

Виртуальный музей, музейная комната: возможности, этапы создания, перспективы

**Кондратович А.Б.
Марчик Т.П.**

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 (вебсайт-музей) — тип веб-сайта, оптимизированный для экспозиции музейных материалов. Представленные 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 чём же заключается сходство и различия виртуального и реального музеев?

Сходство 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.

Вместе с тем, создавая виртуальный музей, его создатель, привносит что-то своё, создаёт собственную структуру музея. Причем каждый организатор виртуального музея выбирает ту структуру и организацию, которая кажется ему наиболее удобной и наглядной.

При сходстве виртуального и реального музеев виртуальный музей выходит за рамки традиционного представления о реальном музее с его постоянной экспозицией и временными выставками. Выставки виртуального музея постоянны лишь в своём 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, что в другом месте (реальном или виртуальном) он увидеть не сможет.

Виртуальные музеи за счёт применения интернет-технологий предлагают решение таких традиционных музейных проблем, как хранение, безопасность, обеспечение широкого, быстрого и лёгкого доступа к экспонатам. В отличие от простых коллекций фотографий, виртуальный музей характеризуется такими возможностями, как наличие виртуального тура и расширенными поисковыми возможностями 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 дом-музеем, то домашняя страница может стать страницей-музеем. Первый персональный вебсайт-музей, назвавший себя таковым, появился в 1994 году. В том же году французским студентом Николя Пьюшем 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 размещён 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 чётко 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.

- MICROSOFTIMAGECOMPOSITEEDITOR - программа для склеивания фотографий в панораму. Полученное изображение можно сохранить в различных форматах (от обычных JPEG и TIFF, и до специальных HD View или SilverlightDeepZoom).

- Pano2VR - инструмент для конвертирования готовых панорам в формат Quicktime VR (QTVR) или MacromediaFlash 8/9/10 с одновременным формированием.

- AUTOPANO GIGA - 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 создаётся шаблон интерфейса (вайрфрейма); фотоснимки музейных экспозиций. Осуществляется работа с растровыми изображениями; склеивание изображений, получение панорамных фотоснимков; конвертирования готовых панорам.

Примером виртуального музея может быть проект «**Виртуальный тур по музеям Глыбоччины**», созданный учеником 8 класса ГУО «Глубокская районная гимназия» Ловцевичем Владиславом под руководством учителя информатики Романчук Лидии Анатольевны (<http://virturglubokoe.ucoz.ru/>). Данный проект вошёл в 10 лучших разработок республиканского молодежного проекта БРСМ "100 идей для Беларуси" 2013 года. На страницах этого виртуального музея продемонстрированы пользователю 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 virturglubokoe.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://virturglubokoe.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 видео файлы.

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. Все услуги предоставляются бесплатно.

Руководители школьных музеев и музейных комнат, впервые создающие виртуальный музей и желающие воспользоваться платформой GoogleOpenGallery, 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 даёт 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 и в Интернет-конференциях, что в настоящее время является актуальным и необходимым.