



М.В. Кузьмина,

кандидат педагогических наук, доцент кафедры предметных областей Института развития образования Кировской области, Председатель Кировского регионального отделения общероссийской общественной детской организации «Лига юных журналистов», Руководитель ресурсного центра робототехники Кировской области, Руководитель рабочей группы по информационно-медийному направлению Кировского регионального Совета Российского движения школьников

Формирование медиакомпетентности обучающихся в образовательно-профорientационном проекте «SchoolSkills»

Ранняя профессиональная ориентация, формирование новых компетенций обучающихся, предпрофессиональная подготовка в школах, внедрение инновационных разработок в области образования - все это целевые направления многочисленных отечественных проектов, один из которых «SchoolSkills» Лаборатории Интеллектуальных Технологий «Линтех», резидента инновационного центра «Сколково». В этот проект включены основы предпрофессиональной ориентации детей и молодежи в разных сферах. Мультимедийная журналистика в данном проекте – одно из важных направлений, которое способствует формированию медиакомпетентности и медиакультуры участников образовательного процесса.

Медиакоммуникации и мультимедийная журналистика в настоящее время чрезвычайно актуальные направления предпрофессиональной и профессиональной подготовки молодежи, важные для ее обучения и воспитания.

Учитывая данную ситуацию, Лига юных журналистов Кировской области, совместно с Институтом развития образования Кировской области, на протяжении трех лет проводит региональные этапы чемпионатов *WorldSkills*, *JuniorSkills*, *SchoolSkills* по компетенции «Мультимедийная журналистика».



Участвуя в чемпионатах, молодежь познает различные рабочие профессии, описывает их в формате лонгридов, видео, фото, инфографики, текстов, учится работать в команде, ответственно относиться к создаваемой информации для интернета, грамотно, аккуратно, точно в срок, при этом творчески выполнять работу по созданию мультимедийного контента.

Цель чемпионатов - развитие профессионального образования, повышение престижа рабочих профессий, формирование медиакомпетентности молодежи. Мультимедийная журналистика в рамках чемпионата выступает не только как одна из конкурсных компетенций, но и как направление, продуцирующее идеи по презентации актуальных для общества профессий. Относительно мультимедийной журнали-

стики целью чемпионатов является расширение кругозора молодежи, формирование грамотности, медиакультуры, коммуникативных навыков, основ профессиональной подготовки с опорой на передовой отечественный и международный опыт.

В рамках подготовки к участию в чемпионатах каждый школьник имеет возможность попробовать себя в сферах, близких к выбранной профессии, а также осваивать профессии будущего.

Дети информационного общества, так называемое поколение Z, родившееся после 1995 года, с самого детства используют цифровые технологии и приобретают виртуальный опыт, который пришёл на смену реальному личному жизненному опыту, а также опыт работы и общения. Они могут одновременно выполнять несколько разнообразных операций: слушать музыку, общаться в чате, бродить по сети, редактировать фотографии, делая при этом уроки. Их не пугает виртуальный мир, для них это такая же привычная и понятная среда обитания, как мир реальный.

В отличие от реального опыта, виртуальный появляется в процессе имитации реальной действительности, взаимодействие с которой порождает особый тип мышления подростка в его взаимодействии с действительностью. В виртуальном мире проходит не только общение, но и, в значительной степени, становление, развитие, формирование современного ребенка.



В ближайшее время появится поколение суперцифровых людей, для которых многие из привычных нам вещей станут анахронизмом, мешающим развитию, движению вперед, овладению новыми технологиями, знаниями. Важно помочь детям освоиться в стремительно развивающемся мире, сделать все, чтобы медианасыщенная среда была максимально полезной, комфортной и безопасной для молодого поколения.

Разнообразные мультимедийные составляющие образовательного процесса могут создавать под руководством взрослых сами дети, которые легко справляются с многочисленными сетевыми и мобильными медиасервисами, познают и отражают в медиа окружающий мир. Актуальны направления по включению готовых и создаваемых в процессе обучения детско-взрослыми командами интерактивных заданий и облачных ресурсов: интеллект-карты, скрайбинг, сторителлинг, интерактивные плакаты, онлайн-тестирование, ленты времени, подкасты, видеоролики и т.д., что делает процесс обучения увлекательным и продуктивным.

Геймификация или игрофикация создает возможность интересной и познавательной коллективной деятельности, а облачные технологии: коллективные виртуальные доски, коллективные документы, коллажи, презентации, блоги, форумы, чаты – пространство сетевого виртуального общения единомышленников из любой точки нашей страны.

Школьнику гораздо сложнее, чем взрослым, ориентироваться в информационном потоке, так как поступающая информация избыточна, а опыта ее отбора и обработки недостаточно, но при этом имеется доверчивость и любопытство. Школьный учитель на уроке, обучая предметным понятиям (как найти информацию, отобрать важную, проверить ее в нескольких различных источниках, обработать и представить в необходи-

мой форме), добивается метапредметных (как грамотно и безопасно общаться, как успеть выполнить задание, какой способ, программу или среду лучше использовать) и получает самые важные – личностные (если сам учитель ими обладает).

Рассмотрим несколько медийных объектов, актуальных для мультимедийной журналистики и проекта предпрофессиональной ориентации «*SchoolSkills*». Инфографика как прием работы с совокупностью объектов (текстовых, графических, числовых) применяется очень давно. Используя для ее создания современные медисервисы *easel.ly*, *infogr.am*, *pictochat.com*, *canva.com* и другие, мы не только меняем текстовый формат данных на графический, интерактивный, оперативно вносим правки в создаваемые текст, но и воспитываем разумных пользователей готовых шаблонов. Педагогу предстоит научить школьника создавать инфографику и рассказать о применении шаблонов и их конструировании.

Формат подачи текстовых данных «Облако тэгов» или «Облако слов» в сервисах *WordArt.com*, *Tagxedo.com*, *Wordle.net*, *Worditout.com*, *Tagul.com*, *Tagcrowd.com*, *Imagechef.com*, *WordCloud* превращает текст в элемент графического оформления, эффектно подготовленного задания, рефлексии. Данный объект создается с помощью сетевых медиасервисов и находит массовое применение только благодаря интернет-технологиям.

Особого уважения заслуживает разработка школьниками и педагогами мультимедийных лонгридов, которые можно сравнить с мультимедийными очерками, книгами, длинными публикациями в журналах. Создавать их можно в сервисах *Tilda.cc*, *Storify*, *Storyful*, *Readymag*. В динамике жизненного ритма, когда мы читаем новости традиционных сайтов на мобильных гаджетах, лонгрид незаменим для педагога в том случае, когда важно создать «длинное чтение» литературного, описательного,



научного, исследовательского, образовательного, а также репортажного характера.

Мультискрипт ориентирует педагога на подготовку многофункциональных произведений, а для его создания применяются сервисы типа *Movenote*, платформа для объединения в видео информации разных типов *Meograph.com*, и другие.

«Ожившие» истории, дополненные звуком или музыкой, это сторителлинг, который можно делать с помощью сервисов *booktrack.com*, *Storybird.com*, *Cowbird.com*, *Canva.com*. Педагогу важно подготовить ребенка как к работе с текстом, графикой, музыкой, так и к гармоничному сочетанию разных медийных форматов, формированию знаний по основам композиции, цветоведению.

Для решения множества различных задач создается Скрайбинг: рекламная, инструктивная, ознакомительная и другая информация. Ряд медиасервисов: *moovly.com*, *sparkolpro.ru*, *animoto.com*, *xplainto.me* («объясняшки») и другие упрощают работу команды при подготовке анимации, помогают рассмотреть в деталях этапы ее создания.

Хорошим инструментом для педагога служат интеллект-карты или ментальные карты. Сервисы *Bubbl.us*, *Mindomo.com*, *SpiderScribe.net*, *Cacoo.com*, *ExamTime.com*, *Wisemapping.com*, *Coggle.it* помогают создавать такие карты, структурировать отчетность и работу команды, которая становится более понятной и четко организо-

ванной. Трёхмерности интеллект-картам придают графы в *Gephi.org* и других медиасервисах.

Если презентационный материал требует публичности, то мы его размещаем с помощью ряда сервисов, предназначенных для этих целей: *Docme.ru*, *Slideshare.net*, *Ru.scribd.com*, *Calameo.com*, *Scoop.it*, *Youtube*, *Ru.pinterest.com* и других, где легко зарегистрироваться и разместить свою работу. Опубликованными материалами можно поделиться в социальных сетях, получить ссылку для отправки по электронной почте, а также *HTML* код для размещения материала на сайте или блоге.

Электронная книга, которую можно сделать в *FlippingBook.com*, *Flipbuilder.com*, других сервисах и приложениях, способ сохранения, представления и даже «монетизации» интеллектуального труда. В электронную книгу можно добавлять различные медийные объекты, гиперссылки, логотипы, знаки авторского права.

Для организации коллективной работы, которая сразу может быть опубликована в сети, пользуются информационными стенами *Padlet.com*, *Linoit.com*, *Realtimеboard.com*, интерактивными плакатами *Thinglink.com*, *Tackk.com*, *Tumblr.com*, *Pinterest.com*, глогами *Edu.glogster.com*, где можно размещать и комбинировать изображения, графику, аудио, видео, текст на одном цифровом полотне.

Для решения различных задач применяется дополненная реальность - *QR* код, который можно сделать в *Qrcoder.ru*. Это способ перехода от печатного материала к сетевому ресурсу с помощью камеры мобильного телефона и бесплатного приложения.

Образовательные интерактивные ресурсы, дидактические материалы создаются в сервисах *Learningapps.org*, *Learningsnacks*, *Umapalata.com*, *WordLearner*, *BrainFlips*, *FlashcardMachine*, *PhotographPuzzle*, *Puzzing.ru*, *JigZone*,

JigsawPlanet, *PuzzleCreation*, *PuzzleIt*, *Wixie*, *JeopardyLabs*, *StudyStack*, *ClassTools* и других, где есть готовые шаблоны и можно создавать свои мультимедиа.

Кардинально меняют работу медиапедагога и его команды многочисленные мобильные технологии. В любом месте, где есть выход в интернет, теперь может быть размещена мобильная студия. Социальные сети с возможностью трансляции (*ВКонтакте*, *Одноклассники*, *Facebook*, *Instagram*), *Skype*, *Viber*, *WhatsApp*, *Periscope* и другие ресурсы открыты для этого.

Задача педагога - формировать грамотное и медиабезопасное поведение воспитанника в информационном пространстве. В эпоху медийности, открытости, доступности, рационализма важно воспитывать гражданственность и ответственность жителя информационного века.

Учитывая технологизацию и медианасыщенность сегодняшнего и будущего общества, важность получения и усвоения знаний для успешного развития личности, приобретения умений, навыков в различных сферах медиадеятельности, можно утверждать, что медиакommunikации, мультимедийная журналистика и другие актуальные направления творчества и созидания в информационном пространстве - необходимые направления формирования медиакультуры и медиакомпетентности современного подростка.

Литература

1. Кузьмина, М. В. *Облачные технологии как инструмент в работе современного медиапедагога / Детское кино - детям [Текст]: материалы Всероссийской научно-практической конференции (с международным участием) «Актуальные проблемы кинопедагогики и медиаобразования» IX Всероссийского детско-юношеского кинофестиваля 19-20 апреля 2018 / сост. В.В. Солдатов, предисл. О.А. Баранова. - Тверь: Твер. гос. ун-т, 2018.*