

МУЛЬТИМЕДИА КАК СОЦИОГУМАНИТАРНЫЙ РЕСУРС ОБРАЗОВАНИЯ

Смолянинова Ольга Георгиевна

Красноярский государственный университет (КГУ) г.Красноярск

В работе представлены размышления автора о методологических проблемах использования мультимедиа в учебном процессе. Выдвинута идея необходимости введения в мультимедиа программах перенастраиваемого электронного персонажа или агента, которого можно создать или удалить из программы. Описаны психологические обоснования данной идеи.

В последнее время остро стоит задача построения адекватной относительно современной ситуации формы образовательных процессов, гармонично включающих в себя информационные ресурсы, в частности мультимедиа технологии, и способствующие, становлению реальной, а не декларативной компетентности в информационном пространстве.

На наш взгляд, на сегодняшний день наиболее остро стоит проблема методологических исследований в области изучения и использования мультимедиа как в высшем, так и среднем образовании. Проведение всесторонних исследований позволит ответить на массу практических вопросов, которые до сих пор остаются без ответа. Среди них следующие. Что необходимо изменить в учебных мультимедиа продуктах, чтобы они стали востребованными, как обучающимися, так и преподавателями? В чем заключаются особенности использования мультимедиа в обучение под контролем преподавателя и в дистанционном режиме? Каковы особенности мультимедиа средств в виртуальном компьютерном мире? Поиск ответов на вышеперечисленные вопросы является тематикой научных исследований, размышлений и раздумий, которыми автор хотел бы поделиться в рамках данной работы.

Основная идея, которая является ключевой для ответа на вопросы, связанные с низкой эффективностью мультимедиа сред и "отторжением" их участниками учебного процесса заключается в следующем. Мультимедиа программам не хватает коммуникативного посредника, который позволял бы переключать обучаемого из коммуникации "человек-человек" в коммуникацию "человек-компьютер" (т.е. легко и органично перемещаться из мира реального в мир виртуальный). Этот посредник (или агент, или персонаж), должен уметь "меняться" и "подстраиваться" под обучаемого, под его способ восприятия учебной информации, под его настроение, под его "видение" образа "виртуального учителя" (или учителей).

Суррогатные, формы интерактивного диалога даже самой красочной мультимедиа программы вызывают отторжения у многих пользователей как раз за счет половинчатости формы человеческого общения.

Остановимся более подробно на проблеме понимания в процессе работы с обучающей мультимедиа программой. Из психологии известно, что существуют два главных условия понимания: мнемическое и целевое. Человек — существо социальное. Понять он может только то — что находит отклик в его памяти. Лучше всего, человек понимает то, что соответствует его внутренним установкам, прогнозам, гипотезам. Кроме того, на понимание влияют еще два условия: эмпатическое и ценностно-нормативное. Мультимедиа программы представляют лишь фрагменты, определенные формы

межличностного общения, поэтому они не полноценны с точки зрения реализации эмпатии.

На наш взгляд, именно *информационный посредник, персонаж*, будет способствовать гуманизации процесса обучения, "очеловечиванию" мультимедиа информационной среды. И такой, оживший «мультимедиа – дух», к которому обучаемый будет испытывать доверие, которым можно будет управлять, причем не только ученику, но и учителю, сможет незаметно и органично переносить человека из мира реального в виртуальный и обратно, не вызывая смятения в душе, отторжения и отчужденности. Причем, взрослым мультимедиа персонаж нужен не меньше, чем детям, только он конечно должен быть другим. Может в образе человека другого пола, или «ожившем» образ любимого учителя.

На мой взгляд, должна быть возможность следующих манипуляций с персонажем — агентом между мультимедиа учебной средой и обучаемым:

- Выбрать персонаж (возможно несколько персонажей, кому-то необходимо коллективное обучение, соревновательность)
- Убрать персонаж с экрана (или отключить одну из его функций)
- Изменить персонаж
- Сконструировать (или в простейшем случае ввести) свой персонаж, задав его образ, характер, реплики.

Последняя возможность очень важна для преподавателя, использующего мультимедиа как в очном, так и в дистанционном обучении. Теперь преподавателю, наравне с обучаемым, разработчиком мультимедиа программы, автором учебного курса принадлежит активная роль в процессе обучения. В этом случае все участники образовательного процесса «играют на общем поле». Правда, обучаемый, как человек свободный, теперь может сказать «Спасибо, дорогой образ, ты мне не подходишь. Скройся. Я выберу себе другого учителя, друга, партнера, собеседника.» И в этом смысл гуманизации и открытости образования.