

Наталя Пахальчук

**ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ
У ПІДГОТОВЦІ СТУДЕНТІВ ДО ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ
ДОШКІЛЬНИКІВ**

В умовах інтеграції України до європейського освітнього простору потребують оновлення та вдосконалення форми, методи й засоби навчання у вищій школі. У сучасній системі підготовки майбутніх педагогів виникають протиріччя, зокрема, між сучасними темпами приросту наукової інформації та відведеним часом на її опанування; між гіперінформаційним середовищем, яке сприяє знаходженню та копіюванню будь-якої інформації та неефективними способами її опрацювання тощо. Отже, виникає необхідність передачі студентам більшого обсягу навчальної інформації при незмінній тривалості навчання і без зниження вимог до якості знань. Однією з основних умов реалізації стратегічних цілей модернізації освіти є підготовка майбутніх фахівців дошкільної освіти з використанням мультимедійних технологій, які сприяють інтегруванню різних видів інформації за допомогою тексту, звуку, відеозображення, графічного зображення та анімації тощо.

Проблему підготовки фахівців у вищих навчальних закладах до фізичного виховання особистості досліджували такі вчені: В. Ареф'єв, Г. Арзютов, С. Балбенко, Е. Вільчковський, Л. Волков, М. Данилко, Н. Денисенко, О. Дубогай, М. Зубалій, Л. Калуська, О. Курок, О. Петунін, С. Путров, О. Приймаков, М. Садиков, Л. Сущенко, О. Тимошенко, А. Цьось, Б. Шиян та ін.

Особливий інтерес у межах досліджуваної теми становлять роботи, в яких предметом спеціального дослідження стали використання мультимедійних технологій у педагогічному процесі (В. Афанасьєв, Т. Бабенко, В. Беспалько, Н. Грабар, Р. Гуревич, Ю. Жук, В. Імбер, Н. Іщук, Н. Клемешова, О. Коношевський, Ю. Машбиць, О. Пінчук, Є. Полат, С. Сисоєва, Н. Тверезовська, Г. Чередниченко та ін.). На думку вчених, інформатизація освіти в Україні є одним з пріоритетних напрямів реформування. У широкому розумінні – це комплекс соціально-педагогічних перетворень, пов'язаних з насиченням освітніх систем інформаційною продукцією, засобами й технологією, у вузькому – впровадження в заклади системи освіти інформаційних засобів, що ґрунтуються на мікропроцесорній техніці [4, с. 191].

Мета статті полягає в розритті особливостей створення та

використання інфографіки та інтерактивних зображень у підготовці студентів до фізичного виховання дітей дошкільного віку.

Мультимедійні засоби навчання – це комплекс апаратних і програмних засобів, що дозволяють користувачеві спілкуватися з комп'ютером, використовуючи різноманітні середовища: графіку, гіпертексти, звук, анімацію, відео. Відповідно, технології, які дають можливість за допомогою комп'ютера інтегрувати, обробляти і водночас відтворювати різноманітні типи сигналів, різні середовища, засоби і способи обміну інформацією, називають мультимедійними [2, с. 532].

Так, дослідники наголошують, що вирішення проблем дошкільної освіти починається з професійної підготовки майбутніх вихователів. Практика засвідчує, що, оволодіваючи навичками інтерактивного навчання, педагог поступово переносить їх у свою практичну діяльність, навчаючи дітей умінню самостійно здобувати знання, робити вибір на користь активної діяльнійшої позиції в їх опануванні [3].

До важливих переваг та особливостей мультимедіа технологій можна віднести: можливість залучення майже всіх органів чуття, поєднання друкованого тексту, графічного зображення, відео, статичних фотографій та аудіозапису; вдосконалення методів доступу до інформації, робота з нетрадиційними джерелами інформації; індивідуалізація навчального процесу за змістом, обсягом і темпами засвоєння навчального матеріалу; поглиблення міжпредметних зв'язків; автоматизація процесів контролю та корекції результатів навчальної діяльності; підвищення об'єктивності оцінювання знань; можливість поєднання логічного й образного способів засвоєння інформації; забезпечення інтерактивності в навчальному процесі; розширення поля самостійності, розвиток творчих здібностей студентів в навчальній діяльності, перетворення майбутніх фахівців у активних суб'єктів педагогічної взаємодії; забезпечення зворотного зв'язку, широкі можливості діалогізації навчального процесу; максимальна адаптація процесу навчання до індивідуальних особливостей студентів [1, с. 108–109].

У процесі опанування студентами методикою фізичного виховання дітей дошкільного віку, на нашу думку, перспективним є використання інформаційної графіки та створення інтерактивних малюнків. Так, з метою актуалізації знань студентів та повторення основних понять з певної теми, можна створювати хмари ключових слів в Tagxedo.com (<http://www.tagxedo.com/> або <http://www.tagxedo.com/app.html>). В результаті отримуємо інтерактивне зображення, при натисканні на яке відбувається збільшення відповідних елементів (рис. 1).



Рис. 1. Інтерактивні хмари слів

Розглянемо основні етапи створення інтерактивного малюнка в Tagxedo.com (тема «Методика навчання рухів дітей дошкільного віку»).

1. *Визначення ключових слів* (рис. 2). Введення тексту (Load, Enter text). Вводяться лише ключові слова без використання розділових знаків, як-от: «Ковзний Галоп Полька Приступ Підскоки Приставний Перемінний». Програма створює графічні зображення, використовуючи терміни з одного слова типу «шикування», «перешікування», «колона», «шеренга» тощо. Терміни типу «танцювальні кроки», «основна стійка» тощо сприймаються програмою як окремі поняття: танцювальні, кроки, основна, стійка. Текст можна безпосередньо вводити з клавіатури або скопіювати та вставити ключові слова. Доцільно користуватися не контекстним меню, а поєднанням клавіш – Ctrl+C (копіювати) та Ctrl+V (вставити).

2. *Утворення графічного об'єкту* (Submit) (рис. 2).

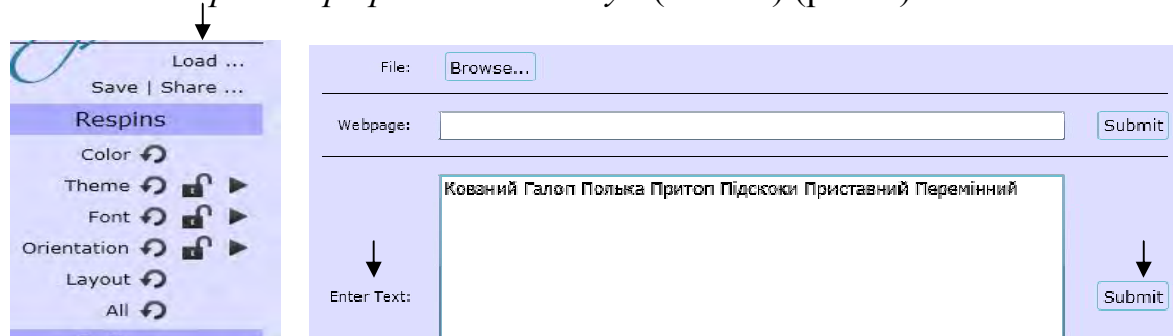


Рис. 2. Створення хмари слів в програмі Tagxedo.com (1 та 2 етапи)

3. *Редагування хмари слів*. Використовуючи меню програми, можна змінити колір фігури (Color, Theme), стиль шрифту (Font), напрям слів (Orientation, Layout), форму (Shape) або подивитися історію роботи над проектом та повернутися до попередніх кроків (History).

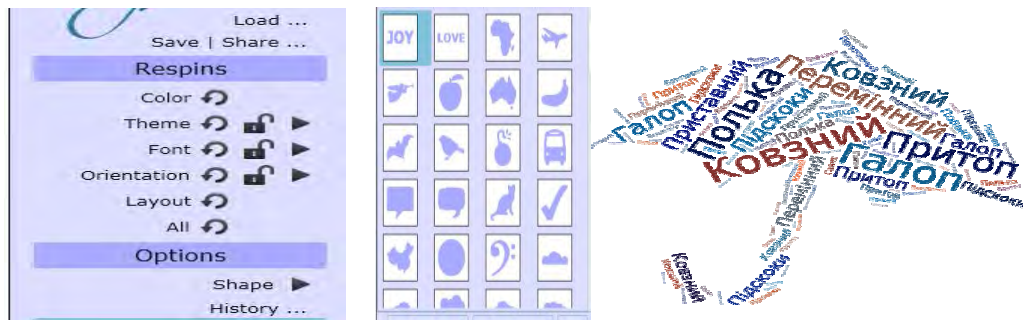


Рис. 3. Створення хмари слів в програмі Tagxedo.com (3 етап).

4. Зберігання кінцевого продукту. Отриманий результат можна зберегти (Save) у різних форматах зображення або одразу роздрукувати, при цьому малюнок буде статичним. Також можна отримати адреси на інтерактивний малюнок (Web).

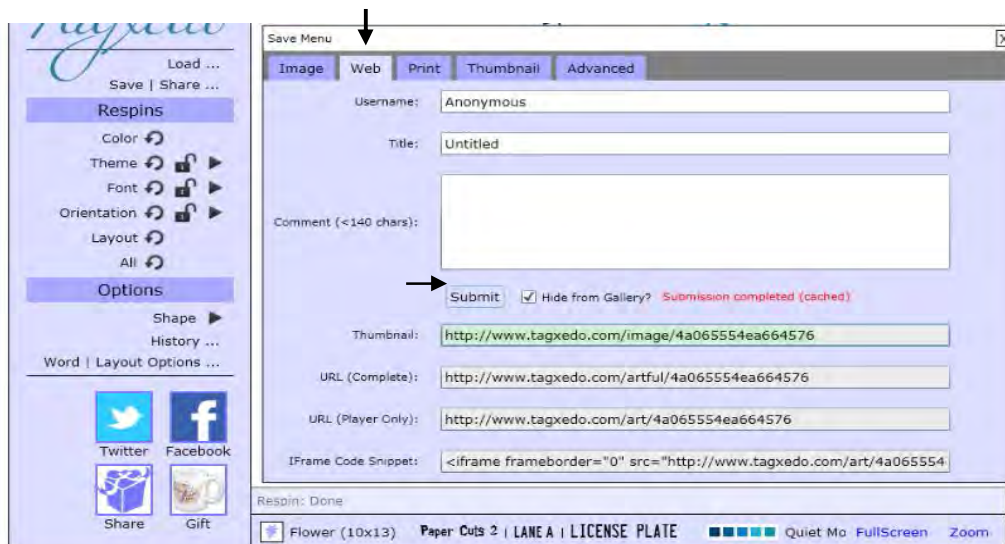


Рис. 4. Створення хмари слів в програмі Tagxedo.com (4 етап)

Інтерактивні елементи будуть за адресами – <http://www.tagxedo.com/artful/4a065554ea664576> (ULR (Complete)) та <http://www.tagxedo.com/art/4a065554ea664576> (ULR (Player)). Ознайомитись з інструкцією по створенню хмари слів також можна на сайті <http://www.nachalka.com/node/4529>. З інтерактивними хмарами слів можна працювати лише в Інтернет-просторі.

З метою кращого сприйняття та чіткого відображення комплексної інформації в роботі зі студентами доцільно використовувати інформаційну графіку (інфографіку), яку можна створювати самостійно або за допомогою спеціальних програм: Hohli Builder (<http://charts.hohli.com/>), Creately (<http://creately.com/>), Infogr.am (<http://infogr.am/>), Piktochart (<http://piktochart.com/>), Visual.ly (<http://visual.ly/>), Cacoо (<https://cacoо.com/>)

тощо. Поради щодо створення інфографіки представлені в багатьох інтернет-ресурсах, як-от: <http://vk.com/infographia>, <http://infographer.ru/tag/infografika/>, http://infochart.wordpress.com/category/уроки_инфографики/, <http://vmestoslov.info/2010/03/21/ds-infgrphcs/> тощо.

У процесі викладання навчальної дисципліни «Методика фізичного виховання дітей» для студентів напряму підготовки «Дошкільна освіта» ми використовуємо представлення інфографіки на інтерактивній дошці, яка значно розширює можливості подання навчальної інформації (рис. 5).



Рис. 5. Фрагмент інфографіки до теми «Методика проведення загальнорозвивальних вправ»

Інфографіка – це поєднання текстової інформації з інформацією, яка перекладена на візуальну мову образів. Вся інфографіка ділиться на статичну і динамічну. При створенні інфографіки часто використовуються різноманітні прийоми і технології, як-от: тривимірна графіка, малювання «руками», інтеграція в схеми фото, відеоматеріалів, анімації тощо. У створенні інформаційної графіки доцільно врахувати такі поради:

1. Необхідно ознайомити студентів із візуальною мовою, яка буде використовуватися. Наприклад, символ « \Rightarrow » означає дорівнює, складається з таких понять; « \neq » – не дорівнює, забороняється використовувати, методичні помилки; « \Rightarrow » – кінцевий результат тощо. В межах одного змістового недоцільно змінювати візуальну мову матеріалу.

2. Використовувати яскраві ілюстрації, великі піктограми, гармонійну кольорову схему шрифтів тощо. Не перебільшувати кількість візуальних елементів та інформації. Занадто багато деталей можуть зробити інфографіку важкою для розуміння.

3. Дотримуватися стилю і міри серйозності. Стиль візуалізації потрібно підбирати, виходячи з теми, та оцінювати загальний емоційний настрій графіки. Необхідно стежити, щоб образи допомагали сприйняттю,

а не заважали йому. Візуалізація сприймається більш емоційно і менш усвідомлено, ніж текст, тому візуальні образи мають підкріплювати текст, а не суперечити йому. Інфографіка характеризується сприйняттям інформації навіть за умови видалення всієї текстової частини.

4. Необхідно застосовувати різні візуальні форми представлення: таблиця, матриця; дерево; мережа, граф (довільно розташовані вузли, пов'язані між собою лініями, стрілками тощо); топологія (довільно розташовані, пересічені, вкладені тощо геометричні фігури та форми); змішаний варіант тощо.

Таким чином, використання інформаційних технологій у підготовці майбутніх фахівців сприяє збагаченню змісту дисциплін, що викладаються, за рахунок використання розвитку електронних інформаційних ресурсів і мультимедійних засобів; формуванню інформаційної компетентності всіх учасників навчально-виховного процесу; оптимізації самостійної роботи студентів, інтенсифікації навчального процесу, наданню навчально-пізнавальній діяльності творчого, дослідницького спрямування. Перспективи подальших розвідок вбачаємо в більш детальному дослідженні методики роботи з мультимедійними технологіями в процесі підготовки студентів до фізичного виховання дітей дошкільного віку.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Грицай Н. Б. Використання мультимедійних технологій у методичній підготовці майбутніх учителів біології [Електронний ресурс] / Н. Б. Грицай // Інформаційні технології в освіті. – 2012. – № 13. – С. 107–113. – Режим доступу : http://ite.kspu.edu/webfm_send/352.
2. Енциклопедія освіти / гол. ред. В. Г. Кремень ; Акад. пед. наук України. – К. : Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.
3. Семчук С. Психолого-педагогічні аспекти ефективного застосування комп'ютерних технологій у процесі навчання майбутніх фахівців у галузі дошкільної освіти / С. Семчук. – Режим доступу : http://library.udpu.org.ua/library_files/psuh_pedagog_probl_silsk_shkolu/4_2_2/visnuk_3.pdf.
4. Фіцула М. М. Педагогіка вищої школи : навч. посіб. / М. М. Фіцула. – К. : Академвидав, 2006. – 352 с.