

УДК 37. 378. 378.22

МЕДИА-ДИДАКТИКА: ИНТЕГРАЦИЯ НАУЧНОЙ И МЕТОДОЛОГИЧЕСКОЙ ОСНОВЫ В МАГИСТРАТУРЕ ТВОРЧЕСКОГО ВУЗА

¹Ткалич С.К., ²Ткалич А.И.

¹Московский педагогический государственный университет, Институт искусств
и креативных технологий, Москва, e-mail: amguema.sk@mail.ru;

²Православный Свято-Тихоновский университет, Москва

Педагогам высшей школы понятны роль и функция дидактики, методологии учебного процесса. Однако показатели научной и компетентной подготовленности выпускника магистратуры «дизайн мультимедиа» требуют уточнения. Предметные области дизайн-деятельности сегодня чрезвычайно разветвлены. Педагогам информационных, гуманитарных, художественных дисциплин сложно найти сбалансированный модуль оценочных критериев. Актуально определить подходы к интеграции научной и методологической основы медиа-дидактики в магистратуре. Разрешением проблемы интеграции научной и методологической основы медиа-дидактики в магистратуре творческого вуза мы предлагаем комплекс закономерно взаимосвязанных задач как условие формирования исследовательской компетенции выпускника магистратуры «дизайн мультимедиа».

Ключевые слова: исследовательская компетенция, дизайн мультимедиа, научно-образовательные корреляты, направления научного дизайна

MEDIA DIDACTICS: INTEGRATION OF SCIENTIFIC AND METHODOLOGICAL BASIS OF MAGISTRACY OF CREATIVE HEI

¹Tkalich S.K., ²Tkalich A.I.

¹Moscow pedagogical State University, Institute of Arts and creative technologies,
Moscow, e-mail: amguema.sk@mail.ru;

²Orthodox Holy-St. Tikhon's Orthodox University, Moscow

High school teachers understood the role and function of the didactics, methodology of educational process. However, scientific and competent graduate qualification of magistrates «multimedia design» need to be clarified. Design activity domains today extremely networks. Teachers information, humanitarian, artistic disciplines is difficult to find a balanced assessment criteria module. True to identify approaches to integration of scientific and methodological basis of media didactics in the Magistracy. Resolution of the problem of integration of scientific and methodological basis of media didactics in graduate creative University we offer a range of naturally interdependent tasks as a condition of forming research competence, graduate of the Magistracy «media design».

Keywords: research competence, multimedia design, scientific and educational correlates

Тезис 1. Предметная область должна быть сформулирована адекватным и приемлемым в профессиональном сообществе «лексическим конструктом».

Тезис 2. Исследовательская компетенция с масштабной-региональным кругозором выпускника магистратуры «дизайн мультимедиа» формируется в процессе реализации педагогами методологически закономерно, взаимосвязанного комплекса задач.

Цель: уточнить закономерность взаимосвязанности когнитивных, креативных, инструментальных показателей мультимедийного продукта.

Задача: рассмотреть значимость каждого компонента мультимедийного проекта в едином концепте социальной коммуникации.

Методы: корреляции, интеграции, экстраполяции.

Результат: модуль показателей научной и компетентной подготовленности выпускника магистратуры «дизайн мультимедиа».

Внимание к продуктам мультимедиа впервые появилось в российском информационном пространстве в 1970-е годы. Его развитие на первом этапе связывалось с освоением информационной сети, возможностей программной вариативности.

Понятие мультимедиа в отечественной педагогике появилось в 1990-е годы (Н.А. Баранова) [1]. Обособление феноменального способа межконтинентальной коммуникации «мультимедиа» в образовательный продукт выявило необходимость разработки медиа дидактики, начиная с занятий в школе. Педагоги-практики постепенно признали развивающий потенциал мультимедийных уроков. Появились научные работы и статьи, позиционирующие опыт внедрения мультимедийных технологий, как в школе, так и в колледжах, вузах (Н.В. Клемешова, Н.Л. Королева, И.Н. Розина, Н.Г. Семенова и др.).

Медиа-дидактика в русскоязычном контексте уже имеет контуры, можно найти авторские рекомендательные работы, где достаточно подробно перечисляются элементы морфологической структуры и технические средства мультимедиа.

Своевременно выдвинуть вопрос: где в мощном потоке современной коммуникативной индустрии, создаваемой технологиями компьютерного дизайна, учебными мультимедийными проектами, найти место для научного дизайна? Наш ответ: в обучающих модулях магистратуры.

Научный дизайн, как основополагающий императив исследовательской компетенции студента магистратуры, представлен более сложными конструктами поисковой деятельности по сравнению с инструментальными навыками бакалавра. В 2000 году европейская матрица научных направлений дизайна уже была представлена перечнем из 35-ти наименований (*Томас Хауффе «DESIGN»2000. Кёльн, Германия*) [9]. Радует, что лингвистическим истоком для 2/3 европейского перечня является национально-культурный компонент. Такой подход созвучен нашей концепции подготовки выпускников магистратуры «дизайн мультимедиа» с масштабно-региональным кругозором, что актуально для многонациональной Российской Федерации [4]. Отметим, что предметная область «компетенция с масштабно-региональным кругозором» сформулирована понятной, на наш взгляд, «лексической конструкцией».

В начале третьего тысячелетия дифференциация в дизайне стремительна, она отражает реальность. Объем результатов интерполяции европейской матрицы научных направлений дизайна на российскую образовательную платформу в области учебно-проектной культуры мультимедиа можно только предполагать. Например, этнохудожественный потенциал локальных ареалов культурного наследия России можно рассматривать истоком многогранного вклада в мировую платформу медиа-дидактики при условии запуска такого образовательного проекта.

Приобщение студентов магистратуры с первого семестра к основам самостоятельного исследования в области мультимедиа является не только показателем, но и требованием научно-образовательной подготовки студентов магистратуры.

Особенно сложно этот процесс выстраивается в дизайне мультимедиа, где экспертиза и признание авторского продукта проходит не только в визуальном, но и ис-

кусствоведческом, когнитивном, креативном формате. Становление методической школы формирования у студента магистратуры стремления к «индивидуальному когнитивному познанию» также требует дидактической формулы. При этом осознанное устремление личности к добыванию новых знаний должно быть не познавательным-поверхностным, а целенаправленным, соответственно тематике выпускной квалификационной работы.

На наш взгляд, условие коллективной и персональной конвенциональной договоренности о применении научной стилистики в устном сообщении, в письменном обосновании новизны авторского предложения необходимо озвучить на первом занятии со студентами магистратуры. Отметим, что наш исследовательский вывод, опубликованный в научной статье в 2007 году [5], солидарен с выводами доктора философских наук Н.Ф. Шарова (Тольяттинский университет), где раскрывается природа конвенциональности как фактора, влияющего на научный язык и научное познание [6].

Императив научного показателя достижений студента магистратуры должен быть представлен комплексом деятельности, отличающейся от стандартных представлений бывших бакалавров о форме обучения. В этой связи конкретизируем комплекс задач для педагогов магистратуры «дизайн мультимедиа»:

задача 1: аккумулировать векторы когнитивной (познавательной междисциплинарной) деятельности в границах мультимедиа-заданий на первом семестре;

задача 2: формализовать понятие «информационной эстетики» как визуальный показатель норматива мультимедийного проекта;

задача 3: определить и предложить студентам магистратуры векторы креативной (квалификационно-творческой) деятельности в проектном задании;

задача 4: озвучить роль и функцию научного дизайна в исследовательской деятельности студентов магистратуры.

Рассмотрим рекомендуемый комплекс задач для педагогов магистратуры «дизайн мультимедиа».

Итак, задача 1 «аккумулировать векторы когнитивной (познавательной междисциплинарной) деятельности в границах мультимедиа-заданий на первом семестре» практически определяет маршрут для научного эксперимента педагога-новатора.

Наиболее привлекательным объектом для осмысления на первом этапе является

метод освоения способов персонального самовыражения. Многолетняя практика работы на кафедрах дизайна позволила сделать вывод, что без предварительной подготовки в виде лабораторной работы и консультации студенты начинают использовать, точнее, копировать образцы. Создание мультимедийного продукта – это трудно регулируемый, импульсивный процесс творчества, где дизайнер использует своё понимание комбинаторики явлений окружающей реальности с конструктами образного воображения.

Любительский мультимедийный продукт будет всего лишь аналогом-копией уже функционирующего в мировой сети шедевра-первопроходца. Такой казус можно наблюдать в галереях студенческих арт-клипов.

Убедительными для студентов являются просмотры шедевров графического дизайна, вошедших в международные каталоги альбомного формата [7, 8]. Это прекрасный образец для сравнения национальных школ современной графики и возможностей компьютерного моделирования композиции плаката.

Студента магистратуры необходимо психологически настраивать на необходимость сформулировать и выделить специфику авторского мультимедийного продукта с помощью научных терминов. Очень важно воспитывать у студента магистратуры «внутренний барометр самоконтроля».

Создавая продукт мультимедиа (сюжет, клип) студент-дизайнер погружается в собственный мир фантазии, забывая о закономерности методологической (идейно-ценностной, социально-коммуникативной, информационно-эстетической) взаимосвязи между:

- 1) учебным авторским продуктом;
- 2) техническим заданием по созданию социально-ценностного шедевра мультимедиа;
- 3) научным показателем представленного продукта мультимедиа.

На первом семестре целесообразно познакомить студентов магистратуры с понятием «коррелят». Предлагается внедрить формуляр коррелятов иерархического соподчинения между когнитивными блоками развивающих заданий и креативным подходом к разработке проектного предложения [3].

Когнитивный показатель – важная формула интеллектуальной, художественной и эстетической подготовленности выпускника магистратуры. Показатель когнитивной деятельности – это вклад студента в разрешение одной из социально-образова-

тельных проблем, где традиции российской профессиональной школы органично впадают в канву содержательной коммуникации в проектах мультимедиа. Интеграция когнитивных и креативных обучающих модулей в условиях творческой кафедры помогает конструировать оригинальные мультимедийные сценарии и сюжеты.

Следующая задача 2 направлена на формализацию понятия «информационная эстетика». Это означает, что для студентов магистратуры обязательным нормативом мультимедийного проекта мы определяем показатель достоверности источника для сюжетов тематического сценария. Подробно подход к блокировке проблем информационной эстетики рассмотрен в нашей статье «Функция информационной эстетики в контексте научно-исследовательской деятельности в магистратуре» (См.: Вестник МГГУ им. М.А. Шолохова. 2013. № 4).

Этап для реализации задачи 3: определить и предложить студентам магистратуры векторы креативной (квалификационно-творческой) деятельности в проектной задании, мы закрепляем освоением метода, важного для процессуального действия дизайнеров: экстраполяцией. Будем честны: иногда очень сложно на первой консультации со студентом магистратуры понять, через какие рельефы научного ландшафта проходит авторская тропа начинающего исследователя.

Грамотно оформленный конспект в виде цитаций, тезисов, выводов мы рекомендуем рассматривать как важное достижение студента магистратуры на первом этапе сближения с научным дизайном. Однако студенту часто необходима консультативная помощь. Например, как портфель-конспект интеллектуальных и художественных граней исследования экстраполировать в процесс разработки учебного мультимедийного проекта? Такая задача и есть основной стержень мультимедийной конструкции проекта.

Рассмотрим актуальность задачи 4: озвучить роль и функцию научного дизайна в исследовательской деятельности студентов магистратуры. Функциональное назначение научного дизайна в учебных проектах мультимедиа имеет разные формы реализации и публичного представления. Мы отметим лишь три, наиболее значимые и глобальные.

Функция 1: формирования культуры создания тематического контента. Речь идет не столько о заполнении информационного пространства, сколько о формах и способах

его организации, обеспечивающих решение коммуникативных проблем на уровне государства, социума, каждой отдельной личности. Актуальность приобретает разработка эффективных технологий коммуникации на основе таких научных дисциплин, как социолингвистика, психолингвистика, прагматическая лингвистика (теория воздействия), когнитивная лингвистика.

Функция 2: формирования научно-методического образовательного контента. Новизна таких исследований заключается в междисциплинарном подходе, позволяющем объяснить креативный механизм мультимедийного продукта, выраженный в формах визуальной, аудиальной коммуникации, формирующей новое представление об объекте.

Функция 3: культурного наследования через методы информационной репликации, информационной эстетики, экстраполяции. Воздействие мультимедийной коммуникации на сознание индивидуальных личностей и на общее развитие нашего общества в конкретных культурно-исторических условиях выдвигает на первый план ответственность дизайнера за созданный мультимедийный продукт.

Резюме

Разрешением проблемы интеграции научной и методологической основы медиа-дидактики в магистратуре творческого вуза мы

предлагаем комплекс закономерно взаимозависимых задач как условие формирования исследовательской компетенции выпускника магистратуры «дизайн мультимедиа».

Список литературы

1. Баранова Н.А. Мультимедиа как предмет дидактического исследования // Концепт. – 2013. – Вып. № 03. – Режим доступа: URL <http://@e-koncept.ru>. Дата обращения 30.08.2015.
2. Клемешова Н.В. Мультимедиа как дидактическое средство высшей школы. дис. ... канд. педаг. наук. – Калининград, 1999. – 210 с.
3. Ткалич С.К., Фазылзянова Г.И., Балалов В.В., Татенашвили Н.О. Корреляты когнитивной технологии в научно-образовательной структуре с креативной доминантой // Вестник МГТУ им. М.А. Шолохова. – 2015. – № 2. – С. 68–74.
4. Ткалич С.К., Ткалич А.И. Формирование компетенции с масштабно-региональным кругозором на примере профессиональной подготовки дизайнеров // Инновации в образовании. – 2014. – № 3. – С. 113–119.
5. Ткалич С.К. Конвенциональность как принцип взаимодействия субъектов образовательного процесса // XI научно-практическая конференция «Наука – сервис». – М.: ИИТ МГУС, 2007. – С. 43–45.
6. Шаров Н.Ф. Природа научной конвенциональности: когнитивно-языковой аспект. Nature of scientific conventionality cognitive-linguistic aspect 1 // Вектор науки Тольяттинского университета. – 2013. – Вып. № 1 (23). – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/priroda>. Дата обращения 30.08.2015.
7. Charlotte & Peter Fiell. Grafikdesign im 21. Jahrhundert. Graphic Design for the 21st Century. 100 of the World's Best Graphic Designers.
8. Geoffrey Caban. WORLD GRAPHIC DESIGN. Grafikdesign aus Afrika, Fernost, Sudasien, Lateinamerika und dem Nahen Osten.
9. Thomas Hayfffe. «DESIGN». 2000. Koln Germany.