

**ВІРТУАЛЬНІ ЕКСКУРСІЇ, ВЕБКВЕСТИ, КОМ'ЮНІТІ:
НАВЧАЄМОСЬ, НАВЧАЄМО,
СПІВТВОРИМО**

Грабар Наталя Григорівна, канд. наук із соціальних комунікацій, доцентка кафедри культурних універсалій, Харківський національний технічний університет сільського господарства імені Петра Василенка,

Перевозник Тетяна Вікторівна, головна бібліотекарка, Харківський національний технічний університет сільського господарства імені Петра Василенка

У статті розглянуто участь і можливості бібліотек ЗВО у створенні інформаційного медійного продукту, використання онлайн сервісів у бібліотечній діяльності і навчально-виховному процесі. Наголошено на особливостях використання онлайн сервісів компанії Google. Наведено приклад партнерської співпраці НБ ХНТУСГ з кафедрою культурних універсалій у створенні освітнього сайту з метою запровадження на заняттях.

Ключові слова: бібліотека, інтернет-контент, онлайн сервіс, віртуальні екскурсії, вебквест, викладання культурологічних дисциплін

В ІНТЕРНЕТІ Є ВСЕ! Це категоричний аргумент людей, особливо молоді, студентів, школярів, які наразі відмовляються від послуг бібліотек, повністю довіряючи інтернет-ресурсам. Що ж ми знаємо про це горезвісне ВСЕ, тобто інтернет-контент?

Інтернет-контент створює інтернет-аудиторія. Нерівномірність участі інтернет-аудиторії у створенні вмісту описується правилом одного відсотка або правилом 90:9:1. Згідно з цим правилом, частка інтернет-користувачів, що створюють вміст (блоги, сайти, сторінки, статті, фотографії, відео...), становить не більше 1% від людей, які просто його переглядають. Тобто лише 1% користувачів інтернету – творці, 9% – активні споживачі (редагують, змінюють, коментують, оцінюють і поширюють початковий матеріал), а 90%

– пасивні споживачі (так звані луркери, задовольняються споживанням контенту, без жодної активності).

Правило 90:9:1 згадується як «правило 1%» в залежності від ваги творців з 2006 р. Протягом наступних років, з розвитком соціальних мереж, можна спостерігати, як змінюється співвідношення: у 2011 році – 70:20:10, пізніше 55:35:15; 55:25:20, навіть 23:60:17 (дослідження ВВС) тощо. Цифри не зафіксовані, у різних дослідників – різні, але помітна тенденція до збільшення числа творців.

У зв'язку з цим виникає питання вже не кількості, а якості інтернет-контенту. Зокрема, це стосується українського інформаційного простору, де поряд з проблемою слабкої наповненості постають проблеми автентичності, оригінальності, достовірності.

«Чи достатньо різноманітні канали інформації висвітлюють події української історії, життєписи видатних постатей? Чи всі мають легкий, «з першого кліку», доступ до цієї інформації? Чи її досі потрібно «шукати», причому «знати де»? – непокоїться у своїй статті газета «Україна молода» (<https://www.umoloda.kiev.ua/number/3288/196/121603/>). Можна додати, що такі проблеми існують не тільки в науково-популярному, але і в науковому і навчальному сегментах інтернету. Тому творець інтернет-вмісту в своїй діяльності обов'язково повинен керуватися такими важливими критеріями, як доступність, актуальність, значимість і достовірність даних.

Якщо говорити про бібліотеку, як про творця контенту, то вона знаходиться у виграшному становищі навіть за своїм визначенням, оскільки «...має упорядкований фонд документів, доступ до інших джерел інформації». Отже, інформація, яку надає бібліотека, гарантовано буде автентичною, повною і достовірною.

Зростання популярності інтернету та інтенсивне впровадження нових інформаційних та комунікаційних технологій у бібліотечну практику висувають нові вимоги до бібліотекарів. Розуміння бібліотечними фахівцями того, що різні «аудиторії» користувачів мають різне коло інтересів, дуже важливо. Саме це розуміння може гарантувати, що кожен пересічний користувач знайде в бібліотеці щось для себе: матеріал для читання, довідковий матеріал, матеріал, щоб поділитися і прокоментувати, і взагалі, місце для публікації власних матеріалів. Однак мало володіти інформацією, треба створити цікавий і привабливий інформаційний продукт, щоб користувач за потреби знову і знову звертався саме до бібліотеки: чи то для написання наукової роботи, пошуку навчального матеріалу, чи просто бажаючи провести вільний час.

Використання інтернет-технологій в бібліотеках дозволяє вирішувати це завдання. Активний і компетентний користувач завдяки технологіям може користуватися електронним каталогом, отримувати довідково-консультаційну інформацію, замовити адресно-цільове інформування і послуги міжбібліотечного абонементу, бути орієнтованим в подіях бібліотеки і навіть брати участь у бібліотечних проєктах: не тільки в заходах, але і при створенні різних інформаційних продуктів.

Наразі на перший план у сучасній бібліотеці виходить інтерактив у різних проявах: в соціальних мережах, блогах, на сайтах бібліотек – онлайн, у творчих проєктах – офлайн. Створюється все більше інтерактивних бібліотечних матеріалів, які можна розміщувати в блозі, на сайті бібліотеки, ділитися ними з читачами за посиланням. Читач взаємодіє з контентом різними способами: за запитом отримує додаткову інформацію, переглядає відео, аудіофайли, бере участь в опитуваннях, в іграх і вікторинах, отримує можливість залишити відгук тощо.

Найвідомішим інформаційним продуктом бібліотеки є віртуальні виставки, для створення яких широко використовують різноманітні онлайн сервіси, наприклад, Calameo, YouTube, ISpring тощо. До речі, онлайн сервісів в інтернеті безліч, майже всі можна пристосувати для бібліотечних потреб, для розміщення будь-якої інформації, і на виході отримати привабливий і якісний

інформаційний продукт. Зважаючи на те, що інтернет наразі є високошвидкісним, коректне відображення цього продукту цілком залежить від техніки і програмного забезпечення.

Особливої уваги заслуговують онлайн сервіси компанії Google. За статистичними даними ресурсу Statcounter за 2018 р. 67,16% українців, що мають доступ до інтернету зі своїх персональних комп'ютерів, користуються браузером Google Chrome. Google Chrome є найпопулярнішим серед українців мобільним браузером (61,34%) і браузером для смартфонів (64,3%). Медійний продукт, створений у Google сервісі, доступний у будь-який час не тільки з будь-якого комп'ютера, але і з мобільного пристрою, тому цілком вірогідно, що саме цей продукт побачить якнайбільше користувачів. Для роботи у цих сервісах потрібно мати встановлений браузер Chrome, а також Google акаунт.

Розглянемо можливість використання деяких сервісів Google у бібліотечній діяльності.

Наразі великою популярністю користуються віртуальні екскурсії та інтерактивні подорожі. Завдяки сервісам Google кожен, хто має доступ до системи Інтернет, може не тільки здійснювати віртуальну подорож, але й створювати її. В бібліотеці це можуть бути книжкові виставки-подорожі: подорож населеними пунктами; екскурсії по визначних пам'ятках і пам'ятними місцями; маршрути, пов'язані з іменами відомих людей, земляків; подорожі разом з літературними героями; подорожі-розповіді про історичні події.

У ХНТУСГ торік ввели нову спеціальність «Туризм». Впевнені, що, крім популяризації книжкового фонду, наші доробки будуть корисними для організації навчального процесу за цією спеціальністю та для самостійної роботи студентів. Адже у сучасному суспільстві, під впливом процесів глобалізації і технологічного розвитку, виникає новий різновид туризму – віртуальний. Основним інструментом віртуального туризму є віртуальні тури, які дозволяють споживачам ознайомитися з об'єктами (музеями, пам'ятками), які їх цікавлять, ще до або замість реального їх відвідування. Віртуальний туризм підміняє собою і справжню подорож, і реальний туризм. Він комфортний і зручний, безпечний, бо здійснюється біля комп'ютера, і в той же час пізнавальний.

Google пропонує безкоштовні онлайн сервіси для самостійного створення віртуальних екскурсій і цифрових подорожей.

Онлайн сервіс Tour Builder створений на основі Google мапи та інструменту Google Earth (Google Планета Земля). За допомогою цього сервісу можна швидко і просто створити унікальний 2D або 3D-тур: потрібно лише вибрати маршрут, додати опис, фотографії, відео. Наприклад, віртуальний тур «Мандруй Харківщиною: Валківський район» (<https://my.su/qpm7s>) вдало візуалізує автобусну екскурсію колективу НБ за маршрутом Харків – Валки – Кантакузівка. В наявності – коротка розповідь про ці населені пункти, власні фотографії і посилання на інші інтернет-ресурси.

Ще один цікавий сервіс StoryMapJS дозволяє створити необмежену кількість віртуальних подорожей у вигляді інтерактивних мап. У результаті виходить оригінальна презентація: мапа, на якій показано місце події, і слайди з

розповіддю, на які можна додати фотографії, відео або аудіо. Наш віртуальний тур «Незвичайні музеї Харкова» (<https://my.su/p531b>) знайомить користувачів з деякими оригінальними музеями міста: музеєм ляльок, космонавтики та уфології, знаменитих харків'ян ім. К. І. Шульженко, сексуальних культур світу, історії і техніки Південної залізниці тощо. На мапі можна дізнатись точну адресу музею, а на слайдах представлені фото, відео, текстова інформація про заклад, а також корисні посилання.

У 2018 році компанія Google випустила інструмент для викладачів і учнів Tour Creator, який дозволяє створювати віртуальні тури, використовуючи зображення з Google Street View або власні 360-градусні фотографії. Google Street View – функція панорамного перегляду вулиць по всьому світу, що надається через розширення Мапи Google та Google Земля. У цьому сервісі нами створено віртуальний тур.

«Сім чудес Харкова» (<https://poly.google.com/u/0/view/eIIkOEXxixW>) з використанням панорамних фотографій семи символів міста, семи історичних та культурних монументів, які були обрані містянами на конкурсі «Сім чудес Харкова» у липні 2008 р.

Можна ділитися своїми проектами в соціальних мережах або додавати їх на свої сайти за допомогою спеціального коду.

Ще один цікавий інформаційний інтерактивний продукт, який можна створити за допомогою Google сервісів і використовувати в бібліотечній роботі, це – вебквест. Бібліотека може запропонувати своїм віддаленим користувачам дозвілєвий вебквест або в співпраці з кафедрами університету створити навчальний. Бібліотека гарантує якісне, цікаве наповнення, а викладачі мають можливість використати поряд з традиційними освітніми технологіями smart-технології, додати елемент гри і максимально залучити студентів до навчального процесу.

Від самого початку квест (англ. Quest – пошук) – один з основних жанрів комп'ютерних ігор. Наразі квести – це доволі розповсюджений вид дозвілля, які проводять в реальності за певними правилами і сценарієм і в навчальних закладах, і в бібліотеках.

Вебквест – це освітній сайт з певної теми і одна з найефективніших моделей використання інтернету в навчальному процесі, яка активує інноваційну та творчу діяльність студентів. Використовуючи інформаційні ресурси інтернету, студенти мають можливість навчатися, працювати самостійно і виконувати проблемні завдання. Вебквест може охоплювати один або декілька предметів. Вебквест може бути застосований при дистанційному або інклюзивному навчанні, оскільки дозволяє працювати із завданнями відокремлено.

Основними етапами у створенні навчального вебквесту є визначення теми, пошук сайту, на якому розміщено шаблон для створення вебквесту, формулювання завдання, створення системи оцінювання, знаходження джерел інформації, якими користуватимуться учасники, розміщення квесту на вебсайті.

Розглянемо вебквест «Українське козацьке бароко» (<https://my.su/dips5>),

який був створений на допомогу навчальному процесу з вивчення курсу «Історія української культури» з цілком конкретною метою: перевірка і поглиблення знань студентів, підготовка до здачі модуля за темою «Українська культура за часів козацтва».

В нашому випадку це короткостроковий (1–3 заняття) вебквест, призначений як для групової, так і для індивідуальної роботи, в залежності від студентської аудиторії і форми проведення заняття.

Для подальшої роботи вибираємо платформу Google Сайти, яка має ряд переваг:

1) Google Сайти – це достатньо простий інструмент, який не потребує багато часу на освоєння і дозволяє створити вебсайт такого проєкту за допомогою структурованих шаблонів;

2) в Google Сайти можна додати дуже багато елементів: документи, зображення, презентації, мапи, відео з YouTube, Google форми, таблиці, гіперпосилання, будь-які об'єкти за HTML-кодом: стрічки часу, інфографіку тощо;

3) творець сайту може запрошувати інших користувачів для спільної роботи над сайтом, контролювати їх доступ до матеріалів (в нашому випадку співтворять бібліотекар – викладач).

Вебквест, створений на платформі Google Сайти, може бути одно- або багатосторінковим. Все залежить від мети, аудиторії, нарешті, фантазії творців.

Отже, за допомогою шаблону створюємо сайт вебквесту. Потім, користуючись можливостями Google диска, треба створити необхідні для проведення вебквесту документи: в нашому випадку це форми опитування (Google форми) і малюнок для ігрового поля. Google форми знадобляться для реєстрації на вебквест і створення завдань. Наш вебквест представляє собою ігрове поле (старовинна мапа України 16–17 ст.) з розташованими на ньому тематичними блоками: **Видатні постаті, Архітектура, Образотворче мистецтво, Література, Музичне мистецтво, Книжкова полиця**. Аватарка кожного блоку активна, клік на неї відкриває Google форму з завданнями, правильність яких оцінюється певними балами. В основному це тести, в котрих деякі завдання створюються в онлайн-сервісі інтерактивних вправ LearningApps, який має українську версію інтерфейсу. Сервіс LearningApps пропонує багато вправ: пазли,

вікторини, ігри, ребуси, кросворди і на кожний вид є інструкція.

Безсумнівний плюс Google форм в можливості систематизувати всі відповіді, що особливо цінно, якщо багато учасників: можна відстежити час відповіді, ім'я учасника, групу, кількість балів. Відповіді зберігаються у вкладці **Відповіді** або у таблиці.

Також треба знайти в мережі інтернет сайти, які допоможуть учасникам відповісти на питання. Для того, щоб студенти користувалися лише рекомендованими ресурсами, Google розробив нову функцію режиму блокування для тестів: учасники не можуть відкривати інші сайти і додатки (крім навчальних), поки не відправлять форму з відповідями.

Дуже важливо чітко прописати умови квесту, як начисляються бали, як

виконуються завдання і надаються відповіді, дати керівні матеріали, описати процедуру роботи і, найголовніше, як підводяться підсумки, вказати, який досвід отримують учасники під час самостійної роботи над квестом.

Розміщуємо на вебсторінці Google квест, необхідні додаткові інструменти і посилання на джерела інформації, переглядаємо, редагуємо.

Завдяки наявності preview (попереднього перегляду), можна побачити, як буде відображатися кожний етап вебквесту на мобільних пристроях.

Перед тим, як пропонувати вебквест студентам, треба обов'язково перевірити дієздатність створеного сайту: відкрити сайт в іншому браузері, на мобільному пристрої, перевірити активність посилань, самостійно пройти вебквест в якості учасника, щоб виявити і врахувати можливі недоліки.

Відкриваємо сайт зі створеним вебквестом «Українське козацьке бароко» (<https://my.su/dips5>). Реєструємося: обов'язково вказуємо ім'я та прізвище, номер групи і відправляємо відповідь.

Переходимо до ігрового поля з тематичними блоками.

Клікаємо на аватарку будь-якого блока (в даному вебквесті послідовність проходження етапів не має значення, тільки результат): відкривається Google форма. У блоках **Архітектура** і **Музичне мистецтво** пропонуються тести з варіантами відповідей. У блоці **Образотворче мистецтво** до тестів додається вправа з сервісу LearningApps.org – скласти пазли. До блоку **Видатні постаті** у сервісі LearningApps.org створено, напевно, найскладніше у квесті завдання, в якому треба відповісти, чим саме видатні ці діячі козацького бароко. Непростим може виявитися кросворд (LearningApps.org) у блоці **Література**. **Книжкова полиця** пропонує розгадати ребуси, створені генератором ребусів rebus1.com/ua/.

Заповнюємо Google форми: обов'язково вказуємо ім'я та прізвище, номер групи, відповідаємо на тести, виконуємо умови завдань з інших сервісів і наостанок відправляємо відповіді. Після того, як відповідь відправлена, у вкладці **Відповіді** можна перевірити правильність виконання завдань.

Для самостійної миттєвої перевірки знань на сторінці також розміщений «Калейдоскоп українського козацького бароко» у вигляді флеш-карт, створений у сервісі H5P (<https://h5p.org/h5p/embed/522913>).

Вебквест «Українське козацьке бароко» наразі апробується зі студентами першого курсу. Слід відзначити, що вебквест «Українське (козацьке) бароко» є лише одним з прикладів плідної і довготривалої співпраці фахівців Наукової бібліотеки і кафедри культурних універсалій. Можна сказати, що створено бібліотечно-кафедральне ком'юніті, члени якого безперечно зацікавлені один в одному і в результатах взаємодії.

Ми розуміємо, що сучасність потребує підготовки фахівців нової генерації з високим культурним потенціалом, професіоналізмом, комунікативними здібностями. Використання інноваційних технологій актуалізується в процесі культурологічної підготовки студентів, оскільки дозволяє якісно підвищувати загальнокультурний рівень особистості у першу чергу з дисциплін гуманітарної підготовки.

Студенти молодших курсів ХНТУСГ – молоді люди, що приїхали з різних

куточків України, мають вже своє культурно-естетичне бачення. Тому завдання викладача кафедри культури вбачається у впровадженні інноваційних методів проведення специфічних курсів. При викладанні предметів «Історія української культури», «Культурологія» студенти за досить короткий час (один семестр) повинні вивчити і засвоїти великі загальнотеоретичні теми. У зв'язку з цим до уваги беремо самостійне опрацювання і застосовуємо цілий ряд заходів. Взаємозв'язки Наукової бібліотеки та кафедри сприяли втіленню нових методів навчання, серед них, слайд-огляд (2010 р.), вікторина (2018 р.) «Українське козацьке бароко». Веб-квест «Українське козацьке бароко» як трансформація бінарного слайд-огляду (2019 р.).

Отже, навчання у вищій школі повинно мати інноваційний характер і не лише освітню орієнтацію, а й обов'язкову гуманістично-культурологічну спрямованість.

Впровадження інноваційних технологій у навчально-виховний процес сприяє формуванню комфортного середовища одержання знань кожним студентом; допомагає підвищити рівень креативних знань студентів; сформувати національні цінності та правила культурної поведінки особистості.

Список використаної літератури:

1. Мазоренко, М. О. Інноваційні форми викладання культурологічних дисциплін [Текст] / М. О. Мазоренко, Н. Г. Грабар // Проблеми розвитку освіти у вищих аграрних навчальних закладах і філософські засади їх розв'язання : матеріали круглого столу, 22-23 квіт. 2010 р., м. Харків. – Харків : Міськдрук, 2010. – С. 185- 190.
2. Сокур'янська, Л. Смарт-освіта: широка доступність до знань чи шлях до незнання? [Текст] / Л. Сокур'янська // Новий колегіум. – 2019. – № 2. – С. 48-50.
3. Закон України «Про бібліотеки і бібліотечну справу». – Режим доступу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/32/95-вр> (дата звернення: 17.10.2019).
4. Statcounter визначив найпопулярніші браузері для ПК в Україні за 2018 рік. – Режим доступу: <https://pingvin.pro/gadgets/news-gadgets/statcounter-brauzery-pk-v-ukrayina-2018.html> (дата звернення: 17.10.2019).
5. Smart education: some opportunities and threats = [Smart-образование: возможности и угрозы] [Text] / Sven-Olof Yrjo Collin // Новий колегіум. – 2019. – № 2. – С. 11-14.
6. Isthe 90 9 1 dead? Is this relevant in 2015 and beyond? Do people still lurk?
90 9 1 мертв?=[Это актуально в 2015 году и далее? Люди все еще прячутся?]. – Режим доступу: <https://rapidbi.com/is-the-90-9-1-dead-is-this-relevant-in-2015-and-beyond-do-people-still-lurk/> (дата обращения: 17.10.2019).
7. 4 сервиса для создания виртуальных экскурсий. – Режим доступу: <https://www.eduneo.ru/4-servisa-dlya-sozdaniya-virtualnyh-ekskursij/> (дата обращения: 17.10.2019).

8. Google дозволила створювати освітні VR-тури всім бажаючим. – Режим доступу: <https://club.volia.com/t5/Tehnologii-Igri-ta-Layfhaki/Google-dozvolila-stvoryuvati-osvitni-VR-turi-vsime-bazhayuchim/ba-p/173391> (дата звернення: 17.10.2019).
9. Ільченко, О. В. Використання web-квестів у навчально-виховному процесі. – Режим доступу: https://ru.osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30113/ (дата звернення: 17.10.2019).
10. Фомічова, О. В. Веб-квести як засіб формування готовності до інноваційної діяльності студентів у вищій школі. – Режим доступу: http://journals.uran.ua/sr_edu/article/view/81171 (дата звернення: 17.10.2019).

VIRTUAL TRIPS, WEB QUESTS, COMMUNITIES: LEARN, TEACH, CO-CREATE

Grabar Natalja Grygorivna, Candidate of Science in Social Communications, Associate Professor, Kharkiv Petro Vasylenko National Technical University of Agriculture,

Perevozyk Tetjana Viktorivna, Chief Librarian, Kharkiv Petro Vasylenko National Technical University of Agriculture

The article examines the participation and capabilities of university libraries in the creation of the information media product, the use of online services in library activities and educational process. It is emphasized on the features of using Google's online services. The example of the partnership of Scientific library with the department of cultural universals in the creation of an educational site for the purpose of introduction to the classes is given.

Keywords: library, internet content, online service, virtual tours, web quest, teaching cultural disciplines