



УДК 101.1:316

ОРГАНИЗАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА В УСЛОВИЯХ НОВОМЕДИЙНОГО ПРОСТРАНСТВА

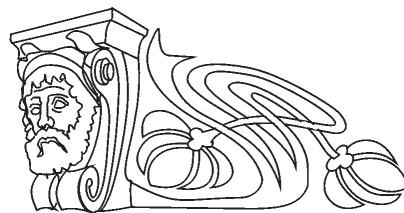
Николаева Евгения Михайловна – доктор философских наук, профессор кафедры общей философии, Казанский (Приволжский) федеральный университет. E-mail: kaisa1011@rambler.ru

Статья посвящена рассмотрению специфики новомедийной среды, которая создает новые возможности для образования. Проводится сравнительный анализ особенностей организации образовательного процесса в традиционном формате и в условиях новомедийного пространства. В условиях глобального новомедийного образовательного пространства происходит расширение коммуникационных образовательных платформ, формируется цифровая среда учебного контента, образовательные практики реализуются через поисковую исследовательскую активность студентов, посредством взаимодействия с другими актантами этого пространства, что позволяет формировать гибкий образовательный дискурс. Особое внимание уделяется проблеме развития навыков медиаграмотности. Делается вывод, что стратегия медиаграмотного образования, будучи особой системной эпистемологией, предполагает развитие у студентов навыков самоорганизации, позволяющих им стать самонаправляемыми обучающимися, способными освоить любую предметность. Цифровая медийная среда позволяет сделать обучение более «связанным» с актантами, действующими в окружающей среде, имеет важное значение для развития профессиональных способностей, востребованных в цифровом мире. Обучение в этом случае становится социально направленным и приобретает более аутентичные контекстные формы. Образовательная среда университета должна быть контекстуализированной средой, в которую интегрированы разнообразные актанты: исследователи, бизнес-структуры, консультанты-профессионалы, провайдеры обучения, проблемно ориентированные коллаборации.

Ключевые слова: новые медиа, цифровые технологии, новомедийная среда, медиаобразование, медиаграмотность.

DOI: 10.18500/1819-7671-2017-17-2-162-166

Цифровая технологическая революция, начавшаяся в конце 80-х гг. XX столетия, породила всемирный когнитивно-коммуникативный универсум – глобальное новомедийное образовательное пространство, открывающее новые беспрецедентные возможности для образования человека. Появление «новых медиа» (new media), представляющих собой программные продукты, интерактивная природа которых обеспечивает широкие диалоговые возможности пользователям, бросает вызов традиционным способам и формам образования, существующим в высшей школе. Большая часть образовательных институтов все еще представляет собой неуклюжие монолиты-фабрики XIX–XX вв. Исторически работодатели могли быть уверены, что выпускни-



ки университетов в силу освоенных компетенций подходили для профессиональной занятости независимо от оконченого вуза и содержания программы, но сегодня это уже не так. Высокая скорость изменений в цифровой медиаиндустрии вызывает необходимость постоянного обучения и переобучения. Все меньше и меньше рабочих мест в XXI в. подразумевают рутинное исполнение обязанностей, в этой связи перед университетами стоит сложная задача формирования и развития наряду с узкопрофессиональными дисциплинарными навыками высокоуровневых метаспособностей, таких как: саморегулируемое обучение, производство и синтез знания, творчество, проективные навыки, адаптивность, информационный менеджмент, критическое мышление и цифровые компетенции.

«Новые медиа» – уже не только средства хранения и трансляции информации, но и активные участники процессов генерации и движения информационных потоков. Кроме того, они способны посредством математических алгоритмов и роботов персонализированно подстраиваться под интересы и запросы пользователей. «Новые медиа» в отличие от традиционных, где присутствует четкая дифференциация между производителем информации (передающим) и ее потребителем (принимающим), элиминируют подобную однонаправленность. Как следствие, фигура пассивного потребителя готовых медиасообщений уступает место активному пользователю, который своими действиями трансформирует полученный контент в текст собственного сознания, тем самым создавая новые медиа-объекты.

В 2005 г. британский социолог К. Кэмпбелл дал дескрипцию нового типа потребителя, которого называл «искусный» или «творческий потребитель» (craftconsumer, creativeconsumer), или «просьюмер» (комбинация из двух английских терминов: professional + consumer). Потребитель в данном случае является не рациональным калькулятором или искателем пассивных, безусловных удовольствий, а вовлеченным в творческие акты индивидом. Он хочет быть творчески активным, поскольку в творчестве происхо-



дит его самовыражение [1, с. 23–42]. Просьюмер заинтересованно участвует в производстве того, что будет потреблено. Различие между производством и потреблением в этом случае установить очень сложно. Позиция студента-просьюмера, получающего образование, позволяет не только приобретать конкретные практические навыки, но и формировать универсальные человеческие способности, получая от образования максимальный позитивный эффект.

Использование цифровых технологий кардинальным образом меняет образовательное пространство и существенно трансформирует традиционные модели организации образовательного процесса. Мы живем в обществе, где социальное использование новых медиа носит универсальный характер и где люди постоянно подключены к ним посредством интеллектуальных (часто мобильных) устройств. Образовательные кампусы не являются исключением.

Мы наблюдаем стремительное расширение образовательного пространства за счет социальных медиа, облачных технологий, вебинаров и т.п. Возникает новая среда обучения, охватывающая как локальный, так и глобальный уровни. В дополнение к стационарной группе студентов университета как кампуса и коллективу преподавателей, которые работают с этой группой, формируются целые сообщества. Процесс образования распространяется за пределы кампуса, появляются возможности привлечения внешних лекторов, специалистов-практиков, консультантов, т.е. происходит расширение коммуникационных образовательных платформ.

Новые способы размещения учебного материала, дающие возможность самостоятельно его конструировать, редактировать, публиковать, распространять, комментировать (при этом зачастую работая в интерактивном режиме), формируют новомедийную среду учебного контента. В традиционной модели особое внимание уделялось обучению, где студенты следовали за преподавателем в четко регламентированной процедуре освоения знания, теперь они обучаются сотрудничеству и имеют больше возможностей для дифференцированного обучения. Еще в недавнем прошлом проведение исследования, публикация его результатов, распространение учебного материала требовали большего времени, чем сейчас, информация устаревала еще до того, как добиралась до студенческой аудитории. Теперь информация легкодоступна и обмен ею происходит практически мгновенно. Публикация учебного материала в традиционных учебниках была представлена в виде линейной последовательной модели, цифровые технологии

позволяют представить учебный материал в модулях, которые могут взаимозаменяться и быть динамичными.

Традиционно преподаватель, являясь единственным носителем знания, раздавал инструкции по его освоению в директивной манере, сегодня освоение учебного материала посредством использования множества источников информации происходит на альтернативной основе, к тому же у студентов есть возможность сравнивать и оценивать качество контента разных информационных источников. Преподаватели выступали в роли «творцов мудрости», используя набор предписанных учебных материалов, теперь, используя новомедийную среду, они направляют студентов, устанавливая рамки и границы, необходимые для того, чтобы студенты вырабатывали навыки совместной деятельности в процессе обучения. Если в прошлом преподаватели обеспечивали когнитивное «окно в мир», то сейчас студенты открывают их благодаря собственной поисковой исследовательской активности, взаимодействию со сверстниками, преподавателями, контактам с другими акторами сетевого новомедийного пространства. Учебные материалы из прошлого, как правило, были созданы либо только преподавателем, либо авторами учебников, теперь же учебный контент все чаще формируется в соавторском сотрудничестве педагогов и студентов, активно использующих в этих целях новомедийное пространство.

В прошлом ставка делалась на «хозяина знаний», поскольку удержание в памяти основных концепций и фактов носило характер императива в условиях, где информационный доступ был ограничен. В настоящий момент акцент делается на развитии навыков доступа к информационным ресурсам, умении осуществлять их анализ и оценку, способности создавать собственный контент в медиапространстве, что становится критически важным в мире, где информация легкодоступна. Безусловно, содержательная сторона когнитивной деятельности по-прежнему очень важна, однако сегодня не менее важными являются процессуальные навыки, которые позволяют эффективно применять и сочетать содержательные знания для решения познавательных проблем, реализации исследовательских и прикладных проектов.

В новомедийном образовательном пространстве существенным образом расширяются возможности трансляции знания, произведенного самими студентами. Студенческие работы в прошлом представляли собой бумажную запись или физически сконструированные проекты, теперь студенты создают цифровые проектные модели.



Демонстрация студенческих работ обычно была лимитирована просмотром со стороны учителя, студентов и иногда – родителей. Теперь география представления охватывает весь мир. Вследствие ограниченного времени отзыв на студенческую работу мог быть дан только преподавателем, сейчас отзывы и рецензии могут быть получены от многих специалистов, причем как внутри, так и вне университетского кампуса. Выполненные работы теперь можно с легкостью сохранять в базе данных. Вследствие того, что преподаватели оценивали работы множества студентов, оценки были ограничены (односторонни), а процедура оценивания занимала большое количество времени. Современные цифровые технологии позволяют проверить студенческие работы с точки зрения их самостоятельности, сделать рейтинги, комментировать. Студенческие работы могут быть собраны как источник данных и разбиты на кластеры для более глубокого анализа.

Использование новомедийной среды, которая содержит модульные учебные материалы разных авторов, дает возможность реализовывать гибкий образовательный дискурс. Он предполагает неограниченное количество вариантов того, как вовлекать студентов в учебный процесс и продвигать знания. Вплоть до недавнего времени доступ к знаниям осуществлялся посредством межличностных взаимодействий с привлечением печатных изданий. Теперь межличностные встречи возможны с множеством людей отовсюду, а информация, доступная во множественных медиаформатах, может быть издана глобально, ее распространение легко масштабируется, удовлетворяя разнообразные потребности и запросы.

Для «новых медиа» характерна мультимедийность. Они синтезируют способы объективации знания, накопленные человеческой культурой. Цифровые артефакты представляют собой мозаичные объекты, соединяющие в себе многообразные символические практики – письменные, изобразительные, видео, музыкальные, компьютерные и т.д. Посредством программного обеспечения пользователи могут бесконечно преобразовывать новомедийные артефакты, присваивать им разнообразные коннотации, как результат рождаются новые символизации (объекты). От традиционных символизаций цифровые отличаются принципиальной нестабильностью, непостоянством, они собираются и распадаются, создаются вновь уже обновленными. Цифровые объекты не сохраняются в первоизданном, исходном виде, они возникают в соответствии с той целью, которую ставит пользователь, а после ее реализации либо претерпевают дальнейшую модификацию, либо вовсе исчезают.

Как отмечает известный американский исследователь медиа Л. Манович, новые медиа не имеют собственной медиаспецифики: они «метамедийны» [2, р. 22]. «Логика метамедиа отвечает современным процессам – появлению возможности создавать любые ремиксы из различной медиаинформации, из форм и образов, накопленных человеческой культурой» [3].

В этой связи актуализируется проблема развития навыков медиаграмотности, которые позволяют преподавателям и студентам с уверенностью и высокой эффективностью использовать подобные дигитальные среды для проведения академических занятий, организации самостоятельной работы и исследовательских проектов. В современном обществе подобные навыки становятся жизненно важными. Навыки медиаграмотности в «глобальной деревне» электронных коммуникаций необходимы как главный инструмент, посредством которого контекстуализируются, приобретаются и применяются содержательные знания.

Содержательные знания – это переменная с бесконечным числом предметов. Обладая навыками медийной грамотности, в особенности исследовательского характера, студент улучшает способность коммуницировать и делиться идеями, используя универсальный понятийный аппарат, который выходит за рамки предметной области, а также за пределы географических локальностей. Таким образом, здесь нет места изолированному знанию, поскольку навыки медийной грамотности кросс-дисциплинарны и общие для всех. При этом в исследовательских процессах, где студент узнает, нарабатывает и осваивает содержательный материал, навыки медиаграмотности являются инструментальным континуумом, который может расширяться и углубляться.

Стратегия медиаграмотного образования предполагает развитие у студентов навыков самоорганизации, позволяющих им стать самонаправляемыми обучающимися на протяжении всей жизни, способными освоить любую предметность. Навыки, связанные с медиаграмотностью, можно свести к четырем видам:

- 1) технологические, обеспечивающие доступ к сетевым ресурсам;
- 2) рефлексивные, позволяющие оценивать достоверность, актуальность, полезность информации;
- 3) способность оценивать угрозы, риски, опасности, возникающие при работе с сетевыми ресурсами;
- 4) навыки творческого использования ресурсов.



Медиа-образование – это особая системная эпистемология. Имеющиеся знания не просто транслируются преподавателями или открываются студентами: это пребывание в области критического исследования и диалога, в процессе которого преподавателями и студентами активно создаются новые знания. В этой ситуации важной является позиция преподавателя, его способность и готовность осваивать те возможности, которые предоставляет новомедийная среда. В 2001 г. известный американский писатель, педагог, футуролог М. Пренски выделил среди пользователей новых (цифровых) технологий две группы: цифровое поколение (*digital natives*) и цифровые иммигранты (*digital immigrants*) [4]. Согласно этой модели, преподаватели и студенты – это люди разных эпох, говорящие на разных языках. Статья М. Пренски вызвала большой интерес, введенные им дефиниции стали часто использоваться многими исследователями. Однако критики тоже было достаточно. Насколько подобное разделение правомерно?

В 2009 г. М. Пренски опубликовал новую статью «*H. Sapiens Digital: From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom*» [5]. В ней он обращает внимание на то, что чем дольше мы живем в цифровой эпохе, тем менее актуальным становится разделение на цифровых аборигенов и цифровых иммигрантов. И сегодня задача создания нового, лучшего будущего определяет необходимость мыслить в новых терминах, таких, как *digital wisdom* – цифровая мудрость. Это – особого рода мудрость, которая предполагает, с одной стороны, технологические навыки, обеспечивающие компетентное использование новомедийной среды, с другой – рефлексивные способности, позволяющие оценивать степень достоверности, безопасности цифрового контента и коммуникативных практик, возникающих в сетевом пространстве.

Традиционные образовательные системы фокусированы на четких и декларативных знаниях, университетские преподаватели упаковывают их в статичные учебно-программные единицы и поставляют студентам. Усвоение этих знаний происходит, как правило, в условиях деконтекстуализированной ситуации (в замкнутой аудитории, классной комнате). Цифровая медийная среда позволяет сделать обучение более «связанным» с актантами, действующими в окружающей среде и имеющими важное значение для развития профессиональных способностей, востребован-

ных в цифровом мире. Обучение в этом случае становится социально направленным и приобретает более аутентичные контекстные формы.

Образовательная среда университета должна быть контекстуализированной, в которую интегрированы разнообразные актанты: исследователи, бизнес-структуры, консультанты-профессионалы, провайдеры обучения, проблемно ориентированные коллаборации и т.д. Ей должны быть присущи динамичность, насыщенность, стремление к эволюции, способность реагировать на внешние и внутренние изменения. В этом случае университетская образовательная среда становится генератором, проводником и интегратором знания. С этой целью университеты должны выстроить прочные партнерские отношения с отраслевыми партнерами, другими университетами и образовательными провайдерами, сообществами профессионалов-практиков, что позволяет использовать возможности новомедийного пространства для получения самых новых и актуальных знаний и информации. Иными словами, они должны стать мета-университетами – динамичными, глобальными, общественно ориентированными системами открытых образовательных ресурсов и онлайн-платформ.

Работа выполнена при финансовой поддержке РФФИ и Правительства Республики Татарстан, проект «Казанский федеральный университет в глобальном новомедийном пространстве: возможности, риски и перспективы» (грант № 17-13-16001).

Список литературы

1. *Campbell C.* The Craft Consumer. Culture, Craft and Consumption in a Postmodern Society // *Journal of Consumer Culture*. 2005. Vol. 5, № 1. P. 23–42.
2. *Manovich L.* New Media from Borges to HTML // *The New Media Reader* / eds. N. Wardrip-Fruin, N. Montfort. Cambridge, 2003. 840 p.
3. *Manovich L.* The Anti-Sublime Ideal in Data Art. Berlin, August 2002. URL: http://www.manovich.net/DOCS/data_art.doc. (дата обращения: 17.11.2016).
4. *Prensky M.* Digital Natives, Digital Immigrants. URL: [http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-DigitalNatives, DigitalImmigrants -Part1.pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-DigitalNatives_DigitalImmigrants-Part1.pdf) (дата обращения: 14.12.2016).
5. *Prensky M. H.* Sapiens Digital : From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom. URL: <http://www.wisdompage.com/Prensky01.html> (дата обращения: 14.12.2016).

Образец для цитирования:

Николаева Е. М. Организация образовательного процесса в условиях новомедийного пространства // Изв. Саратов. ун-та. Нов. сер. Сер. Философия. Психология. Педагогика. 2017. Т. 17, вып. 2. С. 162–166. DOI: 10.18500/1819-7671-2017-17-2-162-166.



The Organization of Educational Process in the Conditions of New Media Environment

E. M. Nikolaeva

Kazan Federal University
18, Kremlevskaya str., Kazan, 420008, Russia
E-mail: kaisa1011@rambler.ru

The article considers the specifics of the new media environment which create new opportunities for education. The author carries out the comparative analysis of features of the organization of educational process in a traditional format and in the conditions of new media environment. In the conditions of global new media educational environment there is an expansion of communication educational platforms, digital environment of educational content forms, educational practices are implemented through research activity of students, by means of interaction with other actants of network new media environment that allows to form a flexible educational discourse. Special attention paid to problem of development of media literacy skills. As a result, given conclusion that the strategy of media literacy education is a special system epistemology. It assumes development of student skills of self-organization allowing them to become a self-directed students, who are capable to learn any knowledge. The digital media environment allows to make training more «connected» with actants which work in the environment and are important for development of the professional capabilities, demanded by digital world. Training in this case becomes socially directed and gets more authentic contextual forms. As a result, given conclusion that the educational environment of university should be contextualized in which a variety of actants are integrated.

Key words: new media, digital technologies, new media environment, media education, media literacy.

Acknowledgements: *This publication has been produced with the financial assistance of Russian Foundation for Basic Research (RFBR) and the Government of the Republic of Tatarstan, the project «Kazan Federal University in the global new media educational space: opportunities, risks and prospects» (grant no. 17-13-16001).*

References

1. Campbell C. The Craft Consumer. Culture, Craft and Consumption in a Postmodern Society. *Journal of Consumer Culture*, 2005, vol. 5, no. 1, pp. 23–42.
2. Manovich L. New Media from Borges to HTML. *The New Media Reader*. Eds. N. Wardrip-Fruin, N. Montfort. Cambridge, 2003. 840 p.
3. Manovich L. *The anti-sublime ideal in Data Art*. Berlin, August 2002. Available at: http://www.manovich.net/DOCS/data_art.doc. (accessed 17 November 2016).
4. Prensky M. *Digital Natives, Digital Immigrants*. Available at: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-Digital Natives, Digital Immigrants-Part1.pdf> (accessed 14 December 2016).
5. Prensky M. H. *Sapiens Digital: From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom*. Available at: <http://www.wisdompage.com/Prensky01.html> (accessed 14 December 2016).

Cite this article as:

Nikolaeva E. M. The Organization of Educational Process in the Conditions of New Media Environment. *Izv. Saratov Univ. (N.S.), Ser. Philosophy. Psychology. Pedagogy*, 2017, vol. 17, iss. 2, pp. 162–166. DOI: 10.18500/1819-7671-2017-17-2-162-166.
