

DOI 10.31483/r-112877

Горячева Елена Анатольевна

**ИНФОРМАЦИОННАЯ ГРАМОТНОСТЬ И СОЦИАЛИЗАЦИЯ
В МЕДИАСРЕДЕ В ФОРМИРОВАНИИ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ
И ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ЛИЧНОСТИ
СТУДЕНТОВ БАКАЛАВРОВ ДИЗАЙНЕРОВ**

Аннотация: в данном исследовании рассматриваются теоретические аспекты проблемы формирования информационной грамотности, а также значимые медийные качества личности учащейся молодежи, и ее социализация в контексте глобальной информатизации образования. Личность понимается как сложное, многогранное и объемное понятие о внутренней и социальной сущности индивида. Она определяется как личность, которая постоянно развивает свои внутренние качества в социальной среде, проявляющиеся в процессе общения. Исследуются возможности влияния медиасреды и медиаобразования на формирование личности студента и медиаграмотности в архитектурном, художественно-технологическом направлениях и дизайне. В главе также были рассмотрены процесс, методологические особенности и результаты профессионального и художественного образования в медиасреде и реальной среде. Автор приходит к выводу о важности приобретения медиаинформационной грамотности, критического мышления в формировании художественной и профессиональной личности студента, а также его успешной социализации в медиасреде. Социализация в медиасреде рассматривается как саморазвивающееся профессиональное вхождение в новую информационную систему с усвоением правил и приобретением знаний и умений, исключающих социальные риски. Методология исследования основана на междисциплинарной парадигме, принципах системности и научности, психолого-педагогических концепциях личностно-ориентированного образования, а также дидактической концепции обучения с использованием цифровых технологий. Описанные автором образовательные

технологии могут быть применены при обучении студентов по направлениям изобразительного искусства, архитекторов, арт-технологов и дизайнеров.

Ключевые слова: медиаобразование, медиаинформационная грамотность, художественная личность, профессиональная личность, студенты, молодежь, социализация в медиасреде.

Abstract: *the chapter examines the theoretical aspects of the problem of the information literacy formation, as well as significant media qualities of studying youth's personalities, and their socialization in the context of global informatization of education. Personality is understood as a complex, versatile, and voluminous concept of the inner and social essence of an individual. It is defined as a person who constantly develops his inner qualities in a social environment, manifested in the process of communication. The possibilities of the influence of media environment and media education on the formation of student's personality and media literacy in architectural, artistic, and technological directions and design are investigated. The process, methodological features, and results of professional and artistic education in the media environment and the real environment were also explored in this article. The author concludes the importance of acquiring media information literacy, critical thinking in the formation of a student's artistic and professional personality, and his successful socialization in the media environment. Socialization in the media environment is viewed as a self-developing professional entry into a new information system with the assimilation of rules and acquisition of knowledge and skills, excluding social risks. The research methodology is based on the interdisciplinary paradigm, the principles of consistency and scientific nature, psychological and pedagogical concepts of personality-oriented education as well as the didactic concept of teaching via digital technologies. The educational technologies described by the author can be applied in teaching art students, architects, art-technologists, and designers.*

Keywords: *media education, media information literacy, artistic and professional personality, students, young people, socialization in the media environment.*

1.1. Введение.

Конец XX и начало XXI века изменили условия существования человека. На человечество обрушился поток информации, и мы быстро поняли необходимость разбираться в этой информации. С развитием цифровых технологий в жизни человека появилась новая среда – виртуальное пространство. Это искусственно созданная имитация реального мира. В социальном пространстве человек сразу же видит реакцию, в основном адекватную, окружающих на свои действия. Запускается рефлексия, анализируются продукты личной активности, происходит переоценка своих действий и самовосприятия.

Медийная среда в информационном обществе является бесценным источником информации. За рубежом, под руководством ЮНЕСКО, и в России мы разработали инновационные мероприятия в социальных сетях MIL CLICKS, чтобы помочь осознать важность медиа- и информационной грамотности (MIL) для общества и повысить информационную грамотность большего числа пользователей [1]. Рекомендации по внедрению DIGCOMP [2].

1.2. История и методология вопроса.

В системе образования поднимается вопрос повышения информационной грамотности и профессиональной социализации. Профессиональная социализация молодежи в СМИ изучается на основе когнитивного моделирования. Данная концепция рассматривает сущность профессиональной социализации на стыке процессов адаптации к окружающей среде и интернализации, что означает приобретение внутренних регуляторов при осуществлении базового, профессионального образования и социальной самореализации. На этой основе авторами была разработана когнитивная модель [3]. Они исследуют потенциал СМИ как пространства для рефлексии профессиональной идентичности, «показывают роль медиапространства в рефлексии и критическом осмыслении профессиональной идентичности, выявляют противоречия и перспективы дальнейшего развития профессиональных идентичностей в контексте формирования информационного общества...» [4 с. 127] Изучают личностные особенности и профессиональные установки студентов-архитекторов [5].

Медиаграмотность обязательно коррелирует с развитым критическим мышлением, считает автор книг и статей по проблеме медиаобразования [6]. Критическое мышление является основной составляющей в самосознании и самореализации личности, поскольку в виртуальной среде иллюзия ее реальности может быть крайне опасной для всех пользователей сети, особенно для молодого поколения. Человек может надолго проникнуться чувством собственной значимости, позиционировать себя в роли героя, победителя, манипулятора чужим сознанием и не только.

Там он чувствует себя более комфортно, ему не нужно прилагать усилий, чтобы изменить себя, развиваться, он скрыт от других людей, он может действовать свободно и безнаказанно. Такой способ существования манит своей легкостью и беззаботностью, а некоторые желания и мечты могут легко осуществиться в виртуальном пространстве. В связи с этим возрастает ценность реального пространства, а также близкого окружения – родственников, друзей или может отходить на второй план по мере развития зависимости от виртуальной среды. При погружении в эту новую среду ощущение гармонии в жизни в конечном итоге исчезает в силу различных обстоятельств. Школьник или студент может столкнуться с проблемами с учебой и домашними делами или с семьей. Это требует серьезного контроля за деятельностью детей и молодежи.

Наши взгляды на основные положения исследования возникающих рисков пользователей сети коррелируют с выводами исследования «Цифровая компетентность и семейное посредничество в восприятии онлайн-рисков подростками. Анализ тематического исследования Черногории». «Инвестиции в медиаобразование и, в первую очередь, в развитие цифровой компетентности среди молодежи, а также среди взрослых, похоже, все больше формируются как стратегическая политика европейского уровня для решения таких проблем, как киберзапугивание, секстинг и, в целом, формы онлайн-насилия, и для достижения более широкой цели – распространения принципов принадлежности к цифровому сообществу» [7].

Действующие лица в медиасреде и Интернете находятся в особых условиях. Может иметь место манипулирование сознанием, использование доверчивости, психологическое давление при общении в социальных сетях, демонстрация негативной информации в текстах и видеоформатах. Известны случаи организованного воздействия на подростков с призывами к противоправным действиям против других людей, самих себя или основ государства. Для взрослого человека, как состоявшейся личности, медиасреда может быть вполне положительным фактором, поскольку является источником быстро доступных знаний. Для незрелых, несамостоятельных взрослых эта опасность также реальна. В случае с подрастающим поколением (детьми, подростками, молодежью) возникает вопрос о роли этой искусственной социализирующей среды для их формирования как личности.

Этим проблемам медиаобразования посвящены следующие научные исследования различных направлений педагогической деятельности. Развитие творческого мышления занимает важное место в профессиональной организации позитивной художественной среды. Активно разрабатываются технологии для развития творческих способностей [8]. Создание произведений искусства и их восприятие людьми оказывает значительное социальное воздействие, где мы можем говорить о «ценности и функциях искусства в обществе, как в частной сфере индивидуальных эмоций и саморазвития, так и в публичной сфере политики и социальных различий» [9]. Технологии поддержки визуальной активности в дистанционном обучении студентов-дизайнеров [10]. В качестве методологии исследования в данной статье использована междисциплинарная парадигма. Методологический принцип системности представляет собой единый концептуальный подход к изучению проблемы социализации личности в медиасреде и профессионального становления студента в цифровом пространстве. Соотнесение процессов социализации личности в реальном пространстве и пространстве медиасреды позволит выявить возможности творческого становления личности в них. Это также поможет определить возможности профессионального и художественного развития студента в цифровой информационной среде, исключив социальные

риски. Для профессиональной ориентации в реальной среде психологи в середине XX века выделили основные критерии профессионального выбора – мотивационные и смысловые аспекты, связанные с ценностными ориентациями, жизненными стратегиями личности. Здесь мы говорим о теориях самоактуализации, самоактуализирующейся личности и ее самоэффективности, разрабатываемых российскими учеными с прошлого века для социальной реальности. Эти концепции особенно эффективны в наши дни в медиасреде и медиаобразовании под руководством преподавателей. Также эффективна их актуализация в развивающих мероприятиях научной и творческой деятельности. Необходимо защищать и контролировать работу студентов с источниками в медиасреде. При анализе количественных и качественных обследований детей даются общие рекомендации: родительский контроль, подготовка медиапедагогов, ориентация родителей на профилактику и защиту от рисков в медиасреде.

Медиасреда может быть, как развивающейся, так и давать довольно искаженное восприятие, репрезентацию и личные реакции на все, что в ней происходит. Некоторые люди могут получить шанс каким-то образом самоутвердиться, например, возвыситься над другими, скрыть свою сущность. В то же время нечестные или психически больные люди получают возможность совершенно безнаказанно использовать людей, их внимание, время, а также материальные средства для обогащения, самоудовлетворения или самолюбования. Различные группы людей могут легко попасть под их негативное влияние. Подобные эмоции и ощущения возникают во время виртуальных игр или общения с людьми в сети, создавая ощущение нахождения за занавесом. Эти примеры говорят о проблемах этих людей физического или морального плана, ведущих к деградации их собственной личности. Эти типы формируют основу опасной среды для личностного развития в Интернете. Поэтому формирование базовых понятий, требований, с наличием морально-этических требований и знаний должно осуществляться в реальной социализирующей среде, в контакте с людьми.

Интернет и информация в нем, а также медийные продукты должны быть дозированы таким образом, чтобы любой человек, особенно ребенок, не погружался в виртуальную среду как в естественную и комфортную для него, и уж тем более чтобы он не заменял ею реальную среду, возможно, из-за удобства. Во внешней реальной среде требуются усилия для собственного развития, воспитания, работы/учебы, общения с учетом моральных критериев общения и поведения в обществе [11].

Еще одним важным аспектом медиаобразования является нейтрализация клипового восприятия информации, культуры и окружающего мира пользователями медиасреды. С появлением книгопечатания, с доступностью книг, их чтения, работы с текстами последовательность мыслительных операций приобрела линейный характер. Современная информационная среда спровоцировала необходимость воспринимать ее не линейно, а анализировать в объеме и мгновенно. Память на визуальную информацию практически не ограничена. Это показали исследования российских ученых. Они считают, что визуальные формы позволяют сконцентрировать объемы информации, сделать их более наглядными и унифицированными, монолитными (М. Надина, А.Ю. Зенкова и др.). Некоторые элементы решения презентации в художественной форме характерны для художников и дизайнеров; это входит в их профессиональную деятельность в рамках создания предметов искусства и объектов визуальной коммуникации, а также других продуктов творческой деятельности. Клиповый характер в психологии художника присутствует потому, что специалисты участвуют в визуализации информации, создавая определенные информационные объекты. Они используют определенные специальные художественные приемы и базовую социальную концептуальную информацию о сути рассматриваемого вопроса.

В своем исследовании мы изучали психолого-педагогические разработки по проблемам профессионального образования, концепции ведущих ученых в области развития личностно-ориентированного обучения, основанного на цифровых

технологиях. Формирование профессиональных компетенций в восприятии визуальной информации и эстетической оценке произведения искусства реализуется в творческом развитии студентов [12].

Необходимо научиться находить и интерпретировать достоверную, научную, методически грамотно представленную информацию в профессиональных базах данных. Медиаобразование организовано именно для этого. В процессе обучения вырабатываются базовые знания по работе в медиасреде, осваиваются базовые сведения о возможностях, способах получения реальной информации и методах ее обработки. Мы выявили значимые факторы и закономерности влияния визуальной среды на экологию личности в формировании личности молодого поколения. Роль искусства в творческом развитии личности подчеркивается духовным развитием личности.

1.3. Обозначение границ исследования.

Цель исследования: если мы предполагаем участие медиасреды в медиаобразовании, то должны четко понимать, какие из ее компонентов задействованы в процессе формирования личности. Личность развивалась в реальном пространстве, и это был естественный процесс в многовековой истории. Человек получал знания, навыки и умения в обществе от реального человека: родителя, воспитателя, учителя, руководителя. Эти возможности также могут быть реализованы в медиасреде через медиаобразование, где происходит профессиональное образование и профессиональная социализация студента. В результате изученного материала по заявленной теме и наших представлений о концептуальном решении проблемы были сформированы направления нашего исследования.

1. Соблюдение мер безопасности в медиаобразовании.
2. Обеспечение успешной профессиональной социализации в медиaproстранстве.
3. Методы творческого развития в профессиональной и художественной деятельности студентов.
4. Анализ замечаний и недостатков в работе студентов с научными текстами.

5. Определение степени активности (выполнение заданий и исследований) в образовательном процессе.

6. Активизация исследовательской и творческой деятельности в образовательном процессе.

1.4. Результаты.

Вся информация и выводы, сделанные учеными по современным проблемам, об информационном воздействии, которое оказывает медиасреда на подрастающее поколение, о развитии клипового сознания и проблемах формирования информационной грамотности, в некоторой степени нейтрализуются системой преподавания дизайна и других предметов художественного направления.

У нас есть опыт работы со студентами в области научного письма. Подготовка первокурсников оставляет много возможностей для преподавания и тренировки информационной грамотности. Наш опыт работы проходил со студентами художественно-технологического направления, которые обладают навыками художественно-творческой работы в области визуальной деятельности и дизайна, а также работе в специальных компьютерных программах, связанных с графической деятельностью.

Студенты недостаточно подготовлены к этому виду деятельности в медиасреде. Иногда они используют первую попавшуюся информацию в Интернете. В написании тезисов или статьи на научную конференцию не все обучающиеся могут четко выстроить структурированную, логическую связь между темой, аннотацией-концепцией и содержанием статьи. Почти у всех есть замечания по работе с текстом. Они не умеют оформлять текст ссылками, но знают правила работы с картинками. Знание правил оформления библиографического текста практически отсутствует. Однако наличие высокой мотивации у студентов позволяет им успешно справляться со своей работой. С помощью педагога все эти ограничения быстро снимаются. Знания, полученные при первой же попытке написания исследовательского материала, надежно сохраняются при регулярном их использовании.

При практической образовательной деятельности в этих областях результат существенно отличается. Учебная и творческая работа реализуется несколько иначе, выполнение заданий по материалу во время аудиторной работы под руководством преподавателя и дома проходит более успешно, когда есть постоянный контроль. При дистанционном обучении этот процесс усложняется из-за недостаточности и сложности использования компьютеров, в основном студентами. Работа с цифровым графическим оборудованием продвигается более успешно, поскольку работа уже выполняется в программе, где исключены искажения, связанные с использованием материалов или неточной фотографией.

В этой таблице приведены данные анализа результатов образовательного процесса студентов: аудиторных, дистанционных и самостоятельных. Они были проанализированы в контексте исследовательской, образовательной и творческой деятельности. В этих условиях требуются усилия для профессионального и личностного развития, образования, работы/учебы, общения со студентами. Знаки «+» и «-» означают степень положительных и отрицательных результатов в указанных процессах обучения студентов, в различных видах деятельности.

Таблица 1

Степень внедрения научно-исследовательской, просветительской и творческой деятельности в образовательный процесс

Образовательный процесс	Виды деятельности					
	Научно-исследовательская деятельность			Образовательная и творческая деятельность		
	Поисковый	Анализ	Текст	Теоретическая	Практическая	Творческая
Работа в аудитории	+	+	+ -	+	+	+ -
Дистанционный	+ -	+ - -	+ -	+ -	+ -	+ -
Самостоятельный	+ - -	+ -	+ - -	+ -	+ -	+ + -

Ожидается, что при высокой информационной грамотности у обучающихся будет развито критическое мышление. Оно проявляется при систематической и длительной исследовательской, образовательной и творческой деятельности с использованием цифровых технологий в процессе дистанционного и аудиторного обучения.

В таблице 2 представлена сравнительная характеристика активности выполнения исследовательской и творческой деятельности в образовательном процессе студентами разных профессиональных направлений: 1. художественно-технологическим (металлокерамика), компьютерный дизайн, архитектурным; 2. студентами бакалавриата и магистратуры.

Таблица 2

Сравнительная характеристика деятельности по выполнению исследовательской и творческой деятельности в образовательном процессе

Участие студентов в сферах деятельности							
Студенты	Эффективность деятельности	Художественная технология направление		Компьютерный дизайн направление		Архитектурное направление	
		1-й семестр	2-й семестр	1-й семестр	2-й семестр	1-й семестр	2-й семестр
Бакалавриат	Исследование	-	2	-	-	-	5
	Творческая	4	2+6	2	-	-	6
Магистратура	Исследование	-	-	-	6	-	-
	Творческая	-	-	-	4	-	-

В таблице показано начало эксперимента по повышению профессиональной и творческой активности студентов и магистрантов в исследовательской и

творческой деятельности во время онлайн- и офлайн-занятий, по самостоятельной творческой работе. Знак «—» означает отсутствие занятий и экспериментов в течение указанного периода. Цифры указывают на количество участников, прошедших все этапы эксперимента. Этапы эксперимента включали в себя: мотивацию к конкретному виду деятельности, разработку идеи, анализ источников или аналогов научной или творческой работы в медиасреде с использованием компьютерных программ и других вариантов экспериментального исследования, создание концепции, разработку эскизов или написание исходного текста. Последним этапом является разработка творческой работы, проекта или научного авторского текста. В таблице указаны только те участники, которые полностью выполнили свои научные или творческие задания. При этом их исследовательские работы уже опубликованы в научных сборниках, заявлены в виде презентаций на конференции, имеющей статус международной. Творческие работы участников, включенные в таблицу, принимали участие в творческих выставках различного статуса. Эти авторы получили дипломы и сертификаты участников или победителей в различных номинациях. По результатам активизации мероприятий, направленных на вовлечение студентов в профессиональную и художественную деятельность, а также в медиасреду с использованием цифровых технологий, это дало им дополнительную мотивацию для совершенствования всех используемых технологий. Это также послужило примером для всех остальных одноклассников, которые по разным серьезным причинам еще не смогли закончить свою работу. Результатами изученного организованного образовательного процесса, в рамках которого студенты могут участвовать в научных конференциях, в творческих конкурсах и выставках, где они видят результат своей учебы, является признание их работы, подтвержденное публикациями, дипломами и сертификатами. Это мотивирует их к дальнейшей научной и творческой работе.

Мы также исследовали этот процесс исследовательской деятельности. Студенты по изобразительной деятельности не совсем подготовлены к таким

заданиям из-за общих тенденций, профессиональной специфики и творческой активности. Однако они легко усваивают все требования и возможности работы с источниками в информационных базах, предназначенных для успешной работы, и находят весь необходимый и достоверный материал. Обучающиеся немедленно исправляют ошибки, такие как неправильно сформулированный или отформатированный текст, логику изложения текста, цитаты, сноски и правильность указания источника.

1.5. Выводы.

«Интеллектуальная история о противоположных идеях о силе искусства вызывать личные и социальные изменения – к лучшему или к худшему. Увлекательная история о ценности и функциях искусства в обществе, как в частной сфере индивидуальных эмоций и саморазвития, так и в публичной сфере политики и социальных различий» [13].

В рекомендациях по работе над новым направлением в дизайне автор указывает на его основные характеристики и многочисленность. Российские дизайнеры, как и мировое сообщество, перешли на нелинейное и объемное восприятие информации. Для дизайнеров и художников открываются возможности и способы развития творческого мышления с помощью визуализации объектов, что характерно для дизайна художественных изделий. Мы работали с дизайнерами, художниками-технологами, архитекторами. Эти профессиональные области уже находятся в новой информационной системе, и «новое мышление» там распространено. Этот специалист «готов стать проводником» в новой глобальной трансформации цивилизации. В графическом дизайне также существует актуальное направление под названием «инфографика». Это древняя и давно используемая информационная система в виде простых графических изображений: диаграмм, графиков, таблиц – с концентрированной информацией в различных областях знаний; наглядных пособий по учебным дисциплинам; рекламной информации о товарах; знаков визуальной коммуникации; карикатуры, рисунка, логотипа – лаконичных художественных условных изображений, выражающих идеи автора/объекта в рисунке или скульптуре. При разработке различных объектов в

инфографике используются основные принципы ее создания: лаконичность, креативность (нестандартный подход к дизайну), визуализация (рисунки, пиктограммы, символы, схемы, графики и т. д.), организованность (композиционное решение), прозрачность (ясность информации, происхождения), точность (пропорциональность в графическом изображении), актуальность (современный стиль и дизайн) и простота (лаконичность, декоративность). Мы планируем исследовать это направление в будущей работе.

Визуализация информации позволяет несколько нейтрализовать картину мозаичности современной информационной системы. Так происходит с художниками, дизайнерами и архитекторами. Они воспринимают мир как образно, так и логически. Согласно этому принципу была разработана традиционная методика преподавания различных предметов искусства. Для обеспечения доступности теоретического материала всегда использовался визуальный материал. Как говорят ученые, одно изображение заменяет 1000 слов.

Мозаичная культура предопределяет мозаичное мышление. Он формируется на основе фрагментарной текстовой, видео- и фотоинформации. Это развивает несвязное в логическую цепочку восприятие мира. При этом формируется такое же отношение к жизни и поведению. Такие социальные группы постоянно находятся в ожидании и поиске новой информации. Формируется своего рода тревога и неосознаваемый недостаток информации. Этому влиянию особенно подвержено молодое поколение. Это представляет большую опасность для детей, как наиболее незрелой социальной группы.

Информация о сложившейся ситуации уже была доступна в Интернете. Рассмотрев имеющиеся там исследования ученых с анализом ситуации с виртуальным пространством в жизни человека и мозаичным мышлением, можно сделать обобщенный вывод. Эта проблема интересует специалистов в различных областях. Последний метод китайцы используют для запрета использования любых гаджетов. Чтобы предотвратить подобную зависимость, их вывозят на острова, где нет возможности изменить ситуацию и воспользоваться услугами Интернета или любого цифрового оборудования. Они должны жить обычной жизнью

предыдущих поколений на природе и среди людей – чтобы вернуться в общество из виртуальной реальности. Такие методы значительно более здоровы во всех аспектах.

К традиционным этапам образовательного процесса: передаче, хранению и обработке информации, добавился еще один – представление информации. Автор статьи «Низкий уровень информационной грамотности учащихся и пути его преодоления» провел значительное изучение материалов по данной теме – от основ знаний в области терминологии и концепций до проведения экспериментальной базы, от анализа проблемных областей до разработки методов решения проблемы [14].

Среди процессов дистанционного обучения с использованием цифровых технологий и средств визуальной коммуникации они выделили важные понятия «инфографика» и «метадизайн». Ученые определили их важность в образовательном процессе и восприятии информации людьми. Авторы рассмотрели возможности и проблемы творческого и надежного восприятия искусства, здоровья и благополучия [15].

Все исследовательские материалы ученых по проблеме информационной грамотности и профессиональной социализации в медиасреде в формировании художественной и профессиональной личности студентов были проанализированы и применены в разработанной методике комплексного обучения студентов на базе цифрового оборудования в онлайн- и офлайн-обучении.

Соблюдение мер безопасности в медиаобразовании. Рекомендуемые источники достоверной информации: научные базы (материалы образовательных и научных порталов, научные тексты авторов, бесплатные электронные библиотеки, онлайн-музеи Gallerix и т. д., современные произведения искусства и техники и т. д.)

Обеспечение успешной профессиональной социализации в медиaprостранстве. Научная и творческая деятельность: конференции, выставки, конкурсы. Написание научных и технологических диссертаций, отчетов, статей.

Методы развития креативности в профессиональной и художественной деятельности студентов. Применение личностно-ориентированного образования, научного принципа.

Анализ замечаний и недочетов в работе студентов с научными текстами.

Определение степени активности при осуществлении научно-исследовательской и просветительской деятельности в образовательном процессе. Таблица 1.

Активизация исследовательской и творческой деятельности в образовательном процессе (таблица 2).

Результаты эксперимента показали эффективность разработанной методики и инструментов, направленных на развитие и формирование базы компетенций у студентов – будущих архитекторов, художников, технологов, дизайнеров, обучающихся в бакалавриате, магистрантов художественных специальностей, – которые формируют их профессиональное развитие. Ожидается, что при высокой информационной грамотности у студентов будет развито критическое мышление, которое возникает при систематической их деятельности с использованием цифровых технологий в процессе дистанционного обучения, аудиторных занятий, самостоятельной работы, исследований и творческой деятельности.

Результатами методически организованного образовательного процесса стало участие студентов в научных конференциях с докладами, тезисами, статьями о собственной разработке творческих проектов и продуктов в компьютерных программах или в материалах. Их участие в творческих конкурсах и выставках художественных работ на различную тематику и в различных материалах. Их работы получили признание в научной и творческой деятельности, подтвержденное публикациями, дипломами и сертификатами. Это мотивирует их к дальнейшей научной и творческой работе. Все эти достижения характеризуют их профессиональный рост как в аудиторном, так и в самостоятельном учебном процессе и дистанционном обучении для выполнения учебных, научных и творческих задач, как под руководством преподавателя, так и в личной авторской ин-

терпретации студента. При анализе данной методики управления учебным процессом с использованием медиасреды обучения повысилась активность и эффективность всех развивающих компонентов, характеризующих профессиональную и личностную успешную социализацию студентов всех направлений, а также бакалавров-дизайнеров.

Мы также исследовали процесс саморазвития и самообразования в творческой и исследовательской деятельности. Был проведен сравнительный анализ успешности в этом виде деятельности за первое полугодие и вторую половину 2020–2021 учебного года. Во втором полугодии была применена описанная методика и последующих годах. Количественный показатель активности увеличился по всем изученным видам деятельности. Количество участия в выставках значительно увеличилось в несколько раз. Главный вывод, который мы сделали, заключался в том, что мотивация всех студентов и их уверенность в своих творческих и исследовательских возможностях повысились. Последующие учебные годы дали подтверждение правильности выбранной методики.

В нашей последующей исследовательской работе мы планируем активизировать остальную студенческую аудиторию, которая по разным причинам не проявляла явной активности, организовав дополнительную мотивацию к самоактивации в развивающих занятиях.

References

1. MIL CLICKS [Electronic resource]. – Access mode: <https://ru.unesco.org/MILCLICKS> (дата обращения: 03.09.2024).
2. Kluzer S., Rissola G. Guidel in esonadoption of DIGCOMP. Brussel, 2015.
3. Tarasenko L., Rozin M., Svechkarev V. Professional Socialization of Young People in the Media: Cognitive Modelling Media Education (Mediaobrazovanie), (2019). 59 (4): 588–593. DOI: 10.13187/me.2019.4.588 [Electronic resource]. – Access mode: http://ejournal53.com/journals_n/1575379969.pdf (дата обращения: 03.09.2024). EDN: WGWEIJ

4. Frolova, Posukhova O. The potential of mediaasaspace for the reflection of professional identity. *Mediaobrazovaniye*. 2016. No. 4. P. 127–138 [Electronic resource]. – Access mode: <https://cyberleninka.ru/article/n/kontseptualnoe-modelirovanie-sistemy-simvolicheskogo-konstruirovaniya-professionalnoy-identichnosti-v-mediaprostranstve/viewer> (дата обращения: 03.09.2024).

5. Yalçın M., Ulusoy M. Personal and Professional Attitudes of Architecture Students. *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 174, 1820–1828 (2015). DOI: 10.1016/j.sbspro.2015.01.843

6. Silverblatt A. Media literacy and critical thinking. *International Journal of Media and Information Literacy*. (2018). 3 (2): 66–71 [Electronic resource]. – Access mode: https://www.academia.edu/37201055/International_Journal_of_Media_and_Information_Literacy_2018_n_1 (дата обращения: 03.09.2024). <https://doi.org/10.13187/ijmil.2018.2.66>. EDN: YSZFGH

7. Cortoni I. Digital Competence and Family Mediation in the Perception of Online Risk to Adolescents. Analysis of the Montenegro Case Study *International Journal of Media and Information Literacy*. Has been issued since 2016. E-ISSN: 2500-106X. (2017), 2(2): 68–78. DOI: 10.13187/ijmil.2017.2.68. EDN: ZWRICF

8. Protopopova I., Kartavtseva O. Technologies for the bachelors-designers' artistic abilities development. *E3S Web of Conferences* 210, 22015 (2020) <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202021022015>. EDN: XBAOAT

9. Belfiore E., Bennett O. The Social Impact of the Arts: An Intellectual History *16 September 2008*, P. 1–240. DOI: 10.1057/9780230227774

10. Zakharova N., Vlasova I., Kartavtseva O. Technologies of tutorial assistance in the visual activity distance education for the bachelors-designers. *E3S Web of Conferences* 210, 22014 (2020) <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202021022014>. EDN: MKHXQF

11. Jensen A., Bonde L. (2020). An Arts on Prescription Programme. Perspectives of the Cultural Institutions (Article) *Community Mental Health Journal* Vo. 56. Iss. 8, 1 November (2020), P. 1473–1479. DOI: 10.1007/s10597-020-00591-x

12. Vlasova I., Ushanyova Y., Pisarenko S. Professional competencies formation in the field of aesthetic artwork evaluation. E3S Web of Conferences 210, 22027 (2020) [Electronic resource]. – Access mode: <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202021022027> (дата обращения: 03.09.2024).

13. E. Belfiore, O. Bennett. The Social Impact of the Arts: An Intellectual History 16 September (2008). P. 1–240. DOI: 10.1057/9780230227774

14. Alekseeva L. Low Level of Student Information Literacy and Ways to Overcome It. Journal of Media Literacy Education, 60 (2): (2020). 198–210. DOI: 10.13187/me.2020.2.198 [Electronic resource]. – Access mode: <https://cyberleninka.ru/article/n/low-level-of-student-information-literacy-and-ways-to-overcome-it> (дата обращения: 03.09.2024).

15. T. Goriainova, D. Kolomyts, I. Kartushina [et al.]. Integration of didactic foundations of university educational process with student remote training content Eur Asian. Journal of Bio Sciences. 2020. Vol. 14. Iss. 1. P. 1233–1240. EDN: FPNLFD

Горячева Елена Анатольевна – доцент кафедры «Изобразительное искусство» ФГБОУ ВО «Донской государственный технический университет», Ростов-на-Дону, Россия.