

ИКТ, МУЗЕИ И ОБРАЗОВАТЕЛНО ПРЕЖИВЯВАНЕ



Изготвила: Илонка Недялкова

СЪДЪРЖАНИЕ

1. ИКТ в музеите

- ✓ дигитализиране на информацията за ценностите
- ✓ музейно оформление и дизайн
- ✓ аранжиране на експозиции
- ✓ музеен маркетинг и публика



2. Образователно преживяване в музеите

- ✓ музейни интерактивни проекти
- ✓ електронно портфолио

Няма успешно работещ музей без ИКТ

Ефективно е използването на подкасти, с цел представяне на новини, интервюта със специалисти или за коментар към даден експонат.

Подкастите (podcast) са файлове с различни формати (аудио, видео или други) предавани през Интернет.



Музика във Ватиканските музеи



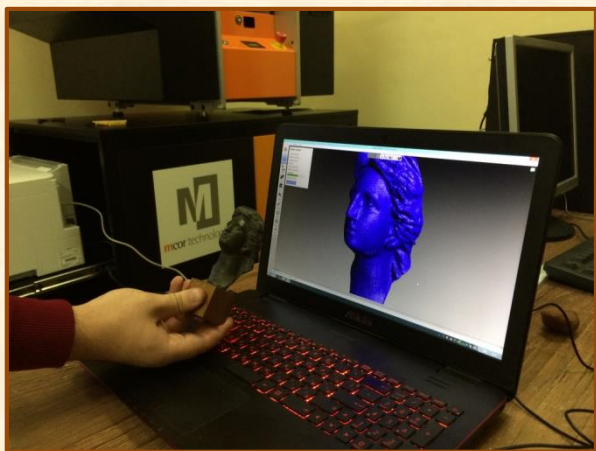
Музея на МВР

Изложба посветена на Руско-турската Освободителна война. Новините са представени в аудио

Дигитализиране на информацията за ценностите



Русенският музей стартира проект за дигитализация на културното наследство



3D принтер прави в музея копия на златна монета и на мамут – музей Русе

Повечето музеи имат хиляди и дори милиони експонати. Те се съхраняват по определен ред. Предвид честата смяна на местата им в отделни хранилища, в реставрационни ателиета, за пътуващи изложби и т.н, фондохранителите използват ИКТ /база данни и/или идентификационен регистър/ за документиране движението на експонатите от/в хранилищата, а също и за бързото им откриване при необходимост. В противен случай всяка музейна работа би се забавила или блокирала.



Археолози от музея “Метрополитан” в Ню Йорк показват дигитално възстановения “оригинален” вид на древен египетски храм. Специалистите са се постарали, с помощта на съвременните технологии, да възпроизведат цветово детайлите от стените на храма, такива, каквито са били по времето на фараоните.

Пространствено музейно оформление и дизайн

И тук новите технологии се прилагат активно, въпреки, че дизайнът е преди всичко творческа дейност. Всяка промяна в пространството на даден музей – било за нова изложба или преаранжиране на съществуващи такива е съпътствана от поредица проекти, които се изготвят предварително. Тук компютърните програми помагат за бързото изготвянето на различни варианти и след това – от тези варианти екипът избира най-подходящият.



Интерактивен музей на индустрията Габрово

Аранжирането на витрини и експозиции



Регионалният исторически музей в Добрич

Всяка изложба следва своя план, включващ експонати, текстове, изображения и множество други елементи, които допълват цялостното въздействие и хармония. **Компютърните програми** отново се намесват активно. Чрез тях отделните елементи във витрините могат да се унифицират/хармонизират **стилово/** – като текстове, шрифтове, цветове и т.н, така, че да съответстват на водещата идея и да наподобяват **максимално** съответния исторически/естетически контекст.



Регионалният музей в Бургас

ИКТ в музеите и комуникацията с публиката

- Използване на новите технологии – като източник на допълнителна текстова и визуална информация в експозиционна среда



Национален политехнически музей в София

ИКТ в полза на музейния маркетинг и реклама



Музеят на АББА отваря врати в Стокхолм

ОБРАЗОВАТЕЛНО ПРЕЖИВЯВАНЕ В МУЗЕИТЕ

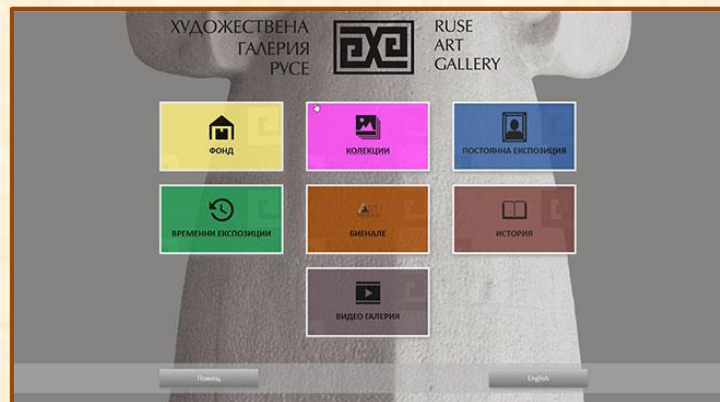
Музейните образователни програми е полезно да са в помощ на формалното образование, за по-голяма достъпност, нагледност, по-голяма активност и отговорност на учащите се. Те развиват критичното мислене, спомагат за усъвършенстване на умения за решаване на проблеми и реализиране на контекстно учене, което води до положителна мотивация за учене.

Музеите са източник на интелектуална стимулация.



Нощ в музея 2

Музейни интерактивни проекти



iMuseum : Софтуер за създаване на интерактивни музейни приложения

iMuseum е софтуерен конструктор чрез който с помощта на шаблон музейния уредник може без да е експерт, да създаде интерактивно приложение за сензорен дисплей. Приложението е уеб-базирана платформа за управление на съдържанието, което се визуализира и използва от потребителя в един интуитивен интерфейс на сензорен екран. С конструктора **iMuseum** се прави лесно само с няколко прости стъпки. **iMuseum** позволява да се използват едновременно всякакви формати на съдържанието, за да се създаде истинско мултимедийно интерактивно приложение за конкретен музей или галерия.



Музейните интерактивни проекти решават конкретни музейни задачи, разделяйки се в следните категории:

- Електронна публикация;
- Интерактивен електронен пътеводител;
- Триизмерен анимиран модел на архитектурен обект или експонат;
- Информационно обезпечаване на залите;
- Интернет сайт, информационно обезпечаване и реклама;
- Екрани за публично уведомяване и реклама - digital signage;
- Видео и исторически възстановки.

Предимства на музейните интерактивни проекти



- Голямото влияние на рекламата, привличането на вниманието на посетителите, особено на по-младите. Използва се пълноформатно видео, анимация, комбинирани с текст;
- Способността да се изменя съдържанието на потока от информация по-бързо, по-лесно и по-евтино в сравнение с другите видове визуална медия (печатна-плакати, билбордове, брошури, рекламни пана и т.н.);
- Възможността ефективно и евтино да се осигури местно, локално и дори централизирано специфично съдържание;
- Неограничеността на количеството и качеството на информацията като формат или размер.

ЕЛЕКТРОННО ПОРТФОЛИО

Електронното портфолио **Махара** може да бъде инструмент за обучение и за оценяване. Чрез чат-диалози, коментиране в журнали, колаборативна работа в **уики** и самопредставяне чрез електронно портфолио обучаваните могат полесно да се развиват като членове на тяхната учеща общност и да създават знания, чрез своя опит. Всичко значимо може да се документира като видео или аудио записи, да се подготвят журнали с техните истории и рефлексия, и да се оформи като част от тяхното персонално електронно портфолио. След това всички участници в образователните дейности могат да имат достъп до подготвените артефакти, да ги прегледат отново, да се коментират с различна образователна задача, с цел по-добро разбиране. Електронното портфолио притежава и огромен потенциал за презентиране.



ЛЮБОПИТНО...



„ Ходещ и говорещ интерактивен робот поема задълженията си като екскурзовод в музей в Токио, Япония “



DIGITAL

Благодаря за вниманието!