

КОГОАУ ДПО «ИРО Кировской области»

Медиаобразование как ресурс профессиональной ориентации детей и молодежи

*методические рекомендации по реализации
медиаобразования в образовательных
организациях региона*



Киров
2020

Министерство образования Кировской области

Кировское областное государственное образовательное автономное
учреждение дополнительного профессионального образования
«Институт развития образования Кировской области»
(КОГОАУ ДПО «ИРО Кировской области»)

**МЕДИАОБРАЗОВАНИЕ
КАК РЕСУРС
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОРИЕНТАЦИИ
ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ**

методические рекомендации по реализации
медиаобразования в образовательных организациях региона
разработаны в рамках реализации Федерального проекта
«Цифровая образовательная среда»

Киров 2020

УДК 373.1

ББК 74.24+32.97(2Рос – 4Ки)

М 54

Печатается по решению научно-методического совета
КОГОАУ ДПО «ИРО Кировской области»

Автор-составитель:

Кузьмина М.В., кандидат педагогических наук, доцент отдела цифровых образовательных технологий и информационной политики КОГОАУ ДПО «ИРО Кировской области».

М 54 Методические рекомендации «Медиаобразование как ресурс профессиональной ориентации детей и молодежи» / авт.-сост. М.В. Кузьмина – Киров: ИРО Кировской области, 2020. – 60 с.

Методические рекомендации содержат нормативно-правовые документы, регламентирующие деятельность образовательных организаций по обеспечению возможностей реализации Федерального проекта «Цифровая образовательная среда», основные понятия и анализ особенностей развития медиаобразования в образовательных организациях региона, описание реализуемых технологий, программ и проектов по формированию медиакультуры обучающихся.

Методические рекомендации могут быть использованы руководителями образовательных организаций, работниками муниципальных органов управления образованием, учителями-предметниками, классными руководителями и родителями обучающихся.

© КОГОАУ ДПО «ИРО Кировской области», 2020

© Кузьмина М.В., авт.-сост., 2020

Оглавление

Введение.....	4
От медиаторчества к профориентации через медиаобразование.....	6
Модели реализации регионального медиаобразования.....	31
<i>Медиаобразование детей и подростков в творческой деятельности</i> <i>детско-юношеского и школьного медиацентра.....</i>	31
<i>Ресурсы детско-юношеского и школьного медиацентра.....</i>	41
Игры на выявление творческих способностей участников проектов по медиаобразованию.....	42
Медиасервисы и медиакомпетенции, актуальные для реализации медиаобразования.....	47
Нормативно-правовая база для реализации медиаобразования.....	53
Мероприятия и региональные медиапроекты.....	55
Информационные ресурсы и литература.....	58

Введение

Методические рекомендации включают основные теоретические вопросы по медиаобразованию и медиабезопасности, модели реализации регионального медиаобразования, технологии, приемы, идеи для реализации медиаобразования, включая опыт педагогов региона и научные исследования по вопросам медиаобразования. В методические рекомендации включена информация о нормативно-правовой базе для реализации медиаобразования, перечень наиболее значимых мероприятий и региональных медиапроектов, проводимых КОГОАУ ДПО «ИРО Кировской области» и Кировским РО ООДО «Лига юных журналистов». Методические материалы были обобщены в рамках областного семинара «Медиаобразование как ресурс профессиональной ориентации детей и молодежи», февраль, 2020 г.

Новизна представленных материалов заключается в активном изучении теории и опыта реализации технологий медиаобразования для решения образовательных задач в рамках урочной и внеурочной деятельности образовательных организаций, детско-юношеских школьных и молодежных медиациентров, медиаточек, применяющих различные медиа для обучения и профессиональной ориентации.

Научность публикации придает наличие имеющихся в регионе лонгитюдных исследований по вопросам медиаобразования, положенных в основу предлагаемых моделей формирования медиакультуры подрастающего поколения.

Социальная значимость рекомендаций связана с актуальностью продвижения отечественного медиаобразования в условиях реализации «Национальной технологической инициативы».

Глобальная медиатизация, информатизация и цифровизация общества, активное внедрение онлайн и дистанционного образования способствуют позитивной динамике при интеграции медиаобразования в деятельность образовательных организаций, что актуализирует данную публикацию.

Итоги реализации регионального медиаобразования школьников и молодежи за период 2003-2020 гг. следующие: победы на Всероссийском форуме детского и юношеского экранного творчества «Бумеранг» в ВДЦ «Орленок» (2006-2019 гг.), на Всероссийском фестивале «Технопарк юных» и «Траектория технической мысли» (2007-2017 гг.) в ВДЦ «Орленок», в ВДЦ «Смена» (Анапа), в Федеральном центре технического творчества в Москве, на Всероссийском фестивале «ПроФест», чемпионат «ЮниорПрофи» по компетенции «Медиакоммуникации» в Москве (2019 г.), конференциях и чемпионатах НТСИ-SKArt, STEAMS, Международном медиафоруме в МДЦ «Артек» (2013, 2014, 2016, 2019 гг.), на Всероссийских фестивалях, олимпиадах, конкурсах по медиаобразованию в Ижевске, Владивостоке, Липецке, Москве, Новосибирске, Твери, Тольятти, Чебоксарах.

Только за период 2007-2017 гг. школьниками Кировской области, победителями и призерами отборочных конкурсных мероприятий КОГОАУ ДПО «ИРО Кировской области», которые были номинированы для участия в Финале конкурсов на Всероссийском этапе, были получены более 10 Премий Президента Российской Федерации в поддержку талантливой молодежи по направлениям, связанным «Техно» и «Медиа».

Методические рекомендации разработаны для широкого круга читателей: руководителей образовательных организаций, методистов, руководителей окружных, районных и школьных методических объединений, педагогов, медиапедагогов, родителей, студентов педагогических вузов, медиавожатых, медиаволонтеров.

От медиатворчества к профориентации через медиаобразование

Медиаобразование в цифровой трансформация общества, как часть процесса модернизации образования, учитывает открывающиеся достоинства виртуального мира, и позволяет в полной мере использовать потенциал медиатехнологий.

Документы Правительства Российской Федерации демонстрирует значимость для государства задач формирования медиаграмотного общества и медиабезопасной цифровой образовательной среды. В результате реализации программ и стратегий развития появляются качественные образовательные медиа.

Создание и применение цифровых мультимедийных образовательных ресурсов становится эффективным инструментом не только для обучения, воспитания и развития школьников, но и для подготовки их к жизни в цифровом обществе.

Медиаобразование открывает новые возможности и формирует решение важной задачи – осознания ценности таких понятий как «медиа насыщенная среда», «дополненный мир», «виртуальный мир».

Медиаобразование нацелено на формирование у обучающихся медиакультуры и медиакомпетенций принципиально нового типа, новых наборов soft- и hard-компетенций, дающих возможность реализовывать мультимедийные цифровые проекты, быть в будущем востребованным на рынке труда и социализированным в общество в новых условиях, в условиях цифровой экономики.

Работа в мультимедийных средах предполагает владение новыми компетенциями, такими как: способность использовать мультимедиа решения целого круга задач медиаобразования, продуктивно, критично и безопасно выбирать, и применять медиакоммуникативные технологии в разных сферах жизнедеятельности, в том числе, коммуникация, потребление, медиасфера, а также способность работать в медианасыщенной среде, включая AR и VR.

Готовность к применению и совершенствованию медиатехнологий, виртуальной и дополненной реальностей, к освоению и применению сквозных цифровых технологий – есть реалии стремительно меняющегося медиаинформационного общества.

В образовании Российской Федерации реализуются важные Федеральные проекты:

- Цифровая образовательная среда;
- Социальная активность;
- Новые возможности для каждого;
- Современная школа;
- Успех каждого ребенка;
- Социальные лифты для каждого;

- Учитель будущего;
- Молодые профессионалы;
- Экспорт образования.

Данные проекты эффективно развивают не только сферу медиаобразования, но и всей экономики Российской Федерации, являясь инструментами для обучения, воспитания и развития школьников и подготовки их к жизни в медианасыщенном цифровом обществе.

Активное вовлечение современной молодежи в медиаторчество, чрезвычайно актуально в современных условиях и требует осознанного медиаповедения, медиавоспитания, медиаобразования, ответственного отношения молодежи к вопросам совершенно нового уровня медиавосприятия и медиаотражения жизнедеятельности и требований современного общества.

Эпоха информационных технологий, медиатизации и технологизации общества неразрывно связана с необходимостью интеграции данных направлений с медиаобразованием молодежи, ее творческим воспитанием в студиях детского и юношеского медиаторчества.

Потребность в инженерных кадрах современной России, в развитии робототехнических и космических отраслей, технологизация, как процесс прогрессирующей замены традиционных практик и процессов инновационными, искусственными, техногенными – все это очень важно для удовлетворения потребностей нашего общества. Однако, данная стратегия особенно остро ставит проблему духовно-нравственного, морально-этического, патриотического воспитания молодежи, активно применяющей для обучения, самоопределения, самообразования, саморазвития, самореализации многочисленные мультимедиа.

Сложившаяся ситуация актуализирует важность творческого воспитания, медиаобразования и формирования медиакультуры молодого поколения: будущих инженеров, изобретателей, разработчиков новых средств массовой коммуникации, авторов аудиовизуальных и мультимедийных ресурсов, первооткрывателей глобальных синергетических идей, требующих осознанного медиаповедения и ответственного отношения к вопросам медиатизации и технологизации общества.

Совершенно очевидным становится необходимость интеграции актуальных направлений в развитии современного общества с медиаобразованием, как драйвером профорientации и творческого воспитания молодежи. Данная интеграция производит эффект, играющий важную роль в формировании нового понимания медиаобразованности и медиакультуры творческой молодежи.

Потребность в быстром восприятии и анализе информации, оперативности в принятии осознанных и ответственных решений, формировании собственной точки зрения и умение ее отстаивать в медийной

сфере, практиках, исследованиях – все это требует творческого воспитания детей, поскольку именно творчество – есть важнейшая составляющая многих профессий, наук и искусств.

Творческие и неординарные личности, умеющие нестандартно мыслить, видеть необычное в обычном, имеющие богатую фантазию, которые открывают и развивают новое, чрезвычайно важны в настоящее время больших перемен, происходящих в нашей стране. На же, в первую очередь, что следует обратить внимание в творческом воспитании ребенка?

Педагогам и родителям необходимо относиться к ребенку, как к творческой личности, обладающей индивидуальностью, окружая его прекрасным, интересным, удивительным, смыслообразующим для формирования эстетического вкуса, познавательного интереса, творческого мышления, гармоничного развития его умственных, физических и творческих способностей. И чем раньше в процессе творческого воспитания будут выявлены интересы и склонности ребенка, тем лучше они раскроются в будущем.

Развивая в ребенке творчество, важно понимать, что он многое воспринимает и видит не так, как взрослый человек, а по-своему, иначе. Значит, в процессе обучения и творческого воспитания необходимо исходить от задатков ребенка и потребностей в развитии его внутреннего мира, а не следовать стереотипам.

Маленькие дети охотно включаются в медитворчество (графика, живопись, лепка, бумаготворчество, stop-motion, анимация, музыка, видео, сторителлинг, разнообразные литературные формы), продуцируют конструкторские и робототехнические идеи, придумывают способы их реализации. Все происходит естественно и непринужденно, очень часто в процессе игры. В таких играх для ребенка важна самостоятельность, самопознание мира и его отражение в многочисленных жанрах и видах деятельности, это необходимо сочетать с обучением и общением. Взрослый показывает варианты применения объектов, предметов, технологий, организовывает и направляет игру, помогает освоить свойства предметов, открыть их новые возможности, не заменяя и не подменяя ребенка в его деятельности.

Фраза о том, что «это ещё рано», преследует многих детей, формируя общественный стереотип того, что для каждого возраста имеется определенный набор навыков и знаний, которые все дети одинаково осваивают. Творческое воспитание исходит только от безопасности ребенка в его деятельности, предоставляя простор для открытий, путешествий, познания, созидания, любви и заботы о ближних.

Окружающие люди и предметы, окружающий мир и деятельность взрослых – это естественная среда обитания любознательной личности, которая замечает и повторяет, познает и развивается, приобретая навыки исследователя или исполнителя, доброй и заботливой или черствой и

педантичной личности. Очень важно чтобы не только педагоги, мамы, бабушки, а также отцы, деды, старшие братья оказывали влияние на гармоничное творческое воспитание и развитие личности, выявление способностей и предпрофессиональной ориентации. В условиях потребности в профессиональных и предпрофессиональных пробах, важную роль играет медиаобразование, реализованное в разных формах.

В современном мире виртуальной реальности, продвинутых технологий, 5D моделирования много готовых «умных» игр, где все подготовлено для каждого шага и действия игрока, домашние компьютеры и мобильные гаджеты заменили многим детям и взрослым чтение книг, спорт, совместные игры, путешествия, приключения, экскурсии, театр, походы в кинотеатры, на выставки.

Деятельностный подход, коллективное медиаторчество, приобщение к искусству, погружение в мир разнообразной деятельности, исследований, изобретений, позволяет развивать яркое воображение, приобретать новые навыки, знакомиться с новыми профессиями.

Один из главных помощников в творческом воспитании и развитии ребенка - игра. Как это ни странно, большое количество игрушек не способствует развитию воображения. Поэтому важно не количество игр и игрушек, а их развивающий эффект, стимулирующий самообучение и творчество. Медиаторчество – ресурс самопознания, познания мира и его отражения в зеркале медийных продуктов.

Ребёнку интересны и ценны медиапродукты, игры, игрушки, сделанные своими руками и бережно сохраняемые взрослыми, нежели готовые приобретенные. О том, как развить в ребенке способности к творчеству, заложенные в нем с самого рождения, как привнести творчество в повседневную жизнь семьи рассказывают и пишут Сергей Владимирович Тетерский, Джин Ван'т Хал и другие современные ученые.

Переходя к рассмотрению ресурсов творческого воспитания в более старшем возрасте, остановимся на процессе медиаобразования в студиях детского и юношеского медиаторчества.

Медиаобразование в современном мире - это формирование не только культуры медиапотребления, но и культуры медиаторчества, что наиболее ценно в условиях популяризации инженерного образования, научно-технического творчества, социально-позитивной и ценностно-значимой созидательной медиадетельности молодежи.

Именно медиа способствуют росту как популярности, так и непопулярности инженерно-технических, космических или каких-либо других профессий. К примеру, в 60-70 годах XX века главным героем большинства отечественных фильмов был «Человек труда», что очень привлекало молодежь к данной профессии. В настоящее время фильмов, где в центре внимания творческая личность изобретателя, конструктора, ученого, врача, педагога для молодежи нет.

Образовательная организация далеко не единственный источник знаний для современных школьников. Учитывая это, медиаобразование, реализуемое в различных формах в общем и дополнительном образовании стимулирует саморазвитие и творческую самореализацию ребенка, который учится гармонично сочетать информацию из различных источников, критически ее оценивать, анализировать, обрабатывать, применять, создавать собственные мультимедийные продукты.

Помочь ребенку в освоении медиатехнологий, последующем продвижении полученного медиаконтента могут организации дополнительного образования, вариативные ресурсы школьного компонента, а также самообразование и медиаобразование.

Развитие медиаобразования тесно связано с применением новых аудиовизуальных, инженерно-технических и программных средств, автоматизированных и робототехнических устройств. Данные нововведения оказывают влияние на всю деятельность участников медиаобразовательного процесса. Это появление новых конвергентных специальностей в медиасреде, ориентированных не только на гуманитарные навыки, но и на умения, связанные с программированием, конструированием, знанием точных дисциплин.

Гармоничное сочетание потенциала медиаобразования и робототехники в образовательной деятельности способствовало развитию в Кировской области нового интегративного направления, которое поддержано Ресурсным центром робототехники (РЦР), утвержденным Советом Федерального института развития образования (ФГАУ ФИРО РАНХ и ГС) как сетевой экспериментальной площадки Лаборатории интеллектуальных технологий «ЛИНТЕХ» инновационного центра «Сколково» при Российской Академии Образования по инновационному проекту ранней профессиональной ориентации и профессиональной подготовки в рамках уроков Технологии и дополнительного образования «Schoolskills / STEAMS» по теме: «Формирование метапредметных компетентностей обучающихся в условиях подготовки к освоению профессий будущего».

Миссия Центра связана с эффективным сопровождением медиатеатральности образовательных организаций в ранней профессиональной ориентации при использовании ресурсов «Schoolskills» современной концепции **STEAMS-образования** (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics, Sport/Self*), <http://www.steams.ru>, развивающейся в настоящее время на территории субъектов Российской Федерации и зарубежных стран.

STEAMS – молодёжное олимпиадное движение школьных профессиональных команд, образовательный федеральный проект, который разработан партнером ИРО Кировской области - Лабораторией интеллектуальных технологий ЛИНТЕХ инновационного Центра Сколково, Агентством сетевых инноваций АСИ при сотрудничестве с ФГАУ ФИРО и представляет собой множество федеральных региональных мероприятий,

носящих соревновательный и образовательный характер с финалом в МДЦ «Артек». Это новый формат федерального проекта для реализации задач, поставленных Правительством РФ в работе с детьми по созданию в регионах России образовательной среды STEAMS, способной обеспечить вовлечение максимального количества детей в новое «STEAMS – движение».

STEAMS - масштабный проект по формированию Успешной личности школьника, основанный на концепции STEAMS-образования (подготовка детей в области высоких технологий через комплексный междисциплинарный подход с проектным обучением, сочетающим в себе естественные науки с технологиями, инженерией и математикой, учитывающий творческое, физическое, нравственное, личностное развитие ребенка).

Новая парадигма, демонстрирующая новое качество инструментария экосистемы образования и комплексная система, формирующая целостность личности и уровень «качества» человека, способствующая развитию ключевых компетенций XXI века. Цель программы: предоставление знаний, совершенствование навыков у обучающихся, проявивших способности в областях:

S- паттерн – Science (естественные науки);

T- паттерн – Technology (технологии в общем смысле: изучение современных цифровых технологий и профессий будущего через новую систему профориентации и профподготовки школьников);

E- паттерн - Engineering (инжиниринг, проектирование, дизайн);

A- паттерн – Art (искусство);

M- паттерн – Mathematics (математика, программирование);

S – паттерн –Sport (спорт)/Self (личность).

Проект «STEAMS» - интегративное направление в образовании, которое в полной мере соответствует требованиями современности: многоплановость, вариативность, динамика, творчество, инновации и генерация новых идей, формирование нестандартного, нешаблонного мышления, продуцирование многообразия решений задач. STEAMS - новый формат взаимодействия школьников старшей возрастной группы, предусматривающий самостоятельное формирование сборных молодежных команд, в том числе объединение обычных детей и школьника–инвалида или лица с ОВЗ в одной команде участников соревнований, имеющих надлежащую подготовку по нескольким направлениям:

S – science, наличие определенного уровня научных знаний и возможность их применения;

T – technology, знания и возможности практического применения широкого спектра современных технологий;

E – engineering, возможности реализации инженерных решений;

A – art, навыки и знания в сфере современного искусства, гуманитарной и эстетической подготовки

M – mathematics, математика, аналитические возможности, прикладное программирование;

S – sport/soft, современные возможности развития личности.

В соревнованиях STEAMS сочетаются разные конкурсы: презентации команд, интеллектуальная робозстафета, профессиональные (например, кулинарные), общий интегрированный конкурс, творческие: танцевальный, спортивный, художественный, мультимедийный (сайт, блог, видеоролик, фото презентация). Для участников и финалистов этого проекта проводятся занятия по всем направлениям движения STEAMS, что формирует разные компетенции, знакомит с особенностями разных профессий:

Научные направления: история родного края; физика (электричество, оптика); химия; биология.

Технологические направления: робототехника; нейроинтерфейсы; мехатроника; электроника.

Инженерные направления: электромонтаж; конструирование.

Искусство: графика; мультимедиа; дизайн.

Математика: программирование; станки с ЧПУ; интернет вещей.

Прочие направления: спорт; кулинария; карвинг и другие.

Медийное направление: создание интегрированного мультимедийного продукта, например, лонгрида, включающего в себя видео (телесюжет), звуковой подкаст, графику, инфографику, фото, текстовый материал, интерактивные компоненты, дополненную реальность. Кроме создания мультимедийного продукта, необходимо его продвижение (с помощью социальных сетей, рекламных публикаций, с применением PR, технологий коммуникации, а также приемов коммуникаций). Особенность создаваемых лонгридов – их ориентация на раскрытие специфики той или иной профессии, общение как с профессионалами в различных профессиях, так и со студентами, которые только приобретают новые навыки и оценивают перспективы своей деятельности в том или ином направлении.

Планы Ресурсного центра робототехники Кировской области связаны с реализацией ряда важных инноваций современного медиа, инженерного творчества, профессиональной ориентации, профессиональной подготовки через образовательные проекты, мероприятия, творческие конкурсы педагогов и школьников. Интегрированные проекты, которые способствуют гармоничному развитию личности, в числе таких проектов чемпионаты, олимпиады, фестивали, конкурсы, форумы, конференции, семинары, проводимые как в регионе, так и за его пределами: Всероссийские и Международные проекты для детей разных возрастов в Москве, Сколково, МДЦ «Артек», ВДЦ «Орленок», ВДЦ «Смена», где молодежь активно изучает новые технологии, готовит и защищает свои инновационные проекты,

ориентированные на разные профессии, с применением робототехнических комплексов, конструкторов, фрезерных и других новых станков, и оборудования.

Вникая в особенности всех профессий и презентуя их юнкоры из Кировской области выезжают в «Артек», «Смену», «Орленок», Сколково для освещения различных профориентационных проектов, потому что именно Лиге юных журналистов нашей области уже не в первый раз доверяют это ответственное дело, как инициаторам и реализаторам медийного направления. Через медиаобразование и медиаторчество донести от лица молодежи до своих сверстников особенности той или иной профессии, ее актуальность, востребованность показать перспективы. Все это делает медиаобразование значимым как ресурсом профессиональной ориентации детей и молодежи.

Организаторы проекта STEAMS – Агентство сетевых инноваций АСИ и Лаборатория Интеллектуальных технологий ЛИНТЕХ Инновационного Центра Сколково. О проекте ранней профориентации, о том, как он проходит, юнкоры пишут в группе «НТСИ – SkAPT» https://vk.com/ntci_skart, в группе «Лига юных журналистов Кировской области – ЛЮЖ» <https://vk.com/kirovlyj>, на сайте Агентства сетевых инноваций и в других ресурсах.

Все участники STEAMS, осваивая основы профессий, могут реализовать себя и свои изобретения в Международном системно-инженерном научно-техническом конкурсе-акселераторе «НТСИ-SkAPT» ЛИНТЕХ Сколково <http://ntsirf.ru>, в котором неоднократно участвовали и побеждали, раскрывая в себе таланты в разных профессиях школьники из Кировской области.

Международный научно-технический, системно-инженерный конкурс акселератор «НТСИ-SkAPT», <http://ntsirf.ru> - уникальный формат работы над проектами для школьников двух категорий: младшая категория «JuniorSkart» - учащиеся 7-13 лет и старшая категория – обучающиеся 14-21 год.

Основными задачами Конкурса являются: популяризация проектной деятельности и повышение интереса детей и молодежи к проблемам и перспективам социально-экономического развития регионов, в которых они живут; выявление и развитие у обучающихся творческих способностей и интереса к научно-технической, исследовательской и проектной деятельности, системной инженерии, технике; технологиям, повышение мотивации к изучению естественно-научных и точных дисциплин; формирование ключевых компетенций, профессионально-значимых качеств личности и мотивации к практическому применению предметных знаний; создание необходимых условий для поддержки одаренных учащихся; научное просвещение и целенаправленная профессиональная ориентация учащейся молодежи; пропаганда научных знаний; интенсивная системная поддержка и развитие проекта участника по программе акселератора; формирование состава студентов и банка портфолио талантливой молодежи, наиболее способной и подготовленной к освоению программ высшего профессионального образования для технических вузов; поиск новых идей,

фиксация новых тенденций в развитии интеллектуального, технического творчества и изобретательства; формирование ранней профориентации и профподготовки обучающихся в общеобразовательных и профессиональных системах обучения по стандартам и компетенциям JuniorSkills и WorldSkills; поиск команд и перспективных решений под потребности рынка Национальной технологической инициативы (НТИ); вовлечение молодежи в инновационную деятельность, выполняемую на базе Центров молодежного инновационного творчества (ЦМИТ); выявление потенциальных участников программ «УМНИК» и «Старт» Фонда содействия инновациям.

Проект **SchoolSkills**, <http://schoolskills.ru> помогает школам организовать раннюю профориентацию и подготовку по широкому спектру компетенций для участия в технологических соревнованиях. Обучение перспективным компетенциям в школах сегодня – реальная возможность подготовить нынешних школьников к миру будущих профессий в самых быстрорастущих и высокотехнологичных отраслях российской экономики. SchoolSkills – также проект Агентства сетевых инноваций АСИ и Лаборатории интеллектуальных технологий ЛИНТЕХ, резидента инновационного центра Сколково. Его цель – внедрение комплексных решений для школ по обучению новым компетенциям и профессиям в научно-технической и инженерной сферах. Проект предлагает всё, что нужно школе для организации ранней профессиональной ориентации и профессиональной подготовки в рамках уроков Технологии или в качестве дополнительного образования. В проекте используются передовые технологии от российских производителей и инновационные образовательные практики.

Региональные чемпионаты SchoolSkills в Кировской области проводятся при поддержке Ресурсного центра робототехники в июне, начиная с 2018 года по презентационным компетенциям «Мультимедийная журналистика», «Мобильная робототехника» и другим в рамках VI Межрегионального форума школьных пресс-служб «МедиаРобоВятка».

Актуальными для популяризации системно-инженерной активности являются различные мероприятия Центров молодежного инновационного творчества (ЦМИТ) **РобоSkart** при поддержке сетевой лаборатории «РоботоЛАБ» инновационного Центра Сколково <http://robotolab.ru/ru>, проводимые как для детей, так и для педагогов. В частности, Всероссийский педагогический форум «**Технологический вектор в развитии образования**» по теме «Стратегии инновационного образования для цифровой экономики. Школа как инновационная среда» и Всероссийский конкурс профессионального мастерства педагогов «Педагог сетевого столетия», <http://pedforum.robotolab.ru> – мероприятие, в котором презентуют в Сколково свои методические находки в творческом воспитании педагоги России, в том числе ежегодно педагоги Кировской области.

Интеграция медиаобразования, STEAMS-обучения с такими трендами, как BYOD, перевернутый класс, геймификация дают еще больше

возможностей для создания нетривиальных и очень интересных задач и консолидации педагогов, которые их реализуют.



В рамках сотрудничества ИРО Кировской области с Федеральным институтом развития образования по вопросам деятельности Ресурсного Центра Робототехники кафедрами предметных областей, совместно с Кировским региональным отделением общероссийской общественной детской организации «Лига юных журналистов», *разрабатывается и реализуется проект интеграции медиаобразования, профориентации, технологии и технических дисциплин.*

Важную роль в реализации этого проекта играет работа с педагогами в формате творческих лабораторий. Деятельность лабораторий ориентирована на выявление проблем по внедрению в образовательный процесс медиаобразования, технологии, робототехники, разработку и апробацию методических материалов по данным направлениям, гармоничное сочетание и взаимопроникновение актуальных направлений, анализ и разработку материалов творческих лабораторий с элементами медиаобразования.

Удовлетворяя запросам современного общества, лаборатория, как новое направление, опирается на имеющийся опыт в сфере медиаобразования региона. Популяризация работы лаборатории, оформление медиаматериалов, презентация продуктов ее медиадетельности включена в интегративный проект с творческим названием «МедиаРобоВятка».

Медиаобразовательным направлением проекта «МедиаРобоВятка» является работа творческой лаборатории ИРО Кировской области «Видеоинформационное обеспечение образовательного процесса в условиях реализации ФГОС» (она начинается в январе и завершается в июне 2020 года), курсов «Двигаем Media», которые проводятся летом 2019 года, ежегодно проводимый форум школьных пресс-служб «МедиаРобоВятка», который с 2019 году включён во Всероссийский проект «Молодежное открытое медиапространство», конвент «Медиаобразование в Кировской области».

На Межрегиональном педагогическом Конвенте проводятся мастерские по созданию различных медиа: радиопередач, телесюжетов, виртуальной и

дополненной реальности, интерактивных медиа и геосервисов, видео, фото, облачного контента, подготовки к чемпионату «ЮниорПрофи», организации деятельности медиацентров в образовательных организациях.

Прогнозируя интересы к инженерным профессиям, реализуя дополнительные образовательные программы технической и медийной направленности по основным направлениям научно-технологического развития Российской Федерации, в Кировской области был проведен мониторинг деятельности образовательных организаций области в сфере медиатворчества, робототехники, технического творчества, который позволил выявить региональные и отраслевые точки роста по данным направлениям.

Гармонично сочетая традиционные и инновационные линии медиаобразования и приоритетных технических профессий, изучаются новые направления, реализующие в информационном обществе диалог созидания и потребления для телевидения, кино, анимации, радио, фото, прессы, SMM, сторителлинга, скрайбинга, инфографики, 3D моделирования, робототехники, программирования и других.

Практикоориентированный характер инновационного конвергентного направления отражается в материалах областной научно-практической конференции учителей физики, математики, информатики и технологии «Инновационные процессы в физико-математическом и информационно-технологическом образовании» и педагогического конвента, ключевые темы которого «Информатизация», «Геймификация», «Кванториумы», «Интернет вещей», «Медиаобразование», в мероприятиях «Недели информатизации образования на Вятской земле», где демонстрируются опыт и перспективы регионального медиаобразования, как направления в образовании, выступающего за изучением и освоение школьниками и молодежью средств массовых коммуникаций, обучаясь медиа, с помощью медиа и на материалах медиа.

Участники Недели информатизации образования в полной мере могут оценить то, что особенность нынешнего цифрового века – медиаконвергентность, которая позволяет не противопоставлять, а объединять разнообразные направления, связанные с информатизацией. «День Медиаобразования», «День технического творчества», «День педагога информационного века», «День цифровой школы», «День сетевого взаимодействия». Каждый из этих дней в разных округах и районах области освещают школьные, молодежные детско-юношеские медиацентры и медиаточки образовательных организаций, как проводники технологических и педагогических инноваций и популяризаторы ряда профессий.

Инновационный подход характерен и для ежегодного Межрегионального Форума школьных пресс-служб «МедиаРобоВятка» и направлен как на обучение и разработку медиапродуктов (публикации, газеты, фотоматериалы, телесюжеты, социальные ресурсы, лонгриды, 3D модели), так и на развитие интеллектуальных, научно-технических и творческих способностей

участников. Для презентации конструкторских, научно-технических идей, деятельности, ориентированной на любые из будущих профессий современных школьников, для размещения информации в сети команды используют различные среды и сетевые медиасервисы: мультимедийные лонгриды, интерактивные стены и плакаты, онлайн доски, инфографику и сторителлинг, QR коды и облака слов, блоги и социальные сети, активно реализуя технологии «раскрутки» школьными пресс-службами сетевого мероприятия с помощью хеш-тэгов и сетевого флеш-моба. Интеграция отмечена и в мастерских Форума: «Фоторепортаж как инструмент летописца», «Мастерская новых информационных технологий», «Цифровая журналистика».

Необычны для пресс-служб встречи с роботом-промоутером, помощником юных журналистов, квадрокоптером, помощником телеоператоров, различными техническими инновациями взаимопроникновения инжиниринга и мультимедийной журналистики.

Повышению престижа рабочих профессий, высококвалифицированных кадров способствует проведение программ WorldSkills, JuniorSkills, ЮниорПрофи для ранней профориентации, знакомства с основами профессиональной подготовки и развития профессиональных компетенций молодежи.

С 2017 года в Кировской области для школьных команд проводятся чемпионаты JuniorSkills, WorldSkills Junior, ЮниорПрофи. В этих чемпионатах ежегодно представлены различные компетенции, связанных с «техно», электроникой, робототехникой, 3D моделированием, педагогикой и другими специальностями. Неизменным остается лишь одно презентационное направление «Мультимедиакоммуникации». Участники этой компетенции освещают все остальные, а также сам чемпионат и деятельность организации, которая его проводит. В процессе освещения каждой команде юнкором (из 3 человек) за 7 часов нужно создать мультимедийный лонгрид с полноценным телесюжетом, подкатом, 7 длинными и 7 короткими публикациями, 2 инфограммами, 2 фоторепортажами, 14 фотоматериалами к публикациям, брендировав все созданные материалы. Разработанные лонгриды нужно продвинуть в различных ресурсах для достижения максимального читательского эффекта. Задание усложнено тем, что темы, по которым нужно делать медиа (мобильная робототехника, электроника, 3D моделирование и прототипирование и другие компетенции Чемпионата), заранее не объявляются и все нужно делать на рабочей площадке Чемпионата.

В 2019 году команда школьников Лицея города Советска Кировской области заняла в региональном Чемпионате первое место и успешно выступила в Национальном финале, завоевав меньшим составом (2 человека) почетное третье место.

Содружество медиаобразования и различными направлениями будущих профессий школьников, медиаконвергентные проекты и сетевые инновации

играют важную роль в организации диалога в информационном обществе, неотъемлемой целью которого является формирование ответственности и осознанности, понимания морально-этических аспектов при развитии, модернизации, применении робототехники.

Медиаковергентность – это не только взаимопроникновение медиа, но и активная интеграция инноваций глобального информационного пространства и медиатизированного общества, основные тренды которого связаны с эффектами технологической сингулярности в современном компьютеринге, обмене информацией слов, цифр или того и другого одновременно, при котором происходит стремительный переход от «Поколения Learning» к «Поколению E-Learning» – «Поколению M-Learning» - «Поколению V-Learning» или «Поколению Z».

Направления стратегического развития нашей страны реализуются молодыми кадрами России, креативными личностями, формируемыми в процессе творческого воспитания в студиях детского и юношеского медиатворчества.

Медиаобразование – как ресурс саморазвития, самопрезентации, популяризации идей и культурных кодов, формирования критического мышления, ответственности, достоверности, открытости, законности, способствует развитию и продвижению робототехники. Робототехника дополняет возможности медиаобразования техническими новациями и продуцирует медийные инновации. Поскольку оба направления актуальны и популярны в современном обществе и в молодежной среде - самое главное осмысленность и человеческий фактор в развитии данных феноменов. Это крайне важно, как для творческого воспитания личностей, так и для того, чтобы роботы были «во благо» людей, а не «во вред» и не против людей, и чтобы наша планета людей не стала планетой роботов.

В этой связи особое значение приобретает кардинально новый подход к деятельности организаций дополнительного образования, научно-технических и медиационных, стажировочных, инновационных и базовых площадок, дающий возможность на практике увидеть реализацию современных подходов к образованию и воспитанию детей, а также понимание значения развития государственно-частного партнерства при создании условий дополнительного образования.

Перспективы инновационного развития медиаобразования как средства профориентации в Кировской области, на которые ориентирована разработанная нами для конкурса Агентства стратегических инициатив (АСИ) инициатива «Мегаполис идей «РобоМедиаВятка», связаны с потребностями современного общества и грядущими информационными трендами, такими как: «Big data» (анализ больших массивов информации, что позволяет оптимально решать сложные задачи), «Геймификация» (использование игровых моделей для построения образовательных траекторий – квестов, конкурсов, соревнований, симуляторов, в дополнение или вместо

традиционных лекций, контрольных, домашних заданий), «Персонализация» (или адаптивное обучение, которое уже активно применяется в условиях новых Федеральных государственных образовательных стандартов), «Мобильное обучение» (для получения и передачи знаний в области робототехники, журналистики, проведения веб-конференций и т.д.), «МООС» (открытая система для самообразования, саморазвития, корпоративного обучения), «Арі» (интеграция работы сразу нескольких сервисов и приложений в одном интерфейсе), «Автоматизация» (для проверки тестов, контрольных и других работ), «Дополненная и виртуальная реальность» (QR коды, АУ, очки виртуальной реальности), «Облачные LMS» (хранение информации и коллективная работа в облаке), «Глобализация» (международный характер общения, новые потребности, знания, умения), «Интернет вещей» (сенсоры и процессоры интегрированы повсеместно, превращая весь мир в единую программируемую систему), «Среда новых медиа» (кроме текста появляется новый язык коммуникаций, основанный на образах), «Структурированные организации» (социальные технологии, которые дают возможность обращаться к коллективному опыту огромного количества людей и работать в удаленном доступе), новые профессии, компетентности (Атлас профессий).

Сфера информационных технологий в России и в мире стремительно меняется. Такие же динамичные процессы происходят в системе общего и дополнительного образования. В дополнительном образовании большое внимание уделяется кружковому движению, деятельность которого планируется представить в разрезе трансляторов по ряду ключевых направлений.

Реализуемые в Кировской области проекты, рассматривают приоритетную роль в данной инициативе информационных технологий, медиа, робототехники, космических исследований, программирования и ориентирована на развитие NeuroNet (нейроинформатика, нейропилотирование, нанотехнологии и другие высокие технологии). Учитывая диапазон участников проектов, программа рассчитана на применение различных методов и технологий: проектной деятельности, генерации идей, медиаобразования, активного внедрения информационных ресурсов, интеграции очных и дистанционных курсов, коллективных творческих дел, изучения и включения нейротехнологий специализированной научно-внедренческой инфраструктуры для консолидации имеющихся ресурсов с целью преодоления технологических барьеров. В частности, нейротехнологии связаны с продуктами и услугами массового потребления, такими как нейрокоммуникации, нейрообразование, нейроассистенты, удовлетворением с помощью робототехнических комплексов потребностей людей с ограниченными возможностями, нуждающихся в лечении, реабилитации и улучшении качества жизни (нейрофарма и нейромедтехника). Учитывая связь проекта с информационно-телекоммуникационными технологиями для инициативы **«Мегаполис идей «РобоМедиаВятка»** важно

развитие SafeNet (новых персональных систем безопасности) в современном медиатизированном обществе.

Нами рассмотрены дорожные карты Национальной Технологической Инициативы и спрогнозирована задачи по разработке интегративного направления MediaNet, которое в дальнейшем было включено в число базовых направлений НТИ:

1. Обеспечение условий для генерации, реализации, внедрения идей по развитию MediaNet через применение технологий медиаобразования, очных и дистанционные курсы, организацию и проведение проектов, конкурсов, фестивалей, форумов, олимпиад; проведение детско-взрослых образовательных проектов; продвижение робототехники, космических исследований, стратегии формирования инженерно-технических кадров инновационной России; повышение эффективности системы дополнительного образования в интересах инновационного и социально-экономического развития национальной экономики.
2. Привлечение внимания молодого поколения к инженерным профессиям; формирование интереса к научно-техническому творчеству, 3D моделированию, конструированию космических и робототехнических комплексов, высоким технологиям через включение в мультимедийные и медиахолдинговые проекты.
3. Создание условий для мотивации школьников и молодежи к научно-исследовательской и творческой деятельности, пространственному конструированию, моделированию, автоматическому управлению роботами.
4. Выявление талантливой молодежи, включение технического и медийного творчества в летние проектно-исследовательские школы, подготовку к участию в фестивалях, форумах, конкурсах, выставках, соревнованиях, олимпиадах.
5. Развитие алгоритмического и логического мышления детей, способности творчески подходить к проблемным ситуациям и самостоятельно находить пути их решения.
6. Разработка и включение в образовательно-воспитательную среду инновационного содержания исследовательской, научно-технической, проектно-конструкторской направленности.
7. Формирование метапредметных компетентностей обучающихся в условиях подготовки к освоению профессий будущего.

Развитие кружкового движения, генерация, внедрение, реализация новых идей по развитию NeuroNet, SafeNet и MediaNet через интеграцию технологий Neuro, Safe, Media видится нам **перспективным продолжением «Мегаполиса идей «РобоМедиаВятка»** и экстраполяция его в инициативу **«РобоМедиаСтрана»**.

Особенность инициативы состоит в том, что она ориентирована в первую очередь на подготовку педагогов к работе с детьми в новых условиях организации дополнительного образования, при этом мы уделяем большое внимание молодым педагогам. Подтверждением технологической зрелости модели является ее эффективная реализация в работе с детьми. Важным продуктом проекта является как обучение педагогов в разных формах (курсы повышения квалификации, самообразование, колаборативное обучение, творческие лаборатории и мастерские, инновационные и базовые площадки, интеллект-туры, экспедиции), так и обобщение опыта реализации инноваций (разработка методических рекомендаций, учебных пособий). При этом вся деятельность по осуществлению проекта ориентирована на то, что его апробация и реализация проводится с детьми именно через педагогов-практиков.

Проект **«Мегаполис идей «РобоМедиаВятка»**, как модель профориентационного медиапроекта включает в себя 7 тематических кластеров, участники каждого из которых школьники, студенты, преподаватели, тьюторы, в пропорциональном соотношении 15:3:1:1.

Основная идея проекта – интеграция для создания инновационных продуктов различных направлений или кластеров. Например, семь кластеров: «Методический и консультационный центр», «Мехатроника и робототехника», «Программирование и защита информации», «Искусственный интеллект», «Космическая робототехника», «Транспорт», «Управление проектами», «Медиатехнологии». Вот сколько профессий будущего можно узнать увидеть, осветить.

Управляет деятельностью всех кластеров «Методический и консультационный центр», который организует работу кластеров, планирование совместных проектов, подготовку и проведение мероприятий, конкурсов фестивалей, олимпиад, работу с партнерами, муниципальными службами, социумом, представителями бизнеса и власти, курирует вопросы обучения, консультирования, проведения семинаров, конференций, форумов, анализирует эффективности работы кластеров, систем коммуникаций, прогнозирует дальнейшее развитие. Проблематика «Методического и консультационного центра» связана со сложностями выстраивания взаимодействия объектов системы для получения качественного продукта.

1. Кластер «Мехатроника и робототехника» - это изобретательство и рационализация, патентование, конструирование механических устройств, электрических и кинематических схем, разработка элементов устройств, анализ их сопряженности, устойчивости, динамических и эргономических показателей. Проблематика кластера связана с недостаточным количеством отечественных робототехнических систем на рынке.
2. Кластер «Программирование и защита информации» ориентирован на моделирование бизнес процессов, программирование информационных систем, систем управления робототехникой и базами данных, разработку

мобильных приложений, тестирование и отладку приложений, управление качеством программных систем, защиту программ и данных. Проблематика кластера ориентирована на развитие отечественного программирования для решения задач импортозамещения.

3. Кластер «Искусственный интеллект» - это разработка экспертных систем, систем распознавания речи, изображений, движущихся объектов. Компьютерный перевод, генерация речи. Использование систем нечеткой логики, нейротехнологий, нейрокоммуникаций, нейрообразования, нейроразвлечений, нейроассистирования. Проблематика кластера заключается в актуальности отечественных разработок в сфере управления интеллектуальными системами.
4. Кластер «Космическая робототехника» - это разработка и программирование устройств для исследования планет и космического пространства, тестирование систем связи, жизнеобеспечения, подготовки космонавтов, проектирование космических транспортных систем, применение космических исследований и разработок в повседневной жизни. Проблематика связана с развитием космической отрасли и модернизацией отечественной космической промышленности.
5. Кластер «Транспорт» - это анализ транспортных потребностей, управление логистическими системами, применение методов математического программирования и исследования операций, моделирование, проектирование, сборка, тестирование транспорта будущего, анализ взаимодействия сенсорных транспортных систем. Проблематика - повышение эффективности всех отраслей промышленности, связанных с транспортными сообщениями, разработка «транспорта будущего».
6. Кластер «Управление проектами» - это постановка целей и задач, планирование работы, формирование и организация взаимодействия команд, распределение и анализ ресурсов, анализ рисков и эффективности проекта, окупаемости и экономической эффективности, управление временем отдельных участников и проектных команд, логистика проекта, статистический анализ результатов проекта. Проблематика ориентирована на повышение качества управления инженерными и техническими проектами.
7. Кластер «Медиа технологии» - это моделирование визуальных сред, организация презентаций проектов и исследований, разработка информационных и рекламных продуктов, формирование умений анализировать и критически оценивать медийные продукты, создавать телевизионную, радионую, печатную, кинематографическую продукцию, это организация телеконференций, интернет вещания, медийных инсталляций, разработка и интеграция 3D моделей, развитие медиакультуры личности. Проблематика кластера заключается в формировании умений презентовать изобретения и открытия на отечественном и международном уровне.

Реализация модели связана с профориентационной деятельностью детей в конкретных кластерах. После приобретения детьми определенных навыков, на которые ориентирован данный кластер, а также коммуникативных и медиакомпетенций, умений презентовать данный проект, их включают в общие проекты с участниками других кластеров. В течение года могут быть запланированы 3-4 интегрированных проекта с разными кластерами. Например, участники кластера «Медиа» объединяются с кластером «Мехатроника» для создания квадрокоптера с заданными параметрами.

В реализацию программы в первую очередь могут быть включены команды, участники и победители конкурсов ИРО Кировской области (Всероссийского, межрегионального и областного уровней) «Компьютер в школе», «РобоSkArt», «Образование нового века», Форума школьных пресс-служб, конкурсов изобретателей и рационализаторов, школьных газет, олимпиад по программированию и по журналистике, владеющие информационно-телекоммуникационными технологиями, умеющие работать в команде, креативно подходить к решению задач и генерации новых идей.

Технологическая зрелость инициативы обоснована рядом проводимых мероприятий, выводов, обобщений и публикаций. Актуальность инициативы подтверждается проведенным мониторингом образовательных организаций области, который позволил выяснить информацию о востребованности и наличии кружков технического творчества и медиаобразования, квалифицированных преподавателей, технической оснащенности организаций, заинтересованности администрации и педагогов в реализации направления «Профориентация» и «Медиаобразование», точки роста для реализации инноваций в Кировской области.

В процессе работы экспериментальной площадки осуществляется повышение квалификации работников образовательных организаций по вопросам применения медиаобразования в соответствии с требованиями Федеральных государственных образовательных стандартов (ФГОС) в разных формах. Кроме творческой лаборатории знакомство с медиаобразованием проводится на курсах повышения квалификации учителей и преподавателей информатики, технологии, педагогов дополнительного образования, учителей начальных классов, работников дошкольных образовательных организаций, преподавателей системы профессионального образования.

Для администраторов образовательных организаций, учителей информатики, технологии проводятся научно-практические семинары, на которых обсуждаются вопросы актуальности медиаобразования, варианты интеграции в образовательный процесс, возможности повышения квалификации, организации работы с детьми, демонстрируются идеи и проекты, проводимые ИРО Кировской области.

Межрегиональный Конвент «Информатизация образования Кировской области: взгляд в будущее», «Медиаобразование в Кировской области» представляет взрослым участникам и детям (в разные дни, коллективно и на

разных секциях) ресурсы медиаобразования и эффекты интеграции. Участники знакомятся с мастерскими педагогов, профессионалов медиаобразования, инженерного дела, авторскими разработками школьников в ИРО Кировской области. На площадках Института организовываются мастер-классы по медиаобразованию, проводятся встречи с интересными людьми, деловые игры, увлекательные проекты, воркшопы.

В ИРО Кировской области проводятся конференции, где предлагаются выступления и публикации по медиаобразованию и деятельности экспериментальной площадки («Современный урок: традиции и инновации», «Инновационные процессы в физико-математическом и информационно-технологическом образовании»)

Ведется работа с педагогами и детьми в летнем проектом лагере по направлению «Робототехника», «Школьное кино, телевидение, литературное творчество», которая завершается круглым столом «Профильные смены как ресурс реализации ФГОС общего образования», где рассматриваются варианты интеграции робототехники и медиаобразования дополнительное образование детей. Для учителей и преподавателей информатики, медиапедагогов региона проводится летний ИКТ-лагерь в образовательных организациях Советского, Омутнинского, Слободского районов. Здесь педагоги в неформальных условиях изучают инновации и разрабатывают модели и проекты по их реализации в образовательной деятельности.

В ИРО Кировской области традиционными стали фестивали (областной, межрегиональный) «РоботоБУМ» и «РобоSkАрт», которые собирают на площадках института детские и детско-взрослые команды с презентацией разного уровня сложности программ, идей по практическому применению, эффективности, разнообразных робототехнических конструкторов, а медиацентры освещают эти фестивали и способствуют их популяризации.

В рамках областного конкурса «Компьютер в школе», кроме программирования и 3D моделирования, представлена номинация «Создание мультимедийных лонгридов и видео», участники которой демонстрируют медиакомпетенции в освещении актуальных вопросов профориентации.

Тематика инициативы и научный интерес экспериментальной площадки способствуют проведению интегрированных мероприятий для детско-взрослых команд: Межрегионального конкурса школьных газет, в котором введена номинация «Публикации о профессиях»; Межрегионального Форума школьных пресс-служб по теме «Интеграция медиаобразования и робототехники – инновация на Вятской земле», с номинациями конкурсов «Город будущего «МедиаРобоВятка», «Сказки доктора ЛИНТЕХа» и другие.

Для организации сетевого взаимодействия педагогов, обучающихся, родителей и администрации создано сетевое сообщество «ЛИРА» (Лига Информатиков, Робототехников, Автоматизаторов), ведется непрерывная работа с Общероссийской общественной организацией «Лига юных журналистов», Ассоциацией учителей и преподавателей информатики.

Активная работа с учащимися области позволила определить и подготовить команду для участия в организации, проведении и освещении Всероссийского фестиваля «РобоSkArt» в ВДЦ «Орленок» и МДЦ «Артек». Опытом для этого послужило то, что, начиная с 2013 года областная делегация юных журналистов в ДОЛ Кировской области, в ВДЦ «Смена» участвовала в освещении Всероссийских мероприятий по профориентации, технологии и инжинирингу для продвижения актуальных направлений, приобщению будущих инженеров к умениям презентовать и защищать свои идеи.

Делегация ИРО Кировской области ежегодно принимает участие во Всероссийском семинаре и фестивале научно-технического творчества «Технопарк юных» в Федеральном центре технического творчества учащихся ФГОУ ВПО «СТАНКИН» в г. Москва, где с 2007 по 2017 гг. воспитанники преподавателей экспериментальной площадки, участвуя в фестивале, завоевывали Премии Президента Российской Федерации в поддержку талантливой молодежи национального проекта «Образование».

Анализ продуктивности параллельной работы со взрослыми и детьми (воспитанники, студенты, выпускники, педагоги, родители): в рамках социального партнерства творческих лабораторий Института, занятий кружков; при работе в областном проектом лагере с педагогами и детьми; работе с педагогами, вожатыми (студентами Российских вузов) и воспитанниками в ВДЦ «Орленок», ВДЦ «Смена», МДЦ «Артек»; в сетевых сообществах, областных, Всероссийских, Международных, открытых сетевых командных конкурсах позволили проанализировать актуальность тематики, обобщить и представить результативность работы, подтвердить обоснованность стратегии развития медиаобразования.

Экспериментальная деятельность и интегративный характер направления позволяет заинтересовывать и включать в научно-исследовательскую деятельность представителей как гуманитарных, так и точных наук. Важен медиаобразовательный контекст, отражение стратегии развития инженерно-технических областей в современных развивающихся СМИ и мультимедиа, моральные и нравственные аспекты медиаобразования, формирование патриотизма, ответственности, грамотности человека в информационном, медийном и высокотехнологичном обществе.

Научная значимость учебно-методической, научно-методической продукции, разрабатываемой по теме экспериментальной работы, подтверждается стратегическими документами и решениями, принимаемыми в настоящее время в стране и в образовании, востребованностью вопросов формирования метапредметных компетенций обучающихся. Важность исследований, методических разработок, публикаций, проводимых мероприятий и их аналитики, в вопросах, связанных с интегративным характером проекта, актуальна в условиях развития робототехники, STEAM-образования, инжиниринга, космических исследований и прогнозирования развития этих отраслей.

Практическая значимость научно-методической, научной, учебно-методической продукции, разрабатываемой в Институте в рамках интегративной деятельности, подтверждена активностью участия педагогов (в том числе молодых педагогов), студентов (будущих профессионалов в области инженерного образования и медиаобразования (журналистика, интернет и тележурналистика, кино, фото и другие цифровые медиа)), школьников, родителей в реализуемых в Кировской области проектах и программах по теме исследования.

Проблема профориентации и развития инженерных кадров России начинается с подготовки педагогов. Для работы с педагогами по направлению «Медиаобразование» преподаватели ИРО Кировской области привлекают в институт социальных партнеров (Лаборатория интеллектуальных технологий ЛИНТЕХ инновационного центра Сколково, теле и радиоконпании).

Работа с педагогами, которые учат современных детей, невозможна без работы с детьми и активного их включения в региональные и отечественные проекты по реализации Национальной технологической инициативы, проекты для саморазвития и самореализации в рамках работы с партнерами в STEAMS-центрах, в международном системно-инженерном конкурсе-акселераторе инновационных проектов «НТСИ-SKарт» для детей и молодежи.

Работы института представлены в печатных и электронных публикациях: «Организация внеурочной деятельности обучающихся в рамках реализации ФГОС основного общего образования», «Памятка юного вятчанина», «Мастер-классы для руководителей медиаточек», «Медиаобразование в Кировской области», «Медиаобразование и робототехника – опыт и перспективы интеграции», «Мультимедиаконсультации», «Интеграция медиаобразования и робототехники – чтобы планета людей не стала планетой роботов», сборник материалов «Робототехника и медиаобразование – инновация на Вятской земле», справочник школьных пресс-служб Кировской области и других.

Проект «Школа мультимедийных технологий», который в 2016 году был апробирован в ВДЦ «Смена», далее неоднократно проводился в ВДЦ «Орленок» и МДЦ «Артек», других детских центрах - это интеграция мультимедийных технологий, научно-технической и проектно-исследовательской деятельности как ресурсов подготовки инженерных кадров современного общества.

Занятия Школы включали теоретическую и практическую часть.

Теоретическая часть – подготовка команды, ресурсов, контента для применения мультимедийных технологий при создании мультимедийных лонгридов, отражающих вопросы научно-технической и проектно-исследовательской направленности.

Практическая часть - разработка концепции и создание авторского или коллективного мультимедийного лонгрида по теме исследования.

Итоговая часть – демонстрация лонгридов и других продуктов, обсуждение научной, технической, проектно-исследовательской работ, представленных разработчиками.

Описание проекта «Школа мультимедийных технологий»

Организационный период

1. Организация работы команд и распределение функционала внутри команд. Команды могут быть по направлениям:

- тексты (наука (физика, математика, информатика, робототехника, биотехнологии, космос и др), стратегия и тактика («Национальная технологическая инициатива», деятельность АСИ, стратегия развития информационного общества), изобретатели и рационализаторы, PR (для ЛИНТЕХ, ФИРО, ИРО, ЛЮЖ, РобоSKарт, РоботоЛАБ, конференции, фестивалей, конкурсов и т.д.), прикладная социология (статистика),
- графика и инфографика (фотографы, художники, иллюстраторы и т.д.)
- видео, телесюжеты, «Фильмик на мобильник», ТРИЗ, «Сказки доктора ЛИНТЕХА», «МедиаРобоСтрана» и т.д.
- продвижение (пресс-служба и мультимедийная журналистика (новостная газетная журналистика, интернет журналистика, тележурналистика (журналисты-операторы-монтажеры), SMM менеджеры)),

2. Входное тестирование

Деятельностный период

3. Организация интернет-пространства для размещения результатов ШМТ, разработка хеш-тэгов проекта, создание группы в ВК, информационной стены, коллективного медиаблога, лонгрида ШМТ. Примеры <http://vk.com/texnosmena>, http://tehnopark_smena.tilda.ws
4. Организация работы группы в «удаленном доступе» с применением облачных медиасервисов (коллективные презентации, публикации, таблицы, графика и др.) и «привязка» полученных модулей к группе ВК и информационной стене.
5. Интеллект-карты (распределение функционала, модель проекта и тд. по темам и направлениям работы команд или смежным с ними) и «привязка» полученных модулей к группе ВК и информационной стене.
6. Логотипы (по темам и направлениям работы команд или смежным с ними) и «привязка» полученных модулей к группе ВК и информационной стене.
7. Информационная стена (по темам и направлениям работы команд или смежным с ними) и «привязка» полученных модулей к группе ВК и информационной стене.

8. Мультимедийный лонгрид (по темам и направлениям работы команд или смежным с ними) и «привязка» полученных модулей к группе ВК и информационной стене.
9. Облако тэгов (по темам и направлениям работы команд или смежным с ними), «привязка» полученных модулей к группе ВК, информационной стене, интеграция в итоговые продукты.
10. QR коды (по темам и направлениям работы команд или смежным с ними).
11. Интерактивный плакат (по темам и направлениям работы команд или смежным с ними), «привязка» полученных модулей к группе ВК, информационной стене, интеграция в итоговые продукты.
12. Геосервисы (по темам и направлениям работы команд или смежным с ними), «привязка» полученных модулей к группе ВК, информационной стене, интеграция в итоговые продукты.
13. Скрайбинг (по темам и направлениям работы команд или смежным с ними), «привязка» полученных модулей к группе ВК, информационной стене, интеграция в итоговые продукты.
14. Ленты времени (по темам и направлениям работы команд или смежным с ними), «привязка» полученных модулей к группе ВК, информационной стене, интеграция в итоговые продукты.
15. Инфографика (информационные плакаты, инструкции по темам и направлениям работы команд или смежным с ними), «привязка» полученных модулей к группе ВК, информационной стене, интеграция в итоговые продукты.
16. Публикация документов в сети (по темам и направлениям работы команд или смежным с ними), «привязка» полученных модулей к группе ВК, информационной стене, интеграция в итоговые продукты.
17. Сторителлинг (по темам и направлениям работы команд или смежным с ними), «привязка» полученных модулей к группе ВК, информационной стене, интеграция в итоговые продукты.
18. Интерактивные ресурсы (виртуальные конкурсы, олимпиады, интеллектуальные игры по темам и направлениям работы команд или смежным с ними), «привязка» полученных модулей к группе ВК, информационной стене, интеграция в итоговые продукты.
19. Графы (по темам и направлениям работы команд или смежным с ними), «привязка» полученных модулей к группе ВК, информационной стене, интеграция в итоговые продукты.
20. Электронная и интерактивная книга (по темам и направлениям работы команд или смежным с ними), «привязка» полученных модулей к группе ВК, информационной стене.

21. Виртуальная и дополненная реальность (AV технология, позволяющая от печатного носителя информации переходить к интернет ресурсу с трансляцией медиаконтента).
22. Технологии для вебинаров и дистанционного обучения (организация вебинара и трансляции).
23. Образовательные ресурсы отечественных поисковых систем.
24. Мобильные технологии для образования.

Заключительный период

25. Анализ выполненной работы и итоговое анкетирование.
26. Презентация командной работы.
27. Открытый микрофон.

Примеры проектов и задач, для которых актуальна интеграция медиаобразования и профориентация по актуальным направлениям:

- конкурсы, фестивали, форумы, парады, хакатоны, митапы и другие проекты для педагогов, школьников, детско-взрослых команд по направлениям «Медиа» и «Инженерное образование»;
- семинары, конференции, конвенты по направлениям «Медиа» и «Инженерное образование»;
- организация работы с медиаволонтерами проектов;
- информационная поддержка конкурсов и инженерных проектов педагогов, школьников, детско-взрослых команд;
- подготовка к выступлениям, разработка видеовизиток, рекламных материалов, продвижение инженерных идей и проектов в сети;
- создание видеоуроков, видеокурсов, электронных учебников, дистанционных курсов, видеозаписи тренингов, мастер-классов, занятий;
- запись видеоопросов, интервью, презентаций;
- виртуальные экскурсии, аудиогиды, суфлеры, переводчики;
- создание видеоквестов, видеозагадок, игровых образовательных проектов и программ;
- создание образовательных телепередач, радиопередач, электронных и печатных газет и журналов, виртуальных образовательных проектов;
- разработка 3D моделей для решения задач по направлениям «Медиа» и «Техно»;
- разработка медиакарт, интеллект карт, навигаторов по направлениям «Медиа» и «Техно»;
- разработка сетевых проектов сотрудничества с социальными партнерами;
- создание публикаций и написание литературных произведений педагогами, школьниками, детско-взрослыми командами по направлениям «Медиа» и «Инженерное образование»;

- разработка и администрирование социальных ресурсов и сайтов по направлениям «Медиа» и «Инженерное образование»;
- включение робототехнических конструкторов в процесс создания медиа (на съемочных площадках);
- включение робототехнических конструкторов в образовательный процесс (роботы-промоутеры, консультанты, няни);
- создание медиабанка идей, продуцирование детьми и детско-взрослыми командами идей по применению роботов и других отраслях (турагенты, работники сельского хозяйства, транспорта, промышленности) и запись контента для медиабанка идей и многое другое, где актуальна именно интеграция медиаобразования и робототехники.

Образовательное пространство любого проекта и любой степени организации является целостной педагогической системой и должно функционировать в условиях педагогической и технологической интеграции.

Каждый из читателей пособия может предложить еще много интересных вариантов интеграции актуальных направлений: «медиаобразование» и «медиабезопасность», «техническое творчество», «робототехника» и т.д.

Модели реализации регионального медиаобразования

Медиаобразование детей и подростков в творческой деятельности детско-юношеского и школьного медиacentра

Детско-юношеское и школьное телевидение, радио, SMM, другие медиа способствуют раскрытию творческого потенциала детей и молодежи в медиадеятельности и медиаобразовании, актуальность которого в России и в мире становится все более зримой. Федеральный Государственный образовательный стандарт основного общего образования и профессиональный стандарт педагога предполагают умения создавать видеопродукты и телесюжеты для школьного телевидения и радио учащимися и педагогами, а также продвигать свои медиа. Как влияет эта творческая деятельность на медиаобразование детей и подростков, и их профориентацию?

Эпоха информационных технологий и медиатизации общества, актуальность развития и популяризации инженерных профессий, наряду с духовно-нравственным и культурно-эстетическим воспитанием молодежи, неразрывно связана с необходимостью медиаобразования школьников в студиях детского и юношеского медиатворчества.

Современная молодежь все активнее применяет для обучения, саморазвития, самореализации многочисленные мультимедиа, что актуализирует важность формирования медиакультуры молодого поколения авторов и потребителей аудиовизуальных мультимедийных ресурсов и формирование осознанного медиаповедения, ответственного отношения к вопросам медиатизации общества.

Развитие молодежного, детско-юношеского и школьного телевидения производит воспитательный и образовательный эффект, играющий важную роль в становлении нового понимания медиаобразованности и медиакультуры творческой молодежи.

Потребность в быстром восприятии и анализе большого объема информации, оперативность в принятии осознанных и ответственных решений, формирование собственной точки зрения и умение ее отстаивать в медиадеятельности – все это требует творческого медиавоспитания детей и подростков в условиях детско-юношеских и молодежных телестудий и медиacentров. Медиаобразование детей, как творческих личностей, умеющих нестандартно мыслить, видеть необычное в обычном, имеющих богатую фантазию, раскрывающих свой взгляд и свою точку зрения, продуцирующих развитие новых медиа, чрезвычайно важны в настоящее время больших перемен, происходящих в нашей стране. Проанализируем актуальные вопросы медиадеятельности детско-юношеского и школьного телевидения и его роль в медиаобразовании детей и подростков.

Работа школьного телевидения, радио, SMM позволяет детям и подросткам раскрывать свою индивидуальность, расширять кругозор, гармонично развивать умственные, физические, творческие способности, погружаться в мир прекрасного и инновационного, изучать правила смыслообразования и создания медиатекстового контента.

Развивая в ребенке творчество, важно понимать, что он многое воспринимает и видит не так, как взрослый человек, а по-своему, иначе. Поэтому, в процессе обучения и творческого воспитания необходимо исходить от задатков ребенка и потребностей в развитии его внутреннего мира, а не следовать стереотипам.

Дети младшего возраста, участники школьных телестудий охотно включаются в выполнение функций корреспондента, формулируют вопросы и комментарии, учатся этике общения и написания закадрового текста, применению звукозаписывающей техники, осваивают другие сферы медитворчества (графика, живопись, stop-motion, анимация, музыка, видео, сторителлинг, разнообразные литературные формы), продуцируют креативные идеи и придумывают способы их реализации. Все происходит естественно и непринужденно, очень часто в процессе игры, где для ребенка важна самостоятельность, самопознание мира и его отражение в многочисленных медийных жанрах и видах деятельности. Это можно сочетать с обучением и общением, показом детям приемов, технологий, вариантов применения аудиовизуальной, звукозаписывающей и трансляционной техники. Медиатворчество разнообразно и исходит от безопасности ребенка в его деятельности и предоставлении ему простора для открытий, познания нового, созидания, анализа и исследования, взаимопонимания и заботы о ближних, об участниках команды.

Медиаобразование в современном мире - это формирование как культуры медиапотребления, так и культуры медиатворчества, что особо ценно в условиях социально-позитивной и ценностно-значимой созидательной медиадеятельности молодежи. Медиа способствуют росту и популярности инновационных направлений профессиональной медиадеятельности (например, SMM и других), формированию определенной точки зрения и жизненной позиции. Школьное телевидение уже не ограничивается созданием телесюжетов. Работы необходимо разместить в различных ресурсах (видеоканал школы, группы школы в социальных сетях), написать аннотации к работам, разместить фотографии, полученные в процессе освещения данного события командой школьного пресс-центра, сопроводить публикации в социальной сети инфографикой, хэштегами, смайликами эмодзи.

Развитие медиаобразования тесно связано с изучением и применением важнейших классических приемов создания медийной информации корреспондентами, операторами, звукорежиссерами, монтажерами, режиссерами программ. В то же время важно и освоение новых технологий, сред публикации, аудиовизуальных, инженерно-технических, программных средств разработки, автоматизированных устройств (квадрокоптеры,

трикастеры) и применение их в создании креативных телесюжетов. Данные нововведения оказывают влияние на всю деятельность участников медиаобразовательного процесса. Появляются и изучаются новые медиаконвергентные специальности в медиасреде, ориентированные как на гуманитарные знания и навыки, так и на умения, связанные с изучением точных дисциплин, информационных технологий и технических средств.

Учитывая немаловажность массового медиаобразования детей и подростков, динамичные изменения, которые происходят в развитии отечественного и зарубежного медиаобразования, в 2017 году Министерством образования и науки начата поэтапная работа по организации детского телевидения в каждой российской школе. Данный проект поможет школам выполнять свою основную функцию - воспитательную. Помимо отмеченных ранее функций, школьное телевидение помогает в формировании межнациональной, межрелигиозной и других видов толерантности.

В рамках всероссийского проекта школьное телевидение должно прийти в каждую школу страны. «Первая часть этого телевидения - единая программа для всей страны, куда будут входить сюжеты на те темы, которые нас интересуют, прежде всего, воспитательного значения, новостные сюжеты», - говорила о концептуальной задумке проекта О.Ю. Васильева. Вторая часть инициативы должна быть посвящена освещению важных событий в жизни каждой отдельно взятой школы в нашей стране.

Планируется, что «в течение ближайших 5 лет, а потом и дальше» будет осуществляться проект «ТАСС детям». Его задача — вернуть в школу межнациональное согласие. «Это очень большое начало для детей разного возраста, потому что именно в детстве закладывается то чувство дружбы, плеча, уважения другу к другу, о котором мы говорим». Источник: <http://минобрнауки.рф/новости/10465>.

Важная поддержка школьным телестудиям оказана социальным проектом компании Movavi, которая предоставила бесплатные лицензии на программы «Видеоредактор», «Фоторедактор», Screen Recorder (создание образовательных скринкатов) для образовательных организаций России, работающих с детьми.

Актуальный инновационный проект для школьного телевидения разработан Лабораторией интеллектуальных технологий ЛИНТЕХ инновационного Центра Сколково - SchoolSkills, <http://schoolskills.ru>, который помогает школам организовать раннюю профориентацию и подготовку по широкому спектру компетенций, в числе которых «Мультимедийная журналистика». В проекте используются передовые технологии от российских производителей и инновационные образовательные практики. Региональные чемпионаты SchoolSkills в Кировской области ежегодно проводятся при поддержке Ресурсного центра робототехники ИРО Кировской области в июне 2018 года по презентационной компетенции «Мультимедийная журналистика» в рамках Межрегионального форума «МедиаРобоВятка».

Чемпионаты похожи на «ЮниорПрофи», но предоставляют ребенку большую свободу творчества, шире и в разных формах создавать и продвигать медиаконтент, освещать и популяризовать многие профессии. Например, в 2019 году были конкурсы: «Мультимедийный лонгрид - журналистский квест», «Экскурсия – образовательный флеш-моб «Вятка – культура», «Вятка образование», «Вятка медицина», «Тематический телесюжет», «Боевой листок».

Анализируя актуальность медиаобразования детей и подростков, рассмотрим **модели массового медиаобразования** для студий детско-юношеского и школьного телевидения.

Модель первая - введение в образовательных организациях *специального предмета*, ориентированного на реализацию и развитие медиаобразования в школе. Эта модель связана с медиаподготовкой учащихся в рамках регионального компонента в структуре федерального базисного учебного плана школы, к примеру, «Основы журналистики». Учебный предмет открывает возможности для создания мультимедийных (аудиовизуальных, интерактивных и других) ресурсов в условиях образовательной организации, как результата проектно-исследовательской деятельности конкретной личности или команды учащихся. Это может быть издание классной газеты, приложения к школьной газете, создание анимации, школьного телевидения, школьной фотостудии и т.д.

Модель вторая - введение *факультативных курсов* медиаобразовательной направленности, как вариантов организации эвристических, игровых, проблемных, проективных и других креативных форм медиадятельности. Это расширение знаний по информатике и информационным технологиям, риторике, журналистике, тележурналистике, истории кино, телевидения, театра и другим предметам, предполагающим возможность активной интеграции медиаобразования, в том числе с элементами робототехники.

Модель третья - *интеграция медиаобразования через дополнительное образование* детей. Это кружковая деятельность в школах и организациях дополнительного образования, которая обеспечена программами, направленными на освоение учащимися медиапространства. Важно то, что в условиях дополнительного образования детей не существует жестких ограничений и регламентации способов и средств достижения целей медиадятельности, а управление процессами медиатворчества учащихся можно оптимально сочетать с ориентацией на качество цели или качество самого процесса, ведущего к достижению спрогнозированного и операционально заданного целевого результата.

Модель четвертая - *интеграция медиаобразования в общеобразовательные предметы*, связанные не только с информационными технологиями, но и с большинством гуманитарных и точных дисциплин. Интеграция элементов медиаобразования в учебные предметы продуцирует

как активную практикоориентированную медиадетельность (фото, радио, анимация, скрайбинг, сторителлинг и т.д.) в урочной и внеурочной деятельности (экспедиции, экскурсии, походы), так и анализ, критическую оценку мультимедиа ресурсов, прогнозирование их воздействия на ребенка.

Модель пятая – *школьный медиациентр* как медиаобразовательная среда образовательной организации, синтезирующая традиционную информационно-библиотечную (профессиональную) систему с современной мультимедийной, включающей возможности по разработке авторского медиаконтента. Это инновационная медиаконвергентная структура, активно взаимодействующая с разнообразными социальными институтами по вопросам культуры, образования и медиаобразования, медиабезопасности, экономики и другим, это среда, в которой формируются медиа и информационная культура учащихся.

Медиаторчество учащихся в детско-взрослом школьном медиациентре ориентировано на знакомство с лучшими примерами современных профессиональных образовательных медиа (просмотр телепередач, фильмов, «белых» сайтов), создание медийных продуктов, изучение и внедрение новых медиа в образовательную деятельность. Цель деятельности медиациентра - формирование медиаконвергентных умений современного школьника и нового уровня этико-экологического ноосферного медиавосприятия. Пример организации медиациентра «WIF-Media» гимназии 1409 г. Москва <http://www.wifmedia.com>.

Варианты взаимодействия участников медиациентра (рисунок 1): руководитель или руководители – воспитанники, учителя, выпускники, родители - прямое взаимодействие. С участниками медиапроектов и подготовительной группой (начальные классы, дошкольники) взаимодействие опосредованное, работа осуществляется не только педагогом, но и детьми старшего возраста, которые выступают в качестве кураторов юных медийщиков.



Рисунок 1. Варианты взаимодействия участников медиациентра.

Структура медиациентра позволяет объединить разные возрастные категории участников медиапроектов (телевидение, радио, фото, газета, интернет ресурсы, игровые, научно-популярные, учебные фильмы, анимация), см. рис. 2.

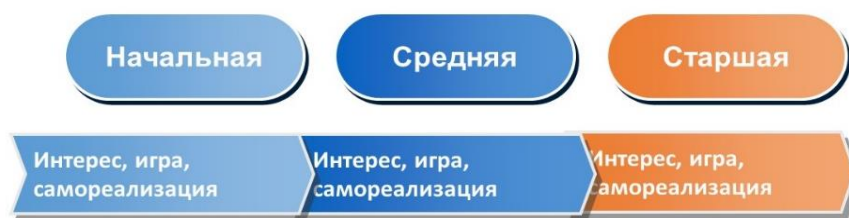


Рисунок 2. Возрастные категории участников медиапроектов.

Модель шестая – *медиахолдинговая модель* детского образовательно-оздоровительного центра, специализированной смены, специализированного школьного лагеря, а также школьного медиафорума или фестиваля. Например, межрегиональный форум школьных пресс-служб, лагерь юных журналистов «ЛЮЖ», летняя компьютерная школа «КоШко» в Кировской области, Всероссийские кинофестивали, медиафорумы, конкурсы медиапродуктов и др. Модель медиаподготовки интересна тем, что ее участники – дети разных возрастов, старшеклассники (медиалидеры), имея определенные знания и опыт медиадеятельности, помогают младшим школьникам осваивать азы медиаобразования. Данная модель может интегрировать несколько направлений:

- детское телевидение, в том числе интернет вещание, а также выход на телевизионные каналы с детскими образовательными программами и участие в различных конкурсах;
- образовательное видео разных жанров: игровые, документальные, научно-популярные, социальные ролики, фотофильмы, видеолекции, видеоклипы, скринкасты, слайдкасты, видеокейсы, видео мастер-классы, видеопрезентации, видеооткрытки);
- анимация (рисованная, компьютерная, песочная, теневая, натурная, сканографии, Stop-Motion, 3D анимация);
- радио, подкастинг, в том числе интернет вещание;
- фото, включая создание фотогазет, коллажей, фотоквестов, фотоблогов;
- газеты (интернет газеты, блог-газеты), альманахи, журналы и т.д.
- интернет ресурсы (сайты, блоги, социальные сети, мультимедийные лонгриды, мультискрипты, скрайбинг, сторителлинг).

В процессе медиатеатральности школьника формируется ряд важных компетентностей ребенка, его ответственность, медиа и информационная культура, показатели которой представлены на рисунке 3.

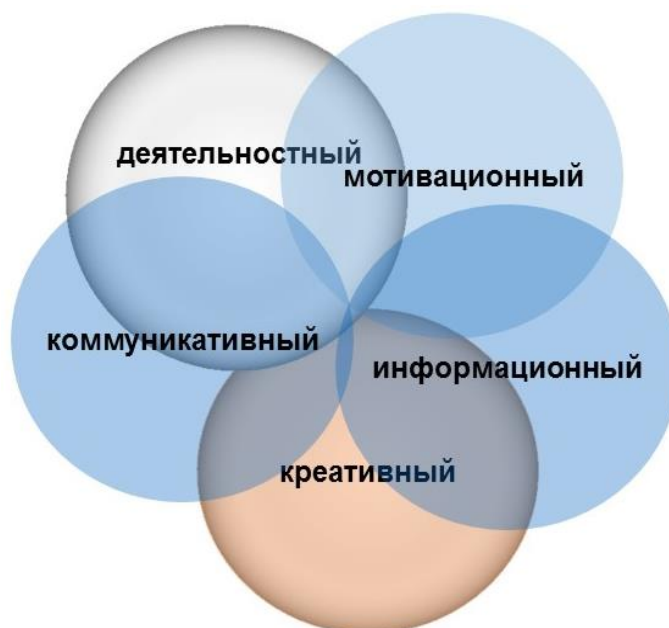


Рисунок 3. Показатели медиа и информационной культуры школьника.

Влияние процесса создания учащимися медиаматериалов на формирование их медиакультуры исследовано в ходе апробации каждой из рассмотренных выше моделей и представлено в следующей таблице.

Специфические составляющие процесса создания медиаматериалов школьниками	Развивающий эффект указанных составляющих	Показатели медиакультуры, формируемые под влиянием указ. составляющих
1. Использование понятий и терминов, связанных с миром медиа	Расширение понятийного аппарата школьников; систематизация знаний о закономерностях медиа	Информационный
2. Отношение к медиатворчеству как проекту	Реализация интересов и склонностей школьников в отношении к медиа	Мотивационный
3. Ориентация на аналитическое восприятие и критическую оценку медиадискурсов	Углубление в сущность медийной коммуникации, кросс-культурного подхода, командного принципа в создании медиа	Коммуникативный
4. Широкое использование медиатехники	Развитие навыков работы с медиатехникой	Деятельностный

5. Дифференцированный подход к школьникам с гуманитарным и техническим складом ума	Творческое самопознание; воплощение индивидуальности в креативных проектах	Креативный
--	--	------------

Участие в создании мультимедийных продуктов - характерная особенность современного информационного общества, поэтому школьники, выбирая какое-либо из медийных направлений, понимают, что им предстоит в равной степени овладеть разными умениями, но в дальнейшем, выбрать одно – наиболее предпочтительное. Взаимозаменяемость очень помогает педагогу в решении данной задачи.

Например, начинающий журналист не только учится писать заметки в газету, социальные сети или на сайт, но и делать к ним фотографии и фоторепортажи. Эти умения помогают ему знакомиться с композицией кадра и включаться в видеосъемку в качестве оператора. Закрепить знания о композиции кадра, крупности и других основных понятиях, увидеть какую роль играют эти знания при создании готового телесюжета, позволит участие самого оператора в монтаже снятой им работы. Таким образом, начав с написания печатных заметок, ученик переходит к созданию авторских телесюжетов.

Умения брать интервью, анонсировать и освещать события, повествовать о чем-то интересном и важном становятся универсальными навыками для газетного, интернет, радио и тележурналиста, который постепенно осваивает и другие смежные медийные профессии. Это не только формирует медиаконвергентные навыки школьника, но и помогает ему осуществлять различные социальные пробы. Медиаконвергентность – это не только взаимопроникновение медиа, но и активная интеграция инноваций глобального информационного пространства и медиатизированного общества, основные тренды которого связаны с эффектами технологической сингулярности в современном компьютеринге, обмене информации слов, цифр или того и другого одновременно.

Дети учатся писать, говорить, общаться, фотографировать, снимать, монтировать, писать закадровые тексты, озвучивать, верстать, различать особенности медиатекстов (для газеты, журнала, интернета, телевидения, радио), учитывать эти особенности при создании работ, учатся преобразовывать текстовую информацию в аудиовизуальную и наоборот. Освоив ряд умений, получив и закрепив основы теоретических знаний, можно переходить к творчеству по созданию сценариев и съемке других работ: игровых, научно-популярных и документальных фильмов, а также к созданию и продвижению профорientационных медиапроектов.

Важную роль в медиатеатральности играет грамотность юного медийщика, которому нужно много читать, уметь красиво и правильно говорить, быть разносторонней личностью, иметь широкий кругозор, стремиться к постоянному саморазвитию и самообразованию. Важны знания

о природе и обществе, о человеке, технике, науке, культуре своей страны, социокультурных, национальных, конфессиональных особенностях других стран и народов, умения вести межкультурные коммуникации, быть честным, порядочным, ответственным в информационном пространстве, уважать авторские права других и уметь защищать свои.

Участие школьников в создании различных медиатекстов способствует расширению их кругозора. формированию коммуникативных компетентностей, медиа и информационной культуры, медиаконвергентных умений, развивает навыки безопасного и сознательного медиаповедения, использования медиатизированной развивающей среды в самостоятельной образовательной деятельности.

Образовательная организация далеко не единственный источник знаний для современных школьников. Учитывая это, медиаобразование, реализуемое в различных формах в общем и дополнительном образовании, стимулирует саморазвитие и творческую самореализацию ребенка, который учится гармонично сочетать информацию из различных источников, критически ее оценивать, анализировать, обрабатывать, применять, создавать собственные мультимедийные продукты.

Стратегии медиаобразования в современном высокотехнологичном и медиатизированном обществе подкреплены рядом нормативных документов, которые позволяют развивать и внедрять социально значимые инновации в образовании. Медиаобразование, как направление стратегического развития нашей страны, реализуются опытными педагогами практиками и молодыми креативными медиапедагогами, которые вырастают в школьных студиях детского и юношеского медиаторчества.

В 2018 году вопросы медиаобразования активно обсуждались на высоком уровне, как важные и актуальные:

- 3.04.2018 г. в Общественной палате РФ на круглом столе «Кинообразование и медиапедагогика в дополнительном образовании детей и молодежи» был представлен доклад «Медиаобразование в России на современном этапе», в основу которого положено исследование, выполняемое при финансовой поддержке Российского фонда фундаментальных исследований – РФФИ в рамках научного проекта № 18-013-00022: «Массовое медиаобразование в странах СНГ (1992-2020)». Организатор круглого стола - Комиссия ОП РФ по развитию образования и науки.

- 4-8.06.2018 г. в Ханты-Мансийске на Международной конференции «Информация и коммуникация в цифровую эпоху: явные и неявные воздействия» в рамках X Международного IT форума под эгидой и в сотрудничестве с ЮНЕСКО. Проведение конференция – это вклад Российской Федерации в реализацию главной программы ЮНЕСКО в области коммуникации и информации – Межправительственной программы ЮНЕСКО «Информация для всех». Конференция призвана содействовать сокращению

разрыва между темпами развития в сфере информации, коммуникации и соответствующих технологий и возможностями осмысления изменяющейся реальности наукой и обществом и, соответственно, возможностями влияния на вектор и характер прогресса.

- 16.06.2018 г. в Общественной палате РФ на круглом столе «Социокультурное воспитание детей и молодежи средствами кинематографии» предложено создать виртуальный кинотеатр с лучшими детскими и семейными фильмами. «Кинопедагогика, как я ее понимаю, включает в себя три основных раздела: воспитание на уже готовом кино, создание кино детьми и их воспитание в этом процессе, а также обучение самих педагогов», - сказала член Комиссии Общественной палаты РФ Элина Жгутова. Было отмечено, что детей сегодня фактически воспитывает интернет: родители заняты на работе и не уделяют достаточно времени воспитанию, школа не осуществляет воспитание, а функционирует как поставщик знаний для ребенка. Восполнить пробел духовно-нравственного воспитания подрастающего поколения, отвлечь детей от интернета призвана новая форма воспитания вечных ценностей через искусство - кинопедагогика. Кинопедагогика - это воспитание нравственной личности средствами кинематографии, которая остается для современных подростков наиболее популярным искусством. Так, знания о мире, культуру отношений, героев, которым подражают, подростки берут из мира кино как практику, программу, которая поможет привнести в российское образование воспитательную составляющую.

Процессы, происходящие в мире, в обществе в 2019-2020 гг., подтверждают актуальность решений, принимаемых по реализации медиаобразования, включенных в Концепцию социально-экономического развития РФ.

Результаты медиаобразования, связанные с созданием школьного телевидения были отмечены как важные на первом Всероссийском Слете Детских общественных Советов при Уполномоченных по правам ребенка, который состоялся в июле 2019 г. в Ярославле.

Подготовка ко второму Слёту продолжает акцентировать внимание на необходимости создания позитивного контента в сети Интернет. В этом году актуально не только создание медиа, но и ответственное продвижение в социальных сетях позитивного молодежного контента. Материалы, создаваемые инициативными школьниками, участниками медиацентров должны быть интересными, грамотными, позитивными, выполненными художественно и творчески.

Создание детско-юношеского молодежного контента, привлекающего внимание к новым профессиям, направлениям развития образования, общества актуально и для Всероссийского фестиваля «Я люблю тебя, жизнь», проекта «Позитивный интернет Гринландии». Этот проект проводится в

рамках социального партнерства между ИРО Кировской области и телекомпанией «Продвижение – Киров».

Партнерские медиаобразовательные проекты «Медиакомпас» и «Медиабезопасность» - это не только практический опыт по формированию медиакомпетенций, но и изучение новых направлений в медиа.

Анализируя работу медиаточек России в рамках медиафорумов, проводимых во Всероссийских и Международных детских центрах, можно сделать вывод о том, что участие детей и подростков в создании работ для интернет ресурсов, школьного телевидения, радио, медиацентров позволяет не только получать теоретические знания, приобретать практический опыт по созданию медиатекстов, но и расширять кругозор, гармонично развивать умственные, физические, творческие способности, изучать новые профессии и технологии, погружаться в мир прекрасного и инновационного, изучать правила смыслообразования и получения медиатекстового контента, включаться в активное медиаобразование, созидательную деятельность детско-юношеского и школьного медиа.

Ресурсы детско-юношеского и школьного медиацентра

Ресурсы, которые необходимы для работы детско-юношеского, молодежного медиацентра зависят от задач, которые решает этот медиацентр. Приведем пример оптимального набора ресурсов.

Оборудование: компьютеры, способные работать с «тяжелым медиаконтентом», видео или фотокамеры (можно снимать и на смартфоны), штативы, свет, микрофоны-пушки, микрофоны-петлички, хромакей, телесуфлер (его можно сделать самостоятельно), стойки для установки оборудования, программное обеспечение для обработки фото, видео, звука (бесплатное программное обеспечение предоставляется компанией Movavi, сайт <https://edu.movavi.ru>), программное обеспечение для организации трансляций в сети, интернет для размещения медийного контента в сети или техника для трансляции медиа в образовательной организации на переменах, до и после занятий.

Помещения: небольшая студия или оборудованная для постоянной работы зона кабинета, где можно снимать эфиры, передачи.

Персонал: подготовленный педагог, заинтересованные старшеклассники, которым интересно медийное направление и которые могут помогать в работе с младшими школьниками, «внештатные корреспонденты». Специальные курсы повышения квалификации для педагогов по теме «Видео информационное обеспечение образовательного процесса в условиях реализации ФГОС» ежегодно проводятся в ИРО Кировской области, основам создания видео обучаются педагоги на всех курсах повышения квалификации по информационно-коммуникационным технологиям.

Игры на выявление творческих способностей участников проектов по медиаобразованию

«ГОРОД МАСТЕРОВ»

Каждый из творческих детей – личность и «мастер» в каком-либо деле. Он может провести мастер-класс для других (младших, сверстников, старших). Проведите презентацию своих мастер-классов, привлекайте партнеров, которые могли бы помочь, экспертов, которые могут проанализировать и выбрать наиболее интересные мастер-классы. Игра может получить реальное продолжение.

«ЯРМАРКА УМЕНИЙ»

Аналогично предыдущему, но проводится с целью выделить (купить) что-то отдельное для дальнейшего применения или подготовки общего концерта, презентации. «Покупатели» придумывают, где еще можно применить купленный «товар» (технологию) и рассказывают об этом. Выигрывает тот «покупатель», у кого «приобретенный товар» получил больше вариантов применения.

«ДЕНЬ АНОМАЛЬНЫХ ЯВЛЕНИЙ»

Жара, дождь или другие природные явления могут спровоцировать аномальную талантливость детей. Все вдруг умеют петь, писать, рисовать, танцевать, фотографировать, снимать, вести диалог, придумывать сценарии, сказки, легенды, изобретать, конструировать, делать 3D модели.

Составляется копилка вновь появившихся умений, проводится концерт с краткой подготовкой, экспромт-фестиваль, пишутся статьи, записываются телесюжеты, снимается ролик об аномальных творческих способностях, конструируются, презентуются «наброски» самых креативных и удивительных авторских идей, проектов, технологий, умений на флип-чартах, интерактивных плакатах, интеллект-картах, виртуальных и интерактивных досках.

Все идеи должны быть зафиксированы и собраны вместе. Побеждает креативность, хорошее настроение, возможность самопрезентации.

МОЙ БРЕНД

Придумать и обосновать, как известный персонаж или символ может стать логотипом, брендом агентства/фирмы. Проанализировать логотип мероприятия, партнеров, агентств, спонсоров с визуальной (композиция, цвет) точки зрения.

Проанализировать композиции в живописи, рисунке, скульптуре, фотографии, кино / телекадре, вспомнить правило «золотого сечения». Поразмышлять, как можно изменить (усовершенствовать) логотип, придумать свой логотип и презентовать его.

«ФЕСТИВАЛЬ ТВОРЧЕСТВА»

Концерт-экспромт, фестиваль или демонстрация умений, способностей в творческой форме, с концертными номерами, инсталляциями и другим оформлением представления, афишами, печатной, электронной, нативной, интерактивной рекламой, дополненной реальностью и т.д.

«ФОРУМ СМИ»

Каждый из ребят или группа становятся редактором или редакцией журнала, газеты, сайта, блога, телепередачи, группы в социальной сети. Придумывают название, тематику. Определяют, в чем их неповторимость. Приглашают (гипотетически) гостей форума к себе, продумывают темы (вопросы) о том, что интересного они могут рассказать аудитории, формы подачи информации. Проводится защита своих проектов в виде форума.

ВСЯ ЖИЗНЬ – ТЕАТР

Театрализованный этюд на тему игры в стереотипные персонажи и ситуации: пары получают задания сыграть роли стереотипных персонажей в стереотипных сюжетных ситуациях («родитель и ребенок», «следователь и подозреваемый», «сыщик и свидетель преступления», «учитель и ученик», «врач и пациент», «продавец и покупатель», «теле / радиоведущий и приглашенная в студию «звезда»; «журналист и важный чиновник», «изобретатель и консервативный начальник» и т.д.).

Работа идет в парах. В итоге выбирается самая артистичная пара.

ВСЕ ПО-ВЗРОСЛОМУ

Придумать литературный мини-сценарий (или сценарную разработку эпизода). По этому литературному мини-сценарию нужно подготовить «режиссерский сценарий» с двумя-тремя главными персонажами (фильма радио / телепередачи, компьютерной анимации и т. д.): с наметкой системы планов, ракурсов, движений камеры, монтажа (например, рассчитанный на 2-3 минуты экранного действия фильм / телесюжет, осуществимый в практике учебной видеосъемки).

Аналогично обыгрывается работа телецентра, этапы, взаимоотношения, диалоги, подготовка к эфиру и эфир, озвучивание новости ведущим.

Можно обыграть работу конструкторского бюро, рекламного агентства.

ИССЛЕДОВАНИЕ «КТО ТАКОЙ ВОЖАТЫЙ?»

Рассказать о том, каким представляется детям вожатый, каким я буду вожатым, если завтра меня назначат исполнять его обязанности. Обыграть моменты деятельности вожатого. Снять сюжет на эту тему, провести фотосессию.

РИСОВАННЫЙ STOP MOTION

Stop-Motion — это технология анимации и, пожалуй, самый первый спецэффект в истории кино. В нем используют метод покадровой съемки и склейки полученных кадров в единое движение. Благодаря открытию такого монтажа, человечество получило мультфильмы и возможность оживлять неживое на экране.

Каждый кадр — это лист формата Ф4. На каждом листе рисуем по 1 картинке, желательно картинки связать сюжетом. Затем «монтируем» мультфильм. У каждого из ребят по 1-2 листа бумаги. Листы нужно очень быстро менять, зафиксировав единое положение экрана.

Смена «кадров» происходит при перемещении ребят со своими листами вдоль стола (экрана). Нельзя показывать сразу оба кадра, нужно проходить с каждым кадром по очереди. В показе участвует половина команды, остальные зрители, потом меняются местами.

ВНИМАНИЕ, СНИМАЕМ!

Импровизация на тему «Съемочная площадка». Распределяют роли режиссера, оператора, помощника оператора, инженера по свету, осветителя, звукорежиссера, сценариста. Придумывается несложный сценарий.

Подготавливаются различные этапы, включая финансовые расчеты, подбор актеров и подписание контрактов. Начинается импровизация на тему «Съемочная площадка». Каждый играет свою роль.

В это время другой оператор и тележурналист приходят, чтобы взять интервью и снять сюжет, задают вопросы, отвлекают, мешают. Цель «киношников» - заниматься съемкой фильма оперативное и не отвлекаясь, хотя и приходится делать по несколько дублей. Цель телевизионщиков - поговорить со всеми на площадке и у всех взять интервью. Техника может быть, как импровизированная, так и настоящая. Фотограф ведет фоторепортаж с места событий.

РАСКАДРОВКА ВИДЕОСЪЕМКИ

Планы (деталь, крупный, средний, общий, дальний) определите на репродукции живописного полотна с помощью рамки «кадра» разной величины. «Разбейте» полотно на «кадры», проанализируйте, в каком порядке их можно смонтировать для того, чтобы зрители смогли увидеть и общий план

(всю картину), средние и крупные планы, детали. Предложите несколько вариантов монтажа «кадров», сравните, чем отличаются полученные «рассказы».

Рамка «кадр» разного размера (с учетом крупности) вырезается из бумаги и прикладывается к картине. Пропорции кадра могут быть 4х3 и 16х9. Выбирайте 16х9. Можно для эксперимента разрезать распечатанную на бумаге картину, рисунок. Можно «разрезать» рисунок в электронном виде на компьютере.

В качестве идей для реализации игры могут быть использованы: съемка и монтаж короткого игрового фильма или тележурнала «Один день из жизни команды»; выпуск газеты о команде, вожатых, отрядных делах, участии в проекте.

ЧТО ТЕБЕ СНИТСЯ?

Придумать сны характерных персонажей. Сон актера, режиссера, художника, музыканта, оператора, сценариста, монтажера, поэта, философа, мультипликатора, поэта, композитора, изобретателя, робототехника, ученого.

Мимикой и жестами рассказать команде о том, что снится тому или иному человеку. Предложить команде угадать, чей это сон.

Можно использовать театр марионеток из пальцев, изображающих определенные сцены сна и др.

СТРАНА ГЛУХИХ

Представьте, что вы можете общаться друг с другом только жестами, мимикой, движениями. Разбившись на пары «поговорите» в парах, не произнося слов. Попробуйте понять друг друга.

После 5-минутного «разговора» объяснитесь, наконец, привычным для вас языком, что вы хотели сказать, проанализируйте, понял ли вас собеседник при молчаливом общении.

ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИЯ

Представьте, что вам нужно провести пресс-конференцию с известным лицом. А это значит, изучить биографию гостя, подготовить и обсудить вопросы, подготовить площадку для пресс-конференции (стулья, стол и т.д.), обеспечить ее безопасность (по крайней мере, чтобы вам никто не мешал), обеспечить брендинг, пригласить прессу и гостей, позаботиться о технике, необходимой атрибутике, не забыть воду, таблички, стаканчики и т.д. Пресс-конференцию можно написать на видео и посмотреть и обсудить полученные результаты, а, возможно, и посмеяться над какими-то забавными ситуациями.

Подобная подготовка и участие в качестве гостя на пресс-конференции очень полезны для тех, кто собирается выступить с защитой своих проектов и

других работ на конкурсе, фестивале, чемпионате. Иная, нежели предстоящая защита, форма позволяет выступающему учиться общаться, говорить, выступать уверенно в разной обстановке, а участие в качестве гостя повышает уверенность юного изобретателя, робототехника в своих способностях и своем изобретении. Аналогично можно провести брифинг и другие формы открытого общения.

ХАКАТОН И КВЕСТ

Игры для креативных программистов, журналистов и т.д. Изучите технологии организации и проведения хакатона и квеста, придумайте задания, проведите игры. Опишите технологии их проведения, задания, полученные результаты. Присылайте описания игр в ИРО Кировской области автору данного пособия (kit@kirovipk.ru) для публикации в сборниках конференций и журналах ИРО.

Медиасервисы и медиакомпетенции, актуальные для реализации медиаобразования

Медиаобразование – актуальное направление не только для школьников и молодёжи. В первую очередь, сам педагог должен быть знаком с целым рядом сервисов, актуальных для него в настоящее время, как в инструмент реализации образовательной деятельности. Нами были выделены 33 категории технологий для педагога и обучающегося, которые помогают и в реализации медиаобразования в современной школе.

33 технологии для успешного педагога и медиалидера

1. **Инфографика** Easel.ly, Piktochart.com, Infogr.am, Canva.com, Crello.com
2. **Облако слов** WordArt.com, Облакослов.рф, Tagxedo.com, Worditout.com, ImageChef.com/ic/ru/word_mosaic Wordscloud.com, Pythonanywhere.com
3. **Лента времени** Time.graphics/ru, Time.Graphics, Timetoast
4. **Публикация документов в сети** Calameo.com
5. **Виртуальная доска** Padlet.com, Trello.com, LinoIt.com, Conceptboard.com, Twiddla.com, Miro.com, Dream-board.ru, Liveworksheets.com
6. **Интерактивный плакат** Thinglink.com
7. **Мультимедийный лонгрид, лендинг, мультискрипт, квиз-сайт, брендинг** Tilda.cc, Flexbe.ru
8. **Сторителлинг, интерактивная книга** Apester.com, Storyjumper.com, FlippingBook, FlipPDF Professional
9. **Скрайбинг** PowToon.com, Sparcol.com, Goanimate.com, Vyond.com, Doodly.com
10. **QR коды** QRcoder.ru, Ru.qr-code-generator.com, Qr-code-generator.online, app.qr-code-generator.com, stqr.ru/generator
11. **Интеллект-карты** Coggle.it, MindMeister, Popplet, Bubble.us, Cacoo, Lucidchart. графы Graphonline.ru
12. **Интерактивные дидактические материалы** LearningApps.org, Learningsnacks.de
13. **Нелинейные презентации** Prezi.com
14. **Мобильные технологии** WhatsApp web, Viber web, Telegram, Discord, MitApp Inventor (разработка приложений)
15. **Создание аудиогuida** Izi.TRAVEL
16. **Создание медиаблога, влога** Blogger, YouTube
17. **Основы создания видео** Movavi, MovieMaker, Кино Windows Live, KineMaster, iMovie, Quik, Adobe Premiere, Sony Vegas, Pinnacle Studio

18. **Обработка графики, коллажи, мемы** Movavi, Editor.pho.to, Picasa, Viptalisan, Collagenerator, iloveimg, Remove.bg, Paint3D, Picsart, Vsco
19. **Обработка звука** Audacity
20. **Организация тестирования и разработки курсов** OnlineTestPad, Vacademia.com
21. **Документы MS Office** (текстовые документы, публикации, презентации, электронные таблицы)
22. **Интерактивные рабочие листы** Wizer.me, Educreations.com
23. **Облачные технологии** (приложения Google Диск, Microsoft Teams, геосервисы)
24. **Эдьютейнмент** Nearpod, Quizizz, Qizlet, MyQuiz, WordWall, Kahoot, Rebus1, eTreniki, Exam games, Learnis, Jigsawplanet, Umopalata.com, Kartaslov, Rusvectores, TinKerKad, WolframAlphe
25. **Виртуальная реальность** в решении образовательных задач HP Reveal, Stories-album.ru
26. **3D моделирование** в решении образовательных задач SketchApp, LegoDigital Designer
27. **Социальные сети и сервисы** в образовании (сторис, трансляции, опросы, статьи, постеры, сообщества и др.)
28. **Технологии для вебинаров** Pruffme.com, Zoom, Talky.com, Clickmeeting.com, Trueconf.ru, Skype, YouTube, Google Meet, Google Classroom, Jitsi Meet, Events.webinar.ru, FreeConferenceCall.com, Adobe Connect, Discord, Minecraft и др
29. **Сетевые конверторы** файлов Convert-my-image.com, ilovepdf.com
30. **Скринкастинг** Movavi Screen Recorder
31. **Онлайн доски** для коллективной работы на уроках Whiteboard, Webwhiteboard, Conceptboard, Twiddla, bitpaper, idroo (со Skype), MIRO, AMW board, GroupBoard, Ziteboard, Limnu, Scribblar, H5P
32. **Интерактивная панель** и программа Notebook
33. **Цифровые образовательные ресурсы** РЭШ, МЭШ, ЯКласс, Лекта, Фоксфорд, Учи.ру, Elducation.ru, Codewards.ru, GeekBrains, Универсариум, Лекториум, Элитариум, Алгоритмика, InternetUrok.ru, Online.sochisirius.ru, Олимпиум, Стемфорд, Скайенг, Skysmart, 1С, МособрТВ, Яндекс.Учебник, Билет в будущее, Маркетплейс, платформа новой школы Rcb1.ru, ENano, Просвещение, Физикон, Новатор, Максимум, Моя школа в online <https://cifra.school>, ЦОС Online.edu.ru, Интуит, Uniweb.ru Академия Хана, Stepik.org, Openedu.ru, Coursera, платформы разработок CORE, iSpring, Педсовет, Nsportal.ru

Ранняя профессиональная ориентация, формирование новых компетенций обучающихся, предпрофессиональная подготовка в школах, внедрение инновационных разработок в области образования - все это целевые направления многочисленных отечественных проектов, в частности, «SchoolSkills» Лаборатории Интеллектуальных Технологий ЛИНТЕХ резидента инновационного центра СКОЛКОВО, в который включены основы предпрофессиональной ориентации детей и молодежи в разных сферах.

Мультимедийная журналистика – одно из важных направлений и в этом проекте, потому что способствует продвижению различных актуальных профессий и технологий будущего, формированию медиакомпетентности и медиакультуры участников образовательного процесса.

Медиакоммуникации и мультимедийная журналистика 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 четырех лет проводит региональные этапы чемпионатов WorldSkills, JuniorSkills, SchoolSkills, ЮниорПрофи по компетенции «Мультимедийная журналистика».

Участвуя в чемпионатах молодежь познает различные рабочие профессии, описывает их в формате лонгридов, видео, фото, инфографики, текстов, придвигает созданный ресурс, учится работать в команде, ответственно относиться к создаваемой информации для сети интернет, грамотно, аккуратно, точно в срок, и 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 журналистики, 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 родившихся 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 среда обитания, такая же привычная и понятная, 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 необходимой 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 применение 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, 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, Cacoо.com, ExamTime.com, Wisemapping.com, Coggle.it помогают создавать такие карты, структурировать отчетность и работу команды, которая становится более понятной и четко организованной. Трехмерности интеллект-картам придают графы в Gephi.org и других медиасервисах.

Если презентационной материал требует публичности, то мы его размещаем с помощью ряда сервисов, предназначенных для этих целей: Slideshare.net, Ru.scribd.com, Calameo.com, Scoop.it, Youtube, Ru.pinterest.com и других, где легко зарегистрироваться и разместить свою работу.

Опубликованными материалы 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, Realttimeboard.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.

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 медиакоммуникации, мультимедийная журналистика и другие актуальные направления творчества и созидания в информационном пространстве - необходимые направления формирования медиакультуры и медиакомпетентности современного подростка.

Нормативно-правовая база для реализации медиаобразования

Обеспечение возможностей реализации медиаобразования в рамках Федерального проекта «Цифровая образовательная среда» связано с изучением ряда нормативно-правовых документов и Государственных программ РФ:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ.
2. Федеральный закон от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных» с изм., внесенными Федеральным законом от 29.07.2017 № 223-ФЗ (ред.18).
3. Федеральный закон от 27.07.2006 № 149-ФЗ (ред. от 25.11.2017) «Об информации, информационных технологиях и о защите информации».
4. Федеральный закон от 29.12.2010 № 436-ФЗ (ред. от 01.05.2017) «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию».
5. Федеральная целевая программа «Концепция развития образования на 2016-2020 гг.» № 2765-р от 29.12.2014 г.
6. Национальный проект «Образование» (утвержден президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 03.09.2018 №10)
7. Концепция долгосрочного социально-экономического развития РФ на период до 2020 г., утв. распоряжением Правительства Российской Федерации от 17 ноября 2008 г. №1662-р.
8. Концепция региональной информатизации № 2764-р от 29.12.2014 г.
9. Госпрограмма РФ «Развитие образования на 2013-2020 гг.». утв. Распоряжением Правительства Российской Федерации от 15 мая 2013 г. № 792-р.
10. Госпрограмма РФ «Информационное общество» 2011-2020 гг., утв. Распоряжением Правительства РФ от 17.11.2008 № 1662-р (ред. от 10.02.2017).
11. Стратегия развития информационного общества в Российской Федерации, утв. Указом Президента РФ от 09.05.2017 № 203 «О Стратегии развития информационного общества в Российской Федерации на 2017-2030 годы».
12. Стратегия развития отрасли информационных технологий в Российской Федерации на 2014-2020 годы и на перспективу до 2025 года № 2036-р утв. распоряжением Правительства Российской Федерации от 1 ноября 2013 года.
13. Указ Президента Российской Федерации от 29.05.2017 № 240 «Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия детства».
14. Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2012 г. № 601 «Об основных направлениях совершенствования системы государственного управления».

15. Доктрина информационной безопасности Российской Федерации, утв. Указом Президента РФ от 05.12.2016 № 646 «Об утверждении Доктрины информационной безопасности Российской Федерации».
16. Распоряжение Правительства РФ от 28.07.2017 № 1632-р «Программа «Цифровая экономика в Российской Федерации».
17. Паспорт Федерального проекта «Цифровая образовательная среда» (Приложение к протоколу заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 г. № 3) на период с 1 октября 2018 г. по 31 декабря 2024 г.
18. Паспорт Федерального проекта «Цифровая образовательная среда» <http://майскийуказ.рф/biblioteka/federalnye-proekty/federalnyy-proekt-tsifrovaya-obrazov/>
19. Паспорт Федерального проекта «Нормативное регулирование цифровой среды» Национальной программы «Цифровая экономика Российской Федерации» (Приложение к протоколу президиума Правительственной комиссии по цифровому развитию от 27.12.2018 № 6)
20. Окинавская хартия Глобального информационного общества, принята главами государств и правительств «Группы восьми» 22 июля 2000 года.
21. Государственная программа Кировской области «Развитие образования» на 2014-2021 годы (утверждена постановлением Правительства Кировской области от 10.09.2013 № 226/595)
22. Региональные проекты национального проекта «Образование» (утверждены Советом по проектному управлению при Губернаторе Кировской области (протокол от 05.12.2018 № 2, с изм. от 28.03.2019 № 4).

Мероприятия и региональные медиапроекты

Ежегодно в институте развития образования проводится семинар по медиаобразованию, тема которого «Медиаобразование как ресурс профессиональной ориентации детей и молодежи».

Его участники: администраторы образовательных организаций города Кирова и Кировской области, учителя, преподаватели, педагоги дополнительного образования, медиапедагоги, воспитатели, участники детско-юношеских и молодежных пресс-центров.

Программа семинара включает рассмотрение проблем о перспективах развития и трансформации регионального медиаобразования, применении ресурсов медиаобразования для продвижения проектов и профессиональной ориентации молодежи, о региональных, федеральных проектах по направлениям медиаобразования.

Семинар проводит в режиме диалога, и его участники включены в активности, предполагающие получение ответов на вопросы, заданные накануне спикеру и педагогам.

Интересуют вопросы интеграция медиаобразования в учебные дисциплины, в урочную и внеурочную деятельность, мотивация участников школьных СМИ, конкурсы и фестивали для журналистов, презентация школьных телесюжетов за пределами образовательных организаций, работа по медиаобразованию в образовательных организациях Кировской области и других регионов, включение в медиатеатральную деятельность детей из отдаленных населенных пунктов области, проведение мастер-классов и районных медиашкол с приглашением специалистов, вопросы повышения квалификации педагогов, курирующих школьные медиацентры, организация SMM деятельности, вопросы публичного представления образовательных организаций в социальных сетях.

Опыт организации медиашкол и реализации медиаобразования для учреждений дополнительного и среднего профессионального образования, поддержка региональных СМИ, организация работы лицейского телевидения, медиаклассы, создание медиапроектов и каталога электронных ресурсов, программные продукты для реализации школьного медиаобразования и техническая оснащенность медиацентров.

В рамках семинара решается широкий круг вопросов:

Какие делаются шаги по формированию медиакомпетенции для учащихся и учителей в современной системе образования России и Кировской области?

Как работают медиацентры над качеством контента и в чем оно заключается?

Какие медиапродукты лучше всего ориентируют школьников и выпускников СПО на работу и обучение по профессиям, связанным с медиатеатральностью?

С чего начать организацию медиаточки? Какое должно быть минимальное оборудование для создания теленовостей в школе?

Особый интерес вызывают вопросы подготовки участников к региональному и национальному чемпионату ЮниорПрофи по компетенции «Мультимедиакоммуникации», к форуму школьных пресс-служб, фестивалям и конкурсам для медиacentров и медиаточек.

На семинаре школьными, детскими медиacentрами поднимаются актуальные проблемы, анализируются перспективы реализации медиаобразования в Кировской области, создания и методической поддержки школьного телевидения и радио в образовательных организациях региона, поддержки работы медиacentров, организации сетевого взаимодействия медиаточек региона и повышения квалификации руководителей школьных СМИ. Проведение семинара актуально в условиях реализации «Национальной технологической инициативы», развития медиаобразования и активной инновационной деятельности образовательных организаций региона в данном направлении.

Участникам семинара были заданы вопросы, на которые получены следующие ответы.

Вопрос 1. Какие медиапродукты создают школьники в Вашей образовательной организации?

Ответы: газеты, анимация, телесюжеты, видеофильмы, видеоролики, видеопоздравления, видеоотчеты о классной деятельности, социальные ролики, промопродукция, документалистика, фото и видео-презентации, фильмы, радио, подкасты, лонгриды, видео профайлы для социальных сетей, страница в instagram, группы школ в социальных сетях, освещение событий на сайте школы.

Вопрос 2. Какой вопрос по проблеме реализации школьного медиаобразования в условиях реализации ФГОС Вы хотели бы задать на семинаре спикеру или участникам?

Ответы: технологии реализации медиаобразования в среднем профессиональном образовании; какие новые формы медиаобразования существуют, какие мероприятия можно проводить в этом направлении; будет ли внесено медиаобразование в обязательное обучение; как использовать медиапродукты в профориентационной работе с обучающимися школ; каковы перспективы медиаобразования и медиадеятельности в школе (создание медиапроектов, каталога электронных ресурсов); разнообразие программных продуктов для организации школьного медиаобразования; как подготовиться к конкурсу «ЮниорПрофи» и Форуму школьных пресс-служб; минимальное оборудование для создания теленовостей в школе; с чего начать организацию медиаточки?

Вопрос 3. По какой теме, из опыта реализации школьного медиаобразования, Вы хотели бы выступить на семинаре?

Ответы: Опыт создания образовательного медиаконтента на уроках ОП в 10-11 классе. DSLR-камера и ее использование в учебном и процессе, и

внеурочной деятельности. Создание анимации на основе мультстудии «Я творю мир».

Вопрос 4. Презентацию какого опыта по реализации медиаобразования в школе Вы хотели бы услышать на семинаре?

Ответы: Создание и использование медиаресурсов; реализация медиаобразования в СПО; успешная реализация медиа проектов молодежи; создание детского пресс-центра, привлечение школьников, разработка методических рекомендаций для занятий со школьниками; опыт создания тематических фильмов, видеороликов, образовательного медиаконтента для уроков; роль медиаобразования в обучении и организации воспитательной работы; опыт создания школьного медиахолдинга; применение медиаобразования в урочной деятельности; опыт создания лонгридов, фильмов и анимации; создание виртуальной газеты образовательной организации.

Вопрос 5. Ваши пожелания организаторам семинара

Ответ: Создать при ИРО школу юного журналиста.

Информационные ресурсы и литература

1. Бондаренко, Е. А. Медиаобразование как фактор взаимодействия педагогических систем: от информационной образовательной среды до медиaprостранства // Ресурсы педагогического сообщества в глобальном информационном пространстве [Текст]: сборник материалов первой Всероссийской научно-практической конференции. - Киров: ИРО Кировской области, 2014. - 196 с. стр. 8-13.
2. Ван`т Хал Джин. Творческое воспитание. Искусство и творчество в вашей семье. Переводчик: Куприянова Елена. Издательство: Манн, Иванов и Фербер, 2016 г.
3. Кузьмина, М. В. Деятельность медиacentра современной школы в условиях реализации ФГОС // Образование в Кировской области: научно-методический журнал № 3, 2013. - Киров: КОГОАУ ДПО (ПК) ИРО Кировской области. 2013. Стр. 31-34.
4. Кузьмина, М. В. Интеграция медиаобразования и робототехники - перспектива развития системы технического образования молодежи // Техническое творчество молодежи [Текст]: Образовательный научно-популярный журнал № 3(97), 2016. - Москва: МТГГУ "СТАНКИН", 2016. - стр.20-22.
5. Кузьмина, М. В. Машарова, Т. В. Как создавать видеопродукты и телесюжеты для школьного телевидения? // Народное образование: научно-методический журнал № 5, 2015, стр. 172-176.
6. Кузьмина, М. В., Машарова, Т. В., Региональная программа медиаобразования школьников: цели стратегические и тактические // Народное образование: научно-методический журнал № 1, 2014, стр. 149-155.
7. Кузьмина, М. В. Модели реализации медиаобразования в образовательном кластере региона / Образовательный кластер региона: синтез обучения и личностного развития [Текст]: материалы Межрегиональной научной конференции. 24-25 мая 2017. Международный восточно-европейский университет. ЧОУ ВО «Восточно-Европейский» институт». – Ижевск: Информационно-издательский центр «Бон Анца», 2017. — 282 с.
8. 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.
9. Кузьмина, М. В. Формирование медиакультуры учащихся в процессе создания ими образовательных видеоматериалов [Текст]: диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук. Москва – 2014.

Учебное издание

Методические рекомендации

**Медиаобразование как ресурс
профессиональной ориентации детей и молодежи**

Редактор *М.В. Кузьмина*

Компьютерная верстка *М.В. Кузьминой*

Подписано в печать 30.04.20

Формат 60 x 84 1/11

Бумага офсетная

Усл. печ. л. 2,5

Тираж

ИРО Кировской области

610004, г. Киров, ул. Р. Ердякова, д. 23/2