

ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ У КУЛЬТУРОЛОГІЧНІЙ ОСВІТІ СТУДЕНТІВ

Сучасний світовий соціально-культурний простір у його постмодерністському контексті утворений безліччю інформаційних потоків, унікальність яких полягає в домінанті їх візуального представлення. Парадигма новочасної європейської культури з її орієнтованістю на слово, звук як форми подання значень, цінностей поступилась місцем зоровому кодуванню інформації. Відроджується той спосіб осмислення образів дійсності, що був природним для первісних людей з їх здатністю до одухотворення кожної тілесної форми, для східної людини з її тяжінням до гармонійного синтезування слова, звука, зображення, для античної людини з її розумінням ідеї, теорії як чистої умоглядності, тобто споглядання тілесних або безтілесних ейдосів, для середньовічної та ренесансної людини, що відкривала у красі візуально явленого божественність будь-якого творіння. ***Інформаційне суспільство породило бурхливий розвиток різних засобів передачі візуальної інформації і способів її візуального представлення.*** Колосальне збільшення її обсягу й наступальності створило ситуацію “відео-революції”, яка вимагає зміни традиційно усталених підходів і у сфері освіти будь-якого рівня.

Дійсно, сьогодні роль візуальних образів стала вирішальною у житті кожного. Професійна сфера буття людини утворюється безліччю схем, таблиць, графіків, “меню”, об’яв, конспектів тощо, які управляють її діями і впливають на вироблення результатів. Освітнім середовищем, скоріше, стає телебачення, відео, комп’ютерний продукт, ніж звична книга і підручник, що повинно сьогодні сприйматись не як вади виховання підростаючого покоління, а як реалії, які треба навчитись спрямовувати у потрібному руслі. У сфері споживання вже стало аксіомою не тільки для професіоналів, а й для пересічного покупця те, що ми купуємо не стільки саму річ з певною для нас споживацькою цінністю, а її

візуальну цінність, представлену нам рекламними постерами, буклетами, упаковуванням. Сучасні мас-медіа втручаються у наше життя за допомогою агресивних зорових образів, що породжує необхідність активної оборони простору буття людини від цього наступу через вміння правильно читати й декодувати візуальні знаки. Буденне життя людини стало більше суспільним, відкритим поглядам інших, що, враховуючи модний культ тіла й молодості, вимагає орієнтуватись у сигналах, які подаються жестами, мімікою, макіяжем, одягом тощо. І нарешті, елітарна художня культура, з якою раніше пересічна людина зустрічалась у спеціально організованому просторі музею, театру, виставки, тепер сміливо вторгається у її життя будь-де: відповідно, вміння інтерпретувати семантику смислів мистецьких творів стає актуальним не тільки для критика-професіонала. *Активний вплив візуальної інформації на свідомість, почуття і поведінку людини — реальність сучасного етапу культурного розвитку.*

Не можливо не погодитись з російським філософом, культурологом В.Розіним, який стверджує, що “сьогодні ряд проблем культури і професійного життя просто вимагає спеціальної візуальної освіченості. Більш інтенсивне, а головне масове підключення людини до образотворчого мистецтва, продуктів поліграфічної промисловості, дизайну і графіки, поява нових насичених візуальним матеріалом професій і способів спілкування передбачає зустрічний розвиток здатності людини до візуального сприйняття. У наш час дизайнери, мистецтвознавці, педагоги вважають, що у дітей у ході виховання повинна формуватися візуальна установка, особливе ставлення до видимого як тексту, що має ряд значень” (4, 41).

Інтерес до психологічних проблем візуального сприйняття виник ще у гештальтпсихології. Класичні дослідження Р.Арнхейма надали проблемам відображення видимої дійсності наукової визначеності. Теоретики дизайну розглядають питання зорового середовища та декодування його семантичних значень як визначальне для буття сучасної людини. В.Розін підкреслює, що пропонуваній теоретиками лозунг “тотальної візуалізації” покликаний

впорядкувати, гармонізувати, ущільнити обсяг інформації, що її поглинає сучасна людина; у цьому вони вбачають вихід з “інформаційної кризи”, спосіб спрощення й активізації процесу засвієння понять (4). Для цього є певні підстави: хоча прибічники вербального мислення вважають візуальну мову поверховим способом людської активності, близьким до тваринної, розглядають її не здатною виражати й передавати складні абстрактні поняття, однак є прихильники більш врівноваженої позиції. Відомий психолог Б.Ананьєв стверджує, що є підстави вважати зорову систему домінантною для людини, оскільки вона є не тільки могутнім джерелом інформації про оточуюче середовище, але й здійснює зв’язок усіх сигналів, що поступають у мозок, через візуалізацію чуттєвих сигналів, перетворення незримого у зриме (4). Психолог В.Зінченко розвиває цю точку зору, вважаючи властивою зоровим образам суб’єктивну симультанність, що дозволяє миттєво “схоплювати” відношення між різними сигналами (4). Однак як довго би не продовжувались суперечки дослідників, вони не знімуть з порядку денного питання актуальності розвитку візуальної грамотності сучасної людини як способу збереження культуровідповідності її життєдіяльності.

Реакцією на ситуацію впливу на людину великої кількості символів ще у 1960-ті роки у США стала *концепція “візуальної грамотності”*, яка була спрямована на навчання дітей невербальним способом комунікації через опанування знаковою системою пластичних мистецтв, фотографії, реклами, коміксу, кіно, телебачення і відео. У той же час у Європі *дидактичний метод семіотичного аналізу аудіовізуальних матеріалів і вербалізації вражень від них* став засобом формування критичного мислення по відношенню до атаки з боку засобів масової інформації. Як зазначає Л.Зазнобіна (2), вивчення зорових образів в системі програмованого навчання розглядалось, зокрема у Франції, як компонент загальної соціально-культурної освіти, спосіб залучення людини до світової культури, формування адекватності форм і методів навчання сучасній культурно-історичній традиції. Леном Мастерманом (Великобританія) були сформульовані власне дидактичні завдання цього освітнього напрямку, зокрема, навчити учнів здійснювати комунікацію усіма невербальними засобами

(пластичними, візуальними, мімічними, жестовими тощо), сформувати здатність критично інтерпретувати зміст візуальних повідомлень, інтегрувати потенціал інформаційних технологій у навчальний процес. Тоді з'явилося визначення *медіаосвіти* у матеріалах ЮНЕСКО як “навчання теорії і практичним умінням для оволодіння сучасними засобами масової комунікації, що розглядається як частина специфічної і автономної сфери знань у педагогічній теорії і практиці, яку слід відрізняти від використання ЗМІ у викладанні інших сфер знання” (2, 108).

Ми поділяємо точку зору Л.Зазнобіної щодо того, що “цілі медіаосвіти легше досягаються не у вигляді самостійного курсу, а при вивченні тих чи інших дисциплін, тобто через інтегрування медіаосвіти з базовою” (2, 110). Взагалі, тенденція до освітньої інтеграції, уникання відмежовування окремих сфер знання не тільки повністю відповідає цілісності, взаємопов'язаності сучасної культурно-історичної картини світу, але й сприяє формуванню адекватного культуровідповідного системного мислення людини. На наш погляд, *культурологічний курс у вищій школі* як раз дозволяє реалізувати багатовекторність вищезазначеної мети у збереженні гармонійної рівноваги між процесом залученням до цінностей світової культури, розвиненням адекватних історичному часові способів мислення через методи і форми відповідні цьому часові, а також зв'язком з віковими особистісними і соціальними потребами, тобто у підсумку забезпечує повноцінну інкультурацію людини.

Активному використанню інформаційних технологій у культурологічній освіті студентів перешкоджають певні *об'єктивні причини*, зокрема, відсутність відповідної матеріальної бази у більшості, особливо некомерційних, вузів, а також і *суб'єктивні*:

- ✓ недооцінка впливу візуальної інформації на студента, погляд на неї скоріше як гальмуючий розвиток особистості недолік масової культури;
- ✓ консерватизм викладачів гуманітарних дисциплін, особливо по відношенню до сучасних технічних засобів;
- ✓ орієнтація на традиційну авторитарну фронтальність передачі інформації “від викладача до студента”, без посередників;

- ✓ уникання можливої поліфонічності поглядів на інформацію, критичного її осмислення, яке виникає лише за умови існування декількох її джерел;
- ✓ відсутність відповідних знань у викладачів-гуманітаріїв, особливо щодо користування комп’ютерними технологіями.

ЗМІ вже давно взяли на себе навчальні, просвітницькі функції. Студенти часто є постійними глядачами передач каналу “Discovery”, програм циклу “Культура” тощо. Все більше студентів відкривають для себе інформаційний потенціал мережі Інтернет для підготовки дослідницьких проєктів. Викладач культурології повинен активно реагувати на знання, отримані саме з таких джерел інформації, залучати їх до навчального процесу. Продукти так званої “індустрії свідомості” професійно впливають на формування образу світосприйняття свого глядача: розробкою методів й засобів впливу займається колосальна армія спеціалістів різного профілю. Викладач культурології повинен використовувати їх потенціал з метою організації діалогу різних культурних традицій, з метою залучення майбутнього фахівця до багатобарвного арсеналу буттєвих смислів людської творчості. І, безумовно, формувати критичне мислення по відношенню до пропонованих поглядів на базі розуміння їх семантичного контексту.

Одним з напрямків формування *культурологічного тезаурусу* студента є забезпечення його повноти і системності через використання дидактичних можливостей культурологічних *комп’ютерних енциклопедій*. Постійне звертання до програмних продуктів “Шедеври архітектури” (“New Media Generation”), “Шедеври музики” (“Кирилл и Мефодий”) дозволяє залучити значний за своїм обсягом і в той же час систематизований масив культурологічного знання, представлений до того ж у візуалізованій формі із активізацією усіх можливих засобів впливу на сферу чуттєвого переживання образів художньої творчості.

Проблемна культурологічна *лекція* організовується навколо її основного ядра — моделі картини світу певної історичної доби і місця людини у ній. Одним зі способів моделювання цієї картини стає органічне включення аудіовізуальної інформації з комп’ютерної енциклопедії в структуру навчальної лекції, що

дозволяє через неї забезпечити якісні зрушення у сприйнятті студентами навчальної мети. Це уможлиблюється використанням “Вікна лекції” у комп’ютерній енциклопедії, яке дозволяє прослухати і продивитись міні-лекції з певного архітектурного періоду чи стилю (“Шедеври архітектури”), або музичного жанру чи стилю (“Шедеври музики”). Позитивний потенціал інформації пов’язаний із *інтегруючим одночасним впливом* зорових образів, музики, слова, а також способу подачі, звичного для сучасної молодшої людини. Спеціально вибудовані, сфокусовані ланцюжки аудіовізуальних повідомлень невеликої тривалості спрямовані на вирішення таких педагогічних завдань, які неможливі або складні у їх вербальному представленні. Органічно включені у технологічну канву роботи викладача, подібні елементи дозволяють суттєво розширити й посилити дидактичні можливості традиційної педагогічної технології, за рахунок *активізації образно-емоційної сфери* цілеспрямовано коригувати недоліки чисто вербального навчання.

Важливим моментом є також можливість *педагогічного керівництва процесами сприйняття навчального матеріалу й уваги*. Відкриваються умови для оволодіння культурологічною інформацією, а також цілеспрямованого формування механізмів розумової діяльності як у абстрактно-логічній формі, так і у образній. Дослідження російських педагогів показали, що відсоток тих, хто уважно сприймає навчальний матеріал в аудиторії, більше у випадку використання аудіовізуальної інформації; відкладене відтворення через рік виявило здатність відновити 60% інформації саме у цих слухачів (1). Останнє дозволяє стверджувати, що аудіовізуальне представлення інформації має переваги, оскільки включає у систему запам’ятовування образну і емоційну пам’ять, в якій матеріал зберігається значно довше, ніж у словесно-логічній.

Оскільки лекція у комп’ютерній енциклопедії побудована у вигляді гіпермедійної системи (її принципи за Е.Полат (3)): свобода пересування по тексту; стислий виклад інформації; необов’язковість повного прочитання тексту; довідковий характер інформації; використання перехресних посилань) і дозволяє переходити за визначеними посиланнями до суміжної інформації, то завдяки цьому

відкриваються можливості для студента вибирати саме ті проблеми, імена, пам'ятники, які відповідають його власним уподобанням і інтересам, тобто уникати нав'язування усім однакової інформації, що також відповідає принципам *особистісно-орієнтованого навчання* і сутності культурологічного знання як поліфонічного і інтерпретативного. Викладач у такій ситуації починає виконувати актуальну сьогодні *функцію координатора*, консультанта, помічника студента у його власній навчально-пошуковій діяльності: він керує динамікою пред'явлення тексту і його логікою, а також пропонує певний ритм проходження матеріалу і найбільш адекватні засоби керування увагою студентів.

Найбільш сучасними і перспективними є вбудовані в енциклопедію засоби так званих “*віртуальних світів*”, тривимірних об'єктів, що є удосконаленими моделями архітектурних пам'ятників. Дидактичні можливості останніх обумовлюються принципами свободи переміщення у просторі самого пам'ятника і ефектом присутності (зміна ракурсу, фрагментарний перегляд тощо), що дозволяє чуттєво пережити ситуацію буття людини у тому чи іншому архітектурному просторі.

Самостійна дослідницька робота студентів організується також через активізацію інформаційного потенціалу комп'ютерної енциклопедії. Вікно “Список пам'яток” уможливорює індексний пошук і сортування за різними параметрами: історичний період, стиль, автор, назва, розташування; вікно “Карта” — уявлення про місцезнаходження тієї чи іншої пам'ятки; вікно “Музичні інструменти” — прослуховування їх різнохарактерного звучання. Самостійна робота студентів з використанням комп'ютерних енциклопедій забезпечує оволодіння навичками інформаційного пошуку як необхідного компоненту дослідницької роботи і передбачає такі *етапи* (за Е.Полат (3)):

- ☞ визначення предмету інформаційного пошуку як для окремого студента, так і для навчальної групи;
- ☞ упорядкування рекомендованого списку інформаційних засобів, якими можливо користуватись під час пошуку;

☞ визначення можливої пошукової стратегії (етапності пошуку інформації з визначенням проміжних результатів);

☞ консультування з боку викладача на всіх етапах роботи щодо пошуку, обробки та оформлення результатів пошуку.

Комп'ютерні енциклопедії використовуються також на всіх етапах *моніторингу результативності процесу* культурологічної освіти студента. Пропоновані ними засоби дозволяють швидко і творчо перевірити не просто формальні знання студентів (що не може розглядатись як пріоритет при оцінюванні культурологічних знань), а активну здатність вступати у діалогову взаємодію з іншими культурними традиціями, інтерпретувати їх смисли, “вживатися” у світ їх цінностей. Якщо гра-тест з програмного продукту “Шедеври музики” орієнтована на уміння за певним музичним уривком пізнати автора і назву твору, то тестові завдання програмного продукту “Шедеври архітектури” передбачають якісно інший рівень оцінювання. Пропонується видалити на деформованих зображеннях архітектурних ландшафтів близько 6 нехарактерних елементів, які відносяться до інших архітектурних стилів; 10 рівнів складності дозволяють вибирати адекватний ступеню підготовленості студента, а також підніматися або опускатися рівнем вище або нижче.

Якщо комп'ютерні енциклопедії дозволяють формувати відповідними віковим та субкультурним особливостям методами культурологічний тезаурус студента, то *завдання формування інтерпретативних умінь* вирішується використанням у навчальному процесі програмного продукту “Art Rageous! The Amazing World of Art” компанії “Soft Key”. Останній вміщує як мистецьку енциклопедію, віртуальний музей “Gallery”, так і унікальний пакет завдань на розвинення візуального сприйняття, яке розглядається як засіб інтерпретації смислів текстів культури. Завдання на образне просторове мислення пропонуються з монітору візуально, а не словесно, що уможлиблює подолання недоліків вербального опанування зазначеними вміннями.

Вікно “Activities” містить окремі *компоненти побудови візуального образу*: “Color” дозволяє через опанування принципами кольорознавства (змішування, контрасти, тональності, насиченість кольорів тощо) підійти до розуміння кольору як виражального засобу, який має свої точки перетину з музикою, історією, географією; “Light” — оволодіти експресією світла через гру зі світлом і тінню, створення світлового простору; “Perspective” — відчутти перспективну побудову як спосіб відображення просторової моделі світу і місця людини по відношенню до цієї моделі (ілюзійна перспектива, пряма, зворотна, розсіяна); “Composition” — осмислити композицію як організацію простору семантичних значень у авторській картині світу.

На заняттях з “Української і зарубіжної культури” використовуються *інтерактивні віртуальні світи картин відомих майстрів* (Ван Гога, Рафаеля, Хогарта, Марка та ін.), які можна перебудовувати за власним бажанням, міняти кольори, тіні, перспективу, масштабування, точку зору, кількість персонажів, композицію, навіть стильове рішення. Навчальний текст стає за таких умов робочим зошитом, своєрідним тренінговим майданчиком для оволодіння знаннями з мовних засобів культури. Останнє уможливорює занурення у “технологічну кухню” митця, що сприяє розумінню семантичних особливостей тієї чи іншої культурної традиції, загальному розвитку візуальної культури. Подібна навчальна робота активізує інтерактивність як дидактичну властивість комп’ютерної технології, стимулює пізнавальну діяльність студентів, провокує самостійність оволодіння навчальними знаннями, кооперацію зусиль у навчальному колективі тощо.

Щорічне *опитування* студентів Національного педагогічного університету імені М.Драгоманова по закінченню вивчення культурологічного курсу показало, що 87% респондентів позитивно ставлять до пропонованої технології, оскільки вважають її адекватною звичним для них способам отримання інформації. Можна тільки із жалем констатувати відсутність подібних українських програмних продуктів, на які так чекає сучасна молодь і які дуже необхідні на етапі відродження національних культурних традицій, до яких є і незаперечний інтерес,

і шана з боку майбутніх фахівців. Поглиблення уваги до культурологічних курсів у вищій школі є як раз виявом цієї позитивної тенденції.

Можна зазначити, що пропонуване залучення інформаційних технологій у культурологічну освіту *дозволить*:

- подолати недоліки вербалізму, зменшити відрив навчальних знань від їх емоційно-ціннісного змісту;
- включати позанавчальну інформацію у систему знань, які формуються в вузівській аудиторії;
- розвивати уміння інтерпретувати візуальну інформацію у відповідності до особистісної позиції;
- отримати навички критичного осмислення візуальної інформації, її систематизації і трансформування;
- переводити візуальну інформацію у вербальну знакову систему і навпаки з метою розширення способів комунікації;
- реалізовувати потенціал інтерактивності як способу забезпечення реального комунікативного взаємозв'язку;
- сприймати наявні альтернативні точки зору і обґрунтовувати своє ставлення до кожної з них;
- встановлювати взаємозв'язки між різними елементами й потоками інформації з метою формування цілісної картини світу.

Інтеграція культурологічної освіти з новітніми інформаційними технологіями повноцінно забезпечує виконання актуальної функції підготовки майбутнього професіонала до життя у інформаційному суспільстві.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бордовский Г., Носкова Т., Степанов А. Развивающие возможности аудиовизуальных средств обучения // Педагогика. — 1996. — №4. — С.40-43.
2. Зазнобина Л. Медиаобразование в школе: как выжить в мире СМИ // Человек. — 1999.— № 1. — С.107-113.
3. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Под ред. Е.Полат. — М., 2000.
4. Розин В. Визуальное восприятие в современной культуре // Alma mater. — 1998. — №7.— С. 40-43.

Збірник наукових праць (Матеріали науково-практичної конференції “Інформаційні технології в освіті” (16-18 травня 2001 р.)).— Бердянськ: БДПІ, 2001.— С.348-354