

ВИРТУАЛЬНЫЙ МУЗЕЙ, МУЗЕЙНАЯ КОМНАТА: ВОЗМОЖНОСТИ, ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ, ПЕРСПЕКТИВЫ



**Кондратович
Александр
Борисович,**
*начальник отдела
по поддержке и
развитию педаго-
гических инициа-
тив государствен-
ного учреждения*

*дополнительного образования
взрослых «Витебский областной
институт развития образования»*



**Марчик Тамара
Петровна,**
*методист отдела
по поддержке и
развитию
педагогических
инициатив
государственного
учреждения*

*дополнительного образования
взрослых «Витебский областной
институт развития образования»*

ВИРТУАЛЬНЫЙ МУЗЕЙ КАК ФОРМА МУЗЕЙНОЙ РАБОТЫ

В статье раскрываются особенности виртуального музея, его образовательные возможности и перспективы, технология его создания и содержательного наполнения в учреждении образования.

Современная педагогика рассматривает музей как наиболее целостную и зримую модель культуры. Ее освоение способно дать учащимся не только информацию о культуре, но и первый опыт существования в многообразном и многомерном пространстве культуры.

Бурное развитие информационных технологий и их широкое использование во всех областях человеческой деятельности привело к изменению и модификации привычных реалий при их отражении в виртуальном пространстве, поэтому назрела необходимость переосмыслить основные принципы функционирования школьного музея, использовать в учреждении образования новые формы музейной работы.

Примером новых форм музейной работы могут служить появившиеся и стремительно развивающиеся в сети Интернет **виртуальные музеи**.

По ключевым словам «виртуальный музей» любая поисковая система в сети Интернет выдаст множество сайтов, где эти слова используются. Анализ подходов к определению понятия виртуальный музей показывает, что существуют два типа виртуальных музеев.

Первый тип виртуальных музеев (веб-сайт-музей) – тип веб-сайта, оптимизированный для экспозиции музейных материалов. Представлен-

ные материалы могут быть из самых различных областей: от предметов искусства и исторических артефактов до виртуальных коллекций и фамильных реликвий. Иными словами, виртуальный музей данного типа – это сайт реального музея.

Второй тип виртуальных музеев – собственно виртуальный музей, особенность которого заключается в том, что такого музея (в отличие от реального) физически не существует.

В чем же заключаются сходства и различия виртуального и реального музеев?

Сходства реального и виртуального музеев связано с тем, что последний основан на реальных экспонатах и его структурной организации: экспонаты, выставки, экспозиции, запасники, каталоги и т.д. Таким образом, в чем-то прообразом для виртуального музея служит реальный музей.

При формировании виртуального музея его создатель привносит что-то свое, планирует собственную структуру музея. Причем каждый организатор виртуального музея выбирает ту структуру, которая кажется ему наиболее удобной и наглядной.

При сходстве виртуального и реального музеев виртуальный музей выходит за рамки тради-

ционного представления о реальном музее с его постоянной экспозицией и временными выставками. Выставки виртуального музея постоянны лишь в своем развитии, время их работы может длиться годами, а их количество связано лишь с новыми идеями и проектами.

Реальный музей размещает в сети Интернет справочную информацию о работе музея, анонсы временных выставок, обзор основных разделов музея. Его задача – заинтересовать человека через Интернет в реальном посещении музея.

Виртуальный музей размещает в Интернете собственно экспозицию музея и собственно выставки. Его задача – показать посетителю виртуального музея здесь и сейчас то, что в другом месте (реальном или виртуальном) он увидеть не сможет.

Виртуальные музеи за счет применения интернет-технологий предлагают решение таких традиционных музейных проблем, как хранение, безопасность, обеспечение широкого, быстрого и легкого доступа к экспонатам. В отличие от простых коллекций фотографий, виртуальный музей характеризуется такими возможностями, как наличие виртуального тура и расширенные поисковые возможности для нахождения и классификации экспонатов.

Первые музеи в виде веб-сайтов стали появляться в сети Интернет в 1991 году. Сначала виртуальные музеи были сайтами реальных музеев, но вскоре стали появляться и персональные веб-сайт-музеи. Логика проста: если дом может стать домом-музеем, то домашняя страница может стать страницей-музеем. Первый персональный веб-сайт-музей, назвавший себя таковым, появился в 1994 году. В том же году французским студентом Николя Пьошем был открыт «онлайн-Лувр» и сразу же был отмечен как «сайт года» в номинации «За лучшее использование мультимедиа». Виртуальный музей Канады объединяет коллекции более 2500 канадских музеев, Европейский виртуальный музей – намного беднее и охватывает лишь доисторический период Европы.

В 2001 году ICANN выделил специальный домен высшего уровня – .museum.

Какова же технология создания виртуального музея? Какие можно выделить этапы его создания?

Приступая к созданию виртуального музея, следует продумать его структуру, найти интернет-пространство, на котором будет размещен виртуальный музей, создать актив музея, разработать технологии создания виртуальных экскурсий, актуализировать виртуальный музей с

интерактивных средств общения (форумы, чаты), постоянно поддерживать виртуальный музей в рабочем состоянии.

Исходя из данного алгоритма действий при создании виртуального музея первого типа условно можно выделить три этапа. Рассмотрим их более подробно.

1. Подготовительный этап

Приступая к созданию современного виртуального музея, прежде всего, необходимо определиться с темой, то есть четко себе представить, какие материалы будут располагаться на его страницах, а также составить план будущего сайта, на котором будет размещена экспозиция. Это могут быть виртуальные литературные, краеведческие музеи и др.

На данном этапе осуществляется сбор, систематизация экспонатов, информации о них. Большое внимание уделяется освоению программного обеспечения, которое может использоваться при создании виртуального музея. В качестве программного обеспечения могут использоваться следующие компьютерные программы:

- PtGui – компьютерная программа для создания панорамных фотоснимков.
- Microsoft imagecompositeeditor – программа для склеивания фотографий в панораму. Полученное изображение можно сохранить в различных форматах (от обычных JPEG и TIFF до специальных HD View или Silverlight Deep Zoom).
- Pano2VR – инструмент для конвертирования готовых панорам в формат Quicktime VR (QTVR) или MacromediaFlash 8/9/10 с одновременным формированием.
- AUTOPANOGIGA – программа для склеивания нескольких изображений (фотографий, картинок, скриншотов и пр.) в одно цельное.
- ADOBE PHOTOSHOP – многофункциональный графический редактор, работает с растровыми изображениями.

2. Технологический этап

На технологическом этапе создается шаблон интерфейса (вайрфрейма); фотоснимки музейных экспозиций. Осуществляется работа с растровыми изображениями; склеивание изображений, получение панорамных фотоснимков; конвертирование готовых панорам.

Примером виртуального музея может быть проект «**Виртуальный тур по музеям Глубоччины**», созданный учеником 8 класса ГУО «Глубокская районная гимназия» Владиславом Ловцевичем под руководством учителя информатики Романчук Лидии Анатольевны (<http://virturlubokoe.ucoz.ru/>).

Данный проект вошел в 10 лучших разработок республиканского молодежного проекта БРСМ «100 идей для Беларуси» 2013 года. На страницах этого виртуального музея пользователю продемонстрированы материалы в удобном и наглядном формате о музеях Глубокского края. Информация представлена в различных форматах: 3D панорама, презентация, флеш-книга, фотографии.

3. Заключительный этап

На заключительном этапе осуществляется:

- выбор имени сайта (в приведенном примере virturclubokoe.ucoz.ru);
- определение паролей для входа с правами администратора;
- выбор шаблона сайта из числа представленных хостингом;
- внесение информации «Главной страницы» (загрузка фотоиллюстраций и др.);
- формирование разделов сайта;
- размещение виртуального тура на сайте (<http://virturclubokoe.ucoz.ru/>).

В качестве сайтов можно выбрать бесплатные сайты, сайты учреждений образования или популярные в настоящее время Google-сайты.

Компания Google уже давно работает с различными музеями по всему миру, помогая им внедрять новые технологии. Однако ранее это было двустороннее партнерство между конкретным (как правило, крупным и значимым) музеем и Google Cultural Institute. Теперь интернет-гигант запустил уникальную площадку для всех пользователей: больших и маленьких галерей, музеев, архивов и даже отдельных творческих людей. Такую возможность могут использовать и учреждения образования, которые на базе Google Open Gallery могут создать свои виртуальные музеи любых типов. Например, собственно виртуальные музеи, включающие выставки не только фотографий и других графических объектов, но также аудио- и видеофайлы.

Главный мировой поисковик разработал богатую систему фильтров для быстрого поиска нужного объекта. «Посетители легко найдут ваши экспонаты. Неважно, сколько их у вас – 30 или 30000», – заявляют создатели.

Готовую экспозицию можно разместить как на уже готовом сайте, что может быть полезно для независимых художников или фотографов, имеющих личные страницы в Интернете, так и создать новый, вновь воспользовавшись помощью Google и доменом [/culturalspot.org](http://culturalspot.org). Все услуги предоставляются бесплатно.

Руководители школьных музеев и музейных комнат, впервые создающие виртуальный музей и желающие воспользоваться платформой Google Open Gallery, могут воспользоваться подробными инструкциями, расположенными на сайте. Данный сайт функционирует на различных языках, включая русский, что облегчает пользование ресурсом и без специальных знаний иностранных языков. Кроме этого компания Google объявила о запуске «Арт-галереи» – места, где любой желающий может создать собственную онлайн-выставку. Таким образом, используя возможности данного сайта, любой педагог вместе с учащимися могут воспользоваться продуктами компании Google и создать свой виртуальный музей учреждения образования или виртуальную музейную комнату, которые будут посещать учащиеся других стран и заочно знакомиться с историей или будущим нашего образования.

Какие же возможности и перспективы дает создание виртуальных музеев в учреждениях образования?

Во-первых, виртуальные музеи открывают новые возможности для творческой деятельности педагогов и учащихся. Организуя виртуальные экскурсии по музею, экспозиции которого выполнены в форме кругового панорамного обзора, учащиеся участвуют в увлекательном путешествии, включаются в реальную музейную среду.

Во-вторых, виртуальные экскурсии помогают учащимся легче и комфортнее войти в экскурсионную деятельность и в качестве экскурсанта, и в качестве экскурсовода.

В-третьих, у руководителя школьного музея, учителя, использующего музейную педагогику, появилась возможность «погрузить» учащихся в любую историческую эпоху, этническую, природную, бытовую среду, показать, проиллюстрировать важнейшие моменты жизни и творчества, достижения выдающихся людей, свободно собирать на выставки огромные полотна и статуи; демонстрировать шедевры в самой необычной среде.

Таким образом, преимущества виртуального музея достаточно велики, так как виртуальный музей – это новая и перспективная реальность для современной педагогики. Он удобен в посещении, открыт всем и постоянно. С помощью виртуального музея может значительно активизироваться работа с учащимися за счет создания и проведения ими интерактивных мероприятий и экскурсий, участия в учебных проектах, общения в чатах на интернет-конференциях, что в настоящее время является актуальным и необходимым.