

*Смокотина Н.А.,
студент магистратуры*

*2 курс, Институт филологии, массовой информации и психологии
Новосибирский государственный педагогический университет*

Россия, г. Новосибирск

ПОТЕНЦИАЛ ИГРОВОГО МЕДИАПРОЕКТА В РАЗВИТИИ КОГНИТИВНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ ОБУЧАЕМЫХ

***Аннотация:** в статье рассматривается процесс подготовки человека к жизни в глобальном информационном обществе будущего. Чтобы добиться в нём успеха, необходим достаточно высокий уровень интеллекта. Применение различных игровых медиапроектов в образовательном процессе способствует эффективному развитию когнитивных способностей обучаемых. При этом вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям, лучше воспринимается материал.*

***Ключевые слова:** образовательный процесс, проектное обучение, игровые технологии, мультимедийные технологии, медиапроект, когнитивные способности.*

***Annotation:** The article examines the process of preparing a person for life in the global information society of the future. You need a high enough level of intelligence to succeed in it. The use of various game media projects in the educational process contributes to the effective development of the cognitive abilities of students. At the same time, the habit of concentrating, thinking independently is developed, attention, the desire for knowledge develops, the material is better perceived.*

***Key words:** educational process, project training, game technologies, multimedia technologies, media project, cognitive abilities.*

На сегодняшний день каждый педагог задается вопросом, как сделать занятия более увлекательными и информативными? Какие методы и технологии следует применять, чтобы у обучаемых постоянно возникало чувство новизны, поддерживался интерес к изучаемому материалу. Применение в образовательном процессе игрового медиапроекта – полезная альтернатива классно-урочной системе. Его следует использовать как часть системы, применяя совместно с другими видами прямого или косвенного обучения, как инструмент динамизации личностного и академического роста. Именно благодаря проектной деятельности становится возможным воспитание самостоятельной и ответственной личности, обладающей творческим началом и умственными способностями.

Для начала рассмотрим сущность такого понятия как «медиапроект». Множество слов, включающие в себя элемент «медиа-», активно применяются в языке современной публицистики. С целью изучения сущности элемента «медиа-» нами был проведен контент-анализ данного термина. Сравнение интерпретаций понятия, предложенных различными авторами в толковых, финансовых, экономических, педагогических словарях позволило выделить следующие ключевые смысловые единицы: средство массовой информации, коммуникация, общество, распространение.

Термин «проект» заимствован из классического менеджмента. Под проектом исследователи подразумевают уникальное сочетание взаимосвязанных мероприятий, направленных на достижение конкретного результата при соблюдении определенных требований к срокам и бюджету. Интерпретируя данные контент-анализа данного термина были выделены следующие ключевые смысловые единицы: разработка, план, документ, замысел, описание, сущность, возможность, реализация, цель, создание.

Само же понятие «медиапроект» толкуется в различных источниках очень широко. Обзор теоретических и практических материалов позволил сделать выводы об использовании медиапроектов в самых разных сферах профессиональной деятельности. Так, в образовательном процессе под

медиапроектом понимают исследовательскую работу обучаемых, реализованную с применением мультимедийных технологий, обладающую субъективной или объективной новизной, которую следует считать одной из самых увлекательных форм дополнительного образования [3, с. 24]. При проведении исследовательской работы обучаемые имеют возможность не только получать информацию, но и учиться ее правильно интерпретировать и критически оценивать, преобразовывать полученные сведения и в последующем практически применять их в жизни [4, с. 478-481]. Так, термин «медиапроект» можно рассматривать как самостоятельно разработанный и изготовленный медиапродукт от зарождения идеи до ее полной реализации, выполненный с применением преимущественно таких современных компьютерных и мультимедиа технологий, интернета. К его разновидностям относят сайт, презентация, видеоролик, приложение.

Использование метода проекта в педагогической практике ведет к изменению роли как педагога, так и обучаемого. Педагог теперь не просто транслятор знаний. Он принимает роль координатора учебной деятельности, советчика и помощника. Большинство своих функций, в том числе и управленческую, педагог передает обучаемому, который при этом обретает самостоятельность. Подобного результата невозможно было достичь в условиях традиционного учебного процесса. Теперь обучаемый умеет устанавливать причинно-следственные связи, выстраивать умозаключения, выражать свои мысли, ориентироваться в информационном пространстве, самостоятельно выполнить некоторые практические работы по заданной теме, используя современные медиатехнологии. Отличительными характеристиками проектного обучения в сравнении с другими формами деятельности выступает наличие идеи, предполагающей новое решение существующей проблемы, вещественная форма конечного результата, а также возможность его массового применения.

Проектное обучение зачастую осуществляется с использованием игровых технологий. Само понятие «игра» в различных источниках имеет

множество трактовок. Известный философ и историк XX века Йохан Хейзинг в своей работе «Человек играющий» рассматривает феномен игры как всеобъемлющий способ человеческой деятельности, универсальную категорию человеческого существования. По его мнению, в процессе игры происходит коммуникация между ее участниками, объединение личностей с целью решения общей задачи, реализуются творческие способности и осуществляется закрепление знаний и навыков [5, с. 12]. В настоящее время игровой процесс может иметь мультимедийный формат. К таким играм относятся все интерактивные проекты, которые требуют непосредственного участия обучаемого: инфографика, онлайн-трансляции, слайд-шоу, интерактивная фотография, тайм-лайн и другие.

Рассмотрим подробнее результаты применения игровых методов обучения. У участников игрового процесса развивается самопознание за счет снижения барьеров психологической защиты и устранения неискренности на личностном уровне. Благодаря применению игровых методов обучения происходит расширение сферы осознания себя и других, процессов, происходящих в группе, что ведет к личностному росту самих обучаемых. У участников игры формируется стремление нестандартно мыслить, а при использовании современных мультимедийных технологий появляется возможность творчески преобразовать действительность, определять альтернативные пути решения при столкновении с жизненными трудностями и проблемами, так как в процессе игры поощряется исследовательское отношение к действительности. Так, использование игровых форм обучения совместно с мультимедийными технологиями ведет к повышению творческого потенциала обучаемых и к более глубокому, осмысленному и быстрому освоению изучаемой проблемы, дисциплины. Игровая деятельность благотворно влияет на развитие когнитивных способностей к обучению, что связано с тренировкой различных видов памяти. В процессе игры происходит освоение учебной информации, а также

способов умственных действий с этой информацией в результате её использования при реализации творческих заданий.

В настоящее время перед современной педагогикой стоит задача подготовить обучаемых к жизни в глобальном информационном обществе. Но для ее решения необходимо сформировать у обучаемых достаточно высокий уровень интеллекта и входящие в него когнитивные способности. В своих работах известный русский психолог начала XX века Л.С. Выготский понимал под когнитивными способностями отдельные, но находящиеся в неразрывной взаимосвязи высшие психические функции. Он указывал на невозможность разделения отдельных способностей в целостной деятельности: «каждая наша «способность» работает на самом деле в таком сложном целом, что, взятая сама по себе, она не дает и приблизительного представления о настоящих возможностях ее действия» [2, с. 21-33]. В своей статье Н.В. Баранник рассматривал когнитивные способности как индивидуальную особенность человека, направленную на познание окружающего мира, которая развивается под воздействием множества факторов и условий в деятельности. При этом под когнитивной деятельностью подразумевается деятельность, опирающуюся на познавательные (когнитивные) способности обучаемого. К когнитивным способностям относятся: логические и эмоционально-образные способности, смысловое и разнонаучное видение, умение задавать вопросы, прогнозировать перспективу, формулировать гипотезы, делать выводы и др. [1, с. 916]. Когнитивные способности обеспечивают успех любой познавательной деятельности.

С развитием мультимедийных технологий у обучаемых появилась возможность наглядно представлять самую различную информацию, что способствует развитию творческого потенциала, способностей к коммуникативным действиям. Различные игровые медиапроекты способствуют эффективному развитию когнитивных способностей обучаемых, тем самым ведут к более глубокому, осмысленному и быстрому

освоению изучаемой проблемы, дисциплины. При использовании игровых медиапроектов в образовательном процессе у обучаемых вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Благодаря игровым медиапроектам, поданным в проблемной форме, формируются навыки экспериментально-исследовательской работы, что позволяет обучаемым лучше воспринимать материал, так как они не только получают информацию, но и учатся ее осмысливать и критически оценивать, правильно интерпретировать и преобразовывать полученные сведения. Как следствие, растет культура учебной деятельности, происходит интенсификация учебно-воспитательного процесса, повышается его эффективность и качество.

Использованные источники:

1. Баранник, Н.В. Познавательные способности детей дошкольного возраста как психолого-педагогическая проблема / Н. В. Баранник // Молодой ученый. — 2015. — № 24 (104). - С. 916–919. [Электронный ресурс]. URL: <https://moluch.ru/archive/104/24585/> (дата обращения: 13.08.2020).
2. Выготский, Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л.С. Выготский // Вопросы психологии. — 1966. — № 6.1. - С. 21–33.
3. Исламова, З.И. Интерактивные технологии в профессиональном воспитании / З. И. Исламова, А.Р. Айдагулова, Д.С. Занин, Л.Р. Саитова // учебно-методическое пособие. — Уфа: Изд.-во БГПУ, 2012. — 212 с.
4. Никишин И.В. Медиапроект: понятие, типы, жизненный цикл / И.В. Никишин // Молодой ученый. — 2019. — № 24 (262). - С. 478–481. [Электронный ресурс]. URL: <https://moluch.ru/archive/262/60705/> (дата обращения: 12.08.2020).
5. Хейзинг Й. Человек играющий / Сост., предисл. Х 35 и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова; Коммент., указатель Д.Э. Харитоновича. — СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. — 416 с.