

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ

УДК 37.013.43

ФОРМИРОВАНИЕ МЕДИАКУЛЬТУРЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ СРЕДСТВАМИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Астрейко Е.С.

Кандидат педагогических наук, доцент УО «Мозырский государственный педагогический университет им. И.П. Шамякина», г. Мозырь, Республика Беларусь

Ван Фэй

Магистр наук, Чжэнчжоу Профессиональный технический институт электроники и информации, Чжэнчжоу, Китай

Савченко А.В.

Магистрант УО «Мозырский государственный педагогический университет им. И.П. Шамякина», г. Мозырь, Республика Беларусь

E-mail: Astreyko_Al@mail.ru

Аннотация: статья посвящена изучению способов и средств формирования медиакультуры обучающихся, в связи с тем, что в современной социокультурной ситуации медийная культура приобрела все большее влияние и распространение. Развивающаяся система медиакультуры в расширяющемся медиaprостранстве выступает, с одной стороны, мощным средством информации, культурных и образовательных контактов, все более активно влияющем на общественное сознание, с другой стороны, интегрирующим фактором развития личности, социальной модернизации различных сфер жизнедеятельности, включая образовательное пространство. Важным условием развития личностных качеств и новообразований детей выступает игровая деятельность. Игра способна пробудить внутренние силы ребёнка, развивать самостоятельность, умения справляться с проблемами и задачами.

Ключевые слова: медиакультура, игра, развитие, формирование, творческое задание, проблемная ситуация.

FORMATION OF MEDIA CULTURE OF STUDENTS BY MEANS OF GAME TECHNOLOGIES

Astreyko E.S.

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor Mozyr State Pedagogical University named after I.P. Shamyakin, Mozyr, Belarus

Wang Fei

Master of Science, Zhengzhou Vocational Institute of Electronics and Information Technology, Zhengzhou, China

Savchenko A.V.

Graduate student of I.P. Shamyakin Mozyr State Pedagogical University, Mozyr, Republic of Belarus

Annotation: the article is devoted to the study of ways and means of forming the media culture of students, due to the fact that in the modern sociocultural situation, media culture has acquired increasing influence and distribution. The developing system of media culture in the expanding media space acts, on the one hand, as a powerful means of information, cultural and educational contacts, increasingly influencing public consciousness, and on the other hand, as an integrating factor in the development of personality, social modernization of various spheres of life, including the educational space. An important condition for the development of personal qualities and new formations of children is play activity. The game can awaken a child's inner strength, develop independence, and the ability to cope with problems and tasks.

Keywords: media culture, game, development, formation, creative task, problem situation.

За последнее тысячелетие человечество пережило три информационные революции, которые кардинальным образом повлияли на развитие общества и цивилизации в целом. Первая революция связана с изобретением в XV в. печатного станка, вторая – с изобретением XIX в. телефона и радиосвязи, и третья революция связана с изобретением компьютера во второй половине XX в.

Бурное развитие компьютерной техники и информационных технологий послужило толчком к развитию общества, усилению роли предоставления образовательных услуг, осуществляемых с помощью средств массовой коммуникации в качестве компонентов медиакультуры. Это привело к тому, что в современной социокультурной ситуации, где основной ценностью становится как информация, так и способы ее применения, медийная культура приобрела все большее влияние и распространение.

Медиакультура (media culture) представляет собой обновляемую символическую совокупность форм медиа, которая опирается на культуру как совокупный способ и продукт человеческой деятельности и отражает глобальную картину мира на определенном этапе развития человечества.

Современная медиакультура – это интенсивность информационного потока (печать, радио, телевидение, кино, видео, компьютерная графика, Интернет), средство комплексного освоения человеком окружающего мира в его социальных, нравственных, психологических, художественных, интеллектуальных аспектах.

К основным задачам медиаобразования относятся следующие: «подготовить новое поколение к жизни в современных информационных условиях, к восприятию различной информации; научить человека понимать её, осознавать последствия её воздействия на психику; овладевать способами общения на основе невербальных форм коммуникации с помощью технических средств» [2].

Развивающаяся система медиакультуры в расширяющемся медиапространстве выступает, с одной стороны, мощным средством информации, культурных и образовательных контактов, все более активно влияющих на общественное сознание, с другой стороны, интегрирующим фактором развития личности, социальной модернизации различных сфер жизнедеятельности, включая образовательное пространство.

Важным условием развития личностных качеств и новообразований детей выступает игровая деятельность. Игра способна пробудить внутренние силы ребёнка, развивать самостоятельность, умения справляться с проблемами и задачами.

Несмотря на то, что проблема реализации игровых методов достаточно широко представлена в психолого-педагогической литературе, до сих пор недостаточно исследованы такие аспекты, как результативность применения игровой методики в формировании и развитии медиакультуры учащихся.

В ходе выполнения комплекса игровых и творческих заданий, в структуру которых включаются элементы истории медиа и анализа медиапроизведений, могут успешно решаться основные задачи медиаобразования обучающихся. Например, их очень увлекает создание собственных медиатекстов на заданные или свободные темы.

Большое значение в реализации игровых форм работы с обучающимися на материале медиа имеют развивающие элементы. Например, игровое упражнение «Фотография «за окном»» направлено на развитие наблюдательности и внимания. По команде педагога игрокам предлагается посмотреть в импровизированное окно несколько секунд, после чего они должны рассказать, что увидели. При этом увиденную за «окном» картину нужно стремиться описать словами как можно точнее, как бы фотографируя. Затем задание усложняется, и ребятам предлагается представить, что все увиденное за «окном» – один кадр из фильма, к которому необходимо придумать начало и конец.

«Что мы увидели в кадре?» – игровое задание, развивающее наблюдательность, внимание, фантазию и медиавосприятие. Перед началом игры учитель делает заготовки «кадров» из небольших листов плотной бумаги, вырезая в каждом из них «окошечко» таким образом, чтобы получилась рамка. Когда рамки для всех участников будут готовы,

можно предложить детям по-новому посмотреть на кабинет: «Представьте, что вместе с вами в «окошечко» смотрят зрители. Показывайте им то, что вам больше всего нравится вокруг вас, и расскажите об этом». При выполнении этого задания оказывается, что дети находят много интересного в привычной для нас обстановке.

Игра «Что за чем?» направлена на развитие умений интерпретировать смысловое содержание экранного медиатекста. Здесь можно использовать заранее заготовленные иллюстрации к тому или иному учебному фильму. Выполняя игровое задание, школьникам необходимо расположить картинки в определённой последовательности.

В качестве примера рассмотрим это задание на материале учебного фильма «Геометрические построения: деление отрезков и углов на равные части» [1], который представлен на сайте «ЭЛЕКТРОННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ».

В начале урока преподаватель может предложить учащимся ситуацию: «На чертежах представлена последовательность операций, как необходимо разделить отрезок и угол на равные части, используя только циркуль и линейку. Но вдруг налетел ветер и всё перепутал. Разложите чертежи по порядку, так, чтобы было всё понятно». Выполняя это задание, игроки восстанавливают последовательность выполнения операций и одновременно вспоминают наиболее запомнившиеся моменты.

В заключении отметим, что активное развитие фантазии и воображения в процессе медиаобразовательных занятий играет важную роль в расширении кругозора учащихся, позволяет им почувствовать себя исследователями, пробуждает смекалку и воображение. Привлечение к совместному игровому творческому процессу способствует самовыражению каждого обучающегося.

Список использованных источников

1. Геометрические построения: деление отрезков и углов на равные части [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://eior.by/catalog_lecture/10-klass/cherch/6.php. – Дата доступа: 24.08.2023.

2. Медиаобразование [Электронный ресурс] // Российская педагогическая энциклопедия. – Режим доступа: <https://rus-pedagog-enc.slovaronline.com/1009-%D0%BC%D0%B5%D0%B4%D0%B8%D0%B0-%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5>. – Дата доступа: 24.08.2023.

УДК 378

РАЗВИТИЕ КОНСТРУКТОРСКО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ У УЧАЩИХСЯ 7–8 КЛАССОВ НА ЗАНЯТИЯХ В КРУЖКЕ

Артиков Т.Ш.

Студент ФГБОУВО «Новгородский государственный университет
им. Ярослава Мудрого», г. Великий Новгород, Россия

E-mail: Timaiziguma@icloud.com

Аннотация: Статья посвящена вопросу развития конструкторско-технологического мышления учащихся 7–8 классов в условиях дополнительного образования. Основное внимание уделено методам и подходам, способствующим формированию данного вида мышления на занятиях в кружке. Обозначены преимущества кружка и особенности применения в учебном процессе таких методов, как ТРИЗ (теория решения изобретательских задач), проектное обучение. Предложена программа кружка «Древесная инженерия»

Ключевые слова: дополнительное образование, конструкторско-технологическое мышление, проектная деятельность, цифровые образовательные ресурсы, методики обучения, геймификация.

DEVELOPMENT OF DESIGN AND TECHNOLOGICAL THINKING AMONG STUDENTS OF GRADES 7–8 IN THE CLASSROOM IN THE CIRCLE

Artikov T.Sh.

Student, FGBOU VO NovSU im. Yaroslav the Wise, Veliky Novgorod, Russia