М.И.Таранжина
МАОУ «СОШ №3 с
углубленным изучением
отдельных предметов имени
Героя Росии Игоря Ржавитина»

Создание виртуального музея

Аннотация *На рынке труда сейчас востребованы специалисты, у которых хорошо развиты гибкие навыки. Это умение работать с информацией, умение создавать новое, использовать нестандартные подходы и практики, умение общаться, умение работать в команде, делиться опытом и помогать друг другу. Развитию гибких навыков способствует проектная деятельность, которая в школе является основной. В статье представлен опыт развития навыков на примере создания виртуального тура по музею.*

В 2016 году на Всемирном экономическом форуме в Давосе были сформулированы десять гибких навыков будущего. В России эти навыки превратились в простую и понятную модель «4К».

- Критическое мышление - умение работать с информацией, объективно анализировать данные
- Креативность - умение создавать новое, использовать нестандартные подходы и практики
- Коммуникация - умение общаться, задавать вопросы, делиться идеями и мнениями
- Координация - умение работать в команде, делиться опытом и помогать друг другу

Эти навыки необходимо развивать каждому, чтоб быть востребованным на рынке труда.

Основной деятельностью сейчас в школе является проектная, которая создает прообраз реальной жизни. А если это деятельность в команде, то здесь появляются замечательные возможности для формирования гибких навыков.

Развивая гибкие навыки, я с учащимися работала над различными проектами: это создание виртуальных музеев, профориентационного сайта, голографических пирамид, виртуальных экскурсий для младших школьников.

Хочу боле подробно остановиться на виртуальных музеях.

Виртуальные экспозиции в современных условиях становятся востребованным форматом приобщения к культурному наследию через IT-технологии.

Используя новые методы, искусство формирует новое, более модное и привлекательное пространство для посетителей.

Виртуальный музей дает ряд возможностей:

1. Доступность посещения людьми в любое время, из любого места и с любыми ограничениями;
2. Популяризация истории среди посетителей;
3. Демонстрация фондов;
4. Привлечение посетителей в музей.

В рамках «Инженериады УГМК» две команды работали над усовершенствованием музея Трудовой Славы СУМЗа с помощью информационных технологий. Для достижения этой цели ребята работали в двух направлениях:

- Создание виртуального тура по музею,
- Создание виртуальных экспонатов для Голографической пирамиды.

Музей трудовой славы находится за чертой города, и чтобы туда попасть, нужно согласовать время.

Сначала ребята первой команды изучили и проанализировали информацию о виртуальных музеях и способах их создания. Мы сделали на обычный смартфон восемь панорам залов музея, а также фотографии информационных стендов и некоторых макетов. Но возникли две проблемы. Все фотографии были обработаны программой Adobe Photoshop. Следующим этапом было объединение панорам и фотографий в программе Kolor Panotour Pro.

Вторая команда создавала голограммы экспонатов для 3D пирамиды. Голограмма – это объемное, реалистичное изображение в пространстве. А 3D пирамида – это устройство, позволяющее показать голограмму.

После беседы с директором музея, ребята решили представлять экспонаты, посвящённые Великой Отечественной Войне. Ребята сфотографировали награды и документы, письма и личные вещи бывшего директора и других работников СУМЗа.

Для редактирования фото использовали так же графический редактор Photoshop. С его помощью нам удалось вырезать изображения и поместить их на черный фон.

Часто ездить в музей не было возможности, поэтому чтобы тестировать голограммы, мы сделали модели пирамиды из различных материалов и разных размеров для использования на смартфонах, планшетах и ноутбуках.

Дальше нужно было анимировать голограммы. Сначала появилась идея сделать показ 3D объектов в программе PowerPoint с наложением эффектов движения, но от этой идеи отказались, так как появилось неудобство запуска ее в пирамиде. Мы решили использовать видео.

Для этого нам понадобилась программа Premiere Pro. С помощью нее создали видеоролики из подготовленных изображений: смонтировали единый видеоряд, накладывая эффекты вращения.

Получился полностью функционирующий виртуальный тур по музею, с возможностью перемещения по залам, просмотра информационных стендов, просмотра галерей перехода в полноэкранный режим. Его можно посмотреть на сайте школы №3 school3-revda.ru как с мобильного устройства, так и с компьютера.

Проект «Виртуальный музей Трудовой Славы СУМЗа» стал победителем в финале конкурса «Инженериада УГМК» в номинации «Социально-значимый проект».

Все участники проекта получили новый интересный опыт. В процессе работы обучающиеся освоили следующие программы: P360, Adobe Photoshop ,

Kolor Panotour Pro, Premiere Pro. Создали модели пирамид. Научились работать с документацией, составлять описание экспонатов. Также ребята стали одной командой и не важно, что каждый работал в своем направлении. Старшие ребята учили младших, а затем младшие помогали редактировать фотографии старшим. Все это способствовало развитию гибких навыков. В результате наша разработка, новая для предприятия, поможет людям дистанционно узнать об истории, производстве и деятельности завода.

По этой же технологии был создан виртуальный тура по музею Героя РФ И.В. Ржавитина.

А мировой опыт показывает, что чем чаще люди посещают онлайн-музеи, тем чаще они будут посещать их в реальной жизни. Посетите наши музеи.