

УДК 801.675.2

DOI 10.18372/2786-5487.1.17724

Лук'яник Людмила 

кандидат педагогічних наук, доцент

Рівненський державний гуманітарний університет,

м. Рівне, Україна

lukjanyk.l@gmail.com

ВИКОРИСТАННЯ МЕДІАОСВІТНІХ ІГОР У СТРУКТУРІ УРОКІВ У ПОЧАТКОВИХ КЛАСАХ

***Анотація.** У статті розглядаються шляхи використання медіа- освітніх ігор у структурі уроків у початкових класах, удосконалення методичної компетентності сучасних вчителів у процесі педагогічної діяльності.*

***Ключові слова:** медіаосвітні ігри, педагогічна обдарованість, методика навчання.*

***Annotation.** The article examines ways of using educational media games in the structure of lessons in primary grades, improving the methodological competence of modern teachers in the process of pedagogical activity.*

***Key words:** media educational games, pedagogical talent, teaching method.*

Актуальність теми. Медіаосвіта у ХХІ столітті є невід'ємною складовою освітнього процесу. Один із найавторитетніших медіапедагогів Л. Мастерман (L. Masterman) обґрунтував сім причин пріоритетності й актуальності медіаосвіти у сучасному світі:

1. Високий рівень споживання медіа і насиченості сучасного суспільства засобами масової інформації.

2. Ідеологічна важливість медіа, їх вплив, як галузі промисловості, на свідомість аудиторії.

3. Швидкий ріст кількості медійної інформації, посилення механізмів управління нею та її розповсюдження.

4. Інтенсивність проникнення медіа в основні демократичні процеси.

5. Підвищення значимості візуальної комунікації й інформації в усіх галузях

6. Необхідність навчання школярів/студентів з орієнтацією на відповідність майбутнім вимогам.

7. Наростаючі національні та міжнародні процеси приватизації інформації [4].

Дослідженням впровадження медіаосвіти займалися і Маршалл Маклюен (Канада), Роберт К'юбі (США), Катлін Тайнер (США), Сесілія фон Файлітзен (Швеція). Так Роберт К'юбі вбачає мету медіаосвіти не в тому, щоб «дати учням розуміння того, як і чому медіа відображають суспільство і людей», а головне «розвивати аналітичні здібності і критичне мислення щодо медіа» разом із вивченням їхньої мови. Шведська дослідниця Сесілія фон Файлітзен особливу увагу звертає на те, що створення медіапродукції – необхідний елемент медіаосвіти [2].

В Україні проблему медіаосвіти в контексті світового інформаційного простору досліджують такі українські вчені: В. Іванов, О. Волошенко, Л. Найдьонова, О. Барішполець, Г. Онкович, А. Литвин, Г. Почепцов, які обстоюють думку, що медіаосвіта – це навчання на матеріалі та за допомогою ЗМІ, кінцева мета якого – медіаграмотність, здатність до критичного творчого сприйняття медіаповідомлень. Посилаючись на вітчизняні джерела, акцентуємо увагу на тому, що в Україні згідно з Концепцією впровадження медіаосвіти «...медіаосвітою вважається частина освітнього процесу, спрямована на формування в суспільстві медіакультури, підготовки особистості до безпечної та ефективної взаємодії із сучасною системою мас-медіа, традиційними та ... новітніми медіа...» [3, с. 13].

Мета статті – розкрити використання медіаосвітніх ігор у структурі уроків у початкових класах.

Результати дослідження. Теоретичні аспекти мовної підготовки учнів загалом, інформаційно спрямованої, лінгвокультурологічної – на рівні профілю – зокрема конститууються на таких аспектах: медіаосвіта як предмет інформаційно-комунікаційної компетенції; культура як предмет культурологічної освіти.

У Державному стандарті окреслено орієнтири для втілення зазначених вимог на рівні Типових освітніх програм МОН України затверджено два варіанти програми: розроблений під керівництвом Р.Б. Шияна і під керівництвом О.Я. Савченко [2].

У програмі мовно-літературна галузь реалізується через такі змістові лінії: «Взаємодіємо усно», «Читаємо», «Взаємодіємо письмово», «Досліджуємо медіа», «Досліджуємо мовні явища», які є наскрізними для початкової школи [2].

Змістова лінія «Досліджуємо медіа» передбачає: формування в учнів умінь аналізувати, інтерпретувати, критично оцінювати інформацію в медіатекстах та використовувати її, створювати прості медіапродукти. Ці результати конкретизовано для кожного класу. Так, на завершення циклу (1-2 класи) запропоновано такі очікувані результати.

Учень:

- сприймає прості медіапродукти;
- обговорює зміст і форму простих медіа продуктів; розповідає, про що в них ідеться;
- визначає, кому і для чого призначений медіапродукт;
- пояснює зміст вербальної і невербальної інформації в медіапродуктах;
- висловлює свої думки і почуття з приводу прослуханих/ переглянутих медіапродуктів (коміксів, дитячих журналів, афіш, реклами);
- створює прості медіапродукти (листівка, sms – повідомлення, фотоколаж) із допомогою інших.

Окрім того, у *змістовій лінії «Читаємо»* для 2 класу передбачено 3-поміж низки очікуваних результатів також ті, що належать до медіаграмотності.

Зокрема, учень:

- знає і називає найважливіші інформаційні ресурси (бібліотека, Інтернет, телебачення, дитячі газети, журнали, книжки, довідкові видання);
- здійснює пошук необхідної інформації у тексті, висловлює до неї ставлення.

Отже, у *Типовій освітній програмі щодо медіаграмотності* визначено три базові уміння: оволодіння учнями уміннями знаходити і правильно користуватися різними видами інформації, створювати елементарні медіапродукти.

Сучасні медіа можуть служити хорошим засобом розширення знань, накопичення цінностей, розвитку критичного мислення, формування необхідних умінь та навичок. Деякі вчені, зокрема Л.І. Іванова, Л.С. Зазнобіна, Г.В. Онкович, А.В. Федоров та ін., розглядають сучасні медіа як «паралельну школу», вплив якої на учнів помітно зростає, в той час як авторитет класичної школи, навпаки, падає [5] .

Це зумовлено кількома причинами.

По-перше, сучасні ЗМІ намагаються перебрати на себе навчальні, просвітницькі функції, орієнтуючись при цьому на смаки споживача. Інформація, що поширюється у сучасних медіа, професійно готується фахівцями у цій галузі. Ця інформація – продукт так званої індустрії свідомості – дуже потужної галузі виробництва, спрямованої на маніпулювання свідомості споживача з певними цілями.

По-друге, час, що проводить школяр перед екраном, за своєю тривалістю вже наближується чи навіть перевищує час, проведений у закладі освіти. Тому необхідно обирати таку стратегію, щоб прірва між медіа- і освітнім простором не збільшувалася, а долалася [5].

На думку окремих науковців, медіаосвіта сьогодні повинна проходити наскрізною лінією у системі неперервної освіти – від закладів дошкільної освіти і до вузівської і післядипломної освіти.

Світовий досвід пропонує нам два шляхи упровадження медіаосвіти в освітній процес:

- як окремої навчальної дисципліни, факультативу, спецкурсу тощо;
- як інтегрованого курсу у поєднанні з іншими шкільними предметами.

Щодо першого варіанту, безперечно, він є досить ефективним, розроблені відповідні програми, що успішно впроваджуються у закладах освіти. Проте відповідно до вимог щодо організації освітнього процесу введення у навчальний план нового предмету, факультативу чи спецкурсу далеко не завжди є можливим і доцільним (зокрема, з позиції перевантаження учнів), тому вважаємо за доцільне шлях інтеграції медіаосвіти із традиційними навчальними дисциплінами.

У сучасній школі у зв'язку з інформатизацією освіти все частіше традиційний урок з учителем, який стоїть з крейдою біля дошки, поступово замінюється медіауроком (мультимедійним уроком), оскільки з інформаційних технологій найчастіше на ньому реалізуються мультимедійні засоби. Окрім того, педагоги щодо таких уроків використовують близькоспоріднені поняття: «комп'ютерний урок», «урок із мультимедійною підтримкою», «урок із застосуванням інформаційно-комунікаційних технологій», «урок із застосуванням технічних засобів навчання», «урок із використанням педагогічних програмних засобів».

Отже, єдиного підходу щодо того, який урок назвати мультимедійним, немає. Проте низка педагогів дотримується думки, що під час медіауроку мультимедійні жанри (наприклад, статичні чи динамічні таблиці, блоктеми, слайд-твори, медіатексти, віртуальні екскурсії тощо) реалізуються не частково, а цілісно, упродовж 45 хвилин. Такий урок передбачає багато різноманітних мультимедійних прийомів, що у взаємозв'язку мають оптимізувати навчальний процес і сприяти повному розкриттю теми.

Отже, мультимедійним варто вважати урок, на якому використовується багатосередовищне представлення інформації за допомогою технічних засобів, передусім комп'ютера. На уроці з мультимедійною підтримкою мультимедіа

використовується для посилення навчального ефекту. На такому уроці вчитель залишається одним із головних учасників освітнього процесу, часто й основним джерелом інформації, а мультимедійні технології застосовуються ним для посилення наочності, підключення одночасно декількох каналів представлення інформації, більш доступного пояснення навчального матеріалу. На відміну від мультимедійного, урок із мультимедійною підтримкою – явище більш розповсюджене в освітніх закладах України.

Сутність уроку з мультимедійною підтримкою полягає в тому, що для його проведення комп'ютерний клас не потрібний, достатньо у звичайному класі встановити медіапроектор і ноутбук. На уроці з мультимедійною підтримкою засоби мультимедіа використовуються епізодично для посилення навчального ефекту. На обох типах уроків використовуються статичні чи динамічні таблиці, мультимедіа-тренажери, фонохрестоматії, блок-теми, слайдтвори, медіатексти, віртуальні екскурсії тощо з тією лише різницею, що на уроці з комп'ютерною підтримкою – епізодично, а під час медіауроку – постійно.

Терміни «блок-тема», «слайд-твір», «медіатекст», «мультимедіатренажер», фонохрестоматія, незважаючи на популярність, є зрозумілими не кожному вчителю, а тому потребують додаткового трактування [2].

На сучасних уроках учителі все частіше вдаються до використання інтерактивної дошки. Проте її застосування не повинно перетворитися на самоціль, як демонстрація інноваційної діяльності вчителя, його здатності реалізовувати сучасні мультимедійні засоби. Інтерактивна дошка має допомагати досягати цілі й завдання уроку. Одним із цікавих мультимедійних продуктів у школі є медіапроект. Його тему учень може вибрати для себе самостійно або з допомогою вчителя.

Розрізняють індивідуальні та групові медіапроекти. Навчальна робота з їх виготовлення відбувається за таким алгоритмом дій:

- вибір та вивчення проблеми (пошуки бібліографічних каталогів; Інтернет-ресурсів, опрацювання літератури, віртуальних джерел; бесіди з

фахівцями) та обґрунтування інформаційної технології як засобу втілення проекту;

- пошуки додаткової інформації, використання нових методів наукових досліджень (віртуальні інтерв'ю, комп'ютерна діагностика тощо);
- створення та колективне обговорення пробних комп'ютерних мультимедіа-презентацій, відображення авторської позиції; рефлексія.
- формулювання висновків, рекомендацій.

Підготовка й представлення розгорнутої мультимедіа-презентації з проблеми. В учителів та учнів викликає зацікавлення медіапроект «Літературний портрет». Це проєкт, що містить документи, фотографії, таблиці, ілюстративний матеріал, аудіо- та відеофрагменти, скомпоновані в послідовному порядку, що дає змогу найбільш повно та яскраво розповісти учням про життєвий і творчий шлях письменника, історичного діяча, видатних учених тощо. Отже, його можна застосовувати на будь-якому уроці, як і інший проєкт – віртуальну екскурсію. Це відеорозповідь про музеї та історичні місця не лише України, а й усього світу. До кожного відеосюжету розробляються відповідні завдання, які учні виконують під час уроку. Таким чином, віртуальна екскурсія знайомить учнів із історією, природою, економікою, культурними надбаннями, видатними людьми обраної держави, розширює кругозір школярів, сприяє їх розвитку навіть в умовах, коли справжня екскурсія з певних причин неможлива. Віртуальні екскурсії можна використовувати на уроках історії, української літератури, географії, природознавства тощо. Інформаційні технології використовують для розвитку таких видів діяльності школярів, де б, здавалося, вони перешкоджають, а не допомагають. Йдеться про читання книг. Дійсно, комп'ютер відволікає дітей від книги, але, з іншого боку, чимало різноманітних медійних засобів розкривають значення читання для юного читача.

Таким чином, мас-медіа допомагають учителям формувати мотивацію до роботи з книгою. Крім того, електронні книги набувають усе більшої популярності, зокрема, і серед молодого покоління. Реалізація ІКТ зумовила

появу нової дидактичної одиниці, нового терміна «гіпертекст», що замінило звичне для школи поняття тексту. Під час медіауроків із літературного читання вчитель та учні працюють із гіпертекстами. Вони дають змогу зв'язувати текст, аудіо, фотографії, креслення, карти, картинки, що рухаються, та інші форми інформації в осмислене ціле, до якого може здійснюватися доступ за допомогою системи індексації, орієнтованої на конкретні ідеї, а не на конкретні слова в тексті. Навчальний гіпертекст уроку літератури поєднує текст художнього твору, літературно-критичні матеріали щодо його інтерпретації, асоціативні зв'язки типу «слово – символ – метафора», «епізод – герой – ідея», «ілюстрація – образ», «кінофрагмент – інтерпретація», «візуальний ряд – асоціативний ряд», «жанр в історичній ретроспекції – індивідуальні авторські особливості роботи в жанрі» тощо.

Таким чином, у загальноосвітній школі набувають актуальності освітні технології як інструмент медіаосвіти, при цьому інформація на уроці вибудовується як на лінійному, так і на тематичному рівнях. На медіауроках рівень запам'ятовування підвищується до 40–50%. Також доведено, що на медіауроці підвищується мотивація до навчання та активізується самостійна діяльність учнів.

Висновки. Отже, медіаосвіта є актуальною та потрібною, а оскільки проблема формування медіаграмотності нова, то навчатися варто всім: учителям, батькам, учням, студентам педагогічних закладів вищої освіти.

Список використаних джерел

1. Анджеевська А. Медіаосвіта для сучасної молоді: Методичні рекомендації для вчителів та студентів педагогічних навчальних закладів. Тернопіль : Вектор, 2015. 380 с.

2. Беляк О. Особливості розвитку медіаосвіти в Україні. *Гірська школа українських Карпат*. 2013. № 8–9. С. 31–33. URL: [file:///C:/Users/admin/Downloads/gsuk_2013_8-9_13%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/admin/Downloads/gsuk_2013_8-9_13%20(1).pdf) (дата звернення: 10.02.2023).

3. Беженар Г. Нові інформаційні технології у навчальному процесі сучасної школи. *Директор школи*. 2015. № 37 (373). С. 13–15.

4. Діти в Інтернеті : як навчити безпеці у віртуальному світі (посібник для батьків). К. : видавництво : Тов «Видавничий будинок «Аванпост-Прим», 2010. 48 с. URL:

5. http://www.kyivstar.ua/f/1/about/about/responsibility/clients/children/manual/A5_Ukrainian.pdf (дата звернення: 10.02.2023).

6. Дорош М. Війна – зоряний час для медіаосвіти. *Media Sapiens*. 2014 р. (15 вересня). URL: http://osvita.mediasapiens.ua/mediaosvita/viyna_zoryaiy_chas (дата звернення: 10.02.2023).

7. Захист дітей у цифровому середовищі: рекомендації для батьків та освітян URL: <https://cutt.ly/HU68oBJ> (дата звернення: 10.02.2023).

8. Концепція впровадження медіаосвіти в Україні (нова редакція). URL: <https://cutt.ly/vPgOZwm> (дата звернення: 10.02.2023).

9. Найдьонова Л. А. Цифрові ризики в умовах дистанційної освіти в часи пандемії. *Вісник НАПН України*. 2021. № 3 (1).

10. Рекомендації щодо онлайн-безпеки для педагогічних працівників. URL: <https://cutt.ly/JPgSbpX> (дата звернення: 10.02.2023).