Анна Вячеславовна Шитенкова

Санкт-Петербургский государственный университет (Санкт-Петербург)

Научный руководитель: канд. полит. н., доц. С. В. Курушкин

[ashitenkova@mail.ru](mailto:ashitenkova@mail.ru)

**Внедрение практик геймификации в современное медиаобразование школьника**

В условиях стремительного развития цифровых технологий и увеличения объема информации, поступающей из различных источников, медиаобразование школьника становится особенно актуальным. Одним из эффективных методов повышения вовлеченности и мотивации учащихся к изучению и применению журналистских и медийных навыков является геймификация.

Ключевые слова: геймификация, медиаобразование, цифровые технологии

Термин «геймификация» в учебном пособии Н.Р. Азизовой и др. трактуется следующим образом: «Геймификация – технология обучения, в основе которого лежит принцип компьютерных игр, но применяется она для неигровых процессов с целью большего вовлечения обучающихся в решении прикладных задач» [3:132].

Анализируя платформу медиакласса в московской школе [2], нами было выявлено, что методические рекомендации и учебные пособия подготовлены только для обучающихся старших классов («Журналистика и медиа», 11 класс // под редакцией А. В. Толоконниковой), а 6-9 классы занимаются по индивидуальным программам преподавателей. Таким образом, у образовательных организаций появляется острая необходимость разработки пособий для медиапреподавателей в 6-9 классах, учебников для детей.

На наш взгляд, внедрение в образовательную среду нестандартного подхода к обучению (геймификации) является оптимальным решением для обучения детей журналистике и медиа, потому что «сейчас, когда растет популярность видеоигр с разными сюжетами, учителя стараются не отставать от современных тенденций, внедряя этот метод в обучение и применяя его на своих уроках, для того, чтобы сделать образовательный процесс более привлекательным» [1:67].

Так, внедрение геймификации имеет следующие преимущества:

1. Игровые элементы помогут повысить интерес учащихся к изучению журналистики и медиа, кроме этого, желание изучить новое посредством соревновательного процесса повысит стремление к более качественному подходу к обучению.

2. Геймификация позволяет создавать сценарии, в которых учащиеся должны анализировать информацию, принимать решения и решать проблемы, что способствует развитию аналитических навыков у обучающихся медиаклассов.

3. Игровые механики помогают учащимся лучше запоминать информацию через активное участие и практическое применение знаний.

4. В игровом процессе ученики могут экспериментировать и совершать ошибки без рисков и ответственности за материал.

Разработка настольной игры по журналистике «МедиаСтарт» позволит учителям медиаклассов внедрить геймификацию в образовательный процесс, сделав его более увлекательным для обучающихся. Работая в команде над прохождением игры, школьники освоят основные навыки журналиста и медиадеятеля: научатся писать журналистские тексты, создавать подкасты и сюжеты, работать с социальными сетями.

Таким образом, внедрение геймификации в медиаобразование открывает новые возможности для обучения и развития школьников. Используя игровые элементы, педагоги смогут создать более динамичную и интерактивную образовательную среду, где ученики будут активно участвовать в процессе обучения и развивать компетенции журналиста, медийную грамотность и насмотренность.

Литература

1. Использование деятельностного подхода в проектах цифровой трансформации в образовании : учебное пособие для вузов / Л. О. Смирнова [и др.] ; под редакцией Л. О. Смирновой. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 170 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-15409-2. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/544634 (дата обращения: 23.10.2024).

2. Медиакласс в московской школе // [Электронный ресурс] URL: https://profil.mos.ru/media/uchebnyj-protsess/65-uchebnye-posobiya (дата обращения: 1.09.2024)

3. Формирование профессиональной компетентности педагога. Поликультурная и информационная компетентность : учебное пособие для вузов / Н. Р. Азизова, Н. А. Савотина, М. И. Бочаров, С. В. Зенкина. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 162 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-06234-2. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/540720 (дата обращения: 23.10.2024).