

ЦИФРОВЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ ФОРМИРОВАНИЯ МЕДИАГРАМОТНОСТИ В СИСТЕМЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ ПЕДАГОГОВ

ЗАЙЦЕВА Дарья Витальевна

аспирант

Сургутский государственный университет

г. Сургут, Россия

Статья посвящена систематизации цифровых инструментов формирования медиаграмотности в профессиональной подготовке педагогов. Представлена классификация из пяти групп инструментов: верификации информации, создания медиаконтента, образовательных платформ, коллаборативных сервисов и геймифицированных решений. Обоснована необходимость интеграции цифровых технологий в медиаобразование будущих учителей для развития критического мышления и медиакомпетентности.

Ключевые слова: медиаграмотность, цифровые инструменты, медиакомпетентность, критическое мышление, медиаобразование, цифровые компетенции.

Современное общество характеризуется стремительным развитием информационно-коммуникационных технологий и беспрецедентным ростом объемов медиаконтента. По данным исследований, ежедневно в мире создается более 2,5 квинтиллионов байт данных, а среднестатистический пользователь проводит в интернете около 7 часов в день. В этих условиях медиаграмотность становится одной из ключевых компетенций XXI века, особенно для педагогов, которые должны не только ориентироваться в медиaprостранстве, но и формировать критическое отношение к информации у своих учеников.

Как отмечает И.В. Жилавская, медиаграмотность педагога представляет собой интегративное качество личности, включающее способность к критическому анализу медиатекстов, созданию собственного медиаконтента и использованию медиаресурсов в образовательных целях [1].

А.В. Федоров подчеркивает, что традиционные методы медиаобразования не успевают за динамикой развития цифровой среды, что требует внедрения современных цифровых инструментов в процесс подготовки будущих учителей. Целью данного исследования является систематизация цифровых инструментов формирования медиаграмотности в системе профессиональной подготовки педагогов [6].

Профессиональный стандарт «Педагог» (2013, с изменениями 2022) включает требования к ИКТ-компетентности учителя, однако специфические медиакомпетенции в нем прописаны недостаточно четко. Более детальную рамку предлагает европейская модель DigCompEdu [8], которая выделяет шесть областей цифровой компетентности педагога, включая создание цифрового контента и развитие цифровой компетентности учащихся.

А.М. Коротков адаптировал эту модель к российским условиям, выделив специфические медиакомпетенции учителя: способность распознавать дезинформацию и манипулятивные техники, умение создавать образовательный медиаконтент, навыки модерации онлайн-дискуссий и способность обучать школьников безопасному поведению в медиасреде [4].

Но А.А. Левицкая отмечает разрыв между теорией и практикой: студенты изучают медиаграмотность на теоретическом уровне, но не получают достаточного опыта работы с современными цифровыми инструментами [5].

Рассмотрим инструменты формирования медиаграмотности студентов.

Первая группа инструментов направлена на развитие критического мышления и навыков верификации информации.

К базовым инструментам fact-checking относятся: Google Fact Check Explorer (агрегатор проверенных фактов), InVID/WeVerify (плагин для

верификации видео и изображений), TinEye (поиск по изображениям для выявления манипуляций). TinEye использует технологию распознавания изображений для поиска всех случаев использования конкретного изображения в интернете. В отличие от Google Images, TinEye не ищет похожие картинки, а находит точные совпадения и модифицированные версии (обрезанные, отредактированные, с измененными цветами).

Особое значение имеют инструменты анализа источников. Расширение NewsGuard оценивает надежность новостных сайтов по девяти критериям журналистики. Media Bias/Fact Check помогает определить политическую ангажированность источника. Для проверки достоверности цитат эффективен инструмент Quote Investigator, позволяющий отследить первоисточник высказываний. Платформа Snopes специализируется на разоблачении городских легенд и вирусных фейков.

Вторая группа инструментов связана с продуктивной медиадетальностью. Figma и Adobe Spark позволяют создавать визуальный контент без специальных навыков дизайна. Figma предоставляет готовые шаблоны для создания инфографики и презентаций, что особенно важно для визуализации результатов медиаисследований. Для видеопроизводства эффективны инструменты Movavi Screen Recorder (запись экрана с комментариями), Animoto (создание видео из фото), Renderforest (анимационные ролики).

Подкастинг как форма медиаобразования анализируется в работе И.В. Жилавской [2]. Платформы Anchor и Audacity позволяют студентам создавать аудиоконтент, развивая навыки сторителлинга и критического отбора информации.

Третья группа включает специализированные образовательные ресурсы. MOOK-платформы предлагают курсы по медиаграмотности: на Coursera доступен курс "Media Literacy" от University of Hong Kong, на Stepik – курсы «Критическое мышление» и «Цифровая грамотность».

Особый интерес представляет платформа MediaSmarts (Канада), предлагающая готовые уроки и материалы по медиаобразованию.

Системы управления обучением (Moodle, Google Classroom) используются для организации смешанного обучения по формированию медиаграмотности. Российская платформа «Медиатор» предлагает адаптированные к отечественному медиaprостранству материалы и кейсы для развития критического восприятия информации. Исследование А.А. Калмыкова демонстрирует эффективность модели «перевернутого класса», где студенты изучают теорию онлайн, а практические занятия посвящены анализу кейсов и работе с цифровыми инструментами [3].

Четвертая группа инструментов поддерживает совместную деятельность и критическую дискуссию. Padlet позволяет создавать коллективные доски для обсуждения медиатекстов. Mentimeter и Quizizz используются для интерактивных опросов и викторин по медиаграмотности. Особое значение имеет платформа Kialo для структурированных дебатов. Google Workspace (Docs, Slides, Jamboard) обеспечивает совместное создание медиапроектов. Платформа Hypothesis позволяет создавать коллективные аннотации веб-страниц, что развивает навыки критического чтения и совместного анализа медиатекстов. Slack используется для организации тематических сообществ студентов, занимающихся медиаисследованиями.

Пятая группа – геймифицированные инструменты обучения медиаграмотности. Исследования McGonigal J. показывают высокую эффективность игровых механик для развития критического мышления [7]. Bad News Game (разработка Кембриджского университета) – игра, где участники создают фейковые новости, что помогает понять механизмы дезинформации. Factitious – игра на отличие реальных новостей от фейковых. Go Viral! – симулятор распространения информации в социальных сетях. Игра Troll Factory моделирует работу фабрик троллей, демонстрируя механизмы манипуляции общественным мнением в социальных сетях. Согласно И.В. Бегтину, включение этих игр в курс медиаграмотности

повышает вовлеченность студентов и способствует лучшему запоминанию материала [Ошибка! Источник ссылки не найден.].

Таким образом, современный инструментарий формирования медиаграмотности студентов представляет собой комплексную систему из пяти взаимодополняющих групп, охватывающих все аспекты медиаобразования – от критического анализа до продуктивной деятельности. Эффективность медиаобразования достигается через системную интеграцию инструментов верификации, создания контента, образовательных платформ, коллаборативных сервисов и геймифицированных решений в единый образовательный процесс. Ключевым принципом является сочетание развития аналитических навыков с практическим опытом создания медиапродуктов, что формирует у студентов не только критическое мышление, но и ответственное отношение к производству и распространению информации.

Систематизация цифровых инструментов формирования медиаграмотности и их адаптация к российскому образовательному контексту позволяет решить ключевые проблемы профессиональной подготовки педагогов. Интеграция пяти групп инструментов в учебный процесс педагогических вузов способствует формированию медиакомпетентности будущих учителей. Дальнейшее совершенствование медиаграмотности требует постоянного обновления инструментария в соответствии с развитием цифровых технологий и появлением новых форм медиаманипуляций.

Критически важным остается преодоление технологического детерминизма: цифровые инструменты должны рассматриваться не как самоцель, а как средство развития критического мышления, этической рефлексии и профессиональной компетентности педагога в условиях трансформирующейся медиасреды.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бегтин И.В. Медиаграмотность и верификация цифрового контента: практическое руководство. – М.: АСИ, 2020. – 156 с.
2. Жилавская И.В. Медиаобразование молодежной аудитории. – М.: РИЦ МГГУ им. М.А. Шолохова, 2019. – 242 с.
3. Жилавская И.В. Подкастинг как инструмент медиаобразования // Знак: проблемное поле медиаобразования. – 2021. – № 2 (40). – С. 78-89.
4. Калмыков А.А. Модель «перевернутого класса» в обучении медиаграмотности // Педагогика. – 2022. – № 4. – С. 89-98.
5. Коротков А.М. Цифровая компетентность педагога: структура и содержание // Педагогическое образование и наука. – 2021. – № 3. – С. 45-52.
6. Левицкая А.А. Медиаобразование в педагогических вузах России // Медиаобразование. – 2019. – № 4. – С. 512-520.
7. Федоров А.В. Медиаобразование: история и теория. – М.: МОО «Информация для всех», 2021. – 450 с.
8. McGonigal J. Imaginable: How to See the Future Coming and Feel Ready for Anything. – New York: Spiegel & Grau, 2021. – 512 p.
9. Redecker C. European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. – Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2017. – 95 p.

DIGITAL TOOLS ARE FORMED BY MEDIA LITERACY IN THE SYSTEM OF PROFESSIONAL TRAINING OF TEACHERS

ZAJCEVA Daria Vitalievna

Postgraduate Student

Surgut State University

Surgut, Russia

This article systematizes digital tools for developing media literacy in teacher training. It presents a classification of five tool groups: information verification, media content creation, educational platforms, collaborative services, and gamified solutions. It also substantiates the need to integrate digital technologies into media education for future teachers to develop critical thinking and media competence.

Keywords: media literacy, digital tools, media competence, critical thinking, media education, digital competencies.