

4. Ибрагимов, Г.И. Лекция в вузе: теория, история, практика: монография / Г.И. Ибрагимов, Р.Г. Гайнутдинов; под ред. Г.И. Ибрагимова. – Казань: Редакционно-издательский центр «Школа», 2017. – 196 с.
5. Кисметова, Г.Н. Лекция в вузе как средство активизации познавательной деятельности студентов педагогического университета: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08 / Кисметова Галия Нагибдаевна Самара, 2004. – 227 с.
6. Панина, Т.С. Современные способы активизации обучения: учебное пособие для студентов высших учебных заведений, обучающихся по педагогическим специальностям / Т.С. Панина, Л.Н. Вавилова; под. ред. Т.С. Паниной. – 4-е изд., стер. – Москва: Академия, 2008. – 175 с.
7. Тренинг педагогического взаимодействия / И.А. Талышева, Х.Р. Пегова. – Елабуга, 2019. – 121 с.

Педагогика

УДК 37

кандидат культурологии, доцент **Андрющенко Ирина Александровна**

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Крымский федеральный университет имени В.И. Вернадского» (г. Симферополь)

ПРИКЛАДНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ DEEP MAPPING В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКЕ КУЛЬТУРОЛОГОВ

Аннотация. Статья посвящена анализу прикладных возможностей технологии Deep Mapping (глубокого картирования) в формировании профессиональных компетенций бакалавров-культурологов. Дается общее представление об использовании информационных и цифровых технологий в образовательном процессе. Особое внимание уделено интерактивным картам, в частности, картам, созданным по технологии Deep Mapping. Анализ прикладных возможностей DM проведен на материале разрабатываемого за счет гранта Российского научного фонда № 24-28-20502 «Создание прототипа цифрового каталога санаторно-курортных архитектурных объектов советского периода по технологии Deep Mapping», <https://rscf.ru/project/24-28-20502/> цифрового продукта с целью дальнейшего педагогического проектирования различных занятий по базовым для культурологического образования дисциплинам с использованием возможностей указанной технологии. Предложены примеры формирования профессиональных задач, формирующих профессиональные компетенции культурологов, развивающих аналитические и цифровые навыки, креативное мышление.

Ключевые слова: Deep Mapping, глубокая карта, профессиональные компетенции культуролога, санаторно-курортная архитектура советского периода, цифровизация культурного ландшафта, насыщенные описания, прикладные возможности Deep Mapping.

Annotation. The article focuses on analyzing the applied potential of Deep Mapping technology in developing professional competencies for undergraduate students in cultural studies. It provides a general overview of the use of informational and digital technologies in the educational process, with particular emphasis on interactive maps, especially those created using Deep Mapping technology. The analysis of Deep Mapping's applied potential is based on the development of a digital product funded by the Russian Science Foundation grant No. 24-28-20502, "Creation of a Prototype Digital Catalog of Soviet-Era Sanatorium-Resort Architectural Objects Using Deep Mapping Technology" (<https://rscf.ru/project/24-28-20502/>). The study aims to facilitate the pedagogical design of various activities for core disciplines in cultural studies education by leveraging this technology's capabilities. Examples are provided of professional tasks designed to build cultural studies students' professional competencies, enhance their analytical and digital skills, and foster creative thinking.

Key words: Deep Mapping, deep map, professional competencies in cultural studies, Soviet-era sanatorium-resort architecture, digitalization of cultural landscapes, enriched descriptions, applied potential of Deep Mapping.

Введение. Широкое распространение информационных технологий привело к тому, что современные пользователи все больше нуждаются в новых интерфейсах, позволяющих взаимодействовать с виртуальными артефактами материальной и нематериальной культуры, включая их в различные сценарии использования: развлекательные, познавательные, профессионально-экспертные, научно-исследовательские. Внедрение цифровых технологий стало также неотъемлемой частью процесса обучения, они обеспечивают доступ к обширным ресурсам и материалам, позволяют легко адаптировать учебные материалы под индивидуальные потребности каждого студента, развивают цифровые навыки [6; 7; 9]. Достаточно давно и активно в образовательном процессе используются интерактивные презентации, тесты, опросы. Сложилась также практика применения интерактивных карт: например, при профессиональной подготовке историков, географов, экологов, культурологов, урбанистов, политологов, религиоведов, студентов других направлений, в которых картографические материалы как способ визуализации больших и разнородных массивов данных традиционно важны [2; 4; 8; 10]. Интересны, например, Интерактивная карта Вселенной [17], Атлас мировой истории. Древние и современные государства [16], Интерактивные и Deep Map городов, разработанные для решения различных задач [14; 15; 18].

Одной из ключевых задач реализации научного проекта, целью которого является построение по технологии Deep Mapping (DM) прототипа электронного цифрового каталога, предоставляющего доступ к многослойной карте санаторно-курортного сегмента регионального культурного ландшафта советского периода, является определение практического применения DM в осуществлении хозяйственной деятельности предприятий (например, туристической отрасли), реализации государственной культурной политики РФ, актуализации рекреационного потенциала Республики Крым и т.д.

Цифровой каталог – это программное обеспечение, размещенное и функционирующее на веб-платформе и позволяющее взаимодействовать с масштабируемой цифровой картой, построенной по технологии Deep Mapping [1; 2; 12; 13]. Глубокая карта включает в себя цифровые данные архитектурных объектов санаторно-курортной индустрии советского периода как фрагмента культурного ландшафта крымского региона. DM рассматривается, как «подвижный ансамбль технических и методических приёмов, позволяющих пересмотреть традиционные подходы к созданию картографических описаний местности, и представить новую, более гибкую, стратегию исследования территории, совмещающую работу со сложными пространственными макромоделями (ландшафт, климат, флора, транспортная инфраструктура и т.д.), архивными данными, задокументированными свидетельствами памяти отдельных людей и сообществ и художественными образами, зафиксированными в живописи, фотографии, фильмах, литературе» [5, С. 65].

Сложная («глубокая») структура каталога представляет собой совокупность отдельных слоев, каждый из которых включает сопроводительные экспертные описания, текстовые, визуальные материалы (насыщенные описания), собранные, прежде всего, по тематическому принципу. Глубокие карты отличаются от тематических возможностью картографировать «невизуализируемое»: например, обыденное или художественное восприятие архитектурных объектов, выраженного в отзывах об отдыхе; впечатлениях, воспоминаниях, зафиксированных в эго-документах; художественных произведениях

(литература, живопись, музыка, кино). Существенным отличием также является возможность интеграции разрозненных, разнородных, одновременных данных в единый цифровой «набор» карт, который характеризуется сильными внутренними связями и наличием ссылок на внешние цифровые источники информации. Стоит отметить, что в перспективе одной из основных характеристик ДМ культурных ландшафтов должна стать партисипаторность – вовлеченность различных заинтересованных групп людей (местное сообщество; специалисты по охране культурного наследия; органы управления; туристы и отдыхающие и т.д.) в процесс создания глубоких карт. В настоящий момент уже существуют несколько партисипаторных интерактивных карт [18].

В данной статье мы не ставим перед собой задачу представить типологию слоев глубокой карты, подробно охарактеризовать каждый из них. Цель работы: проанализировать прикладные возможности картографирования по технологии Deep Mapping в образовательном процессе для повышения качества подготовки специалистов-культурологов.

Изложение основного материала статьи. В компетентностной модели культурологического образования профессиональные компетенции играют ключевую роль, поскольку обеспечивают необходимые знания, навыки и умения для успешной деятельности в такой широкой и многообразной сфере, как культура. Подготовка культурологов в Крымском федеральном университете предполагает, помимо универсальных и общепрофессиональных, формирование следующих профессиональных компетенций (ПК):

- ПК-1. Способность к участию в планировании, разработке, документационному обеспечению и запуску социокультурных проектов в экскурсионной, выставочной и музейной деятельности;

- ПК-2. Способность к организации и осуществлению культурно-просветительской деятельности.

Отметим, что даже так широко сформулированные ПК на уровне индикаторов их достижения демонстрируют тесную связь между теоретическим знанием и прикладными навыками. В таблице 1 представлен проект применения глубокой карты крымского санаторно-курортного ландшафта советского периода для формирования профессиональных компетенций бакалавров, обучающихся по специальности 51.03.01 Культурология. Рассмотрим возможности ДМ на примере формирования ПК-1.

Таблица 1

Индикатор	Дисциплины	Слой ДМ/ виды взаимодействия с ДМ картой
ПК-1.1 Определяет туристский потенциал историко-культурных достопримечательностей крымского региона; опирается в профессиональной деятельности на государственные и общественные организации, занимающиеся сохранением культурного и природного наследия.	Культура и туристские ресурсы Крыма Теория и практика сохранения культурного и природного наследия	<i>географический/</i> навигация, поиск объектов, проектная работа <i>исторический, архивный/</i> навигация, проектная работа, сторителлинг, обучение через исследование <i>художественный, искусствоведческий /</i> проектная работа, сторителлинг
ПК-1.2 Работает с литературой по разрабатываемой теме исследования и готовит тексты для различных сфер социокультурной деятельности.	Художественная ценность социокультурного продукта Медийное сопровождение социокультурной продукции Событийный менеджмент	<i>художественный, искусствоведческий /</i> поиск, обучение через исследование, сравнительный анализ, сторителлинг, проектная работа <i>исторический, архивный/</i> навигация, проектная работа, сторителлинг
ПК-1.3 Применяет принципы организации и методики проведения экскурсий; методологически правильно разрабатывает программу экскурсии, опираясь на знания о специфике экскурсионной, выставочной и музейной деятельности; сопровождает экскурсионные и другие социокультурные проекты, учитывая законы межличностного общения, деловой протокол, этикет, техники публичных выступлений.	Основы выставочной деятельности Основы музейной деятельности Основы экскурсионной деятельности	<i>географический/</i> навигация, поиск объектов, проектная работа <i>исторический, архивный/</i> навигация, проектная работа, сторителлинг, обучение через исследование <i>географический/</i> навигация, поиск объектов, проектная работа <i>художественный, искусствоведческий /</i> поиск, обучение через исследование, сравнительный анализ, сторителлинг, проектная работа

В целом можно выделить следующие типы взаимодействия обучающихся с ДМ-каталогом: аналитическое, креативное, эмоциональное, образовательное, технологическое. Рассмотрим более подробно некоторые из представленных видов взаимодействия. Большинство слоев глубокой карты (взаимосвязанные, пересекающиеся экспертные описания исторического, географического, культурологического характера, и содержащую информацию об особенностях быденного восприятия рекреационно-санаторной архитектуры советского периода) позволяют преподавателю применять, например, метод обучения через исследование. Отметим, что имеется в виду не только воспроизведение заложенной в текстовые и визуальные слои карты информации, но и о получении новых знаний, поскольку речь идет о «ДМ как технологии, способной оптимизировать сбор данных по заранее заданной методике, или же самостоятельной методологии, способной обеспечить получение качественно нового среза данных и увеличить эвристический потенциал исследовательской работы» [5, С. 65]. Залогом успеха, безусловно, должна стать подготовительная работа:

- ознакомление с тремя ключевыми составляющими глубоких карт: данные, обработка и форма визуализации;
- обучение основам организации данных и работе с софтом.

После этого процесс обучения должен перейти в практический этап. Руководствуясь четырьмя ключевыми вопросами (где применять? что для этого необходимо? как это сделать? как использовать результаты?), попробуем представить примеры прикладных возможностей DM в подготовке бакалавров-культурологов. Например, в рамках дисциплины «Теория и практика сохранения культурного и природного наследия» преподаватель может предложить студентам решить следующие профессиональные задачи:

- Используя данные географического, исторического, архивного слоев, собрать информацию о статусе и современном состоянии санаторно-курортных архитектурных объектов советского периода, расположенных на Южном берегу Крыма (например, объект культурного наследия (ОКН) регионального значения, памятник архитектуры, объект, нуждающийся в реставрации, функционирующий объект и т.д.). Полученные данные необходимо визуализировать с помощью глубокой карты.

- Используя данные географического, исторического, архивного слоев, сравнить 2 произвольно выбранных архитектурных объекта из разных территориальных ареалов (например, Большая Ялта и Большая Алушта) по заданным критериям: статус (ОКН), степень сохранности, включенность в современные туристические маршруты.

- Самостоятельно выбрать необходимые для выполнения задачи слои глубокой карты; используя насыщенные описания из выбранных слоев карты, написать об одном объекте советской санаторно-курортной архитектуры 2 текста для разных целевых аудиторий (паспорт объекта, претендующего на статус ОКН; краткая заметка об архитектурном объекте в научно-популярном стиле для размещения в социальных сетях или на ресурсах региональных органов по охране культурного наследия).

По видам взаимодействия, содержанию профессиональных задач очевидно, что в работе DM применимы как индивидуальные, так и коллективные формы работы. Так, исследователь Т. Агапова отмечает: «...интерактивная деятельность является необходимым условием для формирования и совершенствования компетенций посредством включения участников образовательного процесса в индивидуальную и коллективную деятельность» [11, С. 270]. Также важно, что для решения профессиональных кейсов студенту необходимо актуализировать полученные ранее знания, таким образом работа с глубокими картами опосредованно формирует и другие (универсальные и общепрофессиональные) компетенции культуролога.

В таблице 2 представлен проект применения глубокой карты крымского санаторно-курортного ландшафта советского периода для формирования профессиональных компетенций бакалавров-культурологов на примере ПК-2.

Таблица 2

Индикатор	Дисциплины	Слой DM/ виды взаимодействия с DM картой
ПК-2.1 Анализирует современную тематику и виды социокультурной деятельности; культуру и туристские ресурсы Крыма и Российской Федерации в целом; знаком с основными историко-культурными и географическими достопримечательностями региона; выполняет экспертный анализ и оказывает консультационные функции в социокультурной сфере, опираясь на знания о культуре и туристских ресурсах региона.	Современные культурные практики	<i>географический/</i> навигация, поиск объектов, проектная работа
	Современные образовательные технологии в сфере культуры	<i>исторический, архивный/</i> навигация, проектная работа, сторителлинг, обучение через исследование
	Культура повседневности	<i>художественный, искусствоведческий</i> / поиск, обучение через исследование, сравнительный анализ, сторителлинг, проектная работа
ПК-2.2 Отличает особенности проектной деятельности в различных сферах культуры; планирует, разрабатывает, запускает и сопровождает проекты в разных сферах социокультурной деятельности на базовом уровне	Культурно-досуговая деятельность	<i>художественный, искусствоведческий</i> / поиск, обучение через исследование, сравнительный анализ, сторителлинг, проектная работа
	Методика организации культурно-досуговых мероприятий	<i>исторический, архивный/</i> навигация, проектная работа, сторителлинг
	Медийное сопровождение культурно-досуговой деятельности	<i>географический/</i> навигация, поиск объектов, проектная работа

В рамках дисциплины «Культура повседневности» с использованием глубокой карты можно выполнить следующие профессиональные задачи:

- Используя данные географического, исторического, архивного слоев, собрать информацию о повседневных практиках советских отдыхающих выбранного периода (50-60-е годы XX века, 70-80-е годы XX века) и конкретного (по выбору студента) советского санаторно-курортного объекта; создать текст о повседневных практиках советских отдыхающих в текстово-визуальной форме (сторителлинг) с использованием фотоматериалов, эго-документов (воспоминания, письма, открытки и др.), официальных документов (распорядок дня отдыхающих, меню, правила внутреннего распорядка санатория и др.), иных источников.

- Используя данные исторического, архивного, художественного слоев, охарактеризовать культурные практики повседневности произвольно выбранного санаторно-курортного объекта. Описать особенности текстовой и визуальной репрезентации повседневных культурных практик (с использованием материалов DM); визуализировать результаты проведенного исследования.

Выводы. Таким образом, прикладные возможности картографических материалов, выполненных по технологии Deep Mapping, в подготовке культурологов очень широки. Опыт взаимодействия обучающихся с цифровыми глубокими картами является эффективным инструментом для формирования прежде всего узкоспециальных знаний и умений (например, перевести в практическое русло теоретическое представление о культурных ландшафтах, повседневных культурных практиках, эстетической составляющей архитектурных сооружений и т.д.). Глубокие карты помогают визуализировать хронологическое расположение событий, что позволяет обучающимся лучше понять контекст и масштабы культурных, исторических процессов; наглядно демонстрируют связи между различными регионами, культурами; помогают помещать исторические события в контекст времени и места.

Работа с ДМ каталогами также позволяет сформировать необходимые для любого специалиста-гуманитария умения анализа и интерпретации данных, способствовать развитию критического мышления и исследовательских навыков. Профессиональные компетенции культурологов имеют решающее значение для их подготовки и будущей профессиональной деятельности. Они интегрируются с универсальными и общепрофессиональными компетенциями, создавая универсальный набор навыков и знаний, необходимых для успешной работы в сфере культуры.

Литература:

1. Боденхамер, Д.Д. Многообразие глубоких карт / Д.Д. Боденхамер // Ученые записки Крымского федерального университета имени В.И. Вернадского. Философия. Политология. Культурология. – 2024. – Т. 10, № 3. – С. 79-97. – DOI 10.29039/2413-1695-2024-10-3-79-97. – EDN YWWHFO
2. Вдовиченко, А.А. Использование интерактивных карт в процессе профессиональной подготовки будущих педагогов-математиков / А.А. Вдовиченко // Математическое образование в школе и вузе: инновации в информационном пространстве (MATHEDU' 2018): Материалы VIII Международной научно-практической конференции, Казань, 17-21 октября 2018 года / Ответственный редактор Л.Р. Шакирова. – Казань: Казанский (Приволжский) федеральный университет, 2018. – С. 52-54. – EDN YMXXGH
3. Володин, А.Н. Понимание пространства через гуманитарные исследования: введение в концепцию глубоких карт / А.Н. Володин, И.В. Кравченко // Ученые записки Крымского федерального университета им. В.И. Вернадского. Философия. Культурология. Политология. – 2024. – Т. 10. – № 3. – С. 75-78
4. Кармацких, Д.А. Перспективы использования интерактивной карты в обучении истории и географии / Д.А. Кармацких, М.В. Лосева // Актуальные вопросы образования в XXI веке: Материалы Всероссийской научно-практической конференции, Мурманск, 29-31 марта 2016 года / Ответственный редактор Т.В. Белевских. – Мурманск: Мурманский арктический государственный университет, 2017. – С. 110-120. – EDN ZDSWDD
5. Кравченко, И.В. Deep Mapping в поле методологической неопределенности / И.В. Кравченко, И.А. Андриященко // МедиаВектор. – 2024. – № 12. – С. 64-66. – EDN WKMCCQ
6. Кручинин, М.В. Применение цифровых технологий обучения в высшей школе: проблемы и перспективы, SWOT-анализ / М.В. Кручинин, Г.А. Кручинина, Л.А. Петрукович // Казанский педагогический журнал. – 2020. – № 3(140). – С. 64-75. – EDN URHMQO
7. Кручинина, Г.А. Цифровые технологии и смешанное обучение при изучении гуманитарных дисциплин в высшей школе / Г.А. Кручинина // Инновационные технологии в образовательной деятельности: Материалы XXVI Международной научно-методической конференции, Нижний Новгород, 07 февраля 2024 года. – Нижний Новгород: Нижегородский государственный технический университет им. Р.Е. Алексеева, 2024. – С. 154-158. – EDN VBNMU
8. Приборович, А. Интерактивные карты в обучении истории Беларуси / А. Приборович // Государства Центральной и Восточной Европы в исторической перспективе: Сборник научных статей по материалам конференции, Пинск, 19-20 мая 2023 года / Под общей редакцией В.И. Дуная. Том Выпуск 8. – Пинск: Полесский государственный университет, 2023. – С. 146-148. – EDN BMXBIG
9. Сывороткина, И.Ю. Роль инновационных цифровых технологий в современных условиях обучения в высшей школе / И.Ю. Сывороткина // Пятый конгресс цивилистов правоохранительных органов: Материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Нижний Новгород - Барнаул, 30-31 марта 2023 года. – Москва: Общество с ограниченной ответственностью "Русайнс", 2023. – С. 290-295. – EDN ASSBZI
10. Туракулов, И.Н. Интерактивные электронные карты в обучении географии / И.Н. Туракулов, С.К. Хакимов // Перспективное развитие науки, техники и технологий: материалы 3-й Международной научно-практической конференции: в 3-х томах, Курск, 18 октября 2013 года / Ответственный редактор Горохов А.А. Том 3. – Курск: Закрытое акционерное общество "Университетская книга", 2013. – С. 283-285. – EDN THFMPL
11. Agarova, T.V. Basic forms of interaction and teaching methods in higher school (passive, active and interactive teaching methods) / T.V. Agarova, L.Yu. Aisner // Педагогический журнал. – 2019. – Vol. 9, No. 1-1. – P. 269-275. – DOI 10.34670/AR.2019.44.1.054. – EDN QJVUJJ
12. Humphris, I. 'Getting Deep into Things': Deep Mapping in a 'Vacant' Landscape. In: Franklin, A. (eds) / I. Humphris // Co-Creativity and Engaged Scholarship. – Palgrave Macmillan, Cham. – 2022. – https://doi.org/10.1007/978-3-030-84248-2_12
13. Visualizing the invisible: Digital Studies on Representing Non-Visual Architectural Experiences Julio Bermudez, Albert Smith. – Режим доступа: https://www.academia.edu/122753796/Visualizando_la_Naturaleza_No_Visual_de_la_Arquitectura_Visualizing_the_Non_Visual_Nature_of_Architecture
14. Deep Map of Historical Munster: сайт – URL: <https://www.oldmapsonline.org/en/Munster#position=7.7257/52.288/-8.806&year=1850>
15. The Three Landscapes Project: сайт – URL: <https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/62.html>
16. Атлас мировой истории / Interactive historical map. – сайт – URL: <https://worldhist.org/>
17. Интерактивная карта Вселенной с возможностью взаимодействия / The map of the observable Universe from the Milky Way to the edge of what can be seen, сайт – URL: <https://mapoftheuniverse.net/>
18. Карты картографического издательства Кон-тики. сайт – URL: <https://kontikimaps.ru/>