

ДИДАКТИЧЕСКАЯ НАПРАВЛЕННОСТЬ ИГРОВЫХ ПРИЕМОМ И ТЕХНОЛОГИЙ В ДЕТСКОЙ ЖУРНАЛИСТИКЕ

Десяев С.Н.¹, Десяева Н.Д.²

¹ГКУ РМ «НИИ гуманитарных наук при Правительстве Республики Мордовия», 481795@mail.ru;

²Московский городской педагогический университет, 481795@mail.ru

В статье проведен анализ игровых приемов и технологий, применяемых в детских СМИ, а также принципов их использования в публицистических текстах, адресованных детям. Установлена обусловленность обращения к игровым приемам функциями текстов СМИ (воспитательной, образовательной, развлекательной). Рассмотрена специфика игровых приемов, моделирующих социально-коммуникативную деятельность ребенка: 1) клоузтестов (их применение в детской журналистике направлено на восстановление текстов с пропущенными компонентами исходя не только из смысловой организации текста, но и из социально-коммуникативной практики детей); 2) социально-коммуникативного моделирования художественных сюжетов (введение нового персонажа в художественный сюжет); 3) интерпретации художественных сюжетов в событийную основу игровой журналистики (создание на основе известных сюжетов текстов с элементами журналистских жанров – репортажа, блиц-портрета и под.). Представлено описание основных этапов социально-коммуникативной игры, предназначенной для детей младшего школьного возраста.

Ключевые слова: игровые приемы, игровые технологии, детская журналистика, социально-коммуникативная текстовая деятельность ребенка.

THE DIDACTIC ORIENTATION OF GAMING DEVICES AND TECHNOLOGIES IN THE CHILDREN'S JOURNALISM

Desyaev S.N.¹, Desyaeva N.D.²

¹Humanitarian science research institute of Mordovian republic government, 481795@mail.ru

²Moscow City Pedagogical University, 481795@mail.ru

The article analyzes the gaming devices and technologies that are used in children's media, as well as the principles of their use in the journalistic texts which are written for children. It is established the conditionality of treatment methods to the gaming devices with the help of media text's functions (upbringing, educational and entertaining). It is examined the specificity of gaming devices that simulate social-communicative activity of the child: close texts (their use in children's journalism directed at restoring texts with missing components which is based not only on the semantic organization of the text, but also on social and communicative practices of children), social and communicative modeling of artistic subjects (introduction a new character in the feature story), interpretation of artistic subjects in event-triggered basis of gaming journalism (creating the stories that are based on well-known texts with the elements of journalistic genres - reportage, blitz-portrait). It is represented the description of the main stages of social and communicative game which is designed for primary school age children.

Keywords: Gaming devices, gaming technology, children's journalism, social and communicative text child's activity.

Детская журналистика – газеты, журналы, теле- и радиопередачи, которые создаются для детей, а также деятельность детей в сфере средств массовой информации – один из важнейших факторов формирования языковой личности ребенка [4; 3]. Она занимает значительное место в окружающем детей текстовом пространстве и обладает двумя важными особенностями. Во-первых, тексты детских СМИ в наибольшей степени из всех речевых произведений воздействуют на адресата, вызывают у него потребность откликнуться, побуждают к ответной речевой деятельности [1]. Во-вторых, именно тексты детских СМИ способствуют формированию у детей представлений о том, в каком обществе

мы живем [5]. Это происходит потому, что в них отражены те факты и мнения, которые имеют значение или для общества в целом (например, именно в средствах массовой информации сообщается о полетах в космос, о культурных событиях, о спортивных достижениях и под.), или для каждого человека (например, вопросы морали, речевого этикета и под.).

Характер аудитории (прежде всего возраст адресата) придает детской журналистике определенную специфику, в частности – обуславливает использование в системе детских СМИ игровых приемов и технологий. Наиболее частотны данные средства в изданиях, адресованных младшему школьнику [2]. Младший школьный возраст – это завершающий период детства. Ребенок сохраняет потребности в познании мира через игру, искренность в проявлении своих чувств и отношений, но при этом осваивает новую деятельность – учебную. Изменяются его интересы, потребности, самооценка – ведь его деятельность высоко оценивается обществом. Изменяются правила его поведения, которые становятся также общественно направленными. В число основных новообразований младшего школьного возраста включаются развитие нового познавательного отношения к действительности и ориентация на группу сверстников. Именно поэтому в детских СМИ представлены материалы, которые дают ребенку возможность по-новому взглянуть на природу и общество, информируют его об особенностях поведения в разных общественно значимых ситуациях, показывают жизнь его сверстников в других странах и под.

Известно, что задачами детской журналистики являются: 1) воспитание, 2) обучение, 3) развлечение ребенка [4]. В целом детские СМИ выполняют функцию социализации – включают ребенка в определенное сообщество, ценности которого становятся для ребенка значимыми. Особенности детской аудитории определяют и задачи детской журналистики, и отбор фактов в СМИ, и характер их оценки и комментария журналистом [6]. Так, даже публикации в детских газетах и журналах так называемых поучительных текстов, в которых показываются образцы поведения, отношений, поступков людей, сопровождаются игровыми приемами (вопросами, кроссвордами, ребусами и под.). Многие научно-популярные тексты в детских СМИ могут быть представлены в виде клоуз-тестов – текстов с пропущенными компонентами, восстановление которых возможно исходя из смысловой организации текста и социально-коммуникативного опыта детей («Язык устроен так, что он облегчает нам узнавание даже незнакомых Возьмем фразу *У дерева стояла кабарга*. Что это? Человек? Лопата? Животное? Неясно. Но вот продолжение: а рядом с ней маленький кабаржонок. Все встало на Кабарга – это Потому что кабаржонок – детеныш. И действительно, слово ... называет оленей, обитающих в горах»).

Игровые приемы, представленные в детских СМИ, включают ребенка в активное социальное взаимодействие, позволяют ему понять и принять ту социально значимую информацию, которая составляет смысл детской публицистики. Представляется, что к условиям возникновения у ребенка интереса к публикациям в СМИ следует отнести прежде всего познавательную направленность текстов, их воспитывающий характер, игровой потенциал, диалогичность.

Игровые технологии – последовательность педагогических действий, направленная на освоение детьми в форме игры той или иной социально значимой деятельности – позволяют развивать у школьников способности к журналистскому творчеству [4]. Они основаны на актуальном в организации образовательного процесса в школе принципе занимательности. Он обусловлен возрастом детей, выражается в наличии элементов игры, в разнообразии и вариативности форм занятий и приемов работы. Анализ публикаций в детских СМИ показывает, что принцип занимательности реализуется в них в четырех основных аспектах. Во-первых, в организации работы важно использовать элемент соревновательности. Во-вторых, в концепции многих детских изданий присутствует сюжетный персонаж (Мурзилка – в «Мурзилке», Самоделкин – «Веселых картинках» и др.). Подобный сюжетный персонаж целесообразно включить и в концепцию школьного самодельного издания. В-третьих, в работе со школьниками используются элементы деловых игр, в которых принимают участие дети в той или иной социальной роли (корреспондента, редактора, художника-оформителя и др.). Наконец, занимательность присутствует в содержании публикаций в детских изданиях (она реализована при использовании загадок, кроссвордов и под.).

Игровые технологии обычно реализуются комплексно – например, в процессе организации социальной игры «Я журналист». Цель игры – выпуск классного или школьного издания (газеты, журнала) в печатной или электронной форме. В основе игры лежат общедидактические принципы, каждый из которых реализуется особым образом.

1. Принцип индивидуального подхода к учащимся и активизации их творческого потенциала. Очевидно, что при организации выпуска газет и журналов важно активизировать способности каждого ребенка в разных видах журналистского творчества: репортерской деятельности, фотографии, иллюстрировании и др. Одно из преимуществ игры заключается в том, что в ней может участвовать любой ребенок (а не только тот, который испытывает интерес к русскому языку и литературному чтению), так как в подготовке школьной периодики актуальны самые разные виды деятельности (сбор информации по разным источникам, компьютерная верстка, реклама издания и др.).

2. Принцип систематичности и последовательности. Игра реализуется в системе взаимосвязанных мероприятий, особенности которых обусловлены спецификой конечного

продукта деятельности детей: классной или школьной газеты или журнала. Данный продукт создается в течение длительного времени усилиями многих участников, и их деятельность должна быть рассредоточена во времени. Причем начальная и завершающая игры предполагают работу над разными этапами подготовки издания. В систему игр могут быть включены конкурс на лучшее название газеты/журнала, конкурс заглавий публикаций, конкурс оформления названия газеты/журнала, конкурс блиц-интервью у учителей, учащихся, родителей по проблемам концепции школьного (классного) издания и под.

3. Принцип наглядности. Принцип наглядности позволяет познакомить детей с образцами оформления газет и журналов, мотивировать их к участию в оформлении. Оформительские конкурсы со школьниками целесообразно проводить на основе такого материала, который можно преобразовать. Это могут быть компьютерные или распечатанные варианты обложек журналов, оформления заставок или лидов газет, схемы колонок на страницах изданий, распечатанный черно-белый вариант обложек и разворотов с заданием раскрасить их, дополнить элементами оформления.

Социальные игры позволяют детям освоить ту совокупность знаний и умений в области детской журналистики, которые необходимы ребенку для ознакомления с содержанием периодических изданий и участия в их создании. Направленность на развитие письменной речи детей предполагает сосредоточенность содержания игры на печатных СМИ. При этом возможно ситуативное обращение к специфике детского радио и телевидения.

В целом источниками материала для игры служат публикации в детских СМИ и речевые ситуации, которые моделируются на основе а) реальных событий, б) произведений художественной литературы, в) виртуальных событий. Важно иметь в виду, что сюжет любого знакомого ребенку произведения художественной литературы может быть преобразован в событийную основу игровой журналистики и стать материалом для специальных заданий, командных игр и под. В основу речевых ситуаций также могут быть положены вымышленные события, которые могут дать информационный повод (пример моделирования подобной ситуации: «Представьте себе, что к нам в школу приходят авторы тех книг, которые вы любите читать. С каким из авторов Вы хотели бы познакомиться? Составьте вопросы для интервью с ним»).

В процессе организации социальных игр важно выделить игровой потенциал в различных видах и компонентах содержания учебной деятельности. Например, содержание обучения в начальной школе основано на знакомстве детей с различными фактами (языка, литературы, окружающего мира и под.). Факт является и компонентом содержания публикаций прессы, представляет собой явление журналистики. В содержании публикаций

отражаются те факты, которые вызывают интерес читателей. Это прежде всего те события, последствия которых важны для читателей («У нас в школе будет проводиться малая зимняя олимпиада!»). К интересным фактам относятся и те, которые заставляют читателя по-иному взглянуть на мир (к ним относится научно-популярная информация), удивляют своей необычностью (интересные люди, удивительные происшествия). В процессе игры важно научить детей анализировать факты в содержании публикаций и подбирать факты 1) на основе наблюдений, 2) из печатных источников информации и интернета. Для этого следует предложить детям тему и модель подбора фактов в журналистике (*что-кто-где-когда-почему-зачем-как*).

Игровой формой подбора фактов является преобразование сюжета известных детям произведений литературы в цепочку фактов, например: «Похищение Кая», «Герда отправляется на поиски друга» и т.д. Данный прием представляет собой разновидность интерпретации художественных сюжетов в событийную основу игровой журналистики (создание на основе известных сюжетов текстов с элементами журналистских жанров – репортажа, блиц-портрета и под.). Подобная интерпретация основана на специфике текстовой деятельности ребенка – известные детям художественные сюжеты являются компонентом системы их приоритетных текстов, часто становятся основой ролевых игр.

Значительным игровым и образовательным потенциалом обладают сведения о жанрах детской журналистики. Первоначальные представления о жанрах журналистики могут быть сформированы в учебной деятельности на основе сведений о том, что одни и те же факты могут быть сообщены в разных формах, например, в форме интервью, репортажа, статьи. Работу с жанрами также целесообразно проводить в контексте интерпретации художественных сюжетов в событийную основу детской журналистики. Так, знакомство с заметкой может быть положено в основу игры «Блиц-портрет». Блиц-портрет – это заметка, содержащая краткие сведения о человеке с целью дать аудитории первичное представление о его личности. Конкурс блиц-портретов героев мультфильмов, произведений художественной литературы («Чебурашка. Добрый. Застенчивый. Нуждается в общении». «Мальвина. Добра. Красива и знает об этом. Любит учить других. Нуждается в защите») позволяет развивать образное мышление школьников.

Ознакомление школьников с особенностями репортажа становится основой игры «Я репортер» по материалам прочитанных сказок. При этом то или иное событие (например, похищение Кая Снежной Королевой) в произведениях детей обрастает подробностями в репортаже, каждый факт раскрывается в конкретных действиях героев («*Кай отправляется кататься на санках, катание все более увлекает его. Рядом с мальчиком останавливаются большие сани с запряженными в них красивыми белыми конями. Кай привязывает свои санки*

к саням. Сани мчатся, а мальчик не может отвязать веревку. Сани останавливаются, и ослепительно белая женщина сажает мальчика рядом с собой, кутает его в свою снежную шубу»).

Работа над **интервью** позволяет показать школьникам, что важнейшую информацию журналист получает прежде всего от человека, который, будучи свидетелем или участником событий, выражает к ним определенное отношение, дает им оценку. Получить информацию от человека возможно, только задавая ему вопросы. Вопросы могут носить игровой, условный характер («С каким персонажем художественной литературы можно сравнить нашего героя?»; «Каким одним прилагательным Вы могли бы характеризовать нашего героя?», «Если герой попадет на необитаемый остров, какие, на Ваш взгляд, три предмета он хотел бы взять с собой?» и под.).

Эффективный игровой прием – проведение ролевых интервью и проведение игры «Новый персонаж в старой сказке». Игра проводится на основе социально-коммуникативного моделирования художественных сюжетов. Введение нового персонажа в художественный сюжет предполагает включение в ту или иную сказку («Колобок», «Золотой ключик», «Красная шапочка» и др.) журналиста, который берет интервью у одного из героев. Игра проводится как конкурс команд. Команда выбирает место для эпизода с интервью в сюжете сказки, составляет вопросы, предполагаемые ответы на вопросы, проигрывает интервью, готовит публикацию в газете и иллюстрирует ее.

Применение игровых приемов и технологий для активизации деятельности школьников в сфере детской журналистики позволяет включить ребенка в творческий процесс, формировать у него ценностное отношение к социальным контактам, удовлетворить одну из важнейших потребностей данного возраста: потребность чувствовать свою ценность и неповторимость.

Список литературы

1. Вологина Е.В. Типологические особенности детской газеты «Солнышко» // Средства массовой информации в современном мире: молодые исследователи. Материалы межвузовской научно-практической конференции студентов и аспирантов / под ред. Е.С. Сониной. СПб., 2003. С. 19-20.
2. Вологина Е.В. Жанровый репертуар на страницах газет для детей и подростков. // Средства массовой информации в современном мире: молодые исследователи: материалы межвузовской научно-практической конференции студентов и аспирантов / под ред. Е.С. Сониной. СПб., 2004. С. 105-107 .

3. Вологина Е.В. Чтение детской периодики: проблемы и перспективы // Коммуникация в современном мире: материалы Всероссийской научно-практической конференции «Проблемы массовой коммуникации». Воронеж, 2007. С. 16-17.
4. Гостомыслов А. П. Детская журналистика: /А. П. Гостомыслов. СПб.: Изд-во Михайлова В.А., 2006. 351 с.
5. Сами Себе СМИ (детские сетевые журналы Рунета) // Меди@льманах. 2007. № 1. С. 60-66.
6. Петрова С. А. Кто, что в Паутинке живёт // Лаборатория детской литературы, журналистики и чтения. 2012. 6 апреля. Режим доступа: HYPERLINK <http://www.detlitlab.ru/?cat=14&text=67>.

Рецензенты:

Каторова А. М., д.п.н., профессор, ведущий научный сотрудник отдела литературы и фольклора ГКУ РМ «НИИ гуманитарных наук при Правительстве Республики Мордовия», г. Саранск;

Белова Н.А., д.п.н., профессор, ГБОУ «Мордовский государственный педагогический институт», г. Саранск.