

Интерактивные формы и методы работы в театральной студии «Кульминация», развивающие медиакомпетентности школьников.

В научной и методической литературе предлагается три модели включения медиаобразования в учебный процесс: введение отдельного учебного предмета (так называемое специальное медиаобразование); решение задач медиаобразования в учреждениях дополнительного образования (факультативное медиаобразование); формирование медиакультуры и медиакомпетентности непосредственно в школе и вузе в процессе изучения традиционных школьных курсов (интегрированное медиаобразование) [Журин, 2004]. Мы считаем наиболее целесообразной третью модель и обосновываем необходимость включения в цели педагога формирования готовности к самопроектированию медиакомпетентности как совокупности знаний, умений, мотивации, личностных качеств, позволяющих выявлять и преодолевать медиаинформационные барьеры, проектировать учебно-познавательную, научно-исследовательскую, профессионально-педагогическую деятельность в медиасфере и непрерывное саморазвитие медиакомпетентности с учетом текущих изменений медиасферы. Такая готовность позволяет формировать не только медиакомпетентность, но и способность к ее саморазвитию, что актуально в условиях постоянного реформирования образования и изменений медиасферы.

Медиа: спутниковое и цифровое TV, видео, кино, компьютерная и сотовая связь, Интернет, графика, музыка, радио и др., трансформируют медиасреду, оказывают существенное влияние на традиционные виды культуры, на функционирование библиотек, киностудий, музеев, театров. Медиакультура, являясь феноменом эпохи глобализации, воздействует на ценности общества, на мировоззрение разных социокультурных групп, в особенности подростков.

Процесс формирования медиакультуры детей складывается из многих составляющих: изучения информационных технологий и знакомства с шедеврами мировой культуры, изучения цветовой и звуковой гармонии, законов зрительного восприятия, технологии создания «экранного образа» и других.

Структуру медиакомпетентности разработал немецкий педагог В. Вебер (блоки):

отбор и использование того, что могут предложить медиа;

разработка своего собственного медиапродукта;

креативные возможности, на которых основаны различные виды медиа;

предусловия для эффективного использования медиа;

экономические, социальные, технические, политические условия, которые связаны с производством и распространением медиапродуктов.

Человек, погруженный в среду, повышающую его уровень медиакомпетентности, изучает, анализирует, творит самостоятельно медиатексты. Только таким образом, приобщившись к миру медиа, он может способствовать формированию медиакультуры своего воспитанника.

<p>Основные уровни медиакомпетентности</p> <p>Показатель</p>	<p>Индикаторы</p>
<p>Мотивационный</p>	<p>комплекс гносеологических, гедонистических, жанровых, интеллектуальных, психологических, творческих, тематических, эмоциональных, эстетических этических мотивов:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) нацеленность на получение новой информации; 2) стремление к рекреации; 3) выбор широкого жанрового и тематического спектра медиатекстов; 4) готовность к идентификации, сопереживанию; 5) направленность на подтверждение собственной компетентности в различных сферах жизни и медиакультуры; 6) стремление к поиску информационных материалов для учебных, исследовательских, научных целей; 7) желание получить художественные впечатления; 8) стремление к интеллектуальному, этическому, эстетическому диалогу с авторами медиатекстов, к критическому осмыслению их позиции; 9) стремление научиться создавать собственные медиатексты
<p>Контактный</p>	<p>Частые контакты с разнообразными медиатекстами.</p> <p>Поиск новых постановок, сценариев. Просмотр театральных постановок, их обсуждение, сравнение с исходным вариантом сценария. Сравнение видения видеопросмотра с групповым.</p> <p>Группа в соцсетях «Кульминация»</p> <p>Диалог быстрого реагирования и обмена информацией.</p> <p>Вотс ап.</p>
<p>Информационный</p>	<p>Обладание знаниями по истории развития медиакультуры, медиапедагогических концепций, технологий медийных воздействий, владение понятийным аппаратом по медиапедагогике и т.п.</p> <p>Представленная сценка о Екатерине // .</p>

<p>Основные уровни медиакомпетентности</p> <p>Показатель</p>	<p>Индикаторы</p>
<p>Перцептивный</p>	<p>Умение понять авторскую позицию, прогнозировать развитие событий медиатекста на основе соотнесения авторской позиции, звукового и зрительного образа, синтеза собственных мыслей и чувств</p> <p>Игры по развитию языковой догадки .</p> <p>Включается радио/видеоотрывок с определенным сюжетом ,прерывается , задача продолжить.</p> <p>Тело под музыку. (Мимика, руки,корпус,тело, голос)</p> <p>«Рифма», «Снова ищем начало», «Наборщик», «Ищем вторую половину», «Творческий подход», «По первой букве», «Литературное домино или домино изречений», «Из нескольких – одна»</p>
<p>Интерпретационный или оценочный</p>	<p>1)учет исторического и культурного контекстов;</p> <p>2) понимание, интерпретация, предполагающая сравнение, абстрагирование, индукцию, дедукцию, синтез, критическую оценку концепции автора в контексте структуры текста;</p> <p>3) способность аргументированно высказать согласие (или несогласие) с авторской позицией;</p> <p>4) умение перенести понятийное суждение на другие виды или жанры медиакультуры;</p> <p>5) способность сопоставить медиатекст с личным опытом и опытом других людей и т.п.</p> <p>Сценический этюд «Скульптура». Сценические этюды в паре : «Реклама»,«Противоречие». Сценические этюды по группам: «Очень большая картина», «Абстрактная картина», «натюрморт», «Пейзаж».</p> <p>Показать сценический этюд «Диалог – звукоподражание и «разговор» животных. (Курица – петух, свинья-корова, лев-баран, собака – кошка, две обезьяны, большая собака – маленькая собака)</p> <p>Пантомимические этюды «Один делает, другой</p>

<p>Основные уровни медиакомпетентности</p> <p>Показатель</p>	<p>Индикаторы</p>
	<p>мешает». («Движение в образе», «Ожидание», «Диалог»).</p> <p>Пантомимический этюд «Картинная галерея».</p> <p>Составление пантомимического этюда «Ожившая картина».</p> <p>Освоение предлагаемых обстоятельств, сценических заданий «Истина страстей, правдоподобие чувствований в предлагаемых обстоятельствах...» (А.С. Пушкин).</p>
<p>Практико-операционный</p>	<p>Наличие практических умений самостоятельного создания собственных медиатекстов разных видов и жанров.</p> <p>Выпуск газеты «Этикет в вопросах и ответах». (В ресторане, в кафе. Приглашение. Дом, семья)</p> <p>Создание афиш с помощью программ инфографики, фотошопа.</p> <p>Создание отчетных видеороликов.</p>
<p>Креативный</p>	<p>Творчество, креативность в различных видах деятельности, связанной с медиа (игровой, исследовательской, художественной и др.)</p>

Применение медиа привели к созданию новых форм организации и управления знаниями. Современные образовательные стандарты основаны на системно-деятельностном подходе, требующем большей инициативы и самостоятельности самих обучающихся и рассматривающем организацию процесса обучения в соответствии с такими принципами, как: самостоятельность, сотрудничество, взаимодействие, творчество.

Итак, современное образование невозможно без включения новых технических средств в процесс обучения и воспитания, обеспечения доступа к медиа-ресурсам, применения новых форм и технологий обучения, создания новой роли преподавателя

Инфографика – это графическое представление сложной информации с целью чёткого и быстрого восприятия.

В отличие от обычных картинок инфографика самодостаточная: не требует дополнительных описаний и вспомогательных записей. К особенностям инфографики относится ассоциативная связь графических объектов, польза и осмысленность, эффектное представление.

Например, вам надо рассказать аудитории, как приготовить пиццу. Это можно сделать с помощью фотографий с этапами приготовления и отдельным списком ингредиентов или же при помощи одной картинке с изображением пиццы и подводными к ней стрелками с разными составляющими. Второй вариант – это и есть инфографика.

Медиаресурсы

Видеоредакторы

- Shotcut
- VideoPad
- OpenShot
- Movie Maker (Киностудия)
- HitFilm Express
- Movavi
- LightWorks
- VSDC
- ivsEdits
- Jahshaka
- VirtualDub
- Filmora

Инфографика — это графический способ подачи информации, данных и знаний, целью которого является быстро и чётко преподнести сложную информацию.

Canva - это сервис для графического дизайна, при помощи этого сайта можно создавать любую графику - конверты, открытки, фотоколлажи, презентации, и многое другое.

Nohli Builder — онлайн-сервис для создания красивых диаграмм и графиков.

Creately — здесь есть возможность подставить свои данные в готовый шаблон и получить красивую, профессиональную инфографику.

Piktochart — несколько бесплатных настраиваемых тем для создания собственной инфографики и более 200.000 пользователей по всему миру. Базовая версия бесплатна

Easel.ly — приложение дает возможность создавать красивую инфографику онлайн без знаний основ графических редакторов.

Конструкторы

Tilda – конструктор сайтов с простым визуальным редактором, позволяющим делать впечатляющие сайты со слайдерами, изображениями во весь экран, эффектом параллакса и другими красивыми вещами.

Тики Токи - веб-график производителя, который позволяет создавать красивые графики времени с помощью текста, видео и изображений. Тики Токи поддерживает выборки на основе веб-контента через URL (включая YouTube и Vimeo), что позволяет легко вставлять изображения и видео для создания интерактивных, совместно используемых файлов графики времени.