

Трофимова Ирина Григорьевна

учитель

Сякина Людмила Михайловна

учитель

МБОУ «СОШ №39»

г. Чебоксары, Чувашская Республика

DOI 10.31483/r-150437

ЦИФРОВИЗАЦИЯ ШКОЛЬНОГО МУЗЕЯ

Аннотация: аннотация: в статье представлен опыт создания виртуального музея для развития патриотического, духовно-нравственного воспитания школьников. Подчеркнуто, что цифровые школьные музеи могут стать важным инструментом для формирования гражданской идентичности и патриотического воспитания подрастающего поколения.

Ключевые слова: школьный музей, виртуальный музей, цифровизация, инновационные технологии.

Школьные музеи являются центрами сохранения исторической памяти и культурного наследия этносов, формируют гражданскую идентичность и воспитывают чувство патриотизма в подрастающем поколении. Однако, в современном цифровом мире традиционные формы работы школьных музеев оказываются не совсем эффективными для привлечения внимания молодого поколения. Цифровизация школьного музея становится приоритетным условием его выживания и развития, открывая новые возможности для популяризации исторического знания и повышения духовно-нравственных ценностей.

Под цифровизацией, в свою очередь, понимается использование данных и цифровых технологий, а также средств обеспечения взаимосвязанности, что приводит к появлению новых видов деятельности или изменениям в существующих. Цифровизация на всём промежутке её развития – это внедрение технологий в работу организационных субъектов с целью увеличения качества работы в той или иной сфере деятельности [1] А Цифровизация школьного музея – это процесс

преобразования музейных фондов и деятельности в цифровую форму, которая включает в себя создание электронных каталогов, оцифровку экспонатов, разработку виртуальных экскурсий, платформ и других цифровых ресурсов.

Цифровизация поможет:

- сохранить и защитить фонды музея: Оцифровка экспонатов создает цифровые копии, которые могут быть использованы для изучения, не подвергая оригиналы риску повреждения или утраты;
- обеспечить широкий доступ к музейным фондам: Цифровые ресурсы доступны для желающих в любое время и в любом месте, что позволяет расширить аудиторию и привлечь внимание к деятельности музея;
- сделать обучение более интерактивным и интересным: Цифровые технологии позволяют создавать виртуальные экскурсии и презентации, которые делают изучение истории и культуры России и малой родины более запоминающимся;
- повысить привлекательность музея для школ, детских садов, гостей нашей страны и Республики: Цифровизация делает музей более современным и интересным для любой возрастной аудитории, использующей инновационные технологии в повседневной жизни.

В современном мире, к сожалению, не все школьные музеи имеют возможность похвальиться цифровизацией и новейшими информационными технологиями. Поэтому модернизация школьного музея может решить проблему подачи исторической информации в интересном формате.

В МБОУ «СОШ №39» г. Чебоксары работает Музей Боевой Славы 11(16) гвардейской армии. Музей был основан в 1985 году в честь 40-летия Победы Советского Союза над нацистской Германией. Деятельность Музея Боевой Славы 11(16) гвардейской армии направлена на военно-патриотическое и духовно-нравственное воспитание обучающихся на примерах истории героев и подвигов народов России, жителей Чувашской Республики и г. Чебоксары в годы Великой Отечественной войны.

В Музее представлены 877 экспонатов. Фонд Музея состоит из подлинных предметов ратных подвигов воинов и тружеников тыла. В Музее расположены информационные стенды, рассказывающие о Великой Отечественной войне, о боях за Москву и за поселок Крюково. Главное внимание направлено на маршалов Советского Союза Г.К. Жукову, который командовал военными действиями в направлении Москвы, и К. К. Рокоссовскому, в 16-ю армию которого входила 316-я (8-я гвардейская) стрелковая дивизия генерал-майора И. Панфилова. Волонтеры-старшеклассники периодически собирают исторический материал, систематизируют его и заполняют тематические альбомы, проводят уроки Мужества.

В Музее Боевой славы ежемесячно проводят экскурсии специально подготовленные волонтеры-старшеклассники (7–11 классы) для учеников нашей школы, для гостей-воспитанников детских садов, для обучающихся школ города Чебоксары и Чувашской Республики.

Но несмотря на 40-летнюю работу Музея, его востребованность, форма работы его устарела и требует цифровизации. Поэтому возник вопрос не только об обновлении экспонатов, но и создании виртуального цифрового Музея с использованием инновационных программ: Adobe Lightroom, Kolor Autopan Giga и Kolor Panotour Pro.

Цифровизация школьного музея – это актуальный, сложный и многоэтапный процесс, который требует тщательного планирования.

Этапы цифровизации:

- постановка целей и задач: четко определить цели и задачи цифровизации, а также целевую аудиторию и ожидаемые результаты;
- инвентаризация музейных экспонатов: провести полную инвентаризацию музейных фондов и составить список экспонатов, подлежащих оцифровке;
- разработка концепции цифрового музея: разработать концепцию цифрового музея, виртуальные экскурсии, интерактивные образовательные программы;

- выбор программного обеспечения и оборудования: выбрать программное обеспечение для учета экспонатов, оцифровка и создание цифровых ресурсов, приобретение необходимого оборудования (сканеры, фотоаппараты, компьютеры и серверы);
- создание электронного каталога: создать электронный каталог музейных экспонатов – информация и фотографии;
- оцифровка экспонатов: оцифровать экспонаты в высоком качестве изображения (HD, FullHD);
- разработка цифровых ресурсов: разработать виртуальные экскурсии, интерактивные образовательные программы, используя оцифрованные экспонаты;
- создание web-сайта или страницы в социальных сетях (VK, Одноклассники, ЯндексДзен): создать web-сайт или страницу в социальных сетях для популяризации деятельности музея;
- продвижение цифрового музея: продвигать виртуальный музей в сети Интернет, используя поисковики (Google, Yandex и т. д.) и социальные сети.

Виртуализация музейного пространства имеет сегодня множество актуальных образцов и профессиональных рекомендаций [2, с. 21]. Согласно рекомендациям Министерства культуры Российской Федерации, виртуальный музей понимается как «интерактивный мультимедийный программный продукт, представляющий музейные коллекции в электронном виде» [3]. Базовым критерием отнесения программного продукта к понятию «виртуальный музей» служит реализация механизма презентации экспозиции и экспоната, механизм представления дополнительной информации; показатель доли объектов музейного фонда, представленных в формате виртуального музея, показатель доступности для людей с ограниченными возможностями [4]. SMM-маркетинг в социальных сетях, процесс привлечения внимания через социальные платформы, сегодня определяет развитие музейного пространства мира [5, с. 217].

Внедрение цифровых технологий в работу школьного Музея позволяет всесторонне развивать обучающихся, расширять их кругозор. Современные дети очень любят работать за компьютером, создавая презентации, сайты, обучаются

работе с различными программами. Поэтому мы решили, что таким образом сможем привлечь ребят к привычной для них форме деятельности, при этом знакомя их с материалом Музея, позволяя заниматься поиском новой интересной информации с возможностью дополнять уже существующую.

Зная, что не всякая коллекция электронных фотографий является виртуальным музеем, мы разработали свои способы презентации музейных экспонатов. Например, создаются web-странички, делящиеся на разделы (Великая Отечественная война; 139-я Стрелковая дивизия; ученики школы, служившие и отличившиеся в боях; Афганистан, Чечня и Украина), где фотографии экспонатов подлинного фонда мы сопровождаем панорамными съёмками для создания эффекта присутствия и обязательно атрибутируем подробной записью в комментариях. Фотографии научно-вспомогательного фонда мы сопровождаем комментарием о характере изображённого события. В ходе работы над цифровизацией музея, были изучены многие виртуальные музеи школ. Проанализировав их, мы выявили проблемы: многие не понимают, с какими программами нужно работать, не различают понятия виртуальный музей и школьный сайт, в большинстве случаев главной проблемой становится реализация неактуального контента и низкая посещаемость. Вместе с тем, простой и доступный формат понятен любому пользователю. Мы считаем, что посетитель виртуального музея должен иметь возможность взглянуть на экспозиции своими глазами, составить целостное представление о музейном пространстве. Поэтому виртуальную презентацию экспонатов школьного музея было бы логично сопроводить короткими (1–2 мин.) видеороликами, чтобы данный формат не показался долгим или скучным. Поэтому цифровизация открывает новые перспективы для развития школьных музеев: позволяет сделать обучение более интересным, наглядным и эффективным, сохраняет и защищает музейные фонды для будущих поколений. Цифровые технологии позволяют проводить исследования в области музейной педагогики, разрабатывать новые методики обучения и оценивать эффективность использования цифровых ресурсов.

Цифровизация школьного музея – это не просто дань моде, а необходимый шаг для сохранения и развития исторического и культурного наследия. Цифровые школьные музеи могут стать важным инструментом для формирования гражданской идентичности и патриотического воспитания подрастающего поколения, а также для повышения качества образования в области истории и культуры.

Список литературы

1. Смирнов Е.Н. Цифровая трансформация мировой экономики: торговля, производство, рынки: монография / Е.Н. Смирнов. – М.: Мир науки, 2019 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://izd-mn.com/38mnnpmp19.html> (дата обращения: 23.09.2025). EDN NVACZF
2. Андреев А.Ю. Технологии создания виртуального музея истории Московского университета / А.Ю. Андреев, В.В. Воеводин, Д.А. Никитенко // Труды Всероссийской научной конференции «Научный сервис в сети Интернет». – М.: Изд-во МГУ. – 2001. – С. 21–22.
3. Технические рекомендации по созданию виртуальных музеев // Сайт Министерства культуры РФ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.mkrf.ru/documents/po-sozdaniyu-virtualnykh-muzeev-250714/> (дата обращения: 23.09.2025).
4. The Art Newspaper Russia [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.theartnewspaper.ru/posts/5647/> (дата обращения: 23.09.2025).
5. Музей будущего: информационный менеджмент / сост. А.В. Лебедев. – М.: Музей будущего, 2001. – 217 с.