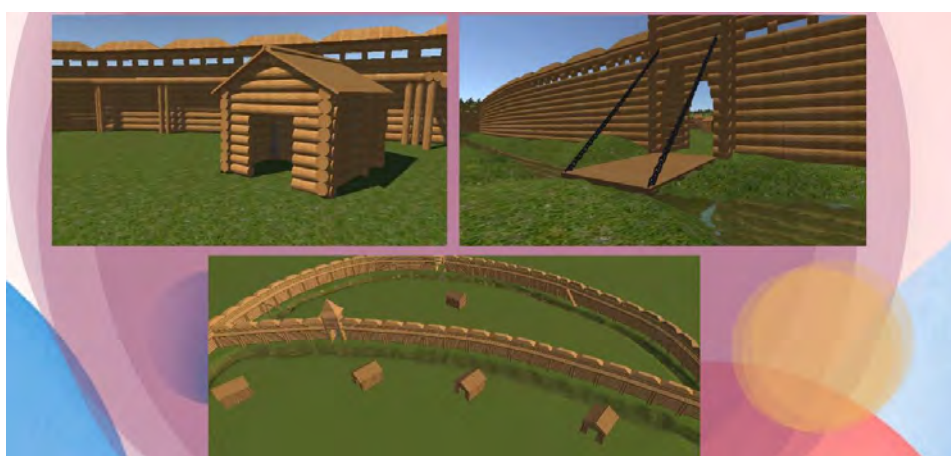




ГАОУ ПО «Многопрофильная гимназия №13»
Муниципальный кластерный проект «PROдвижение»

IT-проект

«Создание виртуальной экскурсии с элементами компьютерной игры
«Виртуальный мир Золотаревки»»



РУКОВОДИТЕЛИ ПРОЕКТА: учителя ГАОУ ПО «Многопрофильная
гимназия
№ 13»

**Гаврилин А.В.,
Захарова О.М.,
Полуянова А.Н.**

СОСТАВ КОМАНДЫ: учащиеся ГАОУ ПО
«Многопрофильная гимназия №13»

СОЦИАЛЬНЫЕ ПАРТНЁРЫ:

ЦМИТ «ТЕХНОТЕРРА – 13», музей Золоторевского городища,
Краеведческий музей г. Пензы

Пенза, 2022

СОДЕРЖАНИЕ

1.Введение	2
1.1 Актуальность проекта. Социальная и практическая значимость	3
1.2 Экономическая обоснованность	5
1.3 Цели и задачи	5
1.4 Целевая аудитория	6
2. Методы реализации проекта	6
2.1 Резюме социального проекта	7
2.2 SWOT-анализ	7
2.3 Организационный план	8
2.4 Финансовый план	10
3. Команда проекта	10
4. Эффективность проекта	11
5. Заключение	11
6. Глоссарий	12
7. Нормативно-правовая база	14

1.ВВЕДЕНИЕ

Проект «Виртуальный мир Золотаревки» был создан в декабре 2019 года. Идея проекта зародилась у одной из выпускниц – Юдина Виктория. Начиная с 2019 года учащиеся пытались создать проект выпускники разных лет. В 2021 г. Щербакова Алла и Прошин Илья взяв данные и наработки предыдущих лет создали новую версию конечного продукта

Золотарёвское городище – загадочный город, открытие которого неподалёку от г. Пензы разрушает стереотип о средневековой истории района верхнего течения р. Сура как о бедной на значимые события и объекты, отсталой территории, затерявшейся между Русью, Волжской Болгарией и Степью. Уникальность Золотарёвского городища состоит в следующем:

- в отсутствии какой-либо застройки и вообще хозяйственного использования территории за 780 лет, прошедших со времени гибели города, насыщенности культурного слоя домонгольского времени;
- в многослойности, что позволяет проследить историю этой местности на протяжении длительного исторического периода;
- в огромном количестве интересных, а подчас уникальных находок, среди которых серебряные и позолоченные изделия, а также клады вещей, спрятанных жителями накануне взятия города монголами;
- в сохранности предметов, позволяющей немедленно использовать их в музейно-выставочной деятельности.

Проблема, которую отмечают участники проекта, Проблема, которую мы выделяем это отсутствие возможности обеспечить бесплатный массовый доступ к культурному наследию страны и края, а также отсутствие данного вида экскурсий. Ограниченное применение it-проектирования в процессе обучения.

Виртуальная экскурсия позволит любому заинтересованному лицу получить сведения о культурном наследии средневековой Золотаревки, не зависимо от физических, экономических и территориальных показателей.

Современный подход должен базироваться на использовании инновационных методов. У нас появилась идея совместить новейшие технологии и изучение истории родного города, что положило начало проекту «Виртуальный мир Золотаревки».

Методологические цели руководителей проекта:

- разработка и внедрение новой модели организации социального проектирования учащихся на основе освоения проектных технологий;
- воспитание активного, креативного, предприимчивого, ответственного человека – созидателя;
- воспитание любви к Отечеству и развитие интереса к истории малой Родины;
- создание открытого профессионального пространства (формирование поливозрастного, полипрофессионального сообщества).

Основные принципы работы и реализации социального проекта:

- незначительность вложений;
- занятость от 30 минут до 2 часов в день;
- доступность;
- бесплатное обучение;
- легкость освоения;
- креативность.

Источниковая база исследования. Исследованием Золотаревского городища занимались многие ученые-краеведы. Ведущая роль в исследованиях принадлежит Г.Н. Белорыбкину. В его работах «Золотаревское поселение», «Западное Поволжье в средние века» дается подробная характеристика быта и нравов Золотаевки. В.А. Винничек в работе «Ремесло и торговля в Верхнем Посурье в XI - нач. XIII вв» рассматривает основные занятия жителей Золотаревки. Д.С. Иконников в работе «Плужные наконечники Верхнего Посурья и Примокшанья XIX

веков» рассказывает об орудия труда и обороны, найденных на территории Золотаревского городища во время раскопок.

1.1. АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА

Актуальность проекта состоит в том, состоит в том, что сейчас, как никогда, важно историческое знание. В мире инноваций необходимо обеспечить постижение исторического знания через проектирование компьютерных моделей.

Мы считаем, что пробуждение интереса к истории нашего города возможно через освоение новых технологий, в частности, виртуальной экскурсии с элементами компьютерной игры.

В настоящее время технический прогресс позволяет детскому и юношескому творчеству выйти на новый уровень. Виртуальные экскурсии представляют собой интегративную культурную форму, которая отличается структурным и функциональным разнообразием. С одной стороны, это новая технология бесконтактного информационного взаимодействия пользователя с культурным наследием. Она выступает элементов цифровизации и формирование морально-нравственную сторону молодежи. С другой стороны, виртуальные экскурсии как информационный ресурс выступают значимым элементом современной культурно-досуговой среды доступной для молодежи, для возрастного населения Пензенской области.

Созданные виртуальной экскурсии по Золотаревскому городищу будет иметь большую культурную ценность, поможет области в сфере туризма и брендингованию родного края, в конечном варианте проекта выпуск сувенирной продукции, в этом состоит частичная коммерциализация проекта в плане реализации конечного продукта.

Одним из важнейших приоритетов государственных интересов в отношении молодежи является воспитание будущих граждан, заботящихся о защите интересов Отечества и духовной устойчивости российского, о

преемственности традиций. Основы патриотического воспитания следует закладывать с исторического интереса к малой Родине.

1.2. ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ОБОСНОВАННОСТЬ

Реализуемый проект не требует серьезных финансовых затрат и вложений. Помещение для занятий на базе МАОУ многопрофильная гимназия №13 г. Пензы и музей Золотаревского городища, поселок Золоторевка. Все работы будут производиться в ЦМИТе «TECHNOTERA13». Проект реализуется в рамках исторического клуба «Печать Прошлого». Кроме этого помощь в проекте оказывает – Пензенское археологическое общество во главе с профессором ПГУ, кандидата исторических наук Белорыбкин Геннадий Николаевич.

1.3. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Цель: Цель проекта Создание виртуальной экскурсии, с элементами компьютерной игры, направленной на культурологическое воспитание населения через конкретный IT-продукт.

Задачи:

1. Популяризация среди учащихся изучения истории родного края путем предоставления возможности самореализации в областях географии и истории, архитектуры, компьютерной графики;
2. Освоение IT-технологий, компьютерного проектирования и 3 D моделирования;
3. Сохранение исторической памяти через социальное проектирование;
4. Возрождение культурного значения памятника средневекового Поволжья;
5. Повышение общего уровня культуры населения за счет получения дополнительной информации;
6. Создание открытого профессионального пространства;
7. Закрепление навыков командной работы.

1.4. ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

Целевой аудиторией являются учащиеся гимназии №13, жители г. Пензы и Пензенской области, которые заинтересованы в изучении истории и культуры Пензенской области, специалисты по археологии, истории и краеведению.

2. РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА – ДОРОЖНАЯ КАРТА

2.1. РЕЗЮМЕ СОЦИАЛЬНОГО ПРОЕКТА

Наименование социального проекта:

Виртуальная экскурсия «Виртуальный мир Золотаревки»

Сведения об организации, представляющей проект:

МАОУ Многопрофильная гимназия №13 г. Пензы

Расположение: г. Пенза, ул. проспект Строителей д. 52а,

Организационно-правовая форма – общественная некоммерческая организация.

Телефон руководителя проекта: 89093186603

МАОУ Многопрофильная гимназия №13 г. Пензы,

Руководители направлений (наставники) будут работать на добровольческой основе.

2.2. SWOT - анализ

Сильные стороны: уникальность, популяризация технологий среди молодёжи, изучение истории родного края, воспитание любви к малой Родине.

Мы стремимся использовать историко-культурный потенциал «Золотарёвского городища» для устойчивого развития территории, совершенствования социального взаимодействия в местном и региональном сообществе. Размещение контента экскурсии на музейных сайтах.

Слабые стороны:

- дороговизна оборудования и сложность технических параметров, необходимых для работы;
- необходимость наличия специалистов, способных научить учащихся компьютерной графике по созданию виртуального мира;

Решения:

- руководители направлений будут работать на добровольческой основе;
- поиск учащихся, которые умеют работать в необходимых программах (3ds Max, лицензия Unity 3d) по компьютерной графике;
- решение вопроса относительно сложности воссоздаваемых объектов можно решить за счет архивных и музейных данных, также данных, которыми располагает Пензенское отделение РГО.

Возможности: повышение уровня информированности учащихся в сферах современных профессий.

Угрозы: незаинтересованность населения в изучении исторического прошлого.

Решение: инновационный подход к привычным экскурсиям.

2.3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ ПЛАН

№ п/п	Мероприятие	Период проведения	Результаты (количественные и качественные)
1.	Сбор команды	октябрь 2021- ноябрь 2021	Накопление идей методом мозгового штурма в первый период обсуждения идей. Проведено четыре мозговых штурма по формированию, фиксации и проектизации идей. Количество учащихся и педагогов, принявших участие в ММШ – 13 человек Выбор идей по созданию проекта.
2.	Обсуждение идей	ноябрь 2021 - декабрь 2021	Выбор названия для проекта – предложено 7 названий – «Вперед в прошлое», «Назад в будущее», «Перспективная виртуальная Золотаревка» и другие. Выбор названия для проекта –

			виртуальная экскурсия «Виртуальный мир Золотаревки»
3.	Сбор и анализ информации	(19.12.21 - 01.02.22)	Работа с литературой и интернет источниками Изучение созданных социальных проектов по всей территории Российской Федерации. Создание пробной виртуальной экскурсии.
4.	Обработка собранной информации	февраль 2022	Закрепление идеи и названия проекта по созданию виртуальной экскурсии по Золотаревскому городищу.
5.	Распределение обязанностей	Декабрь 2021	Специализация каждого участника в наиболее подходящей ему сфере.
6.	Создание виртуальной экскурсии	январь 2021 – март 2022 (первые образцы планируются на март 2022 г.)	Популяризация среди учащихся изучения истории родного края путём предоставления возможности самореализации как компетентных специалистов в областях виртуальной экскурсии. Обучение участников компьютерной графики.
7.	Создание презентации в ресурсе «Prezi»	1 месяц - март 2022	Наличие презентации.
8.	Защита проекта	Апрель 2022	Апрель 2022

2.4. ФИНАНСОВЫЙ ПЛАН

Вид расходов	Количество необходимых средств	Сумма
Внешние издержки		

Бумага	2 упаковки	600
Печать	2 картриджа	2000
Создание эскизов	• краска - 20 баночек • Кисти - 30 шт. • Карандаши В2 (упаковка)	400 2000 400
Итого		5400
Средства ЦМИТа, имеющиеся уже в наличии. Внутренние издержки.		
Коммунальные услуги: 1) Электричество 2) Вода 3) Отопление	• Работа 4 компьютера (220 Вт/ч каждый) • Создание благоприятных для работы условий (наличие света, воды нужного освещения и температуры)	4000р
Компьютеры	Минимальные системные требования для работы: • Операционная система: Microsoft Windows 7, Windows 8, Windows 8.1, Windows 10; • Процессор (CPU): 64-bit Intel или AMD; • Видеокарта (GPU) 1GB и больше, DDR5 • Оперативная память (RAM): минимальные требования 4 GB, рекомендуемые – 8 GB; • Память: 6GB для установки программы – 8-10 шт.	400000 руб.
Программное обеспечение	• Лицензия 3ds MAX: программное обеспечение для 3-моделирования,	31000 руб.

	анимация и визуализация при создании игр и проектирования	
	- Лицензия Unity 3d: игровой движок 3d модельки для игры – 30 шт.	5120 руб. 1920 руб.
	Спонсорские средства, полученные от Совета отцов	55000 руб.
Итого		517 470 руб.

3.КОМАНДА ПРОЕКТА

<i>№ n/n</i>	<i>ФИ участника команды</i>	<i>Возраст/клас</i>	<i>Статус в команде</i>
1	Щербакова Алла	16/11	Капитан команды
2	Прошин Илья	16/11	Член команды

4. ЭФФЕКТИВНОСТЬ ПРОЕКТА

Ожидаемые результаты и социальные эффекты проекта

для детей и подростков:

- повышение уровня освоения детьми программ дополнительного образования по духовно-нравственному и гражданскому направлениям;
- достижение высокого уровня развития интегративных качеств учащихся (исследовательских навыков, проектной деятельности, метапредметных умений и т.д.);
- развитие интереса учащихся к IT технологиям (сайтостроение, программирование и т.д.);

для родителей:

- открытость объектов для родителей и активизация их участия в деятельности учреждения;
- создание системы социального партнерства с учреждениями культуры, науки, техники, общественными организациями.

для администрации и педколлектива:

- создание условий для реализации программ дополнительного образования по гражданско-патриотическим направлениям в соответствии с ФГОС;
- максимальная включенность участников ОП в создание модели интегративного процесса дополнительного образования социального и духовно-нравственного направлений;
- трансляция передового опыта.

Показателем социальной эффективности служит значимость проекта в общественной жизни города и привлечение молодёжи к добровольческой, созидательной деятельности. Вторым аспектом эффективности можно считать повышение интереса к истории родного города, популяризация исторической реконструкции в архитектуре. Третьим аспектом развития данного социального проекта является привлечение внимания к историческому наследию жителей города, создание доступной среды для людей с ограниченными возможностями здоровья.

5. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Таким образом, в процессе работы над проектом нами достигнуты следующие задачи:

Продуктом реализации проекта можно считать создание виртуальной экскурсии по Золотаревскому городищу, имеющих культурное и историческое значение. Существует вариант создания онлайн сервиса, предоставляющего пользователям доступ к виртуальной экскурсии по Золотаревскому городищу с поддержкой VR. Такой сервис позволит проводить экскурсии для любого заинтересованного лица.

Глоссарий

IT-проект – сконструированное инициатором проекта нововведение, целью которого является создание информационно-технологического продукта.

Проблема – это некая противоречивая ситуация, возникшая в результате работы, определившая тему исследования и требующая своего разрешения в итоге исследовательской работы.

Актуальность проекта (от позднелатинского *actualis* – фактически существующий, настоящий, современный), важность, значительность чего-либо для настоящего момента

Виртуальная экскурсия – это организационная форма обучения, отличающаяся от реальной экскурсии виртуальным отображением реально существующих объектов (музеи, парки, улицы городов, пр.) с целью создания условий для самостоятельного наблюдения, сбора необходимых фактов.

Центры молодежного инновационного творчества (далее – ЦМИТ) – это городские площадки для технического творчества, оснащенные современным оборудованием цифрового производства (3D-принтеры, 3D-сканеры, фрезерные, гравировальные и лазерные станки, ручной инструмент и др.

Цели проекта – (project objectives) – это желаемый результат деятельности, достигаемый при реализации проекта в заданных условиях

Задачи проекта – это ряд специфических достижений, направленных на решение указанных проблем. Задача не является процессом, это скорее конечный результат; это определение состояния дел, которое мы надеемся достичь по окончании проекта.

Экономическое обоснование – это обоснование, в котором излагается выгода, анализ, расчет показателей и эффективность инвестиционного проекта.

Центры молодежного инновационного творчества (далее – ЦМИТ) – это городские площадки для технического творчества, оснащенные современным оборудованием цифрового производства (3D-принтеры, 3D-

сканеры, фрезерные, гравировальные и лазерные станки, ручной инструмент и др.

Целевая группа, целевая аудитория — термин, используемый в маркетинге или рекламе для обозначения группы людей, объединённых общими признаками, или объединённой ради какой-либо цели или задачи.

Резюме проекта – краткая характеристика проекта.

SWOT-анализ — метод стратегического планирования, заключающийся в выявлении факторов внутренней и внешней среды организации и разделении их на четыре категории: Strengths (сильные стороны), Weaknesses (слабые стороны), Opportunities (возможности), Threats (угрозы).

Дорожная карта проекта – график мероприятий по реализации проекта.

Пилотное исследование – это в социологии вид анализа, при котором значительно ограничивается круг задач, количество опрошенных людей невелико, данные ограниченно репрезентативные, а инструментарий и программа чрезвычайно упрощены.

Эффективность проекта – это категория, отражающая соответствие проекта, порождающего этот ИП, целям и интересам участников проекта, под которыми понимаются субъекты инвестиционной деятельности (рассмотрены выше) и общество в целом.

Продукт проекта – предмет, услуга или другое решение, которое является основным результатом проекта при его завершении.

Нормативно-правовая база проекта

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ. [Электронный ресурс]: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/.
2. Национальный проект «Образование». [Электронный ресурс]: <https://edu.gov.ru/national-project/>.
3. Указ Президента Российской Федерации № 240 от 29 мая 2017 года – «Десятилетие детства в России 2017-2027 г.г». [Электронный ресурс]: <https://rg.ru/2017/05/29/prezident-ukaz240-site-dok.html>.
4. Программа дополнительного образования МАОУ Многопрофильная гимназия №13 г. Пензы. [Электронный ресурс]: <http://www.gimn13-penza.org/index.php/2011-04-18-06-49-35.html>.
5. Положение о деятельности исторического клуба «Печать прошлого». [Электронный ресурс]: http://www.gimn13-penza.org/addstatic/Normativno-pravovaya_baza/Programma_razvitia.pdf
6. Положение о ЦМИТ «TEXHOTERRA-13» [Электронный ресурс]: <http://www.gimn13-penza.org/index.php/2010-11-15-11-00-29.html>.