

Коваленко Олександр Вікторович,

кандидат педагогічних наук, доцент

Сумського державного педагогічного університету імені А. С. Макаренка

olexkovalenko@ukr.net

ВІРТУАЛЬНИЙ МУЗЕЙ ЯК ОСВІТНЯ ТЕХНОЛОГІЯ

Музей розглядається як освітня технологія, що має педагогічний потенціал. Автор, спираючись на підхід Міжнародної ради музеїв, демонструє взаємозалежність цих двох соціокультурних феноменів. Доведено, що створюючи простір для розваг, соціалізації та релаксації, віртуальний музей пропонує низку культурно-освітніх послуг, які сприяють розвитку школярів. Окремо проаналізовано дотичні аспекти: спеціальні освітні портали та віртуальні платформи. Підкреслено, що інтерактивний підхід обумовлений використанням різноманітних елементів, які сприяють розширенню інтересу користувача до освітнього процесу та стимулює пізнавальну діяльність. Серед такого програмного забезпечення відносяться: ігри, виставки дитячих художніх робіт, можливість створення колажів. Автор підсумовує, що використання нових музейних технологій сприяє адаптації музеїв до соціокультурних викликів XXI століття, зокрема залучає в процес інтенсивної інформаційної діяльності. Водночас дає змогу втілити основні функції музею, зосередившись на важливій освітній ролі. Перспективність музею як освітньої технології також обумовлено його можливим розглядом як зручного адаптивного ресурсу щодо соціалізації людей з обмеженими можливостями.

Ключові слова: віртуальний музей, освіта, освітня технологія, віртуальна платформа, інклюзивна освіта.

A VIRTUAL MUSEUM AS AN EDUCATIONAL TECHNOLOGY

The museum is regarded as an educational technology that has pedagogical potential. By relying on the approach of the International Council of Museums, the author demonstrates the interdependence of these two socio-cultural phenomena. It has been justified that creating a space for entertainment, socialization and relaxation, the virtual museum offers a range of cultural and educational services that contribute to the development of students. Related aspects – specific educational platforms and virtual platforms – have been analyzed separately. It is emphasized that the interactive approach is driven by the use of various elements that help increase user interest in the educational process and stimulate cognitive activity. That sort of software comprises games, exhibitions of children's art works, and an option for creating collages. The author concludes that the use of innovative museum technologies facilitates the adaptation of museums to the socio-cultural challenges of the 21st century and engages in the process of intensive information activities. At the same time, it allows realizing the core functions of the museum by focusing on a crucial educational role. The promising outlook of the museum as an educational technology is also conditioned by its possible consideration as a convenient adaptive resource for the socialization of people with disabilities.

Key words: virtual museum, education, educational technology, virtual platform, inclusive education.

Говорячи про віртуальний музей, ми маємо на увазі як його феноменологічну модель (музей як самостійний вид), так й одночасно як про технологію. В яких соціальних сферах ця технологія дала та продовжує давати свої результати? Елементи віртуального музею (або віртуальності) виявилися найбільш популярними в таких сферах, як освіта та туризм.

За даними Міжнародної ради музеїв (ICOM), музейні центри та власне музеї зазвичай є некомерційними організаціями й знаходяться на службі у суспільства, сприяючи їхньому розвитку [3]. Суспільство очікує, що створення, широке поширення інформаційних послуг

забезпечить якісну освіту для всіх, в будь-якому місці, в будь-який час, поліпшить взаєморозуміння між людьми різних країн, а також новий підхід до світової культури.

Освіта – одна з перспективних галузей застосування технологій не тільки в сьогоденні, але і майбутньому. Широке поширення в останні роки отримала музейна педагогіка – той сектор додаткової освіти, де віртуальним технологіям приділяється велика увага. Включення їх в програми навчання, за словами сучасних науковців, відбилося на розширенні музейної аудиторії, активізації освітянського компонента в роботі музеїв, на зростанні уваги

до музейної педагогіки як міждисциплінарної галузі знання [1]. Музейні комплекси розширили стандартний набір освітніх інститутів і, по суті, перетворилися на ефективно працюючі майданчики додаткової освіти. Це сталося завдяки співробітництву між освітніми та культурними установами.

У чому інноваційність віртуального музею як освітньої технології? Перш за все, в тому, що віртуальний музей встановлює спеціалізоване контрольоване освітнє середовище, яке дозволяє проводити дослідження. У цьому новому віртуальному середовищі відвідувач може вільно вибирати свій власний шлях отримання знання, розбиратися в суперечливих міркуваннях і формувати власний досвід. Маючи на увазі установку на індивідуальну траєкторію освіти, віртуальні музеї функціонують як місця неформального навчання. Участь в цьому процесі в більшості випадків є добровільним і спонтанним, має особистий характер, який має відношення до ступеня внутрішньої або зовнішньої мотивації.

Віртуальний музей прагне здаватися доброзичливим і гостинним для всіх відвідувачів, створюючи простір для розваг, соціалізації та релаксації – часто за участю нових цифрових технологій. Він пропонує широкий спектр послуг: історичну та логістичну інформацію для дітей, пошук в базі даних своїх колекцій з використанням таких ключових слів, як імена художників, назву роботи, стилі та художній жанр. Всі ці моменти присутні в музеях державного значення.

Багато онлайн-музеїв мають спеціальні освітні портали, де зв'язок встановлюється за допомогою віртуального інтерфейсу, призначеного для залучення аудиторії до вивчення матеріалу таким чином, щоб сприяти більш глибокому сприйняттю та розумінню. Освітні портали – це цифрова практика, пропонує багато музеями. Ці сайти є не просто секції в головному сайті музею, а швидше за все, окремим інтернет-простором, що пропонує інтерактивні елементи (ігри, виставки дитячих художніх робіт, створення колажів).

Ігри, як і будь-яка інша інтерактивність, широко поширені в педагогіці. Сайти великих музеїв нерідко використовують ігрові програми на своїх порталах, оптимізуючи через інтерактивність пізнавальний інтерес

відвідувача. В такому ігровому контексті він (відвідувач) перетворюється у зацікавленого користувача.

Деякі віртуальні музеї пішли далі й створили окремий освітній портал за допомогою яскравого та динамічного візуального інтерфейсу для дітей, який повинен зацікавлювати та мотивувати учнів. Найчастіше візуальний інтерфейс побудований у вигляді пригоди-подорожі по інтерактивній мапі. Пересуватись по віртуальному музею, можна не тільки поодиночці, але і з віртуальним персонажем.

Віртуальна платформа – це унікальна освітнє середовище для навчання школярів не тільки в гуманітарній сфері, але і в природничо-науковому середовищі. У багатьох краєзнавчих та історичних музеїв є свої портали, які дають можливість побачити цифрові колекції за допомогою віртуального туру з детальним переглядом деяких з них, включаючи виставкові проекти та науково-дослідні роботи в галузі вивчення археологічних пам'яток, самих наукових співробітників музею. Очевидним результатом використання такої технології слід вважати народження наукової спільноти, що виникає на базі віртуального музею [2, с. 58].

Як було сказано вище, за допомогою візуального інтерфейсу, призначеного для залучення аудиторії до вивчення шарів інформації, можливо більш глибоке розуміння і засвоєння наукової інформації. Наприклад, Віртуальний музей молекул і мінералів, що являє собою веб-ресурс з інтерактивними 3-D дослідними молекулярними моделями. Яку перевагу дає така віртуальна технологія? Користувач може створювати, повертати, збільшувати і виділяти частини моделі молекули або мінералу які його цікавлять. Завдяки зрозумілому візуальному інтерфейсу освітні можливості значно підвищуються. Віртуальні музеї природничої спрямованості сьогодні цілком доступні для студентів, викладачів, дослідників.

Підсумовуючи вищевикладене, можна зробити висновок, що нові музейні технології, по-перше, адаптують музеї до насиченої інформаційної діяльності, що охоплює багато видів діяльності людини; по-друге, дозволяють по-новому реалізувати базові функції музею та розкрити його роль у сфері освіти. Перспективи розвитку віртуального музею визначаються рухом всієї системи освіти до онлайн

курсів, які заявлені як пріоритетні на рівні держави. Чи ефективний цей шлях модернізації? – питання дискусійне. Але, в будь-якому випадку, віртуальний музей може виступити креативним засобом в кластері науково-освітніх та просвітницьких лекцій.

Як перспектива розвитку теми нашого дослідження слід також відзначити, що віртуальний музей буде потрібний як зручний адаптивний ресурс в аспекті соціалізації людей з обмеженими можливостями, що дасть імпульс до вивчення феномена в інклюзивній освіті.

Список використаних джерел:

1. Гайда Л.А. Музейна педагогіка: пошук оптимальної моделі. *Методологічні засади історичної освіти в контексті профілізації старшої школи* : матеріали Всеукраїнської науково-методичної конференції (Кіровоград, 21–22 жовтня 2010 р.). Кіровоград : Видавництво КОШПО імені Василя Сухомлинського, 2012. С. 243–249.

2. Якубовський В.І. Музеєзнавство: навчальний посібник. Кам'янець-Подільський : ПП Мошак М.І., 2010. 352 с.

3. Poster M. Visual studies as medias studies. *Journal of Visual Culture*. 2016. Vol. 1. Issue 1. P. 67–70.