

**А.В. ДАНИЛЬКЕВИЧ**  
(Волгоград)

**МЕТОДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ  
ОБУЧЕНИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНЫМ  
ТЕХНОЛОГИЯМ БУДУЩИХ  
СПЕЦИАЛИСТОВ ЭСТЕТИКО-  
ГУМАНИТАРНОГО НАПРАВЛЕНИЯ**

*Рассматриваются значение и сущность мультимедиа технологий в условиях становления информационного общества, анализируются существующие подходы к их исследованию. Представлена компонентная модель методической системы обучения мультимедийным технологиям в информатических курсах с учетом специфики подготовки будущих специалистов эстетико-гуманитарного направления в системе среднего профессионального образования.*



*Ключевые слова: мультимедиа, мультимедийные технологии, мультимедийный проект, специалист эстетико-гуманитарного направления, обучение мультимедийным технологиям.*

Информационные технологии активно проникают во все сферы прикладной и профессиональной деятельности человека, организуя и поддерживая его труд, при этом их изучение и использование становятся неотъемлемым атрибутом профессиональной пригодности в современном обществе [1]. Одно из наиболее бурно развивающихся направлений информационных технологий, активно используемых в условиях становления информационного общества, – мультимедийные технологии (ММТ).

Сегодня ММТ внедряются практически во все сферы жизнедеятельности общества – создание продуктов для систем массовой информации и коммуникации; визуализация объектов глобального информационного пространства; развитие электронной демократии, электронных услуг, информационных рынков; нарастание информационного обмена посредством электронных социальных сетей [3]. Это обуславливает востребованность специалистов, владеющих технологиями и системами мультимедиа в области эстетико-гуманитарного направления, например, таких как дизайнеры, специалисты по рекламе, связям с общественностью и др., которые непосредственно связаны с включением ММТ в область искусства

и культуры, визуализации, теле- и кинорежиссуры, эстетического воплощения и творчества; владеют средствами проектирования визуального коммерческого продукта и выступают как разработчики и проектировщики мультимедийных приложений и проектов, информационных систем, систем коммуникации (телевидение, радио и Интернет) и связи, деловой и компьютерной графики, графического дизайна, электронной коммерции и т.п. В связи с этим актуальным представляется углубление изучения ММТ в курсах информатических дисциплин при подготовке специалистов эстетико-гуманитарного направления, в частности на уровне среднего профессионального образования.

Анализ исследований в области теории и методики обучения информатике, посвященных изучению ММТ (Н.С. Анисимова, И.И. Косенко, Е.В. Малкина, Т.Г. Пискунова и др.), показал, что ММТ, прежде всего, рассматриваются как средство обучения и инструмент разработки мультимедийных приложений и систем в контексте профессиональной подготовки будущих учителей математики, информатики, а также разработчиков компьютерных программ. Вместе с тем отсутствуют специальные исследования по разработке методической системы обучения ММТ в информатических курсах с учетом специфики подготовки специалистов эстетико-гуманитарного направления; не выявлены целевой, содержательный и процессуальные компоненты такой системы, что и определило тему и предмет нашего исследования.

Опираясь на исследования Ф.И. Шаркова, И.В. Роберт, Т. Воган и др., под ММТ будем понимать технологии представления различных видов информации в цифровом виде (текст, графика, фото, анимация, звук, видео), объединенных в единый контейнер (проект, продукт), реализуемых в интерактивном режиме средствами взаимодействия с пользователем (элементы управления, навигации, поиска и др.). В широком контексте жанровых направлений области применения ММТ выделим наиболее интенсивно развивающиеся:

– наука – моделирующие программы (например, создающие виртуальную имитацию исследуемого объекта), формирование базы знаний (мультимедийные библиотеки и каталоги, банки данных и знаний, системы

поиска информации); системы представления информации (презентации и т.д.);

- экономика – оформление и представление идей, исследований, проектов и т.д.;

- образование – обучающие программы (в том числе интеллектуальные и деловые игры; программы, имитирующие конкретные условия деятельности в виртуальном режиме); системы отображения информации в учебном процессе; системы контроля знаний; электронные учебные пособия;

- визуальное искусство и культура (эстетическое восприятие) – графика, дизайн, театральные постановки, интерактивные музеи и т.д.;

- индустрия развлечений – интерактивное телевидение, компьютерные игры и т.д.;

- средства массовой коммуникации – интернет-технологии, реклама и т.д.

Все это дает повод рассматривать возникновение ММТ как начало новой эры развития средств хранения и передачи информации, по масштабу аналогичной изобретению книгопечатания. ММТ действительно начинают представлять своеобразную альтернативу традиционным письменным формам смысловой фиксации [5], одновременно отображая общий процесс «эскалации» развития различных видов информации и их представления в цифровом виде в последние десятилетия [7]. ММТ становятся незаменимым авторским инструментом продвижения в гипермедиа видеоискусства, музыки, графики, мультипликационной анимации средствами интерактивности [4]. С помощью программных и технических средств автор создает собственные рисунки, фотографирует, производит обработку фотоснимков, генерирует посредством компьютерной графики изображения, что впоследствии может привести к появлению, например, новой изобразительной техники, привнесенной в визуальное искусство. Так, в контексте постмодернизма складывается направление Net-арта (искусство в сети Интернет) с использованием инсталляций, звуковых визуализаций и т.д., а развитие видео- и телеиндустрии привело к рождению новых жанров – саундтреки, реклама, трейлеры, хэппининги и др.

Характеризуя исследования в области ММТ, можно выделить следующие основные направления:

- 1) технологическое, связанное исключительно с программно-технической базой ММТ

- [4]: обработкой мультимедийной информации, разработкой, экспертной оценкой мультимедийного продукта и др.;

- 2) прикладное, предполагающее исследование реализации ММТ в профессиональных областях телевидения, рекламы, Интернета, массового искусства, медицины, библиотечного дела, образования, полиграфии и т.д. [6]; в контексте современных маркетинговых и экономических стратегий, реализации готового коммерческого продукта, связанного с такими востребованными жанрами, как компьютерные игры, мультимедийные приложения, аудио- и видеоролики и т.д.;

- 3) искусствоведческое, оценивающее ММТ как вид творческой деятельности, раскрывающий особенности композиционного решения, дизайна, жанровой направленности, психологии восприятия аудиторией мультимедийного проекта; специфическим в этом направлении является культурологический контекст как осмысление роли и места ММТ в современном обществе, его культуре, специфике воздействия на личность [2; 5], формировании в сознании человека определенного имиджа (в том числе идеологически ориентированного), картины мира и системы ценностей.

Таким образом, сложный комплексный характер мультимедиа позволяет говорить об этой технологии не только как об обязательном атрибуте повседневной и профессиональной деятельности человека в условиях становления информационного общества, но и как о феномене современной культуры и творчества, обусловленном новыми потенциальными возможностями художественного языка. Данный подход положен нами в основу разработки методической системы обучения ММТ при подготовке специалистов эстетико-гуманитарного направления в системе среднего профессионального образования в отличие от традиционно доминирующего в существующей образовательной практике сугубо технико-технологического подхода к обучению ММТ.

В ходе проведения нами констатирующего эксперимента в рамках опытно-экспериментальной работы (2006 – 2010 гг.) на базе Волгоградского технологического колледжа было выявлено, что среди студентов эстетико-гуманитарного направления (например, по данным 2009 г., 108 выпускников специальностей «Дизайн» и «Реклама») низкий уровень профессиональной компетентно-



**Модель методической системы обучения мультимедийным технологиям студентов эстетико-гуманитарного направления**

сти владения ММТ имели 60% (усвоены общие представления об основных возможностях ММТ, но студенты практически не готовы к разработке мультимедийного проекта в своей профессиональной области), средний уровень показали 24% (уверенное владение ММТ, однако однонаправленно используется программное обеспечение, или отмечается нерациональное использование прикладных систем и др.), и только 16% студентов имели высокий уровень профессиональной компетентности владения ММТ (оптимальная разработка мультимедийного проекта с учетом специфики профессиональной области).

На основе вышесказанного мы разработали компонентную модель методической системы обучения ММТ (см. рис.).

**Целевой компонент.** В качестве интегративной цели обучения выступает изучение ММТ как ведущего компонента профессиональной деятельности специалистов эстетико-гуманитарного направления, при этом подготовка будущих специалистов в области ММТ проводится системно: ММТ рассматривается и как объект изучения и средство обучения в преподавании информатических курсов, и как ведущий инструмент учебной деятельности студентов, с помощью которого разрабатываются профессионально-ориентированные мультимедийные проекты (продукты).

**Содержательный компонент.** Содержание обучения ММТ модернизируется и представляется следующими блоками:

– работа с текстом (обработка, представление, композиция и эргономика текстовой информации и т.п.);

– работа с графикой (техника и технология фотографического процесса; проектирование и разработка материалов для полиграфической печати; разработка элементов для веб-приложений; техника построения и композиционного наполнения изображений; визуализация и т.п.);

– работа с анимацией (создание материалов для электронных средств массовой коммуникации с учетом психологических основ восприятия и представления информации и т.п.);

– работа со звуком (использование звукошумовых эффектов в массовом сообщении; технология музыкальной аранжировки; создание психологического и эмоционального настроения для улучшения восприятия визуальных образов и т.п.);

– работа с видео (режиссура и сценарий видеоролика; технологии видеомонтажа и операторского искусства; композиция кадра; монтаж и обработка видео в соответствии со сценарным планом и т.п.).

Содержательные блоки реализуются по распределенной модели через:

1) обучение традиционному междисциплинарному информатическому курсу (МДК) «Основы проектной компьютерной графики и мультимедиа» по ФГОС СПО 2010 г. (ранее по ГОС СПО 2004 г. «Мультимедийные технологии»), приоритетно направленному на изучение ММТ в подготовке студентов данного направления;

2) обучение специально разработанным нами авторским курсам: «Текст в рекламе», «Фотографика», «Реклама в средствах массовой информации», «Психология рекламной деятельности» и др.;

3) интеграцию информатического содержания по ММТ в курсы специальной подготовки студентов: «Информационное обеспечение профессиональной деятельности» (до 2010 г. – «Информационные технологии в профессиональной деятельности»), «Дизайн и рекламные технологии», «Проектирование рекламного продукта», «Видеореклама» и др.

Процессуальный компонент. Процесс обучения ММТ реализуется через выполнение студентами профессионально ориентированных комплексных учебных мультимедийных проектов в областях, наиболее востребованных современной экономической ситуа-

цией и активно использующих ММТ: бизнес, реклама, дизайн и образование.

Анализ опытно-экспериментальной работы по внедрению разработанной методической системы обучения мультимедийным технологиям будущих специалистов эстетико-гуманитарного направления на базе Волгоградского технологического колледжа в 2010–2012 гг. (в эксперименте участвовало около 340 студентов) показал, что высокого уровня профессиональной компетентности владения ММТ достигают уже более четверти всех выпускников, при этом более 40% выпускников по собственному желанию выполняют дипломную работу с разработкой мультимедийных продуктов (веб-сайт, flash-презентацию, анимационный или видеоролик и др.), в которой для решения поставленной задачи самостоятельно выбирают способ проектирования, разработки и реализации рекламного или дизайн-проекта с использованием ММТ, выполняют мультимедийную презентацию по этапам защиты дипломного проекта, а также представляют цифровое портфолио, формируемое в течение всего процесса обучения, что позволяет сделать вывод об эффективности разработанной нами методической системы обучения ММТ в курсе информатических дисциплин при подготовке будущих специалистов эстетико-гуманитарного направления в системе СПО.

## Литература

1. Борисова Н.В., Данильчук Е.В. Содержание подготовки магистров физико-математического образования по программе «Информатика в образовании» в педагогическом вузе // Изв. Волгогр. гос. пед. ун-та. Сер. : Пед. науки. 2010. №7(51) С. 62–67.
2. Бобров В.А. Основные направления исследования мультимедиа как области художественного творчества в отечественной науке // Изв. РГПУ им. А.И. Герцена. 2010. №126. С. 219–222.
3. Гунько Ю.А., Данильчук Е.В. Мультимедиа-технологии в образовательном пространстве Волгоградского государственного педагогического университета // Вестн. Волгогр. акад. МВД России. 2008. № 1 (6). С. 101.
4. Дворко Н.И., Иоскевич Я.Б., Познин В.Ф. Мультимедиа: творчество, техника, технология. СПб. : СПбГУП, 2005.
5. Иоскевич Я.Б. Интернет как новая среда художественной культуры. СПб., 2006.

6. Малкина Е.В. Дидактическая система обучения технологии мультимедиа студентов-математиков в классическом университете : дис. ... канд. пед. наук. Н. Новгород : НГУ, 2005.

7. Роберт И.В., Самойленко П.И. Информационные технологии в науке и образовании : учеб. пособие для студ. пед. вузов. М. : Изд-во МГПУ, 1998.

*Methodological aspects of multimedia technologies education of future specialists of aesthetic and liberal sphere*

*There is considered the meaning and essence of multimedia technologies in the conditions of information society establishment. There are analyzed the existing approaches to investigation of multimedia technologies. There is suggested the component model of the methodological system of multimedia technologies education at the informatics courses with the consideration of the specific character of training future specialists of aesthetic and liberal sphere in the system of secondary professional education.*

**Key words:** *multimedia, multimedia technologies, multimedia project, specialist of aesthetic and liberal sphere in the system of secondary professional education.*

**О.В. СМИРНОВА**  
(Нижний Новгород)

**ЭТАПЫ СТАНОВЛЕНИЯ МЕТОДИКИ ИЗУЧЕНИЯ ПРИРОДНОГО И КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ В ШКОЛЬНОЙ ГЕОГРАФИИ РОССИИ**

*Изложены актуальные вопросы развития школьного географического образования, связанного с изучением школьниками природного и культурного наследия России; представлены и раскрыты этапы становления методики его изучения в школьной географии России.*

**Ключевые слова:** *природное и культурное наследие, школьная география России, географическая и экологическая культура учащихся, культурно-экологический подход.*

На современном этапе развития географического образования творческий поиск педагогов направлен на повышение обще-

го уровня географической и экологической культуры школьников. Содержание школьной географии переосмысливается в русле мировоззренческих идей о взаимодействии общества и природы, идей гуманизации и личностно ориентированного образования. В программах, учебниках и учебных пособиях особое внимание уделяется творческой и праксиологической направленности обучения. Данные особенности обуславливают закономерное введение в содержание школьной географии России понятий, отражающих познавательные, ценностные, деятельностные аспекты взаимодействия человека и окружающей среды. Сюда относится и понятие природного и культурного наследия. В ходе анализа методической литературы мы установили, что вопросы природного и культурного наследия в той или иной степени всегда рассматривались в школьной географии России, но в разные исторические периоды имели свои особенности. Мы выявили основные этапы становления методики изучения наследия в школьной географии России.

Начальный – культурно-просветительский – этап (40-е гг. XIX в. – 20-е гг. XX в.) связан с появлением первых предпосылок к изучению достопримечательных объектов преимущественно культурного наследия. Анализируя становление и развитие географии в школе дореволюционной России, О.Ю. Колпачева отмечает, что еще Екатерина II обязывала наставников великих князей уделять географии России повышенное внимание, используя для этого рисунки и виды знаменитых мест, описания народов, проживающих в империи. Позднее с развитием географии как учебного предмета уже в 40-х гг. XIX в. в учебниках географии появились разделы этнографии и отечествоведения. Так, «География России» И. Павловского (1848) включала сведения о населявших Россию народах, их быте, образе жизни и традициях [4, с. 43]. С 1876 г. издается целая серия учебников с этнографическим уклоном Е. Лебедева (1876), А. Брызгалова (1876), А. Пуликовского (1889), А. Баранова (1911), Н. Новоселова (1914), Э. Лесгафта (1912) и др. [1, с. 36]. Среди названных учебников «Краткий курс географии России» Э. Лесгафта отличал еще и культурно-исторический подход в изложении учебного материала. Изданные