

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ПРОЕКТОВ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

С. Н. АНКУДА, Е. В. МИХНЕВИЧ

Республиканский институт профессионального образования

Аннотация: В статье представлены статистические данные изменения медиапотребления с 1900 по 2020 год. Дано определение «мультимедийный проект» и обоснование целесообразности использования мультимедийных проектов в образовательном процессе. Проведен обзор и классификация существующих мультимедийных проектов.

The article presents statistical data on changes in media consumption from 1900 to 2020. The definition of “multimedia project” and the rationale for the use of multimedia projects in the educational process are given. Review and classification of existing multimedia projects have been carried out.

Развитие компьютерных технологий и появление интернета в 1970-х годах стало основой для последующего перехода к цифровым информационным технологиям и предпосылкой для организации аудиовизуального контента в мультимедийную форму.

В настоящее время подключиться к интернету можно через спутники связи, радио-каналы, кабельное телевидение, телефон, сотовую связь, специальные оптоволоконные линии или электропровода. Всемирная сеть стала неотъемлемой частью жизни в развитых и развивающихся странах. Особенно доступен и востребован стал интернет в последнее несколько лет, с появлением возможности выхода он-лайн через мобильные устройства: в любое время, в любом месте.

В 2014 году среднестатистический гражданин СНГ тратил 4 часа на ТВ, почти 3 часа на радио, 1,5 часа на интернет и около 10 минут на чтение журналов и газет [1]. Таким образом, в XXI веке интернет обеспечил новый уровень доступа к знаниям. График изменения медиапотребления показан на рисунке 1.

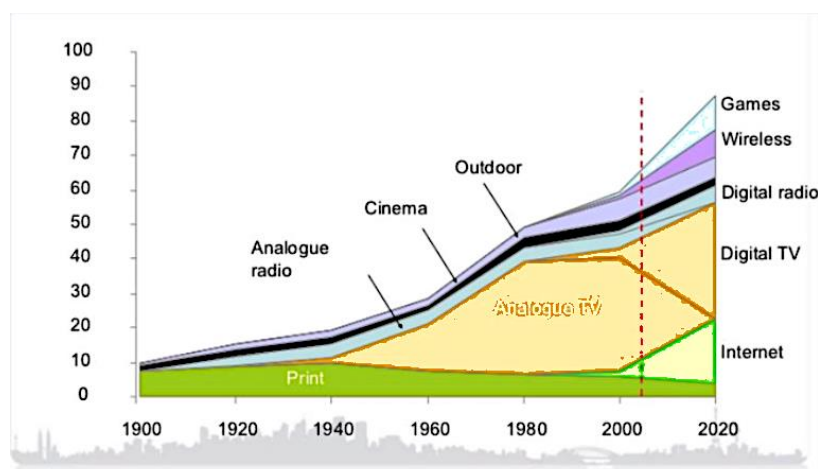


Рисунок 1 – График медиа потребления

Нельзя не учитывать это в образовательном процессе и игнорировать он-лайн составляющую жизни учащегося (среднее экранное время сегодня составляет 27 часов 57 минут в неделю) [2]. При этом контента стало значительно больше, чем человек гипотетически может потребить за всю свою жизнь. За внимание аудитории к материалам «борются» медиа, коммерческие бренды и социальные сети. И не весь этот контент качественный, познавательный, достоверный, цензурный, но практически весь развлекательный. Таким образом, возникает проблема создания конкурентоспособного образовательного он-лайн продукта, который, с одной стороны был бы и интересен учащимся, а с другой нес большой объем полезной информации, соответствующий учебной программе.

Знакомство с любым материалом происходит в два этапа: первый этап – оценка: «Это интересно?» «Я это осилю?» «Оно того стоит?»; второй этап – начало чтения или просмотра. Поэтому на первом этапе важна форма подачи материала. На втором этапе – увлекательный текст и авторский стиль [1].

Поэтому важной задачей контента является способность удерживать внимание пользователя и вовлекают его. Эта задача решается не только качеством контента. В первую очередь необходимо обратить внимание на форму организации аудиовизуального контента, чтобы пользователь, еще не вникая в суть темы материала, решил стоит ли тратить больше времени на вдумчивое изучение. Материал должен предлагать разнообразный опыт и даже при беглом осмотре показывать, что «внутри интересно». Поэтому мультимедийность стала одним из требований современного контента.

Термин «мультимедиа» был впервые использован в шоу-бизнесе артистом Бобом Гольдштейном в 1996 году для описания шоу с использованием музыки, кино и специального освещения [3].

Так как это понятие появилось недавно, сегодня не существует его точного определений, а те что есть в немногочисленных статьях разнятся и формулируются их авторами в зависимости от контекста публикации. Поэтому конкретизируем это понятие для данной статьи.

Сегодня мультимедиа (англ. multimedia) определяется как контент, который организован с использованием трех или более способов передачи информации (текст, звук, изображение, видео и др.). Это такой, по определению современного медиаисследователя Мануэля Кастельса, «волшебный ящик», который мог бы открывать «глобальное окно безграничных возможностей интерактивной связи в видео-, аудио- и текстовых форматах» [4].

Мультимедийный проект – контент, объединенный одной темой, который передан с использованием трех или более способов передачи информации (текст, звук, изображение, видео и др.).

Мультимедийные проекты широко используются в средствах массовой информации и имеют большой интерес со стороны пользователей. Поэтому их использование в образовательном процессе может решить проблему создания конкурентоспособного образовательного он-лайн продукта. С целью определения форм мультимедийных проектов и возможности их интеграции в образовательный процесс изучим мультимедийные проекты СМИ.

Обзор мультимедийных проектов в СМИ позволил классифицировать существующие сегодня формы. Дальнейший анализ мультимедийных проектов зарубежных и отечественных СМИ показал, что существуют типичные структуры, которые можно выделить в зависимости от преобладающего смыслонаполненного элемента и особенности подачи материала (таблица 1).

Таблица 1 – Классификация мультимедийных проектов в СМИ

Форма	Особенности подачи материала	Пример использования в СМИ		
		Название	СМИ	Ссылки
Лонгрид (сноуфол)	Преобладающий элемент текст	«Snow Fall»	«The New York Times»	http://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/index.html#/?part=tunnel-creek
		«Як змяніўся беларускі пейзаж за 150 гадоў: аднаўляем мясціны Напалеона Орды»	«Наша Ніва»	https://nn.by/?c=ar&i=206341&lang=ru
Ролик-мультимедиа	Демонстрируется, как видео, мультфильм или слайд-шоу, с соответствующим преобладанием видео-, анимация- (анимация с инфографикой) или фото-элементов.	«Спорткомплекс Олимпийский. Объекты II Европейских игр»	«Беларусь сегодня»	https://www.sb.by/articles/smotrite-kakoy-sportkomp-leks-olimpiyskiy-obekty-ii-evropeyskikh-igr-4k-uhd.html
		«Why African elephants appear wrinkled?»	«National Geographic»	https://www.nationalgeographic.com/magazine/2019/03/decoder-how-elephant-skin-evolved-to-crack/
		«The Story Behind TIME's Trump Welcome to America Cover»	«Time»	http://time.com/5317522/donald-trump-border-cover/
Подкаст-мультимедиа	Преобладающий элемент музыка, голос, звук (шум)	«Реквием»	«Такие дела»	https://requiem.takiedela.ru
Альбом-мультимедиа	Преобладающий элемент фотография	«Такие фото»	«Такие дела»	https://takiedela.ru/takoefoto2017
Интерактивный фильм	Преобладающий элемент фильм с интерактивной составляющей компьютерной игры или возможностью выбора и влияния на сюжет и/или героев	«Все сложно»	«Такие дела»	https://takiedela.ru/vseslozhno/#/

Интерактивная анимация	Преобладающий элемент анимация с интерактивной составляющей компьютерной игры или возможностью выбора и влияния на сюжет и/или героев	«Жили-были»	«Такие дела»	https://takiedela.ru/homeless/?fbclid=IwAR3EVmNT3pY5spPiwrbsuBuLxSY6rvNFkOyZufFoW5J_mowx_-maC16OgR4
Мультимедийная интеграция	Элементы мультимедиа могут быть равнозначны. Особенностью является интеграция он- и оф-составляющих проекта. Например мультимедиа проект дополняется инсталляцией в физическом мире, выставкой, встречами и т.п.	«Закрытое в открытом»	«Такие дела»	https://takiedela.ru/deep-inside/

Изучение мультимедийных проектов в зарубежных и отечественных СМИ выявило типичные структурные формы, которые можно выделить в зависимости от преобладающего смыслонаполненного элемента и особенности подачи материала. Из всех форм мультимедийных проектов следует выделить лонгрид, как наиболее подходящий для интеграции в образовательный процесс. Так как использование лонгридов может решить сразу несколько задач обозначенных выше: с одной стороны охватить большой объем учебного материала программы, а с другой – организовать этот материал в интересную и доступную форму для учащихся.

Список литературы:

1. Как новые медиа изменили журналистику 2012–2016 / А. Амзин [и др.]; под общ. ред. С. Балмаевой – Екатеринбург: Гуманитарный Университет, 2016. – 304 с.
2. Хабр [Электронный ресурс] / Как соцсети поглощают наше внимание: большое исследование про экранное время – ТМ, 2006 – 2020. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/post/463025/> – Дата доступа: 06.03.2020.
3. Multimedia [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://en.wikipedia.org/wiki/Multimedia>. – Дата доступа: 03.05.2019.
4. Кастельс, М. Галактика Интернет / М. Кастельс. – Екатеринбург: У-Фактория, 2004. – 220 с.