

10. Соколов, А.В. Долгосрочное прогнозирование тенденций развития образования методами Форсайт / А.В. Соколов // Вопросы образования. – 2004. – № 3. – С. 66-76. – Текст: непосредственный.

11. Ермаков, Д.С. О применении форсайта в образовании для устойчивого развития / Д.С. Ермаков, А.С. Ермаков, Е.В. Колесова // Учёные записки Забайкальского государственного университета. – 2021. – Т. 16. – № 4. – С. 55–64. – Текст: непосредственный.

12. Ефимов В.С., Лаптева А.В., Дадашева В.А., Форсайт высшей школы России: новые миссии и функции, перспективные технологии и форматы деятельности / Университетское управление: практика и анализ №3(79), 2012 // Екатеринбург, 2012, С.13-48.

13. Семенова, Л. М. Функции технологии образовательного имидж-форсайта в моделировании конкурентоспособности выпускников вуза на рынке труда / Л. М. Семенова, В. Я. Качан // Образование и наука. – 2021. – Том 23. – № 9. – С. 11-45. – DOI: 10.17853/1994-5639-2021-9-11-45. – Текст: непосредственный.

14. Горелова, Г.Г. Компетентностный подход в формировании самостоятельности студентов на основе форсайт проектирования / Г.Г. Горелова, Е.С. Плешков, Е.К. Шибанова // Ученые записки университета Лесгафта. – 2016. – № 4 (134). – С. 55–60. – Текст: электронный. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompetentnostnyy-podhod-v-formirovanii-samostoyatelnosti-studentov-na-osnove-forsayt-proektirovaniya>.

15. Андрюхина, Л.М. Формирование компетенций XXI века: методология адорнации, форсайта и деконструкции / Л.М. Андрюхина, К.В. Ваваева, Л.А. Комличенко. // Инновационная научная современная академическая исследовательская траектория (ИНСАЙТ). – 2021. – № 2 (5). – С. 65–81. – DOI: 10.17853/2686-8970-2021-2-65-81. – Текст: непосредственный.

16. Готовность педагогов профессионального образования к работе в условиях цифровой образовательной среды / Л. М. Андрюхина, Н. В. Ломовцева, Н. О. Садовникова [и др.] // Современные проблемы науки и образования. – 2021. – № 2. – Текст: электронный. – URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=30563>.

УДК 372.83

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ МЕДИА-ИГР ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ

Сундеева Людмила Александровна¹, Титова Нина Анатольевна^{1,2}

¹Тольяттинский государственный университет

²МБУ «Школа №47 имени М.В. Демидовцева»

Аннотация: Авторы статьи рассматривают дидактические медиа-игры как средство формирования функциональной грамотности у учащихся младшего школьного возраста на уроках русского языка. В статье раскрываются термины, входящие в понятие «медиа-игра». Авторами разработана дидактическая медиа-игра «Школа Фиксиков», которая включает в себя задания, направленные на формирование читательской грамотности, финансовой грамотности, естественно-научной грамотности, математической грамотности, креативного мышления. Игра предназначена для учащихся третьих классов и используется на уроках рус-

ского языка. В процессе игры школьники взаимодействуют с виртуальной средой, созданной компьютером, а также используют ресурсы сети Интернет.

Ключевые слова: медиа-игра, медиaprостранство, медиаобразование, цифровизация образования, цифровая грамотность, геймификация.

Младший школьный возраст – это время, когда ученик учится познавать окружающий мир и социум. В начальной школе у учащихся формируются навыки взаимодействия с внешней средой, ребёнок учится адаптироваться в ней. В современных условиях компьютеризации жизни и образования именно компьютер становится для учащегося младшего школьного возраста «лучшим собеседником». Ведь, по мнению учащихся начальной школы именно компьютер предоставляет все возможности для простого общения. Современная педагогика должна решить непростую задачу поиска путей и способов организации образовательной деятельности в условиях компьютеризации учебного процесса, когда компьютер применяется как средство обучения с целью подготовки подрастающего поколения к жизни в информативном обществе.

В распоряжении Министерства Просвещения РФ «Об утверждении методических рекомендаций для внедрения в основные общеобразовательные программы современных цифровых технологий» сказано, что «образовательная система сегодня функционирует в особых условиях, специфика которых определяется глобальным процессом информатизации образования». В связи с этим необходимо использовать в учебном процессе цифровые технологии, развивать и поддерживать уровень цифровой грамотности обучающихся младшего школьного возраста [1].

Геймификация является одним из важных аспектов современного образования. По определению J. McGonigal геймификация представляет собой «использование игровых элементов для реальной цели» [2]. Не так давно применение геймификации в учебных заведениях осуществлялось небольшой группой педагогов-новаторов, которые находились в поиске новых способов преподавания детям учебного материала.

Многие современные исследователи, например, О.А. Баранов [3], А.В. Фёдоров [4], В.С. Запотичный [5], Н.А. Максимова [6] и Т.И. Гаврилова [6] и другие [7-10] посвятили свои научные труды изучению дидактических медиа-игр в образовательном процессе. В своих работах они акцентируют внимание на том, что использование в образовательном процессе медиа-игр позволяет повысить мотивацию учащегося и удерживать внимание класса. Современные технические средства дают все возможности для разработки дидактической медиа-игры.

Медиа имеет особое значение в жизни каждого современного человека [11]. Медиaprостранство всё чаще привлекает внимание современных педагогов, ведь при помощи медиа можно воплотить новые идеи учебного процесса. Сегодняшние ученики уже полностью освоили медиaprостранство, а также ощутили все его положительные и отрицательные стороны.

Одной из разновидностей медиа является мультимедиа. «Мультимедийный продукт позволяет собирать большие и разрозненные объемы информации, дает возможность выбирать блоки информации, представляющие интерес в данный момент, а также повышает эффективность восприятия информации» [12, с. 46].

В исследованиях А.В. Федорова подробно рассматривается понятие «Медиаобразование»: «Это комплекс мер по преобразованию педагогических процессов с помощью внедрения информационных продуктов, инструментов, технологий в обучение и обучение» [4, с. 21]. Автор считает, что «медиаобразование в современном мире представляется как процесс развития личности с использованием медиасредств для формирования у младшего школьника коммуни-

кативных способностей, критического мышления, творческих способностей, а также культуры общения с медиа. Педагог подчеркивает, что медиа являются комплексным средством освоения человеком окружающего мира во всем его многообразии, а именно – в социальных, моральных, психологических, художественных и интеллектуальных аспектах» [4, с. 21].

Медиа-играми называют те игры, в которых у игрока появляется возможность взаимодействия со специально созданной виртуальной средой, выстроенной компьютером, а также Интернет-ресурсами. В большинстве случаев игрок может самостоятельно влиять на ход происходящих в медиа-игре событий, что делает её нелинейной и более увлекательной [13, с. 297].

Учитель должен определить для себя, для какой формы работы будет создана данная игра: индивидуальной, групповой или фронтальной. От данного фактора будет зависеть и необходимый формат игры. Правила игры не должны меняться во время игры, а также должны быть понятны каждому ребенку [14, с. 267].

Для группового, фронтального и индивидуального обучения в классе, а также для самостоятельной работы дома используются обучающие мультимедийные программы, в которых существует возможность выбора скорости изучения, объема изучаемого материала, а также степени его трудности [15, с. 219]. Медиа-игра – наиболее эффективный способ формирования функциональной грамотности на уроках русского языка. Данный способ позволяет погружать младшего школьника в наиболее достоверно смоделированные языковые ситуации, в которых ему придется самостоятельно принимать сложные решения. Такие игры должны помочь младшему школьнику научиться сотрудничать и работать в команде, стратегически решать учебные задачи и проблемы, понимать свои победы и неудачи, оценивать свои действия.

Так, нами была разработана дидактическая медиа-игра «Школа Фиксиков», предназначенная для учащихся третьих классов. Данная игра направлена на формирование функциональной грамотности, используется на уроках русского языка и содержит 11 блоков.

Игра разработана на базе программы Power Point. Данный вид работы может быть использован как при групповой, так и при индивидуальной форме обучения. Также, разработанная нами игра может быть совмещена с интерактивной доской.

Игра наполнена разнообразными дидактическими заданиями. Например, во время изучения темы «Текст» учащимся предлагается задание «Собери текст». Ученики видят на экране 4 предложения, расставленные в ложном порядке. Для того, чтобы расставить предложения в верной последовательности ученики должны нажать мышкой (или пальцем если в игре задействована интерактивная доска) предложение и перетащить его в нужное место. Данное задание направлено на формирование читательской грамотности.

В разработанной нами игре есть задания, направленные на формирование математической грамотности. Например, при изучении темы «Глагол» на этапе целеполагания учащимся предлагается задание «Математический кроссворд». На экране учащиеся видят кроссворд, но вместо обычных вопросов мы подготовили математические задания. Отгадав задачу или решив пример, неравенство учащиеся имеют возможность выбрать, какую букву в кроссворде они хотят увидеть. Ребята нажимают на пустую клетку и на экране появляется буква. После того как учащиеся сделают все вычислительные задания, на экране появится слово «Глагол».

На развитие естественнонаучной грамотности нами разработано задание «Космос». В ходе этого задания учащиеся должны вспомнить порядок планет в солнечной системе. После того, как учащиеся расставят планеты в верной последовательности, на экране появится слово «Приставка». Учащимся необходимо сформулировать тему и цель урока.

Эффективность разработанной медиа-игры оценивалась с помощью диагностических методик, которые использовались до и после реализации данной игры.

Библиографический список

1. Об утверждении методических рекомендаций для внедрения в основные общеобразовательные программы современных цифровых технологий. Министерство Просвещения Российской Федерации. Распоряжение от 18 мая 2020 года N P-44. URL: <http://docs.cntd.ru/document/565227683> (дата обращения: 16.01.2023).
2. McGonigal, J. Reality is broken: why games make us better and how they can change the world / J. McGonigal. – London: The Penguin Press. – 2011. – 388 p. ISBN 978-1-101-46715-2
3. Баранов, О.А. Медиа, современная семья и школьник / О.А. Баранов // Медиаобразование. – 2006. – № 2. – С. 27-41. ISSN: 1994-4160
4. Федоров, А.В. Медиаобразование и медиаграмотность / А.В. Федоров. – Таганрог: Кучма, 2004. – 340 с. ISBN 5-98517-007-1
5. Запотичный, В.С. Компьютерные игры в системе образования / В.С. Запотичный // Шаг в науку. сборник статей по материалам III научно-практической конференции института естествознания и спортивных технологий. – 2019. – С. 218-221. ISBN 978-5-4465-2161-6
6. Гаврилова, Т.И. Методические особенности применения развивающих компьютерных игр в учебном процессе / Т.И. Гаврилова, Н.А. Максимова // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2015. URL: <http://e-koncept.ru/2015/15269.htm> (дата обращения: 16.01.2023).
7. Демиденко, Л.В. Значение дидактических игр в развитии детей / Л.В. Демиденко // Проблемы педагогики. – 2020. – № 1 (46). – С. 47-49. ISSN: 2410-2881
8. Шнайдер, А.А. Новые медиа – новые возможности / А.А. Шнайдер // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. – 2016. – № 6. – С. 90-92. ISSN 2073-0071
9. Нургалева, Л.А. Медиа как включенное звено коммуникации / Л.А. Нургалева // Гуманитарная информатика. – 2010. – С. 74-82. ISBN: 978-5-7511-1943-0
10. Московкина, Ю.Ю. Новые медиа как средства массовой информации / Ю.Ю. Московкина // Молодой ученый. – 2018. – № 52 (238). – С. 239-241 ISSN: 2072-0297
11. Кузнецов, А.А. Медиа: определения, функции и основные этапы / А.А. Кузнецов // Молодой ученый. – 2020. – № 18 (308). – С. 539-542. ISSN: 2072-0297
12. Чебушев, Г.С. Современные средства мультимедиа и их применение / Г.С. Чебушев // Молодой ученый. – 2019. – № 20 (258). – С. 44-47 ISSN 2072-0297
13. Алпатикова, С.В. Медиапедагогика – необходимая составляющая социализации детей в информационном обществе / С.В. Алпатикова // Молодой ученый. – 2018. – № 24 (210). – С. 296-297. ISSN 2072-0297
14. Фотиева, И. В. Медиаобразование как форма «Цифрового образования»: проблемы и тенденции / И.В. Фотиева // Мир науки, культуры, образования. – 2019. – № 2 (75). – С. 266-268. ISSN: 1991-5497
15. Габеркорн, И.И. Организация групповой учебной деятельности младших школьников / И.И. Габеркорн // Проблемы современного педагогического образования. – 2019. – № 63. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/organizatsiya-grupp>. (дата обращения: 16.01.2023).