

# **ЗАЯВЛЕНИЕ**

## **на признание**

**государственного бюджетного общеобразовательного учреждения  
Самарской области средней общеобразовательной школы №3  
имени дважды Героя Социалистического Труда В. Я. Литвинова  
п.г.т. Смышляевка муниципального района Волжский  
Самарской области**

*(наименование организации, осуществляющей образовательную  
деятельность, или иной действующей в сфере образования организации  
(объединений), находящейся на территории Самарской области)*

## **РЕГИОНАЛЬНОЙ ИННОВАЦИОННОЙ ПЛОЩАДКОЙ в сфере образования**

1. Полное и сокращенное наименование организации в соответствии с уставом:

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 (ГБОУ СОШ № 3 п.г.т. Смышляевка).

2. Почтовый адрес, телефон, факс, e-mail:

443548, Самарская область, Волжский район, п.г.т. Смышляевка, ул. Пионерская, д. 30, тел/факс: 8(846)9990913, e-mail: [so\\_sm3\\_sch\\_vlg@samara.edu.ru](mailto:so_sm3_sch_vlg@samara.edu.ru)

3. Полное наименование проекта (программы):

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

4. Ф.И.О. руководителя проекта (программы):

Астафуров Дмитрий Юрьевич.

5. Описание конкурсной работы и области применения инновационного продукта (не более 4 000 знаков, оформляется в свободной форме):

цели, задачи, предмет и основная идея проекта (программы):

Цель: 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 музеино 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.

актуальность и полезность инновации, её целесообразность и значимость для развития системы образования (зачем осуществлена инновация):

Школьный музей - важный элемент, связующий прошлое и настояще родного края, его населения, культуры и традиций. Современные информационно-коммуникационные технологии позволяют вывести просветительскую деятельность школьных музеев на новый качественный уровень. Создание виртуальных музеев, их презентация в сети Интернет позволяют значительно расширить охват целевой аудитории, а объединение виртуальных музеев в информационное пространство будет не только иметь большой научный, образовательный и просветительский эффект, но и создаст условия для повышения туристической привлекательности региона.

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

Министерством культуры РФ запущен проект «АРТЕФАКТ» — создание интерактивных гидов с технологией дополненной реальности, который позволяет демонстрировать культурные богатства страны. Этот проект

позволяет любому желающему виртуально «пройтись» по выставкам, музеям, библиотекам не выходя из дома.

Развитие данного проекта после его реализации способно обеспечить:  
-организацию новых экспозиций;  
-расширению тематики внеурочных и урочных занятий;  
-вовлечению большего количества обучающихся и педагогов в исследовательскую деятельность, участие в олимпиадах;  
-разработку и выпуск учебных пособий, методических рекомендаций, сценариев, дидактических материалов, технологических карт, маршрутных листов для практических занятий, самостоятельной работы школьников и т.д.

новизна и оригинальность, отличительные положительные особенности инновационного продукта (в России, Самарской области или для местных условий):

Платформа дополненной реальности помогает школьному музею и зрителям стать ближе друг другу в эпоху цифровой реальности. Контент приложения создают обучающиеся школы и сотрудники музея — они загружают информацию об экспонатах, произведениях искусства из своих коллекций, а Артефакт преобразует её в AR-формат.

Сделать экскурсию более насыщенной и предметной помогают «точки интереса». Если зрители коснутся «точки-картинки», то они увидят детали экспоната. «Точка-цитата» выведет на экран мнение автора или критика.

На сегодняшний день к платформе Артефакт подключились главные музеи Российской Федерации. Самарскую область представляют всего 2 музея: Самарский областной художественный музей и Детская картинная галерея Самары.

практическая реализация

использование материалов цифрового музея в образовательном процессе.

результаты и эффекты (что будет достигнуто и как это повлияет на деятельность организации):

На платформе Артефакт – гид по музеям России будет создан цифровой музей. Любители искусства могут получить новый опыт и впечатления от посещения музея, побывать на индивидуальной экскурсии. Обучающиеся школы совместно с наставниками – сотрудниками школьного музея, смогут раскрыть свой потенциал, реализовать образовательные

Участие в проекте откроет для школьного музея ряд новых возможностей:

-повышение уровня общекультурной и цифровой компетентности педагогов и учащихся школы (увеличение числа педагогов, принимающих участие в творческих мероприятиях музейной направленности, исследовательской деятельности, олимпиадах);

-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.

-популяризация фондов для пользователей;

-привлечение новых зрителей/посетителей;

-расширение географии охвата потенциальной аудитории (выставку смогут увидеть не только жители нашего поселения, района, области региона, но России);

-создание выставок, привлекательных для молодёжи;

-использование нового формата представления коллекций и отдельных предметов.

стабильность достигнутых результатов

Артефакт — это платформа для создания интерактивных гидов с технологией дополненной реальности. Она была разработана при поддержке Министерства культуры Российской Федерации и национального проекта

«Культура». Артефакт – полностью российская платформа, а это означает, что созданные виртуальный музеи будут работать стабильно.

Благодаря этому проекту любой желающий может виртуально побывать в большинстве музеев страны и посетить популярные выставки. Те, кто придут посмотреть экспозицию вживую в наш 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 музея значение проекта не менее ценно. Она позволяет привлекать посетителей в музеи, знакомить их с выставками и, в конечном итоге, нести культуру в массы.

«11» апреля 2024 г.

Астафуров Дмитрий Юрьевич,

заместитель директора по воспитательной работе \_\_\_\_\_

Ф.И.О. (полностью), должность и подпись лица, оформившего заявление