
ВИРТУАЛЬНЫЙ МУЗЕЙ ВЕЛИКОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНЫ ПОИСКОВОГО ОТРЯДА «НОВЫЙ ФЕНИКС»

Название

ВИРТУАЛЬНЫЙ МУЗЕЙ ВЕЛИКОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНЫ ПОИСКОВОГО ОТРЯДА «НОВЫЙ ФЕНИКС»

Уровень

6

Рубрика

1

Автор методической разработки

Студенческий поисковый отряд «Новый Феникс» ФГБОУ ВО «Глазовский государственный инженерно-педагогический университет им. В.Г. Короленко»

Актуальность

История – мощный инструмент формирования национальной и культурной идентичности человека. Но вот вопрос – что мы знаем об истории? Для большинства людей история – это перечень дат, имен и событий, которые укладываются в очень простые схемы. От такого восприятием истории ускользает жизненная ткань прошлого. Иначе – история человека, его эмоций, условий существования, быта, чувств и т.д. Историю в учебнике нельзя потрогать, прочувствовать, она не может породить чувство эмпатии. Все сказанное справедливо в отношении, наверное, самого известного исторического события для многих наших соотечественников – события Великой войны 1941-1945 гг.

Сегодня огромную важность в плане формирования исторического сознания приобретает и поисковая работа, и музейная деятельность. Поисковые отряды, можно сказать, завершают ту Великую войну, воскрешая имена без вести пропавших и безымянных солдат. В музейном же пространстве посетитель получает возможность приблизиться к истории в прямом смысле слова: слышать ее голоса, трогать ее, примерять на себя, сопереживать. Под таким углом зрения Великая Отечественная война воспринимается более эмоционально, память о ней становится предметной, чувства понятней. В своей «глобальной» цели данный проект направлен именно на такой эффект – сделать память о войне конкретной, осознанной и личной. А технологии виртуальной реальности этому только способствуют, расширяя границы участников просветительского пространства музея.

Актуальность проекта вытекает из четырех оснований:

1) Историческое образование должно смещаться в сторону личностного восприятия и мотивации: можно выучить даты, но не знать истории. И, наоборот, можно чувствовать историю, но не очень хорошо разбираться в датах. Проблема заключается в том, что у более молодых поколений выхолащивается экзистенциальный опыт войны. Война превращается в некий исторический спектакль, в котором добро побеждает зло. В такой перспективе война воспринимается безотносительно судьбе человека. А это искажение истории, потому что историю делают люди, со своими страхами, амбициями, надеждами, желаниями, мотивами.

Такая вещественная, личностная правда о войне скажет о ней не меньше, чем история больших побед.

2) Проект направлен на популяризацию поискового движения среди молодежи. Актуальность этого направления связана с предыдущим философским соображением. Восприятие войны как некоего экшена давно минувших дней не создает личностного интереса и ответственности. Большая проблема заключается в том, чтобы увлечь современных студентов и школьников поисковым движением. С каждым годом формировать поисковую экспедицию становится труднее из-за проблем с мотивацией участников. Условия экспедиции оказываются важнее ее содержания. Необходимо говорить с молодым поколением именно о значимости содержания: почему важно заниматься поиском и возвращением имен. Философия проекта направлена именно на такое историческое просвещение, которое проходит через осознание и ответственность. Музейные экспанаты и экспозиции переводят внимание посетителей на личностный уровень восприятия войны, показывают личностную трагедию ее участников.

3) Виртуальный и открытый в режиме онлайн музей способен приносить важные социальные результаты. Например, в вопросе опознания и идентификации без вести пропавших воинов. У некоторых археологических артефактов есть индивидуальные отметки, которые трудно поддаются расшифровке и возможности идентификации владельца. Поэтому большое гуманитарное значение имеет работа по созданию условий для открытости и доступности подобных артефактов, как можно большему количеству людей. Ведь были случаи, когда по отдельным артефактам находились родственники без вести пропавших солдат.

4) Значимость проекта предполагает и прагматическую сторону. А именно, в эпоху цифровых технологий музей и просветительская работа должны подстраиваться под требования времени. Виртуальный музей – это личностно ориентированный подход к знакомству с прошлым. Ведь во время виртуальной экскурсии у пользователя создается впечатление индивидуальной экскурсии «без посторонних».

Цель и задачи

Создание виртуального пространства музея боевой славы и памяти Великой Отечественной войны в Центре историко-патриотического воспитания ГГПИ и популяризация поискового движения России среди молодежи.

Адресная группа

- учащаяся молодежь;
- учителя истории;
- музейное сообщество;
- студенческие поисковые отряды.

Описание и ход проведения

1. Проведение панорамной съемки экспозиционных зон музея и разработка виртуальной модели музейного пространства;
2. Производство работ по 3D сканированию уникальных исторических артефактов и подготовка 3D модели исторических артефактов;
3. Подготовка информационных материалов к виртуальным экспозициям и артефактам: голосовое сопровождение гида, текстовые описания экспонатов, систему гиперссылок и справочного аппарата;
4. Перевод информационно-справочного материала на английский язык;
5. Сборка рабочей модели виртуального музея боевой славы и памяти;
6. Запуск сетевого ресурса для посещения пользователей.

Заключение

Проект реализуется на базе технопарка универсальных педагогических компетенций ГИПУ, где успешно была проведена вся техническая работа: от сканирования каждого экспоната, до создания 3D модели всего Центра патриотического воспитания. Также были составлены описания каждого экспоната и осуществлен перевод описания на английский язык. Сейчас ресурс находится в открытом доступе, и посетить Центр может любой желающий.

Библиографический список и ссылки на электронные ресурсы

<https://novfeniksmuseum.ru/index.html>