

Научная статья
[https://doi.org/ 10.23672/SAE.2023.9.9.043](https://doi.org/10.23672/SAE.2023.9.9.043)
УДК 316



МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ПРОЕКТЫ КАК ФОРМАТ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНЧЕСКОЙ МОЛОДЕЖИ В ИНСТИТУЦИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ

Виндижева А.О.

Кабардино-Балкарский государственный университет им. Х.М. Бербекова

Аннотация. Целью данной публикации является рассмотрение мультимедийных проектов как формата самостоятельной работы студенческой молодежи в институте образования. Институциональная образовательная среда задает параметры образовательного процесса и учебно-образовательной деятельности. Мультимедийные продукты определены как интерактивная компьютерная разработка, в которую может входить: текстовое и музыкальное сопровождение, графическая визуальная информация, галерея картин (слайдов), базы данных, видеоклипы, анимация, гиперссылки на необходимые ресурсы. Мультимедийный проект определен как программный продукт, который предоставляет студенческой молодежи интерактивный, диалоговый режим работы, допускает обмен командами и ответами между человеком и компьютером; это среда, в которой используются различные аудио- и видеоэффекты.

Ключевые слова: мультимедийные проекты, самостоятельная работа, студенческая молодежь, студенты, институт образования, средовой подход, образовательная среда.

MULTIMEDIA PROJECTS AS A FORMAT FOR INDEPENDENT WORK OF STUDENTS IN THE INSTITUTIONAL EDUCATIONAL ENVIRONMENT

Albina O. Vindizheva

Kabardino-Balkarian State University named after. HM. Berbekova

Abstract: The purpose of this publication is to consider multimedia projects as a format for independent work of students at the Institute of Education. The institutional educational environment sets the parameters of the educational process and educational activities. Multimedia products are defined as interactive computer development, which may include: text and music, graphic visual information, a gallery of pictures (slides), databases, video clips, animation, hyperlinks to the necessary resources. A multimedia project is defined as a software product that provides students with an interactive, interactive mode of operation, allowing the exchange of commands and responses between a person and a computer; it is a medium that uses various audio and video effects.

Keywords: multimedia projects, independent work, youth, students, institute of education, environmental approach, educational environment.

Введение. В обществе знаний институциональная образовательная среда подчинена инновационным компьютерным технологиям, результатом

чего стал тотальный процесс компьютеризации института образования [1].

Современное информационное общество трансформировало институт образования в целом, поставив задачу, направленную на разработку образовательных программ, соответствующих требованиям подготовки квалифицированных специалистов, «конкурентоспособных на рынке труда в условиях цифровой экономики», поскольку человеческий капитал с его способностью добывать новые знания и совершенствовать свои профессиональные компетенции, задает в информационном обществе «ключевые тренды развития национальных экономик» [2, С. 37]. Такого рода конкурентоспособность могут обеспечить цифровые компетенции, направленные на умения и навыки работы с информационными технологиями [3]. Технологии и знания сегодня являются ключевыми факторами производства. Современное общество знаний подразумевает специфику «работы со знаниями, а точнее, управления ими». Под управлением знаниями имеются в виду цифровые умения «собирать, структурировать, хранить и развивать (в том числе в заданном направлении)» информацию, в том числе и в институциональной образовательной среде [4, С. 7].

Методы исследования. Теоретическая и методологическая база исследования состоит из концептуальных положений социологической теории, раскрывающих три основных понятия: мультимедийный проект, мультимедийный продукт, образовательная среда. Методологически применение

данных понятий может быть рассмотрено в рамках двух взаимодополняющих подходов: институционального и средового. Институциональный подход направлен на изучение актора (в нашем случае в качестве актора выступает студенческая молодежь) в социально-деятельностном контексте (в качестве такового является самостоятельная работа студентов).

Средовой подход по отношению к образовательной среде заключается в том, что, данная среда представляет собой сложноорганизованную систему когнитивных, ценностно-мотивационных, социокультурных, эмоционально-волевых и имажинитивных элементов, инициируемых социальным актором (студенческой молодежью) и реализуемых ею в процессе самостоятельной работы. Институциональная образовательная среда задает параметры образовательного процесса и учебно-образовательной деятельности.

Результаты. Институциональная образовательная среда предлагает студенческой молодежи широкий выбор образовательных программ и обучающих платформ, обеспечивающих эффективную деятельность. Н.А. Пахтусова и Н.В. Уварина отмечают, что значительная часть институциональной образовательной среды включает использование виртуальной цифровой среды, в которой важная роль отводится ИКТ [5].

В рамках средового подхода, в структуру институциональной образовательной среды входят три элемента:

- во-первых, информационная – среда, отражающая информацию об

электронных ресурсах, хранилищах ранее разработанных и защищенных мультимедийных продуктов;

- во-вторых, инструментальная – среда, связанная с инструментальной, технологической составляющей – учебно-методическим обеспечением, техническими средствами обучения;

- в-третьих, социальная – среда социальной коммуникации, обусловленная цифровыми технологиями в рамках разработки МП.

Далее зададимся вопросом: в чем же сущность средств мультимедиа, каким образом они интерпретируются в научной литературе?

Объясняя понятие «мультимедиа», отечественный автор О.В. Шлыкова подчеркивает, что оно образовано сочетанием слов английского происхождения «multy», «multiple» (множественный, состоящий из множества составляющих частей) и «media» (среда). Таким образом, можно прийти к умозаключению о том, что понятие «мультимедиа» интерпретируется как «многие среды» [6]. Иными словами, мультимедиа – это среды, включающие в себя множественные мультимедийные продукты, сочетающие в себе текст, звук, графику, а также, в соответствие с актуальными трендами цифровых технологий, комплексное соединение анимации и видео-сопровождения.

Под мультимедийными продуктами мы понимаем интерактивную компьютерную разработку, в которую может входить: текстовое и музыкальное сопровождение, графическая визуальная информация, галерея картин (слайдов), базы данных, видеоклипы,

анимация, гиперссылки на необходимые ресурсы. Мультимедийные продукты, по словам Н.Н. Шаховалова, «призваны реально воплощать идеи о возможности человека «путешествовать» во времени и пространстве с помощью компьютера, развивать творческие способности, художественное и эстетическое восприятие» [7, С. 147].

Мультимедийный проект (далее – МП) – это программный продукт, который обязательно предоставляет студенческой молодежи интерактивный, диалоговый режим работы, допускает обмен командами и ответами между человеком и компьютером; это среда, в которой используются различные аудио- и видеоэффекты. МП несколько напоминает документальный фильм на компьютере, в котором присутствует звук, анимация, музыкальное сопровождение, цветовые эффекты.

Важную роль в создании МП играет сценарий: его четкость, логичность и законченность помогает создать не просто слайд-шоу, а действительно программный продукт, позволяющий стать компонентом самостоятельной учебной деятельности студенческой молодежи.

Разработку МП в условиях высшего профессионального образования лучше проводить на базе приложений Microsoft Office. Для подготовки материала допустимо использовать дополнительные программные продукты, а для демонстрации рисунков, слайдов, клипов целесообразно использовать приложение Power Point.

Для успешной реализации проекта студентам необходимо обратить внимание на выбор его темы и цели.

Этот выбор студенческая молодежь должна осуществить самостоятельно. Если тема проекта интересна для молодого человека и в дальнейшем она будет применяться на семинарских занятиях, то самостоятельная работа данного студента будет более тщательная и осмысленная.

Основными этапами разработки МП являются:

1) предварительная подготовка: разработка концепции, планирование МП, выбор темы проекта, обоснование его актуальности, определение задач и конечного результата;

2) проведение поисково-исследовательской деятельности по данной тематике, ее анализ и обобщение (сбор имеющейся по данной проблематике информации: созданные ранее МП по искомой теме, веб-ресурсы);

3) разработка пошагового сценария мультимедийного проекта, а также «интеграция информационных объектов мультимедиа с помощью инструментальных средств по сценарию мультимедиа-проекта» [7, С. 149];

4) подготовка соответствующего материала в рамках выбранной темы, его оформление (графическое, текстовое, музыкальное, художественное, эстетическое, клиповое, анимационное и пр.);

5) реализация проекта с применением соответствующего материала в рамках выбранной темы;

6) защита студентом своего проекта – важный этап, связанный с формированием ораторских и коммуникативных навыков, складывающихся в процессе выступления перед

аудиторией и реализации проектной методики с применением МП.

Заметим, что роль преподавателя на всех этапах самостоятельной работы над проектом будет различной (явной, открытой или латентной, скрытой), однако сама учебно-образовательная идея МП как формат самостоятельной работы студенческой молодежи в институциональной образовательной среде, так или иначе, предполагает самостоятельную работу студентов.

При оценивании МП могут применяться различные подходы – от оценки внешних параметров до оценки структурно-смысловой стороны проекта. Также стоит внимания тот факт, что для развития когнитивных, имажинативных способностей и рефлексии студенческой молодежи являются само- и взаимооценивание самими студентами мультимедиа-проектов.

Оценка внешних параметров МП включает: актуальность проблематики проекта, коллективную работу (работа в команде) при обсуждении и защите МП, умение высказать собственную точку зрения, делать выводы.

Обсуждение. По мнению Т.А. Бороненко, А.В. Кайсиной и В.С. Федотовой, главным признаком МП является наличие интерактивности, под которой понимается процесс, при котором студенты и компьютерные технологии в ходе коммуникации посредством «посредством программного обеспечения и обработки информации при помощи интерфейса своими действиями влияют друг на друга, вызывая ответную реакцию» [8, С. 189].

Применение интерактивных технологий в институциональной образовательной среде улучшают процесс обучения студенческой молодежи за счет: визуализации материала; его восприятия как дополнительного источника информации; создания насыщенной интерактивной виртуальной среды (диалогичность, дополнение, неограниченный доступ к необходимой информации при подготовке МП); организации самостоятельной работы студенческой молодежи, что способствует закреплению учебного материала; моделирования учебных ситуаций в онлайн-среде (вовлечение студентов в активный учебный процесс, использование виртуальных тренажеров); расширения спектра видов групповой работы для получения опыта социальной коммуникации.

Кроме того, как подчеркивают Т.А. Бороненко и В.С. Федотова, в МП при использовании интерактивных технологий в институциональной образовательной среде целесообразно применить триггеры: «объекты на слайде (надпись, фигура, объект), при нажатии на которые запускается анимация одного или нескольких объектов» [9, С. 64].

В качестве МП И.В. Никишин понимает проект, который разрабатывается студентами под контролем преподавателя, начиная этапом формирования идеи и заканчивая этапом ее реализации, и содержит в себе субъективную или объективную новизну [10].

М.Н. Харабаджах, указывая на этапы создания мультимедийного проекта, в качестве таковых выделяет:

предварительную подготовку, создание команды, календарный план, сбор информации, создание контента, согласование частей МП, объединение частей медиатекста в единую структуру, предварительный просмотр и заключительный этап (презентация МП) [11].

При создании МП, как подчеркивает Р.Р. Абсалихов, необходимо брать в расчет тот факт, что полученные студенческой молодежью знания, умения и навыки должны периодически контролироваться и оцениваться с той целью, чтобы вовремя скорректировать «образовательную траекторию» молодежи. «Обратная связь» со студенческой молодежью – важная составляющая учебно-образовательного процесса и осуществления самостоятельной работы [12, С. 184].

Заключение. Резюмируя, важно сказать о том, что для эффективного применения мультимедийных технологий необходимо создать такие условия, которые позволят обеспечить формирование когнитивной, имажинитивной, эмоционально-волевой составляющих, а также коммуникативной и социальной активности студенческой молодежи.

Использование мультимедийных проектов как формата работы со студентами в институциональной образовательной среде должно способствовать решению многих практических задач, связанных с неоднозначным, вариативным развитием личности студентов. В целом, применение МП как формата самостоятельной работы студенческой молодежи создает соответствующую образовательную среду, которая способствует развитию самостоятельной познавательной деятельности студентов.

Конфликт интересов

Не указан.

Conflict of Interest

None declared.

Рецензия

Все статьи проходят рецензирование в формате double-blind peer review (рецензенту неизвестны имя и должность автора, автору неизвестны имя и должность рецензента). Рецензия может быть предоставлена заинтересованным лицам по запросу.

Review

All articles are reviewed in the double-blind peer review format (the reviewer does not know the name and position of the author, the author does not know the name and position of the reviewer). The review can be provided to interested persons upon request.

Литературы:

1. Gafiatulina N., Shishova N., Volkova D., Topchiy I. Applying of information and communication technologies in the education process / Collection: E3S Web of Conferences. 13. Ser. "13th International Scientific and Practical Conference on State and Prospects for the Development of Agribusiness, INTERAGROMASH 2020" 2020. С. 15031.
2. Терелянский П.В., Кузнецов Н.В., Екимова К.В., Лукьянов С.А. Трансформация образования в цифровую эпоху // Университетское управление: практика и анализ. 2018. №22 (6). С. 36-43.
3. Гафиатулина Н.Х., Абдулаева Э.С. Специфика онлайн-обучения в российском образовательном пространстве высшей школы // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. 2020. № 6. С. 24-28.
4. Человеческие ресурсы в инновационной экономике: ретроспектива и перспектива развития: коллективная монография / под ред. проф. А.А. Степанова, доц. М.В. Савиной. 2018. 240 с.
5. Пахтусова Н.А., Уварина Н.В. Методологические подходы для исследования процесса киберсоциализации и становление сетевой идентичности личности молодежи в условиях образовательной среды // Современная высшая школа: инновационный аспект. 2022. Т.14. №4. С. 73-78.
6. Шлыкова О.В. Культура мультимедиа. М.: ФАИР-ПРЕСС. 2004. 415 с/
7. Шаховалов Н.Н. Разработка и применение мультимедиа-проектов в организации сценических хореографических постановок обучающихся (из опыта работы Алтайского государственного института культуры) // Ученые записки (Алтайская государственная академия культуры и искусств). 2018. №1. С. 147-151.
8. Бороненко Т.А., Кайсина А.В., Федотова В.С. Мультимедийные технологии в организации самостоятельной работы студентов // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. 2015. №7. С. 187-191.
9. Бороненко Т.А., Федотова В.С. Приемы создания и использования интерактивных учебных материалов в профессиональной деятельности учителя // Вестник педагогических инноваций. 2022 № 1 (65). С. 60-73.
10. Никишин И. В. Медиапроект: понятие, типы, жизненный цикл // Молодой ученый. 2019. № 24 (262). С. 478-481.
11. Харабаджах М. Н. Мультимедийный проект как ресурс медиаобразования студентов вуза // Проблемы современного педагогического образования. 2023. №78-2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/multimediynyy-proekt-kak-resurs-mediaobrazovaniya-studentov-vuza> (дата обращения: 23.09.2023).
12. Абсалихов Р.Р. Использование электронных ресурсов в образовательном процессе бакалавров профессионального обучения / Сборник статей Международной научно-практической конференции «Теоретические и практические вопросы науки XXI века». Уфа, 2015. С. 184-185.

References:

1. *Gafiatulina N., Shishova N., Volkova D., Topchiy I. Applying of information and communication technologies in the education process / Collection: E3S Web of Conferences. 13. Ser. "13th International Scientific and Practical Conference on State and Prospects for the Development of Agribusiness, INTERAGROMASH 2020" 2020. С. 15031.*
2. *Teryansky P.V., Kuznetsov N.V., Ekimova K.V., Lukyanov S.A. Transformation of education in the digital era // University management: practice and analysis. 2018. No. 22 (6). pp. 36-43.*
3. *Gafiatulina H.X., Abdulaeva E.S. Specifics of online learning in the Russian educational space of higher education // Humanitarian, socio-economic and social sciences. 2020. No. 6. pp. 24-28.*
4. *Human resources in an innovative economy: retrospective and development prospects: collective monograph / ed. prof. A.A. Stepanova, associate professor M.V. Savina. 2018. 240 p.*
5. *Pakhtusova N.A., Uvarina N.V. Methodological approaches for studying the process of cybersocialization and the formation of network identity of youth in the educational environment // Modern Higher School: Innovative Aspect. 2022. T.14. No. 4. pp. 73-78.*
6. *Shlykova O.V. Multimedia culture. M.: FAIR PRESS. 2004. 415 pp.*
7. *Shakhovalov N.N. Development and application of multimedia projects in organizing stage choreographic performances for students (from the experience of the Altai State Institute of Culture) // Uchenye zapiski (Altai State Academy of Culture and Arts). 2018. No. 1. pp. 147-151.*
8. *Boronenko T.A., Kaysina A.V., Fedotova V.S. Multimedia technologies in the organization of independent work of students // Humanitarian, socio-economic and social sciences. 2015. No. 7. pp. 187-191.*
9. *Boronenko T.A., Fedotova V.S. Techniques for creating and using interactive educational materials in the professional activities of teachers // Bulletin of Pedagogical Innovations. 2022 No. 1 (65). pp. 60-73.*
10. *Nikishin I.V. Media project: concept, types, life cycle // Young scientist. 2019. No. 24 (262). pp. 478-481.*
11. *Kharabajah M. N. Multimedia project as a resource of media education of university students // Problems of modern pedagogical education. 2023. No.78-2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/multimediynnyy-proekt-kak-resurs-mediaobrazovaniya-studentov-vuza> (accessed: 03.09.2023).*
12. *Absalikhov R.R. The use of electronic resources in the educational process of bachelors of vocational training / Collection of articles of the International Scientific and Practical Conference "Theoretical and Practical Issues of Science of the 21st Century". Ufa, 2015. pp. 184-185.*

Информация об авторах

Виндижева Альбина Олеговна, Кабардино-Балкарский государственный университет им. Х.М. Бербекова, Кабардино-Балкарская республика, город Нальчик, Россия, E-mail: vindig1980@mail.ru, ORCID 0000-0001-5867-0152

Albina O. Vindizheva, Kabardino-Balkarian State University named after. HM. Berbekova, Kabardino-Balkarian Republic, Nalchik city, Russia