



**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 инструментарий для профессиональной работы, но являющейся

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 (медиаекторий, 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 звукорежиссёров.
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.