

УДК 374

**ОЦЕНКА МІІ-КОМПЕТЕНЦИЙ ШКОЛЬНИКОВ
В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ НА ОСНОВЕ РАЗРАБОТКИ
ИГРОВОГО КОНТЕНТА**

Ваныкина Г.В., канд. пед. наук, доцент,
Сундукова Т.О., канд. пед. наук, доцент,
*Тульский государственный педагогический университет
им. Л.Н. Толстого, Тула, Россия*

Аннотация: Документально подтвержденные исследования шкал измерения сформированности медиаинформационных (МІІ) компетенций для школьников в настоящее время недостаточно систематизированы. Зарубежные исследователи предлагают различные варианты опросников МІІ для измерения атрибутов, связанных с целями обучения. Рассмотрим итоги исследований по созданию игр для обучения МІІ в контексте образовательных программ.

Ключевые слова: медиаинформационная грамотность (МІІ); медиаобразование; среднее образование; цифровые игры; измерительные шкалы оценки МІІ-компетенций.

**ASSESSMENT OF MIL-COMPETENCIES OF
SCHOOLCHILDREN IN THE LEARNING PROCESS
BASED ON THE DEVELOPMENT OF GAME CONTENT**

Vanykina G.V., assistant professor,
Sundukova T.O., assistant professor,
Leo Tolstoy Tula State Pedagogical University, Tula, Russia

Summary: Documented studies of scales for measuring the formation of media information (MIL) competencies for schoolchildren are currently insufficiently systematized. Foreign researchers offer different versions of MIL questionnaires for measuring attributes related to learning goals. Let's look at the results of research on creating games for learning MIL in the context of educational programs.

Keywords: media and information literacy (MIL); media education; secondary education; digital games; measurement scales for evaluating MIL competencies.

В современном цифровом обществе актуальна проблема раннего развития у членов социума медиаинформационной грамотности (Media and Information Literacy – MIL). Активное формирование требуемых компетенций происходит на этапе обучения в основной и средней школе, поэтому целесообразно раннее внедрение MIL-образования для учащихся. Учебные планы и образовательные программы, ориентированные на школьный возраст, были разработаны в контексте мировой практики в теоретических рамках медиаграмотности и с учетом вклада из области игрового обучения, игрового дизайна и конструктивизма. По мнению исследователей, главная цель данного подхода состояла в том, чтобы помочь школьникам создать игру об управлении онлайн-идентификацией, включая электронное присутствие и онлайн-безопасность. Аудиторные задания были разработаны для поддержки операционных, редакционных, организационных навыков и знаний обучающихся для управления их онлайн-идентичностью. Исследователи определили тематические области: управление эксплуатацией идентификационных данных; интернет-безопасность; интернет; совместного обучения платформы; гейм-дизайна и игровой механики. Данные ключевые направления позволяют обучающимся построить собственное понимание и знание MIL, анализируя процессы и участвующие в них объекты. Ценность такого подхода заключается в ключевом понимании семантики информации: учащиеся должны воспринимать успех и неудачу не как награду и наказание, а как информацию.

Для измерения сформированности MIL-компетенций исследователями был разработан опросник для оценки влияния образовательной программы и ее эффективности на основе набора компетенций в области медиа и информационных навыков. Ключевые теоретические основы рассматриваемых навыков MIL основаны на исследованиях D. Frau-Meigs [2]; социокультурных измерениях [3]; компонентах управления цифровой идентификацией [1]. Опросник был операционализирован как самооценка MIL, и как таковая она оценивает восприятие школьниками своих собственных навыков. Пункты анкеты рассчитаны на 5-балльную шкалу Лайкерта, формат которой хорошо знаком детям этого возраста. Исследователями было доказано, что формат шкалы не совместим с дихотомической организацией мышления для детей соответствующего возраста [4]. Опросник предполагает две основных части: первая часть связана с

навыками и умениями МПЛ, используемыми для анализа операционных, организационных, редакционных [2] и навыков управления цифровой идентификацией [1]. Вторая часть опросника связана с социокультурными компонентами навыков МПЛ [3] и предполагает ввести в действие широкий набор компетенций, который также включает знания и установки.

Часть I. Деятельностные навыки. *Оперативные навыки:* создайте аватар; создайте свой сайт; создайте приложение; используйте программные средства для разработки кода; развивайте уровни в видеоигре; создайте блог. *Организационные навыки:* используйте календари и / или напоминания, чтобы организовать свое расписание; выберите слова и символы, которые дают наилучшие результаты при использовании поисковой системы; выберите результаты, которые наиболее надежны и полезны при выполнении онлайн-поиска; используйте безопасный процесс для хранения паролей; создайте закладки и каталог веб-сайтов и статей в интернете для быстрого обращения; организуйте иерархически хранение документов, изображений или фотографий в компьютере. *Редакторские навыки:* найдите положительное в аналогичных работах, чтобы предложить собственный творческий подход; выполните размещение творческой работой в интернете; используйте диаграммы, графики и картинки, чтобы детализировать идеи; используйте презентационное программное обеспечение и цифровые инструменты, чтобы поделиться результатами; используйте программное обеспечение для создания, редактирования, обмена мультимедиа; используйте язык программирования для разработки программ. *Навыки управления цифровой идентификацией:* подумайте о собственном позиционировании в интернете; возьмите на себя различные роли, играя в игры онлайн; управляйте онлайн-профилем, чтобы поделиться своими интересами, идеями, фотографиями или видео; поймите правила и условия работы на используемых сайтах; защитите компьютер и мобильные устройства надежными паролями; защитите данные при использовании общедоступных компьютеров, выходя из своих учетных записей и не храня пароли.

Часть II. Индивидуальные аналитические навыки. *Критическая медиаграмотность:* я могу определить предвзятость в средствах массовой информации; я могу распознать неточную или неэтичную информацию в интернете; средства массовой информации

могут использоваться для распространения ложной информации о людях, местах и событиях; я могу распознавать спам-сообщения и не отвечать на них. *Обучение*: я учусь использовать программное обеспечение, играя и делая ошибки; средства массовой информации могут помочь мне лучше понять некоторые темы, которые я изучаю в школе; я использую медиа, чтобы решать проблемы и принимать решения; я общаюсь с другими людьми в интернете, чтобы узнать новое. *Социальное взаимодействие*: я использую цифровые медиа, чтобы оставаться на связи со своими друзьями или семьей; я общаюсь в интернете с людьми, имеющими те же интересы, что и я; я делюсь своими работами и идеями в интернете; я играю в видеоигры, которые требуют сотрудничества с другими игроками.

В ходе анализа результатов исследований обнаружены барьеры в системе образования, такие как трудности в осуществлении исследовательских проектов в школе из-за необходимых ограничений для проведения этических исследований с детьми и подростками, отсутствие физических возможностей в проектировании аудиторий для организации групповой работы с компьютерами или компьютерным классом, большое число учащихся в группе.

Дальнейшие исследования и наблюдения необходимо проводить для уточнения инструмента сбора данных для расширения набора контрольных групп и учета дополнительных факторов.

Список используемых источников

1. Costa C. et al. Playing digital security: youth voices on their digital rights //International Journal of Game-Based Learning (IJGBL). – 2017. – Т. 7. – №. 3. – С. 11-25.

2. Frau-Meigs D. Augmented media and information literacy (MIL): how can MIL harness the affordances of digital information cultures // Media Education Futures, UNESCO, Göteborg. – 2015. – С. 13-25.

3. Livingstone S. et al. Situating media literacy in the changing media environment: Critical insights from European research on audiences // Audience Transformations: Shifting Audience Positions in Late Modernity. – Taylor and Francis, 2013. – С. 210-227.

4. Piaget J. The construction of reality in the child //Journal of Consulting Psychology. – 1955. – Т. 19. – №. 1. – С. 77.