

Адрес статьи / To link this article: <https://cat.itmo.ru/ru/2024/v9-i4/508>

Подходы к педагогическому дизайну в профессиональном медиаобразовании: опыт РГГУ

В. И. Ярных

Российский государственный гуманитарный университет, Россия

vyarnykh2023@vk.com

Аннотация. Предметом исследования данной статьи являются подходы к педагогическому дизайну в профессиональном медиаобразовании. Целью работы является анализ существующей теоретической базы и практическое использование новых подходов и парадигмы образовательного дизайна в практике факультета журналистики РГГУ. Исследование проводилось на основе теоретических и эмпирических методов для анализа развития образовательного пространства и процесса обучения в условиях цифровой трансформации и смены парадигмы образовательного дизайна и парадигмы обучения в условиях нового запроса на обучение со стороны поколения Z и изменения образовательной медиасреды. Поколение Z и микс поколений Y и Z сформировали принципиально новый запрос как на процесс обучения, так и на имплементацию медиаобразовательных технологий в процесс обучения в рамках профессионального медиаобразования. В связи с этим парадигма образовательного дизайна и архитектура курсов претерпевают значительные изменения. Принципиально изменяется роль преподавателя, и существенно возрастает уровень студентоцентричности обучения.

Результаты исследования заключаются в изучении деятельности факультета журналистики РГГУ в использовании новой парадигмы образовательного дизайна и использования медиаобразовательных технологий. Выявленные изменения определяют корректировку и актуализацию теоретических и методологических основ развития системы профессионального медиаобразования.

Ключевые слова: педагогический дизайн, образовательный дизайн, поколение Z, медиаобразовательные технологии, архитектура дисциплины, образовательное пространство, e-mentoring, цифровое наставничество

Введение

Медиаобразование в целом сегодня переживает определённый и кризис, и взлёт. В современной жизни медиасреда — это среда нашего существования. Недаром сегодня существует термин «onlife» как одновременное сочетание онлайн и офлайн среды. Наша медиа жизнь одинаково привычна, как для жизни, так и для развлечения, обучения и так далее для представителей совершенно всех поколений. Однако при анализе медиасреды как с точки зрения реализации образовательной функции общества, так и с точки зрения обучения необходимо отметить, что здесь к настоящему моменту произошли существенные изменения.

Необходимо отметить и смену поколений, и смену запроса поколения к обучению, существенно увеличенный объем присутствия медиа (в разных форматах) в процессе обучения. Наконец, появляются и новые подходы к архитектуре и процессу обучения (смена парадигмы в педагогическом дизайне, например) и так далее.

Также немаловажным вопросом становится вопрос мотивации. Еще в ситуации пандемии опыт показал наличие мотивационных проблем для студентов, занимающихся онлайн. Сегодня мы имеем дело как с онлайн обучением (например, курсы MOOC), так и с гибридным обучением (когда часть группы находится в онлайн, а часть в оффлайне). Также сегодня мы говорим о расширении применения смешанного обучения (сочетание традиционных форм аудиторного обучения с элементами электронного обучения).

Все это вместе взятое заставляет переоценить и пересмотреть подходы к процессу образовательного дизайна и архитектуры (структуры) курса.

Исследовательские задачи

В данном случае, говоря про исследовательские задачи, необходимо отметить следующее. Прежде всего, это влияние смены запроса на образовательном рынке. Представители поколения Z по-другому формируют запрос к процессу обучения.

Поколения Y и Z предъявляют разные требования к процессам обучения и учебным материалам. Эти требования необходимо учитывать при разработке образовательных программ. В сегодняшнем быстро меняющемся образовательном ландшафте крайне важно определить новые подходы, технологии и возможности, соответствующие этим изменениям. Во-первых, нам необходимо переосмыслить парадигму проектирования обучения. Как мы можем создать образовательные программы, которые лучше соответствуют потребностям учащихся из поколения Z? Как мы можем включить различные виды деятельности, чтобы помочь учащимся более эффективно усваивать информацию? Какие виды деятельности лучше всего подходят для этого поколения? Эти вопросы требуют переосмысления подхода к обучению.

Обзор литературы

Стоит начать с формирования понимания и определения процесса образовательного дизайна; определить, что такое дизайн обучения в современном образовании. Единого устоявшегося определения пока не существует, несмотря на то, что сама идея довольно старая. Тем не менее, в рамках сегодняшнего дня и с пониманием важности дизайна обучения или образования, как для системы образования, так и для процесса обучения в целом, представляется необходимым остановиться на нескольких определениях.

Прежде всего, дизайн обучения — это системный подход к созданию образовательных решений, который использует принципы и теории обучения для обеспечения высокого качества образования [1]. Более современное и ёмкое определение включает в себя понимание того, что дизайн обучения — это система процедур разработки способов доставки студентам образовательного контента (образовательных продуктов), направленная на помощь им в формировании требуемых компетенций [2].

Также важен подход, определяющий две ключевые задачи в области современного проектирования процесса обучения: объединение и «синхронизация» разных узких специалистов по одной программе; организация для них контента с соблюдением всех известных правил обучения, так, чтобы он был оптимальным для студента [3]. Таким образом, учебный или образовательный дизайн сегодня — это подход, который «собирает» процесс обучения в частности, или образовательный процесс в целом таким образом, чтобы сделать его максимально эффективным и результативным с использованием современных технологий, направленных на развитие необходимых компетенций. При таком понимании учебного (образовательного) дизайна становится крайне важным понимать, какие факторы окажут максимальное влияние на этот процесс.

Важно обратить внимание на изменение запроса поколения Z к процессу обучения в целом. Ключевыми принципами обучения сегодня являются принципы коммуникации. Современные студенты (а речь идет о высшем образовании) придерживаются принципов коммуникации в процессе обучения: просто, понятно, удобно, привычно [4].

Не менее важной составляющей современной парадигмы учебного (образовательного) дизайна сегодня является сам запрос поколения Z к процессу обучения. Прежде всего, важно отметить, что подход к обучению и деятельности кардинально изменился. Представители поколения Z в первую очередь не ориентированы на будущее, для них гораздо важнее настоящее [5]. Это значит, что длинные программы или задания с большим сроком выполнения для них не будут действительны, они просто пропускаят сроки.

Вторым важным моментом в процессе обучения поколения Z является практический подход к обучению. Для них практика гораздо важнее теории. Для них знания становятся важными для выполнения практических заданий [6]. И здесь главным мотиватором в обучении становится интерес. Но и он не всегда работает, и не всегда всё будет интересно в процессе обучения. Не менее важным моментом стало влияние геймификации в целом на запрос обучения. Именно геймификация и определенный тип игр, популярный у этого поколения, частично предопределили спрос на проектную работу и проектный подход к обучению. Это значит, что работа в группах для представителей этого поколения более чем привычна и удобна [4]. Если говорить об учебных привычках, то в этом контексте необходимо говорить об использовании гаджетов или в целом о медиатеchnологиях в образовании. В целом, использование медиаобразовательных технологий или медиатеchnологий в процессе обучения известно давно. Но, говоря об изменении подходов в современном проектировании обучения, необходимо говорить о возможности более широкого включения в процесс обучения образовательных платформ для выполнения тестов, заданий в цифровой среде и так далее.

Также выяснилось, что современные студенты поколения Z не могут работать без похвалы и поощрений. Мотивационный успех обучения, как показывает практика, заключается также в признании и похвале, даже за какие-то правильные или верные ответы в ходе семинара [6]. Как уже упоминалось ранее, длинные идеи не работают. Длительная мотивация в данном случае (хотя бы конец семестра, например) недостаточно востребована. Разделив весь процесс на крупные части, задания становятся обязательными условиями игры.

Вторым важным фактором, влияющим на современные подходы к проектированию обучения, являются инструменты искусственного интеллекта. Как ведущий MIT Talk (являясь соруководителем глобальной инициативы ЮНЕСКО по развитию медиаграмотных городов, я провожу вебинары и встречи с экспертами из многих стран и континентов), могу отметить, что в прошлом году самой популярной темой, как по востребованности, так и по просмотрам, стала тема обсуждения ChatGPT и его роли в развитии университетов. В ходе обсуждения эксперты из нескольких стран и университетов (Бразилия, Аргентина, Монголия, Казахстан) активно обсуждали как этические проблемы использования ChatGPT в преподавании, так и в целом, возможности использования таких инструментов.

Говоря о развитии технологий искусственного интеллекта (ИИ) в образовании в целом, важно обратить внимание на то, что в целом эти технологии используются уже достаточно давно. Например, соответствующие технологии используются для анализа поведения студентов, персонализации процесса обучения, прокторинга (процедуры контроля онлайн-экзамена или теста), проверки уровня знаний и работ студентов и других задач. Тем не менее, технологии ИИ в целом позволяют не только решать часть задач, но и формировать целые направления и области, которые можно включить в процесс обучения посредством технологий проектирования обучения, включая их в процесс. Например, проверка учебных заданий.

Задача образовательного проектирования — сформировать учебные задания таким образом, чтобы можно было организовать быструю автоматическую проверку. Например, при использовании MOOC (Massive Open Online Courses) ИИ может оценивать задания и отвечать на вопросы студентов автоматически, что позволит сэкономить много времени и ресурсов. Или в Google Classroom есть автоматическая функция проверки уровня авторского текста эссе или письменной работы студента. Например, я использую этот инструмент для предварительной проверки уровня текста автора в письменных заданиях, будучи профессором в Монгольском

международном университете. Это помогает сразу давать обратную связь студенту, если есть признаки сгенерированного текста или копирования других работ.

Технологии ИИ также уже широко используются для визуализации данных (создание инфографики, например, или ботов для интерактивного обучения). Например, боты широко используются в Anna University (Тамил Наду, Индия) как для проверки знаний, так и для процесса обучения. В Amrita Vishwa Vidyapeetham University (Индия) разработано мобильное приложение со встроенным ИИ помощником, которое позволяет структурам университета взаимодействовать и с преподавателями, и со студентами в разных условиях. Также большая часть образовательного контента находится в мобильном приложении.

Наконец, в рамках реализации задач педагогического дизайна становится важным реализация возможностей геймификации. И здесь используются возможности ИИ [7]. Инструменты геймификации позволяют студентам получать обратную связь, в какой-то степени моделировать ситуацию для применения практических навыков студентов. Например, в РГГУ студенты создали старт-ап в виде игры по развитию грамотности и русского языка для школьников. Таким образом, для разработки парадигмы проектирования обучения в сочетании с технологиями ИИ важно обратить внимание на необходимость понимания изменения запроса на обучение со стороны поколения Z, изменения запроса на образовательную деятельность, использования медиаобразовательных технологий в процессе обучения, и, наконец, учитывая повсеместное вхождение технологий ИИ в нашу жизнь — также включение их в процесс обучения.

Архитектура процесса обучения в рамках педагогического дизайна представляет собой систематизированный подход к созданию эффективных образовательных программ, курсов и материалов [8]. Она основывается на принципах педагогической науки, психологии, когнитивных исследований и современных технологий. Основная цель такой архитектуры — обеспечить максимальное усвоение знаний, развитие навыков и компетенций у обучающихся. Иными словами говоря, архитектура курса демонстрирует структуру курса, последовательность изучения тем, необходимые критерии оценки результата усвоения материала и отвечает на вопрос «Что?». Педагогический дизайн отвечает на вопрос «Как?». Например, какие медиаобразовательные технологии стоит использовать, как обеспечить прохождение курса в МООС до конца. Также в рамках педагогического дизайна лежит выбор педагогических стратегий: методы обучения (например, проблемное обучение, проектная работа, геймификация) и подходы (синхронное или асинхронное обучение). Сюда же можно отнести разработку учебных активностей: заданий, упражнений, тестов, проектов, которые помогут учащимся закрепить знания и развить навыки [2].

Архитектура процесса обучения строится на следующих принципах: ориентация на учащегося (учет индивидуальных особенностей и потребностей обучающихся); системность (все элементы обучения взаимосвязаны и работают на достижение общих целей); гибкость (возможность адаптации под разные условия и аудитории); интерактивность (вовлечение учащихся в активную деятельность), обратная связь (постоянное взаимодействие между преподавателем и обучающимися) [9].

Архитектура процесса обучения в рамках педагогического дизайна — это комплексный подход, который позволяет создавать эффективные и качественные образовательные программы. Она учитывает потребности учащихся, современные технологии и научные исследования, обеспечивая достижение образовательных целей и развитие ключевых компетенций. Такой подход способствует не только передаче знаний, но и формированию навыков критического мышления, самостоятельности и готовности к lifelong learning (обучению на протяжении всей жизни).

Мотивация поколения Z в процессе обучения

Мотивация в дистанционном обучении — большая проблема. Например, по статистике, только около 5% студентов МООС завершают курс. Если же МООС-платформы использовать в гибридном обучении, процент студентов, выполнивших задание, значительно возрастет. Однако, как показывает опыт, проблемы со сроками, последовательностью и завершением модулей

остаются актуальными. Какие характеристики поколения Z формируют специфику их мотивации к обучению, и что следует учитывать при проектировании дистанционного обучения?

Отличия поколения Z от предыдущих поколений заключаются в следующем.

Во-первых, это дети мультимедийных технологий. Они не представляют жизни без мобильных телефонов и больше зависят от цифровых технологий, поскольку выросли в цифровой среде, получая практически всю информацию из интернета. Для них виртуальная реальность почти так же реальна, как и физическая. Поэтому можно говорить о «onlife reality», в которой мы все сейчас живем [10].

Однако поколение Z, а также микс поколения Y и поколения Z, значительно адаптировались к этому онлайн-миру. Они проводят больше времени в виртуальном пространстве, общаясь больше с гаджетами и смартфонами, чем с родителями или друг с другом. Онлайн-общение становится все более важным. Вот почему при проектировании и архитектуре процесса обучения стоит уделять внимание горизонтальным связям и возможности взаимодействия с другими участниками [11].

Это поколение развлекательных медиа, поэтому учащиеся очень восприимчивы к элементам геймификации в курсе или процессе обучения. Что касается когнитивной сферы, то представители поколения Z легко ориентируются в информационных потоках, быстро анализируют большие объемы информации. При этом у них низкая концентрация внимания (8 секунд) и высокая способность к переключению задач, низкая устойчивость внимания [1]. Поколение Z крайне восприимчиво к визуализированному восприятию информации [13].

Представители поколения Z ориентированы на практичность, поэтому у них есть привычка к многозадачности, что полезно для выполнения нескольких действий одновременно. С другой стороны, они ориентированы на практическую ценность знаний. Это влияет, в том числе, на популярность подкастов, как видео, так и аудио. Популярность подкастов стремительно растет во всем мире, и ожидается, что к концу 2024 года их прослушают более 504,9 млн человек [12]. Однако клиповое мышление стало мемом и приводит к отсутствию системного восприятия информации, а также к неспособности системно мыслить и последовательно излагать мысли. Воображение, рефлексия, понимание текстов и так далее ослабевают [11].

Это приводит к двум основным проблемам при проектировании программ МООС: проблема длинных текстов в материалах и необходимость предоставления более краткого и ясного контента. Участники курса просто не читают материалы. Нам нужно пересмотреть теоретический материал и использовать короткие (не более 5-7 страниц) тексты. Еще одна важная вещь — использование в курсе коротких видеороликов, таких как видеоролики Tik Tok [13]. Это соответствует привычкам использования визуального контента поколения Z. Как было отмечено, представители этого поколения демонстрируют повышенную способность к многозадачности (открытие нескольких закладок, файлов одновременно, выполнение нескольких задач), но при этом они менее усидчивы, настойчивы и целеустремленны в своей работе.

Эта особенность мешает многим довести курс до конца, поэтому необходимо разделять информацию курса не только на модули, но и на более мелкие части (как описано в архитектуре курса). В то же время загрузка готовой информации отбивает интерес к самостоятельному открытию. Для представителей поколения Z характерны худшая запоминаемость (по сравнению с предыдущими поколениями) и снижение долговременной памяти [4]. В рамках процесса проектирования обучения для привлечения внимания важно ярко оформлять и подчеркивать все важные моменты в тексте, составлять словарь и т. д., то есть использовать те же наглядные пособия. Студенты не запоминают саму информацию, но помнят, где она находится. Они вспоминают только то, что актуально и имеет практическое значение. В плане изменения подхода к проектированию обучения нам необходимо постоянно ориентироваться на практическое применение материала, либо искать и создавать практические примеры.

Учитывая все вышесказанное, в рамках образовательного дизайна необходимо создать следующие условия для процесса обучения:

1. Важно использовать медиаобразовательные технологии и интерактивные методы обучения, такие как игры, интерактивные задания, мозговой штурм, проблемные

- лекции с обсуждением. Делать это нужно в онлайн-формате, с использованием синхронных и асинхронных форматов обучения.
2. Налицо изменение роли преподавателей, которые теперь играют крайне непривычные для себя роли, такие как наставник, эмоциональный лидер, коммуникатор и навигатор. Они организуют взаимодействие студентов и помогают студентам учиться. В целом уже много лет говорится о студентоцентричности обучения. Именно в рамках подхода, связанного с педагогическим дизайном, представляется возможным более-менее реализовать это требование.
 3. С точки зрения образовательного дизайна предполагается включение в процесс обучения таких мероприятий, как форумы и чаты для горизонтального и вертикального E-mentoring, формирование проектных групп, использование интерактивности для обмена знаниями. Для обеспечения самостоятельности студентов и сохранения интереса и мотивации необходимо создать единую образовательную среду и использовать элементы геймификации для поощрения студентов за их достижения (избегая при этом рейтингов). Такая система поощрений позволяет студентам поддерживать интерес и двигаться вперед. Представители поколения Z категорически не любят негатив и движутся вперед только с постоянной положительной мотивацией [11]. Как уже отмечалось ранее, информация должна предоставляться небольшими объемами, а видеоматериалы должны быть короткими. В корпоративной практике в этом случае используется микрообучение, но в процессе третичного образования это достаточно сложно организовать.

Также, как отмечает Джули Коутс, необходимо хорошо структурировать процесс обучения [14]. Современные студенты хотят точно знать, что от них требуется и в какие сроки. Важно обеспечивать постоянную обратную связь и похвалу, даже за небольшие достижения. Некое поощрение за отличные и просто хорошие результаты хорошо работает на практике (перенос дедлайна в зависимости от результата и т. д.). Сюда входит элемент соревнования за счет избегания ранжирования. Максимальное количество времени для однотипной деятельности должно быть не более 25–30 минут, после чего необходима смена деятельности. В формате синхронного гибридного обучения отлично подойдет быстрый опрос на медиаплатформе, позволяющий закрепить материал и ввести игровые элементы в процесс обучения. Новое поколение хочет «концентрированных» знаний [14].

Медиаобразовательные технологии в рамках образовательного дизайна в РГГУ

В рамках медиаобразовательных технологий медиа используются как средство обучения или сам процесс обучения происходит в медиасреде. В этом контексте важно отметить, что само использование любых медийных ресурсов (например, Google, Moodle) является формой медиаобразовательной технологии.

Как уже отмечалось ранее, в рамках архитектуры курса используется создание единого образовательного пространства. В рамках преподавания различных дисциплин как на бакалавриате, так и в магистратуре РГГУ, единое образовательное пространство в настоящий момент формируется в экосистеме Google, также используется Moodle.

Принципы формирования единого образовательного пространства полностью укладываются в современную парадигму образовательного дизайна и архитектуры курса. Учитывая практичность представителей поколения Z и их нацеленность на лаконичную и структурированную информацию (бриф), представляется необходимым четко структурировать информацию по разделам и темам. Архитектура образовательного медиапространства в этом случае может быть следующей.

Первый уровень — это деление на изучаемые темы. Далее внутри каждой темы предлагается деление материалов на презентационные материалы (включая обязательные тексты из учебников и обязательные статьи для изучения), видеоматериалы (обязательные и факультативные), проектные задания, ссылку на итоговый тест или другой формат оценки усвоения знаний. Отдельно следует выделить дополнительные материалы, такие как

дополнительные видео, статьи, записи в блогах и т. д. Именно такой подход используется, например, при реализации дисциплины «Технологии бренд-журналистики в мультимедийном пространстве» или «Проектирование мультимедийного контента» для разных профилей и форм обучения.

Учитывая сложности с мотивацией представителей поколения Z, в настоящий момент используются четкие и последовательные руководства по выполнению заданий (guidelines). Это привело к сокращению уточняющих вопросов не по существу процесса.

Также сразу размещается ссылка на чат или форум для разъяснений. В Монгольском международном университете, например, студенты имеют доступ к общему чату с преподавателем, что позволяет реализовать идею вертикального E-mentoring. Студенты сами отвечают на вопросы своих однокурсников, что является примером горизонтального E-mentoring. В РГГУ студенты скорее используют технологию E-mentoring в собственных групповых чатах, что, конечно, не всегда удобно для преподавателя и реализации его роли наставника или модератора процесса обучения (как отмечалось выше). Однако важно также уделять внимание технологиям медиаобразования, таким как студенческие проектные работы в экосистеме Google Classroom.

Что касается E-mentoring, то следует отметить, что эта образовательная и поддерживающая технология не нова, но она, безусловно, обрела второе дыхание в период пандемии. Развитие системы наставничества, особенно в цифровой среде, было обусловлено в первую очередь необходимостью реализации функции поддерживающего обучения в рамках дистанционного формата. Электронное наставничество (или цифровое менторство), как медиаобразовательная технология, позволяет решать проблемы как через комментарии к выполненным заданиям, так и через поддержку проектной работы студентов (со стороны преподавателя). Однако в рамках единого информационно-образовательного пространства также есть возможность проектировать и реализовывать возможности наставничества групп студентами. Таким образом, реализуются как горизонтальные, так и вертикальные уровни цифрового наставничества [15].

Именно электронный формат позволяет максимально быстро, комфортно и полно оказывать поддержку в рамках переписки через Google Classroom, например. Еще одной важной медиаобразовательной технологией в рамках смены парадигмы проектирования обучения является проектная работа в медиaprостранстве. Например, в рамках дисциплины «Межкультурные коммуникации в медиaprостранстве» студенты факультета журналистики РГГУ создавали видеоролики об авто- и гетеростереотипах. Это была групповая проектная работа. Вся работа, обсуждения, написание сценариев и т. д. происходили в единой информационно-образовательной среде. Там же публиковались результаты. Такой подход позволяет перевести групповую работу в цифровой формат, удобный и комфортный для поколения Z и микса поколений Z и Y. Он значительно упрощает коммуникацию студентов, с одной стороны, давая им возможность сотрудничать в цифровом пространстве, получать поддержку ментора, обсуждать варианты написания сценария или съемки в привычном формате.

Еще одним примером работы проектной группы стала подготовка презентаций по результатам мини-исследования в рамках дисциплины «Межкультурные коммуникации в медиасреде». В задание были включены темы по использованию стереотипов в современной медиасреде, а также рекомендации по практическому использованию в деловой сфере. Подготовка данного задания предполагала групповую работу в течение определенного периода времени. Групповая проектная работа подразумевает развитие нескольких важных видов компетенций. Это коммуникативные компетенции, навыки проектной работы и управления проектами в цифровой среде. Для поколения Z становится важным придерживаться следующих принципов в коммуникации и педагогике: удобство, комфорт, привычность, простота. Для обучения добавляется практичность полученных знаний, навыков и умений. Важным компонентом подхода к образовательному проектированию в данном случае является интерактивное взаимодействие со студентами, как в традиционном формате обучения, так и посредством дистанционного обучения. Интерактивность также становится чрезвычайно важным аспектом в среде смешанного режима обучения, где некоторые студенты физически присутствуют в классе, а и другие находятся в сети по разным причинам. В этом типе смешанного обучения важно создать интерактивное пространство для совместной работы.

В рамках образовательного дизайна можно использовать несколько технологий, чтобы облегчить взаимодействие, не мешая при этом процессу обучения. Одним из инструментов формирования и развития совместной работы в интерактивной среде является использование интерактивной медиа доски (White Jamboard). Прежде всего, такая интерактивная доска на любой медиаплатформе позволяет отдельным лицам или группам работать удаленно или в классе, как в индивидуальном, так и в групповом формате. Участники процесса могут сразу видеть работу всей группы и генерировать идеи в ходе процесса. Обратная связь и анализ результатов возможны не только от преподавателей, но и от самой группы, что является большим плюсом и с точки зрения мотивации, и с точки зрения студентоцентричности процесса обучения. Студенты могут видеть весь ландшафт мнений, идей и практик сразу как группа. В настоящий момент различные сервисы предлагают различные платные и бесплатные варианты. Наиболее удобным в настоящий момент оказался российский ресурс Holst.

Еще одним преимуществом данного ресурса является то, что результаты групповой работы могут быть сохранены в образовательной экосистеме и повторно использованы студентами при необходимости. Как показала практика РГГУ, это оказалось очень удобно и полезно. Именно Holst позволяет использовать элементы Mind Map при структурировании материала лекции, семинара или самостоятельной работы студентов в рамках коллоквиума.

Вторым важным моментом является возможность развития коммуникативных навыков, навыков групповой работы, анализа и представления результатов и так далее. В рамках коллоквиума, например, студенты в гибридной группе имеют возможность совместно работать над заданием, что также позволяет решать сразу же несколько образовательных задач. Здесь и возможность создания нового медиапродукта, и развития навыков коммуникаций в группе, также возможность развития креативного подхода. При этом все видят результат работы группы в «прямом эфире», и видят результаты друг друга, что оказалось крайне важным с точки зрения справедливости оценивания результатов. А фактор справедливости отметки является немаловажным для представителей поколения Z.

Вторым важным инструментом внедрения интерактивности в процесс контроля знаний являются быстрые опросы (викторины или quizzes) на специализированных медиаресурсах, таких как Mentimetr и Ahaslides. Быстрый опрос в начале или конце урока позволяет быстро оценить уровень знаний группы. Это традиционный подход. Такие опросы являются ненавязчивым элементом edutainment, позволяющим вовлечь участников в процесс обучения и создать ощущение командного духа.

Заключение

В заключении необходимо отметить следующее. Современное медиаобразование переживает серьезную трансформацию под влиянием новых технологий и изменений на рынке образования, обусловленных поколением Z. Поколение Z не просто создало новый спрос на структуру, динамику и инструменты в образовательном процессе, но и на кардинальные изменения в педагогических подходах к образовательным программам. Во-первых, важно понимать, что изменения в образовательном пространстве в целом были значительными. На мой взгляд, этому есть две основные причины: доминирующая роль поколения Z и микширование поколений Z и Y на рынке, со сменой парадигмы в обучении и возросшей ролью медиа и технологий в процессах обучения. Эти факторы становятся ключевыми для процесса обучения в целом и несут в себе наибольший риск. Специфика поколения Z обуславливает необходимость упрощения материалов, широкого использования визуализации и сокращения продолжительности информационных блоков, не полагаясь на долгосрочную мотивацию. Ориентация на простоту, удобство и комфорт заставляет преподавателей искать баланс между мотивацией студентов и методическими возможностями обучения.

Студентоцентричность — это не просто требование нового поколения, она в корне меняет роль педагогов. В этом контексте представляется необходимым расширить инструменты для новых видов деятельности педагогов — таких как наставничество, коучинг и так далее. Это можно сделать с помощью специально предоставляемых консультаций на медиаплатформах или

International Culture & Technology Studies, Vol. 9, No. 4

платформах MOOC, активного продвижения использования чатов или встроенных групповых инструментов и других возможностей для интерактивного взаимодействия. Аналогичные консультации могут быть предоставлены и по результатам опроса. Современная парадигма образования и студентоцентричный процесс обучения значительно увеличивают нагрузку на педагогов, как при подготовке материалов, так и в процессе обучения. Как уже было отмечено, медиаобразовательные технологии включают в себя использование медиа в процессе обучения (видео и т.п.), а также работу в медиасреде. Например, работа с медиаплатформами (проведение опросов и тестирование на медиаплатформах). Поколению Z действительно более комфортно, понятно и привычно работать и общаться в медиасреде.

Также использование медиасреды помогает решать задачи долгосрочного обучения и достижения результата. При этом одной из основных медиатехнологий является создание единого образовательного пространства в курсе. Размещение всех необходимых материалов, возможность мгновенной проверки знаний (срез знаний), возможность отдельного студента вернуться к тем или иным материалам создают ощущение знакомства. Все это похоже на любимую медиаплатформу, например VK, Дзен и т. д. Это создает привычную среду, которая работает и на мотивацию, и на движение вперед. Также необходимо помнить правило 3A: контент должен быть доступен в любое время, в любом месте и в любой форме. Все из области интернет-маркетинга применимо и в дистанционном образовании, в том числе использование видеоматериалов, которые также знакомы студентам. Наконец, интерактивные опросы и использование подходящих медиаплатформ вносят элементы геймификации в процесс обучения. Таким образом, необходимо еще раз подчеркнуть, что смена парадигмы в образовательном дизайне позволяет решить все вышеперечисленные задачи и создать курс, который будет одинаково востребован студентами разных форм высшего или среднего образования.

Литература

- [1] Stripe K., Simpson-Bergel E. (Re)defining learning design: a framework fit for the twenty-first century // *Compass: Journal of Learning and Teaching*. 2023. Vol. 16. No. 2. P. 121-136. DOI: 10.21100/compass.v16i2.1435.
- [2] Turton C. How learning development and learning design can inform each other: reflections and discussion points // *Journal of Learning Development in Higher Education*. 2023. No. 29. DOI: 10.47408/jldhe.vi29.1080.
- [3] Hokanson B., Clinton G., Tracey M. *The Design of Learning Experience: Creating the Future of Educational Technology*. Springer International Publishing Switzerland, 2015. DOI: 10.1007/978-3-319-16504-2.
- [4] Ярных В.И. Педагогический дизайн процесса специализации студентов факультета журналистики РГГУ // *Журналистика цифровой эпохи: антропологический поворот: Материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Екатеринбург, 14–15 апреля 2022 года*. Екатеринбург: Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина, 2022. С. 99-101.
- [5] Kohnová L., Papula J., Salajová N. Generation Z: education in the world of digitization for the future of organizations // *INTED2021 Proceedings*. 2021. P. 10199-10208. DOI: 10.21125/inted.2021.2126.
- [6] Aniella S.M., Palvinderjit K. Digitizing the teaching process to best meet the needs of generation Z a study in understanding the importance of digitizing education to match gen needs // *International journal of scientific & technology research*. 2020. Vol. 9. Iss. 1. P. 3213-3216.
- [7] Niño Gomez J.R., Árias Delgado L.P., Chiappe A., Ortega González E. Gamifying Learning with AI: A Pathway to 21st-Century Skills // *Journal of Research in Childhood Education*. 2024. P. 1-16. DOI: 10.1080/02568543.2024.2421974.
- [8] Bobocea A., Bologa R., Bătăgan L., Posedaru B.-Ş. Architecture to transform classic academic courses into adaptive learning flows with artificial intelligence // *Amfiteatru Economic*. 2024. Vol. 26. Iss. 65. P. 363-380. DOI: 10.24818/EA/2024/65/363.
- [9] Wu Y.-W., Huang C.-F., Weng K.-H. A Study of an Architecture Design Learning Process Based on Social Learning, Course Teaching, Interaction, and Analogical Thinking // *Mathematical Problems in Engineering*. 2014. Vol. 2014. P. 1-8. DOI: 10.1155/2014/465294.
- [10] Ярных В.И. Современные медиаобразовательные технологии в магистерских программах журналистского образования // *Педагогический журнал*. 2021. Т. 11. № 6-1. С. 497-503. DOI: 10.34670/AR.2021.38.14.067.
- [11] Elayan M.B. The New World of Work and Digital Learning: Millennials and Generation Z // *Webology*. 2022. Vol. 19. No. 2. P. 4593–4603.
- [12] Singh S. Podcast Statistics (2024). (Number of Listeners & Trends) // *DemandSage*. July 23, 2024. URL: <https://www.demandsage.com/podcast-statistics/> (дата обращения: 16.11.2024).

- [13] Veřmiřovský J. The Importance of Visualization in Education // E-learning & Lifelong Learning. Monograph / E. Smyrnova-Trybulska (ed.). Katowice-Cieszyn: Studio Noa for University of Silesia in Katowice, 2013. P. 453-463.
- [14] Coates J. Generational Learning styles. LERN Books. 2006. 149 p.
- [15] Gottlieb M., Fant A., King A., Messman A., Robinson D., Carmelli G., Sherbino J. One Click Away: Digital Mentorship in the Modern Era // Cureus. 2017. No. 9(11). e1838. DOI: 10.7759/cureus.1838.

Approaches to Pedagogical Design in Professional Media Education: the Experience of RSUH

V. I. Yarnykh

Russian State University for the Humanities, Russian Federation

Abstracts. The subject of this article is approaches to educational design in professional media education. The aim of the work is to analyse the existing theoretical base and practical use of new approaches and paradigms of learning design in the practice of the Faculty of Journalism of the Russian State University for the Humanities. The study was conducted on the basis of theoretical and empirical methods to analyse the development of the educational space and the study process in the context of digital transformation and the changes in the paradigm of educational design and the paradigm of learning in the context of new demands for study from generation Z and a change in the educational media environment.

Generation Z and a mix of generations Y and Z have formed a fundamentally new demand for both the learning process and the implementation of media education technologies in the learning process within the framework of professional media education. In this regard, the paradigm of learning design and the architecture of courses are undergoing significant changes. The role of the teacher is fundamentally changing, and the level of student-centered learning is significantly increasing.

The results consist in studying the activities of the Faculty of Journalism of the Russian State University for the Humanities in using a new paradigm of educational design and the use of media education technologies. The identified changes determine the adjustment and updating of the theoretical and methodological foundations for the development of the professional media education system.

Key words: learning design, educational design, generation Z, media educational technologies, discipline's architecture, educational space, e-mentoring, digital mentoring

References

- [1] Stripe, K, Simpson-Bergel, E. (2023). (Re)defining learning design: a framework fit for the twenty-first century. *Compass: Journal of Learning and Teaching*. Vol. 16. No. 2. 121-136. DOI: 10.21100/compass.v16i2.1435.
- [2] Turton, C. (2023). How learning development and learning design can inform each other: reflections and discussion points. *Journal of Learning Development in Higher Education*. No. 29. DOI: 10.47408/jldhe.vi29.1080.
- [3] Hokanson, B., Clinton, G., Tracey, M. (2015). The Design of Learning Experience: Creating the Future of Educational Technology. DOI: 10.1007/978-3-319-16504-2.
- [4] Yarnykh, V. (2022). Learning design of the specialization process of students of the journalism faculty of the Russian State University for the Humanities. In *Journalism of the digital era: anthropological turn: collection of materials of the All-Russian scientific and practical conference with international participation (Ekaterinburg, April 14-15, 2022)*. Ekaterinburg. Publishing house of the Ural. University. 99-101.
- [5] Kohnová, L., Papula, J., Salajová, N. (2021). Generation Z: education in the world of digitization for the future of organizations. In *INTED2021 Proceedings*. 10199-10208. DOI: 10.21125/inted.2021.2126.
- [6] Aniella, S.M., Palvinderjit, K. (2020). Digitizing the Teaching Process to Best Meet the Needs of Generation Z A Study in Understanding the Importance of Digitizing Education to Match Gen Z Needs. *International journal of scientific & technology research*. Vol. 9. Iss. 1. 3213-3216.

- [7] Niño Gomez, J.R., Árias Delgado, L.P., Chiappe, A., Ortega González, E. (2024). Gamifying Learning with AI: A Pathway to 21st-Century Skills // *Journal of Research in Childhood Education*. 1-16. DOI: 10.1080/02568543.2024.2421974.
- [8] Bobocea, A., Bologa, R., Bătăgan, L Posedaru, B.-Ș. (2024). Architecture to transform classic academic courses into adaptive learning flows with artificial intelligence. *Amfiteatru Economic*. Vol. 26. Iss. 65. 363-380. DOI: 10.24818/EA/2024/65/363.
- [9] Wu, Y.-W., Huang, C.-F., Weng, K.-H. (2014). A Study of an Architecture Design Learning Process Based on Social Learning, Course Teaching, Interaction, and Analogical Thinking. *Mathematical Problems in Engineering*. Vol. 2014. 1-8. DOI: 10.1155/2014/465294.
- [10] Yarnykh, V. (2021). Modern media education technologies in master's programs in journalism education. *Learning journal*. Vol. 11. No. 6-1. 497-503. DOI: 10.34670/AR.2021.38.14.067.
- [11] Elayan M.B. (2022). The New World of Work and Digital Learning: Millennials and Generation Z. *Webology*. Vol. 19. No. 2. 4593 – 4603.
- [12] Singh. Podcast Statistics (2024). (Number of Listeners & Trends). *DemandSage*. July 23, 2024. Available at: <https://www.demandsage.com/podcast-statistics/> (accessed date: 16/11/2024).
- [13] Veřmiřovský, J. (2013). The Importance of Visualization in Education. In *E-learning & Lifelong Learning. Monograph*. E. Smyrnova-Trybulska (ed.). Studio Noa for University of Silesia in Katowice, Katowice-Cieszyn. 453-463.
- [14] Coates, J. (2006). Generational Learning styles. LERN Books. 149 p.
- [15] Gottlieb, M., Fant, A., King, A., Messman, A., Robinson, D., Carmelli, G., Sherbino, J. (2017). One Click Away: Digital Mentorship in the Modern Era. *Cureus*. No. 9(11). e1838. DOI: 10.7759/cureus.1838.