

9. Неволлина В.В. Анализ возможностей и ресурсов цифровой образовательной среды в совершенствовании информационно-коммуникационных умений преподавателя университета / В.В. Неволлина, Е.А. Гараева. – Текст электронный // Современные проблемы науки и образования. – 2023. – №2. – URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=32587&ysclid=lseipibr7871198983> (дата обращения 07.02.2024).

10. Рахимова, А.Э. Потенциал цифровой образовательной среды в современном педагогическом процессе / А.Э. Рахимова, Ф.Л. Ратнер. – Текст электронный // Мир науки, культуры, образования. – 2023. – №1 (98). – С. 98-100.

11. Вайндорф-Сысоева, М.Е. Специфика учебно-педагогического взаимодействия в цифровой образовательной среде / М.Е. Вайндорф-Сысоева, Е.В. Панькина. – Текст электронный // Профессиональное образование в России и за рубежом. – 2021. – №2 (42). – С. 92-100. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/spetsifika-uchebno-pedagogicheskogo-vzaimodeystviyav-tsiifrovooy-obrazovatelnoy-srede/viewer> (дата обращения: 07.02.2024).

12. Ушаков, А.А. Профессионально-развивающий потенциал цифровой интегративной образовательной среды педагога / А.А. Ушаков. – Текст электронный // Перспективы науки и образования. – 2023. – № 3 (63). – С. 694-705.

13. Краузе, А.А. Формирование современной цифровой образовательной среды: междисциплинарный подход к исследованию / А.А. Краузе, С.И. Соловьев, А.В. Шишигин. – Текст электронный // КАНТ. – 2022. – № 2(43). – С. 281-292. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-sovremennoy-tsiifrovooy-obrazovatelnoy-sredy-mezhdistsiplinarnyy-podhod-k-issledovaniyu?ysclid=lp08xpdmb596901555> (дата обращения: 07.02.2024).

14. Карникова, О.П. Система формирования профессиональной готовности специалистов социокультурной сферы к творческому взаимодействию в цифровой образовательной среде / О.П. Карникова. – Текст электронный // Russian Journal of Education and Psychology. – 2023. – №6. – С.199-217. – URL: <http://rjep.ru/jour/index.php/rjep/issue/view/18/22> (дата обращения: 07.02.2024).

15. Шутенко, Е.Н., Особенности активизации личностного потенциала студентов в условиях цифровизации вузовского обучения / Е.Н. Шутенко, А.И. Шутенко, М.В. Серебряная. – Текст электронный // Перспективы науки и образования. – 2022. – № 6 (60). – С. 47-67. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-aktivizatsii-lichnostnogo-potentsiala-studentov-v-usloviyah-tsiifrovizatsii-vuzovskogo-obucheniya/viewer> (дата обращения: 07.02.2024).

УДК 378

ИННОВАЦИОННЫЕ ФОРМЫ МУЗЕЙНОЙ ПЕДАГОГИКИ

Ким Елена Александровна

Севастопольский государственный университет

Аннотация. *Музейная педагогика занимает важное место в деятельности современного музея, определяя его социальную миссию. В соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом и Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 г. одной из задач школьного образования провозглашено знание истории культуры своего народа, своего края, основ культурного наследия народов России и чело-*

вечества. Современная динамика развития общества, стремительно увеличивающиеся масштабы инновационных процессов в образовании диктуют необходимость применения актуальных тенденций в музейной педагогике. В статье проанализирован опыт внедрения инновационных форм музейной педагогики в деятельность популярных музеев России.

Ключевые слова: музейная педагогика, образовательная деятельность музея, инновационные формы.

Модернизация образования и усиление роли музея в жизни современного общества обусловили необходимость по-новому осмыслить и оценить грандиозное культурное наследие, накопленное человечеством. По данным ВЦИОМ, интерес россиян к музеям существенно вырос за последнее десятилетие. Согласно опросам, в 2008 и 2009 годах 79% и 75% россиян, соответственно, посещали музеи; в 2014 году – 88%; в 2023 – 91% респондентов. Наряду с этим вырос и интерес к музеям: в 2023 г. отмечен максимум тех, кто посещал музеи за последние 2-3 месяца: 15%, или почти каждый седьмой россиянин, в сравнении с 2009 г. (5%) показатель вырос в три раза.

По данным электронного портала «MuseumNEWS» образовательная функция современного музея является приоритетной для посетителей. Среди ответов респондентов можно выделить следующие позиции:

1. Музеи являются важными источниками знаний о прошлом. Они помогают узнать, как проходила жизнь в давние времена, какие были традиции и обычаи. А именно через живую историю прошлого человечество может лучше понять само себя.

2. Посещение музеев делает людей более образованными. В музейном пространстве можно получить новые знания и умения. Многие музеи активно сотрудничают с образовательными учреждениями, чтобы обогатить образовательный процесс. Также проводятся практические семинары для людей всех возрастов.

3. Музеи являются отличным исследовательским инструментом. Многие ученые и исследователи приходят в музеи, чтобы углубить свои знания и расширить горизонты. Изучение старинных артефактов позволяет получить ценную информацию.

4. Музеи вдохновляют людей. Работы великих художников, открытия и предметы, которые изменили мир, можно увидеть только в музее. Музейное пространство способствует появлению новых идей, заряжает людей энергией и предоставляет новые перспективы.

Музеи играют важную роль в культурном досуге и продолжают привлекать посетителей, благодаря своему содержанию и интерактивным формам представления информации. Сегодня трудно представить себе социально-культурную и образовательную деятельность без музейного компонента, а значит, и без грамотного обучающегося и компетентного специалиста, хорошо знающего специфику музейного дела, особенности социокультурной образовательной деятельности музея [1]. Современное информационное общество настоятельно требует не только обновления, но и внедрения новых педагогических технологий, как в школе, так и во всех сферах жизни, в которых присутствует образовательная деятельность [2]. Это и диктует постановку проблемы внедрения инновационных форм музейной педагогики, а не просто просвещения, в образовательную деятельность музея.

Результаты исследований в области музейной педагогики отражены в трудах таких отечественных ученых (Д.А. Абдуллина, А.В. Бакушинский, Г.М. Гогоберидзе, Н.А. Кульчинская, М.В. Малиновская, Е.Б. Медведева, Т.В. Молодчая, И.А. Морозова, А.М. Разгон, Н.Д. Рева,

Н. Рыжкова, А.Г. Сечин, Б.А. Столяров, Е.К. Турилова, Н. Ф. Федоров, А. А. Харитоновна, М.Ю. Юхневич). Инновационные формы музейной педагогики представлены в трудах Т.В. Джакаевой, Л.М. Кетовой, Е.М. Красновой, С.Ю. Чащиной и др. В трудах зарубежных исследователей поднимаются следующие темы: образовательные игры в виртуальной реальности (Addison A., Gaiani M., Hutson J., Fulche B., Apostolellis P., Bowman D.); мобильные приложения дополненной реальности в образовательном процессе (Adhani N., Rambli D.), иммерсивные реалити и методы взаимодействия (Bekele M.K., Champion E., Casu A.).

Музейная педагогика представляет собой интегративное направление, включающее научно-методологическую дисциплину и практическую деятельность, объединяющую усилия музейщиков и музейных педагогов. Она имеет междисциплинарный характер и тесно связана с такими областями, как музееведение, искусствоведение, история, психология и краеведение [3]. Музейная педагогика, как область педагогической деятельности, которая связана с использованием музейных коллекций, выставок и ресурсов для образовательных целей, предлагает новый уровень освоения культуры и искусства на основе музейных коллекций [4]. В рамках музейной педагогики реализуются различные образовательные программы, мероприятия и экскурсии, с помощью которых педагоги и кураторы музея стремятся передать знания и развить интерес к искусству, истории, культуре и науке.

Основная цель музейной педагогики – создание среды, в которой посетители смогут взаимодействовать с музейными экспонатами, что достигается путем активного использования мультимедийных технологий, интерактивных экспозиций, игр, заданий и диалогов. Музей становится местом, где не только запоминают факты и даты, но и развивают критическое, творческое мышление, воображение.

Музейная педагогика имеет широкий спектр применений. В школах и университетах музеи используются в качестве образовательной среды, где обучающиеся могут практически применить полученные теоретические знания. Речь идет об образовательной практике организации уроков истории и других предметов в музейном пространстве. Важно, чтобы в этой образовательной траектории выстраивалась система тесного партнерства музея и школы [5]. Взрослые посетители музеев также могут воспользоваться образовательными программами для самообразования или профессиональной подготовки.

Исследователь М.Ю. Юхневич выделяет десять основных форм культурно-образовательной деятельности музея. Среди них – интерактивная экскурсия, интересные и познавательные лекции, индивидуальные консультации, научные чтения, проводимые в формате конференций, сессий и заседаний. Кроме того, музеи предлагают посетителям возможность принять участие в различных клубах, кружках и студиях, где можно развивать интересы и творческие способности. Игровые форматы, такие как конкурсы, олимпиады и викторины, также позволяют посетителям активно участвовать в музейной жизни. Увлекательные встречи с интересными людьми, концерты, литературные вечера, театрализованные представления и киносеансы – все это дополняет образовательный опыт и делает его более многогранным. Наконец, проведение праздников и исторических игр позволяет посетителям активно участвовать в музейной среде и погрузиться в исторические эпохи [6].

Современная музейная педагогика активно применяет инновационные формы работы с целью создания уникального опыта для посетителей [7]. Сегодня инновационные явления обнаруживаются во всех элементах педагогического процесса. Инновационная форма предполагает активизацию обучающегося посредством применения новых методов, средств обучения,

изменения содержания и способов подачи материала, а также организации нового порядка взаимодействия преподавателя и обучающегося [8]. Одной из инновационных форм музейной педагогики является проведение интерактивных занятий и тематических мастер-классов. В таких форматах посетители музея имеют возможность активно принимать участие в творческом процессе, создавать свои произведения и экспериментировать с различными материалами и техниками. Это помогает не только развить творческие способности, но и взаимодействовать с другими участниками, обмениваться опытом и идеями.

Приоритетным направлением музейной педагогики на сегодня является использование виртуальных экскурсий. История искусства всегда искала наиболее действенные методы, чтобы донести произведения до обучающихся [9]. С помощью технологий виртуальной реальности или видеотрансляции можно показать уникальные музейные экспонаты и коллекции, которые находятся в других странах или недоступны для посещения по каким-либо причинам. Такой подход позволяет расширить границы музейного пространства и делает образовательный процесс более доступным и увлекательным.

Не менее важными инновационными формами являются игры и головоломки в музее. Это могут быть квесты, настольные игры, головоломки на время, в которых посетители должны решать задачи, проходить испытания или выполнять конкретные задания, связанные с экспонатами музея. Такой подход способствует активному участию посетителей в процессе обучения, развивает их творческое и логическое мышление.

Использование интерактивных выставок и экспонатов, сенсорные экраны, виртуальная и дополненная реальность, аудиогиды, 3D-проекции, искусственный интеллект, проекции на дыме, 3D-копии экспонатов, возможность рассмотреть картины в 3D-очках и фотографироваться внутри произведений искусства и т.д., позволяет посетителям самостоятельно участвовать в процессе обучения, проводить свои исследования и эксперименты, получать информацию в интересной и доступной форме.

Применение игровых чат-ботов в популярных социальных сетях даёт возможность создавать новые формы работы в музейном пространстве. Термин «чат-бот» был придуман в 1994 году Майклом Молдина (создателем Verbot), для описания разговорных программ. Термин «чат-бот» происходит от «чат» – «беседовать», и «бот» – сокращение «робот». Чат-бот – это программное приложение, виртуальный робот-собеседник, предназначенный для интерактивного общения с пользователями [10]. Чат-бот представляет собой программу, способную вести разговор с применением аудио- или текстовых методов. Можно выделить три основных типа взаимодействия с чат-ботом: на основе чат-боксов (взаимодействие через всплывающие текстовые окна веб-сайтов или аналогичный голосовой ввод/вывод); виртуальные разговорные агенты (интерфейс представлен в виде аватара, который взаимодействует с пользователем); физические чат-боты (чат-бот представлен не в виртуальной, а в физической форме, например, в форме робота) [11].

Российские музеи наращивают свою популярность и становятся более заметны на мировом рынке [12]. Сотрудники Департамента музеев Министерства культуры РФ объясняют такой интерес посетителей тем, что музейные пространства активно принимают форму образовательных и развлекательных пространств, вытесняя экспозицию в ее классическом понимании [13]. Наблюдающийся активный поиск новых способов интерпретации и истолкования историко-культурного наследия выражается в заинтересованном профессиональном освоении, использовании и развитии современных, отвечающих требованиям современного посетителя,

практик медиации [14]. Рассмотрим опыт внедрения инновационных форм работы в деятельности популярных музеев России.

1. Служба «Российский центр музейной педагогики и творческих инициатив» Русского музея, Виртуальный Русский Музей в Санкт-Петербурге. В виртуальном Русском музее предлагаются интерактивные мастер-классы и мультимедийные выставки. Колоссальный опыт, наработанный специалистами годами, позволил создать уникальные образовательные программы для различных категорий музейной аудитории с применением инновационных форм работы. Абонемент «В музей с карандашом» позволит юным художникам присоединиться к скетчпрогулке по музею. Каждому участнику выдается скетчбук, карандаш и раскладной стул. В процессе экскурсии посетителей ожидает несколько творческих остановок для зарисовки своих впечатлений от произведений искусства, а задания экскурсовода также предполагают зарисовки в скетчбуке.

Выставка «Печатная графика с Марией Бессмертной» проходит с участием персонажа, сопровождающего посетителей в чат-боте Telegram. Кот художницы Павлик выступает в качестве экскурсовода. В Telegram-канале записаны информативные голосовые сообщения и представлены занимательные задания, раскрывающие методики работ: офорт, гравюра на металле, монотипия, меццо-тинто и т. д.

2. Государственный Эрмитаж в Санкт-Петербурге представляет посетителям виар-экскурсии. Вместе с VR фильмом посетители могут погрузиться в атмосферу Эрмитажа царской эпохи, а проводит виртуальную экскурсию Константин Хабенский.

3. В Государственной Третьяковской галерее на VR-экспозиции посетители могут заглянуть в мастерские художников Наталии Гончаровой и Казимира Малевича, создать свою версию Шишкинского «Утра в сосновом лесу».

4. Музей-заповедник Херсонес Таврический в Севастополе предлагает посетителям интерактивные карты и столы в помещениях и на территории государственного заповедника, сенсорные технологии. В музее представлен онлайн-проект о музейных предметах «3D-музей», виртуальный тур по выставке «Мир варваров Таврии и Херсонес, Рим, Византия» и т.д.

5. Мемориальный комплекс «Героям Сталинградской битвы» на Мамаевом кургане. Анимированный макет города позволяет увидеть на гипсовом полотне подробную историю битвы за Сталинград: полномасштабные картины мирной довоенной жизни сменяются сценами боев, перемещений Красной армии, высадкой десанта и варварской бомбардировкой 23 августа 1942 года.

6. Дарвиновский музей в Москве использует так называемые живые этикетки – небольшие цифровые панели размером с ладонь, которые транслируют информацию с флеш-носителя. Этикетки динамичны, они показывают не только фотографии, но и короткие видеофрагменты, позволяя увидеть животное в естественной среде, услышать его голос и звуки окружающей природы.

7. В Музее занимательных наук «Мёбиус» в Самаре представлена интерактивная инсталляция «Песочница», которая при помощи песка и проекционных технологий позволяет наглядно показать формирование гор и водоемов на планете.

Итак, формы работы с посетителями могут быть разнообразными: теоретические (лекции, беседы, экскурсии, в том числе театрализованные, самостоятельные (без экскурсовода) по путеводителю с вопросами, творческими заданиями, творческие вечера, встречи с интересными людьми, викторины, и др.); практические (мастер-классы, творческие кружки, квесты и др.).

Традиционные формы музейно-образовательной деятельности представляют собой достаточно стройную систему [15]. Современный опыт музейно-педагогической деятельности демонстрирует, что в каждую из этих форм можно ввести инновацию, которая позволит сделать музейное посещение интересным и запоминающимся, а учебный опыт более эффективным и впечатляющим. Благодаря инновационным формам, музей становится не только институтом социальной памяти – классическим «храмом муз», «хранилищем древностей», собранием предметов старины, артефактов и раритетов, но и динамичным, «меняющимся музеем в меняющемся мире». Инновационные формы музейной педагогики направлены на создание в музее интерактивной и стимулирующей образовательной среды, в которой посетители могут не только получать информацию, но и активно принимать участие в увлекательном образовательном процессе.

Библиографический список

1. Мышева Т.П. Музейная педагогика в современном социокультурном образовательном контексте: автореферат дис. ...кандидата педагогических наук: 13.00.01. Ростов-на-Дону, 2007. – 24 с.
2. Джакаева Т.В. Развитие и перспективы использования инновационных форм музейной педагогики в культурно-образовательном пространстве // Искусство и наука третьего тысячелетия: материалы IX Международной научно-творческой конференции (Симферополь, 16–17 ноября 2020 г.). – Симферополь: Общество с ограниченной ответственностью «Антиква», 2021. – С. 278-282.
3. Шушара Т.В., Ридченко Г.В. Музейная педагогика как современная инновационная педагогическая технология // Гуманитарные науки. – 2016. – №3 (35). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/muzeynaya-pedagogika-kak-sovremennaya-innovatsionnaya-pedagogicheskaya-tehnologiya>.
4. Кетова Л.М. Музейная педагогика как инновационная педагогическая технология // Человек в мире культуры. – 2012. – №4. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/muzeynaya-pedagogika-kak-innovatsionnaya-pedagogicheskaya-tehnologiya>.
5. Короткова М.В. Музейная педагогика в свете тенденций развития исторического образования XXI века // Наука и школа. – 2016. – №2. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/muzeynaya-pedagogika-v-svete-tendentsiy-razvitiya-istoricheskogo-obrazovaniya-xxi-veka>.
6. Юхневич М.Ю. Я поведу тебя в музей: учеб. пособие по музейной педагогике; М-во культуры РФ. Рос. ин-т культурологии. – М., 2001. – 224 с.
7. Беззубова О.В. Музейная коммуникация: модели, технологии, практика // Коммуникация и образование. – М., 2010. – 425 с.
8. Морозова И.М., Дронова О.В. Инновационные формы организации обучения в профессиональном образовании // Проблемы современного педагогического образования. – 2019. – №62-3. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/innovatsionnye-formy-organizatsii-obucheniya-v-professionalnom-obrazovanii>.
9. Hutson J., Fulche B. A Virtual Reality Educational Game for the Ethics of Cultural Heritage Repatriation. *Games and Culture*. – 2023. – 18(6). – P. 759-782. – URL: <https://doi.org/10.1177/15554120221131724>.

10.Кадеева О.Е., Сырицына В.Н. Чат-боты и особенности их использования в образовании // Информатика в школе. – 2020. – № 10(163). – С. 45-53. – URL: https://school.infojournal.ru/jour/article/view/511?locale=ru_RU.

11.Miller-Out E. How chatbots will help education // VentureBeat. 29.09.2016. – URL: <http://venturebeat.com/2016/09/29/how-chatbots-will-help-education/>.

12.Сибэгатуллина Г.Ф., Хайруллина А.Д. Отраслевые тенденции развития музеев в России и за рубежом // Вести научных достижений. Бухгалтерский учет, анализ и аудит. – 2020. – С. 187-193. – №5. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/otraslevye-tendentsii-razvitiya-muzeev-v-rossii-i-za-rubezhom>.

13.Алексеев А., Смолев Д. Рейтинг музеев – 2019: все как было, только гораздо лучше. – URL: <http://www.theartnewspaper.ru/posts/6931/>.

14.Шляхтина Л.М. Музейная педагогика в современных реалиях // Вестник СПбГИК. – 2019. – №3 (40). – С. 109-112. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/muzeynaya-pedagogika-v-sovremennyh-realiyah>.

15.Авдонина Л.П., Савостьянова Л.В. Музейная педагогика и новые медиа // 21 век: фундаментальная наука и технологии: Материалы XX международной научно-практической конференции, North Charleston, USA (23–24 июля 2019 г.). North Charleston, USA: Lulu Press, Inc., 2019. – С. 63-66. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=39148849>.

УДК 378.147

КАЧЕСТВО ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНАМ «ОСНОВЫ БЕЗОПАСНОСТИ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ» И «БЕЗОПАСНОСТЬ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ» В УСЛОВИЯХ ИННОВАЦИОННЫХ ИЗМЕНЕНИЙ

Косцова Елена Александровна, Беляева Ольга Владимировна, Кретова Ирина Геннадьевна

Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева

Аннотация: Проведена оценка качества обучения студентов по дисциплинам «Безопасность жизнедеятельности», «Основы безопасности жизнедеятельности» в условиях смешанного обучения.

Ключевые слова: качество обучения, дисциплины «Безопасность жизнедеятельности», «Основы безопасности жизнедеятельности», цифровая среда.

Образовательный процесс, как многогранная система взаимодействия преподавателей и обучающихся, является достаточно чувствительным к различного рода изменениям, происходящим в обществе, мире, технической сфере [1]. Инновационные внедрения во все сферы образования не могут быть одинаково эффективны и позитивны, т.к. затрагивают не только методики преподавания, но и техническую оснащенность, человеческий фактор, дисциплинарные особенности [2].

Дисциплина, изучающая основы безопасного взаимодействия человека и окружающей среды, на первый взгляд, является сугубо гуманитарной. Однако, она включает в себя и необходимость математических расчетов показателей состояния здоровья человека, качества питания; и оценку физических и химических свойств различных предметов, веществ, явлений на