



Быкасова Лариса Владимировна, доктор педагогических наук, доцент, профессор кафедры общей педагогики Таганрогского института имени А.П. Чехова (филиал) ФГБОУ ВО «РГЭУ (РИНХ)», г. Таганрог

Подберезный Владимир Васильевич, кандидат педагогических наук, доцент кафедры естествознания Таганрогского института имени А.П. Чехова (филиал) ФГБОУ ВО «РГЭУ (РИНХ)», г. Таганрог

Панова Валентина Анатольевна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры естествознания Таганрогского института имени А.П. Чехова (филиал) ФГБОУ ВО «РГЭУ (РИНХ)», г. Таганрог

МЕДИАПРОЕКТ «ПАСПОРТ СЕМЬИ» КАК АКТУАЛИЗАЦИЯ ВИТАГЕННОГО ОПЫТА СУБЪЕКТА

В статье рассматривается реализация учебного медиапроекта, возникшего в рамках педагогической идеи об использовании анимации в деятельности будущего учителя как архитектора трансмедийных продуктов.

Ключевые слова: медиатизированный продукт; надпрофессиональные навыки и умения; субъект образования; медиапрактики.

В образовании — достаточно консервативной сфере — медленно, но настойчиво применяются современные информационные технологии, что способствует:

- применению симуляторов, тренажёров, online-курсов;
- индивидуализации образования (скорость прохождения курса, выбор траектории, формы обучения и др.);
- внедрению новых эффективных форм обучения (например, игровые технологии помогают всес-

торонне рефлексировать и осваивать изучаемый предмет; стартапы ориентируют обучаемых на выполнение реальных проектов);

- расширению временных рамок обучения, когда образование становится непрерывным процессом, сопровождающим человека на протяжении всей его жизни [10].

Данные инструменты обучения способствуют развитию когнитивных навыков обучаемых, позволяют им осваивать продуктивные состояния

сознания, развивают системное мышление, мультиязычность и мультикультурность, навыки художественного творчества и пр. [1].

В списке профессий будущего, составленном Агентством стратегических инициатив Московской школы управления «Сколково», эксперты обозначили несколько десятков профессий, которые будут наиболее востребованы в ближайшее время. Так, в индустрии детских сервисов в приоритете окажутся эксперты по «образу будущего ребёнка», управленцы детским R&D, корпоративный антрополог, специалист по детской психологической безопасности и др.

Многочисленные серверы, предназначенные для детей, формируют у них представление об окружающей среде, жизненные ценности, эстетический вкус. Игровая форма презентации позволяет успешно проектировать предметы детского обихода на образовательные продукты, что повышает степень и качество предназначенного для усвоения материала [5].

Особая роль в продвижении медиатизированного продукта на рынке образовательных услуг принадлежит педагогу. Представим себе отчётливо деятельность современного учителя, выступающего в качестве архитектора трансмедийных продуктов (внутриотраслевой характер специализации; надпрофессиональные навыки и умения; творческий характер деятельности). В этой роли современному учителю необходимо заниматься проектированием контента; выстраивать

систему субъект-объектного, субъект-субъектного, объект-объектного взаимодействия между участниками образовательного и воспитательного процессов; создавать soft [7].

Для достижения поставленных целей будущие учителя регулярно принимают участие в медиапроектах университета. Так, студенты направления подготовки 050100 «Педагогическое образование» приняли участие в анимационном медиапроекте «Паспорт семьи».

В поисках формы кооперации и нового опыта в освоении цифровых технологий преподаватели и студенты профилей «Музыка», «Живопись», а также инженер кафедры информатики объединились в единую команду для реализации проекта на базе факультета педагогики и методики дошкольного, начального и дополнительного образования, имеющего многочисленные ателье и оборудованные медиалаборатории.

Наряду с содержательными/практическими аспектами, предложенный проект был призван решить ряд вопросов, которые, с одной стороны, касались самосознания и роли педагога; с другой стороны — исследовали границы и возможности изменений институциональных структур, художественно-педагогических, дидактических моделей, применяемых для обучения студентов

В экспериментальной работе предполагалось появление картинки и звука анимации (в зависимости от выбора команды — музыкальный клип,



рекламный ролик, фрагмент фильма). Помимо использования серьёзных медиатехник, для реализации проекта был необходим ряд специалистов: звукооператор, сценарист, режиссёр, оператор, композитор и др.

Студенты начали работу с различными ожиданиями: так, интерес студентов, изучающих живопись, преимущественно фокусировался на развитии медиакомпетенции посредством усвоения широкого спектра знаний в области электронных медиа и новых художественных методов. Более отдалённой перспективой студенты называли рефлексию собственной деятельности, а также склонялись к формированию сознания в различии использования преимуществ новых и имеющихся медиа.

В проекте «Паспорт семьи» в рамках кооперации со студентами других профилей предполагалось снять имеющиеся разногласия по поводу производства фильмов в стенах института (наличие необходимого оборудования, финансирования и др.).

Для студентов, изучающих музыку, развёртывание цифровых медиа было релевантно применению нового художественного средства. Перед началом проекта в его основе должна была быть высококачественная 3D анимация, намеренно снятая в доступных формах музыкальных медиа.

В рамках проекта в распоряжении студентов оказалась программа 4D анимация, предоставляющая великолепный инструментальный для профессиональной работы, но являющийся

одновременно очень сложной для быстрого освоения. Работа с этой и другими программами требует наряду с эстетическими компетенциями значительный минимум технических знаний и (ввиду сложности работы) существенной мотивации: в основе идеи программы — концептуальные и содержательные размышления о (так называемом) предварительном наборе знаний, т.е. работе с калькулятором [2].

Преподаватели, прошедшие курсы повышения квалификации, провели со студентами 8-часовую подготовительную фазу проекта, включавшую ознакомительные семинары по работе с компьютером. Практически все студенты уверенно овладели компьютером на уровне пользователя, однако далее начались сложности, заключавшиеся в том, что основная масса студентов не работала ранее с Flash анимацией и не владела ею. Инженер кафедры информатики разработал доступный курс по 2D анимации и провёл 10 занятий, на которых все желающие смогли овладеть on-line сервисами и программами для создания Flash-анимации.

Для выполнения разных по характеру задач студентов ознакомили со специфическими инструментами: MoHo — программа для создания векторной 2D анимации; Paragayo — липсинк-программа (технология, позволяющая синхронизировать движения губ с произносимыми звуками); PAP — программа рисования и редактирования изображений. Программа

оптимизирована для работы с планшетом и позволяет быстро рисовать и просматривать анимацию в реальном времени со скоростью до 60 кадров в секунду; Mirage обеспечивает полностью цифровой процесс производства, включающий: средства рисования (моделирующие кисти, мел, масляные краски, акварель, инструменты обводки и заливки), инструменты цифровой анимации (набор средств покадровой, автоматической анимации, средств разработки анимированных персонажей), интеграцию с видео, спецэффекты и т.п.

После выполнения задания студенты перешли к следующей ступени освоения цифровых медиа. Курс анимации 3D длился 10 часов. За это время обучаемые познакомились с набором инструментов для создания персонажей и цифровой анимации Maya. В рамках расширяемой матрицы процесса создания компьютерной графики студенты узнали возможности динамического моделирования для производства различных эффектов, 3D монтажа, анимации по ключевым кадрам, создания скульптур, работы с UV-текстурами, моделирования полигонов и др. Заключительным этапом изучения 3D стала её интеграция с 2D, обеспечивающая элементарные инструменты сборки и управления данными и сценариями, улучшенную работу с путями и файлами.

Анимация 4D позволяет значительно расширить возможности профессиональной анимации, придавая создаваемым сценам четвёртое изме-

рение. Курс изучения MAXON Cinema 4D продолжался 12 часов. В результате знакомства с программой студенты освоили:

- управление ключевыми кадрами объекта /сцены;
- F-кривые, позволяющие более точно настраивать интерполяцию ключевых кадров;
- частицы, к которым можно применять различные эффекты: турбулентность, гравитацию, ветер для создания анимации;
- импортирование звука.

Интерес участников к проекту был очень большим. Однако из-за сложности осваиваемых программ и малого количества часов, выделенных на ознакомительные семинары, у многих студентов снизилась мотивация к исполнению проекта. Данное обстоятельство побудило организаторов проекта предложить преподавателям информатики в рамках изучаемого предмета использовать на занятиях отдельные фрагменты/этапы анимации, позволяющие студентам многократно повторять и закреплять пройденный материал, расширять и углублять имеющиеся знания и умения, доводить навыки до автоматизма. Одновременно была отмечена повышенная активность слушателей компьютерных курсов, проводимых для студентов вуза на бесплатной основе.

Примерная тема проекта была определена заранее с учётом рабочей программы дисциплины. Совместной идеей двух студенческих групп стала



разработка темы «Паспорт семьи» как мультимедийный проект.

В арсенале объединённой команды уже были проекты, способствовавшие достижению достаточно высокого (междисциплинарного) результата. Это и разработка рекламного ролика, постановка мюзикла, и театральные спектакли, реализованные в рамках кооперации студентов как внутри института (создание медиапарка: сценарии, музыкальное сопровождение, треки), так и в масштабе города (медиа-алекторий, воркшоп, фестивали).

Участие в проекте двух групп подразумевало не только совместную работу, но и разделение обязанностей. Отдельные инициативные студенты объединились в микрогруппу и стали разрабатывать сценарий будущего проекта и небольшие скрипты. «Продвинутые» студенты взялись за подготовку и обслуживание имеющегося оборудования и за воплощение Know-how (методы, функции и техники при производстве анимации; звуковое оформление; инструкции от специалиста для воплощения отдельных идей) посредством консультаций с медиаспециалистами и ведущими преподавателями института. Некоторые студенты выразили желание заниматься дизайном проекта. Однако объединяющим элементом проекта была обязательная процедура общего обсуждения и оценки проделанной работы, а также разработка (стратегического и тактического; технического и художественного) планов для следующего этапа [12].

Сразу после первых обсуждений промежуточного этапа работы нами был обнаружен разрыв между установками двух групп — на техническую и содержательную стороны проекта. Приоритетной для основной массы студентов оказалась содержательная часть. Наметилась тенденция переориентации идеи проекта на совместную работу по созданию качественного содержания. После очередного обсуждения проблем и достижений преподавателям удалось актуализировать идею анимации, таким образом, проект вернулся в прежнее русло.

Идеальной ситуацией для участников проекта была бы совместная работа студентов, преподавателей, профессиональных художников, сценаристов, музыкантов, медиаэкспертов. Отдельные преподаватели высказывали опасение в том, что если они не будут знать детали программы, то не смогут дать адекватную оценку содержанию и справедливо оценить работу участников проекта в целом.

Некоторые преподаватели предложили воспользоваться услугами профессиональных медиаспециалистов, так как сомневались в целесообразности использования студентами сложных компьютерных программ, которыми уверенно владеет далеко не каждый доцент или профессор. Эта проблема обнаружила противоречие между необходимостью использовать новые медиа в педагогическом процессе (во внеаудиторной работе) и степенью освоения современных медиапрактик.

Проявившийся конфликт интересов чётко обозначил новый вектор в овладении медиаграмотностью: преподавателям современной школы/университета сегодня недостаточно элементарных знаний в использовании гаджетов, девайсов, компьютерной техники. Роль педагога как транслятора знаний проявляется более полно тогда, когда речь заходит об обучении с использованием широких возможностей современного медиапарка [4].

В образовательном пространстве университета необходимо развивать медиасреду, в которой преподаватели и студенты могли бы быть партнёрами, но с соблюдением чёткой иерархии, т.е. главная функция образования — передача субъектом знания объекту — сохраняется. Отметим здесь, что преподавание «непрофильных» дисциплин не может служить современному педагогу, тем более участнику проекта, поводом для отказа от овладения медиаграмотностью, от расширения медиакомпетентности [11].

Одним из основных качеств всех участников проекта явилась гибкость: необходимость слушать других и быть услышанным, возможность получить необходимые консультации, участвовать в дискуссиях, распределять обязанности, исправлять ошибки, подготовить отчёт о проделанной работе [9]. За 30 часов занятий, отведённых на проект, участникам удалось понять: сложность выполняемой работы была так высока, что было значительно легче изменить

цель проекта, чем его реализовать.

Распределение времени занятий для усвоения программы анимации распределялось по возрастающей: 8–10–12 часов на каждую версию соответственно. В течение трёх месяцев студенты параллельно осваивали программный курс «Основы искусства мультипликации» (72 часа), а наряду с этим посещали компьютерные курсы и использовали специальную справочную литературу. Итого проект длился 110 часов.

Настоящим достижением проекта можно считать мнение студентов о том, что совместная работа двух различных групп — это идеальный вид занятий в университете, имеющий широкие перспективы: кооперация студентов и преподавателей позволила создать медиатизированный продукт высокого качества и прагматической направленности, которая проявилась в

- использовании витагенного опыта студентов;
- семантизации художественного языка;
- рефлексии культурно-исторической коннотации [6].

Резюмируя сказанное, отметим следующее:

1. Работа в проекте имела прикладной характер:
 - снятый фильм можно было целиком использовать в рекламных целях;
 - фрагменты фильма представляли собой наглядное пособие для занятий со студентами;



- музыкальное сопровождение рассматривалось как удачный трек звукорёжиссёров.
2. Сжатые сроки проекта студенты оценили как проверку мотивации, шанс реализации задуманного, выработку алгоритма выполнения определённых операций в медиа-проекте.
3. Преподаватели фиксировали достаточно продуктивный уровень работы участников проекта, заинтересованность в реализации избранной темы проекта.
4. Для участников проекта была важна не только реклама готового «медиапродукта», но и результат устной агитации (фильм повествовал о семье с её идеалами, ценностями, моралью).
5. Отметка за проект в её привычном виде «вторичной мотивации» не выставлялась, но была дана экспертная оценка оригинальности замысла, способам реализации идеи, формам изображения, качеству анимации, деятельности будущего учителя в рамках проекта как архитектора новых трансмедийных продуктов.

ЛИТЕРАТУРА

1. Андреева К.В. Быкасова Л.В. Модели художественного образования: деятельность педагога в информационно-интерпретативном дискурсе // Традиционное прикладное искусство и образование: исторический опыт, современные проблемы, перспективы развития». Материалы Международной научно-практической конференции. — СПб, 2012. — С. 29–36.
2. Быкасова Л.В. Индивидуальность как медиум современной культуры. Всероссийская конференция «Клио и логос: история и культурология в пространстве взаимодействия». — СПб.: Астерион, 2017. — С. 159–165.
4. Быкасова Л.В., Ищенко А.М. Эволюционирование субъектности в образовательных моделях // Казанская наука. № 5. / Казань: Изд-во Казанский издательский дом, 2011. — С. 83–85.
5. Быкасова Л.В. Когнитивная коммуникация в образовательной среде // Вестник Сибирского института бизнеса и информационных технологий. — 2016. — № 2. — С. 129–132.
6. Быкасова Л.В. Моделирование в проектной деятельности // Современные научные исследования и разработки. — М.: Олимп, 2017. — С. 458–460.
7. Быкасова Л.В. Самойлов А.Н. Медийный дискурс: стратегии, практики, интервенции // Наука, образование, общество. — 2017. — № 1. — С. 49–56. DOI: 10.17117/no.2017.01 <http://ucom.ru/no>
8. Быкасова Л.В., Подберезный В.В., Петрушенко С.А. Современная образовательная парадигма в формировании регионального образовательного кластера. // Вестник Череповецкого государственного университета. — 2017. — № 2. — С. 130–135. Doi: 10.23859/1994-0637-2017-2-77-19.



9. *Быкасова Л.В.* Современное образование: синтез когнитивных практик. Профессиональная подготовка современного педагога: моногр. — М.: Кредо, 2015. — С. 41–68.
10. *Быкасова Л.В.* Реформирование современного образования: мультидисциплинарный подход // Россия: тенденции и перспективы развития. Ежегодник. Вып. 9. Часть 2. РАН. Институт научной информации по общественным наукам. Клуб субъектов инновационного и технологического развития. — М., 2014. — С. 339–344.
11. *Быкасова Л.В.* Функциональный подход к определению образовательного потенциала // Известия Южного Федерального университета. Педагогические науки. — 2012. — № 4. — С. 44–50.
12. *Быкасова Л.В.* Культура и среда: интерпретативный дискурс // European Science And Technology/ Materials of the III International research and Practice Conference. Vol. 2. Munich, Germany, 2012. S. 316–318.