

Отдел образования Мозырского районного исполнительного комитета
Государственное учреждение образования
«Мозырский центр туризма и краеведения детей и молодежи»

УТВЕРЖДАЮ

Директор
государственного учреждения
образования «Мозырский центр
туризма и краеведения детей и
молодежи»

А.В. Пунтус

Программа
объединения по интересам с переменным составом учащихся
(краткосрочная)
« Край.INET »
(туристско-краеведческий профиль с базовым уровнем изучения
образовательной области «Краеведение»)

Разработчики:

Савицкая Кристина Михайловна,
заведующий отделом по основной
деятельности,

Шоломицкая Зинаида Васильевна,
методист

Возраст учащихся: от 11 до 13 лет

Срок реализации программы: смена
лагеря (18 ч)

Мозырь, 2026

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Современный мир невозможно представить без использования электронных устройств (смартфонов, планшетов, компьютеров). Эти девайсы стали практически неотъемлемой частью жизни:

общение через мессенджеры, социальные сети, видеозвонки;

развлечения: игры, просмотр социальных сетей, мемов и видео, прослушивание музыки;

учёба и саморазвитие: поиск информации, изучение дополнительных материалов, выполнение заданий и участие в онлайн-конкурсах и т.д.;

производство контента: создание видеороликов, фото, блогов и обмен ими в интернете, развитие творческих навыков и самовыражение.

Несмотря на отрицательные стороны, связанные с чрезмерным использованием гаджетов, смартфон при правильном применении способен приносить огромную пользу, в том числе при изучении своей малой родины, сохранению ее историко-культурного наследия.

В настоящее время подход к краеведению невозможен без использования информационных технологий. Сочетание исследовательской работы «в поле» с созданием цифрового продукта позволяет не только глубоко изучить историю родного края, но и приобрести актуальные IT-навыки, а также сохранить и популяризировать культурное наследие в интерактивном формате.

Digital-краеведение – это современное направление, сочетающее традиционные методы краеведческого исследования (работа с архивами, интервью, фотофиксация) с цифровыми инструментами (создание интерактивных карт, 3D-моделей, виртуальных туров и мобильных приложений с дополненной реальностью (AR)).

Дополненная реальность (AR) – это технология, которая дополняет реальный мир цифровыми объектами (изображениями, текстом, 3D-моделями), которые можно увидеть через экран смартфона или планшета.

Создание AR-гида силами учащихся превращает их из пассивных потребителей информации в активных создателей контента о своем родном крае.

В условиях ускоренной урбанизации и цифровой перегрузки современная молодежь все реже связывает себя с местом проживания. Программа «Край.INET» отвечает кризису утраты исторической памяти среди детей и молодежи, превращая пассивное изучение исторического и культурного наследия в активное цифровое исследование родного города. Это подчеркивает актуальность разработки программы. С помощью AR, ИИ (искусственного интеллекта) и геолокационных технологий учащиеся могут восстановить забытые места, записать устные свидетельства и создать интерактивные городские маршруты. Программа «Край.INET» – это своеобразный инструмент восстановления социальной связности, патриотизма и культурной идентичности через технологии, вписанные в современные образовательные и государственные стандарты.

Новизна представленного материала заключается в интерактивном подходе к краеведению. Внедрение цифровых платформ для исследований, сбора данных и обмена информацией расширяет возможности самостоятельного и командного творчества учащихся.

«Край.INET» имеет региональную направленность: исследуемые материалы направлены на изучение объектов г. Мозыря. Программа превращает пассивное изучение в активное создание, а участников – из слушателей в цифровых гидов своего поколения.

Разработана на основе типовой программы дополнительного образования детей и молодежи туристско-краеведческого профиля (образовательная область «Краеведение») в соответствии с постановлением Министерства образования Республики Беларусь 20 октября 2023 г. № 325 «О типовых программах дополнительного образования детей и молодежи» (16.02.2024).

Цель программы: формирование у учащихся целостного представления о историко-культурном наследии малой родины через создание собственного цифрового продукта.

Задачи:

обучающие:

расширить знания по истории и культуре родного края;

научить основам создания контента для дополненной реальности с помощью платформ «Izzi», «Artstep», «Wikitude», «Leonardo AI»;

развивающие:

развивать аналитические и исследовательские способности, критическое мышление;

развивать цифровую грамотность и креативность;

совершенствовать коммуникативные навыки через интервьюирование, работу в команде;

воспитательные:

воспитывать чувство патриотизма, уважения к культурному наследию и истории малой родины;

содействовать активной жизненной позиции, инициативности и творчеству;

формировать ответственное отношение к процессу создания цифрового контента.

Основными формами организации образовательного процесса являются: теоретические и практические занятия, экскурсии.

Теоретические занятия проводятся в форме беседы с использованием иллюстративных, наглядных пособий: карт, мультимедийных презентаций, специальных электронных приложений.

Практические занятия проводятся в форме экскурсий, виртуальных экскурсий, онлайн-путешествий, работы с электронными приложениями, работа с различными видами и источниками информации, выполнения заданий.

Подведение итогов реализации программы проходит на итоговом занятии в форме презентации готовых AR-гидов и прохождении маршрутов с помощью смартфонов.

Организационные формы педагогического взаимодействия: коллективная, индивидуальная.

Наряду с цифровыми технологиями на занятиях широко используются здоровьесберегающие (физкультминутки, упражнения для глаз, смена деятельности).

Образовательный процесс при реализации программы рассчитан на учащихся в возрасте от 11 до 13 лет.

По продолжительности программа является краткосрочной.

Количество учебных часов при реализации программы – 18 ч.

Занятия проводятся по 2 учебных часа, 3 раза в неделю.

Продолжительность одного учебного часа 45 минут.

Наполняемость объединения – 12-15 учащихся.

Работа в кружке строится на принципах сотрудничества и уважительного отношения к личности учащегося. На занятиях особое внимание уделяется технике безопасности, личностному росту каждого учащегося, умению выстраивать отношения в коллективе.

Материально-техническое обеспечение:

компьютерная и мультимедийная техника: настольные компьютеры или ноутбуки;

проектор и экран: демонстрация презентаций, карт и видеоматериалов;

мультимедийные устройства: камеры и смартфоны с хорошим разрешением (съемка объектов, пейзажей и проведение фотосъемок);

внешние жесткие диски или облачные хранилища (хранение и обмен цифровыми материалами);

программы для создания презентаций и видеоматериалов (PowerPoint, gamma.app);

редакторы изображений и видео (CapCut, Canva);

интернет-соединение (скоростной Wi-Fi): доступ к онлайн-картам, информационным ресурсам, обмен данными;

микрофоны, наушники: качественная запись и прослушивание;

устройства для сканирования (работа с бумажными материалами, архивами).

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Наименование разделов и тем	Всего часов	В том числе	
			теор.	пр.
	Вводное занятие	2	1	1
1.	Digital-краеведение: что это?	2	1	1
2.	Основы краеведения и исследовательской работы	2	1	1
3.	Мой объект в истории и в кадре	2	-	2
4.	Основы создания дополненной реальности	2	1	1
5.	Машина времени: фотосравнение	2	-	2
6.	Я – блогер-краевед	4	1	3
	Итоговое занятие	2	-	2
Всего		18	5	13

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Вводное занятие.

Организация работы объединения по интересам. Знакомство с учащимися. Ознакомление учащихся с программой и задачами объединения по интересам. Правила безопасного поведения учащихся на занятиях.

Практика. Демонстрация заранее созданного педагогом простого AR-объекта «Артефакт» (объект прошлого в новой цифровой реальности: описание музейного предмета «Човен» (лодка) из экспозиции музея «Полеская веда»).

1. «Digital-краеведение: что это?»

Понятие Digital-краеведения. Знакомство с концепцией AR. Мозговой штурм: самые загадочные/неизвестные места города. Выбор темы и объекта для исследования каждым учащимся (гляк (кувшин), объект на площади Ленина, самолет МИГ-17 на постаменте, Мозырский замок, кафедральный собор святого Архангела Михаила и т.д.).

Практика. Презентация примеров AR-гидов (например, «Легенды города Мозыря», «Ремесла Полесья» и т.д.).

2. «Основы краеведения и исследовательской работы»

Источники краеведческой информации (архивы, библиотеки, музеи, интервью). Методы исследования: фотофиксация, описание, ведение полевого дневника.

Практика. Экскурсия в местный музей/архив, интервью со старожилами и известными людьми Мозырщины.

3. «Мой объект в истории и в кадре»

Сбор базовой информации о выбранных предмете, объекте, событии (история, легенды, фотоархив).

Практика. Создание качественных фото и видео для будущего AR-контента.

4. «Основы создания дополненной реальности»

Обзор платформ для создания AR-гидов без программирования (Izzi, Artstep, Wikitude). Принципы работы маркерной и GPS-ориентированной AR. Создание первых простых AR-сцен.

Практика. Размещение цифровой метки с исторической фотографией на карте; создание тестового маршрута из 2-3 точек.

5. «Машина времени: фотосравнение»

Leonardo AI: гид по нейросети для генерации картинок.

Практика. Создание «ожившей» галереи исторических объектов, где старые фотографии и современные снимки дополняются AI-реконструкциями.

6. «Я – блогер-краевед»

Мастер-класс по созданию короткого (до 1 мин.) видео-рассказа об объекте. Написание сценария, съёмка, монтаж. Запись подкаста или аудио-истории (интервью со старожилами и известными людьми, звуки улицы, собственный рассказ).

Приложения для монтажа видео (CapCut, Canva). Audacity – приложение для записи и редактирования звука.

Практика. Создание собственного AR-объекта, AR-гида.

Итоговое занятие.

Презентация готовых AR-гидов. Прохождение маршрута с помощью смартфонов. Награждение авторов лучших работ.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

По окончании обучения учащиеся должны *знать*:

основные понятия и принципы digital-краеведения, его значимость и роль в сохранении и популяризации культурного наследия;

источники информации для краеведческих исследований (архивы, библиотеки, музеи, интервью с местными жителями);

основы работы с цифровыми платформами для создания дополненной реальности;

теоретические основы фотосъёмки, видеосъёмки, монтажа и обработки медиаматериалов;

основные принципы работы с нейросетями и AI-технологиями для генерации изображений.

По окончании обучения учащиеся должны *уметь*:

создавать контент для дополненной реальности: подбирать и обрабатывать фотографии и видео;

разрабатывать и реализовывать собственные идеи по созданию небольших AR-объектов и интерактивных мини-маршрутов;

создавать и монтировать короткие видео-рассказы, аудио-истории;

размещать созданные AR-объекты на выбранных платформах;

работать в команде, соблюдать технику безопасности и этические нормы при работе с цифровым и реальным материалом.

ЛИТЕРАТУРА И ИНФОРМАЦИОННЫЕ РЕСУРСЫ

Для педагога:

1. Глинский, А. А., Журба, А. Ф., Новик, С. Н., Бурак, О. В. Воспитание младших подростков в современной школе: пособие для педагогов учреждений общего среднего образования с белорусским и русским языками обучения / А.А. Глинский, А. Ф. Журба, С. Н. Новик, О. В. Бурак. – Минск: «Национальный институт образования», 2017. – 160 с.
2. Государственное учреждение культуры «Мозырский объединённый краеведческий музей» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://mozyr.museum.by/> – Дата доступа: 12.01.2026.
3. Келби, С. Цифровая фотография: в 4 т. / Скотт Келби. – М.: Вильямс, 2020.
4. Культура и искусство: электронные коллекции Национальной библиотеки Беларуси [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://digital.nlb.by/> – Дата доступа: 12.01.2026.
5. Методические рекомендации по использованию технологий искусственного интеллекта в образовательном процессе учреждений общего среднего образования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://adu.by/images/2025/07/09/1455_08_07_2025_IMP_II.pdf – Дата доступа: 16.01.2026.
6. Национальный архив Республики Беларусь [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://narb.by/ru> – Дата доступа: 15.01.2026.
7. Национальная библиотека Беларуси в прессе [Электронный ресурс]. – Режим доступа <https://press.nlb.by/> – Дата доступа: 18.01.2026.
8. Современные AR/VR/MR-технологии и оборудование в экскурсионной деятельности [Электронный ресурс]. – Режим доступа <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-ar-vr-mr-tehnologii-i-oborudovanie-v-ekskursionnoy-deyatelnosti/viewer> – Дата доступа: 16.01.2026.
9. Типовая программа дополнительного образования детей и молодежи (туристско-краеведческий профиль) [Электронный ресурс]. – Режим доступа https://edu.gov.by/molodezhnaya-politika/glavnoe-upravlenie-vospitatelnoy-raboty-i-molodezhnoy-politiki/upravlenie-raboty/informatsiya/molodezhi/dopolnitelnoe-obrazovanie-dlya-detey-i-molodezhi/TipProgr_TouristKraevedProfile.pdf – Дата доступа: 12.01.2026.
10. Технологии дополненной реальности [Электронный ресурс]. – Режим доступа <https://developers.sber.ru/help/ar-vr/augmented-reality-technologies> – Дата доступа: 16.01.2026.

Для учащихся:

1. Бобр, Александр. Мой Мозырь (1917-1941) / Александр Бобр. – Мозырь : [Б.и.], 2017. – 88 с.
2. Воробьева, В.М. Использование QR-кодов во внеурочной деятельности: метод. пособие / В.М. Воробьева. – М. : ТемоЦентр, 2013. – 98 с.
3. Константинов, Ю.С. Детско-юношеский туризм: учебно-методическое пособие / Ю.С. Константинов. – М.: ФЦДЮТиК, 2006. – 600 с.
4. Мазыр.850 год. У 3 т. Т. 1. Мазыр: гісторыя і сучаснасць. / С. В. Целяпень, Т. А. Нікіціна, А. Р. Бобр і інш. Гомель:КВПУП «Сож», 2005. – 352 с.
5. Мусиенко, С. Г. Гордость за Беларусь : пособие для педагогов учреждений общ. сред. образования с белорус. и рус. яз. обучения / С. Г. Мусиенко; под ред. Д. А. Жука, М. В. Осипова. – Минск : Адукацыя і выхаванне, 2020. – 144 с. : ил
6. Нікіціна, Таццяна Ануфрыеўна. Плошчы і вуліцы Мазыра як сведкі гісторыі / Таццяна Нікіціна, Александр Бобр. – Мінск : Медысонт, 2019. – 103 с.
7. Мозырь XX век. Долговременный проект наследие нашего города [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://mozyrxxvek.blogspot.com/> – Дата доступа: 12.01.2026.

Платформы для создания мультимедийного контента:

1. Audacity: <https://www.audacityteam.org/> – бесплатный аудиоредактор для записи и обработки звука для гида.
2. Canva: <https://www.canva.com/> – создание инфографики, презентаций, макетов для гида.
3. CapCut – мобильные приложения для видеомонтажа.
4. Izzi Travel: <https://izi.travel/ru/create> – платформа для создания аудиогидов и AR-туров.
5. Leonardo AI: <https://leonardo.ai/> – стартап по созданию иллюстраций и проведению исследований в области генеративного искусственного интеллекта.

РЕКОМЕНДОВАНА

на заседании педагогического совета

протокол №____

« ____ » _____ Г.

СОГЛАСОВАНО

Начальник отдела образования

Мозырского районного

исполнительного комитета

_____ Л.А. Попкова