

Байняшова Світлана Павлівна
*аспірантка Житомирського державного
університету імені Івана*

ФОРМУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ ГРАМОТНОСТІ В УЧНІВСЬКІЙ МОЛОДІ В ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ З ВИКОРИСТАННЯМ МЕТОДУ ГРИ

Постановка проблеми та її зв'язки із важливими науковими чи практичними завданнями. Нині освітня сфера зазнає великої кількості реформувань: зміна підходів до навчання, зміна методів, цифровізація й удосконалення засобів навчання. Тому освітні документи НУШ, зокрема чинні шкільні програми з української мови, орієнтують на стратегії щодо формування інформаційної грамотності як однієї із важливих складників інформаційно-комунікаційної компетентності мовної особистості. У сьогочасних умовах практики мовної освіти перед вчителем на уроці української мови постає завдання формувати інформаційну грамотність в учнів. Відповідно виникає потреба в пошуку та використанні ефективних методів навчання української мови через призму формування юного компетентного мовця, здатного працювати з інформацією. Сучасним старшокласникам недостатньо просто певної кількості знань, набагато важливіше навчити орієнтуватись у потоці інформації, систематизувати та вибирати лише необхідні відомості тощо. У цьому контексті одним із дієвих розглядаємо метод гри, що може забезпечити умови для розвитку критичне сприйняття інформації, її інтерпретації, аналізу, системного мислення, спілкування, рефлексії.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Аналіз наукових праць (Н. Голуб, О. Горошкіної, Л. Мелешко, О. Туркевич та ін.) свідчить, що дослідників цікавить застосування методу гри на уроках української мови для формування предметної компетентності. Водночас у роботах дослідників (Л. Найдьонові, Г. Онкович, О. Семенов) простежується інтерес до проблем способів і засобів формування інформаційної грамотності в здобувачів освіти. Однак у дослідженнях науковців недостатньо уваги приділено формуванню інформаційної грамотності в учнівської молоді на уроках української мови з використанням методу гри.

Мета – на базі наукових досліджень схарактеризувати метод гри та з'ясувати, як його можна застосовувати під час навчання української мови в старших класах, аби формувати в юних мовців інформаційну грамотність.

Насамперед інформаційну грамотність розуміємо як здатність мовної особистості визначати й формулювати інформаційні потреби; шукати й отримувати інформацію; критично сприймати інформацію на основі розрізнення фактів і суджень, достовірних відомостей і фейків, маніпуляцій; оцінювати й систематизувати інформацію на основі роботи з медіатекстом, із соціальними мережами; виявляти мову ворожнечі й уникати її; обробляти інформацію з використанням засобів ІКТ; використовувати, передавати, створювати й поширювати інформацію з дотриманням етичних норм, принципів академічної доброчесності [2, с. 212]. Здобувач освіти, який володіє інформаційною грамотністю, має виявляти: уміння ефективно шукати інформацію (зокрема, і в електронних медіаджерелах), працювати з джерелами та першоджерелами, ставлення до інформації, розуміння авторського права, уміння вирізняти плагіат, відрізняти факти від суджень, систематизувати інформацію, висувати гіпотези та оцінювати альтернативи.

Аналіз праць дослідників (Г. Корицької, Л. Мелешко, М. Ячменик та ін.) переконує, що метод гри може впливати на формування як предметної компетентності з української мови, так і життєво необхідних умінь, навичок, здатностей, зокрема й інформаційної грамотності.

Концепція НУШ орієнтує на ігрове навчання юних здобувачів освіти. Відповідно набуває актуальності питання гейміфікації в просторі мовної освіти, що передбачає використання гри на уроках української мови з метою мотивування до навчального процесу й формування ключових і предметної компетентностей. О. Остапченко акцентує на тому, що шкільна практика потребує такої форми роботи, за якої учні на уроці української мови можуть здобувати мовні знання та водночас розважатися. Це різні командні ігри, або ігри-шоу, турніри ерудитів, конкурси, вікторини, брейн-ринги, квести [3, с.120]. Гру розуміємо як систему, де кожен гравець є учасником ігрової проблемної ситуації з чітко визначеними правилами, що приводить до кількісного результату. З огляду на це гра позитивно впливає на розвиток розумових здібностей, критичного мислення та уяви, тобто розвиває складники інформаційної грамотності.

За Л. Галаєвською, навчально-ігрова діяльність, яка передбачає мовну гру (гру слів) для вербального самовираження, використання логічних, рольових ігор, є однією з важливих умов розвитку в учнів інтересу до мови, формування комунікативних здібностей, зацікавлення навчальним предметом, сприяє емоційній та інтелектуальній активності, що позитивно впливає на засвоєння тематичного матеріалу [1, с.19]. Варто зазначити, що учнівська молодь під час навчальної гри може виходити за межі реального, тоді інформаційний контент гри може ставати абстрактним, символічним чи соціальним. Відповідна робота на уроці уможливило проходження різних стадій когнітивного розвитку, що є умовою розвитку інформаційної грамотності. У процесі навчання гра виконує мотиваційну функцію, тобто стимулює виконувати різні дослідні, пошукові операції, що передбачають високий рівень захопленості. Для учасників ігрового процесу дуже важливо вміти взаємодіяти одне з одним, це сприяє розвитку комунікативних умінь, необхідних для обмінювання інформацією. Значний потенціал для формування інформаційної грамотності під час навчання української мови можуть мати навчальні ігри, розроблені на базі природовідповідних для старшокласників медіатекстів.

Інтерактивна ігрова взаємодія учнів із використанням медіатекстів потенційно сприяє розвитку навичок пошуку, читання, аналізу, оброблення, відтворення інформації, її поширення, що може стати ефективною практикою формування мовної особистості, яка володіє інформаційною грамотністю. Як приклад розглядаємо гру «365° за шкалою медіаграмотності», розроблену командою Академії української преси в рамках проекту «Вивчай та розрізняй: інфо-медійна грамотність», запровадженого Радою міжнародних наукових досліджень та обмінів (IREX в Україні) за підтримки Посольств США та Великої Британії, у партнерстві з МОН України та АУП. Електронні матеріали цієї гри можна переглянути на сайті АУП [4]. З погляду нашого дослідження цінність цієї гри вбачаємо в тому, що вона може допомогти розвивати в учнів критичне мислення на основі аналізу інформації з урахуванням конкретних ситуацій. Водночас відповідна робота сприяє вдосконаленню навичок різних видів мовленнєвої діяльності.

Отже, інформаційну грамотність юного мовця розуміємо як здатність мовної особистості визначати та формулювати інформаційні потреби, здійснювати добір інформації, критично сприймати інформацію на базі різних фактів та суджень, оцінювати й систематизувати інформацію на основі роботи з медіатекстом, виявляти мову ворожнечі й уникати її; використовувати, передавати, створювати й поширювати інформацію з дотриманням етичних норм, принципів академічної доброчесності. Аналіз наукових робіт дає підстави стверджувати, що одним із дієвих методів сучасного навчання української мови є гра. Використання цього методу в процесі українськомовної освіти дає змогу забезпечити умови для розвитку мовлення здобувачів освіти, а також для формування інформаційної грамотності в учнівської молоді, зокрема навичок критичного сприйняття інформації, її інтерпретації, аналізу, спілкування, рефлексії.

Перспективним є дослідження типів і видів навчальних ігор для формування старшокласників як компетентних мовців, що володіють інформаційною грамотністю.

Використана література

1. Галаєвська Л. Методи активного навчання української мови в школі (на матеріалі синтаксису й пунктуації). Українська мова та література в школі. 2016. №6. С.16-21.
2. Кучерук О. А., Шурхно Н. Ф., Кратюк С. П. Формування інформаційної грамотності в процесі вдосконалення культури мовлення учнівської молоді. *Актуальні проблеми мовознавства та лінгвометодики в умовах війни в Україні: збірник тез та доповідей Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції (з міжнародною участю) (м. Житомир 21 лютого 2023 року) / відповідь за випуск вчена рада Поліського національного університету Житомир, с. 210-216.*
3. Остапченко О. В. Українська мова в грі. Проблемні завдання, конкурси, змагання, цікаві факти, тести, квести. Київ. 2018. 224 с.
4. 365° за шкалою медіаграмотності: електронні матеріали гри. *Сайт Академії української преси*. URL: <https://www.aup.com.ua/365-game/> (дата звернення: 25.09.2023).