

Информационные технологии в музейно-педагогическом и образовательном процессе

Гринько С.Д.

УО «Гродненский государственный университет имени Янки Купалы»
г. Гродно, Республика Беларусь
e-mail: s.grinko@inbox.ru

В статье раскрывается значение использования информационных технологий в деятельности музея и образовательном процессе, анализируется возможность совмещения музейно-педагогического и образовательного процесса. Автором рассматриваются возможности использования форм работы музейного педагога в образовательном процессе при помощи информационных технологий, а также приводятся примеры инноваций в формах творческих работ обучающихся. Представлены результаты анкетирования педагогов, работающих с младшими школьниками, на предмет использования средств музея в обучении и воспитании школьников.

Ключевые слова: информационные технологии, музейно-педагогический процесс, музей, обучающиеся, образовательный процесс.

Для цитаты: *Гринько С.Д.* Информационные технологии в музейно-педагогическом и образовательном процессе // Цифровая гуманитаристика и технологии в образовании (ДНТЕ 2024): сб. статей V международной научно-практической конференции. 14–15 ноября 2024 г. / Под ред. В.В. Рубцова, М.Г. Сороковой, Н.П. Радчиковой. М.: Издательство ФГБОУ ВО МГППУ, 2024. 89–98 с.

Информационные технологии прочно входят во все сферы жизнедеятельности человека, являются основным источником прогресса в современном обществе. В системе образования, которая должна обеспечивать социальное развитие государства, активно внедряются новые технологии, устройства и методы обучения, связанные с использованием компьютерной техники и мультимедийных средств [8; 10]. В соответствии с «Кодексом Республики Беларусь об образовании» одной из основ образовательного процесса является использование информационных технологий (на ряду с соответ-

ствием принципам государственной политики в сфере образования, достижениями науки и техники, духовными традициями и ценностями белорусского народа, достижениями мировой культуры и др.) [4, с. 146–147]. В то же время принципы государственной политики в белорусской системе образования говорят о необходимости сохранения гуманистического характера образования, в приоритете которого находятся общечеловеческие ценности и права человека [4, с. 9]. В условиях информатизации и технологических инноваций актуальным является сохранение культурной составляющей образования, ориентации на эталон, эстетику, единство духовного и материального. По словам исследователя В.В. Новосельской, в условиях цифровизации как сферы культуры, так и образования важно рассмотреть возможность объединения этих институтов «как средств формирования человеческой личности, обладающей не только необходимой суммой знаний и навыков, но и системой ценностей, идеалов, чувств, эмоций и т. п.» [6, с. 85].

Важным социальным институтом, средства которого важно использовать в формировании гуманистических ценностей, исторического сознания, развитии чувственно-эмоциональной сферы личности, является музей. Именно это учреждение культуры, сохраняя, изучая и популяризируя культурное наследие общества, способно включить посетителя в диалог с экспонатом, носителем исторически значимой информации, эстетической и духовной составляющей изучаемых объектов. Таким образом осуществляется включение индивидуального опыта личности в единый социальный контекст. Подобное использование средств музея в образовательном процессе обусловлено смещением акцента значимости с процесса преподавания на учение, непосредственно на познавательную активность самого обучающегося. Это является основой для социализации, самопознания, а в дальнейшем самоактуализации и самосовершенствования личности, что востребовано в современных условиях.

Информационные технологии (цифровые технологии и мультимедиа) широко используются в современном музее и позволяют реализовать, по мнению Н.В. Клементьевой, как образовательную, так и коммуникативную функцию. По мнению этого исследователя, существует «две модели взаимодействия экспозиции и цифровых технологий: первая – вспомогательная роль при интерпретации экспозиции, вторая – цифровая технология сама выступает в качестве

музейного предмета» [3, с. 4]. Также, исходя из их места и значения для музейной деятельности информационных технологий, Клементьева выделяются задачи их использования: «1) дать дополнительную информацию об экспозиции; 2) расширить границы восприятия за счёт создания эмоциональных и визуальных образов; 3) показать те предметы, которые вживую показать невозможно; 4) донести разную информацию для разной аудитории» [3, с. 4]. Каждый музей решает эти задачи в практической деятельности, исходя из своих возможностей.

Являясь органичной частью экспозиции, информационные технологии оптимизируют музейно-педагогический процесс, который «представляет собой системно-организованное и четко направленное взаимодействие музейного педагога и учащихся, ориентированное на формирование в условиях музейной среды творчески развитой личности» [5, с. 31].

Схематично музейно-педагогический процесс (Г.Н. Рябова, Б.А. Столяров, Л.М. Шляхтина и др.) может быть представлен тремя компонентами: музейный педагог, музейный предмет, зритель. При использовании мультимедийных и компьютерных технологий подобная деятельность может быть организована в рамках аудиторных занятий. Совместив таким образом составляющие музейно-педагогического и образовательного процесса (педагог, содержание образования, обучающийся) с информационными технологиями, можно получить следующую схему взаимодействия (рис. 1).



Рис. 1. Образовательный процесс с использованием средств музея при помощи информационных технологий

Таким образом, экспонат в музее, который является «ядром музейно-педагогического процесса и материально-идеальной

целостностью, наделенной сложной совокупностью неисчерпаемых смыслов» [7, с. 31], выступает основным источником для получения знания обучающимися, формирования у них умений и навыков, получения опыта эмоционально-ценностных отношений и творческой деятельности (исходя из концепции содержания образования И.Я. Лернера, В.В. Краевского, М.Н. Скаткина). Именно музейный предмет позволяет активизировать субъект-субъектное взаимодействие в образовательном процессе, позволяет осуществить целостное влияние на личность, которое можно представить несколькими составляющими этого воздействия: информационное и исторически значимое, наглядное и образное, эстетическое и эмоциональное. Так педагог использует элементы музейной коммуникации при овладении содержанием образования непосредственно на занятиях с помощью информационных технологий.

Подобным образом с помощью удаленного доступа можно включать в процесс обучения и воспитания элементы информационной образовательной среды музея, которая состоит из оцифрованных предметов, мультимедийных и цифровых технологий в экспозиции, дигитализации фондов и виртуальной музейной среды [1, с. 127]. Такое использование элементов образовательной среды музея, имеющих в удаленном доступе, делает деятельность обучающихся более разнообразной по своему содержанию, так как педагог может заимствовать некоторые формы работы музея с аудиторией.

М.Ю. Юхневич выделены десять исторически сложившихся, «базовых» форм культурно-образовательной деятельности музея: экскурсия, консультация, научные чтения (конференции, сессии, заседания), клуб (кружок, студия), конкурс (олимпиада, викторина), встреча с интересным человеком, концерт (литературный вечер, театрализованное представление, киносеанс), праздник, историческая игра [9, с. 41]. В процессе становления музейно-педагогической деятельности (организацией целенаправленного педагогического процесса на основе музейной экспозиции) важными направлениями в деятельности музея наряду с информированием и отдыхом становятся обучение и развитие творческого потенциала у посетителей. Широкое распространение получают такие формы работы, как музейные уроки, мастер-классы, викторины, игры, квесты и др., что свидетельствует об интерактивном характере музейной деятельности, позволяющей сочетать обучение, творчество и отдых и развлечение.

Информационные технологии, органично проникающие в сферу образования и культуру, позволяют по-новому реализовать формы музейно-педагогической деятельности, совмещать их с традиционными занятиями в учреждениях образования, а также создавать новые формы работы – виртуальные музеи (своей местности, родного языка, семьи, личности и др.) [2, с. 415]. Схематично интеграция форм образовательного и музейно-педагогического процесса с помощью информационных технологий представлена на рисунке (рис. 2).

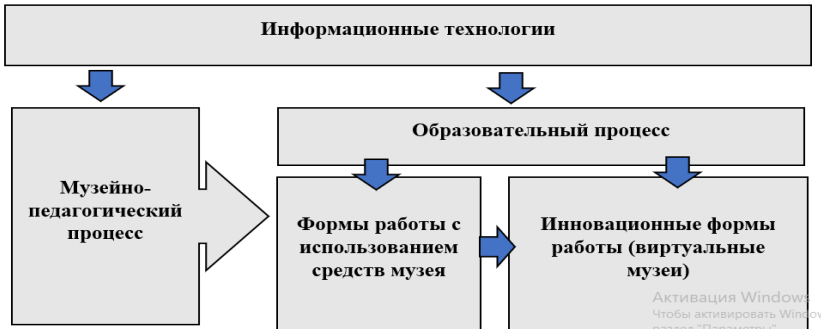


Рис. 2. Интеграция форм образовательного и музейно-педагогического процесса с помощью информационных технологий

Как нами уже отмечалось ранее, виртуальные музеи как творческая форма работы не соответствует в полной мере своему определению, однако позволяет существенным образом качественно изменить познавательный процесс обучающихся, сместив акцент с информационно-предметной сущности изучаемого объекта на её ценностно-смысловую значимость [9, с. 415]. Несмотря на то, что компьютерные технологии не могут в полной мере передать реальность изображаемых объектов, однако успешно содействуют целостному их восприятию: наглядное и образное, информационное и историческое, красивое и уникальное, значимое для личности и общества слиты воедино. Это существенным образом оптимизирует образовательный процесс, приближая его к определяемому ранее результату, заданному целью, которая априори идеальна.

Для изучения практики использования средств музея в образовательном процессе нами было проведено анкетирование педагогов, работающих с младшими школьниками. Исследование проводи-

лось в сентябре–декабре 2023 года на базе ГУО «Средняя школа № 39 имени И.Д. Лебедева г. Гродно». В опросе приняло участие 20 человек. Результаты представлены в таблице.

По итогам анкетирования педагогов, которые формируют основы музейной культуры у школьников 6–9 лет, можно утверждать, что респонденты высоко оценивают значение средств музея в образовательном процессе. Однако роль информационных технологий недооценивается, поэтому и способы улучшения музейно-педагогической деятельности обучающихся опрошенные видят только во взаимодействии музея и учреждения образования в форме выездных выставок, интерактивных занятий и новых форм работы, предложенных музейными работниками. Согласно результатам анкетирования, перечень используемых форм сотрудничества с музеем достаточно широк: кроме популярной экскурсии педагоги называют игры, викторины, консультации, а также (в качестве другого) разгадывание загадок, театрализацию, выполнение практических заданий и ответы на вопросы экскурсовода, встречи с ветеранами Великой Отечественной войны и другими известными людьми. Это говорит о наличии опыта проведения подобного рода занятий, а также о том, что данные виды работ могут легко быть соединены с информационными технологиями при наличии методического обеспечения. Это может быть внедрено в виде новых форм работы, которые педагоги желают использовать, хотя и ждут инициативы от музейных работников. Высокая оценка эффективности использования изображений экспонатов в обучении и воспитании школьников также внушает оптимизм, так как это является определяющим фактором для внедрения компьютерных и мультимедийных технологий в реализацию музейно-педагогической деятельности.

Таблица 1

Результаты анкетирования педагогов

Вопрос	Вариант ответа	Количество	
Как Вы оцениваете включение средств музея в образовательном процессе с младшими школьниками?	Очень эффективно	18	90 %
	В целом положительно	2	10 %
	Отрицательно	0	0 %

Вопрос	Вариант ответа	Количество	
Какие формы музейно-педагогической деятельности Вы используете?	Экскурсии	17	85 %
	Игры	2	10 %
	Викторины	2	10 %
	Индивидуальные консультации	6	30 %
	Другое	6	30 %
Эффективно ли демонстрировать изображения музейных экспонатов на уроках?	Да, очень эффективно для усвоения материала	18	90 %
	Да, очень важно для реализации воспитательной задачи	18	90 %
	Нет значительного эффекта	2	10 %
Как Вы оцениваете роль информационных технологий в музейно-педагогической деятельности?	Положительно полностью	10	50 %
	Не всегда целесообразно	8	40 %
	Отрицательно	2	10 %
Хотели бы Вы системно внедрять средства музея в образовательный процесс (в том числе при помощи информационных технологий)?	Да	10	50 %
	Скорее да, чем нет	8	40 %
	Скорее нет, чем да	2	10 %
	Нет	0	0 %
Каким образом хотели бы улучшить музейно-педагогическую деятельность школьников?	Выездные выставки музея в школе	8	40 %
	Интерактивные занятия в музее	4	20 %
	Новые формы работы	8	40 %

Таким образом, информационные технологии позволяют существенно оптимизировать образовательный процесс путём его интеграции со средствами музея как учреждения культуры. Единство музейно-педагогического процесса и традиционного обучения и воспитания даёт возможность для использования форм музейной деятельности в рамках занятий, а также предоставляет широкие возможности для выполнения творческих работ, например для создания виртуальных музеев.

Такое единение позволяет говорить об изменении сущности образования, в основе которого лежит усвоение культурного опыта общества, являющегося базой фундаментальных знаний, мировоззренческих идей, позволяющих формировать социально значимые качества личности, необходимые для успешного взаимодействия с окружающим миром и реализации своего потенциала. Это, на наш взгляд, и является приоритетным направлением в модернизации образовательного процесса в современных условиях.

Литература

1. *Гринько С.Д.* Информационно-образовательная среда музея как средство личностного формирования педагога // Стратегии развития профессиональной подготовки педагога в условиях цифровой трансформации системы образования: сб. материалов междунар. конф., Волгоград, 17–19 ноября 2020 г. Волгоград: Принт, 2020. С. 123–130.
2. *Гринько С.Д.* Создание виртуальных музеев в образовательном процессе со студентами педагогических специальностей // Актуальные вопросы гуманитарных наук: теория, методика, практика. Вып. X: сб. науч. ст. М.: ИКД «Зерцало-М», 2023. С. 411–416.
3. *Клементьева Н.В.* Информационные технологии в современном музейном пространстве [Электронный ресурс] // Научное обозрение: электрон. журн. 2018. № 1. С. 1–8. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/informatsionnye-tehnologii-v-sovremennom-muzeynom-prostranstve> (дата обращения: 20.07.2024).
4. Кодекс Республики Беларусь об образовании: с изм. и доп. по состоянию на 11 сентября 2022 г. Минск: НИЦПИ РБ, 2022. 512 с.
5. *Мынбаева А.К.* Музейное образовательное пространство. Проектирование для развития личности: монография. Алматы: Казак университеті, 2016. 157 с.
6. *Новосельская В.В.* Музей как культурно-образовательный ресурс в условиях цифровизации современного общества // Культура и цивилизация. 2021. Том 11. № 1А. С. 83–92.
7. *Рябова Г.Н.* Музейная педагогика: учеб.-метод. пособие. Пенза: Изд-во ПГУ, 2020. 68 с.
8. *Сорокова М.Г., Одишцова М.А., Радчикова Н.П.* Оценка цифровых образовательных технологий преподавателями вузов // Психологическая наука и образование. 2023. Том 28. № 1. С. 25–39. <https://doi.org/10.17759/pse.2023280101>
9. *Юхевич М.Ю.* Я поведу тебя в музей: учеб. пособие по музейной педагогике. М.: Рос. ин-т культурологии, 2001. 223 с.

10. *Фролова С.В., Есина С.В.* Вызовы современности: специфика общения студентов с преподавателями в дистанционной форме // Развитие современного общества: вызовы и возможности: Материалы XVII международной научной конференции, в 4 ч., Москва, 02 апреля 2021 года. Том 1. Москва: Московский университет им. С.Ю. Витте, 2021. С. 754–763.

Информация об авторе

Гринько Светлана Дмитриевна, старший преподаватель кафедры естественнонаучных и лингвистических дисциплин и методик их преподавания, Гродненский государственный университет имени Янки Купалы, г. Гродно, Республика Беларусь, e-mail: s.grinko@inbox.ru

Information Technologies in the Museum Pedagogical and Educational Process

Svetlana D. Grinko

Yanka Kupala State University of Grodno

Grodno, Republic of Belarus

e-mail: s.grinko@inbox.ru

The article reveals the importance of using information technologies in the activities of the museum and the educational process, analyzes the possibility of combining the museum-pedagogical and educational process. The author considers the possibilities of using the forms of work of a museum teacher in the educational process with the help of information technologies, and also gives examples of innovations in the forms of creative work of students. The results of a survey of teachers working with primary school students on the use of museum resources in the teaching and education of schoolchildren are presented.

Keywords: information technologies, museum-pedagogical process, museum, students, educational process

For citation: Grinko S.D. Information technologies in the museum-pedagogical and educational process // *Digital Humanities and Technology in Education (DHTE 2024): Collection of Articles of the IV International Scientific and Practical Conference. November 14–15, 2024* / V.V. Rubtsov, M.G. Sorokova, N.P. Radchikova (Eds). Moscow: Publishing house MSUPE, 2024. 89–98 p. (In Russ., abstr. in Engl.).

Information about the author

Svetlana D. Grinko, senior lecturer of the department of natural science and linguistic disciplines and methods of teaching them, Yanka Kupala State University of Grodno, Grodno, Republic of Belarus, e-mail: s.grinko@inbox.ru