

**ЗАРУБЕЖНЫЙ ОПЫТ РАЗВИТИЯ
МЕДИАИНФОРМАЦИОННОЙ ГРАМОТНОСТИ
ШКОЛЬНИКОВ НА ОСНОВЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

Сундукова Т.О., канд. пед. наук, доцент,

Ваныкина Г.В., канд. пед. наук, доцент,

*Тульский государственный педагогический университет
им. Л.Н. Толстого, Тула, Россия*

Аннотация: В зарубежных исследованиях актуальны проекты, направленные на изучение аспектов медиаинформационной грамотности у детей посредством создания цифровых игр. В качестве результатов исследователи констатируют развитие операционных и редакторских навыков, навыков управления цифровой идентичностью, формирование критической медиаграмотности, обучение и социальное взаимодействие.

Ключевые слова: медиаинформационная грамотность; медиаобразование; создание цифровых игр; среднее образование; проектное обучение.

**FOREIGN EXPERIENCE IN DEVELOPING MEDIA AND
INFORMATION LITERACY OF SCHOOLCHILDREN
BASED ON GAME TECHNOLOGIES**

Sundukova T.O., assistant professor,

Vanykina G.V., assistant professor,

Leo Tolstoy Tula State Pedagogical University, Tula, Russia

Summary: In foreign research, projects aimed at studying aspects of media information literacy in children through the creation of digital games are relevant. As results, the researchers note the development of operational and editorial skills, digital identity management skills, critical media literacy, training and social interaction.

Keywords: media and information literacy; media education; creating digital games; secondary education; project-based learning.

В современном обществе и в академической среде устойчиво мнение, что стимулирование развития и повышение уровня медиаинформационной грамотности для детей и взрослых приобретает все большее значение в контексте конвергенции цифровых медиа и чрезвычайно сложной медиаинформационной обстановки [4]. В зарубежных исследованиях медиаинформационная грамотность (Media and Information Literacy – MIL) и игры рассматривается как рефлексивный инструмент развития цифровых компетенций личности. Цифровые навыки современного человека в научной литературе интерпретируют как комбинацию различных видов грамотности, в частности, медиаграмотность, информационная грамотность, визуальная грамотность, мультимодальная грамотность, компьютерная грамотность и ИКТ-грамотность, медиа- и информационная грамотность [2]. Независимо от определений и подходов, эти многочисленные формы грамотности открывают критические дискуссии об изменении взаимосвязи грамотности и обучения. По мнению D. Frau-Meigs [3], основные MIL-навыки включают в себя навыки оперативной работы, редакторские навыки, организаторские способности и занимают центральное место в медиа-образовании в эпоху цифровых технологий. Помимо своей значимости как индивидуального навыка, медиаграмотность открывает социальный и культурный диалог, который подчеркивает ее множественность [4].

Одно из главных противоречий в медиаисследованиях образования можно наблюдать в дискурсе о влиянии цифровых медиа на аудиторию учащихся, поскольку существует связь с дихотомией рисков и доступности [2]. Игры, особенно видеоигры, уже давно ассоциируются с этими противоречиями и, по мнению исследователей, имеют общую основу с перспективами изучения средств массовой информации и образования с акцентом на их социальное использование пользователями/аудиторией/учащимися. В результате общее предположение состоит в том, что опыт обучения происходит в различных учебных средах, независимо от того, спроектированы ли они как формальные, неформальные, физические или виртуальные образовательные пространства [2].

Исследования в области когнитивного потенциала обучения игре, анализу игр и игровому дизайну демонстрируют способы, которыми игры могут поддерживать другие виды грамотности и креативность. Растущий объем фактических данных поддерживает ин-

теграцию анализа игр и производства в учебную программу [1] и как путь к повышению и поддержке современных навыков и знаний медиаграмотности школьников. Игры могут быть интегрированы в обучение несколькими способами: использование коммерческих названий, разработка игр с конкретными целями обучения или мотивация обучающихся создавать свои собственные игры. Данное направление традиционно практиковалось как способ обучения навыкам программирования и решения проблем, использовалось для преподавания игр как культурной среды в их собственном праве, аналогично знаниям о кино или телевидении.

Игра и творчество могут быть использованы в качестве рефлексивного инструмента, школьники могут его использовать для установления и развития своего собственного критического понимания медиа. Во-первых, критическая медиаграмотность требует развития рефлексивных знаний: ученик должен знать тему, чтобы создать соответствующую игру. Во-вторых, в процессе создания игр школьники участвуют во взаимном обучении, что поддерживает критическую грамотность и обучение MIL. В-третьих, игровой дизайн и создание контента также предоставляют обучающимся возможность интегрироваться и анализировать личное повседневное медиапространство. Большинство исследователей согласны, что игры могут способствовать обучению, и отмечают, что для поддержки интеграции качественных игр в среду обучения требуется больше эмпирических данных. Проблема заключается в определении качества игровых моделей и проектной деятельности, поэтому требует баланса между ролью педагогического дизайна и фактором вовлеченности в игровой дизайн, который включает игровую механику, интерактивность, вовлечение нарративов, погружение.

Разрозненные исследования и практики современного молодежного медиапроизводства в формальном и неформальном секторах образования затрудняют достижение консенсуса в отношении педагогического проектирования, интеграции и оценки видеоигр в учебной среде. Неоднозначность проявляется в несопоставимых образовательных целях игры и формировании тематик стратегий. Соответствующие интеграционные мосты между формальной и неформальной практикой начинают формироваться благодаря появлению инновационных моделей и стратегических партнерств, которые используют дизайн-мышление для создания новых пространств для

обучения. Разработчики платформ предоставляют стимулы для возрождения проектного, творческого и совместного обучения, которое было исключено из общественного образования [5]. Возможности для создания игр в мировой практике демонстрируют сходные закономерности и подходы в образовании. Помимо аппаратного и программного обеспечения, преподаватели и профессиональные тренеры часто не обладают специальными знаниями для создания игр, однако подобная инициатива позволяет людям без профессиональных предварительных знаний в области языков программирования создавать игры для поддержки развития творческих способностей и логического, математического и научного мышления.

В качестве следующего шага в исследованиях необходимы результаты опросника MIL в сочетании с анализом качественных данных на основе наблюдений за контрольными группами, контент-анализом игр, созданных учащимися. Дополнительные данные предоставят нюансы для разработки учебных программ и измерения воздействия, что будет использоваться в школьной образовательной практике при создании игр для обучения медиаграмотности.

Список используемых источников

1. de Freitas S. et al. (ed.). *New pedagogical approaches in game enhanced learning: Curriculum integration*. – Information Science Reference, 2013. – 310 с.

2. Drotner K., Erstad O. *Inclusive media literacies: Interlacing media studies and education studies // International Journal of Learning and Media*. – 2014. – Т. 4. – №. 2. – С. 19-34.

3. Frau-Meigs D. *Augmented media and information literacy (MIL): how can MIL harness the affordances of digital information cultures // Media Education Futures, UNESCO International Clearinghouse on Children, Youth and Media, NORDICOM, Göteborg*. – 2015. – С. 13-25.

4. 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.

5. Santo R. et al. *Maybe a maker space? Organizational learning about maker education within a regional out-of-school network // Makerspace Expansive Learning Fablearn Submission*. – 2015. – С.1-9.