

Сибирский филиал Российского института культурологии

ДОСУГ. ТВОРЧЕСТВО. МЕДИАКУЛЬТУРА:  
ДУХОВНО-ЭКОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ И ТЕХНОЛОГИИ  
Научно-методический сборник

Омск - 2005

Досуг. Творчество. Медиакультура: духовно-экологические аспекты и технологии / Отв. ред. Н.Ф.Хилько . Омск, 2005. 149 с.

Научно-методический сборник включает в себя исследования ученых и практико-ориентированные разработки, направленные на осуществление аудиовизуального, творчества в духовно-экологическом пространстве личности.

Ответственный редактор: - канд. педагог, наук Н.Ф.Хилько

\* Сборник издан при поддержке РГНФ - проект № 04-06-00420а

с Сибирский филиал Российского  
института культурологии, 2005.

## Оглавление

Корн як Е.И. Социальные и духовные аспекты благотворительности на Кубани и и их освещение региональными мультимедийными средствами	
Чельшева И.В. Истоки и перспективы развития эстетически-ориентированного медиаобразования в России.....	
Борисова А.А. Роль телевидения в формировании эстетических ценностей молодежи.....	
Садым В.А. использование глобальной сети Интернет в реализации мультимедийной функции музеев космонавтики.....	
Хилько Н.Ф. Концепция социокультурных педагогических технологий любительского аудиовизуального творчества.....	
Хитарова Э. Й. Инфореволюция и досуг в условиях модернизации общества.....	
Мурюкина Е.В. Типология современной российской кинопрессы .....	
Баранов Д.О. TV -курс .....	
Баранов Д.О. Сталкер.....	
Хилько Н.Ф. Экспериментальная программа по экологии экранного творчества .....	
Хилько Н.Ф. Социокультурные педагогические технологии любительского аудиовизуального творчества.....	

**Е.И. Корняк**

**Социальные и духовные аспекты благотворительности  
на Кубани и их освещение региональными  
мультимедийными средствами**

Причин, объясняющих формирование благотворительности в России и на Кубани в частности, много и перечислять их или анализировать в небольшой статье, вероятно, нет острой необходимости. Этот аспект может быть отдельной и серьезной научной дискуссией.

Тем не менее, можно с уверенностью сказать, что одной из значимых причин является исторически изначально много конфессиональные мотивы отечественной благотворительности. В подтверждение нашей мысли напомним о деятельности русских купцов-старообрядцев, русской буржуазии и русской интеллигенции XIX в.

Широкая благотворительная помощь всегда оказывалась Русской Православной Церковью: милосердие - феномен российского христианства, которое утверждало основные общечеловеческие ценности и определяло принципы построения человеческих отношений не только в историческом и культурном прошлом России, но особенно сегодня.

Показательно, что на Кубани в современный период при активной поддержке простых людей возрождаются церкви, приходы, церковные больницы и лечебницы, христианские школы; большими благотворительными делами можно отметить деятельность малого и большого кубанского бизнеса, вносимого значительный материальный вклад в обеспечение детских домов, детских дошкольных учреждений, детских специализированных учреждений; художественно-творческая плеяда кубанских артистов, художников, поэтов и писателей постоянно поддерживает историческую и культурную эстафету региональной благотворительности и т. д.

Таким образом, можно утверждать, что благотворительная деятельность на Кубани убедительно прослеживается на примере многих добрых поступков.

и не заметить. Однако, с нашей точки зрения, благотворители и меценаты достойны, чтобы о них знали и помнили потомки. Мы считаем, что все добрые дела должны быть известны. К сожалению, в Краснодарском крае нет ни одного регионального издательства, которое бы за последние десять-пятнадцать лет издало бы одну книгу о кубанских меценатах; ни в одной местной газете нет постоянных рубрик о благотворительной деятельности казаков; местное телевидение и радио, обладающие удивительными творческими ресурсами и хорошей материальной базой, не выпустили за последние пять лет ни одной программы; в новостных передачах никогда не звучала информация о современных благотворителях и меценатах наших земляков.

Мы считаем, что социальные и духовные аспекты благотворительности в регионе на современном этапе должны быть ключевыми вопросами в сфере интересов местных властей и общественности, а деятельность благотворителей, меценатов и спонсоров должна рассматриваться в органичной взаимосвязи с социально значимыми делами и всемерным сохранением на Кубани культурных традиций отечественной благотворительности.

**И.В.Чельшева**

**Истоки и перспективы развития эстетически ориентированного  
медиаобразования в России \***

*\* Данная статья подготовлена в рамках гранта научно-исследовательских работ ТППИ*

В России существуют давние традиции медиаобразования, о чем свидетельствует его история развития на протяжении всего XX столетия и первых лет столетия XXI.

Согласно философской концепции "диалог культур" М.М.Бахтина - В.С.Библера, культуры индивидуумов, личностей, социальных групп, народов, исторических эпох, стран и т.д. вступают между собой в диалогическое общение, непрерывно взаимодействуют, при этом взаимно обогащаются и взаимодополняют друг друга. Философия "диалога"

рассматривает специфику художественного, эстетического отношения, понимания себя и "Другого" через произведения культуры.

В период так называемой "политической оттепели" в России четко проявилась тенденция к возрастанию роли художественного (эстетического) воспитания, что, в свою очередь, предопределило ориентацию отечественной медиапедагогики на формирование художественного вкуса, развитие восприятия аудитории и т.д. Эстетически ориентированное медиаобразование получило наибольшее развитие в 60-80 годах XX столетия. Его основной целью провозглашалось развитие эстетического сознания, творческих возможностей личности. В этот период развернули активную деятельность кино клубы, любительские киностудии, школьные кинотеатры, юнкорские отряды и т.д., регулярный характер приобрели фестивали любительских фильмов.

Внимание к вопросам полноценного восприятия экранных произведений, эстетическому воспитанию школьников средствами киноискусства и т.п. способствовало расширению спектра научных проблем, понятийного аппарата кинообразования (появились термины "киновоспитание", "воспитание культурой экрана" и т.д.). Позже, в 80-е годы эстетическое образование средствами киноискусства рассматривалось как культурно-просветительный процесс, совершенствующий эстетические знания, а киновоспитание - процесс личностно - созидательный, наращивающий творческий потенциал личности.

Потенциальные возможности для эстетического воспитания молодежи средствами телевидения и радио были высоко оценены отечественной медиапедагогией. Однако, реальное общение школьников с телевидением и радиовещанием продолжало складываться стихийно, а учителя были не подготовлены к использованию теле- и радиопередач в работе. Школы и вузы даже крупных городов, не говоря уже о провинции, были крайне слабо оборудованы телеаппаратурой, а радиоточки в школах использовались в основном для школьных объявлений.

В рассматриваемый нами период выделилось несколько основных методических подходов к медиаобразованию, которые получили дальнейшее развитие в отечественной медиапедагогике: *интегрированный* в предметы общеобразовательного цикла (в основном - гуманитарные: история, обществоведение, литература и др.). Данный подход получил свое развитие в трудах Л.П.Прессмана, Ю.М.Рабиновича, А.В.Спичкина и др.; *специальный* - включение в учебный план предметов или специальных курсов по медиаобразованию. Активными сторонниками данного подхода являются С.Н.Пензин, А.В.Федоров, А.В.Шариков и др.; *факультативный* - кружковая и кино клубная работа, факультативные курсы. Данный подход получил наибольшее распространение в работах О.А.Баранова, И.С.Левшиной, С.Н.Пензина, Ю.Н.Усова, А.В.Федорова, А.В.Шарикова и др.

Падение "железного занавеса" открыло массовой аудитории доступ к неизвестной ранее зарубежной медиакультуре, а исследователям в области медиаобразования - к зарубежным медиаобразовательным концепциям и подходам. Распространение видео, локальных студий кабельного телевидения, ряда юнкорских программ, открытие новых детских изданий и т.п., позволило наметить новые перспективы эстетического воспитания на материале кино, прессы, телевидения, видео. Вместе с тем, ослабление финансовой поддержки и интенсивное развитие мультимедиа в последнее десятилетие XX века повлекло за собой сокращение числа кино клубов любительских кино/фотообъединений и т.д.

К концу прошлого столетия обозначилась тенденция к интеграции различного медиаматериала: прессы, кинематографа, телевидения, видео, Интернета и т.д., появились первые комплексные медиаобразовательные концепции в отечественной педагогике. Состоялся ряд медиаобразовательных конференций, фестивалей визуальных искусств для школьников. В июне 2002 года УМО Министерства образования была официально зарегистрирована новая специализация для педагогических институтов «Медиаобразование» (03.13.30).

Бурное развитие медиа, появление новых технологий, все возрастающая популярность медиаискусств у школьной и молодежной аудитории способствует расширению спектра научных исследований, программ, методических разработок, рассматривающих медиа как комплекс освоения школьниками и студентами окружающего мира в его различных проявлениях, значительному расширению диапазона форм и методов работы с медиатекстом (медиатеки, телекоммуникационные проекты и др.).

Многие современные медиаобразовательные модели, разработанные отечественными исследователями (А.В.Спичкиным, Ю.Н.Усовым, А.В.Федоровым, А.В.Шариковым и др.) содержат эстетическую компоненту и концептуальные положения эстетически ориентированного медиаобразования. Доминанты, обоснованные в целевых установках данных моделей - подготовка школьников к жизни в новых информационных условиях; развитие личности на материале художественных медиатекстов; формирование культуры общения в медиа, творческих, коммуникативных способностей, развитие творческого, критического мышления.

**А.А.Борисова**

### **"Роль телевидения в формировании эстетических ценностей молодежи".**

Человек 21 века живет в медиатизированном пространстве, которое составляет его новую среду обитания, реальность современной культуры. Средства массовой коммуникации проникли во все сферы жизни. Медиа стали основным средством производства современной культуры, а не только передаточным механизмом.

С первых лет своей жизни ребенок попадает в информационное поле, создаваемое сетью массовых коммуникаций, которые включают все виды средств массовой информации, функционирующие в глобализированном культурном пространстве, в информационном поле, созданном при помощи новых технологий и объединяющем в себе социокультурные значения его разнородных компонентов. В связи с этим возникает проблема взаимовлияния

информационной среды (в частности телевидения как ее важнейшего компонента) и структуры ценностных ориентации детей как социального агента. Данное отношение среды и субъекта имеет противоречивый характер, что объясняется сложноконструктивной структурой его составляющих.

К проблеме "массмедиа - молодежь" неоднократно обращаются как отечественные, так и западные исследователи. Общеизвестным является тот факт, что телевидение занимает первое место среди всех остальных СМИ, поэтому мы и обратимся именно к телевидению как к репрезентативной модели современного медиа, и проанализируем некоторые его особенности, наиболее тесно связанные с формированием эстетических представлений и ценностей современного ребенка.

Современные исследователи рассматривают телевидение не как автономный самодостаточный объект, а как узел пересечения разнородных, сигнифицирующих практик. Как пишет американский исследователь Р.Ален, "мы воспринимаем телевидение не как изолированные произведения, но как отрезки времени наполненные разнородными текстами, тщательно соединенными вместе, так что они перетекают друг в друга почти незаметно». Наиболее сильный эффект телевидения, кроме его собственно содержательной стороны, — это сам факт его существования, его всегда доступное, главенствующее ставшее привычным присутствие в каждом доме, его способность свести сотни миллионов граждан до уровня пассивных зрителей в течение большей части их жизни. Телевидение сводит до минимума личностные взаимодействия внутри семьи и сообщества.

Многие исследователи телевидения, занимающие в отношении его критическую позицию, отмечают, что само по себе оно не обладает высоким эстетическим потенциалом.

Низкий эстетический статус телевидения объясняется У. Эко таким образом: *"Этот избыток предназначенного для удовольствия, повторения, отсутствия инновации ощущается как коммерческий прием, при помощи*

*которого продукт мог бы соответствовать ожиданиям аудитории, а не как провоцирующее предложение нового и трудного для восприятия мировидения".* Исчезновение "железного занавеса", "шоковая терапия" в экономике привели к серьезнейшим последствиям и для отечественной культуры в целом и для телевидения в частности. Информационное поле нового типа быстрее всего повлияло на молодежь как на наиболее мобильную в культурном отношении группу, попавшую к тому же в ситуацию тотального разрыва с ценностями предшествующего поколения. Молодежь, лишенная традиционно сложившихся на протяжении поколений ориентиров, оказалась подверженной самым разнородным влияниям системы ценностей Запада, которая находится в состоянии идеологического кризиса.

Широко известны данные о насыщенности СМИ актами агрессии, насилия, жестокости. Так, в мультипликационных фильмах, которые показывает по утрам американское телевидение, дети видят акт насилия каждые две минуты.

В нашей стране в течение долгого времени основным источником получения информации были газеты. В настоящее время роль прессы систематически вытесняется телевидением, которое превратилось в главное средство массовой информации: люди чаще смотрят телевизор, чем слушают радио или читают газеты. Так, среди жителей Москвы и Московской области в последние годы телепросмотр занимал 44,4 и 47,8% свободного времени населения, тогда как чтение газет — соответственно 5,8 и 5,2%, прослушивание радио — 0,3 и 0,3%.

Трудно отрицать формирующую роль видеокультуры в современном мире с его избыточной медиатизацией. Количество времени, затрачиваемого человеком конца XX века на потребление медиапродукции видеокультуры (так, утверждают, что средний американец смотрит телевизор около 7 часов в день) и резкое увеличение потребления медиатехнологий за последние годы дает возможность прийти к определенным выводам относительно тенденций в видеокультуре. По мнению ряда американских социологов культуры, телевидение является первым культурным медиумом во всей истории, который

представляет художественные достижения прошлого как коллаж равноценных и одновременно существующих феноменов, в основном потерявших связь с географией и материальной историей и перенесенных в телестудии и в квартиры. Создается новый тип телезрителя, который разделяет отношение видеосреды к событиям прошлого и настоящего как к бесконечному резервуару равнозначимых (теле)событий. Эра массового телевидения, видеокультуры привела к привязанности к поверхностному, скорее чем к поиску "корней", к коллажу, а не к глубинному восприятию, к преобладанию цитирования над работой созидания, к крушению чувства времени и пространства.

**На основании анализа большого количества социологических исследований попытаемся, выявить основные тенденции и перспективы в отношении воздействия телевидения на культурное бытие, на формирование духовно-нравственных ценностей младших школьников:**

### **1. От просвещения к рекреации.**

По данным социологических исследований, молодежь предпочитает телепрограммы развлекательного характера, в последнее время наблюдается стабильный интерес к программам, посвященным экономике и бизнесу. Это связано с общим переструктурированием ценностных ориентации молодежи, для которой все больше возрастают ценности потребления, как товарного, так и духовного, в то время как интерес к политике занимает невысокое место в шкале приоритетов. Наиболее часто молодые люди смотрят сегодня различные информационные программы: "Вести", "Новости", "Сегодня" и т.п. (1-е место) — от 18 до 21% опрошенных. На втором месте — телесериалы — 14% развлекательные музыкальные и художественные программы — на третьем месте — от 7 до 14%, на 4-м месте спортивные программы — 8%. (служба Гэллап, 2002 год.).

Статус образовательных программ в нашей стране за последние 30 лет показывает тенденцию к снижению, предпочтения публики за эти годы менялись, переходя от образовательных передач и новостей к развлекательным, особенно тем, которые ранее были недоступны по политическим или

экономическим причинам. В результате на сегодняшний день происходит перенасыщение этой продукцией, значительная часть которой адресована непосредственно молодежи. В последние годы эта медленно вызревающая тенденция проявилась особенно ясно. До середины 80-х гг. новости стояли на втором месте после художественных программ, а между 1985 и 1995 г. они вышли на первое место по зрительским интересам с пиками в августе 1991 г. и в октябре 1993 г. в промежутках популярность новостей резко падала, уступая место "мыльным операм". По рейтингу до 25% теле аудитории приходится на тех, кто предпочитает чисто развлекательные программы и тех, кто одновременно интересуется культурно-просветительскими, 21% составляют политизированные зрители, 16% тяготеют к информационным передачам и народному творчеству, 13% видят в телевидении возможность приобщаться к театральным постановкам и смотреть фильмы. (ВЦИОМ, 2001 год.) Эта структура отражает общую динамику ценностных позиций: плюрализм становится явным и происходит на фоне роста удельного веса общечеловеческих ценностей над классовыми.

Отмеченное возрастание потребительских тенденций в среде молодежи отражает определенные формообразующие моменты ее духовной культуры. Данные социологических исследований показывают, что уровень духовной культуры, интерес к ней достаточно низок у значительной части молодых людей, в то время как преобладает ориентация на материальные ценности. **2. Инновации в видеокультуре и модернизация технологий** Тенденцией в подаче материала на телевидении, является "смещение" жанров, стирание граней между реальными событиями и беллетризованными фактами. Молодежная аудитория с трудом может отличить реальные события от мнимых, которые подаются в реалистической манере. На западе этот процесс идет также в направлении слияния новостей и развлекательных программ. В 90-х гг. в США как ТВ-индустрия, так и широкая публика стали перед проблемой так называемого "трэш ТВ" ("таблоидного" "реального", "шокового"). Оно привлекло к себе внимание и деятелей образования. Уже в 1989 г.

Американская Ассоциация воспитателей средствами радио и телевидения критически высказалась на эту тему в выступлении "Трэш ТВ — чему мы учим нашу молодежь?". К категории "трэш" обычно относят программы авторского телевидения, построенные по принципу диалога со зрителями и "журналы новостей". Таких программ становится все больше и больше, как в США, так и в других странах, в частности на отечественном телевидении. ("Запретная зона", "Цена любви", "Окна" на ТНТ). В программах такого рода интервьюеры нередко демонстрируют невежливость и разнузданность, намеренное употребление просроченных оборотов, фамильярность ради популярности у аудитории. Особенно ярко проявляется это в передачах, ориентированных на молодежь и подростков. Примером такого рода "программы нового типа" является "А-эротик", идущая по каналу "2x2" в которой молодой человек-модель оказывается в разных ситуациях, связанных с сексуальным возбуждением. Это отрицательно сказывается формирующиеся духовные и нравственные ценности младших школьников.

В последние годы наблюдается тенденция к нарастанию скорости распространения видеопродукции, что отражает динамику изменений в технологиях видеокультуры, особенно ярко проявляющуюся в контексте так называемых либеральных демократий западного мира.

### **3. Изменение структуры досуга**

Расширение сферы видеокультуры ведет к изменению структуры досуга подростков и молодежи. Если еще в недавнем прошлом большую роль как в социализации, так и в воспитании творческой активности и духовно-эстетических качеств молодого поколения играли учреждения культуры, то с середины 80-х гг. стали возрастать возможности удовлетворения культурных потребностей в домашних условиях, а ко второй половине 80-х гг. изменившиеся жизненные условия придали свободному времени рекреационный характер. Это отражается и в сокращении числа массовых библиотек и клубных учреждений. Так, в 1991 г. в Российской Федерации насчитывалось 59,5 тыс. библиотек, в 1992 — 57,2 тыс., а к концу 1993 — 57

тысяч. Число клубных учреждений сократилось с 70,6 тыс. В 1991 г. до 63,7 тысяч в конце 1993 г..

В то же время "досуговая квалификация", т.е. умение разумно распорядиться свободным временем, развивается крайне медленно. В результате СМИ мощно врываются в сферу досуга молодежи, становясь его основополагающим, структурирующим компонентом.

Важные для медиаобразовательных целей результаты: включение внешкольной информации в систему формируемых в школе знаний, использование этих знаний при восприятии и критическом осмыслении информации СМИ, умение интерпретировать информацию, понимать ее суть, адресную направленность, цель информирования, принимать личностную позицию по отношению к скрытому смыслу, находить требуемую информацию в различных источниках; систематизировать ее по заданным признакам; переводить визуальную информацию в вербальную знаковую систему и обратно; трансформировать информацию, видоизменять ее объем, форму, знаковую систему, носитель и др., исходя из цели коммуникативного взаимодействия и особенностей аудитории, для которой она предназначена и др.; аргументировать собственные высказывания, находить ошибки в получаемой информации и вносить предложения по их исправлению; воспринимать альтернативные точки зрения и высказывать обоснованные аргументы "за" и "против" каждой из них; устанавливать ассоциативные и практически целесообразные связи между информационными сообщениями; вычленять главное в информационном сообщении, отчленять его от "шума" и др.

Проблема защиты человеческого сознания от манипулирования им СМИ постоянно обостряется. Медиаобразование, интегрированное с гуманитарными и естественнонаучными школьными дисциплинами, призвано выполнять уникальную функцию подготовки школьников к жизни в информационном пространстве. В этих условиях сам факт игнорирования медиаобразовательной подготовки детей в стенах школы можно рассматривать и как антигуманный.

Необходимо "дозировать" и контролировать информационное поле, которым пользуются младшие школьники.

**В.А. Садым**

Аспирант Краснодарского государственного университета культуры и искусств

### **Использование глобальной сети INTERNET в реализации мультимедийной функции музеев космонавтики.**

Музей XXI века - это полифункциональный социально-культурный институт, деятельность которого должна опираться на требования современного информационного общества. Сегодня, в условиях, когда новые информационные технологии стали реалиями современной жизни, музеям, с учётом этих перемен, необходимо совершенствовать формы и методы своей работы.

Приоритетным направлением деятельности современного музея стала реализация мультимедийной функции и рассмотрения музея как информационной системы.

Музеи космической тематики, как составляющая часть научно-технических музеев, репрезентирующие достижения такой передовой отрасли как космонавтика, вынуждены идти в ногу со временем и адекватно представлять обществу новейшие технические и научные достижения. Мультимедийная деятельность крупнейших отечественных и зарубежных музеев космонавтики уже не ограничивается использованием компьютера только в фондовой, издательской, выставочной, просветительской, экспозиционной и научной работе или в бухгалтерии и делопроизводстве.

Наибольшие перспективы в реализации функции мультимедиа связаны с глобальными мировыми сетями INTERNET, расширение которых подобно лавинообразному потоку охватило весь мир. Сегодня в сетях INTERNET размещены сотни сайтов отечественных и зарубежных музеев космонавтики. Наиболее прогрессивные шаги в этом направлении сделаны американскими

космическими музеями и центрами. По сведениям Американской Ассоциации Музеев каждый из девяноста шести музеев и центров авиации и космонавтики, действующих сегодня, имеет собственный информационный сайт с обратной связью, что позволило привлечь новых посетителей.

Вебсайт крупнейшего в мире Национального Аэрокосмического Музея в Вашингтоне (<http://www.nasa.gov>) содержит подробную информацию об истории становления и современной деятельности музея, его экспозициях, передвижных выставках и новых проектах, о работе музейных служб и текущих событиях. Пользователь, посетивший этот сайт, может совершить виртуальное знакомство с основной экспозицией музея и задать интересующие его вопросы персоналу. Огромное значение имеет использование INTERNET для общения с коллегами из музеев других стран мира.

Подобные информационные вебсайты имеют многочисленные американские космические центры, крупные космические выставки, другие зарубежные музеи, такие как Аэрокосмический музей в Ле-Бурже (Франция), космические музеи Германии, Испании, Канады и др. Наряду с информацией для широкого круга пользователей они размещают специальные странички, предназначенные для детей и подростков, где эффективное сочетание виртуальности и атрактивности позволяют решать образовательно-воспитательные задачи.

Развитие информационных технологий в нашей стране позволило отечественным музеям стать участниками виртуального общения через INTERNET. В частности среди музеев космической тематики Мемориальный музей космонавтики в Москве и Центральный музей космонавтики им. К.Э. Циолковского в Калуге являются ведущими в этом направлении, имея собственные русскоязычные сайты. Сайт Мемориального музея космонавтики в Москве представляет сведения о музее, описывает фонды и экспозиции, а так же предлагает виртуальное знакомство с наиболее интересными экспонатами. Ограниченные материальные возможности большинства отечественных музеев не позволяют многим периферийным музеям космонавтики заявить о себе в

INTERNET. Так, например огромная сеть существующих в России школьных музеев космонавтики ограничена лишь деятельностью в своём регионе и вырвана из информационного потока.

Некоторые отечественные музеи космонавтики помимо русскоязычного сайта имеют и англоязычную версию, что значительно расширяет число пользователей и способствует более широкому распространению информации о музее. Вебстраницы музея ракетно-космической корпорации "Энергия" (<http://www.energia.ru> и <http://www.spacedu.org>) уже включены информационный оборот в сетях INTERNET.

Современная музееведческая наука столкнулась сегодня с новым уникальным типом музея - виртуальным музеем. Этот тип музея существует только в рамках информационного пространства, ограниченного компьютерными сетями. Уникальность подобного музея заключается в неограниченности физического пространства и отражения в его "экспозициях» практически любой сферы деятельности человечества. Виртуальный музей космонавтики, создавая зрительные образы и звуковой фон, является действенным средством изучения космической тематики, где посетитель выбирает свой маршрут виртуальной экскурсии. Виртуальный музей космонавтики объединил в себе принципы функционирования детской компьютерной игры с классическим опытом посещения реального музея.

Таким образом, использование сети INTERNET как одного из приоритетных направлений мультимедийной деятельности современного музея позволяет одновременно решить несколько функциональных задач: во-первых, музеи получили возможность наиболее широко и практически не ограниченного использовать информационные глобальные сети для распространения сведений о себе, популяризации своих коллекций и одновременной реализации образовательно-воспитательной функции музея в области космического образования; во-вторых, INTERNET обеспечивает мгновенное общение между пользователями музейных вебсайтов; в-третьих, предоставляет возможность заочного, виртуального посещения музея в любое

время. Развитие новых информационных технологий создают условия для наиболее эффективного выполнения тех социокультурных функций, которыми наделён современный музей.

**Н.Ф.Хилько**

### **Социокультурные педагогические технологии любительского аудиовизуального творчества**

Авторское любительство, или самодеятельное творчество представлено многими видами объединений, групп. В их основе лежит возможность творческих проявлений отдельной личности. В этом русле развивается кино-, видео-, компьютерное и прочие виды мультимедийного творчества. Этим видам медиасуга свойствен пластичный переход из одной роли в другую. Основная сущность авторства, по мнению Е.И.Смирновой, - удовлетворение потребности личности в непосредственном художественном осмыслении деятельности.<sup>1</sup> Аудиовизуальное любительство с успехом можно отнести к первичной форме любительского творчества, так как здесь более всего проявляется непосредственная реакция и собственное отношение к предмету деятельности. Возможность передачи многообразия отношений личности придает большую субъективную ценность аудиовизуальному (экранно-медийному) авторству. В них появляются возможности саморегуляции развития через градацию движений к самоосуществлению.

Авторские аудиовизуальные формы деятельности активно развивают не только интеллектуальные и технические свойства. При помощи первых, способности и навыки к экранному творчеству, аккумулирующие экранное выражение оригинальных взглядов и своего творческого жизненного опыта. Самостоятельная документально-художественная ценность экранного любительства, по справедливому замечанию Е.И.Смирновой, проявляется в слиянии автора с жизнью, совпадений настроений автора и героя, что тесно связано со своеобразием индивидуальных особенностей и специфического

<sup>1</sup> Смирнова Е.И.. Организация и методика развития самодеятельного творчества трудящихся. М., 1983. С. 122.

дарования. Ему свойственны: зоркость, способность к анализу и синтезу, коррекция нравственных позиций, уважение к творчеству других, требовательность к себе, скромность в самооценке, уважение к зрительской аудитории, творческое постижение жизни, что лежит в основе технологий авторского творчества. В аудиовизуальном любительстве особое значение имеет также организация творческой реакции на события.(1). Кроме этого, особое значение здесь приобретают замечания , сделанные в кандидатской диссертации Г.А.Опарина относительно специфических проявлений авторства, проявляющейся во взаимосвязи мировоззрения личности и индивидуальных особенностей творчества (2) , что может давать о себе знать в нашем случае практически непрерывно в течение всей творческой деятельности. Данные замечания дают возможность разработать многообразие авторских технологий аудиовизуального любительства, построенных преимущественно на личностно-ориентированном подходе и индивидуальных формах работы.

Аудиовизуальные медиапедагогические технологии, идентичные социально-культурным, были разработаны в разное время многими зарубежными и отечественными учеными<sup>3</sup> и практиками. Нужно отметить, что в современном понимании медиасуговые аудиовизуальные технологии входят в состав так называемых медиаобразовательных технологий или соотносятся с ними. Выделяют, например, технологии дискуссионных медиаклубов (О.А.Баранов, В.В.Егоров, И.С.Левшина, Ю.М.Рабинович: 197, 4, 127), которые с успехом могут быть включены в технологии социально-культурной презентации экранного творчества. Кроме этого, большое внимание уделяется интегрированным технологиям медиаобразования в процессе преподавания различных предметов (Л.С.Зазнобина, А.П.Муштаев, Е.С.Полат, Л.П.Прессман, А.В.Спичкин Д.Флетчер, Р.Грэл, Л.Мастерман:

1 там же, С. 126.

2. Опарин Г.А. Педагогическое руководство коллективами самодеятельных авторов. Автореф ....к.п.н.. Л.1986. С. 5.

<sup>3</sup> Федоров А.В. Медиаобразование и медиаграмотность. Таганрог, 2004.. С.283-286.

302, 304, 318, 275), что соответствует развиваемой нами социокультурной интеграции. С другой стороны, среди отечественных и ряда зарубежных специалистов по медиакультуре (Д.В. и В.А.Монастырские, О.А.Баранов, Ю.Н.Усов (151, 238) делают акцент на необходимость существования медиаобразовательной технологии в форме факультатива к школьным предметам по медиакультуре, включающей овладение медиакритическим анализом, что с успехом может реализовываться в медиадосуге.

Профессор А.В.Федоров разработал три системы имитационно-ситуативных технологий, связанных с взаимодействием экранных искусств с литературой, театром, изобразительными искусствами. Данный подход к технологиям является, на наш взгляд, первой ступенью продуктивно-творческих социально-культурных технологий. С ним смыкаются точки зрения Г.А.Поличко, Д.Климы (309), Е.Гомбриха (306-308), М.Маклюэна (302). Кроме того, актуальны технологии развития экранного восприятия, организации, дискуссий. Они ближе всего стоят к технологиям социально-культурной презентации и включаются в них.

Среди практических направлений существуют еще одна разновидность технологий, связанная с организацией медиатек и медиacentров (Е.В.Якушина и Е.Н.Ястребцева (289). Данный подход к технологиям довольно перспективен в современных условиях и в нашей классификации он сравним с медиаколлекционерской деятельностью, входящей в социально-творческие медиатехнологии. Особое место занимают медиаобразовательные технологии автономного характера, связанные с овладением медиаграмотностью (Д.Консидайн, Р.Кьюби ( 310, 311, 295, 296, 298), которые соотносимы с медиапродуктивными технологиями аудиовизуального творчества.

Согласно теории построения социально-воспитательных технологий (1), главной целью деятельности является совершенствования личности объекта педагогического процесса, который неразрывен с его субъективной сущностью. Под технологией следует, на наш взгляд вслед за С.Н.Данакай, понимать "рациональное расчленение деятельности на процедуры с их последующей координацией и выбором оптимальных средств и методов их выполнения рациональную последовательность использования инструментария для качественного результата деятельности (Е.И.Холостая). Учитывая структуру личности по К.К.Платонову и делая акцент на социально-культурном опыте личности в различных видах деятельности, можно определить характер социально-культурных технологий в целом (педагогических и собственно социально-культурных ) и их структуру.

Прежде всего, следует отметить, что данные технологии носят характер модульно-локальный и выводит на блоки досуговой деятельности в процессе решения некоторых частных задач различной досуговой общности, в центре которой тем не менее все же становится именно личность любителя, его социально-духовная культура .Эту совокупность технологий следует характеризовать как социально-групповую с сочетанием элементов авторского творчества, частно-предметную, смыкающую воедино обучение, воспитание и развитие, с применением аудиовизуальных средств, которые являются ведущими, сочетающие в себе техноцентристский, деятельностный и личностно-ориентирующий подходы. По преобладающим методам - это технологии свободного выбора по категории объектов социального воспитания - они рассчитаны на массового участника с некоторой частью продвинутых любителей. Технологии предусматривают дифференциацию по уровням социокультурного воздействия экранной информации на любителя ( категории А,В,С, Д). По уровню применения - это метатехнологии, имеющие массовый, Доходящий до широкой макросреды охват объектов. По философской основе

1 Селевко Г.К., Селевко А.Г.. Социально-воспитательные технологии. М, 2002. С.5-10.

они больше всего соответствуют мироощущению экзистенциалистов. По научной концепции усвоения опыта: ассоциативно-рефлекторные + суггестивные.

По ориентации на сферы развития личности : это информационные технологии, предполагающие определенные умения, критическое мышление и развитие аудиовизуальных способностей и социально-эстетическое развитие личности. По характеру содержания и структуре - это политехнологии. По виду социально-культурной деятельности они связывают между собой культурологические, социализирующие и развивающие моменты. По типу управления социально-воспитательным процессом они разнообразны с использованием всех типов. По организационным формам - это сочетание массовых, групповых и индивидуальных. По подходу к ребенку они связаны со свободным воспитанием, социоцентризмом, личностным ориентированием и включающим креативные и арт-технологии. По преобладающему методам и средствам - это би - и мультимедийные технологии с применением широкого диапазон методов. По категории объектов : все любители.

Определим содержание данных технологий. Основанием для разработки данных технологий служит эмпирический анализ видов аудиовизуальной деятельности любителя. Предметами его деятельности в разных видах интегрированного экранного медиасуга являются: использование алгоритмов, создание коллекций, разработка стратегии и ориентиров применения медиа, а также - способов сочетания медиа и основной деятельности. В то же самое время предметами сопроводительного экранного медиасуга являются: критическая деятельность и рецензирование, а самостоятельного : художественная съемка фильма, режиссура, документально-публицистическая съемка ; составление сценария фильма, программы медиафорума; стремление к выигрышу. Особое значение имеет фильм как предмет обсуждения, оценки и просмотра, выстраивание личностного инфопространства; художественное, техническое моделирование

и конструирование алгоритмов, реконструирование художественных и технических систем. Исходя из данного сочетания предметов содержания аудиовизуального творчества, можно авторские компоненты социокультурных педагогических технологий аудиовизуального творчества любителей можно сгруппировать на пять блоков, которые и будут представлять собой социокультурные технологии. Это продуктивно-творческие , проективные , интегративные , социально-творческие и презентационные компоненты.

Как нами уже было сказано ранее, социокультурное развитие аудиовизуального творчества, с одной стороны, и - ориентация на личностные новообразования, с другой, характеризует действие различных аудиовизуальных технологий. Будучи процессуальной частью креативной системы (М.А.Чошанов), организационно-методической инструментальной педагогического процесса, включающей условия, принципы и ситуации деятельности, своеобразной моделью педагогического взаимодействия ( В.М.Плахов), совокупностью и порядком функционирования различных личностных, инструментальных и методических средств, рассматриваемые нами технологии находятся на частно-методическом (предметном) и локальном (модульном, личностно-ориентированном) уровнях. Рассматривая сферу социально-культурных технологий в области любительского аудиовизуального творчества, следует отметить их близость к интеграции не только с медийно-педагогическими парадигмами, но и личностно-ориентированными. Таким образом, в социально-культурных технологиях в зависимости от соотношения предмета деятельности и функций их использования, возможна ориентация, с одной стороны, на массово-групповое влияние организационных форм деятельности , что придает ей развивающий характер в коллективных формах творчества.

### Инфореволюция и досуг в условиях модернизации общества

"Инфореволюция" обозначает новое качественное изменение человеческой цивилизации. Это примерно, тысячелетняя ступень развития, начавшее в 19 веке. Носителем ценностей информационной цивилизации, в современном понимании, является *форма культуры* человека, личность (не предметы, сеть "всемирная паутина" и т.п.). "Инфореволюция" включает современную *интеллектуальную* деятельность, призванную -защитить человека от смертельного *риска*, неизбежного в природной среде. Как не парадоксально, обществу угрожает продукция самой интеллектуальной деятельности, хитроумные творения рук человека, с измененной ценностью. Они составляют культуру деятельности соответствующую одному из двух типов цивилизации - приближенной к природе, и отдаленной от нее. "Интеллектуальный" путь стал соответствовать понятию искусственного мира, так как его ценности заключаются в информационных технологиях общества. Не осознаны человеческие ценности, от которых зависит процесс культуры - потенциал развития цивилизации.

Процесс развития (личности, общества, цивилизации) обусловлена сущностью предметной деятельности, то есть имеет личностно- человеческий, ценностный характер. Формы культуры деятельности отличаются: *единством, целостностью и органической целостностью* (например, единство действий, целостность системы, органическая целостность человеческого сознания). Развитие обусловлено органической целостностью системы ("человечностью"), являющейся неустойчивой, потому что "устойчиво изменяется". При этом, в обществе необходимо сохранить единство компонентов, то есть себя. Роль культуры состоит в формировании целостности системы в смысле сохранении динамической устойчивости.

Если устойчивость понимать "не по человечески", то целостность форм культуры постепенно утрачиваются, они перестают развиваться и "стареют", а

ресурсы истощаются. Единство элементов "искусственной" культуры и архаической культуры (жизнедеятельности) не достигает органической целостности; возникает *дилетантизм* общественного сознания, являющийся признаком отставания в развитии. Данное явление хорошо тем, что позволяет сохранить саму систему. Аппарат управления обществом ("социум", в противоположность "обществу") во многом стабилен, благодаря отсутствию изменений, но отсутствие изменений означает отсутствие процесса культуры - развития общества и цивилизации. Другими словами, не желая рисковать, человек создает удобный ему искусственный мир и, в определенный момент, попадает в зону большего риска - перестает понимать окружающее и теряет способность к жизненной борьбе. В обществе человеческие ценности возникают, в обществе же могут превратиться в свою противоположность. Процесс трансформации (*трансфер*) ценностей культуры должен управляться в состоянии изменения.

По мере возникновения информационных технологий, должно совершенствоваться общественное сознание, но этого не происходит: отличия между личностью авторов изобретений и "массовым" сознанием не имеют тенденции к сближению. СМИ и аппарат управления всячески способствуют расслоению общества. Все понимают, что нужен социально- культурный диалог, а диалог становится все менее возможным.

Инфореволюция приносит пользу в той мере, в какой люди могут ее понять и в какой мере могут сохранить динамику процесса культуры. В искусстве мы научились отличить явление искусства от произведения художественного творчества, в обществе (и культуре) - нет. Можно заметить, что данная способность является единичной, она не бывает массовой, не характеризует "большинство" населения. Следовательно, в обществе культура подлежит индивидуальному осознанию, а затем - совместному формированию целостности, чтобы раскрыть *самую сущность самой актуальной ценности*. (Носителем ценностей культуры, в условиях информатизации общества, является личность.)

Для того, чтобы приводить в соответствие состояние общественного сознания достижениям информационной революции формируется *аппарат* федерального и регионального управления (технический). С помощью такой, социальной (нельзя смешивать с "собесом") и, одновременно, культурной деятельности, в современном обществе может быть раскрыта сущность предметной деятельности человека и осуществлена процесс развития цивилизации, если данным механизмом пользоваться как информационной технологией, а не механизмом принятия решений, и диалога. Модернизация досуга может быть произведена в соответствии с двумя различными (конфронтационными) формами культуры (предметной) деятельности ("личностного сообщества" и "аппарата власти"), соответствующими двум различным типам цивилизации. Эти формы деятельности имеют яркое отличие, одна означает, буквально, "делать" среду культуры в материальном выражении; другая - *осознания* ценности форм культуры и способности *быть носителем процесса развития*, например, досуг как деятельность человека, и людей; и, досуг как мера развития личности, общества и цивилизации (во времени). Один человек в разное время может исполнить различные роли, но он не может их исполнить одновременно. 1. "Строительство" пространства досуга. Теоретически это просто, если на практике использовать мировые технологии досуга и человеческие и природные ресурсы региона. *Технология* досуга предполагает ее освоение людьми, отсюда известные нам формы культуры - образовательная и просветительная деятельность. *Ресурсы* региона, это потребности людей в досуге, управленческий потенциал и материальные возможности. При выполнении каждой из задач, специалисты делают отбор технологий, в соответствии с бюджетными параметрами и валютными ресурсами. Допустим, что границы материальных ресурсов известны, тогда, в решении вопроса, что купить или строить, может быть использован апробированный "демократический" прием - мнение *большинства*. В этом вопросе "большевизм" со стороны субъекта управления наиболее уместен, риск

наименьший (вряд ли общество соглашается с истощением ресурсов), диалог в регионе не сложен и плодотворен.

В настоящее время необходимо подготовиться к разрешению проблемы "разгосударствления" науки и культуры. Это имеет разумное обоснование - нет смысла в растрате огромных человеческих и материальных ресурсов, если управленческая *деятельность* не приводит к *процессу* развития цивилизации. Такие изменения "инфореволюции" одновременно означают реальную опасность для общества. Не разрешены такие, к примеру, проблемы прикладной теории, как занятость специалистов, новые функции деятельности, обучение инфотехнологиям, обучение массовым профессиям. Необходимо повысить требования к квалификации управленцев в области фундаментального знания культуры общества. Одновременно необходимо создать новые учреждения информации и культуры. Это возможно на основе *консолидированных* ресурсов организаций (фондов, но не сегодняшних; "центров и сетей учреждений инфообщества" и т.п.). На основе учености личности специалистов профессиональные организации могли бы *учреждать* свои подструктуры (учреждения), например, компьютерные центры возле жилых домов (но не сегодняшние), помогающие населению в их информационной и просветительской деятельности. Из форм, не требующих компьютеров, вблизи жилых домов необходимо создать учреждения *типа* постоянно действующих клубов избирателей, где население могло бы изучать материалы, связанные с демократизацией общества. Это материалы, которые вывешиваются на избирательных участках в день выборов; а также другие, к примеру, короткие сочинения кандидатов "Государство", "Культура" "Демократия", "Управление", написанные лично, от руки, на 1-2 страницах ("шорт-лист") и др. Данная работа не может быть осуществлена обычными членами избирательных комиссий.

Она требует *фундаментальной* подготовки (сформированного ценностного сознания), так как имеет *академический* характер (теоретически "наиболее верна", а практически - "осуществима"). В связи с этим, возникла проблема

*института личности*, грубо говоря, для каждой ситуации - своей "светлой головы". Крайне острым является вопрос об отсутствии экспертов; - людей, могущих написать рецензию и осуществить функцию критики (как и диалога) в обществе. Для сегодняшних служащих работа эксперта непосильная нагрузка. Ученые, которые в силу обстоятельств, стали служащими офиса, сохранили за собой данную ответственность, но исполнение роли эксперта для них крайне рискованно. Новая система деятельности не осознана и не налажена. В этой ситуации можно порекомендовать метод территориального моделирования пространства досуга и создания своего института личности в регионе (буквально, списка опытных людей).

2. Развитие досуга как процесс культуры. Трансформация ценностей культуры, как формирование личностного сознания предполагает определенной целостности предметной деятельности. Наши действия должны осуществить *процесс культуры - процесс развития* (личностную коммуникацию, раскрытие "самой самости самой" культуры - сущности предметной, профессиональной деятельности). Профессиональная коммуникация в этом смысле должна приблизить повседневную деятельность к целостности жизнедеятельности человека и к целостности искусства. Предполагается приоритет личности (Мастера) в условиях полной информатизации повседневной деятельности специалистов и профессиональных сообществ. Территориально-институционально может быть сформирована *сфера досуга (сфера сознания)*, на основе социальной и культурной среды, созданной и исторически сложившейся в регионе (к примеру, *"текст культуры* пушкинского Петербурга"). Так можно преодолеть проблему расслоения общества, неизбежно возникающей в условиях недоступности аппаратуры, программ и сообщений. Информационные технологии и материалы могут быть размещены в соответствии с требованиями информационной безопасности личности, в соответствии с задачей развития общества. 5.11.2004 г.

**Е.В.Мурюкина**

### **Типология современной российской прессы**

На сегодняшний день издания о кинематографе приобрели большую популярность в России, и это подтверждается появлением все новых журналов и газет. Всю кинопрессу можно разделить на печатную (журналы, газеты) и Интернет - издания, существующие в рамках компьютерной сети. В свою очередь, печатные издания подразделяются на всероссийские (федеральные) и региональные (областные).

На наш взгляд, можно выделить несколько видов изданий о кинематографе. В нашей работе они представлены в таблице № 1.

**Таблица № 1**

#### **Виды кинопрессы в современной России**

№	Виды кинопрессы	Названия изданий
1	Интернет - издания а) аналоги печатных СМИ	<a href="http://www.antennatv.ru">www.antennatv.ru</a> , <a href="http://www.kulturgaz.ru">www.kulturgaz.ru</a> , <a href="http://www.ememann.ru">www.ememann.ru</a> , <a href="http://www.kinocenter.ru">www.kinocenter.ru</a> и т.д.
	б) оригинальные издания	<a href="http://kinokritic.narod.ru">http://kinokritic.narod.ru</a> , <a href="http://www.kinozal.ru">www.kinozal.ru</a> , <a href="http://www.kino.web.ru">www.kino.web.ru</a> , <a href="http://www.kinoman.ru">www.kinoman.ru</a> и т.д.
2	Корпоративные издания	"Ролан", «Кинопроцесс» и т.д.
3	Издавания для массовой аудитории а) подростковые и молодежные	"Фильм", "Кинопарк", "ТВ-Парк" и т.д.
	б) для семейной аудитории	"Антенна", "7 Дней" и т.д.
4	Издавания для профессиональной аудитории	"СК-Новости", "Киноведческие записки", "Кинофорум", "Искусство кино" и т.д.
5	Рекламные издания	"Мир развлечений", "Stereo & video", "Эра DVD", "Про кино" и т.д.
6	Просветительские издания	"Культура", "Экран и сцена", "Кинопарк", "ТВ-Парк", "Фильм" и т.д.

Помимо разделения на виды, на наш взгляд, в изданиях о кинематографе целесообразно выделить типы. В основу предложенной типологии мы

предлагаем "заложить" ведущую функцию, присущую тому или иному СМИ. В тоже время можно говорить о взаимосвязях данных функций, что позволяет их комбинировать. Так, в "развлекательно-информационных" изданиях преобладает развлекательный компонент, поэтому медиатексты, которые данное СМИ публикует, подчинены выполнению заданной им задачи.

С другой стороны, отличие "информационно-развлекательных" изданий от "развлекательно-информационных" в наличии ведущей функции. И если в первом случае мы говорили о ее развлекательном характере, то вторая группа объединяет СМИ, где превалирует информационная составляющая, а развлекательная ей сопутствует.

"Информационно-аналитические" издания также находятся "на ступень выше" от двух вышеупомянутых типов. Так как они предполагают не только усвоение какой-либо заданной информации, но и ее осмысление с критической точки зрения. Здесь мы можем говорить (согласно М.М.Бахтину "понимание трактуется как 1) восприятие текста; 2) узнавание и понимание значения в данном языке; 3) узнавание и понимание в контексте данной культуры; 4) активное диалогическое понимание" [Библер, 1991, с. 76-78]) о третьей ступени понимания, которая ограничивается рамками заданной культуры. Но данный уровень, скорее, близок к высшему - четвертому, где понимание осуществляется в диалогической форме, чем к первым двум. Прежде всего, здесь важна информационная составляющая с неотъемлемым присутствием анализа медиатекстов читателями.

"Информационно-аналитические + теоретические, креативные" издания несут информацию, которая содержит в себе аналитический смысл, разработку теории киноведческого искусства, тем самым, способствуя развитию критического мышления у читателей. Работая с медиатекстом, аудитория не просто овладевает информацией, а, раскрывая контексты, заложенные авторами, понимает ее в рамках собственных знаний. Такие издания, безусловно, способны наделить своих читателей новыми знаниями, которые находят свое выражение в творчестве. Большинство кинопрессы данного типа

активно сотрудничают со своей аудиторией. В частности, это выражается в публикации статей читателей, привлечении их к дискуссии на какую-либо тему и пр. То есть данное взаимодействие несет творческое начало.

Разнообразные типы кинопрессы, мы постарались объединить в группы согласно ведущей функции. Таким образом, в таблице № 2 представлена типология изданий о кинематографе, существующих в современной России.

**Таблица № 2**  
**Типология российской кинопрессы**

№	Типы кинопрессы	Название изданий
1	Развлекательно-информационный	"Антенна", "ТВ-Парк", "Фильм", "7 Дней", "Мир развлечений",
2	Информационно-развлекательный	"Кинопарк", "Stereo & video", "Эра DVD"
3	Информационно-аналитический	"Культура", "Экран и сцена", "СК-Новости", "Киносценарии", "Кинемеханик + новые фильмы"
4	Информационно-аналитический + теоретический, креативный	"Киноведческие записки", "Техника, кино + TV", "Искусство кино", "Кинофорум",

Таким образом, в данной статье мы постарались определить основные виды кинопрессы, а также была представлена ее типология с точки зрения ведущей функции издания о кинематографе и дана ее краткая характеристика.

Литература

Библер В.С. Михаил Михайлович Бахтин, или Поэтика и культура. М.: Прогресс, 1991. 176 с.

Д.О. Баранов  
**TV курс**

Начнем с того, что знаком я со всеми местными телеканалами, как зритель, но только с четверкой из них очно: Антенна 7, АКМЭ, Астра 9, ГТРК Иртыш. По этому речь пойдет в строгом плане. Сначала мы обговорим обо всех телеканалах, а потом конкретно разберем и сделаем свои собственные выводы. Итак, в нашем городе на сегодняшний день функционируют 10 телеканалов, доступных большинству зрителей, из них 5 местного разлива. Как и в любом другом городе ОРТ, РТР, ТВ Центр, СТС, ОТВ 3, ТНТ, ТВ 3 и РэнТУ занимают свою кнопку на пульте телевизора, но в Омске есть и свои каналчики, не федеральные.

Между федеральными каналами всегда была и будет идти борьба - конкурентность, но в последнее время, два три года, она разыгралась не на шутку, а может даже и в хорошую сторону.

**В начале** бег за лидерство начался с создания дешевых сериалов. ОРТ- Менты, Улица разбитых фонарей, Остановка по требованию, Азасель, По ту сторону волков, Таежный роман, Клон и т.д. РэнТУ-Next 1,2, Зит.д.

РТР- Московские окна; молодежный сериал Простые истины, Две судьбы и т.д. Они есть и сейчас. Повторяются по несколько раз. Один Бандитский Петербург повторялся, раз пять, Next тоже раза три.

Этот бег, на мой взгляд, прекратился в полную победу РТР сериалом Бригада-сериал без идейный, "хорошие бандиты" убивают плохих бандитов. Но все же он завоевал наибольшее признание, зрительскую симпатию, больше, чем другие.

Безруков, стал еще одним раскручивающемся в кино и телевидении актером. А по началу это были Меньшиков, Певцов, Домогаров, Пореченков, Вася из Ментов, теперь он.

**Второй забег.**

Помимо сериалов, видимо, чтобы у зрителя совсем не "поехала крыша" до тупизма, из за дешевизна, федеральные каналы стали показывать лицензируемые зарубежные фильмы, сегодня (за что спасибо) и наши российские. За исключением ТВ 3- канал показывает старые зарубежные фильмы и их не всегда хочется смотреть, только если по другим каналам нет ничего интересного.

Главная борьба за прокат фильмов и их показом вели и ведут ОРТ и РТР, РТР первое время отставал, но потом набрал обороты и поравнялся. На сегодня РТР иногда выходит в перед, но ОРТ не отстает.

**Третьим забегом** я считаю, есть и еще будут игры.

**Интеллектуальные игры.**

ОРТ- Слабое звено, Русская рулетка, Миллионер, Поле чудес (которая стала похожа на то, как накормить Якубовича), Что? Где? Когда?, Угадай мелодию, Пан или Пропал и т.д. СТС- Самый умный, Кресло. НТВ - Своя игра, Сто к одному. РэнТВ- Естественный отбор.

**Спортивно-азартные игры.** РТР- Спортлото, Русское лото, Форд Боярд. Отмечу два проекта - это игры: Последний герой (ОРТ) и Крутой маршрут (РТР). На мой взгляд, наиболее удачным является П.Г., оригинально, но идея - зарубежная.

**Четвертый** последний этап гонки вчера и сегодня особенно - ток шоу. Я попытаюсь создать некую таблицу, которая покажет нам эту борьбу.

**1 категория ток шоу** - "Семейный очаг".

Первоначально главенствовал Комисаров Моя семья (РТР), затем Малахов - Большая стирка (ОРТ), Девичьи слезы (СТС) и Окна (ТНТ), но «Окна» со временем вытеснили всех.

Принцип домино так и не достиг своего зрителя остановился между Большой стиркой и Девичьими слезами

В 2004 году «Окна», «Пять вечеров»(ОРТ), «Час суда»(РенТВ) и другие социальные ток-шоу потеряли свой интерес, который имели вначале своего пути. Сейчас зритель их смотрит по привычке.

**2 категория ток шоу**, назовем ее "За стеклом".

Зародилась эта категория на ТНТ проектом «За стеклом», подхватило эту мысль ОРТ проектом Последний герой и Фабрикой звезд. Первоначально «За стеклом» шло впереди, но со временем Фабрика звезд, а потом «Последний герой» переманили на себя лидерство. РТР в это время дремало или строило коварные планы. И вот в следующем сезоне 2002 года, осенью, выдало проект «Стать звездой». ОРТ- «Фабрика звезд 2» и «Последний герой 2», ТНТ проморгало (оно спокойно, рейтинг канала был на нужном уровне, помогают «Окна»). Борьба между ОРТ и РТР на мой взгляд продолжалась не долго, человек с музыкальным образованием это поймет, да и не только он. Каждый понял, что «Фабрика звезд» - сбор денег с богатых пап и мам, ради проталкивания своих чад в сфере шоу бизнеса, но я не отрицаю того факта, что есть и таланты. Стать звездой- проект, который немного отличается от «Фабрики». И про него скажешь, что это "заказуха". Скажешь, если только считать, что некий продюсер собирал себе группу "Другие правила". Но собрал из кого? Из всей, почти, страны. Отбор был жестокий и самое главное, что нам зрителю было показано, само становление какого ни будь Саши из Муромска в музыкальную звезду, и мы ему верим, он нам нравится, мы его выбираем. В «Фабрике» этого нет, этим она и проиграла.

Может ОРТ и задумалось, но не воплотило в жизнь. Вновь «Фабрика 3», РТР не спал – «Народный артист», та же самая история, нам вновь интересней Артист. ТНТ в это время выдает проект «Дом - построй дом», останься на стройплощадки и получи его. Интересно, но типично и не оригинально, более того ведущим проекта был Басков. После ТНТ выдает «Голод» - свежая, сегодняшняя продукция. ОРТ и РТР спят. Голод был интересен, до того момента пока не появились новые лица, новые игроки. И еще название надо было поменять на

Заработай 1000 \$, уж очень они там жирные и вовсе не голодные. Проект потерял своего зрителя, наверное, поэтому ОРТ и РТР спали. Весной 2004 года борьбу ведут ОРТ и ТНТ. ОРТ- Фабрика 4, ТНТ- 12 негрятят. В данном случае на первый план выходит реалити-шоу ТНТ, за ними будущее канала его высокий рейтинг, (считали критики многих газет) но после вышел Дом 2 и все мечты разрушил.

Осенью выходят новые проекты Последний герой 4, Фабрика Аллы Пугачевой (ОРТ), Народный артист 2 (РТР), Дом 2 (ТНТ)- зритель устал от похожих друг на друга вещей, ему хочется купить новую по оригинальней и заметней старых. В **заключение** этого бега. По каналам сплошные смехопанорамы от которых уже "плохо" и зарубежные фильмы. Все интересное просматривается после 24:00 по каналу Культура и ОРТ- ретроспектива маститых худ. фильмов и документально-познавательных фильмов, но в это самое время зритель хочет спать и хочет что бы в его голове остались полезные кадры, а не Окна, Дом и тому подобное.

Что же происходит с каналами местного разлива, как я и говорил мы просмотрим пять из них? И начнем с Антенны 7.

На втором курсе я пробовал работать на радио ЭХО Москвы. Тогда радио и канал были на одном этаже и всю закулисную жизнь можно было наблюдать. В принципе говорить о этом канале не о чем. Новости выходят невзрачные и 2,3 раза в день. Копилка- главный финансовый фундамент канала, на котором он пока держится. Остальное эфирное время, за исключением авторских программ мелкого сорта, занимает ТНТ.

Копилку затеял и воплотил в жизнь один и тот же человек нынче глава Астра 9 Канал не выгодный по эфирному времени с 8. 00. до 17. 00. - ТВ Центр, с 17.00. до 00.00. АКМЭ, а вот сама Астра с 00.00. до 2.00.

Канал пытается выжить за счет рекламы. Возможно получится, но они уже потеряли спортивный канал.

АКМЭ- корпорация, ТелеОмск, наиболее развитый по эфирному времени канал, но тормозит его рост брат продюсер, сестра директор и режиссер

который то появляется то теряется. Редактор единственный кто борется за программную сетку. Алла- главный редактор, сценарист режиссер праздничных программ, нынче еще и ведущая новостей. Каналу нужно больше идей и проектов, программ, одной недвижимостью, рекламой, Перекрестком, Боди Таймом не вырастишь. Время потраченное на зарубежные фильмы уходит и его не вернешь.

Агава- ТВ 3. После нашествия американцев канал стал вещать одни фильмы, изредка новости Омска и между фильмами рекламу. Остается ГТРК "Иртыш".

Из двух часового эфира в субботу нечего смотреть, кроме Дачника, Погоды, Нехорошо забытого старого. Семейный телеканал- это мало очень мало кому интересно, Пока все дома и то интересней. Канал погибает, нужно больше воплощать новые, свежие идеи, а не стоять на одном месте. Такой попыткой (осенью 2004 года) стал очередной вялый проект Пять часов на все. За два часа эфирного времени можно сделать отличный рейтинг канала, если Антенна 7 проектом Семья года (о котором уже давно не чего не слышно), не вытеснит на задний план или АКМЭ не одумается.

Новых идей и их воплощение, каждому местному каналчику! Не гонитесь за деньгами, давайте чистый умный продукт.

Таблица ТВ курса за 2001-2004 годы						
Год	ОРТ	РТР	СТС	ТНТ	НТВ	РенТВ
2001 2004	1. Большая стирка. Пять вечеров.	Моя семья.	Девичьи слезы.	Окна. Окна.	Принцип домино.	Час суда
2001	2. Последний герой, Фабрика звезд.	- / - / - / -	- / - / - / -	За стеклом.	- / - / - / -	- / - / - / -
2002	Последний герой 2, Фабрика 2.	Стать звездой. Крутой маршрут.	- 1 - 1 - 1 -	- 1 - 1 - ! -	Фактор страха.	- / - / - / -
2003	Последний герой 3, Фабрика 3.	Народный артист. Форд Бояр.	- 1 - 1 - 1 -	Дом, Голод.	Фактор страха.	- / - / - / -
2004 весна	Фабрика 4.	- 1 - 1 - 1 -	- 1 - 1 - 1 -	12 негритят Дом 2.	Фактор страха.	- / - / - / -
2004 осень	Фабрика 5, Последний герой 4.	Народный артист 2.	- / - / - / -	Дом 2	- / - / - / -	- / - / - / -

Д.О.Баранов

### Сталкер

1. Данная программа предназначена для студентов не только тех, чьи будущей профессии будут касаться аудиовизуального творчества, но и для студентов других специальностей. Эта программа развивает патриотическое воспитание молодого человека, его умственный интеллект и творческие способности.

2. Мероприятия программы :

В нашем городе, есть кино – видеоархив (у завода Попова) в котором хранятся бесценные сокровища мировой в том числе и советской, теперь уже российской киноиндустрии. Фильмы А. Тарковского, С. Эйзенштейна, М. Ромма, С. Герасимова, Ф. Феллини, М. Антониони, Л.Бунюэля, и т.д. - это те фильмы, которые дадут ответы на многие вопросы жизни, молодому человеку; поднимут его зрительный вкус, это даст возможность кинопрокатчикам покупать и показывать достойные тех денег, которые потом пойдут в российский фонд кино, а не зарубежный (ведь сегодня 90% всех показываемых фильмов голливудское); поднимут его умственный интеллект; помогут воспитать в молодом человеке военный патриотизм к Родине (Баллада о солдате, В августе 44го, Звезда, Кукушка и т.д.).

Два сеанса в субботний день закрепят полученные знания студентом за неделю. Вместимость зала рассчитана на 60 - 80 человек, стоимость двух сеансов 10 рублей с человека, всего получается 600 - 800 рублей, добраться туда каждый может на городском транспорте за 5 рублей, обратно тоже 5 рублей (либо проездной билет). И того с одного студента потребуется 20 рублей из собственного кармана (это для студента не много). Единственно за что надо будет плотить факультету это оплата труда кинопрокатчику в месяц - 150 рублей. Полученные знания студентом за полтора семестра используются во второй стадии программы: " научно патриотическая конференция ". В данной конференции принимает участие каждый студент изъявивший свое желание. На конференции поднимаются вопросы касающиеся патриотизма и других

проблем. После подведения итогов конференции победителям выдаются грамоты.

Конференция проводится в стенах родного факультета.

По окончании конференции студенты участвуют в видео фестивале " Сталкер " (только для студентов очной и заочной формы обучения специализации Кино - фото - видеотворчество).

Данный фестиваль предназначен для воплощения своих идей на видеоэкране.

Студент представляет свою видео работу жури, которое просматривает ее и дает свои оценки. По итогам фестиваля подводятся итоги, выдаются награждения (лучше чтобы это была символическая статуэтка данного фестиваля), дипломы и поощрительные призы. Победители имеют возможность показа своих работ на местном телевидении или в рамках телевидения страны (в зависимости от спонсора и политики телеканала).

Фестиваль проводится в стенах родного факультета.

**Н.Ф.Хилько**

### Экспериментальная программа по экологии экранного творчества \*

*для досуговых медиацентров, школ медиакультуры, экранных медиастудий и клубов экранного медиаторчества.*

\* Работа выполнена при поддержке РГНФ ( проект № 04-06-00420а).

**Проблема:** создание пространства сохранения и поддержки экранного культуротворчества в регионе через медиаобразовательные ресурсы.

**Цель эксперимента:** подтверждение перспектив культурно-экологической деятельности, интегрирующей личность в пространство экранного творчества.

**Задачи:**

- 1- Выявление предпосылок экологически благоприятной деятельности посетителей, участников, экспертов и медиалидеров.
2. Абилитация и развитие творческих качеств личности и аудиовизуальных способностей.

3. Создание структуры экологии экранной культуры из четырех боков: для посетителей, пользователей, участников и медиалидеров.

## **I. Зона гуманности, духовности, красоты и ненасилия на экране.**

### **Программа для посетителей досугового зрительского медиацентра (зрителей, игроков).**

1. Изучение особенностей медиаязыка ( кино-, видео-, телевидения и компьютера). Зрительский анализ изобразительных средств ( плана, ракурса, экспрессии и т.д.).
2. "Собирание" красоты в медиатеке, создание тематических, авторских, типа "портфолио" - медиакolleкций. Обоснование культурной ценности и духовной значимости аудиовизуальных произведений.
3. Создание стратегии духовного иммунитета формального/неформального, реального/виртуального восприятия. Выявление стратегий продвижения к успеху, развитие творческой предприимчивости с помощью компьютерных игр).
4. Овладение технологиями компьютерных игр. Завязывание личностных связей и творческий обмен.
5. Создание системы творческих контактов ( встречи, письма, "круглые" столы, гостиные, конференции, беседы). Развитие игротехник активного просмотра с творческим последствием.
6. Подчинение развлекательных технологий творческому самораскрытию через игровое восприятие фильма. Изучение художественно-эстетических особенностей композиции различных медиаисистем.
7. Анализ многослойности медиатекста ( композиция, синтез искусств, синтез изображения, слова, музыки, движения).

8.Создание атмосферы коллективной увлеченности, дружеского общения, споров, обмена знаниями, создание психологического климата совместного творческого энтузиазма). Формирование коллективных творческих ценностей. 9. Создание системы контроля качества и критического анализа произведений, установки на творческую самоотдачу и критический просмотр. 10.Система творческой самоотдачи зрителей (тематические вечера, лекции, выставки, фестивали, кружки любителей кино). 11 .Система пропаганды медиатворчества и экранных проиведений (рецензенты, корреспонденты, лектории, киномузей, кинобиблиотека, видеогазета, викторина, вечера, дискуссии). Побуждение интереса к экранному творчеству. 12.Изучение изобразительно-ориентированной литературы (сценариев) через совмещение чтения и медиапросмотров. Сравнение впечатлений от просмотра с впечатлениями от чтения сценария. 13.Анализ содержания экранных произведений с точки зрения нравственной позиции персонала. Разбор фильма с художественно-нравственных позиций. 14.Система ограничения информационных потоков: социокультурная регуляция восприятия через аксиологическую доминанту взаимоотношений "человек-экран" (символы ограничения просмотра, зона творческой реабилитации, пропаганды патриотизма, романтики, лирико-драматической, духовно-психологической и нравственной тематики произведений), использование сенсорного самовнушения и медиаостранения. Выявление наиболее значимых ценностей в экранной культуре и балансировки экранных потоков. 15.Система противодействия экранному насилию (А.М.Орлов). 16. Экранно-экологический инфокомплекс (прием - передача - фильтрат обработка информации - последующая деятельность). 17..Внесение чувства красоты и углубление созерцания (экоэстетизация) через создание соответствующих фильтров: "моралитет", "менталитет", "интеллект», "чувство красоты".

18. Развитие творческого восприятия и зрительского видения образов. Использование киноленты видений, рамочного анализа и "раскроя кадрового пространства".

19. Развертывание творческой рефлексии и зрительского диалога в фильмах.

20. Духовно-этнокультурный компонент медиапросмотров в фильмах-праздниках, экранизациях отечественной классики обрядах, на темы народных сказок, анимация, о народных ремеслах, по мотивам фольклорных произведений).

21. Педагогическое сопровождение просмотров и игр в системе дискуссий (введение в дискуссию, приобщение к киноклассике, художественно-критический анализ фильма, пробуждение послепросмотрового творчества).

22. Создание ситуаций позитивного медиаинформационного выбора и обмена (определение индивидуальных критериев оценки и выбора, индивидуальные, парные, диалоговые, коллективные и обменные культурные акции).

## **2. Зона чистоты восприятия, медиаграмотности, совершенства и мастерства). Программа для пользователей медиатехники в школах медиакультуры.**

1. Критический анализ медиаязыка экранных произведений, его смысловое значение. Усиление критицизма восприятия, мышления и оценки экранной информации.
2. Формирование критицизма мировосприятия при активизации творческой ориентации деятельности. Перевод программ критики в пространство творческой ориентации личности.
3. Формирование нравственно-экологического отношения к медиасреде. Установление нравственных оценок по отношению к медиасреде.
4. Динамика перехода предпосылок экологически благоприятной медиатеатральности в устойчивое пространство реализации творческого

профиля личности. Установление факторов экологического благоприятствования для творчества.

5. Создание условий позитивной аудиовизуальной коммуникации и ее культурного содержания в духовно-экологическом пространстве. Адсорбция позитивных предпосылок в медиаобщении как стимулирование конструктивного диалога.

6. Установление связи сензитивности художественно-технической одаренности и продвинутой в экранном медиадосуге. Выявление экранных предпочтений, творческих предпосылок и мониторинг уровня продвинутой.

7. Оптимизация самосохранения, самозащиты и повышенной информационной стрессоустойчивости при условии информационно-экологической безопасности. Овладение механизмами экологически благоприятной деятельности (адсорбция и дозирование информации).

8. Эколого-эстетическое программирование личности как система регулирования потребления экранной информации. Формирование системы эстетических критериев самооценки экранной информации как механизмов экранной самозащиты.

## **3. Зона нравственной чистоты (добронравия), творческого просмотра и саморазвития для участников экранных медиастудий.**

1. Определение собственной "меры талантливости" и способов ее реализации. Проведение теста успешности в экранном творчестве.
2. Раскрытие качеств благочестия и добронравия через абилитацию в идеалах любви, красоты, свободы и совершенства. Выявление и реализация возможностей одаренности в пространстве общечеловеческих ценностей.
3. Опора на собственную философичность и творческую пронизательность. Создание творческой "Я-концепции" самоосуществления в экранной культуре.

4. Поддержка и защита проявлений таланта и одаренности в экранном творчестве. Информационная, моральная, материальная, эстетическая и ресурсная поддержка творчества в экранной культуре.
5. Создание системы гуманизации творческой деятельности в отношениях самоорганизации, установках, настрое и атмосфере медиасреды. Формирование гуманной медиасреды, лишенной элементов насилия, жестокости, агрессии; создание **щадящих режимов** просмотра и творческой деятельности.
6. Развитие творческих качеств личности и аудиовизуальных способностей. Определение условий для развития способностей к экранному творчеству, действующих в пространстве гуманизации творческой личности.
7. Выявление художественно-педагогических ситуаций формирования позитивного этнотворческого опыта. Создание ситуаций диалога, инициации творчества, реконструктивных ориентации, мобилизации творческого потенциала и творческого коллективизма.
8. Выявление условий аудиовизуальной креативности на основе развивающе-диагностических заданий. Соединение развития духовно-нравственных качеств и диагностики с помощью творческих заданий.
9. Реализация творческого профиля личности. Суммирование впечатлений от восприятия, общения и саморефлексии результатов экранного творчества.
10. Определение медиаэкологически благоприятных форм и технологий экранного творчества. Экологизация девиантных проявлений антикультуры по принципу внешней аналогии.
11. Соединение восприятия, общения, коллективного и индивидуального творчества с механизмами культурно-экологической защиты экранного творчества и абилитации ( пробуждения способностей).
12. Создание культурно-творческих ориентации восприятия в сочетании с экологической этикой экранной коммуникации, экранного языка и культурной идентификации. Внедрение принципов экологической этики ,

действующей в экранной коммуникации, включающей сохранение ресурсов экранного языка и культурной идентификации.

13. Прогнозирование креативного, экологического и нравственного профиля личности.
  14. Выявление значимости вербализации, виртуализации и визуализации в духовно-экологических критериях творчества.
  15. Создание условий информационно-экологической безопасности и художественно-экологического благополучия в медиаторчестве как системы духовно-экологического подтекста.
4. **Зона творческого продвижения, агрегации творчества , пропаганды духовности и накопления творческих ресурсов для медиалидеров в клубах экранного медиаторчества.**
1. Интеграция личности в пространство экранного творчества за счет ресурсов самопродвижения. Создание программы самореализации в экранном творчестве.
  2. Распространение экранной субкультуры на социальную среду. Анализ экранных предпочтений и соответствующих ценностей как регуляторов формирования субкультуры.
  3. Реализация лидерской направленности в экранном творчестве. Ресурсы лидерства в экранной культуре : разработка проекта кураторства, технической и творческой поддержки, экспертиза персональных портфолио.
  4. Создание системы креативного взаимодействия в условиях медиаэкологической безопасности. Творческий взаимообмен, координация, творческая реконструкция, и поликультурный диалог.
  5. Накопление творческих ресурсов деятельности и их сосредоточение в авторской программе самореализации. Проектирование, программирование, рецензирование, редактирование и экспертиза авторских проектов.

6. Пропаганда духовности в творчестве через самопрезентацию, защиту авторских программ и выступления с авторским отчетом. Комментарии, показы фильмов и телепрограмм.

Данные блоки включают в себя следующие содержательные компоненты, реализуемые на занятиях медиacentров.

**А. Когнитивный блок (когнитивно-информационные технологии в русле интеллектуальной экологии)** по разделам общей программы "Основы визуальной и аудиовизуальной грамотности" (Ю.Н.Усов), здесь акцент предполагается на сугубо специфических особенностях образности аудиовизуального языка.

**Б. Деятельностный в русле информационной экологии** - рекреативные, реабилитационные, коммуникативные и экологические технологии. Здесь сочетаются индивидуальные разноуровневые консультации с творческими встречами, игровыми тренингами, творческими лабораториями и мастер-классами.

**Б. Абилитационный в русле экологии творчества** - культуротворческие и этнотворческие программы реализации культурных и творческих запросов.

**В. Блок отношений в русле экологии нравственности** (культуротворческие технологии) - программы смыкания освоения культуры и творческих занятий

Наш подход к конструированию модели строится на создании и **сохранении** специально структурированной **аудиовизуальной среды** как интегратора деятельности, стимулирующей механизмы развития аудиовизуального творчества. Многоплановость, многоуровневость, многомерность личности, находящейся в постоянном развитии и включающей в себя явления разного порядка, требует построения системы социокультурного взаимодействия и выбора условий саморазвития.

Наиболее адекватно целостность медиасреды описывается понятием "социально-творческая удовлетворенность". В нем отражается два основных пласта отношений: **отношения** к образу "Я" и соответствующему

социокультурному окружению. При этом возникает личностная позиция социального оптимизма и созидания. Мы исходим из того, что интеграция и гармонизация отношений личности с медиасредой есть основное условие экологически позитивного отношения к созидательной деятельности.

Социально-педагогическим механизмом **экологии** сферы взаимодействия личности и социокультурной среды выступает сознание характера и динамики интеракций через соподчинение, формирование иерархии спорадических проявлений креативности. Для успешной **интеграции в аудиовизуальную** среду необходимо обеспечить личностную удовлетворенность соответствующей приемлемой статусно-позиционной структурой.

**Креативно-педагогические стратегии экологии** аудиовизуального взаимодействия представляют собой искусство регулирования, то есть руководства переходом имеющегося творческого исходного потенциала в совокупность личностных приращений, благодаря которому повышается творческий имидж участника-студийца. Основными способами регулирования, входящими в комплекс социально-педагогических стратегий направленного действия являются следующие: стратегия экологической инициации творчества, стратегия здоровьезбергающего включения в творчество, стратегия дифференцированного продвижения в экранной медиасреде, стратегия социальной коррекции первоначальных результатов и алгоритмов деятельности.

Особое значение имеют стратегии: экологического стимулирования творческого роста, перехода к внутренней мотивации в творчестве, насыщения коллектива творчества авторскими программами, сочетания **объективных и субъективных движущих сил экологической саморегуляции** и взаимодействия творчества и презентации.

1. Стратегия **экологии творческой инициативы** связана с постановкой разнообразных индивидуальных и коллективных творческих перспектив. При этом особенно важно создание условий предрасположенности к

индивидуальному созиданию благодаря системе реализации творческого профиля личности ( его задатков, творческого опыта, ведущих творческих качеств).

2. **Стратегия здоровьезберегающего включения в творчество** создает определенную систему формализованных линий , в которых формируется совокупность культурных запросов и потребностей личности. С помощью диагностики, актуализации и рефлексии наличных культурных потенциалов во взаимосвязи с творческими потенциалами создаются условия ограниченного вхождения в экранное субкультурное пространство, позволяющее активно творить в нем.

3. **Стратегия дифференцированного продвижения** в экранной медиасреде означает многосторонние возможности развития и саморазвития зависящие от творческого имиджа, "наиболее выигрышной для себя роли" (Ю.А.Стрельцов, 1998). Для этой цели особое значение имеет использование атмосферы конкурсов, соревнований , системы демонстрации форм авторской деятельности.

4. **Стратегия социальной коррекции** первоначальных результатов и алгоритмов деятельности опирается на использование плавных и медленных ступеней перехода от вербальности к интерактивному и далее - перцептивному общению. Благодаря последнему совершается переход от стереотипных форм творчества к инновационным проявлениям.

5. **Стратегия экологического стимулирования** творческого роста вселяет чувство уверенности, повышает значимость деятельности через сочетание самооценки и создания зоны повышенного внимания в ряде творческих действий. Благодаря системе духовных, коллективных, личностных, нравственных стимулов возникают условия регуляции различных тематических, жанровых и стилистических направлений.

б. **Стратегия перехода к внутренней мотивации** в творчестве связана с установлением стабильных психологических механизмов творческой деятельности, обеспечивающих уверенное продвижение к успеху. Ее

осуществление заключается в создании системы факторов, создающих особую привлекательность деятельности.

7. **Стратегия насыщения коллектива творчества авторскими программами** предполагает сочетание индивидуального подхода и коллективных стремлений. Главным условием стратегии является вписываемость авторской программы в общую линию развития и стилевую манеру, принятую в данном творческом сообществе. Она позволяет успешно сочетать коллективные устремления с начинаниями участников. Банк ценных творческих инициатив , вписывающихся в общие линии развития коллектива не зависит ни от каких авторитетов, а определяется атмосферой творческого демократизма в студии.

8. **Стратегия сочетания объективных и субъективных движущих сил** экологической самоорегуляции целиком зависит от полноценности сочетания предпосылок творческого роста, заложенных в предмете творчества и субъективного отношения к нему со стороны автора, творческих лидеров, представителей объединения.

9. **Стратегия взаимодействия творчества и презентации** преследует создание своеобразного ритма между созданием экранных произведений и их показом зрительской аудитории с соответствующим вступительным словом , комментарием и т.п. Получение зрительских оценок, определение ведущих мест среди участников создает фон устойчивого позитивного роста и уверенного продвижения в творчестве.

Совокупность креативно-экологических стратегий предполагает технологическую вариативность тактик и педагогических технологий, применяемых для решения внутренних и внешних проблем творчества. Практическая деятельность явилась подлинным началом всего эвристического процесса. Учитывая принципы диалога, коммуникативного характера восприятия и деятельности, проблемности в получении новой информации, мы учитывали все многообразие подходов к использованию дивергентных качеств в аудиовизуальной деятельности.

Система может рассматриваться в комплексе экранного медиаторчества, включающего **четыре организационных формы** (эколого-зрительский **центр** медиадосуга, **школы** экологии экранной медиакультуры, экранная **медиа студия**, а также - **клуб** экологии экранного творчества как центр экологии экранной культуры и медиафестивального движения, в которых воплощаются идеи и установки концепции экологии аудиовизуального творчества и совокупность разработанных технологий.

**Эколого-зрительский центр медиадосуга** представляет собой комплекс многопрофильной деятельности и коммуникации, в котором создаются организационные структуры, нацеленные на подготовку к творческой деятельности через различные подходы. Ядром центра является отдел творческой ориентации и социализации. В нем обретают институциональные черты многие медиаинициативы, проходят специфическую диагностику и апробацию участники, требующие особого внимания через различные виды деятельности, имеющиеся в центре экранного творчества ( третий блок). Этому же способствует и медиаконсультационный центр. Отдельное место отведено традиционному игровому видеокomпьютерному клубу, где складывается некоторая товарищеская ассоциация в русле формирующейся игровой субкультуры. Здесь также имеют место: анимационная студия и телевизионное агентство.

Однако вместе с предыдущими значительное место в комплексе отводится отделу **медиаколлекционирования** с медиатекой, в котором всевозможные зрительские пристрастия находят выход в обмене, совместных просмотрах, обсуждениях и т.д. Подобного рода деятельность нередко смыкается с работой отдела медиакритики, где медиапедагог помогает развитию субъективности, выработки стратегических линий рефлексивного поведения, раскрывает особенности анализа медиатекстов. Здесь зрительская деятельность переходит на более высокую ступень творческого роста, способствуя формированию индивидуальности. Этот же отдел центра создает условия развертывания медиакommunikации.

В особых случаях важную роль начинает играть отдел **экранной арт-терапии**, в которых включается ряд социально-культурных реабилитационных программ использования креативных возможностей экранного пространства. С этой деятельностью смыкается и отдел медиаэкологии, который совместно с консультационным центром аннотирует репертуар, подводит аудиторию зрителей к дифференциации отношений, способствует формированию критического отношения к просмотрам, определяет культурные акценты в экранных произведениях в плоскости реализации позитивных потенциалов. Создается система психорегуляции и социокультурной защиты, создания "экологических зон" и "моратория" на просмотр ряда произведений.

В структуру **школы экологии экранной медиакультуры экранной культуры центра** входят : учебный отдел ( лицей инфотехнологий), корпус, телекласс, отдел аудиовизуального тренинга, информационной персонализации. Учебный отдел подготавливает посетителей и зрителей к адекватному восприятию экранной информации. Здесь процесс насыщения знаниями носит сугубо индивидуальный характер и с помощью медиапедагога приводится в нужную систему. Тренинговые занятия помогают управлению процессом выработки алгоритмов и стратегий. Главное место в центре занимает традиционный киноvideokлуб, в котором разработанные стратегии и ориентиры находят отражение в творческих встречах, мини-дискуссиях, обсуждениях фильмов, показах литературы по профилю просмотра и в других формах работы со зрителем.

В составе школы - учебный отдел, телекласс, отдел аудиовизуального тренинга и информационной персонализации. В задачи учебного отдела входит: изучение экологии медиаязыка и соответствующих эстетических норм; критериев выбора информации, средств информационно-экологической защиты и ограничения восприятия экранной информации; особенностей экологии аудиовизуального общения как вербального, так и невербального, а также - системы культурно-экологической реабилитации. В работе телекласса

предусмотрено : создание экологических телероликов, просмотр отечественной классики, анализ фестивальных лент, формирование индивидуальных медиаколлекций, создание медиатеки. В отделе аудиовизуального тренинга осуществляется овладение медиаязыком, системой экспертной оценки, способов информационно- экологической защиты , методами культурно-экологической реабилитации, приемами культурно-экологического медиаобщения. Отдел персонализации предусматривает изучение личности учащихся, диагностику аудиовизуальных способностей, формирование личностных портфолио, внедрение ресурсов саморегуляции творческого профиля личности в экранной деятельности; определение творческого статуса личности и создание системы демонстрации и самопрезентации авторского творчества.

**Экранная медиастудия** как центр экологии экранного творчества определяет характер своей деятельности исходя из педагогических потенциалов аудиовизуальной креативности, когда посетители и зрители начинают превращаться в активных участников созидательного процесса. В него, кроме традиционных кино-фото-, видео- компьютерных студий (творческих мастерских), входят : отдел народного творчества, лаборатория экранного монтажа, литературно-сценарное объединение, студия экранной публицистики и художественная видеотелевизионная студия, мастерская-студия тележурналистики, литературно-телевизионная студия, сценарно-актерская мастерская.

Кинофотостудия занимается сбором, архивацией и использованием материала ретроспективного характера, соединением статического и динамического рядов. Видео- и телевизионные технологии входят в отдел народного творчества. Они помогают увидеть, распознать и проанализировать архетипические пласты народной культуры, соотнося их с современными приращениями и новообразованиями, Они способствуют участию в создании новых субкультурных открытий с помощью видеомониторинга культуры. Для этого применим визуально-антропологический анализ. Учитывая приоритет

этики в выборе тем для съемки этнических, конфессиональных, региональных, возрастных, творческих сообществ, акцент часто делается на взаимодействии внутри персонажей.

Литературно-сценарное объединение совместно со студией экранизации разрабатывает проекты погружения в новый материал, исследование проблем личностного характера, проводит конкурсы и литературные совещания, школы по проблемам литературной и визуальной выразительности . Съемочную работу осуществляют параллельно художественная видеотелестудия и студия экранной публицистики, в которых созданные проекты приобретают экранную форму исследования или художественного новообразования. Здесь особое значение имеет развитое видение и визуальная гибкость мышления, а также особый взгляд на эстетическое отношение вещей. Выявление результатов деятельности, подведение своеобразного итога происходит в процесс аудиовизуального редактирования в лаборатории экранного монтажа. Здесь творческие решения автора встречаются с установками и рекомендациями кураторов монтажа, редакторов, которые помогают вносить соответствующие коррективы.

Клуб экологии экранного творчества способствует формированию различных отношений в системе экранных ценностей, а также - выводит их в широкое пространство макросоциума. В его структуру входят: отдел презентации экранных произведений, студия мультимедийного творчества, лаборатория экранного дизайна, редактирования и художественной реставрации, творческая мастерская массовых программ экранного творчества. Отдел презентации связан с досуговыми центрами, объединениями, ответственными за организацию мероприятий, пропагандирующие творческие результаты любителей. В студии мультимедийного творчества находят воплощение образные системы конструктивно-моделирующего характера в форме видеороликов, программ-презентаций. Лаборатория экранного дизайна и художественной реставрации способствует развитию реконструктивного творчества. Основная нагрузка в центре падает на мастерскую массовых

программ экранного творчества, где составляют сценарии и проводят серии мастер-классов, круглых столов, творческих встреч, дискуссий, конкурсов, конференций, олимпиад, выставок-просмотров, представляющих зрителям участников центра, а также - внестудийных авторов в широкой аудитории, организуется выход на культурные оздоровительные центры, курортные зоны, места отдыха, в киновидеообъединения. В этом отделе организуется проведение телемостов, телеконференций, дизайн-проектирование всевозможных сайтов.

К формам креативной деятельности, практикующимся в данных центрах, можно отнести: художественное руководство в русле изучения предмета, работа творческих мастерских, компонент занятий в системе дополнительного образования, видеостудии, киноклубная деятельность, кинолектории, кинопрезентации, киноанимация, киноисследование, кинотренинг.

Таким образом, в систему организации входят учреждения-центры, организации-студии и т.п. и соответствующие для индивидуальной работы программы-комплексы. В процессе аудиовизуального творчества сочетаются массовые, групповые и индивидуальные организационные формы, приоритет среди которых отводится последним.

### **Н.Ф.Хилько**

#### **Социокультурные педагогические технологии любительского аудиовизуального творчества**

Авторское любительство, или самодеятельное творчество представлено многими видами объединений, групп. В их основе лежит возможность творческих проявлений отдельной личности. В этом русле развивается кино-, видео-, компьютерное и прочие виды мультимедийного творчества. Этим видам медиадосуга свойствен пластичный переход из одной роли в другую. Основная сущность авторства, по мнению Е.И.Смирновой, - удовлетворение потребности личности в непосредственном художественном осмыслении

деятельности.<sup>1</sup> Аудиовизуальное любительство с успехом можно отнести к первичной форме любительского творчества, так как здесь более всего проявляется непосредственная реакция и собственное отношение к предмету деятельности. Возможность передачи многообразия отношений личности придает большую субъективную ценность аудиовизуальному (экранно-медийному) авторству. В них появляются возможности саморегуляции развития через градацию движений к самоосуществлению.

Авторские аудиовизуальные формы деятельности активно развивают не только интеллектуальные и технические свойства. При помощи первых, способности и навыки к экранному творчеству, аккумулирующие экранное выражение оригинальных взглядов и своего творческого жизненного опыта. Самостоятельная документально-художественная ценность экранного любительства, по справедливому замечанию Е.И.Смирновой, проявляется в слиянии автора с жизнью, совпадений настроений автора и героя, что тесно связано со своеобразием индивидуальных особенностей и специфического дарования. Ему свойственны: зоркость, способность к анализу и синтезу, коррекция нравственных позиций, уважение к творчеству других, требовательность к себе, скромность в самооценке, уважение к зрительской аудитории, творческое постижение жизни, что лежит в основе технологий авторского творчества. В аудиовизуальном любительстве особое значение имеет также организация творческой реакции на события.<sup>1</sup> Кроме этого, особое значение здесь приобретают замечания, сделанные в кандидатской диссертации Г.А.Опарина относительно специфических проявлений авторства, проявляющейся во взаимосвязи мировоззрения личности и индивидуальных особенностей творчества<sup>2</sup>, что может давать о себе знать в нашем случае практически непрерывно в течение всей творческой деятельности. Данные

1. Смирнова Е.И. Организация и методика развития самодеятельного творчества трудящихся. М., 1983. С. 122. Там же. С. 126.

2. Опарин Г.А.. Педагогическое руководство коллективами самодеятельных авторов: Автореф .... к.п.н., Л.1986. С. 5

замечания дают возможность разработать многообразие авторских технологий аудиовизуального любительства, построенных преимущественно на личностно-ориентированном подходе и индивидуальных формах работы.

Аудиовизуальные медиапедагогические технологии, идентичные социально-культурным, были разработаны в разное время многими зарубежными и отечественными учеными<sup>3</sup> и практиками. Нужно отметить, что в современном понимании медиадосуговые аудиовизуальные технологии входят в состав так называемых медиаобразовательных технологий или соотносятся с ними. Выделяют, например, технологии дискуссионных медиаклубов (О.А.Баранов, В.В.Егоров, И.С.Левшина, Ю.М.Рабинович: 197, 4, 127), которые с успехом могут быть включены в технологии социально-культурной презентации экранного творчества.

Кроме этого, большое внимание уделяется интегрированным технологиям медиаобразования в процессе преподавания различных предметов (Л.С.Зазнобина, А.П.Муштаев, Е.С.Полат, Л.П.Прессман, А.В.Спичкин, Д.Флетчер, Л.Мастерман: 302, 304, 318, 275), что соответствует развиваемой нами социокультурной интеграции.

С другой стороны, среди отечественных и ряда зарубежных специалистов по медиакультуре (Д.В. и В.А.Монастырские, О.А.Баранов, Ю.Н.Усов (151, 238) делают акцент на необходимость существования медиаобразовательной технологии в форме факультатива к школьным предметам по медиакультуре, включающей овладение медиакритическим анализом, что с успехом может реализовываться в медиадосуге.

Профессор А.В.Федоров разработал три системы имитационно-ситуативных технологий, связанных с взаимодействием экранных искусств с литературой, театром, изобразительными искусствами. Данный подход к технологиям является, на наш взгляд, первой ступенью продуктивно-творческих социально-культурных технологий. С ним смыкаются точки зрения Г.А.Поличко,

<sup>3</sup> Федоров А.В.. Медиаобразование и медиаграмотность. Таганрог, 2004. С.283-286.

Д.Климы (309), Е.Гомбриха (306-308), М.Маклюэна (302). Кроме того, актуальны технологии развития экранного восприятия, организации, дискуссий. Они ближе всего стоят к технологиям социально-культурной презентации и включаются в них.

Среди практических направлений существуют еще одна разновидность технологий, связанная с организацией медиатек и медиacentров (Е.В.Якушина и Е.Н.Ястребцова (289). Данный подход к технологиям довольно перспективен в современных условиях и в нашей классификации он сравним с медиакolleкционерской деятельностью, входящей в социально-творческие медиатехнологии. Особое место занимают медиаобразовательные технологии автономного характера, связанные с овладением медиаграмотностью (Д.Консидайн, Р.Кьюби (310, 311, 295, 296, 298), которые соотносимы с медиапродуктивными технологиями аудиовизуального творчества.

Согласно теории построения социально-воспитательных технологий<sup>1</sup>, главной целью деятельности является совершенствования личности объекта педагогического процесса, который неразрывен с его субъективной сущностью. Под технологией следует, на наш взгляд вслед за С.Н.Данакай, понимать "рациональное расчленение деятельности на процедуры с их последующей координацией и выбором оптимальных средств и методов их выполнения; рациональную последовательность использования инструментария для качественного результата деятельности (Е.И.Холостая). Учитывая структуру личности по К.К.Платонову и делая акцент на социально-культурном опыте личности в различных видах деятельности, можно определить характер социально-культурных технологий в целом (педагогических и собственно социально-культурных) и их структуру.

Селевко Г.К., Селевко А.Г. Социально-воспитательные технологии. М., 2002. С.5-10.

Прежде всего, следует отметить, что данные технологии носят характер модульно-локальный и выводит на блоки досуговой деятельности в процессе решения некоторых частных задач различной досуговой общности, в центре которой тем не менее все же становится именно личность любителя, его социально-духовная культура. Эту совокупность технологий следует характеризовать как социально-групповую с сочетанием элементов авторского творчества, частно-предметную, смыкающую воедино обучение, воспитание и развитие, с применением аудиовизуальных средств, которые являются ведущими, сочетающие в себе техноцентристский, деятельностный и личностно-ориентирующий подходы. По преобладающим методам - это технологии свободного выбора по категории объектов социального воспитания - они рассчитаны на массового участника с некоторой частью продвинутых любителей.

Технологии предусматривают дифференциацию по уровням социокультурного воздействия экранной информации на любителя ( категории А,В,С,Д).

По уровню применения - это метатехнологии, имеющие массовый, достигающий до широкой макросреды охват объектов. По философской основе они больше всего соответствуют мироощущению экзистенциалистов. По научной концепции усвоения опыта : ассоциативно-рефлекторные + суггестивные.

По ориентации на сферы развития личности : это информационные технологии, предполагающие определенные умения, критическое мышление и развитие аудиовизуальных способностей и социально-эстетическое развитие личности. По характеру содержания и структуре - это политехнологии. По виду социально-культурной деятельности они связывают между собой культурологические, социализирующие и развивающие моменты. По типу управления социально-воспитательным процессом они разнообразны с использованием всех типов. По организационным формам - это сочетание массовых, групповых и индивидуальных. По подходу к ребенку они связаны со свободным воспитанием , социоцентризмом, личностным ориентированием и

включающим креативные и арт-технологии. По преобладающему методам и средства - это би - и мультимедийные технологии с применением широкого диапазон методов. По категории объектов : все любители.

Определим содержание данных технологий. Основанием для разработки данных технологий служит эмпирический анализ видов аудиовизуальной деятельности любителя. Предметами его деятельности в разных видах интегрированного экранного медиадосуга являются: использование алгоритмов, создание коллекций, разработка стратегии и ориентиров применения медиа, а также - способов сочетания медиа и основной деятельности. В то же самое время предметами сопроводительного экранного медиадосуга являются: критическая деятельность и рецензирование, а самостоятельного : художественная съемка фильма, режиссура, документально-публицистическая съемка; составление сценария фильма, программы медиафорума; стремление к выигрышу. Особое значение имеет фильм как предмет обсуждения, оценки и просмотра, выстраивание личностного инфопространства; художественное, техническое моделирование и конструирование алгоритмов, реконструирование художественных и технических систем.

Исходя из данного сочетания предметов содержания аудиовизуального творчества, можно авторские компоненты социокультурных педагогических технологий аудиовизуального творчества любителей можно сгруппировать на пять блоков, которые и будут представлять собой социокультурные технологии. Это продуктивно-творческие , проективные , интегративные , социально-творческие и презентационные компоненты.

Как нами уже было сказано ранее, социокультурное развитие аудиовизуального творчества, с одной стороны, и - ориентация на личностные новообразования, с другой, характеризует действие различных аудиовизуальных технологий. Будучи процессуальной частью креативной системы (М.А.Чошанов), организационно-методической инструментальной педагогического процесса, включающей условия, принципы и ситуации

деятельности, своеобразной моделью педагогического взаимодействия (В.М.Плахов), совокупностью и порядком функционирования различных личностных, инструментальных и методических средств, рассматриваемые нами технологии находятся на частно-методическом (предметном) и локальном (модульном, личностно-ориентированном) уровнях.

Рассматривая сферу социально-культурных технологий в области любительского аудиовизуального творчества, следует отметить их близость к интеграции не только с медийно-педагогическими парадигмами, но и личностно-ориентированными. Таким образом, в социально-культурных технологиях в зависимости от соотношения предмета деятельности и функций их использования, возможна ориентация, с одной стороны, на массово-групповое влияние организационных форм деятельности, что придает ей развивающий характер в коллективных формах творчества.

С другой стороны, технологии могут быть спроецированы преимущественно на индивидуальное воздействие с любителями и носить персонифицированный характер, что соответствует авторским видам экранной творческой деятельности. Таким образом, все рассматриваемые в данной диссертации технологии носят одновременно социально-культурный и педагогический характер. Различие проявляется лишь в объекте исследования (отдельно взятая личность или личность, развивающаяся в коллективе авторов). Вместе с тем личностная коллективная ориентация на многообразие социально-культурной деятельности может быть тесно связана с формированием особых условий в педагогической организации. В этой связи особенно важно установление связи коллективизма и творчества. Подобную позицию развивает в своих трудах педагог В.П.Иванов. По его мнению, коллективизм является неотъемлемым и ведущим качеством личности в своеобразии отношений, сопряженных с творческим поиском в рамках коллектива, обеспечивающим рост и реализацию каждой личности в заботе о благе других. Такая позиция тесно смыкается со значением общей ценности в творчестве по сути свободных по содержанию отношений в коллективе.

Сущность такого подхода к коллективным творческим отношениям по Иванову - "стремление и способность, развивая себя, обогащая своим знаниями и умениями, отдавать их на общее благо".

В этом проявляется творческий альтруизм и смысл жизни, передача социально-культурного опыта, духовных и нравственных ценностей. В основе деятельности коллектива любителей в сфере экранного творчества должны лежать, как и в методике В.П. Иванова, творческая требовательность, организация коллектива на новых отношениях к общему делу, непререкаемый поиск и совместные размышления, коллективная организация, совмещаемая с творческим лидерством. Следует отметить также, что коллективные методики аудиовизуального любительства находятся во взаимодействии с авторскими и неотъемлемы от них.

Прежде чем развернуть личностно-ориентированный комплекс подсистем в сфере аудиовизуального творчества любителей, остановимся на анализе данного феномена с точки зрения педагогического обоснования технологического подхода. Как справедливо считают Г.К.Селевко и А.Г.Селевко<sup>2</sup>, личностная ориентация в педагогическом процессе содержит в себе идею многосторонней направленности воспитания и образования, общечеловеческий принцип гуманизма, демократизацию педагогических отношений как основу формирования демократической личности, углубление индивидуального подхода, принцип природосообразности, активизацию внутренней саморегуляции механизмов развития через самоутверждение, самовыражение, самореализацию, духовный поиск. Можно было бы дополнить, что наряду с вышеуказанными принципами здесь явно должен присутствовать также и принцип культуросообразности, который в персонифицированной форме присущ каждой отдельно складывающейся личности в процессе любительского творчества.

1. Педагогический поиск / Сост. И.Н.Баженова. М.: Педагогика, 1989. С. 373
2. Селевко Г.К., Селевко А.Г. Социально-воспитательные технологии. М., 2002. С193.

Личностно-развивающая характеристика предлагаемой системы связана с формированием художественного вкуса, развитием наблюдательности, фантазии, воображения и образного видения. Социальное взаимодействие участников связано с общественными организациями, школой, системой популяризации знаний и профориентацией. Демократизм занятий обеспечивается за счет использования рациональных и эмоциональных стимулов, сочетания спонтанного и планируемого стилей управления, максимальным преодолением барьеров общения. Дискуссионность деятельности, вариативность проблем, поставленных для решения, сочетание управления с самоуправлением говорит о серьезной направленности на социализацию.

Личностно-деятельностные доверительные формы самовыражения в виде дневников, зарисовок, альбомов придают любительской деятельности духовно-коммуникативный социально-презентативный смысл. Особое значение придается анимации, которая вместе с игровыми формами экранного творчества является средством самопознания любителем своих возможностей. Любительство развивается во взаимодействии с профессиональными формами творчества, помогающими установлению нового видения жизни.

Посредством личностной направленности деятельности у участников формируется творческое взаимодействие, обостряется образность мышления, проявляется его нелинейность, возможности преобразования информации. Благодаря своеобразному "проживанию" участниками процесса восхождения к желательному результату у него, как справедливо отмечает В.С. Шубинский, стимулируется появление генерализованного (обобщенного) образа, освоенного на личном уровне [283].

Следует отметить (см. 1.3), что совершенно неразработанными медиапедагогическими технологиями являются : этнокультурные и рекреативные, являющиеся исключительной частью медиадосуга и в меньшей степени связанными с медиаобразованием. Кроме того, мало разработанными являются остальные технологии , о которых говорилось выше.

Рассмотрим их структуру по следующей схеме, которая соответствует теории конструирования социально-воспитательных технологий: 1. классификационная характеристика, 2. целевые ориентации 3. концептуальные позиции. Данные технологии включают в себя шесть выше обозначенных групп любительского творчества и охватывают сходные с социокультурными классификационные признаки.

Рассмотрим структуру педагогических технологий любительского аудиовизуального творчества. Она обусловлена совокупностью возможностей педагогической поддержки этого вида творчества в условиях социально-культурной деятельности. С учетом теории конструирования педагогических технологий, она может выглядеть следующим образом:

#### I. Общая характеристика и содержание технологий.

Рассмотрим их по следующей схеме, которая соответствует теории конструирования социально-воспитательных технологий: 1) классификационная характеристика, 2) целевые ориентации 3). концептуальные позиции.

II. Личностно-ориентированный ( авторский) компонент: преобладающие сферы развития личности, авторские компоненты технологий по направлениям деятельности ( вид творчества, преобладающие жанры, стадии и алгоритм), действующие психологические механизмы , формы воплощения динамики самоорганизации; типология, соответствующая типу адаптации личности, условия нарастания креативности, личностно-ориентированная характеристика деятельности, критерии и формы диагностики результатов, демографические рамки технологии.

III. Креативно-педагогический компонент: описательная характеристика, когнитивный, воспитательный и развивающий составляющие педагогического потенциала коллективного творчества, направленность, инновационные черты,

педагогические средства, критерии и формы мониторинга диагностированных результатов, условия педагогической эффективности, этапы и схема деятельности.

IV. Социокультурный компонент: организационные формы субкультуры-медиасреды, круг общения и деятельности, выражающий типы отношений медиакультуры и личности, социокультурные средства, стимулы, ресурсы, социокультурная результативность.

У. Медийно-технологический и программно-методический компонент: механизм действия технологии в целом по этапам: обеспеченность техникой, содержание и методы деятельности.

1. Рассмотрим классификационную характеристику социокультурных технологий любительского аудиовизуального творчества, которые в некоторой степени смыкаются с технологиями использования средств массовой коммуникации<sup>1</sup>.

Аудиовизуальные педагогические технологии включают в себя пять ранее обозначенных групп и охватывают большинство классификационных признаков. По уровню применения это - исключительно микротехнологии

По философской основе они более всего соответствуют мироощущению экзистенциализма. По основному фактору развития технологии являются антропотехногенными. По концепции усвоения социального опыта - это технологии развития творческих способностей и умений. По характеру содержания экологические, реабилитационные, коммуникативные, рекреативные, продуктивно-творческие, зрительские, когнитивно-информационные.

По виду педагогической деятельности они являются развивающими, обучающими, поддержки, диагностики и коррекции творческого развития. По типу управления деятельностью технологии предусматривают применение

<sup>1</sup> См. Г.К. Селевко: вышеуказан, источник

аудиовизуальных средств, по организационным формам сочетаются клубные. Индивидуальные, открытые и дифференцированные аспекты занятий, по подходу к любителям в них содержится антропоцентристский и личностно-ориентированный подходы.

По преобладающему методу и средствам предусматриваются свободный выбор с включением проблемных, поисковых и развивающих форм деятельности. По направлению модернизации и отношению к традиционным системам предполагаются альтернативные, на основе сочетаемости видов искусств, медиасистем и включения индивидуальных педагогических технологий. По категории объектов - это массовые технологии, рассчитанные на детей, подростков, юношество, молодежь включая проблемные коллективы и группы успешного продвижения. 1. Классификационная характеристика социокультурных технологий любительского аудиовизуального творчества, которые в некоторой степени смыкаются с технологиями использования средств массовой коммуникации<sup>1</sup>, следующая. Аудиовизуальные социокультурные технологии включают в себя пять ранее обозначенных групп и охватывают большинство классификационных признаков. По уровню применения это - метатехнологии, имеющие локальный характер в рамках социокультурной макросреды. Сюда включаются модульно-локальные и микротехнологии. По философской основе технологии базируются на теории концептуального радикализма, для молодежи они более соответствуют мироощущению постмодернизма. По основному фактору развития технологии являются социо- и культурогенными. По концепции усвоения социального опыта - это ассоциативно-рефлекторные и суггестивные технологии. По ориентации на сферы развития личности в них включаются подсистема сферы творческих качеств, эстетического и нравственного развития. По характеру содержания это - би- и политехнологии.

См. Г.К. Селевко: вышеуказан, источник

По виду социально-культурной деятельности они являются развивающими технологиями, включающими в себя поддержку одаренности, реабилитацию и социализацию любителей. По типу управления социально-культурной деятельностью технологии предусматривают применение аудиовизуальных средств. По организационным формам сочетаются групповые и индивидуальные занятия. По подходу к любителям в них содержится социоцентристский и культуроцентристский подходы. Социокультурная ориентация технологий включает в себя сочетание личностно-ориентированного подхода с арт-технологиями. Преобладающий метод и средства предусматривают свободный выбор с включением поисковых и развивающих форм деятельности. По направлению модернизации и отношению к традиционным системам предполагаются альтернативные, на основе сочетаемости, виды искусств, медиасистемы и включения индивидуальных педагогических технологий.

По категории объектов - это массовые технологии, рассчитанные на детей, подростков, юношество, молодежь включая проблемные группы и успешного продвижения.

2. Рассмотрим целевые ориентации педагогических технологий любительского аудиовизуального творчества.

- овладение экранной культурой через механизмы творческого роста;
- разностороннее развитие подрастающего поколения, молодежи, их творческих способностей, умений и навыков саморазвития;
- создание условий самореализации личности;
- способствование духовному и нравственному развитию через экранную культуру;
- создание приоритетов в творческом продвижении одаренным и исключительным любителям;
- включение в творческую деятельность с использованием доминанты саморазвития; развитие медийной субкультуры в рамках создания реального культуротворческого процесса;

развитие культуры медиадосуга, духовной экологии и экологии экранной культуры; - ориентирование в потоках информации.

Овладение навыками пользования аудиовизуальной информацией; стимулирование творческой активности и интересов в использовании форм медиадосуга; эмоциональное развитие в процессе специального предсмотрового тренинга; эстетическое развитие зрителей; формирование установки на углубленное восприятие фильмов; слияние познавательных творческих и эстетических ориентации; идентификация экранных образов с печатными и вербальными; формирование умений ориентироваться в информационном потоке и противостоять манипуляциям; повышение культурного и образовательного уровня; помощь в развитии и адаптации к новым условиям информационного общества; организация медиасреды взаимодействия с ближайшим окружением; развитие критического медиамышления; инициация экранных игровых форм досуга; создание оптимальной информационной среды социализации; художественное развитие средствами экранных искусств; формирование художественного вкуса; развитие творческих умений и качеств личности; саморазвитие и самоопределение.

### **3. Концептуальные позиции.**

Педагогическая организация медиатворческих аудиовизуальных технологий связана с личностной ориентации деятельности. Поддержкой и развитием аудиовизуальной креативности в способностях, умениях и творческих качествах личности. Личностная компонента социокультурного и творческого развития любителя связана с педагогическим содержанием уровней социокультурного воздействия экранной информации и поддержки личностных новообразований в следующих соответствиях по схеме: визуально-медийное воздействие - зрительская и когнитивно-информационная (пользовательская) технология, интерактивное (коммуникативная и технологии) общекультурного развития (культуротворческая), локальный уровень воздействия (продуктивно-творческая, этнокультурная, реабилитационно-экологическая и

рекреативная технологии). Как видим, на двух уровнях социокультурного воздействия экрана на любителя из четырех преобладают культуротворческая технологии, а последний уровень определяет большинство видов личностно-ориентированных технологий.

Педагогическая значимость любительского аудиовизуального творчества в воспитании и развитии личности огромна. Влияние экранной информации связано с действием средств массовой коммуникации как одного из факторов социализации в интересах личности и общества. С помощью экранной информации можно использовать главный ресурс социокультурного воспитания и развития для управления общением и духовным развитием. Особое значение приобретают принципы экологии духа: гуманизм, соблюдение общечеловеческих ценностей, защита прав человека, планетарное мышление, общественный подход к содержанию инфопотоков<sup>1</sup>.

Социокультурная организация экранных медиатехнологий связана с гуманистической ориентацией деятельности и социокультурным развитием любителя по уровням воздействия экранной информации на него в прямом и обратном направлении, а также - поддержкой роста этого развития в следующих направлениях: визуально-медийное воздействие - проективная технология, интерактивное воздействие - интегративная технология, общекультурное воздействие - социально-творческая технология, локальное воздействие в прямом и обратном направлении - продуктивно-творческая и технология презентации экранных произведений. Рассмотрим их в соответствии уровням социокультурного воздействия экранной информации на любителя.

В технологиях эта закономерность связана с распространением информации во внеличностной среде, в результате чего происходит ее актуализация. В этом процессе значительное место занимает перенос и проекция экранных образов, а также - идентификация с содержанием аудиовизуальных произведений. Технологии этого уровня представляют собой рекреативные ( компьютерные

Г.К.Селевко, вышеуказан, источник.

клубы, Интернет-кафе), пользовательские ( компьютерные центры) и зрительские ( кино-, видеоклубы, медиacentры). Здесь происходит объединение социокультурной деятельности автора, зрителя и участника-творца.

Рассмотрим социокультурные педагогические технологии, в которых просматриваются личностно-ориентированный, креативно-педагогический и социокультурный компоненты в следующей последовательности сообразно возможностям социокультурной реализации аудиовизуального творчества ( по уровням социокультурного воздействия экрана на любителя): 1. зрительская; 2. рекреативная, 3. пользовательская когнитивно-информационная, 4. коммуникативная ( медиатворческая); 5. культуротворческая, 6. реабилитационно-экологическая; 7. этно-направленные компоненты технологий; 8. интегративная ( сочетательная).

### **3.1.1. ЗРИТЕЛЬСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ.**

Зрительским социокультурным аудиовизуальным технологиям в педагогическом процессе принадлежит особая роль. Отдельные виды искусства, публицистики, технического творчества находят как свое автономное, так и синкретичное выражение здесь в процессе перехода от потребительных форм восприятия к активно-творческим. Вся основная совокупность психических черт личности преобразуется в сторону аудиовизуальной креативности личности. Зрители учатся не только мыслить, но и глубоко чувствовать, то есть схватывать элементы художественной формы и эмоционально реагировать на них. Содержание фильмов "проигрывается с помощью абстрактно- мышления, воспринимая только фактическое, рациональное его содержание. Отсюда и отождествление запечатленных на экране событий с реальными, сопереживание, связанное не только с рассмотрением и оценкой подробностей, но и последующим их воссозданием.

Зрительское творчество обеспечивается многообразием технических средств, включая не только кино- и видео, но и экранную фотографию, компьютерное искусство и телевизионные формы. В критериях

аудиовизуальной креативности успешное продвижение обусловлено созданием ситуаций творческого успеха. Здесь педагогическими средствами служат консультации, рефлексия, репетиторство, создание каналов восприятия. Формированию устойчивых навыков аудиовизуального восприятия способствует принцип "совместного открытия" содержания образов и формулирование в момент просмотра выводов, полученных в результате размышлений по фильмам.

Зрительское творчество в сфере экранной культуры развивается при условиях наиболее плодотворно при условии реализации принципов восьмиступенчатого движения по пути самоорганизации, самоактуализации, самооптимизации, самоутверждения, саморазвития, самовыражения, самореализации, самоосуществления. Они выражаются в собственных программах, акцентах, технологиях, стилях, деятельности, личностных новообразованиях и способах и ситуациях творческого воплощения (самореализации).

Абилитация в системе данной технологии протекает следующим образом. Она связана с творческими способностями и качествами личности. Эта деятельность включена в самостоятельные технологии написания сценариев, режиссуры, документальной и художественной съемки, критики и рецензирования. Здесь наряду с мономедийными программами технического обеспечения действуют бимедиумы - сочетания **двух медиасистем и средств**.

В процессе формирования экранно-досуговой программы происходит выделение личностных способностей участников как совокупности оргдеятельностных, познавательных, творческих и иных **качеств**, определяющих ориентиры предметной культурно-досуговой деятельности, диагностику уровня овладения творческими умениями и степени выраженности творческих способностей. Развитие и саморазвитие в этом направлении выявляется исходя из индивидуальных особенностей субъекта познания и деятельности. При этом самореализация любителя связана с общими творческими способностями, склонностями и интересами.

Немаловажное значение имеют также способности оценивать процесс и результат действия, генерировать идеи, склонности к интуитивному поиску, логическим построениям, оперированию абстрактными понятиями. Не безрезультатными оказываются: чувствительность к противоречиям, большой словарный запас, способность к переносу усвоенного опыта на новый материал, способность к резюмированию. Способами формирования креативно-досугового опыта участников являются следующие педагогические ситуации:

- теоретическое объяснение явлений с выходом на проблему;
- использование жизненных ситуаций при выполнении заданий;
- анализ фактов и явлений действительности с разных позиций;
- выдвижение предположений и их проверка;
- сравнение фактов и явлений;
- варьирование задачи, переформулировка вопроса, переориентация

поиска. Здесь используется критерий развития внутреннего плана действий по Я.А.Пономареву, в котором просматривается "логика самого индивида", сопряженная с его внутренним диалогическим пространством. Однако не менее важна и "логика проявления способностей", которая дает возможность понять способы взаимодействия внешнего и внутреннего диалогического пространств. А.Личностно-ориентированный компонент.

В зрительно-абилитивную (обеспечивающую творческое самораскрытие и развитие перцептивных способностей) технологию входит восприятие и информационное общение, связанные с первым этапом социокультурного воздействия и медиаперцептивным использованием экранной информации, нацеленным на медиакритику в процессе соединения медиа и техники.

Сферы развития личности в зрительской технологии охватывают главным образом перцептивную сферу. Здесь предусматриваются знания о создании экранных произведений, умений восприятия и перцептивно-умственных действий, направленных на анализ картины. К самоуправленческим

механизмам здесь относят способы вхождения в экранную культуру, создающие возможность дальнейшего совершенствования. Духовные, эстетические и нравственные проявления зрителей основываются на различных слоях видения, постепенном углублении восприятия мышления с выходом на духовно-возвышающие программы восприятия. В личностно-физическом развитии акцент делается на сохранении адекватности, пластичности и благостности восприятия, переносе выработанных качеств на другие виды деятельности.

Действенно-практические качества базируются на умениях извлечении личностного смысла из содержания произведений за счет идентификации практических качеств подобным действиям, увиденным на экране. Вместе с тем, можно наблюдать совместимость творческих черт, таких как: инициативность, воля, настойчивость, в которых отражаются подобные личностные черты героев. В сфере аудиовизуальных творческих способностей преобладают: зрительская восприимчивость, образная система представлений в формах видения, воссоздании внутреннего мира персонажей в собственном видении системы образов зрителями.

Сфере ЗУН (знаний, умений и навыков) больше соответствуют: научно-популярные фильмы, фильмы-путешествия, телевикторины, компьютерные тестирования. Сфера перцептивно-умственных действий реализуется через анализ фильмов высокодуховной тематики (фильмы-размышления, психологическая драма, киноочерк). СУМ (самоуправляющие механизмы) способствуют все фильмы, сопровождающиеся комментариями, вступительным словом и т.д. На СДЭН (сферу духовного, эстетического и нравственного) нацелены: лирическая и психологическая драма, кинокомедии, фильмы-портреты. Для зрителей характерна типология посетителя и соответствующая человеку-потребителю информация, на основе которой обосновывается педагогическая стратегия перевода установки на потребителя на активное использование, анализ и активное преобразование образов информации.

Психологическими механизмами творческого развития в зрительских технологиях является последствие, посткоммуникативное восприятия и постперцептивное общение, формирование установки на просмотр, передача культурного опыта, взаимодействие видения и техники.

В зависимости от преобладающих видов творчества выделяются следующие авторские компоненты. Зрительская деятельность соприкасается с авторскими компонентами: медиаколлекционирования, экспертно-критическим (оценка, отбор, анализ), рецензирования и послепростмотровых видов творчества: рисование, сочинительство прозы, стихов, музыки, драмы).

Коллекционирование экранных медиапроизведений связано с личностно-ориентированными программами с помощью диффузии культурных архетипов в среду любительства. В технологию входит: накопление достаточного количества единиц с последующим расширением зоны интереса. Пусковым механизмом служит эстетизация и обновление художественного вкуса, а ожидаемый результат - собрание экспонатов. Техносистемами, обслуживающими интересы коллекционеров, являются преимущественно видео и Интернет.

Рецензирование экранных произведений соотносится с коммуникативной технологией посредством адаптации осмысленных ценностей в расширенном пространстве. Процесс творчества складывается из анализа произведений и оценки достижений. Механизмом пуска в творчестве служат установка на критицизм, а ожидаемый результат - медиатекст. Техническое обеспечение осуществляется за счет сочетания кино и телевидения. Здесь основой творческого роста является внимательное, вдумчивое и углубленное изучение медиатекстов, системы образов, выявление отношений и оценок в современном контексте.

Зрительская критика и экспертиза экранных произведений (кино-, видео-телевизионные программы) соединяется с коммуникацией посредством адаптации личностных смыслов в оценке произведений. Ситуациями аудиовизуального развития являются: анализ произведения и выявление

"узких" мест с помощью механизма социальной оценки значимости. Результат действия - общественный резонанс. Используется сочетание кино- и видеотехники. В них определяющими условиями продвижения в конструктивном направлении является анализ и осмысление экранных произведений с точки зрения их согласованности с социокультурной ситуацией, возможностями успеха и презентабельности.

Послепросмотровое творчество основывается на синтезе интуиции. Сознания и подсознания (Ю.П.Азаров). Зритель располагает себя к продуктивному творчеству сообразно своим наклонностям. Стимулами творческого действия здесь могут быть вопросы по фильму, литературные отрывки экранного произведения, представление образов прошлой послепросмотровой творческой сессии, образов-подобий, цветовых гамм личности. Творческие сеансы рисования с закрытыми глазами, полихудожественные зрительские проекты живописи и слова, музыкального и литературного сочинительства под влиянием увиденного наталкивают на выбор средств медийного самовыражения. Ассоциативное создание образа отражает рефлексию и стремление к духовному совершенству. Работы нередко " затрагивают глубинные или вечные проблемы бытия, ... сложившую борьбу добра и зла..., просветление надежды и веры в добрый исход"<sup>1</sup>.

Далее рассмотрим действие личностно-ориентированного компонента в системе технологии.

**Б. Креативно-педагогический компонент** технологии любительского аудиовизуального творчества представляется следующими характеристиками. Он связан с этапом медиAPERCEPTИВНОГО использования. Когнитивные параметры зрительского творчества основываются на переходе к совместным формам интуитивной рефлексии в способах коллективного обсуждения, совместного анализа, использования экранного материала для решения общеобразовательных задач. Коллективно-воспитательные формы экранного

<sup>1</sup> Азаров Ю.П. Руководство по развитию талантов. М, 2003. С. 105.

творчества ориентируют на усиление духовности, нравственности, эмпатии, возвышения совместных чувств, настроений, творческих действий. Развивающее значение для зрителей имеет перевод вербальных способностей большинства аудитории в аудиовизуальные. Здесь упор делается на развитие умений взаимодействия, реагирования, решения проблем в ходе дискуссий.

Алгоритмические особенности зрительской содержание технологии заключается в переходе от поверхностного к углубленному восприятию мышления, опоре на стереотипы, архетипы и символы, имеющие место в коллективном сознании в постепенном их смещении в систему обновляемых доминант восприятия ("Древо воспоминаний", "Поле странствий", "Ветер надежд").

Диагностическое целеполагание основано на развитии способностей восприятия, анализа и мышления аудиовизуальными образами, благодаря чему опосредованно развиваются: наблюдательность, аудиовизуальная память, способности воссоздавать, реконструировать и комбинировать увиденное.

В основе критериев оценки развития в этой этапе технологии лежат оригинальность видения, конструктивность визуально-образного мышления и продуктивность постпросмотровой деятельности (адекватность просмотренным образам, наличие образных приращений). При этом продуктивные элементы могут отсутствовать, проявляться в малой степени, сосуществовать с отражаемыми образами или преобладать.

Технология зрительской деятельности проявляется в воспитании навыков сознательного, осмысленного восприятия экранной информации. Здесь осуществляется выработка самостоятельного мышления и критического отношения к экранным произведениям, определение критериев их оценки. Анализ переживаний, их интеграция способствуют формированию экранных клубных сообществ. Большое значение имеет написание сочинений, зрительских отзывов, использование символов и метафор, вербализация фантастических сюжетов, достижение взаимопроекции положительных переживаний. При этом возникают педагогические условия ориентации на

художественную культуру, развиваются эстетические взгляды, чувства, идеалы, появляется полноценность зрительского восприятия и образного мышления, выводящая на пробуждение, проявление специфической одаренности. Выполнение зрительских заданий требует ориентировать всех элементах фильма, вырабатывает избирательное отношение ( критический выбор) репертуара, размышления над увиденным, положительный эмоциональный фон при обсуждении и просмотре, учет индивидуальных особенностей восприятия.

Алгоритм зрительской деятельности был связан с освоением авторских позиций, который несет красоту, переносимую на постижение героя с последующим слиянием первого и третьего. Послепросмотровая деятельность зрителей целиком зависит от жанров, которые предрасполагают к творчеству, вдохновению ( фильмы-размышления, сказки, психологические драмы).

В структуру зрительской технологии входит: изучение языка кино, коллекционирование "высоких художественных образцов", сценариев, режиссерских разработок, книг. Необходимой частью зрительской подготовки является анализ фильмов, обмен знаниями, формы коллективного творческого познания, направленного на познание личности. Использование киноэкранизаций служит конструктивным началом полихудожественного развития, выходом на изучение других искусств и использование их в деятельности. Творческая деятельность зрителей проявляется в устройстве тематических вечеров, выставок, фестивалей, дискуссий любителей и пропагандистов кино. С помощью рецензирования, лекторской работы, выпуска газет, проведения викторин активизируется познавательная активность зрителей. Большую важность приобретает соединение объективного с субъективным характером и манерой выступления, создание требовательно-доверительной атмосферы, формирование критицизма действий. У зрителей познавательные задания сочетаются с эстетическими оценками, возможностями духовного соприкосновения с материалом.

Креативно-педагогические особенности зрительской технологии проявляются в организационных формах клуба семейных телезрителей,

киновидеоклуба по месту жительства в микрорайоне. Посетители этих центров формируют базы данных, разрабатывают виртуальные зрительские стратегии и создают личный портфолио.

Педагогические условия действия технологий связаны с соединением личностных и образных смыслов с выходом на духовно-эстетический подтекст картины. Наряду с развитием рефлексии здесь доминирует синкретизация деятельности. В процессе изучения экранного языка главенствуют формы комбинации изображения и средств выражения, понимания авторских подходов, наличие послепросмотровых форм полихудожественной импровизации. В характере этой деятельности отмечается не только трансформация медиаязыка, но и создание системы видения в сочетании чувственного и духовно-эмоционального смыслов.

Результат здесь проявляется в учете своеобразия художественного восприятия, следовании видению автора, что способствует творению личного варианта системы образной картины фильма. Тем не менее, происходит и некоторое художественное исследование жизни зрителем, который при оценке фильма на основе осмысления взглядов автора создает свою концепцию видения и мироотношения. Плодотворная деятельность в сфере экранного творчества позволяет раскрыть индивидуальные качества личности, формировать чувство новизны в восприятии, общении и деятельности в сфере экранной культуры через демонстрацию предрасположенности к творческим установкам.

Технология зрителей связана с формированием опыта восприятия художественной деятельности через переход первоначальных перцептивных умений в критические. Этапы деятельности ориентированы на творчество. Зрительская деятельность усложняется до технологических, проективных и аналитических форм. В данной технологии происходит открытие "нового бытия" в архетипах и духовных ориентациях. Среди творческих умений отмечаются интерпретационные и рефлексивные. Стимулируют деятельность острота видения и чувство удивления. Замер достигнутого состояния

осуществляется по самооценке творческих способностей, а мониторинг выражается в их динамике. К инновационным чертам следует отнести новые образы и системы. Данная технология предназначена для творчески развитых и культурно-ориентированных посетителей всех возрастов. Наконец, отношения среди участников в данной технологии преобладают либеральные и гуманистические.

**В. Социально-культурный компонент** зрительских технологий сосредоточен главным образом на взаимодействии семейно-бытовой субкультуры и непосредственного окружения, что обуславливает накопительную, конструктивную и виртуальную медиасреды. В них просматриваются интегральные формы общения и деятельности, способствующие педагогизации и самоорганизации. Этой деятельности соответствует визуально-медийный уровень социокультурного взаимодействия аудиовизуальной информации на любителя.

Социокультурное содержание зрительской деятельности определяется следующим кругом просмотра и общения : семейно-родственным. Дружеской или случайной компанией, образовательным кругом, компанией по интересам.

В число кругов общения также здесь попадает: семейный, родственник, дружеский, соседский, образовательный и сотрунический. Социокультурными средствами реализации замысла здесь являются всевозможные акции вхождения в медиакультуру ( пропаганды экранных искусств), регулирование репертуара, продолжительности просмотров, чередующихся с обсуждениями, реорганизация структуры центров. Стимулами социокультурной деятельности здесь являются последовательность чувства удивления в восприятии, переходящая в состояние последовательности и организованности, алогичность, создание состояния "остранения" видения, одухотворенность в общении. Все это приводит к самодостаточности, повышению социального имиджа и статуса зрителя. Тем не менее, в перспективе социокультурными ресурсами внедрения данной технологии являются учреждения культуры, дополнительного образования, центры и

программы развития экранной образности, своеобразные медиаотделения в школах искусств. Кроме этого следует отметить, целый ряд социально-культурных условий реализации зрительской технологии.

1. Компетентность в сфере экранной культуры.
2. Распространение культурной информации в различных средах.
3. Благоприятные доверительные отношения в микросреде и удовлетворенность общением и досугом.
4. Переход от коллекционирования к накоплению художественному опыту.

Итак, общая социокультурная характеристика зрительской технологии следующая.

1. Социокультурные и аудиовизуальные средства. Сочетание кино и видео, компьютерная техника; рефлексия, создание медиасреды, создание сайтов.

2. Методы и социокультурные механизмы. Анализ и осмысление экранных произведений, согласование образного смысла с социокультурной ситуацией, выявление возможностей успеха и презентабельности (зрелищности), демонстрация и обсуждение, поиск проблемных вопросов и творческих решений, оценка и рефлексия результатов обновление видения, оценка социальной значимости, формирование установки на критицизм восприятия.

3. Социокультурные условия эффективности: Адаптация личностных смыслов и оценка. Анализ произведения, выявление узких мест, адаптация осмысленных ценностей в расширенном пространстве, выход в социум, выделение визуальных подходов в медиасреде.

4. Подсистема деятельности: создание условий самоопределения, порождение творческих традиций поднятие престижа деятельности, создание ситуаций признания.

5. Социокультурная результативность: общественный резонанс на медиатекст, преобразованный вид экранного произведения.

6. Подсистема отношений: сочетание либеральности с гуманными проявлениями и доверительностью, медиадIALOGОВЫЕ.

Итак, в результате проведенного анализа мы выяснили существующую связь любительского аудиовизуального творчества с соответствующими техносистемами и социокультурными направлениями технологической обеспечения эффективной деятельности. В аудиовизуальных средствах, представленных в виде медиасистем, непрерывно обновляются и усложняются творческие способности и умения, растет аудиовизуальная креативность в целом. Развиваются творческие качества личности. Тем самым подтверждается одно из гипотез и создаются условия для оформления интеграции социокультурных технологий с педагогическими в соответствующих методиках деятельности определенных медиасистем. Это дает возможность обосновать организационную систему и модель социокультурной деятельности. Механизм действия зрительской технологии обусловлен переходом от пассивного просмотра к углубленной рефлексии через ряд этапов.

Этап	Содержание деятельности участника	Методы работы медиапедагога	Медийные средства
Перцептивный	Просмотры	Контроль стихийного просмотра	Кино-, видео, ТВ
Репродуктивный	Видеодискуссии. Творческие встречи	Создание перцептивной установки	Видео, ТВ
Ориентационный	Заседание медиаклуба	Смещение перцептивных доминант	Мульти-медиа
Продуктивный	Послепросмотровое творчество	Формирование образного видения в медиатворчестве	компьютер

Авторские компоненты	Преобладающие сферы развития личности	Жанры/ виды/ программы деятельности	Методы культурно-воспитательной и деятельности
Коллекционирование рецензирование, экспертиза, оценка, отбор, анализ экранного произведения	ЗУН, СДП, СПУД	Видеофильмы, телепрограммы, медиаотека, тематическая программа просмотров	Аналогия, анализ воспитывающих ситуаций, оценка, введение новых видов деятельности, педагогические указания

### 3.1.2. РЕКРЕАТИВНАЯ АУДИОВИЗУАЛЬНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

Рекреативная социокультурная аудиовизуальная технология являются эффективным средством удовлетворения соответствующих культурных (досуговых) потребностей: создание экранных произведений, помогающих получению эстетического наслаждения от перенесения красоты естественных форм в плоскость кадра; эмоциональный подтекст восприятия фильмов, фотографий, выставок, которые вызывают огромный перцептивный резонанс; интеллектуальное развитие в форме ассоциативно-логических и интуитивно-образных практических упражнений; коммуникация, которая предшествует акту создания и восприятия произведений и, более всего, которая следует за ним.

А. Личностно-ориентированный компонент. Рекреативная технология, также, как и зрительская, связана с экранным восприятием, имеющим, однако другую направленность: на создание условий релаксации, отдыха,

восстановление сил. Здесь актуализируется главным образом сфера личностно-физического развития, дополняющая основную деятельность направлениями в восприятии, усиливающими стремления к интеллектуально-физической активности. Самоуправляющие механизмы личности действуют на основе самоактуализации, т.е. Здесь личность обретает значимость в процессе экранной игры, внутрикадровой и в восприятии зрителя. Тип личности, которой соответствует данная технология - человек-потребитель, реализующий свои рекреативные потребности. Ему соответствует типология посетителя, потенциально расположенного к дальнейшему более активному пользованию.

\* В авторских составляющих данной типологии основу составляют компоненты: игровых достижений, рекреативного медиаобщения и рекреативно-съёмочный.

Игровые достижения выигрыша смыкаются с рекреативной технологией. Способом интеграции здесь является идентификация, а ситуациями, развивающими аудиовизуальную креативность, служат: вход в игру и освоение игровой техники. Пусковым механизмом является процесс продвижения к успеху, а результатом - призы, баллы, стимулы. Средствами технического обеспечения служат: видео и компьютерная техника. Ориентирами экранно-творческой деятельности являются: выбор наиболее приемлемых решений в многочисленных вариантах, поиск наиболее оптимального пути достижения результата и непременно обнародование положительного, успешного продвижения на всех стадиях деятельности. В качестве техносистем служит компьютерная и видеотехника, а основным пространством развертывания деятельности - игровая среда.

Посткоммуникативная роль аудиовизуального творчества определяет установки, нравственные ориентации, формирование духовно-личностных смыслов, и в этом отношении его педагогический потенциал в основном реализуется на этой стадии деятельности в игре. Наряду с тренингом видения используются всевозможные импровизации. Формы деятельности сводятся к экранизации личностных смыслов и переживаний. В характере деятельности

преобладает непрерывное стимулирование деятельности за счет переключения видов восприятия и общения.

Рекреационное медиаобщение - это использование экранных форм свободной коммуникации для целей отдыха, связанная с формированием некоторой личной дистанции, в которой расставляются акценты интересов, потребностей, культурных ценностей. Здесь реализуются познавательное, эстетическое, нравственное и духовное пространство самораскрытия человека. Привлекательность экранного образа, улыбка, откровение в различного рода воспоминаниях, и комментариях к фактам расширяют интеллектуально-развивающие возможности человека. С помощью атмосферы экранных встреч, разнопланово выявляющих смысл действия, создается настроение телезрителей<sup>1</sup>. Сочетание монолога и диалога виритуализирует повествование, обнажает подтекст, что способствует развитию мышления в процессе экранного действия. Вербальная информация дополняется контактом глаз, комфортностью беседы, пронизательной мимикой, что позволяет снимать внутренние барьеры и размыкать пространство человеческих контактов. Немалое значение здесь приобретает состояние, настроение собеседника, создание условий для психологической разрядки, снятия напряжения послестудийного общения.

Рекреативно-съёмочный компонент технологии связан с тем, что съёмочная камера в руках любителя превращается в средство передачи своих мыслей, ощущений и намерений в пространстве лично-бытовых и культурных ценностей. Здесь особе месте занимает грань между тем, что " камера снимаете помощью оператора" ( фиксация, следование за событием, отражение явлений) и тем, что "оператор ведет съемку при помощи камеры", осуществляя творческий замысел<sup>1</sup>. Преодоление этой грани в рекреативной (сугубо любительской) съемке незаметно и с течением времени она подвергается действию эстетического чувства, связанного с осмыслением, направленным на суггестивый диалог со зрителем. Впечатление о реальной жизни чаще в

Муратов С.А. Телевизионное общение в кадре и за кадром. М. 2003. С.18  
Медынский С.Е. Оператор. Пространство. Кадр. М., 2004. С.13.

рекреации доминирует над ее осмыслением, и это становится основой бессюжетности, что однако не мешает наполнять видеповествование лиризмом, юмором, динамикой, экспрессией. Особый мир рекреативной съемки занимает анимация или полуанимация, в которых достигается сочетание свободного всплеска фантазий с попытками придать завершенную структурированную форму и облачить в экранное мыследействие.

Далее рассмотрим действие личностно-ориентированного компонента в системе технологии.

#### Б. Креативно-педагогическая составляющая технологии.

Креативные особенности технологии обусловлены выявлением собственных ресурсов игрового саморазвития, использование познавательной функции научно-популярных, информационно-аналитических, дискуссионных программ. Воспитательные возможности технологий построены на усилении эстетического компонента деятельности в процессе игры, просмотра, обсуждения, поиска ресурсов духовного откровения, интеллектуального комфорта как условий рекреации. Разрабатываемая часть технологий реализует умение и способности к восприятию на минимальном уровне. Здесь большее значение приобретают практические качества, в которых отражается тренинг общения, игровых действий как основы фильмосложения. Алгоритм деятельности здесь прослеживается в переходе от пассивного созерцания рекреативных сюжетов к постепенному включению в активное их обсуждение, и далее - к выбору стиля перцептивной деятельности в процессе рекреации. Целевой компонент данной технологии складывается из направлений рекреативных аудиовизуальных игр, просмотров, съемок, обсуждений, шоу-программ, развлекательных сайтов. Оценочный компонент включает в себя критерии самооценки, удовлетворенности отдыхом, адекватностью выбранной роли.

Креативно-педагогические основы рекреативной технологии в форме любительской видеосъемки заключаются в следующем. Выполнение заданий в

жанрах комических жанрах, снятой клиповым методом с использованием трюков, комбинированной съемки развивает предприимчивость, инициативность, решительность, лежащих в основе действенно-практических качеств личности. Сочетание проявлений личностных качеств со стратегией медиаигрового поведения, включающей выработку новых решений и выход за рамки игрового пространства в виртуальный мир, реализующий реальный и условный планы проведения, формирует многозначность пристрастно-образного видения.

Медиакультурогенность как вид отношений личности здесь проявляется в своеобразии окраски, интерпретации роли, импровизации на основе личностных смыслов. В основе алгоритма действий здесь заложено сочетание творческого и медийного освоения социальной роли, амплуа, репертуара и оформление личностной концепции игры. Самоценность рекреации проявляется в возникновении желания поддержать настроение, пообщаться.

В компьютерных играх заложена стратегия прохождения виртуальных барьеров с поиском оптимальных стратегий решения узкоутилитарных задач креативным путем.

Мотивация отдыха и игры лежит в области переживания особого настроения, удовольствия от свободы самоосуществления в деятельностном поведении, смещения реальности/ирреальности, направленных на рост собственного духа. Формой моделирования настроения отдыха является переход от реального настроения к интерактивному в пластических формах. Система технологических принципов медиаигры связана с переходом от усвоения через усвоение умений к их проявлению в свободном пространстве экрана.

Алгоритм медиаигровой ситуации формируется в процессе перетекания образных смыслов от информационно-коммуникативной фазы к формирующе-коммуникативной, которая создает основу инициации особого рекреативного творчества. В условиях медиаигрового общения в компьютерном пространстве создаются психологические мотивировки усилий игровой активности.

Используя способы игрового взаимодействия (включение в компьютерную игру, создание стратегий совместного поиска. Соревнование, обсуждение ходов, взаимопомощь), средства преобразования действия, посетитель включается в медиаигровое сообщество, в котором имитационное моделирование действий сочетается с формированием единой коммуникативно-игровой стратегии в альтернативных формах овладения с использованием стимулов, игровых знаний, аккумулярованного медиаигрового опыта. В медиаигровом сообществе возникают и передаются через участников игры многообразные ценности. Происходит развертывание человеческих отношений, планирование и регуляция творчески-преобразующей активности<sup>1</sup>, которая может проявляться в свободе действий игрока в зависимости от незавершенности, открытии режима диалога, перспектив продвижения, переживание порождающих состояний приподнятости (пространства чувств), свободные спонтанные каналы общения.

Рекреативная технология, с одной стороны, тесно соприкасаются с досуговой культурой, включающей телевидение, видео с их многофункциональным содержанием и, с другой - с рекреативной, основанной на стимулировании основного (внерекреативного) вида деятельности. При этом активизирующий компонент рекреации переносится на основные обучающие и **развивающие** занятия с помощью средств переключения с умственных занятий на подвижные, и наоборот, с эмоциональных на сугубо рациональные, обновляющие стимулы деятельности. Этой цели служат естественные факторы восприятия красоты, арт-перцепции, интеллектуального тренинга, игровых действий и свободной коммуникации.

Центральным содержанием отдыха является **игра**, соединяющаяся со **зрелищем и клубностью** ("коммуникативной соборностью"). Здесь налицо многофункциональность рекреации, проявляющаяся в социализации, развитии, воспитании, адаптации, реабилитации, коррекции. Рекреативные технологии

<sup>1</sup> Пономарев В.Д. Игровая технология праздничного досуга: Учебное пособие. Кемерово, 1995. С. 35-36.

действуют на основе эмоциональных и развивающе-эстетических компонентов. В этапах деятельности выработанная стратегия меняется в процессе обновления стимулов деятельности с выходом на личностный смысл. Здесь экранное общение как форма деятельности сочетается с аудиовизуальным аттракционом в игровых ситуациях. К средствам технического выражения относятся видео, компьютерные и кинотехнологии. К социокультурным ресурсам относятся многообразные формы кинодосуговой, компьютерной, телевизионной и Интернет-рекреации. К педагогическим средствам медиарекреации следует отнести коррекцию канала восприятия, установление взаимосвязей играющих и отдыхающих друг с другом, мониторинг динамики восприятия.

В основе рекреативных технологий лежит комплекс взаимосвязанных методов, направленных на уникальность рекреативного взаимодействия в пространстве аудиовизуального творчества. Многозначность удовлетворения рекреативных потребностей (гедонистических, художественных, эстетических, эмоциональных) раскрывается в самодвижении через игру. При этом игра становится частью рекреации, давая возможность свободы деятельности.

Педагогическим условиям принадлежит важная роль в расширении коммуникативных навыков человека, сопутствующих удовлетворению его рекреативных потребностей. Одним из главных условий экранного отдыха является коррекция и развитие отношений, благодаря улучшению психологического самочувствия за счет повышения самооценки, социометрического статуса и эмоциональной микросреды, а также \* расширение диапазона самовыражения; достижение саморегуляции и эмоциональной устойчивости<sup>1</sup>. К стимулам деятельности относится коммуникативный резонанс в восприятии, т.е. сопровождение игры с помощью эстетически ценного общения. Здесь особую важность приобретают интеллектуальные способности, а мониторинг осуществляется за счет уровней рекреативного развития. Сочетаются игровая и зрительская деятельность, а

Моздкова Ю.С. Атлас социокультурных реабилитационных технологий. М.: МГУКИ, 2002. - с. 83.

также - тренинг. К инновационным приращениям следует отнести: перенос активности в сферу основного занятия, отражение в деятельности художественно-эстетического содержания.

Результат деятельности - в достижении перцептивного отклика, координируемого с эмоциональным. Игры, зрелища в центрах экранного творчества и клубах экранного общения несут в себе элементы перцептивного тренинга, активизируют восприятие и мышление, творческие особенности участников, моделируют непривычные ситуации. Они развивают **рекреативные ориентации**, учат поиску оптимального в данный момент вывода. Технология способствует идентификации актуальных форм жизнедеятельности и перенесению рекреативных смыслов на творчество. Креативность нарастает благодаря не только изменениям в игре, но и системе упорядоченности, идентифицирующей жизненные ситуации в досуговых, соединениях рекреации и красоты. Особенно активно развиваются рекреативные умения, являясь критерием диагностики. Кроме этого, имеют место рефлексивные и ситуативно-проблемные умения. В медиарекреации преобладают демократические и остраненные отношения. Возраст для реализации рекреативно-игровых технологий связан преимущественно с молодежью, хотя отчасти он входит и в реабилитационные технологии. **В.Социокультурный компонент** технологии включают в себя субкультуры непосредственного окружения и социолокальной среды, создающей вокруг себя ауру погружения в виртуальную (ретро-, интер- или интрасреду). Нужно отметить, что здесь преобладает интерактивный уровень социокультурного воздействия экранной информации на любителя, в котором концентрируются личностные смыслы, рекреативной потребности и интересы.

Формами организации медиаотдыха являются домашние медиатеки. Собрания коллекции компьютерных игр, центры коллективного просмотра развлекательных телепередач (видео клубы), домашний медиатеlevisionный отдых. В данных формах ситуации отдыха сопровождаются эмоциональной загрузкой позитивными воспоминаниями, референтным взаимодействием и

релаксирующей рефлексией, пассивным игротренингом, что выражается в видеосюжетах, авторских программах ТВ, участием в играх. Круг общения здесь следующий: стихийная группа игроков, семейно-родственная, зрительская и образовательная среда.

В социально-культурной деятельности целью экранной рекреации являются следующие методы: вовлечение участников в социально - ценные виды взаимодействия, способствующие личностному росту, повышению творческого потенциала, развитию рекреативных способностей, выработке активной жизненной позиции, содержательному насыщению досуга. Индивидуальный и совместно-групповой, а затем коллективный отдых любителей представляет собой важное средство раскрытия эмоциональных отношений. Образность, наглядность и материальность игровых, зрелищных и коммуникативно-объединяющих ситуаций дают возможность приобретения **рекреативного опыта** личности, культуры отдыха и досуга.

Здесь активно действуют механизмы взаимодействия восприятия и коммуникации, акцентирование точки зрения, проявления неожиданности.

К социокультурным условиям развития медиарекреации относят конкурсные выступления, шоу-программы, организацию пропаганды и рекламы услуг, экспертная оценка презентаций программ, игротехник и технологий, их интеграция с творчеством, стимулирование отдыха с помощью экранных средств осуществляется посредством смещения визуальных акцентов в процессе игры, усиления чувства красоты, создания социокультурных условий углубления восприятия, коммуникативно-перцептивный резонанс и также - развитие синтеза в мышлении. Все эти факторы разворачиваются в системе социокультурной интеграции разных форм реферативной деятельности. К разнообразным социокультурным ресурсам медиаотдыха следует отнести центра виртуальных путешествий и экскурсий, рекреативные кинодосуговые центры, телевизионные и компьютерные клубы, центры экранного общения, Интернет-кафе, мультимедийные медиаклубы, гостиные, центры любительского экранного творчества, игровые экранные аттракционы,

медиапарки и другие структуры индустрии медиаразвлечений. К социокультурным условиям оптимизации творчества здесь относятся: продвижение в культурном росте на фоне сообщества; удовлетворенность досугом в целом.

Рассмотрим социокультурную характеристику технологий.

2. Социокультурные и аудиовизуальные средства. Видео-, компьютерная игровая и творческая медиасреда; установление связи с социумом, организация медиафорумов, совместных групп творчества, продвижение к лидерству, творческое кураторство.

3. Методы и социокультурные механизмы. Фрагментарная демонстрация, изменение темпа предъявления информации, логики изложения, выделение деталей с помощью видео, дозирование информации, определение индивидуального темпа восприятия, изменение объема информации, разработка творческих проблем; продвижение к успеху.

4. Социокультурные условия эффективности: показы новых явлений, использование сюжунутности, показ с комментарием, временное сжатие информации, обсуждение поступившей новой информации. Учет уровня достижений, вход в игру, освоение игровой техники, выбор приемлемых решений, поиск оптимальных путей достижения результатов, обнаружение успеха.

5. Подсистема деятельности: создание ситуаций успеха, формирование ценностных отношений к жизни.

6. Социокультурная результативность: призы, баллы, стимулы.

7. Подсистема отношений: сочетание демонстративного типа отношений, творческий демократизм, медиасубкультурные. Действие рекреативной технологии просматривается в шести этапах продвижения посетителей от формировании потребностей медиаотдыхе до их удовлетворения в системе личностных смыслов.

Этап совместной деятельности	Содержание деятельности участника	Методы работы медиапедагога	Медийные средства
Зыработка перцептивной установки на медиаотдых	Подготовка к игре (просмотру)	Проведение инструктивной беседы	Видео, телевидение, компьютер, мультимедиа
Генерация рекреативных переживаний	Участие в игре (просмотре)	Педагогическое сопровождение в игре	Видео, телевидение, компьютер, мультимедиа
Обновление стимулов деятельности	Переключение на другую игровую форму	Стимулирование новых форм игры	Видео, телевидение, компьютер, мультимедиа
Тренинго-игровые действия	Игровой медиатренинг	Мониторинг результативности	Видео, телевидение, компьютер, мультимедиа
Выход за рамки действительности	Подключение к виртуальным схемам действия	Экспертиза продвижений	*
Формирование личностного смысла рекреации	Представление результата	Презентация достижений	
Авторские компоненты	Преобладающие сферы развития личности	Жанры/ виды/ программы деятельности	Методы культурно-воспитательной деятельности 91

Игровые достижения, СДП, СУМ рекреативное медиаобщение, рекреативный съёмочный	Медиаэкзотика, компьютерные игры достижений, соревнований, имитационные, тренинговые, интеллектуальные; развлекательные телепрограммы, видео-, теле-, слайд- шоу, шуточные экранные ретроспекции, экранный медиафольклор, видеоэкзотика, экранные виртуальные путешествия	Гротеск, стимулирование, одобрение, соревнование, катарсис, изменение неформальных межличностных отношений, самонаблюдение
--	---	---

### 3.1.3. ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ КОГНИТИВНО-ИНФОРМАЦИОННАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

А. Ее личностно-ориентирующий компонент базируется на проектировании и анализе интеллектуально-личностных смыслов, направленных на поиск с помощью медиа познавательных ценностей с использованием эвристических побуждений. Здесь также главенствует этап медиаперцептивного использования. Пользователи приобретают ЗУН (знания, умения и навыки), необходимые для развития мастерства овладения техникой. Перцептивно-умственная сфера растёт пропорционально усложняющимся информационно-медийным технологиям и возникающим на этой основе способам. В

самоуправляющих механизмах происходит самоактуализация смыслов, заложенных в экранной информации, т.е. перенесение важных ключевых позиций в сферу личностных интересов. Духовная составляющая пользователя реализуется через усвоение цепочки воспоминаний, обоснованных решений, образных конструктов. Нравственное содержание перцептивных действий отражается в системных качествах справедливости, добродетели, растущем чувстве удовлетворенности. Эстетическая сторона деятельности проявляется в гармонизации, чувстве совершенства, многосторонности и цельности созданных пользователем системы образов. Личностно-физическое развитие отражается в здоровьесберегающих стратегиях, предохранительных способах восприятия, ограничивающих и контролирующих символах фильмов, сайтов, программ. Интеллектуально-стимулирующие формы аудиовизуального произведения держится на сосредоточении трех взаимосвязанных процессов: интеллектуализации аудиовизуальной информации, внесения личностного смысла в аудиовизуальный материал, изменение стратегии аудиовизуального восприятия.

Действенно-практические качества пользователей концентрируются вокруг качеств, связанных, во-первых, с освоением техники, далее, с соединением их с чертами видения и управляющими механизмами. В творческих качествах личности преобладает: упорство, активность, настойчивость, самообладание. Среди творческих способностей преобладает блок визуализации мышления, поисковые, сенсорные способности, чувство ситуации и конструктивные черты.

Авторскими составляющими медиапользователя являются следующие компоненты : информационный (создание инфопространства), освоения алгоритма и стратегий достижения, ориентирование в деятельности, пользовательский медиатренинг.

Информационный компонент: создание инфопространства. Оно также сопряжено с переносом личностных ориентации на медиасреду. Аудиовизуальная креативность развивается в процессе сбора идей и систематизации знаний. Пусковой механизм сосредоточен в упорядочении

информационного поиска. Результат- система информации. Средствами технического обеспечения являются: Интернет, телевидение и видео, а также - компьютерные технологии.

Информационная насыщенность видеофильма заключается в том, что посредством демонстрации за короткий промежуток времени можно передать такой объем информации, который нереально представить при словесном изложении. В таком случае темп предъявления видеоинформации меняется, благодаря чему возникает возможность более или менее подробного изложения.

Управление процессом восприятия информации с экрана определяется не только темпом ее подачи, но и логикой изложения, применением видеосъемки для выделения того или иного плана вплоть до деталей изложения. С помощью видео осуществляется четкое и продуманное **дозирование** информации, чтобы не допустить перегруженности фильма. В связи с этим композиция и логика построения видеофильма должны быть таковыми, чтобы создать проблемную ситуацию, требующую взаимных решений.

Информационно-когнитивные проявления видеоинформации заключаются в следующем:

- создание условий для получения новых знаний;
- иллюстрирование досуговых мероприятий;
- обобщение и систематизация имеющихся представлений о предмете просмотра;
- стимулирование самостоятельного познания.

Благодаря этим функциям можно определить структуру источника информации в видео-, телевизионных технологиях следующим образом:

1. отбор интересующего материала;
2. определение структуры передачи;
3. разработка методики применения структуры;
4. варианты самостоятельной работы над материалом;
5. создание сценария и режиссуры занятия;

#### **техническое обеспечение.**

I Когнитивный компонент: освоение алгоритма действий.

Основная ориентация этого уровня - определение пути освоения предмета действия, обусловленного логикой творчества, благодаря которой создаются новые социокультурные продукты (составление концепта темы в схематической, рисуночной, знаково-символической или тезисной форме). Взаимодействие здесь проявляется в отслеживании **характера и направленности** развития и создании благоприятных условий формирования индивидуальности. Необходимо систематически наблюдать за самореализацией, создавая "творческий портрет" , включающий описание мотивационно-потребностной, эмоциональной и креативно-деятельностной (операционной) сторон . Указанные выше принципы создания своего варианта технологии реализуются разными методами:

- выбор оптимальных форм и темпов развития;
- рефлексивное осознание полученных результатов решения задачи;
- определение индивидуального смысла изучаемых дисциплин;
- постановка собственных целей в изучении конкретных тем.

Участник выбирает образный или логический путь решения задачи, углубленное или энциклопедическое проникновение в смыслы, ознакомительное, выборочное или расширительное усвоение темы. При этом сохранение логики предмета, его структуры и содержательных основ достигается с помощью фиксированного объема фундаментальных досугово-образовательных объектов и связанных с ними проблем.

Технология использования алгоритма для сервисных действий сочетается с когнитивно-информационной технологий, интегрируемой при помощи эволюции знаний в алгоритмические приемы. К ситуациям развития аудиовизуальной креативности здесь относят организацию поиска и проверку эффективности . Пусковым механизмом развития является теория алгоритмов решения изобретательских задач, а ожидаемый результат - технологическая карта. Здесь используются компьютерные и видеосредства.

В компьютерных социокультурных технологиях применяются инновационные методы развития, реализующие изобразительные возможности компьютера (визуализацию); расширение круга творческих задач; широкой диалогизации учебного процесса, возможности моделирования совместной деятельности участника на всех этапах творчества. Значительная гибкость на всех этапах творчества достигается при помощи широкого варьирования "поля самостоятельности", то есть тех отклонений от нормативного способа решения задачи, при помощи которых предоставляется помощь.

Следование логике восприятия видеофильма и создание своего алгоритма видения производится с помощью раскадровки, составления монтажных записей, работы с фонограммой и построения образных обобщений. Для повышения эффективности социокультурной деятельности следует разработать электронную развивающую систему, способную обеспечить индивидуальный подход к участнику.

На рассматриваемом уровне действуют технологии использования алгоритмов, коллекционирования, определения аудиовизуальных стратегий и создания инфопространства. II. Ориентирование в деятельности.

В социокультурной интеграции на уровне творческих умений (деятельностном) действуют технологии достижения уровня развития, ориентирования в системе деятельности, сочетаемости с основной деятельностью и монтажа.

Умения и навыки, составляющие практический опыт деятельности, превращаются в активные элементы, составляющие творческий запас участника, который пополняется за счет открытия дополнительных нюансов и отношений в изучаемых явлениях. Эффективность овладения умениями связана с запредельной концентрацией внимания, быстротой ориентации в познавательном пространстве, мгновенным предвосхищением результата, энергичностью мышления и оперативностью интуиции.

Ориентирование в системе деятельности связано также со зрительской лично-ориентированной технологией через трансляцию культурных ценностей. Здесь развиваются обоснование и внедрение способов деятельности с помощью механизма погружения в систему культуры. Результатом является программа ориентиров. Предыдущие техносистемы меняются на Интернет и телевидение, в чем видится усложнение форм творческого воплощения, Социокультурными сферами ориентирования в экранных произведениях являются:

- показ новых явлений ;
- использование сиюминутных фактов и событий;
- повествовательное и коммуникативное раскрытие событий;
- сжатие информации на экране;
- обсуждение поступившей информации о новых событиях .

Ориентирами экранно-творческой деятельности являются: "портреты» эмоционального видения образов; дневники творческого роста и проекты образного осмысления проблемы, варьирование различными видами новизны подачи и взаимодействия с информацией: актуальным содержанием, новыми подходами, ценностно-смысловой и личностной значимостью, способами взаимодействия с мышлением, предоставлением возможностей для реконструирования, приращения и комбинирования с имеющимся заделом.

В качестве ориентиров-стимулов следует иметь в виду информационный предел - ограничение возможностей человека, задаваемый индивидуальный темп восприятия информации. Игруют роль также стратегии, опирающиеся на количественные и качественные изменения : ускорение, интенсификация - изменение объема, междисциплинарная интеграция, постановка познавательных проблем, учет уровня продвижения и познавательной успешности, дифференциации по творческим способностям и профилю.

Наряду с лично-ориентированным подходом, способствующими реализации развивающих, воспитательных и когнитивных потенциалов, существует необходимость в разработке предметной ориентации

аудиовизуального творчества. Совокупность сфер культуры личности, соприкасающихся с экранным творчеством, участвует в формировании аудиовизуальной креативности через различные формы, в которых существует полипредметность деятельности и отражаются процессы творческого применения и освоения медиа .

Применение медиа выводит нас на совокупность предметов, включенные в различные направления социокультурных занятий как основных видов деятельности. Освоение медиа связано с предметами деятельности, сопровождающими автономные формы, которые располагаются в Пространстве досуга. Виды деятельности, лежащие в основе предмета технологии, - явления автономного порядка, своего рода самостоятельный медиадосуг.

Технологии определения аудиовизуальной стратегии достижения значимого результата (компьютерные видеосистемы).

Данная технология сочетается с когнитивно-информационной, а интегрируется посредством регулирования процессов накопления знаний. Аудиовизуальная креативность развивается в ситуациях проектирования путей решения и апробации действия. Пусковой механизм известен: эвристический поиск. Ожидаемым результатом является схема действий. Преобладающими технологиями ЯЕЛЯЮТСЯ компьютерные и видеосистемы.

Следует отметить, что акцент в предметно-творческих технологиях делается на формирование стратегий творческого развития, творческих способностей, ориентиров, творческих умений, составляющих опыт участников. Таким образом, структура предметно-творческой аудиовизуальной технологии должна включать в себя следующие блоки: предмет деятельности, способ и уровень интеграции с личностно-ориентированной технологий, педагогические ситуации развития аудиовизуальной креативности, пусковые механизмы развития и ожидаемые результаты деятельности.

Решение этой задачи возможно в программировании пути индивидуальной деятельности на основе изменения стратегий освоения деятельности

сообразно представлениям о характере и направленности каждого в собственной интерпретации. Это "видение" участника соприкасается с его внутренним диалогом, что определяет образовательно-развивающий маршрут и выбор области занятий. Здесь наряду с освоением предметов идет обеспечение индивидуальной чей зоны творческого развития и персонификация выстраиваемой экранно-образовательной модели с набором способностей, творческих умений и ориентиров в познании. Рассмотрим предполагаемые стратегии сообразно известным теории медиа (1 - Федоров, 2001).

А. Стратегия презентации аудиовизуальной информации.

Базовая теория медиа - удовлетворение образовательных потребностей.

Черты досуговой деятельности: новая информация, ее образное решение, селекция и определение значимости.

Б. Стратегия когнитивно-знаковой экранной коммуникации.

Базовая теория медиа - семиотическая.

Черты досуговой деятельности: новая форма интерпретации, целостное понимание динамического экранного образа: взаимодействие знаков и символов.

В. Концепция культурогенного экранного проектирования идей.

Базовая теория медиа- культурно-диалогическая.

Черты деятельности .-новый способ подачи и включения в материал, синтез перцептивного материала, анализ образных культурных смыслов, проекция идей на образы и наоборот, проективное развертывание идей.

Г. Стратегия стимулирования интеллектуально-творческих приращений в процессе аудиовизуальной коммуникации.

Базовая теория медиа теория формирования критического мышления. Пользовательский медиатренинг основан на приоритете субъекта медиазнания. он включает в себя самостоятельные виды деятельности, поиск, обработку, осмысление и применение необходимой информации,

1. Федоров А.В. Медиаобразование: история, теория и методика. Ростов-на-Дону: ЦВВР. 2001. С. 17-20.

постепенный переход от базового уровня к продвинутому и далее - к углубленно-профильному.

Преодоление потребительского отношения к информации происходит за счет сотворческого восприятия в процессе комплекса игровых заданий и творческих упражнений, которые включаются в репродуктивные элементы по освоению техники. В них моделируется возникновение экранного художественного образа (игры на развитие монтажного мышления на материале разных искусств, изучение контрапункта, визуализация и вербализация образов). Медиатренинг призван изменить отношение к экранной информации, формировать комплекс творческих умений, добиваться выявления скрытого содержания медиатекстов, характеристик, способностей корректировать недостатки.

Черты социокультурных стратегий медиатворчества: внесение личностных смыслов в процессе освоения аудиовизуальной информации, аргументированность позиций и суждений в процессе коммуникации, продуктивность внутреннего видения проблемы, новые способы использования аудиовизуального материала. В процессе креативно-ориентированной деятельности вырабатываются определенные социокультурные траектории и индивидуальная карта развития, составляющие основу творческой направленности.

Экранная деятельность осуществляется каждым участником в соответствии с его индивидуальными особенностями. Педагог, желающий развить в каждом уникальную личность, становится перед сложной задачей - одновременного развития всех по-разному. В решении этой проблемы немалую роль играет персонификация деятельности с помощью экранных средств. В связи с этим возникает необходимость организации творчества по собственным (разным) алгоритмам. Успех здесь определяется владением набором разнообразных смыслов, форм и предметных ориентации. Для этого требуется непрерывное переопределение своих действий и позиций в позиции когнитивной неопределенности.

В сфере адаптационных типов личности выявляется медиапользователь, которому соответствует ощущающий человек-переработчик, базирующийся на полученном знании и способный к преобразованию данных.

Далее рассмотрим действие личностно-ориентированного компонента в системе технологии.

Б. Креативно-педагогический компонент технологии складывается из следующего. Когнитивное содержание коллективных действий пользователей состоит во взаимостимулировании познания за счет эмоциональных, сенсорных реакций, возникновении образовательных стратегий совместных решений, принятия обоснованных систем продвижения. Воспитательный подтекст технологий сосредоточен на соединении эстетических, художественных, духовных и нравственных проявлений пользователей в едином пространстве ЦОЕ (ценностно-ориентационного единства), благодаря которому происходит насыщение творческой инфраструктуры. Развивающие черты совместного творчества пользователей связаны с единством творческих умений и способностей в стратегиях коллективного поиска, реализующего познавательные, стереотипные алгоритмические черты интеллектуальной медиатеатральности.

Цели пользовательской технологии связаны с овладением мастерством, а критерии обусловлены эффективностью и степенью усвоения перцептивных действий. Аморитмические особенности пользовательской технологии заключаются в реализации стратегии перехода от начального видения внешних очертаний к внутреннему ощущению образа через его осмысление и виртуализацию. Креативно-педагогические проявления в пользовательской когнитивно-информационной технологии связаны с самостоятельным ее осуществлением в домашних условиях в системе курсового обучения в компьютерной сети, в процессе проведения массовых мероприятий.

Медиапользование начинается с простейших форм аннотирования, аннотирования. Иллюстрирования, при которых происходит изучение особенностей аудиовизуального "сжатия" информации, ее

визуализации/вербализации. Наряду с накоплением зрительной информации осуществляется сбор коллекций и обмен или формирование "круга обмена" среди пользователей, близких по интересам. Медиапользование становится ценным для учебы и утилитарных целей (практических нужд), включение экранных средств в дискуссии, мастер-классы, творческие лаборатории, коллоквиумы, сеансы совместного тренинга.

Возрастание сложности использования медиасредств регулируется посредством интеллектуализации, расширением сети обмена информацией, дистанционным контролем и техническим переоснащением. Вместе с этим возрастает и степень самостоятельности. В работе пользователя имеет значение проектирование портфолио, переходящий в медиатеку. Алгоритм пользовательской деятельности заключается в переходе от анализа и синтеза информации к оценке значимости коллекций. Что дает возможность обмена. На этой основе пользователь способен смоделировать ситуации совместного медиаобщения, активизировать зрительское восприятие с выявлением подтекстов и отношений к образам. Отличительной особенностью информационно-когнитивных экранных проектов является сочетание авторских и коллективных форм деятельности. Методика состоит в разработке многообразных проектов создания экранных образовательных центров, отдельных акций или социокультурных программ на основе совместного обсуждения познавательных стилей с учетом имеющихся ресурсов. Когнитивно-информационные технологии включают оценку и преобразование информации в качестве компонентов. В методах деятельности наряду с перцептивным тренингом присутствует преобразование полученной информации в значимые результаты.

В формах экранного воплощения особенно актуальна собственная интерпретация экранно-звукового содержания и адекватная интерпретация. В характере деятельности отмечается интенсификация мышления. Техническое обеспечение многообразно, исключая кинотехнологии. В критериях аудиовизуальной креативности важна "читаемость" и системность

преобразованных текстов. Возникает необходимость в критических и аналитических умениях.

Экранные образовательные технологии позволяют строить обучение на принципах творчества, в корне изменяя основные принципы когнитивной деятельности за счет более полного использования возможностей зрительного восприятия, дивергенции мышления, приобретающего более образный, визуализированный характер. Такая постановка проблемы послужила первоосновой познавательной и практической деятельности, что способствует выходу из кризиса и возрождению духа творчества.<sup>1</sup> Деятельность стимулируется преимущественно за счет конечного результата. Диагностика проводится по карте самооценки, а контроль - по уровням интеллектуального развития. К инновациям в технологиях относятся новые формы использования информации и изменения стратегии восприятия. Среди творческих умений, развиваемых пользователем, важны: рефлексивные и ситуативно-проблемные.

В этапах деятельности важным являются значимые когнитивные смыслы и стиль восприятия. Формы деятельности предусматривают алгоритм и диагностику состояний поиска. Технологии направлены на повышение интеллектуальной активности и развитие познавательных способностей, степени творческой самостоятельности и ускоренного овладения медиаэкранным языком.

Очевидно, доминирующими отношениями экранной медиакommunikации являются гуманистические, доверительные, основанные на творческом Демократизме.

В. Социокультурный компонент технологии предусматривает те же, что и в зрительской, семейно-бытовую и непосредственно-окружающую субкультуры, которые замыкают зрительскую деятельность в своих рамках, а также

Кудрина Е.Л. Диверсификация высшего профессионального образования в сфере культуры и искусства: Автореф. Дис. на соиск. учен. степ. докт. педагог. наук. М.: МГУК, 1999. с.26.

способствуют укреплению коллекционирования, виртуализации и конструированию медиасреды. Здесь также действует визуально-медийный уровень социокультурного воздействия экранной информации, что находит выражение в смыкании техники и видения. Деятельность пользователей, чтобы быть эффективной, начинает разворачиваться как в домашних, так и во внедомашних условиях: компьютерных центрах статического экранного творчества, мультимедийных студиях, сервисных центрах. Когнитивно-информационные экранные технологии, используемые в социально-культурной деятельности - это процесс информационного обеспечения и одновременно - создание условий для удовлетворения познавательных потребностей, сопровождающих аудиовизуальное творчество. Он отличается использованием различных форм деятельности, полифункциональностью когнитивного пространства и связью с творческими ресурсами любительства, выводящими на новый уровень познания. Социокультурными ресурсами являются центры Интернет-образования и видео-центры. Участники центров, работающих по данной технологии - преимущественно студенты и работающая молодежь. Указанный выше процесс выливается в форму социокультурного проекта, который способствует подготовке к продуктивной творческой деятельности через восприятие, накопление увиденной, услышанной и осмысленной информации и далее - её презентации в определенной социально-культурной среде.

Здесь также стихийно формируются база данных, обосновываются предпосылки мозаики собственного сайта, персональных данных. С течением времени открывается возможность сообразно субкультурам формировать круги общения и деятельности по интересам, образовательные, стихийные, которые создают предпосылки формирования устойчивой медиасреды. К социокультурным средствам оптимизации деятельности пользователей относятся интерактивная реклама, присутствие на выпускных мероприятиях, афиширование их результатов и достижений. В пользовательской технологии факторами. Стимулирующими деятельность, являются: конечный результат,

повышение социального статуса, его формирование микросреды, в конечном итоге, расширение круга социокультурных интракций. Все перечисленные моменты способствуют уверенному расширению среды деятельности и общения. В число социокультурных ресурсов технологии можно с уверенностью включить: культурно-досуговые центры, Интернет-образование, движения интеллектуальных инициативы, некоммерческого партнерства в виде деятельности. Социокультурными условиями познавательной деятельности являются: компактное изучение информации, создание ауры благополучия и доверительных отношений в референтной среде.

Социокультурная характеристики пользовательских технологий следующая. Социокультурные и аудиовизуальные средства. Бимедийные сочетания: видео и телевидение, мультимедийная техника, системы свободного у появления, игровые среды, гипертексты, компьютерная, видео и мультимедийная техника; портфолио, инициативные движения, творческие уроки, социокультурная диагностика.

4. Методы и социокультурные механизмы. Выбор оптимальных форм и темпов развития и, рефлексия по творческому продвижению, определение индивидуального смысла, постановка собственных целей, моделирование и имитация, погружение в социальную среду, переход к системе применения компьютера, сочетание созданного изображения на компьютере и клише абилитация, воплощение замыслов, управление процессом реализации идей апробация системы деятельности, преобразование видения.

5. Социокультурные условия эффективности:

Перенос культурных ценностей с личностного пространства в предметное проектирование и воплощение видения, принятие культурных ценностей и образы, определение визуальных установок, рационализация достижений обнаружение проблемы и подбор вариантов решений, создание необходимо! атмосферы общения, сближение культурных архетипов с проекцией образны: смыслов, создание ситуаций актуализации информации.

б.Подсистема деятельности: творческие качества личности, осмысление социального опыта деятельности, опора на ведущие виды деятельности способствование самоутверждению, саморазвитию, самоосуществлению.

б. Социокультурная результативность: экранные произведения, комплекс художественно-технического сопровождения, система обновления творческого имиджа

**7. Подсистема отношений: творческого сотрудничества, медиасубкультурные.**

В механизмах действия технологий происходит продвижение т работы по алгоритму к развернутой вариативности в выработки программ действия.

Этап совместной деятельности	Содержание деятельности участника	Методы работы медиапедагога	Медийные средства
Накопление информации	Техническое исполнение замысла	Объяснение/иллюстрация	компьютер
Выбор информации и оценка	Передача экранных образов	Комментированное руководство познанием	компьютер
Переработка информации	Перевод изображения в знаки и символы	Распределение возможностей личности	компьютер
Формирование смыслов и перцептивного стиля	Осмысление знаний в экранных образах	Сопровождение в познании	компьютер

Авторские компоненты	Преобладающие сферы развития личности	Жанры/ виды/ программы деятельности	Методы культурно-воспитательной деятельности	1
----------------------	---------------------------------------	-------------------------------------	--	---

ЗУН, сдп	Программа зрительского творчества, медиаредактирования, овладение технологиями съемки, монтажом	Конференция, пример, введение новых видов деятельности, убеждение, наблюдение, опорос, анализ результатов деятельности, создание контролирующих ситуаций, психодиагностический
----------	---	--

**3.1.4. КОММУНИКАТИВНАЯ ДИАЛОГОВАЯ (МЕДИАТВОРЧЕСКАЯ) ТЕХНОЛОГИЯ**

Коммуникативная технология, в отличие от пользовательской, несколько расширяет диапазон видов деятельности, т.к. она основана на создании производства информационного взаимодействия и возникновении систем медиакритики, формирующей медиаповествование.

Коммуникативная технологиями считают разновидность так называемых человеческих технологий, включающих различные модели взаимодействия субъектов и объектов в процессе общения в социально-культурном пространстве. Общение (коммуникация) является деятельностью и происходит в любой, в том числе в медийной, среде на разных уровнях контактов. Это система целенаправленных и мотивированных процессов, обеспечивающая взаимодействие людей в коллективной деятельности, реализующих

общественные и личностные, психологические отношения. Наряду с общением, играющим самоценную роль, важной составляющей данной технологии является абилитация - выявление, усиление и совершенствование у участников имеющихся креативных ресурсов, связанных с аудиовизуальной деятельностью, склонностей, личностных потенциалов, их реализация в деятельности.

В основе коммуникативных технологий лежит интерактивная социокультурная интеграция. Этот вид интеграции является наиболее сложной формой деятельности, определяемой формирующимися отношениями, благодаря чему происходит выстраивание системы личностных взаимодействий в аудиовизуальном культуротворчестве, представленной в виде визуализированных объектов, "точек удивления". Художественный опыт сочетается с формированием коммуникативных ориентации и системой самоуправления деятельностью. В этом процессе важен переход от самовыражения к самореализации на основе творческих интересов. Непосредственной формой деятельности участников в выбранной ими социокультурной программе является реализация индивидуальной и общей коллективной стратегий. В процессе самоорганизации формируются цели, отбирается тематика, составляется план работы, отбираются средства реализации целей. С коллективными занятиями связывается предъявление проектов участниками, усвоение способов работы с ними, создание и разрешение эвристических ситуаций.

В результате происходит демонстрация личных креативных продуктов и их коллективное обсуждение. Организуется выход в окружающий социум с целью отыскания вопросов, проблем и продуктов, элементы которых получены в собственной деятельности участников. Здесь же происходит оценка и рефлексия результатов образовательной деятельности. Осознается и оценивается степень достижения индивидуальных и общих целей, уровень своих внутренних изменений. Могут использоваться формы коллективного, познавательного общения, способствующие переносу ориентиров и ценностей

из одних предметов деятельности в другие (взаимообмен, экстраполяция, прямой перенос). Оценивается полнота достижения целей, качество творческих результатов, делаются выводы и заключения. В эту группу технологий входят технологии элементов моделирования и конструирования алгоритмов действия, медиаредактирования и реконструктивные. Технической основой в данном случае являются бимедийные комплексы.

Сочетание медиа и основной деятельности здесь состыковываются с помощью соответствующей инструментовки. Деятельность включает в себя поиск и выбор вариантов сочетаний. Пусковым механизмом является поливариантное моделирование, а результатом - схемы сочетания. Сменяющейся техносистемой является компьютерная, телевизионная или видеотехника.

Сочетательные технологии обладают важной специфической особенностью существовать в форме экранной речи, связанной с навыками аудиовизуального общения на основе звукопластической динамики информации, меняющегося пространственного и временного измерения. Вертикальные и горизонтальные направления восприятия в видео регулируют поток ритмических и образных развертываний. Экранный образ в данном случае не столько выражает эмоцию, сколько показывает, как во внутреннем пространстве скоординировано впечатление от получаемой зрителем видеoinформации. Внутреннее и внешнее пространства при этом как бы обращены друг к другу и словно ведут диалог. Создание видеокomпозиции, как следует из вышесказанного, это проекция внутреннего пространства вовне .

Формами сочетательных технологий могут быть средства активизации восприятия зрителей в форме выдачи заданий, к числу которых относятся: зарисовка иллюстративного материала с подписями, повторение увиденных опытов, упражнений, экспериментов; изготовление моделей или макетов по образцу, подготовка пересказа по плану фильма, воспроизведение диалога

Бродецкий А.Я. Внеречевое общение в жизни и в искусстве: Азбука молчания: Уч. пособие. М.: Владос, 2000. С. 116-117.

действующих лиц, написание эссе, изложения или сочинения по мотивам увиденного. Задания можно дополнить вопросами. Все это является эффективной формой мобилизации внимания, повышающей ответственность зрителей при просмотре фильма.

На телевидении велика роль ведущего, который должен обладать способностью пробуждать и стимулировать интерес, увлекать слушателей, проводить совместные с аудиторией наблюдения, используя установку на новизну восприятия. В передаче нередко бывает скрыт нравственный подтекст, косвенное, неназойливое содержание передачи. Зрительный образ, создаваемый на экране телевизора, требует подкрепления изображением словом, так как он не столь выразителен, как кинообраз и складывается из крупных планов, замедленных в своем движении.

После просмотра выясняется степень усвоения материала, он приводится в систему, делаются выводы и обобщения. Мысль направляется на подтверждение теоретических и практических положений. Проводится послепросмотровая беседа, цель которой - переработка увиденного, анализ, сопоставление, вскрытие причин и следствий. Активное отношение к видеoinформации достигается не только за счет ее содержания, но и также за счет своеобразия композиционного решения и монтажа материала. Разные интерпретации одного образного содержания наталкивают на сравнения, обобщения, сопоставления. Показ незавершенного эксперимента вызовет необходимость самостоятельного развития практических идей. Пропуск определенного этапа в изложении видеоматериала потребует восстановления пропущенного.

Социокультурное воздействие экранной информации на любителя в социокультурных аудиовизуальных технологиях на четырех уровнях, о которых говорилось выше: когнитивном, деятельностном, абилитационном и отношений. Переход с одного уровня на другой обуславливается ростом социокультурного взаимодействия личности, которая развивается от визуально-

медийного уровня к локальному. Каждый из этих уровней имеет больший творческий потенциал, более высокий уровень аудиовизуальной креативности и усложняющиеся техносистемы (от кино к Интернету и мультимедийным технологиям).

Многообразие форм социокультурной интеграции объясняется множеством способов взаимодействия. К ним относятся следующие.

1-ый уровень:

- эволюция знаний в алгоритмы и приемы;
- перенос личностных когнитивных ориентации на медиасреду;
- диффузия культурных архетипов в сферу любительства;
- идентификация достижений рекреации;
- регулирование способов получения знаний;
- трансляция культурных ценностей;

2-ой уровень.

- перенос культурных ценностей в словесную форму;
  - "инструментовка" деятельности в медиатехнологии;
  - перенос культурных ценностей в социальное пространство;
  - адаптация осмысленных ценностей в расширенную коммуникацию;
- 3-ий уровень.
- перенос ценностей культуры в предметное поле;
  - сближение культуротворческих архетипов со сферой проекции образов;
  - проекция образного содержания сценария в монтаж;

4-ый уровень.

- адаптация личностных смыслов к оценке экранных произведений;
- рационализация культуротворческих достижений;
- интерпретация культуротворческих подходов.

Итак, первому уровню социокультурной интеграции свойственна трансформация познавательных ценностей в культурное визуально-медийное пространство. Для второго уровня характерно превращение изначальных культурных ценностей в коммуникативные смыслы. Третий уровень

предусматривает более тесное взаимопроникновение архетипов и образов. Четвертый уровень включает в себя индивидуализацию социокультурных ценностей в сфере максимального приближения к ориентациям личности. А. Личностно-ориентированный компонент связан с медиапроективностью и включением критики в процессе медиаобщения. Предметными составляющими субтехнологиями здесь являются сценарная, сценарно-режиссерская, презентативная, экранизация/визуализация. В сферах развития личности медиапользователей-коммуникаторов преобладает сфера предцептивно-умственных действий, связанных с перенесением аудиовизуальных смыслов в область аналитических преобразований. Система ЗУН (знаний, умений, навыков) сориентирована на развитие коммуникативных невербальных умений. СУМ (самоуправляющие механизмы) основаны, также, как и у пользователей, на социоактуализации. Духовные ресурсы коммуникации заложены в ментальных смыслах, их понимании и реконструкции. Нравственная саморегуляция коммуникаторов пользователей связана с тактичностью, сдержанностью, толерантностью, доброжелательностью. Эстетические проявления замыкаются на чувствах откровения, свободы гармонии, понимания чувства красоты. Личностно-физическое развитие коммуникаторов основано на экологии общения, реконструкции их видения, соединении общения и движений. Действенно-практические качества коммуникаторов проявляются в преобразовании качеств использования в коммуникативные и ресурсосберегающие. Сфера творческих качеств основывается на инициативности, чувстве эмоционального комфорта, коммуникабельности, принципиальности и ответственности. Среди аудиовизуальных творческих способностей преобладают чувство аудиовизуальной ситуации, способность передавать образ аудиовизуального восприятия.

Особую форму медиаторчества представляет собой экранная коммуникативная игра, построенная на всех присущих художественному образу качествах: эмоциональной окраске информации, способе её интерпретации, а также - влиянии новой экранной реальности личности

комментатора-диктора и т.д. В ней любитель приходит к познанию мира через собственное участие в общении. Происходит пробуждение новых качеств личности, открытие себя в новизне, создаваемой в процессе занятий. Здесь особенно актуальным становится так называемый "прирост наглядности", который мы связываем с медиаторчеством: открытость, моментальность, сиусекундность экранного изображения. Они лежат в основе перцептивного творчества, что ярко проявляется в переоформлении, перетолковывании видимых проявлений жизнеобраза<sup>1</sup>. Основным средством экранного воплощения является создание новой экранной реальности в виртуальных и анимационных формах. Характер деятельности определяется расширением контактов и их персонификацией в системе регуляции отношений. Коммуникации могут протекать посредством телевидения, видео и Интернета. Среди методов деятельности выделяется сочетание диалога и полилога, а также - "означивание" информации.

Другими психологическими механизмами экранной медиакommunikации являются: включение в культуру, соотнесение и синтез, взаимодействие психических и социокультурных установок. Открытие подтекста в экранной информации. В технологиях развиваются ситуативные и рефлексивные умения. Стимулирует деятельность коммуникативная инициатива и социальный престиж.

К авторским составляющим здесь относятся субтехнологии наибольшей сложности, связанные со съемочно-публицистической или интраактивно-передающей деятельностью, презентацией и самопрезентацией, медиаредактированием.

Съемочная документально-публицистическая ( интраактивно-передающая) деятельность ( фото-,видео-телевизионные) Аудиовизуальная креативность развивается за счет определения визуальных установок и реализации замысла с помощью целевой организации работы восприятия. Результат - экранное

Поздняков Н.К. Первоэффекты телевидения (опыт герменевтического анализа). М:МГУК,1998.-с. 179-180.

произведение, создаваемое телевизионными и видео - системами, отражающими проблему. Проблема может быть выражена в проблемном вопросе, задании, задаче. При этом формы проблематизации представляются в звуковой и экранной формах. Исходя из задатков и интеллектуальных способностей, появляются вариативные возможности выбора темы, создания условий целенаправленного изучения объекта творчества.

Кроме этого, в этом направлении видеофрагменты помогают созданию проблемных ситуаций. Они могут использоваться в качестве вводного материала, предшествующего формулированию проблемы. В другом случае с помощью фрагментов дается опорный фактический материал, ведущий к появлению вопроса. Хорошо, когда есть факты, удивляющие и вызывающие желание дойти до истины. Видеотворческие лаборатории (творческие встречи), видеорепортажи и видеоочерки также помогают раскрыть проблему. Видеозаписи используются для уточнения и обобщения образов, формирования навыков доказательства и аргументации. Повторные видеосеансы служат для просмотра с новых позиций, обсуждения, дополнения и критики, самоанализа и коррекции в процессе тренинга. Видеозаписи легко сочетаются с другими средствами обучения, книгой, фотографией, зрелищными средствами.

Презентация и самопрезентация (представление экранного произведения аудитории) связано с показом аудитории лучших образов и достигнутых творческих результатов любителей, что существенно повышает их социокультурный статус и способствует дальнейшему творческому росту и продвижению в своем творчестве.

Критика и медиаредактирование занимают важное место в аудиовизуальном творчестве. Они тесно связаны с культуротворческими технологиями. Способом интеграции здесь служит выделение визуальных подходов в медиасреде, приводящей к культуротворчеству. Механизмом творчества является обновление видения, а ожидаемый результат - преображенный вид экранного произведения в визуальной и аудиоформах. Техническое

обеспечение осуществляется за счет компьютерной техники. Во многом эта технология схожа с медиареконструированием.

В сфере адаптации типов личности появляется деятельный человек, осуществляющий выбор выразительных смыслов и ценностей, что обуславливает типологию медиалидера.

Далее рассмотрим действие личностно-ориентированного компонента системы технологии. Б. Креативно-педагогическая характеристика технологии.

Когнитивные программы действий в коммуникации основаны на совместном преобразовании ЗУН (знаний, умений и навыков), направленном на создание условий различных форм экранного медиаобщения (реконструкции, ретро-, дискуссия и т.д.). Воспитательные элементы коммуникативной технологии основываются на выработке чувства совместной ответственности за принятие решений, эстетизацию коллективных архетипов, перенос ментальных подтекстов образов в стиле, решениях образов. Развивающие аспекты медиакоммуникации отражаются в реконструкции основополагающих форм восприятия в системе обновляемых черт и качеств личности.

Алгоритм коммуникативной технологии основывается на переориентации деятельности, направленной на репрезентацию образов на расширение зоны понимания интеллектуально-эстетического смыслов аудиовизуального искусства. Цели деятельности здесь связаны с установками на понимание, координацию, установление благоприятных отношений, а оценочный компонент технологии включает критерии доступности, легкости и быстроты восприятия аудиовизуального искусства.

Креативно-педагогические аспекты коммуникативной (медиатворческой) технологии начинают проявляться с обмена коллекциями, творческих встреч, лабораторий. Активизация общения происходит в сеансах совместного тренинга, коллоквиумах, творческих мастерских. Медиаобщение приобретает творческий характер благодаря коррекции проблемы, которой придается

образно-обобщенный характер. Ход коррекции носит характер своеобразного медиааредитирования, выстраивания композиции экранного медиатекста. Формами активной медиакоммуникации являются: рето- и интроспекция, реконструкция и инверсия, медиаанализ. В медиакоммуникации творчество начинает проявляться отражаться в сочетании, соединении фактов и их образной интерпретации в ирреальной форме, способствующей коммуникативному моделированию ситуаций. Возникающая здесь система документально-художественных и художественно-публицистических жанров определяется психологическими основами диалогических отношений автора своими героями. Длительные наблюдения за героями, постоянство мест действия, развернутый диалог со зрителем, пользователем сайта приводит к ситуации общения перед камерой. Монитором - диалогу между экраном и телезрителем, " к взаимодействию утверждающих себя на экране жанров" и видов творчества, в котором почти незаметная грань между живым общением и его экранным эквивалентом<sup>1</sup> становится основой удвоения экранной среды и формирования субкультуры.

Велико значение аудиовизуальной культуры для коммуникативного тренинга. А это, в свою очередь, крайне необходимо для создания имиджа, получения творческой свободы и самостоятельности, развития личностных потенциалов. Сущность аудиовизуальной коммуникации в одновременности, последовательности или предшествовании процессов генерации, передаче и получении информации в синкретичной звукозрительной форме.

Коммуникация может быть перцептивной, интеллектуальной; внутренней и внешней; эстетической, публицистической, образовательной, стимулирующей, консультативной. В любом случае в процессе интеракции происходит освоение мира с помощью специальных техногенных образов, обмен ценностями и опытом перцептивной деятельности. Аудиовизуальная коммуникация может являться источником духовно-нравственного личностно-

<sup>1</sup> Муратов С.А. Телевизионное общение в кадре и за кадром. М., 2003. С.116  
116

ориентированного общения, в котором каждый образ является результатом некоторого креативного акта.

Инновации отмечаются в новой интерпретации проблемы, формировании нового видения предмета общения. Результатом деятельности здесь является наличие позитивных взаимоотношений и личностных смыслов в пространстве меличностного общения. Рассматриваемые технологии включают в себя сочетание интерактивного и оперативно-ситуационного компонентов. В этапах деятельности происходит выработка отношения к информации соотносится с получением обратной связи. Среди форм деятельности преобладает просмотр фильмов с последующим обсуждением. Технологии направлены не только на развитие способностей к общению, но и социальную персонификацию и идентификацию. Творческий рост здесь идет за счет погружения в личностную среду персонифицированных форм общения. Здесь преобладают гуманные и доверительные отношения.

В. Социокультурная характеристика коммуникативной технологии связана с социолокальной субкультурой, которой соответствует генеалоинческая медиасреда. Здесь тсановится актуальным также интерактивный уровень социокультурного воздействия экранной информации на любителя, что выражается в расслоении видения в зависимости от цели и направленности общения.

Формировать ситуации общения в среде участников средствами досуговой сферы возможно с применением любой социокультурной технологии, поскольку каждая в своей основе содержит активный коммуникативный компонент. Медиавзаимодействие обладает

более широкой полифункциональностью, что дает возможность создавать соответственно, больший диапазон условий нарастания креативности. Здесь находит свое отражение совокупность межличностных контактов, в которых деловые сопутствующие проявления тесно взаимодействуют и определяют

направленность и характер общения, которое постепенно принимает продуктивно-творческий характер.

В процессе медиаторчества осуществляется подбор, группировка и определение последовательности использования изобразительных приемов, создающих единство образа. Происходит расстановка акцентов, используются приемы использования аппаратуры, активно трансформируется композиция. Осуществляется поиск инновационного художественного языка, сравнение, анализ и оценка аудиовизуальной информации. Проектирование замыслов требует освоения различных видов информационных умений, которые способствуют реализации творческого потенциала участников.

Сущность аудиовизуального творчества в социально-культурной системе медиакommunikаций и игровой культуры заключается в постепенном повышении уровня информационного аудиовизуального взаимодействия. В аудиовизуальной коммуникации наиболее заметны различия между массовыми и поисковыми формами творчества (Разлогов К.Э., 2000). Массовость и зрелищность восприятия и тиражирования информации сочетается с индивидуализированным характером восприятия и интерпретации аудиовизуальных образов. Благодаря этому обнаруживается необходимость повышения требований к стимулированию аудиовизуального творчества посредством проблемности, интеллектуальной возбудимости. Таким образом, массовый характер потребления экранной продукции в некоторой степени входит в противоречие с индивидуализированной формой восприятия. Деятельность участников центров мультимедийной коммуникации может разворачиваться в формах локальной сети медицентра, телецентра, при Интернет-центрах, в которых интегрируются участники сетевых сообществ. Актуальное значение при этом имеет создание собственного сайта, гибкость перехода и открытость доступа к информации. Круги общения и деятельности могут носить развлекательный, прикладной или образовательный характер, а также - создаваться по общим интересам, увлечениям, хобби. К социокультурным

средствам развития коммуникаторов относят: телемосты, дискуссии.

Интернет-конференции, круглые столы, выявляющие медиалидеров и создающие условия их творческого продвижения. Социокультурное стимулирование здесь просматривается в своеобразной инициативе медиаобщения, преходящей в обмен информацией, ориентирами и ценностями повышение престижа, сочетающееся с формированием перцептивной установки и созданием благоприятной ситуации общения, что проявляется в процессе вхождения в образный смысл экранной информации. К числу социокультурных ресурсов технологии уверенно можно отнести киноvideодосуговые центры, телеканалы местного вещания, Интернет и системы видеотренинга.

Социокультурная характеристика технологий следующая.

3. Социокультурные и аудиовизуальные средства. Компьютерные: видеосистемы, Интернет, телевидение, видео, компьютерные технологии, коллективные творческие дела, интегральные творческие уроки, формы совместного творчества.

4. Методы и социокультурные механизмы. Управление восприятием за счет изложения материала, зарисовки, изготовление моделей, пересказ написанного, сочинение по мотивам экранного произведения, ответы на вопросы; эвристический поиск, упорядочение информационного поиска, эстетизация и обновление художественного вкуса, погружение в систему культуры.

2. Социокультурные условия эффективности:

Создание ситуаций успеха, диффузия культурных архетипов в любительстве, дифференциация зданий по творческим способностям и профилю.

3. Подсистема деятельности: принятие общей модели совместной деятельности, опора на ведущие виды деятельности

4. Социокультурная результативность: схема действия, программирование ориентиров поиска, схема сочетания техники и творческого замысла, собрания видеофильмов, сайтов, видеотека, фильмотека и т.п.
5. Подсистема отношений: творческое сотрудничество, медиакультурогенные.

Социокультурное обеспечение деятельности зависит главным образом от следующих условий: создание системы экологии коллективного творческого общения и обмена визуально-художественными ценностями, социально-творческое взаимодействие в инициативных группах, объединениях, использование любительской деятельности в средствах массовой коммуникации.

Механизм действия технологии реализует себя через преобразование отношений к информации и перенос их на восприятие образов сетевого сообщества.

Этап	Содержание деятельности участника	Медийные средства
Восприятие информации	Просмотр содержания сайтов	Компьютер,
Выбор и оценка ситуации	Формирование стратегий действия	Интернет
Коммуникативное действие к информации	Создание образа сообщения	Компьютер, Интернет
Выработка отношений	Выработка стиля передачи	Компьютер, Интернет
	Актуализация действий	Компьютер, Интернет
	Мониторинг деятельности	Компьютер, Интернет
	Инсценирование отношений	Компьютер, Интернет

Получение обратной связи	Прием требуемых образов	Преобладание замысла	Компьютер, Интернет
Ответная реакция	Выстраивание акцентов образных смыслов	Активизация мышления	Компьютер, Интернет
Трансляция смыслов	Передача смысла информации	Стимулирование деятельности	Компьютер, Интернет
Авторские компоненты	Преобладающие сферы развития личности	Жанры/ виды/ программы деятельности	Методы культурно-воспитательной деятельности
Медиапрезентация и самопрезентация, медиакритика и редактирование, съемочно-публицистическая	СДЭН, СТВ	Репортаж, интервью, очерк, альманах, проблемный фильм, журналистское расследование	Изменение смысла общения, демонстрация привлекательных отношений, воспитывающие ситуации общения, дискуссии. Изменение предмета общения.

### 3.1.5. КУЛЬТУРОТВОРЧЕСКАЯ АУДИОВИЗУАЛЬНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

А. Личностно-ориентированный компонент. Культуротворческая технология основана как на предметных материальных, так и духовных результатах деятельности на медиапроективном, реконструктивном и моделирующем этапах творчества. В ней присутствуют различные направления

индивидуальной и коллективной деятельности. Преобладающими сферами развития личности являются: СТВ и СТС, в которых сконцентрированы качества и способности инновационной деятельности. Здесь реализуются базовые знания, умения и навыки, подготавливающие к творчеству и обеспечивающие его продуктивность. В сфере перцептивно-умственных действий преобладают продуктивные и реконструктивные элементы. Самоуправляющие механизмы разворачиваются от самооптимизации к саморазвитию с последующим самовыражением. Духовная составляющая основана на откровении души в образах экранных произведений, смыкающиеся с эстетическими компонентами и нравственными контурами героев. Личностно-физическое развитие ограничено медиаэкологическими системами реорганизации восприятия. Действенно-практические качества смыкаются с творческими способностями аудиовизуальной интуиции, чувством ситуации, координацией восприятия и медиатехнических действий. Сфера адаптации типа личности также приводит к типологиям участника и медиалидера, обусловленными однако не запрограммированным, а деятельностным человеком, осуществляющим выбор выразительных состояний и ценностей.

Процесс **культуротворческого становления личности** в процессе аудиовизуального развития, связанный с самоутверждением подростков, ориентирует на совершенствование культуротворческих качеств. Это связано с формированием **медиакультуры**, в которой аудиовизуальные средства служат реализации когнитивных, пропагандистских и проблемно-исследовательских задач. Содержание деятельности включает в себя формирование информационной культуры через общение, диалог.

Авторскими составляющим культуротворческой технологии первоначального типа являются: сценарный, режиссерский, сценарно-режиссерский, монтажный, художественно-съёмочный и ПМКМ (программирования, моделирования и монтаж). В качестве психологических механизмов экранного творчества здесь преобладают ценностное осмысление пластических форм видения, обобщение и детализация замыслов, развитие

разноплановости восприятия. В рассматриваемый момент происходит особый качественный скачок, определяющийся совокупностью возможностей, когда участник получает личностно-значимый результат. Это начинает согласовываться с определенными душевными движениями, когда создается свое внутреннее обусловленное культурное пространство, соприкасающееся с макросредой.

Составление сценария и программы медиафорума связано с переносом культурных ценностей в словесную форму. Здесь творчество протекает от генерации знаний до оформления текста. Пусковым механизмом является абилитация форм видения. Результатом деятельности является текст сценария. Технически программы обеспечиваются за счет кино-, видео-, или телевизионных технологий.

Сценарно-режиссерский компонент технологии заключен в природе сценического зрелища, которое может быть пластичным, принимая разнообразные формы. Используя исходную ситуацию сценария, сюжет развивается как естественное отражение хода мысли руководителя экранной полумимовизации. Ход действия разрабатывается из художественного замысла, которому подчиняются средства его творческого воплощения. Драматическая логика фильма включает в себя конкретно осязаемую временную и пространственно-пластическую разработанность. Здесь особое значение начинает приобретать моделирование ситуаций педагогически -организованной деятельности, когда "факты жизни" превращаются в "факты искусства"<sup>2</sup>. Художественно-съёмочная деятельность также является составной частью процесса сближения культуротворческих архетипов со сферой проекции образных смыслов. Аудиовизуальная креативность развивается благодаря ситуациям актуализации образа и поиску путей его воплощения. Пусковым механизмом - управление процессом реализации идей. Результат - экранное произведение. Сочетание в бимедиуме здесь следующее : видео, телевидение.

Марков О.В. Сценарная культура режиссеров: художественно-педагогические аспекты: Дис... докт. педагог, наук. СПб, 2003. С.272.

Видеофильм может быть разработан и снят самими участниками и тогда он становится средством коллективной самостоятельной творческой работы. Специфическими особенностями видеоизображения являются: наличие крупного плана, подетального изображения, спецэффектов, стоп-кадров, рабочих пауз, благодаря которым достигается большая интимность и личная обращенность к зрителю. Кроме этого, возникает эффект обратной связи и коммуникации с ведущим.

Режиссура ( кино-, фото-, видео-, телевизионная).

Деятельность разворачивается от проектирования видения до его воплощения в фильме. Творчество обусловлено механизмом абилитации форм воплощения на экране, результатом является экранное произведение, созданное сочетаниями кино-видео или видео - телевизионными технологиями.

Художественное проектирование, моделирование, конструирование и монтаж связаны с предварительной и завершающей стадией творческого процесса в аудиовизуальной деятельности. Аудиовизуальная креативность развивается в них в ситуациях проектирования цельности и реализации замысла. Пусковым механизмом является обнаружение скрытых смыслов , а результатом - монтажный лист. Сменяемыми техносистемами может быть широкий набор средств: кино-, видео, компьютер, телевидение. Кроме того, например, в технологиях проектирования необходим тренинг, моделирующий линейное, ассоциативное или полифоническое экранное повествование посредством составления коллажей. Он визуально обозначает проблему или конфликт; помогает построить в видеокadre образную атмосферу экранного повествования; развернуть рефлексивный комментарий экранных фрагментов. Кроме того, осуществляется целостный охват экранного повествования, постижение внутреннего содержания, осмысление сцеплений пластической композиции кадров. В видеотехнике заложен творческий потенциал изменения логики чередования и смены изображения.

Деятельность по моделированию и конструированию действуют в широком художественно-техническом контексте посредством рационализации достижений. Основные этапы деятельности включают в себя : обнаружение проблемы и подбор решений. Механизмом пуска служит апробация системы мыследеятельности, а результатом - комплекс художественно-технического сопровождения. Здесь могут использоваться различные мультимедийные технологии.

Расширение круга творческих задач в компьютерных технологиях связано со следующими условиями: применение задачи на моделирование и имитацию, задач нового типа ( например, на "погружение" в социальную среду или ситуацию, рефлексия своей деятельности участниками). Осуществляется переход от эпизодического к систематическому применению компьютера в учебном процессе, к управлению учебной деятельностью в процессе решения задачи, широкой диалогизации учебного процесса. Системы с жестким управлением - заменяются системами с большими возможностями для проявления свободной активности участниками. Используются новые средства информационных технологий досуга; игровые среды, экспертные системы, гипертекстовые когнитивные системы.

Компьютерная техника дает возможность реализовать свои творческие идеи в виртуальном мире. Объемное изображение и звук могут способствовать развитию памяти, реакции, интеллекта, логики, внимания, восприятия и воображения. Современные технологии позволяют любому человеку создавать компьютерные фильмы, энциклопедии, журналы, Интернетные сайты. Рассмотрим содержание в деятельности мультимедийных систем, позволяющих активно внедряться в социокультурную деятельность:

1. информационно-поисковая;
2. коммуникативная (диалоговая);
3. рекреативная (отдых и развлечение);
4. техническое опосредование творческого процесса;
5. заместительная ( вместо лекции, экскурсии, семинарского занятия);

6. индивидуализации досуговой стратегии;
7. закрепление творческого опыта;
8. тренинговая;
9. ускорение процесса получения знаний;
10. контроль и коррекция качества получаемых результатов;
11. учет и мониторинг творческого процесса;
12. управление системой социокультурной интеграции;
13. создание индивидуальной стимулирующей среды, анализа и экспериментирования.

Далее рассмотрим действие личностно-ориентированного компонента в системе технологии.

#### Б. Креативно-педагогическая характеристика технологий.

Когнитивные проявления экранной культуротворческой технологии заключаются в избирательном отношении к информации, направленном на выбор акцентов, способствующих самореализации. Воспитательные элементы заключаются в интеграции эстетических с интеллектуальными, духовных с нравственными качествами в коллективных решениях, вырабатываемых стилях, направлениях, жанрах. Развивающая сторона деятельности основана на совершенствовании творческих решений, способностей и качеств личности, преобладающих в группе, которые становятся основой реализации творческого потенциала каждой личности. Алгоритм культуротворческой технологии основан на переводе анализа и отбора аудиовизуальной информации в ценностно-смысловое преобразование деятельности участников.

Целевой комплекс технологий включает в себя развитие творческих способностей, качеств, использование ориентации на самосовершенствование. Критериями оценки деятельности являются: аудиовизуальная выразительность, оригинальность видения, чувство композиции и динамики в кадре. Социокультурные компоненты технологии определяются совокупностью любительской, социальной и этнолокальной сред, которые соединяются с индивидуальной медиасредой. Здесь действует локальный уровень

социокультурного воздействия экранной информации на любителя, который способствует переводу полученных культурных ценностей в сферу персонального воплощения.

Креативно-педагогическое содержание культуротворческой технологии направлено на поиск идеалов эстетического совершенства, красоты и величия молодежи, юношества. Она предусматривает использование приемов духовного возвышения через различные ракурсы. Планы, эффекты съемки. Элементы ретроспективного или интроспективного осмысления образов с использованием приемов сочетания цвета и черно-белого тона максимально реализует виртуально-эстетические представления оператора-автора. Другой формой экранного культуротворчества является аудиовизуальное исследование проблемы, ее развертывание в многоплановой плоскости кадра. Использование эффекта обращения тонов 9 цветов для художественного отражения переживаний, чувств помогает развернуть пластическое видение мира в лаконичном опосредовании. Духовно-экологические мотивы в фильмах о сохранении живого, возвращенной памяти проявляются в поиске редких находок и открытий для современников, освящении реликвий и раритетов, облагораживание ценностей культуры, истории, литературы, письменности. Применение приемов визуализации музыки, "видение" стихов и прозы, инсценировка и экранизация литературных сюжетов дают основу многостороннего развития и создания темпоритмической трактовки произведений.

Творческий рост здесь явно связан с аудиовизуальным соответствием замыслу. Преобладают методы индивидуализации творчества и усиления авторского начала. В формах экранного воплощения имеет место формирование культуротворческих архетипов. По характеру деятельность связана с сочетанием непосредственного с опосредованными формами общения.

Продуктивно-творческая технология проявляет себя в многообразии образных смыслов, основанных на традициях, синкретизме, бытовом характере

культуры; непосредственном характере общения и минимизации использования техники (медийности) деятельности. Связь аудиовизуальной сферы с традициями проявляется в сакрализации содержания, символизации образных смыслов; нравственной и культуuroобразующей деятельности, мировидении. Архетипами аудиовизуальных образов традиционно являются:

- визуальные и зрелищные игровые традиции, проявляющиеся в особенностях нюансировки, гармонизации;
- эстетические принципы в словесной, визуальной и пластической интерпретации на основе восприятия родной природы;
- следование художественно-нравственным критериям общечеловеческого содержания в процессе духовно-творческого общения. Деятельность направлена на синкретизацию художественных компонентов деятельности. Креативность нарастает на фоне эстетизированного восприятия и воплощения творческого своеобразия.

Актуальными становятся следующие творческие приемы : достраивание разомкнутых композиций, сравнение масштабных соотношений, ассоциативное акцентирование, сравнение ракурсов, обнаружение скрытого подтекста, описание эмоциональной атмосферы фильма, типизация, обобщение, интерпретация логики или образного строя фильма. При этом используются творческие решения : популяризация образов, расстановка акцентов, чтение темпоритма через инверсию образного строя, "остранение" элементов точки зрения, использование контрастных сопоставлений, усиление информационной емкости, эстетизация, стилизация, вербализация немого фрагмента, раскрытие образов. Данная совокупность является основополагающим потенциалом личностного роста в процессе социокультурного взаимодействия.

Технология культуротворчества связана с овладением коммуникацией в сфере медиакультуры. Творчество здесь носит характер сочетания спонтанности и неспонтанности, в которой ведущая роль отводится творческому управлению, благодаря чему оно приобретает характер

тематического. В процессе освоения темы появляется возможность выхода через аудиовизуальную конкретику на серьезные художественные обобщения в символах, ассоциациях, неожиданных композиционных формах, нетривиальных светопластических решениях.

Данные технологии связаны с акцентированием образных смыслов медиасреды и культурной эстетизацией. Здесь есть все требуемые этапы деятельности. Формы деятельности построены вокруг создания и апробации культурных эталонов, включенных в креативно-ориентированную образную систему. Конкретика осмысления образов сменяется обобщенным подходом когда спонтанные проявления начинают чередоваться с вполне осознанными. Таким образом, аудиовизуальные искусства способствуют освоению многообразия деятельности благодаря способности воспринимающего входит в ситуацию сопереживания, сочувствия, эмоциональной отзывчивости.

Кроме этого, усиливается продуктивность деятельности, расширяются возможности для самостоятельного созидания и максимальной активизации, запредельной концентрации творческих сил. Активизируются личностные и индивидуальные черты, насыщаясь визуальными впечатлениями.

Среди творческих умений обнаруживаются сочетания проективных, операторских, режиссерских и т.д. Деятельность стимулируется за счет культуротворческих ориентации и эмоциональной атмосферы деятельности. Диагностика проводится по результатам выполнения заданий. Мониторинг связан с динамикой экспертных оценок. В инновационных чертах деятельности присутствуют трансформации содержания и их художественное выражение. К социокультурным ресурсам относятся кино-, видео-, телевизионные и другие студии, коллективы, центры. Возраст участников, способных заниматься по данным технологиям, в основном сориентирован на молодежные формы. В данных технологиях налицо отношения сотрудничества и творческого демократизма.

В. Социокультурная характеристика коммуникативной технологии связана с социолокальной субкультурой, которой соответствует генеалогическая

медиа среда. Здесь становится актуальным также интерактивный уровень социокультурного воздействия экранной информации на любителя, что выражается в расслоении видения в зависимости от цели и направленности общения.

Организационными формами экранного творчества являются видеообъединения, студии статичного видеотворчества, компьютерные творческие центры. Здесь возможна разработка личного портфолио, коллекции авторских работ. Круг общения в процессе данной технологии формируется из товарищей по увлечению, других любителей, преемников и последователей в разных социокультурных пространствах. Социокультурными средствами творческой деятельности любителей различного роля презентации, формы творческой отчетности. Мастер классы и творческие лаборатории.

Социокультурное обеспечение творчества зависит от выполнения следующих условий: самопрограммирование и система отчетности, усиление образности в ходе выполнения творческих заданий, творческая обстановка и атмосфера, "сжатое время".

Итак, рассмотрим социокультурную характеристику технологий.

3. Социокультурные и аудиовизуальные средства. Компьютерные и видеосистемы, Интернет, телевидение, видео, компьютерные технологии; коллективные творческие дела, творческие уроки, формы совместного творчества.

4. Методы и социокультурные механизмы. Управление восприятием за счет изложения материала, зарисовки, изготовление моделей, пересказ написанного, сочинение по мотивам экранного произведения, ответы на вопросы.

5. Социокультурные условия эффективности:

Создание ситуаций успеха, диффузия культурных архетипов в любительстве, дифференциация зданий по творческим способностям и профилю, перенос культурных ценностей в словесную форму, инструментовка деятельности.

4. Подсистема деятельности: совместная реализация образных смыслов, опора на ведущие виды деятельности
5. Социокультурная результативность: схема действия, программирование ориентиров поиска, схема сочетания техники и творческого замысла, собрания видеопленов, сайтов, видеотека, фильмотека и т.п.
6. Подсистема отношений: творческое сотрудничество; медиакультурогенные.

Действие технологии подчинено механизму воплощения созданного автором проекта (сценария), затем работа по нему с последующим отбором, оценкой и рефлексией.

Этап	Содержание деятельности участника	Методы работы медиапедагога	Медийные средства
Проективный	Создание сценария-проекта, включающего, импровизацию	Содействие проекту	
Съемочный	Полусвободная форма реализации замысла	Инициация замысла	Кино-, видеосъемочная техника
Селективный	Выбор эпизодов и элементов сюжетосложения	Совместный анализ	Монтажная техника
Оценочный	Оценка художественных достоинств	Совместная оценка	Проекционная техника
Рефлексия	Создание экранного повествования	Презентация экранного произведения	

Авторские компоненты	Преобладающие сферы развития личности	Жанры/ программы деятельности	Методы культурно-воспитательной деятельности
Сценарный, режиссерский, сценарно-режиссерский, монтажный, художественно-съёмочный	СДЭН, СТС, СТВ, СДП, ЗУН	Лирический, комический, путешествие, размышления, воспоминания, фантастика, исследование	Соревнование, изменение содержания видов деятельности, общественное мнение, просьба, намек, анализ воспитывающих ситуаций.

### 3.1.6. ЭТНОНАПРАВЛЕННАЯ КОМПОНЕНТНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ.

Этнокультурная технология связана с использованием в социально-культурной деятельности этнокультурного содержания образов экрана. Этнокультурные особенности, связанные с расширением освоения культурного наследия, реализуют ориентацию на творчество в аудиовизуальной сфере, включая участника в систему нравственных добродетелей, проявляющихся в росте национального самосознания, достоинства, справедливости, признания равенства всех, коллективизма. Эти интенции направлены на совершенствование идеалов, стремлений к концентрации творческих сил и самопроявлений. Этнопедагогический потенциал работ связан с наличием в них этнокультурных ценностей и архетипов, аутентичного отношения к образу жизни, творчеству, реализацией сокровенных желаний. Акцент на подобной тематике отвечает требованиям времени и способствует передаче нравственно-ценностных отношений в образах женского начала, олицетворению семьи и семейных отношений. Особое внимание нужно обратить на формирование через этнокультуру любви к труду и духовным истокам созидания [15, С. 24].

Этнокультурная компонентная технология основана на принципах сходных с культуротворческой.

**4. Личностно-ориентированные** аспекты проявляются в следующем. Сфера перцептивно-умственных действий духовного, эстетического и нравственного развития проявляется в совокупности факторов направленности восприятия на этнокультурные архетипы, ментальных смыслах, формирующихся в экранных произведениях любителей, нравственных императивах, эстетических ценностей ближайшего окружения. Кроме этого, этнокультурная направленность проявляется и в сферах практических действий, творческих качеств, что способствует сведению этих проявлений в коллективный портрет соавторов, опирающихся на традиции, этнокультурные образы. Здесь также присутствует запрограммированный (коллективный) человек с системой реакций и ролей, которому соответствует типология участника. В системе (самоуправляющих механизмов) СУМ активно действует этнокультурные самовыражения.

Аудиовизуальные произведения, имеющие этнопсихологический и духовно-экологический подтексты, тесно связанные с присущей им духовно-эстетической функцией, одновременно несут в себе богатое эстетико-пропагандистское содержание. Совершенно очевидно, что выбор этнокультурного содержания аудиовизуального творчества, проявляющегося в тематике работ, их направленности, не может не оказывать влияния на формирование норм, ценностей, духовно-нравственных ориентации. Индивидуализация творчества, усиление его творческого авторского начала проявляется в привлечении сакральных, библейских мотивов, ценностей природы, соотношенных с жизнедеятельностью человека.

Основным содержанием творчества данного вида является преобразование социальных смыслов в личностные при опоре на сакрализацию содержания деятельности, имеющей этнокультурное значение. Здесь необходимым условием успешности творчества является овладение аудиовизуальным языком, а творческая ориентация находится на уровне личной направленности. Б. Креативно-педагогическая направленность.

Когнитивная компонента развития в технологии обусловлена сочетанием эстетического и интеллектуального, направленного на своеобразное вызревание

моделей красоты в сознании участников. Воспитательная сторона выражается в процессах взаимостимулирования качеств, связанных с добропорядочностью. Развивающая сторона деятельности опирается на многообразие творческих умений и способностей, являющихся системой естественных проявлений активности в творчестве, порожденных реализацией культуротворческого потенциала народа в лице отдельных участников.

Алгоритм этнокультурно-обусловленного творчества замыкается на изменении ориентиров деятельности в процессе усвоения отдельных приемов с переходом к овладению всей системой действий с опорой на коллективно-вырабатываемые принципы, приемы, традиции установки с приданием им некоторого авторского своеобразия. Целевой компонент этнокультурных технологий предполагает развитие толерантности, этнонационального сознания, поликультурной компетенции, этнокультурной идентификации. Здесь критерием оценки деятельности являются: принципы этнокультурной выразительности, отражение этнокультурных принципов видения, ощущение сопричастности к этнохудожественным традициям в композиции.

Креативно-педагогические аспекты этнокультурно-направленной копонентной технологии проявляются во всех вышеперечисленных с помощью групповых механизмов народных традиций и обычаев, с помощью которых экранное творчество позволяет возвращаться в свое индивидуальное и коллективное прошлое. Этнокультурный компонент медиаобщения и медиаторства бывает связан с оптимальным взаимодействием, опосредованным народными мотивами. Создание атмосферы доверительности и гуманности в отношениях с медиакультурой возникает в процессе расширенного этнокультурного творчества. Ретроанализ, соединенный с духовной саморефлексией, изучение национального своеобразия визуальных образов создает предпосылки для возрождения духовности в народных праздниках, обрядах и промыслах.

Формирование этноведческого поведения, народной этики в формах телепередач, видеосюжетах способствует проникновению духа соборности,

этноведческого и этноэстетического начала. Коллективность медиаобщения создает основу идентификации, установлению психологического равновесия. Внеличностный характер видения и общения в экранных формах создает основу коллективного выражения образов этнокультуры в характер героев, особом лиризме картин природы, атмосферы гуляний. Торжеств, праздников, что способствует установлению связи времен, воплощенному опыту мировидения. Особое значение при этом принимают экранные формы визуализации фольклора в самоценных сценах-ситуациях. Что может отражаться в культуротворческих технологиях, в деятельности участников-создателей экранных произведений шире проявляется национальное самосознание, система нравственных принципов и критериев добродетели, цельности души, свободы и торжества духа народа, благовоспитанности, взаимного уважения и терпимости. Этнокультурные архетипы экранных образов начинают действовать в пространстве приобщения к естественным истокам образов, коренящимся в ценностях Отечества, материнства, этнических особенностей красоты родной природы, человека, вещного окружения, ритмов, сливающихся с образами народных героев, красавиц, богатырей и т.д.

Этнокультурные технологии сориентированы на создание национальных образов-архетипов в переходе от накопления и выбора информации к ее этнокультурному осмыслению. В формах деятельности проецируется этнокультурное видение в комплексе содержания. Деятельность направлена на сакрализацию содержания в локальных архетипах и культурных ценностях. Творческий уровень участников растет в процессе усвоения духовно-нравственных и эстетических представлений в своеобразной "многослойности" видения. К аудиовизуальным средствам здесь относят: кино-, видео- и компьютерные системы деятельности.

Средствами этнопроективного творчества может быть: написание сочинений, рецензий, выполнение творческих работ под воздействием изучения образов народного искусства с помощью аудиовизуальных средств

(компьютерный реферат, видеосюжет). Здесь могут применяться педагогические средства создания инициативных проектов, рефлексии, творческие дневники духовного развития и создание канала восприятия.

В экранных образах участник предлагает тот вариант, который соответствует особенностям его персонального склада. В реализации программы аудиовизуального творчества немаловажное значение имеет акцентирование этнокультурной значимости деятельности. Этому способствует проведение мероприятий: народных праздников, состязаний, конкурсов аудиовизуального фольклора.

Творческий обмен в процессе потребления аудиовизуальной продукции, использование электронных сетей ставят перед необходимостью рассчитывать на духовный потенциал аудиовизуальной среды, окружающей участника и освобождающей его от следования стереотипам и ориентирующей на вечные духовные ценности и миростановление. В этом случае отобранная информация служит фактором гуманизации отношений. Вся деятельность любительства направлена на изучение народной жизни через произведения народного творчества и проекцию символов, архетипов, компонентов этноэстетического сознания в плоскость культурных и личностных смыслов. Интерпретирующие особенности национального самосознания, миропонимания, мировидения, отношения к социуму и другим народам выполняет важную этносоциализирующую роль и тем самым способствует проекции выработанных народом норм и ценностей в плоскость личностных новообразований.

Взаимодействие с реальными формами бытования традиционно-прикладного искусства повышает способность чувствовать материал и передавать его в аудиовизуальной форме. Внутренняя жизнь образов и представлений, наполняясь новым содержанием, приобретает реальную силу, выражаемую в художественной форме и создающую атмосферу приемлемости реальных созвучий и гармонии композиции. Результаты диагностируются также, как и в культуротворческих технологиях. Аналогична и форма контроля.

В видах деятельности особенно значима продуктивная и критическая. К инновационным чертам относятся обновленные традиции и подходы, а также - синтез различных образов национальной картины мира. Поликультурный социум способствует наилучшему проявлению единства культурного обмена, что выражается в том, что наряду с изучением "своей" культуры возникает стремление художественно исследовать национальные особенности народов региона, их культурно-бытовые особенности.

В числе творческих умений содержатся медиаторские и рефлексивные. Деятельность стимулируется за счет личностной этнокультурной значимости и установки на этнонаправленное восприятие. В этнокультурном пространстве должны складываться отношения гуманности, толерантности, взаимного уважения, доверия и взаимного сотрудничества.

В демографические рамки технологии входят представители разных национальностей, в основном - молодежь.

В. Социокультурные компоненты технологии отражаются в этнолокальной и любительской субкультурах с соответствующей генеалогической медиасредой. Здесь также присутствует локальный уровень социокультурного воздействия, что связано с воплощением коллективного эстетического сознания в произведениях народного аудиовизуального творчества, следует отметить, что в числе важнейших социально-культурных условий включения этнонаправленных компонентов экранного творчества является духовно-нравственное совершенствование через обогащение личного и индивидуального опыта.

Далее рассмотрим социокультурные условия творческого развития в экранной деятельности, выводящие на проектирование практического воплощения экранного творчества в соответствующих технологиях, основанные на взаимосвязанных факторах культурно-деятельностного развивающего совершенствования личности и предполагают следование определенным нижеизложенным принципам. Этнонаправленные компоненты технологии входят составной частью в зрительские,

пользовательские, культуротворческие, рекретивные и коммуникативные, наполняя их содержанием, ориентированным на идентификацию этнокультурных смыслов творческой деятельности.

Среди методов деятельности выделяется "зрительское соучастие, включение в соборность". Среди форм экранного воплощения преобладают сочетания анимации, художественного обмена и аналогий. По характеру деятельность представляет собой сужение этнокультурных ценностей в локальной среде и постижение духовных смыслов народной культуры. Техническое обеспечение деятельности осуществляется за счет документальных, художественных и публицистических форм. В этнокультурном пространстве эффективны педагогические механизмы передачи культурного опыта народа, обобщение и детализация, ценностное осмысление пластических форм видения и развитие разноплановости восприятия.

Технологии народного аудиовизуального творчества в социально-культурной деятельности связаны с экранными искусствами и подразумевают возможность актуализации психических творческих возможностей, помогающих отразить внутреннее состояние.

### **3.1.7. РЕАБИЛИТАЦИОННО-ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ**

Технология предусматривает специфическое использование всех форм творчества, направленных на сохранение адекватного восприятия и уравнивание личностных качеств, имеющих деструктивную направленность.

Реабилитационно-экологическая аудиовизуальная технология связана с процессами культурной анимации. Аудиовизуальная деятельность обеспечивает действенность экранной арт-терапии с помощью системы комплексов реабилитационных мероприятий. Она основана на психотерапевтических свойствах визуальной деятельности. Анимационно-

<sup>1</sup> Хайкин Р. Лечить рисованием // Наука и жизнь. 1988. № 1. С.38-41.

реабилитационные возможности аудиовизуального творчества обеспечиваются гибкостью техники и технологии, художественно-эстетическими и информационно-коммуникативными проявлениями.

А. Личностно-ориентированная составляющая предусматривает сферу ЗУН (знаний, умений и навыков), связанных с самопознанием человека и владением системой качеств выхода из перцептивного кризиса и его предупреждения. Этому же способствует и система доступных перцептивно-умственных действий. Самоуправляющие механизмы направлены на самоутверждение в специфической среде, формирующейся в результате занятий. Реконструктивные изменения происходят в сфере духовности и нравственности, оздоровление которых связано с эстетическим фактором совершенствования восприятия и мышления. Личностно-физическое развитие сопутствует творчеству благодаря включению в процесс духовно-оздоровительной и здоровьесберегающей деятельности. Практика экологии/реабилитации вырабатывает действенные приемы устранения, преодоления, конструкции психосостояний в плоскости медиасреды. В сфере творческих качеств появляется инициативность, воля, стремление к совершенству.

В реабилитационно-экологических технологиях предметные составляющие имеют арт-терапевтическое назначение и рефлексивную окраску с ярко выраженным личностным смыслом, вне значимости остается результат деятельности. Наиболее значимы здесь: аудиовизуальная восприимчивость и чувство ситуации. Адаптационными типами личности являются запрограммированный или деятельностный человек, что соответствует типологии участника специального творческого объединения.

Реабилитационно-экологические технологии приводят к ограничению, предотвращению и сохранению личностных ресурсов деятельности. Этапы деятельности направлены на творческую реабилитацию. В формах деятельности значимы гуманизация отношений и позитивная рефлексия, а также - экологическая стратегия восприятия. Технологии направлены на

создание особого пространства, среды, углубление чувственности и тренировку видения. Реабилитационно-экологическое творчество в целом оказывает социализирующее воздействие на личность, дает возможность повысить творческий статус участников и существенно активизировать свою деятельность. В аудиовизуальной креативности важнейшим является установление душевного равновесия и эстетизация с выстраиванием новых жизненных ценностей.

Среди творческих умений важны: рефлексивные и ситуативно-проблемные. Деятельность стимулируется за счет реализации личностного потенциала и внесения личностного смысла в архетипы. Диагностика сочетает в себе уровень девиантности и креативности. В видах деятельности соотносятся личностная и социотворческая реабилитация. В инновационных чертах актуальны достижения аутентичности и стабилизация отношений в нравственно-эстетической сфере. В данных технологиях налицо отношения доверительности и гуманизма.

Социокультурными ресурсами технологии служат не только учреждения культуры, но и - социальной защиты.

В реабилитационно-экологических технологиях присутствуют авторские компоненты: психологического медиареконструирования, позитивного проектирования образа, реабилитационно-режиссерской психодрамы, арт-терапевтической съемки и реабилитационной презентации.

Психологическое медиареконструирование связано с теми же личностно-ориентированными сочетаниями. Механизмом творчества является преобразование видения, а ожидаемый результат - система обновленного имиджа. Обеспечение реконструирования системы достигается с помощью компьютерной, видео и мультимедийной техники.

Сочетание изображения, комментария и клипа создает отличную от обычного занятия атмосферу общения и приближает участника к реальной атмосфере жизни. Индивидуальный темп продвижения, возможности возврата

к интересующемуся материалу, поисковая деятельность, созерцание способствуют преодолению стереотипных взглядов на примелькавшийся предмет или систему. Рассмотрение нового комплекса в сочетании со звуком и анимацией способствуют более полноценной реализации идеи.

Арт-терапевтические съемки - это собственное творчество как акт выражения переживаний, преодоления коммуникативных и психологических барьеров. Анализ просмотренных экранных произведений позитивного содержания позволяет постепенно от использования заимствований, подражания гибко переходить к поиску индивидуальных способов выразительности, в которых содержатся особенности темперамента, акцентуации характера. Приверженность к лирике, романтике, остраненность сюжетов, использование конических ситуаций или экранной психодрамы, склонность к фильмам-размышлениям позволяет каждый раз по-новому характеризовать участников. Переводу переживаний в художественно-образную форму помогает освоение медитехнологий, создающих условия реализации потребностей в восстановлении душевного равновесия. В творческой реабилитации средствами экрана восстанавливается индивидуально-общественная ценность личности за счет смыслового движения внутрикадрового пространства и воссозданию адекватно-воспринимаемых образов и явлений, их эстетической оценки, организации жизненных ситуаций. Проецирование внутренних конфликтов в аудиовизуальные формы, их повторное переживание и воспроизведение переводит деструкции в позитивные сложные чувства, способствующие реабилитации.

Режиссерская экранная драматерапия как компонент технологии предполагает индивидуальную драматерапевтическую работу, направленную на собирательный экранный образ позитивной направленности, предполагающий использование масок, костюмов, ролевой импровизации. Эта деятельность успешно способствует личностному росту. Она основывается на активности воображения, продуктивно-творческом взаимодействии с хаосом, который выступает предпосылкой изменений. Находя в драме точки

соприкосновения с внутренней и внешней реальностью<sup>1</sup>, участник драмасессии создает эстетическую дистанцию, благодаря которой преодолеваются сложности экранного бытия. Экранная оболочка спектакля способствует фиксации установки на социально-психологическое исцеление. Трансформация. Масок, лиц, действий в процессе киновидеорежиссуры происходит за счет суггестивной интерактивности. Моделирование событий, акцентировки на значимых событиях выступают элементами конструирования экранного пространства как нового мира. Подготовка к взаимодействию сменяется освоением ролей и возвращением к обычному восприятию реальности.

Позитивное проектирование медиаобразов в процессе реабилитации основано на создании своеобразных жизненных сценариев, проектов действия, что позволяет по-новому осмысливать текущие события и новые формы опыта, активно переосмысливая прошлое и переплавляя его в интегральный образ позитивного будущего. Проектирование образа связано с синтезом его формы и символического содержания. Используя эстетические качества изображения, соединяя их с психологическим содержанием проблемы, участник арт-терапевтической сессии анализирует с помощью камеры проблему, ищет ее решение в форме иконографии и визуальных представлений бессознательного (К.Юнг). Здесь важно достичь идентификации проектируемых образов с особенностями эстетического восприятия зрителей, адекватно воспринимающих экранное произведение.

Реабилитационная презентация экранных произведений связана с повышением значимости и престижа деятельности любителей, поднятия уровня восприятия их произведений в кругах ближайшего окружения. Презентация включает в себя анализ, обсуждение, оценку и представление произведений аудитории. Обсуждение, результаты интерпретации, убеждающие зрителей в достоинстве и значимости экранных смыслов имеют

А. Копытин. Практические подходы к драматерапии // Исцеляющее искусство. Т. 3. 2000. № 4. С.56.

смысл лишь при наличии ответного слова автора, обратной связи в его реакциях на оказанное доверие, понимание духовно-эстетического смысла фильма, программы, художественного или иного значения в социуме.

Далее рассмотрим действие личностно-ориентированного компонента в системе технологии.

#### Б. Креативно-педагогическая характеристика технологии.

Когнитивное назначение деятельности направлено на коллективное самопознание в рамках сообщества, которое обуславливает действие сдерживающих (реабилитирующих) факторов. Воспитательное назначение связано с использованием духовных, эстетических, интеллектуальных и нравственных ресурсов для самовосстановления, самопреодоления и решения вопросов экологизации восприятия. Развивающие аспекты предусматривают активное осуществление развития умений, творческих способностей и качеств как доминанты психологической деятельности, лежащей в основе перцептивных установок.

Алгоритм аудиовизуального реабилитационного творчества заключается в переходе от интеллектуальной программы восприятия к осмыслению позитивного содержания образных смыслов и его перенесения на собственный экраный ряд и рефлексии по поводу созданного и просмотренного. Целевой компонент опирается на создание условий реконструкции, реорганизации, устранения дисбалансов. Критериями оценки являются адекватность оценок фильмов, оригинальность суждений, трактовок и уровень самовоплощения в' экранных произведениях.

Креативно-педагогические аспекты реабилитационно-экологической технологии связаны главным образом с опорой на позитивные возможности погружения в прошлое и соответствующий психоанализ. Процесс медиареабилитации и видеоэкологии осуществляется благодаря ведению творческого дневника зрителя, в котором отражаются архетипы просмотренных значимых произведений экранных искусств. Возникающее в процессе арт-терапевтических сеансов пробуждение интереса к предмету увлечения может

найти адекватное выражение в собственных произведениях "по мотивам", по аналогии. Это может быть своеобразным пониманием собственных душевных состояний, состояние одухотворение при обсуждении фильмов. На зрительском уровне - это написание сочинений, зрительских отзывов, трансформация фантастических сюжетов, вербализация творческих композиций, использование взаимопоекции положительных переживаний (фестивали хорошего настроения и общения). На коррекцию отношений направлено создание позитивной инфорсреды в процессе придания экранному медиадосугу творческого характера.

С помощью экранных форм происходит инверсия негативного досуга с помощью методов экоэстетики, личностного роста, реализации позитивной картины мира, стабилизации межличностных отношений, использования позитивных моментов спонтанной художественной экспрессии. Возникающие при этом оптимистические ассоциации благотворно сказываются на эмоциоанльно-творческом микроклимате группы зрители, сопровождающемся состоянием увлеченности радости.

Алгоритм действий по реабилитации зрителей состоит в переходе от упорядочения стихийного зрительского опыта через этап фрагментарно-поэпизодного восприятия к целостному анализу с помощью оценочных критериев в зрительской "Я - концепции".

С помощью игры восстанавливается образ сюжета, выявляющий причину и следствие через отзывы. Сочинения, ракурсные мироотношения используются в процессе полисенсорного восприятия. Сценарное проектирование настроений, использование режиссерского метода психодрамы и духовной коррекции помогает обнаружению скрытых смыслов в процессе просмотра альтернативных вариантов программ с позитивным духовно-нравственным подтекстом.

В этой деятельности особую роль приобретает интонационное понимание аудиовизуальной информации, способствующей вхождению вовнутрь изображаемых событий, получению удовольствия, переживание

закодированных эмоций, и "синхронизация" переживаний в с экранным действием, самоидентификация в реабилитационной экранной среде. Кроме того, следует заметить, что реабилитация особенно эффективна в условиях психостабилизации, одухотворения, духовного взаимовлияния, воодушевленного преобразования мира восприятия.

Преодоление излишней развлекательности в экранной форме связано с реорганизацией системы телепростотров, ограничением их объема, борьбой со всеядностью, притупляющей эмоциональность восприятия, препятствующих формированию творческих визуальных установок. Этому способствует коммуникативно-игровой тренинг, видеотелемониторинг межличностных отношений, создание условий для усиления привлекательности, престижа деятельности.

Техника и технология экранного творчества направлены здесь на полноценность художественно-творческого самовыражения. Реабилитация тесно связана с экологией в экранной культуре, которая базируется на расширении креативного пространства за счет включения возрожденческих, поддерживающих, сберегающих, обновляющих и ограничивающих механизмов восприятия, коммуникации и творчества. Средства технического обеспечения включают: телекоммуникацию, видео-мониторинг, мультимедийные компьютерные программы. Здесь активно находят применение педагогические средства: ведение творческого дневника, ограничение каналов восприятия и медиапедагогическое кураторство.

В преобладающих методах деятельности наличествует положительный прогноз, атмосфера подъема и одухотворенности. В формах экранного воплощения деятельности - дистанцированное выстраивание системы симвообразов. Характер деятельности просматривается в установлении положительного значения углубленной визуализации мышления. Педагогическими механизмами реабилитационно-экологической технологии служат формирование позитивной установки на творчество в просмотре и

после него, локализация медиасреды, ценностный анализ и интерпретация образных смыслов.

Обогащается творческий опыт, реконструируются деформированные качества и свойства личности. Сформировавшаяся при этом полихудожественная среда, основанная на синтезе искусств, позволяет выражать в экранных образах универсальные ценности эстетической выразительности, соотносимые с возможностями психического благополучия.

Знакомство с экранной культурой, погружение в нее, способствует преодолению проблемных ситуаций, переоценке значимости преодолеваемых состояний, существенно расширяет круги референтного общения, помогает завязыванию новых социальных связей.

В. Социокультурные аспекты реабилитационно-экологической технологии предусматривают создание некоторой социолокальной субкультуры, в основе которой лежит генеалогическая медиасреда, обуславливающая личностную конструктивность деятельности. При этом преобладает локальный уровень социокультурного воздействия экранной информации, выводящей на ее персональное понимание и внедрение в пространство индивидуальных изменений психики.

Возможности реабилитационно-экологической деятельности реализуются в формах движений за культурную экологию, в реабилитационных центрах, секторах психологической разгрузки. Здесь необходим персональный или совместный сайт, требуется ведение дневника реабилитации с помощью медиадиалоговых программ, база видеоданных позитивных перемен. Круг общения и деятельности подопечных медиареабилитаторов связан с близкими людьми, имеющими сходные проблемы, участниками по интересам, семейно-родственным или соседским окружением.

К социокультурным условиям расширения реабилитационно-экологической деятельности относят разного рода презентации, психотерапевтические акции, выставки( просмотры) экранных произведений, "кольца обмена" различных реабилитационных групп и движений. В стимулы

реабилитации и видеоэкологии входят: интеллектуальная атмосфера, личностный смысл экранных архетипов, состояния эмоционального подъема, приводящее к реализации личностного потенциала, формированию перцептивно-эстетической установки. Особую роль выполняет стимул самопрезентации. К социокультурным ресурсам решения проблем в развитии относятся учреждения образования со специализированными классами, система социальной защиты, культурно-досуговые центры реабилитации.

Социокультурными условиями полноценной реабилитации являются: участие в создании образов ретрогенеалогии, совместные занятия и творческие акции в расширенной аудитории, позитивный настрой аудитории.

Действие технологии разворачивается в процессе перехода от пространственных рамок позитивного воздействия информации к анализу личностных смыслов в процессе арт-терапевтической коммуникации.

Этап	Содержание деятельности участника	Методы работы медиапедагога	Медийные средства
Определение экологических рамок восприятия	Самоанализ просмотренных фильмов	Стимулирование рефлексии	Кино-, видео
Вхождение в пространство творчества	Использование постпросторов о творчества для релаксации	Руководство экранным творчеством	мультимедиа
Анализ нравственно-личностного смысла к экранных образах	Переход к позитивным установкам в оценке своих работ	Формирование установки на позитивное восприятие	компьютер
Выработка стратегий арт-терапевтической коммуникации	Обнаружение скрытых резервов саморегуляции	Абилитация и духовное сопровождение	

Авторские компоненты	Преобладающая сфера развития личности	Жанры/ виды/ программы деятельности	Методы культурно-воспитательной деятельности
Психологическое медиареконструирование, позитивное медиапроектирование образа, реабилитационная режиссура психодрамы, арт-терапевтическая съемка, реабилитационная	САТЛ, СУМ, СФСТ	Медиаретроспекция, медиаинтроспекция, психодрама, импровизация, медиареставрация.	Контробусловливания, оперантный, упражнение, антисуггестия, катарсис, психосинтез

Досуг, творчество, медиакультура: духовно-экологические аспекты и технологии, научно-методический сборник // Под ред. Н. Ф. Хилько. Омск, 2004. 149 с.

Лицензия ИД № 00452 Издание Сибирского филиала российского института культурологии. 644077, Омск, ул. Андрианова, 28. Подписано в печать 2005 г. Формат 60x84. Тираж 2000 экз. Усл. печ. л. 8,4.