

который работает с данным студентом, 2-й и 3-й тур оценивает комиссия из 3–5 преподавателей с кафедры высшей математики. Победителю вручается почётный диплом. Если в конце семестра запланирован экзамен, то победителям автоматически выставляется оценка «отлично».

Библиографический список

1. Петенко, В.М. Конференция – один из методов активного обучения / В. М. Петенко // Научный альманах. – 2016. – № 4-2(18). – С. 253–256.
2. Зарукина, Е.В. Активные методы обучения: рекомендации по разработке и применению : учебно-методическое пособие / Е.В. Зарукина, Н. А. Логинова, М. М. Новик. – Санкт-Петербург : СПбГИЭУ, 2010. – 59 с.

УДК 069:004

С.Ф. Масленникова

ФГБОУ ВО «Уральский государственный
лесотехнический университет», г. Екатеринбург

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В МУЗЕЕ
ДЛЯ ПОПУЛЯРИЗАЦИИ КУЛЬТУРЫ
И ИСКУССТВА РОССИИ**

Рассматриваются некоторые аспекты использования в Екатеринбургском музее изобразительных искусств мультимедиагида с технологией дополненной реальности (на цифровой платформе «ARTEFACT») для популяризации культуры и искусства России.

Ключевые слова: цифровые технологии в музее, мультимедиагид с технологией дополненной реальности, культура и искусство России.

S.F. Maslennikova

Ural State Forest University, Yekaterinburg

**USING DIGITAL TECHNOLOGIES IN THE MUSEUM
TO PROMOTE RUSSIAN CULTURE AND ART**

The article discusses some aspects of using a multimedia guide with augmented reality technology (on the digital platform «ARTEFACT») in the Yekaterinburg Museum of fine arts to popularize Russian culture and art.

Keywords: digital technologies in the museum, multimedia guide with augmented reality technology, culture and art of Russia.

Данные социологических исследований последних десятилетий позволяют утверждать, что в российском обществе наблюдается снижение интереса к отечественному искусству, его культурным и художественным ценностям [1]. Одним из путей исправления ситуации государство видит в популяризации культуры и искусства России. Для этого были разработаны «Стратегия государственной культурной политики на период до 2030 г.» и план мероприятий по ее реализации в 2019–2021 гг. Этот план включает организацию и проведение масштабных фестивальных проектов, направленных на развитие единого культурного пространства России, реализацию мероприятий по сохранению и развитию народных художественных ремесел, декоративно-прикладного искусства, создание виртуальных выставочных и музейных проектов, снабженных цифровыми гидами в формате дополненной реальности, и многое другое [2].

Особенное значение, по нашему мнению, в деле популяризации культуры и искусства России приобретает сегодня музей. Изначально он был предназначен для хранения, исследования и демонстрации ценных и интересных природных или культурных, т. е. созданных человеком, предметов, а сегодня стал важнейшей кладовой человеческой памяти. Музей пытается сохранить культурно-историческое достояние цивилизации, показывая этапы, периоды развития культуры и искусства. Но сегодня музеи переживают острейшую конкурентную борьбу, одержать победу в которой может музей, не только обладающий уникальными экспонатами, большими площадями, прекрасными экспозициями, но прежде всего широко использующий новейшие информационно-коммуникативные (ИКТ), цифровые технологии, позволяющие привлечь внимание, заинтересовать потребителей.

Нам хотелось бы подробнее остановиться на использовании цифровых инновационных технологий для популяризации русского искусства в крупнейшем художественном музее Урала – Екатеринбургском музее изобразительных искусств. В музее собрана прекрасная коллекция русского изобразительного искусства XVIII–XX вв., в которой представлены произведения различных эпох и стилей. Одной из последних музейных инноваций стала технология дополненной реальности, успешно реализуемая на цифровой платформе

«ARTEFACT», в рамках федерального проекта «Цифровая культура». Эта платформа была разработана Министерством культуры РФ специально для помощи сотрудникам музеев в создании мультимедиагидов с использованием технологий дополненной реальности. Кроме того, цифровая платформа «ARTEFACT» позволяет посетителями использовать мобильное приложение во время посещения музея.

Сегодня сотрудниками Екатеринбургского музея изобразительных искусств создан мультимедиагид «Екатеринбургская коллекция русского искусства», включающий 34 произведения русских живописцев. Он знакомит любителей искусства с творениями Айвазовского И.К. «Море», Репина И.Е. «Портрет Е.Д. Боткиной», Шишкина И.И. «Лес», Саврасова А.К. «Начало весны», Поленова В.Д. «Христос», Сурикова В.И. «Жена чернобородого стрельца», Крамского И.Н. «Женский портрет», Рокотова Ф.С. «Портрет Александры Куракиной», Тропинина В.А. «Крестьянский мальчик с топориком», Ярошенко Н.А. «Портрет Глеба Успенского» и многих других великих русских художников. Благодаря технологии дополненной реальности люди самого разного возраста имеют возможность получить новые знания, пережить новые эмоции от встречи с искусством и культурой, расширить свой кругозор, сформировать иное представление о картине и авторе и т.д. Для того чтобы воспользоваться мультимедиагидом в музее, любому желающему нужно войти в приложение «ARTEFACT», навести камеру смартфона на картину, скульптуру и распознать их. Если требуется еще больше информации, то приложение позволяет благодаря «интерактивным точкам интереса» изучить отдельные детали шедевра. Кроме того, можно познакомиться с интерактивными статьями об этом экспонате и узнать много интересных фактов о нем, об исторической эпохе, особенностях стиля или направления искусства, о критике работы в тот или иной период и пр. Если кто-либо захочет порекомендовать друзьям посетить выставку, то сможет показать им каталог экспонатов внутри приложения или поделиться ссылкой. А тем, кто больше любит слушать, чем читать, предлагается воспользоваться аудиогидом, подготовленным профессионалами.

Таким образом, благодаря мультимедиагиду с технологией дополненной реальности, созданному на цифровой платформе «ARTEFACT» сотрудниками Екатеринбургского музея изобразительных искусств, у нас появилась возможность глубже узнать творчество русских художников XVIII–XX вв., познакомиться с их величайшими

творениями, становлением того или иного стиля в искусстве, особенностями реставрации и т. д. Учитывая огромный интерес подрастающего поколения и молодежи к новейшим информационно-коммуникативным, цифровым технологиям, мы можем с уверенностью утверждать, что использование в музейном деле мультимедиа-гида с технологией дополненной реальности будет способствовать популяризации искусства и культуры России, а приложение «ARTEFACT» даст всем любителям искусства, особенно молодым людям, возможность наслаждаться диалогом с искусством не только в музее, но и дома, где молодому человеку удобно, комфортно.

Библиографический список

1. Демушина, О. Н. Факторы, влияющие на развитие интереса студентов к культурно-историческому наследию региона / О. Н. Демушина // Ценности и смыслы. – 2019. – № 4 (62). – С. 121–135.
2. Распоряжение Правительства РФ от 11 июня 2019 г. № 1259-р «Об утверждении Плана мероприятий по реализации в 2019–2021 гг. Стратегии государственной культурной политики на период до 2030 г.» – URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/72170426/> (дата обращения 20.02.2020).

УДК 371.3:004

О.Н. Новикова

ФГБОУ ВО «Уральский государственный
лесотехнический университет», г. Екатеринбург

ЦИФРОВИЗАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА: АНТРОПОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

С антропологической точки зрения анализируется цифровизация современного образовательного процесса. Акцентируется внимание на потребности внедрения в обучение цифровых технологий, позволяющих выстроить личную образовательную траекторию, с учетом собственных возможностей и потребностей.

Ключевые слова: цифровизация, цифровизация образования, дистанционное образование, образовательные технологии.