



Управление Образования Администрации городского округа Домодедово
Местная религиозная организация православный приход собора Всех святых,
в земле Российской просиявших г. Домодедово Московской области
Московской епархии Русской Православной Церкви

**ЧОУ «Православная классическая гимназия
имени преподобного Серафима Саровского»**
142005, Московская область, г. Домодедово, микрорайон Центральный,
ул. Южная, стр. 46, кор. 2. Тел. +7 (965) 429-80-51
E-mail: pravgim@mail.ru <https://dompravgimn.edumsko.ru/>
ОГРН 1035002009030, ОКПО 14174956, ИНН 35009032172

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор:
/Е.О. Евдокимов/
«А» февраля 2022 г.

**ПАСПОРТ ПРОЕКТА КОНЦЕПЦИИ СРЕДОВОГО МУЗЕЯ ЧОУ ПРАВОСЛАВНОЙ
КЛАССИЧЕСКОЙ ГИМНАЗИИ ИМЕНИ ПРЕПОДОБНОГО СЕРАФИМА САРОВСКОГО**

Полное наименование концепции	Концепция средового музея ЧОУ Православная классическая гимназия им. Преподобного Серафима Саровского
Объекты реализации концепции	Музей истории образования Домодедовского района
Адреса реализации концепции	142005, Российская Федерация, Московская область, Домодедово, мкр. Центральный, Южная, стр.46, к.2
Основания для разработки концепции	Конституция Российской Федерации; Федеральный Закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; Постановление Правительства РФ от 30 декабря 2015 г. № 1493 «О государственной программе «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2016–2020 годы»; Положением о государственных общеобразовательных учебных заведениях в России; Федеральным законом «О музейном фонде Российской Федерации и музеях в Российской Федерации». № 54-ФЗ, 26 мая 1996 г. ; Федеральный закон об объектах культурного наследия (памятниках истории и культуры) народов Российской Федерации. № 73 –ФЗ, 25 июня 2002 г.
Цель Проекта	Создание интерактивного и виртуального музея в качестве основы инновационных технологических возможностей по созданию интерактивной информационной системы для формирования у обучающихся высокого патриотического сознания, чувства верности своему Отечеству, готовности к выполнению гражданского долга и конституционных обязанностей по защите интересов Родины. Освоение обучающимися с помощью мультимедиа оборудования на базе музея, метапредметного и междисциплинарного интегрированного содержания образования за счет более полной конвергенции образования с интерактивным оборудованием. Кадровое и техническое переоснащение музеев в целях автоматизации процессов и технологий в музейной работе.

<p>Методологические основы концепции</p>	<p>Системный подход как основной метод деятельности Проекта</p> <ul style="list-style-type: none"> - Закономерности научной деятельности при реализации Проекта: обучающая направленность, инновационность, конвергентность. - принципы деятельности при реализации Проекта: развития, опережения, систематизации
<p>Основные направления концепции</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Направления научно-методической деятельности: - Посредством использования мультимедиа оборудования на базе музея, определение, теоретическое обоснование и апробация метапредметного содержания образования и модулей междисциплинарного интегрированного предметного учебного материала. - Создание, теоретическое обоснование и апробация учебно-методического сопровождения освоения обучающимися метапредметного и междисциплинарного интегрированного содержания образования. - Создание, теоретическое обоснование и апробация управленческого сопровождения освоения обучающимися метапредметного и междисциплинарного интегрированного содержания образования. <p>Направления образовательной деятельности:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Пилотажная апробация целостных компонентов интерактивного музейного оборудования для учебно- методического и управленческого сопровождения освоения обучающимися метапредметного и междисциплинарного содержания образования. - Консультирование педагогических коллективов школ по внедрению интерактивного музейного оборудования в практику учебно-методического и управленческого сопровождения освоения обучающимися метапредметного и междисциплинарного содержания образования.

АКТУАЛЬНОСТЬ, НОВИЗНА, ЦЕЛИ, ЗАДАЧИ, МЕТОДОЛОГИЧЕСКАЯ БАЗА ПРОЕКТА КОНЦЕПЦИИ СРЕДОВОГО МУЗЕЯ ЧОУ ПРАВОСЛАВНОЙ КЛАССИЧЕСКОЙ ГИМНАЗИИ ИМЕНИ ПРЕПОДОБНОГО СЕРАФИМА САРОВСКОГО

Современная школа, независимо от ее статуса остро нуждается в музее как факторе воспитания патриотизма, духовно-нравственной культуры личности. Патриотическое воспитание подрастающего поколения всегда являлось одной из важнейших задач в любом государстве. Учитывая быстротечность времени, уникальность многих уходящих событий из жизни школы и ее учеников, было решено создать в школе свой музей, который в экспозициях и фондах давал бы наглядное представление об исторически значимых событиях, предметах прошлой и настоящей жизни школы, достойно представлял заслуги старших поколений выпускников, обращая прошлое школы во имя новых достижений.

Если понимать образование как механизм передачи знаний и культурных и образовательных ценностей от одного поколения к другому, то музей стал его ключевым звеном и занимает достойное место в образовательной среде школы.

Работа музея ЧОУ Православной классической гимназии им. Преподобного Серафима Саровского должна строиться, исходя из современных целей и задач, стоящих перед школой по обучению и воспитанию, к которым относятся:

- создание, приумножение и сохранение материальных и нематериальных культурных и образовательных ценностей, а также традиций;
- создание виртуального музея в качестве основы инновационных технологических возможностей по созданию интерактивной информационной системы (центра) для формирования у обучающихся высокого патриотического сознания, чувства верности своему Отечеству, готовности к выполнению гражданского долга и конституционных обязанностей по защите интересов Родины;
- реализация системно-деятельностного подхода в образовании. Системно-деятельностный подход – методологическая основа стандартов нового поколения. Системно-деятельностный подход нацелен на развитие личности, на формирование гражданской идентичности. Обучение должно быть организовано так, чтобы целенаправленно обеспечивать развитие. Один из дидактических принципов – принцип деятельности – заключается в том, что ученик, получая знания не в готовом виде, а добывая их сам, способствует активному успешному формированию его общекультурных и деятельностных способностей.

Школьный музей – это элемент образовательной системы, инструмент интерактивного обучения, реальное воплощение принципов системно - деятельностного подхода, прописанного в ФГОС, средство духовного воспитания. В «Концепции патриотического воспитания граждан Российской Федерации» обозначена цель: «развитие в российском обществе высокой социальной активности, гражданской ответственности, духовности, патриотизма, становление граждан, обладающих позитивными ценностями и качествами, способных проявить их в созидательном процессе в интересах Отечества, укрепления государства, обеспечения его жизненно важных интересов и устойчивого развития».

Цели, определяемые указанной Концепцией, вполне успешно могут быть реализованы в формате работы школьного музея в рамках ведения системно-деятельностного подхода в образовании. Что подразумевает собой создание двухмерного и трехмерного моделирования в виртуальной среде, интерактивных карт и панорам, проектирование виртуальных экскурсионных программ.

В школьном музее истории образования можно узнать об истории российского образования, получить представление о современном многообразии педагогических систем. В музее будет представлено несколько экспозиций. Экспозиция "История образования" знакомит с основными этапами развития российского образования от древности до наших дней.

В музее будут представлены также подлинные предметы народного быта и их копии, старинные буквари, тетради, прописи, буквы-игрушки, творческие работы детей, педагогов и профессиональных художников.

МИССИЯ МУЗЕЯ

Исследовать, сохранять, представлять и популяризировать вклад образования г.о. Домодедово в развитие города и страны.

ЗАДАЧА

Мотивировать молодое поколение выдающимися примерами прошлого и настоящего, транслируя достижения образования в исторической хронологии и во вневременном контексте.

НОРМАТИВНО – ПРАВОВАЯ БАЗА ПРОЕКТА КОНЦЕПЦИИ СРЕДОВОГО МУЗЕЯ ЧОУ ПРАВОСЛАВНОЙ КЛАССИЧЕСКОЙ ГИМНАЗИИ ИМЕНИ ПРЕПОДОБНОГО СЕРАФИМА САРОВСКОГО

Проект Концепции средового музея ЧОУ Православной классической гимназии им. Преп. Серафима Саровского разрабатывается на основе следующих нормативно-правовых документов:

- Конституция Российской Федерации;
- Федеральный Закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; Постановление Правительства РФ от 30 декабря 2015 г. № 1493 «О государственной программе «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2016–2020 годы»;
- Положением о государственных общеобразовательных учебных заведениях в России;
- Федеральным законом “О музейном фонде Российской Федерации и музеях в Российской Федерации” № 54-ФЗ, 26 мая 1996 г.;
- Федеральный закон об объектах культурного наследия (памятниках истории и культуры) народов Российской Федерации. № 73 –ФЗ, 25 июня 2002 г.

МЕХАНИЗМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА КОНЦЕПЦИИ СРЕДОВОГО МУЗЕЯ ЧОУ ПРАВОСЛАВНОЙ КЛАССИЧЕСКОЙ ГИМНАЗИИ ИМЕНИ ПРЕПОДОБНОГО СЕРАФИМА САРОВСКОГО

Как показывает опыт, сегодня отмечается постепенное падение интереса школьников к традиционной экскурсии, но у них появляется стремление к самостоятельному знакомству с музеем, поэтому всё больший интерес приобретают интерактивные формы работы с подростковой аудиторией, работа школьных музеев приобретает новое звучание. Школьные музеи стремятся активнее использовать новые информационные технологии.

А может ли школьный музей вписаться в педагогику XXI века, найти свое место в период перехода на новые ФГОС? Школьный музей не только может, но и должен стать эффективным средством реализации требований ФГОС. Принципиальное отличие новых стандартов от ранее действующих заключается в том, что основной целью является не предметный, а личностный результат. Во главу ставится личность ребенка, ее развитие, а не набор информации, обязательной для изучения.

Какие возможности реализации требований ФГОС дает школьный музей и музейная педагогика? Потенциал школьного музея для воспитания и развития личности учащихся реализуется через функции музея - информативную, просветительскую, коммуникативную, воспитательную, эстетическую, исследовательскую.

Виртуальные выставки, интернет-конференции, интернет-исследования и проекты, дистанционные консультации - все это подчеркивает значимость одного очень важного тезиса - чтобы быть востребованным новыми поколениями учеников, музей в школе должен быть средовым.

Особенности и находки практической работы музеев обязательно представлены заинтересованной аудитории для обмена опытом в области музейной педагогики. Новый инструментарий - информационно-коммуникационные технологии и их компетентное использование - должно служить привлечению молодого поколения к вопросам истории Отечества, края и семьи, русской культуре и окружающей природе. В последние годы в музейной практике сформировался принципиально новый подход к использованию современных средств отображения информации. Более того, в данном случае материальный и мультимедийный объекты не работают друг без друга и не могут быть предъявлены зрителю по отдельности. Школьный музей должен не только хранить, изучать и вести учет экспонатов, но и демонстрировать их своим посетителям. Поэтому сейчас необходимо использовать новые информационные технологии в экспозиционно-выставочной работе.

Задача, стоящая перед современным школьным музеем – не только создание сайта в Интернет, но и постепенное формирование полноценного виртуального музея. В третье тысячелетие Россия должна войти с развитой музейной информационной инфраструктурой. Однако, в последнее время возникает проблема: как сделать краеведческую, поисково-исследовательскую работу в школьном музее более интересной и привлекательной для современного подростка. В связи, с чем становится актуальным использование компьютерных

технологий в данном направлении. Поэтому важнейшими механизмами реализации проекта Концепции средового музея становятся технологии интерактивности и виртуализации музейного пространства.

Обратимся к понятию интерактивность.

Интерактивность (от англ. interaction «взаимодействие») – понятие, которое раскрывает характер и степень взаимодействия между объектами. Используется в областях: теория информации, информатика и программирование, системы и телекоммуникации, социология, промышленный дизайн, музейное дело и др.

Интерактивность (от лат. inter «между, внутри» и activus «деятельный») – модернистский термин, характеризующий новые виды эстетической деятельности виртуальной реальности, компьютерной графики. В более широком, радикальном смысле усиление роли зрителя и даже замена авторского видения зрительской активностью, творческим воображением дилетанта.

В настоящее время среди специалистов, перечисленных областей, отсутствует конкретное устоявшееся определение значения этого термина. Тем не менее, этот термин, обобщенно, можно определить так: Интерактивность – это принцип организации системы, при котором цель достигается информационным обменом элементов этой системы.

Степень интерактивности это показатель, характеризующий, насколько быстро и удобно пользователь может добиться своей цели.

Элементами интерактивности являются все элементы взаимодействующей системы, при помощи которых происходит взаимодействие с другой системой / человеком (пользователем). Впервые концепция интерактивного музейно-образовательного пространства (без использования этого термина) была предложена именно в России, и сделал это А.У. Зеленко, поставивший своей задачей воспитание «чувственной грамотности» посетителей и создававший на своих выставках ситуацию активного взаимодействия с экспозиционным материалом. Это было внешнее и внутреннее взаимодействие, когда активизировались их сознание, интеллект, эмоциональная сфера. Все это в целом побуждало к творчеству.

В 1920-1930-х гг. появилось понятие, близкое к интерактивности. Интериоризация – переход действия во внутренний план. Это направление разрабатывал наш соотечественник, психолог Л.С. Выготский. Согласно его теории, психическое развитие человека происходит, прежде всего, в ситуации социального взаимодействия его с окружающими людьми и внешним миром. Однако эти теории не оказали почти никакого влияния на музейную практику 1930-1970-х гг.

За рубежом идея интерактивного музейного пространства начинает формироваться в 1960-е гг. под влиянием теории Ж. Пиаже. Швейцарский психолог сделал вывод о важности взаимодействия ребенка с предметным миром.

Появляются такие формы работы с музейной аудиторией, которые постоянно требуют самостоятельности, активности и творческого закрепления знаний, например, экскурсия завершается работой в мастерских, а нередко ее заменяет работа с листками активности, или творческими тетрадками.

Следующим шагом становится создание интерактивной музейной среды. Здесь следует выделить деятельность Михаэла Спока. В созданных детских музеях, посетителям предоставлялась возможность непосредственного контакта с экспонатами.

Увеличение числа интерактивных экспозиций явилось отражением процесса постепенной смены приоритетов: музеи, в центре внимания которых находились вопросы сохранения и показа экспонатов, уступали место музеям, ориентированным преимущественно на публику.

Начиная с 1990-х гг. интерактивные технологии начинают осваиваться и российскими музеями.

Интерактивность предлагает право посетителя на проявление свободы и творчества в пространстве музея. Она требует создания среды, для характеристики которой ключевыми являются слова «я сам» – действую, думаю, принимаю решения. Проектируя такую среду, музейный педагог обязан с самого начала продумывать, как можно организовать взаимодействие посетителя с воспринимаемым материалом. Сам музейный педагог в этой ситуации «уходит в тень», становясь лишь помощником.

В средствах массовой информации и в музейных кругах интерактивным музеем обычно называют технически и технологически оснащенный музей, работа которого в первую очередь направлена на диалог с публикой. Подразумевается, что в арсенале технологий такого музея наличествуют видео шоу, панорамные проекции, виртуальная реальность, аниматрониксы и многое другое. Однако интерактивность далеко не всегда связана с техническими средствами. Все более

актуальными становятся интерактивные экскурсии, включающие диалоги с публикой, мастер-классы, викторины, концерты и другие проявления интерактивности, не требующие новых технологий. Музейные сайты также приобретают все более интерактивный характер. Они не только предлагают информацию, но и вовлекают зрителя в общение с музеями через анимированные планы и схемы, видеопанорамы, удобные поисковые системы, игры, чаты, онлайн-торговлю билетами, книгами, сувенирами и др.

В последнее время технологии интерактивности активно проникают в музеи образовательных учреждений, то есть в школьные музеи. Однако одной из особенностей школьного музея является то, что он уже является интерактивным по своей природе. Посетители музея – учащиеся, учителя, родители, являются активными участниками создания музейной среды. Они активно взаимодействуют между собой, создавая особое музейное пространство, и являются не только зрителями, но и участниками процесса. Учащиеся чувствуют свою причастность к формированию экспозиции: участвуют в обсуждении тематики, приносят из дома экспонаты. И часто становятся экскурсоводами.

Другая особенность – это игровое, интерактивное образовательное пространство, в котором ребенок может делать что-то самостоятельно, по своему выбору: входить в состав актива или совета музея, быть просто посетителем, участвовать в творческой группе или просто помогать музею.

Во многих музеях трогать ничего нельзя, а в школьном музее можно самому менять, переставлять экспонаты, брать их в руки и рассматривать – быть соавтором экспозиции. На базе школьных музеев часто работают творческие мастерские, клубы по интересам, кружки. Во многих музеях есть экспозиции, посвященные русским народным традициям, что позволяет на их основе не только познакомиться с промыслами и традициями, но и самому изготовить некоторые экспонаты, стать организатором какого-либо праздника.

В школьных музеях часто создается школьное самоуправление, которое активно участвует в жизни школы и музея.

Школьные годы являются таким возрастным периодом, когда активно формируется мировоззрение ребенка: его отношение к себе, к другим людям, к окружающему миру. Поэтому именно в этом возрасте важно создать условия для развития у детей понимания того, что человек сам творит историю и формирует к себе отношение.

Необходимо сделать так, чтобы музейный мир стал близким и понятным с детства, чтобы у ребенка сформировалась необходимость познания исторических сведений, потребность бывать в музеях, ценить прошлое, что, бесспорно, будет являться неотъемлемой чертой его духовного становления, социального развития.

Огромную помощь могут оказать технология интерактивности. По пути ее освоения идут музеи других профилей, технология позволяет превратить посетителя из наблюдателя в активного участника, используя для этого разнообразные формы работы: участие в творческих мастерских, в создании экспозиции, проведении экскурсии, а также обеспечивая его право на доступ к информации, возможность выбора и проявления инициативы.

Технология интерактивности привлекательна не только для посетителей, но, по утверждению ведущих музейных педагогов страны, становится основной тенденцией развития музеев.

Виртуальный музей — это собрание Web-страниц, расположенных не обязательно на одном Web-сервере, содержащих каталоги и фотографии экспонатов из различных художественных собраний. «Посетитель» такого музея может выбирать то, что его интересует. Фотографию заинтересовавшего его экспоната посетитель может сразу же сохранить на своем компьютере. В силу такой возможности выбора и сохранения этот способ приобщения к культуре оказывается удобнее и дешевле приобретения не только печатной продукции, но даже и компакт дисков. Виртуальный музей бывает как плоским (напоминающим скорее свой каталог) например мобильное приложение, так и трехмерным, позволяющим пройти по залам, посмотреть на экспонаты под разными углами

Критерии, которым должен обладать виртуальный музей:

1. репрезентативность и содержательность виртуальной экспозиции;
2. многослойность представленной информации, подходящей для различных профессиональных, возрастных и образовательных категорий пользователей;
3. ясный пользовательский интерфейс с удобной навигацией.

В настоящее время виртуальные музеи помогут решить актуальную управленческую и педагогическую проблему «сохранение традиций школьного музея» в новых условиях развития общества.

Виртуальный музей решает проблему расширения доступа детей, их родителей, педагогов к материалам, имеющим высокий образовательный потенциал в силу их культурной ценности. Виртуальная версия школьного музея ускоряет процесс интеграции школы, и социума для осуществления целей воспитания подрастающего поколения, развивает партнерские отношения между педагогами, родителями и детьми при общении через Интернет.

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 позволяет сформировать единое информационное образовательное пространство. Кроме того, создание виртуального музея способствует социализации учащихся, стимулирует их познавательную активность и повышает эффективность использования музейной информации в учебно- воспитательном процессе.

Другие механизмы реализации проекта Концепции средового музея с использованием информационных технологий:

- Применение компьютерной техники для создания электронной базы данных фондов музея, описания музейных предметов, оформления учётной документации, формирования в фондах школьного музея электронной библиотеки, коллекции аудио- и видеозаписей, коллекции фотографий.
- Формирование электронных каталогов. При их создании описания предметов отбираются из базы данных на основе какой-то идеи, необходимым образом группируются, сопровождаются статьями, то есть происходит интерпретация информации.
- Создание электронной экспозиции, интерактивного экспозиционно- выставочного пространства, преобразование существующей или формирование специальной музейной среды. Применение аудиовизуальных и компьютерных средств, мультимедийных программ в музее создают новые возможности в работе с посетителями.
- Применение офисной и компьютерной техники для редактирования и тиражирования печатных и электронных материалов, создание презентаций для использования в учебной деятельности и демонстрации их в рамках школьных мероприятий. Локальные сайты, на которых представлены базы данных музейных предметов с возможностью построения к ним различных запросов очень динамичны, максимально задействуют такое мощное средство, как интерактивность, стимулируют рост информационных ресурсов музея.
- Организация проектной деятельности с использованием Интернет технологий (сбор материалов в сети, поиск возможных «сетевых» партнеров учреждения – библиотек, музеев, фондов, дистанционных обучающих центров; электронная переписка с экспертами и различными учреждениями для консультаций; проведение совместных проектов со школьниками других городов, с музеями аналогичного профиля).

Создание виртуального школьного музея в образовательном учреждении способствует использованию разнообразных форм работы музея, активизации общественных органов самоуправления, позволяет значительно повысить оценку музея со стороны основных участников образовательного процесса и способствует открытой коммуникации и эффективному сетевому партнерству.

Музей в современной школе представляет собой такую интегрированную информационно- педагогическую среду, где становятся возможными новые формы в организации познавательной и коммуникативной деятельности учащихся, позволяющие приобретать знания и умения самостоятельно и использовать в практической деятельности.

