

**Трансформация на извънаудиторното обучение по екранни изкуства
посредством интерактивни инструменти**
Яна Джарова-Караколева, Христо Бонев

**The transformation of out-of-class work in screen arts education
through interactive tools**

Yana Dzharova-Karakoleva Ph.D., Hristo Bonev Ph.D.
(summary)

Abstract:

The digital transformation of higher education covers many aspects - from the way of teaching and learning, to the way in which institutions are managed and carry out administrative services.

Concerning the educational process, digital transformation has brought into the universities a number of interactive tools supporting academic contact hours and out-of-class work, such as independent study, and research.

If during the contact hours the teachers and students have direct contact and can receive immediate feedback from each other, but during the out-of-class work, which represent at least 50% of the training, this connection is lost or obtained more slowly and at a much later stage; often at the final course evaluation.

The new interactive tools allow direct contact between teachers and students during the out-of-class work and significantly increase the effectiveness of the educational process.

Keywords: digital, transformation, screen, arts, out-of-class, education

For contacts: Yana Dzharova-Karakoleva Ph.D. (NATFA KR. SARAFOV) ya.djarova@natfiz.bg

ВЪВЕДЕНИЕ

С бурното навлизане на компютърните технологии през втората половина на 20. век, пред висшето образование се разкриват множество възможности. Първите няколко десетилетия новите дигитални технологии постепенно си пробиват път в различни аспекти на образованието, но от началото на 21. век, те бързо навлизат във всички сфери, както в образователния, така и в административния процес. Пандемията от Ковид-19 принуди дори най-консервативните висши училища, които отлагаха дигитализацията, бързо да наваксат изоставането.

ИЗЛОЖЕНИЕ

Дигиталната трансформация на висшето образование обхваща множество аспекти – от начина на преподаване и учене, до начина, по който се управляват институциите и се извършват административни услуги в тях. По отношение на образователния процес, дигиталната трансформация донася във висшите училища редица мултимедийни интерактивни инструменти подпомагачи обучението.

Ако по време на аудиторните занятия преподавателите и студентите имат пряк контакт и могат да получават непосредствена обратна връзка един от друг, то по време на извънаудиторните занятия, които представляват поне 50% от обучението, тази връзка донякъде се губи или се получава по-бавно и на доста по-

късен етап, а често направо при финалния изпит и дава отражение при оценяването.

Преди да се пристъпи към въвеждане на интерактивните инструменти е необходимо на първо място да се определят целите на нововъведението, след това похватите, методите, средствата и формите на обучение, чрез които ще се реализират занятията.

Цели. Двете основни цели на включването на интерактивни инструменти в извънаудиторното обучение на студентите са да се повлияе върху знанията на обучаемите и да се повиши значително педагогическата комуникация между обучаващ и обучаем. Чрез интегрирането на тези инструменти може да се осъществяват учебни дейности навсякъде и по всяко време, което подпомага реализирането на образователните цели, значително улеснява образователния процес и определено повишава качеството му.

Една от основните трансформации на извънаудиторното обучение посредством Уеб 2.0 и интерактивни инструменти, е интерактивността и мултимедийността. Възможността бързо и лесно да се осъществява достъп до информация и различни специализирани ресурси, както и да се осъществява колаборация с хора със сходни интереси и задачи, определено променя не само начина на комуникация, но и методите на преподаване и самоподготовка. Отдавна преподаването не е еднопосочен процес (преподавател - обучаем), а надграждащо общуване, от което и двете страни извличат ползи. Днес се разчита на активното участие на студентите именно чрез разнообразните интерактивни инструменти.

Похвати. Александра Осика, Стефани Макман, Джейсън М. Лодж и Анамари Керъл от Университета в Куийнсленд, Австралия, посочват шест начина за внедряване на интерактивността във висшето образование:²¹

- Създаване на възможности студентите да развият връзки помежду си възможно най-рано в обучението им;
- Използване на естествената социална динамика на учебната среда, чрез целенасочено проектирани дейности и задачи;
- Създаване на екипни учебни задачи за малки групи студенти;
- Търсене на възможности в рамките на курса да се изградят връзки между отделните групи, така че да няма изолирани групи;
- Насърчаване на развитието на социални, вербални и писмени комуникационни умения в студентите, посредством учебни дейности и задачи;
- Използване на средата и в учебните зали, и извън тях, където социалните интеракции могат да бъдат осъществявани ефективно;

Всички тези шест начина се използват ефективно в аудиторното и особено в извънаудиторното обучение по екранни изкуства, тъй като второто предполага редица групови задачи – заснемане на филми, реклами, музикални видеоклипове и телевизионни предавания. Без процесът на дигитализация обаче, интерактивността и връзката между преподавателите и студентите, комуникацията вътре в групите, както и между отделните групи по време на

²¹ Osika, A., MacMahon, S., Lodge, J.M., Carroll, A. Interactive learning: more than teamwork makes the dream work.
<https://www.timeshighereducation.com/campus/interactive-learning-more-teamwork-makes-dream-work> 18.04.2023

осъществяване на извънаудиторните занимания, би била доста по-трудна, бавна, а на моменти дори невъзможна.

Внедрените интерактивни инструменти позволяват своевременна обратна връзка и директен контакт между преподавателите и студентите по време на извънаудиторните занятия, като така значително се повишава ефективността на обучителния процес. В образователния процес по екранни изкуства предимствата при използването на интерактивни инструменти при обучението на студенти са много повече от недостатъците. Някои платформи като Мудъл например, дават възможност за по-бързо и качествено планиране на учебния материал предвиден за извънаудиторно обучение, като това може да бъде представено посредством атрактивни визуални форми - филмчета, снимки, графики и други. Платформата Kahoot! и други, подобни на нея, дават бърза възможност да се проверят знанията на студентите още в края на лекцията.

Методи. При интегрирането на интерактивните инструменти в извънаудиторното обучение, а и не само, може да се използва модела SAMR (**S**ubstitution, **A**ugmentation, **M**odification, **R**edefinition/ Заместване, Добавяне, Модифициране, Предефиниране)²² или на български ЗУМП.

Моделът на SAMR, въведен от изследователя Рубен Пуентедура²³, е модел, който помага на преподавателите да определят доколко въведеното от тях дигитално подкрепено учене е по-добро и ефективно от традиционния подобен метод. Така например, показателят Заместване дава отговор дали използването нововъведението замества традиционния инструмент, без да се налагат функционални промени - например, ако студентите трябва да напишат своя разработка, то те не я пишат на лист хартия, а използват компютър, таблет или друго електронно устройство. Показателят Добавяне ни показва, че нововъведението замества традиционния инструмент и налага функционални промени - например написаният вече документ се качва в някоя платформа, където колегите могат да оставят коментари видими за всички. Ако има Модифициране, това означава, че новата технология позволява значителен редизайн на дейността, което включва например търсене на подходящата информация онлайн, публикуване на текста в онлайн платформа, където други могат да пишат коментари и накрая се публикува на място където текста ще срещне своята подходяща публика. При Предефинирането, новата технология дава възможност да се създадат нови дейности, които са невъзможни без използването ѝ. Като елементи на SAMR, Заместването и Добавянето са по-скоро свързани с разширяването на обучението чрез нов (дигитален) инструмент, докато Модифицирането и Предефинирането са свързват изцяло с трансформирането на метода на преподаване.

Важна подробност при внедряването на интерактивните инструменти в извънаудиторното обучение е, че те трябва да допълват и надграждат основните учебни дейности, но не и да ги заместват изцяло; дигиталните устройства, които

²² Applying the SAMR model to aid your digital transformation. <https://www.jisc.ac.uk/guides/applying-the-samr-model#:~:text=Quick%20guide-,Applying%20the%20SAMR%20model%20to%20aid%20your%20digital%20transformation,-Last%20updated%3A> 16.04.2023

²³ Thomas, Allen Crawford., Thomson, Chris. Applying the SAMR model to aid your digital transformation. <https://www.jisc.ac.uk/guides/applying-the-samr-model> посетен на 23.04.2023

използват обучаемите се трябва да съответстват на задачите, които се изисква от тях да изпълнят.

Средства. Един от основоположниците на мултимедийното обучение - Ричард Майер посочва, че посредством думи (като изречен текст или печатен текст) и изображения (снимки и видео)²⁴, може да се постигне много по-смислено и значимо знание отколкото посредством традиционен метод. В обучението по екранни изкуства се използват виртуални среди за обучение, като Moodle, Blackboard, Google Classroom и др. Чрез тях студентите получават своите извънаудиторни задачи, както и необходимите им учебни материали, в т.ч. и мултимедийни такива. В тези системи студентите имат възможност за комуникация, както с преподавателите си, така и със своите състуденти. Системите дават възможност на преподавателите да проверяват и оценяват задачите, и да подават обратна връзка към студентите.

Въпреки, че изброените системи значително улесняват извънаудиторните занимания, тяхната интерактивност сама по себе си, има ограничения. Затова в помощ на преподавателите идват редица онлайн образователни приложения, които дават възможност за създаване на интерактивни упражнения. Това прави образователния процес по-бърз, забавен, интерактивен и бързо дава обратна връзка на преподавателя за преподавания и усвоен материал: Liveworksheet, Kahoot!, Teacher Made, LearningApps. Към тях биха могли да се добавят и редица приложения, които не са създадени за образованието, но успешно могат да се ползват и за него. Такива са например Canva, StoryboardThat, Adobe Creative Cloud и др., чрез които може да се създават дигитални истории и мултимедийни презентации.

Всички тези системи позволяват интерактивност и дават много възможности за учебния процес, но не са специфично насочени и пълноценни за обучението по екранни изкуства. В него могат успешно да се въведат софтуери за филмов проектен мениджмънт и продукция, като StudioBinder, Celtex, Yamdu и др. Тези софтуерни инструменти позволяват сформирани екипи за заснемане на различни задачи, да работят в колаборация и под надзора на един или повече преподаватели, от писането на сценария, през подготовката и снимачния период до постпродукцията и финализирането на задачата. Те се използват широко в практиката и за студентите е от полза да се научат да работят с тях.

На последно място, но не и по важност, използването на интерактивните инструменти при извънаудиторното обучение на студентите дава възможност за прозрачност при финалното оценяване на техните работи и тяхното споделяне с огромна аудитория.

Форми на обучение: Използването на всички тези интерактивни инструменти в процеса на обучение на студентите променя и начинът по който преподавателят общува с обучаемите. Освен традиционната присъствена форма на обучение, се създават възможности за качествено онлайн или хибридно обучение. Формата се променя от фронтална или групова към индивидуална. Най-голям е ефектът върху извънаудиторното обучение, при което интерактивните инструменти дават неизчерпаеми възможности за изготвяне на учебни материали, за създаване на

²⁴ Mayer, Richard E. The Cambridge Handbook of Multimedia Learning 2nd edition. Mayer, Richard E. edited by. Cambridge University Press, 2014 p.23-24

разнообразни форми на интеракция между преподавател и студент, и за изпитен контрол.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Интерактивността в образователния процес повишава значително достъпността, ефективността и атрактивността му. Ако в аудиторното обучение тя (интерактивността) в голяма степен зависи от качествата и уменията на преподавателя, то в извънаудиторните занятия тя до неотдавна бе много трудно постижима. Благодарение на дигиталните технологии и появилите се през последните две десетилетия множество интерактивни инструменти, днес сме свидетели на необратима дигитална трансформация на извънаудиторното обучение. Благодарение на мултимедийното учебно съдържание и различни дигитални интерактивни инструменти за колаборация, днес студентите по екранни изкуства имат възможността да работят екипно, да са в постоянен контакт с колегите и преподавателите си. Работейки върху различни проекти, те във всеки един момент могат да демонстрират напредъка си по задачите и да получават обратна връзка и съвети. Обучението на студентите с тези инструменти не само повишава качеството на учебния процес, но и създава знания и умения в студентите за работа с различни дигитални инструменти, които се използват в практиката.

ЛИТЕРАТУРА

1. Mayer, Richard E. The Cambridge Handbook of Multimedia Learning 2nd edition. Mayer, Richard E. edited by. Cambridge University Press, 2014
2. Osika, A., MacMahon, S., Lodge, J.M., Carroll, A. Interactive learning: more than teamwork makes the dream work. <https://www.timeshighereducation.com/campus/interactive-learning-more-teamwork-makes-dream-work>
3. Thomas, Allen Crawford. Thomson, Chris. Applying the SAMR model to aid your digital transformation. <https://www.jisc.ac.uk/guides/applying-the-samr-model>