

ЗАСТОСУВАННЯ МЕДІАОСВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПОЧАТКОВІЙ ЛАНЦІ СЕРЕДНЬОЇ ШКОЛИ

У статті подано розширену комплексну характеристику медіаосвітніх технологій, котрі застосовують для навчання молодших школярів. Проаналізовано вплив комунікаційного каналу на контент, структурування, мету, експресивні засоби медіапродукції. Вивчено жанрову різноманітність, можливості налаштування інтерфейсу, візуальний і звуковий ряд, інтерактивні властивості комп'ютерних дидактичних ігор та тренажерів. Узагальнено можливості медіаосвіти для навчання дітей молодшого шкільного віку, її вплив на рівень медіакультури дитячої аудиторії.

Ключові слова: медіаосвіта, медіакультура, початкова школа.

I. Вступ

Сучасна дитина, живучи в стрімкому інформаційному потоці, звертає увагу, насамперед, на емоційність, експресивність, зовнішню привабливість, часто не усвідомлюючи суті медіапродукції. Тому надзвичайно важливо, 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 й Міжнародної ради з кіно, телебачення та аудіовізуальної інформації в 1973 р. У низці документів ЮНЕСКО було визначено сутність терміна «медіаосвіта», її стратегічні напрями та завдання. Отже, медіаосвіта – теоретичне осмислення та практичне використання можливостей сучасних масмедіа у педагогічній практиці, критичне осмислення й інтерпретація масмедійного продукту [15, с. 273–274].

Важливість упровадження медіаосвітнього вектора 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 й вимагає відповідної кваліфікації навчально-педагогічних кадрів [14].

Проблема медіаосвіти та медіакультури в Україні наразі є гостроактуальною, особливо це стосується дитячої та молодіжної аудиторії. У світовій та українській 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 й морально-етичні орієнтири, формувати комплексний дисциплінарний підхід, упливає на всебічний розвиток дитини тощо (Ю. Бабаєва, І. Васильєв, О. Войсунський, Т. Корнилова, В. Моляко, Н. Пов'якель, Р. Радева, Є. Смирнова, О. Тихомиров, С. Шапкін, Н. Шумакова та ін.).

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

Так, одні з останніх дослідників проблеми комп'ютерних ігор Г. Грезейон та К. Керделлан у книзі «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 в спілкуванні з однолітками, а разом із цим і зникають навички спілкування [5].

Зміст і форми дитячої медіаосвіти вивчали такі зарубіжні та українські дослідники, як 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. Шаріков та ін. В Україні вийшов підручник «Медіаосвіта та медіаграмотність», у якому розглянуто поняття «медіа», їх види та вплив [7]. 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, котра закладає підґрунття для подальшого органічного розвитку дитини.

В Україні, у руслі демократичних реформ та європейської інтеграції, достатньо професійно застосовують 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.

II. Постановка завдання

Мета статті – проаналізувати медійні ресурси, що використовують у навчальному процесі в початковій ланці середньої школи, у контексті практичного використання можливостей сучасних масмедіа в педагогічній практиці.

Завдання:

- з'ясувати, як упроваджується медіаосвітній напрям у загальноосвітній школі;
- дослідити, хто є розробниками мультимедійного продукту для наймолодших;
- розглянути місце як традиційних книжкових, так 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 ряд, інтерактивні властивості комп'ютерних дидактичних ігор та тренажерів;
- узагальнити можливості медіаосвіти для навчання дітей молодшого шкільного віку, вплив на рівень медіакультури дитячої аудиторії.

III. Результати

Мультимедійне навчання робить пізнання набагато цікавішим для учнів початкових класів [3, с. 79]. Медіакомпетентність і медіаграмотність закладається в межах шкільного навчання, у курсі інформатики. Саме він робить «значний внесок у формування інформаційного компоненту загальнонавчальних умінь і навичок» [10, с. 156].

Оскільки навчальна, пізнавальна активність дітей у період початкової школи тісно пов'язана з ігровою діяльністю, то превалює використання комп'ютерних розвивальних ігор. Візуально приваблива та проста у використанні розвивальна 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 зображено репліками одного з персонажів. Найпростіше з них надає змогу потренуватися школяру в управлінні покажчиком мишки. Для цього йому потрібно клацанням лівою кlawішею мишки «зловити» метелика, який починає літати всередині вікна програми, як тільки до нього буде підведений покажчик [10, с. 159].

З дисципліною «Сходінки до інформатики» в навчальному процесі тісно пов'язаний курс «Математики». Так, упроваджено гру «Математичний космодрум», що допомагає оволодіти навичками швидкої усної лічби. Для вивчення табличних та позатабличних випадків множення й ділення у межах сотні створено електронний навчальний посібник «У пошуках скарбів». Порівняно 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 «Пригоди в Простоквашино», «Кіт у чоботях», «101 долматинець» у ненав'язливій формі надають змогу закріпити складні вміння та навички [8, с. 16–20]. Зокрема, гра «Математичні розмальовки» надає змогу в 3 класі повторити випадки додавання й віднімання в межах сотні. Для цього необхідно обрати відповідну частину й розв'язати записане завдання, підвівши курсор до кольору з відповіддю, натиснувши на ньому, а потім підвести курсор знову на обрану деталь. Вона набуде відповідного кольору. У такий спосіб потрібно працювати, поки не буде зафарбовано зображення повністю [9, с. 27].

Комп'ютерні ігри сприяють формуванню навичок сприйняття простору, умінь орієнтуватися на місцевості, оцінювати розміри об'єктів та відстань між ними. Це стає в нагоді під час вивчення природознавства, згодом географії, історії. В Україні для молодших школярів Інститутом передових технологій розроблено декілька проектів: електронні географічні атласи «Київ», «Я і Україна». Останній містить ілюстративний, текстовий та картографічний матеріал, малюнки, фотографії, відеосюжети, що надають змогу вивчати живу природу, закладають основи знань з економічної географії (карта «Господарство України») чи астрономії (карти «Зоряне небо Північної півкулі», «Сонячна система») тощо [1, с. 23].

На сучасному етапі розвитку науки є досвід проведення уроків суспільствознавчих та природознавчих дисциплін із залученням можливостей інтерактивних технологій – комп'ютерних програм «Клімат» «Погода» [6, с. 96–100].

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

Під час вивчення іноземної мови є можливість працювати одразу в декількох програмах, таких як: «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 Хігінс»); «Давайте спілкуватись на англійській мові»; 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, с. 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, необхідно знайти його на прилавку й вибрати курсором, якщо предмет обраний правильно, то нараховуються очки та предмет опиняється в кошику гравця, якщо він вибрав неправильний предмет, то є ще дві спроби. Учнічують і сприймають інформацію про продукти на слух, що дуже корисно для розвитку в них практичних навичок і вмінь аудіювання [11, с. 120–121].

На уроках «Літературного читання» можливі такі творчі завдання, як аналіз змісту медіатексту – екранізації відомого літературного твору в мультиплікаційних фільмах, художніх стрічках («Рукавичка», «Лис Микита» тощо). Це має неабиякий творчий потенціал та формує культуру споживання медіапродуктів, а відтак – робить невразливим маленького глядача до низькопробної медіапродукції, якої сьогодні чимало. Так, народна казка «Колобок» існує у вигляді ілюстрованого книжкового видання, аудіокниги, лялькових мультфільмів (1956 р., 1969 р., 1983 р.), намальованих мультфільмів (1988 р., 2003 р.), коміксів, ляльок, комп'ютерних ігор. Автори деяких комп'ютерних ігор основну фабулу агресивно інтерпретували та деконструювали: в аркаді «Колобок проти синіх колобків» жовтий Колобок повинен з'їсти все, що йому трапляється на шляху, особливо каву, після якої він набирається шаленої енергійності, не потрапити в пазу 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 «Колобові-2» продубльовано сільський ескер'єр та звучить мелодія каламбурної теплепрограми «Деревня Дураков», що часто супроводжується глузуванням [2, с. 74–76].

Під час вивчення «Образотворчого мистецтва» діти малюють композиції з яскравими кольорами на комп'ютері за допомогою графічного редактора Paint (є олівець, пензлик, гумка, можливість змінювати товщину літер, заливка кольором тощо). Окремо розроблено програму «Образотворче мистецтво», у 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 [3, с. 81].

У початковій школі активно використовують інформаційно-комп'ютерні технології на уроках музики, а саме програми «Note be note», «Listen UP», «Музична шкатулка», «Нотна грамота», «Шарманчик». Усі вони допомагають вивчити основи музичної грамоти, розвинути та вдосконалити музичні здібності, розширити слухацький досвід. Для формування ладоінтонаційного мислення створено програму «Чарівна музична сходінка» (Н. Беляєва, Н. Коваль), комплексний мультимедійний підручник з теорії музики та сольфеджіо [12, с. 42].

Розроблено комп'ютерні програми для молодших школярів із психофізичними вадами розвитку: програма «В країні 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 [13, с. 129–133].

IV. Висновки

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

Аналіз медійних ресурсів, що використовують у навчальному процесі в початковій ланці середньої школи, засвідчив:

- 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 діячі-практики (М. Дзеба, О. Кравчук, Н. Беляєва, Н. Коваль, Л. Коваль, О. Чеботарьова) та ін.;
- посилено увагу до книжкових ілюстративних видань, але створено низку 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», «Шарманчик», «Чарівна музична сходінка», «В країні цікавих звуків» тощо);
- залучено до роботи вчителя початкових класів екранізації відомих літературних творів у мультиплікаційних фільмах, художніх стрічках, відеосюжети із життя природи, ілюстративний, текстовий та картографічний матеріал, малюнки, фотографії, плакати, презентації;

- оскільки гра є основним видом діяльності для дітей віком 6–10 років, то методисти розробили цілий комплекс комп'ютерних дидактичних ігор і тренажерів. Для них характерні жанрова різноманітність (адвентурні або пригодницькі, стратегії, аркадні, симулятори), можливості 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 управляти перебігом подій. Вони розвивають кмітливість, логічне мислення, наполегливість, здатність планувати свої дії, тренують багатофакторне мислення, окомір, увагу, швидкість реакції. Дослідники підкреслюють, 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, а не основний засіб навчання;
- використання медіаосвітніх технологій у молодшому шкільному віці можливе й необхідне, воно сприяє підвищенню інтересу до навчання, його ефективності, усебічно розвиває дитину, емоційно та духовно збагачує, підвищує рівень медіакультури дитячої аудиторії.

Список використаної літератури

1. 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.
2. 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.
3. Дзеба М. М. Використання мультимедійних технологій на уроках у початкових класах / М. М. Дзеба // Педагогічний дискурс. – 2010. – № 7. – С. 79–82.
4. 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.
5. 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.
6. Кравчук О. Розробка уроку з елементами інтерактивних технологій / О. Кравчук // Зб. наук. пр. Уманського держ. пед. ун-ту ім. П. Тичини. – 2009. – Ч. 3. – С. 96–100.
7. Медіаосвіта та медіаграмотність: підручник / ред.-упор. В. Ф. Іванов, О. В. Волошенюк; за наук. ред. В. В. Різуна. – Київ: Центр Вільної Преси, 2013. – 352 с.
8. 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.
9. Рибалко О. Алгоритми та математика у початковій школі / О. Рибалко // Комп'ютер у школі та сім'ї. – 2014. – № 3. – С. 26–29.
10. Сейдаметова С. М. Інформатика в іграх для молодшої школи [Електронний ресурс] / С. М. Сейдаметова, Л. М. Меджитова, Ф. В. Шкарбан // Інформаційні технології в освіті. – С. 156–162. – Режим доступу: irbis-nbuv.gov.ua/cgiirbis_64.exe.
11. Сергеева М. Э. Новые информационные технологии в обучении английскому языку / М. Э. Сергеева // Педагог. – 2005. – № 2. – С. 162–166.
12. Турчин Т. Інформаційно-комп'ютерні технології на уроках музики в початковій школі / Т. Турчин // Рідна школа. – 2012. – № 1. – С. 39–43.
13. 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.
14. 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>.
15. 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.

Стаття надійшла до редакції 14.06.2016.

Полякова А. А. Применение медиаобразовательных технологий в начальном звене средней школы

В статье представлена расширенная комплексная характеристика медиаобразовательных технологий, которые применяются для обучения младших школьников. Проанализировано влияние коммуникационного канала на контент, структурирование, цель, экспрессивные средства медиапродукции. Изучено жанровое разнообразие, возможности настройки интерфейса, визуальный и звуковой ряд, интерактивные свойства компьютерных дидактических игр и тренажеров. Проведен обзор возможностей медиаобразования для обучения де-

тей младшего школьного возраста, его влияние на уровень медиакультуры детской аудитории.

Ключевые слова: медиаобразование, медиакультура, начальная школа.

Polyakova H. Media Technology in Elementary School

The article presents an expanded comprehensive description of Media technologies that are used for teaching younger students. Clarifications that officially introduced mediaosvitniy trend in school. Investigated the developers of multimedia products for the youngest are representatives of some specialized agencies, teachers, practice. The place of both traditional books and new electronic textbooks, interactive multimedia applications («Finding Treasure», «Ukrainian language», «Kyiv», «I and Ukraine», «Fine art», «Note be note», «Listen UP», «Music box», «Musical notation», «Organ grinder», «Charming musical step», «In a country of interesting sounds»). The influence of the communication channel to the content, structure, purpose, expressive means of media products. studied genre a variety of complex didactic computer games and simulators (adventure, strategy, arcade, simulators). We consider the visual design of games (usually they are registered as animated film, bright and attractive, with a calm, sound number) disclosed their interactive properties - opportunity control the course of events. Overview of media education opportunities for the education of children of primary school age, its outlet to the level of children's media culture audience. The efficiency of Media and diversity technology for instructive and educational, emotional and spiritual development of the younger student. It is emphasized that the use of Media Technology in the early school years is possible and necessary, it promotes interest in learning, efficiency, fully developed child, emotionally and spiritually enriches, enhances children's media culture audience. The author notes that in Ukraine, started the process of Media using powerful technology to enhance learning of children in primary school, which make it possible to increase the interest and motivation to study its effectiveness, develop sophisticated thinking operations and ethical guidelines.

Key words: media education, media culture, primary school.