

Интернет-журнал «Мир науки» / World of Science. Pedagogy and psychology <https://mir-nauki.com>

2018, №6, Том 6 / 2018, No 6, Vol 6 <https://mir-nauki.com/issue-6-2018.html>

URL статьи: <https://mir-nauki.com/PDF/33PDMN618.pdf>

Статья поступила в редакцию 30.09.2018; опубликована 19.11.2018

Ссылка для цитирования этой статьи:

Дубовер Д.А. Развитие социальных компетенций у студентов технических специальностей средствами медиаобразовательной проектной деятельности // Интернет-журнал «Мир науки», 2018 №6, <https://mir-nauki.com/PDF/33PDMN618.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ.

For citation:

Dubover D.A. (2018). Development of social competencies by students of technical fields through media educational project work. *World of Science. Pedagogy and psychology*, [online] 6(6). Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/33PDMN618.pdf> (in Russian)

УДК 378

ГРНТИ 14.35.07

Дубовер Денис Анатольевич

ФГБОУ ВО «Донской государственный технический университет», Ростов-на-Дону, Россия
Заведующий кафедрой «Медиаменеджмента и медиапроизводства»
Кандидат педагогических наук
E-mail: ddubover@yandex.ru

Развитие социальных компетенций у студентов технических специальностей средствами медиаобразовательной проектной деятельности

Аннотация. Статья посвящена актуальной проблеме педагогического поиска инструментов формирования социальных компетенций студентов немедийных специальностей. Автором представлен анализ запроса работодателей, который актуализирует необходимость удаления особого внимания развитию социальных компетенций. В качестве эмпирического массива в статье представлен анализ опыта внедрения дисциплины с 2014 по 2018 гг. «Культура медиапотребления» в Донском государственном техническом университете, которая внедрена на 4 технических направлениях подготовки бакалавров. Автором уделяется особое внимание анализу метода проектной работы, который становится определяющим в процессе развития социальных компетенций. Приводится пример тематического наполнения проектной деятельности, с которой сталкиваются студенты с разбором использования проектного метода шага развития. Анализируется успешный зарубежный опыт организации медиаобразовательных проектов на примере школ полного дня Федеративной республики Германия. Школы полного дня становятся средой развития социальных компетенций посредством внедрения медиаобразовательных технологий. Приводится анализ авторского исследования полудневного образования в Германии в 2011-2017 гг., которое включало в себя совокупность исследовательских методов (глубинное и экспертное интервью, наблюдение, работа с учебными планами). Обосновывается актуальность внедрения изученного в Германии опыта проектной деятельности в медиаобразовании для развития социальных компетенций в российских образовательных учреждениях, как общего, так и высшего образования. В статье делается особый акцент на междисциплинарном уровне внедрения медиаобразования, обосновывается необходимость включать данную дисциплину в учебный план всех направлений в качестве обязательной, направленной на формирование социальных компетенций работы в команде, развитие коммуникативных навыков, создание условий для

развития гибкого, адаптивного и нелинейного мышления, что является основой для уверенного и устойчивого развития в условиях нестабильных и динамично изменяющихся рынков.

Ключевые слова: медиаобразование; медиапедагогика; медийно-информационная грамотность; проектная деятельность; социальные компетенции; медиакомпетенции; школа полного дня; деятельностный подход

Введение

Образование XXI века претерпевает новый качественный виток в процессе своей трансформации. Еще недавние осторожные попытки ввести проектное обучение в повседневную педагогическую деятельность превратились в массовую практику образовательных учреждений различных уровней, вслед за которой пришло осознание необходимости упорядочивания и систематизации данной работы, формирования смысловых установок целесообразности введения того или иного вида проектной деятельности в образовательную систему. Так, сегодня многие российские школы и вузы указывают проектную деятельность в качестве основного принципа инновационной образовательной экосистемы [1, с. 76]. При этом, зачастую, многие из них не считают необходимым разграничить понятия «проект», «проектное мышление», «проектный офис» и многие другие производные, воспринимая данный вид педагогической деятельности, как некую данность и обязанность [2]. Это приводит к непониманию сущности проектной работы всеми субъектами образовательного процесса. При этом, необходимость проектного обучения обуславливается запросами времени, где главной задачей школы и университета становится развитие социальных компетенций у обучающихся.

Методы и материалы

В статье представлен анализ требований, которые предъявляют современные работодатели к выпускнику вуза. Региональный этап исследования проводился в 2018 г. факультетом медиакоммуникаций и мультимедийных технологий Донского государственного технического университета. Ключевым методом стало проведение экспертного интервью. В исследовании приняли участие 60 руководителей масс-медиа, мультимедиа и ИТ рынков Ростовской области. Кроме этого, в качестве эмпирического массива в статье представлен анализ опыта внедрения дисциплины с 2014 по 2018 гг. «Культура медиапотребления» в Донском государственном техническом университете, которая внедрена на 4 технических направлениях подготовки бакалавров. В исследовании учитывались материалы оценивания результатов образования, тестирования студентов, стандартизированное наблюдение за динамикой проектной работе в группе.

Результаты и обсуждение

Региональный этап исследования запроса региональных работодателей мультимедийного и масс-медиа рынков (г. Ростов-на-Дону) показывает наиболее распространенное требование к выпускникам школ и вузов: наличие развитых soft skills; также работодатели указывают пониженный интерес к сформированности профессиональных компетенций (75 % из 60 опрошенных руководителей масс-медиа и мультимедиа-компаний). Наиболее частый ответ: «Профессиональные компетенции мы сможем им дать за два-три месяца...», «То, чему их научат в школах и университетах, нам все равно придется переучивать» и др. Также большинство работодателей отмечают потребность в «умении работать в команде», «находить ресурсы», «ставить цели и знать инструменты их достижения», «не бояться брать на

себя ответственность», «быть стрессоустойчивым», «уметь адаптивно ориентироваться в ситуации». Все это говорит о смещении доминанты востребованности с профессиональных на социальные компетенции.

Данные регионального исследования подтверждают мировые тенденции развития soft skills у обучающихся различных уровней. При этом вне поля научного интереса остается потенциал медиаобразовательной проектной деятельности как среды развития социальных компетенций.

Социальные компетенции становятся необходимостью в динамично изменяющемся мире, что должно привести к пересмотру традиционных подходов к построению образовательных программ в школах и вузах. Ускорение научно-технического прогресса девальвирует ценность знаний в подвижных предметных областях (инженерия, мультимедиа, информационные технологии и др.), вынуждая постоянно обучаться и повышать профессиональную компетентность в течение всей жизни. Следуя логике Зигмунда Баумана, который сформулировал особенности запроса общества постмодерн, можно констатировать, что «мы вынуждены как бы играть одновременно во множество игр, причем в каждой из них правила меняются непосредственно по ходу дела. Постмодерн разрушает рамки и ликвидирует образцы – причем все рамки и все образцы» [3, с. 240]. Возникает главный вопрос: какими средствами и способами мы можем подготовить школьников и студентов к жизни в условиях спонтанной изменчивости всего?

Современные ФГОСЫ общего и высшего образования заостряют внимание на развитие метапредметных/общекультурных компетенций, которые, в сущности, отражают запросы современного общества на развитие социальных компетенций [4, с. 59]. Предусматривается, что каждая дисциплина должна опосредованно способствовать их формированию.

Исследование развития социальных компетенций в бакалавриате предлагает следующие границы определения процесса их освоения: «Социальные компетенции должны стать частью ежедневного воспитания студентов во время практического и теоретического обучения» [5, с. 330].

Данное суждение является достаточно распространенным и всецело коррелируется с требованиями ФГОС. Однако сохраняется проблемное поле, в котором ущемляется потребность в формировании soft skills, требования к их освоению и неготовность преподавательского корпуса трансформировать образовательный процесс, в том числе использовать методы проектного образования для достижения ключевых целей: формировать субъектов, готовых к коворкингу, нетворкингу и колернингу, что является неотъемлемыми атрибутами профессионального выживания в современном обществе.

Это приводит к необходимости вводить медиаобразование в различных его формах в рамках вариативной компоненты в образовательных учреждениях. Учитывая метапредметный характер и проектный потенциал, медиаобразование становится одним из наиболее эффективных инструментов в формировании социальных компетенций.

В качестве примера эффективного использования медийного образования для достижения soft skills студентами и школьниками (на примере исследования результатов курса «Культура медиапотребления» для студентов технических специальностей Донского государственного технического университета и курса «Основы создания медиапроекта» в рамках реализации программы «Профильные классы» со лицеем №50 при ДГТУ) можно привести опыт кафедры медиаменеджмента и медиапроизводства факультета медиакоммуникаций ДГТУ, где в течение 5 лет реализуются программы профессионального и массового медиаобразования. В качестве программ массового образования представляется интересным отметить курс «Культура медиапотребления», разработанный и внедренный для

студентов технических специальностей: гидравлика, робототехника, информатика, прикладная математика, приборостроение, а также социо-гуманитарных специальностей: торговое дело, менеджмент, экономика.

Данный курс является дисциплиной по выбору, но ежегодно выбирается около 800 студентами второго года обучения. Основными целями курса становятся:

- критическое восприятие медиасреды и умение ориентироваться в гиперинформационном потоке;
- формирование компетенций проектного взаимодействия (компетенции вербальной и невербальной коммуникации, работы в команде, принятия решения, социальной ответственности, целеполагания и достигаторства, адаптации в изменяющихся условиях);
- формирование медиакультуры как элемента общей культуры.

В качестве проектного кейса для освоения указанных компетенций студенты формируют команды для создания микроблогов по различной тематике. Учитывая непрофильность данного предмета, тематика выбирается с учетом интереса обучающихся. Обучение через вовлечение в проектную деятельность приводит к тому, что для выполнения проектного протокола, заданного преподавателем на первых занятиях, необходимо производить многоитеративные действия, включающие в себя: генерирование идеи, анализ ситуации, поиск проблемы для дальнейшего решения, обоснование субъективированности личного участия в проекте, работу с источниками информации, создание медиаконтента и его публикация в выбранном социальном медиа, дальнейшая публичная презентация. Многоитеративность заключается в повторении данных этапов снова и снова в процессе подготовки к финальному питчингу. Это позволяет более динамично прорабатывать различные ситуации социального взаимодействия в проектной группе, а также создавать условия для развития компетенций без потери интереса и мотивации к образовательной деятельности, так как каждый такт проектной работы предполагает сбор и обработку информации, ее дальнейшую публикацию и презентацию с публичным выступлением. В течение учебного семестра таких тактов оказывается не менее 5, каждая новая итерация приводит к более содержательному уровню, что также влияет на общий уровень удовлетворенности студентами проектной работой.

При этом, во время реализации данной дисциплины становятся очевидными некоторые системные дефициты, среди которых наиболее острыми являются следующие:

1. Проектное медиаобразование должно охватывать все расписание, а не десятую его часть (от 3 до 5 з.е. в различных группах). Наибольшая эффективность наблюдается в программах медийного образования, взаимоувязанных тематически с основными образовательными направлениями. В подобном разрезе медиаобразование становится фактически средой выполнения домашнего задания по различным предметам, где проектная форма является фактором освоения как профессиональных, так и социальных компетенций. В процессе создания медиапроекта на основе дисциплинарного тематического материала (физика, гидравлика, химия, информатика) формируются компетенции проектного мышления, рефлексивного анализа, социального взаимодействия с командой, в качестве мотивации выступает сэкономленное время на выполнении домашних заданий.

2. Отсутствие методической координации преподавателей (руководителей образовательных программ). Идея выполнения домашнего задания средствами проектной работы является эффективным инструментом повышения мотивации обучающегося через формирования в нем представлений и понимания целесообразности выполняемой образовательной активности. К примеру, М.В. Петрова в исследовании видеоблогинга как

инновационной формы проектного обучения отмечает: «Данная деятельность подразумевает творческий и в достаточной степени автономный подход к практической задаче» [6, с. 141]. Но для этого необходимо единое тематическое пространство преподавателей, которые вынуждены фактически перестраивать содержание дисциплин, в особенности, в части заданий для самостоятельной работы, которые должны коррелироваться с проектной работой в рамках медиаобразования.

3. Неготовность студентов к проектной деятельности. В начале курса традиционно около 60-65 % обучающихся предпочитают традиционный лекционно-лабораторный принцип освоения дисциплин.

4. Отсутствие синхронизированных представлений о сущности проектной деятельности среди преподавателей/кураторов/наставников.

Выводы

Таким образом, мы видим, что медиаобразование становится ответом на многие вызовы современности в области образования и воспитания, в частности, формирования социальных компетенций студентов немедийных специальностей. Как показывает анализ практики внедрения курса у обучающихся повышается мотивация к образовательному процессу в целом, увеличивает их вовлеченность в проектную работу (к примеру, в Донском государственном техническом университете в 2018/2019 у.г. стартовало 2 проектных школы для разработки технологических и предпринимательских проектов. 64 % участников – из числа прошедших в предыдущие годы курс «Культура медиапотребления») [7, с. 68]. Данное утверждение коррелируется с выводами в исследовании формирования компетенций самоопределения студентов технических вузов, успешность освоения которой связывалось с гуманитаризацией образовательного процесса, которая «формирует необходимые сегодня студентам технических вузов навыки для уверенного положения на рынке труда, преодоления растущей энтропии в условиях все возрастающего предложения каналов масс-медиа (блоги, социальные сети и др.), на основании глубокого понимания развивает защитные механизмы в восприятии медиапродукции» [8, с. 4].

При этом, безусловно, основным методом освоения социальных компетенций становится непосредственно проектная работа, которая может быть реализована в рамках и других междисциплинарных предметов, например, основы предпринимательства. Но именно медиаобразование формирует набор как социальных, так и медиакомпетенций, без освоения которых сегодня трудно представить успешного выпускника школы и вуза [9, с. 437]. Кроме этого, как отмечает Штефан Пиасецки, геймификация образовательного процесса наиболее полно отражает потребности в развитии непредметных компетенций взаимодействия с командой и обществом [10, с. 15]. Все это обосновывает возможности медийного и информационного образования в процессе формирования социальных и медиакомпетенций у студентов немедийных специальностей.

Представляется необходимым выработать критерии и формы оценивания социальных и медиакомпетенций, продолжать устанавливать взаимосвязь влияния курса медиаобразования на развитие социальных компетенций. Однако практика внедрения данных программ на различных образовательных ступенях обеспечивает устойчивое и обоснованное представление о целесообразности продолжения экспериментальной работы в данном направлении, расширении и масштабировании данных проектов, привлечения большего круга преподавателей и исследователей к данной теме, разработке программ дополнительной квалификации и профпереподготовки работников образования.

ЛИТЕРАТУРА

1. Вязанкова В.В., Медведев В.М. Педагогические условия использования метода проектов в преподавании графических дисциплин в техническом вузе // Современные проблемы науки и образования. – 2018. – №. 1.
2. Исследование практики внедрения проектной работы в 7-10 класса в школах Ростова-на-Дону, ДГТУ, 2018 г.
3. Бауман З. Текущая современность / Пер. с англ. СПб., 2008. – 240 с.
4. Бундин М.В., Кирюшина Н.Ю. Формирование общекультурных компетенций у студентов вузов. Нижний Новгород. 2012 г.
5. Arifin S. et al. Assessing soft skills of undergraduate students: framework for improving competitiveness, innovation and competence of higher education graduates // *Studia Humanitatis*. – 2018. – №. 1.
6. Петрова М. В. Videоблоггинг как инновационная форма проектно-ориентированного обучения иностранному языку студентов-журналистов // Образование и наука. – 2018. – Т. 20. – №. 3.
7. Дубовер Д. Медиаобразование в техническом вузе: особенности организации и практика применения // ББК 76.00 Медиаобразование 2015: Сб. трудов Всероссийского форума конференций «Медиаобразование 2015. Медиа-информационная грамотность для всех», Москва, 11 декабря 2015 г. – 2015.
8. Прима А.К. Психологические особенности развития представлений о жизненном пути студентов технических специальностей: автореферат кандидата педнаук. Ростов н/Д, 2013.
9. Gutiérrez-Martín A., Torrego-González A. The Twitter games: media education, popular culture and multiscreen viewing in virtual concourses // *Information, Communication & Society*. – 2018. – Т. 21. – №. 3. – С. 434-447.
10. Piasecki S. Education, “Pointsification”, Empowerment?: A Critical View on the Use of Gamification in Educational Contexts // *Gamification in Education: Breakthroughs in Research and Practice*. – IGI Global, 2018. – С. 635-660.

Dubover Denis Anatolievich

Don state technical university, Rostov-on-Don, Russia
E-mail: ddubover@yandex.ru

Development of social competencies by students of technical fields through media educational project work

Abstract. The article is devoted to the actual problem of pedagogical search for tools the development of social competencies of technical students specialties. The author presents an analysis of the request of employers, which actualizes the need to remove special attention to the development of social competencies. As an empirical array, the article presents an analysis of the experience of implementing the discipline from 2014 to 2018. "Culture of media consumption" in the Don State Technical University, which is implemented in 4 technical areas of training bachelors. The author pays special attention to the analysis of the method of project work, which becomes decisive in the process of developing social competencies. An example is given of thematic content of project activities that students face when analyzing the use of the project method of the development step. The successful foreign experience of organizing media education projects is analyzed on the example of the full day schools of the Federal Republic of Germany. Full-time schools are becoming an environment for the development of social competencies through the introduction of media education technologies. An analysis of the author's study of full-day education in Germany in 2011-2017, which included a set of research methods (in-depth and expert interviews, observation, work with curricula). The relevance of the introduction of project experience in media education studied in Germany for the development of social competencies in Russian educational institutions, both general and higher education, is substantiated. The article places particular emphasis on the interdisciplinary level of media education implementation, substantiates the need to include this discipline in the curriculum of all areas as mandatory, aimed at building social competencies in teamwork, developing communication skills, creating conditions for the development of flexible, adaptive and non-linear thinking that It is the basis for sustainable and sustainable development in volatile and rapidly changing markets.

Keywords: media education; media pedagogic; media and information literacy; project management; soft skills; media skills; full-time school; learning by doing