

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Гуманитарный институт
Кафедра информационных технологий в креативных и культурных индустриях

УТВЕРЖДАЮ

И. о. заведующего кафедрой

_____ А. В. Усачёв
подпись инициалы, фамилия
«___» _____ 2020 г.

МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

Принципы создания визуального образовательного контента

09.04.03 «Прикладная информатика»

09.04.03.03 «Прикладная информатика в области искусств
и гуманитарных наук»

Научный руководитель

подпись, дата

доцент, канд.
филос. наук

М.А. Лаптева

инициалы, фамилия

Выпускник

подпись, дата

И.А. Новикова

инициалы, фамилия

Рецензент

подпись, дата

доцент, канд.
филос. наук

А.А. Смолин

инициалы, фамилия

Красноярск 2020

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
1 Образование в информационном обществе	6
1.1 Особенности восприятия информации как основа для разработки новых образовательных технологий.....	6
1.2 Медиакомпетентность учащихся на современном этапе.....	9
1.3 Опыт исследования проблемы в России и за рубежом.....	11
1.4 Восприятие информации современными учащимися.....	16
1.5 Внедрение ИТ в государственные образовательные программы	18
2 Использование визуального контента в образовательном процессе.....	23
2.1 Типы визуального контента	23
2.1.1 Презентация в образовании.....	27
2.1.2 Инфографика в образовании.....	32
2.1.3 Текст как статическая визуальная информация.....	37
2.2 Области применения технологий	39
2.3 Особенности применения технологий для разных групп учащихся	44
2.4 Критерии эффективности визуального контента	47
2.4.1 Дизайн	47
2.4.2 Содержание.....	51
2.5 Квалификация специалиста, создающего визуальный контент.....	52
Заключение	54
Список использованных источников	56
Приложение А – Рекомендации по созданию и применению эффективного образовательного контента	60

ВВЕДЕНИЕ

За последние сто лет технический прогресс шагнул далеко вперед и тем самым повлиял на жизнь всего человечества. Три поколения, сменившиеся за период расцвета науки и техники, развивались рядом, но в абсолютно разных информационных мирах. С возникновением интернета людям пришлось окунуться в безграничный информационный поток: кто-то учился справляться с информацией, кто-то её игнорировал, а кто-то рос внутри информационной свалки, научился с ней жить и даже стал от неё зависим. Человечество не успевало за развитием технологий и не успевает до сих пор: технологии устаревают, еще не успев стать популярными и привычными. Что касается образовательных технологий – данная область знаний остаётся традиционной и эффективной для поколения людей, давно повзрослевших. Для поколений «Y» и «Z» эффективных образовательных методик, использующихся повсеместно, до сих пор не разработано.

Данная работа будет включать в себя поиск, описание и разработку таких образовательных технологий, которые смогут обеспечить эффективность восприятия информации учениками, а также будут способствовать повышению интереса людей к учебе и саморазвитию. В силу того, что общество сейчас живет в эпоху компьютеризации и интернета, разрабатываемые принципы и описанные технологии будут носить информационный характер. Также на основе обзора психологических исследований на тему восприятия информации современными молодыми людьми (в возрасте от 7 до 35 лет) будут приведены рекомендации по созданию и применению визуального контента. Термин «контент» (от англ. «content» – содержание) в контексте данной работы будет использоваться как обозначение цифровых материалов, выступающих в роли наполнения различных цифровых программ, применяемых в процессе преподавания или самостоятельного обучения.

Объект исследования – информационные технологии, применяемые в образовательном процессе.

Предмет – принципы создания визуального образовательного контента, актуального для современных учащихся.

Итогом данной работы послужит сводное руководство по применению описанных технологий, а именно: научная область применения, особенности формирования учебных групп по возрасту, специализации, особенностям развития и характеру приобретаемых знаний.

Для повышения эффективности исследования с практической стороны, диссертация будет включать в себя описание квалификации специалиста, занимающегося разработкой визуального образовательного контента. Рекомендации к формированию набора навыков специалиста будут описаны на основе существующих исследований и инструкций, применяемых в современных образовательных программах.

Целью данной работы является описание принципов разработки и применения визуального образовательного контента, повышающего эффективность обучения.

Задачами работы в связи с указанной целью являются:

- исследование предметной области с целью выявления информационных технологий, использующих визуальный контент;
- анализ информационных технологий с точки зрения соответствия запросам современных учащихся;
- выявление эффективных образовательных информационных технологий, использующих визуальный контент;
- разработка рекомендаций по использованию описанных методов и профессиональных навыков, необходимых для применения данных технологий.

Реализация всех поставленных задач позволит разработать перечень информационных технологий, которые обеспечат повышение эффективности

образовательного процесса путём привлечения интереса обучающихся к процессу получения знаний.

Методы исследования, применяемые в данной работе:

- анализ литературы;
- анализ технологий и методов;
- сравнение;
- моделирование;
- классификация и обобщение.

Практическая новизна работы обусловлена отсутствием руководства по применению информационных технологий в образовании.

Работа состоит из введения, двух глав и заключения. Первая глава включает в себя научное обоснование необходимости применения ИТ в образовании, а также знакомство с опытом внедрения новых технологий в процесс традиционного обучения и результатами дистанционного образования. Вторая глава содержит обзор технологий, применяющих визуальный контент, а также способы создания и области применения данных образовательных материалов. Помимо этого, вторая глава содержит рекомендации по формированию учебных групп с точки зрения возраста и специализации, а также описание квалификации специалиста, применяющего технологии в процессе обучения. В заключении подводятся итоги исследования, формируются выводы.

[Изъято 55 страниц]

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Гуманитарный институт
Кафедра информационных технологий в креативных и культурных индустриях

УТВЕРЖДАЮ
И.о. заведующего кафедрой
А.В. Усачёв
_____ А.В. Усачёв
подпись инициалы, фамилия
« ____ » _____ 2020 г.

МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

Принципы создания визуального образовательного контента

09.04.03 «Прикладная информатика»

09.04.03.03 «Прикладная информатика в области искусств
и гуманитарных наук»

Научный руководитель



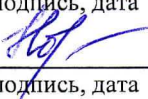
подпись, дата

доцент, канд.
филол. наук

М.А. Лаптева

инициалы, фамилия

Выпускник



подпись, дата

И.А. Новикова

инициалы, фамилия

Рецензент



подпись, дата

доцент, канд.
филол. наук

А. А. Смолин

инициалы, фамилия

Красноярск 2020