

Мультимедіа технології у веб-сервісах електронних соціальних мереж

На даний час, не викликає сумніву актуальність застосування сучасних мережних веб-сервісів та мультимедіа технологій в освітньому процесі. Процеси конвергенції мережних технологій, Інтернет-сервісів, мобільних засобів зв'язку нового покоління, цифрових медіа, сприяють здійсненню інноваційної освітньої діяльності, всебічному розвитку суб'єктів навчального процесу відповідно до їх індивідуальних потреб і вимог суспільства. Постійно зростають показники залученості усіх суб'єктів освітньої діяльності у мережний інформаційно-освітній простір з метою навчання, розвитку, спілкування або дозвілля, що створює умови для використання їх творчого потенціалу для вирішення наукових, освітніх та інших суспільно значущих проблем. Інтернет-простір став новим засобом соціалізації особистості, новою формою взаємодії з інформаційними джерелами.

Впровадження нових форм, методів і сучасних засобів мультимедіа технологій для ефективної організації навчально-виховного процесу в частині, що стосується його наповнення якісними навчально-методичними матеріалами, передбачає опанування новими технічними знаннями, вміннями аналізувати отримувані відомості, оцінювати їх достовірність і корисність при вирішенні різноманітних навчальних завдань, розвиток навичок володіння новим інструментарієм сервісів та Інтернет-технологій.

Зі швидкими темпами розвитку комп'ютерних технологій у спільнот з'являються нові форми для взаємодії, обміну, зберігання та подальшого використання знань за допомогою сучасних програмних сервісів, що забезпечують легке керування колективними знаннями спільноти. Дії, які виконують користувачі віртуального інформаційного товариства, є досить простими: обрати соціальний об'єкт, зробити вибір, висловити свою думку, ввести невелику кількість даних, розмістити в мережі документ, фотографію або відео файл, зберегти посилання на знайдений документ.

Сучасні мультимедіа технології мають широкий діапазон застосування у навчальному процесі загальноосвітнього навчального закладу. У педагогічних колах все частіше обговорюють такі нові напрями технологічних можливостей для навчання та здійснення інноваційної діяльності серед яких: *цифровий сторітелінг, медіа шерінг, лонгріди*.

Так, наприклад, для створення цифрового *сторітелінгу* (від англ. *story tell*- розповідати історії) можна скористатися такими сервісами:

- Closr (<https://www.closr.it>) – сервіс надає можливість на великому зображенні виділяти мітками певні зображення і додавати до них надписи, що є досить зручним інструментом під час підготовки повідомлень, рефератів проектів тощо.

- ZooBurst (<http://www.zooburst.com>), за допомогою якого можна створювати будь-яку сторінку тексту або невеличку книжку до 10 сторінок, складати сценарії театральних сцен, поповнювати власні портфоліо тощо. Створені у такому сервісі медійні продукти можна переглянути під будь-яким кутом у 3D-просторі. На даний час активно використовуються вчителями у проектно-творчій діяльності.

- Narrable (<http://www.narrable.com>) – використовується, коли для створення історії необхідно завантажити зображення зі звуковим файлом.

- Storify (<https://storify.com>) – цей сервіс дозволяє створювати статті, пости у мережі, де збираються тексти, зображення та відео джерела, а також ділитися ними з іншими;

- Metta (<https://metta.org>) – програма для створення відеолекцій та цифрових історій на основі тексту, зображень і відео.

- PowToon (<https://www.powtoon.com>) – сервіс з набором шаблонів і великою бібліотекою зображень та ефектів для роботи з анімованими презентаціями;

- Moovly (<https://www.moovly.com>) – сервіс для створення анімованих презентацій із елементами скрайбінгу.

- Wideo і GoAnimate (<https://goanimate.com>) – програми для створення анімованих відеороликів за готовими шаблонами.

- Сервіси Pixton, Chogger і ToonDoo призначені для створення коміксів, у тому числі для створення мальованих коміків та коміксів на основі власних фотографій та картинок або галереї готових персонажів, фонів та предметів.

Нині спостерігається швидка популяризація мультимедіа сервісів соціальних мереж, постійно оновлюється функціонал інтерфейсу, з'являються нові можливості для користувачів. Наприклад, нещодавно у мережі Facebook додано функцію запису, проглядання та передачі відео.

В межах дослідження проблемного питання щодо актуальності використання мультимедіа сервісів в освітньому процесі заслуговує на увагу розгляд нового напрямку *медіа шерінгу* (обмін, взаємодія, зворотній зв'язок), що активно застосовується суб'єктами навчання в електронних соціальних мережах з метою здійснення інноваційної діяльності в освітній практиці.

«Медіа-шерінг» в контексті застосування в електронних соціальних мережах означає, що кілька людей можуть взаємодіяти з одним об'єктом, одночасно або ж в різний час. Люди можуть бачити, володіти об'єктом, говорити про нього або бути пов'язаними з ним будь-яким іншим чином. У реальному світі спільне використання або обмін - означає надання іншій людині доступу або контролю над об'єктом, яким в даний час

володієте ви. Однак, електронні об'єкти (тобто різні види контенту, зокрема навчального), що складаються з бітів даних, можуть копіюватися практично без труднощів, на відміну від речей фізичного світу. Це означає, що спільне використання об'єкта в віртуальному просторі - процес куди менш складний, ніж в реальному світі, а тому і менш значимий.

До *шерінгу* з використанням мультимедіа сервісів належать:

- фото-шерінг (Flickr, Zooomr, Photobucket, SmugMug, Picasa, Pinterest);
- відео-шерінг (YouTube, Vimeo, Instagram, Dailymotion, RuTude та ін.);
- лайвкастінг (Ustream.tv, Justin.tv, Stickam, Skype та ін.);
- аудіо-шерінг (imeem, The Hype Machine, Last.fm та ін.).

Також перспективною медійною технологією, яку тільки починають використовувати у середовищі Інтернет, є *лонгріди* – великі текстові матеріали з мультимедійним супроводженням, що розміщуються на сайтах і можуть активно використовуватися як навчальні тексти.

Аналізуючи функціональні можливості мультимедійні сервіси сучасних мережних технологій можна говорити про необмежені горизонти для застосування їх у навчальній, професійній, персональній та соціальній діяльності особистості, а саме:

- вільне володіння такими сервісами надає можливість використання відкритих, безкоштовних і вільних електронних освітніх ресурсів для здійснення інноваційної діяльності;
- самостійне створення мережевого навчального контенту; опанування нових знань і формування нових навичок;
- колективна творчість і колективна взаємодія;
- розвиток критичного мислення тощо.

Отже, застосування мультимедійних сервісів електронних соціальних мереж як допоміжних засобів у процесі об'єднання навчально-методичної і комунікаційної сфер життя учня/студента позитивно впливатиме на ефективність процесу навчання. Медіатехнології застосовують потужний арсенал сервісів і засобів електронних соціальних мереж та можуть бути використані як засіб зовнішньої дії на розумову діяльність суб'єктів навчання, і як чинник, що діє уже на наявні знання, уміння та навички роботи з цифровими даними.

Список використаних джерел

1. Коневщинська О.Е., Литвинова С.Г. Електронні соціальні мережі як складник сучасних соціальних медіа / О.Е.Коневщинська, С.Г.Литвинова // Інформаційні технології і засоби навчання. – 2016. – № 5 (55). – С. 42-54. – Режим доступу: <http://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/1500>