

## Всероссийская акция «Я – гражданин России»

### Номинация: «Сохранение и развитие культурного и исторического наследия»

#### Паспорт проекта «Код в музее»

1. Название проекта	«Код в музее»
2. Полное и краткое наименование организации (в соответствии с Уставом)	Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение Солонецкая средняя общеобразовательная школа (МБОУ Солонецкая СОШ)
3. Разработчик проекта	Инициативная группа «Память поколений», активисты первичного отделения РДДМ в МБОУ Солонецкой СОШ: Беккерова Алина, Дусинязов Марат, Ванюк Никита, Лысота Дмитрий, Сурхаева Камилла, Фильцова Мария, Фролов Константин, Фролов Михаил.
4. Консультанты-наставники проекта	Лысота Надежда Александровна, учитель, преподающий курс «Индивидуальный проект»
5. Срок реализации:	январь – апрель 2023 г.
6. Целевая аудитория:	учащиеся 5-9 кл. МБОУ Солонецкой СОШ
7. Актуальность:	<p>Основное направление деятельности инициативной группы «Память поколений» - поисковая и исследовательская работа, сбор достоверных сведений об истории села и школы, подготовка и проведение мероприятий в школьном музее.</p> <p>Выступая в роли экскурсоводов, активисты заметили, что одной из значимых проблем является снижение интереса обучающихся к участию в традиционных мероприятиях, проводимых в музее. Особенно сложно заинтересовать учеников среднего школьного возраста.</p> <p>Для посетителей важна атмосфера музея. Она должна быть интересна и удобна. Музеи больше не могут работать как раньше. Для привлечения посетителей приходится уделять большое внимание новым технологиям и использовать их в своей работе.</p> <p>В связи с этим члены команды решили преобразовать пространство школьного музея так, чтобы можно было взаимодействовать с экспонатами при помощи смартфона или</p>

	<p>планшета.</p> <p>Этого можно добиться, используя современные QR-коды. Они охватывают практически каждое направление в деятельности человека, используются все чаще и становятся все более популярными. Их удобно использовать, так как в настоящее время большинство современных смартфонов/планшетов выпускаются со встроенным сканером QR-кода.</p>
8.Цель проекта	Развитие интерактивной среды школьного музея с помощью QR-кодов для повышения интереса к историко-культурному наследию родного края у учащихся среднего школьного возраста
9.Задачи проекта	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Изучить вопрос о возможности применения QR-кодов в школьном музее;</li> <li>- подобрать информацию о музейных экспонатах и преобразовать её с помощью программных средств в QR-коды, создать картотеку созданных материалов;</li> <li>- разработать сценарий экскурсии «В краю донских казаков» для работы с детьми среднего школьного возраста;</li> <li>-организовать работу с учащимися 5-9 классов, направленную на ознакомление с работой QR-кодов, развитие практических навыков со сканером QR-кодов, повышение интереса к истории и культуре малой родины;</li> <li>- создать условия для передачи полученного опыта другим ученикам и учителям в школе.</li> </ul>
10.Социальные партнеры проекта	МБОУ Солонецкая СОШ, МБУК «Солонецкий ЦСДК»
11.Этапы реализации проекта	<p style="text-align: center;"><b>1. Организационный этап:</b> <b>(январь 2023 г.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-консультация с руководителем школьного музея, администрацией МБОУ Солонецкой СОШ для оценки целесообразности предстоящей работы в рамках проекта «Код в музее»;</li> <li>- составление плана работы, распределение обязанностей в проектной группе.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>2. Практический этап:</b> <b>(февраль – апрель 2023 г.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- сбор информации о понятии «QR-код», его структуре и видах, сравнение возможностей статического и динамического кодов;</li> <li>- знакомство с онлайн-генераторами, основными</li> </ul>

	<p>правилами создания QR-кодов;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- поиск информации об экспонатах школьного музея для последующей оцифровки, генерация и печать двумерных кодов;</li> <li>- дополнение экспозиции, посвященной народной культуре и быту, QR-кодами с дополнительной информацией, проверка их работоспособности;</li> <li>- разработка сценария интерактивной экскурсии, подбор необходимого оборудования, костюмов, изготовление подходящего демонстрационного и раздаточного материала;</li> <li>- проведение квест-экскурсий «В краю донских казаков» для малых групп, состоящих из учеников 5 – 9 классов.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>3. Заключительный этап:</b> <b>(апрель 2023 г.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- подведение итогов реализации проекта, проведение анкетирования участников проекта с помощью сервиса «Яндекс-формы»;</li> <li>- распространение информации о работе в рамках проекта «Код в музее».</li> </ul>
12. Ожидаемый результат	<p>Сгенерированы, распечатаны и размещены QR-коды для основной экспозиции школьного музея, посвященной народной культуре и быту (70 % экспонатов музея). Созданные условия предоставляют возможность самостоятельного ознакомления с экспонатами музея, а также являются основой для проведения интерактивных экскурсий.</p> <p>Проведение проектных мероприятий способствует повышению интереса к историко-культурному наследию родного края у учащихся 5 — 9 кл.</p>
13. Риски реализации проекта	<ul style="list-style-type: none"> <li>- сложности с расшифровкой QR-кодов с помощью встроенного сканера смартфона (необходимы предварительная проверка, соблюдение правил создания кодов, установка специальных приложений);</li> <li>- отсутствие интернет-соединения, необходимого для доступа к закодированной информации (минимизировать риск позволяет более широкое использование простых текстовых статических кодов, которые работают офлайн, подготовка альтернативных заданий)</li> </ul>

<p>13. Стратегия развития проекта</p>	<p>Сценарий квест-экскурсии, картотека информационных материалов в виде QR-кодов могут быть в дальнейшем использованы при проведении музейных уроков. Материалы будут полезны также в работе учителей истории, классных руководителей, воспитателей пришкольного оздоровительного лагеря «Улыбка» на базе МБОУ Солонецкой СОШ. Положительный опыт участия в преобразовании музейного пространства для повышения интереса учащихся среднего школьного возраста будет распространён среди других учеников. В следующем учебном году планируется открытие второго музейного зала и поступление современного оборудования. Это является стимулом для продолжения работы, направленной на создание интерактивной среды в школьном музее.</p>
<p>14. Ссылки на открытые источники информации о реализации проекта</p>	<p>Сайт МБОУ Солонецкой СОШ:  <a href="http://solonscool.ucoz.com">http://solonscool.ucoz.com</a>  Официальные страницы школы в соцсетях:  <a href="https://t.me/Solonkanal/473">https://t.me/Solonkanal/473</a>  <a href="https://m.vk.com/wall-217385902_61">https://m.vk.com/wall-217385902_61</a>  <a href="https://ok.ru/profile/578669993425/statuses/156092491986385">https://ok.ru/profile/578669993425/statuses/156092491986385</a></p>
<p>15. Материально-техническое обеспечение проекта</p>	<p>При реализации проекта используется ресурсная база МБОУ Солонецкой СОШ: музейный зал, центр «Точка роста», компьютерное оборудование, мебель. Генерация и печать кодов осуществлялась с помощью школьного оборудования. Канцелярских товары, необходимые для создания демонстрационных материалов, атрибутов для квест-экскурсии предоставлены администрацией школы. Костюмы предоставлены коллективом МБУК «Солонецкий ЦСДК». Проект не требует финансовых затрат.</p>