УДК 378.147.88

Яненко Ярослав Васильович
кандидат соціологічних наук, доцент кафедри журналістики та філології
Сумський державний університет, м. Суми, Україна
ORCID ID 0000-0003-2468-6636
y.yanenko@journ.sumdu.edu.ua

МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ ТВОРЧИЙ ПРОЕКТ ЯК ФОРМА САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ ТА ЧИННИК ЇХ ПРОФЕСІЙНОЇ СОЦІАЛІЗАЦІЇ

Анотація. Статтю присвячено визначенню особливостей мультимедійних творчих проектів як форми самостійної роботи студентів та чинника їх професійної соціалізації. У результаті проведеного дослідження з'ясовано відмінності між творчим проектом і творчою роботою, зокрема терміни виконання, кількість та складність завдань, заплановані результати, компетентності, що формуються у студентів у процесі виконання творчого проекту, застосовувані мультимедійні технології тощо. Запропоновано перелік етапів, які характерні для мультимедійного творчого проекту, зокрема: планування; вибір мультимедійних технологій та інструментів; виконання проекту; презентація складових частин проекту на аудиторних заняттях або консультаціях; захист проекту. Відзначено зв'язок мультимедійних творчих проектів з аудиторними заняттями. Визначено особливості застосування мультимедійних технологій у творчих проектах, при цьому особливу увагу приділено інструментарію (комп'ютерні програми та інтернет-ресурси), який студенти можуть використовувати при виконанні творчих проектів. Наведено перелік рекомендованих автором інтернет-ресурсів, які можуть використовувати студенти і викладачі під час створення мультимедійних творчих проектів. Відзначено ряд індикаторів професійної соціалізації студентів при виконанні ними мультимедійних творчих проектів, зокрема це отримання студентами сучасних знань про програми і технології, які можна використовувати для створення мультимедійних творчих проектів; набуття студентами вмінь користування інтернет-ресурсами для створення мультимедійних творчих проектів; формування професійних студентських портфоліо, що можуть бути використані в процесі пошуку роботи як демонстрація вміння працювати з сучасними комп'ютерними технологіями.

Ключові слова: вища освіта; мультимедіа; професійна соціалізація; творча робота; творчий проект.

1. ВСТУП

Постановка проблеми. В останні роки в українських університетах можна спостерігати тенденцію до зменшення кількості аудиторних занять і відповідного збільшення обсягу самостійної роботи студентів. У зв'язку з цим актуалізується проблема раціонального використання часу, відведеного в професійно орієнтованих дисциплінах на самостійну роботу студентів та її ефективне поєднання з лекціями й практичними заняттями. Однією з освітніх технологій, покликаних вирішити цю проблему, є застосування мультимедійних творчих проектів як форми самостійної роботи, що дозволяє акцентувати увагу студентів на окремих темах чи питаннях курсу.

Мультимедійний творчий проект або творча робота не замінюють аудиторні заняття, навпаки, ці форми організації самостійної роботи студентів доповнюють лекції та практичні заняття у сенсі формування професійних компетентностей у майбутніх фахівців, що є одним із елементів професійної соціалізації студентів, яка в сучасному суспільстві складається з отримання фахових знань в університеті, формування вмінь застосовувати отримані теоретичні знання на практиці, набуття навичок роботи з реальними проектами тощо. Значна кількість сучасних професій пов'язана з інформаційними технологіями, з креативним підходом до вирішення проблем, тож саме на розвиток цих якостей спрямоване виконання студентами мультимедійних творчих проектів, у яких поєднується креативне мислення (це дозволяє студентам додавати кращі навчальні проекти у власне професійне портфоліо) та сучасні мультимедійні технології, пов'язані з Інтернетом, соціальними мережами,

© Я. В. Яненко, 2019.

створенням авторського контенту (текст, фото, відео тощо). Все це обумовлює актуальність теми статті й необхідність дослідження мультимедійних творчих проектів як форми самостійної роботи студентів та чинника їх професійної соціалізації.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Питання використання методу проектів у навчанні знайшли відображення передусім у працях Дж. Дьюї та В. Кілпатрика. Згодом проектні технології стали активно використовувати в школах, коледжах та університетах Європи та США(, відповідно,) Р. Сукалова відзначає, що «для університетів тема творчих проектів є актуальною, оскільки вони є творцями нових ідей, підходів та інновацій у сферах технології, дизайну, а також творчих підходів до реалізації різних проектів» [1, с. 4034].

Віддали належне проблемі використання творчих проектів у навчанні дослідники Л. Андрощук, Н. Боринець, В. Гузеєв, Д. Жак, В. Лутковский, Г. Мамус, О. Пинаєва, Є. Полат, Р. Сукалова та ін. Визначенню етапів творчих проектів приділили увагу А. Добрикова, Т. Гуменюк, С. Ізбаш, О. Решетняк та ін.

Серед українських дослідників новітньої доби проблеми професійної соціалізації студентів досліджували І. Бойчевська, Р. Борисов, В. Клименко, Л. Коняєва, Л. Сокурянська та ін. Зокрема автори відзначають важливість професійної соціалізації студентів для отримання першого професійного досвіду, пошуку роботи за обраною спеціальністю та побудови успішної кар'єри. Л. Сокурянська констатує, що «значна частина української молоді прагне одержати вищу освіту, сприймаючи її як важливий чинник життєвого успіху» [2, с. 19].

Важливим чинником ефективності мультимедійних творчих проектів є їх інноваційність, тож варті уваги роботи дослідників у сфері управління проектами (Д. Бушуєв, С. Бушуєв, П. Губанов, А. Подмокова, О. Чайкова, Р. Ярошенко та ін.), присвячені, зокрема, гнучким методологіям «Agile», міжнародним вимогам до компетенцій фахівців у галузі управління проектами «International Competence Baseline» (ICB), кваліфікаційним стандартам Міжнародної Асоціації Управління Проектами (International Project Management Association – IPMA), іншим компетентнісним моделям.

Ряд авторів зазначає, що «застосування компетентнісного підходу в управлінні інноваційними проектами та програмами пов'язано з розумінням рівнів необхідних компетенцій і наявної компетентності менеджерів проектів, команд і організацій» [3, с. 3]. Також «як стверджують розробники ICB, цим стандартом можна послуговуватися для підготовки навчальних матеріалів, для написання дослідних проектних пропозицій» [4]. Втім варто зауважити, що найактуальнішим застосування згаданих методологій у творчих проектах буде для студентів, які вивчають сферу управління проектами, проектний менеджмент тощо. Деякі дослідники відзначають, що «сучасні креативні технології дозволяють в умовах турбулентного оточення і високого рівня невизначеності управляти креативним і когнітивним потенціалом команд менеджерів і будувати стратегії проектів і програм розвитку для забезпечення досягнення поставленої мети» [5].

Заслуговують на увагу роботи таких дослідників сучасних мультимедійних медіа-технологій в освіті, як О. Нестеренко, Л. Никоненко, О. Садовнікова, О. Ткаченко та ін. Проте є необхідність в уточненні особливостей застосування мультимедійних творчих проектів у навчанні сучасних студентів, класифікації творчих проектів відповідно використанню у них мультимедійних технологій, визначенні впливу мультимедійних творчих проектів на професійну соціалізацію сучасних студентів, адже, як слушно зазначає Л. Коняєва, «студентська молодь знаходиться в найбільш інтенсивній фазі соціалізації, яка пов'язана передусім з навчанням у ВНЗ, як періодом здобування основи професійних знань, навичок, цінностей та уявлень, необхідних для подальшого професійного становлення особистості» [6, с. 16].

Отже, **метою статті** є визначення особливостей мультимедійних творчих проектів як форми самостійної роботи студентів та чинника їх професійної соціалізації, що зумовило постановку та вирішення таких завдань: з'ясувати відмінності між творчим проектом і творчою роботою; запропонувати перелік етапів, які характерні для мультимедійного

творчого проекту; визначити особливості застосування мультимедійних технологій у творчих проектах.

2. РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Важливим для нашого дослідження є поняття «професійна соціалізація», яке є предметом уваги ряду вчених, зокрема І. Бойчевська визначає професійну соціалізацію як «складний процес професійного становлення і розвитку особистості під час навчання і трудової діяльності у взаємозв'язку з дотриманням вимог та умов трудового процесу, впродовж якого відбувається засвоєння знань, умінь, мотивів, орієнтацій, зразків поведінки і соціальних компетенцій, що виявляються і використовуються під час професійної діяльності» [7, с. 173-174]. На думку Р. Борисова, це «процес формування професійних компетентностей особистості, що актуалізується завдяки реалізації професійних стратегій та освітніх практик, за допомогою яких відбувається інкорпорація культурного капіталу, необхідного для набуття професійних компетентностей» [8, с. 180]. А В. Клименко слушно зазначає, що «професійну соціалізацію студентської молоді слід розглядати як багатофакторний і багаторівневий процес засвоєння індивідом спеціальних знань, соціальних і професійних навичок, професійних норм, цінностей, професійної культури з метою розвитку адаптаційно-інтеграційних характеристик, які створюють необхідний потенціал для ефективного включення у професійно-трудове середовище, успішного виконання соціальних ролей і професійних функцій, високої соціальної та професійної мобільності на всьому життєвому шляху індивіда» [9, с. 95-96]. Отже, віддаючи належне цим визначенням, ми відзначаємо у професійній соціалізації студентів такі складові, як засвоєння професійних знань; набуття професійних умінь; прийняття професійних цінностей; демонстрація моделей поведінки, які характерні для професіоналів певної галузі та відповідного професійного середовища.

А. Добрикова у контексті застосування мультимедійних творчих проектів для студентів спеціальності «Реклама та зв'язки з громадськістю» пише, що «проектний метод доцільно застосовувати на старших курсах, коли студенти вже мають серйозну теоретичну базу і оволоділи основами інтегрованих маркетингових комунікацій (знають ключові технології та інструменти реклами і PR, вміють розробляти календарний, бюджетний і медіа-плани)» [10, с. 75]. Тож виконання студентами мультимедійних творчих проектів може бути пов'язане з реальними завданнями від бізнес-структур або громадських організацій, і вплив цього на професійну соціалізацію студентів відзначає Р. Сукалова, яка пише, що «одне із завдань університетів – підготувати студентів до реалій ринку праці з максимальною здатністю успішно та творчо займатися діловою співпрацею, однією з багатьох форм підготовки студентів є участь у реалізації реальних проектів» [1, с. 4034]. Варта уваги думка дослідників Ф. Віцентіні та Л. Наста, які зазначають, що «учасники команди розвивають свою кар'єру, експериментуючи з різними проектами, відповідно, вони набувають досвіду роботи, який може полегшити виконання завдань у майбутніх реальних проектах» [11, с. 40].

2.1. Творчий проект та творча робота: спільне й відмінне

Автор розглядає творчі роботи та творчі проекти як види самостійної роботи студентів, що охоплюють певну кількість теоретичного і практичного матеріалу, як навчальні завдання, для вирішення яких студентам необхідно продемонструвати творчий підхід і використати вже набуті теоретичні знання та практичні вміння з фахових дисциплін. Також варто відзначити пріоритет креативної складової у виконанні подібних завдань, тож головним для студентів стає створення авторського контенту (текст, фотографія, комп'ютерний макет, інфографіка, сторінка у соціальній мережі, сайт тощо).

Творча робота може бути не пов'язана з іншими завданнями, які виконуються студентами в період вивчення фахової дисципліни. На відміну від неї творчий проект має

сталий зв'язок з певними навчальними темами і відповідними аудиторними заняттями, на яких ці теми розглядаються, та виконується за визначеним викладачем графіком протягом навчального модуля або семестру; про це пише Н. Боринець: «проект треба розуміти як самостійну творчу роботу учня, яка виконується від задуму до його втілення в життя під контролем і постійним консультуванням учителя» [12, с. 9].

Автором на основі власного досвіду застосування у процесі навчання студентів творчих проектів та творчих робіт з'ясовано їх основні характеристики та відмінності між ними. Матеріал структуровано і подано у форматі таблиці (табл. 1), на основі якої викладачі можуть обирати той із видів організації самостійної роботи студентів, який найбільш відповідає завданням їх навчального курсу.

Таблиця 1

Відмінності творчого проекту від творчої роботи

Відмінності	Творчий проект	Творча робота
Термін виконання	Навчальний модуль або семестр	1-2 тижні
Виконання	Індивідуально або у групі	Індивідуально
Кількість завдань, що вирішуються	Кілька завдань	Одне завдання
Складність завдань	Більш складний рівень	Менш складний рівень
Результат	Комплексний проект або кілька робіт, об'єднаних темою проекту	Одна робота
Мультимедійні технології	Комплекс мультимедійних технологій	1-2 мультимедійних технології
Компетентності	Кілька компетентностей	Переважно одна компетентність
Чи передбачено попередній (до здачі викладачеві) розгляд завдання або його частин на лекціях, практичних заняттях або консультаціях	Так	Ні

Отже, творчий проект передбачає більш комплексний підхід до розв'язання проблеми творчого характеру, коли студентам потрібно не повторювати вже кимось знайдене правильне рішення, а запропонувати власне авторське бачення вирішення проблеми з використанням комплексу інструментів, серед яких і мультимедійні технології.

2.2. Типи творчих проектів

Автор розуміє поняття «мультимедійний творчий проект» як творчий проект, де використовуються сучасні мультимедійні технології як поєднання тексту, зображень, аудіо- і відеоматеріалів, контенту для інтернет-сайтів та соціальних мереж.

Індивідуальні творчі проекти спрямовані на розвиток здатності кожного студента до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел, на розвиток умінь створювати власний творчий продукт та презентувати його. Перевага індивідуальних проектів полягає в можливості оцінити роботу кожного студента, зробити персональні коментарі або зауваження щодо проекту, визначити загальний рівень фахової підготовки академічної групи та відзначити найкращих авторів проектів.

Групові творчі проекти розвивають навички роботи в команді, кооперацію між студентами та роботу на загальний результат. Груповий творчий проект передбачає синергію ресурсів учасників, адже у студентів-виконавців може бути різний рівень теоретичних знань та практичних умінь, серед яких навички роботи з комп'ютерними програмами, необхідними при підготовці мультимедійного творчого проекту. Соціалізаційний вплив командних (групових) проектів відзначають Ф. Віцентіні та Л. Наста: «команди або групи людей, які працюють разом, можуть сприяти швидкому виробленню нових ідей, відповідним чином адаптуватися до змін ринкових умов та виробляти багатогалузеві рішення» [11, с. 40].

Щодо оцінювання групових проектів Д. Жак слушно зазначає, що «групові проекти є досить складною задачею для оцінювання, тому що потрібно розмежувати індивідуальний внесок і колективні зусилля. Слабкість індивідуальної роботи може бути замаскована роботою інших, і загальна оцінка може необ'єктивно відображати внесок у проект кожного з членів групи» [13, с. 81]. Досвід використання групових творчих проектів у приватних українських та закордонних школах реклами («Багаж», «IKRA» та ін.) передбачає єдину оцінку за проект для всіх членів групи, адже складно або взагалі неможливо виявити індивідуальний внесок кожного учасника. Отже, якщо груповий творчий проект виконується в межах певного курсу, бали за нього не повинні складати вагому частину від балів за курс загалом, інакше груповий творчий проект може суттєво вплинути на загальну оцінку за курс навіть у тих студентів, чий внесок у створення проекту був незначним. На думку автора, максимальний бал за груповий творчий проект має бути у межах 10-20% від загальної кількості балів, які студенти можуть набрати протягом усього курсу.

Творчий проект може складатися із кількох частин (окремих творчих робіт), що можуть розрізнятися тематикою (різні теми або окремі аспекти однієї об'єднуючої теми) та використанням мультимедійних технологій (відео, аудіо, графічний макет, текст з гіперпосиланнями тощо). Поєднання частин такого творчого проекту може відбуватися у форматі мультимедійної презентації (її згодом, якщо необхідно, можна розмістити у соціальних мережах або на інтернет-ресурсах університету) або відразу у вигляді публікації в Інтернеті. Прикладом такого підходу є ряд творчих робіт, виконаних під керівництвом автора студентками ІІІ курсу спеціальності «Реклама і зв'язки з громадськістю» для онлайн-курсів «Екзаменаріум» СумДУ. Творчі роботи охоплювали розробку назви онлайн-курсів та її візуалізацію (логотип, фірмовий персонаж, концепція дизайну сайту), що потім було реалізовано як мультимедійний творчий проект та подано на Х Міжнародний конкурс студентських рекламних і PR-проектів «Золотий компас-2016» (м. Харків); проект вийшов до фіналу і був презентований студентками у Харківському національному економічному університеті ім. С. Кузнеця, де посів ІІІ місце у секції «рекламні кампанії» (автор виступав у якості керівника цього проекту).

2.3. Структура творчого проекту

Сучасні дослідники приділяють значну увагу визначенню структури та етапів творчих проектів, зокрема С. Ізбаш підкреслює, що «структура побудови творчого проекту у багатьох випадках залежить від його типу, специфіки навчального предмету, авторських педагогічних розробок конкретної теми проекту, тому і різна кількість етапів», і далі визначає п'ять етапів, зокрема: пошуково-дослідницький; технологічній; оформлення результатів; презентація (захист проекту); рефлексія (самооцінка результатів) [14, с. 95]. Т. Гуменюк також відзначає, що «структура побудови проекту в багатьох випадках залежить від його типу, специфіки навчальної дисципліни або спеціалізації, авторських педагогічних розробок конкретної теми проекту, тому можлива різна кількість етапів роботи над проектом» та визначає шість стадій роботи над проектом, зокрема: організаційно-підготовча стадія; планування і організація проектної діяльності; технологічна стадія; оформлення результатів; захист проекту; рефлексія (самооцінка результатів) [15, с. 71].

При підготовці мультимедійних творчих проектів варто звернути увагу на гнучкі методології «Agile», щодо яких ряд авторів зазначають, що «ефективно застосовувати Agile можливо в галузях з високою інноваційністю та конкуренцією» [16, с. 88], а саме такою є сфера сучасних медіа-технологій. Зокрема реалізація цієї методології може виявлятися в проведенні студентами під керівництвом викладача дослідження перед створенням концепції творчого проекту, в узгодженні завдань мультимедійного творчого проекту перед розробкою його дизайну тощо.

Структурі групових творчих проектів приділяє увагу О. Решетняк, яка відзначає такі етапи групового проекту, як вибір теми, визначення завдань, типу проекту; визначення проблеми дослідження; об'єднання в групи, обговорювання можливих методів дослідження;

самостійна робота над проектом; підготовка до представлення проекту; захист проекту; колективне обговорення проекту [17, с. 185-187]. А. Добрикова наводить три етапи групового мультимедійного творчого проекту: аналітичний (здійснюється оцінка цільової аудиторії); етап планування (розробляються ідея та стратегія проекту, технології та інструменти); третій етап – розробка критеріїв оцінки ефективності проекту і відкритий захист проекту [10, с. 74-75].

Відзначимо особливості, характерні саме для мультимедійного творчого проекту, зокрема:

- на етапі планування, крім вибору теми та аналізу цільової аудиторії проекту, відбувається вибір мультимедійних технологій та інструментів, каналів комунікації тощо;
- на аудиторних заняттях або консультаціях відбувається презентація складових частин проекту, що дозволяє студентам отримати від викладача коментарі або зауваження щодо складових частин проекту та зробити необхідні виправлення;
- викладачем мають бути розроблені і доведені студентам рекомендації щодо процедури захисту творчого проекту (кількість слайдів, рекомендована структура презентації, регламент усних виступів тощо).

Віддаючи належне іншим дослідникам, на основі власного педагогічного досвіду автор пропонує такий перелік етапів мультимедійного творчого проекту (табл. 2).

Таблиця 2

Етапи мультимедійного творчого проекту

Етапи	Робота студентів над проектом
Планування	Використання інтернет-технологій для визначення актуальної теми проекту, аналізу цільової аудиторії; розгляд найефективніших каналів комунікації із цільовою аудиторію
Вибір мультимедійних технологій та інструментів	Порівняння можливостей комп'ютерних програм та інтернет-ресурсів для ефективної роботи над проектом
Виконання проекту	Створення складових частин проекту та об'єднання їх у комплексний проект із застосуванням мультимедійних технологій
Презентація складових частин проекту на аудиторних заняттях або консультаціях	Демонстрація завершених частин проекту та отримання коментарів або зауважень від викладача
Захист проекту	Презентація готового проекту, його обговорення, оцінка (самооцінка) результатів

2.4. Особливості застосування мультимедійних технологій у творчих проектах

Про те, що сучасний медіа-продукт має поєднувати в собі різні мультимедійні технології, пишуть О. Ткаченко та О. Садовнікова: «в умовах, коли глобалізаційні процеси охопили медіапростір, спостерігається тенденція до конвергенції засобів масової інформації, яка передбачає тісну взаємодію, взаємопроникнення і взаємовплив раніше функціонально незалежних медіа-продуктів і ринків» [18, с. 3]. Відповідно викладачеві та студентам важливо заздалегідь розуміти ступінь публічності творчих проектів – чи буде у користувачів Інтернету вільний доступ до завершеного проекту або до його окремих складових. Якщо це так, то мають бути зазначені більш жорсткі вимоги до якості проекту, його контенту (зокрема дотримання норм авторського права), а також до його мультиплатформеності: як готовий творчий проект, розміщений в Інтернеті, буде виглядати в перегляді зі стаціонарного комп'ютера або ноутбука, і як – на екрані смартфона; бажано, щоб творчий проект був адаптований до зручного перегляду на різних екранах.

Як зазначає Л. Никоненко, «медіапрактики в онлайн-просторі, що застосовують представники студентства з метою соціалізації в професії сприяють успішній психологічної адаптації до норм, цінностей, притаманних професійній спільноті» [19, с. 181], відповідно розміщення студентами власних творчих проектів у мережі Інтернет дозволяє авторам у разі

належної якості проекту отримати відгуки від професіоналів, а також запрошення на проходження практики або стажування, на співбесіду щодо роботи тощо.

Ряд зарубіжних дослідників підкреслює, що в творчих проектах «студенти можуть використовувати художні засоби і оповідання, досліджувати власні емоції, представляти себе через власні творчі проекти» [20, с.18], а А. Добрикова слушно зазначає, що застосування проектного методу в процесі навчання «дозволяє значно підвищити рівень активності студентів у межах практичних занять, а розроблені проекти можуть стати частиною студентських портфоліо, які значно підвищать шанси майбутніх фахівців знайти гідну роботу» [10, с. 75-76].

Отже, мультимедійний творчий проект передбачає поєднання професійних знань та вмінь, отриманих студентами протягом навчання, з навичками користування сучасними комп'ютерними програмами та мультимедійними технологіями. Студенти мають виконувати творчий проект згідно певних вимог (тематика, обсяг, структура тощо), але на основі власного контенту, тож творчий проект не повторює вже наявні рішення, хоча може спиратися на них.

Досвід впровадження автором мультимедійних творчих проектів у навчальні програми (2013-2018 рр.) дає підстави констатувати, що однією з суттєвих проблем, із якою стикаються студенти при виконанні творчих проектів, є недостатнє знання ними мультимедійних технологій та володіння дизайнерськими комп'ютерними програмами. Згадана проблема стає на заваді впровадження викладачами творчих проектів у навчальні програми для студентів «недизайнерських» спеціальностей (таких більшість серед студентів університетів).

Рішенням проблеми є можливість використання студентами при виконанні творчих проектів замість спеціальних комп'ютерних програм (частина з яких є складними для опанування) певних безкоштовних інтернет-ресурсів, які можна використовувати для виконання творчого проекту та його презентації. Наявність на таких інтернет-ресурсах значної кількості «шаблонів» та можливість їх редагування дозволяють створювати повноцінні мультимедійні проекти та візуалізувати інформацію навіть тим студентам, що взагалі не мають фахових дизайнерських навичок,.

Для допомоги викладачам та студентам у виконанні мультимедійних творчих проектів автором розроблено рекомендований інструментарій. Інформацію структуровано у вигляді таблиці (табл. 3), де головну цінність для студентів «недизайнерських» спеціальностей становлять посилання на інтернет-ресурси, якими можна замінити ряд комп'ютерних програм при виконанні мультимедійних творчих проектів.

Таблиця 3

Мультимедійні технології у творчих проектах

Можливі складові мультимедійного творчого проекту	**Рекомендований автором інструментарій**	
	Комп'ютерні програми	**Інтернет-ресурси**
Текст	Word; OpenOffice; LibreOffice	Google Docs https://docs.google.com
Графічний дизайн-макет	CorelDraw; Adobe Illustrator	Crello https://crello.com Canva https://canva.com
Фотографія	Photoshop; GIMP	Google Зображення https://google.com.ua Unsplash https://unsplash.com/collections
Відео та аудіо	Movie Maker; PowerPoint; Keynote	YouTube https://youtube.com SoundCloud https://soundcloud.com
Інтернет-сайт	WordPress	Tilda https://tilda.cc
Графічний контент для сторінок у соціальних мережах	CorelDraw; Adobe Illustrator; Photoshop; GIMP	Crello https://crello.com Canva https://canva.com

Презентація	PowerPoint; Keynote	Google Презентації https://docs.google.com/presentation/ Prezi https://prezi.com Crello https://crello.com Canva https://canva.com

Список наведених у таблиці комп'ютерних програм та інтернет-ресурсів, безумовно, не є вичерпним і базується на власному досвіді автора та його студентів (зауважу, що при спілкуванні на методичних семінарах найбільшу цікавість серед моїх колег-викладачів викликали саме можливості застосування безкоштовних інтернет-інструментів для створення мультимедійних продуктів). На думку автора, на цей час вартими особливої уваги є такі інтернет-ресурси, як «Canva», «Crello», «Tilda» та «Unsplash».

Апробація. Застосування мультимедійних творчих проектів у навчанні студентів апробовано автором протягом 2013-2018 рр. у процесі викладання дисциплін спеціальності «Реклама і зв'язки з громадськістю» на кафедрі журналістики та філології Сумського державного університету (дисципліни «Креативні стратегії в рекламі і PR», «Практика рекламної діяльності», «Практика PR-діяльності», «Практикум з реклами і PR», «Стартапи в рекламі і PR» включали лекції в мультимедійних аудиторіях і практичні заняття у комп'ютерних класах).

Тематика ряду творчих проектів, що виконувалися студентами, була узгоджена з підприємствами-роботодавцями, де студенти згодом проходили навчальну практику та стажування, розпочинали свою професійну діяльність.

Переважна більшість якісних творчих проектів брала участь у молодіжних фестивалях реклами і PR, конкурсах соціальної реклами, студентських творчих конкурсах тощо, що посилювало мотивацію студентів якісніше виконувати завдання самостійної роботи (творчі проекти та творчі роботи), адже це не лише приносило студентам відповідні бали згідно регламентам фахових дисциплін, а й надавало їм шанс перемогти у творчому конкурсі, фестивалі тощо. Тож варто говорити про можливий зв'язок студентських творчих проектів та творчих робіт із участю їх авторів у фахових конкурсах та фестивалях, перемоги у яких позитивно впливають на імідж навчального закладу.

Сучасні освітні програми університетів та державні стандарти вищої освіти (або їх проекти) передбачають певні програмні результати навчання – компетентності випускника, тож варто відзначити, що у студентів під час виконання ними мультимедійних творчих проектів формується ряд *загальних компетентностей* (фахові компетентності формуються у студентів додатково відповідно їх спеціальності).

Зокрема при виконанні індивідуальних мультимедійних творчих проектів у студентів формуються такі компетентності, як вміння виявляти та розв'язувати проблеми; здатність генерувати нові ідеї (креативність); здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел; здатність працювати автономно; здатність прийняття оригінальних рішень; навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.

При виконанні групових мультимедійних творчих проектів у студентів додатково формуються такі компетентності, як здатність мотивувати людей та рухатися до спільної мети; здатність працювати в команді; здатність розробляти проекти та управляти ними; навички міжособистісної взаємодії; спроможність ініціювати ідеї, домагатися їх реалізації творчо-технологічною групою.

Застосування мультимедійних творчих проектів як форми самостійної роботи студентів передбачає зворотній зв'язок між ними та викладачем у форматі діалогу як на аудиторних заняттях, так і за допомогою сучасних інформаційних технологій (соціальні мережі, месенджери тощо). Тож кожен проект може оцінюватися та коментуватися не лише викладачем, а й іншими студентами навчальної групи, що сприяє більшій відкритості та об'єктивності оцінювання творчих проектів.

3. ВИСНОВКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Проведене дослідження мультимедійних творчих проектів як форми самостійної роботи студентів забезпечило отримання таких наукових результатів.

З'ясовано відмінності між творчим проектом і творчою роботою, які полягають у термінах виконання; кількості та складності завдань; запланованому результаті; компетентностях, які формуються у студентів в процесі виконання творчого проекту; застосовуваних мультимедійних технологіях тощо.

Запропоновано перелік етапів, які характерні для мультимедійного творчого проекту, зокрема: планування; вибір мультимедійних технологій та інструментів; виконання проекту; презентація складових частин проекту на аудиторних заняттях або консультаціях; захист проекту. Відзначено зв'язок мультимедійних творчих проектів з аудиторними заняттями.

Визначено особливості застосування мультимедійних технологій у творчих проектах, при цьому особливу увагу приділено інструментарію (комп'ютерні програми та інтернет-ресурси), який студенти можуть використовувати при виконанні творчих проектів. Наведено перелік рекомендованих автором інтернет-ресурсів, які є корисними для студентів та викладачів у процесі створення мультимедійних творчих проектів.

У процесі виконання студентами мультимедійних творчих проектів можна відзначити такі індикатори їх професійної соціалізації:

- отримання студентами сучасних знань про програми і технології, які можна використовувати для створення мультимедійних творчих проектів;
- набуття студентами вмінь користування інтернет-ресурсами, за допомогою яких можна створювати мультимедійні творчі проекти;
- формування професійних студентських портфоліо, які можуть використовуватися в процесі пошуку роботи (наявність у портфоліо мультимедійних творчих проектів демонструє, що автор вміє працювати з сучасними комп'ютерними технологіями).

Тож можна констатувати, що виконання студентами мультимедійних творчих проектів є одним із чинників їх професійної соціалізації.

Напрямками подальших розвідок є дослідження особливостей застосування мультимедійних творчих проектів у навчанні студентів різних спеціальностей, визначення відмінностей, що характерні для певних освітніх програм, та підготовка методичних рекомендацій для викладачів. Перспективним напрямком також може стати аналіз студентських портфоліо, що містять мультимедійні творчі проекти, та визначення їх впливу на успішне працевлаштування випускників.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

[1] R. Soukalova, "Problems of Creative Project Implementation Process at Universities", in *28th International Business Information Management Association Conf. Vision 2020: Innovation Management, Development Sustainability, and Competitive Economic Growth-Proceedings*, Seville, 2016, pp. 4034-4042.

[2] Л. Г. Сокурянська, "Ціннісна детермінація становлення соціальної суб'єктності студентства в умовах соціокультурної трансформації" : автореф. дис. докт. наук, Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, Харків, 2007.

[3] С. Д. Бушуєв, Д. А. Бушуєв, та Р. Ф. Ярошенко, "Деформація поля компетенцій в інноваційних проектах", *Вісник Національного технічного університету "Харківський політехнічний інститут". Серія: Стратегічне управління, управління портфелями, програмами та проектами*, № 2 (1224), с. 3-7, 2017.

[4] С. Д. Бушуев, и Д. А. Бушуев, *Основы индивидуальных компетенции для управления проектами, программами и портфелями проектов*, Том 1, 2, 3, Киев, Саммит-Книга, 2017.

[5] С. Д. Бушуев, Н. С. Бушуева, И. А. Бабаев, В. Б. Яковенко та ін., *Креативные технологии управления проектами и программами* : монография, Киев, Саммит-Книга, 2010.

[6] Л. Коняєва, "Становлення професійної ідентичності студентів в процесі соціалізації у вищому навчальному закладі", *Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Психологія. Педагогіка. Соціальна робота*, № 6, с. 15-19, 2012.

[7] І. Б. Бойчевська, "Професійна соціалізація фахівців технічного профілю у вищих навчальних закладах ФРН", дис. канд. наук., Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини, Умань, 2013.
[8] Р. І. Борисов, "Аскриптивні статуси як фактор професійної соціалізації студентів", дис. канд. наук., Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, Харків, 2017.
[9] В. А. Клименко, "Профессиональная социализация студентов: структурно-функциональная модель", *Социологический альманах*, № 3, с. 92-102, 2012.
[10] А. А. Добрикова, "Проектный метод обучения бакалавров рекламы и связей с общественностью (на примере олимпиады студенческих проектов "PR для улыбки")", в *Корпоративные стратегические коммуникации*, С. В. Дубовик, Ред. Минск, Беларусь: Изд. центр БГУ, 2016, с. 73-76.
[11] F. Vicentini, and L. Nasta, Team and Time Within Project-Based Organizations: Insights from Creative Industries", in *Learning and Innovation in Hybrid Organizations*, Palgrave Macmillan, Cham, 2018, pp. 33-49.
[12] Н. Боринець, "Метод проектів у викладанні трудового навчання", *Трудове навчання*, № 9 (45), с. 8-15, 2011.
[13] Д. Жак, "Организация и контроль работы с проектами", в *Метод проектов. Серия Современные технологии университетского образования*, М. А. Гусаковский, Ред. Минск, Беларусь: РИВШ ББГУ, 2003, с. 64-82.
[14] С. С. Ізбаш, "Реалізація творчих проектів у навчальному процесі сучасної школи", *Науковий вісник Мелітопольського державного педагогічного університету імені Богдана Хмельницького. Серія: Педагогіка,* № 5, с. 92-97, 2010.
[15] Т. Б. Гуменюк, "Реалізація методу проектів у процесі підготовки майбутніх учителів технологій", *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія № 5. Педагогічні науки: реалії та перспективи*, вип. 31, с. 69-76, 2012.
[16] О. І. Чайкова, А. Ю. Подмокова, та П. О. Губанов, "Застосування Agile-управління та Agile-маркетингу на підприємствах в міжнародному бізнесі", *Вісник Національного технічного університету "Харківський політехнічний інститут". Серія: Економічні науки,* № 19 (1295), с. 84-88, 2018.
[17] О. О. Решетняк, "Застосування інтернет-орієнтованої проектної технології навчання сучасної української літературної мови в закладах вищої освіти", *Інформаційні технології і засоби навчання*, т. 62, № 6, с. 179-191, 2017.
[18] О. Ткаченко, та О. Садовнікова, "Нові обрії журналістської освіти", на *XIII Міжнар. наук.-практ. конф. Журналістська освіта в Україні: світові професійні стандарти*, Суми, 2017, с. 3-5.
[19] Л. В. Никоненко, "Новітні медіапрактики як інструмент соціалізації студентської молоді", на *VIII Міжнар. наук.-практ. конф. Актуальні проблеми професійної орієнтації та професійного навчання населення у контексті подолання кризи ринку праці*, Київ, 2015, с. 177-182.
[20] J. Shapiro, D. Ortiz, Y. Ree, and M. Sarwar, "Medical students' creative projects on a third year pediatrics clerkship: A qualitative analysis of patient-centeredness and emotional connection", *BMC Medical Education*, vol. 16, no. 1, pp .93-103, March 2016.

Матеріал надійшов до редакції 25.06.2018 р.

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ КАК ФОРМА САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ И ФАКТОР ИХ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ СОЦИАЛИЗАЦИИ

Яненко Ярослав Васильевич
кандидат социологических наук, доцент кафедры журналистики и филологии
Сумской государственный университет, г. Сумы, Украина
ORCID ID 0000-0003-2468-6636
y.yanenko@journ.sumdu.edu.ua

Аннотация. Статья посвящена определению особенностей мультимедийных творческих проектов как формы самостоятельной работы студентов и фактора их профессиональной социализации. В результате проведенного исследования определены различия между творческим проектом и творческой работой, в частности, сроки выполнения, количество и сложность задач, запланированные результаты, компетенции, которые формируются у студентов в процессе выполнения творческого проекта, применяемые мультимедийные технологии и т.п. Предложен перечень этапов, характерных для мультимедийного творческого проекта, в частности: планирование; выбор мультимедийных технологий и инструментов; выполнение проекта; презентация составных частей проекта на аудиторных занятиях или консультациях; защита проекта. Отмечена связь мультимедийных творческих проектов с аудиторными занятиями. Определены особенности применения мультимедийных технологий в творческих проектах, при

этом особое внимание уделено инструментарию (компьютерные программы и интернет-ресурсы), который студенты могут использовать при выполнении творческих проектов. Приведен перечень рекомендованных автором интернет-ресурсов, которые могут использовать студенты и преподаватели при создании мультимедийных творческих проектов. Отмечен ряд индикаторов профессиональной социализации студентов при выполнении ими мультимедийных творческих проектов, в частности, это получение студентами современных знаний о программах и технологиях, которые можно использовать для создания мультимедийных творческих проектов; приобретение студентами умений использования интернет-ресурсов для создания мультимедийных творческих проектов; формирование профессиональных студенческих портфолио, которые могут использоваться в процессе поиска работы в качестве демонстрации навыков использования современных компьютерных технологий.

Ключевые слова: высшее образование; мультимедиа; профессиональная социализация; творческая работа; творческий проект.

MULTIMEDIA CREATIVE PROJECT AS A FORM OF STUDENTS' INDEPENDENT WORK AND A FACTOR OF THEIR PROFESSIONAL SOCIALIZATION

Yaroslav V. Yanenko
PhD of Sociology, Associate Professor of the Department of Journalism and Philology
Sumy State University, Sumy, Ukraine
ORCID ID 0000-0003-2468-6636
y.yanenko@journ.sumdu.edu.ua

Abstract. The article deals with the definition of features of multimedia creative projects as a form of students' independent work and a factor of their professional socialization. The result of the study was the identification of the differences between the creative project and creative work. These differences are the timing of implementation; the number and complexity of tasks; the planned result; the competencies that are formed by students in the process of implementing a creative project; the multimedia technologies used in the project, etc. The article offers a list of stages that are typical for a multimedia creative project, in particular, planning; choice of multimedia technologies and tools; project implementation; presentation of project components in classroom sessions or consultations; protection of the project. The article highlightes the interrelation of multimedia creative projects with lessons in the classroom, as well as defines the features of the use of multimedia technologies in creative projects. Particular attention is paid to the toolkit (computer programs and Internet resources), which students can use when doing creative projects. The list of recommended Internet resources is given, which are useful for students and teachers when creating multimedia creative projects. The author has identified the indicators of students' professional socialization in the performance of multimedia creative projects, in particular, getting students modern knowledge about programs and technologies that can be used to create multimedia creative projects; the acquisition by students of the skills of using Internet resources in order to create multimedia creative projects; the formation of professional student portfolios that can be used in the process of job search; demonstration of skills of work with modern computer technologies.

Keywords: higher education; multimedia; professional socialization; creative work; creative project.

REFERENCES (TRANSLATED AND TRANSLITERATED)

[1] R. Soukalova, "Problems of Creative Project Implementation Process at Universities", in *28th International Business Information Management Association Conf. Vision 2020: Innovation Management, Development Sustainability, and Competitive Economic Growth-Proceedings*, Seville, 2016, pp. 4034-4042 (in English).

[2] L. H. Sokurianska, "Determination of values formation of social subjectivity of students in terms of socio-cultural transformation" : thesis abstract of Doctor of Science, Kharkivskyi natsionalnyi universytet imeni V. N. Karazina, Kharkiv, 2007 (in Ukrainian).

[3] S. D. Bushev, D. A. Bushev, and R. F. Yaroshenko, "Deformation of the field of competences in innovative projects", *Visnyk Natsionalnoho tekhnichnoho universytetu "Kharkivskyy politekhnichnyy instytut". Seriya: Stratehichne upravlinnya, upravlinnya portfelyamy, prohramamy ta proektamy*, № 2 (1224), p. 3-7, 2017 (in Ukrainian).

[4] S. D. Bushuev, and D. A. Bushuev, *Osnovy individualnykh kompetentsii dlya upravleniya proyektami, programmami i portfelyami proyektov*, Vol. 1, 2, 3, Kyiv, Ukraina: Sammit-Kniga, 2017 (in Russian).

[5] S. D. Bushuev, N. S. Bushueva, I. A. Babaev, V. B. Yakovenko and etc., *Kreativnyye tekhnologii upravleniya proyektami i programmami* : monograph, Kyiv, Ukraina: Sammit-Kniga, 2010 (in Russian).
[6] L. Koniaieva, "Formation of professional identity of students in the process of socialization in higher educational institutions", *Visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu imeni Tarasa Shevchenka. Psykholohiia. Pedahohika. Sotsialna robota*, № 6, p. 15-19, 2012 (in Ukrainian).
[7] I. B. Boichevska, "Professional socialization of technical specialists in higher education institutions of the Federal Republic of Germany", PhD thesis, Umanskyi derzhavnyi pedahohichnyi universytet imeni Pavla Tychyny, Uman, 2013 (in Ukrainian).
[8] R. I. Borysov, "Aspired statuses as a factor in the professional socialization of students", PhD thesis, Kharkivskyi natsionalnyi universytet imeni V. N. Karazina, Kharkiv, 2017 (in Ukrainian).
[9] V. A. Klimenko, "Professional socialization of students: a structural-functional model", *Sociologicheskij almanah*, № 3, p. 92-102, 2012 (in Russian).
[10] A. A. Dobrikova, "Project method of teaching bachelors of advertising and public relations (on the example of the Olympiad student projects "PR for a smile")", in *Corporate strategic communications*, S. V. Dubovik, Eds. Minsk, Belarus: Izd. centr BGU, 2016, p. 73-76 (in Russian).
[11] F. Vicentini, and L. Nasta, Team and Time Within Project-Based Organizations: Insights from Creative Industries", in *Learning and Innovation in Hybrid Organizations*, Palgrave Macmillan, Cham, 2018, pp. 33-49 (in English).
[12] N. Borynets, "Method of projects in the teaching of labor education", *Trudove navchannia*, № 9 (45), p. 8-15, 2011 (in Ukrainian).
[13] D. Zhak, "Organization and control of work with projects", in *Project method. Series Modern technologies of university education*, M. A. Gusakovskij, Eds. Minsk, Belarus: RIVSH BBGU, 2003, p. 64-82 (in Russian).
[14] S. S. Izbash, "Realization of creative projects in the educational process of modern school", *Naukovyi visnyk Melitopolskoho derzhavnoho pedahohichnoho universytetu imeni Bohdana Khmelnytskoho. Seriia: Pedahohika*, № 5, p. 92-97, 2010 (in Ukrainian).
[15] T. B. Humeniuk, "Realization of the method of projects in the process of preparation of future technology teachers", *Naukovyi chasopys NPU imeni M. P. Drahomanova. Seriia № 5. Pedahohichni nauky: realii ta perspektyvy*, vol. 31, p. 69-76, 2012 (in Ukrainian).
[16] O. I. Chaikova, A. Yu. Podmokova, and P. O. Gubanov, "Application of Agile-Management and Agile-Marketing in Enterprises in International Business", *Visnyk Natsionalnoho tekhnichnoho universytetu "Kharkivskyy politekhnichnyy instytut". Seriya: Ekonomichni nauky,* № 19 (1295), p. 84-88, 2018 (in Ukrainian).
[17] O. O. Reshetniak, "Application of Internet-oriented design technology for training modern Ukrainian literary language in higher education institutions", *Informatsiini tekhnolohii i zasoby navchannia*, vol. 62, № 6, p. 179-191, 2017 (in Ukrainian).
[18] O. Tkachenko,and O. Sadovnikova, "New Horizons of Journalism Education", in *XIII International science-practice conf. Journalism Education in Ukraine: World Professional Standards*, Sumy, 2017, p. 3-5 (in Ukrainian).
[19] L. V. Nykonenko, "Newest media practices as an instrument for socializing student youth", на *VIII International science-practice conf. Actual problems of professional orientation and vocational training of the population in the context of overcoming the crisis of the labor market*, Kyiv, 2015, p. 177-182 (in Ukrainian).
[20] J. Shapiro, D. Ortiz, Y. Ree, and M. Sarwar, "Medical students' creative projects on a third year pediatrics clerkship: A qualitative analysis of patient-centeredness and emotional connection", *BMC Medical Education*, vol. 16, no. 1, pp .93-103, March 2016 (in English).

(cc) BY-NC-SA

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.