

УДК 372.881.1

DOI 10.51955/2312-1327_2024_2_212

ВИРТУАЛЬНЫЙ МУЗЕЙ КАК СОЦИОКУЛЬТУРНОЕ ЯВЛЕНИЕ В ЛИНГВОДИДАКТИКЕ

*Татьяна Сергеевна Суший,
orcid.org/0009-0006-3649-5369,
аспирант*

*Московский городской педагогический университет,
2-й Сельскохозяйственный пр., 4, корп. 1
Москва, 129226, Россия
sushiits859@mgpu.ru*

Аннотация. Данная статья исследует роль виртуальных музеев в лингводидактике и их влияние на социокультурное развитие обучающихся. Актуальность темы обусловлена тем, что виртуальные музеи представляют собой новую форму музейного опыта, которая позволяет пользователям дистанционно погрузиться в историю и культуру страны изучаемого языка. Целью исследования является выявление потенциала виртуальных музеев в обучении иностранным языкам и развитии социокультурной компетенции студентов. Показано то, как он способствует формированию понимания и уважения к различным культурам. Результаты исследования позволяют выявить преимущества использования виртуальных музеев в лингводидактике. Статья имеет практическую значимость для преподавателей и студентов, которые стремятся эффективно использовать данную технологию в обучении иностранным языкам и развитии социокультурной компетенции.

Ключевые слова: виртуальный музей, информационно-коммуникационные технологии, социокультурная компетенция, лингводидактика.

VIRTUAL MUSEUM AS A SOCIO-CULTURAL PHENOMENON IN TEACHING FOREIGN LANGUAGES

*Tatiana S. Sushii,
orcid.org/0009-0006-3649-5369,*

*Postgraduate Student
Moscow City University,
4, 2-nd Selskhozoyastvenny street
Moscow, 129226, Russia
sushiits859@mgpu.ru*

Abstract. This article explores the role of virtual museums in the context of teaching foreign languages and their impact on the socio-cultural development of students. The relevance of the issue is due to the fact that virtual museums represent a new form of museum experience that allows users to remotely immerse themselves in the history and culture of the foreign language. The purpose of the study is to identify the potential of virtual museums in teaching foreign languages and developing students' socio-cultural competence. It is shown how they contribute to the formation of understanding and respect for different cultures. The results of the study reveal the advantages of using virtual museums in teaching foreign languages. The article can be useful for teachers and students who seek to effectively use this technology in teaching foreign languages and developing socio-cultural competence.

Key words: virtual museum, information and communication technology, socio-cultural competence, teaching foreign languages.

Введение

Потенциал информационно-коммуникационных технологий (далее – ИКТ) в современном развивающемся мире трудно переоценить. Глобальный процесс информатизации затронул практически все сферы жизни людей. Система образования, в свою очередь, старается приспособиться к условиям быстроразвивающихся технологических изменений. Отмечается, что с возникновением информационно-технологического общества связано развитие идей постмодернизма. Присущие ему принципы (антибинаризм, гетерогенность, децентрация, множественность и др.) способствуют распространению инновационных изменений в системе образования, отличающейся вариативностью, многообразием взглядов, обновленным содержанием, индивидуальной траекторией обучения, которая принимает во внимание уникальность каждого участника образовательного процесса [Бокова, 2021, с. 66].

Подобные изменения находят отклик и в современных процессах модернизации образования в высшей школе. Таким образом, в образовательной среде, в частности, в лингводидактике все большую актуальность приобретает обращение к виртуальному пространству сети Интернет. Это определено федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования 45.03.02 Лингвистика (далее – ФГОС ВО), согласно которому обучающиеся по программам бакалавриата по направлению «Лингвистика» должны обладать системным и критическим мышлением, владеть навыками межкультурного взаимодействия, уметь работать с компьютером как средством получения, обработки и управления информацией, а также понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности¹.

В условиях многогранности современного мира особо актуальной становится проблема развития социокультурной компетенции в обучении иностранным языкам. Это обусловлено тем, что процесс знакомства обучающихся с культурой страны изучаемого языка, ее историей, социокультурными традициями и особенностями национальной картины мира народа является частью обучения иностранному языку [Тарева, 2016, с. 15]. Формирование данной компетенции предполагает социокультурную адаптацию и интеграцию личности в новую культуру. Она отвечает за формирование у обучающихся ряда умений, без которых изучение иностранного языка не имеет практического смысла. Среди них можно выделить, например, владение способами проигрывания типичных социальных ролей; умение выбирать социокультурно приемлемый стиль общения; овладение культурными нормами, традициями и ценностями изучаемого языка; умение переводить

¹ Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 45.03.02 Лингвистика от 12 августа 2020 г. URL: <https://fgos.ru/fgos/fgos-45-03-02-lingvistika-969> (дата обращения: 01.12.2023).

социокультурно окрашенный материал на родной язык; способность преодолевать и разрешать социокультурные конфликты; проявление толерантности при общении [Сладкова, 2018].

Любой человек, использующий иностранный язык, должен научиться понимать, почему люди иноязычной культуры действуют определенным образом в каждой конкретной коммуникативной ситуации. Отсутствие или недостаточная сформированность вышеописанной компетенции является причиной возникновения ошибок социокультурного характера, что приведет к дисконмуникации (нарушение хода иноязычного общения) [Азимов и др., 2019, с. 323]. Чем многообразнее знания о чужой культуре и традициях, чем больше обучающиеся осознают важность данных знаний, тем меньше шансов появления коммуникативных неудач с носителями языка в будущем. Для решения вопроса касательно развития социокультурной компетенции обратимся к технологии «виртуальный музей».

Материалы и методы

В ходе исследования был проведен анализ научно-исследовательских работ отечественных и зарубежных ученых, в которых затрагиваются различные аспекты трактовки определения «виртуальный музей». Были изучены нормативные документы, в частности, ФГОС ВО Лингвистика и «Технические рекомендации по созданию виртуальных музеев Министерства культуры РФ». В качестве дополнительного источника используется цифровая платформа – Google Art & Culture («Google Искусство и культура»). На основе системного анализа и обобщения были разработаны примеры учебной работы с применением виртуальных музеев с целью изучения языка и культуры, а также развития социокультурной компетенции обучающихся.

Дискуссия

Согласно техническим рекомендациям Министерства культуры Российской Федерации под виртуальным музеем понимается «интерактивный мультимедийный программный продукт, представляющий музейные коллекции в электронном виде» [Технические рекомендации ..., 2014]. Т. Е. Максимова в своих работах отмечает, что данное явление представляет собой «качественно новый культурный феномен» [Максимова, 2014, с. 58]. Автор предложила следующее определение: «виртуальные музеи – новая самостоятельная культурная форма интегративного характера, многофункциональный комплекс, существующий в виртуальном пространстве и несводимый к существующим сайтам традиционных музеев в сети Интернет». Т. Б. Смирнова предполагает, что данный термин можно рассматривать в узком и широком значениях. В первом случае, «виртуальный музей» определяется как «информационный ресурс, созданный средствами компьютерных технологий и представляющий в виртуальном пространстве цифровые версии объектов материального и нематериального наследия». Во втором случае – «это музей, который не существует в реальном пространстве» [Смирнова, 2010, с. 25].

В зарубежных исследованиях «виртуальный музей» воспринимается как цифровой продукт, организованный на постоянной или временной основе для общественного пользования с целью его развития, который приобретает, сохраняет, исследует, передает и демонстрирует материальное и нематериальное наследие человечества и его окружающую среду с помощью цифровых технологий [Farouk et al., 2014]. Другие исследователи полагают, что виртуальный музей является коллекцией цифровых изображений, набором звуковых, текстовых и иных данных, представляющих научный или культурный интерес, доступ к которым имеется благодаря электронным средствам [Virtual Reality..., 2008]. Существует и другая трактовка понятия. Виртуальный музей считается коммуникационным продуктом, доступ к которому есть у широкой аудитории. Он может содержать как объекты материального наследия, так и нематериального. Такого рода музей использует различные формы интерактивности для образовательных, исследовательских и иных целей [Hermon et al., 2013, p. 625]. Стоит дополнить, что согласно электронной версии Британской энциклопедии (Britannica) виртуальные музеи в определенном смысле соединяют в себе выставку, путеводитель, фотографию и видеозапись в виде способа продвижения музея и его коллекции [Britannica..., 2017].

Анализ научно-педагогической литературы по вопросу существующих подходов к трактовке понятия «виртуальный музей» показывает, что музеи такого рода создаются в пространстве Интернет с целью распространения информации о материальных и нематериальных экспонатах, являющихся культурными ценностями для представителей конкретного общества. Отмечается, что виртуальный музей – это не только сайт традиционных музеев в режиме онлайн. Подобные музеи создаются учреждениями культуры и образовательными организациями. Есть и собственно виртуальные музеи, существующие только на просторах сети Интернет. Некоторые частные лица также «открывают» свои музеи [Максимова, 2012, с. 198]. Подобного рода музеи являются своеобразными комплексами, которые способны вместить в своих коллекциях экспонаты из разных сфер культуры и видов искусства. Создатели виртуального пространства музеев стараются наиболее полно представить экспонаты и обеспечить взаимодействие с ними [Кузьменко, 2021, с. 172]. Некоторые современные музеи имеют мультимедийные технологии и игровые виды интерактивной деятельности с пользователями. Большинство музейных систем основаны на таких веб-стандартах и технологиях, которые позволяют музеям создать качественное представление о выставке. Эти стандарты включают в себя и 3D-технологии [Virtual museums..., 2018, p. 132]. Исследуя подобные музеи, пользователи могут приобретать новые знания, развивать и оценивать их, учиться ориентироваться, осуществлять поиск интересной информации, приобретать новый опыт взаимодействия с ними, а также развивать собственные компетенции. Посещение виртуального музея можно рассматривать как возможность повысить уровень эрудиции и мотивации [Exploring..., 2017, p. 63]. Так, посетители вовлекаются в мир культуры своей или чужой страны.

Существует классификация виртуальных музеев по следующим принципам:

1. В соответствии с профилем: художественные, архитектурные, исторические, литературные, естественнонаучные, технические, театральные, музыкальные и др.

2. В соответствии с технологиями разработки: статичные (включающие статическую информацию); динамичные виртуальные музеи (содержащие комплекс динамических элементов и предусматривающие технологии обратной связи с пользователем) [Гвазава, 2014, с. 100].

Иностранные авторы выделяют три основные составляющие виртуальных музеев:

– информационная часть (информация о самом музее, его местоположении, часах работы и расписании мероприятий);

– содержательная часть (веб-страница, на которой доступна подробная информация о всех коллекциях, данные которых хранятся в базе данных, а также точные и подробные сведения о выставках и различных экспонатах);

– образовательная часть [Virtual museums..., 2018, p. 131].
Образовательная часть виртуального музея, согласно исследованию S. Sylaiou и др., представляет собой веб-сайт с разнообразными возможностями для просмотра коллекций. Варианты просмотра представлены в зависимости от возраста, уровня образования и уровня знаний посетителя. На сайте также имеются ссылки на дополнительную информацию по различным темам, которые могут быть интересны посетителю [Virtual museums..., 2009, p. 521].

Зарубежные исследователи отмечают, что, если виртуальные музеи планируются использоваться в образовательных целях, то у них также будут разные подходы к презентации и описанию объектов, которые они предоставляют, и, как следствие, будут применяться различные технологии, лежащие в их основе [Antonaci et al., 2013, p. 186].

Виртуальные музеи имеют различные функции. Д. С. Василина выделяет следующие:

- социально-ориентированная: доступ к культурному наследию для всех социальных групп;

- гносеологическая: знакомство с общемировыми и национальными ценностями культуры в цифровой форме;

- коммуникативная: возможность размещения экспонатов с возможностью организации обсуждения среди посетителей;

- образовательная: интеграция содержания музеев в учебный процесс;

- интегрирующая: объединение посетителей по интересам;

- досуговая: «посещение» виртуальных музеев в свободное время;

- общественно-преобразующая: выделение виртуальных музеев в отдельный вид творческой деятельности [Василина, 2016, с. 99].

Далее важно указать факты, которые свидетельствуют о значимости виртуальных музеев согласно мнению Т. Е. Максимовой:

- представляют собой новый механизм культурного наследия;

- являются фактором развития культуры;
- создают единое культурное пространство;
- являются каналом приобщения населения к миру культуры;
- являются средством вовлечения населения в социально-культурное творчество;
- осуществляют бесплатный массовый доступ всех слоёв населения к культурным достижениям;
- создают доступные условия вовлечения в мир культуры для людей с ограниченными возможностями, обеспечивая широкий доступ всех слоёв населения к ценностям мировых культур;
- расширяют международное культурное сотрудничество;
- содействуют развитию новых культурных форм и видов искусства, существующих только в Интернете, развивают творческий потенциал нации;
- развивают творческий потенциал нации и инновационное мышление;
- развивают культурный туризм, тем самым стимулируют повышение образовательного и культурного уровня населения [Максимова, 2014, с. 102; Максимова, 2014, с. 108].

Также исследователями подчеркивается, что электронная площадка музея будучи значительно важной формой музейной коммуникации предоставляет возможность работать в особом дискурсивном пространстве, несмотря на тот факт, что коммуниканты разделены в пространстве [Викулова и др., 2017, с. 26].

Таким образом, можно прийти к выводу, что виртуальный музей на современном этапе развития является не просто традиционным способом передачи информации об объектах культуры. Пространство современного виртуального музея может включать в себя целые мультимедийные интерактивные комплексы, включающие 3D-технологии. Обладая достаточно большим потенциалом, они могут активно использоваться в образовательной деятельности.

Результаты

Виртуальные музеи оказали определенное влияние на процесс обучения, вследствие чего они были приняты учебными заведениями во многих странах мира в качестве образовательной технологии, которая обогащает процесс обучения и делает его более качественным [Ismaeel et al., 2016, p. 33].

Формат виртуального музея особо привлекателен творческими возможностями [Виртуальный музей..., 2013, с. 111]. Это является актуальным и для методики преподавания иностранных языков. Кроме того, данная технология преследует цель – сформировать представление о культуре как о механизме социального наследования через овладение культурными кодами, являющимися основой развития личностного смыслотворчества и мировоззренческой основы жизни. Внедрение данной технологии в образовательный процесс будет способствовать тому, что возможен диалог обучающихся с культурными явлениями и ценностями [Таранова, 2020, с. 133]. Помимо эффективного изучения культурного наследия, они также могут

содействовать поддержанию и развитию социокультурной компетенции [Antonaci et al., 2013, p. 192].

Визуальное и текстовое содержание виртуальных музеев возможно использовать в качестве интерактивного контента в тематических блоках на соответствующих занятиях по иностранному языку. Приведем несколько примеров для работы преподавателя:

- подготовить собственный виртуальный тур;
- подготовить игру, викторину или квиз в соответствии с темой;
- попросить обучающихся задавать вопросы по теме задания;
- предложить дискуссию на общекультурные темы и т.п.

Предлагаются варианты и для самостоятельной работы обучающихся:

- составить устный или письменный текст о любом экспонате музея на иностранном языке;
- написать комментарий на иностранном языке на электронной дискуссионной площадке музея;
- прослушать аудиогид или виртуальную экскурсию, подготовленные музеем, и выполнить задания к ним;
- предложить обучающимся самостоятельно или в группах составить игру, викторину или квиз по теме занятия;
- предложить обучающимся самостоятельно подготовить виртуальную экскурсию на иностранном языке (с учетом требований норм изучаемого языка, культуры речи и речевого этикета) [Ермолаева, б.г.].

К достоинству виртуальных музеев также относится тот факт, что они могут применяться как в рамках классических аудиторных занятий, так и при дистанционной и гибридной формах обучения. Таким образом, можно заключить, что технология обучения иностранным языкам, как «виртуальный музей», выступает как современный вспомогательный ресурс для проведения интерактивных занятий, затрагивающих аспекты иноязычной культуры.

Среди многообразия виртуальных музеев стоит выделить одну из самых популярных платформ для знакомства с мировыми артефактами музейных фондов – «Google Art & Culture» / «Google Искусство и культура» [Google Art..., s.a.]. Она представляет собой мультимедийный интерактивный цифровой ресурс, на котором представлены изображения в высоком разрешении, позволяющие совершить виртуальную экскурсию по галереям и музеям [Verde et al., 2021, p. 49].

На платформе можно найти следующие ресурсы по искусству и культуре:

- доступ к более чем 2000 крупнейшим мировым музеям, галереям и историческим организациям мира;
- видео- и аудиоматериалы, готовые виртуальные экскурсии и онлайн-выставки по более чем 1000 историческим и культурным местам;
- доступ к тысяче произведений искусства с возможностью масштабирования;
- междисциплинарные интерактивные задания на разные тематические блоки (музыка, искусство, биология, экология, литература) и др.

Сайт Google Art & Culture может быть полезен для преподавателей как источник для творческих занятий, подобранных в соответствии с учебной программой. На платформе есть готовые планы занятий по различным тематическим блокам, рассчитанные на разные возрастные группы обучающихся. Также у пользователей есть возможность создавать собственные «коллекции» заданий и использовать их на аудиторных занятиях или в качестве самостоятельной работы для обучающихся.

Заключение

Результаты проведенного исследования свидетельствуют о том, что на современном этапе развития виртуальный музей представляет собой особую цифровую технологию, включающую в себя многофункциональный интерактивный комплекс информационно-коммуникационного взаимодействия пользователя с национальной культурной средой страны изучаемого языка.

В условиях работы с виртуальным музеем преподаватель выступает в качестве наставника, который помогает обучающимся в развитии языковых и социокультурных навыков. Студенты, в свою очередь, учатся работать с культурно-исторической информацией, взаимодействуют с «предметами» культурного наследия страны изучаемого языка, получают знания об особенностях речевого поведения в иноязычной культурной среде в изучаемых сферах общения в результате самостоятельной или групповой работы на занятиях. У них есть возможность изучать историю и культуру иноязычных народов, анализировать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах, а также представлять свою родную культуру в иноязычной среде. Грамотно построенное взаимодействие с данной технологией на занятиях способствует тому, что студенты овладевают социокультурной компетенцией. Это является актуальным и для организации процесса подготовки в вузах современных специалистов.

Библиографический список

Азимов Э. Г. Современный словарь методических терминов и понятий: Теория и практика обучения языкам / Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин. 2-е издание, стереотипное. М.: Русский язык. Курсы, 2019. 496 с. EDN WAWCWY.

Бокова Т. Н. Инновационное развитие систем высшего образования в США и России в эпоху постмодерна // Инновационные процессы в высшем и профессиональном образовании и профессиональном обучении: Коллективная монография / Авторы-составители: Е. Н. Геворкян, Н. Д. Подуфалов, М. Н. Стриханов. М.: Общество с ограниченной ответственностью «Издательство «Экон-Информ», 2021. С. 60-71. EDN IYMO LB.

Василина Д. С. Виртуальный музей как феномен современной культуры // Международный журнал исследований культуры. 2016. № 3(24). С. 96-102. EDN WZJGFH.

Викулова Л. Г. Виртуальное образовательное пространство: музей И.С. Тургенева во Франции / Л. Г. Викулова, С. А. Герасимова, И. В. Макарова // Kant. 2017. № 3(24). С. 24-28. EDN ZHCSBL.

Виртуальный музей в учебном процессе / Н. Л. Панина, Н. Ю. Бартош, В. В. Казаков [и др.] // Вестник Новосибирского государственного университета. Серия: Информационные технологии. 2013. Т. 11, № 1. С. 105-112. EDN QMVZWN.

- Гвазава В. И.* Виртуальный музей в вузовском образовании // Мир русского слова. 2014. № 3. С. 99-102. EDN TOAIUD.
- Ермолаева Ж. Е.* Виртуальные музеи как пространство обучения языкам // [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.eduneo.ru/virtualnye-muzei-kak-prostranstvo-obucheniya-yazykam> (дата обращения: 10.10.2023).
- Кузьменко Е. А.* Виртуальные музеи: проблема цифровизации культурного пространства / Е. А. Кузьменко, В. А. Моторина // Знание. Понимание. Умение. 2021. № 3. С. 169-179. DOI 10.17805/zpu.2021.3.13. EDN ROUVWE.
- Максимова Т. Е.* Виртуальные музеи: типология и функциональная специфика. М.: Общество с ограниченной ответственностью «Издательство «Экон-Информ», 2014. 160 с. EDN XDREPH.
- Максимова Т. Е.* Виртуальные музеи: анализ понятия // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2012. № 2(46). С. 196-200. EDN OYCGYJ.
- Сладкова Д. Р.* Социокультурный подход в обучении иностранному языку // [Электронный ресурс] // Время науки – The Times of Science. 2018. № 1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sotsiokulturnyy-podhod-v-obuchanii-inostrannomu-yazyku> (дата обращения: 01.12.2023).
- Смирнова Т. Б.* Виртуальный музей в современном культурно-информационном пространстве // Музей. 2010. № 8. С.24-26. EDN DTMNYL.
- Таранова Т. Н.* Виртуальные музейные технологии и современный образовательный процесс // Перспективы и приоритеты педагогического образования в эпоху трансформаций, выбора и вызовов : Сборник научных трудов VI Виртуального Международного форума по педагогическому образованию, Казань, 27 мая – 09 июня 2020 г. Том Часть IV. Казань: Казанский (Приволжский) федеральный университет, 2020. С. 129-135. EDN BFJNUW.
- Тарева Е. Г.* Обучение межкультурному диалогу как инструмент «мягкой силы» // Вопросы методики преподавания в вузе: ежегодный сборник. 2016. № 5(19-2). С. 13-19. EDN ZAEHMZ. Технические рекомендации по созданию виртуальных музеев Министерства культуры РФ // [Электронный ресурс]. – 2014. URL: <https://culture.gov.ru/documents/po-sozdaniyu-virtualnykh-muzeev-250714> (дата обращения: 04.12.2023).
- Antonaci M.* Virtual museums, cultural heritage education and 21st century skills / M. Antonaci, M. Ott, F. Pozzi // Learning & Teaching with Media & Technology. 2013. pp. 185–195. Britannica. The Editors of Encyclopedia. "virtual museum" // Encyclopedia Britannica // [Электронный ресурс]. – 2017. URL: <https://www.britannica.com/topic/virtual-museum> (дата обращения: 23.01.2024).
- Exploring the educational impact of diverse technologies in online virtual museums / S. Sylaiou, K. Mania, I. Paliokas, L. Pujol-Tost, V. Killintzis, F. Liarokapis // International Journal of Arts and Technology. 2017. № 10(1). pp. 58-84.
- Farouk M.* Terminology, Definitions and Types for Virtual Museums / M. Farouk, S. Pescarin // [Электронный ресурс]. – 2014. URL: http://www.vmust.net/sites/default/files/D2.1b_terminology.pdf (дата обращения: 23.01.2024).
- Google Art & Culture // [Электронный ресурс]. – URL: <https://artsandculture.google.com> (дата обращения: 04.01.2024)
- Hermon S.* Rethinking the virtual museum / S. Hermon, S. Hazan // Digital Heritage International Congress 2013, Marseille, France, 28 October - 1 November 2013. 2013. Vol. 2. pp. 625-632.
- Ismaeel D. A.* The Impact of an Interactive Virtual Museum on Students' Attitudes Toward Cultural Heritage Education in the Region of Al Hassa, Saudi Arabia / D. A. Ismaeel, A. M. Al-Abdullatif // International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET). 2016. № 11(04). pp. 32–39. DOI 10.3991/ijet.v11i04.5300
- Virtual museums and Google arts & culture: Alternatives to the face-to-face visit to experience art // A. Verde, J. M. Valero // International Journal of Education and Research. 2021. № 9(2). pp. 43-54.

Virtual museums, a survey and some issues for consideration / S. Sylaiou, F. Liarokapis, K. Kotsakis, P. Patias // *Journal of Cultural Heritage*. 2009. № 10(4). pp. 520-528.

Virtual museums-technologies, opportunities and perspectives / M. Anton, G. Nicolae, A. Moldoveanu, O. Balan // *Romanian Journal of Human-Computer Interaction*. 2018. № 11(2). pp. 127-144.

Virtual Reality and Museum: An Educational Application for Museum Education // C. Tsolakidis, N. Zouboula, E. Fokides, C. Vratsalis // *International Journal of Emerging Technologies in Learning*. 2008. Vol. 3(1). pp. 89-95. DOI 10.3991/ijet.v3i1.759.

References

- Anton M., Nicolae G., Moldoveanu A., Balan O. (2018). Virtual museums-technologies, opportunities and perspectives. *Romanian Journal of Human-Computer Interaction*. 11(2): 127-144.
- Antonaci M., Ott M., Pozzi F. (2013). Virtual museums, cultural heritage education and 21st century skills. *Learning & Teaching with Media & Technology*. 185–195.
- Azimov E. G., Schukin A. N. (2019). Modern dictionary of methodical terms and definitions: theory and practice of language teaching. Moscow: *Russkii iazyk. Kursy*, 2019. 496 p. (In Russian)
- Bokova T. N. (2021). Innovative development of higher education systems in the USA and Russia in the postmodern era // Proceeding of the collective monograph “Innovative processes in higher and professional education and vocational training. Moscow: *Izdatelstvo Ekon-Inform*. 60-71. (In Russian)
- Britannica. The Editors of Encyclopedia. "virtual museum". (2017). Available at: <https://www.britannica.com/topic/virtual-museum> (accessed 23 January 2024).
- Ermolaeva Zh. E. Virtual museums as a language learning space. Available at: <https://www.eduneo.ru/virtualnye-muzei-kak-prostranstvo-obucheniya-yazykam> (accessed 10 October 2023). (In Russian)
- Farouk M., Pescarin S. (2014). Terminology, Definitions and Types for Virtual Museums. Available at: http://www.vmust.net/sites/default/files/D2.1b_terminology.pdf (accessed 23 January 2024).
- Google Art & Culture. Available at: <https://artsandculture.google.com> (accessed 4 January 2024).
- Gvazava V. I. (2014). Virtual museum in university education. *Mir Russkogo slova*. 3: 99-102. (In Russian)
- Hermon S., Hazan S. (2013). Rethinking the virtual museum. *Digital Heritage International Congress 2013, Marseille, France, 28 October - 1 November 2013*. 2: 625-632.
- Ismaeel D. A., Al-Abdullatif A. M. (2016). The Impact of an Interactive Virtual Museum on Students' Attitudes Toward Cultural Heritage Education in the Region of Al Hassa, Saudi Arabia. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*. 11(04): 32–39. DOI 10.3991/ijet.v11i04.5300.
- Kuzmenko E. A., Motorina V. A. (2021). Virtual museums: the problem of digitalization of cultural space. *Znanie. Ponimanie. Umenie*. 3: 169-179. (In Russian)
- Maksimova T. E. (2012). Virtual museums: an analysis of the concept. *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo universiteta kultury i iskusstv*. 2(46): 196-200. (In Russian)
- Maksimova T. E. (2014). Virtual museums: typology and functional specifics. Moscow: *Izdatelstvo Ekon-Inform*, 2014. 160 p. (In Russian)
- Panina N. L., Bartosh N. L., Kazakov V. V., Emelyanov P. G., Vereschagina A. V. (2013). Involving virtual museum into the educational process. *Vestnik Novosibirskogo gosudarstvennogo universiteta*. 11(1): 105-112. (In Russian)
- Sladkova D. R. (2018). Sociocultural approach to teaching a foreign language. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/sotsiokulturnyy-podhod-v-obuchanii-inostrannomu-yazyku> (accessed 1 December 2023). (In Russian)
- Smirnova T. B. (2010). Virtual museum in the modern cultural and information space. *Muzei* 8: 24-26. (In Russian)
- Sylaiou S., Liarokapis F., Kotsakis K., Patias P. (2009). Virtual museums, a survey and some issues for consideration. *Journal of Cultural Heritage*. 10(4): 520-528.

- Sylaiou S., Mania K., Paliokas I., Pujol-Tost L., Killintzis V., Liarokapis F. (2017). Exploring the educational impact of diverse technologies in online virtual museums. *International Journal of Arts and Technology*. 10(1): 58-84.
- Taranova T. N. (2020). Virtual museum technologies and the modern educational process. *Prospects and priorities of teacher education in the era of transformations, choices and challenges: Proceedings of the Sixth Virtual International Forum on Teacher Education*. Kazan: Kazanskii (Privolzhskii) Federalnyi Universitet, 2020. 129-135. (In Russian)
- Tareva E. G. (2016). Training intercultural dialogue as a “soft power” tool. *Voprosy metodiki prepodavaniia v vuze ezhegodnyi sbornik*. 5(19-2): 13-19. (In Russian)
- Technical recommendations for the creation of virtual museums of the Ministry of Culture of the Russian Federation*. (2014). Available at: <https://culture.gov.ru/documents/po-sozdaniyu-virtualnykh-muzeev-250714> (accessed 4 December 2023). (In Russian)
- Tsolakidis C., Zouboula N., Fokides E., Vratsalis C. (2008). Virtual Reality and Museum: An Educational Application for Museum Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*. 3(1): 89-95. DOI 10.3991/ijet.v3i1.759.
- Vasilina D. S. (2016). Virtual museum as a phenomenon of modern culture. *Mezhdunarodnyi zhurnal issledovaniia kultury*. 3(24): 96-102. (In Russian)
- Verde A., Valero J. M. (2021). Virtual museums and Google arts & culture: Alternatives to the face-to-face visit to experience art. *International Journal of Education and Research*. 9(2): 43-54.
- Vikulova L. G., Gerasimova S. A., Makarova I. V. (2017). Virtual educational space: the museum I .S. Turgenev in France. *Kant*. 3(24): 24-28. (In Russian)