

УДК 316.77:001.8

ББК С55.325.1:С55.57с

Ч-411

И. В. Челышева

Таганрог, Россия

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В МЕДИАОБРАЗОВАНИИ ДОШКОЛЬНИКОВ*

Статья посвящена использованию игровых технологий в медиаобразовательном процессе. Автором представлены игровые задания и упражнения для детей дошкольного возраста, которые могут быть использованы в условиях дошкольных образовательных учреждений.

Ключевые слова: медиа, медиакультура, медиаобразование дошкольников, игровые технологии

I. V. Chelysheva

Taganrog, Russia

GAMING TECHNOLOGY IN MEDIA EDUCATION PRESCHOOLERS**

Article is devoted to the use of gaming technology in media education. The author presents game tasks and exercises for children of preschool age, which can be used in conditions of pre-school educational institutions.

Key words: media, media culture, media education preschoolers gaming technology

* Статья написана при финансовой поддержке гранта РГНФ «Стратегии современного британского медиаобразования и его влияние на российскую медиапедагогику», проект № 13-36-01001. Руководитель проекта – И.В.Челышева.

** The article was written with the financial support of the grant RHF "Strategy contemporary British media education and its impact on the Russian media education" project № 13-36-01001. Project Manager - I.V.Chelysheva.

Игровая деятельность выступает важным условием развития личностных качеств и новообразований детей, способствует развитию внимания, памяти, мышления, смекалки и т. п. Игра способна пробудить внутренние силы ребёнка, развивать самостоятельность, умения справляться с проблемами и задачами. Именно поэтому педагоги и психологи придают всё более важное значение использованию развивающих игровых технологий в дошкольных образовательных учреждениях.

Одним из актуальных педагогических направлений в современной социокультурной ситуации выступает медиаобразование. С самого раннего возраста ребенок активно осваивает медиaprостранство, которое становится для него обыденным и хорошо знакомым явлением [Челышева, 2013, с. 260]. Поэтому воспитание культуры общения с медиа становится необходимым аспектом организации образовательного процесса в работе современного воспитателя детского сада.

Важное значение осуществления медиаобразовательного процесса в дошкольных образовательных учреждениях подчёркивают многие современные исследователи (Л.С. Баженова, Е.А. Бондаренко, А.В. Федоров, И.В. Челышева и др.). Методические приёмы и методы медиаобразования детей дошкольного возраста основаны на использовании современных игровых технологий. В медиаобразовании дошкольников широко применяется опыт ведущих зарубежных стран – Канады, Великобритании и других. Весёлые конкурсы и игры, викторины, совместные творческие дела, соревнования, придумывание забавных историй, сочинение стихов или песен, разыгрывание небольших костюмированных сценок, создание поделок и рисунков – эти занятия вызывают живой интерес. Неслучайно в медиаобразовательной деятельности получили распространение игры-импровизации, театрализованные, ролевые, сюжетно-ролевые и другие игровые виды деятельности на медиаматериале [Федоров, 2001, с. 56].

В ходе выполнения комплекса игровых и творческих заданий, в структуру которых включаются элементы истории медиа и анализа медиапроизведений, могут успешно решаться основные задачи медиаобразования детей дошкольного возраста. Например, дошкольников очень увлекает создание собственных медиатекстов на заданные или свободные темы. Эта работа может осуществляться в виде сочинения небольших устных рассказов и разыгрывания сценок из известных стихов и сказок. Так как подобные задания могут вызывать определённые трудности у ребят, можно предложить им задания по принципу «рассказа по кругу». Дети сами очень любят рассказывать разные истории и придумывать для них собственные концовки. Этот приём можно активно применять и в процессе медиаобразования.

Для активизации интереса дошкольников к выполнению заданий и оказания им помощи в процессе создания собственных медиатекстов в процессе медиаобразовательного занятия в группе может быть организована ролевая игра на тему взаимоотношений одних и тех же персонажей. Для этого может использоваться ролевая игра: игроки представляют основные темы общения и характер взаимоотношений персонажей, попавших в различные воображаемые ситуации. Это задание можно организовать в минигруппах по 2-3 человека.

В процессе занятий также возможно использование игры-драматизации, к особенностям которой можно отнести отсутствие каких-либо внешних атрибутов. Все предметы и события игрового сюжета могут быть воображаемыми или замещаются предметами обычного окружения. В сюжет игры-драматизации могут включаться творческие идеи и предложения самих участников. Например, к играм данного типа на материале медиа относятся рассказы «от первого лица», инсценировки эпизодов медиатекста, театрализованные этюды и т. д. [Челышева, 2008, с. 71]. Это задание, как правило, не вызывает особой трудности у дошкольников, так как в процессе игровой деятельности дети достаточно легко представляют себя «родителями и детьми», «продавцами и покупателями», «водителями трамвая и пассажирами» и т. д.

1. Играя определённую роль, ребенок «вживается» в какой-либо образ, например в образ сильного, весёлого, храброго или хитрого героя – это может быть и волшебник, и царь, и герой-рыцарь, и прекрасная принцесса и т. д. Это дает возможность лучше проникнуть в суть произведений медиакультуры, приблизиться к авторскому замыслу того или иного медиатекста. Кроме того, ребёнок получает возможность реализовать свой творческий потенциал, проявить выдумку, фантазию, воображение, развивает социальные навыки, учится управлять ситуацией. Постепенно в процессе усложнения сюжетов или правил игры дети всё меньше ориентируются на взрослого, более активно используют накопленный опыт, начинают вносить в игру много новых творческих элементов. Работа идёт в группах по 2-3 человека. Каждая группа готовит и осуществляет на практике свой вариант эпизода медиатекста [Челышева, 2012].

Большое значение в реализации игровых форм работы с дошкольниками на материале медиа имеют развивающие элементы. Скажем, игры на развитие внимания средствами и на материале произведений медиакультуры могут быть самыми разнообразными и по форме, и по характеру. Можно, к примеру, после просмотра мультфильма обратить внимание ребёнка на звуки, голоса, предметы, эмоциональное состояние персонажей, изменения, которые происходят одновременно со сменой кадров. Существенную помощь в этой работе могут оказать вопросы воспитателя, например «Что нового появилось в кадре?», «Какие звуки были слышны?» и т. д. Примерами таких игр могут служить следующие виды заданий: «Фотография за окном», «Что за чем?» и другие.

Например, игровое упражнение «Фотография за окном» направлено на развитие наблюдательности и внимания. По команде воспитателя игрокам предлагается посмотреть в окно несколько секунд, после чего они должны рассказать, что увидели. При этом увиденную за окном картину нужно стремиться описать словами как можно точнее, как бы фотографируя. Затем задание усложняется, и ребятам предлагается представить, что все увиденное

за окном – один кадр из фильма, к которому необходимо придумать начало и конец.

Игра «Что за чем» направлена на развитие умений интерпретировать смысловое содержание экранного медиатекста. Здесь можно использовать заранее заготовленные иллюстрации к тому или иному фильму. Выполняя игровое задание, детям необходимо расположить картинки в определённой последовательности (в соответствии с развитием конкретного сюжета). В качестве примера рассмотрим это задание на материале мультипликационного фильма «Снегурочка». Перед началом игры воспитатель может предложить ребятам воображаемую ситуацию: «Стали старик со старухой вспоминать, что же произошло с ними и с их внучкой Снегурочкой. Но вдруг налетел ветер и всё перепутал. Разложите картинки по порядку, так, чтобы получилась сказка». Выполняя это задание, игроки восстанавливают ход событий и одновременно с этим, пересказывая сказку, вспоминают наиболее запомнившиеся моменты.

«Старая сказка на новый лад» – еще одна игра, развивающая творческое воображение, фантазию и артистические способности детей, вызывающая бурю положительных эмоций. В основу сюжета может быть положен любой фильм-сказка. Задача играющих состоит в том, чтобы инсценировать известные истории, например «Золушка», «Спящая красавица» и т. д.

«Опиши героя фильма» – игровое задание, развивающее творческое воображение, мышление и речь ребёнка. Как правило, описывая известных героев из художественных и мультипликационных фильмов, ребята дают им неоднозначные оценки. Когда участниками будут выбраны персонажи для описания, можно предложить им подобрать соответствующие эпитеты, которые больше всего подходят, например умный, добрый, глупый, весёлый, хвастливый, жадный, смешной и т. д. Затем можно попросить игроков рассказать о тех поступках главных героев, которые им понравились, и тех, которые не понравились, объяснив свой выбор.

Есть и другие варианты этого задания: можно предложить участникам рассказать, что бы они сделали, если бы могли попасть в эту сказку, с кем бы хотели дружить, кому хотели бы помочь. Эти воображаемые ситуации с интересом воспринимаются аудиторией, которая с удовольствием фантазирует, придумывает различные приключения, которые могли бы произойти.

Игровое задание «Рисуем сказку» осуществляется с целью помочь детям понять смысловое содержание просмотренного фильма-сказки. Ребята очень часто рисуют любимых киногероев, им нравится изображать то, что они видели в кино или на телевизионном экране. Поэтому на занятии можно предложить им не просто изобразить отдельных героев, которых они видели на экране, а воспроизвести с помощью собственных иллюстраций сюжет фильма или изменить его в соответствии со своим видением (например добавив новые персонажи и т. д.). После окончания этой работы участники могут более подробно составлять устные рассказы по мотивам просмотренного, пересказать ключевые эпизоды медиатекста и т. д.

Цель задания «Выразительные средства экрана» – познакомить дошкольников с выразительными средствами, которые используются в медиапроизведениях (музыка, кадр, цвет, движение и т. д.). Для этого упражнения необходимо подготовить видеофрагменты из мультипликационных или художественных фильмов, а также «стоп-кадры». Сначала участники знакомятся со «стоп-кадрами» из фильма, а затем – с видеофрагментом [Мурюкина, Челышева, 2007, с. 128]. Сравнивая кадры и видеофрагменты, дети замечают, что в фильме, в отличие от кадров, есть движение. Движение и жесты являются не только отличительной чертой экранных искусств, но и средством создания экранного аудиовизуального образа. Например, после просмотра известного мультфильма «Как левёнок и черепаха пели песню», ребятам предлагается охарактеризовать главных героев. Дети могут заметить, что черепаха – медлительная, неторопливая, спокойная, а Левёнок, наоборот, быстрый и торопливый. Характеризуя героев, дошкольники не только изучают роль

движения в кадре, но и пополняют свой словарный запас, учатся замечать особенности поведения животных.

«Что мы увидели в кадре?» – игровое задание, развивающее наблюдательность, внимание, фантазию и медиавосприятие. Перед началом игры воспитатель делает заготовки «кадров» из небольших листов плотной бумаги, вырезая в каждом из них «окошечко» таким образом, чтобы получилась рамка. Когда рамки для всех участников будут готовы, можно предложить детям по-новому посмотреть на игровую комнату: «Представьте, что вместе с вами в «окошечко» смотрят зрители. Показывайте им то, что вам больше всего нравится вокруг вас, и расскажите об этом». При выполнении этого задания оказывается, что дети находят много интересного в, казалось бы, привычной обстановке.

Игровые задания и упражнения на медиаматериале могут быть включены в ход небольшой викторины или конкурсной программы. Например, в группе можно провести конкурс «Самый наблюдательный». Этот конкурс включает в себя демонстрацию фрагментов из мультипликационных или детских художественных фильмов. Показ фрагмента длится определённое количество времени (например 1 минуту), после чего конкурсантам задается вопрос: «Какого цвета были ботинки у главного героя?» или «Сколько раз за это время в кадре появился тот или иной персонаж?» и т. п. Победителем становится самый наблюдательный участник [Чельшева, 2008, с. 94].

Активное развитие фантазии и воображения в процессе медиаобразовательных занятий играет важную роль в расширении кругозора детей, позволяет им почувствовать себя исследователями, творцами, будит смекалку, воображение. Привлечение дошкольников к совместному игровому творческому процессу, будь то творческое дело, задание, упражнение и т. д., должно способствовать самовыражению каждого ребенка, воспитанию культуры общения с произведениями современных медиа. Поэтому вне зависимости от игровых форм и приёмов, которые используются при организации медиаобразовательного занятия, медиапедагогическая

деятельность должна строиться как целостная система, а каждое занятие – иметь чёткую цель и комплекс педагогических задач.

Важно, чтобы замысел каждого конкретного игрового медиаобразовательного занятия отвечал интересам и возрастным возможностям детей, способствовал получению новых знаний, активизации познавательной активности и развитию творческого потенциала. И конечно, важными условиями организации игровых форм медиаобразовательной работы выступают создание доброжелательной обстановки, искренняя заинтересованность педагога в общении с детским коллективом.

Библиографический список

1. Мурюкина Е.В. Развитие критического мышления студентов педагогического вуза в рамках специализации «Медиаобразование»: учеб. пособие для вузов / Е.В. Мурюкина, И.В. Чельшева. Таганрог: Изд-во Кучма, 2007. 162 с.
2. Фёдоров А. В. Медиаобразование: история, теория и методика / А. В. Федоров. Ростов н/Д.: ЦВВР. 2001. 708 с.
3. Чельшева И. В. Медиаобразование для родителей: освоение семейной медиаграмотности. Научно-популярное издание / И.В. Чельшева. Таганрог: Изд-во ТТИ ЮФУ, 2008. 184 с.
4. Чельшева И. В. Ребёнок в мире современной медиакультуры / И.В. Чельшева // Начальная медиашкола: электронный научно-педагогический и культурно-просветительский журнал. 2012. № 1. URL: <http://www.mediashola-plus.ru> (дата обращения: 13.03.2014).
5. Чельшева И. В. Современные медиаобразовательные стратегии в России: развитие медиакомпетентности и медиабезопасность подрастающего поколения / И.В. Чельшева // Вестник Челябинского государственного университета. 2013. № 22 (313). Филология. Искусствоведение. Вып. 81. С. 260-266.