

Полякова Г. О.,
канд. філол. наук,
доцент кафедри соціальних комунікацій
Запорізького національного університету

Polyakova Hanna,
Candidate of Philology,
Associate Professor

УДК 007:316.77:659.1

Використання медіаосвітніх технологій у початковій школі

Use of media education technologies in primary school

РЕФЕРАТ. Мета дослідження – розглянути потенціал медійних ресурсів у початковій ланці середньої школи. Для реалізації мети використовувались такі методи: аналіз, синтез, індукція, дедукція, абстрагування, конкретизація, класифікація, систематизація, логіко-історичний метод, прогностичні методи, методи експертних оцінок. Результати дослідження свідчать, що в Україні розпочато процес використання медіаосвітніх технологій для активізації пізнавальної діяльності дітей у молодшій школі: активно розробляються комплекси мультимедійного продукту для цієї аудиторії, новітні електронні навчальні посібники, інтерактивні мультимедійні програми, ігри тощо. У висновках узагальнено можливості медіаосвіти для навчання дітей молодшого шкільного віку. Значення цієї статті полягає в тому, що вперше науково осмислено стан розробки та використання медіаосвітніх технологій для молодших школярів.

Ключові слова: медіаосвіта; медіакультура; початкова школа.

ABSTRACT. The main objective of the article is to study the potential of media resources used in the junior links of Ukrainian secondary school.

To realize this aim the following methods were used: theoretical, system and comparative analysis, synthesis, induction, deduction, abstraction, specification, classification; logical-historical method; prognostic methods, methods of expert evaluation.

The results of the undertaken research show that in Ukraine it was initiated the processes of using the media technologies as a means of strengthening the cognitive activity of children in the primary school: educational multimedia systems, new electronic textbooks and interactive multimedia programs are actively developed for the junior audience. In the article such educational elaborations are considered, as «Finding Treasures», «Ukrainian language», «Kyiv», «I and Ukraine», «Fine art», «Note be note», «Listen UP», «Music Box», «Musical box», «Musical literacy», «Organ grinder», «Charming musical stairs», «In the country of interesting sounds» etc. Moreover the usage of different adaptations of famous literary works (in animated films, feature films, illustrations, maps, drawings, photographs, posters and presentations) in the primary school teaching practice is investigated. The main findings prove that the opportunities of media education technologies for teaching the children of primary school are great and its influence on their media culture is significant. The conclusions of the article are valuable for media science and pedagogy as it gives the first scientific comprehension of the state of using the media education technologies in the primary school in Ukraine.

Keywords: media education; media culture; primary school.

Вступ. Сучасна дитина, живучи в стрімкому інформаційному потоці, звертає увагу насамперед на емоційність, експресивність, зовнішню привабливість, часто не усвідомлюючи суті медіапродукції. Тому надзвичайно важливим є те, щоб вона була медіаграмотною та медіакомпетентною.

Деякі дослідники вважають, що вперше навчальну програму з медіаосвіти було розроблено М. МакЛюеном у 1959 р. Власне поняття «медіаосвіта» було вжито на засіданні ЮНЕСКО і Міжнародної ради з кіно, телебачення та аудіовізуальної інформації в 1973 р. У документах

ЮНЕСКО було визначено сутність терміна «медіаосвіта», її стратегічні напрями та завдання. Отже, медіаосвіта – теоретичне осмислення та практичне використання можливостей сучасних мас-медіа у педагогічній практиці, критичне осмислення й інтерпретація мас-медійного продукту [1, 273–274.].

Важливість впровадження медіаосвітнього вектору підкреслює прийняття Європейським парламентом резолюції з питань медіаграмотності у світі цифрових технологій у 2008 р. У ній зазначено, що медіаосвіта повинна бути обов'язковим





загальнодоступним компонентом навчання і вимагає відповідної кваліфікації навчально-педагогічних кадрів [2].

Проблема медіаосвіти та медіакультури в Україні є гостроактуальною, особливо це стосується дитячої та молодіжної аудиторії. У світовій та вітчизняній науці вчені сходяться переважно на думці, що медіаосвітні технології позитивно впливають на дитину, яка тільки-но освоює світ: зростає інтерес і мотивація до навчання, його ефективність, воно стає більш емоційним, образним та наочним, допомагає розвивати складні мисленнєві операції та морально-етичні орієнтири, формувати комплексний дисциплінарний підхід, впливає на всебічний розвиток дитини тощо (Ю. Бабаєва, І. Васильєв, О. Войскунський, Т. Корнилова, В. Моляко, Н. Пов'якель, Р. Радева, Є. Смирнова, О. Тихомиров, С. Шапкін, Н.Шумакова та ін.).

Однак у працях вітчизняних і зарубіжних учених висвітлено проблеми зображення насилля на телеекрані, маніпуляційних технологій у пресі, надмірного захоплення комп'ютерними іграми (І. Бурмистрова, М. Гріффітса, Х. Фішера, О. Шмельова), негативного впливу на психіку дитини (О.Гірченко, І. Лещук) тощо.

Дослідники проблеми комп'ютерних ігор Г. Грейзон та К. Керделлан у книжці «Діти процесора» зазначають, що експансія мультимедійного простору загалом, та комп'ютерних ігор зокрема, має неабиякий негативний вплив на інтелектуальний та емоційний розвиток дитини: унаслідок надмірного захоплення комп'ютерною грою настає збідніння міжособистісних контактів, зникає потреба у спілкуванні з однолітками, а разом із цим і зникають навички спілкування [3].

Мета статті: визначити доцільність практичного використання можливостей сучасних мас-медіа у педагогічній практиці на основі аналізу медійних ресурсів, що використовуються в навчальному процесі в початковій ланці середньої школи.

Завдання: з'ясувати, як впроваджується медіаосвітній напрям у загальноосвітній школі; дослідити, хто є розробниками мультимедійного продукту для наймолодших; розглянути місце традиційних книжкових і новітніх електронних навчальних посібників, інтерактивних мультимедійних програм; проаналізувати вплив комунікаційного каналу на контент, структурування, мету, експресивні засоби медіапродукції; вивчити жанрову різноманітність, можливості налаштування інтерфейсу, візуальний і звуковий ряди, інтерактивні властивості комп'ютерних дидактичних ігор та тренажерів; узагальнити можливості медіаосвіти для навчання дітей молодшого шкільного віку, вплив на рівень медіакультури дитячої аудиторії.

Теоретичне підґрунтя і гіпотези статті. Зміст і форми дитячої медіаосвіти вивчали Ж. Аньєс, Н. Бабінська, О. Барішполець, Е. Бевор, Ж. Гонне, А. Давре, А. Дейкіна, Н. Долдунова, С. Кіперман, К. Лего, Л. Найдьонова, М. Попова, Е. Савченко, Г. Усова, Л. Хочунська, С. Цимбаленко, Є. Черкашин, О.Шариков та ін. В Україні вийшов підручник «Медіаосвіта та медіаграмотність», в якому розглянуто поняття «медіа», їх види та вплив [4]. У цих численних дослідженнях та педагогічних розробках відкрито перспективні «виходи» на інноваційні педагогічні технології. Постає питання наскільки повно та ефективно представлені вони в педагогічній практиці молодшої школи, яка закладає підґрунтя для подальшого органічного розвитку дитини.

Робоча гіпотеза: в Україні, у річищі демократичних реформ та європейської інтеграції, достатньо професійно застосовуються нові медіаосвітні технології для активізації пізнавальної діяльності дітей, розвитку їх здібностей та життєвих компетенцій, необхідних для успішної соціалізації. Постає потреба з'ясувати досконалість форм, методів і прийомів навчання та виховання, жанрово-тематичну різноманітність медіаосвітніх технологій для наймолодших.

Методи дослідження. Для реалізації мети та розв'язання поставлених завдань використовувалася комплекс теоретичних та емпіричних методів дослідження:

– теоретичний та компаративний аналіз, синтез, індукція, дедукція, абстрагування, конкретизація, класифікація, систематизація, схематизація – з метою узагальнення наукових розробок провідних вітчизняних та зарубіжних учених з проблеми впровадження медіаосвітнього підходу в шкільній освіті загалом та в початковій школі зокрема;

– логіко-історичний метод – для виявлення тенденцій використання медіаосвітніх технологій в Україні, еволюції психолого-педагогічних концепцій інформатизації освіти в Україні, історії застосування новітніх медіа для навчання дітей молодшого віку та проблеми становлення сучасної педагогічної думки;

– прогностичні методи, методи експертних оцінок – щодо оцінювання стану професійної підготовки медіапродукту, обізнаності педагогічних кадрів з можливостями використання мультимедіа.

Результати дослідження. Мультимедійне навчання робить пізнання набагато цікавішим для учнів початкових класів [5, 79]. Медіакомпетентність і медіаграмотність закладаються у межах шкільного навчання, у курсі інформатики. Саме він робить «значний внесок у формування інформаційного компонента загальнонавчальних умінь і навичок» [6, 156].





Оскільки навчальна, пізнавальна активність дітей у період початкової школи тісно пов'язана з ігровою діяльністю, то превалює використання комп'ютерних розвиваючих ігор. Візуально приваблива та проста у використанні розвиваюча мультимедійна програма для 1–4 класів кафедри інформаційно-комп'ютерних технологій Кримського інженерно-педагогічного університету «Світ інформатики». Наприклад, у вигляді гри з персонажами відомої казки про Вінні-Пуха. Кожне завдання для користувача зображується репліками одного з персонажів. Найпростіше з них дає змогу потренуватися школяру в управлінні покажчиком миші. Для цього йому потрібно клацанням лівою клавішею миші «зловити» метелика, якій починає літати всередині вікна програми, як тільки до нього буде підведений покажчик [6, 159].

Із дисципліною «Сходінки до інформатики» у навчальному процесі тісно пов'язаний курс «Математики». Так, упроваджено гру «Математичний космодром», що допомагає оволодіти навичками швидкого усного рахунку. Для вивчення табличних та позатабличних випадків множення і ділення межах сотні створено електронний навчальний посібник «У пошуках скарбів». У порівнянні з друкованими аналогами тут є інтерактивні електронні таблиці та плакати з наочним моделюванням математичних об'єктів. Гра-тренажер «Таблиця множення і ділення», дидактичні комп'ютерні ігри «Математичні розмальовки», «Математичне лото», «Математичне доміно», «Порахуй та розмалуй», «Математичні ребуси», «Математичний мільйон», «Морський бій», «Тренажер», «Білосніжка», «Математичний футбол», «Математичні лабіринти», «Цікаві завдання», «Геометричний конструктор» з улюбленими героями з мультиплікаційних фільмів «Пригодив Простоквашино», «Кіт у чоботях», «101 долматинець» у ненав'язливій формі дають змогу закріпити складні уміння та навички [7, 16–20]. Зокрема гра «Математичні розмальовки» дає можливість у 3 класі повторити випадки додавання і віднімання у межах сотні. Для цього необхідно обрати відповідну частину і розв'язати записане завдання, підвівши курсор до фарби з відповіддю, натиснувши на неї, а потім підвести курсор знову на обрану деталь. Вона набуде відповідного кольору. У такий спосіб потрібно працювати, поки не буде зафарбовано зображення повністю [8, 27].

Комп'ютерні ігри сприяють формуванню навичок сприйняття простору, вмінню орієнтуватися на місцевості, оцінювати розміри об'єктів та відстань між ними. Це стає в пригоді під час вивчення природознавства, а згодом – географії, історії. В Україні для молодших школярів Інститут передових технологій розробив кілька

проектів: електронні географічні атласи «Київ», «Я і Україна». Останній містить ілюстративний, текстовий та картографічний матеріал, малюнки, фотографії, відеосюжети, що дають можливість вивчення живої природи, закладання основ знань з економічної географії (карта «Господарство України») чи астрономії (карти «Зоряне небо Північної півкулі», «Сонячна система») тощо [9, 23].

На сучасному етапі розвитку науки є досвід проведення уроків суспільствознавчих та природознавчих дисциплін із залученням можливостей інтерактивних технологій – комп'ютерних програм «Клімат» «Погода» [10, 96–100].

Цікавими є комп'ютерні ігри з дисциплін гуманітарного циклу: гра-ребус «Слово в лабіринті» з «Літературного читання», логічна гра «Незвичний поїзд» (тема «Фонетика»), гра-квест «Куди податися вояку?» (тема «Синоніми та антоніми») – з «Української мови». Існує спеціально розроблена програма «Українська мова» для початкових класів, де в ігровій формі можна прослухати правила, додаткову інформацію, виконати різноманітні завдання-тести від Білочки-Сопілочки та Вовчика-братика.

Під час вивчення іноземної мови є можливість працювати одразу в кількох програмах: «Англійська для усіх» із серії навчальних комп'ютерних програм «Гуру Софт» «Learn to Speak English. The Complete Interactive Course»; «Magic Land» Роботландія («Чарівна країна»); «Professor Higgins» («Професор Хіггінс»); «Давайте спілкуватися англійською мовою»; навчально-пізнавальна енциклопедія «Encarta for Kids»; навчальна комп'ютерна програма «Triple Play Plus In English»; «TOEFL Test» (збірник тестів); збірник оповідань «Love English» тощо [11, 164].

Як для молодшої, так і для старшої школи, підходять ігри, створені в програмі «Flash» із використанням «ActionScript 2.0». Навчальна гра «Trolley Dash» («Візок») спрямована на закріплення лексичного матеріалу. Спочатку на екран виводиться список продуктів, який необхідно придбати, потім покупець-гравець чує назву одного предмета зі списку; треба знайти його на прилавку і вибрати курсором. Якщо предмет обраний правильно, то нараховуються очки і предмет з'являється у гравця в кошику; якщо гравець вибрав неправильний предмет, то є ще дві спроби. Учнічують і сприймають інформацію про продукти на слух, що дуже корисно для розвитку у них практичних навичок і вмінь аудіювання [12, 120–121].

На уроках «Літературного читання» можливі такі творчі завдання: аналіз змісту медіатексту – екранізації відомого літературного твору в мультиплікаційних фільмах, художніх стрічках («Рукавичка», «Лис Микита» та ін.). Це містить в собі неабиякий творчий потенціал та формує





культуру споживання медіапродуктів, а отже, робить невразливим маленького глядача до низькопробної медіапродукції, якої сьогодні чимало. Наприклад, народна казка «Колобок» існує у вигляді ілюстрованого книжкового видання, аудіокниги, лялькових мультфільмів (1956, 1969, 1983), намальованих мультфільмів (1988, 2003), коміксів, ляльок, комп'ютерних ігор. Автори деяких комп'ютерних ігор основну фабулу агресивно інтерпретували та деконструювали: в аркаді «Колобок проти синіх колобоків» жовтий Колобок повинен з'їсти все, що йому трапляється на шляху, особливо каву, після якої він набирається шаленої енергійності, не потрапити в пащу синім Колобкам; у грі «Лисиця та колобок» адресат отримує таке звернення: «Колобок дуже втопився, він хоче покінчити з собою, віддавшись на обід Лисиці! Допоможи залишити йому цей грішний світ!»; у «Колобокві-2» продубльовано сільський есктер'єр та звучить мелодія каламбурної телепрограми «Деревня Дураков», що часто супроводжується глузуванням [13, 74–76].

Під час вивчення «Образотворчого мистецтва» діти малюють композиції з яскравими кольорами за допомогою графічного редактора Paint (є олівець, пензлик, гумка, можливість змінювати товщину літер, заливка кольором тощо). Окремо розроблено програму «Образотворче мистецтво», в якій подано навчальний матеріал з аудіосупроводом про властивості кольорів, репродукції картин І. Айвазовського, І. Крамського, А. Куїнджі, І. Левітана, В. Перова, В. Полєнова, І. Рєпіна, К. Білокур [5, 81].

У початковій школі активно використовуються інформаційно-комп'ютерні технології на уроках музики – програми «Note be note», «Listen UP», «Музична шкатулка», «Нотна грамота», «Шарманщик». Усі вони допомагають вивчити основи музичної грамоти, розвинути й вдосконалити музичні здібності, розширити слухацький досвід. Для формування ладоінтонаційного мислення створено програму «Чарівна музична сходинка» (Н. Беляєва, Н. Коваль), комплексний мультимедійний підручник з теорії музики та сольфеджіо [14, 42].

Розроблено комп'ютерні програми для молодших школярів із психофізичними вадами розвитку: програма «В Україні цікавих звуків» (Л. Коваль) скерована на розвиток мовлення школярів із ДЦП, електронний навчально-методичний посібник «У грі навчаємо читати» (М. Компанець) – на навчально-корекційний процес [15, 129–133].

Висновки. Отже, в Україні розпочато процес потужного використання медіаосвітніх технологій для активізації пізнавальної діяльності дітей у молодшій школі.

Аналіз медійних ресурсів, що використовуються у навчальному процесі в початковій ланці середньої школи, показав: на державному рівні впроваджується інформатизація викладання всього шкільного курсу в загальноосвітній школі; розробниками мультимедійного продукту для наймолодших є як представники окремих спеціалізованих установ (кафедра інформаційно-комп'ютерних технологій Кримського інженерно-педагогічного університету, Інститут передових технологій, Прилуцький гуманітарний коледж ім. І. Я. Франка), так і діячі-практики (М. Дзеба, О. Кравчук, Н. Беляєва, Н. Коваль, Л. Коваль, О. Чеботарьова та ін.); посилено увагу до книжкових ілюстративних видань, створено кілька новітніх електронних навчальних посібників, інтерактивних географічних атласів, мультимедійних програм («У пошуках скарбів», «Українська мова», «Київ», «Я і Україна», «Образотворче мистецтво», «Note be note», «Listen UP», «Музична шкатулка», «Нотна грамота», «Шарманщик», «Чарівна музична сходинка», «В країні цікавих звуків» тощо). Вчитель може використовувати екранізовані відомі літературні твори (мультиплікаційні і художні фільми), відеосюжети з життя природи, ілюстративний, текстовий та картографічний матеріал, малюнки, фотографії, плакати, презентації. Оскільки гра залишається основним видом діяльності для дітей віком 6–10 років, то методисти розробили комплекс комп'ютерних дидактичних ігор і тренажерів. Вони характеризуються жанровою різноманітністю (адвентурні або пригодницькі, стратегії, аркадні, симулятори), можливостями налаштування інтерфейсу й рівня складності. Візуально ці ігри часто оформлені як мультиплікаційний фільм, яскраві та привабливі, зі спокійним, звуковим рядом, однак з інтерактивними властивостями – можливістю керувати перебігом подій. Вони розвивають кмітливість, логічне мислення, наполегливість, здатність планувати свої дії, тренують багатфакторне мислення, окомір, увагу, швидкість реакції. Дослідники наголошують, що комп'ютерні ігри та вправи – це особливий засіб, що стимулює творчу активність дітей. Вони цікаві й доступні, закладені в них ігрові завдання містять мотив і мету, а також способи та засоби їх вирішення. Водночас практики застерігають, що медіаосвітні технології – це дієвий допоміжний, але не основний засіб навчання; використання медіаосвітніх технологій у молодшому шкільному віці можливе й необхідне, воно сприяє підвищенню інтересу до навчання, його ефективності, всебічно розвиває дитину, емоційно й духовно збагачує, підвищує рівень медіакультури дитячої аудиторії.





Список літератури

1. *Recommendations Addressed to the United Nations Educational Scientific and Cultural Organization UNESCO // Education for the Media and the Digital Age*. – Vienna : UNESCO, 1999. – P. 273–274.
2. *European Parliament resolution of 16 December 2008 on media literacy in a digital world (2008/2129(INI))* [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?pubRef=-//EP//TEXT+TA+P6-TA-2008-0598+0+DOC+XML+V0//EN>
3. Керделлан К. Дети процессора : как Интернет и видеоигры формируют завтрашних взрослых / К. Керделлан, Г. Грезийон ; [пер. с фр. А. Луцанова]. – Екатеринбург : У-Фактория, 2006. – 272 с.
4. *Медіаосвіта та медіаграмотність: підруч.* [ред.-упор. В. Ф. Іванов, О. В. Волошенюк; За науковою редакцією В. В. Різуна]. – Київ: Центр Вільної Преси, 2013. – 352 с.
5. Дзеба М. М. Використання мультимедійних технологій на уроках у початкових класах / М. М. Дзеба // Педагогічний дискурс. – 2010. – № 7. – С. 79–82.
6. Сейдаметова С. М. Інформатика в іграх для молодшої школи / С. М. Сейдаметова, Л. М. Меджитова, Ф. В. Шкарбан // Інформаційні технології в освіті. – 2012. – № 13. – С. 156–162.
7. Пушкарьова Т. О. Електронний навчальний посібник з математики для початкової школи / Т. О. Пушкарьова, О. О. Рибалко // Комп'ютер у школі та сім'ї. – 2012. – № 5. – С. 16 – 20.
8. Рибалко О. Алгоритми та математика у початковій школі / О. Рибалко // Комп'ютер у школі та сім'ї. – 2014. – № 3. – С. 26–29.
9. Бардалін О. В. Новий електронний атлас для молодшої школи «Я і Україна» / О. В. Бардалін, Л. М. Даценко, Д. В. Ісаєв // Проблеми безперервної географічної освіти і картографії. – 2007. – Вип. 7. – С. 22–25.
10. Кравчук О. Розробка уроку з елементами інтерактивних технологій / О. Кравчук // зб. наук. пр. Уманського державного пед. ун-ту ім. П.Тичини. – 2009. – Ч. 3. – С. 96–100.
11. Сергеева М. Э. Новые информационные технологии в обучении английскому языку / М. Э. Сергеева // Педагог. – 2005. – № 2. – С. 162–166.
12. Ерохина Е. А. Использование компьютерных технологий как эффективный метод обучения иностранному языку / Е. А. Ерохина // Вісник ЛНУ ім. Т. Шевченка. – 2012. – № 22. – Ч. IX. – С. 117–123.
13. Бойчук А. Комп'ютерна гра та дитяча література: рецептивний коефіцієнт кореляції / А. Бойчук // Сучасні літературознавчі студії: Постгуманізм і віртуальність: літературні виміри. – 2013. – Вип. 10. – С. 69–82.
14. Турчин Т. Інформаційно-комп'ютерні технології на уроках музики в початковій школі / Т. Турчин // Рідна школа. – 2012. – № 1. – С. 39–43.
15. Чеботарьова О. В. Використання інформаційних технологій у навчанні молодших школярів з порушеннями опорно-рухового апарату / О. В. Чеботарьова // Наукові записки. Серія: Педагогіка. – 2013. – № 3. – С. 129–133.

Reference list

1. UNESCO (1999), “Recommendations Addressed to the United Nations Educational Scientific and Cultural Organization UNESCO”, Education for the Media and the Digital Age, Vienna, pp. 273 – 274.
2. The European Parliament (2008), “European Parliament resolution of 16 December 2008 on media literacy in a digital world”, available at: <http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?pubRef=-//EP//TEXT+TA+P6-TA-2008-0598+0+DOC+XML+V0//EN> (accessed date 20 December 2015).
3. Kerdellan, K. & Grezyion G. (2006), Children of processor: how the Internet and video games bring up the tomorrow's adults, U-Faktoryia, Ekaterinburg, 272 p.
4. Ivanov, V. F. & Volosheniuk, O. V. (2013), Media Education and Media Literacy, in Rizun, V. V. (Ed.), Tsentr Vilnoi Presy, Kyiv, 352 p.
5. Dzeba, M. M. (2010), “The use of multimedia technology in the classroom of primary school”, Pedagogichnyi Dyskurs [Pedagogical Discourse], vol.7, pp. 79 – 82.
6. Seidametova, S. M., Medzhytova, L. M. & Shkarban, F. V. (2012), “Informatics in the games for elementary school”, Informatsiini Tekhnolohii v Osviti [Information Technologies in Education], vol.13, pp. 156 – 162.
7. Pushkarova, T. O. & Rybalko, O. O. (2012), “The electronic textbook on mathematics for primary school”, Kompiuter u Shkoli ta Simi [Computer at School and at Home], vol. 5, pp. 16 – 20.
8. Rybalko, O. (2014), “Algorithms and mathematics in elementary school”, Kompiuter u Shkoli ta Simi [Computer at School and at Home], vol. 3, pp. 26 – 29.
9. Bardalin, O. V., Datsenko, L. M. & Isaiev, D. V. (2007), “A new electronic atlas for primary school “I and Ukraine””, Problemy Bezpererвної Heohrafichnoi Osviti i Kartohrafiyi [The problems of continuous education and geographical mapping], vol. 7, pp. 22 – 25.
10. Kravchuk, O. (2009), “Development of a lesson with elements of interactive technologies”, Zb. Nauk. Pr. Umanskoho Derzhavnoho Ped. Un-Tu im. P. Tychyny [Collection of Scientific Articles of P. Tychyna Pedagogical State University of Uman], vol. 3, pp. 96 – 100.
11. Serheeva, M. E. (2005), “New information technologies in teaching of English language”, Pedahoh [Teacher], vol. 2, pp. 162 – 166.
12. Erohina, E. A. (2012), “The use of computer technology as an effective method of foreign language study”, Visnyk LNU im. T. Shevchenka [Bulletin of T. Shevchenko LNU], vol. 22, pp. 117 – 123.
13. Boichuk, A. (2013), “Computer game and children's literature: receptive coefficient of correlation”, Suchasni Literaturознаvchi Studii: Posthumanizm I Virtualnist: Literaturni Vymiry [Modern Literary Studies: Posthumanism and Virtuality: Literary Dimensions], vol. 10, pp. 69 – 82.
14. Turchyn, T. (2012), “Information and computer technologies in music lessons at primary school”, Ridna Shkola [Native School], vol. 1, pp. 39 – 43.
15. Chebotarova, O. V (2013), “Use of information technologies in teaching of primary school children with disorders of musculoskeletal system”, Naukovi Zapysky. Serii: Pedahohika [Scientific Notes. Series: Pedagogy], vol 3, pp. 129 – 133.





Полякова А. А.

Использование медиаобразовательных технологий в начальной школе

РЕФЕРАТ. Цель исследования – рассмотреть потенциал медийных ресурсов в начальном звене средней школы. Для реализации цели использовались следующие методы: анализ, синтез, индукция, дедукция, абстрагирование, конкретизация, классификация, систематизация; логико-исторический метод; прогностические методы, методы экспертных оценок. Результаты исследования свидетельствуют, что в Украине начат процесс использования медиаобразовательных технологий для активизации познавательной деятельности детей в младшей школе: активно разрабатываются мультимедийные продукты для этой аудитории, новейшие электронные учебные пособия, интерактивные мультимедийные программы, игры и т. п. В заключении обобщены возможности медиаобразования для обучения детей младшего школьного возраста. Значение этой статьи заключается в том, что впервые научно осмысленно состояние разработки и использования медиаобразовательных технологий для младших школьников.

Ключевые слова: медиаобразование; медиакультура; начальная школа.

