

Проблемы теории журналистики

УДК 378.147

DOI: 10.28995/2686-7249-2024-11-96-108

Образовательный дизайн программ современного профессионального медиаобразования: опыт РГГУ

Вероника И. Ярных

*Российский государственный гуманитарный университет,
Москва, Россия, vyarnykh2023@vk.com*

Аннотация. Статья посвящена использованию в современном профессиональном медиаобразовании подходов педагогического (образовательного) дизайна. В статье рассматриваются современные требования к процессу обучения в рамках профессионального медиаобразования, роль медиаобразовательных технологий, а также влияние запроса на обучение со стороны поколения Z. В рамках статьи предлагаются решения, нацеленные на повышение эффективности обучения в рамках дистанционного и офлайн-обучения. В статье использован опыт факультета журналистики РГГУ.

Ключевые слова: образовательный дизайн, профессиональное медиаобразование, медиаобразовательные технологии, интерактивность обучения, Е-менторинг

Для цитирования: Ярных В.И. Образовательный дизайн программ современного профессионального медиаобразования: опыт РГГУ // Вестник РГГУ. Серия «Литературоведение. Языкознание. Культурология». 2024. № 11. С. 96–108. DOI: 10.28995/2686-7249-2024-11-96-108

Learning design of the programs of modern professional media education. RSUH experience

Veronika I. Yarnykh

*Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia,
vyarnykh2023@vk.com*

Abstract. The article deals with the use of pedagogical (educational) design approaches in modern professional media education. It considers the modern requirements for the learning process within the framework of professional

© Ярных В.И., 2024

media education, as well as the role of media educational technologies and the impact of Generation Z's demand for learning process. The article offers solutions aimed at improving the effectiveness of learning through distance and offline learning, using the experience of the Faculty of Journalism at the Russian State University for the Humanities as an example.

Keywords: learning design, professional media education, media education technologies, interactive learning, E-mentoring

For citation: Yarnykh, V.I. (2024), "Learning design of the programs of modern professional media education. RSUH experience", *RSUH/RGGU Bulletin, "Literary Theory. Linguistics. Cultural Studies"*, no. 11, pp. 96–108, DOI: 10.28995/2686-7249-2024-11-96-108

Современный процесс обучения претерпевает существенные изменения. Сейчас это стало особенно заметно и в профессиональном медиаобразовании. Меняется буквально все. Изменились студенты (пришло новое поколение, так называемое Generation Z, с совершенно новым запросом на обучение). Изменились образовательные технологии, они практически полностью стали медиаобразовательными (это означает и использование медиа как технологию обучения, так и работу в медиасреде). В рамках этих изменений безусловно существенно изменились и подходы к тому, как именно необходимо проектировать образовательные программы и сам процесс обучения. Иными словами говоря, изменился педагогический (или образовательный) дизайн программ и процесса обучения.

Развитие коммуникаций в целом также претерпело изменения. Сегодня коммуникации – это возможности взаимодействовать как в цифровой среде, так и в офлайн-среде, так и сочетая цифровую и офлайн-среду. Принципиально важным становится включение в процесс обучения возможностей развития коммуникативных компетенций.

Педагогический дизайн в современном профессиональном медиаобразовании. Прежде всего важно обратить внимание на процесс трансформации подходов к образовательному дизайну самого процесса обучения и программ профессионального высшего образования.

Представляется необходимым начать с понимания и определения того, что такое образовательный дизайн в современном образовании. Единого устоявшегося определения пока нет несмотря на то, что сама идея педагогического или образовательного дизайна не нова. Тем не менее в рамках сегодняшнего дня и учитывая важ-

ность обучения или образовательного проектирования для системы образования и для процесса обучения в целом, представляется необходимым остановиться на нескольких определениях.

Прежде всего, образовательный (педагогический) дизайн – это системный подход к созданию образовательных решений, который использует принципы и теории обучения для обеспечения высокого качества образования [Вайндорф-Сысоева, Воробчикова 2023]. Более современным и объемным определением является понимание того, что учебный дизайн – это система процедур разработки способов доставки образовательного контента (образовательных продуктов) учащимся, созданная для того, чтобы помочь им развить необходимые компетенции [Вайндорф-Сысоева, Воробчикова 2023]. Важен также подход, определяющий две основные задачи в области современного проектирования учебного процесса: объединение и «синхронизация» разных преподавателей на одной программе; организация содержания программы с соблюдением всех известных правил обучения таким образом, чтобы оно было оптимальным для студента и по глубине представления информации, и по сохранению мотивации к обучению [Вайндорф-Сысоева, Воробчикова 2023]. Таким образом, педагогический или образовательный дизайн сегодня – это подход, который «собирает» процесс обучения в частности или образовательный процесс в целом таким образом, чтобы сделать его максимально эффективным с использованием современных медиаобразовательных технологий, направленных на развитие необходимых компетенций. При таком понимании педагогического (образовательного) проектирования становится чрезвычайно важным понять, какие факторы окажут максимальное влияние на этот процесс.

Важно обратить внимание на изменение требований поколения Z к процессу обучения в целом. Ключевыми принципами обучения сегодня являются принципы коммуникации. Современные студенты (а речь идет о высшем образовании) придерживаются принципов коммуникации в процессе обучения: простой, понятной, удобной, привычной [Ярных 2023].

Не менее важным компонентом современной парадигмы проектирования обучения (learning design) сегодня является сам запрос поколения Z к процессу обучения. Прежде всего важно отметить, что подход к обучению и деятельности кардинально изменился. Представители поколения Z в первую очередь не ориентированы на будущее, для них гораздо важнее настоящее [Барсукова 2021]. Это означает, что длительные программы или задачи с длительным дедлайном для них не подойдут, они просто пропускают дедлайны. Вторым важным моментом в учебном процессе Gen Z

является практический подход к обучению. Для них практика гораздо важнее теории. Для них знания становятся важными для выполнения практических задач [Дутко 2020]. И здесь главным мотиватором в обучении становится интерес. Но и это не всегда срабатывает, и в процессе обучения не всегда все будет интересно. Не менее важным моментом было влияние геймификации в целом на запрос на обучение. Именно геймификация и определенный тип игр, популярных у этого поколения, частично предопределили спрос на проектную работу и проектно-ориентированный подход к обучению. Это означает, что работа в группах более чем привычна и удобна для представителей этого поколения [Барсукова 2021]. Если говорить о привычках к обучению, то в данном контексте необходимо говорить об использовании гаджетов или в целом о медиатехнологиях в образовании. Использование медиаобразовательных технологий или медиатехнологий в учебном процессе известно давно. Но, говоря об изменении подходов в современном проектировании обучения, необходимо говорить о возможности более широкого включения в учебный процесс образовательных платформ для выполнения тестов, заданий в цифровой среде и т. д.

Также выяснилось, что современные студенты из поколения Z не могут работать без похвалы и поощрения. Мотивация к успеху в обучении, как показывает практика, также заключается в признании и похвале, даже за какие-то правильные или ненастоящие ответы во время семинара [Воробьева 2019]. Как упоминалось ранее, длинные идеи не работают. Длительная мотивация в этом случае (хотя бы до конца семестра, например) недостаточно востребована. Разделяя весь процесс на большие части, задания становятся обязательными условиями игры.

Вторым важным фактором, влияющим на современные подходы к проектированию обучения, являются инструменты искусственного интеллекта. Говоря о развитии технологий искусственного интеллекта в образовании в целом, важно обратить внимание на тот факт, что в целом эти технологии используются уже довольно давно. Например, соответствующие технологии используются для анализа поведения учащихся, персонализации процесса обучения, прокторинга (процедура контроля за онлайн-экзаменом или тестированием), проверки уровня знаний и работы учащихся и других задач. Тем не менее технологии искусственного интеллекта в целом позволяют не только решать часть задач, но и формировать целые направления и области, которые могут быть включены в учебный процесс с помощью технологий учебного проектирования, включающих их в процесс, например проверка учебных заданий. Задача образовательного дизайна состоит в том, чтобы сформировать

учебные задания таким образом, чтобы можно было организовать быструю автоматическую проверку. При использовании МООС (массовых открытых онлайн-курсов) искусственный интеллект может автоматически оценивать задания и отвечать на вопросы студентов, что экономит массу времени и ресурсов. Или в Google проктор Инга есть функция автоматической проверки уровня авторского текста эссе или письменной работы студента. В Монгольском международном университете используют этот инструмент для предварительной проверки уровня авторского текста в письменных заданиях студентов. Это помогает сразу же дать обратную связь студенту, если есть признаки сгенерированного текста или копирования других работ.

Технологии искусственного интеллекта также уже широко используются для визуализации данных (например, для создания инфографики или ботов для интерактивного обучения). Например, боты широко используются в Университете Анны (Тамилнад, Индия) как для проверки знаний, так и для учебного процесса. Также в Университете Амрита Вишва Видьяпитам (Индия) профессорско-преподавательский состав использует технологии искусственного интеллекта для работы с мобильным приложением для студентов и сотрудников университета. Это реализация как информационных, так и образовательных задач. Большая часть образовательного и обучающего контента находится в мобильном приложении.

Наконец, геймификация процесса обучения в целом – довольно популярное применение технологий искусственного интеллекта в образовании. Обучающие игры позволяют учащимся применять свои знания на практике и получать обратную связь, что способствует более глубокому пониманию материала и развитию навыков. Так, на факультете журналистики РГГУ стартовали стартапы в игровой форме для развития грамотности и русского языка у школьников. Более того, создателями стартапов являются сами студенты.

Короче говоря, важно отметить, что технологии искусственного интеллекта сегодня могут не только точно использоваться в процессе обучения, но и занимать все более важное место как в процессе обучения, так и в процессе оценки знаний. Это важно отметить, поскольку с точки зрения обучения или образовательного дизайна необходимо включать технологии искусственного интеллекта на постоянной основе.

Таким образом, для развития парадигмы проектирования обучения в сочетании с технологиями искусственного интеллекта важно обратить внимание на необходимость понимания изменения запроса на обучение со стороны поколения Z, изменения запроса

на образовательную деятельность, использования медиаобразовательных технологий в процессе обучения и, наконец, учитывая широкое распространение технологий искусственного интеллекта в нашей жизни, мы также включаем их в процесс обучения.

Поколение Z в процессе современного профессионального образования. Какие характеристики поколения Z определяют специфику их мотивации к обучению и что следует учитывать при проектировании современного процесса обучения? Разница между поколением Z и предыдущими поколениями заключается в следующем.

Во-первых, они – дети мультимедийных технологий. Они не могут представить свою жизнь без мобильных телефонов и больше полагаются на цифровые технологии, потому что выросли в цифровой среде, получая почти всю информацию из Интернета. Для них виртуальная реальность почти так же реальна, как и физическая. Поэтому мы можем говорить о «onlife реальности», в которой мы все сейчас живем [Ярных 2023].

Поколение Z наряду с представителями поколения Y значительно адаптировалось к онлайн-миру. Они проводят больше времени в виртуальных мирах, общаясь больше с компьютерами, чем с родителями или друг с другом. Онлайн-общение становится все более важным. Именно поэтому при проектировании и архитектуре процесса обучения стоит обращать внимание на горизонтальные связи и возможность взаимодействия с другими участниками [Воробьева 2019].

Это поколение развлекательных медиа, именно поэтому студенты очень восприимчивы к элементам геймификации в курсе или учебном процессе. Что касается когнитивной сферы, то представители поколения Z легко ориентируются в информационных потоках, быстро анализируют большие объемы информации. В то же время они обладают низкой концентрацией внимания (8 секунд) и высокой способностью переключать задачи, низкой устойчивостью внимания [Дутко 2020]. Поколение Z чрезвычайно восприимчиво к восприятию визуализированной информации [Дутко 2020].

Представители поколения Z ориентированы на практичность, поэтому у них есть привычка к многозадачности, что удобно для выполнения нескольких действий одновременно. Они делают акцент на практической ценности знаний.

Как уже отмечалось, представители поколения Z демонстрируют повышенную способность к многозадачности (одновременному открытию нескольких закладок, файлов, выполнению нескольких задач), но при этом они не склонны быть настойчивыми и целеустремленными в своей работе. Эта особенность мешает многим,

например, закончить дистанционный курс МООК, с этим связана необходимость делить информацию о курсе не только на модули (что привычно и для традиционных подходов), но и на более мелкие части. Здесь также важно отметить, что поколение Z в принципе воспринимает информацию более мелкими порциями, с одной стороны. С другой стороны, за каждый правильно сделанный шаг (правильный ответ и т. д.) они ожидают похвалы. В связи с этим с точки зрения образовательного дизайна важно в процессе обучения предусматривать не элемент соревновательности (как было логично для представителей поколения Y), а именно похвалу за каждый правильный ответ, догадку и т. д. В то же время представители поколения Z характеризуются худшим запоминанием (по сравнению с предыдущими поколениями) и снижением долговременной памяти [Воробьева 2019]. В рамках процесса проектирования процесса обучения, чтобы привлечь внимание, важно ярко оформить и подчеркнуть все важные моменты в тексте, создать словарь и так далее, т. е. использовать элементы структурирования и визуализации материала. Учащиеся не запоминают саму информацию, но они помнят, где она находится. Они вспоминают только то, что актуально и имеет практическое значение. В условиях изменения подхода к образовательному дизайну необходимо постоянно фокусироваться на практическом применении материала либо искать или создавать практические примеры и кейсы.

Принимая во внимание все вышесказанное, в рамках образовательного дизайна необходимо создать следующие условия для процесса обучения:

1. Необходимо отказаться от репродуктивных методов воспитания.
2. Важно использовать медиаобразовательные технологии и интерактивные методы обучения, такие как игры, интерактивные задания, мозговой штурм, лекции по решению проблем с обсуждением. Это может проводиться и в онлайн-формате, с использованием синхронного и асинхронного форматов обучения.
3. Можно фиксировать изменение роли преподавателей, которые теперь играют менее привычные роли наставника, эмоционального лидера, коммуникатора и навигатора процесса обучения. Они организуют взаимодействие со студентами и помогают им учиться.
4. С точки зрения педагогического дизайна обучения это предполагает включение в учебный процесс таких мероприятий, как форумы и чаты для реализации горизонтального и вертикального Е-наставничества, формирование проектных групп и использование интерактивности для обмена знаниями. Чтобы обеспечить самостоятельность учащихся и сохранить интерес и мотивацию,

важно создать единую образовательную среду и использовать элементы геймификации для поощрения учащихся за их достижения (избегая при этом оценок). Такая система поощрения позволяет учащимся поддерживать интерес и продолжать двигаться вперед. Представители поколения Z абсолютно не любят негатива и движутся вперед только с постоянной позитивной мотивацией [Воробьева 2019]. Как отмечалось ранее, информация должна предоставляться в небольших объемах, а видеоматериалы должны быть короткими.

С точки зрения основных требований к архитектуре процесса обучения то, как отметила Джули Коатс, необходимо хорошо структурировать учебный процесс [Коатс 2011]. Современные студенты хотят точно знать, что от них требуется и в какие сроки. Важно постоянно получать обратную связь и похвалу, даже за небольшие достижения. На практике хорошо работает своего рода надбавка за отличные и просто хорошие результаты (перенос сроков в зависимости от результата и т. д.). Это включает элемент конкуренции, поскольку позволяет избежать ранжирования. Максимальное время для монотонных занятий должно составлять не более 25–30 минут, после чего следует сменить вид деятельности. В формате синхронного гибридного обучения идеально подходит быстрый опрос на медиаплатформе, позволяющий закрепить материал и внести игровые элементы в процесс обучения. Информация не должна повторяться. Новое поколение хочет «концентрированных» знаний [Коатс 2011].

Использование медиаобразовательных технологий в процессе образовательного дизайна программ профессионального медиаобразования. В рамках медиаобразовательных технологий медиа используются в качестве средства обучения или сам процесс обучения происходит в медиасреде. В этом контексте важно отметить, что само по себе использование любых медиаинструментов (например, Google, Моос инструментов) является формой технологии медиаобразования.

Как отмечалось ранее, существует необходимость создать единое образовательное пространство. Это помогает и реализовывать такой принцип коммуникации, как привычка (все собрано в едином месте), так и позволяет реализовать необходимость асинхронности обучения (давая возможность каждому студенту повторять материал, например, в собственном темпе). Принципы формирования единого образовательного пространства полностью вписываются в современную парадигму образовательного дизайна. Учитывая практичность представителей поколения Z и их ориентацию на сжатую и структурированную информацию (бриф), необходимо очень четко структурировать информацию по разде-

лам и темам. На факультете журналистики РГГУ в рамках изучения дисциплины «Межкультурные коммуникации в медиасреде» используется Google Classroom. Архитектура образовательного медиaprостранства в данном случае строится следующим образом: первый уровень делит материал на изучаемые темы. Далее в рамках каждой темы можно разделить материалы на презентационные материалы (включая обязательные тексты из учебников и обязательные статьи для изучения), видеоматериалы (обязательные и факультативные), проектные задания, ссылку на итоговый тест или другой формат оценки усвоения знаний. Отдельно следует выделить дополнительные материалы, такие как дополнительные видеоролики, статьи, записи в блогах и т. д. Учитывая трудности с мотивацией представителей поколения Z, хорошо показало себя использование привычных для студентов гайдов с использованием четких и последовательных рекомендаций по выполнению задач. Сразу же размещается ссылка на чат или форум для получения разъяснений. Здесь при возникновении вопросов подключаются технологии горизонтального (между студентами) или вертикального (взаимодействие преподаватель – студент) Е-менторинга. Например, в Монгольском международном университете студенты имеют доступ к общему чату со своим преподавателем, что позволяет им реализовать идею горизонтального электронного наставничества. Студенты сами отвечают на вопросы своих однокурсников. Конечно, со стороны преподавателя необходимо контролировать качество контента, которым делятся в чате.

Что касается цифрового наставничества, или Е-менторинга, то следует отметить, что эта образовательная и поддерживающая технология не нова, но во время пандемии она, безусловно, обрела второе дыхание. Развитие системы наставничества, особенно в цифровой среде, было обусловлено в первую очередь необходимостью реализации поддерживающей функции обучения в дистанционном формате. Цифровое наставничество (или Е-mentoring), как образовательная технология, основанная на медиа, позволяет решать проблемы как с помощью комментариев к выполненным заданиям, так и для поддержки проектной работы учащихся (со стороны преподавателя). Однако в рамках единого информационного и образовательного пространства также есть возможность разрабатывать и внедрять идеи наставничества для групп студентов. Таким образом реализуется как горизонтальный, так и вертикальный уровни цифрового наставничества [Попова 2021]. Именно цифровой формат позволяет оказывать поддержку максимально быстро, комфортно и полно, например, в рамках переписки через Google Classroom.

Еще одной важной технологией медиаобразования в рамках смены парадигмы обучения дизайну является проектная работа в медиапространстве. В рамках дисциплины «Межкультурные коммуникации в медиасреде» студенты факультета журналистики РГГУ создали видеоролики об авто- и гетеростереотипах. Это была групповая проектная работа. Вся работа, обсуждения, написание сценариев и т. д. велись в рамках единой информационной и обучающей среды. Результаты были опубликованы там же. Такой подход позволяет перевести групповую работу в цифровой формат, который удобен и комфортен для поколения Z и микса поколений Z и Y. Это значительно упрощает общение студентов, с одной стороны, и в то же время дает им возможность сотрудничать в цифровом пространстве, получать поддержку преподавателя и обсуждать варианты написания сценария или съемок в привычном для себя формате. Другим примером проектной групповой работы стала подготовка презентаций по результатам мини-исследования в рамках дисциплины «Межкультурные коммуникации в медиасреде». Задание включало темы по использованию стереотипов в современной медиасреде, а также рекомендации по практическому их применению в сфере бизнеса. Подготовка этого задания включала в себя групповую работу в течение определенного периода времени. Групповая проектная работа предполагает развитие нескольких важных видов компетенций. Это коммуникативные компетенции, навыки проектной работы и управления проектами в цифровой среде. Для поколения Z становится важным придерживаться следующих принципов в коммуникации и обучения: удобство, комфорт, привычка, простота [Ярных 2023]. Для обучения добавляется практичность приобретаемых знаний, умений и навыков.

Важной составляющей подхода к образовательному дизайну в данном случае является интерактивность взаимодействия со студентами как в традиционном формате обучения, так и в рамках дистанционного обучения. Интерактивность также становится чрезвычайно важным аспектом в условиях смешанного и гибридного обучения, когда некоторые учащиеся физически присутствуют в классе, а другие по разным причинам находятся онлайн. При таком типе смешанного обучения важно создать интерактивное пространство для совместной работы.

В рамках образовательного дизайна можно использовать несколько технологий, облегчающих взаимодействие, но не мешающих процессу обучения. Одним из инструментов для формирования и развития сотрудничества в интерактивной среде является использование интерактивной медиадоски (Jamboard). Прежде всего, такая интерактивная доска на любой медиаплатформе позво-

ляет отдельным лицам или группам работать удаленно или в классе как в индивидуальном, так и в групповом формате. Участники процесса могут сразу видеть работу всей группы и генерировать идеи в процессе. Обратная связь и анализ результатов возможны не только от преподавателей, но и от самой группы, что является плюсом и с точки зрения признания результатов работы. Учащиеся могут видеть весь спектр мнений, идей и практик одновременно. Еще одним преимуществом является то, что результаты групповой работы могут быть сохранены в образовательной экосистеме и при необходимости повторно использованы студентами. В этом случае может быть использована любая образовательная экосистема МООС (Moodle, Google и т. д.).

Второй важный момент – это возможность развития коммуникативных навыков, навыков групповой работы, анализа и презентации результатов и т. д. В этом случае важным инструментом для внедрения интерактивности в процесс контроля знаний являются экспресс-опросы (quiz) на специализированных медиаресурсах, таких как Mentimeter и Ahaslides. Быстрый опрос в начале или в конце занятия позволяет быстро оценить уровень знаний группы. Это традиционный подход. Такие опросы являются ненавязчивым элементом образовательного процесса, позволяющим нам вовлечь участников в процесс обучения и создать ощущение командного духа и единого образовательного пространства. Наконец, не стоит недооценивать элементы геймификации, которые могут выступать как смена деятельности, позволяя лучше усваивать материал.

В заключение необходимо отметить следующее. Современное медиаобразование претерпевает серьезные изменения под влиянием новых технологий и изменений на рынке образовательных услуг, вызванных появлением поколения Z. Поколение Z не только предъявило новые требования к структуре, динамике и инструментам образовательного процесса, но и внесло фундаментальные изменения в педагогические подходы к образовательным программам. Во-первых, важно понимать, что изменения в образовательном пространстве в целом довольно значительны и значимы. Есть две основные причины: доминирующая роль поколения Z на рынке образования сегодня, смена парадигмы обучения и возросшая роль медиа и технологий в процессах обучения. Специфика поколения Z требует упрощения материалов, широкого использования визуализации и сокращения продолжительности курсов, не полагаясь на долгосрочную мотивацию. Ответ на потребность в новом запросе на обучение кроется в использовании образовательных медиатехнологий. Как уже отмечалось, медиаобразовательные технологии

включают в себя использование медиа в процессе обучения (видео и т. д.), а также работу в медиасреде. Поколению Z действительно комфортнее, понятнее и привычнее медиасреда, а значит, этому поколению удобнее учиться и общаться в ней.

Литература

- Барсукова 2021 – *Барсукова Н.В.* Обучение студентов поколения Z в условиях новой реальности // Современный ученый. 2021. № 1. С. 48–52.
- Вайндорф-Сысоева, Воробчикова 2023 – *Вайндорф-Сысоева М.Е., Воробчикова Е.О.* Педагогический дизайн как системообразующая категория: подходы и определения // Вестник Минского университета. 2023. № 1 (42). С. 3.
- Воробьева 2019 – *Воробьева М.В.* Особенности и обучение i-поколения (поколения Z) // Педагогическое образование и наука. 2019. № 5. С. 108–112.
- Дутко 2020 – *Дутко Ю.А.* Поколение Z: основные понятия, характеристики и современные исследования // Проблемы современного образования. 2020. № 4. С. 28–37.
- Коатс 2011 – *Коатс Дж.* Поколения и стили обучения / пер. с англ. Л.Е. Колбачева. М.: Межгосударственная ассоциация последиplomного образования, 2011. 121 с.
- Попова 2021 – *Попова А.В.* Менторинг как форма преподавательской деятельности в новой цифровой образовательной среде // Вестник Череповецкого государственного университета. 2021. № 3 (102). С. 199–210.
- Ярных 2023 – *Ярных В.И.* Инструменты педагогического дизайна при формировании интерактивности взаимодействия смешанных групп в образовательном процессе: опыт РГГУ // Журналистика XXI века: в пространстве культуры: Материалы Международной научно-практической конференции, Санкт-Петербург, 17–18 ноября 2023 г. СПб.: ООО «Медиапапир», 2023. С. 279–285.

References

- Barsukova, N. (2021), “Teaching students of generation Z in a new reality”, *Modern scientist*, no. 1, pp. 48–52.
- Coates, J. (2011), *Pokoleniya i stili obucheniya* [Generations and learning styles], Mezhdgosudarstvennaya assotsiatsiya poslediplomnogo obrazovaniya, Moscow, Russia.
- Dutko, Yu. (2020), “Generation Z. Basic concepts, characteristics and modern research”, *Problemy sovremennogo obrazovaniya*, no. 4, pp. 28–37.
- Popova, A. (2021), “Mentoring as a form of teaching in the new digital educational environment”, *Vestnik Cherepovetskogo gosudarstvennogo universiteta*, vol. 102, no. 3, pp. 199–210.

- Vorobyova, M. (2019), "Features and training of the I-generation (generation Z)", *Pedagogicheskoe obrazovanie i nauka*, no. 5, pp. 108–112.
- Waindorf-Sysoeva, M. and Vorobchikova, E. (2023), "Pedagogical design as a system-forming category. Approaches and definitions", *Vestnik Minskogo universiteta*, vol. 42, no. 1, p. 3.
- Yarnykh, V. (2023), "Tools of pedagogical design in the formation of interactivity of interaction for mixed groups in the educational process: the experience of the Russian State University for the Humanities", *Zhurnalistika XXI veka: v prostranstve kul'tury: Materialy mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii, Sankt-Peterburg, 17–18 noyabrya 2023 g.* [Journalism of the 21st century. In the space of culture. Proceedings of the International Scientific and Practical Conference, St. Petersburg, November 17–18, 2023], Mediapapir, Saint Petersburg, pp. 279–285.

Информация об авторе

Вероника И. Ярных, кандидат экономических наук, доцент, Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Россия; 125047, Россия, Москва, Миусская пл., д. 6; vyarnykh2023@vk.com

Information about the author

Veronika I. Yarnykh, Cand. of Sci. (Economics), associate professor, Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia; 6, Miusskaya Sq., Moscow, Russia; vyarnykh2023@vk.com