

которой администратор составляет расписание, а педагог отчитывается о приведении занятий по определенной системе.

Таким образом, создание и деятельность частного кружка обучения игре на гитаре основываются на нескольких факторах: выборе стратегии развития, имеющейся ресурсной базе, управлении деятельностью.

1. Макарова, Е. А. Теория и технологии арт-менеджмента : научно-методическое пособие / Е. А. Макарова. – Минск : [б. и.], 2013. – 129 с.

2. Пассов, Е. И. Коммуникативное иноязычное образование: готовим к диалогу культур : пособие для учителей учреждений, обеспечивающих получение среднего образования / Е. И. Пассов. – Минск : Лексис, 2003. – 180 с.

3. Шилова, О. Е. Анализ функционирования «Арт-менеджмента» в сфере музыкального искусства / О. Е. Шилова // Культура и образование. – 2015. – С. 44–47.

УДК 069:[316.77+004.9]

УКАРАНЕННЕ ЛІЧБАВЫХ ТЭХНАЛОГІЙ У ДЗЕЙНАСЦЬ НАЦЫЯНАЛЬНАГА ГІСТАРЫЧНАГА МУЗЕЯ РЭСПУБЛІКІ БЕЛАРУСЬ

*В. Ю. Себруковіч, аспірант установы адукацыі «Беларускі
дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў»*

Анотацыя. У артыкуле разглядаюцца найбольш актуальныя формы выкарыстання лічбавых тэхналогій у дзейнасці Нацыянальнага гістарычнага музея Рэспублікі Беларусь. Рэвалюцыйнае ўздзеянне інфармацыйна-камунікатыўных тэхналогій, іх імклівае развіццё, удасканаленне – усе гэтыя фактары аказваюць значны ўплыў на відазмяненне формаў і метадаў функцыянавання ўсіх сфер грамадскага жыцця. Кіруючыся сусветнымі тэндэнцыямі да пашырэння межаў музея па-за яго фізічнай прасторай, Нацыянальны гістарычны музей Рэспублікі Беларусь бачыць важным элементам у сваёй камунікатыўнай стратэгіі ініцыяцыю ўстановы ў медыяпрасторы праз новы ўзровень узаемадзеяння з наведвальнікамі пры дапамозе Інтэрнэту і лічбавых тэхналогій. Выкарыстанне патэнцыялу лічбавых тэхналогій яасна паляпшае камунікатыўныя магчымасці музея, яго ўзаемаадносінны з аўдыторыяй, у т. л. у Інтэрнэце. Таксама гэта спрыяе «адкрытасці» музея, «пашырэння» яго межаў па-за сцен будынку і экспазіцыі, садзейнічае трансляцыі гісторыка-культурнай спадчыны ў агульнакультурным кантэксце.

Ключавыя словы: Нацыянальны гістарычны музей Рэспублікі Беларусь, лічбавыя тэхналогіі, гісторыка-культурная спадчына.

INTRODUCTION OF DIGITAL TECHNOLOGIES INTO ACTIVITIES OF THE NATIONAL HISTORICAL MUSEUM OF THE REPUBLIC OF BELARUS

V. *Sebrukovich*, *Postgraduate student of the Educational Establishment
«The Belarusian State University of Culture and Arts»*

Abstract. The article discusses the most relevant forms of using digital technologies in the activities of the National Historical Museum of the Republic of Belarus. The revolutionary impact of information and communication technologies, their rapid development, improvement—all these factors have a significant impact on the modification of forms and methods of functioning of all spheres of public life. Guided by global trends to expand the boundaries of the museum beyond its physical space, the National Historical Museum of the Republic of Belarus sees an important element in its communication strategy to initiate the institution in the media space through a new level of interaction with visitors via the Internet and digital technologies. Using the potential of digital technologies qualitatively improves the communication capabilities of the museum, its relationship with the audience, including on the Internet. It also contributes to the «openness» of the museum, the «expansion» of its borders outside the walls of the building and the exposition, promotes the translation of historical and cultural heritage in a general cultural context.

Keywords: National Historical Museum of the Republic of Belarus, digital technologies, historical and cultural heritage.

У межах тэмы артыкула звернемся да досведу Нацыянальнага гістарычнага музея Рэспублікі Беларусь выкарыстання лічбавых тэхналогій у сваёй дзейнасці як вядучай музейнай установы краіны. Нацыянальны гістарычны музей Рэспублікі Беларусь актыўна ўкараняе інфармацыйна-камунікатыўныя тэхналогіі у розных напрамках: экспазіцыйна-выставачнай дзейнасці, культурна-адукацыйнай, навукова-даследчай, навукова-фондавай і інш. Кіруючыся сусветнымі тэндэнцыямі да пашырэння межаў музея па-за яго рэальнай прасторай, установа бачыць важным элементам у сваёй камунікатыўнай стратэгіі ініцыяцыю ў медыяпрастору праз новы ўзровень узаемадзеяння з наведвальнікамі – пры дапамозе Інтэрнэту і лічбавых тэхналогій. Тым самым праз дыджытал-каналы адбываецца не толькі прэзентацыя музея і яго збораў, прыцягненне патэнцыйнай аўдыторыі і стымуляцыя матывацыі наведвання, але актуалізацыя гісторыка-культурнай спадчыны і ўцягненне яе ў агульнакультурны кантэкст.

Апошнім часам назіраецца ўсплёск актыўнасці музеяў у медыяпрасторы, а таксама прагназуецца далейшае пашырэнне

разнастайнасці фарматаў лічбавай прысутнасці музейных устаноў. У большасці гэта дынаміка тлумачыцца агульнымі крызіснымі з’явамі, звязанымі з распаўсюджваннем каранавіруснай інфекцыі COVID-19. Гэта менавіта той час, калі ў экстрэмальных умовах вострага абмежавання жывых зносін з наведвальнікамі з’яўляецца магчымасць да ўзнікнення раснастайных формаў віртуальнай камунікацыі.

Натуральна, што камунікатыўны аспект ініцыятыў сучаснага музея з’яўляецца надзвычай надзённым, бо актуалізацыя гісторыка-культурнай спадчыны праз яе трансляцыю інфармацыйна-камунікатыўнымі каналамі дэтэрмінуе фарміраванне лічбавага культурнага асяроддзя са сваімі асаблівымі правіламі і механізмамі існавання, якія садзейнічаюць «адкрытасці», дынамічнасці музея. Гэта трансфармацыя знаходзіць сваё адлюстраванне ў формах прадстаўніцтва музея ў глабальнай сетцы, а менавіта перш за ўсё ў сацыяльных сетках і Instagram як найбольш дэмакратычных і нефармальных па форме трансляцыі інфармацыі, агульнай камунікацыі і магчымасці прадастаўлення дыялагічнага фармату зносін з віртуальнымі наведвальнікамі.

Нацыянальны гістарычны музей Рэспублікі Беларусь таксама адзначыўся актыўнымі ініцыятывамі ў сацыяльных сетках. Па выніках аналізу папулярнасці музеяў гісторыі і культуры СНД і прапаноў віртуальных тураў па музеях турыстычнага парталу ТурСтат у 2020 г., дадзеная музейная ўстанова знаходзіцца на другім месцы рэйтынгу [1].

Найбольшая відавая разнастайнасць адзначаных праектаў назіраецца ў культурна-адукацыйнай дзейнасці музеяў Беларусі. Гэта анлайн-выстаўкі, экскурсіі, лекцыі, віктарыны і іншыя формы.

Так, Нацыянальны гістарычны музей Рэспублікі Беларусь запусціў цыкл анлайн-экскурсій па выстаўках «#ДАКЛАДНАСЦЬ. Свет ваенных тапографаў», «Вайна і мір. Вяртанне», «75 гадоў разам: Беларусь – дзяржава-заснавальнік ААН», прымеркаванай да 75-годдзя Канферэнцыі ў Сан-Францыска і Міжнароднага дня дэлегата. Адкрыццё гэтых выставачных праектаў таксама трансліравалася ў прамым эфіры на платформе Instagram. Анлайн-трансляцыі таксама былі прысвечаны цікавым музейным прадметам са збору музея.

Распаўсюджанасць і папулярнасць набылі таксама тэхналогіі дапоўненай (AR) і віртуальнай (VR) рэчаіснасці, стварэнне трохмерных мадэляў музейных прадметаў і нерухомых помнікаў культуры (тэхналогія 3D-мадэлявання). Напрыклад, у рамках культурна-асветніцкага праекта Нацыянальнага гістарычнага музея Рэспублікі Беларусь «VKL3D – апыніся ў сэрцы гісторыі» з дапамогай VR-тэхналогій была зроблена і прэзентавана 3D-рэканструкцыя амаль цалкам разбураных беларускіх замкаў – Крэўскага і Гальшанскага. З дапамогай інструментаў і тэхналогіі Samsung Gear VR з’явілася магчымасць не толькі 360°-агляду Крэўскага замка, але і «эфекту прысутнасці» за кошт стэрэаэфектаў.

Для 3D-рэканструкцыі былі ўжыты старажытныя выявы, архіўныя тэксты, навуковыя публікацыі, дадзеныя раскопак. Аднак часта і гэтага недастаткова для ўзнаўлення помніка з дакладнай дэталізацыяй, для аднаўлення поўнай карціны з усімі дэталямі. Таму аўтар прэкта Ахрэм Белабровік вызначыў гэты праект як навукова-папулярны. Як правіла, вышэй адзначаныя ініцыятывы з'яўляюцца неабходным элементам навукова-даследчых, а потым і рэстаўрацыйных праектаў. У 2019 г. у рамках праекта «VKL3D – апыніся ў сэрцы гісторыі» адбылася прэзентацыя ўнікальнага інтэрактыўнага макета Крэўскага замка. Ён створаны пры дапамозе 3D-друку і тэхналогій AR з высокай даскладнасцю – да 0,004 мм. Пры дапамозе мабільнага прыкладання, усталяванага на планшэце, замак «ажывае»: гараць факелы, рухаюцца насельнікі замка, ідзе дым з коміна.

Праекты такога роду не толькі спрыяюць павышэнню цікавасці і адукаванасці ў сферы культуры, але ў дадзеным кантэксце выступаюць у якасці істотнага, магутнага звяна ў ланцугу актуалізацыі, захавання аб'ектаў гісторыка-культурнай спадчыны шляхам узнаўлення іх візуальнага вобраза. З прыкладаў выкарыстання лічбавых тэхналогій як лагічных, арганічных інтэрактыўных дадаткаў да асноўнай экспазіцыі можна адзначыць інтэрактыўны экспазіцыйны комплекс «Скарбы Нацыянальнага гістарычнага музея Рэспублікі Беларусь», створаны пры дапамозе тэхналогіі відэамапінгу. Ён уяўляе сабой праектар, які пры дапамозе QR-кодаў праецыруе лічбавыя выявы каштоўных музейных прадметаў з калекцыі Нацыянальнага гістарычнага музея Рэспублікі Беларусь на старонкі папяровай кнігі. Змена выяў адбываецца аўтаматычна і суправаджаецца гукавымі каментарыямі, фонавай музыкай.

Апошнім часам выставачныя праекты Нацыянальнага гістарычнага музея Рэспублікі Беларусь, іх канцэптуальнае вырашэнне, дызайн таксама не абыходзяцца без удзелу лічбавых тэхналогій. Паказальным прыкладам у гэтым плане з'яўляецца выставачны праект «Май Данцыг – унутры ідзі», стартаваўшы ў чэрвені 2021 г. Ён складаецца з дзвюх частак: аднайменнай выставы і фотавыставы «Горад, які змяняецца». Адрэчым з'яўляецца менавіта канцэптуальнае вырашэнне выставачнай музейнай прасторы за кошт формы падачы экспанатаў. У дадзеным выпадку гэта фотаздымкі сучаснага Мінска з накладаннем на іх элементаў з твораў мастака Мая Данцыга. Так, выставачная зала была ўмоўна падзелена на дзве часткі: Мінск, які бачыў мастак, і Мінск, які бачаць і ведаюць яго сучанікі. Цэнтральным экспанатам у гэтай зале з'яўляецца вялікае палатно М. Данцыга з Нацыянальнага мастацкага музея Рэспублікі «Песня аб Мінску». На карціне – выява плошчы Леніна (цяпер плошча Незалежнасці), якой яе ўбачыў мастак у 1975 г. На праціглай сцяне залы – вялікі фотаздымак сучаснага Мінска,

ідэнтычны карціне-арыгіналу па фармаце, з выявай і ракурсам той жа лакацыі – плошчы Незалежнасці. Наватарства заключаецца ў тым, што на сучасным фотаздымку Мінска шляхам выкарыстання лічбавых тэхналогій накладзены элементы з карціны мастака – галубы, што стварае эфект пагружэння ў свет мастацтва, пэўную атмасферу спалучэння мінулага і сучаснасці, што дасягаецца таксама і праз своеасаблівы партал часу, якім з’яўляецца рамка, праз якую карціна глядзіць на фотаздымак, а фотаздымак – на карціну. У плане арганізацыі музейнай прасторы з выкарыстаннем лічбавых тэхналогій варта прывесці прыклад міжнароднага праекту «108 хвілін. Дарога ў космас», прысвечанага 60-годдзю першага палёту чалавека ў космас (сакавік–чэрвень 2021 г.). Дадзены праект выклікаў шырокі рэзананс у музейным і культурным жыцці сталіцы, спалучыўшы ў сабе шматлікія формы актуалізацыі гісторыка-культурнай спадчыны: у якасці выкарыстання лічбавых тэхналогій у фарміраванні дызайну, як інфармацыйнае дапаўненне да асноўнай экспазіцыі, у якасці сувенірнай прадукцыі, інтэрактыўных зон.

Дызайн. На этапе мастацкага праектавання экспазіцыі было вырашана выкарыстаць рэальныя лічбавыя фотаздымкі космасу, прадастаўленыя навукова-даследчым выпрабавальным цэнтрам падрыхтоўкі касманаўтаў ім. Ю. А. Гагарына (Зорны гарадок), раздрукаваныя ў выглядзе вялікіх банэраў вышынёй 5 м, што стварыла эфект маштабасці залы, сапраўднага пагружэння ў касмічную тэму.

Інфармацыйнае дапаўненне. Паколькі праект рэалізаваўся ў складаны час абмежаванняў міжмузейнага ўзаемадзеяння, некаторыя экспанаты былі прадастаўлены ў экспазіцыйнай прасторы на сэнсарных экранах у якасці лічбавых копіяў унікальных фотаздымкаў з фондаў Аб’яднанага мемарыяльнага музея Ю. А. Гагарына (г. Гагарын, РФ), Смаленскага дзяржаўнага музея-запаведніка (г. Смаленск, РФ). У дадзеным выпадку дзякуючы лічбавым тэхналогіям удалося, нягледзячы на пэўныя абмежаванні, стварыць цэласную экспазіцыю, напоўніць яе лічбавымі копіямі ўнікальных экспанатаў.

Сувенірная прадукцыя. Арыгінальным варыянтам выкарыстання лічбавых тэхналогій у прэзентацыі гісторыка-культурнай спадчыны стала стварэнне спецыяльна для выставачнага праекта «108 хвілін. Дарога ў космас» паштовак на касмічную тэматыку з лічбавымі выявамі экспанатаў з фондавых калекцый Нацыянальнага гістарычнага музея Рэспублікі Беларусь. Некаторыя з іх знаходзіліся ў выставачнай зале.

Інтэрактыўныя зоны. Для дзіцячай аўдыторыі, акрамя майстар-класаў, музейных заняткаў, былі распрацаваны і ўсталяваны інтэрактыўныя зоны для ўзаемадзеяння паміж сабой, фатаграфавання і г. д. Гукавое суправаджэнне, якое імітавала адкрыты космас, спрыяла ўзмацненню цэласнага ўспрыняцця выставачнай прасторы і раскрыцця

яе канцэпцыі. Важна адзначыць выкарыстанне лічбавых тэхналогій музейем у прэзентацыйных мэтах. Так, напрыканцы 2020 г. быў створаны відэаролік Нацыянальнага гістарычнага музея Рэспублікі Беларусь з мэтай папулярызацыі музея і яго збораў і прыцягнення патэнцыяльнай аўдыторыі.

Такім чынам, Нацыянальны гістарычны музей Рэспублікі Беларусь актыўна выкарыстоўвае лічбавыя тэхналогіі і іх патэнцыял для эфектыўнай работы з рэальнай і патэнцыяльнай аўдыторыяй шляхам увядзення інавацыйных формаў музейнай камунікацыі як у пастаянныя экспазіцыі, так і ў выставачныя праекты, тым самым фарміруючы новыя формы прэзентацыі і актуалізацыі гістарыка-культурнай спадчыны. Важным аспектам таксама з'яўляецца і стварэнне пазітыўнага вобразу музея, распрацоўка маркетынговых тэхналогій у музейнай дзейнасці. Усе адзначаныя фактары ў сукупнасці, дзякуючы разумнаму выкарыстанню ў музейнай практыцы, ствараюць перспектыву для паспяховага ажыццяўлення музейнай камунікацыі.

1. Лучшие Музеи СНГ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://turstat.com/topmuseumcis>. – Дата доступа: 16.04.2020.

УДК 338:[37.014.54+621.3.037.37]

ТРАНСФОРМАЦИЯ СИСТЕМЫ ОБРАЗОВАНИЯ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВИЗАЦИИ ЭКОНОМИКИ

***И. А. Соловьева**, кандидат экономических наук, доцент, доцент кафедры экономики и управления федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Орловский государственный институт культуры», г. Орел*

Аннотация. Трансформация экономической структуры общества оказывает значительное влияние на всю систему образования, которая должна готовить квалифицированные кадры, соответствующие новым реалиям. Развитие системы образования на современном этапе – это его цифровая трансформация, связанная с обновлением планируемых результатов, содержания, методов и форм учебной работы, а также с формированием новых цифровых компетенций. В условиях цифровизации обучающиеся и педагоги получают возможность доступа к новым технологиям, материалам и сервисам. Но главным результатом такого процесса является синтез новых педагогических практик, постоянного самосовершенствования педагогов, новых цифровых инструментов. Именно такое взаимодействие поз-