

ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОГО
ПРОЕКТА ФОРМИРОВАНИЯ ИНФОРМАЦИОННОЙ КУЛЬТУРЫ
ПОДРОСТКОВ

FEATURES OF THE IMPLEMENTATION OF THE SOCIO-PEDAGOGICAL
PROJECT FOR THE FORMATION OF INFORMATION CULTURE
OF ADOLESCENTS

Е. А. Попова

Е. А. Ророва

БГПУ, г. Минск

Научный руководитель – А. В. Пищова, канд. пед. наук, доцент

Аннотация. В данной статье представлен социально-педагогический проект по формированию информационной культуры обучающихся подросткового возраста «В мире информационной культуры», предложены интерактивные формы и методы работы с подростками, проведён анализ эффективности результатов апробированного проекта.

Abstract. This article presents a socio-pedagogical project on the formation of the information culture of adolescent students "In the world of information culture", offers interactive forms and methods of working with adolescents, analyzes the effectiveness of the results of the tested project.

Ключевые слова: информационная культура, социально-педагогический тренинг, интерактивные методы, подростки, социально-педагогический проект.

Key words: information culture, socio-pedagogical training, interactive methods, teenagers, socio-pedagogical project.

Активное внедрение во все сферы деятельности человека информационных технологий требует их применения и активного развития для успешной жизнедеятельности. Данный факт обуславливает необходимость информационной подготовки учащихся, способных и готовых эффективно работать с новой информацией, взаимодействовать с другими людьми в онлайн-пространстве. Важной качественной характеристикой личности выступает его информационная культура, формирование которой должно стать одной из приоритетных задач общеобразовательной школы.

В связи с актуальностью данной темы был разработан социально-педагогический проект «В мире информационной культуры». Целью проекта стала необходимость повышения уровня информационной культуры обучающихся подросткового возраста. Для решения поставленной цели был определен круг необходимых задач: актуализировать, обобщить и углубить знания учащихся об информационной культуре личности и информационной компетентности; сформировать ценностное отношение к деятельности и коммуникации в медиасреде. развивать навыки работы информацией, умения критически оценивать медиаконтент и источники информации;

сформировать навыки обеспечения собственной информационной безопасности при взаимодействии с медиасредой.

Теоретический анализ проблемы показал, что эффективными методами формирования информационной культуры будут интерактивные методы и формы работы. «Интерактивные методы – это усиленное педагогическое взаимодействие, взаимовлияние участников педагогического процесса через призму собственной индивидуальности, личного опыта жизнедеятельности». Интерактивные формы проведения занятий пробуждают у обучающихся интерес к проблемной теме, поощряют активное участие каждого в учебном процессе, способствуют эффективному усвоению материала и оказывают многоплановое воздействие на обучающихся. Также можно отнести к преимуществам интерактивных методов создание благоприятного для обучения психолого-педагогического и эмоционального климата; осуществление обратной связи с учащимися; руководство диалоговым взаимодействием всех участников интерактивного процесса; организация продуктивной внутригрупповой и межгрупповой деятельности [2].

В реализации проекта использовались следующие интерактивные методы: социально-педагогический тренинг, интерактивные ролевые игры, эвристическая беседа, диспут, мозговой штурм, метод круглого стола [1-5].

Социально-педагогический тренинг направлен на формирование практических навыков работы информацией и медиаконтентом, умений критически оценивать источники информации; а также развитие навыков обеспечения собственной информационной безопасности при взаимодействии с медиасредой. В структуру тренинга входят письменные и графические упражнения.

«Дискуссия – это публичное обсуждение или свободный вербальный обмен знаниями, суждениями, идеями или мнениями по поводу какого-либо спорного вопроса, проблемы» [2]. Дискуссия как метод обсуждения и разрешения спорных вопросов также является эффективной в стимулировании инициативности учащихся, развитии рефлексивного мышления. Результатом ее может быть общее соглашение учащихся, лучшее понимание, новый взгляд на проблему или актуализация ранее полученных знаний, совместное решение проблемной ситуации, творческое переосмысление подростками возможностей применения знаний. Дискуссия использовалась в следующих формах: круглый стол, мозговой штурм, дебаты.

«Интерактивная игра – это активный метод обучения, основанный на опыте, полученном в результате специально организованного взаимодействия участников с целью изменения модели поведения» [2]. Результатом хорошо организованной и эффективно проведенной интерактивной игры могут быть изменения в восприятии участников, которые приводят к быстрому, немедленному решению или новому пониманию имеющейся проблемы. В данном случае возникновению такого нового понимания способствует погружение в процесс взаимодействия, дающее возможность исследовать проблему изнутри, пропустить ее через «себя», проанализировать собственное поведение и сделать необходимые выводы.

Данный проект был апробирован на базе ГУО «Средняя школа №136 г. Минска» в 7-8-ых классах в период апрель-май 2022 года. Количество участников составило 50 человек. Для проведения анализа эффективности проведенного социально-педагогического проекта были повторно использованы следующие методики: «Информационная карта оценки активности в блогосфере и социальных сетях», экспертная оценка «Swot-анализ факторов и рисков медиасоциализации подростков».

По результатам диагностической методики «Информационная карта оценки активности в блогосфере и социальных сетях» можно заметить, что количество подростков, уделяющих большое внимание информации, содержащейся в блогах, увеличилось. На вопрос «Является ли для Вас блог источником информации?» 70% ответили утвердительно, что на 16% больше, чем на констатирующем этапе, лишь 32% выбрали отрицательный вариант. Далее было выяснено, доверяют ли испытуемые информации, приведённой в блоге. 74% процента респондентов ответили отрицательно, что на 30% больше, чем на констатирующем этапе, что свидетельствует о критическом подходе респондентов к получаемой информации.

На вопрос «Готовы ли Вы нести юридическую ответственность за записи в своём блоге и отзывы к иным блогам?» 68% учащихся ответили утвердительно, что на 10% больше, чем до внедрения проекта. По вопросу «Готовы ли Вы отстаивать свою позицию, приведённую в блоге, в реальной жизни?» 60% ответили также утвердительно, что на 6% больше, чем на констатирующем этапе исследования.

Далее было выяснено, что среди преимуществ социальных сетей подростки по-прежнему выделяют «коммуникативную функцию» (1 ранговое место). Затем идёт «функция развлечения» (2 ранговое место) и «сплочение и удержание социальных связей» (3 ранговое место). На последнем пятом ранговом месте находится «психотерапевтическая функция». По следующим вопросам было выяснено, что уже 96% учащихся (48 человек) считают, что социальные сети могут вызвать привыкание, что на 60% больше, чем до реализации проекта. В тоже время 40% учащихся (20 учащихся) высказались о бессознательном желании зайти в социальную сеть. На констатирующем этапе этот процент составлял 60%. Юридическую ответственность за свои действия и высказывания в социальных сетях готовы нести 74% респондентов (37 учащихся), больше на 16%, чем до реализации проекта. Свою позицию в социальных сетях готовы отстаивать также 37 человек (74%).

Таким образом, можно утверждать, что проведённый социально-педагогический проект «В мире информационной культуры» достаточно эффективен при формировании информационных компетенций учащихся подросткового возраста. Основное внимание уделялось мотивационно-ценностному, деятельностному и рефлексивному компоненту информационной культуры. У учащихся были сформированы знания в области информации и информационной деятельности, виртуальном пространстве и онлайн-взаимодействии. Отработаны навыки критического оценивания медиаконтента и организации собственной информационной деятельности.

Литература

1. Забокрицкая, Л. Д. Информационная культура современной молодежи: угрозы и вызовы виртуального социального пространства / Л. Д. Забокрицкая // Вестн. Перм. нац. исслед. политехн. ун-та. Соц.-экон. науки. – 2017. – № 4. – С. 114–123.
2. Панина, Т. С. Современные способы активизации обучения : учеб. пособие для студентов вузов / Т. С. Панина, Л. Н. Вавилова. – М. : Академия, 2008. – 176 с.
3. Пищова, А. В. Медиабезопасность субъектов образовательного процесса: интегративный подход к управлению / А. В. Пищова // Вес. БДПУ. Сер. 1, Педагогіка. Психологія. Філологія. – 2020. – № 4. – С. 15–19.
4. Сальцева, С. В. Методы и технологии социально-педагогической деятельности: традиции и новации / С. В. Сальцева // Теоретические и прикладные аспекты

современной науки : сб. науч. тр. по материалам III Междунар. науч.-практ. конф., Белгород, 30 сент. 2014 г. : в 5 ч. / Агентство перспектив. науч. исслед. ; под общ. ред. М. Г. Петровой. – Белгород, 2014. – Ч. 4. – С. 103–107.

5. Солдатова, Г. У. Цифровое поколение России: компетентность и безопасность : монография / Г. У. Солдатова, Е. И. Рассказова, Т. А. Нестик. – М. : Смысл, 2017. – 374 с.