

Ярослав Яненко
ORCID iD 0000-0003-2468-6636

кандидат соціологічних наук,
доцент кафедри журналістики та філології,
Сумський державний університет,
вул. Римського-Корсакова, 2, 40007, м. Суми, Україна
y.yanenko@journ.sumdu.edu.ua

МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ ТВОРЧИЙ ПРОЄКТ ЯК ІННОВАЦІЙНА ОСВІТНЯ ТЕХНОЛОГІЯ

Статтю присвячено визначенню особливостей мультимедійних творчих проєктів як інноваційної освітньої технології. У результаті проведеного дослідження визначено основні складові сучасних мультимедійних творчих проєктів, зокрема, графічні макети; матеріали для соціальних мереж; проєкти сайтів; текстові матеріали, призначені для розповсюдження у сучасних медіа тощо. З'ясовано можливості впровадження мультимедійних творчих проєктів у процес змішаного навчання студентів університетів, зокрема як додаткових інструментів модульного та семестрового контролю, адже мультимедійні творчі проєкти є одним із ефективних способів вирішення проблеми раціонального використання часу, відведеного на дисциплінах для самостійної роботи студентів, і його ефективного поєднання з лекціями і практичними заняттями. У статті відзначено, що публічний захист мультимедійних творчих проєктів є сучасним та ефективним способом перевірки знань і умінь студентів, чому сприяє те, що у відкритих захистах студентами мультимедійних творчих проєктів беруть участь фахівці місцевого медіа-ринку і керівники медіа-відділів Сумського державного університету, відповідно, це дозволяє студентам ефективно презентувати себе потенційним роботодавцям. Наголошено на особливостях використання мультимедійних технологій в творчих проєктах та взаємозв'язку студентських творчих проєктів з аудиторними заняттями. Мультимедійні творчі проєкти доповнюють лекції та практичні заняття з метою формування професійних компетенцій майбутніх фахівців і дозволяють студентам зосередитися на конкретних темах або питаннях курсу. У статті уточнено роль мультимедійних творчих проєктів у підготовці майбутніх фахівців, зокрема, це застосування студентами теоретичних знань на практиці, це отримання ними нових практичних навичок в обраній галузі, це вплив на формування професійних студентських портфоліо, які можна використовувати при пошуку майбутньої роботи. При створенні творчих проєктів студенти використовують різні мультимедійні технології, що дозволяє майбутнім професіоналам розробляти повідомлення, призначені для поширення в сучасних ЗМІ.

Ключові слова: вища освіта; інновації; змішане навчання; мультимедійний творчий проект.

© Яненко Я., 2020

<https://doi.org/10.28925/2312-5829.2020.4.12>

Вступ. Пандемія 2020 року суттєво вплинула на усі сфери життя людства, не стала виключенням і освіта: у період карантину університети, коледжі, школи та інші освітні заклади змушені були перейти на дистанційне навчання із активним використанням онлайн-технологій. Втім, часткове послаблення карантину не означає, скоріше за все, майбутнє повернення до аудиторних занять у повному обсязі й можна прогнозувати застосування у освіті технологій змішаного навчання, коли студенти частково навчаються в аудиторіях, а частково – онлайн. Деякі університети вже почали заявляти про це, зокрема, у Кембриджському університеті вже прийнято рішення перевести всі лекції в онлайн до літа 2021 року (Кембридж, 2020). Наприкінці червня 2020 року Міністерство освіти і науки України оприлюднило «Рекомендації щодо впровадження змішаного навчання у закладах фахової передвищої та вищої освіти», у яких, зокрема, рекомендовано «передбачити у навчальних планах і робочих програмах широкий діапазон можливої кількості аудиторних занять, коли кількість аудиторних годин на 1 кредит ЄКТС не фіксується, а викладач може її варіювати» (Рекомендації, 2020, с. 17). Тож можливе зменшення кількості аудиторних занять і відповідне збільшення онлайн-діяльності студентів вимагають застосування інноваційних освітніх технологій, які дозволяють раціонально використовувати час, відведений на самостійну роботу студентів. Однією з актуальних освітніх технологій, покликаних вирішити цю проблему, є застосування мультимедійних творчих проєктів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Автор розуміє поняття «мультимедійний творчий проєкт» як проєкт, де домінує креативна складова та використовуються сучасні мультимедійні технології, як поєднання тексту, зображень, аудіо- і відео-матеріалів, контенту для інтернет-сайтів та соціальних

мереж тощо. Питання використання методу проєктів у навчанні знайшли відображення передусім у працях Дж. Дьюї та В. Кілпатрика. Згодом проєктні технології стали активно використовувати у школах, коледжах та університетах Європи та США, а на цей час – і в Україні. Проблеми використання творчих проєктів у навчанні приділили увагу дослідники О. Деменкова, О. Іткіна, Н. Корп'як, О. Малихін, М. Назар, І. Христофорова, О. Топузов, Т. Ярмольчук та ін. Над визначенням особливостей творчих проєктів працювали вчені А. Добрикова, Т. Гуменюк, С. Ізбаш, О. Нестеренко, Л. Никоненко, О. Решетняк та ін. Проте, є необхідність у визначенні основних складових мультимедійних творчих проєктів, уточненні їх ролі в підготовці майбутніх фахівців та з'ясуванні можливостей впровадження мультимедійних творчих проєктів у процес змішаного навчання сучасних студентів.

Мета статті – визначити особливості мультимедійних творчих проєктів як інноваційної освітньої технології.

Завдання:

- визначити основні складові мультимедійних творчих проєктів;
- з'ясувати можливості впровадження мультимедійних творчих проєктів у процес змішаного навчання студентів університетів;
- уточнити роль мультимедійних творчих проєктів у підготовці майбутніх фахівців.

Виклад основного матеріалу та результатів дослідження.

Застосування мультимедійних творчих проєктів у навчальному процесі є актуальною та перспективною освітньою технологією, про що у своїх роботах зазначає ряд українських та зарубіжних авторів, зокрема О. Деменкова та І. Христофорова (2019) відзначають, що «важливо навчити студента вибирати і аналізувати інформацію, розподіляти обсяг часу на проєкт, використовувати художні компетенції і технологічні сучасні прийоми проєктування, що дозволить йому стати конкурентоспроможним на ринку праці» (Деменкова А. Б., Христофорова І. В., 2019, с. 63), а Н. Корп'як (2019) робить акцент на можливості зв'язку тематики творчих проєктів із реаліями сучасного світу: «оскільки основна

ідея проекту пов'язана з реальним життям, зростає інтерес усіх учасників проекту до його виконання, а сучасні інформаційні технології стають не лише засобом пошуку і систематизації даних, а відкривають нові можливості для подання та презентування отриманих результатів» (Корпяк Н. П., 2019, с. 42). Про важливість використання у творчих проектах мультимедійних технологій О. Іткіна (2020) пише: «практика створення різних творчих проектів, з використанням мультимедійних технологій дозволяє учням, які виконують проект, освоювати нові завдання, що вимагають розробку користувальницького інтерфейсу, введення і компонування звуку, малювання, вставку відео, графіки, створення анімації тощо» (Іткіна О. Л., 2020, с. 26), а М. Назар (2019) констатує, що «мультимедійні технології посилюють індивідуалізацію навчання, причому також і у групових форматах навчального процесу, коли різні учасники навчання, маючи доступ до майже необмежених мережевих джерел інформації, вчаться в режимі діалогу та полілогу» (Назар М. М., 2019, с. 105).

Автор із 2013 року застосовує мультимедійні творчі проекти як форму практико-орієнтованої підготовки студентів освітньої програми «Реклама і зв'язки з громадськістю» у Сумському державному університеті. Важливим для розуміння значення творчих проектів у підготовці студентів стала участь автора у проекті «Цифрові медіа для університетів», який проводився у 2013-2015 рр. фондом «Розвиток України» та Школою журналістики Києво-Могилянської Академії. Протягом кількох модулів журналісти-практики та професори з університетів Великобританії, Іспанії, США викладали учасникам проекту сучасні технології у галузі медіа. Порівняння освітніх технологій різних країн дозволило автору зробити висновок, що навчання майбутніх медіа-фахівців у Європі та США базується на виконанні студентами різноманітних творчих проектів, які формують практичні навички майбутніх професіоналів. У 2019-2020 навчальному році мультимедійні творчі проекти як складова практико-орієнтованої підготовки студентів застосовувалися автором при вивченні студентами дисциплін «Креативні стратегії в рекламі і ПР», «Практика рекламної та ПР-діяльності», «Практикум з реклами і ПР», «Стартапи в рекламі і ПР» тощо.

Для дослідження мультимедійних творчих проєктів як приклад ми розглядаємо дисципліну «Практика рекламної та PR-діяльності», що викладалася у 2019-2020 навчальному році на III та IV курсах освітньої програми «Реклама і зв'язки з громадськістю» – чотири семестри, в кожному з яких студентам в якості завдань пропонувалися різні мультимедійні творчі проєкти, що дозволило студентам створювати рекламний і PR-контент, який згодом міг би увійти в їх творче портфоліо (візуальні макети, індивідуальні та групові проєкти тощо). Мультимедійні творчі проєкти як форма організації самостійної роботи студентів доповнюють лекції та практичні заняття у сенсі формування професійних компетентностей у майбутніх фахівців, що дозволяє акцентувати увагу студентів на окремих темах чи питаннях курсу. У таблиці 1 показано співвідношення видів мультимедійних матеріалів, що входять до творчого проєкту з дисципліни «Практика рекламної та PR-діяльності» у 5 семестрі та тем практичних занять, на яких ці матеріали попередньо розглядалися.

Таблиця 1. Творчий проєкт «Добірка рекламних і PR-матеріалів для події або заходу» (дисципліна «Практика рекламної та PR-діяльності», 5 семестр)

<i>Види мультимедійних матеріалів, що входять до творчого проєкту</i>	<i>Кількість балів за творчий проєкт*</i>	<i>Теми практичних занять, на яких розглядаються складові творчого проєкту</i>	<i>Кількість балів за практичні заняття*</i>
Графічні макети реклами (афіша, білборд, сітілайт); інфографіка; PR-матеріали (прес-анонс, прес-реліз); рекламні та PR-матеріали для соціальних мереж.	18	1. Афіша як рекламоносій. 2. Сітілайт як рекламоносій. 3. Білборд як рекламоносій. 4. Інформаційні приводи та їх використання у соціальних мережах та ЗМІ. 5. Реклама і PR у соціальних мережах. 6. Сторінка події або заходу у соціальних мережах. 7. Відео-історії у соціальних мережах як PR -засіб. 8. Створення прес-анонсу. 9. Створення прес-релізу.	60

		10. Інфографіка як PR -засіб. 11. Відео-анонс події або заходу. 12. Презентація творчих проєктів.	
--	--	---	--

*максимальна кількість балів, яку студенти можуть отримати за цей вид роботи (максимальна кількість балів за семестр – 100).

Як бачимо, існує зв'язок між темами практичних занять та складовими мультимедійного творчого проєкту. Аналогічний зв'язок простежується у всіх семестрах вивчення цієї дисципліни.

Сучасний фахівець з реклами та зв'язків з громадськістю повинен вміти створювати різні види мультимедійних матеріалів, рекламного і PR-контенту, в тому числі і візуального (макети, ескізи). У Сумському державному університеті майбутніх рекламистів вчать в тому числі й засадам комп'ютерного дизайну (програми CorelDraw, Photoshop тощо), відповідно, до початку вивчення дисципліни «Практика рекламної та PR-діяльності» на третьому курсі студенти підходять вже з певними навичками створення візуального контенту. До того ж є безкоштовні інтернет-ресурси (Canva, Crello тощо), де можна створити макет рекламного повідомлення на основі наявних шаблонів з можливістю зміни кольору, шрифтів тощо. У таблиці 2 показано види мультимедійних матеріалів, що входять до творчих проєктів, які виконуються студентами у різних семестрах досліджуваної нами дисципліни.

Таблиця 2. Творчі проєкти у 5-8 семестрах вивчення дисципліни «Практика рекламної та PR-діяльності»

<i>Назва творчого проєкту, семестр</i>	<i>Види мультимедійних матеріалів, що входять до творчого проєкту</i>	<i>Кількість тем*</i>	<i>Відсоток балів**</i>
Добірка рекламних і PR-матеріалів для події або заходу, 5 семестр	Графічні макети реклами (афіша, білборд, сітілайт); інфографіка; PR-матеріали (прес-анонс, прес-реліз); рекламні та PR-матеріали для соціальних мереж.	12	18%
Добірка рекламних і PR-матеріалів для відкриття нового магазину (кав'ярні,	Назва закладу (неймінг); основні елементи фірмового стилю (емблема, кольори, корпоративний герой, шрифти тощо); графічні макети рекламних	8	18%

ресторану тощо), 6 семестр	вивісок (світлових та несвітлових) та елементів рекламного оформлення закладу (вітрини, штендер тощо); рекламні та PR-матеріали для соціальних мереж.		
Реклама на транспорті, 7 семестр	Графічні макети реклами на транспорті (автобус, маршрутне таксі, приватне авто, тролейбус тощо); рекламний слоган (повідомлення для цільової аудиторії); графічні макети рекламних листівок для розміщення у салонах громадського транспорту.	10	10%
Смачна карта Сумщини (груповий проект), 8 семестр	Проект сайту (на Tilda або іншому безкоштовному інтернет-ресурсі), куди входить спільна головна сторінка та індивідуальні сторінки з роботами студентів; PR-матеріали (прес-анонс, прес-реліз, сторітеллінг тощо); проекти PR-заходів (прес-конференція, прес-тур тощо).	10	16%

*кількість тем практичних занять, на яких протягом семестру розглядаються складові творчого проекту.

**максимальний відсоток балів, який студенти можуть отримати за творчий проект у порівнянні з загальною кількістю балів за семестр.

Як бачимо, максимальний відсоток балів, які студенти можуть отримати за виконання мультимедійного творчого проекту порівняно із загальною кількістю балів за семестр не перевищує 20%. На нашу думку, це обґрунтовано тим, що це бали саме за завершений мультимедійний творчий проект і така їх кількість не применшує роль інших видів навчально роботи.

Такий підхід відкриває можливості щодо впровадження мультимедійних творчих проектів у процес змішаного навчання студентів, адже «серед видів навчальної діяльності, які належать до онлайн-діяльності студентів, при виконанні практичного завдання є й проекти як різновид різнорівневих індивідуальних та групових завдань» (Рекомендації, 2020, с. 37), а «кожне практичне завдання має давати досвід, пов'язаний із цілями курсу та очікуваними результатами навчання» (Рекомендації, 2020, с. 36). Цим вимогам цілком відповідають мультимедійні творчі проекти. Також при змішаному навчанні МОН пропонує відійти від традиційного

розподілу на лекції, семінари, лабораторні, практичні та планувати роботу як набір діяльностей, кожна з яких можна умовно віднести до однієї з двох категорій: контактні години, що передбачають безпосередню взаємодію учасників навчального процесу між собою в аудиторії; онлайн-діяльність, що передбачає опосередковану взаємодію учасників навчального процесу між собою та з контентом в аудиторії чи за її межами засобами онлайн-технологій (Рекомендації, 2020, с. 33-34). Для успішного виконання мультимедійних творчих проєктів важливим є те, що всі їх складові (інформаційні продукти, ескізи, макети тощо) презентуються студентами на практичних заняттях з відповідною темою і має бути чіткий зв'язок тем лекцій та практичних занять із складовими творчого проєкту із дисципліни. Викладач оцінює кожную роботу та дає рекомендації стосовно її вдосконалення, що враховується студентами у завершній редакції проєкту. Тож, на нашу думку, існують цілком реальні можливості для впровадження мультимедійних творчих проєктів у процес змішаного навчання студентів. Обґрунтуванням цього є те, що застосування мультимедійних творчих проєктів при вивченні студентами практико-орієнтованих дисциплін дозволяє частину питань винести на самостійне опрацювання, а захист творчих проєктів є способом перевірки цього виду роботи.

О. Топузов, О. Малихін та Т. Ярмольчук (2020) відзначають важливість «використання професійно орієнтованих навчальних завдань, які сприяють формуванню не тільки стійких знань, а й професійному самовизначенню студента» (Топузов О. М., Малихін О. В., Ярмольчук Т. М., 2020, с. 215). Відповідно, застосування мультимедійних творчих проєктів дозволяє формувати у студентів сучасні професійні вміння та навички у процесі вивчення фахових дисциплін (за принципом «менше теорії – більше практики») та допомагає студентам створити власні професійні портфоліо, які можуть використовуватися у процесі пошуку роботи та є важливим додатком до студентського резюме. Важливо, що у відкритих захистах студентами мультимедійних творчих проєктів брали участь стейкхолдери (фахівці-практики місцевого медіа-ринку, керівники відповідних відділів Сумського державного університету), що дозволило студентам ефективно презентувати себе потенційним роботодавцям.

При створенні творчих проєктів студенти використовують різноманітні мультимедійні технології, що дозволяє майбутнім фахівцям застосовувати теоретичні знання на практиці та розробляти повідомлення, призначені для поширення в сучасних медіа. Кращі студентські мультимедійні творчі проєкти, на наш погляд, можна вважати інноваційним продуктом, адже для їх реалізації студенти мають застосовувати творчий підхід до вирішення поставлених завдань, при цьому не повторюючи вже наявні рішення, а це якраз те, що потрібно майбутнім фахівцям. Найякісніші мультимедійні творчі проєкти, які були створені студентами освітньої програми «Реклама і зв'язки з громадськістю» Сумського державного університету, брали участь у фахових конкурсах і фестивалях реклами – під керівництвом автора студентські проєкти ставали переможцями та призерами Українського студентського фестивалю реклами (м. Київ), Міжнародного конкурсу студентських рекламних і PR-проєктів «Золотий компас» (м. Харків), Молодіжного фестивалю реклами «Восьма барва» (м. Суми) та ін.

Зрозуміло, що мультимедійні творчі проєкти при вивченні практико-орієнтованих дисциплін у навчальний процес вводити не обов'язково, а можна обмежитися практичними завданнями, тестами, контрольними роботами тощо. Але тоді виникає ряд питань щодо реалізації зв'язків із практикою, вирішенням проблеми відірваності навчання від реалій бізнесу тощо. Крім того, чим будуть об'єднані завдання, які даються студентам на практичних заняттях? Лише назвою дисципліни? Усі ці питання вирішує впровадження в навчальну програму мультимедійних творчих проєктів – практико-орієнтованих, що об'єднують в собі теми практичних занять та лекцій.

Висновки. У нашій статті визначено ряд особливостей мультимедійних творчих проєктів як інноваційної освітньої технології, зокрема, у результаті проведеного нами дослідження визначено основні складові мультимедійних творчих проєктів (графічні макети; матеріали для соціальних мереж; проєкти сайтів; текстові матеріали, призначені для розповсюдження у сучасних медіа тощо).

У статті з'ясовано можливості впровадження мультимедійних творчих проєктів у процес змішаного навчання студентів, адже застосування мультимедійних

творчих проєктів є одним із способів вирішення проблеми ефективного використання часу, відведеного у дисциплінах на самостійну роботу студентів та її ефективне поєднання з лекціями і практичними заняттями. Крім цього, мультимедійні творчі проєкти можуть виступати в якості додаткових інструментів модульного та семестрового контролю, а їх публічний захист є ефективним способом перевірки знань та вмінь студентів.

Роль мультимедійних творчих проєктів у підготовці майбутніх фахівців полягає в тому, що студенти застосовують теоретичні знання на практиці та розробляють повідомлення, призначені для поширення в сучасних медіа, використовуючи різноманітні мультимедійні технології. Таким чином, створення мультимедійних творчих проєктів із практико-орієнтованих дисциплін дає можливість студентам набути нових практичних навичок у обраній галузі та сформувати власні професійні портфоліо, які можуть використовуватися у процесі пошуку роботи та є важливим додатком до студентського резюме.

Перспективами подальших досліджень, на наш погляд, є вивчення особливостей впровадження мультимедійних творчих проєктів у процес вивчення студентами різних дисциплін – гуманітарних, природничих, технічних тощо.

Література

- Деменкова А. Б., Христофорова И. В. Использование современных технологий в подготовке студентов творческих специальностей. *Социально-гуманитарные технологии*. 2019. № 4. С. 58–64.
- Иткина О. Л. Использование творческого потенциала учащихся в разработке учебных мультимедийных материалов. Сборник материалов Международной научно-практической конференции «Современная наука и образование: актуальные вопросы и перспективы развития», Минск, 28 февраля 2020 г. Минск : БНТУ, 2020. С. 26–28.
- Кембридж переходить на онлайн-навчання до 2021 року. URL : https://zn.ua/ukr/WORLD/kembridzh-perehodit-na-onlayn-navchannya-do-2021-roku-348389_.html (дата звернення : 25.06.2020).
- Корп'як Н. П. Навчальні проєкти на уроках фізики із використанням мультимедійних презентацій. *Комп'ютерно-інтегровані технології: освіта, наука, виробництво*. 2019. № 36. С. 41–46. DOI: <https://doi.org/10.36910/6775-2524-0560-2019-36-8>

- Назар М. М. Психологічні можливості інфокомунікативних і мультимедійних технологій у здійсненні сучасного навчання. *Теорія і практика сучасної психології*. 2019. Т. 2. № 2. С. 102–106.
- Рекомендації щодо впровадження змішаного навчання у закладах фахової передвищої та вищої освіти : Міністерство освіти і науки України. URL : <https://mon.gov.ua/storage/app/media/vishcha-osvita/2020/zmyshene%20navchanny/zmishanenavchannia-bookletspreads-2.pdf> (дата звернення : 25.06.2020).
- Топузов О. М., Малихін О. В., Ярмольчук Т. М. Модель стратегії формування готовності майбутніх фахівців з інформаційних технологій до професійної діяльності. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2020. Т. 77. № 3. С. 205–222. DOI: <https://doi.org/10.33407/itlt.v77i3.3351>

References

- Demenkova, A. B., Khristoforova, I. V. (2019). Ispolzovaniye sovremennykh tekhnologiy v podgotovke studentov tvorcheskikh spetsialnostey [Use of modern technologies in the preparation of students of creative specialties. Social and humanitarian technologies]. *Social and Humanitarian Technologies*. no 4, 58–64 (rus).
- Itkina, O. L. (2020). Ispolzovaniye tvorcheskogo potentsiala uchashchikhsya v razrabotke uchebnykh multimediynykh materialov [Use of students creative potential in the development of educational multimedia materials]. Collection of materials of the International scientific-practical conference «Modern science and education: current issues and development prospects», Minsk : BNTU, 26–28 (rus).
- (2020). Kembrydzh perekhodyt na onlayn-navchannya do 2021 roku [Cambridge is moving to online learning by 2021]. *Dzerkalo tyzhnya*. Retrieved from https://zn.ua/ukr/WORLD/kembridzh-perehodit-na-onlayn-navchannya-do-2021-roku-348389_.html (ukr).
- Korpyak, N. P. (2019). Navchalni proekty na urokakh fizyky iz vykorystanniam multymediynykh prezentatsiy [Educational projects in physics lessons with the use of multimedia presentations]. *Computer-integrated Technologies: Education, Science, Production*. no 36, 41–46. DOI: <https://doi.org/10.36910/6775-2524-0560-2019-36-8> (ukr).
- Nazar, M. M. (2019). Psykholohichni mozhyvosti infokomunikatyvnykh i multymediynykh tekhnolohiy u zdiysnenni suchasnoho navchannya [Psychological possibilities of infocommunicative and multimedia technologies in the implementation of modern education]. *Theory and Practice of Modern Psychology*. Vol. 2. no 2, 102–106 (ukr).
- (2020). Rekomendatsiyi shchodo vprovadzhennya zmishanoho navchannya u zakladakh fakhovoyi peredvyshchoyi ta vyshchoyi osvity [Recommendations for the introduction of blended learning in institutions of professional higher and higher education]. *Ministry of Education and Science of Ukraine*. Retrieved from <https://mon.gov.ua/storage/app/media/vishcha->

osvita/2020/zmyshene%20navchanny/zmishanenavchannia-bookletsreads-2.pdf (ukr).

Topuzov, O. M., Malykhin, O. V., Yarmolchuk, T. M. (2020). Model stratehiyi formuvannya hotovnosti maybutnikh fakhivtsiv z informatsiynykh tekhnolohiy do profesiynoyi diyalnosti [Model of strategy of formation of readiness of future specialists in information technologies to professional activity]. *Information Technologies and Learning Tools*. 2020. Vol. 77, no 3, 205–222. DOI: <https://doi.org/10.33407/itlt.v77i3.3351> (ukr).

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ КАК ИННОВАЦИОННАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

Яненко Ярослав, кандидат социологических наук, доцент кафедры журналистики и филологии, Сумской государственной университет, ул. Римского-Корсакова, 2, 40007, г. Сумы, Украина, y.yanenko@journ.sumdu.edu.ua

Статья посвящена определению особенностей мультимедийных творческих проектов как инновационной образовательной технологии. В результате проведенного исследования определены основные составляющие современных мультимедийных творческих проектов, в частности, графические макеты; материалы для социальных сетей; проекты сайтов; текстовые материалы, предназначенные для распространения в современных медиа и т.п. Выявлены возможности внедрения мультимедийных творческих проектов в процесс смешанного обучения студентов университетов, в частности, как дополнительных инструментов модульного и семестрового контроля. Отмечена связь мультимедийных творческих проектов с аудиторными занятиями и особенности применения мультимедийных технологий в творческих проектах. Уточнена роль мультимедийных творческих проектов в подготовке будущих специалистов, в частности, это применение студентами теоретических знаний на практике, приобретение ими новых практических навыков в выбранной сфере и влияние на формирование профессиональных студенческих портфолио, которые могут быть использованы в процессе поиска будущей работы.

Ключевые слова: *высшее образование; инновации; мультимедийный творческий проект; смешанное обучение.*

MULTIMEDIA CREATIVE PROJECT AS AN INNOVATIVE EDUCATIONAL TECHNOLOGY

Yanenko Yaroslav, PhD in Sociology,
Associate Professor of the Department of Journalism and Philology,
Sumy State University, Rimsky-Korsakov St., 2, 40007, Sumy, Ukraine,
y.yanenko@journ.sumdu.edu.ua

The article is devoted to the definition of the features of multimedia creative projects as innovative educational technology. As a result of the study, the main components of

modern multimedia creative projects, in particular, graphic layouts, were identified; materials for social networks; site projects; text materials intended for distribution in modern media, etc. The article clarifies the possibilities of introducing multimedia creative projects into the process of blended learning for students. Multimedia creative projects is one of the ways to solve the problem of efficient use of time allotted in the disciplines for independent work of students and its effective combination with lectures and practical exercises. Multimedia creative projects can act as additional tools for modular and semester control. Public protection of multimedia creative projects is an effective way to test students' knowledge and skills. Specialists of the local media market and heads of media departments of Sumy State University take part in open defense by students of multimedia creative projects. This allows students to effectively present themselves to potential employers. The article notes the relationship of multimedia creative projects with classroom activities and features of the use of multimedia technologies in creative projects. Multimedia creative projects complement lectures and practical exercises in the sense of building professional competencies for future specialists and allow students to focus on specific topics or questions of the course. The article clarifies the role of multimedia creative projects in the training of future specialists, in particular, this is the application by students of theoretical knowledge in practice, it is the acquisition by them of new practical skills in the chosen field, this impact on the formation of professional student portfolios that can be used in the search for future work. When creating creative projects, students use various multimedia technologies. These technologies allow future professionals to develop messages designed for distribution in modern media.

Keywords: *blended learning; higher education; innovation; multimedia creative project.*

Стаття надійшла до редакції 15.07.2020

Прийнято до друку 29.10.2020