

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя  
общеобразовательная школа №5 имени А.И. Майстренко муниципального  
образования Староминский район**

**Мастер – класс для педагогов  
«Виртуальная экскурсия, как форма поисково –  
исследовательской и проектной деятельности в изучении  
истории и культуры кубанского казачества»**

**Подготовила и провела:  
учитель математики  
МБОУ СОШ №5  
им. А.А. Майстренко  
МО Староминский район  
Фурина И.А.**

**Пос. Рассвет, 2023 г.**

## **План – конспект мастер – класса**

**Тема:** «Виртуальная экскурсия, как форма поисково – исследовательской и проектной деятельности в изучении истории и культуры кубанского казачества»

**Педагог:** учитель математики МБОУ СОШ №5 им. А.И. Майстренко МО Староминский район Фурина Ирина Анатольевна.

**Дата проведения:** 02.11.2023г.

**Время проведения:** 12.00

**Продолжительность мастер – класса:** 15 мин., включая ответы на вопросы участников мастер – класса (3 мин.)

**Цель мастер – класса:** повышение профессионального мастерства педагогов – участников мастер – класса в процессе активного педагогического по освоению транслируемого опыта.

**Задачи:**

- популяризация инновационных идей и находок, составляющих основу транслируемого педагогического опыта;
- обучение участников мастер – класса созданию виртуальной 3D экскурсии при организации поисково – исследовательской деятельности;
- способствование творческому поиску педагогов, участников мастер- класса;
- создание мотивации к активной творческой деятельности;
- развитие нетрадиционных форм и методов при организации поисково – исследовательской деятельности;
- актуализация опорных знаний по теме мастер – класса;
- повышение уровня их профессиональной компетентности, методического уровня участников мастер – класса по основным аспектам демонстрируемой деятельности;
- практическое освоение ими важнейших навыков в рамках транслируемого опыта;
- формирование атмосферы сотрудничества и сотворчества.

**Оборудование:** мультимедиа – проектор.

**Демонстрационный материал:** мультимедиа презентация, программа по созданию виртуальной экскурсии, готовые панорамные фото объекта Поле казачьей славы

**Раздаточный материал:** памятка «Алгоритм создания виртуальной экскурсии

**Ход мастер-класса:**

- вводная часть (1 мин.);
- основная часть (8 мин.);
- заключительная часть (3 мин.).

**Проверка реализации поставленных задач и достижения цели осуществляются с помощью:**

- общей дискуссии с вопросами к педагогу, проводившему мастер – класс.

**Ход мастер – класса:**

**Вводная часть:**

**Ведущий:** Здравствуйте, уважаемые коллеги! Наша школа имеет статус краевой инновационной площадки и работает над проектом «Школа как социокультурный центр воспитания и социализации личности школьника на основе историко-культурных традиций кубанского казачества», основной идеей которого является организация поисково – исследовательской и проектной деятельности по изучению истории и культуры кубанского казачества. Конечно же, туризм является одним из методов организации поисковой и исследовательской деятельности. Сегодня в ходе мастер – класса я ознакомлю вас с «Алгоритмом создания виртуальной экскурсии «Кушевская Атака» при организации поисково – исследовательской и проектной деятельности в изучении истории, культуры, традиций кубанского казачества»

**Цель мастер-класса:** повышение профессионального мастерства педагогов - участников мастер-класса в процессе активного педагогического общения по освоению транслируемого опыта.

**Ведущий:** Основной идеей создания 3D экскурсий является приобщение детей к историко-культурным ценностям родного края, кубанского казачества, формирование основ гражданственности, воспитание нравственно-патриотических качеств.

**Основная часть:**

**Ведущий:** Одним из принципов воспитания и обучения является принцип наглядность. Поэтому на первом этапе нам было достаточно проводить туристические экскурсии. Как показала жизнь : выехать на экскурсию не всегда возможно ( меры карантина, нехватка времени и средств). Следующим этапом было решение создать фильм о Кушевской Атаке. Что мы и сделали.

В видеофильме разглядеть определенный объект не представляется возможным без стопкадра поэтому появился замысел на производство подобного материала в формате виртуальной экскурсии. Чем мы сейчас и занимаемся.

**Целью созданию виртуальной 3D экскурсии «Кушевская Атака» является развитие поисково – исследовательской деятельности через воспитание у обучающихся интереса к истории кубанского казачества, уважение к кубанскому казачеству, подвигу героев – казаков, казаков - односельчан через взаимодействие и сотрудничество педагогов с семьями, социальными партнерами.**

**Цель может быть реализована через решение следующих задач:**

- обобщать и систематизировать знания о памятных местах – поминовениях кубанского казачества;
- расширять детский кругозор путем организации поисково – исследовательской и проектной деятельности;
- формировать представления о достопримечательностях малой родины, связанных с историей кубанского казачества;
- воспитывать любовь и чувство гордости за свой Родной край, чувство благодарности к кубанским казакам, ковавшим Победу.

**Ведущий:** И так, мы с вами сделали уже 2 важных шага в Алгоритме создания туристических маршрутов:

1. Определили тему ( Кущевская атака).
2. Поставили перед собой цель и задачи для достижения цели.
3. Следующий шаг – это создание туристического маршрута
4. Следующий шаг- разработка технологической карты туристического путешествия по нашему маршрута с указанием участков перемещения по маршруту, мест остановок, объектов показа и времени их осмотра, основное содержание информации об объектах, методические рекомендации для участников экскурсий.
5. Следующий шаг-создание видеофильма по теме
6. Следующий шаг- создание 3D виртуальной экскурсии

В разработке туристического маршрута, создании фильма, создании 3D виртуальной экскурсии принимали участие обучающиеся 11 класса.

Таким образом, вовлекая ребят в создание туристических маршрутов, мы организуем поисково – исследовательскую и проектную деятельность по изучению истории, культуры и традиций кубанского казачества.

Теперь перед нами стоит задача создать 3D виртуальную экскурсию «Кущевская Атака» объекта Поле казачьей славы.

**Практическая часть мастер – класса:**

Я предлагаю Вам вместе со мной самостоятельно создать 3D виртуальную экскурсию «Кущевская Атака» объекта Поле казачьей славы. Для этого Вам поможет составленный мной алгоритм по созданию 3D виртуальной экскурсии. (*ведущий раздает алгоритм*).

Для создания необходима программа Panotour Pro и готовые панорамные кадры, сделанные на нашем объекте с помощью телефона.

**Демонстрация продуктов мастер – класса, релаксация.**

**Заключительная часть:**

**Вывод:** создавая 3 D виртуальные экскурсии изучаемых объектов мы даем возможность интересующимся рассмотреть детально изучаемые объекты. А также наложить аудиосопровождение к каждому объекту в отдельности, что нельзя сделать при просмотре видеофильма.

Тем самым мы вовлекаем обучающихся в поисково – исследовательскую, проектную деятельность по изучению истории, культуры, традиций кубанского казачества и придавая значимость вклада обучающихся в развитие туризма, популяризации истории кубанского казачества среди своих сверстников.

**Благодарю за внимание!**

**Литература:**

1. Министерство просвещения Российской Федерации «Методические рекомендации по организации экскурсий для обучающихся, включая

- экскурсии по историко – культурной, научно – образовательной и патриотической тематике», Москва, 2022г.
2. Министерство образования и науки Российской Федерация ФГБОУ ДОД «Федеральный центр детско – юношеского туризма и краеведения» «Методические рекомендации по организации и проведению туристских походов с обучающимися», Москва, 2015г.