

II. Чтение за рамками урока

В. А. Леонтьева, Т. В. Рыжкова

Школьный виртуальный литературный музей

«Уж сколько раз твердили миру», что компьютер из опасной игрушки для малышей и средства бездумного выполнения домашних заданий для школьников средних и старших классов нужно превратить в настоящего друга и помощника ребенка. И мы решили попробовать найти хотя бы одно решение этой задачи. Союз компьютерных технологий и литературы только на первый взгляд кажется неустойчивым. А мы к этой паре решили добавить еще одну составляющую – музей. Так родился проект **школьного виртуального литературного музея (ВЛМ)**.

Конечно, у него были предшественники – музейные сайты, ставшие к сегодняшнему дню заметным явлением культурной жизни. Они предоставляют максимально широкий доступ к информации о культурном наследии огромному кругу пользователей, которые не могут побывать в том или ином музее. Безусловно, возможность свободно передвигаться по виртуальным залам от страницы к странице сайта, самому выбирать маршрут и дозировать информацию, рассматривать музейные объекты со всех сторон, вступать в интерактивный диалог и получать ответы на свои вопросы и отзывы, не покидая собственной комнаты, делает музейные сайты привлекательными и для сознательных, и для случайных посетителей. Такой музей обладает огромным информационным и культурным потенциалом, потому что в виртуальном пространстве могут быть представлены все экспонаты, в реальности разбросанные по разным городам и странам, а сообщения о них могут по необходимости разворачиваться или сокращаться. Развитие веб-технологий обещает сделать виртуальный музей еще интереснее, а главное – доступнее, чем реальный.

В истории России уже были попытки создания не только мемориальных литературных музеев, но и музеев литературных героев. Вымышленный герой, затронувший умы и сердца многих читателей, являющийся собой яркий социальный тип, постепенно мифологизируется в общественном сознании, превращаясь в своеобразного культурного героя. Музей становится средством закрепления мифа и дальнейшей его трансляции во времени. В музее литературного героя нет ни одной подлинной вещи, но в то же время любая вещь может восприниматься как подлинная – эта декларируемая условность лежит в основе концепции музея такого рода.

Мы решили, что виртуальный музей как нельзя лучше подходит для воплощения этой идеи, потому что литературный герой тоже виртуален.

Предлагая школьникам создать музей понравившегося им литературного произведения, мы рассчитывали прежде всего разбудить их воображение, без которого невозможно осуществить никакую творческую деятельность. Пищей же для воображения обязательно станет текст: ведь музей раскрывает характер (или тип) своего героя и условия его формирования, его образ жизни.

Мы были уверены, что разработка проекта виртуального литературного музея может заинтересовать школьников и привлечь их к книге, расширить их культурный кругозор и открыть, какой увлекательной может быть работа по созданию музея и как много знаний требуется от самих создателей. Наша уверенность основывалась на том, что необычная цель, особая атмосфера литературного музея, совместная работа учеников и учителя, творческая самостоятельная работа школьников включают ребенка в профессиональную деятельность, результатом которой становится общественно значимым и полезным. Не менее интересной может быть работа в уже созданном виртуальном музее, когда посетитель самостоятельно, в зависимости от цели своего визита, выбирает маршрут, дозирует количество необходимой ему информации и находит ответы на интересующие его вопросы.

Итак, мы предлагаем ребятам принять участие в проекте «Виртуальный литературный музей». Обычно учитель обращается непосредственно к своим ученикам, но они могут привести и своих друзей из других классов. Интереснее и легче работать, когда участниками проекта становятся ребята разного возраста, потому что они очень быстро начинают учиться друг у друга, делясь уже имеющимся у них опытом. Младшим важно, что они работают наравне со старшими, а старшие открывают, что малыши обладают порой гораздо более свободной фантазией и решения их подчас весьма оригинальны.

Создание музея протекает в три этапа.

Первый этап – подготовительный. Его цель – диагностика. Мы выясняем, что знают ребята о музеях, их видах и назначении, о специфике музейного пространства и музейной деятельности.

Второй этап (основной) – взаимодействие школьника с пространством виртуального литературного музея. Создание музея начинается с разработки его научной концепции. Для этого нужно ответить на целый ряд вопросов. *Какова наша цель, зачем нужен этот музей, какие функции он будет выполнять? Какие залы в нем будут, каково назначение каждого из них, какова логика их расположения? Какие экспонаты должны быть в каждом зале, как выглядит экспозиция, какие мысли и чувства она должна вызвать у посетителей? Какую информацию о каждом музейном предмете следует представить и в какой форме – видео, аудио, графической или текстовой?* Необходимо подумать и о том, какие вопросы могут возникать у посетителя музея и как он сможет получить ответы на них.

Затем пытаемся представить архитектурный облик музея и каждого зала. Архитектурно-художественное решение музейного пространства должно быть обосновано как с эстетических, так и с функциональных позиций.

Третий (заключительный) этап – создание виртуального музея (сбор материалов, перевод их в электронную форму и размещение в музейном пространстве, сочинение, набор и аудиозапись текстов, музыкальных произведений и т.д.), **поддержка его функционирования в сети Интернет, обновление и дополнение экспозиции музея, контакты с посетителями.**

Рассмотрим подробнее направления деятельности школьников на примере создания **ВЛМ по повести-сказке В. Крапивина «Дети синего фламинго»**. Она хорошо знакома многим ребятам и вызывает у них неподдельный интерес, как, впрочем, и многие другие произведения этого автора.

Первым заданием является разработка дизайнерского проекта ВЛМ и карты музея-сайта. Это поможет нам определиться с общей концепцией. Чтобы раскрыть специфику представления информации в Интернете, учитель предлагает школьникам познакомиться с уже существующим веб-сайтами (можно обратиться к музею барона Мюнхгаузена или официальному сайту В. Крапивина). Такая работа вызывает интерес – ребята активно включаются в обсуждение, отмечают интересные моменты в оформлении сайта (например, пространственную организацию главной страницы, эффектный дизайн, необычные рубрики и др.), указывают на недостатки (например, обилие текста, нечеткие картинки, отсутствие меню, сложности навигации и др.), сами находят подобные сайты в Интернете.

Коллективное обсуждение и принятие концепции ВЛМ – первый шаг проекта. Вполне естественно, что по ходу работы появятся новые идеи и интересные предложения, которые после обсуждения могут быть включены в структуру ВЛМ. В этом и заключается изюминка проекта: он всегда может быть доработан, расширен, переделан.

После того как будут определены основные тематические веб-страницы музея – «Зал автора», «Зал героя», «Картинная галерея», «Исторический зал», «Библиотека», – ребята выби-

рают, над каким залом они будут работать, и в соответствии с этим распределяются на группы. Учитель помогает детям определить задачи групп, сроки защиты проектов; распределить основные роли внутри каждой группы, например: руководитель (ответственный за подготовку проекта), собиратели и хранитель (осуществляют сбор и хранение материалов, собранных группой), экскурсовод (определяет тему экскурсии, создает ее маршрут и текст) и т.п.

Так, в задачи группы, создающей **«Зал автора»**, входит поиск и отбор информации о В. Крапивине (биография, статьи о его творчестве, фотографии) и создание на ее основе текста экскурсии. В соответствии с этими задачами ребятам необходимо определиться с источниками информации, спланировать последовательность действий по созданию экспозиции, решить, как будут представлены ее элементы. Учитель может подсказать, что информацию биографического характера можно найти не только на официальном сайте Крапивина, но и во вступительных статьях к его книгам, предложить заняться поиском его автобиографии. Так ребята смогут познакомиться с новыми книгами уже известного им писателя.

«Залы героев» (их может быть несколько, и это тоже оговаривается при разработке концепции музея) погружают посетителя непосредственно в мир художественного произведения, раскрывают систему образов персонажей повести, помогают глубже понять отношения между ними, позволяют рассказать о полюбившихся героях. В нашем случае ребята начинают с зала главного героя Женьки Ушакова. Какие же экспонаты могут быть представлены в этом зале? В первую очередь, портрет героя. Учитель может посоветовать сделать серию портретов, отражающих образ героя в различных ситуациях, в которые он попадает на острове Двид: «Женька в образе Рыцаря Оленя», «Битва с Ящером», «Птица спасает Женьку», «Среди жителей бастионов» и другие. Можно сделать карту странствий Женьки по острову Двид. Экспонатами могут стать и предметы, связанные с этим персонажем: кинжал, доспехи рыцаря, ключ.

Самые большие сложности возникают у ребят при создании текстов – аннотаций для экспонатов, экскурсии. Здесь им необходима помощь учителя. Ребятам будет трудно охватить все разнообразие экспозиции, свести собранные материалы в единое целое. Поэтому разработка экскурсии может начинаться с сочинения текста-описания одного экспоната или тематического раздела экспозиции. Экскурсии могут быть представлены в различных формах (не только текстовой, но и в виде аудиозаписи). Одной из таких экскурсий станет рассказ «Странствия Женьки Ушакова» (на материале карты остова Двид).

«Исторический зал» в нашем случае отражает особенности художественного пространства повести-сказки, которое четко разделено на реальное и сказочное, поэтому содержание этого зала будет раскрывать историю острова Двид. Ребята в процессе подготовки экспонатов и текста экскурсии исследуют историю острова Двид (легенда об Ученом), быт жителей (взаимоотношения взрослых и детей, костюмы, обычаи и традиции), государственное устройство; составляют карту острова. Работа над экспозицией этого зала поможет ребятам глубже понять смысл существования в повести двух миров, взглянуть на «расцвет и благоденствие», «равновесие порядка» глазами Тахомира Тихо – героя, противопоставленного писателем Женьке Ушакову. Работа над этим залом откроет ребятам разнообразие музейных профессий, позволит на практике познакомиться со спецификой деятельности музейных работников.

Экспозиция **«Картинной галереи»** разнообразна по тематике – это могут быть иллюстрации художников к книге, собственные иллюстрации детей, портреты отдельных героев, фотографии автора в сопровождении текстов-комментариев.

Подбор материала для раздела **«Иллюстрации художников»** предполагает поиск книг с иллюстрациями разных художников. При этом важно и довольно трудно отобрать небольшое количество иллюстраций из множества. Ребята учатся оцени-

вать произведения изобразительного искусства с точки зрения эстетики, соответствия иллюстрации замыслу писателя и концепции экспозиции.

Группа, оформляющая зал собственными иллюстрациями, продумывает их тематику и количество: ребята могут создавать иллюстрации к разным эпизодам текста, варианты иллюстраций к одному и тому же эпизоду, варианты портрета одного героя.

Функция зала **«Библиотека»** заключается в создании экспозиции, посвященной творчеству Крапивина, таким образом перед ребенком выстраивается цепочка «Автор – книга». Ребята рассказывают об уже прочитанных книгах, ищут новые, делятся впечатлениями, обмениваются мнениями, дают советы друг другу. Организующей идеей экспозиции может стать характерное для В. Крапивина стремление к циклизации. Так, повесть-сказка «Дети синего фламинго» входит в цикл «Сказки о парусах и крыльях». С повестей этого цикла школьники и могут начать создание «Библиотеки». В экспозицию можно включить фотографии обложек, отзывы о произведениях, библиографические данные. Учитель может предложить оставлять справку для посетителя о том, где можно найти определенную книгу. В результате может появиться раздел «Какие книги Крапивина есть в школьной (районной, городской) библиотеке?».

В целом работа по созданию ВЛМ осуществляется в тесном сотрудничестве групп. Например, ребята, занимающиеся разделом «Фотографии автора» для «Картинной галереи», могут обратиться к материалам, найденным разработчиками «Зала автора». Группа, осуществляющая поиск иллюстраций различных художников, может найти информацию о них у создателей «Библиотеки» и т.п.

Когда работа над основными залами закончена, возникает необходимость включения новых залов в структуру музея, ведь в музее могут проводиться разные по темам экскурсии. Поэтому

появляется специально организованный перечень всех разработанных экскурсий. Если кто-то из ребят захочет составить авторскую экскурсию по всему музею, это желание должно быть поддержано и реализовано. Для этого понадобится специальный зал **«Экскурсионное бюро»**.

Необходимость обратной связи с посетителями наведет школьников на мысль о создании разделов **«Контакты»**, **«Книга отзывов»**.

У ребят может возникнуть желание рассказать о своей работе над музеем, своевременно оповещать посетителей об изменениях в экспозиции – такую информацию можно разместить в разделе **«Новости музея»**.

С размещением музея в Интернете работа не заканчивается: создатели ВЛМ активно занимаются поддержкой его функционирования в сети, обновляют и дополняют экспозицию музея, осуществляют контакты с посетителями.

Наш первый опыт реализации проекта ВЛМ убеждает в его эффективности: большинство детей не просто прочитало одну повесть, но с увлечением продолжает читать книги В. Крапивина – именно этого, в сущности, мы и добивались.