

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«НОВОСИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
ИНСТИТУТ ФИЛОЛОГИИ, МАССОВОЙ ИНФОРМАЦИИ И ПСИХОЛОГИИ
КАФЕДРА ЖУРНАЛИСТИКИ

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой журналистики

Е.В.Евдокимова

_____ (подпись)

_____ 20 ____ г.

**ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ
Разработка и реализация концепции интеллектуальной
игры для школьников (на примере интеллектуальной
игры «ЛУЧ»)**

Выполнил студент группы 4.014.1.19

Маньянова Алёна Геннадьевна

_____ (подпись, дата)

Направление подготовки: 44.04.01 Педагогическое образование

Магистерская программа: Медиаобразование

Форма обучения: заочная

Руководитель: кандидат филологических наук, доцент
кафедры журналистики, Ирина Геннадьевна
Катенева

_____ (подпись, дата)



ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ КАК МЕДИАОБОРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЕКТ.....	10
1.1. Интеллектуальные игры: характеристика, виды, функции.....	10
1.2. Школьники начального и среднего звена как субъект медиаобразования и участники интеллектуальных игр.....	19
1.3. Технология разработки концепции интеллектуальных игр для школьников.....	25
ГЛАВА 2. ТЕХНОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ КОНЦЕПЦИИ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ «ЛУЧ».....	31
2.1. Оценка ниши интеллектуальных игр для школьников в России и Новосибирске.....	31
2.2. Портрет целевой аудитории интеллектуальной игры «ЛУЧ».....	40
2.3. Этапы разработки и реализации концепции интеллектуальной игры для школьников «ЛУЧ».....	55
2.4. Особенности адаптации концепции офлайн-викторины под онлайн-формат.....	64
2.5. Эффективность интеллектуальной игры для школьников «ЛУЧ» как медиаобразовательного проекта.....	71
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	78
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК.....	82
Приложение А. Экспертное интервью разработчиков и организаторов интеллектуальных игр для школьников города Новосибирска.....	94
Приложение Б. Бланки анкетирования для целевой аудитории проекта «ЛУЧ».....	98
Приложение В. Отзывы участников проекта «ЛУЧ» на сайте игры.....	107
Приложение Г. Положение о районной интеллектуально-познавательной игре «Лучшие умы человечества».....	108
Приложение Д. Методические разработки к первому туру интеллектуально-познавательной игры «ЛУЧ» 2021-2022	115

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования. Для непрерывной реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, творческих и социальных проектов педагоги дополнительного образования активно осваивают новые программно-технические средства, инструменты коммуникации, методы и средства работы с информацией, внедряют в свою образовательную практику современные дистанционные технологии. Одним из перспективных направлений является проведение интеллектуальных игр для школьников с использованием различных мультимедийных инструментов.

Активно этот формат работы со школьниками и педагогами осваивается системой дополнительного образования. Ее конкурентные преимущества, связанные со свободой выбора видов и форм обучения, вариативностью содержания и структуры образовательного процесса, позволяют разрабатывать и реализовывать концепцию универсальных и специализированных интеллектуальных игр.

Степень изученности вопроса. Различные аспекты теории игры рассматриваются философами, психологами, методистами, педагогами, культурологами. В рамках педагогического аспекта базовыми являются работы П.П. Блонского, Я.А. Коменского, К.Д. Ушинского, С.Т. Шацкого, В.А. Сухомлинского и др. Игру как эффективный прием активизации учебной деятельности описывают В.И. Беспалько, А.А. Вербицкий, О.С. Газман, Д.Н. Кавтарадзе, М.В. Кларина, Л.В. Петрановская и др.

Вопросы технологии применения интеллектуальных игр в процессе изучения гуманитарных дисциплин таких, как литература, история рассматривались О.С. Анисимовой, В.Д. Симоненко, В.В. Хрипко и др. Роль игр и игровой деятельности в современном медиаобразовании изучалась А.В. Федоровым, И.В. Чельшевой, Е.А. Цыпляевой и др..

При всей глубине изученности общих и частных аспектов теории игры, проделанный анализ дает основание считать проблему изучения

интеллектуальной игры в контексте медиаобразования школьников недостаточно разработанной и требующей специального рассмотрения.

Новизна исследования связана с изучением особенностей реализации медиаобразовательного проекта – интеллектуальных игр для школьников, построенных по принципу смешанного обучения и с применением игровых онлайн-техник.

Цель исследования – описать технологию разработки и реализации концепции такого медиаобразовательного проекта, как интеллектуальная игра для школьников.

Для реализации данной цели необходимо решить следующие **задачи**:

1. Описать разнообразие интеллектуальных игр: их характеристики, виды, функции.

2. Рассмотреть интеллектуальную игру для школьников как медиаобразовательный проект и раскрыть педагогические возможности реализации направлений медиаобразования в рамках интеллектуальной игры.

3. Изучить особенности школьников начального и среднего звена как субъекта медиаобразования и участников интеллектуальных игр.

4. Выявить и описать этапы разработки концепции интеллектуальной игры для школьников, построенной по принципу смешанного обучения и с применением игровых онлайн-техник.

Объект исследования – интеллектуальные игры как инструмент медиаобразования школьников. **Предмет исследования** – концепция интеллектуальной игры для школьников и технология ее разработки.

Эмпирической базой исследования являются интеллектуальные игры для школьников, реализуемые на территории Российской Федерации: чемпионат России по интеллектуальным играм для школьников (МЦИИ г. Москва); школьный чемпионат России по интеллектуальным играм (г. Санкт-Петербург); городская интеллектуальная игра для старшеклассников «Своя игра» (МБОУ ДО ДДТ имени Ю.А. Гагарина г. Прокопьевск); открытое первенство Сибири по интеллектуальным играм (Общественная организация

«Новосибирская ассоциация детских объединений», г. Новосибирск); городской интеллектуальный турнир для младших школьников «Хочу всё знать» (ДТД УМ «Юниор» г. Новосибирск); городская интеллектуальная игра по астрономии «Астрономия. Я знаю!» и региональный интеллектуально-творческий конкурс «Космос наш!» (МАУ ДО ДЮЦ «Планетарий», г. Новосибирск); районная интеллектуальная игра «Мы едины» (МБУДО ДДТ «Кировский», г. Новосибирск); районная интеллектуально-познавательная игра для школьников «Лучшие Умы Человечества» (МБУДО ЦВР «Галактика», г. Новосибирск). Реализация концепции авторского проекта (интеллектуальной игры «ЛУЧ»), разработанного для школьников г. Новосибирска, изучалась с 2012 по 2022 год.

Методы исследования.

При написании теоретической главы диссертации использовался анализ научной литературы и описательный метод, который является базой для изучения особенностей применения интеллектуальных игр в образовании в целом и медиаобразовании, в частности. Сравнительно-сопоставительный анализ применялся в процессе изучения сегмента интеллектуальных игр, функционирующих в России и Новосибирске.

Метод моделирования и включенного наблюдения использовался в процессе разработки и реализации концепции авторского медиаобразовательного проекта – интеллектуальной игры для школьников. Для изучения вовлечённости субъектов медиаобразования на различных этапах интеллектуальной игры использовался метод анкетирования (в качестве реципиентов выступило 110 школьников и 19 педагогов).

Для оценки особенностей технологии разработки и реализации концепции интеллектуальных игр для школьников использовалось экспертное интервью. В качестве специалистов выступили Виктория Юрьевна Челнокова, главный библиотекарь отдела координации и развития ГБУК НСО НОЮБ, разработчик и организатор интеллектуальных игр (онлайн-викторин) для молодежи; Ольга Михайловна Сергиенко, методист научно-методического

отдела МАУДО ДТД УМ «Юниор», разработчик и координатор городских интеллектуальных турниров для школьников «Хочу всё знать»; Екатерина Владимировна Козловская, культорганизатор МАУ ДО ДЮЦ «Планетарий», разработчик и координатор городских интеллектуальных игр по астрономии «Астрономия. Я знаю!».

Гипотеза исследования: интеллектуальная игра для школьников, задания которой сформированы по основным принципам смешанного обучения (командная работа, творческий подход к выполнению заданий, использование критического мышления и навыков самообучения) формирует медиаграмотность учащихся и медиакомпетентность педагогов.

Теоретическая значимость исследования заключается в изучении сущностных характеристик интеллектуальной игры, позволяющих рассматривать ее как медиаобразовательный проект. Установлена взаимосвязь организационных форм и содержания интеллектуальной игры со спецификой формирования медиаграмотности и медиакомпетентности ее участников.

Практическая значимость исследования обусловлена его практико-ориентированностью, так как описанная технология разработки и реализации концепции интеллектуальной игры для школьников апробирована в течение 10 лет, что позволило выявить ее медиаобразовательный потенциал и виды заданий, направленных на формирование медиаграмотности школьников и педагогов.

Теоретические и практические наблюдения, изложенные в данной работе, представляют интерес для педагогов-организаторов; методистов общеобразовательных учреждений основного и дополнительного образования, работающих по направлению организации досуга, интеллектуального развития и медиаобразования школьников; студентов и преподавателей специальности «Медиаобразование».

Положения, выносимые на защиту:

1. Интеллектуальная игра, функционирующая в качестве медиаобразовательного проекта, рассчитана на двойную целевую аудиторию,

так как участниками медиаобразовательного процесса становятся не только школьники, но и педагогические работники, которые выступают в качестве тьюторов команд.

2. В рамках интеллектуальной игры soft skills компетенции формируются как у школьников, так и у педагогов. Для школьников это неформальная коммуникация со сверстниками; формирование критического мышления (отбор фактов, работа с данными) и навыков работы в команде; проявление творческих способностей в процессе выполнения заданий (креативность). Педагоги осуществляют неформальную коммуникацию с учениками; формируют методическую копилку по развитию критического мышления школьников; вырабатывают тактики формирования команд и приемов мотивации детей (работа в команде); участвуют в выполнении творческих заданий (креативность).

3. Для глубокого погружения участников в тему и развития критического мышления разработчики интеллектуальной игры должны подготовить специальный методический материал, состоящий не только из подборок ссылок на медиафайлы (аудио- и видеосюжеты, публикации) и ресурсы по теме предстоящего тура, но и рекомендаций офлайн- или онлайн-экскурсии в учреждения культуры (театры, музеи, библиотеки и т. д.).

4. Медиаобразование реализуется также в рамках заочного этапа интеллектуальной игры, так как каждая команда создает коллективный творческий проект с использованием медиаресурсов (подготовка интерактивной презентации, тематического сюжета, фильма, выпуск специализированного тематического издания, создание социальной рекламы, мотиватора и др.). Творческие проекты становятся базой для формирования методических дайджестов, которыми могут воспользоваться педагоги.

Апробация результатов исследования.

Основные положения диссертации **апробированы** на конференциях и стратегических сессиях:

1. Выступление на тему «Литературная тема как объект исследования в интеллектуальных играх для школьников (на примере медиаобразовательного проекта ЛУЧ)» на Всероссийской научно-методической онлайн-конференции «Вторые Горюхинские чтения» (Новосибирск, 23–24 апреля 2021 г.).

2. Выступление на тему «Разработка и реализация концепции интеллектуальной игры для школьников (на примере интеллектуальной игры “ЛУЧ”))» на X Всероссийской научно-практической конференции с международным участием «Молодежь XXI века: образование, наука, инновации» (Новосибирск, 8–10 декабря 2021 г.).

3. Выступление на тему «Формирование soft skills компетенций педагогов в рамках интеллектуальной игры “«ЛУЧ”»» на Всероссийской научно-практической конференции с международным участием «Технологии формирования soft skills в современном медиаобразовании: от медиапроекта до медиакласса» (Новосибирск, 17–18 февраля 2022 г.).

Методика медиаобразования представлена в рамках методических семинаров и курсов повышения квалификации:

1. Выступление на тему «Развитие медиакомпетенций через фестивально-конкурсную деятельность» на городском семинаре для руководителей пресс-центров и студий аудиовизуального творчества «Районный медиахолдинг: технология создания и особенности организации деятельности» (МКУДПО «Городской центр информатизации «Эгида», МБУДО «Центр внешкольной работы “Галактика”») (Новосибирск, 11 декабря 2019 г.).

2. Выступление на тему «Специфика и варианты методического медиапродукта в образовательной практике педагога (на примере проекта “ЛУЧ”))» на областном информационно-методическом семинаре «Школа молодого педагога» (Новосибирск, 11 декабря 2020 г.).

3. Проведение занятий «Геймификация и визуализация как тренды современного обучения. Создание интерактивных проектов в ресурсе

Leaning.Apps», «“Вся жизнь игра”»: технология создания интерактивных игр в ресурсе Kahoot» для педагогов г. Новосибирска в рамках курсов повышения квалификации «Мультимедийные и информационно-коммуникационные технологии в современном образовании» (Новосибирск, 21 марта 2021 г.).

По теме магистерской диссертации опубликованы 4 статьи и 1 тезисы:

1. Маньянова А.Г. Конкурс как инструмент медиатрансформации детей и подростков (на примере работы Центра внешкольной работы «Галактика») // Интерактивное образование, декабрь 2019 года, URL: <http://io.nios.ru/articles2/104/98/konkurs-kak-instrument-mediatransformacii-detey-i-podrostkov> (дата обращения: 20.12.2021).

2. Маньянова А.Г. Поиграл сам, научи другого...// Интерактивное образование, апрель 2019 года. URL: <http://io.nios.ru/articles2/101/9/poigral-sam-nauchi-drugogo?page=1> (дата обращения: 20.12.2021).

3. Маньянова А.Г. Особенности реализации смешанного обучения в рамках медиаобразовательных проектов (на примере интеллектуальной игры для школьников «ЛУЧ»)// Молодая филология – 2020 (по материалам исследований молодых ученых) Межвузовский сборник научных трудов. В 2-х частях. Том. Часть 1 / под редакцией Т.И. Стекловой . Новосибирск: НГПУ, 2020. С. 75–80.

4. Маньянова А.Г. Роль смешанного обучения в процессе организации интеллектуальных игр для школьников (на примере проекта «ЛУЧ») // Дополнительное образование детей: педагогический поиск. Сборник научно-методических статей с международным участием / под общей редакцией Б.П. Черника. Вып. 3. – Новосибирск: Агентство «Сибпринт», 2021. – С. 89–92.

5. Маньянова А.Г. Технология онлайн-адаптации интеллектуальной игры для школьников среднего звена (на примере проекта «ЛУЧ») // Молодежь XXI века: образование, наука, инновации. Под ред. А.Г. Василенко. Новосибирск: Изд-во НГПУ, 2021. С. 195–197.

Структура диссертации. Диссертационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, библиографического списка и приложения.