные участники проекта) – 12 человек.	Ноябрь 2025
	Проведение методических семинаров	Проведение научно- методического семинара, открытых уроков.	ГБОУ СОШ №3 п.г.т. Смышляевка	Рабочая группа: Руководитель проекта, исполнители проекта, актив школьного музея, социальные партнеры	Проведен научно- методический семинар для руководителей образовательных учреждений ПУ МОНСО, проведена презентация опыта работы, в целях информирования всех участников о реализации инновационного проекта.	Декабрь 2025
Заверша ющий	Мониторинг	Проведение мониторинга о деятельности школьного музея.	ГБОУ СОШ №3 п.г.т. Смышляевка	Рабочая группа: Руководитель проекта, исполнители	Проведен мониторинг влияния деятельности школьного музея: статистика	Январь 2026

				проекта, актив школьного музея	использования музейной среды в урочной и внеурочной деятельности, статистика посещения виртуального музея, статистика посещения школьного музея.	
	Открытые музейные уроки	Проведение открытых уроков	ГБОУ СОШ №3 п.г.т. Смышляевка	Актив школьного музея, учителя- предметники	Проведение музейных уроков (15 педагогов). Охват обучающихся музейной деятельностью (потенциальные участники проекта) – 25 человек.	Январь – Февраль 2026
	Педагогический совет. Общешкольное родительское собрание	Выступление представителей рабочей группы о результатах реализации проекта.	ГБОУ СОШ №3 п.г.т. Смышляевка	Рабочая группа: Руководитель проекта, исполнители проекта, актив школьного музея, учителя- предметники	Представлен проект.	Февраль 2026
	Аналитическая справка	Подведение итогов.	ГБОУ СОШ №3 п.г.т. Смышляевка	Рабочая группа: Руководитель проекта, исполнители проекта, актив школьного музея	Подведение итогов и анализ результатов в аналитической справке и программе развития музея	Март 2026

Педагогический совет	Выступление руководителя рабочей группы на педагогическом совете.	ГБОУ СОШ №3 п.г.т. Смышляевка	Рабочая группа: Руководитель проекта, исполнители проекта, актив школьного музея	Обобщение и распространение опыта работы администрации, учителей, классных руководителей.	Апрель 2026
Методический семинар.	Проведение итоговой конференции «Цифровой музей».	ГБОУ СОШ №3 п.г.т. Смышляевка	Рабочая группа: Руководитель проекта, исполнители проекта, актив школьного музея	Проведен научно-методический семинар для педагогов образовательных учреждений ПУ. Представлены технологические карты уроков, методические разработки по созданию цифрового музея на платформе Артефакт.	Май 2026
Итоговый отчет о реализации проекта	Представление отчета о проделанной работе по выполнению программы и плана проекта.	ГБОУ СОШ №3 п.г.т. Смышляевка	Рабочая группа: Руководитель проекта, исполнители проекта, актив школьного музея	Отчет предоставлен руководителю ПУ МОНСО	Июнь 2026



## **9. Способы экспертизы (средства контроля и обеспечения достоверности результатов деятельности, позволяющие оценить соответствие критериям оценки результатов)**

Считаем целесообразным на разных этапах реализации проекта использовать следующие средства контроля:

- Количество обучающихся и педагогов, вовлеченных в реализацию проекта;

- Степень удовлетворенности участников инновационной работы качеством предоставляемых услуг;

- Распространённость опыта среди других образовательных организаций;

- Значительное повышение уровня образованности учащихся, их общей культуры, осведомленности, конкурентоспособности, психологической устойчивости;

- Создание и освоение новых технологий, методик, приемов.

## **10. Предполагаемые изменения в системе образования Самарской области (в том числе перечень планируемых к разработке нормативных правовых актов и/или учебно-методических разработок), включая предложения по распространению и внедрению результатов проекта и по внесению изменений в законодательство Российской Федерации об образовании.**

Планируемые результаты реализации инновационного проекта «Цифровой музей как средство совершенствования цифровой образовательной среды» направлены на:

- разработку пакета методических продуктов (создание комплекса школьных интегрированных образовательных программ, ориентированных на реализацию социально-педагогической функции);

- разработку и выпуск учебных пособий, методических рекомендаций, сценариев, дидактических материалов, технологических карт, маршрутных

листов для практических занятий, самостоятельной работы школьников и т.д.;

- создание индивидуальных и групповых проектов;

- разработку, апробирование, внедрение в практическую деятельность музея модели формирования профессионального самоопределения старшеклассников средствами школьного музея.

Обобщенный продуктивный опыт музейно-педагогической деятельности школы, включенный в муниципальный банк ценного педагогического опыта.

## **11. Предполагаемая продолжительность проекта и его основных этапов**

С 1 сентября 2024г. по 30 июня 2026г.

### **Основные этапы:**

I этап, подготовительный: сентябрь 2024г. - декабрь 2024 г. определение уровня актуальности заявленной деятельности среди всех участников проекта, разработка нормативной и методической документации для успешной реализации мероприятий в соответствии с инновационным проектом.

II этап, основной: январь 2025г. - декабрь 2025 г. осуществление мероприятий проекта в соответствии с планом работы, обновление содержания, организационных форм, педагогических технологий; периодический контроль реализации мероприятий, коррекция мероприятий.

III этап, завершающий: январь 2026г. - май 2026 г. анализ достижения цели и решения задач, обозначенных в инновационном проекте; обобщение и тиражирование положительного опыта, результатов деятельности в рамках реализации проекта.

## **12. Оценка продуктов и результатов проекта (продукты и результаты должны быть описаны конкретно, с указанием специфики заявленной темы проекта)**

- Разработка и внедрение в практику образовательного учреждения целостной системы цифрового образования;
- Увеличение доли обучающихся охваченных музейной деятельностью;
- Создание единой цифровой образовательной среды для обучающихся, педагогов, родителей;
- Формирование у обучающихся положительного отношения к учению как к условию личного роста, преодоление негативных особенностей эмоционально-личностной сферы через включение обучающихся в успешные виды деятельности (учебную, творческую, проектную, коммуникативную, трудовую и др.);
- Мотивация педагогов предметников к освоению новых технологий и формирование профессиональной компетенции;
- Становление имиджа школы как методической базы по распространению инновационного опыта по совершенствованию цифровой образовательной среды.

### **Перспективы деятельности проекта:**

- Реализация представленного проекта позволит повысить уровень общекультурной и цифровой компетентности педагогов и учащихся школы (увеличение числа педагогов, принимающих участие в творческих мероприятиях музейной направленности);
- развитие оптимальных форм и механизмов реализации музейно-педагогической деятельности, обеспечивающих совершенствование общекультурной и цифровой компетентности педагогов и учащихся
- подготовка методических рекомендаций по созданию цифровых коллекций, технологических карт уроков в учебной и внеурочной деятельности.

**13. Необходимая ресурсная база для реализации проекта (материальные и финансовые ресурсы, квалификация сотрудников, перечень имеющихся в наличии учебно-методических разработок, обеспечивающих проект, и планируемых к разработке)**

Кадровые ресурсы:

Руководители проекта – административные работники, учителя школы имеющие высшее образование.

Модераторы сайта – актив школьного музея из числа обучающихся школы, учителя ИКТ.

Разработчики викторин на цифровой платформе Артефакт – учителя-предметники.

Материально-технические ресурсы:

Компьютер (ноутбук)

Подключение к сети Интернет

Сканер

Копировальное устройство

Принтер

Зеркальный фотоаппарат

Цифровая видеокамера

Мультимедийный проектор

Экран

OLED (LED) - телевизор

**14. Обоснование устойчивости результатов проекта после окончания его реализации**

Сегодня практика создания цифровых музеев становится все более востребованной формой проектной групповой работы учеников по визуализации и моделированию в виртуальном пространстве. В этой связи гид по музеям России с технологией дополненной реальности Артефакт

выступает как современный успешный инструмент для создания виртуальных школьных музеев.

Стать участником проекта может любое учреждение страны. Крупнейшие музеи России уже на платформе.

Для того чтобы начать персональную экскурсию по экспозиции, нужно скачать приложение Артефакт в App Store или Google Play и установить его на смартфон. Затем запустить приложение, найти интересующую выставку, нажать кнопку «Распознать», скачать материалы для просмотра в режиме дополненной реальности.

Теперь можно навести камеру смартфона на экспонат, о котором хочется узнать поподробнее. Через экран мобильного устройства будет видно, что на экспонате появились точки интереса, которые содержат дополнительную информацию об объекте.

В современном контексте цифровой музей представляет собой не только культурный, но и образовательный центр, который позволяет всем субъектам образования органично коммуницировать и сотрудничать с музеями в различных форматах при организации учебного процесса. Поэтому совместные усилия музеев и образовательных организаций по развитию и углублению культурного воспитания и образования играют важную роль в подготовке «духовно зрелой, образованной и высококультурной смены, нового поколения России XXI века»

Наконец, на современном историческом этапе развития социума цифровизация музейной деятельности входит в число приоритетных направлений государственной образовательной политики, которая формирует социально значимые, аксиологические, духовно-нравственные основы цифровой цивилизации будущего.