

Виртуальный театр аватаров (VR-театр)

Глуховская О.С. glukhovskaia.olgha@mail.ru
Никуличева Н.В. nikulicheva@mail.ru
Гагарин В.А. vl.grn@yandex.ru





Целевая аудитория проекта

- Школьники.
- Студенты педагогических и театральных колледжей и вузов.
- Педагоги.





Описание проекта

Виртуальный театр аватаров (VR-театр) - это постановки виртуальных спектаклей в 3D-мире, где актеры и зрители встречаются онлайн.

Участники и зрители задействованы в постановке виртуального спектакля в дистанционном формате, что обеспечивает доступность к методике и технологии *из любой локации*.

Театр в педагогике - один из форматов проведения занятий, реализуемый *активными методами обучения* (ролевая и деловая игра проблемной направленности, дискуссия, беседа, мозговая атака и др.).

Виртуальный театр аватаров позволяет максимально *эффективно выстроить методику преподавания дисциплины*, открывая перед учащимся возможность *креативно и нестандартно раскрыть свой потенциал* для формирования новых умений и навыков с использованием образовательного пространства в 3D-мире.





Какие задачи можно решить с помощью проекта

VR-театр позволяет научить детей и взрослых с помощью виртуальных постановок спектаклей:

- ✓ работать с *текстом* (сценарий, роль);
- ✓ управлять *техникой речи* (интонация, темп, тембр, сила голоса);
- ✓ владеть *актерским мастерством* (наделять аватаров эмоциями, управлять их движениями);
- ✓ осваивать *информационные технологии в 3D-мире* (настройки образовательного пространства: создание и управление аватарами, исполнение ролей в виртуальном спектакле, создание декораций и реквизита для спектакля и т.д.).

В школе данный продукт возможно использовать на уроках *литературы, истории, обществознания, иностранного языка, биологии, географии, информатики.*





3D-мир «Виртуальная Академия»

<http://vacademia.com/>



Разработка под руководством Морозова М.Н., к.т.н., профессора кафедры ИиСП, руководителя лаборатории систем мультимедиа Поволжского государственного технологического университета, г. Йошкар-Ола.





ВИРТУАЛЬНЫЙ ТЕАТР
приглашает
25 МАЯ 2023 г. в 19.00 (МСК)
на спектакль



«Влюблённая коза»

Автор – *Андрей Кружнов*

Действующие лица и исполнители:

Коза Марта – *Анна Глуховская*
Конь Багратион – *Матвей Кириллов*
Волк Пахом – *Любовь Мозярцева*
Пашушаня – *Анастасия Глуховская*
Охотник – *Александр Менжевицкий*

Административная группа:

Декорации – *В.А. Тагарин, А.Мозярцева*

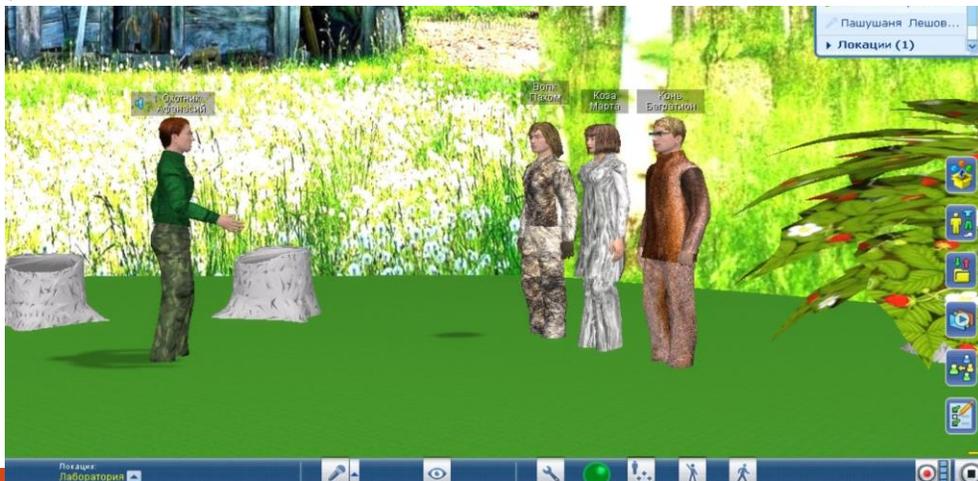
Директор – *О.С. Глуховская*

Постановка – *Н.В. Никуличева*

Место проведения:

3D-мир «Виртуальная Академия» [vAcademia.com](http://vacademia.com)

1. Зарегистрироваться, установить программу <http://vacademia.com/site/quickStart>
2. Войти в 3D-мир, выбрать аватара.
3. Выбрать Лабораторию «Театр» (в меню внизу слева).
4. Занять место в зрительном зале.





Инновация и конкурентное преимущество проекта

На сегодня под виртуальным театром в интернете понимается 3 варианта:

- 1) трансляция спектаклей из обычного театра;
- 2) разыгрывание спектаклей по ролям в программах с видеоконференцией (скайп, зум, тимс и т.д.);
- 3) смена декораций на сцене обычного театра с помощью программного обеспечения.

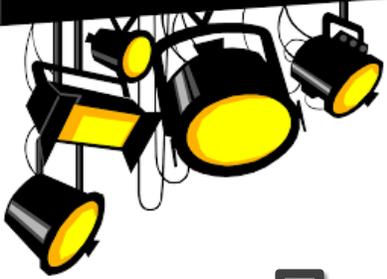
Ни один из них не отражает сути виртуальной реальности – действие спектакля должно происходить в VR без ущерба для зрителя, который хочет видеть, слышать, понимать, ощущать театральное действие (костюмы, декорации, эмоции, действия).

В проекте «Виртуальный театр аватаров (VR-театр)» можно отметить 3 принципиальных момента:

- 1) актеры и зрители встречаются онлайн в 3D-мире на спектакле;
- 2) актеры управляют аватарами во время спектакля, играя роли;
- 3) актеры при постановке спектакля делают сами костюмы для аватаров, декорации для спектакля, осваивают актерское мастерство.

Актерская игра через аватара - новое направление в театральной педагогике и театральном искусстве.





Принцип работы/технология

Процесс подготовки спектакля в виртуальном театре состоит из нескольких этапов:

1. Подготовка сценария.
2. Определение целевой аудитории.
3. Создание канала онлайн-коммуникации между всеми участниками процесса (директор, режиссер, актеры).
4. Обучение актеров работе с платформой 3D-мира, создание и подбор декораций, костюмов и реквизита.
5. Репетиции спектакля.
6. Решение технических трудностей.
7. Выпуск спектакля.



Процесс проведения спектакля:

1. Зрители заходят по ссылке с афиши спектакля на платформу виртуальной реальности, выбирают себе аватара и “салятся” в зрительный зал.
2. Актеры “играют” спектакль посредством управления аватарами в 3D-мире, озвучивая их голосами и наделяя эмоциями, задавая им движения в 3D-мире.
3. Зрители видят актеров-аватаров на сцене, могут во время спектакля передвигаться по зрительному залу, выбирать наиболее удобный ракурс для просмотра спектакля, разворачиваться в стороны (управлять камерой).
4. Организаторы могут включить режим демонстрации актеров, зрители будут видеть тех, кто управляет аватарами (на отдельных демонстрационных досках).





Дорожная карта проекта

Сделано:

1. Создан виртуальный театр аватаров (сайт, VR-платформа, команда организаторов и артистов).
2. Поставлен виртуальный спектакль.
3. Описана методика организации виртуального театра со всеми присущими ему атрибутами: подбор сценария, подготовка актеров, создание декораций, костюмов, проведение репетиций, подготовка афиш, приглашение зрителей и проведение спектакля в режиме онлайн.

Планы на перспективу:

1. Постановка виртуальных спектаклей с участием школьников и студентов.
2. Разработка и реализация курса повышения квалификации для педагогов в рамках тиражирования разработанной методики организации виртуального театра в образовательных учреждениях.
3. Осуществление дальнейшей методической поддержки педагогов (проведение семинаров, мастер-классов).
4. Участие в научно-исследовательских проектах, грантах, связанных с методикой использования виртуальной реальности в образовании.



Команда проекта



Глуховская Ольга Сергеевна, учитель начальных классов ГБОУ Школа № 950, г. Москва

Гагарин Владимир Александрович, преподаватель ГБПОУ МО "Люберецкий техникум имени Героя Советского Союза, лётчика-космонавта Ю.А. Гагарина

Моярцева Любовь, ученица 9 класса, г. Москва

Никulichева Наталия Викторовна, эксперт РГСУ, канд. пед. наук, г. Москва



(С) НИКУЛИЧЕВА Н.В., ГЛУХОВСКАЯ О.С., ГАГАРИН В.А., 2024





Ключевой сдерживающий фактор развития проекта

1. Недостаток подготовленных педагогов системы общего, профессионального и дополнительного образования, СПО и ВУЗов в части владения методиками использования 3D-миров, виртуальной и дополненной реальности (3D/VR/AR) в системе образования.
2. Недостаточно методических материалов для педагогов по запуску программ с 3D/VR/AR.
3. Отсутствие выбора бесплатных инструментов (платформ, сред) для реализации 3D/VR/AR в образовательных целях. Сложный и дорогой процесс производства нового VR-контента для образования.



Спасибо за
внимание!

Ресурсы проекта

[Сайт проекта](#)

[Платформа для проекта](#)

[Запись виртуального спектакля](#)

[Статья о проекте](#)

Никуличева Н.В., Глуховская О.С., Гагарин В.А. Виртуальный театр, или о поиске новой формы театра в режиме онлайн // Открытое образование. – Москва, 2024. - № 1 (2024).

