

Большинство авторов сходятся в одном, что на сегодня важнейшей задачей «третьего сектора», является формирование общественного мнения на основе общеевропейских ценностей, принципов плюрализма, демократии и либерализма. Понимание прав человека и наличие практического опыта в данной области является важным элементом подготовки молодежи к жизни в гражданском обществе, назначение которого состоит в том, чтобы защитить человека, гарантировать его права. Ибо конечной целью построения полнофункционального гражданского общества является создание правового государства, которое будет являться опорой для функционирования и обеспечения всего комплекса прав человека.

Литература

1. Гражданское общество / Сб. статей. – Мн.: Белорусский республиканский фонд поддержки демократических реформ им. Л. Сапеги, 1997. 103 с.
2. Денисенко А. М., Матусевич Е. В. Демократические институты власти в гражданском обществе Беларуси. Мн.: ИСПИ, 2002. 196 с.
3. Дробышевская В. Н. Международный опыт системы социального партнерства; роль неправительственных некоммерческих организаций (NGO) // Социальное партнерство: проблемы и пути решения, Мн.: Инпредо, 1998. С. 16–23.
4. Касьяненко А. Белорусские НГО: развитие или выживание // Аналитический бюллетень Белорусских ассоциаций фабрик мысли, 2001. №1. С. 8–17.
5. Протько Т. Проблемы становления гражданского общества в Беларуси (1995–1999) // Новости НИСЭПИ. 1999. № 2. С. 37–38.
6. Роўда У. У. Палітычныя ўмовы дзейнасці трэцяга сектару, – Мн.: Выканаўчае бюро Асамблеі неўрадавых арганізацый, 1999. 56 с.
7. Садоўскі П., Вячорка В. Няўрадавыя арганізацыі і працэс пераўтварэнняў у Беларусі. Кароткі агляд развіцця НА з канца 70-х да канца 90 гг. // Супольнасць, 1998. № 3. С. 23–30.
8. Чарноў В. Роль «трэцяга сектару» у фармаванні сістэмы грамадскай адукацыі ў Беларусі // Бюллетень Ассамблеі демократических неправительственных организаций Беларуси 1999. № 1. С. 24–30.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ МОДУЛЬ ВИРТУАЛЬНОГО МУЗЕЯ ИСТОРИЧЕСКОГО ФАКУЛЬТЕТА БЕЛОРУССКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО УНИВЕРСИТЕТА

Л. С. Скакун

На современном этапе все меньше музейных представительств в Интернете остаются в стороне от образовательного процесса. Все большее количество музеев стремятся расположить на своих сайтах программы игрового характера, которые могут не только привлечь внимание пользователя, но и послужить делу образования и поиска новой информации. Кроме того, использование обучающих программ на сайтах музеев соот-

ветствует одной из основных социальных функций музея – образовательно-просветительской, – посредством которой музей передает информацию посетителям (пользователям) как непосредственно в своих стенах, так и через ресурсы связанные с ним.

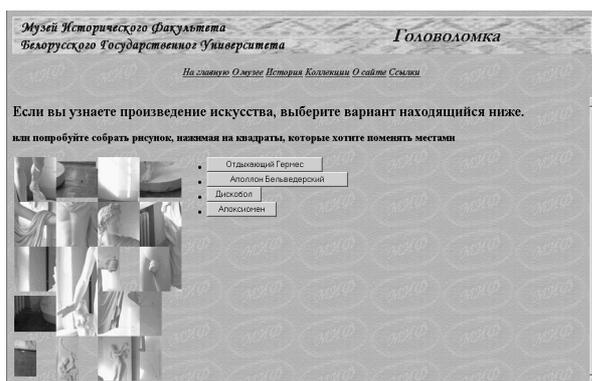
Следует отметить, что выполнение именно этой функции музея и является основной целью, поставленной автором при выполнении работы. Что касается дидактических целей и задач, то целью работы является углубить и укрепить знания в области древней культуры на основе вербальной и визуальной поддержки. Обучающей задачей является дать представление об архитектуре и искусстве Древней Греции и Рима, познакомить с древней мифологией, а также закрепить полученные знания. Посредством программ предполагается развить умения поиска информации в разных источниках, а также воспитать уважение к памятникам мировой культуры.

Исходя из желания сделать проект наиболее привлекательным для широкой публики, при разработке сайта Музея исторического факультета БГУ было решено предложить обучающие программы с игровыми элементами, которые, несомненно, будут интересны и полезны как учащимся и студентам, так и всем, кто интересуется историей и искусством.

В процессе подготовки проекта первым этапом был выбор темы и содержания представляемой информации. Исходя из имеющегося в электронном виде материала, а также степени разработанности проблемы было решено создать небольшие игры на тему «Искусство Древнего мира». Будучи знакомым с требованиями преподавателей исторического факультета по данной тематике, автором было принято решение представить для изучения и закрепления следующие учебные блоки:

- теория архитектуры Древней Греции и Рима;
- мастера Древнего мира;
- античная мифология;
- произведения античного искусства.

После подбора информации встал вопрос выбора форм представления материала. При этом ставились следующие требования к формам предоставляемого материала: постановка проблемы, возможность поиска информации, возможность закрепления и повторения материала, аттрактивность. В результате для первых трех блоков, как наиболее приемлемая, была выбрана форма сложных игр на воспроизведение: кроссворд, сканворд. При этом было создано два типа кроссвордов: классический (с текстовыми вопросами) по теории искусства «Кое-что из теории искусства» и «Мастера древности» и кроссворд с картинками по античной мифологии «Жители Олимпа и не только».



Для блока «Произведения античного искусства» было разработано специальное приложение, основанное на гипертекстовых технологиях с использованием языка программирования JavaScript.

В окончательном виде кроссворд «Кое-что из теории искусства» состоит из 38 вопросов-определений разнообразных искусствоведческих терминов.

Кроссворд «Мастера древности» включает 14 имен древних мастеров, которые нужно вспомнить по названиям их работ.

Кроссчайнворд «Жители Олимпа и не только» посвящен богам Древней Греции и Рима, но задания тут даны не в классической вербальной форме, а в виде рисунков, на которых нужно узнать богов или богинь.

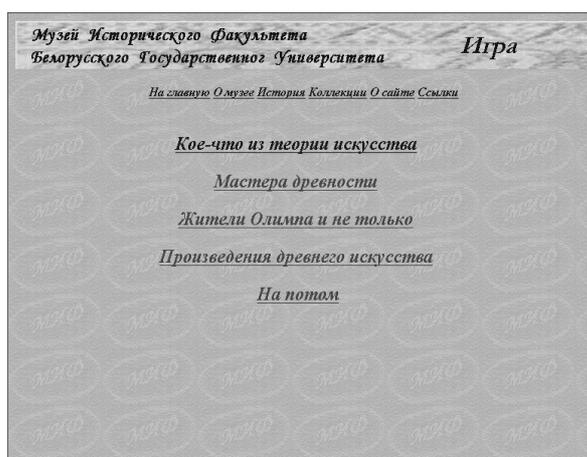
Головоломка «Произведения античного искусства» в действующем виде представляет собой игру, обладающую тренировочной и контролирующей функцией и объединяющую в себе игру-головоломку, тестовые задания закрытого типа и информационный ресурс. При подготовке данной игры были обработаны все статуи, хранящиеся в отделе искусств Музея исторического факультета БГУ и находящиеся в хорошем состоянии.

Открывая страницу с головоломкой, пользователь видит «разобранное» изображение произведения античного искусства, например, статуи Аполлона Бельведерского, а также четыре или больше вариантов ответа. В случае если пользователь по фрагментам узнает произведение, ему предоставляется возможность сразу выбрать соответствующий (правильный) ответ, в результате чего рисунок складывается сам и появляется дополнительная информация, которую пользователь может читать или не читать по своему усмотрению. В противном случае, если будет выбран неправильный ответ, пользователю настоятельно рекомендуется и предоставляется возможность собрать головоломку и таким образом получить правильный ответ и дополнительную информацию. Как видно из описания, предложенная игра проста в применении, достаточно занимательна и в то же время выполняет образовательную функцию, давая с одной стороны возможность проконтролировать себя или закрепить свои знания тем, кто уже владеет материалом, а с другой – узнать новую информацию тем, кто с данным вопросом незнаком.

Данный обучающий модуль выполнен на основе гипертекстовых технологий, где кроссворды представляют собой статичные HTML–

страницы с рисунком-кроссвордом и заданиями. Это говорит о том, что они предназначены для выполнения в режиме off-line, то есть после сохранения и печати кроссвордов на твердом носителе. Это сделано для экономии времени и средств пользователей, а также для большего удобства, так как кроссворд на бумажном носителе можно в любой момент взять с собой в отличие от компьютера. Ответы же на кроссворды представлены на отдельной странице. Головоломка выполнена как интерактивный ресурс в виде динамической web-страницы с использованием языка программирования JavaScript и предназначена для выполнения только в режиме on-line.

Данные игры присоединены к сайту Музея исторического факультета в разделе «Поиграем?». Навигация по сайту проста и интуитивно понятна, так как переход осуществляется посредством гиперссылок, выделенных в тексте. Таким образом, чтобы добраться до игр следует первоначально выйти на главную страницу «Игры»,



посредством гиперссылки «Поиграем?» на главной странице сайта или в верхнем меню на каждой странице. На странице игр представлены гиперссылки на каждую из описанных выше обучающих программ, названные соответственно названиям игр: «Кое-что из теории искусства»; «Мастера древности»; «Жители Олимпа и не только»; «Произведения древнего искусства», по которым можно перейти на нужную страницу. Здесь же присутствует ссылка на страницу с ответами «На потом». Переход по головоломке происходит посредством кнопок «Далее» и «Назад», которая осуществляет переход от одного произведения искусства к другому, при этом каждый раз в одной и той же последовательности.

Исходя из того, что данный ресурс расположен на сайте Музея исторического факультета БГУ, можно сделать вывод, что он позволит большому количеству людей – школьников, студентов, просто интересующихся и увлекающихся данной темой – пополнить или закрепить свои знания по данной теме. Таким образом, сайт Музея исторического факультета, как и сам Музей будет выполнять одну из основных социальных функций музея – просветительскую.