И. И. Синицына (г. Круглое, Беларусь)

**МЕДИАОБРАЗОВАНИЕ И МЕДИАКОМПЕТЕНТНОСТЬ**

**УЧАСТНИКОВ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**

На развитие современного школьника оказывают сильное влияние различные СМИ: телевидение, радио, Интернет и проч. Они оказывают значительное влияние на формирование знаний, эстетического восприятия, норм этики и морали школьников. Поток медиаинформации настолько стремительный, что требует от современного медиапользователя осмысления и критического анализа. Это требует целенаправленной подготовки личности к умелому и безопасному пользованию ими. Отсюда понятна важность интенсивного развития медиаобразования.

Медиаобразование — направление в педагогике, выступающее за изучение аудиторией «закономерностей массовой коммуникации (прессы, телевидения, радио, кино, видео и т.д.). Основные задачи медиаобразования: подготовить новое поколение к жизни в современных информационных условиях, к восприятию различной информации, научить человека понимать ее, осознавать последствия ее воздействия на психику, овладевать способами общения на основе невербальных форм коммуникации с помощью технических средств» [Медиаобразование//Российская педагогическая энциклопедия, 1993, с.555].

Медиакомпетентность — результат медиаобразования, уровень медиакультуры, обеспечивающий понимание личностью социокультурного, экономического и политического контекста функционирования медиа, что свидетельствует его способности быть носителем и передатчиком медиакультурных вкусов и стандартов, эффективно взаимодействовать с медиапространством, создавать новые элементы медиакультуры современного общества.

Ведущую роль в формировании медиакомпентентности учащихся занимает учебный предмет «Информатика».

Современный школьник проводит много времени в сети Интернет. В программу учебного предмета «Информатика» включены темы, посвященные вопросам сетевого этикета, безопасного поведения в сети, соблюдения авторского права, защите от вредоносного программного обеспечения, работы с электронной почтой и другими сетевыми коммуникациями.

Формированием медиакомпетентности происходит и во внеурочной деятельности по информатике. Это реализуется через участие в дистанционных творческих и интеллектуальных конкурсах, олимпиадах. Учащиеся нашей школы ежегодно принимают участие в международном конкурсе по информатике «Бобер», а также в конкурсах по компьютерной графике («Бездомные животные: мы чувствуем…», «Мы разные — мы вместе»), конкурсах фотографий, международной олимпиаде по информатике проекта videouroki.net, создали анимационный проект на конкурс «Безопасный переход» и др.

Трудно переоценить роль в формировании медиакомпентентности учащихся детского языка программирования Scratch, изучение которого организовано в нашей школе на факультативных занятиях. Кроме того, что на занятиях по Scratch учащиеся формируют алгоритмическое мышление и овладевают навыками программирования, создание учащимися собственных игровых и анимационных проектов в среде Scratch формирует навыки работы с такими видами информации как текст, числа, графика, аудио.

Кроме того, процесс создания сценариев для собственных анимационных проектов развивает личность ребёнка, прививает интерес к литературе, театру, формирует межпредметные связи. Создание новых образов развивает воображение детей, их эмоциональную сферу. Из вышесказанного следует, что работа в среде Scratch будет полезна и интересна учащимся не только с техническим способностями, но и с гуманитарными.

Еще одной особенностью среды Scratch является возможность создавать учащимися совместные проекты. Каждый участник проекта может выполнять свою часть работы, а затем, благодаря встроенной функции Рюкзак отправлять ее в общий проект, используя Интернет.

Язык Scratch был создан в 2008 году для обучения программированию детей от 8 до 16 лет. Руководил коллективом разработчиков профессор университета г. Массачусетс (США) М. Резник. Этим языком заинтересовались дети и подростки во многих странах мира. Приложение для работы в Scratch можно бесплатно скачать на сайте международного сообщества Scratch. Есть версия и на русском языке.

В приложении можно создавать программы (скрипты) для персонажей (спрайтов) и фонов (сцен). Скрипты составляются из команд, которые нужно разместить в специальном поле. Команды не нужно писать, что было бы трудно для детей, их просто выбирают «мышью» и перетаскивают в скрипт. Команды разделены на группы, которые отличаются цветом, что делает их выбор простым и наглядным.

Спрайты и сцены можно использовать готовые из встроенной библиотеки, а можно создавать самим во встроенном графическом редакторе, который может работать как в растровом, так и в векторном режиме.

Изучение языка программирования Scratch в наших школах стало возможным благодаря проекту «Программирование — вторая грамотность», который реализуется Парком высоких технологий совместно с Министерством образования Республики Беларусь. У учителей, подключившихся к этому проекту есть доступ к специально разработанным методическим материалам, есть возможность пройти курсы по изучению и преподаванию Scratch как в Интернете, так и очно.

Для формирования медиакомпетентности учащихся требуется медиакомпетентность самого педагога. «Образование через всю жизнь» – один из основных принципов, без которого современный педагог не может следовать в ногу с развитием мирового информационного сообщества. Развитие медиакомпетентности педагога, формирование его медиакультуры — неотъемлемый фактор, оказывающий влияние на формирование медиакультуры учащегося. Развитие медиакомпетентности основано на ряде компонентов. Первый — опыт использования медиаматериалов. Второй — активное приложение умений в сфере медиа. Третий — готовность к самообразованию. Самообразование не только влияет на образованность педагога, но и наглядно демонстрирует учащимся его важность и увлекательность.

Список использованных источников

1. Научно-методическое сопровождение повышения квалификации педагогов: материалы III Респ. научно-практ. конф., Могилев, 26 мая 2017 г./ МГОИРО: под ред. Гириной В. Н. — Могилев, 2017. — 538 с.

2. Официальный сайт проекта «Мультиурок» — курсы, тесты, материалы для учителей. — Режим доступа: https://infourok.ru

3. Свободная энциклопедия. — Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki>