

Лузько Евгения Александровна,
преподаватель высшей категории ГБПОУ ЯНАО
«Ноябрьский колледж профессиональных
и информационных технологий»,
председатель методической кафедры 09.00.00
Информатика и вычислительная техника,
г. Ноябрьск

Юлдашев Ринат Фаритович,
преподаватель ГБПОУ ЯНАО
«Ноябрьский колледж профессиональных
и информационных технологий», г. Ноябрьск



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНЫХ МУЗЕЕВ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

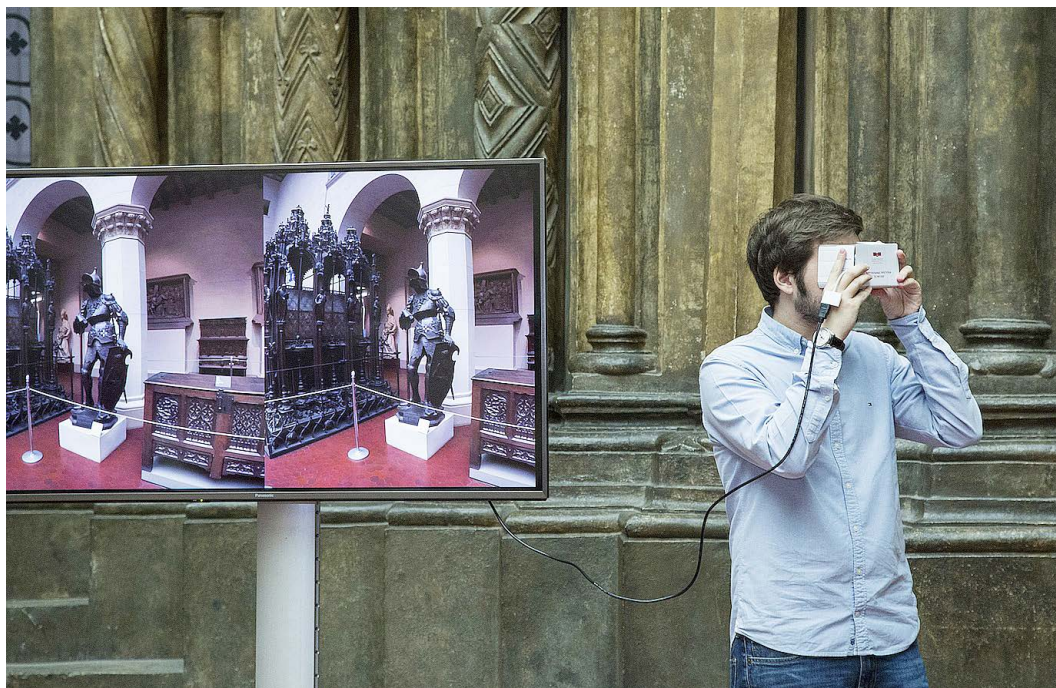
УДК 37.01

В статье говорится о том, что использование виртуальных музеев в образовательной практике способствует обеспечению качественного и уникального обучения студентов. Эта инновационная образовательная технология является эффективным инструментом, способным преобразить процесс обучения и вдохновить обучающихся на новые открытия и достижения. Авторы представили возможности виртуального музея как социокультурного пространства. Определены направления использования материалов виртуального музея в образовательном процессе.

The article states that the use of virtual museums in educational practice helps to ensure high-quality and unique learning for students. This innovative educational technology is an effective tool that can transform the learning process and inspire students to new discoveries and achievements. The authors presented the possibilities of a virtual museum as a sociocultural space. The directions for using virtual museum materials in the educational process are determined.

Ключевые слова: виртуальный музей, виртуальная образовательная среда, образовательный процесс, цифровые технологии.

Key words: virtual museum, virtual educational environment, educational process, digital technologies.



В современном мире цифровые технологии активно внедряются в образовательный процесс. И один из инновационных методов – использование виртуальных музеев. Виртуальный музей – это цифровая платформа, позволяющая пользователям посещать музейные экспозиции не выходя из дома, благодаря 3D-моделям, видеозамкам, аудиогидам и другим интерактивным возможностям. Виртуальные музеи открывают перед нами широкий спектр возможностей – от экскурсий по знаменитым галереям до участия в интерактивных программах. Благодаря технологии виртуализации можно перенестись в другое время и пространство, оценить произведения искусства со всех сторон, узнать больше о художниках и эпохах. Виртуальные музеи демократизируют доступ к культурным ценностям, делая их доступными для всех без ограничений времени и места.

Виртуальные музеи стали неотъемлемой частью современного образовательного процесса, предлагая невероятные возможности для обучения и развития студентов. Они представляют собой инновационную образовательную технологию, позволяющую воссоздавать исторические события, культурные достопримечательности и научные открытия в интерактивной и доступной форме.

Ключевые преимущества виртуальных музеев – глубина и масштабность. Благодаря современным технологиям они позволяют студентам погрузиться в исторические эпохи, провести виртуальную экскурсию по археологическим раскопкам или изучить модели атомов внутри молекулы. Они создают иллюзию присутствия и позволяют обучающимся увидеть и почувствовать физическое присутствие в любой точке времени и пространства. Кроме того, виртуальные музеи стимулируют критическое мышление и развивают исследовательские навыки. Студенты могут самостоятельно посещать выставки, изучать экспонаты. Виртуальные музеи становятся цифровыми классами, где посетители получают не только информацию о произведении искусства или артефакте, но и контекст его создания и значение в культурной среде,

что особенно актуально для студентов, которые могут использовать виртуальные музеи для подготовки к занятиям или проектам. Это повышает уровень активности и вовлеченности обучающихся в процессе обучения, способствуя их саморазвитию и самосовершенствованию.

Виртуальный музей – это цифровая платформа, позволяющая пользователям посещать музейные экспозиции не выходя из дома, благодаря 3D-моделям, видеозамкам, аудиогидам и другим интерактивным возможностям.

Важным аспектом организации образовательного процесса с использованием виртуальных музеев является доступность и гибкость. Студенты могут посещать виртуальные музеи находясь в классе или дома. Это удобно для дистанционного обучения и образования на дому, а также предоставляет возможности для дополнительных исследований и обогащения знаний.

Наконец, виртуальные музеи позволяют создать индивидуализированный подход к обучению. Студенты могут выбирать темы исследования, интерактивные курсы и образовательные программы, соответствующие их интересам и уровню знаний. Это способствует эффективному обучению и повышению результатов. Используя виртуальные музеи в образовательной практике, можно обеспечить качественное и уникальное обучение для студентов. Эта инновационная образовательная технология является эффективным инструментом, способным преобразить про-

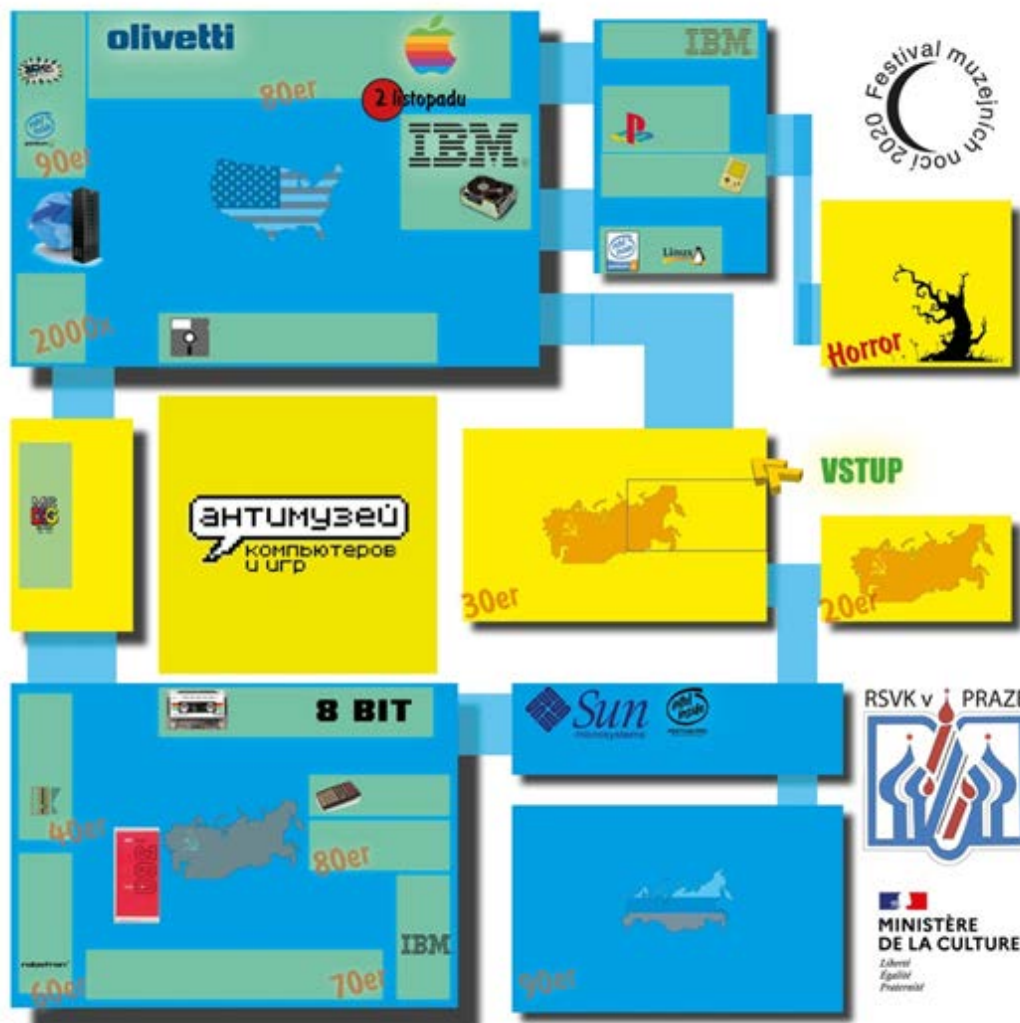


Схема виртуального музея компьютеров и экспозиция Антимузея компьютеров и игр в г. Екатеринбурге

цесс обучения и вдохновить обучающихся на новые открытия и достижения.

История создания виртуальных музеев в сети Интернет насчитывает несколько десятилетий. В начале 1990-х годов, с появлением все более доступного интернета, стали возникать первые попытки создания виртуальных музейных коллекций. Однако тогдашние технические ограничения и отсутствие специализированного программного обеспечения не позволяли достичь высокого уровня реалистичности и вовлеченности. Ситуация изменилась к концу 1990-х годов, когда разработчики получили доступ к новым технологиям, таким как Flash и Java applets. Это позволило создавать сложные интерактивные экспозиции с возможностью приближения и поворота объектов, добавления аудио- и видеоматериалов, а также проведения виртуальных экскурсий. В 2001 году ICANN выделил специальный домен высшего уровня – .museum.

С появлением более быстрого интернета и развитием технологий WebGL и HTML5 в последующие годы возможности для создания виртуальных музейных пространств значительно расширились. Теперь пользователи могут наслаждаться высоким качеством графики и визуализации, а также использовать разнообразные интерактивные функции, такие как 3D-моделирование и виртуальная реальность.

Один из самых известных – парижский Лувр. Сайт Лувра – один из первых музейных сайтов. Он появился в виртуальном пространстве еще в июне 1995 года. Следует отметить удобную структуру сайта: список всех коллекций размещен на одной странице, можно выбрать вид коллекции и получить фото экспонатов и их краткое описание. А виртуальный путеводитель по Лувру обновляется в зависимости от сезона. Он знакомит онлайн-посетителей с выставками и планируемыми экскурсиями.

Сегодня существуют десятки тысяч виртуальных музеев по всему миру, предлагающих посетителям уникальное музейное пространство без необходимости физического присутствия.

Прототипы реальных музеев являются одним из наиболее интересных и популярных аспектов развития виртуальных музеев в сети Интернет. Эти прототипы создаются на основе существующих физических музейных коллекций, предоставляя пользователям возможность ознакомиться с экспонатами и выставками.

Одной из основных задач прототипов реальных музеев является сохранение культурного наследия и доступность его для всех людей. Виртуальные музеи позволяют расширить границы физических заведений и предоставить доступ к ним без ограничений времени или географии. Благодаря этому пользователи со всего мира

могут увидеть и изучить уникальные экспонаты, которые раньше были доступны только посетителям конкретного места.

Все крупнейшие музеи мира имеют свою виртуальную копию в мировой сети: Лувр, Эрмитаж, Британский музей, Третьяковская галерея, Метрополитен-музей, галерея Уффици и др. К примеру, в 2020 году виртуальный музей Эрмитажа посетило более 10 миллионов человек. Аналогичная картина наблюдается и в других музеях страны. Это не случайно, поскольку виртуальные музеи являются экономически выгодными и легкодоступными (вследствие информатизации) музейными ресурсами. Другой важной функцией прототипов реальных музеев является образовательный аспект. Пользователи имеют возможность получить информацию о каждом экспонате, его истории и значении. Также виртуальные музеи часто предлагают интерактивные образовательные программы, которые помогают углубить знания и понимание о культуре, искусстве и истории.

Некоторые виртуальные музеи используют специальные технологии для создания трехмерных моделей экспонатов с высокой степенью детализации, что позволяет сохранить информацию о них на случай физической потери или разрушения.

В интернете можно найти виртуальные музеи с редкой и необычной тематикой. Путешествуя по просторам интернета, можно наткнуться на такие музеи: «Реалии стран победившего социализма», «Музей родовой травмы», «Музей радио и телевидения», «Музей спичечных этикеток (филуминистики)», «Музей Симона Петлюры», «Музей Coca-Cola», «Музей палехской миниатюры», «Виртуальный музей находок», «Виртуальный музей мошенничества» и так далее.

В мире существует множество виртуальных музеев, посвященных истории развития компьютерной техники и информационных технологий. Например, крупнейший в мире компьютерный музей в Германии Падерборн, Национальный музей компьютеризации в Блетчли-парке в Великобритании, Антимузей компьютеров и игр в Екатеринбургe и т. д.

Наряду с этим виртуальные музеи становятся все более интерактивными и адаптированными под потребности пользователей. Многие из них предлагают различ-

ные форматы презентаций, видеоэкскурсии с гидами и даже виртуальные реплики экспонатов. Пользователи могут также делиться своими впечатлениями о посещении виртуального музея в социальных сетях, что способствует его популяризации.

В заключение можно отметить, что развитие виртуальных музеев в сети Интернет является неотъемлемой частью современной культурной среды. Они представляют собой уникальную возможность для людей со всего мира познакомиться с историческими, художественными и культурными ценностями без необходимости физического посещения музея.

Без сомнения, развитие виртуальных музеев продолжится и в будущем. С учетом быстрого развития технологий интернета ожидается еще более реалистичный опыт посещения виртуальных экспозиций, возможность использования дополненной и смешанной реальности, а также расширение коллекций, доступных для онлайн-просмотра. Виртуальные музеи становятся все более важным элементом культурного и образовательного пространства, предоставляя возможности для широкой аудитории насладиться искусством и научными открытиями.

Использование виртуальных музеев в системе среднего профессионального образования открывает новые возможности для обучения и позволяет студентам более эффективно и увлекательно получать знания. Этот инновационный подход к образованию способствует развитию креативного мышления, исследовательских навыков и повышению мотивации обучающихся.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Антимузей компьютеров и игр. Режим доступа: <https://cyber-museum.ru/vr-tour-start/>. Дата обращения 25.01.2024.
2. Виртуальные прогулки. Портал «Культура.РФ». Режим доступа: <https://www.culture.ru/s/virtualnye-progulki/>. Дата обращения 25.01.2024.
3. Трансляции Эрмитажа на разных языках [электронный ресурс] // Информационное агентство ТАСС. Режим доступа: <https://tass.ru/kultura/8155277/>. Дата обращения 16.02.2024.