

**Министерство культуры Российской Федерации**  
Федеральное государственное бюджетное учреждение культуры  
«Государственный Русский музей»  
*Отдел «Российский центр музейной  
педагогики и детского творчества»*

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования «Российский государственный педагогический  
университет им. А. И. Герцена»

Союз музеев России

## **ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАНИЕ И МУЗЕЙ**

**МАТЕРИАЛЫ МЕЖДУНАРОДНОЙ  
НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ КОНФЕРЕНЦИИ  
«МУЗЕЙ В КОНТЕКСТЕ ОБРАЗОВАНИЯ:  
ИТОГИ И НОВЫЕ ВЕКТОРЫ РАЗВИТИЯ»,  
ПОСВЯЩЕННОЙ 30-ЛЕТИЮ  
ОТДЕЛА «РОССИЙСКИЙ ЦЕНТР МУЗЕЙНОЙ  
ПЕДАГОГИКИ И ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»  
РУССКОГО МУЗЕЯ**

Санкт-Петербург  
2020

**ББК 85.101**  
**УДК 37.036**  
**X 98**

Генеральный директор Русского музея

**В. А. Гусев**

Заместитель генерального директора  
по развитию и связям с общественностью

**А. Ю. Цветкова**

Заведующий отделом  
«Российский центр музейной педагогики  
и детского творчества»

**Б. А. Столяров**

**X 98 Художественное образование и музей. Материалы международной научно-практической конференции «Музей в контексте образования: итоги и новые векторы развития», посвященной 30-летию отдела «Российский центр музейной педагогики и детского творчества» Русского музея: сб. ст. / Науч. ред. Б. А. Столяров; М-во культуры РФ, ФГБУК «Государственный Русский музей», РЦМПидТ, ФГБОУ ВО РГПУ им. А. И. Герцена, Союз музеев России. – СПб.: ГРМ, 2020. – 272 с.**

На обложке: В. В. Кандинский. Святой Георгий (II). Фрагмент. 1911.  
Русский музей, Санкт-Петербург

**ISBN 978-5-6044976-8-5**

**ББК 85.101+74.200**  
**УДК 37.036+7.011**

© Федеральное государственное бюджетное учреждение культуры  
«Государственный Русский музей», 2020

**Гордин Валерий Эрнстович,**  
доктор экономических наук,  
заведующий Лабораторией экономики культуры  
Национального исследовательского университета  
«Высшая школа экономики»,  
Санкт-Петербург  
gordin@hse.ru

**Сизова Ирина Алексеевна,**  
кандидат исторических наук,  
научный сотрудник Лаборатории экономики культуры  
Национального исследовательского университета  
«Высшая школа экономики»,  
Санкт-Петербург  
iasizova@hse.ru

## **ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ МУЗЕИ В СИСТЕМЕ МУЗЕЙНОГО ОНЛАЙН-ОБРАЗОВАНИЯ**

**Аннотация.** В статье приведены результаты исследования музейных образовательных онлайн-продуктов, показаны истоки музейного онлайн-образования, активность музеев различного профиля в создании образовательных онлайн-продуктов, показаны основные партнеры художественных музеев по разработке образовательных онлайн-продуктов. Проведенный анализ позволил выявить пул онлайн-продуктов художественных музеев, включающий MOOK (массовые открытые онлайн-курсы), обучающие игры, мобильные приложения и подкасты.

**Ключевые слова:** музейное образование, музейные онлайн-продукты, MOOK, СПОК (специализированные профессиональные онлайн-курсы), обучающие игры, мобильные приложения, подкасты, совместные онлайн-курсы.

В последние месяцы онлайн-образование прочно вошло в жизнь миллионов людей, стремящихся получить

новые знания, повысить квалификацию или расширить свой кругозор. Развитие онлайн-образования затронуло не только учебные заведения разного уровня, но и такие учреждения культуры, как музеи, предоставляющие разнообразные по форме и контенту образовательные услуги. Следует отметить, что онлайн-продукты образовательного характера музеи стали активно создавать с начала 2000-х годов, когда начал формироваться платформенный подход к организации онлайн-образования.

Освоение музеями образовательных онлайн-продуктов различных форматов было вызвано рядом причин, в частности, стремлением:

1) более выигрышно и привлекательно показать свои экспозиции, прежде всего молодежной аудитории;

2) укрепить взаимодействие с образовательными учреждениями путем разработки новых музейных продуктов, которые можно было бы использовать в современном учебном процессе;

3) представить широкой аудитории музейные продукты, соответствующие наиболее продвинутым образовательным форматам;

4) создать условия для расширения нового источника доходов музеев – образовательных онлайн-продуктов (в дополнение к открытому доступу к музейным онлайн-ресурсам).

Целью данной статьи является показать характер и форматы вовлеченности художественных музеев в производство и распространение образовательных онлайн-продуктов для формального и неформального образования. В рамках исследования, проведенного сотрудниками Лаборатории экономики культуры НИУ ВШЭ – СПб осенью 2019 года, было выявлено 670 музейных онлайн-продуктов образовательного характера, созданных более

чем 280 российскими и зарубежными музеями как самостоятельно, так и в коллаборации с образовательными, научными и другими организациями.

При проведении исследования были определены критерии онлайн-продуктов, по которым они могут быть отнесены именно к образовательным, так как между образовательными и просветительскими музейными онлайн-продуктами проходит весьма «зыбкая» грань. В результате, к образовательным онлайн-ресурсам музеев, по нашему мнению, с полной уверенностью можно отнести те, которые имеют следующие атрибуты (все или хотя бы один):

1) стандартный набор образовательных элементов – видеолекции, тексты, аудиоинформация, список дополнительной литературы и прочее;

2) задания для самопроверки (тесты, игры, квизы) и проверки преподавателем или модератором – эссе, презентации и прочее;

3) методические указания и рекомендации по использованию ресурса в образовательном процессе в рамках формального образования (в школе, вузе, колледже и т.д.);

4) возможность получения сертификата;

5) включение ресурса в образовательный процесс как самостоятельно, так и в качестве части онлайн-курса типа MOOK или СПОК в рамках формального и неформального образования.

Исходя из данных критериев, были определены следующие виды образовательных онлайн-продуктов музеев.

**MOOK** (массовые открытые онлайн-курсы) – учебные курсы, посвященные конкретному объекту. Они включают образовательный материал в виде текстов, видеолекций, заданий, дополнительного списка литературы. По результатам успешного окончания может быть получен сертификат. Контент MOOK в большинстве случаев предоставляется

бесплатно. Оплата устанавливается только за выдачу сертификата.

**СПОК** (small private online courses – малые частные онлайн-курсы) – вариант МООК в виде небольшого закрытого онлайн-курса для малых, прежде всего, профессиональных групп обучающихся. В СПОК основное аудиторное время отводится на взаимодействие преподавателя и учащихся в виде совместной активной деятельности.

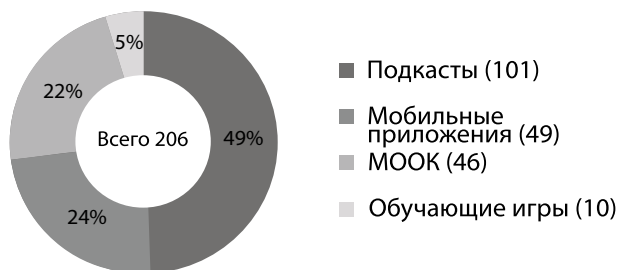
**Мобильные приложения**, созданные на основе музейных коллекций, также с применением VR и AR-технологий.

**Музейные игры**, распространяемые посредством музейных сайтов и содержащие образовательные элементы по тематике музея.

**Подкасты**, созданные как сотрудниками музеев, так и профессионалами по созданию данных продуктов, сотрудничающими с музеями. Их включение в образовательный процесс позволяет разнообразить форматы получения образовательной информации.

Отметим, что из 670 выявленных онлайн-продуктов 126 являются СПОКами, созданными музейными ассоциациями, а не музеями. Таким образом, в рамках исследования было рассмотрено 544 образовательных онлайн-продукта, разработанных самими музеями; при этом 206 из них имеют непосредственное отношение к художественным музеям (рис. 1).

Рис. 1. Структура образовательных онлайн-продуктов художественных музеев



При этом следует отметить, что активность музеев других профилей при создании образовательных онлайн-продуктов несколько ниже. Так, историческими музеями разработано 163 продукта, 99 ресурсов были разработаны естественно-научными музеями, 52 – комплексными и наименьшую часть из всех выявленных онлайн-продуктов (24) разработали научные музеи (рис. 2).

Рис. 2. Распределение образовательных онлайн-продуктов в зависимости от профиля музея



Отметим, что именно художественные музеи были первопроходцами в создании инновационных продуктов для музейного онлайн-образования. Так, первый музейный MOOK – Art and Inquiry («Искусство и исследование») от Музея современного искусства (МоМА) – был запущен 29 июля 2013 года и до сих пор доступен для изучения. Сотрудники образовательной платформы Coursera предложили МоМА создать курс для учителей начальных и средних школ, которые ищут возможности для профессионального развития [1]. Известно, что аудитория образовательных программ музеев – это не только дети школьного возраста,

но и школьные учителя, студенты, преподаватели университетов и различные профессионалы. В частности, для учителей культурный и интеллектуальный капиталы музея являются инструментом модерирования и наставничества относительно того, как эффективно использовать музейные материалы в своей работе. Музейный MOOK – это образовательный формат, на основе которого музей помогает развивать навыки учителей в методах обучения, основанных на запросах со стороны учащихся, обеспечивает качественную экспертизу и наставничество.

Вторым музеем, представившим MOOK, стала Галерея Тэйт в Лондоне, создавшая в коллаборации с Эдинбургским университетом и Национальной галереей Шотландии курс, посвященный творчеству Энди Уорхола [2]. В первую очередь, он предоставлялся для студентов и сотрудников Эдинбургского колледжа искусств.

Авторами статьи на открытых образовательных платформах было выявлено более 80 MOOK, преимущественно разработанных зарубежными музеями: 38 курсов были созданы 6 самими художественными музеями, а 8 курсов – совместно с университетами и научными организациями. Все они направлены на изучение различных направлений искусства, а также посвящены изучению влияния отдельных художников на создание новых жанров. Не остались в стороне и вопросы управления галереями и художественными музеями. Отметим, что главной особенностью музейных MOOK является использование музейных предметов в качестве основы курсов.

В рамках образовательной онлайн-деятельности музеев активизируется процесс создания онлайн-игр, связанных с музеями и их коллекциями. Игры могут быть направлены на закрепление материала, усвоенного в рамках экскурсии, или же наоборот – выполнять подготовительную роль для



посещения музея, а также для стимулирования интереса к музеям и их коллекциям [3–5]. Также интерес представляют профессиональные игры, нацеленные на подготовку музейных сотрудников (например, игра «Музейный профессионал» Государственной Третьяковской галереи, которая раскрывает особенности работы сотрудников в разных отделах музея – от учетно-хранительского до экспозиционно-выставочного).

Ярким примером грамотной реализации музейных компьютерных игр является проект Галереи Тейт – Tate Kids. Этот сайт открыт для всех, кто знает английский язык, и предоставляет учебную информацию в простой и доступной форме. Tate Kids содержит 3 раздела: «Make», «Games & Quizzes» и «Explore», где дети могут увидеть произведения искусства из коллекции галереи, познакомиться в текстовом или видеоформатах с биографией отдельных художников, пройти викторины и сыграть в игры.

Так, в игре «Открывая Тернера»<sup>1</sup> показывается, как художник изображал повседневную жизнь в своих произведениях. Игроку предоставляется набор «красок» – огонь, лодка, вода, деревья, сражения, люди, цвета, сооружения, восход, закат; и дается три хода – возможности выдавить на палитру краску только трех вариантов (например, воду, лодку, деревья). Этот путь приводит нас к произведению Тернера, где изображены именно эти три элемента. А ряд игр, среди которых Tate Paint<sup>2</sup> и Airbrush<sup>3</sup>, позволяют создать свое произведение искусства и загрузить его на сайт Галереи в специальный раздел.

Мобильные приложения с использованием инструментов дополненной (AR), виртуальной (VR) и смешанной (MR) реальности художественные музеи также активно внедряют в свою образовательную деятельность. Использование

---

1 <https://www.tate.org.uk/kids/games-quizzes/discovering-turner>

2 <https://www.tate.org.uk/kids/games-quizzes/tate-paint>

3 <https://www.tate.org.uk/kids/games-quizzes/airbrush>

смартфона или планшета последнего поколения со специальным приложением AR/VR позволяет получить информацию не только о физическом местонахождении предмета в музее, но и о его истории, особенностях использования в разные исторические периоды и других связях. Это стимулирует познавательный процесс посетителя, который становится интерактивным пользователем, что делает музей местом не только для посещения, но и для обучения [6]. В частности, проект Artefact<sup>4</sup> позволяет российским государственным музеям, преимущественно художественным, использовать простой и недорогостоящий инструмент для разнообразия работы с посетителями. Следует отметить, что мобильные приложения также позволяют музеям создавать новые образовательные проекты, основанные на внедрении в имеющееся физическое пространство технологий дополненной и смешанной реальности. В идеале, мобильные приложения способствуют новому восприятию музея, а также обеспечивают взаимодействие между посетителями музея.

В последнее время все более широкое распространение среди онлайн-продуктов получают подкасты – это отдельные аудио- или видеофайлы, либо регулярно обновляемая серия таких файлов, публикуемых на одном из ресурсов Интернета, с возможностью подписки на них. Как правило, они работают в формате теле- и радиопередач в Интернете и имеют определенную тематику и периодичность выпуска. Зарубежные музеи впервые обратились к этому формату еще в 2016 году [7]. Российские музеи тоже активно работают с этим форматом. Подобный опыт имеется у Государственного Эрмитажа, Молодежный центр которого запустил подкасты, посвященные самому музею. Подкасты могут использоваться как самостоятельный образовательный продукт, но чаще встречаются в качестве

---

4 <https://ar.culture.ru/>

структурной составляющей МООК и СПОК. Главное достоинство подкаста заключается в построении индивидуальной траектории получения информации. Принципы, по которым должны строиться музейные подкасты образовательного характера, таковы: компактность, авторский подход (в начале подкаста куратор или хранитель обязательно представляются), лаконичность, минимальное количество оценочных суждений, минимальное использование специализированной лексики (адаптированный язык). В некоторых случаях подкаст становится основным инструментом неформального обучения в музеях.

Еще одним образовательным онлайн-продуктом, связанным с музейной деятельностью, являются СПОК (специализированные профессиональные онлайн-курсы). Они же считаются одним из наиболее популярных форматов по музейной тематике. Особенности музейных СПОК заключаются, во-первых, в ориентации контента курсов на профессионалов сферы культурного наследия в целом и музейной сферы, в частности; во-вторых, все онлайн-курсы платные, в том числе для членов ассоциаций, которые ими владеют. Разрабатываются данные курсы зачастую практикующими специалистами в союзе с учеными-теоретиками и представлены на интернет-ресурсах надмузейных организаций, таких как музейные ассоциации: Альянс американских музеев (The American Alliance of Museums), Ассоциация музейного обучения (Museum Study), британская и австралийская музейные ассоциации, а также общеевропейская музейная сеть (NEMO). СПОК посвящены различным темам, связанным с развитием отдельных направлений деятельности музеев: менеджмент и маркетинг организации, грантовая и фандрайзинговая деятельность, работа с коллекциями, безопасность музея и его фондов, образовательная деятельность, правовые вопросы и прочее.

Отметим, что сегодня СПОК наиболее востребованы в качестве курсов повышения квалификации или дополнительного образования, в первую очередь, для музейных сотрудников. В то же время такие профессиональные курсы не создаются музеями, хотя их востребованность значительна. Поэтому стоит обратить внимание музейных специалистов на то, что музеи могут стать активными участниками процесса создания продуктов в данной нише. Так, художественные музеи могут создавать подобного формата курсы, например, для дизайнеров, учитывая их профилизацию (ландшафтный дизайн, интерьерный дизайн, дизайн среды и т.д.).

Перспективы развития данного вида образовательного онлайн-продукта следует рассматривать с двух точек зрения:

1) такие продукты могут способствовать своевременному повышению квалификации, как музейных работников, так и узких специалистов, и в то же время повысить качество университетского музейного образования;

2) обязательная монетизация. Если многие другие образовательные онлайн-продукты предоставляются музеями на бесплатной основе (особенно часто это происходит с подкастами и обучающими играми), то все СПОК предоставляются только на платной основе. Более активное участие в разработке именно СПОК могло бы стать для музеев существенным источником повышения доходов.

Основными разработчиками различных образовательных онлайн-продуктов в музеях являются собственные подразделения, отвечающие за образовательно-просветительскую деятельность. В частности, инициаторами создания и разработчиками первых музейных МООК были сотрудники образовательных отделов Музея современного искусства в Нью-Йорке (МоМА) и Галереи Тэйт [8]. Многие онлайн-игры сегодня также разрабатываются музеями самостоятельно. Так, Музей изобразительных искусств им. А. С. Пушкина

разработал целую линейку игр, связанных с коллекциями музея. Также самый массовый продукт – подкасты – разрабатывается преимущественно сотрудникам музеев.

Однако в значительной части музеев налажена коллаборация с разработчиками онлайн-продуктов, компаниями IT-сектора и медиа-компаниями в форме предоставления им права на использование коллекций музея. Подобная практика позволяет музеям освоить новые форматы представления своих коллекций, привлечь в музеи новые категории посетителей и обеспечить использование музейных коллекций в различных видах образовательной деятельности. Яркими примерами в этом аспекте являются массовые открытые онлайн-курсы и мобильные приложения, созданные художественными музеями совместно с другими заинтересованными организациями, а также сторонними организациями на основе музейных коллекций.

Как видно из таблицы 1, имеется большой потенциал для налаживания сотрудничества между художественными музеями и другими организациями (университетами, научными структурами, IT-компаниями) по совместной разработке образовательных онлайн-продуктов.

Табл. 1. Роль музея в создании онлайн-продуктов  
(на примере художественных музеев)

| <b>Выполняемая музеем роль</b>                                     | <b>Количество онлайн-продуктов</b> |
|--------------------------------------------------------------------|------------------------------------|
| Музей – инициатор и создатель курса                                | 139                                |
| Курс разработан на основе музейных коллекций                       | 41                                 |
| Совместный курс музея и образовательной / научной / IT организации | 26                                 |
| <b>Итого</b>                                                       | <b>206</b>                         |

Отметим, что художественные музеи наиболее активно участвуют в создании образовательных продуктов. Так, они являются лидером в создании трех из четырех изученных видов онлайн-продуктов (МООК, подкасты, мобильные приложения). При этом, если в части подкастов и мобильных приложений с образовательным контентом активность музеев данного профиля примерно соответствует активности исторических музеев, то в части количества разработанных МООК данные музеи значительно превосходят музеи других профилей.

В результате можно с уверенностью заявить, что художественные музеи не просто являются «первопроходцами» в создании различных видов онлайн-продуктов образовательного характера, но и в современных условиях играют ведущую роль в этом процессе. В то же время авторы рекомендуют музеям (особенно художественным) обратить внимание на разработку такого образовательного онлайн-продукта, как СПОК. Это позволит не только подтвердить их статус как методических центров (внутри регионов или на национальном уровне), но и привлечь определенные финансовые средства в бюджет музея, что особенно актуально в нынешних условиях сокращения финансовых поступлений.

В итоге отметим, что особенностью музейных онлайн-продуктов является то, что они выполняют образовательные функции посредством различных форматов: от полноценных онлайн-курсов, размещаемых на различных открытых онлайн-платформах, до образовательных игр и медиа. Это создает привлекательность для различных групп посетителей музеев и в то же время расширяет возможность для использования музейных онлайн-продуктов как в рамках разработанных совместно с учебными заведениями онлайн-курсов, так и в традиционном процессе школьного и вузовского обучения.

## **Библиографические ссылки**

1. Howes Deborah. To MOOC or Not to MOOC? MoMA Says YES. 2013 // [https://www.moma.org/explore/inside\\_out/author/dhowes/](https://www.moma.org/explore/inside_out/author/dhowes/) (Дата обращения: 10.03.2020).
2. Davis Glyn, Bayne Sian, Ross Jen. Warhol. 2013 // URL: <https://www.classcentral.com/course/warhol-1352> (Дата обращения: 18.03.2020).
3. Kelly Lynda, Bowan Amelia. Gamifying the museum: Educational games for learning. 2014 // URL: <https://mwa2014.museumsandtheweb.com/paper/gamifying-the-museum-educational-games-for-learning/> (Дата обращения: 10.03.2020).
4. Kelly Lynda. Learning in 140 Characters: The Future of Museum Learning in a Digital Age. 2013 // URL: <https://mwa2013.museumsandtheweb.com/paper/learning-in-140-characters-the-future-of-museum-learning-in-a-digital-age/> (Дата обращения: 10.03.2020).
5. Charr Manuel. How Museums Are Using Minecraft to Gamify Learning Experiences, Gamifying the museum: Educational games for learning. 2019 // URL: <https://www.museumnext.com/article/minecrafting-the-museum/> (Дата обращения: 18.03.2020).
6. Fornasari Alberto. When the museum turns into a mixed reality lab. Augmented reality and learning processes. 2017 // URL: 11th International Conference on Technology, Education and Development (INTED). P. 9660-9665.
7. Hethmon Hannah. Podcasting in 2019: An Introduction for Museums // URL: <https://mw19.mwconf.org/paper/digital-social-innovation-and-the-evolving-role-of-digital-in-museums/> (Дата обращения: 10.03.2020).
8. Coates Charlotte. What can Massive Open Online Courses do for Museums? 2019 // URL: <https://www.museumnext.com/article/what-can-moocs-do-for-museums/> (Дата обращения: 18.03.2020).

# СОДЕРЖАНИЕ

|                       |   |
|-----------------------|---|
| <b>ВВЕДЕНИЕ</b> ..... | 3 |
|-----------------------|---|

## **МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫЕ И МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ КОНТЕКСТЫ МУЗЕЙНОЙ ПЕДАГОГИКИ**

**Столяров Борис Андреевич**

|                                                      |   |
|------------------------------------------------------|---|
| МУЗЕЙ И ОБРАЗОВАНИЕ:<br>НОВЫЕ ВЕКТОРЫ РАЗВИТИЯ ..... | 5 |
|------------------------------------------------------|---|

**Олесина Елена Петровна**

**Воронина Евгения Александровна**

|                                                                           |    |
|---------------------------------------------------------------------------|----|
| ИНТЕГРАЦИЯ МУЗЕЙНОЙ ЭКСПОЗИЦИИ<br>В ОБРАЗОВАТЕЛЬНУЮ ПРОГРАММУ ШКОЛЫ ..... | 26 |
|---------------------------------------------------------------------------|----|

**Савенкова Любовь Григорьевна**

|                                         |    |
|-----------------------------------------|----|
| О ВОСПИТАНИИ, КУЛЬТУРЕ И ИСКУССТВЕ..... | 38 |
|-----------------------------------------|----|

**Елиференко Елена Николаевна**

|                                                              |    |
|--------------------------------------------------------------|----|
| ОТ МАТЕМАТИЧЕСКОГО РАСЧЕТА<br>К ХУДОЖЕСТВЕННОМУ ОБРАЗУ ..... | 51 |
|--------------------------------------------------------------|----|

**Лузе Ольга Робертовна**

|                                                                                                                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| РОЛЬ МУЗЕЯ В РАЗРАБОТКЕ СИСТЕМЫ<br>ХУДОЖЕСТВЕННО-ТВОРЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ<br>ОДАРЕННЫХ ШКОЛЬНИКОВ ЛЕНИНГРАДСКОЙ<br>ОБЛАСТИ В УСЛОВИЯХ ЦЕНТРА «ИНТЕЛЛЕКТ»..... | 65 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|

**Абдуллина Дарина Александровна**

|                                                                                                                                |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| РЕСУРС МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОСТИ<br>В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ<br>ХУДОЖЕСТВЕННОГО МУЗЕЯ НА ПРИМЕРЕ<br>ПРОГРАММЫ «МИР МУЗЕЯ»..... | 81 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|



**Троицкая Юлия Евгеньевна**

ДЕТСКАЯ КНИГА КАК ПРОИЗВЕДЕНИЕ ИСКУССТВА.  
ИСТОРИЧЕСКИЙ КОНТЕКСТ РАЗВИТИЯ ТЕМЫ..... 91

**Полудова Елена Николаевна**

РЕГИОНАЛЬНЫЕ ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ МУЗЕИ США  
КАК КУЛЬТУРООБРАЗУЮЩЕЕ ЯВЛЕНИЕ ..... 114

## **ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В МУЗЕЙНОЙ ПЕДАГОГИКЕ**

**Шапиро Константин Вячеславович**

**Лазыкина Татьяна Васильевна**

ПРОБЛЕМНОЕ ПОЛЕ ЦИФРОВОЙ ТРАНСФОРМАЦИИ  
ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ ..... 130

**Зубанов Андрей Викторович**

О ДИВНЫЙ, НОВЫЙ, ЦИФРОВОЙ!  
ВЛИЯНИЕ ЧЕТВЕРТОЙ ПРОМЫШЛЕННОЙ РЕВОЛЮЦИИ  
НА ЦИФРОВУЮ ТРАНСФОРМАЦИЮ МУЗЕЕВ ..... 140

**Овчинникова Мария Евгеньевна**

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ МУЗЕЙ  
В ОНЛАЙН-ОБРАЗОВАНИИ ..... 148

**Иванова Ольга Владимировна**

ДИСТАНЦИОННЫЕ ФОРМЫ РАБОТЫ МУЗЕЕВ  
И ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ  
В УСЛОВИЯХ ПАНДЕМИИ ..... 162

**Гордин Валерий Эрнстович**

**Сизова Ирина Алексеевна**

ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ МУЗЕИ В СИСТЕМЕ  
МУЗЕЙНОГО ОНЛАЙН-ОБРАЗОВАНИЯ ..... 177

## **ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МУЗЕЯ**

**Барышева Тамара Александровна**

**Шилова Наталия Анатольевна**

ОПЫТ ИЗУЧЕНИЯ МОТИВАЦИИ И ЭМОЦИОНАЛЬНЫХ  
КОМПОНЕНТОВ ВИЗУАЛЬНОЙ КРЕАТИВНОСТИ  
В МЛАДШЕМ ШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ ..... 190

**Лагун Александра Викторовна**

ДИАГНОСТИКА ВИЗУАЛЬНОГО ВОСПРИЯТИЯ:  
НОВЫЙ ВЗГЛЯД ..... 206

**Виноградов Павел Николаевич**

ЛИЧНОСТНЫЙ ВЫБОР В СМЫСЛОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ  
ВИЗУАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ И ОРИЕНТИРЫ  
ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ ..... 213

## **ХУДОЖЕСТВЕННО-ТВОРЧЕСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В ПРОСТРАНСТВЕ МУЗЕЯ**

**Литвинова Мария Анатольевна**

ВЫСТАВКИ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА  
В РУССКОМ МУЗЕЕ ..... 228

**Денисова Светлана Николаевна**

ПРОЕКТ «МАТЕРИАЛ. ТЕХНОЛОГИЯ. ХУДОЖНИК» ..... 242

**Векслер Анна Кирилловна**

ИСКУССТВО ОРНАМЕНТА.  
ОТ ДЕТСКОЙ СТУДИИ – К УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ ..... 253

## **ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАНИЕ И МУЗЕЙ**

МАТЕРИАЛЫ МЕЖДУНАРОДНОЙ  
НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ КОНФЕРЕНЦИИ

**«МУЗЕЙ В КОНТЕКСТЕ ОБРАЗОВАНИЯ:  
ИТОГИ И НОВЫЕ ВЕКТОРЫ РАЗВИТИЯ»,**

ПОСВЯЩЕННОЙ 30-ЛЕТИЮ  
ОТДЕЛА «РОССИЙСКИЙ ЦЕНТР МУЗЕЙНОЙ  
ПЕДАГОГИКИ И ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»  
РУССКОГО МУЗЕЯ

Компьютерная верстка макета: Корнева М. Н.  
Редактор: Громова Ю. О.

Тираж 300 экз.

Отпечатано в ООО «Типография «НП-Принт»  
Чкаловский пр., 15. Тел. (812) 325-22-97