

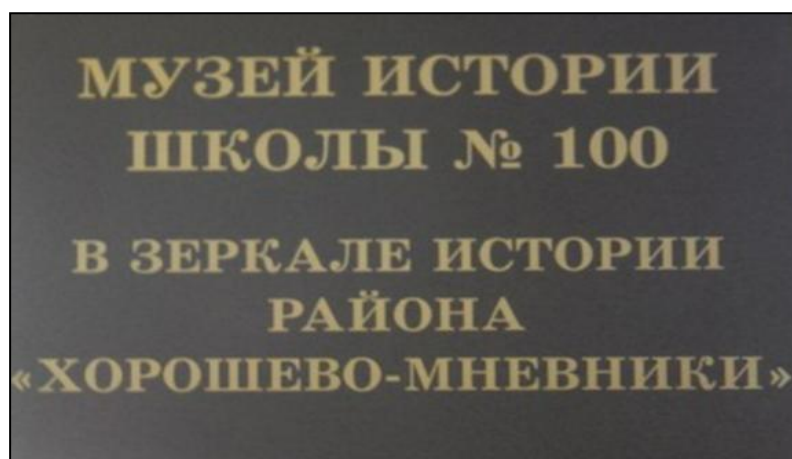
**Направление:** IT-технологии

**Кейс:** Создать виртуальный музей с использованием мультимедийных презентационных технологий.

**Организация-работодатель, представившая кейс:** IT-агентство ОСЗ

**Отчет по проекту**

**Название проекта:** «Создание виртуального музея школы № 1010(бывшая школа №100)»



**Авторы проекта:**

Учащиеся лицея №1560(бывшая школа № 1010)

**Состав команды:** Зенин Виктор; Кузьменко Сергей; Сиротина Полина

**Куратор команды:** Мирошник Людмила Валентиновна

**Москва, 2015**

## Аннотация

Более подробное изучение школьного музея, а так же изучение новых программных продуктов и оцифровки разных предметов с использованием современной техники очень актуально в нашем, уже информационном обществе, так как умный человек всегда должен учиться, а значит совершенствовать свои навыки.

Любой музей представляет собой частицу истории, и без знания истории сложно представить и построить будущее. К сожалению, в наше время мало людей, особенно подростков, которые бы интересовались музеями и историй.

Через новые технологии мы собираемся привлечь людей к изучению музеев, ведь легче и удобнее изучить виртуальный музей, чем проводить традиционную экскурсию. Сами пути решения представляют собой изучения новых программных продуктов, изучение самого музея, изучения оцифровки предметов.

Проведя множество работ, мы увидели, что изучение музея с помощью новых технологий и вправду интересно, а значит, люди станут больше интересоваться о музеях. Так же нашу работу можно будет использовать в будущем на уроках и классных часах, посвященным школьной истории, школьному музею.

После проведения работ мы больше узнали об истории нашей школы. Наши работы в будущем пригодятся на уроках и классных часах. Применение качественных оцифрованных копий музейных объектов обеспечивает решение широкого спектра актуальных задач в различных сферах деятельности современного музея.

## Введение

**Актуальность.** Музеи - это хранилища экспонатов, демонстрирующие образ жизни, традиции, обычаи, быт, особенности и события прошлого и настоящего. Поэтому мы с уверенностью можем говорить, что музеи – это память народа. Любой музей представляет собой частицу истории, и без знания истории сложно представить и построить будущее.

**Новизна решения.** Виртуальная экскурсия - это замечательное приключение в мир новых или узнаваемых вещей, которая станет отправной точкой к пробуждению желания реального посещения Музея теми, кто ее прослушает.

Музей школы № 100 существует давно. Он содержит много экземпляров прошлого века и старых фотографий. До нас еще никто не пытался создать виртуальный музей. И сейчас наша команда учеников 8го класса решила создать виртуальный музей. Уже скоро нашей работой в программе «ОСЗ. Хронолайнер» смогут использовать в качестве пособия материала.

**Мотивация.** С самого начала мы хотели показать простоту использования и удобство виртуального музея, и нам очень повезло в том, что была тема по созданию виртуального музея школы, так как музеем мы очень интересовались, из-за того что мало времени уделяется его изучению. Данный проект по сути дела открывает нам завесу тайны. В этом и состоит мотивация нашей команды в выборе темы.

## Основной текст отчёта

### Постановка проблемы

Любой музей представляет собой частицу истории, и без знания истории сложно представить и построить будущее. Мы хотим показать простоту и эффективность виртуального музея, удобство его пользования. А раз музей будет удобный и интересный, благодаря различным эффектам и оцифровке разных предметов, то и будет расти количество желающих познакомиться с музеем, таким образом, будет расти число любознательных людей.

### Цель

1. Создать виртуальный музей школы.
2. Показать умение оцифровки музейных экспонатов.

### Ожидаемый результат

Мы надеемся проявить интерес людей к истории нашей школы. Так же мы считаем, что наш проект в будущем понадобится на классных часах и уроках, посвящённых истории нашей школы.

### Задачи проекта

1. Изучение технологии оцифровки музейных экспонатов
2. Изучение принципов работы в программе «ОСЗ. Хронолайнер»
3. Создание хронологической ленты в программе «ОСЗ. Хронолайнер».

### Этапы выполнения проекта

#### **1. Сбор теоретической информации. Информация об истории школы:**

Массовая застройка района началась в 1958 году на месте деревень. Несколько улиц района получили названия по имени бывших деревень: Мневники, Карамышевская набережная.

О деревенском прошлом нашего района напоминают предметы, найденные юными археологами в районе поймы Москва - реки.

Подробнее познакомиться с историей района можно, прочитав книги по истории района.

14 апреля 1960 года был издан приказ об открытии общеобразовательной школы №100 Ворошиловского района (бывшее название района в честь государственного и военного деятеля Климента Ефремовича Ворошилова). Кроме того в нашем районе множество улиц, названных в честь героев Великой Отечественной войны. С первых дней существования школы мы являемся подшефными первого Автокомбината, который всего на три года старше нашей школы.

Нас связывает тесная дружба на протяжении 50 лет. Ученики нашей школы всегда желанные гости на всех праздниках и мероприятиях, да и родители многих учеников работают на этом предприятии.

### ***Информация о директорах нашей школы:***

За 50 лет существования школы ею руководили 5 директоров. Есть интересные факты о директорах нашей школы:

- дважды во главе школы стояли учителя-историки Рогачева Наталья Борисовна и Литвинов Михаил Александрович;

- дважды учителя-географы Кононов Игорь Геннадиевич и Калобушкин Николай Алексеевич;

- математик Есина Галина Павловна - отличник народного просвещения. Назначена на пост директора школы в 1973 году. До последней минуты своей жизни стояла у руля школы.

Был среди директоров и профессор - почетный профессор МАДИ ТУ Литвинов Михаил Александрович. В апреле 2010 года у входа в нашу школу установлена мемориальная доска в честь этого удивительного человека.

## **2. Анализ всех собранных данных.**

Мы собрали теоретический материал по истории нашего района и нашей школы, побеседовали с учителями. Выбрали наиболее интересные факты.

В нашем школьном музее много различных объектов: фотографий, рукописей, документов, плакатов, книг, различных предметов.

Для оцифровки фотографий, рукописей, книг и необычных предметов мы использовали планшетный сканер.

Для оцифровки документов использовали документ-камеру.

Была проведена фотосъемка отдельных крупных предметов и витрин в музее.

Все оцифрованные объекты были обработаны с помощью программы Gimp и сохранены в формате jpeg. Далее они были загружены в проект «Хронолайнер».

## **2. Изучения программного продукта «ОС3. Хронолайнер».**

ОС3 Хронолайнер – это удобный инструмент, позволяющий наглядно представлять последовательность различных событий. Используя наглядный графический интерфейс программы, дети могут спланировать свой день и проследить за выполнением собственного плана.

А еще можно совместно составить ленту времени, на которой будут отражены дни рождения всех учеников класса, разместить все важные события одного года, государственные праздники и события школьного календаря.

Использование Хронолайнера делает значительно интересней и наглядней изучение истории, в которой очень важна последовательность событий. Шкала ленты времени соответствует представлению, принятому в учебниках истории для

начальной школы. В комплект включены ленты времени, отражающие наиболее важные события из истории России, изучаемые в начальной школе.

Хронолайнер может успешно использоваться на различных уроках. На литературе можно наглядно отобразить последовательность событий литературного произведения. На уроках по окружающему миру – показать, как развивается растение, посаженное в классе. Можно ежедневно фотографировать прорастающее растение и размещать фотографии на ленте времени. Получится очень наглядная картинка, показывающая рост растений во времени. А если проращивать несколько одинаковых растений в разных условиях (например, на окне, на которое попадает солнце, и в темном углу класса) то можно наглядно показать влияние условий на развитие растений, открыв одновременно две ленты времени.

Очень важно, что лента времени может быстро легко и наглядно менять масштаб, счет времени может идти на секунды, а может идти на века. Поэтому на ней легко можно отобразить события, которые происходят на одном уроке и события из истории, расстоянии между которыми – столетия.

- 3. Рассмотрение альтернатив решения задачи** и вывод о создании проекта в двух видах: в программе «ОСЗ. Хронолайнер» и презентации в программе PowerPoint. А так же создание инструкции по оцифровке экспонатов.

**Современная оцифровка музейных коллекций – это:**

- обеспечение сохранности оригиналов произведений;
- доступность культурно-исторического наследия;
- создание иллюстрированных каталогов и высококачественных изданий;
- создание виртуальной экспозиции, в дополнение основной (физической);
- разработка и формирование собственных электронных коллекций и предоставления к ним доступа через интернет;
- предоставление доступа пользователей к уникальным экспонатам музея,

**Современные технологии оцифровки это:**

- 1. Оцифровка документов, редких книг, писем, рукописей.**

Книжный сканер



- 2. Оцифровка карт.**

## Широкоформатный сканер

- Любые форматы документов.
  - Скорость сканирования –10 цветных образов (частей документа) в час.
- Сканирование

частей документа с дальнейшим объединением фрагментов в электронном виде.



## 3. Оцифровка фотоматериалов

Планшетный сканер, сканирующий на просвет.

- Формат до А4
- Площадь сканирования:
  - 149 x247 мм,
  - 216 x297 (А4),
  - пленка 120/200, пленка 35 мм, пленка 4 x5 дюймов

В нашем школьном музее много различных объектов: фотографий, рукописей, документов, плакатов, книг, различных предметов.

Для оцифровки фотографий, рукописей, книг мы использовали планшетный сканер.

МФУ Samsung SCX-4220 (принтер / сканер / копир) А4, 600 dpi, 18 ppm, 24 bit.

Для оцифровки документов использовали документ-камеру.

Для оцифровки необычных предметов – планшетный сканер Samsung

МФУ Samsung SCX-4833FD принтер/копир/сканер/факс.

Была проведена фотосъемка отдельных крупных предметов и витрин в музее.

Все оцифрованные объекты были обработаны с помощью программы Gimp и сохранены в формате .jpeg. Далее, обработанные файлы мы загружали в проект «Хронолайнер».

4. Создание плана работы.
5. Распределение ролей при создании проекта.
6. Фотосъемка музея.
7. Выбор лучших фотографий.
8. Оцифровка фотографий.

Прогресс в области телекоммуникаций и информационных систем привел к тому, что информация становится товаром и важнейшей ценностью в современном мире. Это приводит к пересмотру деятельности музеев от «лавки древностей» в сторону социального института.

Один из возможных путей решения указанных проблем – использование современных информационных технологий для перевода в электронный вид документов, объектов и создания электронных коллекций собственных фондов.

9. Создание хронологической ленты в программе «ОСЗ. Хронолайнер».

The screenshot displays the 'ОСЗ. Хронолайнер 3.1' software interface. The main window shows a timeline for 'Школа №1010 (с 1740 г. по 2015 г.)'. The timeline is populated with various historical events and photos, such as 'Первый директор школы. Рогачев...' (1960), 'Открытие школы' (1960), 'Наша Галина Павловна' (1973), 'Наша ученики' (1976), 'Наша ученики' (1977), 'Лицейское братство' (2013), 'Выпуск 2014 года' (2014), and 'Лицейское братство' (1997). The interface includes a menu bar, a toolbar, and a taskbar at the bottom.

10. Создание презентации в PowerPoint.
11. Оценка оставшейся работы.



12. Создание отчета.
13. Создание страницы на Google.
14. Заполнение страницы на Google.

А именно:

1. Составление вопросов к работодателям, которые помогут в создание проекта,.
2. Отсылка итоговых результатов работы: отчёт, презентация, хронологическая лента в программе «ОС3. Хронолайнер».
3. Промежуточные работы (промежуточная версия хронологической ленты)
4. Сбор материалов.
5. Составление целей и задач.

### **Результаты проекта**

В конце всех проведённых работ мы имеем виртуальный музей нашей школы в программе «ОС3. Хронолайнер» и презентацию в программе PowerPoint.

### **Возможности дальнейшего развития и применения результата/продукта проекта**

В дальнейшем продукт проекта можно будет показывать на уроках и классных часах, посвященных истории школы. Так же наш виртуальный музей будет служить примером для создания виртуального музея в других школах.

### **Список использованных источников.**

При создании проекта виртуального музея нашей школы были использованы такие источники, как:

<http://chronolines.ru/>

<http://chrono.oc3.ru/>

<http://chrono.oc3.ru/srd2014/>

<http://www.youtube.com/watch?v=ZoG7S2gRZfA>

<https://sites.google.com/site/srd2086>

[http://newgenschool.ru/?page\\_id=2011](http://newgenschool.ru/?page_id=2011)

[http://newgenschool.ru/?page\\_id=2040](http://newgenschool.ru/?page_id=2040)

<http://www.youtube.com/watch?v=KJwfndNugs&feature=youtu.be>

<http://www.youtube.com/watch?v=8NL-84YAKuA&feature=youtu.be>

<http://www.youtube.com/watch?v=4q5FO4ySJHI&feature=youtu.be>

а так же фото учителей и документы, собранные с разных мероприятий, проводимых в школе.