

УДК 378

И. В. Чельшева

*заведующий кафедрой педагогики
и социокультурного развития личности*

*Ростовского государственного экономического университета,
кандидат педагогических наук, доцент (Россия)*

Е. В. Мурюкина

*доцент кафедры теории и методики физической культуры и спорта
Донского государственного технического университета,
кандидат педагогических наук, доцент (Россия)*

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА МАТЕРИАЛЕ МЕДИАКУЛЬТУРЫ: ВОЗМОЖНОСТИ МЕДИАОБРАЗОВАНИЯ

В статье рассматриваются теоретические и методические аспекты использования игровых технологий в медиаобразовательном процессе. Авторами представлен анализ наиболее перспективных подходов к использованию игровых технологий на материале медиакультуры в работе со школьниками и студентами, выявлены развивающие и образовательные потенциальные возможности игровых технологий в медиаобразовании.

GAME TECHNOLOGIES ON THE MEDIA CULTURE MATERIAL: MEDIA EDUCATION POSSIBILITIES

The authors of the article discusses the theoretical and methodological aspects of the use of gaming technology in the media education process. The authors presented an analysis of the most promising approaches to the use of gaming technologies on the material of media culture in working with schoolchildren and students, identified the developmental and educational potential of gaming technologies in media education.

Значение игровой деятельности в учебно-воспитательном процессе огромно. Это отмечается многими педагогами и психологами: Н. П. Аникеевой, Л. С. Выготским, В. А. Сухомлинским, Г. П. Щедровицким, Д. Б. Элькониным и др. К основным признакам игры в широком смысле относят добровольную и свободно выбранную деятельность, способную доставить большое удовольствие всем ее участникам. Как известно, игровая деятельность способствует развитию внимания, памяти, мышления, смекалки и т. д. Игра развивает творческие способности, в том числе и способность к осуществлению новых видов деятельности, способствует стимулированию положительных качеств личности, обогащает опыт эмоциональных переживаний и чувств. В связи с этим в

медиаобразовательной практике игровые технологии по праву занимают одну из ключевых позиций.

Именно игровые формы позволяют наиболее продуктивно работать с произведениями медиакультуры, творчески осваивать медиaprостранство. Игровая деятельность на материале медиакультуры объединяет реальную действительность и воображение аудитории. Играя определенную роль, участники вживаются в какой-либо образ, могут реализовать свой творческий потенциал, проявить выдумку, фантазию, воображение.

Большой интерес школьной и студенческой аудитории вызывают технологии ролевой игры на материале различных медиа к примеру на тему взаимоотношений одних и тех же персонажей, оказавшихся в медиатекстах разных жанров. Ролевая игра в целом имеет несколько вариантов воплощения: игроки могут в процессе обсуждения гипотетически представить основные темы общения и характер взаимоотношений персонажей, попавших в разножанровые ситуации. Еще один вариант — составление диалогов от имени героев фильма, действие которого перенесено в другую историческую эпоху. В процессе ролевой игры хорошо зарекомендовали себя театрализованные этюды, к примеру на тему решения одного и того же стереотипного рекламного сюжета в различных жанрах (комедия, драма, детектив и пр.); на тему спора создателей рекламного медиатекста о том, какие конкретно коды (знаки, символы и т. д.) можно использовать при его создании; на тему игры в стереотипные персонажи и ситуации и т. д. Подготовка игровых форм театрализованных заданий на медиаматериале позволяет аудитории представить себя не только в образе героев конкретного аудиовизуального медиатекста, но и побывать в роли кинокритиков, журналистов, режиссеров, операторов, что, в свою очередь, позволяет проследить весь ход подготовки медиапроизведения, начиная от сценарной разработки до выхода фильма на экран. Иными словами, «помимо практического погружения в логику строения сюжета медиатекста, они способствуют раскрепощенности, общительности аудитории, делают речь студентов более свободной, активизируют импровизационные способности» [1, с. 225]. Создание театрализованных этюдов, как правило, реализуется в мини-группах для того, чтобы участники могли не только составить диалог, но и представить его для последующего обсуждения.

В технологии творческих игр на медиаматериале активность участников направлена на выполнение замысла, развитие сюжета. При этом активное развитие фантазии и воображения, которое происходит посредством творческой деятельности в целом и творческой игры в частности, играет важную роль в расширении кругозора аудитории. Важно, что творческие игры обеспечивают

участникам позицию исследователя, вовлекают в поисковую деятельность, будят смекалку, воображение.

Технологический прием создания телевизионных или кинематографических мини-сценариев также возможно осуществлять в игровой форме. В процессе подготовки мини-сценариев используется весь арсенал художественных средств, который затем воплощается в постановках собственных фильмов и телепрограмм.

Игровые технологии активно используются в практике медиаобразовательных занятий в ходе просмотра и анализа аудиовизуальных медиатекстов. Как показывает опыт проведения занятий, использование игровых элементов в ходе анализа произведений медиакультуры способствует развитию эстетических и художественных способностей аудитории, содействует более полноценному медиавосприятию, развитию критического мышления. В процессе этой работы в практике медиаобразования широко используется целый комплекс игр и игровых упражнений: «Письмо от имени героя фильма», «Встреча кинокритиков» и т. д. [2, с. 37].

В процессе анализа произведений медиакультуры широко применяются медиаобразовательные технологии с использованием дискуссионных методов, в которые также могут быть включены игровые элементы. Так, например, дискуссии можно придать игровой характер, предложив аудитории такой широко известный прием, как проведение «суда» над героями фильма, сериала и т. д. Вне зависимости от выбираемой формы при организации дискуссии педагогу необходимо выбрать и сформулировать ее тему, определить продолжительность, наметить основные вопросы для обсуждения. В процессе дискуссии педагог выполняет роль консультанта, обобщает высказанные мнения, задавая по мере необходимости наводящие и уточняющие вопросы, делает выводы и заключения.

Любая игровая деятельность, будь то творческое дело, задание, упражнение и т. д., должна способствовать самовыражению, а для этого любая разумная идея, предложение должны быть услышаны и по возможности приняты педагогом. Каждый школьник (студент) должен найти свое место как на подготовительном этапе выполнения игрового задания, так и на этапе его презентации: стать художником, сценаристом, болельщиком, оформителем, костюмером, ведущим и т. д. Привлечение аудитории к совместному игровому творческому процессу способствует развитию умений работать в команде, реализации творческих способностей всех участников. Как показывает практический опыт, и школьники, и студенты с удовольствием занимаются съемочным процессом и демонстрируют результаты своего творческого поиска в аудитории. После просмотра подготовленных видеоматериалов проводится их обсуждение, включа-

ющее основные структурные компоненты медиатекста, выявление соответствия готовой работы заявленному жанру, качество готового видеоматериала и т. д.

Кроме того, участники творческих групп могут не только осуществлять съемочный процесс, но и организовать в игровой форме собственную «рекламную компанию» — сделать своими руками киноафиши, подготовить и продемонстрировать рекламные объявления, нарисовать коллективные рисунки на темы медиатекстов, создать компьютерную презентацию собственного медиапродукта и т. д. С этой целью широко используются техники рисования, коллажи, создание комиксов по мотивам известных произведений экранной медиакультуры, компьютерные программы и т. д.

Одной из важных задач медиаобразования является развитие критического мышления (далее — РКМ). Игровые методы и технологии РКМ нашли свое активное применение в медиаобразовательных занятиях со школьной аудиторией достаточно давно. Так, к примеру, технология «ключевые термины» особенно продуктивна при изучении новых понятий медиа и медиаобразования. Самостоятельное исследование новых терминов осуществляется аудиторией методом мозговой атаки: дается общая трактовка терминов, выдвигаются гипотезы их применения в медиаобразовательном процессе. Затем осуществляется самостоятельный поиск данного термина в научной литературе с тем, чтобы проверить правильность его применения. В конце занятия возможно повторное обращение к данному приему: учащиеся (студенты), которых перед изучением темы попросили дать общую трактовку ключевых терминов и предположить, как они будут применяться в конкретном медиатексте, просят описать, как же они в действительности применяются.

В методике медиаобразования хорошо зарекомендовал себя игровой прием *свободного письменного задания*: учащимся (студентам) предлагается за пять минут, не останавливаясь, записать все, что им приходит в голову по определенной теме (к примеру, «Популярные телевизионные передачи»). По истечении пяти минут можно предложить им прочитать написанное своему партнеру. Существует целый ряд вариантов выполнения данного игрового задания. Допустим, можно предложить парам поделиться своими идеями со всей группой и создать ситуацию групповой мозговой атаки или предложить подчеркнуть в своем сочинении те мысли, в которых менее всего уверен автор, и затем при обсуждении проверить их правильность [3, с. 78].

Игровой прием *взаимообучения* достаточно часто применяется в практике медиаобразовательных занятий на материале прессы. Данный прием, как и прием взаимопроса, позволяет всем участникам образовательного процесса оказаться в роли учителя и направлять остальных в работе над медиатекстом (ко-

торый должен отличаться информативностью, актуальностью темы, вызывать интерес у аудитории). Взаимообучение организуется в группах из четырех-семи человек, которым раздаются экземпляры одного и того же текста. Участники по очереди играют роль учителя — роль, которая требует от них выполнения пяти определенных действий. Когда все члены группы прочитали абзац (про себя), «учитель» делает следующее:

- 1) суммирует содержание абзаца;
- 2) придумывает вопрос по тексту и просит аудиторию на него ответить;
- 3) разъясняет моменты текста, которые для остальных участников остались непонятными;
- 4) дает прогноз возможного содержания следующего абзаца;
- 5) дает задание перед чтением следующего абзаца [4, с. 33].

Перед проведением данного приема, особенно в школьной аудитории, педагог должен проинструктировать каждую группу в отдельности, как им следует действовать, оказавшись «учителями».

В методике медиаобразования с целью развития критического мышления получили широкое распространение *игровые разработки для самостоятельных занятий*. Такие разработки помогают направить исследовательскую деятельность учащихся (студентов) даже в отсутствие педагога — допустим, когда они получили задание самостоятельно прочитать текст (просмотреть и проанализировать фрагмент из фильма).

Разработки для самостоятельных занятий помогают развивать критическое мышление, если они отвечают следующим требованиям:

- помогают заметить достаточно тонкое движение мысли, которое они вряд ли отследили бы сами, но отнюдь не заменяют при этом тщательного чтения текста;
- стимулируют критическое и иное мышление высокого порядка на всех этапах работы;
- служат трамплином для дискуссии или письменной работы [4, с. 45].

Примером такой разработки могут стать «Двойные дневники» — игровой прием, который дает возможность аудитории тесно увязать содержание медиатекста (например, содержание фильма) со своим личным опытом, удовлетворить свою природную любознательность и изложить свои мысли в письменной форме.

После чтения текста или общего обсуждения медиатекста можно предложить учащимся (студентам) кратко изложить свои мысли с помощью десятиминутного эссе (по методике свободного письма). *Эссе* — небольшое прозаическое сочинение свободной композиции, передающее индивидуальные впечатления и соображения автора. Эссе позволяет включить учащегося (студента) в

процесс самооценки, рефлексии достигнутых результатов; как правило, бывает посвящено какому-то спорному, дискуссионному положению, явлению, событию. Текст эссе является персонифицированным способом реагирования на заявленную проблему.

Итак, применение игровых технологий имеет важное значение при организации в медиаобразовательном процессе, имеет существенные развивающие и образовательные возможности как для школьной, так и для студенческой аудитории, так как способствуют получению новых знаний, активизации познавательной активности и развитию творческого потенциала аудитории;

– различные технологические приемы медиаобразовательной деятельности должны отвечать интересам и возможностям аудитории определенного возраста, их жизненному опыту;

– игровые технологические приемы медиаобразования, включая театрализованные этюды, конкурсы, совместные творческие дела, письменные задания, дискуссии и т. д., вызывают живой интерес и способствуют развитию творческого потенциала аудитории;

– в ходе решения комплекса педагогических задач (образовательных, воспитательных, развивающих) использование игровых технологий на медиаматериале выступает актуальной задачей медиаобразовательного процесса, в ходе которого успешно решаются основные задачи медиаобразования: развитие критического мышления, аналитических умений, познавательных способностей, расширение кругозора.

Список основных источников

1. Федоров, А. В. Медиаобразование: социологические опросы / А. В. Федоров. – Таганрог : Изд-во Ю. Д. Кучмы, 2007. – 228 с. [Вернуться к статье](#)

2. Чельшева, И. В. Использование игровых технологий в социально-культурной деятельности на материале медиакультуры / И. В. Чельшева, Е. В. Мурюкина. – М. : Берлин, 2017. – 145 с. [Вернуться к статье](#)

3. Мурюкина, Е. В. Развитие критического мышления студентов педагогического вуза в рамках специализации «Медиаобразование» : учеб. пособие для вузов / Е. В. Мурюкина, И. В. Чельшева ; отв. ред. А. В. Федоров. – Таганрог : Изд-во Кучма, 2007. – 162 с. [Вернуться к статье](#)

4. Загашев, И. О. Критическое мышление: технология развития / И. О. Загашев, С. И. Заир-Бек. – СПб. : Альянс «Дельта», 2003. [Вернуться к статье](#)