

провозглашения БССР. С заявленной тематикой связаны произведения белорусских студентов ВХУТЕМАСа, членов Московского филиала Ассоциации – полотно И.О. Ахремчика «Подписание манифеста провозглашения БССР», работы Л. Зевина, В. Руцая, Р. Семашкевича и др.; студентов Академии художеств, членов Ленинградского филиала – картины революционной тематики А. Булычева, З. Мирингофа, Н. Пашкевича. В ряду ученических работ БГХТ также представлена исторический и революционный жанр. [3].

Заключение. Всебелорусская ассоциация художников, возникающая в ходе консолидации творческих сил, стала предтечей создания творческого Союза художников БССР с установкой на решение идеологических задач. Одной из форм решения этих задач стал государственный заказ. Задача консолидации была главной в организации ВХВ. Особенно заметны стали перемены в ходе организации и проведения 4-й и 5-й ВХВ (1931, 1932 гг.) [4, 5]. В условиях смены общественных условий еще одним промежуточным звеном стала РОМБ (Революционная организация художников Беларуси), один из местных ее филиалов создан в Витебске. Экспозиции ВХВ характеризуются направленностью на решение практических задач.

Выставка эскизных работ к VI ВХВ, организованная Союзом художников БССР в ноябре 1935 г., так и не дала старта намеченному новому экспозиционному проекту. В новых условиях изменились формы работы творческого союза [7, 8].

1. Каталог 1-й Всебелорусской мастацкай выстаўкі. – Мінск., 1925. – 45 с.
2. Каталог 2-й Всебелорусской мастацкай выстаўкі. (Уступны артыкул «Ад выставачнага камітэту»). – Мінск, 1927. – 29 с.
3. Каталог трэцяе Усебелорускае мастацкае выстаўкі ў Менску – 1929. – Мінск, 1929. – 31 с.
4. Чацвёртая Усебелоруская мастацкая выстаўка, прысвечаная трэцяму рашаючаму году пяцігодкі. – Мінск, 1931. – 21 с.
5. V Усебелоруская мастацкая выстаўка. Малярства, скульптура, графіка, масавае самадзейнае мастацтва. – Мінск, 1932. – 24 с.
6. І рай і боль на Песеннай Зямлі... Беларусь вачыма мастакоў 1920–1930-х гадоў. Альбом / Уклад. Н.В. Мартынава. – Мінск: Беларуская Энцыклапедыя, 2020. – 207 с.
7. Подготовка к Всебелорусской выставке работ художников. – «Рабочий». – 1935. – 30 мая.
8. Художники Витебска готовятся к всебелорусской выставке. – «Рабочий». – 1935. – 23 сентября.

ВНЕДРЕНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ И ГЕЙМИФИКАЦИИ В ПРЕПОДАВАНИЕ ИСТОРИИ И ТЕОРИИ ИСКУССТВ

*А.Д. Лоллини
Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова*

Использование виртуальной реальности (VR) в преподавании в ВУЗах стран СНГ по-прежнему является маргинальным явлением по сравнению с другими европейскими и неевропейскими странами. Причины этой задержки имеют как экономический характер (стоимость оборудования считается слишком высокой), так и педагогический характер. Первый - это скорее предлог, чем проблема, учитывая, что существует широкий спектр продуктов, предназначенных как для использования, так и для создания VR-сред, совместимых с экономическими возможностями каждого типа пользователей. Второй вместо этого включает в себя саму концепцию обучения. На данном этапе развития образования предпочтение отдается последовательным и структурированным формам мышления, типичным для мира, сосредоточенного на книге, в отличие от целостных и глобальных модальностей мышления, индуцируемых у студентов средствами массовой информации и цифровой вселенной.

Цель данного исследования показать необходимость интеграции новейших технологий в образование для улучшения внутренних показателей и качества современного образования.

Материал и методы. Материалом для статьи послужили исследования отечественных и зарубежных ученых, посвященные внедрению виртуальной реальности и геймификации в образовательную среду. В основе статьи лежит описательно-аналитический метод исследования.

Результаты и их обсуждение. Виртуальная реальность и геймификация, применяемые к обучению, выражаются в методиках обучения на основе запросов или основанных на задачах, которые базируются на конструктивистских педагогических теориях, объединенных использованием проблемной ситуации и исследованиях в качестве фундаментального инструмента обучения. Однако есть две другие характеристики виртуальной реальности, которые делают ее полезным дидактическим посредником: образное измерение и ее "демократический" характер.

Первый связан с самим определением «виртуальной реальности», оксюморон лишь на первый взгляд. Виртуальное - это то, чего не существует на самом деле, но если посмотреть на латинское происхождение слова «виртуальный», то это «виртуус», и среди многих есть значение «внутреннее качество, характер человека», то есть, с помощью которого средневековая философия перевела аристотелевскую идею «власти». Таким образом, виртуальное - это то, чем оно не является лишь на данный момент, гипотетически возможно и признается, и со временем трансформируется во что-то реальное. Человек всегда понимал виртуальное как связанное с реальным, начиная с изображений пещер Ласко, прохождение через загробную жизнь в Божественной комедии, и заканчивая «провидческими» рисунками Леонардо да Винчи. Эта способность делать актуальным то, что существует только в сфере возможностей, есть не что иное, как способность делать прогнозы, принимать решения, предполагать определенные модели поведения и проверять их эффективность [2]. «Демократическое» измерение VR: виртуальный опыт доступен каждому, независимо от пола, расы, экономических или социальных условий.

Построение учебных ситуаций, усиленных виртуальной реальностью, предполагает активное преподавание, которое оставляет место для главного героя и творчества учащихся, оставляя задачу структурирования методологической и концептуальной основы за преподавателем. Задача при разработке модели урока, усиленной использованием виртуальной реальности, заключается в том, чтобы объединить погружение в среду виртуальной реальности с логической строгостью проблемно-ориентированного обучения.

Подробно рассмотрим этапы эксплуатации:

1. Вызов: Преподаватель предлагает тему занятия через опыт виртуальной реальности - это может быть трехмерное моделирование научного эксперимента, виртуальный, исторический или географический тур, фильм виртуальной реальности и т. д. - который обладает характеристиками погружения и способен вызывать эмоциональную вовлеченность, но, прежде всего, он создает проблему, запускает вызов, поднимает вопрос, на котором следует строить путь обучения. Благодаря погружению предлагаемая ситуация становится значительным стимулом даже для учащегося, который никогда о ней не слышал.

2. Исследование: учащиеся в небольших группах совместно ищут информацию, методы, идеи в различных источниках, которые помогут им дать ответ на вопросы или на проблему, поставленную фазой вызова. На этом втором этапе очень важно умение просеивать и анализировать надежность источников, которые преподаватель должен развивать в учащихся посредством наставничества. Затем найденные решения должны быть обсуждены и оценены в момент конфронтации со всей группой, из которой должны появиться гипотезы, которые будут разделять следующую фазу.

3. Разработка: Это творческая фаза работы, в которой учащиеся могут выразить все свое творчество, свои изобретательские способности посредством создания виртуального артефакта в модальности по своему выбору. Так называемый «артефакт» может состоять из виртуального тура, 3D-моделирования сценарной среды исторического или текущего события, создания VR-фильма, создания виртуального музея и т. д.

4. Диалог: Это физическая или виртуальная фаза презентации работы учащихся, в которой важным аспектом является метакогнитивная рефлексия, реконструкция модальностей и этапов, с помощью которых были разработаны знания и развиты навыки. Будет важно, чтобы преподаватель задавал такие вопросы, как «Как вы пришли к этим выводам?», «Как вы сделали...?», «Почему вы сказали это...?», которые помогают выявить у обучающихся способность систематически переосмысливать свои действия и оценивать их эффективность по отношению к поставленной цели. Именно через слово, объяснение другому обучающемуся и преподавателю, процесс обучения становится осознанным и, следовательно, развивает способность передавать и использовать то, что было изучено, в других предметах.

5. Анализ и оценка: Последний момент - это обмен и оценка продуктами. В целях совместного обучения важно, чтобы учащиеся и преподаватели разделяли как разработку критериев оценки, так и сам акт оценки, и, прежде всего, уделяли больше внимания оригинальности, эффективности и творчеству того, что создается, чем недостаткам или дефектам, так что даже ошибка становится возможностью для будущего обучения, а не стигматизацией.

Заключение. Учреждения образования не могут игнорировать языки, которые учащиеся используют в своей повседневной жизни, а также виртуальные и игровые контексты, в которых

они проводят свое время, и должны предоставлять им даже больше, чем контент для изучения, «опыт», чтобы жить и размышлять. Иммерсивное измерение, которое включает в себя видеоигра или виртуальная реальность, в основном затрагивает эмоциональную сферу тех, кто ее использует, определяя высоко мотивирующие формы активного участия. Задача внедрения виртуальной реальности и геймификации в студенческие группы состоит в том, чтобы использовать мотивацию, чтобы вызвать рефлексию, задействовать интеллект, чтобы прийти к критическому переосмыслению самого опыта. Игровое обучение, с виртуальной реальностью или без нее, имеет свойства, способные модифицировать модель передачи информации, в которой преподаватель находится в центре учебного процесса, а обучающиеся - пассивные наблюдатели, превращая последних в активных протагонистов своего обучения, строителей своих знаний в контексте сотрудничества и взаимодействия с преподавателем.

Использование виртуальной реальности в преподавании всемирной истории и истории искусств оказывается очень эффективным, поскольку она превращает факты в опыт. Следовательно, если процесс обучения мыслится как творческий путь и деятельность по решению проблем, то использование виртуальной реальности в учебной деятельности можно рассматривать как логический прогресс в сфере образования.

1. Лоллини, А.Д. Создание виртуального интерактивного музея в целях популяризации изобразительного искусства Беларуси / А. Д. Лоллини; науч. рук. А.Г. Шимелевич // XV Машеровские чтения: материалы междунар. науч.-практ. конф. студентов, аспирантов и молодых ученых, Витебск, 22 октября 2021 г.: в 2 т. – Витебск: ВГУ имени П. М. Машерова, 2021. – Т. 1. – С. 280–282.

2. Gee, J.P. Как в видеоигре. Преподавание и обучение в цифровой школе / J.P. Gee // под редакцией P.C. Rivoltella, Милан, Италия – 2013. – С. 8, 64.

PUBLIC RELATIONS В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ КУЛЬТУРНОЙ ИНСТИТУЦИИ

А.Ю. Папроцкая

Витебск, Витебский областной краеведческий музей

В современном музейном пространстве особенно важными являются повышение статуса и престижа организации, формирование положительного имиджа музея, установление активной коммуникации с широкой общественностью, вовлечение аудитории в культурное взаимодействие, создание долговременных и продуктивных отношений с целевыми сегментами и социальными институтами с помощью различных инструментов продвижения. Сейчас музею требуется эффективный и современный инструментарий, позволяющий формировать сильный и известный бренд. Таким инструментом продвижения является Public Relations (связи с общественностью).

Цель исследования: проанализировать понятие Public Relations (PR, связи с общественностью) в музейной деятельности, обозначить значение PR-стратегии музея и инструментов ее реализации.

Материал и методы. Материалом для данного исследования послужил опыт практической деятельности крупных музеев мира. Использован комплекс методов, среди которых центральное место занимают сравнительно-сопоставительный, аналитический, междисциплинарный подход.

Результаты и их обсуждение. Современный музей как социокультурный институт стоит перед серьезным выбором: стремительно развиваться, улавливая и во многом предугадывая направление культурных, социальных и экономических изменений, или стать безмолвным собранием артефактов. Музей, не развивающийся вместе с обществом, выпадает из круга коммуникационных отношений, он не сможет быть услышан, вследствие чего не имеет возможности исполнить свою миссию и возложенные на него функции.

Последние десятилетия музеи, следуя за мировой музейной практикой, трансформируются из хранилища коллекций в масштабные культурные центры, которые все активнее ориентируются на потребности, интересы и запросы посетителей. Современный музей стал претендовать на ведущую роль в культурной жизни региона: транслировать и создавать бренды, устраивать акции и мероприятия, реализовывать проекты, повышающие культурный имидж города или области [1]. Зачастую для развития информационно-культурной и туристической значимости