

Позднякова Ирина Робертовна

Irina Pozdnyakova

директор Института социально-гуманитарного образования,
кандидат педагогических наук, доцент кафедры педагогики и психологии,
ФГБОУ ВО «Гжельский государственный университет»
Director of the Institute of social and humanitarian education,
candidate of pedagogical Sciences,
associate Professor of the Department of pedagogy and psychology,
Gzhel State University
e-mail: pozdnikova@mail.ru

Таранова Татьяна Николаевна

Tatyana Taranova

профессор кафедры педагогики и образовательных технологий,
доктор педагогических наук, профессор,
ФГБОУ ВО «Северо-Кавказский федеральный университет»
Professor of the Department of pedagogy and educational technologies,
doctor of pedagogical Sciences, Professor,
North Caucasus Federal University
e-mail: t_taranova@list.ru

Мищерина Ирина Владимировна

Irina Misherina

доцент кафедры педагогики и образовательных технологий,
кандидат педагогических наук,
ФГБОУ ВО «Северо-Кавказский федеральный университет»
Associate Professor of the Department
of pedagogy and educational technologies,
candidate of pedagogical Sciences,
North Caucasus Federal University
e-mail: misherina.irina@mail.ru

ВИРТУАЛЬНЫЙ МУЗЕЙ КАК ОТКРЫТОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО

Virtual museum as an open educational space

Ключевые слова: виртуальный музей, музейная педагогика, пространство культуры, культурно-образовательная метакомпетентность, интерактивные технологии.

Keywords: virtual Museum, Museum pedagogy, cultural space, cultural and educational meta-competence, interactive technologies.

Аннотация. В данной статье актуализируется значимость музеев в развитии социокультурного пространства. Рассматривается особый виртуальный вид музеев, формирующий современное культурное мышление. Раскрыта значимость виртуального музея в процессе инкультурации обучающихся, а также особенности готовности будущих педагогов к инновационной деятельности с таким видом музея. Анализируется способность виртуальных

музеев включать в свое содержание расширенный информационный ресурс, интегрирующий студентов и педагогов в единое культурно-образовательное сообщество. В основу экспериментального исследования положено определение культурно-образовательной метакомпетентности будущих педагогов, способных к работе с виртуальным музеем.

Abstract. This article highlights the importance of museums in the development of socio-cultural space. A special virtual type of museums that forms modern cultural thinking is considered. The significance of the virtual Museum in the process of inculturation of schoolchildren, as well as the features of the readiness of future teachers to innovate with this type of Museum is revealed. The article analyzes the ability of virtual museums to include in their content an expanded information resource that integrates students and teachers into a single cultural and educational community. The experimental study is based on the definition of cultural and educational metacompetence of future teachers who are able to work with a virtual Museum.

Современная система образования вступила в противоречие со сложившимся в настоящее время пространством культуры. Развивающиеся технические возможности сопровождения образовательной деятельности способствуют ее интеграции в широкое социокультурное пространство. Взаимодействие образовательного учреждения и культурного поля строится на принципах диалога. Как отмечал В.С. Библер, [4] диалог культур и личности способствует актуализации ценностно-смысловой сферы человека. Образовательная среда вуза имеет возможности для использования различных интернет-технологий. Это отличает ее от утилитарно устарелой формы организации обучения, ограниченного аудиторией, где основной диалог ведется учителем и студентами.

Появление новых технических средств в виде Интернета привело к полному изменению архитектоники обучения в вузе. Мир культуры открыт во всех ее проявлениях. Этот мир формирует новое культурное мышление обучающихся и педагогов. Раскроем сущность такого нового мышления. Процесс освоения знаний и формирования представлений о мире характеризуется выделением «нового». Важность состоит в процессе включения этого «нового» в свое личностное культурное образовательное поле. Формирование нового культурного мышления сопровождается отказом от стереотипов и определением собственной ценностной основы. Обозначенная ценностная основа позволяет актуализировать аксиологическое представление о человеке и его назначении в мире. Содержательный компонент образования перестает быть утилитарным и приобретает ориентированность на личность. Такой образовательный процесс опирается на самооценку личности как творца культуры.

Одним из актуальных интернет-средств, влияющих на изменение целей, содержания, методов и результатов вузовского образования, является виртуальный музей. Виртуальный музей представляет собой открытый контент как новую информационную реальность. Виртуальный музей является особой формой представления коллекции экспонатов существующих музеев. Он создает условия в открытом информационном пространстве для приобщения субъектов образовательного процесса к культурным ценностям человечества.

Важно отметить, что музей является инструментом, своеобразным «каналом», вводящим обучающегося в мир культуры. Раскрывая особенности музея в системе культуры, М.С. Каган [6] указывал, что с позиции

информационного подхода музей функционирует как сложноорганизованная информационная система кодировки производства, хранения и трансляции культурной информации. Им отмечается, что кодирование культурной информации в информационной среде осуществляется через множество разнообразных знаковых систем: «Множество языков нужно культуре именно потому, что ее информационное содержание многосторонне богато, и каждый специфический информационный процесс нуждается в адекватных средствах воплощения» [6].

В истории музейного дела, начиная с XIX в., предполагались лишь визуальный или частично-тактильный методы обучения с экспонатами, находящимися в ограниченном пространстве образовательного учреждения. В сегодняшних условиях важен момент открытости и отсутствия ограниченности музейного представления культуры. Виртуальный язык представления культуры в музейной форме представляет собой «такие способы материального закрепления – кодирования – сохранения – трансляции духовной информации», которые создают возможность достичь «адресата не только “здесь” и “сейчас”, но и в любом месте и в любое время» [6]. Музейные экспонаты в виртуальном воплощении соответствуют реальным объектам в цвето-тоновом и объектно-пластическом виде и, с одной стороны, отражают реальную сущность обучения, с другой – представляют воплощение его художественной ценности.

Такая музейная виртуально представленная информация не теряет значимости своего содержания. Каждый музейный объект несет информацию как элемент определенной исторической реальности, выступает как знак, воплощающий определенные культурные ценности и смыслы. Виртуализация обеспечивает контакт субъектов образования с имитацией подлинного объекта культуры. Это создает целостное представление о музейном объекте и позволяет прочувствовать соприкосновение, эффект его ощущения. В виртуальном варианте музейный объект принимает черты подлинного мира, получения реального опыта познания и эмоциональных переживаний.

В такой трактовке визуальный язык виртуального музея в процессе обучения обучающихся обеспечивает системность движения образовательного процесса от конкретного явления к абстрактному осмыслению. При этом стираются границы между музеем как носителем исторического представления деятельности человека и деятельностной стороной ее освоения. Музей в данном случае является инфообъектом. Он предстает как образовательное пространство активного взаимодействия различных субъектов. В такой ситуации система «студент – учитель» увеличивает свои границы. Круг участников культурно-образовательного процесса становится более широким за счет включения в него экскурсоводов, музейных педагогов, коллекционеров, посетителей музеев, объединенных социальными сетями. В таком культурном диалоге информационный аспект обучения дополняется социальными субъектами. Студент предстает как инфосубъект, действующий в открытом контенте.

Виртуальный музей как открытый контент позволяет студенту получать новые сведения, дополняющие базовые знания вузовской программы. Он приводит

к активному обучению, совместной познавательной, досуговой, исследовательской деятельности обучающихся. Это, в свою очередь, наполняет учебный процесс социальной значимостью. В результате виртуальный музей предстает как открытый инфомир, насыщенный программным обеспечением с открытым кодом, открытым доступом, открытым обучением в различных вариантах, а также открытостью публикаций. Открытость имеет главное значение в виртуализации приобщения субъекта образования к музеям как носителям культуры. В таких виртуальных сообществах, как близких, так и находящихся на значительных расстояниях, обеспечивается свободное взаимодействие, свободный доступ к просмотру и ознакомлению с культурными ценностями. Данные вопросы освещаются в работах В. Bonis, J. Stamos, S. Vosinakis, I. Andreou, G. Lepouras, A. Katifori, C. Vassilakis, D. Charitos, S. Styliani, L. Fotis, K. Kostas, P. Petros, C.Y. Chen, B.R. Chang, P.S. Huang.

Таким образом, основная задача настоящего исследования состоит в обосновании значимости и результативности использования виртуального музея в процессе инкультурации обучающихся и готовности будущих педагогов к такому виду инновационной деятельности.

Виртуальное погружение в музейную среду осуществляется в формах и методах, зафиксированных в практике музейного дела, но трансформированных за счет инфокоммуникационных технологий. Используя программное обеспечение Skype, можно прослушать лекцию экскурсовода при имитации присутствия в реальном музее. При этом субъекты образования в бесконтактной форме осваивают программы, которые не являются столь статичными, как в реальном музее, а имеют тенденцию к постоянному обновлению.

Такое обновление отражает способность виртуальных музеев включать в содержание более расширенный информационный ресурс за счет увеличения числа экспонатов через блоги, чаты, форумы, электронную почту посетителей. Современная виртуальная жизнь, в отличие от традиционной, объединяет посетителей из разных регионов страны и мира в целом. Она выполняет интегрирующую функцию объединения студентов и педагогов в образовательные сети сообщества по интересам, расширяя представления о культурном пространстве мира.

Однако в виртуальной среде существует множество программ для самостоятельного изучения отдельных коллекций и даже музеев. Наиболее популярны среди множеств мобильных устройства, обеспечивающие on-line освоение информации в социокультурном пространстве музеев в реальном времени.

Творческое развитие обучающихся проявляется в создании личных виртуальных музеев с коллекциями, наиболее интересными для студента. Вопросы проявления творческого потенциала при посещении виртуального музея освещаются в работах W. Swartout, D. Traum, R. Artstein, D. Noren, A.K. Noor [2], E.A. Edmonds, A. Weakley, L. Candy, M. Fell [1]. Моделируя трехмерное пространство, учащийся создает интерьер для размещения музейных объектов в виде виртуальной экспозиции. Такая коллекция значительно повышает

образовательный потенциал для самообразования обучающихся. Она формирует его индивидуальный образовательный маршрут в процессе обучения.

Виртуальный музей выполняет социализирующую функцию. Он объединяет обучающихся в образовательные сетевые сообщества, где происходит обмен мнениями о коллекциях. В результате этого расширяются культурные представления о содержании музейного мира, даются комментарии и отзывы о личных виртуальных музеях обучающихся.

Творческое развитие обучающихся осуществляется также в процессе подбора и создания электронного контента виртуального музея об истории вуза. К материалам таких музеев следует отнести летопись исторических событий университета, биографии выдающихся педагогов и студентов. Такие музеи имеют высокий воспитательный потенциал и дают начало общению в чатах, блогах, обмену информацией на форумах и посредством электронной почты как студентам, так и педагогам. Обучающиеся работают с программным обеспечением Microsoft Word и Power Point. Такой подход становится частью учебно-воспитательного процесса и сплачивает коллектив студенческих групп.

Такие виртуальные музеи важны для учащихся с ограниченными возможностями здоровья. Это отмечают Т.Е. Максимова [9], О.И. Кокорева, А.В. Прошкина [8], В.В. Булгакова [5], Н.Б. Акоева, Н.Г. Денисов [3], Л.А. Казакова, М.М. Шубович [7]. Через общение в социальных сетях они интегрируются в коллектив, преодолевая барьеры, участвуют в общих музейных делах вуза. Такая виртуальная музейная среда имеет инклюзивные характеристики: доступность, многократность участия в обучении и совместной деятельности, а также удовлетворение в многоразовом просмотре музейного материала.

Виртуальные музеи становятся в настоящее время неотъемлемой частью учебного процесса. Скомпонованные и отредактированные материалы музеев в виртуальной форме применяются учителями в процессе освоения студентами истории, литературы, иностранного языка, художественной деятельности.

Виртуальные музеи позволяют модернизировать процесс обучения и осуществить качественное его обновление посредством использования сети Интернет. Современные ученые Т.Е. Максимова, А.М. Коротков, А.В. Никитин и другие считают, что использование технологии виртуального музея способствует активизации познавательной мотивации обучающихся, формированию когнитивных компетенций и развитию творческих способностей. Т. Сыромятникова, Н.В. Павлова отмечают социализирующую роль музеев [10].

Ведущей формой преобразования учебных занятий является виртуальный тур [9]. Такая форма представляет сочетание нескольких виртуальных панорам в 3D формате. Такие туры привлекают спецификой их содержания: полноэкранным изображением, применением графики, анимации, которые способствуют выделению важных мест в музейных артефактах. Применение анимационных заставок повышает эмоциональную атмосферу восприятия и заинтересованность обучающихся в овладении широким кругом знаний.

Технология виртуального музея сочетается с интерактивными методами обучения. К ним следует отнести выполнение индивидуальных и групповых

проектов. Также учебно-исследовательские проекты включают получение новых знаний в дополнение к учебным программам при изучении отдельных экспонатов музея, разработки экскурсий и др. Актуализация знаний в проектной деятельности происходит за счет углубленного изучения музейного материала, целостного представления о содержании музейных залов. Комбинирование музейных и образовательных технологий способствует повышению заинтересованности в посещении музеев студентами, которые могут быть привлечены к проектам региональных музеев или даже выступить с инициативой по подготовке реальных музейных проектов. Таким образом, виртуальное пространство музеев расширяет реальное образовательное пространство, представляя собой «новую культурную форму инициативного характера, многонациональный комплекс, характеризующийся, прежде всего, присутствием в сети Интернет» [9].

Дополненное за счет виртуальных форм образовательное пространство расширяет проектную деятельность обучающихся за счет постановки актуальных исследовательских задач и овладения новыми учебно-исследовательскими навыками, самостоятельной и практической деятельности. Измененное образовательное пространство стимулирует овладение студентами универсальными компетенциями: информационными, командной работы, коммуникативными и организаторскими. Системный подход в реализации технологии виртуального музея способствует личностному развитию обучающихся и подготовки их к жизни в высокотехнологическом мире.

Однако проблема стоит остро в том аспекте, что как педагог, так и обучающийся для создания и применения технологии виртуального музея в техническом плане должны овладеть инструментами его создания. К таким следует отнести фотографирование Canon Spudline 430 EX, сборки панорам Hugin, Sketchup и др.

Овладение педагогом современными технологическими инструментами создания виртуальных музеев и применения их содержания в учебно-воспитательном процессе возможно на основе музейной педагогики, оформившейся как научная область на стыке музееведения, педагогики и психологии. Овладение педагогом компетенциями в данной области изменяет представления о вузе не только как об образовательном учреждении, формирует взгляд на него как на культурно-воспитывающий центр в социально-культурном пространстве. Музеи как одна из форм культуры во всем разнообразии их форм, в том числе и виртуальные, являются носителями ценностного воплощения в исторических, художественных, технических артефактах.

Осваивая материалы музейных экспозиций, студенты формируют собственный ценностный мир и картину мира в целом. Осваивая технологию виртуального музея, учитель способен к обновлению методических приемов и введению в образовательный процесс таких форм, как виртуальный музей-лаборатория, виртуальный музей-мастерская, -клуб, -театр, -бюро экскурсий, -игротека, -ярмарка. В целом учебный и воспитательный процессы разворачиваются не только в рамке научного знания всего постижения мира, но и культуры. В таком видении происходит формирование у обучающихся собственного бытия,

способности к личностной трансформации, актуализации смысла собственной жизни, «бытия в культуре».

Образовательный процесс приобретает черты личностного культуросозидания, представления себя в культурном пространстве и времени. Виртуальные музеи являются инновационной технологией в образовании, которая продиктована нам временем.

Подводя итог, следует отметить, что использование виртуального музея в образовательном процессе меняет его сущностную составляющую. Культурно-образовательная метакомпетентность будущих педагогов предполагает способность использования виртуального музея как инновационной формы приобщения обучающихся к культуре. Применение технологии виртуального музея в образовательном процессе вуза в настоящее время значительно влияет на содержательно-технологическую его сторону и вызывает потребность пересмотра подготовки педагога к новым технологичным изменениям в создании культурно-образовательной среды для личностного и культурного развития обучающихся. При этом происходит взаимообогащение и взаимопроникновение культурного содержания и образовательной деятельности средствами виртуального музея.

ЛИТЕРАТУРА

1. Edmonds, E.A. et al. The studio as laboratory: combining creative practice and digital technology research [Text] / E.A. Edmonds et al. // *International Journal of Human-Computer Studies*. – 2005. – Т. 63. – №. 4-5. – С. 452–481.
2. Noor, A.K. Potential of virtual worlds for remote space exploration [Text] / A.K. Noor // *Advances in Engineering Software*. – 2010. – Т. 41. – №. 4. – С. 666–673.
3. Акоева, Н.Б. Музей как пространство социальной адаптации людей с ограниченными возможностями здоровья [Электронный ресурс] / Н.Б. Акоева, Н.Г. Денисов // *Культурное наследие России*. – 2017. – №. 2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/muzey-kak-prostranstvo-sotsialnoy-adaptatsii-lyudey-s-ogranichennymi-vozmozhnostyami-zdorovya>
4. Библер, В. От наукоучения – к логике культуры [Электронный ресурс] / В. Библер // *DirectMEDIA*, 1991. URL: <http://padabum.com/d.php?id=105515>
5. Булгакова, В.В. Доступность историко-культурного наследия для людей с ограниченными возможностями здоровья (по данным анкетирования музеев Западной Сибири) [Электронный ресурс] / В.В. Булгакова // *Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики*. – 2015. – № 11-3. – С. 28–32. URL: <http://www.gramota.net/materials/3/2015/11-3/6.html>
6. Каган, М.С. Философия культуры [Электронный ресурс] / М.С. Каган. – СПб.: Петрополис, 1996. 270 с. URL: <http://topuch.ru/uchebnoe-posobie-sankt-peterburg-1996-g/index28.html>
7. Казакова, Л.А. Специфика инклюзивного воспитания детей и подростков с ограниченными возможностями здоровья в современных российских условиях [Электронный ресурс] / Л.А. Казакова, М.М. Шубович // *Современные проблемы науки и образования*. – 2013. – №. 6. – С. 260–260. URL: <http://science-education.ru/ru/article/view?id=10945>
8. Кокорева, О.И. Развитие социального взаимодействия детей с нарушением зрения в виртуальном музейном пространстве [Электронный ресурс] / О.И. Кокорева, А.В. Прошкина // *Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л. Н. Толстого*. – 2015. – № 4(16).

9. Максимова, Т.Е. Виртуальные музеи: анализ термина [Электронный ресурс] / Т.Е. Максимова // Вестник Российского государственного гуманитарного университета – 2014. – № 14. – С. 163–169. URL: <https://cyberleninka.ru/images/logo-name.svg>

10. Сыромятникова, Т. и др. Музей как средство творческого развития личности и социализации обучающихся [Текст] / Т. Сыромятникова и др. // Интеграция науки и образования в XXI веке: психология, педагогика, дефектология. – 2016. – С. 289–295.