



УДК 378.147

МЕДІА: ІНСТРУМЕНТИ ТА ТЕХНОЛОГІЇ ДЛЯ ОСВІТИ

Подліняєва О.О., к. пед. н.,
доцент кафедри освітніх та інформаційних технологій
Сумський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти

Стаття присвячена питанням інтеграції медіа в освіту в умовах інформатизації суспільства. У статті виокремлено напрями досліджень щодо проблем використання медіа в освітньому процесі. Розглядаються основні можливості медіа для навчання і виховання. Представлено класифікацію медіа, а також проаналізовано особливості визначення поняття нових медіа та їх освітнього потенціалу.

Ключові слова: *медіа, медіа-освіта, інформатизація освіти, цифрові технології, нові медіа.*

Статья посвящена вопросам интеграции медиа в образовании в условиях информатизации общества. В статье выделены основные направления исследований по проблемам использования медиа в образовательном процессе. Рассматриваются основные возможности медиа для обучения и воспитания. Представлена классификация медиа, а также проанализированы особенности определения понятия новых медиа и их образовательного потенциала.

Ключевые слова: *медиа, медиаобразование, информатизация образования, цифровые технологии, новые медиа.*

Podlinyayeva O.O. MEDIA: TOOLS AND TECHNOLOGY FOR EDUCATION

The article is devoted to the integration of media education in the conditions of informatization of society. The article highlights the main trends on the problems of the use of media in the educational process. The article is devoted to the integration of media education in the conditions of informatization of society. The article highlights the main trends on the problems of the use of media studies in the educational process and the main opportunities of media for education. Submitted media classification. The paper also analyzed the features of the definition of new media and their educational potential.

Key words: *media, media education, informatization of education, digital technologies and new media.*

Постановка проблеми. В умовах впливу інформатизації на всі сфери життя людини посилюється її залежність від різного типу медіа, що, у свою чергу, вимагає формування і розвитку певних компетентностей: медійної, інформаційно-комунікаційної, цифрової. Актуальності для батьків і вчителів набувають нові педагогічні проблеми, пов'язані з тим, що сучасне покоління, яке підростає, все більше часу витрачає на інтернет, текстові повідомлення або відеоігри. Дослідники ж активно шукають цьому явищу пояснень. Цифровий світ створює нові можливості для молоді в боротьбі з соціальними нормами, забезпеченні власних інтересів, розвитку технічних навичок, а також допомагає експериментувати з новими формами самовираження. Все це захоплює увагу підлітків, оскільки забезпечує можливості для розширення їх соціальних світів, самостійного навчання і незалежності.

В умовах інформатизації і технологізації удосконалюються способи передачі інформації, постійно розширюється й урізноманітнюється медійний контент, молодшає контингент його споживачів та творців.

Розуміння дорослими, вчителями та батьками всіх цих процесів, їх прийняття та адаптація системи навчання до вимог нового часу

і нового покоління зробить освіту ефективнішою, а майбутніх випускників – успішнішими. Саме тому набуває необхідності інтеграція досягнень ери цифрових технологій, зокрема, можливостей медіа, в освітній процес.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Одним із базових умінь, викликаних потребами сучасного інформаційного суспільства, є володіння комп'ютерною технікою та уміння орієнтуватися в медіа-просторі. Сучасна педагогіка, вирішуючи завдання масового використання мультимедійних технологій, можливостей інтернету, комп'ютерних телекомунікацій у загальній, професійній і вищій освіті поступово прийшла до розвитку медіаосвіти. Під час вирішення завдань, пов'язаних із використанням мультимедійних та медіатехнологій, перед педагогами постала необхідність чітко окреслити їх роль у навчанні, розкритті їх потенціалу та впливу на освітній процес.

Проблеми медіа- та мультимедійної освіти розглядалися у роботах зарубіжних вчених (Д. Бекінгема, К. Ворснопа, Л. Мастермана, А. Хоттмана та ін.) та вітчизняних дослідників (Н. Габор, Л. Найдьонові, Г. Онкович, Б. Потятиник та ін.). Роботи К. Безелгет, В. Робака, Е. Харта, Р. Хобс, І. Чемерис присвячено дослідженню історії медіа-освіти в різних країнах.



Технології створення й використання мультимедійних навчальних програмних засобів в освіті, їхня інформаційна (змістова) і програмна складові частини розглядаються в роботах А. Ашерова, О. Башмакова, О. Бісікало, В. Бикова, Р. Гуревича, М. Жалдака, Ю. Жука, І. Захарової, В. Ільїна, М. Кадемії, В. Кухаренка, Г. Можаявої, Л. Коношевського, Є. Полат, І. Роберт, С. Сисоевої тощо.

Постановка завдання. На основі вищевикладеного можна сформулювати завдання дослідження, яке полягає в тому, щоб проаналізувати основні проблеми інтеграції медіа в освітній процес на сучасному етапі розвитку інформаційного суспільства.

Виклад основного матеріалу дослідження. Медіа (множина від «медіум») – слово, яке має багато визначень і, зокрема, два різних значення щодо викладання і навчання. Обидва відрізняються від визначень технології.

Слово «медіум» походить від латинського слова на позначення чогось усередині (медіана), а також чогось/когось, що є посередником між чимось/кимось або щось/когось інтерпретує. Поняття «медіа» багатозначне й охоплює активні дії зі створення контенту і/або зв'язку, когось, хто приймає і розуміє зв'язок, а також технології, які несуть в собі таке середовище.

Ми використовуємо наші чуття, такі, як слух і зір, щоб інтерпретувати медіа. У цьому сенсі ми можемо розглядати текст, графіку, аудіо та відео як «канали» медіа, і тому вони містять опосередковані ідеї та образи, які передають певний зміст. Кожна наша взаємодія з медіа, в цьому сенсі, є інтерпретація реальності, і знову, як правило, включає в себе деяку форму людського втручання (складання тексту, малюнок або дизайн для графіки, розповідь, сценарії або записи звуку і відео). Існують два типи подібного втручання: від «творця», який створює інформацію, та від «приймача», який також повинен інтерпретувати її.

Медіа, звичайно, залежать від технології, але технологія є лише одним з елементів медіа. Таким чином, ми можемо сприймати, наприклад, інтернет просто як технологічну систему або як медіасередовище, яке містить унікальні формати і системи символів, що допомагають передати певні зміст і знання. Ці формати, системи символів й унікальні характеристики навмисне створюються і повинні бути інтерпретовані як творцями, так і кінцевими споживачами. Крім того, завдяки інтернету, люди можуть бути одночасно творцями і передавачами знання.

Обчислювальне середовище також можна розглядати в цьому контексті як медіа:

воно включатиме в себе анімацію, онлайн-нові соціальні мережі, використання пошукових систем або проектування та моделювання. Таким чином, Google використовує пошукову систему як свою основну технологію, але Google, як обчислювальне середовище, потребує контенту і контент-провайдерів, а також кінцевого користувача, який визначає параметри пошуку, на додаток до технології комп'ютерних алгоритмів для надання допомоги пошуку. Таким чином, створення, комунікація та інтерпретація змісту є додатковими функціями, які перетворюють технологію на середовище.

Отже, з точки зору представлення знань, можемо розглядати такі медіа в освітніх цілях: текст, графіка, аудіо, відео, обчислення. У кожному з цих середовищ існують підсистеми:

- текст: підручники, романи, вірші;
- графіка: діаграми, фотографії, малюнки, плакати, написи на стінах;
- аудіо: звуки, промови;
- відео: телевізійні програми, YouTube кліпи;
- обчислення: анімація, моделювання, онлайн-дискусійні форуми, віртуальні світи [2].

Крім того, в рамках цих підсистем існують способи впливу на комунікації шляхом використання унікального символу системи, такого як сюжетні лінії і використання символів у романах, композиції у фотографії, модуляції голосу для створення ефекту в аудіо, монтаж і редагування в кіно і на телебаченні, а також розробка користувацьких інтерфейсів або веб-сторінок в обчисленнях. Вивчення взаємозв'язку між цими різними системами символів і інтерпретації змісту називається семіотикою.

У галузі освіти ми могли б сприймати викладання у класі в якості середовища. Важливими є технології та інструменти (наприклад, крейда і класні дошки, або Powerpoint і проектор), але ключовим компонентом є втручання педагога і взаємодія з учнями в режимі реального часу «тут і тепер». Ми також можемо потім думати про онлайн-навчання як про інше середовище з комп'ютерами, Інтернетом (у значенні мережі зв'язку) і системою управління навчанням як про основні технології, але це теж взаємодія між вчителями, учнями та інтернет-ресурсами в межах унікального контексту Інтернету, які є важливим компонентом онлайн-навчання.

З освітньої точки зору важливо розуміти, що медіа не є нейтральними або «об'єктивними» в тому, яким чином вони передають знання. Вони можуть бути розроблені або використані як засіб впливу (добре це чи



погано) на нашу власну інтерпретацію певного змісту і, отже, на наше розуміння. Тому знання про те, як працюють медіа, мають важливе значення для освіти в цифровому столітті. Зокрема, ми повинні знати, як найкраще розробляти і застосовувати медіа (а не технології), щоб полегшити процес навчання.

Згодом медіа стали більш складними (наприклад, телебачення), що містять деякі з компонентів ранніх медіа (наприклад, аудіо), а також додавання іншого медіа (відео). Цифрові засоби масової інформації та інтернет все частіше впроваджують і інтегрують усі попередні медіа (текст, аудіо та відео), а також додають нові медіа-компоненти, такі, як анімація, моделювання та інтерактивності. Коли цифрові медіа містять у собі багато медіа-компонентів, вони стають «мультимедійними». Таким чином, одним з основних переваг інтернету є те, що він охоплює всі зображальні медіа тексту, графіки, аудіо, відео та обчислень.

Інше значення поняття медіа ширше і належить до галузі або сфер людської діяльності, які організовані навколо конкретних технологій, наприклад, кіно- та телеіндустрія, видавнича справа, інтернет, і які ми розуміємо як ЗМІ (засоби масової інформації). У цих різноманітних медіа є конкретні способи подання, організації та передачі знань.

Так, наприклад, у телебаченні існують різні формати, такі, як новини, документальні фільми, ігри, акції програми, водночас як у виданні є романи, газети, комікси, біографії тощо. Іноді формати перебиваються, але навіть у такому разі існують системи символів всередині середовища, які відрізняють його від інших медіа. Наприклад, у кінозйомках є монтажування, крупний план, а також інші методи, які помітно відрізняються від тих, які є в інших медіа. Всі ці особливості медіа визначають власні можливості підтримки або зміни шляхів розуміння й інтерпретації змісту [1].

Якщо ми зацікавлені у виборі відповідних технологій для викладання і навчання, ми повинні враховувати не тільки їх технічні особливості. Нам також необхідно вивчити унікальні особливості різних медіа з точки зору їхніх форматів, систем символів і культурних цінностей. Ці унікальні особливості все частіше згадуються як потенціал медіа або технології.

Поняття «медіа» набагато м'якше і багатше, ніж «технології», більш відкрите для інтерпретації, однак складніше за визначенням. Проте «медіа» є корисною концепцією в тому, що вона може також містити середовище спілкування face-to-face, і в тому,

що вона визнає той факт, що власне технологія не призводить до передачі змісту [2]. Оскільки нові технології розробляються і впроваджуються в медійні системи, старі формати і підходи переносяться зі старих на нові медіа. Освіта не є винятком. Нова технологія «розміщена» у старих форматах так само, як ми намагаємося створити клас у віртуальному просторі з адміністративною системою управління навчанням.

Проте нові формати, системи символів й організаційні структури, які використовують унікальні характеристики інтернету, як середовища, виявляються поступово. Іноді важко побачити ці унікальні характеристики одразу. Проте електронні портфоліо, мобільне навчання, відкриті освітні ресурси, самокероване навчання великих онлайн-вих соціальних груп є прикладами шляхів, якими ми поступово розвиваємо унікальні можливості інтернету для освіти.

Важливішим є те, що, ймовірно, буде великою помилкою використовувати комп'ютери як заміну людині у навчальному процесі, враховуючи необхідність створення та інтерпретації змісту під час використання медіа. Принаймні, поки комп'ютери не здатні розпізнавати, розуміти і застосовувати семантику системи цінностей, а також організаційні функції, які є важливими компонентами «читання» різних медіа. Але водночас так само помилково покладатися тільки на культурні цінності та організаційні структури класно-урочної системи у спробі роботи судження про ефективність і придатність інтернету як освітнього середовища.

Таким чином, нам потрібно набагато краще зрозуміти сильні і слабкі сторони різних медіа для освітніх цілей, якщо ми хочемо успішно вибрати правильне середовище для роботи. Однак, з огляду на різноманітність інших концептуальних факторів, що впливають на навчання, завдання вибору медіа та вибору технології стає нескінченно складним. Ось чому виявилось неможливим розробити прості алгоритми для ефективного прийняття рішень у цій галузі.

Проте маємо деякі рекомендації стосовно визначення найбільш ефективного використання різних медіа в рамках інтернет-залежного суспільства [2]. Існує дуже широкий спектр медіа, доступних для викладання і навчання. Зокрема, текст, аудіо, відео, соціальні медіа мають унікальні характеристики, які роблять їх корисними для викладання і навчання:

– вибір або комбінації необхідних медіа будуть визначатися загальною філософією навчання, презентаційними та структурними вимогами предмету або змісту, на-



вичками та компетентностями, які повинні бути сформовані в учнів, і, не в останню чергу, уявою вчителя або викладача (і все більше самих учнів) у визначенні можливих ролей для різних медіа;

- учні мають потужні засоби завдяки соціальним медіа для створення власних навчальних матеріалів або для демонстрації своїх знань;

- курси можуть бути структуровані навколо інтересів окремих студентів, даючи їм змогу отримати відповідний контент і ресурси, щоб підтримати розвиток узгоджених компетенцій або результатів навчання;

- контент нині є все більш відкритим і вільнодоступним завдяки інтернету; у результаті учні можуть шукати, використовувати і застосовувати інформацію за межами того, що учитель або викладач може диктувати;

- студенти можуть створювати власні онлайн-середовища персонального навчання;

- багато студентів все ще потребуватимуть структурованого підходу, який направляє їх навчання;

- наявність вчителя і керівництва, ймовірно, буде необхідною заради забезпечення високої якості навчання через соціальні медіа;

- вчителі повинні знайти золоту середину між повною свободою учня і надмірним адмініструванням, щоб дати учням змогу розвинути ключові навички, необхідні в епоху цифрових технологій.

Різні медіа мають різний потенціал для різновидів навчання. Одним із мистецтв навчання є вміння знаходити найкращу відповідність між медіа та бажаними результатами навчання. Згідно з дослідженнями, існує три основних елементи, які необхідно врахувати, приймаючи рішення стосовно того, які медіа використовувати у навчанні:

- зміст;
- структура контенту;
- навички [1].

Медіа різняться тим, якою мірою вони можуть представляти різновиди контенту, тому що вони варіюються в системах символів (текст, звук, нерухомі зображення, рухомі зображення і т.д.), які вони використовують для кодування інформації [1]. Різні медіа здатні комбінувати різні системи символів. Саме відмінності між медіа в тому, як вони поєднують у собі системи символів, і впливають на те, яким чином медіа подають зміст. Отже, існує різниця між власне науковим експериментом, його письмовим описом, телевізійним записом і комп'ютерним моделюванням. Використовуються різні системи символів, передача

різних видів інформації про один і той самий експеримент.

Медіа також розрізняються за своєю здатністю обробляти конкретне або абстрактне знання. Абстрактні знання обробляються, в першу чергу, за допомогою мови. Водночас усі медіа можуть її використовувати або в письмовій, або усній формі, вони різняться за своєю здатністю представляти конкретні знання. Наприклад, телебачення може показати конкретні приклади абстрактних понять: відео показує конкретну «подію», а звукова доріжка «за кадром» аналізує подію в абстрактних термінах. Якісно продумані медіа можуть допомогти учням перейти від конкретного до абстрактного і назад, що призводить до глибшого розуміння.

Медіа також розрізняються за способом їх структурного вмісту. Книжки, телефон, радіо, як правило, представляють вміст лінійно або послідовно. Телебачення має більше можливостей представити або імітувати взаємозв'язки між кількома видами діяльності одночасно. Отже, різні предметні галузі потребують різного балансу медіа. Це означає, що, приймаючи рішення про вибір і використання тих чи інших медіа, педагог має переконатися, що вибрані медіа належним чином відповідають презентаційним та структурним вимогам предмету.

Медіа також різняться залежно від того, як вони можуть допомогти розвинути різні навички.

Нові медіа (New Media) є неоднозначним терміном XXI ст., котрий використовується на позначення усього, що пов'язано з інтернетом і взаємозв'язком між технологіями, зображеннями і звуком. Насправді, визначення нових медіа змінюється щодня і буде продовжувати робити це. Нові медіа розвиваються і безперервно змінюються. Вікіпедія визначає нові медіа як такі, що надають можливість доступу на вимогу до контенту в будь-який час і в будь-якому місці, на будь-якому цифровому пристрої, а також інтерактивний зворотній зв'язок із користувачами, творчу участь і розвиток суспільства навколо медіа-контенту [3]. Ще одна важлива перевага нових медіа – «демократизація» створення, публікації, розповсюдження та споживання медіа-контенту. Відрізняє нові медіа від традиційних й оцифровування контенту в біти. Існує також динамічний аспект виробництва контенту, який може бути зроблено в режимі реального часу, але ці пропозиції не мають стандартів і ще тільки набирають обертів.

Більшість технологій, описаних як «нові медіа», є цифровими, часто мають характеристики маніпулювання, роботи в мережі



й інтерактивності [4]. До нових медіа не належать телевізійні програми, художні фільми, журнали, книги або паперові видання, якщо вони не містять технології, які дозволяють цифрову інтерактивність.

Нові медіа є способом організації хмарних технологій, навичок і процесів, які змінюються так швидко, що неможливо повною мірою визначити, що з них є інструменти, а що – процеси. Деякі труднощі у визначенні поняття нових медіа спричиняє невловима якість ідеї «нового». Сама перспектива бути новим позначає подію за горизонтом, ту, що лише наближається. Можливо, в пошуках відповідної характеристики для цієї мережі інструментів та ідей гарною є ідея безмежної можливості. Безмежні можливості для спілкування, інновацій і освіти, безумовно, є основним елементом, який формує наші уявлення про нові медіа. Однією з основних характеристик нових медіа є те, що вони звільняються від лінійних обмежень старих форматів, таких, як газети, книги і журнали [4].

Висновки з проведеного дослідження. Таким чином, перший крок у виборі медіа для освіти полягає у визначенні цілей і результатів навчання з точки зору необхідного змісту і навичок. Технології є лише інструментами, які можуть бути використані у найрізноманітніший спосіб. Набагато важливішим є те, як саме застосовуються технології. Таким чином, в оцінці вартості технології нам варто уважніше вивчити, в який спосіб вона може бути використана.

Це означає орієнтацію на медіа, які являють собою більш цілісне використання технологій, не як на окремі інструменти або технології. Однак технологія є одним із найважливіших компонентів практично всіх медіа, які різняться з точки зору їх форматів, систем символів і культурних цінностей. Ці унікальні особливості все частіше згадуються як можливості медіа або технологій. Таким чином, різні медіа можуть бути використані для диференціації та індивідуалізації навчання.

Зосередивши увагу на цих вимірах, ми маємо основу для аналізу нових медіа та технологій, щоб побачити, де вони «вписуються» в рамки існуючого освітнього ландшафту, а також для оцінки їхніх потенційних переваг або обмежень для викладання і навчання.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Bates A. Pedagogical roles for video in online learning / A.W. (Tony) Bates // Online Learning and Distance Education Resources. – 2012 [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.tonybates.ca/2012/03/10/pedagogical-roles-for-video-in-online-learning/>.
2. Bates A. Teaching in a Digital Age / A.W. (Tony) Bates [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://wiki.lib.sun.ac.za/images/f/f3/Teaching-in-a-digital-age.pdf>.
3. New media / Wikipedia [Електронний ресурс]. – Режим доступу : https://en.wikipedia.org/wiki/New_media.
4. Socha B. What is new media? / B. Socha, B. Eber-Schmid [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.newmedia.org/what-is-new-media.html>.