

**Структурно-содержательная модель мультимедийных учебных проектов:  
российский опыт**

**Научный руководитель – Ларионова Елена Николаевна**

*Москвитин Александр Андреевич*

*Студент (магистр)*

Северо-Кавказский федеральный университет, Факультет филологии, журналистики и межкультурной коммуникации, Кафедра истории и теории журналистики, Ставрополь, Россия

*E-mail: jerrylastmouse@gmail.com*

На сегодняшний день школьники и студенты, обучающиеся практически в каждом образовательном учреждении на территории Российской Федерации, в процессе обучения занимаются разработкой мультимедийных проектов. Если в начальных или средних школах создание проектов по большей части является лишь сопутствующим действием, то уже в высших учебных заведениях такие проекты зачастую являются неотъемлемой частью обучения.

Важность анализа не только технических, но и визуальных инструментов, используемых для создания мультимедийного учебного проекта обусловлена специфическими особенностями подрастающего и идущих за ним поколений. Дело в том, что родившиеся после 95-го года люди по Теории поколений Уильяма Штраусса и Нила Хоува [1, с. 58] — центениалы, то есть те люди, которые не любят долго концентрироваться. Они предпочитают смотреть, а не читать. Их сложно заинтересовать стандартными рекламными вывесками и баннерами, поэтому для увеличения их интереса к образовательному процессу посредством мультимедийных проектов, внимание нужно уделять не только качественной информационной составляющей, но и увлекательным цепляющим аудиовизуальным сопровождением.

Благодаря использованию мультимедийных проектов в образовательном процессе помимо систематического обучения, педагог может достичь большего уровня заинтересованности обучающихся в том или ином предмете, наладить командную работу между учениками и повысить уровень их коммуникации.

Применение мультимедийных проектов способствует развитию разных типов мышления, в том числе концептуального, эстетического, тактического и вербального [2, 69], так как при работе над проектом необходимо выстраивать как структуру, так и последовательность расположения всех элементов, чтобы они были визуально приятны. При этом, формируется и умение выстраивать подачу информации кульминационным образом, используя интригу и любые другие эффективные инструменты для привлечения внимания аудитории.

Более того, мультимедийный проект позволяет развивать еще творческие способности обучающихся, поскольку сам процесс его создания можно отнести к творческой работе. Тем самым каждый ученик получит широкие возможности для самовыражения, и даже самое заурядное задание может быть выполнено в новой увлекательной интерпретации.

За счет повсеместно идущей компьютеризации и разработке множества технологий, для создания мультимедийного проекта можно будет использовать разные приложения, позволяющие визуализировать практически любой поток информации. Таким образом, монотонный лекционный материал разбавляется более легкоусвояемым интерактивным и познавательным контентом.

Нами были выявлены следующие основные сервисы, с помощью которых в средних и высших учебных заведениях Российской Федерации педагоги и ученики создают учебные мультимедийные образовательные проекты:

- Prezi
- PowerPoint
- Autoplay Media Studio
- Tilda
- Wix
- uCoz

Кроме того, мы рассмотрели тенденцию использования мультимедийных проектов в образовательных целях, а также выявили характерные отличия между разными типами приложений (десктопных и облачных) по созданию подобных проектов.

В процессе выполнения работы мы смогли провести контент-анализ 33 мультимедийных проектов, созданных при помощи «Тильды» как изданиями, так и персональными пользователями и различными компаниями. На основе полученных данных мы выявили характерную структуру наполнения проектов разнообразными типами контента.

Таким образом, мы выявили эффективные инструменты, которые часто используются для создания качественного мультимедийного проекта:

- Динамические мультимедиа (видео, анимация, флеш)
- Яркие изображения, помещенные в блоки из множества картинок
- Контрастные переходы между фоновой графикой и текстом
- Интерактивные элементы управления (инфографика, тайм-лайн)

На основе полученной информации, мы смогли отобрать одни из лучших инструментов, предлагаемых платформой Tilda, которые могут быть применены в учебных образовательных мультимедийных проектах для более эффектного усваивания информации и увеличения интереса к образовательному процессу.

### **Источники и литература**

- 1) William Strauss, Neil Howe Generations: The History of America's Future// Harper Perrenail. — New York, 1991.
- 2) М. А. Мосина Мультимедийный проект — средство интерактивного общения// Журнал ВЫСШЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ В РОССИИ. №6. — Москва, 1991.