



Virtual muzeylarni tashkil etishda raqamli texnologiyalarning ahamiyati

Yaxiyaxonova Muhiba Maxmudjonovna

Shahrisabz davlat pedagogika instituti o'qituvchisi

E-mail: muhiba8083@mail.ru

Yusupova Marjona Avaz qizi

Shahrisabz davlat pedagogika instituti talabasi

Annotatsiya.

Ushbu maqolada virtual muzeylar, ularning ahamiyati, jahon virtual muzeylarida 3D-navigatsiyalar, virtual muzeylar faoliyatidagi axborot texnologiyalarining o'рни va sayohatchilarni virtual muzeylar faoliyatiga qiziqtirish. Ayni shu sababdan esa raqamli texnologiyalardan foydalangan holda muzey pedagogikasini tashkil qilish ko'nikmasini oshirish kerak bo'ladi. Bu muammolar yechimi esa ushbu maqolada ko'rib o'tamiz.

Kalit so'zlar: Virtual muzey, avtomatlashtirilgan axborot tizimi, raqamlashtirilgan muzeylar, IT, 3D-modellashtirish, virtual sayohat, IBMR (Tasvirga asoslangan ko'rsatish va modellashtirish).

Резюме.

В этой статье рассматриваются виртуальные музеи, их значение, 3D-навигация в виртуальных музеях мира, роль информационных технологий в деятельности виртуальных музеев и интерес путешественников к деятельности виртуальных музеев. По этой причине необходимо будет совершенствовать навыки организации музейной педагогики с использованием цифровых технологий. Решение этих проблем мы рассмотрим в этой статье.

Ключевые слова: виртуальный музей, автоматизированная информационная система, оцифрованные музеи, IT, 3D-моделирование, виртуальное путешествие, IBMR (рендеринг и моделирование на основе изображений).

Abstract.

This article will focus on virtual museums, their importance, 3D-navigations in World virtual museums, the role of Information Technology in the activities of virtual museums and the interest of travelers in the activities of virtual museums. And for this reason, it will



be necessary to increase the skills of organizing Museum pedagogy using digital technologies. And the solution to these problems we will consider in this article.

Keywords: Virtual museum, automated information system, digitized museums, IT, 3D-modeling, virtual travel, IBMR (image-based display and modeling).

Kirish.

O‘zbekistonning mustaqillikka erishishi iqtisodiy va siyosiy hayotning barcha sohalarida bo‘lganidek madaniy sohada, shu jumladan, boy o‘tmish merosimizni o‘rganish, saqlash va uni keng xalq ommasiga targ‘ib etish borasida tub burilish yasadi. Vatanimiz ijtimoiy hayotidagi o‘zgarishlar, yangilanishlar qatorida O‘zbekiston hududidagi muzeylar faoliyatida ham yangi davr boshlandi.

Biz yangi raqamli texnologiyalarning konsentratsiyasi har qachongidan ham ko‘proq bo‘lgan qiziqarli davrda yashayapmiz. Ushbu texnologiyalar allaqachon oliy ta‘lim muassasasi faoliyatiga ta‘sir ko‘rsatmoqda. Raqamlashtirishning afzalliklarini anglash, ko‘proq imkoniyatlarni taqdim etish uchun muzeylar sezilarli darajada o‘zgarishi kerak deb hisoblaymiz. Yangi O‘zbekistonning xususiyatlari va o‘ziga xos xususiyatlarini hisobga oladigan ongli ravishda raqamlilashtirish strategiyasini ishlab chiqmasdan va amalga oshirmasdan, transformatsiya mumkin emas. Tanlangan strategiyadan qat‘iy nazar, muzey pedagogikasi raqamli transformatsiyadan o‘tishi kerak. Bunday o‘zgarish nafaqat IT-yechimlarni amalga oshirishda, balki muzey pedagogikasida muhim madaniy va tashkiliy raqamli transformatsiyani yo‘lga qo‘yishdir.

Fan - texnika taraqqiyoti yuqori cho‘qillarga erishayotgan bir davrda fanga zamonaviy multimedia vositalari, virtual laboratoriya, web sayt, elektron qo‘llanmalar, elektron resurslar, elektron kutubxona, virtual muzey kabi tushunchalar kirib keldi.

Virtual muzeylarni raqamlashtirish yanada moslashuvchan va muammosiz jarayonlarni, korporativ madaniyatning o‘zgarishini va jarayonlarni optimallashtirishni o‘z ichiga oladi. Raqamli ommaviy axborot vositalarining ta‘limga qo‘shilishi oliy ta‘lim muassasasi ichidagi turli manfaatdor tomonlar o‘rtasida kompleks muvofiqlashtirishni talab qiladi.

XX asrning 90-yillarida muzeyshunoslikka kirib kelgan “virtual muzey” iborasi bugungi kunda zamonaviy muzeyshunoslikning butun boshli yo‘nalishiga aylanib ulgurdi.



Dastlabki vaqtlarda ibora foydalanuvchilar orasida garchi unchalik tushunarli bo‘lmasa-da, lekin chiroyli va yoqimli yangrar edi. “Virtual” so‘zi “mo‘jiza, haqiqiy, real” ma’nolarini ifoda etsa ham, aslida u lotinchadan tarjima qilinganda “virtus” – xayoliy, faraz qilish so‘zlaridan kelib chiqqan.

Dastlab virtual muzeylar haqiqiy muzeylarning saytlari bo‘lgan bo‘lsa, keyinchalik shaxsiy web sayt — muzeylar paydo bo‘la boshladi. Birinchi shaxsiy virtual muzeylar 1994-yilda paydo bo‘lgan.

Biroq barcha rasm to‘plamlari ham virtual muzey bo‘la olmaydi. Virtual muzeylarning to‘plamlari ikkita o‘ziga xos xarakteristikaga ega bo‘lishi kerak. Bu virtual turlar va eksponatlarning mukammallashgan qidiruvidir.

An’anaviy muzeyda bo‘lgani kabi, virtual muzey ham ma’lum obyektlar atrofida (masalan, san’at muzeyi yoki tabiiy tarix muzeyi) loyihalashtirilishi yoki birlamchi yoki ikkilamchi manbalardan (masalan, fan muzeyida) yaratilgan onlayn ko‘rgazmalardan iborat bo‘lishi mumkin.

Odatda, boshqa madaniy muassasalar bilan birgalikda muhokama qilinadigan muzey, ta’rifi bo‘yicha, asosan kutubxona yoki arxiv singari qardosh muassasalardan ajralib turadi. Virtual muzeylar odatda onlayn muzeylar sifatida ko‘rsatilganda, faqat elektron shaklda yetkazib berilmaydi, gipermuzey, raqamli muzey, kibermuzeylar yoki web-muzeylar ko‘rinishida bo‘lishi mumkin. Virtual muzeylarning qay turidan foydalanishimizdan qat’iy nazar albatta raqamli texnologiyalar ko‘magi lozim bo‘ladi.

Virtual muzeylarni tashkil etish uchun albatta interfaol muhit lozim bo‘ladi. Interfaol muhitning bir nechta turlari mavjud. Ulardan biri 3D-me’moriy metafora bilan muzeyning vizual tasvirlari bilan 3D maydonini qayta tiklashdir. Bu esa turli xil mekansal ma’lumotlardan foydalangan holda joyni his qilishni ta’minlaydi. Ular odatda 3D modellashtirish, VRML (Virtual haqiqatni modellashtirish tili) va hozir X3D ko‘rish uchun (VRML vorisi)dan foydalanadilar. Virtual muzeylarni qurish uchun tasvirlashning turli xil usullari, masalan, infraqizil reflektografiya, Rentgen tasvirlash, 3D lazer yordamida skanerlash, IBMR (Tasvirga asoslangan ko‘rsatish va modellashtirish) texnikasidan keng foydalaniladi. Yana bir interaktiv uch o‘lchovli fazoviy muhit QTVR. Oldindan



foydalanilgan bo'lsa-da u 3D fazoda erkin harakatlaninishi cheklangan, biroq tasvir sifati real vaqt muhitdan ustun bo'lishi mumkin.



Muzeylarni raqamlashtirish - bu dunyodagi ko'plab muzeylar, madaniy uyushmalar va hukumatlarning sa'y-harakatlari, byudjetlari va tadqiqotlarini birlashtirgan vazifadir. So'nggi bir necha yil ichida tegishli loyihalar: Axborot jamiyati texnologiyalari bilan shug'ullanish: saqlash madaniy meros, tiklash va o'rganish manbalari; Raqamli va virtual muzeografiya sohasidagi hissalarining ayrim misollari: Euromuse.net (Evropa Ittifoqi), DigiCULT (Evropa Ittifoqi), Musings, Raqamli muzeylar loyihalari. Biroq Yevropa hamjamiyati V-Must, Virtual muzeylar transmilliy tarmog'i ta'lim, yoqimli, uzoq umr ko'rishga va saqlashga oson bo'lgan virtual muzeylarni rivojlantirish uchun vositalar va qo'llab-quvvatlashga qaratilgan.

Umuman olganda virtual muzeylarning eng afzal tomoni har bir kishi muzey galereyasini o'z nuqtai nazaridan kelib chiqqan holda boshqarishi mumkin.

Tadqiqotchilarning ilmiy mavqeiga, sanoat yoki asbobdan foydalanishga qarab virtual muzeylar har xil tarzda ko'rib chiqiladi va foydalaniladi. Masalan:

- ✓ ijodiy faoliyatning bir turi sifatida;
- ✓ innovatsion ta'lim vositasi;
- ✓ moda yoki reklama loyihasi;
- ✓ multimedia imkoniyatlariga ega xona;
- ✓ an'anaviy muzeyning Internetdagi vakili;
- ✓ gadjet;
- ✓ nashr;



- ✓ web-sayt;
- ✓ aloqa turi;
- ✓ elektron katalog va boshqalar.

MDH mamlakatlari esa madaniy merosi virtual muzeyining noyob imkoniyatlari sifatida quyidagilarni qayd etish mumkin:

- Real dunyoda mavjud bo'lmagan virtual muzey zallarini yaratish imkoniyati;
- Bir tur doirasida turli mamlakatlarda joylashgan har xil eksponatlarni birlashtiruvchi virtual 3D turlar yaratish imkoniyati;
- Turli eksponatlarni birlashtiruvchi virtual ekskursiyalar orqali xalqlarning tarixiy va madaniy merosi bilan chuqur tanishish imkoniyati;
- Tarixiy va madaniy markazlar, yodgorliklar, hududlarning virtual sayohatlarini yaratish imkoniyati.

Hozirgi kunda aksariyat jismoniy muzeylar har xil darajadagi onlayn ma'lumotlarga ega bo'lgan holda, Internetda mavjud. Spekrning bir qismida muzeylar oddiy aloqa va ma'lumot haqida ma'lumot beradi va ko'rgazmalar ro'yxatini (risolalar muzeylari) taqdim etadi. Spekrning boshqa tomonida faqat onlayn mavjud bo'lgan yoki jismoniy binoga ega bo'lgan, ammo keng onlayn eksponatlar, interaktiv onlayn xususiyatlar, multimediya va qidirish mumkin yoki ko'rib chiqiladigan kolleksiyalar (muzeylar, o'quv muzeylari, virtual muzeylar) mavjud bo'lgan muzeylar mavjud.

SAMARKAND REGIONAL MUSEUM OF LOCAL STUDIES

1st floor



2nd floor



Download the **NAZZAR** app for free!











Virtual muzeylar odatda onlayn-muzeylar, gipermuzeylar, raqamli muzeylar, kiber-muzeylar yoki web-muzeylar sifatida ko'rsatilganda faqat elektron tarzda etkazib berilmaydi.

Raqamli asr qoidalariga o'tish raqamli texnologiyalarni joriy etishni o'z ichiga olgan to'g'ri biznes strategiyasini ishlab chiqqan oliy ta'lim muassasasi talabalari, ilmiy xodimlari, ma'muriy xodimlari va tashqi manfaatdor tomonlar bilan ishlashni tashkil qilish uchun keng imkoniyatlardan foydalanishi mumkin.

Bunday o'zgarish nafaqat IT-yechimlarni amalga oshirishda, muzey pedagogikasining muhim madaniy va tashkiliy raqamli transformatsiyani yo'lga qo'yishdir

IT xizmatini takomillashtirish texnologik yo'nalishda ham amalga oshirilishi kerak, uning doirasida ITning yangi usullari va yondoshuvlaridan foydalanish rejalashtirilgan, shuningdek manfaatdor tomonlarning ushbu texnologiyalar bilan o'zaro munosabatlarini soddalashtirish yo'nalishi bo'yicha amalga oshirilishi kerak. Biz muzey pedagogikasining raqamli transformatsiyasi sharoitida IT xizmatining quyidagi ustuvor vazifalarini ko'rib o'tamiz:

- Texnologik yangiliklarni kuzatib borish va muzeyshunoslik oldiga qo'yilgan maqsadlarga erishish uchun ulardan foydalanish imkoniyatlari to'g'risida maslahat berish;
- Virtual muzey eksponentlarini tashkil etishda innovatsion raqamli texnologiyalardan foydalanishni rag'batlantirishga qaratilgan siyosat va protseduralarni takomillashtirish;
- Yangi texnologiyalar yordamida ma'lumotlardan foydalanish imkoniyatini ta'minlash uchun axborot resurslari va tizimlariga maksimal darajada ochiq va qulay kirishni ta'minlash;
- Raqamli funktsional imkoniyatlar, mahsulotlar va tizimlarning tezkor o'zgarishini rag'batlantirish uchun bulutli yechimlardan foydalanishni optimallashtirish.

Xulosa qilib aytganda, virtual muzeylardan foydalanishi orqali talabalar o'tmish tarixni o'rganadi, tarixning virtual olamiga sayohat qiladi. Raqamli texnologiyalarni ularning idrok etishiga va oliy ta'lim tizimining asosiy ishtirokchilarining o'zaro ta'sir o'tkazish amaliyotiga ta'sirini chuqur o'rganish uchun bir nechta misollarni o'rganish strategiyasidan foydalanish maqsadga muvofiqdir. "Virtual ekskursiyalar" — real muzey



ekskursiyalaridan farq qilib, talabalarga muzey fondlariga virtual sayohat qilish imkoniyatini beradi. Bunda u real hayotda ko'ra olmaydigan muzeylarga ham sayohat qila olishi mumkin. Talabalar, o'quvchilar, umuman olganda sayohatchilar virtual muzeylarga sayohat qilish vaqtida ma'naviy merosning tarixiy ildizlarini anglab, tarixiy, adabiy, san'at namunalari bir butun, yaxlit ma'naviy meros sifatida tushunishga erishishadi.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati.

1. Ismailova J. X., Nishanova K. S., Muxamedova M. S. Muzey va jamiyat. – Toshkent: Chinnor ENK, 2015. – B. 92.
2. Lichtwark A. Obungen in der Betrachtung von Kunstwerken. – Berlin: Verlag von Bruno Cassire, 1909. – P. 130.
3. Л. Л. Калинина. Музей и школа. Педагогика сотрудничества. Музейная педагогика. Сб. научных статей. Выпуск 1. Изд. СГПИ. 1996.
4. И. А. Морозова. Музейная педагогика в Сети. Преподавание истории в школе. 8. 2007.
5. Z. E. Tovboyev. Maktab muzeyi — O'lkashunoslik manbalaridan foydalanish samaradorligini oshirishning muhim vositasi //Xalq ta'limi j. — T.:2007. — 6. — B. 106–113.
6. Z. E. Tovboyev. Maktab muzeylari barkamol shaxsni shakllantiruvchi muhim pedagogik bo'g'in sifatida //Maktab va hayot j. — T.: 2008. — 5. — B. 24–25.
7. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining «Raqamli O'zbekiston — 2030» strategiyasini tasdiqlash va uni samarali amalga oshirish chora-tadbirlari to'g'risida farmoni. PF-6079-son 05.10.2020 y.