

Аннотация к продукту инновационной деятельности

«Виртуальный музей ГБОУ СОШ № 84 им. П.А. Покрышева» с интегрированными экскурсиями и игровым компонентом — тематическим лото «QR-Экспо: Музейный детектив»

Авторы: Смолкина Ольга Романовна, учитель; Обухович Владимир Владимирович, учитель, методист ГБОУ СОШ № 84 им. П.А. Покрышева Петроградского района Санкт-Петербурга.

Форма продукта: электронный образовательный ресурс — виртуальный музей (приложение «Музей школы.exe»), дополненный настольной игрой (лото/мемо) «QR-Экспо: Музейный детектив».

Номинация: «Цифровая среда образовательной организации».

Продукт представляет собой инновационную образовательно-воспитательную экосистему, объединяющую цифровой виртуальный музей, интерактивные экскурсии и офлайн-игровой компонент. Виртуальный музей включает два зала с более чем 50 оцифрованными экспонатами музеев «Журавлиный крик» и «История нашей школы», три сценария тематических экскурсий, интерактивные залы на отечественной платформе Varwin и онлайн-доступ для неограниченного числа пользователей. Игровой компонент «QR-Экспо: Музейный детектив» содержит карточки с фотографиями экспонатов и QR-кодами, в которые закодированы пояснительные тексты, а не ссылки, что обеспечивает автономность игры без подключения к интернету. По игре также создана экскурсия, связывающая физическую и цифровую среду.

Актуальность продукта обусловлена необходимостью патриотического и духовно-нравственного воспитания, сохранения исторической памяти, цифровой трансформации образования и повышения вовлечённости школьников. Продукт решает проблемы ограниченной доступности школьных музеев, недостаточного использования их образовательного потенциала и разрыва между развлекательным цифровым контентом и учебно-воспитательными задачами.

Новизна продукта заключается в системной интеграции виртуального музея в образовательный процесс, комплексном подходе «образование + воспитание + профориентация», участии обучающихся как соавторов контента, использовании и популяризации отечественного ПО Varwin, наличии физического игрового продолжения с автономными QR-кодами и экскурсией по игре.

Продукт прошёл апробацию: тестирование в 8–9 классах, представление на ПМОФ-2026, положительные отзывы, призовые места на всероссийских и региональных конкурсах, размещение на площадках ГМПИР и ДДТ. Продукт готов к использованию: exe-файл доступен для скачивания, имеется готовый экземпляр игры, методические материалы, описан алгоритм внедрения и риски. Масштабирование возможно через тиражирование игры и создание аналогичных продуктов по экспозициям других музеев.