

Цифровизация школьных музеев (виртуальный тур по музею)

*Наземкин Вячеслав Владимирович,
учитель истории и обществознания
МБОУ Школы № 72 г. о. Самара*

Широкое использование современных интернет-технологий позволяет находить новые интересные решения в различных сферах деятельности человека. Одним из примеров является создание виртуального интерактивного тура по музею. Это инновационная форма работы с аудиторией, предполагающая привлечение расширенного круга обучающихся.

Цель – создание воспитательного пространства, обеспечивающего формирование образованной, духовно-нравственной, творчески активной личности, при помощи различных форм музейной деятельности, использования цифрового образовательного контента.

Школьный музей сегодня является эффективным средством воспитания подрастающего поколения. Он становится средством творческой самореализации, инициирует личностно ориентированное воспитание и образование, является маленьким исследовательским центром по сохранению, возрождению и развитию локальных культурно-исторических традиций, участвует в диалоге поколений и культур. Информационные технологии помогают разнообразить формы работы в школьном музее, сделать его интересным для обучающихся.

М. А. Зайцева, А. П. Лысак, С. Ю. Дорофеев в работе «Технология создания виртуальных интерактивных туров RUBIUS 3DTourKit» рассматривают возможности и особенности применения в обучении современных виртуальных средств как прогрессивного инновационного инструментария современного педагога. М. Б. Романовская и Н. К. Солопова в своих книгах рассказывают о современных подходах к организации проектной деятельности школьников в процессе модернизации системы образования. Высоко оценивается образовательный и воспитательный потенциал школьных музеев О. А. Таушкановой в работе «Роль музея в образовательном процессе школы».

Цифровизация затрагивает все сферы жизни современного общества, включая и сферы образования и культуры. Одной из приоритетных задач государственной политики в России является использование цифровых коммуникационных технологий для обеспечения доступа граждан к культурным ценностям независимо от места проживания.

Музеи начали активно использовать возможности ИКТ для совершенствования основных направлений своей деятельности еще на этапе информатизации. Цифровизация музеев нашла свое воплощение в целом комплексе технологий, важнейшими из которых являются технологии оцифровки, сканирования, мультимедиа, 3D.

Цифровизация открывает широкие возможности для привлечения в музей посетителей и формирования постоянной заинтересованности публики, позволяет за счет новых технологий значительно обогатить экспозиционно-выставочную и культурно-образовательную деятельность музея.

С этой целью в муниципальном бюджетном общеобразовательном учреждении «Школа № 72» городского округа Самара был разработан виртуальный тур (3D-тур) по Музею боевой славы 20-й гвардейской воздушно-десантной бригады. Виртуальный тур – это интерактивный виртуальный проект, презентация с эффектом присутствия, созданная на основе 3D-панорам. Тур состоит из одной и более панорам, связанных между собой ссылками-переходами [1, с. 100].

При просмотре 3D-тура зритель видит все пространство вокруг себя, может приближать и отдалять изображение, и переходить от панорамы к панораме – от одной точки съемки к другой. В сравнении с видео- или фотосъемкой виртуальный тур демонстрирует пространство вокруг зрителя объемно и гораздо более полно и детально [6, с. 10]. Для демонстрации одного небольшого помещения в большинстве случаев требуется одна 3D-панорама. В идеальной ситуации панорамы, то есть точки съемки должны располагаться

в прямой видимости друг от друга. Чем ближе сняты панорамы, тем ярче эффект присутствия и тем больше просмотр тура похож на реальную прогулку по помещению, и тем понятнее зрителю, как оно выглядит в жизни.

Современный уровень развития веб-технологий позволил значительно расширить возможности панорам, позволяя размещать их в сети Интернет (одна панорама занимает около 3 Мб интернет-трафика), добавив при этом возможность внедрения в них интерактивных эффектов. Они позволяют создавать целые информационные системы внутри одной панорамы, включающие видеоматериал, анимацию, звук, информационные окна и меню, а также различные специальные эффекты [2, с. 35].

Ежегодно в Музее боевой славы 20-й гвардейской воздушно-десантной бригады используются различные формы культурно-образовательной деятельности, проводятся разнообразные мероприятия – фестивали, дни открытых дверей, благотворительные акции, мастер-классы, концерты, обзорные и тематические экскурсии, исторические квесты, конкурсы, викторины, музейные уроки, творческие встречи. Большинство мероприятий в прошедшем учебном году были проведены с использованием виртуального тура по музею:

- тематические и обзорные виртуальные экскурсии – исторические, литературные, искусствоведческие, естественно-научные. Проведение виртуальной экскурсии включает в себя показ объектов с голосовым сопровождением, рассказом об объектах и событиях, связанных с ними;

- виртуальные музейные уроки – популярные мероприятия, имеющие образовательную и просветительскую направленность. Они способствуют закреплению и углублению знаний учащихся, а музейный предмет выступает не только иллюстрацией, но и источником для изучения;

- квесты в виртуальном музее – активно развивающаяся форма работы с музейной аудиторией. Игра предполагает выполнение цикла определенных заданий в музейной экспозиции. Квест базируется на виртуальном туре по музею, а сделать ее ярче и насыщеннее помогают дополнительно созданные виртуальные реальности;

- дни открытых дверей в виртуальном музее – одна из традиционных форм привлечения посетителей. Такие мероприятия пользуются большой популярностью у горожан;

- ночь в музее – мероприятие, набирающее популярность с каждым годом, но провести его в образовательном учреждении невозможно. С использованием 3D-тура это реально.

В прошлом учебном году мы все столкнулись с новой для нас формой обучения – дистанционной. На сегодняшний день дистанционное обучение становится частью нашей жизни, в связи со сложившейся эпидемиологической обстановкой многие музеи были вынуждены временно закрыть свои двери для посетителей. Благодаря виртуальному туру наш музей смог продолжить свою работу. Актив музея по-прежнему проводил не только экскурсии, но и различные квесты и мероприятия для обучающихся нашей школы. Ребята по достоинству оценили виртуальные туры, поэтому на сегодняшний день ведется разработка нового проекта на основе панорам.

Еще одной особенностью виртуального музея является возможность осуществлять работу с детьми с ограниченными возможностями. Виртуальные музеи играют заметную роль в социализации инвалидов, осуществляя дистанционный доступ к культурным ценностям, способствуя самореализации людей с ограниченными возможностями здоровья и вовлечению их в творческую деятельность, а также помогая преодолению различных стереотипов [5, с. 98].

Виртуальный тур является одним из самых эффективных методов цифровизации музейной сферы. Он способствует успешной реализации образовательно-воспитательных функций школьного музея. Это один из самых эффективных и убедительных на данный момент способов представления информации, поскольку он создает у зрителя полную иллюзию присутствия. Виртуальный тур – это мультимедийная фотопанорама, в которую можно поместить видео, графику, текст, ссылки. Но в отличие от видео или обычной серии фотографий, тур обладает интерактивностью.

К числу важнейших преимуществ цифровизации музеев относятся:

- доступность: обеспечение мобильного доступа из любой точки мира к культурному наследию, которое представлено в музеях;
- комфорт: возможность удалённого доступа к музейным коллекциям без очного посещения;
- сохранность: возможность представления посетителям музейной коллекции без риска порчи, уничтожения или воровства экспонатов;
- интерактивность: возможность вовлечения посетителя в музейную экспозицию;
- комплементарность: возможность получения посетителями дополнительной информации о музейных предметах и коллекциях;
- массовость: расширение аудитории музея за счет размещения музейных коллекций в онлайн-среде;
- коммуникативность: возможность общения в онлайн-сообществах по интересам, продвижение музея посредством социальных сетей.

Включение в деятельность цифрового образовательного контента приводит к тому, что школьники проявляют интерес к проводимым в музее мероприятиям, с большим удовольствием посещают музейные занятия. У детей формируется уважительное отношение к музеям, появляется желание посещать их во время туристических поездок. На экскурсиях школьники становятся более внимательными, сосредоточенными.

Виртуальный тур является инновационной формой учебной деятельности, направленной на получение предметных знаний, формирование коммуникативных, познавательных, регулятивных учебных действий, способствует повышению интереса не только к предмету, но и к культурному наследию. Все это позволяет сделать работу музея более продуктивной, привлекает большее количество учащихся и способствует их духовно-нравственному воспитанию. Именно с любви к своей малой Родине начинается любовь к своему Отечеству, России, и этому всецело способствует практическая деятельность школьного музея.

Опыт показывает, что виртуальная экскурсия, конечно, не заменит личное присутствие, но позволит получить достаточно полное впечатление об изучаемом объекте. Использование виртуального тура в работе школьного музея позволяет достичь следующих результатов:

- активно использовать материал для более широкой аудитории;
- повысить эффективность работы школьного музея за счет использования инновационных форм и методов решения воспитательных задач;
- расширить доступ к фондам, не покидая учебного кабинета;
- позволить создать единое воспитательное и образовательное пространство школы как интерактивную развивающую среду;
- создать мощную эмоциональную мотивацию для учащихся и повысить интерес учащихся к изучению истории своего учреждения, города, страны;
- использовать материал в целях дистанционного обучения обучающихся;
- повысить производительность образовательного процесса за счет автоматизации обработки информации об изучаемом объекте.

Литература

1. Зайцева М. А. Технология создания виртуальных интерактивных туров RUBIUS 3DTourKit / М. А. Зайцева, А. П. Лысак, С. Ю. Дорофеев // Известия Томского политехнического университета. – 2010. – Т. 317, № 5. – С. 97–102.
2. Организация работы с информационно-коммуникационными технологиями в образовательных учреждениях, органах местного самоуправления, осуществляющих управление в сфере образования / Н. К. Солопова, Н. И. Баскакова, Е. Ю. Бойко, Л. В. Шильдяева. – Тамбов: ТОГОАУ ДПО «Институт повышения квалификации работников образования», 2010.
3. Панорамный мир. 2010. – URL: <http://panoworld.narod.ru> (дата обращения: 17.02.2022).
4. Романовская М. Б. Метод проектов в образовательном процессе: методическое пособие. – М.: Центр «Педагогический поиск», 2006.

5. Таушканова А. О. Роль музея в образовательном процессе школы / А. О. Таушканова, Е. А. Шанц // Теория и практика образования в современном мире: материалы II Междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, ноябрь 2012 г.). – СПб.: Реноме, 2012. – С. 98–100. – URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/64/2986/> (дата обращения: 17.02.2022).

6. Устюжанина Н. В. Виртуальная экскурсия как инновационная форма обучения // Наука и перспективы. – 2017. – № 2.