

«ВОЛОНТЕРСКИЙ ПРОЕКТ «МУЗЕЙНАЯ ЦИФРОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ»
КАК ФОРМА ПОПУЛЯРИЗАЦИИ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ШКОЛЬНЫХ МУЗЕЕВ ТОЛЬЯТТИ»

Горяинова Жанна Николаевна

Меркулова Светлана Владимировна

Методисты и педагоги дополнительного образования

Структурного подразделения Центра «Гражданин»

МБУ «Школа №93» г.о. Тольятти

В настоящее время на базе МБУ «Школа №93» г.о. Тольятти действуют 6 детских и молодежных объединений, которые посещают ученики 5- 11 классов школы. Это «Волонтеры «Планета93», «ЭКО-свет», «ТРИО» («Туризм, Развитие и Образование»), «ЮИД» («Юный инспектор движения»), «ШИК» (Школьный интеллектуальный клуб»), «Медиагруппа «Центр Притяжения». Кураторами молодежных объединений являются педагоги дополнительного образования СП Центра «Гражданин» и СП «Школьная академия», реализующие для них дополнительные общеобразовательные программы. Методисты структурных подразделений координируют деятельность педагогов и ребят, задают вектор развития объединений с учетом модульной программы воспитательной работы школы и перспективных направлений работы.

Волонтерство, как вид добровольческой деятельности, «осуществляемый в форме безвозмездного выполнения работ, оказания услуг на мероприятиях или же в фондах помощи разным слоям населения» [6]., присутствует во всех молодежных объединениях. Активисты детских объединений принимают активное участие в основных направлениях волонтерской деятельности: экология, благоустройство, пропаганда здорового образа жизни, содействие в сфере образования, культуры, просвещения, духовному развитию личности. Активисты молодежных объединений являются инициаторами, организаторами и помощниками в проведении общешкольных мероприятий, квестов и экскурсий, подвижных игр и музыкальных перемен, ежегодных акций по сбору пластиковых крышек, макулатуры, подарков для социальных и реабилитационных центров. Для успешного проведения мероприятий ребятам необходимы новые знания и умения в разных направлениях деятельности. Этому способствует дополнительное обучение участников объединений в структурных подразделениях школы по дополнительным общеобразовательным программам. Например, активисты школьных музеев осваивают программу «Музейные практики», участники медиагруппы центр «Притяжения» -

обучаются по программам «Юный журналист» и «Видеостудия», юные туристы и краеведы – по программе «Образовательный туризм. Тольятти +». Волонтерская деятельность молодежных объединений школы «оказывает большое влияние на образование школьников и студентов, так как способствует формированию активной общественной жизненной позиции, повышает уровень эмоционально-психологического равновесия, развивает коммуникационные навыки, а так же помогает улучшить уровень интеллектуального развития» [Карпенко Т.А. Волонтерское движение в современном обществе, с 1.]. В данной статье рассматривается решение проблем организации эффективной работы с участниками объединений, обеспечения сохранности образовательных результатов, интереса к волонтерской деятельности, а также развитие деятельности активистов школьных музеев Тольятти с помощью волонтерского проекта «Музейная цифровая лаборатория» в условиях дистанционного обучения учащихся.

Для решения проблемы педагоги использовали в работе с участниками метод проектов, опираясь на успешный опыт реализации «современных волонтерских проектов в России и странах мира» [5], а также методы развития креативного мышления. Одни из креативных методов, описанных Г.С. Альтшуллером, - «Обрати вред в пользу» [9] . На одном из онлайн занятия по скайпу каждый участник получил черную рамку и назвал ассоциации с предметом. Были получены разные ответы негативного отношения к предмету: экран компьютера, гаджета, замкнутое пространство для жизни, изоляция от внешнего окружения, отсутствие выхода и ограниченность. Ребятам было предложено рассмотреть ассоциации с положительной стороны. Они попытались обратить вред в пользу: освоить информационные технологии, обратить внимание на себя, то есть научиться и узнать что-то новое, заявить о себе, стать открытым, расширить границы, выйти за рамку. Для реализации положительных ассоциаций учащимися было предложено создавать мультимедийные на разные темы, связанные с деятельностью молодежных объединений, широко использовать социальные сети в проведении мероприятий, проводить мероприятия с участниками городских молодежных объединений. Следующий шаг – выбор ресурсов, необходимых для реализации предложенных способов решения. Наиболее сложным этот вопрос оказался для активистов школьного музея. Чтобы рассказать о его деятельности, нужны цифровые ресурсы. Однако, как и многие городские, школьные музеи оказались не готовы к работе в виртуальном пространстве. Проблема «приобретения и получения максимальной отдачи от цифровых технологий является сложной и дорогостоящей задачей для любого музея, даже самого крупного» [Артюшина Е.О., Цифровая трансформация музеев. Лучшие мировые практики с.7].

Параллельно с учащимися объединения «ТРИО» была проведена деловая онлайн игра «Цветок лотоса» (метод Ясуо Мацумура), он позволяет создавать новые идеи и находить нестандартные решения). Ребятам были озвучены правила работы с «Цветком лотоса»: 1. Записать основную тему или проблему в середине центрального цветка; 2. Варианты решения или подтемы запишите в середине боковых цветков-лепестков, расположенных возле основной темы; 3. Записанные в середине боковых цветков-лепестков идеи использовать как центральные для окружающих их лепестков лотоса, то есть квадратов. Суть метода заключается в том, что «идея, записанная в центре главного цветка, становится центральной темой боковых цветков-лепестков» [7]. Так создается основа для создания восьми новых идей. Процесс продолжается, пока все «Цветки лотоса» не будут заполнены. Затем происходит процесс критического осмысления каждого варианта решения проблемы или проработки темы. Каждый участник получил лист бумаги, где центральную часть цветка занимал вопрос: Как организовать результативный процесс в условиях дистанционного обучения. Это был этап вызова, он актуализировал имеющиеся у ребят знания, активизировал личный интерес и был направлен на поиск решения проблемы. На втором этапе осмысления ребята отбирали предложенные варианты решения проблемного вопроса, приводили аргументы для отбора. Среди отобранных ключевых идей наиболее актуальными оказались следующие: создать цифровой ресурс для разработки будущих туристско-образовательных маршрутов, широко используя информационные технологии; использовать школьный музей в качестве объекта туристско-образовательного маршрута, так как его можно посещать малыми группами и выполнять творческие задания. Также в музее каждый может выбрать себе тему по интересу, изучать соответствующие ей экспонаты; приоритетным продуктом туристско-образовательного маршрута считать мультимедийные продукты – видео ролики – видео экскурсии. Такой продукт позволяет работать в команде и реализовать каждому свою роль (исследователь, экскурсовод, видео-оператор и т.д.).

Для дальнейшей работы была создана творческая группа из наиболее активных участников объединений с применением метода проектов. У волонтеров и активистов школьного музея отваги возникла идея – оцифровать музейные экспонаты и архивные документы всех школьных музеев Тольятти. Так родился волонтерский проект «Музейная Цифровая лаборатория». Юные активисты школьных музеев взялись на сложное, но важное дело, даже многие профессиональные музейные специалисты «отмечают ряд проблем и трудностей, связанных с цифровизацией музейных коммуникаций в российской глубинке, но в целом видят большие возможности экономического и

духовного возрождения малых городов, связанные с сохранением, изучением и популяризацией культурного наследия, формированием и продвижением территориальных брендов» [Беляева М.А., Ладыгина Т.А. «Новые музейные коммуникации: цифровая перезагрузка», с. 1]. Проект был поддержан на Всероссийском конкурсе «Добро не уходит на каникулы», а также руководителями и активистами 52 школьных музеев Тольятти. Необходимо отметить, что «волонтерство в области культуры сегодня еще мало распространено у нас в стране, однако у этого направления очень широкие перспективы: это и помощь при реставрации архитектурных памятников, и работа по пополнению экспозиционного фонда, и организация экскурсий, и работа с туристическими группами - последнее особенно востребовано в дни проведения крупных культурных и спортивных праздников [Т.Н. Гордина «Развитие волонтерской деятельности в молодежной среде», с. 7].

Работа по проекту активизировала деятельность всех участников, но им необходимо было получить новые знания для освоения и использования информационных технологий. Для этого в рамках городской профильной смены «Активисты школьных музеев Тольятти» были проведены мастер-классы с привлечением партнера школы, Тольяттинского краеведческого музея по использованию информационных технологий в создании музейного мультимедийного продукта. В ходе мастер-классов учащиеся познакомились с такими инструментами информационных технологий, как анимация, работа с документ камерой. Волонтеры детского объединения «Планета 93» подготовили и провели для участников семинара мастер-классы по «использованию инструментов фото и видеосъемки, а также инфографики в создании мультимедийного продукта». Этот опыт они представили на областном вебинаре «Как сделать школьный музей современным, открытым, цифровым». Участники процесса самостоятельно изучали материалы школьных музеев, составляли сценарии виртуальных экскурсий, проводили съемку, делали монтаж. В деятельность по созданию видеороликов об экспонатах школьных музеев были вовлечены 500 участников из числа обучающихся по программе «Образовательный туризм», а также активистов школьных музеев Тольятти. Каждый выбрал тематическое направление, свою роль для создания мультимедийного продукта. В итоге было создано 52 музейных мультимедийных продукта. С началом дистанционного обучения для демонстрации созданных мультимедийных продуктов в контакте на странице «Активисты школьных музеев Тольятти» был организован городской онлайн марафон «Музей в городе». Было проведено народное онлайн голосование на лучший видеоролик. В нем приняли участие 7000 человек. Краткосрочный проект был успешно

завершен. Но оцифровка музейных экспонатов в школьных музеях города будет продолжена, ведь музейная цифровая лаборатория носит передвижной характер. Волонтерский проект «Музейная цифровая лаборатория» показал, что цифровая перезагрузка необходима не только государственным, но и школьным музеям. В рамках проекта волонтеры школьных музеев осваивали «новые музейные коммуникации, ставшие возможными благодаря информационным и сетевым технологиям: оцифровка музейных коллекций; цифровая коммуникация с учащимися других школ; взаимодействие через социальные сети» [Беляева М.А., Ладыгина Т.А. «Новые музейные коммуникации: цифровая перезагрузка», с. 1].

В результате применения педагогами методов критического и креативного мышления, метода проектов, в результате совместной деятельности волонтеры детских и молодежных объединений МБУ «Школа №93» г.о. Тольятти получили:

- навыки социального проектирования и взаимодействия;
- новые знания об экспонатах школьных музеев,
- новые знания по использованию информационных технологий в создании музейно-образовательных продуктов;
- попробовали себя в разной роли - исследователя, экскурсовода, видео-оператора, монтажера;
- получили коммуникативные навыки работы в разных ролях в команде, навыки по созданию мультимедийных продуктов;
- сформировали мотивацию дальнейшего участия в волонтерской деятельности;
- развили навыки критического и креативного мышления.

Школьные музеи получили возможность быть открытыми в цифровом музейно-образовательном пространстве города.

В перспективе в условиях дистанта созданные цифровые ресурсы будут использованы в разработке и проведении виртуальных туристско-образовательных маршрутов, меж музейных экскурсий по городу, игр и квестов в формате онлайн.

Положительный эффект от реализации волонтерского проекта «Музейная цифровая лаборатория» заключается в создании цифрового ресурса, который можно будет использовать в дальнейшем процессе обучения в условиях дистанционного образования; в создании цифровой образовательной среды школьных музеев; в вовлечении городского сообщества активистов и руководителей школьных музеев Тольятти в волонтерскую деятельность.

Список литературы

1. Артюшина Е.О. Цифровая трансформация музеев. Лучшие мировые практики [Электронный ресурс] <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovaya-transformatsiya-muzeev-luchshie-mirovye-praktiki>
2. Беляева М.А., Ладыгина Т.А. Новые музейные коммуникации: цифровая перезагрузка //Мир науки. Социология, филология, культурология, 2018, №4, Том 9 с. 1 [Электронный ресурс] <https://sfk-mn.ru>
3. Гордина Т.Н. Развитие волонтерской деятельности в молодежной среде [Электронный ресурс]
4. Карпенко Т.А. Волонтерское движение в современном обществе [Электронный ресурс] <https://infourok.ru/statya-na-temu-volonterskoe-dvizhenie-v-sovremennom-obschestve-3882035.html>
5. Современные волонтерские проекты в России и странах мира [Электронный ресурс] <https://molodezh79.ru/item/2488-sovremenniye-volonterskie-proektiy-v-rossii-i-stranah-mira>
6. Федеральный закон «О благотворительной деятельности и благотворительных организациях» от 11.08.1995 г. № 135-ФЗ (ред. от 30.12.2008 г.) - Законы Российской Федерации - М: Омега-Л – 2008
7. Цветок лотоса: как легко найти 64 способа решения проблемы [Электронный ресурс] <https://blog.mann-ivanov-ferber.ru/2016/03/01/cvetok-lotosa-kak-legko-najti-64-novye-idei-dlya-resheniya-lyuboj-problemy/>
8. Циткилов П. Я. Информационно – методические материалы по организации работы с волонтерами / П. Я. Циткилов // Социальная работа. – 2007. - №5. – С. 58-60
9. Школа ТРИЗ [Электронный ресурс] http://triz.natm.ru/trizz/triz4_04.htm