

Бороненко Татьяна Алексеевна

доктор педагогических наук, профессор,
заведующая кафедрой информатики
и информационных систем
Ленинградского государственного
университета им. А.С. Пушкина
<https://orcid.org/0000-0003-2265-3531>

Федотова Вера Сергеевна

кандидат педагогических наук, доцент,
доцент кафедры информатики
и информационных систем
Ленинградского государственного
университета им. А.С. Пушкина
<https://orcid.org/0000-0002-1974-5809>

КУЛЬТУРА ВОСПРИЯТИЯ ИНФОРМАЦИИ КАК КОМПОНЕНТ ЦИФРОВОЙ ГРАМОТНОСТИ ШКОЛЬНИКОВ*

Аннотация:

Цифровой контент получает широкое распространение в жизни человека, поэтому представляет интерес для исследований в различных научных областях. В статье охарактеризованы особенности цифрового контента, представлена его классификация по различным признакам. Определены наиболее интересные школьникам форматы цифрового контента. Описана важная роль цифрового образовательного контента в мотивации и активизации учеников в процессе обучения. Отмечено, что цифровой образовательный контент способствует созданию благоприятной среды для индивидуализации обучения, развитию творческого мышления, обеспечению свободы самовыражения, диверсификации учебных материалов. Обосновано, что формирование культуры восприятия информации в цифровой форме начинается в школе. Определены направления подготовки школьников к осознанному чтению цифрового контента, его критическому анализу и восприятию для последующего использования в практической деятельности. Чтение цифрового контента и понимание его лингвистических основ рассмотрены как компонент цифровой грамотности школьников. Сделан вывод о том, что осознанное восприятие цифрового контента позволяет ученикам выбирать наиболее достоверные и надежные информационные источники, правильно интерпретировать факты.

Ключевые слова:

цифровой контент, цифровая грамотность, чтение контента, экосистема цифрового контента, информация, восприятие информации, школьники

Boronenko Tatyana Alekseevna

D.Phil. in Education Science, Head,
Department of Computer Science
and Information Systems,
Pushkin Leningrad State University
<https://orcid.org/0000-0003-2265-3531>

Fedotova Vera Sergeevna

PhD in Education Science,
Associate Professor,
Department of Computer Science
and Information Systems,
Pushkin Leningrad State University
<https://orcid.org/0000-0002-1974-5809>

CULTURE OF INFORMATION PERCEPTION AS A COMPONENT OF SCHOOLCHILDREN'S DIGITAL LITERACY

Summary:

Digital content is widespread in human life, so it is of interest for research in various scientific fields. The paper describes the features of digital content and classifies it according to various criteria. The most interesting digital content formats for schoolchildren are identified. The important role of digital educational content in motivating and activating students in the learning process is described. It is noted that digital educational content contributes to the creation of an enabling environment for the individualization of learning, the development of creative thinking, freedom of expression, and the diversification of educational materials. The authors argue that the formation of a culture of perception of information in digital form begins at school. The study identifies directions in preparing schoolchildren for conscious reading of digital content, its critical analysis and perception for future use in practice. Reading digital content and understanding its linguistic foundations are considered as a component of students' digital literacy. It is concluded that the conscious perception of digital content allows schoolchildren to choose the most reliable information sources, correctly interpret the facts.

Keywords:

digital content, digital literacy, content reading, digital content ecosystem, information, information perception, schoolchildren

Введение. Педагогические работники, журналисты, экономисты, юристы и специалисты многих других областей в последнее время активно используют понятие «цифровой контент». Оно символизирует расширение информационных возможностей человека за счет появления новых каналов приема и передачи информации. Факторами, способствующими введению цифрового контента в культурный обиход, выступают интенсивное развитие сети Интернет, мобильной

* Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 19-29-14185 мк.

связи [1], увеличение скорости сетевого взаимодействия, цифровизация всех сфер человеческой деятельности.

Количество информации вокруг нас непрерывно растет. В жизненной практике мы обращаемся к разному цифровому контенту: в учебном процессе – к образовательному контенту, в журналистике – к медиаконтенту, в экономике и бизнесе – к коммерческому контенту и т. д. Разнообразии контента, его качественные особенности и привносимые им эмоционально-чувственные эффекты заставляют нас задуматься о качестве предоставленного к использованию контента и формировании правильной позиции в его прочтении, ориентации на критическое и осознанное восприятие представленного содержания. Особенно это касается школьников, т. к. современный ребенок погружен в цифровой мир с раннего детства [2]. Пользователь хочет развлекаться, узнавать, творить, общаться, учиться. Обозначенные потребности и запросы молодое поколение стремится удовлетворить с помощью цифрового контента. Важно научить школьников понимать и умело распоряжаться этой информацией, превращать ее в практические знания. Это определяет благополучие, безопасность и интеллектуальное развитие человека в информационном обществе. Формирование читательского опыта восприятия цифрового контента является неотъемлемым компонентом развития цифровой грамотности у школьников, наряду с его созданием, использованием и передачей.

Однако возникает ряд *противоречий*: между наличием разнообразного цифрового контента и незнанием особенностей его правильного прочтения; между появлением новых средств доступа к цифровому контенту и неготовностью человека к его избирательному использованию в практической деятельности.

Научная проблема исследования определена необходимостью установления подходов к формированию у школьников читательского опыта при обращении к цифровому контенту, т. к. формирование культуры восприятия информации должно начинаться уже в школе.

Цель исследования – определение направлений подготовки школьников к осознанному прочтению цифрового контента, его критическому анализу и восприятию для последующего использования в практической деятельности с опорой на анализ лингвистических основ цифрового контента как компонента цифровой грамотности обучающихся.

Для достижения данной цели необходимо решить следующие задачи: проанализировать понимание терминов «контент», «цифровой контент» в социальной сфере; провести классификацию цифрового контента по различным признакам; выявить особенности восприятия каждого вида контента; рассмотреть возможные риски его неправильного прочтения и интерпретации; предложить рекомендации для учителей по формированию читательского опыта у школьников, которые будут ориентированы на разные виды контента, полученного из различных источников по многим информационным каналам.

Методология исследования. Методологическую основу исследования составляют идеи социокультурного, субъектного и контекстного подходов. Социокультурный подход позволяет рассматривать человека как элемент экосистемы цифрового контента. Субъектный подход ориентирует на изучение его поведения в цифровом пространстве как потребителя цифрового контента, изучение его интересов и запросов. Контекстный подход определяет, что «контекст активно участвует в порождении значения и смысла» [3, с. 98], позволяет выявить особенности восприятия цифрового контента и на этой основе выбрать направления для обучения школьников правильному его прочтению.

Для уточнения понятий «контент» и «цифровой контент» мы обратились к анализу научной и справочной литературы, выявили причины использования общественностью данного нового словарного типа в связи с технологическим развитием Интернета, мобильных технологий и социальных сетей. При проведении классификации контента изучили отечественный и зарубежный опыт его типологизации, определили направления исследований по вопросам цифрового контента. Для выявления интенсивности обращения школьников к цифровому контенту и типу его содержания использован метод анкетирования.

В сентябре – октябре 2019 г. нами было проведено пилотное исследование – анкетирование школьников по выявлению их склонностей к потреблению цифрового контента, по оценке отношения обучающихся к его содержанию, установлению общего восприятия информации в сети Интернет. В анкету, реализованную средствами Google Forms, было включено 25 вопросов. При их формулировке предполагалось оценивать поведенческие характеристики школьников, их технологические возможности, заинтересованность в обучении, активность при сетевой коммуникации и т. п. Важно было установить, с каким видом цифрового контента респонденты сталкиваются чаще всего; определить факторы, заставляющие учеников обращаться к цифровому контенту; охарактеризовать наиболее популярные среди учеников темы и форматы представления информации в цифровой среде (изображения, видео, таблицы, инфографика, фото и др.); установить, насколько востребованы у учеников при выборе цифрового контента рекомендации учителей, других обучающихся, родителей.

Обзор литературы. Поисковые запросы по слову «цифровой» подтверждают, что слово «контент» относится к разряду самых распространенных и употребляемых. Это понятие пришло в русскоязычный словарный запас из английского языка. Сначала оно получило развитие в гуманитарных науках как метод контент-анализа. Дословный перевод слова «контент» означает «содержание» (или «наполнение»). Однако такое толкование полностью не раскрывает его истинный смысл. Контент относится, прежде всего, к сети Интернет, и в этом смысле он трактуется как содержание интернет-страниц, сайтов. Т.С. Павленко отмечает, что контент – «понятие обобщенное, которое получило широкое развитие с распространением интернета» [4, с. 31]. Любая информация, которая генерируется каким-то человеком (группой лиц) для наполнения веб-страниц (социальных сетей, сайтов и др.) является контентом. Е.Д. Патаракин отмечает, что «сегодня новый контент создается миллионами людей, которые как муравьи приносят в сеть новые тексты, фотографии, рисунки, музыкальные файлы. При этом общение... все чаще происходит не в форме прямого обмена высказываниями, а в форме взаимного наблюдения за сетевой деятельностью» [5, с. 278].

В композиции со словом «цифровой» понятие «контент» приобретает новый смысловой оттенок. Исследователями разных областей науки неодинаково формируется представление о цифровом контенте. В журналистике он рассматривается как иллюстрация текстов числительными, обозначенными цифрами. Использование цифр в тексте считается хорошим способом визуализации информации, средством убеждения в ее значимости и весомости. Цифра «останавливает на себе внимание, заставляет задуматься» [6, с. 633]. Мы будем понимать под *цифровым контентом* более широкое представление о нем как о совокупности информационных, образовательных, развлекательных материалов, которые распространяются в электронном виде по специальным каналам для демонстрации и использования с помощью цифровых устройств (компьютеров, планшетов, смартфонов и др.).

Современная жизнь неразрывно связана с цифровым контентом. Его доступность, разнообразие, открытость с любого подключенного к Интернету устройства дают человеку возможность выбора содержания по своему усмотрению. Каждый день мы получаем огромный поток цифрового контента. К его основным видам традиционно относятся тексты, видео- и аудиоматериалы, онлайн-игры. Рассматривая информационную природу цифрового контента, следует отметить, что сегодня он стал объектом изучения информатики, т. к. информация может быть представлена в различных формах (текстовой, табличной, графической и др.) и относится к индикаторам цифровой грамотности в области создания цифрового контента. Цифровой контент отличается интерактивностью, мультимедийностью, гипертекстовостью, разнообразностью, мобильностью. Г.У. Солдатова и Е.И. Рассказова отмечают влияние цифровых технологий на психологические особенности восприятия цифрового контента: приверженность воспринимать информацию небольшими порциями, визуализировать материалы, мгновенно получать интересующую информацию [7].

С понятием «цифровой контент» связаны многочисленные смысловые конструкции (рисунок 1), отражающие различные способы работы с информацией.



Рисунок 1 – Действия с цифровым контентом

Основным видом деятельности, связанным с цифровым контентом, является чтение. Ранее считалось, что чтение – это задача литературы. «Владея данным видом коммуникативной деятельности, человек понимает все, что он читает, и адекватно реагирует на прочитанное, конвертируя свои мысли в ответ» [8, с. 110]. Сегодня можно с уверенностью утверждать, что правильное прочтение цифрового контента, которое обеспечивает удовлетворение различных потребностей человека при сохранении безопасности читателя, – это уже компонент цифровой грамотности.

Цифровой контент классифицируется по различным основаниям: уникальности, форме подачи информации, доступности, целевой аудитории и др.

Самая распространенная классификация цифрового контента – по *форме подачи информации*, предполагает его деление на тексты (статья, книга, отзыв, заметка, руководство, инструкция, чек-листы), изображения (фотографии, картинки, анимация, схемы, скриншоты, слайды, инфографика), видео (ролики, семинары, записи мероприятий, прямые трансляции, фильмы, видеолекции, видеоуроки, скринкасты, стриминговый контент), аудио (лекция, вебинар, подкаст, музыка, аудиокнига, интервью).

По *уникальности* контент подразделяют на уникальный и неуникальный. Уникальный (авторский) контент не имеет аналогов, представляет оригинальный авторский материал, несет высокую смысловую нагрузку и полезный контент. В сети Интернет преобладает неуникальный контент, который представляет собой дублируемый практически без изменений на большом количестве ресурсов материал, так называемый «копипаст» (copy+paste). Такой контент затрудняет поиск необходимой информации, все время обращая пользователя к одному и тому же материалу.

По *доступности* контент можно классифицировать на платный и бесплатный. Платный контент предполагает получение информации за некоторую установленную сумму. Бесплатный контент находится в открытом доступе или распространяется по подписке.

Цифровая среда способствует формированию новой парадигмы исследовательских интересов вокруг цифрового контента. Так, результатом взаимодействия медиа и цифровой среды стало увеличение внимания к видеоконтенту в Интернете. В цифровой медиасреде он стал объектом изучения журналистики [9].

Вопросам разработки цифрового образовательного (учебного) контента посвящены исследования С.Г. Набиуплиной [10], Н.А. Яковлевой [11]. Цифровой контент относится к одному из трех компонентов модели цифровой образовательной среды в российских школах. Ученые [12] отмечают важную роль интеграции цифрового контента в традиционный учебный процесс, прежде всего, в аспекте мотивации, повышения познавательной активности обучающихся, индивидуализации обучения, развития творческого мышления, обеспечения свободы самовыражения, диверсификации учебного материала.

Для нашего исследования интерес представляет анонсирование учеными [13] необходимости формирования новой компетенции современного образования – *контентного мышления*, рассматриваемого как сложный социально-культурный феномен, который интегрирует в себе разные логики мышления: анализа и синтеза, индукции и дедукции. Такое мышление позволяет устанавливать причины и прогнозировать следствия при изучении объекта или явления. Оно является нелинейным и дополнено интуитивными формами восприятия информации, связано с созерцанием, озарением и творчеством. Ученые отмечают высокоэффективное сочетание физического и цифрового мира в обучении. Современные технологии меняют само представление о том, что значит читать [14]. Способность учеников синтезировать, решать проблемы и генерировать идеи основана, но не завершается на конкретном образовательном контенте, который предлагает учитель. Ученики должны научиться самостоятельно находить и осваивать дополнительные материалы цифрового контента для собственного интеллектуального развития [15]. Однако в большинстве случаев исследования отечественных и зарубежных ученых все же не учитывают ожидания учащихся от цифрового контента, не выявляют явно их намерения и готовность использовать цифровые материалы, не предлагают прямых рекомендаций для педагогов по организации работы с электронными учебными материалами от ведущих поставщиков онлайн-контента. Школьники ежедневно взаимодействуют с цифровым контентом, но явное обучение чтению цифрового контента предъявляет особые требования. Данное исследование помогает понять, как избежать проблем, с которыми сталкиваются ученики и учителя, когда они изучают цифровой контент в разных форматах.

Результаты и дискуссия. Для характеристики сущности цифрового контента целесообразно использование социокультурного подхода как наиболее адекватного и продуктивного, если говорить о рассмотрении общества как единства культуры и социума, образуемых и преобразуемых деятельностью человека. Человек является создателем и потребителем цифрового контента, который формирует культуру окружающего мира и оказывает обратное преобразующее действие на самого человека. Можно сказать, что это процесс является двусторонним.

Сегодня чаще всего говорят об *экосистеме цифрового контента* (рисунок 2), которая рассматривается как зонтичный термин и предполагает производство цифрового контента, распространение контента в цифровой среде, потребление пользователями контента, произведенного и переданного в цифровом формате.

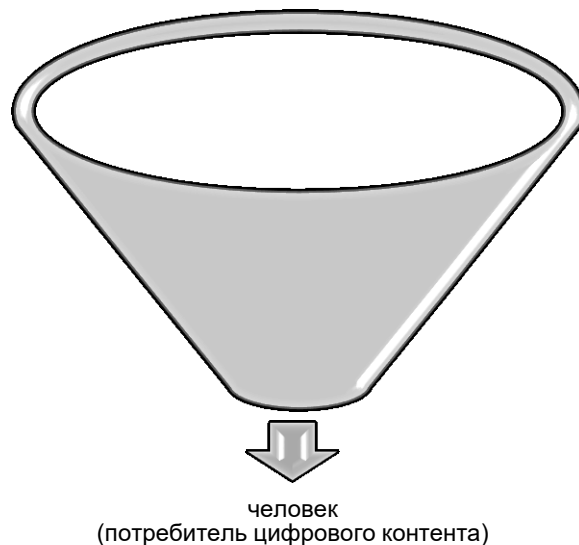
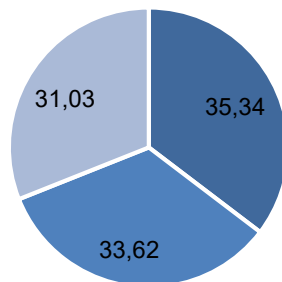


Рисунок 2 – Экосистема цифрового контента

С позиций социокультурного подхода и представления о человеке как действующем субъекте экосистемы цифрового контента, мы будем понимать под цифровым контентом систему, ориентированную на удовлетворение информационных потребностей человека в различных ситуациях за счет обращения к цифровым материалам для поиска информации, решения учебных и профессиональных задач, развлечения, общения, а также получения интеллектуального и эстетического удовлетворения и др.

Лингвистические основы цифровой грамотности человека составляет учение о «языке» цифрового контента как знаковой системе. Подобно специализированному речевому языку цифровой контент содержит определенный замысел, несет содержательную нагрузку. Смысловая интенция цифрового контента определяет его намерение выразить и донести до пользователя значимый смысл с помощью разнообразных средств представления содержательных материалов. Иногда компоненты цифрового контента используются не в качестве средства информирования, а в качестве средства коммуникации. В социальных сетях пользователи используют видео и изображения для создания ситуаций коммуникации, провоцируют других пользователей на обратную реакцию. Такой контент может содержать скрытые смыслы, поэтому школьникам важно научиться способам чтения цифрового контента.

Для достижения поставленной в рамках нашего исследования задачи по разработке предложений и рекомендаций для учителей по формированию читательского опыта у школьников, которые будут ориентированы на разные виды контента, мы провели пилотное исследование (онлайн-анкетирование) их интересов и преобладающего типа цифрового контента. В ходе исследования обучающейся молодежи нами было собрано 116 анкет. По возрастным критериям респонденты распределялись практически равномерно (рисунок 3): 16 лет и старше – 35,34 %; 14–15 лет – 33,62 %; 11–13 лет – 31,03 %.



■ 16–17 лет ■ 14–15 лет ■ 11–13 лет

Рисунок 3 – Возрастное распределение респондентов

Оценивая технологические возможности обучающихся, следует отметить, что преобладающая часть школьников (67,24 %) для выхода в Интернет одновременно имеют два устройства (компьютер и мобильный телефон/смартфон/планшет). Одно устройство используют 32,76 % обучающихся; 74,14 % респондентов при этом предпочитают телефон, из них 50,86 % обращаются к цифровому контенту регулярно, в течение всего дня (таблица 1).

Таблица 1 – Частота обращения школьников к цифровому контенту в течение дня

Частота обращения	Количество респондентов	% от опрошенных
Регулярно, в течение всего дня	59	50,86
Часто, много раз в течение дня	36	31,03
Нечасто, несколько раз в день	19	16,38
Редко, в случае большой необходимости	2	1,72

Основной целью обращения к цифровому контенту при посещении сети Интернет большинство респондентов называют чтение содержания социальных сетей (Vk.com, Odnoklassniki.ru, Facebook.com, Мой мир, Instagram.com), просмотр видеороликов (в том числе в социальных сетях, YouTube, TikTok), прослушивание музыки, участие в онлайн-играх, чтение новостной ленты, просмотр изображений, фотографий, изучение образовательного контента. Заметим, что социальные сети и мобильный контент (видео, аудио, чат-приложения) являются абсолютными лидерами по числу ответов школьников.

Учащимися ценится возможность комментирования, бесплатные инструменты и приложения, наличие чат-ботов, «умная» среда, посты в блоге, вопросы-ответы, руководства, возможность иметь свой профиль, создание бесплатной учетной записи, просмотр аналитики просмотров и посещений конкретного ресурса, интерактивный дизайн, наличие мобильной версии и др.

Проанализируем, какие выводы следуют из результатов нашего пилотного исследования (таблица 2).

Таблица 2 – Содержание используемого школьниками цифрового контента

Цифровой контент	Количество респондентов	% от опрошенных
Чтение содержания переписки, просмотр комментариев, изображений и видео в социальных сетях	103	88,79
Просмотр видеороликов на видеохостингах	87	75,00
Прослушивание музыки	95	81,90
Участие в онлайн-играх	77	66,38
Чтение новостной ленты	78	67,24
Просмотр изображений, фотографий	89	76,72
Изучение образовательного контента	72	62,07

Следует отметить, что школьникам интересен цифровой контент. При этом больше половины обращений к цифровому контенту обусловлено рекомендациями друзей и знакомых, однако респонденты называли также их случайный выбор, информационные рассылки. При этом, как видно из показателей анкетирования, преимущество учениками отдается контенту социальных сетей, прослушиванию музыки и просмотру фотографий и изображений, участию в онлайн-играх. В то же время, например, изучение образовательного контента не пользуется в молодежной среде школьного уровня широкой популярностью (62,07 %).

Больше половины респондентов обращаются, прежде всего, к информационному и развлекательному материалу. Между тем, как отмечают исследователи [16], крайне важно развивать навыки грамотно организованного поиска, понимания и использования цифрового контента. Центральным элементом эффективности работы в Интернете является стратегический поиск информации и оценка ее точности и актуальности. Наталкивает на мысль предположение о необходимости дополнительной проработки подходов к мотивации школьников на взаимодействие с образовательным контентом: электронными учебными материалами, онлайн-тренажерами, учебным видео, аудио, онлайн-курсами. Целесообразна и перспективна организация их самообучения и саморазвития за счет цифровых образовательных ресурсов. Важную роль в этом призван сыграть учитель, который разъяснит, как правильно работать с образовательным контентом, какой дидактический функционал он имеет, зачем обращаться к нему.

Интересные данные получены в опросе относительно наиболее востребованных видов образовательного контента. Школьников больше привлекает учебный материал, который представлен смысловыми порциями, тематически сгруппирован, текст представлен разными форматами и разбавлен изображениями, таблицами, видеороликами, цитатами. Сегодня удовлетворить обо-

значенные интересы призван такой формат представления учебного контента, как лонгрид. Формирование читательской культуры, читательских практик и информационных потребностей школьника должно основываться на идеях субъектного подхода, когда цифровой контент выбирается взвешенно, осознанно и целесообразно. Подготовить школьников к правильному восприятию цифрового контента оказывается важным в связи с его активным внедрением в учебный процесс. Речь идет не только об электронных учебниках, но и о разнообразных онлайн-сервисах для поддержки учебного процесса, оснащенных интерактивными моделями, анимацией, видео- и аудиофайлами и т. д.

Обозначим наиболее важные направления деятельности педагогов в части формирования читательского опыта школьников в отношении цифрового контента.

1. *Развитие критического чтения.* Одним из направлений формирования читательского опыта школьников в отношении к цифровому контенту является развитие навыков критического чтения. Большинство учеников привыкли читать информацию, механически ее впитывать и запоминать содержание, при этом информация не осмысливается, происходит репродуктивное чтение. Между тем содержание цифрового контента может быть искаженным или заведомо ложным. Ученики в процессе критического чтения должны научиться выявлять сущность закодированной в сообщении информации, раскрывать смысловые связи, выделять главную идею, воспринимать скрытую в содержании мораль, устанавливать связь контента с реальной жизнью. Смысловая переработка читаемой информации определяется фразеологизмом «умение читать между строк» – умение понять недосказанное и недописанное, но подразумеваемое, догадываться о скрытом смысле содержимого.

Сосредоточив внимание на наиболее важной для школьника когнитивной стороне чтения цифрового контента, важно моделировать школьникам различные виды чтения цифрового контента из существующей системы: *изучение* (анализ содержания, полноты, точности данных, осмысление контекстных идей); *ознакомление* (извлечение главной информации); *просмотр* (получение общей информации о содержании контента, принятие решения о его дальнейшем чтении); *поиск* (извлечение конкретной информации, установление конкретных фактов).

2. *Формирование умений концентрации внимания.* Дети в настоящее время проводят много времени за чтением электронных средств массовой информации. Навыки чтения цифрового контента и хорошее понимание его смысла имеют важное значение. Нужны стратегии и инструментальные инструменты, которые способствуют глубокому, критическому осмыслению мультимедийного текста. Одной из областей обучения грамоте, которая может улучшить понимание учениками мультимедийных текстов, является понимание, анализ и оценка текстовых структур цифрового контента [17]. Многие исследователи все же сходятся во мнении, что чтение на экране приводит к поверхностному восприятию содержания, короткому вниманию и плохому пониманию. Согласимся, что в зависимости от цели деятельности по чтению цифрового контента (формирование общего представления об объекте исследования; оценка достоверности, надежности информации; выявление скрытого смысла информации) ученик с разной степенью интенсивности обращается к его содержанию (рисунок 4).

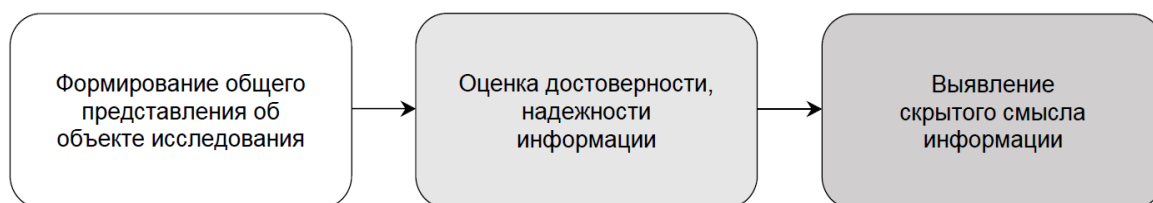


Рисунок 4 – Степень интенсивности осознания цифрового контента

В этом смысле надо стремиться, чтобы восприятие цифрового контента человеком было *активным* (осознанное и мотивированное, пользователь преследует определенную цель), а не *пассивным* (контент воспринимается как информационный фон, описывается фразеологизмом «в одно ухо влетело, в другое вылетело»). Чтение цифрового контента целесообразно основывать на принципах дополнительности и неопределенности. Принцип дополнительности предполагает, что для получения надежной информации о сложноорганизованных объектах цифрового контента требуется многоплановое описание этих объектов. Принцип неопределенности означает невозможность одновременного учета привлекательности и надежности информации. Для получения полного представления об объекте следует изучить его с разных сторон, чтобы ликвидировать неопределенность и удостовериться в надежности и достоверности информации.

3. *Учет возрастных особенностей, жизненного опыта и интересов обучающихся.* При подготовке образовательного контента для использования его в педагогической практике важно учитывать возрастные особенности учеников и их интересы, привлекать наиболее востребованные в молодежной среде визуальные формы цифрового контента (видео, инфографика, лонгриды) в учебных целях. Цифровой контент симбиотически объединяет различные типы медиа в единый подход. Уместное использование такого контента в обучении позволит эффективно подойти к достижению целей образования. Например, популярные в подростковой среде онлайн-игры, оставленные без внимания учителя, могут привести к печальным последствиям (развитию агрессивности, впечатлительности, искаженности самопознания и восприятия мира ребенком). В то же время использованная в учебных целях онлайн-игра может стать эффективным инструментом организации совместной деятельности и проектной работы.

4. *Формирование поведенческих навыков, обучение правилам чтения нелинейного контента.* Зарубежными исследователями отмечается, что чтение и понимание цифрового текста, который организован в нелинейном гипертекстовом формате, может быть сложной задачей для обучающихся, поскольку требует более самостоятельного выбора фрагментов текста по сравнению с чтением линейных текстов [18]. Гипертекстуальность цифрового контента при его прочтении, с одной стороны, может увести обучающегося от сути рассматриваемого вопроса, с другой – позволяет более глубоко исследовать рассматриваемое содержание. Учителю предстоит объяснить школьникам особенности их навигационного поведения в сложноорганизованном цифровом контенте и продемонстрировать различные базовые навыки такого взаимодействия.

5. *Использование контекстного подхода в обучении.* Через содержание цифрового контента происходит восприятие информации и опыта, накопленного в результате общественно-исторической практики человечества. Социальный опыт передается различными семиотическими средствами – текстами, знаками, графическими образами и т. д. Иногда этот опыт может быть трансформирован. Важно научить школьников использованию контекстного подхода при восприятии цифрового контента в Интернете, поскольку «контент может полностью изменить восприятие произведения по значимым для него параметрам» [19, с. 86]. Процесс понимания скрытого смысла контента и самого содержания материала является сложной мыслительной деятельностью. Для школьника он предопределен сформированностью мыслительных операций сравнения, обобщения, анализа, синтеза, абстрагирования, конкретизации. Пользователь с критическим мышлением может опровергать информацию, не соглашаться с ней, находить доказательства ее недостоверности. Пользователи, которые не обладают критическим мышлением, могут не распознать скрытый смысл и неправильно интерпретировать факты. Обучающихся нужно знакомить с идеями контекстного подхода, учить находить замысел цифрового контента, строить логические связи между информационными блоками, оценивать надежность источника информации (автор контента, место издания), проводить общую оценку достоверности информации (беглый просмотр контента, получение общего представления о содержании, есть ли повод усомниться в информации), формулировать свою точку зрения и собственную позицию относительно информации контента. Контекстный подход позволит определить активную позицию школьников в учебном процессе, продуктивно выбирать из цифрового контента самое ценное и важное для их будущей профессиональной деятельности.

6. *Развитие мотивации к образовательному контенту.* Эффективные навыки поиска и обращения к цифровому контенту способствуют достижению успеха в образовании в цифровом обществе. Мотивацией к чтению цифрового контента является естественное желание быть похожим на взрослых. Мотивация «характеризует понимание в целом важности продвижения в цифровой грамотности и декларируемую готовность ее повышать» [20]. Здесь актуальны следующие имплицитивные цепочки взаимодействия участников образовательного процесса. Учитель ищет ответы на поставленные вопросы в цифровом пространстве. Ученик, копируя взрослого, тоже будет рассматривать такие варианты. Учитель критически воспринимает информацию, может обоснованно объяснить выбор наиболее достоверного, по его мнению, источника, который представляет уникальный контент. Ученик заимствует привлекательное для него поведение взрослого и тоже с пристрастием относится к онлайн-источнику, аргументирует свою позицию. Учитель умело использует на уроке разнообразные цифровые сервисы и инструменты. Интуитивно они будут интересны обучающемуся. Он с удовольствием и любопытством будет обращать внимание на цифровой образовательный контент в различных форматах представления.

7. *Обучение нормам сетевого этикета и соблюдения авторского права.* Электронные книги и библиотеки, другие информационные ресурсы за счет технологических возможностей Интернета меняют характер взаимодействия учеников с цифровым контентом. Новые цифровые платформы требуют ответственного взгляда на доступность материалов и соблюдение авторских прав. Учителю важно дополнительно разработать сценарии обучения школьников использованию цифрового контента для образовательных целей с соблюдением норм и правил сетевого пространства.

Заключение. Цифровой контент с развитием Интернета прочно вошел в социальную сферу, стал фактором повышения качества образования. Обширный набор цифрового контента требует формирования у школьников специального читательского опыта по его восприятию, который как компонент цифровой грамотности обучающихся позволит им анализировать лингвистические основы цифрового контента, выбирать наиболее релевантные информационные источники, в призме достоверности и надежности источников оценивать содержание, обнаруживать основной замысел и скрытые смыслы информации. Цифровой контент при его критическом осмыслении вовлекает обучающихся в активный познавательный процесс, позволяет обеспечить безопасность и правильное восприятие фактов. Главная задача учителя состоит в пропедевтической подготовке учеников к работе с цифровым контентом. Обозначенные в исследовании направления деятельности учителя позволят сделать это наиболее успешно. В свою очередь цифровой контент обеспечит учителю эффективную реализацию учебного процесса, использование моделей смешанного обучения, организацию поисковой самостоятельной работы учеников в условиях цифровой образовательной среды.

Ссылки:

1. Hyman J.A., Moser M.T., Segala L.N. Electronic Reading and Digital Library Technologies: Understanding Learner Expectation and Usage Intent for Mobile Learning // *Educational Technology Research and Development*. 2014. Vol. 62, iss. 1. P. 35–52. <https://doi.org/10.1007/s11423-013-9330-5>.
2. Ронжин Г.А. Подросток в цифровом мире // *Концепт*. 2018. № 7. С. 130–135.
3. Вербицкий А.А., Калашников В.Г. Понятие «контекст» в категориальном строе психологической науки // *Педагогика и психология образования*. 2015. № 4. С. 90–99.
4. Павленко Т.С. Понятие «контент»: типология, виды и технология получения дидактического контента в образовательном процессе // *Известия Волгоградского государственного педагогического университета*. 2017. № 10 (123). С. 31–35.
5. Патаракин Е.Д. Стайные сетевые взаимодействия // *Educational Technology & Society*. 2005. Т. 8, № 2. С. 278–288.
6. Симакова С.И. Цифровой контент печатных СМИ и современное общество // *Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского*. 2011. № 6-2. С. 633–637.
7. Солдатова Г.У., Рассказова Е.И. Мотивация в структуре цифровой компетентности российских подростков // *Национальный психологический журнал*. 2017. № 1 (25). С. 3–14. <https://doi.org/10.11621/npj.2017.0101>.
8. Железнова Е.Г. Чтение как один из способов обучения английскому языку // *Научный вестник Южного института менеджмента*. 2019. № 1 (25). С. 110–114. <https://doi.org/10.31775/2305-3100-2019-1-110-114>.
9. Щепилова Г.Г., Круглова Л.А. Видео контент в интернете: особенности аудиторного потребления // *Вопросы теории и практики журналистики*. 2019. Т. 8, № 2. С. 342–354. [https://doi.org/10.17150/2308-6203.2019.8\(2\).342-354](https://doi.org/10.17150/2308-6203.2019.8(2).342-354).
10. Набиуллина С.Г. О новом образовательном контенте // *Вестник Башкирского университета*. 2010. Т. 15, № 4. С. 1304–1308.
11. Яковлева Н.А. Современный образовательный контент системы непрерывного образования // *Теория и практика общественного развития*. 2015. № 10. С. 209–212.
12. Железнова Е.Г. Указ. соч.; Набиуллина С.Г. Указ. соч.
13. Волошина Т.В., Сизикова Т.Э., Стунжа Н.А. Контентное мышление – новая компетенция современного образования // *Сибирский педагогический журнал*. 2016. № 4. С. 7–14.
14. Baron N.S. Reading in a Digital Age // *Phi Delta Kappan*. 2017. Vol. 99, iss. 2. P. 15–20. <https://doi.org/10.1177/0031721717734184>.
15. Zhang S., Xiong Y. Language Learning Beyond Content: An Exploratory Study of Higher-Order Thinking and Digital Literacy via Digital Book Trailers in an ESL Reading Classroom // *Educational Technology Beyond Content: A New Focus for Learning*. Springer International Publishing, 2020. P. 57–69. https://doi.org/10.1007/978-3-030-37254-5_5.
16. Spires H.A., Paul C.M., Kerkhoff S.N. Digital Literacy for the 21st Century // *Advanced Methodologies and Technologies in Library Science, Information Management, and Scholarly Inquiry*. IGI Global, 2019. P. 12–21. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-7659-4.ch002>.
17. Hodges T.S., Matthews S.D. Digital Literacies and Text Structure Instruction: Benefits, New Language Demands, and Changes to Pedagogy // *Handbook of Research on Integrating Digital Technology with Literacy Pedagogies*. IGI Global, 2020. P. 52–71. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-0246-4.ch003>.
18. Hahnel C., Goldhammer F., Naumann J., Kröhne U. Effects of Linear Reading, Basic Computer Skills, Evaluating Online Information, and Navigation on Reading Digital Text // *Computers in Human Behavior*. 2016. Vol. 55. P. 486–500. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.09.042>.
19. Шестерина А.М. Трансформация аудиовизуального контента в сетевой среде: возможности контекстного подхода // *Знак: проблемное поле медиаобразования*. 2018. № 2 (28). С. 86–94.
20. Солдатова Г.У., Рассказова Е.И. Указ. соч. С. 3.

Редактор, переводчик: Арсентьева Ирина Ильинична