

провокують національну ворожнечу та принижують національну гідність; 7% – містять ненависть за регіональними та соціальними ознаками; тільки 5% зосереджені на предметі повідомлення.

Поміркуй, як часто тобі доводиться читати на сайтах Інтернету статті з елементами ксенофобії? Чи є серед них галузеві статті?

У результаті виконання зазначених практичних завдань, спрямованих на формування навичок критичного аналізу медіатекстів фахового спрямування у мережевих або Інтернет-джерелах, студенти отримують позитивний настрій від ознайомлення з Інтернет-інформацією. У них формуються вміння інтерпретації поданих медіатекстів зі зверненням до власного досвіду та досвіду інших. Вони починають глибше розуміти культурну спадщину країни, її історичні, технічні, наукові цінності, оволодівають тим мінімумом базових медіаосвітніх знань, який необхідний для формування медіакультури особистості. У більш вузькому значенні завдання передбачають тренування пам'яті, розвиток навичок творчості, самостійності, професійне самовдосконалення.

Отже, формування навичок критичного мислення на прикладах фахових медіатекстів у майбутніх фахівців технічних спеціальностей є запорукою створення сприятливого медіаосвітнього середовища, в якому медіаосвіта, а відтак і її основні рівні – медіаграмотність та медіакомпетентність відіграють важливу роль у професійній підготовці майбутніх фахівців технічного профілю.

Результати дослідження можуть бути використані у перспективі для обґрунтування та подальшого ефективного впровадження медіаосвітніх засобів і технологій у вищих технічних навчальних закладах України.

ЛІТЕРАТУРА

1. Концепція впровадження медіаосвіти в Україні [Електронний ресурс] / Нац. академія пед. наук України. – 2010. – 10 трав. – Режим доступу : <http://osvita.mediasapiens.kiev.ua>. – Назва з екрану.
2. Казаков Ю. М. Педагогічні умови застосування медіаосвіти в процесі професійної підготовки майбутніх учителів : дис... канд. пед. наук : 13.00.04 / Юрій Миколайович Казаков. – Луганськ, 2007. – 240 с.
3. Леготина Н. А. Педагогические условия подготовки студентов университета к реализации медиаобразования в общеобразовательных учреждениях : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08 / Наталия Александровна Леготина. – Курган, 2004. – 172 с.
4. Мурюкина Е. В. Диалоги о киноискусстве: практика студенческого медиаклуба / Е. В. Мурюкина. – Таганрог : Изд. центр ГОУВПО Таганрог. гос. пед. ин-та, 2009. – 208 с.
5. Мурюкина Е. В. Медиаобразование старшеклассников на материале кинопрессы / Е. В. Мурюкина. – Таганрог : Изд-во Кучма, 2006. – 200 с.
6. Федоров А. В. Медиаобразование в ведущих странах Запада / А. В. Федоров, А. А. Новикова. – Таганрог : Изд-во Кучма, 2005. – 270 с.
7. Федоров А. В. Медиаобразование в зарубежных странах / А. В. Федоров. – Таганрог : Изд-во Кучма, 2003. – 238 с.
8. Федоров А. В. Медиаобразование: история, теория и методика / А. В. Федоров. – Ростов н/Дону : ЦВВР, 2001. – 708 с.
9. Федоров А. В. Развитие медиакомпетентности и критического мышления студентов педагогического вуза : монография / А. В. Федоров. – М. : Изд-во МОО ВПП ЮНЕСКО «Информация для всех», 2007. – 616 с.

УДК 070:37+377(075)(477)

В. В. ЮРЖЕНКО

ПРОБЛЕМИ МЕДІАОСВІТИ В КОНТЕКСТІ ПІДРУЧНИКОТВОРЕННЯ ДЛЯ СИСТЕМИ ПРОФЕСІЙНО-ТЕХНІЧНОЇ ОСВІТИ УКРАЇНИ

Висвітлено метод нейролінгвістичного програмування (НЛП). Проаналізовано можливості реалізації аналогів деяких методів НЛП, зокрема, через ігрову діяльність, у навчальні електронні ресурси системи професійно-технічної освіти (ПТО) України.

Ключові слова: електронний підручник, нейролінгвістичне програмування (НЛП), аналоги методів НЛП, пізнавальний інтерес, емоційне стимулювання, ігрові засоби.

В. В. ЮРЖЕНКО

ПРОБЛЕМЫ МЕДИАОБРАЗОВАНИЯ В КОНТЕКСТЕ СОЗДАНИЯ УЧЕБНИКОВ ДЛЯ СИСТЕМЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ УКРАИНЫ

Изложен метод нейролингвистического программирования (НЛП). Проанализированы возможности реализации аналогов некоторых методов НЛП, в частности, посредством игровой деятельности, в учебные электронные ресурсы системы профессионально-технического образования (ПТО) Украины.

Ключевые слова: электронный учебник, нейролингвистическое программирование, аналоги методов НЛП, познавательный интерес, эмоциональное стимулирование.

V. V. YURZHENKO

THE PROBLEMS OF MEDIA EDUCATION IN THE CONTEXT OF TEXTBOOK CREATION FOR VOCATIONAL EDUCATION SYSTEM OF UKRAINE

Neuro-linguistic programming (NLP) method is discussed in the article. The possibilities of implementation of techniques similar to NLP into educational electronic resources of the vocational education system of Ukraine by means of game activity are analyzed.

Keywords: an electronic textbook, neuro-linguistic programming (NLP), analogues of NLP methods, cognitive interest, emotional stimulation, game tools.

Існують різні концепції, елементи яких можуть бути використані для відтворення професійних функцій. Наприклад, кібернетична модель регуляції нервової діяльності реалізує фундаментальні основи ментальних і поведінкових стратегій (Міллер, Галантер і Прібрам «Плани і структура поведінки», 1960).

Можна пригадати і досить відому концепцію функціональної асиметрії півкуль («латералізація мозку»), що використовується як одне з джерел для базового припущення нейролінгвістичного програмування (НЛП) про те, що окорухові сигнали (а іноді жести) пов'язані з візуальною / аудіальною / кінестетичною репрезентативними системами й певними зонами мозку і дають змогу вибудовувати й закріплювати поведінкові функції, у тому числі й професійні [5]. Наприклад, згідно з однією з теорій функціональної асиметрії, вважається, що ліва сторона більше відповідає за логічно-аналітичну функцію мозку, а права – за креативно-творчу [4], а зони мозку, як вважається, спеціалізуються на виконанні певних функцій, наприклад, пов'язаних з аналітикою й мовою, що допомагає адекватно, цілеспрямовано відтворювати засвоєні функції.

Система НЛП Management by Objectives, MBO (цільового управління) ґрунтується на цільових показниках або управлінні через оцінку ефективності. Вперше ця система була описана Пітером Дракером у 1954 р. в його книзі «Практика управління». Узятя з наукових моделей управління S.M.A.R.T., вона набула нині великого поширення в управлінні інформаційними потоками в телевізійних приймачах останнього покоління, які фактично є спеціалізованим видом сучасного комп'ютера, — модель лягла в основу НЛП концепції під назвою чіткого сформульованого результату.

Класична теорія умовних рефлексів І. П. Павлова про фундаментальні основи вищої нервової діяльності також дістала відображення в теорії розвитку НЛП.

Розглянемо психолого-педагогічний підхід до проблеми виникнення умов розвитку інтересу в навчальній і пізнавальній діяльності, а також питання виявлення методів і прийомів формування інтересу як ціннісної риси особистості й основи успішності учнів ПТНЗ, що лягли в основу цього дослідження. Зацікавити (навчити ловити рибу), а не дати знання в готовому вигляді (нагодувати рибою, як у відомій притчі) завжди було наріжним питанням дидактики, пов'язаної з формуванням ціннісних орієнтирів дітей підліткового віку.

Умови і шляхи розвитку пізнавальної самостійності учнів ПТО розглядалися у працях Л. Занкова, Д. Ельконіна, Є. Голанта, В. Лозової, О. Савченко, В. Буряка, Г. Щукіної та ін.

Питання теорії і практики педагогічної науки у сфері інтерактивних методів навчання розробляли Ш. Амонашвілі, С. Лісенкова, Л. Пироженко, Н. Побірченко, О. Пометун, В. Сухомлінський, І. Якиманський та ін. Розвиток творчого потенціалу учнів вони вбачають в психолого-педагогічному обґрунтуванні та інноваційних технологіях навчання, які системно поєднують традиційні й інтерактивні методи навчально-пізнавальної діяльності учнів ПТНЗ і цілісний розвиток когнітивної, емоційно-ціннісної, діяльнісно-практичної та психомоторно-регулятивної сфер особистості через мотиваційну складову сучасних інноваційних підходів у навчанні.

Основою бази формування мотиваційної складової процесу навчання є інтерес. Цей важливий компонент внутрішньої мотивації, за Г. Щукіною, характеризується трьома основними ознаками [2, с. 45]:

- наявністю безпосереднього мотиву, який є продуктом самої діяльності;
- позитивністю емоцій щодо діяльності;
- наявністю пізнавального компонента цієї емоції.

І саме проблема забезпечення виникнення виразних позитивних переживань щодо навчальної діяльності, її змісту, форм і методів здійснення гостро постала останнім часом перед психолого-педагогічною наукою.

Мета статті: використовуючи методи НЛП, яким, зокрема, є заглиблення, «занурення» в ігрове середовище, підвищити зазначеним вище способом впливу на особистість активізацію й акцентування уваги до змісту навчання та збільшення мотивації професійної підготовки учнів ПТНЗ.

Психологи з давніх часів відзначали, що процеси мислення, пам'яті, уваги стають ефективнішими, якщо їх супроводжує душевне хвилювання, що виявляється через гнів, здивування, радість тощо. Відмічено, що цікаво робити те, що вимагає певного напруження. Проте труднощі мають бути посильними, інакше це може дати протилежний результат. Спрощення навчального матеріалу, невинувато повільний або пришвидшений темп його вивчення, багаторазові повтори, особливо у випадку з дітьми підліткового віку, формують реакцію відторгнення навчального процесу й створюють клімат щодо учіння зі знаком мінус.

Процес навчання є найбільш характерним проявом пізнавального інтересу, який використовується у значенні інтересу до оволодіння будь-якою новою інформацією. Розрізняють види інтересів глобальні й локальні, державні й окремих категорій населення, професійні та сімейні, колективні й індивідуальні, технічні, художні, гуманітарні, спортивні тощо. Як і будь-яка класифікація, ця також за своєю суттю є суб'єктивною й у кожному окремому випадку спирається на певні критерії, властиві конкретним координатам систематизації.

Пізнавальний інтерес охоплює навчальний та інтелектуальний інтереси. Він матеріалізується в єдності важливих для розвитку особи психічних якостей, таких як активний пошук, домисли, готовність дати оцінку тощо.

Найбільш важливим елементом пізнавального інтересу з огляду на процес навчання учнів ПТНЗ є інтерес до навчання. Навчальному інтересу властиві емоційні прояви: здивування, очікування нового, переживання інтелектуальних радощів успіху від засвоєння й можливості подальшої реалізації засвоєного.

Але без вольового зусилля будь-які благі наміри не можуть бути здійснені. Адже процес учіння, який протікає під впливом навчального інтересу, є своєрідним рухом, що супроводжується подоланням труднощів сприйняття нової інформації, її розуміння, сприйняття і відкладання в пам'яті як результату розумової діяльності, так і кінестетичною дією (що особливо важливо для навчання робітників високої кваліфікації).

Основними методами формування навчального інтересу є: дискусія, диспут, включення учнів у ситуацію особистого переживання успіху в навчанні, в інші ситуації емоційно-моральних переживань (радість, задоволення, здивування тощо). Особливо важливими для навчання професійних умінь і навичок є метод спирання на здобутий життєвий досвід, метод пізнавальної, дидактичної, рольової гри тощо.

Прийомам методу найбільш активного емоційного стимулювання навчання є створення ситуації зацікавленості, тобто застосування цікавих для учнів прикладів, парадоксальних

фактів, проведення дослідів, аналогії, зокрема, порівняння наукових і життєвих тлумачень окремих природних і суспільних явищ, тощо.

Автори електронного підручника завжди мають пам'ятати, що основним джерелом інтересу до навчальної діяльності є насамперед її зміст. При формуванні змісту необхідно враховувати визначений для нього стимулюючий вплив. Для підвищення стимулюючого впливу змісту навчання можна використовувати прийоми створення ситуації новизни, актуальності, наближення змісту до важливих наукових відкриттів тощо, реалізуючи тим самим реальні процеси виробничої сфери.

Дедалі частіше у процесі навчання в навчальних закладах системи ПТО використовуються сучасні інформаційно-комунікаційні технології, що спрощує процес пошуку інформації, її обробки і відображення в різноманітних інформаційно-матеріальних формах. Учені, які вивчають вплив інформаційно-комунікаційних об'єктів на сучасну молодь, дійшли висновку, що при цьому досягаються такі цілі: підвищення особистісної самооцінки; підвищення мотивації до самоосвіти; формування нових компетенцій; розвиток особистісних якостей. Хоча останнє цілепокладання стосовно впливу інформаційно-комунікаційних технологій, як правило, розглядається з позиції негативу.

Сучасний підхід до професійно-технічної освіти України вибудовується з позиції Лісабонської декларації, у якій особлива увага приділяється підвищенню інтеграційних видів і форм організації навчальної діяльності учнів. Це здійснюється завдяки інтеграції інформаційно-комунікаційних технологій з педагогічною системою організації навчальної діяльності, що дає змогу розширити можливості учнів щодо учіння.

Істотну роль у цьому відіграють засоби сучасної комп'ютерної техніки як універсальні для обробки і передачі інформації, особливо в процесі самостійної роботи учнів, що, у свою чергу, потребує формування навичок інформаційної діяльності. Інформаційно-комунікаційні технології, педагогічно адаптовані до вікових особливостей учнів, сприяють формуванню навичок їх інформаційної діяльності і є основою для здійснення їх самостійної роботи в умовах позааудиторного часу.

Оскільки в ПТНЗ особливе значення має лабораторно-практична робота учнів, заслуговує на увагу інтеграція рольових та інших типів ігор, які можуть позитивно впливати на процес навчання й учіння. Особливо це цікаво в контексті інтеграції навчальних посібників і ігрових консолей на базі квестів тощо.

Один із типових прикладів заглиблення, що за своєю суттю є аналогом, подобою до «занурення» в методах НЛП, є гра. А чому б не використовувати ігри для формування підґрунтя щодо виникнення інтересу до навчання за робітничою професією. Тобто відтворювати у вигляді гри сам навчальний процес, наприклад, квесту або інших типів ігор. Це зменшувало б психологічне навантаження, дискомфорт у процесі навчання підлітків – учнів ПТНЗ, пришвидшуючи адаптацію їх до навчальної діяльності в умовах, наближених до технологічних процесів, що відбуваються на виробництві.

Завдяки активному використанню навчальними закладами системи ПТО Інтернет-технологій, телекомунікаційних та інших засобів використання інформаційних ресурсів можна говорити про результати відносно активного впровадження ними інноваційних процесів, за допомогою яких в ПТНЗ відбуваються зміни підходів у навчанні, а саме: змінюються мета і зміст навчальних планів, форми й методи навчання, зменшуються витрати часу на засвоєння матеріалу тощо.

Один із найбільш поширених типів ігор, які є в сучасному інформаційно-комунікаційному просторі, – квест (від англ. quest – мандрівка, подорож) – комп'ютерна гра, в якій гравець має досягти певної мети, використовуючи власні знання й досвід, а також спілкуючись з учасниками квесту [1, с. 68]. У зв'язку з їх використанням у формуванні навчального контенту електронних підручників можна досягти практичної мети отримання учнями ПТНЗ інформації, що створюватиме умови для більш активного сприйняття інформації, розвитку критичного мислення, аналізу, синтезу й оцінки інформації, що надходить.

Розгляньмо алгоритми розробки квестів, під яким розумітимемо спеціально організований вид дослідницької діяльності, для виконання якої учні проходять задалегідь вибудовану структуру знаннево-спосібного компонента навчальної програми, здійснюючи

пошук інформації як у ресурсах, бібліотеці самого електронного підручника, так в ресурсах Інтернет за вказаними в підручнику адресами. За своєю організацією ці алгоритми складні, оскільки спрямовані на розвиток в учнів ПТНЗ навичок аналітичного і творчого мислення. Викладач повинен мати високий рівень наочної, методичної та інформаційно-комунікаційної компетентності з метою професійного навчання саме учнів системи ПТО.

Тобто квест-ігрове середовище електронного підручника поєднує ідеї проектної та ігрової методик у середовищі програмного забезпечення навчальних програм на базі інформаційного програмного середовища засобами комп'ютерних, «хмарних» і веб-технологій. Для максимальної ефективності ця квест-програма вбудована у зміст електронного підручника і повинна містити:

- вступ, в якому описуються терміни проведення і задається початкова ситуація;
- цікаве завдання, яке можна реально виконати;
- набір посилань на ресурси мережі, необхідні для виконання завдання [3].

Проте не всі ресурси можуть бути скопійовані із сайту визначеного підручником веб-сервера – ресурсу. Але частково це полегшує скачування матеріалів. Вказані ресурси мають містити посилання на веб-сторінки, електронні адреси експертів або тематичні чати, книги чи інші матеріали, наявні в бібліотеці чи у викладача. Завдяки вказівці точних адрес при виконанні завдань учні не витратять зайвий час на те, щоб знайти інформацію; розбити на етапи процес виконання роботи із зазначенням конкретних термінів, отримати деякі пояснення щодо обробки отриманої інформації, а саме: прямі запитання, дерево понять, причинно-наслідкові діаграми; висновок, який нагадує, що вивчали і чого навчилися, виконуючи це завдання.

І останнє та найголовніше – зазначення шляху подальшої самостійної роботи за темою або опис того, як можна перенести набутий досвід в іншу галузь.

Тривалість квестів буває різною (залежно від терміну виконання та масштабу ресурсів як самого комп'ютера, так і Інтернет, що використовуються) – довгостроковою і короткостроковою. Залежно від стратегії і тактики формування підручника вибирають тип квесту.

Довгострокові квести спрямовані на розширення й уточнення понять. Після закінчення роботи над довгостроковою навчальною квест-програмою учень повинен уміти проводити глибокий аналіз отриманих знань, розуміти, як ці знання і вміння трансформувати, володіти матеріалом настільки, щоб зуміти створити завдання для роботи за темою, розділом, усім предметом і навіть за професією. Робота над довгостроковим квест-проектом може тривати від одного тижня до місяця, але не більше двох місяців.

Метою короткострокових квест-програм (фактично вбудованого в підручник модулю) є отримання інформації і здійснення їх інтеграції у свою систему знань і способів діяльності. Робота над короткочасним квест-модулем може тривати від одного до трьох сеансів.

Експериментальна робота на майданчиках показала, що квест-програми краще за все підходять для роботи в міні- або мікрогрупах, проте можна створювати і навчальні квест-програми або модулі, призначені для індивідуальної роботи з кожним учнем.

Форми навчальних квест-програм в електронних підручниках можуть бути різними. Найбільш популярні:

- 1) створення бази даних з проблеми, де всі розділи учні проходять самі, без підказок;
- 2) формування мікросвіту, в якому учні можуть пересуватися за допомогою гіперпосилань, моделюючи фізичний простір;
- 3) створення певного ресурсу чи документу, що дає аналіз будь-якої за складністю навчальної або навіть технологічної, виробничої проблеми. Учні запрошуються взяти участь у його створенні, погоджуючись або не погоджуючись з думкою авторів.

Створюючи та виконуючи інтерв'ю у блзі або з віртуальним персонажем (найчастіше це викладач або майстер, не задіяні безпосередньо у процесі навчання), який не відомий в даний момент усій групі або конкретному учневі. Відповіді й запитання складають самі учні, які добре ознайомлені з проблемою, котра має бути вивчена. Цей варіант виконання завдання краще пропонувати не окремим учням, а мінігрупі, яка отримує загальну оцінку за свою роботу.

Дуже важливим і цікавим є використання квест-програм як домашнього завдання для учнів, що цікавляться предметом або конкретним розділом.

Щодо реалізації амбіцій учнів до отримання позитивних результатів у навчанні, то цей вид діяльності дуже добре зарекомендував себе при підготовці до олімпіад, оскільки розширює світогляд, ерудицію й самоусвідомлення себе як майбутнього професіонала.

Використання цієї технології (квест-програми) у навчальному процесі, зокрема електронних підручників, дає змогу підвищити мотивацію до розвитку пізнавальної активності, якості знань учнів, сприяє розвитку навичок професійної адаптації до виробничих ресурсів, набуття, окрім базових знань необхідних професійних компетенцій.

Дуже цікаво і важливо, коли при підготовці робітників високої кваліфікації виникає навчальна тріада: мотивація до учіння в учнів завдяки інформаційно-програмному середовищу – інноваційна методика використання сучасних засобів і способів навчання (у тому числі і завдяки програмно-інструментальній платформі) – функціонування елементів навчальної програми з певного навчального предмета за робітничою професією на основі інформаційно-програмного середовища.

Саме поєднання новітніх педагогічних прийомів при використанні електронних засобів навчання й учіння дає змогу зменшити час негативного впливу комп'ютерів при їх використанні і вивільнити час для заняття спортом та іншими розвиваючими, руховими видами діяльності дитячого (підліткового) організму. Як показує досвід останніх десятиліть, гіподинамія у дитячому і підлітковому віці створює проблеми зі здоров'ям і закладає негативні тенденції з ним на все подальше життя.

Актуальними напрямками дослідження є подальше вивчення наслідків реалізації деяких екстрапольованих елементів НЛП в експериментальні електронні ресурси системи ПТО у разі їх успішного експериментального впровадження, теоретичне і методичне обґрунтування цих результатів.

ЛІТЕРАТУРА

1. Кадемія М. Ю. Інноваційні технології навчання: словник-госарій: навч. посіб. для студентів, викладачів / М. Ю. Кадемія, Л. С. Євсюкова, Т. В. Ткаченко. – Л. : Сполом, 2011. – 196 с.
2. Мухина С. А. Нетрадиционные педагогические технологии в обучении / С. А. Мухина, А. А. Соловьев. – Ростов-на-Дону, 2004. – 236 с.
3. Тверезовська Н. Т. Стимулювання пізнавального інтересу студентів засобами веб-квестів / Н. Т. Тверезовська, А. І. Блозва // Збірник наукових праць. Педагогічні науки. – Вип. 60. – Херсон : ХДУ, 2011. – С. 375–381.
4. Bandler Richard Patterns of the Hypnotic Techniques of Milton H. Erickson, M.D. Bandler Richard / John Grinder, Judith Delozier. – Vol. II. – 1977. – Cupertino, CA: Meta Publications. – P. 10, 81, 87.
5. Dilts R. Modeling With NLP. Meta Publications, Capitola, CA, 1998. (англ.).

УДК 070:378+81'25

О. К. ЯНИШИН

ФОРМУВАННЯ МЕДІАГРАМОТНОСТІ МАЙБУТНІХ ПЕРЕКЛАДАЧІВ У ПРОЦЕСІ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ У ВНЗ

Визначено окремі аспекти медіаграмотності перекладача (лінгвістичний, лінгвокраїнознавчий, інформаційно-технологічний та педагогічний) і конкретизовано їх зміст.

Ключові слова: медіаграмотність, професійна освіта, медіа-освіта, перекладач, мова тексту.

О. К. ЯНИШИН

ФОРМИРОВАНИЕ МЕДИАГРАМОТНОСТИ БУДУЩИХ ПЕРЕВОДЧИКОВ В ПРОЦЕССЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ В ВУЗЕ

Определены отдельные аспекты медиаграмотности переводчика (лингвистический, лингвострановедческий, информационно-технологический и педагогический) и конкретизировано их содержание.

Ключевые слова: медиаграмотность, профессиональная подготовка, медиаобразование, переводчик, язык текста.