

М. Загірняк, Т. Поясок, О. Беспарточна, А. Токарева

МЕДІА ПЕДАГОГІКА

2018

УДК 378.147:004(075.8)

ББК 74.58.202.5

З 14

*Рекомендовано вченою радою Кременчуцького національного
університету імені Михайла Остроградського
(протокол № від . .2018)*

Рецензенти:

Волкова Наталія Павлівна – завідувач кафедри педагогіки та психології Університету імені Альфреда Нобеля, доктор педагогічних наук, професор;

Прошкін Володимир Вадимович – професор кафедри інформаційних технологій і математичних дисциплін Київського університету імені Бориса Грінченка, доктор педагогічних наук, професор;

Чорний Олексій Петрович – директор Інституту електромеханіки енергозбереження і систем управління Кременчуцького національного університету імені Михайла Остроградського, доктор технічних наук, професор.

Загірняк М., Поясок Т., Беспарточна О., Токарева А.

314 Медіапедагогіка : підручник [для студентів і викладачів закладів вищої освіти та магістрантів усіх напрямів підготовки] / М. В. Загірняк, Т. Б. Поясок, О. І. Беспарточна, А. В. Токарева. – , 2018. – 266 с.

ISBN

У підручнику розкрито загальні засади медіапедагогіки, медіадидактики, медіавиховання. Автори акцентують увагу на нових підходах до організації педагогічної діяльності викладача в умовах сучасного медіасередовища.

Підручник містить трактування основних дефініцій медіапедагогіки, у ньому показана роль сучасних медіазасобів в освіті, проаналізовано їх види і функції. Розглянуто основні положення медіадидактики, медіавиховання, акцентовано увагу на основних положеннях інформаційно-технологічної освіти.

Підручник адресовано викладачам, студентам закладів вищої освіти і магістрантам, слухачам системи післядипломної освіти викладачів. Він буде корисним усім науковцям, що досліджують проблеми застосування медіазасобів у навчально-виховному процесі, аспірантам і докторантам, які працюють у цій галузі.

Усі авторські права захищені.

Розповсюдження та тиражування без офіційного дозволу авторів заборонено.

ISBN

© Загірняк М. В., Поясок Т. Б.,
Беспарточна О. І., Токарева А. В., 2018
©

ЗМІСТ

Передмова	4
1. Загальні засади медіа педагогіки	8
1.1 Науковий тезаурус медіа педагогіки	8
1.2 Види і функції сучасних медіа	24
1.3 Вплив сучасних медіа на людину	40
1.4 Медіа в організації традиційного навчання	59
1.5. Мультимедійні ресурси в освіті	80
Питання для самоконтролю	94
Список використаних джерел інформації до розділу 1	95
2 Основи дидактики і медіадидактики	101
2.1 Сутність медіадидактики	101
2.2 Цифрові медіа як дидактичні засоби	110
2.3 Дидактичні властивості електронних медіазасобів та їх ефективне використання	128
2.4 Електронні навчальні видання	151
2.5 Навчально-методичне забезпечення на основі електронних медіа	171
2.6 Медіа в організації дистанційного навчання	187
Питання для самоконтролю	200
Список використаних джерел інформації до розділу 2	202
3 Теорія виховання і медіавиховання	210
3.1 Медіа як засіб виховання	210
3.2 Модернізація виховання на основі медіа засобів	244
Питання для самоконтролю	260
Список використаних джерел інформації до розділу 3	261
Предметний покажчик	264

ПЕРЕДМОВА

Культура сучасного суспільства, порівняно з культурою попередніх епох надзвичайно динамічна, орієнтири у ній змінюються дуже швидко. Містком долучення до цієї культури широких верств населення є засоби масової інформації, останнім часом – електронні засоби. Завдяки широкій інформатизації суспільства формується нове середовище проживання і життєдіяльності людей – медіасередовище. Медіапроцеси, які відбуваються у сучасному суспільстві, досліджуються у таких напрямках:

- соціально-філософські та гуманітарні аспекти взаємодії людини і медіа;
- вплив окремих медіа на розвиток, виховання і навчання;
- проблема насильства через сучасні засоби інформації та комунікації.

Проблема медіапроцесів у суспільстві – надактуальна і має розглядатися комплексно: у філософському, соціальному, культурному, психолого-педагогічному та інших аспектах.

Освітня діяльність не може залишатись поза зазначеної проблеми, вона повинна стати надійним навігатором у бурхливому морі інформації, тому нагальною є потреба у розробці та впровадженні медіаосвітньої діяльності. Педагогічний аспект сучасних медіа-процесів передбачає розв'язання таких проблем:

- забезпечення якості навчання і побудова відкритих педагогічних систем;
- інформаційні та комунікаційні системи в освіті;
- нові інформаційні технології як засіб розвитку всіх підсистем особистості та її самореалізації;
- психологічні та педагогічні проблеми інформатизації суспільства;
- глобалізація та інтеграція освіти й освітніх систем в інформаційному суспільстві;
- виховний вплив інформаційних технологій; вплив медіатехнологій

на інтелектуальний розвиток молоді людини.

У документах ЮНЕСКО медіаосвіта трактується як навчання теорії та практичних умінь щодо використання сучасних засобів масової комунікації, які розглядаються як специфічна частина освітнього процесу у педагогічній теорії і практиці; їх необхідно відрізнити від використання засобів масової комунікації як засобів у викладанні різних галузей знань, що є проблемою медіапедагогіки. Основні задачі медіаосвіти більш широкі: підготувати нове покоління до життя за сучасних інформаційних умов у поєднанні з духовними цінностями, до пошуку, аналізу, використання і сприйняття різноманітної інформації, навчити людину розуміти її, усвідомлювати вплив на психіку, оволодівати способами спілкування на основі невербальних форм комунікації за допомогою комунікативних засобів.

Таким чином, медіаосвіта – це процес розвитку особистості за допомогою і на основі засобів масової комунікації (медіа) з метою формування культури спілкування з медіа, творчих, комунікативних здібностей, критичного мислення, умінь повноцінного сприйняття, інтерпретації, аналізу та оцінки медіатекстів, навчання різноманітних форм самовираження за допомогою медіатехніки. На ґрунті цього людина опановує медіаграмотність, яка допомагає їй активно використовувати можливості інформаційного поля телебачення, радіо, відео, кінематографу, преси, Інтернету. Ця проблема розв'язується завдяки медіапедагогіці.

Сьогодні провідним стає медіакомплексний засіб опанування людиною навколишнього середовища. **Медіапедагогіка є напрямом** у педагогіці, і у той же час дослідженням закономірностей масової комунікації, це вивчення медіа, що відрізняється від навчання за допомогою медіа. Медіапедагогіка одночасно забезпечує і пізнання того, як створюються й розповсюджуються медіатексти, і розвиток аналітичних здібностей для інтерпретації та оцінювання їх змісту. Як медіаосвіта, так і медіапедагогіка спрямовані на досягнення цілей медіаграмотності: забезпечення здатності використовувати, аналізувати, оцінювати і передавати повідомлення у різноманітних формах,

уміння аналізувати і синтезувати просторово-часову реальність, уміння «читати» медіатекст. Медіаграмотність покликана допомогти людям розуміти, створювати та оцінювати культурну значущість аудіовізуальних і друкованих текстів, вона є підґрунтям медіакомпетентності.

Медіапедагогіка як галузь педагогіки в ХХІ столітті знаходить усе більшу кількість прихильників, отримує розвиток як на теоретичному, так і на практичному рівнях. Але поряд із цим часто зустрічається нерозуміння її цілей, освітні заклади не завжди адекватно реагують на дидактичний потенціал сучасних медіа. Тому розвиток медіапедагогіки як науки про медіаосвіту і медіаграмотність є актуальним. Її складовою є медіадидактика – теорія навчання за допомогою медіа, що включає цілі, зміст, організаційні форми, способи і засоби, які допомагають розвитку медіаграмотності та формуванню медіакомпетентності. Медійні технології навчання – це способи побудови діяльності із застосуванням медіа для досягнення педагогічних цілей. Вони містять й інформаційні технології навчання, що являють собою сукупність сучасної комп’ютерної та медійної техніки, засобів телекомунікаційного зв’язку, інструментальних програмних засобів, що забезпечують інтерактивний програмно-методичний супровід сучасних технологій навчання.

Упровадження медіатехнологій в освітню діяльність передбачає:

- удосконалення механізмів керування системою освіти на основі використання автоматизованих банків даних науково-педагогічної інформації, інформаційно-методичних матеріалів, а також комунікаційних мереж;

- удосконалення методології й стратегії відбору змісту, методів й організаційних форм навчання, виховання, які відповідають завданням розвитку особистості того, хто навчається, за сучасних умов інформатизації суспільства;

- створення методичних систем навчання, орієнтованих на розвиток інтелектуального потенціалу, на формування вмінь самостійно здобувати

знання;

– створення й використання комп'ютерних тестуючих, діагностуючих методик контролю й оцінювання рівня знань навчаючихся.

Навчання з використанням медіатехнологій поступово стає новим освітнім стандартом, що впроваджується в усі структури підготовки й перепідготовки фахівців, оскільки вони мають потужні функції для зручної навігації та ефективні засоби оцінювання й контролю процесу засвоєння знань і набуття навичок. Сучасні медіатехнології дають можливість поєднувати нові можливості презентації навчального матеріалу (гнучка гіпертекстова форма, аудіо-, відеонаочність тощо) з ефективними системами управління та контролю за процесом навчання.

Застосування медіатехнологій у навчальному процесі відкриває нові шляхи у розвитку навичок мислення і вміння розв'язувати складні проблеми, надає принципово нові можливості для активізації навчання. Медіатехнології дозволяють зробити аудиторні та самостійні заняття більш цікавими, динамічними і переконливими, а великий потік інформації, що вивчається, легко доступним. Їх використання у навчальному процесі спонукає до розвитку нових педагогічних методів, прийомів і стилю роботи викладача. Що стосується вибору їх типу, то це істотно залежить від змісту навчального матеріалу.

Метою даного підручника є розгляд сучасного розуміння медіа, визначення основних категорій, понять, дефініцій, термінів медіапедагогіки; характеристика основних складових медіапедагогіки: медіадидактики і медіавиховання; розкриття сутності та основних категорій інформаційної дидактики, дидактичних, психолого-педагогічних і методичних її аспектів; формування практичних навичок використання освітніх медіапродуктів і ресурсів для розв'язання освітніх, виховних та інших задач.

1 ЗАГАЛЬНІ ЗАСАДИ МЕДІАПЕДАГОГІКИ

1.1 Науковий тезаурус медіапедагогіки

- Походження і значення терміна «медіа»
- Система медіапедагогічних категорій
- Медіаосвіта
- Медіаграмотність і медіакомпетентність у межах медіаосвіти
- Предмет і складові медіапедагогіки

Походження і значення терміна «медіа»
--

Останнім часом у світовій науковій педагогічній літературі можна зустріти терміни, до складу яких входить слово «медіа»: *медіапедагогіка, медіаосвіта, медіапсихологія, медіакритика, медіаграмотність, медіакультура, медіашкола, медіаландшафт, медіаекологія, медіареальність, медіаконвергенція та ін.*, а також похідні словосполучення (*медійна галузь, медійна освіта, медіатизація культури та ін.*). Термін «медіа» походить від латинського *medium* (засіб, посередник), або *media* (засоби, посередники) і у сучасному світі застосовується як аналог терміна *засоби масової комунікації* (друк, фотографія, радіо, кінематограф, телебачення, відео, мультимедійні комп'ютерні системи, зокрема, Інтернет). В інформатиці медіа – це «носій» (CD-ROM, жорсткий диск, флеш-карта тощо) і «сигнал» (текст, зображення, звук тощо). У спілкуванні – це засіб комунікації та розповсюдження інформації, а також носій інформації. У технічному розумінні поняття «медіа» вживається в описі мультимедійних технологій. У словнику з медіаосвіти, медіапедагогіки, медіаграмотності, медіакомпетентності «медіа» визначається як засіб масової комунікації – технічні засоби створення, запису, копіювання, тиражування, зберігання, розповсюдження, сприйняття інформації та обміну її між суб'єктом (автором медіатексту) та об'єктом (масовою аудиторією).

Ще й досі ведуться наукові дискусії стосовного того, що таке «медіа». Деякі дослідники розуміють цей термін як аналог поняття засобів масової інформації та комунікації, деякі – як технічні засоби створення, запису, копіювання, тиражування, зберігання, розповсюдження, сприйняття

інформації та обміну її між автором повідомлення і масовою аудиторією. При цьому медіа розглядається як комплексний засіб розуміння навколишнього світу (у його соціальних, моральних, психологічних, художніх, інтелектуальних аспектах).

Підсумовуючи вищезазначене, доцільно визначити поняття «**медіа**» як *засіб комунікації та розповсюдження інформації*.

Система медіапедагогічних категорій	Стрімкий розвиток у сучасному світі інформаційно-комунікаційних технологій і системи мас-медіа нагально потребує цілеспрямованої підготовки особистості до вмілого і безпечного користування ними. На взаємодію з різноманітними медіа (преса, радіо, кіно, телебачення, мережа «Інтернет») припадає вагома частка у бюджеті вільного часу громадян України, чим зумовлюється їх значний вплив на всі верстви населення, передусім дітей і молодь. Сучасні медіа не тільки розповсюджують інформацію та знання, вони формують цінності і норми, створюють рольові моделі, і, таким чином, можуть розглядатися як важлива форма педагогічного впливу й соціалізації.
--	---

Розглянемо центральне поняття педагогіки – «освіта». Освіта – це суспільно-організований і нормований процес постійної передачі попереднім поколінням соціально-значущого досвіду. Зміст освіти у цьому випадку – це триєдиний цілісний процес, що характеризується, по-перше, засвоєнням досвіду попередніх поколінь, по-друге, вихованням типологічних якостей особистості, по-третє, розумовим і фізичним розвитком людини. Звідси впливають три компоненти освіти як процесу і результату: навчання, виховання, розвиток.

Виділяють ще чотири аспекти змістовного трактування поняття «освіта»: цінність, система, процес, результат. Ціннісна характеристика освіти підкреслює, що освіта є цінністю державною, суспільною та особистісною. Система освіти – це безліч освітніх (як державних, так і недержавних, неформальних, альтернативних) закладів, що вирізняються рівнем здобуття освіти і професійним напрямом. Освіта – це процес руху до

заданої мети шляхом взаємодії викладачів з студентами. Освіта – це результат державного, суспільного й особистісного присвоєння всіх тих цінностей, які виникли у процесі освітньої діяльності, які мають значення для економічного, морального, інтелектуального стану всіх споживачів освітньої сфери – держави, суспільства і кожної людини.

Тенденції, які проявляються у сучасній освіті:

- 1) усвідомлення кожного рівня освіти як органічної складової частини системи неперервної професійної освіти;
- 2) комп'ютеризація та технологізація навчання;
- 3) перехід від переважно інформаційних форм до активних методів і форм навчання;
- 4) перехід до фасілітаційного способу навчання, який сприяє стимулюванню, розвитку, організації творчої, самостійної діяльності студентів;
- 5) організація процесу навчання як спільної діяльності його учасників.

Медіаосвіта

Розгляд сучасного розуміння освіти є необхідним підґрунтям для визначення поняття «медіаосвіта». Існують різні точки зору щодо проблеми медіаосвіти. Дехто вбачає у медіа джерело знань, дехто – перешкоду в освіті та вихованні: медіа є і засобом всебічного розвитку особистості, і руйнівним чинником, оскільки негативна інформація може викликати такі небезпечні явища, як масовий інформаційно-психологічний психоз, медіазалежність як різновид психічних відхилень, мати маніпулятивний вплив.

Багато країн давно зрозуміли необхідність медіаосвіти і вже мають вагомі напрацювання в її теоретичному осмисленні, методологічному обґрунтуванні й практичному застосуванні. За свідченням фахівців ЮНЕСКО, медіаосвіта з'явилася як інструмент захисту від шкідливих ефектів і трендів медіа. Ними було визначено суть медіаосвіти: навчання теорії та практичних умінь для оволодіння сучасними засобами масової комунікації, що розглядається як частина специфічної й автономної галузі

знань у педагогічній теорії та практиці. Її варто відрізнити від використання засобів масової комунікації як допоміжних засобів у викладанні інших галузей знань.

Загальною метою медіаосвіти визнано допомогти студентам і студенткам краще адаптуватися у світі медіакультури, опанувати мову засобів масової інформації, навчити критичному аналізу медіатекстів.

Так, британський медіапедагог К. Базелгет убачає сутність медіаосвіти у вивченні шести ключових понять: «медійне агентство – джерело медійної інформації», «категорія медіа», «медіамова», «аудиторія медіа», «медійна репрезентація». Провідний фахівець у галузі медіаосвіти Ю. Усов вважає, що медіаосвіта – це процес розвитку особистості засобами і на матеріалі засобів масової комунікації. Педагогічна енциклопедія визначає медіаосвіту як напрям педагогіки, що забезпечує вивчення закономірностей масової комунікації (преси, ТБ, радіо, кіно, відео тощо). Основні завдання медіаосвіти: підготувати нове покоління до життя у сучасних інформаційних умовах, до сприйняття різної інформації, навчити людину розуміти її, усвідомлювати наслідки її впливу на психіку, опановувати способи спілкування на основі невербальних форм комунікації за допомогою технічних засобів.

Інше розуміння медіаосвіти – не тільки як певного компонента середньої чи вищої освіти, але і як довготермінової суспільно-просвітницької діяльності, поширеної на дітей і дорослих. Його прихильники розуміють медіаосвіту як беззупинний розвиток особистості у суспільстві, як виховання активних, інформованих громадян, наділених культурою спілкування із засобами масової комунікації, що і є одним з основних соціетальних елементів інформаційного суспільства.

Інший дослідник медіаосвіти професор О. Федоров розуміє її як процес розвитку особистості за допомогою і на матеріалі засобів масової інформації з метою формування культури спілкування з медіа, творчих, комунікативних здібностей, критичного мислення, умінь повноцінного сприймання,

інтерпретації, аналізу й оцінювання медіатекстів, навчання різних форм самовираження за допомогою медіатехніки.

Професор Львівського національного університету імені Івана Франка Б. Потятиник пропонує визначати медійну освіту як науково-освітню сферу діяльності, що ставить за мету допомогти індивідові сформувати психологічний захист від маніпуляції чи експлуатації з боку мас-медіа і розвинути/прищепити інформаційну культуру. Медійна освіта, за його розумінням, спрямована і на масове оволодіння елементарними журналістськими навичками та новітніми технологіями, і на захист індивідів від надміру агресивного інформаційного оточення (скажімо, впливу екранного насильства, пропаганди, порнографії, реклами).

Медіаосвіта – це комплекс спеціальних знань і методів підготовки до сприйняття інформації, що виробляється як регіональними, так і міждержавними засобами масової комунікації. Останнім часом до поняття медіаосвіти включено етичні категорії толерантності, віротерпимості. Проте основним питанням медіаосвіти залишається адекватність інтерпретації інформації.

В Україні в 2010 році оприлюднено національну Концепцію впровадження медіаосвіти, розроблену Національною академією педагогічних наук, що свідчить про беззаперечну важливість медіаосвіти української молоді в умовах світової глобалізації та інформатизації.

У Концепції впровадження медіаосвіти в Україні запропоновано визначати медіаосвіту як частину освітнього процесу, спрямовану на формування в суспільстві медіакультури, підготовку особистості до безпечної та ефективної взаємодії із сучасною системою мас-медіа, включаючи як традиційні (друковані видання, радіо, кіно, телебачення), так і новітні (комп'ютерно опосередковане спілкування, Інтернет, мобільна телефонія) медіа з урахуванням розвитку інформаційно-комунікаційних технологій.

Виходячи з вищезазначеного, можна сформулювати узагальнене

визначення медіаосвіти.

Медіаосвіта – це процес розвитку особистості людини за допомогою і на матеріалі засобів масової комунікації (медіа), форма розширення світогляду, поповнення та поглиблення знань і культури як професійної, так і загальної засобами медіа.

Медіаосвіті притаманні всі ознаки освіти, тобто вона має нести певну цінність для людини, допомагати навчатися впродовж життя, бути засобом формування суспільної свідомості, а це означає, що вона має бути якісною.

У сучасних трактуваннях медіаосвіти наголос робиться на формуванні в аудиторії ЗМІ здатності до активного, осмисленого засвоєння медійного змісту, ґрунтованого на знаннях про сутність, специфіку і цілі масових комунікацій. Усе більше уваги приділяється розвитку самостійного критичного мислення щодо засобів масової інформації, надбанню практичних навичок у виявленні неправдивих повідомлень і спотворень інформації, виробленню стійкого імунітету до маніпулятивного впливу мас-медіа, збагаченню соціального досвіду аудиторії у практиці спілкування з друкованою й електронною продукцією. Медіаосвіта покликана формувати культуру раціонального освоєння медійного змісту, розвивати соціальну активність громадян.

Загалом у країнах Західної Європи медіаосвіта набувала різних форм, залежно від специфіки національної свідомості. У Фінляндії вона ввійшла до переліку предметів середньої школи 1970 р., а до вищих навчальних закладів – 1977 р. У Швеції медіаосвіта обов'язкова для студентів середніх шкіл (гімназій) із 1980 р., у Данії – з 1979 р. Практично в усіх європейських країнах медіаосвіта поступово відійшла від моралізаторства і перейшла до дослідницьких методик. Отже, починаючи з 60-х рр. ХХ ст. у багатьох розвинутих країнах Старого Світу, а також у Канаді, США, Австралії сформувався специфічний напрям освітньо-пропагандистської, культурологічної діяльності: медіаосвіта (медіакультура, медіаграмотність), що має на меті допомогти школярам і студентам зорієнтуватися у

всеосяжному полікультурному потоці сучасної інформації, сформувати вміння аналізувати і розуміти медіатексти. Відповідаючи на запити суспільної свідомості, політичного істеблішменту, 1989 р. Рада Європи на основі документів ЮНЕСКО схвалила «Резолюцію з медіаосвіти і нових технологій», де визнано вирішальну роль пресового, телевізійного, радіо та кінематографічного культурного досвіду для дітей.

Виходячи з основної ідеї цього документа, медіаосвіта має розпочинатися якомога раніше і тривати весь період навчання у школі, позашкільному закладі та в університеті.

Кінцевою метою медіаосвіти є формування медіаграмотності людини. У багатьох англomовних країнах термін «медіаосвіта» замінюється аналогом – «медіаграмотність». Але у франко-, іспано- чи германомовних країнах цей термін, як правило, не застосовується.

Суттєвий вплив на формування західної термінології, теорії та методики медіаосвіти мав британський учений Л. Мастерман, який уважав, що мета медіаосвіти полягає у вихованні не лише критичного мислення, але й *«критичної автономії»*.

З ним повністю погоджується американка П. Офдерхейд, яка вважає, що медіаграмотність спрямована на розвиток у людині критичної автономії щодо медіа. Медіаграмотний індивідуум, яким за переконанням дослідниці повинен мати змогу стати кожний, здатен аналізувати, оцінювати і самостійно створювати друковані і електронні медіатексти.

Схоже трактування медіаосвіти дає й інший американський педагог і дослідник Р. Кьюбі. Він вбачає її мету у наданні розуміння того, як і чому медіа відображає суспільство і людей, але ще більшою мірою, розвинути аналітичні здібності та критичне мислення щодо медіа, сприяти вивченню мови засобів масової комунікації. Адресатом медіаосвіти є школяр, студент, учитель, викладач, працівник медіасфери (медіатеки, навчального телебачення тощо).

**Медіаграмотність і
медіакомпетентність
у межах медіаосвіти**

У минулому сторіччі поняття «медіаграмотність» пов'язували з термінами «критичне бачення» і «візуальна грамотність», які використовувались щодо екранних медіа. У науковій літературі зустрічаються також такі терміни, як «технологічна грамотність», «інформаційна грамотність», «комп'ютерна грамотність» тощо.

Сьогодні погляд на медіаграмотність як на частину більш широкого і змістовного поняття «медіаосвіта» знаходить все більше послідовників серед учених.

Медіаграмотність – це здатність до відбору, аналізу інформації, ціннісного оцінювання, яка має формуватись засобами інтеріоризації ціннісних установок, ціннісних орієнтацій, формування вмінь і навичок роботи з медіа, розвитку критичного мислення, сприймання, аналізу тощо.

Процес формування медіаграмотності відбувається у відповідному просторі. *Медіаосвітній простір* – це реальність, організована і керована єдиною виробленою концепцією, підходами і механізмами реалізації загальної стратегії формування, розвитку і досягнення цілей підвищення культурного, освітнього і професійного рівнів суб'єктів, об'єднаних на єдиній інформаційно-технологічній основі для підтримки навчання і виховання суб'єктів виділеного простору.

Компоненти медіаграмотності можна відобразити у формі піраміди
рис. 1.1

У межах медіаосвітнього простору більш доцільним є використання поняття *медіакомпетентності*, оскільки під грамотністю розуміють ступінь обізнаності, вона передбачає лише здатність аналізувати, оцінювати, передавати тощо. Компетентність тлумачать як поєднання психічних якостей, психічних станів, що дає змогу діяти людині самостійно і відповідально, сприяє оволодінню нею навичками і вміннями виконувати трудові функції. Компетентність людини зумовлюється рівнем і якістю її освіти, досвідом та особистісними властивостями, самовдосконаленням і

творчим підходом до своєї справи. Це явище складається з великого числа компонентів, багато з яких є відносно незалежними один від одного.

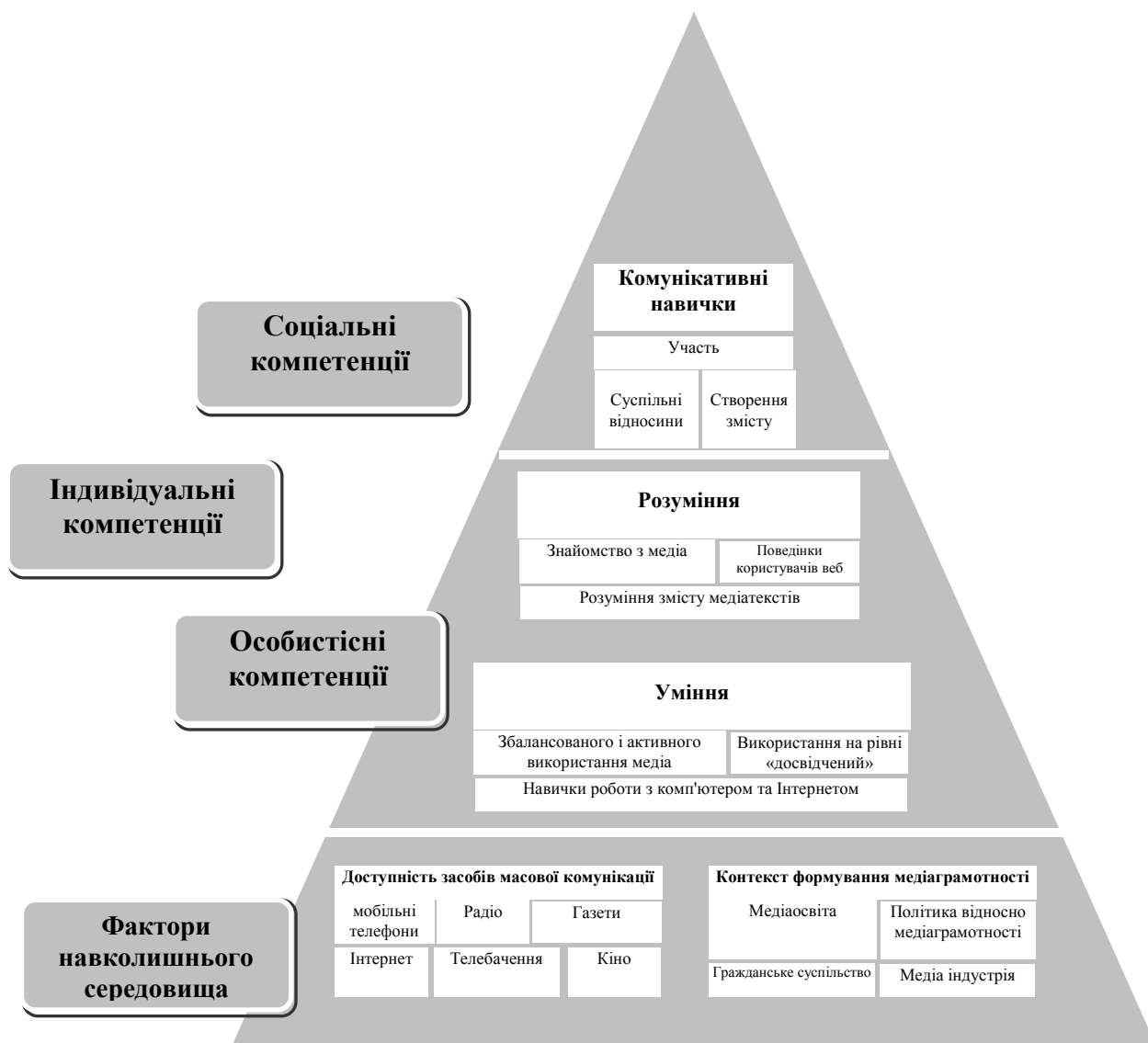


Рис. 1.1 – Компоненти медіа грамотності

Ці компоненти можуть замінювати один одного як складові ефективної поведінки. При цьому види компетентності є, присутні, «мотивованими здатностями», вони співвідносяться із цінностями.

Зміст терміна «компетентність» охоплює проблемно-практичний, змістовий і ціннісний аспекти. Є. Огарьов вважає компетентність категорією оцінною, що характеризує людину як суб'єкта спеціалізованої діяльності у системі суспільної праці, що має досвід у певній сфері; вирізняється відповідальністю за досягнуті результати, є здатною вчитися на помилках. На

кожному етапі життя людини процес формування професійної компетентності наповнюється новим змістом, новими організаційно-методичними формами і методами, новими потребами і відповідними підходами до інтегрування індивідуальних, професійних, соціальних аспектів життєдіяльності. *Компетентність* – це вміння вибирати оптимальні рішення, аргументувати вибір, тобто володіти критичним мисленням. До структури компетентності науковець включає: мобільність знань, гнучкість методу навчання та виховання і критичність мислення.

Таким чином, поняття медіакомпетентності, окрім знань, умінь, навичок користування медіазасобами, включає в себе формування таких поведінкових аспектів, які залучають ціннісні орієнтації до вибору оптимального рішення і його аргументування.

Медіакомпетентність особистості – це сукупність її мотивів, знань, умінь, здібностей, які сприяють вибору, використанню, критичному аналізу, оцінюванню, створенню і передачі медіатекстів у різноманітних видах і формах, аналізу складних процесів функціонування медіа у соціумі.

Медіакомпетентність включає не лише медіаграмотність, а і риси самої особистості, які дозволяють їй робити ціннісне оцінювання інформації. Тут ми кажемо про медіакультуру – частину загальної культури, що пов'язана, з одного боку, із засобами масової комунікації у соціальному плані (культура суспільства – медіакультура суспільства), а з іншого боку – в особистісному (культура людини – медіакультура людини), коли акцентується взаємодія людини зі світом мас-медіа, які зрештою забезпечують повноцінне включення людини у життя суспільства. Ми розуміємо це поняття згідно з Концепцією впровадження медіаосвіти в Україні.

Медіакультура – сукупність інформаційно-комунікаційних засобів, що функціонують у суспільстві, знакових систем, елементів культури комунікації, пошуку, збирання, створення і передачі інформації, а також культури її сприймання соціальними групами та соціумом у цілому.

**Предмет і
складові
медіапедагогіки**

Складність і багатогранність взаємодії медіа та освіти відображаються у складній системі взаємовідносин, у яких багато таких, які ще не отримали однозначного чи загальноприйнятого тлумачення. У медіапедагогіці так і не існує єдиної для всіх країн світу термінології. У цілому існує декілька *підходів* до використання засобів масової інформації та комунікації в освіті:

- інтегрований підхід – через уже наявні навчальні предмети (література, зображувальне мистецтво, історія, музика тощо);
- факультативний підхід – створення мережі факультативів, гуртків, клубів, проведення заходів тощо;
- спеціальний підхід – введення нового предмета, спецкурсу, пов'язаного з медіакультурою.

Наукою, яка покликана формувати грамотність і компетентність особистості, опікуватися її вихованням, розвитком і навчанням, є педагогіка. Педагогіка – це єдина спеціальна наука про освіту серед наук, які можуть вивчати ті чи інші сторони освітньої діяльності. Тільки ця наукова дисципліна вивчає освіту в єдності всіх її складових частин. Педагогічна наука вивчає освіту і виховання в їх єдності та цілісності як особливу, соціально- та особистісно-детерміновану, цілеспрямовану діяльність щодо залучення особистості до життя суспільства.

Медіапедагогіка є складовою медіакультури, її можна розглядати як галузь педагогіки, яка виникла внаслідок трансформованих інтересів суспільства, особливостей і розвитку засобів масової інформації на засадах сучасних інформаційних технологій. Завданням медіапедагогіки є формування медіаграмотності та медіакомпетентності особистості, яка не тільки здатна до аналізу й оцінювання інформації, а й до ціннісного оцінювання цієї інформації, до оцінювання її актуальності, правдивості, до її узагальнення тощо.

Медіапедагогіка є прикладною галуззю знань, яка виникла на перетині інтересів суспільства і засобів масової інформації. Одним з її головних

завдань є якнайбільш повне забезпечення інтересів громадськості при отриманні нею інформації із сучасних мас-медіа. Тому медіапедагогіка містить елементи таких дисциплін, як психологія, інформатика, журналістика, публік рилейшинз, педагогіка, соціологія, лінгвістика.

На сьогодні немає чіткої загальноприйнятої дефініції «медіапедагогіка». О. Федоров визначає медіапедагогіку як спеціальну галузь педагогіки, науку про медіаосвіту і медіаграмотність, яка розкриває закономірності розвитку особистості у процесі медіаосвіти. Отримана у результаті медіаосвіти медіаграмотність допомагає людині активно використовувати можливості інформаційного поля телебачення, радіо, відео, кінематографа, преси, мережі Інтернет.

У зарубіжних джерелах медіапедагогіка представлена як наукова дисципліна, яка займається питаннями виховання та освіти у контексті медіа. У широкому розумінні це педагогічно орієнтована передача знання і практики, пов'язана з різноманітними медіа.

Медіапедагогіка – 1) це сукупність педагогічних концепцій, теорій і методик, які базуються на застосуванні медійних засобів; 2) це галузь педагогічної науки, яка вивчає процеси соціалізації, виховання, навчання і розвитку особистості медійними засобами і спрямована на формування медіакомпетентності та медіанавичок людини з метою ефективної й цілеспрямованої взаємодії із цифровими медіа.

Медіапедагогіка основана на емпіричних дослідженнях процесів навчання і викладання і пов'язана із загальною педагогікою, педагогічною психологією, інформатикою, лінгвістикою.

Медіапедагогіка – це специфічно орієнтована інтегральна галузь знань, у межах якої виділяють такі розділи, як: медіадидактика (проблеми визначення ролі медіа у процесах навчання і викладання), інформаційна дидактика (визначення місця цифрових медіа у навчальному процесі), медіавиховання (вирішує питання розумного, продуманого медіакористування і критичного ставлення до різноманітних медіаресурсів і

медіаінформації), інформаційно-технічна освіта (спрямована на формування медіакомпетенції та медіанавичок, необхідних для активної участі у медіа і науковій спільноті, та які є базовими при реалізації перших двох розділів).

У медіадидактиці мова йде, насамперед, про використання медіа у навчальному процесі з метою досягнення нової якості навчання і викладання, оптимізації умов освітнього процесу і підвищення ефективності через застосування техніки. Медіадидактика є цілеспрямованим використанням «неособистісних медіа» (матеріальних носіїв інформації для досягнення педагогічних цілей і задач).

Медіадидактика являє собою теорію медіанавчання, яка містить цілі, зміст, організаційні форми, способи і засоби, які допомагають розвитку медіакомпетентності.

Медіадидактика досліджує питання застосування медіаресурсів у навчальному процесі, передусім, розробку інформаційно-освітніх технологій, особливості організації дистанційної форми навчання, розробку та апробацію нових медійних дидактичних засобів (навчальних програм, посібників, ів), аналізує взаємозв'язок між медіа і реалізацією цілей, змісту і форм, методів і засобів навчання.

Завдяки інформатизації та розповсюдженню медіазасобів у вищій школі відбувається осучаснення виховного процесу. Медіавиховання являє собою заново виявлену виховну потенцію мистецтва, виражену засобами інтеграції педагогіки і мистецтва, яка здійснюється у медіасередовищі вищої школи.

Медіавиховання займається, насамперед, питаннями безпечного медіавикористання, вивчає ставлення до використання медіа та їх дидактичних можливостей в освіті, воно більш критичне, ніж розуміння даного процесу з точки зору медіадидактичної перспективи, оскільки у фокусі постає ще більший вплив медіа на учасників освітнього процесу, їх культури і світогляду.

Медіавиховання – це напрям у педагогічній теорії та практиці,

орієнтований на подолання протиріч між загальнолюдськими цінностями та особистими смислами, вираженими сукупністю медіазасобів.

Це складова медіапедагогіки, яка покликана формувати світогляд, інтереси, переконання, судження, а також конкретні риси характеру, риси особистості, моделі поведінки, розвивати її культуру засобами масової комунікації.

Простір *медіавиховання* – це простір, не обмежений видимими межами, оснований на застосуванні медіазасобів, які створюють реальний чи віртуальний світ, наповнений художніми цінностями, емоціями та образами, які спонукають творчі стани і смислові переживання у процесі виховання.

Таким чином, медіапедагогіка повинна забезпечити соціальне виховання, освіту та різнобічний розвиток особистості сучасними комунікативними засобами. Щоб реалізувати цю мету й уникнути шкідливого впливу медіазасобів і віртуальної реальності на молодь, медіальна педагогіка повинна ґрунтуватись на результатах ґрунтовних міждисциплінарних досліджень. У межах *інформаційно-технічної освіти* яка відбувається здебільшого у проекторієнтованих формах, мова йде про активне вивчення медіа, формування умінь відбирати стратегії для пошуку необхідної інформації, упорядковувати, зберігати, групувати та організовувати отриману інформацію, спілкуватися за допомогою медіа з урахуванням жанру повідомлення та особливостей цільової аудиторії, етично використовувати інформацію.

Підсумкові коментарі до розділу 1.1

Медіаосвіта – це процес розвитку особистості за допомогою і на підставі засобів масової комунікації (медіа) для формування культури спілкування з медіа, творчих, комунікативних здібностей, критичного мислення, умінь повноцінного сприйняття, інтерпретації, аналізу та оцінювання медіатекстів, навчання різноманітних форм самовираження за допомогою медіатехніки.

Основні *завдання медіаосвіти*: підготувати нове покоління до життя за сучасних інформаційних умов до пошуку, аналізу, використання і сприйняття різноманітної інформації, навчити розуміти її, усвідомлювати вплив на психіку, оволодівати способами спілкування з використанням комунікативних засобів.

На ґрунті цього людина опановує *медіаграмотність*, яка допомагає їй активно використовувати можливості інформаційного поля телебачення, радіо, відео, кінематографу, преси, Інтернету.

Медіапедагогіка є напрямом у педагогіці, і водночас дослідженням закономірностей масової комунікації. Він одночасно забезпечує як пізнанням того, як створюються і розповсюджуються медіатексти, так і розвиток аналітичних здібностей для інтерпретації та оцінювання їх змісту.

Як медіаосвіта, так і медіапедагогіка спрямовані на досягнення цілей *медіаграмотності*: забезпечення здатності використовувати, аналізувати, оцінювати і передавати повідомлення у різноманітних формах.

Складовою медіапедагогіки є *медіадидактика* – теорія навчання за допомогою медіа, що включає у себе цілі, зміст, організаційні форми, способи і засоби, що допомагають розвитку медіаграмотності та формуванню медіакомпетентності.

Медійні технології навчання – це способи побудови діяльності із застосуванням медіа для досягнення педагогічних цілей.

Медіа – це комплексний засіб створення, запису, копіювання, тиражування, зберігання, розповсюдження, сприйняття інформації та обміну її між суб'єктом (автором медіатексту) та об'єктом (масовою аудиторією).

Контрольні питання

1. Що розуміють під терміном «медіа»?
2. Чому медіазасоби використовуються недостатньо?
3. Що являють собою медіаграмотність і медіакомпетентність? У чому полягає відмінність?

4. Що передбачає впровадження медіатехнологій в освітню діяльність?
5. Розкрийте особливості використання медіазасобів у процесі навчання.
6. Що таке інформатизація освіти?
7. Що таке медіапедагогіка?
8. Які можливості мають сучасні медіазасоби?
9. Які підходи використовують для класифікації медіа?
10. Які основні складові медіапедагогіки?
11. Дайте визначення поняттю «медіаосвіта».
12. У яких напрямках досліджують медіапроцеси?
13. Назвіть тенденції, що проявляються у сучасній освіті.
14. Що таке «медіакомпетентність особистості»?
15. Яка різниця між поняттями «медіосвіта» і «медіапедагогіка»?

Завдання до теми

1. Надайте стислу характеристику зарубіжного досвіду в медіапедагогіці.
2. У чому полягає готовність педагога до використання медіа засобів?
3. Законспектуйте науковий тезаурус медіапедагогіки.
4. Розкрийте поняття медіапедагогіки як складової медіакультури.
5. Запропонуйте шляхи впровадження медіазасобів в освітнє середовище.
6. Проаналізуйте трактування медіаосвіти науковцями.

Завдання для самоперевірки

1. Проаналізуйте резолюцію Ради Європи «Резолюція з медіаосвіти і нових технологій».
2. Дослідіть підходи до використання засобів масової інформації та комунікації в освіті.

Теми рефератів

1. Вплив сучасних медіа на людину.
2. Загальні засади медіапедагогіки.
3. Основні категорії, предмет і складові медіа педагогіки.

1.2 Види і функції сучасних медіа

- Класифікація медіа
- Функції медіа
- Функції електронних медіа
- Функції учасників навчального процесу з використання медіа засобів
- Електронні навчальні видання

Медіа являють собою комплексне пізнання людиною навклишнього світу. Їх засобами є технічні пристрої, призначені для запису, копіювання, тиражування, збереження, розповсюдження, сприйняття інформації та організації спілкування.

Класифікація медіа

Існують різні підходи до класифікації медіа залежно від параметрів, положень класифікації. Вони поділяються:

1) за *способом передачі інформації*: друк, радіо, телебачення, відео, комп'ютерні мережі тощо;

2) за *каналом сприйняття*: візуальні, аудіальні, аудіовізуальні.

Основою класифікації є коди і знакові комплекси, які раніше використовувались у медіа. *Візуальні* застосовували природну мову у друкованій формі та іконічні знаки (фотографії, малюнки, карти, різного роду шрифтові виділення, способи розміщення тексту тощо). Щодо *аудіальних* медіа – мова йде про тріаду: усне мовлення – природні звуки (шуми) – музика. В *аудіовізуальних* медіа тріада трансформується у тетраду завдяки наявності такого важливого способу передачі інформації та впливу на аудиторію, як «живе» зображення.

Сучасні медіа у межах класифікації за каналом сприйняття передбачають такий вид, як цифрові/електронні медіа, які роблять можливою мультимедійність, перетворення різноманітних медіа на деяке комп'ютерне зображення: гіпертекстову структуру, нелінійну інтерактивність і

моделювання. Сьогодні до електронних медіа належать радіо, ефірне, кабельне, супутникове телебачення, відео, комп'ютерні мережі та ігри.

У *соціально-педагогічному аспекті* медіа можна класифікувати за такими критеріями:

1) за *способом використання*: індивідуальні, групові, масові, домашні, робочі та ін.;

2) за *змістом*: ідеологічні, політичні, морально-виховні, пізнавально-навчальні, естетичні, екологічні, економічні;

3) за *функціями і цілями використання*: отримання інформації, обговорення і розв'язання побутових проблем, розваги, соціальне управління;

4) за *результатом впливу на людину*: розширення світогляду, самопізнання, самовиховання, самонавчання, самоствердження, самовизначення, соціалізація.

З точки зору можливостей *використання в освітньому процесі* електронні медіа класифікуються у межах функціонального підходу за такими ознаками:

- ступінь універсальності (кількість функцій, що виконує);
- можливість підготовки чи надання інформації;
- можливість роботи з аудіо- чи відеоматеріалами;
- можливість роботи зі статичними чи динамічними відеодокументами;
- можливість роботи з макро- чи мікрооб'єктами.

З точки зору універсальності найбільший спектр робіт дозволяє виконати комп'ютер. Менш універсальними пристроями можна вважати, наприклад, мультимедійні проектори, які забезпечують роботу практично з будь-яким джерелом відео- та аудіоінформації.

Класифікуючи технічні засоби *за ознакою підготовки чи демонстрації інформації*, виділяють такі групи:

- пристрої для показу вже готових даних (відеоплеєр для CD чи DVD-дисків, програвач CD тощо);

– пристрої для підготовки даних (фотоапарат, цифрова фотокамера, аналогова і цифрова звукозаписувальна апаратура);

– пристрої, які дозволяють підготувати і продемонструвати наявний матеріал (комп'ютер, відеомагнітофон, музичний центр).

Однією з найбільш суттєвих ознак класифікації технічних засобів на сьогодні є *демонстрація даних*. За цією ознакою виділяють два великих класи пристроїв:

2) з аналоговим записом даних;

3) із цифровим записом даних.

Доцільним є поділ сучасних медіа на **усталені** та **новітні**. До *усталених* медіазасобів належать газети, журнали, телебачення, радіо, відео. Під *новітніми* ми розуміємо нові інформаційні технології, мережу Інтернет, різноманітні електронні навчальні технології.

Функції

медіа

Існує багато думок щодо функцій сучасних медіа. Ми вважаємо доцільним згрупувати їх згідно з класифікацією

О. Федорова:

1) *інформаційна*: повідомлення про стан справ, різного роду факти, події;

2) *аналітична* (оцінна, функція критики): часто викладення фактів супроводжується їх аналізом і оцінкою;

3) *пізнавально-просвітницька* (освітня): передаючи різноманітну культурну, наукову інформацію, мас-медіа сприяють поповненню фонду знань своїх читачів, слухачів, глядачів;

4) *морально-виховна*: медіа відображають морально-естетичні пріоритетні зразки суспільної поведінки, принципи моралі та естетичного смаку;

5) *функція впливу* (ідеологічна, соціально-управлінська, регулятивна): медіа впливає на поведінку людей, особливо у періоди так званих інверсійних змін суспільства, проведення масових соціально-політичних акцій;

б) *гедоністична* (рекреаційна, естетична): спрямована на забезпечення дозвілля, приємного проведення часу, відпочинку, відновлення сил, задоволення естетичних потреб.

Поряд з цим, медіа можуть викликати і *негативні соціальні тенденції*, а саме:

- численність інформаційних потоків призводить до дезорієнтації особистості;

- схильність до крайнього негативізму, що є причиною різноманітних фобій, чи до надлишкового прикрашання подій, що, у свою чергу, може викликати фрустраційний ефект даремних очікувань і розчарування;

- патологічна залежність від певних жанрів, які демонструються медіазасобами: серіалів, кримінальної хроніки, сенсацій тощо;

- зображення у позитивному ракурсі наркотиків, алкоголю, цигарок, міжетнічних стереотипів просочується у сучасне мистецтво, молодіжну субкультуру і контркультуру;

- масовізація культури і, як наслідок, зниження рівня духовних потреб і створення негативних ідеалів і героїв.

При розгляді електронних медіа з точки зору реалізації їх освітніх функцій, великого значення набуває класифікація відповідних медіапродуктів і способів їх застосування у навчальному процесі. Якщо у зарубіжній науці мова йде, насамперед, про інформаційні технології навчання з відповідним їм програмним забезпеченням, то у вітчизняній дидактиці важлива роль відводиться таким поняттям, як електронні видання та електронні ресурси.

Електронні видання розрізняють:

- за наявністю друкованого еквівалента (електронний аналог, самостійне видання);

- за походженням основної інформації (текстове, зображувальне, звукове, мультимедійне, програмний продукт);

- за цільовим призначенням (офіційне, наукове, науково-популярне,

виробниче, нормативне, навчальне, масово-політичне, довідкове, дозвільне, рекламне, художнє).

До *освітніх видань* належать: навчальне електронне видання, науково-популярне електронне видання, довідкове електронне видання, інформаційне електронне видання.

Функції електронних медіа	<p>Щодо <i>функцій</i> електронних медіа, то їх можна охарактеризувати таким чином:</p> <ol style="list-style-type: none">1) засіб обробки навчальних завдань у спеціальній формі: переробка гіпертексту, підготовка повідомлень, доповідей, мультимедіапрезентацій тощо;2) помічник у навчанні: робота з електронними словниками, енциклопедіями, Інтернет-порталами з певних дисциплін;4) засіб комунікації: отримання і надання комунікації через Інтернет, одночасне споживання і виробництво інформації;5) інструмент моделювання дій: дозволяє виявляти складні зв'язки, недоступні при сприйнятті шляхом простого спостереження, через конструювання штучних світів роблять можливим новий масштаб досліджень, у тому числі педагогічних.
--	---

Поряд з цим, медіазасоби виконують ряд *навчальних функцій*:

1. *Підтримуюча функція медіазасобу як інструмента*. Зображення, плівки, діапозитиви, а також плакати, моделі та об'єкти слугують інформуванню, поданню і передачі образів предметів. Вони підтримують викладача при читанні лекцій, поясненні, коментуванні, ілюструванні тощо. Ввести їх у заняття як інструмент неможливо без сформованої інформаційно-технологічної та методичної компетентності викладача.

2. *Функція навчального елемента*. Технологічна карта, коли студенти, наприклад, самостійно засвоюють зміст відповідного обсягу, беруть на себе функції навчального елемента, втім, таку ж функцію виконують і добре підібрані фрагменти фільму, озвучені слайд-фільми і навчальні програми для персонального комп'ютера. Вони допомагають ввести елементи самостійної

навчальної діяльності та при цьому розвантажують викладача під час заняття.

3. *Функція ведення заняття.* Медіазасоби, які беруть на себе функції ведення заняття, дозволяють їх введення на тривалих етапах заняття. У цьому контексті, насамперед, можна назвати навчальні фільми. У більшості випадків такі медіазасоби недостатньо пристосовані до традиційних цілей навчання. Як готовий продукт, вони містять задані цілі для певної цільової групи. І тоді діяльність викладача обмежується «технічним менеджментом», який полягає у медіавиборі, медіаінтеграції, медіаузагальненні.

4. *Управлінська функція медіазасобів самоосвіти.* Медіазасоби як інструмент самоосвіти є вищою формою індивідуалізованого навчання і ставлять студента у ситуацію, коли він абсолютно не потребує тьюторської підтримки. Ця навчальна форма медіапідтримки навчальних програм є найактуальнішою, оскільки основою є інтерактив.

Функції медіазасобів у навчанні можна подати у вигляді рис. 1.2

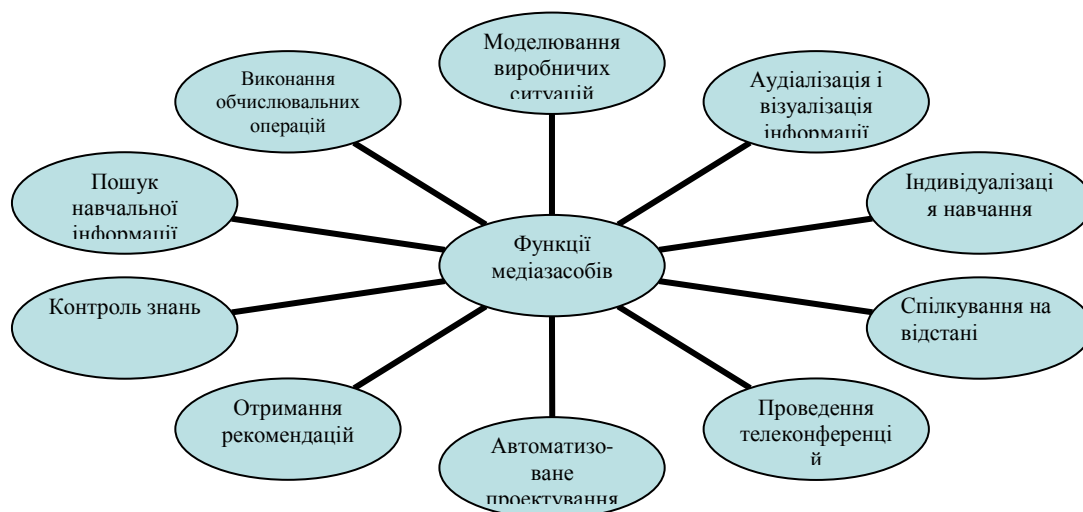


Рис. 1.2 – Функції медіа засобів

Щоб попередити суперечності, слід підкреслити, що не може йти мова про те, що викладача замінять медіазасоби повністю чи частково. У кінцевому підсумку він відповідальний за заняття і він визначає, яку навчальну функцію візьме на себе даний медіазасіб. Але при організації

ефективного медіанавчання викладач повинен бути готовим до зміни ролей: від сценариста заняття до ведучого медіаініційованих навчальних процесів. Поряд з цим, медіазасоби можуть полегшувати і доповнювати викладацьку діяльність, але не можуть і не повинні робити її надлишковою. Узагалі для будь-яких функцій навчання має значення таке: медіазасоби – це допоміжні технічні засоби чи інструменти у руках викладачів і студентів. На різних етапах заняття навчальні медіазасоби беруть на себе певні функції (таблиця 1.1).

Таблиця 1.1

Використання медіазасобів у процесі заняття

№ пор.	Етапи заняття	Функції медіазасобу
1	Мотивація	Мотивувати
2	Подання	Інформувати
3	Показ наочності	Інтенсифікувати
4	Етап тренування і самостійного навчання	Активізувати, індивідуалізувати
5	Повторення і поглиблення	Запам'ятовувати, розширювати
6	Контроль	Підтверджувати виконання
7	Збагачення (узагальнення)	Збагачувати

На етапі мотивації медіазасоби організують увагу і, як основна умова будь-якого заняття, викликають інтерес. Візуальні медіазасоби можуть, наприклад, озадачувати, викликати і підтримувати інтерес і допитливість і створювати стимули для подолання труднощів.

Медіазасоби можуть передавати зміст предметів і виконувати їх роль. Об'єкти, які недоступні через їх дороговизну чи певні особливості, постають перед студентами в ілюстраціях чи діаграмах, звукових документах чи фільмах (функції замісника).

Із цим тісно пов'язане те, що медіазасоби сприяють інтенсифікації сприйняття через образне зображення. Вони відкривають доступ до прихованих процесів у мікро- і макрокосмі, цілісно показують процеси руху через сповільнену чи прискорену кінозйомку, збільшують чи зменшують те,

що вже не розрізняється нашим зоровим сприйняттям (наприклад, мікроорганізми) чи через їх розмір уже не може бути повністю оглянуто (наприклад, аерофотовідбитки землі).

Медіазасоби активізують і підтримують особистісно орієнтований, диференційований і діяльнісний процес самоосвіти. Наприклад, студентам дано традиційне завдання провести дослідження та оформити його. Вони збирають інформацію (книги, телепередачі, фільми, навчальні програми тощо), оформлюють статтю, інтерв'ю, есе тощо про актуальні аспекти заданої теми чи виступають з проектором у вигляді стінної газети, виставки чи слайд-доповіді. Зазначимо, що тут використання комп'ютера надає зовсім нові й більш широкі можливості оформлення текстом, графікою і звуком.

Для повторення і цілеспрямованого поглиблення навчального змісту медіазасоби зі зміненою перспективою і у різних формах дозволяють реалізувати способи спостереження, аналізу і класифікації. Уже відоме по-новому проявляється у зображеннях, фільмах, звуковому ряді, розміщених на медіаносіях. Таким чином, не вироджуючись у зовсім нецікаве повторення, медіазасоби підтримують здатність до запам'ятовування і поглиблення когнітивного рівня.

Часто функції навчального контролю викликають в студентів страх перед тестами й аудиторними роботами. Те, що часто слугує лише запланованим інсценуванням контролю результатів, при використанні медіазасобів може стати, у крайньому разі, цікавішим.

Комп'ютерні системи навчання дозволяють отримати безпосередній і дієвий зворотний зв'язок щодо рівня знань, і це може відбутись значно швидше, ніж за допомогою червоного олівця викладача. Заслуговує на увагу використання медіазасобів при звичайному тестуванні. Ділові чи рольові ігри, навіть відеозапис спортивних досягнень, роблять самоконтроль об'єктивним і не пригнічують особистісні стосунки між учнем і викладачем. Це може бути корисно і викладачу, якщо він самокритично розглядає своє власне заняття у «дзеркалі» відеозапису.

Як неспецифічне наповнення заняття, узагальнення є однією із найвикористовуваніших функцій, які беруть на себе медіазасоби. Наприклад, художній фільм про індійців у кінці теми про Америку не входить до обов'язкових вимог, передбачених навчальними цілями, але він доповнює і збагачує роботу.

Аналізуючи причини недостатнього використання медіазасобів, можна виділити декілька основних:

- невпевненість у користуванні технікою і програмами;
- страх перед технічними поломками, які порушують хід заняття;
- великі витрати, пов'язані з використанням медіазасобів на занятті;
- відсутність методичної підготовки для застосування медіазасобів;
- недостатня ознайомленість з наявними ресурсами;
- уважання ефективності медіазанять незначною.

І все ж перемагає розуміння, що діяльність із застосуванням медіазасобів, з педагогічної точки зору, проходить більш ефективно.

Навчання з використанням комп'ютерних технологій поступово стає новим освітнім стандартом, оскільки комп'ютерні навчальні системи, порівняно з ресурсами на відеокасетах, де інформація подана послідовно, мають потужні функції для зручної навігації та ефективні засоби оцінювання і контролю процесу засвоєння знань і набуття навичок. Сучасні інформаційні телекомунікаційні технології дають можливість поєднувати нові можливості презентації навчального матеріалу (гнучка гіпертекстова форма, аудіо-, відеонаочність тощо) з ефективними системами управління та контролю за процесом навчання.

Одним з поширених комп'ютерних методів навчання є дидактичні *ігри*. Вони стали особливо актуальними внаслідок широкого застосування комп'ютера у навчальному процесі. Навчальні ігри привабливі тим, що це одночасно навчання і розвага. Розважальний чинник може бути важливим мотивуючим стимулом для немотивованих студентів. Окрім цього, вони містять більш складні та різноманітні підходи до навчального процесу,

дозволяють використовувати інтерактивність, сприяють співробітництву, підтримують активне навчання, мають вплив на когнітивну, мотиваційну і соціо-культурну сфери.

Концепція інформаційно-навчальних систем нового покоління ставить конкретні науково-педагогічні вимоги до інформаційних систем: компліментарність з підручниками середньої загальноосвітньої школи та з посібниками для вступників до вищих навчальних закладів, три рівня складності та максимальне використання інтерактивної роботи. Відмічено також таку важливу властивість інформаційно-навчальних систем нового покоління, як підтримка в Інтернет.

Системи програмування надають набагато більше можливостей, порівняно зі звичайними мовами програмування чи інтегрованими середовищами програмування. Наприклад, більшість систем програмування мають підтримку функції «перетягти і залишити», компонентів об'єктно орієнтованого інтерфейсу, підпрограм для відповіді на запитання (з переліком можливих відповідей, із заповненням бланка, «так–ні»), автоматичного зворотного зв'язку і підрахування результатів, а також можливості використання засобів мультимедіа, таких як відео, аудіо, графіка, анімація. Існуючі зараз системи програмування для операційної системи Microsoft Windows містять Asymetrix Tollbook, SBTEExpress, Iconauther, Macromedia`s Authorwareand Director, Allen Communications`Quest, Designerr`s Edge. Більшість систем програмування надають можливість завантаження системи навчання з використанням жорсткого диска, диска CD-ROM чи з Інтернету.

**Функції учасників
навчального
процесу з
використанням
медіазасобів**

У зв'язку з модернізацією системи освіти, зі зміною навчальних планів виникає багато проблем, зокрема, скорочення навчальних годин традиційних курсів, збільшення обсягу годин на самостійну роботу. Упровадження комп'ютерів у життя змінило і свідомість тих, хто навчається: доступність персонального комп'ютера,

мережі Інтернет призвело до того, що багатьом молодим людям отримувати інформацію з мережі Інтернет і CD-дисків виявилось кращим, ніж із ів і навчальних посібників, що викликає необхідність пристосування методів навчання до нових умов. Ці нові технології створили можливості для роботи зі студентами з використанням методів дистанційного навчання, електронних дисків із навчальними програмами тощо. Але це не відмова від традиційних, перевірених методів навчання. Медіатехнології розширюють можливості викладача, дозволяють компенсувати дефіцит спілкування студента з викладачем. Застосування комп'ютерів під час навчального процесу призводить до необхідності перерозподілу функцій між його учасниками. У таблиці 1.2 перераховані основні функції учасників навчального процесу і знаком «+» вказані виконавці. У випадку можливості виконання функцій одночасно декількома учасниками навчального процесу знаком «!» відмічений найбільш якісний виконавець.

Таблиця 1.2

Виконання навчальних функцій учасниками освітнього процесу

№ пор.	Функція учасника навчального процесу	Виконавець		
		Викладач	Персональний комп'ютер	Студент
1	2	3	4	5
1	Вибір стратегії навчання	+	-	-
2	Відбір навчального матеріалу і завдань	+	-	-
3	Визначення послідовності вивчення матеріалу	+	+	+
4	Викладання нового матеріалу і постановка завдань	+	+	-
5	Виконання завдань	-	-	+
6	Перевірка та оцінювання рішень	+	+!	-
7	Повідомлення результатів	+	+!	-
8	Вказівка щодо подальших дій	+	+!	-

Продовження таблиці 1.2

1	2	3	4	5
9	Реєстрація даних про хід процесу	+	+!	-
10	Допомога у ході процесу навчання	+!	+	+

Від викладача персональний комп'ютер вигідно відрізняють абсолютна об'єктивність в оцінюванні знань, а також те, що машини не дратуються, не піддаються впливу настрою і самопочуття, не розчаровуються при роботі з погано встигаючими студентами. Разом з тим, слід зазначити, що комп'ютери ніколи не замінять викладача, але можуть бути надзвичайно корисними його помічниками. Звідси виникає проблема організації процесу навчання, яка полегшила б взаємодію учасників навчального процесу без зниження ефективності процесу навчання.

Можливості медіа дозволяють проводити дистанційне навчання студентів, а за необхідності, і учнів. Основу освітнього процесу при дистанційній формі навчання становить цілеспрямована і контрольована інтенсивна самостійна робота студента, який може навчатися у зручному для себе місці, за індивідуальним розкладом, маючи при собі комплект спеціальних засобів навчання та узгоджену можливість контакту з викладачем по телефону, електронною та звичайною поштою, а також очно.

Електронні навчальні видання

В освітньому процесі дистанційного навчання можуть використовуватися такі засоби навчання: електронні видання, комп'ютерні навчальні системи у звичайному та мультимедійному варіантах, навчально-інформаційні, аудіо- та відеоматеріали, лабораторні дистанційні практикуми, тренажери, база даних і знань з віддаленим доступом, електронні бібліотеки з віддаленим доступом, дидактичні матеріали на основі експертних навчальних і геоінформаційних систем, комп'ютерні мережі.

Зручним є використання особистого Web-сайта для розміщення навчальних і методичних матеріалів. При цьому наявні як переваги, так і

труднощі розміщення навчальної інформації на сайті. Важливою є доступність інформації у будь-який час доби, індивідуальні можливості перетворення отриманих знань на практичні навички. Основна складність у роботі полягає у тому, щоб оперативно змінювати зміст сайту при зміні інформації.

Усе більше місце в освітній системі навчальних закладів посідають електронні підручники, навчальні посібники та інші електронні навчальні матеріали з окремих предметів чи окремих тем. Питання застосування електронних видань є одним з пріоритетних напрямів використання медіатехнологій в освіті. Використання електронного видання при читанні лекцій, проектування на екран різнобарвних, наочних, а інколи й рухомих, об'єктів, активізує увагу студентів, підвищує мотивацію навчання. Мультимедійний підручник являє собою гіпертекст зі зручним інтерфейсом, який дозволяє легко отримувати доступ до будь-яких частин посібника. Текст насичується відео- та аудіокоментарями, які дозволяють наочно сприймати інформацію, легко її засвоювати і закріплювати у свідомості. Після кожного розділу, підрозділу навчального посібника можна перевірити ступінь засвоєння знань виконанням спеціальних завдань. Знання оцінює комп'ютер. Як додаток до мультимедійного навчального посібника можна використовувати будь-яку кількість додаткових матеріалів, першоджерела, хрестоматії, довідкову літературу.

Використовуючи медіатехнології, можна активно залучати студентів до навчального процесу, істотно впливаючи на мотивацію навчання, розширюючи набори навчальних задач. У викладача з'являється можливість оцінити ефективність розв'язку, у тому числі й несподіваного, ефективність вибраної стратегії та здійснювати постійний контроль за правильністю розв'язання. Використання комп'ютерної техніки дозволяє перевірити всі відповіді студентів, а також не лише зафіксувати помилку, але й досить точно визначити її характер, що допомагає вчасно усунути причину, яка зумовила появу помилки.

Доцільно використовувати й електронні навчальні посібники, які дозволяють підняти навчальний процес на якісно новий рівень. В електронному посібнику можуть бути практично будь-які методичні прийоми, які використовуються викладачем на заняттях. До електронних навчальних комплексів належать: гіпертекстові у форматі Windows Help; мультимедіа у форматі PDF; віртуальні лабораторії та повні мультимедіа в середовищі Asymetrix Toolbook; віртуальні лабораторії та повні мультимедіа електронних навчальних посібників в Інтернет-додатках тощо.

Основна проблема повного розкриття навчальних дисциплін полягає у значній трудомісткості створення електронного навчального посібника і відсутність у більшості викладачів достатньої кваліфікації для самостійного створення якісних електронних навчальних посібників.

Оскільки комп'ютерні навчальні фільми і мультимедійні навчальні програми дозволяють активізувати процес засвоєння матеріалів студентами і створити умови для самостійного більш поглибленого вивчення курсів, у навчальних закладах доцільно створювати медіатеки.

Головною особливістю фактологічного аспекту змісту освіти є багаторазове збільшення «підтримуючої інформації», наявність комп'ютерного інформаційного середовища, яке включає на сучасному рівні бази інформації, гіпертекст і мультимедіа, мікросвіти, імітаційне навчання, електронні комунікації, експертні системи. Комп'ютерні засоби навчання є інтерактивними, оскільки вони володіють здатністю «відгукуватись» на дії студента і викладача, «вступати» з ними у діалог, що й становить головну особливість методик комп'ютерного навчання.

Підсумкові коментарі до розділу 1.2

У медіаосвіті медіа розглядається як комплексний засіб освоєння людиною навколишнього світу (соціальний, моральний, психологічний, художній, інтелектуальний аспекти). Існують різні підходи до класифікації медіа. Традиційно засоби інформації та комунікації поділяються за способом

передачі інформації (преса, радіо, кіно, телебачення, відео, комп'ютерні мережі та ін.) і за каналом сприйняття (візуальні, аудіальні, аудіовізуальні). Наприклад, у періодичній пресі представлена двійкова знакова система: природна мова в друкованій формі і іконічні знаки (фотографії, малюнки, карикатури), а також різні шрифтові виділення, способи розташування тексту (верстка) і т. д.

В класифікації за каналом сприйняття розуміються ті цифрові/електронні медіа, які роблять можливим мультимедійність — гіпертекстову структуру, нелінійний текст, інтерактивність і моделювання. До електронних медіа відносять радіо, ефірне, кабельне, супутникове телебачення, відео, комп'ютерні мережі та ігри.

Класифікуючи технічні засоби за ознакою підготовки або демонстрації інформації, виділяють три групи: 1) пристрої для подання вже готових даних (відеоплеєр для CD або DVD дисків, слайд-проектор, програвач CD та ін.); 2) пристрої для підготовки даних (фотоапарат, цифрова фотокамера, аналогова та цифрова відеокамера, звукозаписна апаратура); 3) пристрої, що дозволяють підготувати і продемонструвати наявні матеріали (комп'ютер, відеомагнітофон, музичний центр).

Функції медіа розподіляються на такі основні групи: 1) інформаційна: повідомлення про стан справ, різні факти та події; 2) аналітична: оцінна, функція критики; 3) пізнавально-просвітницька: передаючи різноманітну культурну, історичну, наукову інформацію, мас-медіа сприяють поповненню фонду знань своїх читачів, слухачів, глядачів; 4) морально-виховна: медіа відображають морально-естетичні пріоритетні зразки суспільної поведінки, принципи моральності та естетичного смаку, уявлення про добро і зло; 5) функція впливу: ідеологічна, соціально-управлінська, регулятивна; 6) гедоністична: спрямована на забезпечення дозвілля, приємного проведення часу, відпочинку, відновлення сил, задоволення естетичних потреб аудиторії.

У процесі реалізації функцій медіазасобів можливо кілька результативних варіантів: функціональний, дисфункціональний,

афункціональний впливи.

Медіа можуть викликати негативні соціальні тенденції. У такому разі мають місце девіації функцій медіа (дезорієнтації особистості, схильність до крайнього негативізму, патологічна залежність від певних жанрів, створення помилкових ідеалів).

Контрольні питання

1. Розкрийте способи використання електронних медіа в освіті.
2. З урахуванням функціонального навантаження в якості яких педагогічних засобів електронні медіа можуть бути використані?
3. Назвіть виховні можливості медіатехнологій.
4. Назвіть електронні медіапродукти навчального призначення.
5. Надайте характеристику електронних навчальних засобів.
6. Які є методи викладення матеріалу засобами електронних медіа?
7. Які види та призначення електронних освітніх видань.
8. Надайте стисло характеристику електронних видань навчального призначення.
9. Розкрийте поняття електронного навчального курсу.
10. Як використання медіа зорієнтоване на індивідуалізацію навчання?

Завдання до теми

1. Схематично покажіть класифікацію медіа.
2. Складіть есе на тему: «Використання медіазасобів у процесі заняття».
3. Дослідіть основні функції учасників навчального процесу з використання медіазасобів.
4. Проаналізуйте особливості виконання навчальних функцій учасниками освітнього процесу у закладах освіти країн Європи та України.
5. Наведіть приклади електронних навчальних видань.
6. Проаналізуйте переваги та недоліки електронних навчальних

посібників.

Завдання для самоперевірки

1. Дослідіть виконання медіафункцій усіма учасниками освітнього процесу.
2. Використання медіазасобів у процесі заняття.

Теми рефератів

1. Виконання навчальних функцій учасниками освітнього процесу.
2. Електронні навчальні видання.
3. Упровадження медіатехнологій у вищу освіту.
4. Технологічні виклики інформаційного суспільства.
5. Сутнісні характеристики електронних медіа.
6. Психолого-педагогічні аспекти використання медіа в освіті.

1.3 Вплив сучасних медіа на людину

- Проблеми медіасоціалізації • Медіа як ресурс особистості
- Інформатизація освіти • Можливості сучасних медіа • Завдання медіаосвіти
- Концепції освіти майбутнього • Зарубіжний досвід медіапедагогіки

Проблеми медіасоціалізації Масштаби впливу медіа на різні сфери життя людини зростають з кожним днем. Це вимагає від людини не лише знання сучасних технічних пристроїв та вміння з ними працювати, а й певного рівня критичного мислення (здатності інтерпретувати інформацію, отриману із засобів масової інформації, розуміння різноманітних медіатекстів), навичок самостійної роботи, пов'язаної з пошуком, обробкою, презентацією інформаційного матеріалу тощо.

На межі тисячоліть активно почали використовувати поняття «медіасоціалізації», яким позначають процес розвитку особистості під впливом медіа (кіно, телебачення, інтернету). Саме з медіа дитина сьогодні має змогу отримувати інформацію про світ дорослих, застосовувати зразки

міжособового спілкування, сценарії та норми соціальної поведінки. Медіа пропонують свою продукцію все молодшій аудиторії, впливаючи на процес соціалізації на все раніших етапах розвитку особистості.

Таблиця 1.3.

Вікові особливості сприймання медіатекстів

Вікові межі й ознаки різного сприймання медіатекстів			
6 років	9 років	12 років	16 років
Недостатньо розвинене самоусвідомлення своїх переживань; розрізнення реальності і фантазії; висока візуальна чутливість.	Самоконтроль, розуміння медіареальності; розуміння мотивів та наслідків дій героїв медіатекстів; спокуса наслідування поведінки.	Розвиток соціального інтелекту; емоційний розвиток, підвищена критичність; розуміння гумору; соціальна недосвідченість.	Ідеалізація кумирів; моральний розвиток; перевірка своїх обмежень; кримінальні проблеми; статеві стосунки, розвиток сексуальності.

Проблема медіасоціалізації як особливої форми передавання культурного досвіду наступним поколінням загострюється у зв'язку з кризою сім'ї. Батьки приділяють усе менше часу безпосередньому спілкуванню з дітьми, а ті все більше часу контактують з медіа. Науковці шукають загальні закономірності медійного впливу й одночасно способи, завдяки яким можна довести надійність зроблених відкриттів. Дослідження медійного впливу на дитину мають враховувати загальний контекст взаємодії дитини та дорослого - як у культурно-історичному аспекті, так і в конкретному випадку окремої родини. Те, що трапилося в житті однієї дитини, може стати в нагоді іншій, а може бути зовсім непридатним, бо діють інші обставини.

У ході історичного розвитку медіапсихології опрацьовано три основні дослідні схеми, які здатні статистично підтвердити не випадковість результатів медійного впливу.

Кореляції (виявлений зв'язок змін різних явищ). Досліджують певні характеристики великої кількості дітей (достатньої для статистичних

висновків) і особливості їхніх контактів з медіа — для того щоб знайти зв'язки між цими явищами. Наприклад, чим більший час контакту з медіа, тим більше виражена певна характеристика дитини (позитивна кореляція). Тобто, серед дітей, які тривалий час контактують з медіа, буде більше тих, у кого виражена ця характеристика, і мало тих, у кого вона не виражена. І навпаки, серед тих, хто мало контактує з медіа, буде більше таких дітей, у яких певна характеристика не виражена, і зовсім мало тих, у кого вона добре виражена. Із цих даних можна зробити висновок: зі збільшенням часу контакту збільшується і певна характеристика дитини. Проте такий висновок (навіть статистично вірогідний за великої кількості досліджених) матиме суттєві обмеження. Він фіксує зв'язок між явищами (у цьому прикладі - контактом і характеристикою), але не стверджує, що причина характеристики - тривалість контакту. Цілком можливо, що навпаки: саме наявність певної характеристики в дитини спричинює збільшення тривалості її контакту з медіа. Або, можливо, є третя причина, яка зумовлює і тривалість контакту, і ступінь вираження досліджуваної характеристики (конкретні приклади цієї та інших схем розглянемо далі в межах теми впливу кількості переглянутих сцен медіанасильства на формування агресивності дитини).

Експеримент. На відміну від попередньої схеми, в експерименті створюють контрольовані умови, коли експериментатор точно впевнений, що одне з досліджуваних явищ трапилося раніше, тому що він сам його створив. Наприклад, тривалість перегляду точно визначена в експерименті (експериментатор організовує контакт дитини з медіа і точно вимірює час), тоді зміни певної характеристики, якщо такі відбулись у досліджуваних, сталися під впливом цього контакту, він - причина цих змін (за інших рівних умов). Якщо в тих дітей, що більше контактували з медіа, виявляться більші значення певної характеристики, ніж у тих, хто контактував менше, то так ми експериментально підтвердимо закономірність впливу медіа на певну характеристику особистості. Обмеження експериментальних схем - штучність умов дослідження, бо їх організовує експериментатор, і не відомо,

чи поза лабораторними умовами зберігатимуться виявлені закономірності.

Лонгітюд — це вивчення, продовжені в часі. Характеристики одних і тих же дітей простежують протягом декількох років (а то й десятків років) періодичних вимірювань, а діти при цьому перебувають у природному для себе середовищі. Ми можемо вивчити довготривалі наслідки медійних впливів на кожную дитину і потім узагальнити закономірності. Обмеження такого типу дослідження — зміни культурно-історичного фону та розвиток медіатехнологій, що відбуваються за час дослідження. У нових історичних умовах виявлені раніше закономірності можуть і не повторитися.

Кожна із цих основних схем доведення закономірності медійного впливу наведена у спрощеному вигляді для демонстрації умовності отриманих знань. Сутність будь-яких статистичних закономірностей полягає в тому, що вони орієнтують нас у можливості прояву тих чи інших зв'язків у певній сукупності людей. Проте життя кожного окремого індивіда може виявитися винятком із виявленої закономірності.

Список ресурсних можливостей медіа не може бути вичерпним, адже вони продовжують розвиватись і пропонувати не тільки нові технологічні рішення, але й психологічні знахідки. Головна ідея огляду позитивних аспектів медійного впливу полягає в тому, щоб забезпечити збалансоване розуміння ризиків і ресурсів медіа, межу між якими встановлює сама людина. Місія дорослого - допомогти дитині виробити адекватні орієнтири щодо медіа як частини життєвого світу й розібратися в особливостях медіареальності й опанувати її, щоб збільшити її ресурсні можливості та зменшити ризики негативних впливів.

Проблема медійного впливу на інтелектуальний розвиток особистості має історичні особливості. Передусім дослідників хвилювало зменшення бажання читати під впливом телебачення. Висловлено п'ять гіпотез, що передбачають наявність зворотного зв'язку між телебаченням і креативністю, що зумовлений: 1) зсувом вільного часу (популярність телебачення призводить до перерозподілу часу на його користь, залишаючи менше для

суто творчих справ); 2) візуалізацією готових образів (насадження цих образів залишає менше місця власній уяві); 3) пасивністю (низький рівень інтелектуальних зусиль, характерний для глядачів телебачення, може зафіксуватись як референтний, на який людина орієнтуватиметься і в інших сферах діяльності); 4) пришвидшеним ритмом зміни образів на екрані (залишається мало часу на перероблення інформації у власному темпі, знижує глибину мислення); 5) збудженням (у наслідок демонстрації насильства, так званого «екшну» телебачення підштовхує глядача до вподобань активної імпульсивної поведінки замість спокою, необхідного для творчості).

Одна з класичних проблем медійного впливу на людину стосується розвитку критичного мислення – умілого, оснащеного, самостійного, здатного протистояти медійним маніпуляціям. Розвиток критичного мислення – одне з найважливіших завдань медіаосвіти. Загальновідомо, що медіа забезпечують більшу поінформованість дитини про той великий світ, який недоступний безпосередньому вивченню через власні дії. Це спосіб створення ілюзії розуму, адже абстрактна інформація не розвиває автоматично вміння нею користуватися.

Медіа як ресурс особистості
--

Соціально-економічні зміни в Україні та інформаційний вибух, який торкнувся всього світу, потребують перегляду систем, що традиційно склалися, змісту, методів і технологій навчання з урахуванням зростання впливу медіазасобів на формування молоді людини. При організації навчального процесу необхідно не лише вчити використовувати сучасні інформаційні технології, але й враховувати саме вплив медіа, а тому основне завдання педагога – навчити відбирати, аналізувати, критично ставитись, не сприймати на віру, а шукати доказовість фактів.

Об'єктивне зростання ролі медіа вступає у реальне протиріччя з практикою їх використання у навчально-виховному процесі вищої школи. У педагогічній науці та практиці не достатньо висвітлені освітні можливості

сучасних медіа, їх дидактичний і виховний потенціал, що пояснюється складністю і недостатньою розробленістю багатьох понять, низькою компетентністю викладачів у зазначеній сфері, недостатньою технічною оснащеністю освітніх закладів.

Інформатизація освіти

З розвитком інформаційного суспільства пов'язане інтенсивне становлення інформаційної освітньої парадигми, яка приходить на зміну класичної. В її основі лежить зміна фундаментальних уявлень про людину і розвиток особистості через освіту. Суспільство інформаційних технологій – постіндустріальне суспільство, на відміну від індустріального суспільства кінця XIX – середини XX століття, більшою мірою зацікавлене в особистостях, здатних самостійно та активно діяти, приймати рішення, гнучко адаптуватися до змінних умов життя.

Поняття «розвиток» стає стрижневим поняттям педагогічної науки в обґрунтуванні педагогічного процесу, спрямованого на задоволення потреб та інтересів особистості, і визначає сутність вимог до організації процесу навчання у вищих закладах освіти. У новій освітній парадигмі домінує не об'єкт педагогічного впливу, а активний суб'єкт пізнавальної діяльності, залучений в умовах нових форм організації навчального процесу до діалогу з викладачем, активної, творчої діяльності, далекої від простої репродукції. Сучасна людина повинна не лише володіти певним обсягом знань, а вміти вчитися: шукати і знаходити необхідну інформацію, використовуючи для цього різноманітні медіа, неперервно розвиватися.

Криза сучасної освітньої системи значною мірою пов'язана також з недостатнім розумінням значущості процесів інформатизації суспільства. Інформатизація освіти часто зводиться до дисципліни «інформатика» і способів її викладання, причому ізольовано від інших дисциплін. Таким чином, актуальною є потреба у переосмисленні як методологічних, так і світоглядних установок щодо інформатизації освіти. З одного боку, випускники навчальних закладів повинні мати певний запас знань у галузі інформатики, включаючи не лише технологічну сферу (роботу з

комп'ютером, базами даних, операційними системами, Інтернетом тощо), але й інформацію про характер соціуму, процеси інформатизації у суспільстві, зміни у культурі, які відбуваються у зв'язку з цим. Випускники навчальних закладів мають уміти самостійно орієнтуватися у сучасному світі, уміти поводитися з потоками інформації тощо. З іншого боку, суспільство має потребу у фахівцях, які можуть самостійно розв'язувати професійні проблеми, здатні до неперервної освіти згідно з видом своєї діяльності, мають для цього достатній рівень знань у галузі інформаційних технологій, засобів масової комунікації.

На основі аналізу міжнародних програм модернізації освіти можна зробити висновки щодо якостей випускника сучасної вищої школи, який буде жити і працювати у XXI столітті у постіндустріальному суспільстві:

- гнучко адаптуватися у мінливих життєвих ситуаціях, самостійно набувати необхідних знань, уміти застосовувати їх на практиці для розв'язування різних проблем з метою знаходження «свого місця» впродовж усього життя;

- самостійно критично мислити, уміти побачити труднощі, які виникають у реальному світі, і відшукати шляхи їх раціонального подолання; чітко усвідомлювати, де і яким чином знання, якими він володіє, можуть бути використані у навколишній дійсності; бути здатними генерувати нові ідеї, творчо мислити;

- грамотно працювати з інформацією (уміти підбирати необхідні для дослідження певної задачі факти, аналізувати їх, висувати гіпотези щодо розв'язання проблем, робити необхідні узагальнення, співставлення з аналогічними або альтернативними варіантами, установлювати статистичні закономірності, формулювати аргументовані висновки і на їх основі виявляти і розв'язувати проблеми);

- бути комунікабельним, контактним у різних соціальних групах, уміти працювати спільно у різних галузях, передбачати конфліктні ситуації або вміло виходити з них;

– самостійно працювати над розвитком власної моральності, інтелекту, культурного рівня.

Проблема інформатизації освіти повинна розглядатися всебічно і комплексно, з позицій розвитку особистості. Педагогічний аспект інформатизації висвітлює такі питання:

- розвиток неперервної освіти в умовах інформаційного суспільства;
- побудова відкритих педагогічних систем;
- інформаційні та комунікаційні технології в освіті;
- дистанційне навчання;
- психологічні та педагогічні проблеми освіти в умовах інформаційного суспільства;
- використання мультимедіа-технологій в освіті;
- глобалізація й інтеграція освітніх послуг;
- зміст і функції освіти в умовах інформаційного суспільства;
- дидактичні можливості та виховний вплив інформаційних технологій.

Сучасні студенти є активними споживачами інформації різноманітних медіа. Уже в 60-ті роки ХХ сторіччя у провідних країнах світу у педагогічній науці сформувався спеціальний напрям – медіаосвіта, покликаний допомогти їм краще адаптуватися в умовах медіакультури. Цілі та задачі медіаосвіти вчені різних країн формулюють по-різному, але у педагогічному аспекті даний напрям вивчає взаємодію медіа з процесами навчання і виховання.

Можливості сучасних медіа
--

При застосуванні сучасних медіа у навчальному процесі значно змінюється роль педагога і самого навчального процесу, його методи і зміст. Сучасні медіатехнології дозволяють індивідуалізувати та активізувати освітній процес у межах колективного навчання. З'явилась можливість у масовому масштабі розв'язувати особливий тип задач, спрямованих на рефлексію молоддю своєї діяльності, її саморегуляції, що реалізується навіть в умовах індивідуального навчання.

Поряд з великим дидактичним потенціалом сучасних медіа існує і ряд проблем, які достатньо багатоаспектні. Це проблеми місця самих медіа у навчальному процесі та у реалізації навчальних систем, взаємодія молодої людини з медіа, особливості їх діалогу, актуальним стає наукове обґрунтування проблем захисту людини від маніпулювання за допомогою медіазасобів.

Деякі особливості застосування цих технічних засобів в освітньому середовищі можна обґрунтувати на основі розуміння сутності електронних мультимедійних технологій, яким властиві такі якості:

- *інтерактивність*, яка сприяє організації взаємодії та самоатестації викладача;

- *мультимедійність*, яка подає об'єкти та процеси не традиційним текстовим способом, а за допомогою фото, відео, графіки, анімації, звуку, що створює психологічні умови, які сприяють сприйняттю і запам'ятовуванню матеріалу. Застосування інформаційних технологій навчання забезпечує його психофізіологічну орієнтованість, що передбачає підвищення його ефективності і створення оптимальних функціональних станів, які підвищують здатність мозку до засвоєння матеріалу. Мультимедіа забезпечують одночасну роботу декількох каналів подачі інформації, коли різні середовища доповнюють одне одного. Перед студентами відкриваються можливості творчого використання багатьох інформаційних джерел, кожне з яких має свою мову:

- *здатність до моделювання*, яке являє собою, насамперед, моделювання реальних об'єктів і результатів дослідження; моделювання за допомогою медіа допомагає вивчати об'єкт чи явище у природних умовах, з різних точок зору, задіяти наочно-образні компоненти мислення, що відіграє виключно важливу роль у навчанні, у тому числі при роз'ясненні та засвоєнні багатьох понять;

- *комунікативність*, тобто можливість безпосереднього спілкування, оперативність передачі інформації, контроль за станом процесу;

комунікативність вирішує питання доведення інформації у найкоротші терміни, дозволяє дистанційно керувати навчальним процесом, забезпечує його кваліфікованими педагогами незалежно від місцезнаходження студентів;

– *продуктивність*, тобто автоматизація нетворчих, рутинних операцій, на які витрачається багато сил і часу.

Сучасні засоби надання інформації дозволяють суттєво підвищити ступінь *ергономічних вимог* до навчальних матеріалів: вибрати розмір і тип шрифту, розмістити у тексті не лише рисунки, а й звукові фрагменти чи кінокліпи. Виникає нова, з точки зору ергономіки, можливість: студент сам підбирає найбільш ергономічні, особисто для нього, характеристики матеріалу, що вивчається. Сучасний студент може на свій розсуд ілюструвати текст, що вивчається, зробивши сприйняття особистісним. Він може самостійно перетворювати інформацію, яку отримує з мережі, підбирати аргументи, будуючи їх за певною логікою доказовості, що відображає його власні уявлення, напрям думки. У результаті студенти більш глибоко проникають у сутність питання, у них з'являється інтерес більш активно працювати з навчальною літературою.

Використання медіа орієнтоване на *індивідуалізацію навчання* у межах єдиного навчально-виховного процесу. При індивідуалізації навчання кожен студент опановує активну, зорієнтовану конкретно на нього діяльність. При цьому пробуджується мисленнєвий процес, більш повно реалізуються пізнавальні потреби, стимулюється творча активність, студенти отримують можливість вибирати оптимальний темп навчання, контролювати і коригувати вивчення матеріалу, причому результати роботи не віддалені, їх видно безпосередньо на занятті.

Медіа мають також великі *виховні* можливості: привчають до охайності та організованості. Засоби графіки, музичні фрагменти знімають напруження. Робота з медіа розвиває вміння планувати свою діяльність, приймати відповідальні рішення.

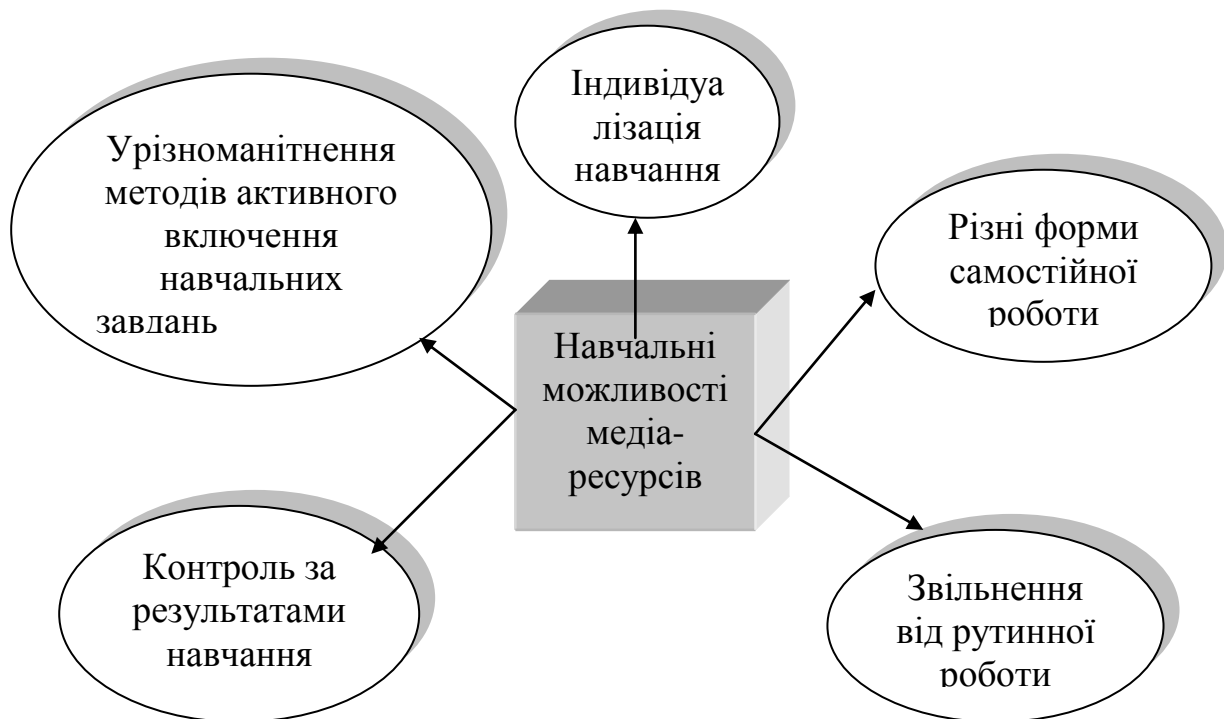


Рис. 1.3 – Переваги застосування медіаресурсів в навчальному процесі

Інформаційні ресурси мережі Інтернет надають унікальні можливості здійснювати віртуальні мандрівки до всесвітньовідомих скарбниць образотворчого мистецтва і побачити геніальні твори великих художників. Медіазасоби є також інструментом опанування теоретичними основами живопису, формування художнього смаку, розвитку фантазії та творчих здібностей студентів.

Якщо традиційна система навчання стимулює мотивацію досягнення (отримання хороших оцінок, успішна задача екзамену тощо), то використання інформаційних і комунікаційних технологій забезпечує формування пізнавальних мотивів студента, які сприяють стійкій активності пізнання, підвищують ефективність засвоєння знань.

Формування таких мотивів здійснюється через неспецифічний вплив на пізнавальну сферу студента у вигляді методичної допомоги, цікавих завдань, можливості вибору темпу і варіанта навчальної діяльності, залежно від підготовленості (при роботі в мережі – шляхом інтерактивного діалогу між тим, хто навчається, і системою, педагогом; між системою і педагогом).

Таким чином, засоби інформаційних і комунікаційних мереж посилюють психологічний чинник мотивації навчання.

Поряд з перерахованими особливостями використання медіа в навчально-виховному процесі, де показані переважно позитивні аспекти інформатизації освіти, існує ряд моментів, які стосуються і психологічних аспектів інформатизації освітнього середовища і викликають неоднозначне ставлення.

Ілюстрації, рисунки, графіки, безумовно, позитивно впливають на засвоєння текстової інформації, але слід ураховувати, що простий підсумок різноманітних чуттєвих сприймань (зорових, слухових) автоматично не покращує пізнавальні процеси. Набагато більш важливою умовою ефективності використання мультимедіа в процесі навчання є здатність користувачів до декодування символічних і кодових систем. Досить часто можна спостерігати, що економне, але цілеспрямоване використання медіальних форм презентації має кращий результат, ніж яскраве нагромадження медіаподач навчального матеріалу.

Має місце тісний взаємозв'язок між тематичним інтересом і набуттям знань. Хороша навчальна робота з використанням медіа може виявитися безуспішною, якщо студенти не проявлять зацікавлення до запропонованої тематики.

Використання електронних засобів комунікації частіше за все несе з собою деякий ефект, який може привести до мотивованого і цікавого викладення матеріалу, але ця зацікавленість через певний час знову знижується.

Завдання

медіаосвіти

Головну задачу медіаосвіти можна сформулювати таким чином: неформальна освіта людини, за якої особа, не отримуючи ніяких сертифікатів, може підвищувати свій освітній рівень, отримувати інформацію з різних галузей знань; вона забезпечує повноцінне включення людини у систему зв'язків у процесі масової комунікації. Навчити людину відбирати цю інформацію повинна медіапедагогіка. Вона сприяє

підвищенню ефективності медіаосвіти, оскільки формує навички спілкування з інформаційними засобами, інформаційну компетентність і вміння відбирати інформацію. Людина, не освічена у сфері засобів масової інформації та комунікації, є більшою мірою об'єктом маніпулювання мас-медіа, тому що вона:

- повноцінно не сприймає значну частину інформації, особливо аудіовізуальної, оскільки просто не підготовлена до її сприйняття;

- до кінця не розуміє сутність повідомлення чи не розуміє однозначно те, що може мати декілька значень;

- займає пасивну позицію відносно засобів масової інформації, не знає, як захистити себе від їх впливу і часто не усвідомлює, що такий захист необхідний.

Крім того, без медіаосвіти людині незнайомі багато форм самовираження і спілкування з іншими людьми. Звідси узагальнені завдання медіаосвіти можна виразити таким чином:

- набути усвідомленого досвіду невербального сприйняття, усебічно розвивати свої перцептивні здібності;

- оволодівати мовами невербальних повідомлень, що дозволять людині краще розуміти їх зміст і зображувальні можливості;

- виробити у собі механізми для встановлення «психологічної дистанції» між нею і медіа, психологічного захисту проти маніпулювання її свідомістю, набуваючи навичок критичного оцінювання інформації та розвиваючи у ній прагнення самій чинити вплив на діяльність медіа.

На сьогодні не існує цілісної (системної) концепції використання медіа в освіті, недостатньо досліджена специфіка застосування електронних засобів інформації у навчанні та вихованні людей. Певні складності виникають і у зв'язку з тим, що деякі медіапедагогічні дослідження швидко втрачають свою актуальність, оскільки не встигають за розвитком самих медіазасобів. Сучасні засоби масової інформації та комунікації мають різноманітні можливості використання у навчально-виховному процесі, вони настільки

різноманітні й багатопланові, що постійно виникають нові способи їх використання, а перед педагогами постають нові задачі, проблеми, пов'язані з педагогічним медіавикористанням.

Концепції освіти майбутнього

Німецький дослідник професор С. Ауфеннагер описує три можливі варіанти реагування освітньої системи майбутнього на вимоги медіасупільства: перший – консервативний варіант; другий – виходить з ідеї інтеграції, але розглядає її в аспекті асиміляції у традиційних методико-дидактичних підходах; третій – покликаний показати, як може здійснюватись інтеграція нових медіатехнологій в освіту у педагогічному супроводі, і що у процесі конкуренції з медіаринком освітня система повинна більш критично підходити до його розгляду.

Консервативна концепція. Згідно з нею освітня система навряд чи буде орієнтуватись на можливості застосування електронних медіа у навчально-виховному процесі. Викладачі проявляють малу зацікавленість до технічного прогресу і можливостей електронних медіа. Навчання спирається на традиційні навчальні плани і запаси знань, уважаючи, що таким способом можна готувати підростаюче покоління до невідомого майбутнього належним чином. Подібна інерція і є консервативним елементом концепції. Але конкуренція між різноманітними медіа приваблює студентів своїми яскравими мультимедійними пропозиціями. У результаті освіта ще більше втрачає свою значущість, провокуючи зростаюче загострення соціальних конфліктів на основі демотивації студентів, що також має тенденцію до зростання.

Концепція асиміляції. Ця концепція передбачає дещо інший розвиток. Електронні медіа використовуються у процесі навчання, але пов'язуються зі старими дидактичними концепціями. Комп'ютер, Інтернет, мультимедіа включаються до традиційних форм навчання. Замість того, щоб використовувати унікальний творчий потенціал нових медіа та удосконалювати з його допомогою педагогічний процес, придбавається таке

програмне забезпечення для навчального процесу і використовується таке обладнання, яке відводить студентам пасивну роль. Ззовні може здатися, що вищий навчальний заклад добре інтегрує нові засоби інформації, але наслідки можуть бути такими ж, як у наведеній вище консервативній концепції.

Прогресивна інтеграційна концепція. У майбутньому медіа будуть відігравати в освітній системі важливу роль у двох планах: вони будуть являти собою комунікаційну форму навчання (наприклад, e-mail-проекти, навчання за допомогою і у WorldWideWeb, програмне забезпечення) і слугувати основою самостійного моделювання багатьох освітніх процесів, які необхідні для протидії викликам сучасного інформаційного суспільства. Навчання буде здійснюватись більшою мірою через самостійну організацію навчальних занять і використання авторської продукції. Підготовка матеріалу буде здійснюватись за допомогою медіа (гіпермедіа), а навчальні процеси стимулюватимуться самостійно. Навчальний заклад майбутнього відповідно буде використовувати нові форми роботи, які дадуть студентам можливість вільної організації навчального процесу. Поводження з медіа інтерпретується як культурна техніка. Роль педагогів перетворюється з «передавача знань» на «діяльнісного наставника», тренера, вихователя; студенти діють із більшою ініціативністю і самостійністю, що характеризується такими навчальними формами, як наставницькі консультуючі моделі (tutorialsystem), чи навчання за моделлю peer-to-peer. Активне оволодіння знаннями в межах даної концепції забезпечується шляхом індивідуалізації навчання, розвитку творчого потенціалу кожної особистості за рахунок захоплюючої роботи з інформаційними ресурсами, що надаються. Знання стануть проблемно орієнтованими і будуть проводитись у проектній формі. У вищій школі медіаосвіта не повинна підпадати під традиційні дидактичні моделі, а будуватись за моделями навчання дорослих, відомими із галузі подовженої професійної освіти і підвищення кваліфікації. Якщо всі ці аспекти будуть враховані, тоді можна буде говорити про педагогічно зважену інтеграцію

нових медіа, які одночасно забезпечують подальший прогресивний розвиток освіти.

Очевидно, що із висвітлених концепцій перевага надається останній, вона може слугувати як нормативна модель у подальших педагогічних дослідженнях та орієнтир для організації навчального процесу у сучасному інформаційному суспільстві.

**Зарубіжний
досвід
медіапедагогіки**

Розвиток засобів масової інформації/комунікації та залучення їх до навчально-виховного процесу значно активізували творчі пошуки педагогів у багатьох країнах.

Зокрема, у Німеччині працюють науково-дослідні інститути, що виконують дослідження у цій галузі. Німецький учений Б. Щерб став першим професором медіапедагогіки. Він вважає, що медіапедагогіка, насамперед, застосовується у позаурочній роботі і саме там має найкращі перспективи. На його думку, настав час широкого впровадження у навчальних закладах медіапедагогічних і медіапсихологічних курсів, поряд із курсами з комп'ютерних технологій. Інший німецький дослідник професор С. Ауфенангер зазначає, що медіапедагогіка як наукова галузь зазнала істотних змін, ставши комплексною наукою, що акумулює відомості з багатьох дисциплін (загальної психології, філософії, освітніх технологій, психології розвитку тощо). З цією думкою погоджується директор Мюнхенського науково-дослідного інституту медіапедагогіки Х. Тойнер, яка стверджує, що медіапедагогіка – це міждисциплінарна галузь, яка стосується всіх наук. Професор Нюрнберзького університету Д. Шпангел вважає нагальним завданням для медіапедагогіки вироблення свого ядра, яке на даний момент досить невизначене. Справедливою є і думка В. Робака, який зазначає, що у центрі цього ядра мають бути медіадидактика і теорія медіавиховання.

У медіапедагогіці німецькі дослідники виділяють такі взаємопов'язані напрями, як суспільно-критична та політично вмотивована медійна педагогіка. Перша ставить за мету зміну суспільства за допомогою таких її

засобів, як здатність ідеологічної критики, впливу на медіасистему, використання альтернативних медій; друга має за мету боротьбу проти маніпуляцій за допомогою медій.

Існуючий процес комп'ютеризації та інформатизації сучасного суспільства визначив напрями вітчизняних і зарубіжних досліджень, які аналізують різні аспекти проблеми розвитку медіапедагогіки:

1) соціально-філософська і гуманітарна взаємодія людини і медіа у процесі спілкування;

2) вплив окремих медіа на розвиток, виховання і навчання людини;

3) проблема насильства через сучасні засоби інформації та комунікації.

Подальший розвиток цивілізації залежить від того, як будуть будуватись взаємовідносини медіа з особистістю людини, медіа і культури, медіа та освіти. Усі технології, які будуть упроваджуватись у найближчому майбутньому, стануть називатись технологіями третього тисячоліття, яке стане переломним у розвитку людства. Тому проблеми медіапедагогіки потребують пильної уваги з боку філософів, економістів, соціологів, політологів, педагогів, психологів тощо, оскільки ці проблеми можуть бути розв'язані лише комплексно.

Сучасні медіа – комплексний засіб опанування людиною навколишнього світу у його соціальних, психологічних, художніх та інтелектуальних аспектах, що викликає необхідність вивчення і врахування дидактичного потенціалу нових медіа.

Дослідження українськими вченими проблем медіапедагогіки свідчать, що відбувається теоретичне осмислення світового досвіду у цій галузі освіти. У засвоєнні такого досвіду, безумовно, багато позитивних моментів (запозичення нових методик, методів викладання, вивчення теоретичних підходів тощо), але серед негативних моментів можна відмітити «копіювання» цілей, задач без урахування української дійсності та менталітету. Тому своєчасною й актуальною у сьогоднішній соціокультурній ситуації є розробка (теоретична і практична) вітчизняних досліджень у галузі

медіапедагогіки.

Підсумкові коментарі до розділу 1.3

Медіасоціалізація - процес розвитку особистості під впливом медіа (кіно, телебачення, інтернету). Сьогодні медіа пропонують свою продукцію все молодшій аудиторії, впливаючи на процес соціалізації на все раніших етапах розвитку особистості.

Дослідження медійного впливу на дитину враховують загальний контекст взаємодії дитини та дорослого - як у культурно-історичному аспекті, так і в конкретному випадку окремої родини. У ході історичного розвитку медіапсихології опрацьовано три основні дослідні схеми, які здатні статистично підтвердити невідповідність результатів медійного впливу: кореляції, експеримент, лонгітюд.

Проблема медійного впливу на інтелектуальний розвиток особистості має історичні особливості. Передусім дослідників хвилює зменшення бажання читати під впливом телебачення.

Одна з класичних проблем медійного впливу на людину стосується розвитку **критичного мислення** – умілого, оснащеного, самостійного, здатного протистояти медійним маніпуляціям. Розвиток критичного мислення - одне з найважливіших завдань медіаосвіти.

Сучасний світ вимагає від людини багатьох умінь, які раніше були потрібні лише вузькому колу фахівців. Тому так важливо для підлітка, що готується до дорослого продуктивного життя, вибору професії і майбутніх кар'єрних досягнень, ефективно взаємодіяти із сучасним інформаційним світом, опосередкованим різними медіа.

Контрольні питання

1. Що є актуальним у структурі готовності педагога до використання електронних засобів навчання?
2. Назвіть основні якості випускника вищої школи.

3. Які питання висвітлює педагогічний аспект інформатизації?
4. Що являє собою комунікативність?
5. Які виховні можливості мають медіа?
6. Розкрийте завдання медіаосвіти.
7. У чому полягає позитивний медійний вплив на особистість?
8. У чому полягає пряма і первинна функція медіа?
9. Назвіть концепції освіти майбутнього.
10. Із чим пов'язана криза сучасної освітньої системи?

Завдання до теми

1. Проаналізуйте вплив контексту медіа насильства та його результати.
2. Розгляньте вікові межі й ознаки різного сприймання медіапродукції.
3. Дослідіть вплив медіа на інтелектуальний розвиток особистості протягом життя.
4. Розгляньте вплив медіатехнологій на науково-дослідну роботу.
5. Особливості медійного впливу на дітей різного віку.
6. Кібернасильство: особливості прояву та шляхи запобігання.
7. Проаналізуйте поведінкові характеристики Інтернет-залежних. Інфоголізм та його фази.

Завдання для самоперевірки

1. Дослідіть головні завдання медіаосвіти.
2. Ознайомтеся з концепцією освіти майбутнього.
3. Проаналізуйте зарубіжний досвід медіапедагогіки.

Теми рефератів

1. Інформатизація освіти. Можливості сучасних медіа.
2. Зарубіжний досвід медіапедагогіки.
3. Вплив медіа на інтелектуальний розвиток.

4. Проблема медіанасильства та зростання агресії.
5. Концепція освіти майбутнього.

1.4 Медіа в організації традиційного навчання

- Упровадження медіатехнологій у традиційне освітнє середовище
- Принципи відбору медіаінформації • Властивості мас-медіа
- Медіакомпетентність • Моделювання діяльності викладача медіазасобами

<p>Упровадження медіатехнологій у традиційне освітнє середовище</p>
--

Сучасні інформаційні й комунікаційні технології дозволяють індивідуалізувати й активізувати освітній процес навіть у межах колективного навчання, в основі якого знаходиться подавання викладачем навчального матеріалу, орієнтованого на деякого середньостатичного студента. Методи традиційної освітньої системи набувають, завдяки можливостям засобів масової інформації та комунікації, нового розвитку. Медіа вносять принципові зміни до змісту навчання, по-іншому будуючи навчальні предмети. З'явилась можливість у масовому масштабі використовувати особливості медіа, спрямовані на рефлексію студентами своєї діяльності, її саморегуляцію, що важко реалізувати в умовах індивідуального навчання.

Інтеграція медіаосвіти у традиційне навчання передбачає, насамперед, отримання позааудиторної інформації у контексті базової освіти.

Джерелами її можуть бути:

–засоби масової інформації на друкованій основі (книги, газети, журнали);

–електронні засоби передачі інформації (радіо, ефірне, кабельне, супутникове телебачення, комп'ютерні мережі, комп'ютерні ігри, мережа «Інтернет» тощо).

Позааудиторна інформація може бути застосована з навчальною метою, оскільки вона розширює уявлення студентів про навколишній світ і процеси, які у ньому відбуваються. Інформація, яка отримується з різноманітних

медіаджерел, на відміну від навчального матеріалу, має низку привабливих для молоді властивостей: вона емоційно забарвлена, актуальна, доступна для розуміння, не вимагає заучування і не підлягає оцінюванню. Вплив медіа на молоду людину полягає, насамперед, у тому, що цей вплив «неорганізований». Він має характер сприйняття, який відрізняється від сприйняття інформації на занятті.

Існує декілька підходів до використання засобів масової комунікації та інформації:

- інтеграційний (через уже наявні навчальні предмети);
- факультативний (через роботу факультативів, гуртків, клубів);
- спеціальний (введення нового предмета, спецкурсу).

Медіа, інтегровані у традиційні предмети навчального циклу, стають одним із засобів підвищення ефективності навчання, якщо задовольняють такі вимоги:

- сприяють підвищенню пізнавального інтересу;
- відповідають практичним потребам викладача і студента;
- універсальні у використанні;
- застосовуються з опорою на базову навчальну програму.

Психологічні проблеми, пов'язані з інформатизацією навчання, достатньо багатоаспектні, зокрема, щодо місця самих медіа у навчальному процесі, ролі вчителя у реалізації навчальних систем, взаємодоповнюваність медіа, особливості їх діалогу (сьогодні активно досліджуються особливості реактивної, активної, інтерактивної взаємодії студента і комп'ютера, основні види існуючих комп'ютерних програм навчального призначення). Усе більш актуальним стає наукове обґрунтування проблеми захисту від маніпулювання з боку медіа.

Урахування педагогічних аспектів використання медіа у навчально-виховному процесі є надзвичайно важливим для перебудови всієї системи освіти, відповідно до вимог сучасного інформаційного суспільства.

Існує ряд принципів відбору інформації різноманітних медіа для

використання в навчально-виховному процесі.

Принципи відбору медіаінформації

Принцип наочності, уперше сформульований у «Великій дидактиці» Я. Коменського, є протягом століть однією із центральних проблем у дослідженнях дидактів і методистів. У часи Коменського весь світ людини містився лише у частині її чуттєвого сприймання, звідси і вимога великого педагога Середньовіччя: усе, що лише можна, подавати для сприйняття почуттями. Сьогодні набагато важливіше у процесі навчання зробити наочним те, що ніякими відчуттями не може бути сприйняте: об'єкти і явища мікро- і мегасвіту, абстрактні повідомлення тощо. Звідси виходить таке розуміння наочності, в основі якого полягає необхідність подавання у чуттєвій формі складних об'єктів і процесів, які у часи Коменського не становили і не могли становити зміст навчання. І у цьому контексті використання можливостей сучасних медіа є виключно корисним.

Ознаки наочності навчального матеріалу:

- доступність сприйняття (розуміння);
- достовірність образів, що формуються через моделювання чи автентичність;
- візуалізація основних понять як можливість показу, демонстрації, презентації об'єкта чи явища, його окремих сторін, ознак.

Важливо, щоб продукти, які використовуються з навчальною метою, відповідали даним критеріям. Крім того, принцип наочності висуває дві суворі жорсткі вимоги, що стосуються відбору повідомлень мас-медіа і процедури створення засобу навчання на їх основі:

- урахування і творче використання накопиченого досвіду створення засобів навчання;
- ретельна експериментальна перевірка дидактичних якостей створеного засобу навчання.

Принцип науковості у традиційній дидактиці трактується як відповідність інформації, що передається студентам, сучасному науковому

знанню. Науковість у викладанні досягається, насамперед, достовірністю фактів, що повідомляються, правильними узагальненнями і теоретичними тлумаченнями їх. Зумисне повідомлення помилкових відомостей з метою начебто полегшення розуміння предметів і явищ, що вивчаються, зовсім недопустиме. Щодо медіаосвіти таке розуміння принципу науковості виступає «знищувачем» самої ідеї формування критичного мислення. Критичне мислення не можна зводити до простого пошуку помилок в інформації, що отримується: це поняття набагато ширше. Сформувати критичне мислення на основі лише повністю достовірної інформації неможливо без зображення зразків помилкових відомостей.

Науково недостовірних відомостей засоби масової інформації передають значну кількість. Така інформація слугує матеріалом для формування у студентів уміння виявити помилки і неточності, вносити пропозиції щодо їх виправлення. Крім цього, на основі таких повідомлень можна формувати у студентів уміння сприймати альтернативні точки зору; наводити аргументи «за» і «проти» кожного з них; трансформувати інформацію.

Виходячи з викладеного розуміння принципу науковості, можна визначити такі критерії відбору повідомлень засобів масової інформації:

- 1) інформація не суперечить сучасним науковим уявленням;
- 2) у повідомленні є наукові неточності та помилки, які після дидактичної обробки інформації не потягнуть за собою формування у студентів спотвореної картини світу;
- 3) повідомлення являють собою історичний документ, який показує шляхи розвитку наукового знання і який подається студентам після дидактичної обробки інформації.

Принцип актуальності з позицій класичної дидактики встановлює взаємозв'язок між наукою і технологією, що постійно розвивається, і навчальною дисципліною. У межах інтегрованої медіаосвіти актуальність можна розуміти буквально, тобто як дійсність, злободенність, відповідність

запитам сучасності, особливу важливість для теперішнього часу. Це передбачає негайне звертання викладача до інформаційних повідомлень, які публікуються у засобах масової інформації. Оскільки ці повідомлення близькі молоді за часом, та вони викликають у неї зацікавленість: студенти хочуть більше дізнатись про події, що відбуваються. Але часто виникають перепони у використанні злободенної інформації у процесі навчання, пов'язані з тим, що її зміст не знаходить відповідності у навчальній інформації, яка є основою заняття. Так виникає конфлікт між актуальністю повідомлення засобів масової інформації, які мають більш високий пріоритет.

Швидке старіння інформації мас-медіа обмежує коло повідомлень, які можуть бути використані на занятті чи у позааудиторній навчальній діяльності студентів. Іншими словами, ми маємо справу з темпоральним бар'єром, який у даному контексті треба розуміти як зменшення інтересу студентів до події зі збільшенням часу, який пройшов між повідомленням і включенням повідомлення до навчально-виховного процесу.

З позиції принципу актуальності до навчального процесу можуть бути включені повідомлення, які мають цінність, що не залежить від часу їх опублікування.

Критерії відбору повідомлень засобів масової інформації можна сформулювати таким чином:

- у повідомленні засобів масової інформації відображені події, близькі молоді за часом і які хвилюють її (в ідеальному випадку ці події повинні відбуватись у той час, коли інформація подається студентам);
- повідомлення є документальним текстом, який розширює уявлення студентів про предмет, що вивчається, чи має історичну цінність;
- повідомлення мас-медіа є класичним текстом (художня література, кіно, живопис, скульптура тощо), добре відомим усім;
- інформація повідомлення засобу масової інформації має важливе виховне значення.

Принцип систематичності. З одного боку, може здатися, що даний принцип вступає у суперечність з необхідністю включення до навчального процесу актуальних повідомлень засобів масової інформації. З іншого боку, принцип систематичності повинен розповсюджуватись не лише на вивчення основ наук, але й на роботу з повідомленнями засобів масової інформації. У даному контексті корисне створення деякого банку повідомлень засобів масової інформації, який містить у собі найбільш характерні, повторювані повідомлення з різних тем навчальних дисциплін, із можливістю оперативної заміни морально застарілої інформації новою, більш актуальною. З позицій принципу систематичності інформація, яка міститься у повідомленні мас-медіа, може бути використана з навчальною метою, якщо виконується хоча б одна з таких умов:

- повідомлення засобів масової інформації не руйнує структуру навчальної дисципліни;
- інформація може досить тривалий час зберігатися у банку даних;
- повідомлення мас-медіа є документальним текстом, який розширює уявлення студентів про предмет, що вивчається, чи має історичну цінність;
- повідомлення засобів масової інформації є класичним, добре відомим усім студентам.

Принцип доступності є найважливішим принципом навчання. При роботі з повідомленнями засобів масової інформації у студентів можуть виникнути труднощі, пов'язані, по-перше, зі змістом інформації, по-друге, зі стилем її викладення.

Труднощі першого виду безпосередньо пов'язані з тезаурусом студента, тобто з системою взаємопов'язаних уявлень, у якій відображається картина світогляду даного суб'єкта. Тезаурус визначає ставлення студента до інформації, що отримується. При цьому можливі три якісно відмінні випадки, а саме:

1. Інформація не знаходить відповідності у тезаурусі, не може бути до нього прив'язана і тому не змінює його. Така інформація суб'єктом

сприймається як незрозуміла.

2. Інформація частково відповідає тезаурусу і дещо змінює його. Така інформація сприймається як нова, цікава.

3. Інформація повністю відповідає тезаурусу і тому не змінює його. Така інформація сприймається як банальна.

Складність інформації – суб'єктивна характеристика повідомлення, яку, проте, слід урахувати при відборі повідомлень засобів масової інформації для використання з навчальною метою.

Найбільш оптимальним, очевидно, буде використання текстів невеликої складності, але які являють собою певну складність для студентів, тобто таких, інформація яких слугує прирощенню тезауруса студентів.

Таким чином, інформація, яка міститься у повідомленні мас-медіа, може бути використана з навчальною метою, якщо:

– дана інформація дещо перевищує тезаурус студента, яким він володіє на момент надходження повідомлення, завдяки чому вона сприймається не як банальна;

– повідомлення повністю відповідає тезаурусу студента, але висвітлює повідомлення чи факт з нового, можливо, неочікуваного, боку;

– є можливість дидактичної обробки повідомлення, яка знімає тезаурусний бар'єр (адаптація тексту), зі збереженням основної інформації повідомлення і стилю її викладення.

Розширення спектра задач, на розв'язання яких спрямований засіб навчання, що розробляється, за рахунок включення задач медіаосвіти робить недостатніми критерії, основані на принципах навчання. Тому можна виділити також додаткові принципи відбору інформації мас-медіа.

Специфічний принцип відбору інформації – *принцип надлишковості*: засіб навчання повинен містити надлишкову інформацію, яка пов'язує референта з іншим референтом чи референтною групою.

Критеріями відбору повідомлень масової інформації у цьому випадку будуть слугувати мультидисциплінарність, міждисциплінарність і

міжтематичність повідомлень.

Засоби медіаосвіти для навчальних курсів загальноосвітньої та вищої школи, створені з урахуванням цього принципу, слугують для розвитку у студентів умінь виділяти головні думки в інформації, виявляти прихований зміст, розуміти світогляд автора, визначати цілі комунікації, співвідносити форму, зміст і призначення (аудиторію) повідомлення.

Разом з тим, засіб медіаосвіти, що розробляється для того чи іншого навчального курсу, повинен нести студентам таку інформацію, яка доповнювала б і розвивала інформацію інших джерел, що використовуються у навчанні, тобто була б їй комплементарна.

Як критерій відбору повідомлень засобів масової інформації, що задовольняють *принцип комплементарності*, можна вбачати відповідність змісту медіатексту змісту навчального курсу (за Л. Зазнобіною, точки перетину позааудиторного і навчального інформаційного потоків).

Один із основних у теорії створення і використання засобів навчання *принцип ізоморфізму*, відповідно до якого засіб медіаосвіти повинен правильно відображати специфіку медіатекстів, зумовлену особливостями того чи іншого виду медіа.

Таким чином, вимоги до повідомлень масової інформації, на основі яких розробляються засоби медіаосвіти, доповнюються вимогами мультидисциплінарності повідомлення, його комплементарності навчальному курсу і можливості розробки засобу навчання, ізоморфного вибраному виду засобу масової інформації.

Інтеграція медіаосвіти з базовою може бути досягнута органічним для кожної навчальної дисципліни медіаосвітнім цілепокладанням і досягненням поставлених цілей на фактичному матеріалі тієї чи іншої дисципліни. Необхідно знаходити якомога більше точок перетину навчальної дисципліни і зовнішніх інформаційних потоків. Забезпечувати їх перетинання. Потім ставити і розв'язувати ті медіаосвітні задачі, які дозволяє саме цей навчальний матеріал.

Властивості мас-медіа

Для виявлення принципів відбору повідомлень засобів масової інформації та критеріїв відповідності їх цим принципам, необхідно враховувати властивості мас-медіа:

1) відображаючи реалії повсякденного життя і реальності мистецтва, медіаповідомлення дають можливість вирішення питання об'єднання природничонаукових і гуманітарних знань;

2) особливістю інформації медіа, на відміну від навчальних матеріалів, є можливість використання на різних етапах заняття з різною метою;

3) багатофункціональність медіатекстів, які адресовані одночасно кожному і нікому, являє собою чудовий матеріал для формування розуміння спрямованості інформаційних потоків. Цьому ж слугує і багатошаровість інформації мас-медіа. Її основне призначення на заняттях може бути визначене як навчання «знаходження смислів», що не можуть дати традиційні засоби навчання;

4) можливість різноманітної інтерпретації має великий дидактичний потенціал, за яким приховані можливості навчання формування певного ставлення до інформації, що отримується, виявлення у ній прихованої складової, розуміння світогляду автора. На таких медіа зручно навчати студентів аргументації власних висловлювань і формувати вміння не лише слухати, але й чути опонента, розвивати критичне мислення;

5) особливо варто зазначити міждисциплінарність і мультидисциплінарність повідомлень засобів масової інформації. Використання в одному медіатексті відомостей, які стосуються різних галузей, дозволять ефективно формувати у студентів переконання щодо єдності наук, а застосування медіа у навчанні сприяє встановленню міцних міжпредметних зв'язків.

Застосовуючи медіа в освітньому процесі, педагог повинен враховувати наступні особливості та новоутворення, які виникають під впливом медіа, переносяться в умови традиційного навчання. Дослідження психологів показали, що значно посилюються вимоги до точності

формувань, логічності та послідовності викладення, підвищується значення рефлексії, але при цьому знижується роль емоційних засобів спілкування.

Вплив електронних медіа на особистість студента може бути виражена більшою чи меншою мірою від локального, що стосується обмеженого кола психічних явищ (наприклад, використання сленгу), до глобальних, які свідчать про зміну особистості у цілому (Інтернет-залежність хакера тощо). Психологи, педагоги, фахівці у галузі інформаційних технологій приділяють значну увагу дослідженню наслідків інформатизації для різних видів діяльності – ігрової, навчальної, професійної. Але питання глобальних змін у психіці особистості повною мірою не вивчені.

Упровадження будь-яких високих технологій у різні форми діяльності часто спрямоване, головним чином, на вивільнення людини від рутинних операцій і, як наслідок, створення умов для її розвитку. Упровадження медіа поступово робить непотрібними багато вмінь і навичок, форми діяльності видозмінюються, але недоцільне використання медіа може призвести до серйозних втрат. Наприклад, широко виправдане застосування мікрокалькуляторів навіть у початковій школі призводить до втрати навичок швидкого рахунку. У результаті це призводить до того, що студенти не можуть правильно оперувати числами, оскільки не опанували основні операції з числами.

Сучасні медіа забезпечують легкість отримання різноманітної інформації. Тому завдання полягає у тому, щоб спрямувати зусилля тих, хто навчається, на самостійне вироблення нових знань, що являють собою результат пізнавального процесу, отриманий самим учнем.

Широке впровадження медіа обов'язково повинні супроводжувати спеціальні заходи, спрямовані на емоційний розвиток особистості студентів. Небезпека технократичного мислення, яка формується прямим і непрямим впливом інформаційних технологій, на думку психологів, полягає у тому, що для мислення характер неперевантаження засобів над метою, мети над

змістом і загальнолюдськими цінностями, свідомості над буттям і реаліями сучасного світу, техніки над людськими цінностями.

Моделювання і наступне включення до різноманітних ситуацій, провокування і реалізація рішень сприяють розвитку уяви, творчих здібностей. Але, як показує робота із системами віртуальної реальності, що надають студенту можливість фактично знаходитись у кіберпросторі, може викликати аутизацію, тобто замкнутість, відчуженість, відхід від дійсності, при цьому відбувається незбалансована заміна реальних дій деякими символічними, що шкодить повноцінному розвитку особистості. У той же час було б неправильно вважати, що аутизація є неминучим наслідком інформатизації, зокрема, застосування медіа в освіті. Для лікування того ж аутизму застосовують спеціалізовані комп'ютерні програми, а системи віртуальної реальності допомагають позбавитися від низки фобій, наприклад, страху висоти.

Таким чином, наслідки застосування медіа можуть бути як позитивними, так і негативними. До тієї чи іншої технології не можна підходити однозначно. Плануючи використання електронних засобів у навчально-виховному процесі, педагог повинен проаналізувати всі можливі впливи на особистість студента, які впливають на його розвиток.

Щодо дидактичних і виховних можливостей нових медіа у педагогів існують різні точки зору. Більшість же дослідників дотримується думки, що застосування нових інформаційних технологій у навчальному процесі дозволяє досягти нової якості знань, причому цей освітній потенціал закладено у самій ідеї інформаційних засобів.

Отже, сучасна освіта неможлива без використання засобів масової комунікації та інформаційних технологій. Дослідження показують, що за останні роки кількість студентів, які читають книжки у вільний час, невпинно зменшується. У той же час стрімко зростає кількість переглянутих телепрограм, використання персонального комп'ютера та мережі Інтернет. Факти свідчать про переорієнтацію молодіжної аудиторії з друкованого

тексту на аудіовізуальний, який є продуктом, створеним людиною віртуальної реальності. Неоднозначний вплив такої реальності на молодь детермінує педагогічний пошук адекватних засобів, що сприяють позитивним контактам молодого покоління з медіа.

Глобальний процес інформатизації суспільства, культури ставить нові задачі перед освітою. Одним із шляхів виховання самостійної, творчої особистості, здатної вільно орієнтуватися в існуючому медіасвіті, є цілеспрямоване, продумане включення сучасних медіа-засобів до навчально-виховного процесу. Сучасні медіа виступають як комплексний засіб пізнання людиною навколишнього світу, а такі специфічні особливості електронних медіа, як мультимедійність, інтерактивність, комунікативність і продуктивність, дозволяють говорити про освітні функції медіа і розробляти на цій основі медіапродукти навчального призначення та інформаційні технології навчання.

Сучасні інформаційні та комунікаційні технології дозволяють індивідуалізувати освітній процес. Медіа вносять принципові зміни у зміст і методи навчання, дозволяють використовувати особливий тип задач, спрямованих на рефлексію своєї діяльності. Електронні медіа, завдяки своїм специфічним характеристикам, дають можливість краще запам'ятовувати матеріал, дозволяють підвищити ступінь урахування ергономічних вимог до навчальних матеріалів, мають великі виховні можливості, їх використання у навчально-виховному процесі орієнтоване на формування пізнавальних мотивів тих, хто навчається. Урахування психолого-педагогічних можливостей використання електронних медіа у навчально-виховному процесі є умовою перебудови системи освіти, відповідно до вимог сучасного інформаційного суспільства.

Медіакомпетентність

Поняття медіакомпетентності часто не пов'язується з педагогічним контекстом і розглядається зовсім в іншому, медіатехнічному аспекті, чи розуміється як задача людини вміти орієнтуватись в інформаційних технологіях. Проблема

визначення медіакомпетентності пов'язана зі змінами у суспільстві, викликаними медіатехнологічним розвитком. Медіакомпетентність, насамперед, описує загальне вміння, яке принципово дозволяє користуватись усіма видами медіа. Вона пов'язана не лише з новими інформаційними технологіями, але й включається до старих. Робота з різними медіа організується так, що їй необхідно навчатись залежно від конкретного технічного засобу. *Медіакомпетентність* необхідно розуміти як уміння, відкрите для майбутнього, оскільки ми не знаємо, як буде вона виглядати у пронизаному засобами інформації світі середини XXI століття.

Розвиток медіакомпетентності пов'язаний із низкою компонентів. Перший компонент – досвід. Чим більший досвід контактів з медіа і з реальним світом, тим більший потенціал людини для розвитку. Другий компонент – активне застосування вмінь у сфері медіа. Третій компонент – розуміння необхідності самоосвіти.

Американський медіапедагог С. Дж. Берн склав класифікацію вмінь, необхідних для формування медіакомпетентності особистості:

1. Здатність і готовність докладати зусиль, щоб сприймати, розуміти зміст медіазасобів, відфільтровувати шум.
2. Розуміння і повага до сили впливу медіатекстів.
3. Здатність розрізняти емоційну та аргументовану реакцію при сприйнятті медіа.
4. Розвиток компетентного припущення про зміст медіатексту.
5. Знання умовностей жанрів і здатність визначити їх синтез.
6. Здатність розмірковувати про медіатексти критично, незалежно від того, наскільки впливові джерела.
7. Знання специфіки мови різних медіа і здатність розуміти їх вплив, незалежно від медіатекстів.

Аналогічну, але більш компактну і систематизовану структуру медіакомпетентності, яка складається з блоків обов'язкових вмінь, розробив німецький педагог В. Вебер. По-перше, це дві форми роботи з медіа:

- 1) відбір і використання того, що можуть запропонувати медіа;
- 2) розробка свого власного медіапродукту.

По-друге, обидві форми включають знання й аналітичні здібності, креативні можливості, на яких оснований різні види медіа; передумови для використання медіа; економічні, соціальні, технічні, політичні умови, поряд з виробництвом і розповсюдженням медіапродуктів.

**Моделювання
діяльності
викладача
медіазасобами**

Важливими державними задачами сьогодення є інформатизація та інтернетизація освітнього середовища. Їх реалізація залежить від активності участі у цій діяльності всіх учасників навчального процесу, але насамперед викладачів. Причому не лише інформатики, які повинні бути головними провідниками ідей інформатизації, а всіх дисциплін без винятку. Ефективне використання сучасних інформаційних технологій, їх грамотне включення до педагогічного процесу, створення у навчальному закладі єдиного інформаційного середовища дозволяє перейти до нової сучасної парадигми освіти.

Розуміння і врахування особливостей сучасних медіа дозволяють сучасному педагогу побудувати свою діяльність відповідно до сучасних змін в інформаційному світі, до нових інформаційних потреб сучасних студентів, чітко і правильно організувати процес розв'язання різних проблем, що виникають у даній сфері, уміло використовувати медіа у процесі підвищення власної кваліфікації.

Безсумнівно, актуальним є питання щодо того, наскільки у зв'язку з оголошеними перетвореннями змінюється роль педагога, його функції у навчально-виховному процесі, який усе більше відчуває вплив глобального процесу інформатизації суспільства. Відповіді на дане запитання являють собою досить широкий діапазон думок, часто протилежних одна одній. Одні висловлюють припущення, що сучасні засоби масової інформації та комунікації повністю замінять викладача, відвівши йому роль спостерігача-консультанта. Представники іншої точки зору вважають, що жоден з

існуючих видів медіа у найближчому майбутньому не зможе замінити викладача, і у будь-якому випадку вони будуть виконувати допоміжні функції, які розширюють освітні можливості. Але очевидним є те, що сучасні технічні досягнення ставлять певні вимоги до особистості викладача, його професійних якостей, функцій і ролі в освітньому процесі.

Сучасні технічні засоби певною мірою моделюють діяльність викладача, мають ряд безумовних переваг, які відкривають нові можливості для навчально-виховного процесу, але жодний з технічних засобів сьогодні не може претендувати на роль педагога-вихователя. Наприклад, вони можуть виконувати деякі функції за викладача: аналізувати дії студента, підказувати, задавати питання і відповідати на них, оцінювати відповідь студента, пояснювати матеріал. При цьому коло питань і тем, варіанти їх розгляду визначені заздалегідь. Викладач же може відповісти на будь-яке запитання, у тому числі невдало сформульоване, причому відповідь буде дана у формулюванні, яке відповідає можливостям студента, що залежать від багатьох зовнішніх чинників і особливостей його особистості.

Формування і розвиток медіакомпетентності педагога знаходиться у тісному взаємозв'язку з формуванням і розвитком професійних компетенцій у даній галузі.

У світовій практиці освіти поняття «компетентність» виступає як центральне поняття, оскільки воно, по-перше, поєднує у собі інтелектуальну і діяльну складову освіти; по-друге, у ньому закладена ідеологія інтерпретації змісту освіти; по-третє, інформаційно-комп'ютерно-технічна компетентність як ключова компетентність має інтегративну природу, оскільки вбирає у себе ряд однорідних (чи близькоспоріднених) умінь і знань, що належать до широких сфер культури і діяльності (інформаційної, правової, соціальної тощо).

Компонентна структура компетентності вирізняється тим, що компетентність більш широка, ніж знання і вміння; вона поєднує їх у собі; включає регуляцію її прояву у поведінці; зміст компетентності значущий для

суб'єкта її реалізації; як активний прояв компетентність характеризується мобілізаційною готовністю як можливістю її реалізації у будь-якій ситуації, що цього потребує.

Досвід діяльності особистості, її активна позиція, готовність до цілепокладання, дії, включаючи ціннісну складову, і є сутністю компетентності. Зростання компетентності безперервно пов'язане із системою цінностей.

Щодо терміна «інформаційно-комп'ютерно-технологічна компетентність», то до сукупності когнітивного, комунікативного, гностичного (дослідницького) і техніко-технологічного компонентів необхідно додати здатність до виконання педагогічної діяльності за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій.

Педагогічна компетентність включає:

- знання про технології, їх можливості та обмеження для вирішення педагогічних питань, включаючи обізнаність щодо професійно-особистісних можливостей і обмежень у галузі застосування інформаційно-комп'ютерних технологій;

- уміння комплексно використовувати інформаційно-комп'ютерні технології у педагогічній діяльності (в освітньому процесі, в удосконаленні та розвитку професійної діяльності й для непедагогічної професійної освіти);

- досвід самостійного та ініціативного застосування комплексу інформаційно-комп'ютерних технологій у педагогічній діяльності;

- ціннісне ставлення до використання інформаційно-комунікативних технологій і до поповнення знань, удосконалення вмінь і розвитку досвіду у галузі інформаційно-комп'ютерних технологій.

Узагальнюючи вищевикладене, бачимо, що медіакомпетентність педагога має мотиваційно-ціннісну, когнітивну та операційно-діяльнісну складові.

Мотиваційно-ціннісна складова медіакомпетентності включає професійно-особистісне самовизначення педагога щодо використання

інформаційно-комп'ютерних технологій і можливостей інформаційно-освітніх систем у своїй професійній діяльності.

Когнітивна складова медіакомпетентності передбачає:

– інформаційну складову, яка включає стійкі компетенції в отриманні, відборі, збереженні, відтворенні, поданні, передачі та інтеграції інформації (у тому числі у межах вибраної предметної галузі), в освоєнні ефективного доступу до інформації у глобальних мережах і критичної обробки цієї інформації;

– комунікаційну складову, яка включає компетенції у сфері комунікації у режимі діалогу «людина–людина», «людина–комп'ютер», «людина–інформаційно-освітня система–людина»;

– технологічну складову, яка включає компетенції у сфері застосування засобів інформаційно-комп'ютерних технологій в освітньому процесі, у спільній діяльності із засвоєння наукового і соціального досвіду, представленого в інформаційно-освітніх програмах.

Операційно-діяльнісна складова медіакомпетентності розкривається у готовності та здатності оцінювати рівень свого професійного розвитку і проектувати умови його підвищення.

Зміни у сучасній педагогіці мають двобічний характер: з одного боку, наука забезпечує розробку та апробацію оптимального використання сучасних засобів ІКТ в освітньому процесі; з іншого – з'являється нова галузь педагогічного знання, яка забезпечує практичне розв'язання задач.

Вектори, які визначають аспекти формування медіакомпетентності педагога, створюються новою сферою – медіадидактикою через такі процеси:

– зміна структури інформаційної навчальної взаємодії між тим, хто навчається, і тим, хто навчає;

– зміна структури подання навчального матеріалу і навчально-методичного забезпечення навчального процесу;

– зміна навчального середовища як в умовах навчальної взаємодії всіх суб'єктів освіти, так і в умовах, що сприяють тривалому впливу на студента.

Коли мультимедійні засоби та інформаційні комп'ютерні технології використовуються як інструмент освіти, це вже не лише засоби обробки даних, але й засоби впливу на особистісну сферу людини. Організуючи та конструюючи заняття з використанням електронних медіазасобів, педагог змінює самого себе, середовище своєї діяльності та засоби виробництва.

Викладач сьогодні повинен уміти не просто грамотно використовувати наявні засоби навчального призначення, залучати до своєї роботи ті чи інші інформаційні ресурси, але й розробляти власні навчальні продукти, ефективно застосовувати електронні медіа як при підготовці до занять, так і безпосередньо у процесі викладання, а також з метою підвищення власної кваліфікації. Гнучкість педагога, його ангажованість, творча активність у використанні навчальних засобів є визначальними умовами успішного застосування сучасних інформаційних і комунікаційних засобів у межах навчально-виховного процесу. Вивчення досвіду вітчизняних і зарубіжних дослідників дозволило подати готовність педагога до використання електронних медіа у своїй роботі як інтегративну характеристику, що складається з інформаційного, мотиваційного, цільового та діяльнісного компонентів.

Але дані опитувань, що проводяться сьогодні, показують, що, не зважаючи на теоретичне визнання більшістю вчителів необхідності медіаосвіти, важливості впровадження засобів масової інформації та комунікації у навчально-виховний процес, досить високий показник тих, хто використовує медіа у своїй роботі дуже рідко чи не використовує взагалі. До такого стану призвів, імовірно, цілий комплекс причин, і відсутність мотивації педагогів до використання сучасних засобів масової інформації у навчально-виховному процесі відіграє тут не останню роль. Отже, формування у викладача інтересу до технічних досягнень останніх років, адекватного уявлення про нову роль, яку він буде реалізовувати в інформаційних умовах, що постійно змінюються, є ключовим моментом перепідготовки кадрів для сучасної загальноосвітньої та вищої школи. Поряд

з *мотиваційним компонентом* у структурі готовності педагога до використання електронних засобів у виховному процесі актуальними є:

– *цільовий* (чітке уявлення про цілі та можливості використання електронних медіа у викладанні конкретної дисципліни);

– *інформаційний* (знання сучасних медіа, відповідних їм продуктів і ресурсів виховних можливостей, психолого-педагогічних особливостей і способів використання);

– *діяльнісний* (уміння працювати з різними електронними засобами і створювати з їх допомогою медіапродукти навчального призначення).

Нові медіа привели до створення нових форм управління знаннями та організації знань. Звичайні форми передачі навчальної інформації все частіше критикуються: декларативне знання більше не затребуване; навчання як процесу треба сприяти, створювати для нього сприятливі умови. Традиційні заняття базуються на засвоєнні структурованого змісту, який викладачі передають студентам. Навчання в інформаційному суспільстві потребує більшої активності самих студентів, які засвоюють нові техніки, прийоми, методи самонавчання. У процесі навчання, що оновлюється, необхідні зміни: відхід від суворих інструкцій веде до такої взаємодії, у центрі якої знаходиться саме студент і його індивідуальні особливості.

Навчання за новими принципами означає: самостійність, кооперацію (співробітництво), інтерактивність (взаємодію), креативність (творчість). Сприяти новому навчанню можна через нові форми навчання, створення нової ролі викладача, активного включення нових технічних засобів до навчального процесу, забезпечення вільного доступу до медіаресурсів. Реалізація такої зміни парадигми багато у чому залежить від готовності та ініціативи викладачів працювати з різними медіапристроями.

Таким чином, для сучасного педагога стають актуальними навички щодо питань конструювання та оптимізації процесу навчання з допомогою мультимедійних засобів та інформаційно-комп'ютерних технологій; аналізу необхідних навчальних, технічних, організаційних умов раціонального

застосування, урахування психологічних особливостей сприйняття медіа-засобів. Постає потреба у перманентному засвоєнні педагогом технічних засобів. Проблему формування і розвитку інформаційно-комп'ютерної компетентності педагога сучасні дослідники висувують як стратегічну педагогічну і методичну задачу його професійного розвитку.

Підсумкові коментарі до розділу 1.4

Інтеграція медіаосвіти у традиційне навчання передбачає отримання позааудиторної інформації, джерелами якої можуть бути засоби масової інформації на друкованій основі (книги, газети, журнали), електронні засоби передачі інформації (радіо, ефірне, кабельне, супутникове телебачення, комп'ютерні мережі, комп'ютерні ігри, мережа «Інтернет» тощо). Інформація, яка отримується з різноманітних медіаджерел емоційно забарвлена, актуальна, доступна для розуміння, не вимагає заучування і не підлягає оцінюванню.

Існує *декілька підходів* до використання засобів масової комунікації та інформації в навчальному процесі: інтеграційний (через уже наявні навчальні дисципліни); факультативний (через роботу факультативів, гуртків, клубів); спеціальний (уведення нової дисципліни, спецкурсу).

Існує ряд *принципів* відбору інформації різноманітних медіа для використання в навчально-виховному процесі: 1) медіа мають сприяти підвищенню пізнавального інтересу; 2) відповідати практичним потребам викладача і студента; 3) бути універсальними у використанні; 4) застосовуватися з опорою на базову навчальну програму.

Проблеми, пов'язані з інформатизацією навчання, багатоаспектні. Зокрема, щодо місця медіа у навчальному процесі, ролі вчителя у реалізації навчальних систем, взаємодоповнюваності медіа, особливості їх діалогу.

Урахування педагогічних аспектів використання медіа у навчально-виховному процесі є надзвичайно важливим для перебудови системи освіти, відповідно до вимог сучасного інформаційного суспільства.

Контрольні питання

1. Як відбувається інтеграція медіа у традиційне навчання?
2. Які можливості медіа в індивідуалізації навчання?
3. У чому полягають психологічні аспекти використання цифрових медіа?
4. Що таке медіакомпетентність?
5. У чому полягає медіакомпетентність педагога і які її складові?
6. Які умови включення сучасних медіа до процесу навчання?
8. Як може бути використаний Інтернет на заняттях?
9. Наведіть нові принципи навчання у сучасному інформаційному суспільстві.
10. Які можливості медіа в індивідуалізації навчання?

Завдання до теми

1. Розкрийте класифікацію вмінь, необхідних для формування медіакомпетентності особистості.
2. Надайте характеристику можливостей мас-медіа.
3. Яка роль педагога в інформатизації навчального процесу?
4. Наведіть компоненти розвитку медіакомпетентності.
5. Проаналізуйте класифікацію вмінь, необхідних для формування медіакомпетентності особистості.
6. Чим відрізняється компонентна структура компетентності?
7. Складові педагогічної компетентності?
8. Складові медіакомпетентності.
9. Наведіть структуру готовності педагога до використання електронних засобів у виховному процесі.

Завдання для самоперевірки

1. Проаналізуйте критерії відбору повідомлень масової інформації.
2. Дослідіть формування і розвиток медіакомпетентності педагога.

Теми рефератів

1. Критерії відбору повідомлень засобів масової інформації.
2. Властивості мас-медіа. Медіакомпетентність та її складові.
3. Моделювання діяльності викладача медіазасобами.
4. Класифікація вмінь, необхідних для формування медіакомпетентності особистості.
5. Завдання інформатизації суспільства та культури перед освітою.
6. Моделювання діяльності викладача медіазасобами.

1.5 Мультимедійні ресурси в освіті

- Мультимедійний проектор
- Типи мультимедійних презентацій і вимоги до них
- Використання мультимедійних презентацій
- Мультимедійна лекція
- Мультимедіа і науково-дослідна робота

Мультимедійний проектор

Сучасна концепція впровадження медіаосвіти в Україні вимагає інтенсифікації навчального процесу, а тому використання все більшої кількості носіїв інформації під час лекції чи практичного заняття. Обладнання навчальних аудиторій засобами мультимедіа дозволяє зробити процес передачі знань ефективним і захоплюючим. Не лише на чисельних семінарах і конференціях, але й у навчальних класах усе частіше викладачі супроводжують свою розповідь мультимедійною презентацією. Сучасні студенти з кожним днем усе більше інформації отримують у вигляді презентацій через мультимедійні проектори – це електронні слайди, ілюстровані основні положення лекцій, слайд-шоу, які автоматично демонструються і містять у собі мультимедійні компоненти: звук, відео, анімацію тощо. Отримали розвиток і можливості зображення на великому екрані інформації, розміщеної у мережі «Інтернет», проведення відеоконференцій. На відміну від мультимедійного навчального посібника, призначеного для самостійного вивчення, мультимедійний супровід лекцій являє собою матеріал, призначений для підкріплення розповіді викладача ефективними відео- та аудіоматеріалами.

Мультимедіа – це сукупність комп'ютерних технологій з одночасним використанням кількох інформаційних середовищ: графіки, тексту, відео, фотографії, анімації, звукових ефектів, високоякісного звукового супроводу. Технологія мультимедіа ґрунтується на спеціальних апаратних і програмних засобах.

Мультимедійний проектор – це автономний пристрій, який забезпечує передавання (проекування) на великий екран інформації, що надходить від зовнішнього джерела – комп'ютера, відеомагнітофона, CD і DVD-плеєра, відеокамери, телевізійного тюнера тощо. Будь-який проектор може використовуватись лише у поєднанні із зовнішнім джерелом інформації, але у деяких моделях передбачена можливість запису на вмонтовану PC-карту певного обсягу комп'ютерної інформації, що дозволяє зробити відеопоказ без використання комп'ютера.

Необхідність виділення для дослідження аспекту мультимедійності інформаційних засобів, що використовуються у навчальному процесі, зумовлена протиріччям між використанням мультимедійних засобів у навчальному процесі та недостатнім теоретичним розглядом даного феномену з позицій педагогіки. Результати досліджень вітчизняних і зарубіжних учених свідчить про те, що проекти впровадження мультимедіа передбачають високий освітній потенціал мультимедійних засобів. Але у більшості випадків незадовільна організація (дидактичні й технічні аспекти) навчального процесу із застосуванням мультимедіа призводить до того, що його потенціал реалізується далеко не повністю.

Важливим завданням на сучасному етапі є гуманізація процесу навчання, яка виражається у тому, що значна увага приділяється особистості студентів, формуванню їх індивідуальності. Відбувається поступове усвідомлення потреби у формуванні їх інформаційної культури. Необхідність задоволення зазначеної потреби в умовах невинно зростаючої інформатизації навчального процесу потребує від педагога знань щодо застосування новітніх педагогічних технологій, володіння прогресивними

методами і засобами педагогічної науки. Але багато викладачів не мають належного уявлення про сутність, структуру і значення мультимедіа у навчальному процесі.

Систематичне використання мультимедіа чинить суттєвий вплив на розвиток студентів, дослідження особливостей прояву їх уважності на заняттях з використанням мультимедіа виявило не лише зовнішню активність студента, але і внутрішню, яка має у своїй основі допитливість.

Використання мультимедіа сприяє підвищенню ефективності навчання, тому що:

- засвоєння знань відбувається не за необхідності, а за бажанням студентів;

- мультимедіа сприймається радісно, а радість, у свою чергу, стимулює прихильність до предмета;

- надається можливість оцінити себе на тлі діяльності інших студентів;

- висувається новий об'єктивний критерій оцінювання своєї діяльності – перемагає, виграє той, хто знає і вміє користуватись своїми знаннями;

- створюється можливість дати волю фантазії, зняти бар'єри страху, острах бути осміяним, отримати погану оцінку тощо;

- створюється атмосфера співробітництва всього колективу і здорового змагання;

- студенти прагнуть самостійно подолати труднощі;

- надається реальна можливість використання міжпредметних зв'язків.

Перераховані вище особливості мультимедіа сприяють розвитку працездатності, рефлексії, самооцінки, абстрактного і наочного мислення, формування теоретичних і фактичних знань, технічних навичок володіння мультимедіа та їх загальної культури та ерудиції у сфері аудіовізуальної медіа продукції. На основі виявлених техніко-педагогічних і дидактичних можливостей мультимедіа виділяються його потенційні *функції*, які можуть бути реалізовані у навчальному процесі. До них належать такі:

- побудова занять відповідно до дидактичних можливостей

мультимедіа;

– оптимальний підбір педагогічних мультимедійних програм та їх поєднання відповідно до заняття, рівня підготовки студентів, особливостей навчального матеріалу;

– дотримання загальнонаукових і дидактичних правил застосування мультимедіа.

Типи мультимедійних презентацій і вимоги до них
--

Типи мультимедійних презентацій можна поділити таким чином:

– роз'яснювальні (завдяки стислому вигляду подання інформації полегшують розуміння теоретичного матеріалу, що вивчається, сприяють його свідомому засвоєнню і запам'ятовуванню);

– порівняльні (у них подано співставлення і протиставлення матеріалу, його групування);

– узагальнюючі (підбивають підсумок вивченого теоретичного матеріалу, у логічній послідовності перераховують основні риси явищ, подій, процесів тощо).

З метою підвищення ефективності навчального процесу необхідно дотримуватися ряду дидактичних *вимог до слайдів*:

1. Інформація, подана на слайді, повинна відповідати останнім досягненням науки, техніки і передовому досвіду виробництва.

2. При створенні слайда необхідно використовувати такі форми зображення об'єкта, які були б більш виразними, ніж інші наочні посібники.

3. Форма зображення інформації повинна відповідати рівню знань студентів, для яких викладається матеріал.

4. Наочні посібники мають ілюструвати найбільш важкі для сприйняття частини навчального матеріалу.

5. Розміщення інформації на слайді повинно бути таким, щоб можна було демонструвати як увесь слайд, так і його складові частини окремо.

6. Інформація на слайді не має дублювати інформацію доповідача,

оскільки презентація виконує ілюструючу і доповнюючу функції.

7. Важлива періодична зміна візуальної (графічної) інформації (фото, графіки, діаграми, відео ролики тощо) на аудіоінформацію чи текстові слайди.

8. Темп зміни слайдів, їх яскравість і кольорова гама, густотисть звукових фрагментів повинні бути зручними для сприйняття аудиторією.

Найзручнішою формою для підготовки мультимедійних навчальних посібників є презентація, яка вміщує як електронні слайди, так і слайд-шоу, що автоматично демонструється, яке включає у себе мультимедіа-компоненти: звук, відео, анімацію тощо.

Презентація краще за все сприймається, коли використовується не більше одного-двох шрифтів. Їх вичурність і різноманітність зроблять текст важким для читання. Бажано використовувати шрифти, які не містять тонких ліній. Пунктуацію краще не використовувати, навіть коли слайди містять закінчені речення. Відсутність крапки у кінці речення допомагає оку зосередитись на головному – його змісті. Замість речень краще використовувати лаконічні словосполучення. Завдання лектора – не зачитувати текст, а вільно розповідати, використовуючи слайди як допоміжний матеріал. Слайди лише фокусують увагу на висловленій інформації.

Важливою складовою є ділянки, не заповнені ніякою інформацією, які полегшують сприйняття слайда. Правильно підготовлений слайд має широкі проміжки між рядками і просторі поля. Занадто велика кількість тексту перевантажує глядача. Нумерація пунктів передбачає їх певний порядок, якщо це не потрібно, то слід використовувати виділення «крapkою». Вликі літери ніколи не слід використовувати для всього тексту, оскільки глядачу складно буде переходити від одного слова до іншого. З метою читабельності тексту, доцільно використовувати для основного тексту шрифти не менше 24 кеглів. Заголовки повинні бути ще більшими.

При використанні кольорів необхідно максимально дотримуватись

природного кольору об'єкта, що демонструється. При підборі штучних кольорів слід використовувати не більше чотирьох кольорів на одному слайді та враховувати їх психологічний вплив:

- стимулюючі (теплі) кольори діють як подразники: червоний, помаранчевий, жовтий;
- дезінтегруючі (холодні) тони приглушають збудження: фіолетовий, синій, блакитний, синьо-зелений;
- статичні (заспокійливі) тони врівноважують, відволікають від збуджуючих кольорів: зелений (чистий), жовто-зелений, пурпурний;
- глухі тони не викликають збудження, допомагають зосередитись: сірий, білий, чорний;
- теплі темні (коричневі) тони пом'якшують, стабілізують збудження, діють інертно: коричнево-землистий, темно-коричневий;
- холодні темні тони ізолюють, приглушають збудження: темно-сірий, темно-синій, темно-зелено-синій.

У більшості випадків на слайді необхідно розміщувати один об'єкт – так він запам'ятається краще, ніж у групі з іншими. У виняткових випадках на слайді можуть бути розміщені два об'єкти, які викладач відкриває і пояснює по черзі, а потім проводить їх порівняльну характеристику.

Не можна розміщувати на слайді багато інформації, особливо це стосується таблиць – вони погано читаються. Краще розбити інформацію на декілька логічно завершених частин і демонструвати на окремих слайдах. Слайд не є самостійним наочним посібником, його демонстрація повинна супроводжуватись коментарями, тому по можливості слід уникати зайвих написів і текстових доповнень, які дублюють слова викладача і відволікають студентів. Якщо автор вважає необхідним дати тексту коментарі, необхідно розміщувати їх на слайді так, щоб за необхідності їх можна було закрити, не викривлюючи зображення. При розміщенні текстової інформації необхідно пам'ятати, що людина сприймає зорову інформацію у послідовності зліва-направо, зверху-вниз.

**Використання
мультимедійних
презентацій**

Наочні посібники у вигляді слайдів і мультимедійних презентацій можуть бути використані на таких *етапах занять*:

- організаційно-вступна частина;
- пояснення нового матеріалу;
- актуалізація опорних знань;
- мотиваційно-пізнавальна діяльність;
- систематизація і закріплення матеріалу;
- контроль знань;
- пояснення завдань для самостійного вивчення.

Під час вступної частини, коли необхідно пояснити студентам мету і зміст наступної роботи, доцільно показати слайд із зазначенням теми і переліком питань для вивчення. Зображення цієї інформації на екрані прискорює конспектування.

Текстові наочні посібники доцільно використовувати у ході пояснення нового матеріалу: нові визначення, основні характеристики об'єкта вивчення у ситуаціях, коли матеріал складний, а відсутній. У цьому випадку конспект є єдиним джерелом вивчення матеріалу при самостійній роботі. Зміст слайда – тези, які у короткій формі повинні бути відображені у конспекті. Цей прийом слід застосовувати тоді, коли студенти ще не навчилися правильно й оперативно вести конспект лекції. У таких випадках викладач повинен спочатку пояснити матеріал, а потім дати час для запису зі слайда.

Слайди доцільно використовувати і у тих випадках, коли традиційно використовується дошка: для подачі вихідних даних контрольних, самостійних чи домашніх робіт; для подання термінів, які важко сприймаються на слух, чи математичних формул. Використання текстових слайдів, замість записів на дошці, дає можливість викладачу підтримувати контакт зі студентами, слідкувати за їх діями й оперативно реагувати на зміни в їх поведінці, оскільки він постійно знаходиться обличчям до аудиторії.

Для оновлення понять, на які спирається студент при засвоєнні матеріалу, доцільно демонструвати пов'язані з ними образи. Це можуть бути зображення, які використовуються при формуванні цих понять. Мотиваційно-пізнавальна діяльність викладача формує зацікавленість студента у сприйнятті інформації, яка їм буде подана на лекції чи відводиться на самостійне вивчення. Формування зацікавленості може відбуватись різними шляхами: роз'яснення інформації для майбутньої професійної діяльності; демонстрація задач, які можуть бути розв'язані за допомогою цієї інформації; розповідь про виробничі проблеми, які були вирішені за допомогою цієї інформації. Ефект від застосування будь-якої інформації може демонструватися у вигляді графіків чи діаграм, які показують прибутковість чи будь-який інший ефект від її застосування.

Пояснення нового матеріалу можна розпочати з демонстрації навчального ролика, на основі якого будувати подальше викладення матеріалу, можна використовувати окремі слайди для ілюстрації основних моментів лекції. У будь-якому випадку наочний посібник є зоровою опорою, яка допомагає студентам найбільш повно засвоювати матеріал, що подається. Співвідношення між словами викладача та інформацією на екрані може бути різним, і це визначає пояснення, які дає викладач, а саме:

– *Зображення на екрані виступає основним джерелом інформації.* Наприклад, реальне чи умовне зображення матеріальних об'єктів вимагає від викладача назвати складові частини об'єкта, їх особливості, виділити головну інформацію, установити взаємозв'язки між основними частинами. Зі зростанням підготовки студентів доцільно залучати їх до обговорення наочних посібників і скорочувати коментарі викладача.

– *Зображення на екрані є рівнозначним словам викладача.* У цьому випадку викладач пояснює, узагальнює і доповнює лише те, що показано на екрані. Наприклад, за наведеним рисунком формує поняття про об'єкти даного класу. У такому випадку він спочатку пояснює загальну схему об'єкта, а потім демонструє 1–2 реальні зображення об'єктів даного класу.

– *Зображення на екрані доповнює слова викладача.* При вивченні загальних понять про явища, закони, процеси основним джерелом знань є слова викладача, а зображення на екрані дозволяє продемонструвати їх умовну схему чи конкретні прояви.

Систематизація і закріплення матеріалу необхідні для кращого запам'ятовування і чіткого структурування. Із цією метою у кінці лекції викладач робить огляд вивченого матеріалу, підкреслюючи основні положення і їх взаємозв'язок. При цьому повторення матеріалу відбувається не лише усно, але й із демонстрацією найбільш важливих наочних посібників на слайдах.

Мультимедійна лекція

***Мультимедійна лекція** – наочний метод подання навчально-методичного матеріалу на лекційних заняттях з використанням гіпертекстової технології та програмних засобів створення презентацій, зокрема, програми MS PowerPoint.*

Мультимедійні лекції інтегрують в єдине інформаційно-навчальне середовище різні види інформації, причому як традиційних у вигляді тексту, таблиць, ілюстрацій, графіків тощо, так і оригінальних, які подані з музичним супроводом, анімацією та ін. Завдяки таким лекціям підвищується можливість введення елементів проблемного навчання, активізації студентів при розв'язанні проблемних завдань; посилюється зворотний зв'язок між студентами та викладачем. Таким чином підвищується ефективність лекції.

Створюючи слайди-презентації, слід дотримуватися таких *принципів*:

– слайд не є самостійним джерелом інформації, тому зображене на ньому не може бути повністю засвоєне без пояснень викладача;

– при підготовці до лекції необхідно визначити послідовність демонстрації слайдів, а також вирішити, які пояснення будуть супроводжувати кожний слайд;

– текстова інформація на слайді повинна бути лаконічною;

– слайд не слід перевантажувати надлишковими анімаціями;

– складні схеми (рисунок) доцільно викладати у режимі

«нарощування», коли у певній логічній послідовності на екрані з'являються елементи таких схем;

- розмір шрифту написів на рисунках і у текстовій інформації повинен бути вибраний залежно від розміру екрана, на який проектується слайд;

- колір фону слайда не повинен бути дуже яскравим, небажано використовувати холодні темні кольори;

- подібні об'єкти слід спочатку анімувати, а потім копіювати і коригувати;

- кінець кожного слайда доцільно позначити умовним знаком, щоб не перейти до наступного слайда до того, як студенти закінчать конспектувати даний слайд;

- для сприйняття будь-якого зображення необхідний час, тому після кожного слайда перед початком пояснень викладач повинен робити паузу;

- при роботі зі слайдами необхідно максимально повно використовувати можливості їх швидкої заміни. Зображення на екрані повинно з'являтися лише у той момент, коли воно необхідно, а якщо необхідності у цьому немає – проектор слід вимикати.

Мультимедіа являє собою інформацію континуального, цілісного виду, яка безпосередньо сприймається свідомістю. При цьому звертання йде до правої півкулі мозку студента, відповідальної за образне мислення і творчість.

При читанні лекції зі слайдами-презентаціями слід дотримуватись такого порядку: 1) відкриття слайда з темою лекції; 2) викладення матеріалу, який супроводжується показом слайдів; 3) при анімованому слайді у процесі пояснення – проведення нарощування інформації на слайді; ведення діалогу з аудиторією.

Презентація має бути короткою, а кількість слайдів і тривалість презентації – взаємно пов'язані. Показ кожного слайда може відповідати одній хвилині виступу доповідача. З урахуванням демонстраційних ефектів, які використовуються на слайді, цей час повинен бути збільшений.

При розміщенні на слайді об'єктів і застосуванні до них ефектів анімації необхідно враховувати закони композиції. Слід намагатися використовувати мінімум ефектів, необхідних для вираження задуму презентації. Не доцільно використовувати ефекти заради них самих, тому що вони будуть відволікати увагу від змісту презентації.

Мультимедіа і науково-дослідна робота
--

Мультимедіатехнології можна застосовувати і у науково-дослідній роботі студентів. На етапі збору інформації якнайкращим чином підійдуть мультимедійні енциклопедії, електронні довідники і и, інші інформаційно-довідкові мультимедійні засоби. Основна їх перевага – можливість візуального подання студенту саме тієї інформації, яка йому у цей час потрібна. При цьому покращується сприймання та запам'ятовування, скорочується час на отримання певного обсягу інформації, формується пізнавальний інтерес до проблеми, що досліджується. На етапі систематизації накопиченого матеріалу студент може за допомогою мультимедійних засобів знайти ті дані, які могли залишитися поза увагою чи зоною пошуку при використанні традиційних текстових джерел інформації. На етапі узагальнення та аналізу накопиченого матеріалу студент має можливість завдяки змішуванню різноманітної інформації, реалізації анімаційних ефектів, демонстрації процесів, подій у реальному часі провести оцінювання поведінки об'єкта, у тому числі й при зміні параметрів, прогнозувати майбутню поведінку. Можливості дискретної подачі інформації, багатовіконного зображення аудіовізуальної інформації на одному екрані можна використати для наочного відображення результатів розрахунків, експерименту. На останньому етапі наукового дослідження мультимедіатехнології можна застосувати для створення демонстраційних засобів для презентації результатів дослідження.

Оскільки комп'ютерні навчальні фільми і мультимедійні навчальні програми дозволяють активізувати процес засвоєння матеріалу студентами і створити умови для самостійного більш поглибленого вивчення курсів, у

навчальних закладах доцільно створювати медіотеки.

Таким чином, ефективність використання мультимедіа як дидактичного засобу формування навчальної діяльності залежить від побудови системи навчальних занять, змісту заняття у формі мультимедіа, відповідно до моделі засвоєння студентами навчальної діяльності. Модель засвоєння студентами навчальної діяльності в умовах активного застосування мультимедіа передбачає етапи: стимулюючий, цілевизначальний, навчальний, аналітико-рефлексивний, а також етап саморозвитку, самореалізації. Мультимедіа як дидактичний засіб, що сприяє засвоєнню студентами способів діяльності, впливає на розвиток основних сфер індивідуальності студента: стимулюючий етап засвоєння навчальної діяльності передбачає вплив на мотиваційну сферу; на етапі цілевизначення відбувається вплив на волю сферу; навчальний етап охоплює інтелектуальну сферу індивідуальності студента; на аналітико-рефлексивному етапі та етапі саморегуляції – вплив на сферу саморегуляції; етап самореалізації передбачає формуючий вплив на сферу індивідуальності студента.

Підсумкові коментарі до розділу 1.5

Сучасна концепція впровадження медіаосвіти в Україні вимагає інтенсифікації навчального процесу. Обладнання навчальних аудиторій засобами мультимедіа дозволяє зробити процес передачі знань ефективним і захопливим.

Мультимедіа – це сукупність комп'ютерних технологій з одночасним використанням кількох інформаційних середовищ: графіки, тексту, відео, фотографії, анімації, звукових ефектів, високоякісного звукового супроводу. Технологія мультимедіа ґрунтується на спеціальних апаратних і програмних засобах. *Мультимедійний проектор* – автономний пристрій, який забезпечує передавання (проекування) на великий екран інформації, що надходить від зовнішнього джерела – комп'ютера, відеомагнітофона, CD і

DVD-плеєра, відеокамери, телевізійного тюнера тощо.

Мультимедійна презентація - вміщує як електронні слайди, так і слайд-шоу, що автоматично демонструється, яке включає у себе мультимедіа-компоненти: звук, відео, анімацію тощо. *Мультимедійні лекції* - інтегрують в єдине інформаційно-навчальне середовище різні види інформації, причому як традиційні у вигляді тексту, таблиць, ілюстрацій, графіків тощо, так і оригінальні, які подані з музичним супроводом, анімацією та ін.

Мультимедіатехнології застосовуються і у науково-дослідній роботі студентів. На етапі збору інформації - використовуються мультимедійні енциклопедії, електронні довідники і и, інші інформаційно-довідкові мультимедійні засоби. Основна їх перевага – можливість візуального надання студенту саме тієї інформації, яка йому у цей час потрібна. На етапі систематизації матеріалу студент може за допомогою мультимедійних засобів знайти ті дані, які могли залишитися поза увагою чи зоною пошуку під час використання традиційних текстових джерел інформації. На етапі узагальнення та аналізу накопиченого матеріалу студент має можливість завдяки змішуванню різноманітної інформації, реалізації анімаційних ефектів, демонстрації процесів, подій у реальному часі провести оцінювання поведінки об'єкта, у тому числі й зі зміною параметрів, прогнозувати майбутню поведінку. *Модель* засвоєння студентами навчальної діяльності в умовах активного застосування мультимедіа передбачає етапи: стимулювальний, цілевизначальний, навчальний, аналітико-рефлексивний, а також етап саморозвитку, самореалізації.

Контрольні питання

1. Який тип мультимедійних презентацій полегшує розуміння теоретичного матеріалу, що вивчається, сприяє його свідомому засвоєнню і запам'ятовуванню?
2. Для читабельності тексту які шрифти доцільно використовувати

для основного тексту?

3. Яка оптимальна кількість кольорів на одному слайді? Які кольори діють як подразники?
4. Ураховуючи психологічний вплив кольорів, чого потрібно дотримуватися?
5. Як використання мультимедіа сприяє підвищенню ефективності навчання?
6. На яких етапах занять доцільно використовувати наочні посібники у вигляді слайдів і мультимедійних презентацій?
7. Розкрийте принципи відбору медіаінформації.
8. Наведіть приклади методів комунікації викладачів і студентів.

Завдання до теми

1. Проаналізуйте, яких принципів слід дотримуватися для створення слайдів-презентацій.
2. Проаналізуйте ефективність використання мультимедіа як дидактичного засобу.
3. Проаналізуйте та обґрунтуйте відмінності між мультимедійним навчальним посібником і мультимедійним супроводом лекцій. Наведіть приклади.
4. Дослідіть функції мультимедіа та шляхи їх реалізації у навчальному процесі.

Завдання для самоперевірки

1. Проаналізуйте типи мультимедійних презентацій і вимоги до їх розробки.
2. Використання мультимедіа як дидактичного засобу.
3. Психологічні аспекти використання цифрових медіа.

Теми рефератів

1. Роль педагога в інформатизації навчального процесу.
2. Характеристика можливостей мас-медіа.
3. Умови включення сучасних медіа до процесу навчання.
4. Використання Інтернет-технологій на заняттях: європейський досвід і вітчизняні реалії.
5. Медіаосвіта та медіаграмотність в Україні: реалії та перспективи.

Питання для самоконтролю

1. Що розуміють під терміном «медіа»?
2. Чому медіазасоби використовуються недостатньо?
3. Що являють собою медіаграмотність і медіакомпетентність? У чому відмінність?
4. Що таке інформатизація освіти?
5. Що таке медіапедагогіка?
6. Які можливості мають сучасні медіазасоби?
7. Які підходи використовують для класифікації медіа?
8. У чому полягають функції медіа?
9. Дати коротку характеристику зарубіжного досвіду в медіапедагогіці.
10. Які цілі та задачі медіаосвіти?
11. У чому сутність освіти і медіаосвіти?
12. Що таке медіакультура?
13. Які основні складові медіапедагогіки?
14. Що таке електронні медіа? Наведіть приклади.
15. Як відбувається інтеграція медіа у традиційне навчання?
16. Які можливості медіа в індивідуалізації навчання?
17. У чому полягають психологічні аспекти використання цифрових медіа?
18. Які основні принципи відбору медіаінформації?

19. Дати характеристику можливостей мас-медіа.
20. Яка роль педагога у світлі інформатизації навчального процесу?
21. Що таке медіакомпетентність?
22. У чому полягає медіакомпетентність педагога і які її складові?
23. Що є актуальним у структурі готовності педагога до використання електронних засобів навчання?
24. Як можуть бути використані електронні медіа як педагогічні засоби?
25. Які умови включення сучасних медіа до процесу навчання?
26. Як може бути використаний Інтернет на заняттях?

Список використаних джерел інформації до розділу 1

1. Баришполець О. Медіаосвіта: зарубіжний досвід [Електронний ресурс] / О. Баришполець. – Режим доступа : <http://www.politik.org.ua/vid/magcontent.php3?m=6&n=84&c=2072>
2. Беспалько В. П. Слагаемые педагогической технологий / В. П. Беспалько. – М., 1993. – 48 с.
3. Бестужев-Лада И. В. Рабочая книга по прогнозированию / [Э. А. Араб-оглы, И. В. Бестужев-Лада, Н. Ф. Гаврилов и др.]; отв. ред. И. В. Бестужев-Лада. – М. : Мысль, 1982. – 430 с.
4. Бондарчук Е. И. Основы психологии и педагогики : курс лекций / Е. И. Бондарчук, Л. И. Бондарчук. – К. : МАУП, 1999. – 168 с.
5. Вебер В. Портфолио медиаграмотности [Електронний ресурс] / В. Вебер // Информатика и образование. – 2002. – № 1. – Режим доступа: http://www.infojournal.ru/journal_arxiv/2002.
6. Волкова Н. П. Педагогіка : [посібник для студентів вищих навчальних закладів] / Н. П. Волкова. – К. : Академія, 2001. – 576 с.
7. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник / С. У Гончаренко – К. : Либідь, 1997. – 376 с.

8. Егорова Ю. Н. Мультимедиа в образовании – технология будущего / Ю. Н. Егорова // Новые технологии обучения, диагностики и творческого саморазвития личности : м-лы III Всерос. науч. конф. – Йошкар-Ола, 1995. – С. 101–103.

9. Егорова Ю. Н. Мультимедиа-технология как комплексное развитие средств повышения качества обучения в общеобразовательной школе / Ю. Н. Егорова, М. Н. Морозова, В. К. Кириллов : м-лы Региональной науч.-практ. конф. – Чебоксары : ЧТУ им. И.Н.Ульянова, 1999. – С. 170–172.

10. Зазнобина Л. С. Технологии интеграции медиаобразования с различными учебными дисциплинами / Л. С. Зазнобина // На пути к 12-летней школе : сб. науч. трудов. – М. : ИОСО РАО, 2000. – 400 с.

11. Зеэр Е. Ф. Модернизация профессионального образования: компетентностный подход : учеб. пособие / Е. Ф. Зеэр, А. М. Павлова, Е. Е. Симанюк. – М. : МПСИ, 2005. – 216 с.

12. Зимняя И. А. Ключевые компетентности как результативно-целевая основа компетентностного подхода в образовании / И. А. Зимняя. – М. : Исслед. центр пробл. качества подгот. специалистов, 2004. – 38 с.

13. Ілляк Н. Проблеми медіаосвіти в Україні в контексті євро інтеграції [Електронний ресурс]/ Н Ілляк. – Режим доступу : <http://vuzlib.com/content/view/1575/43/>.

14. Кларин М. В. Инновационные модели учебного процесса в современной зарубежной педагогике : автореф. дис. ... доктора пед. наук : 13.00.01 / К. М. Владимирович. – М., 1995. – 47 с.

15. Концепція впровадження медіаосвіти в Україні [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://www.ispp.org.ua/news_44.htm.

16. Корольов Д. К. Психологічний практикум: міжособистісна та масова комунікація : підручник / Д. К. Корольов. – Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2012. – 209 с.

17. Крутов А. Н. Медиапедагогика как способ развития личности и социальной адаптации детей и подростков [Электронный ресурс]/

А. Н. Крутов. – Режим доступа : <http://www.kroutov.ru/content/rgs/rgs6.shtml>.

18. Мантуленко В. В. К вопросу об использовании электронных медиа в учебно-воспитательном процессе / В. В. Мантуленко // Вестник учебно-методического совета Самарского госуниверситета : Мониторинг качества образования : Труды конференции 17 февраля 2006. – Самара : Универс-груп, 2006. – С. 185–189.

19. Мантуленко В. В. Медиаобразование в современном мире [Электронный ресурс] / В. В. Мантуленко // Традиции и инновации в социальной педагогике : м-лы науч.-практ. конф. [отв. за вып. М. Д. Горячев]. – Самара : Изд-во Самарский ун-т, 2004. – С. 114–116. – Режим доступа : <http://www.media-pedagogigcs.ru/article16.html>.

20. Мантуленко В. В. Мультимедиа в современном образовании / В. В. Мантуленко // Актуальные проблемы воспитания и образования :: Межвузовский сб. науч. статей / под ред. М. Д. Горячева. – Самара : Изд-во «Самарский ун-т», 2006. – Вып. 6. – С. 112-118.

21. Мантуленко В. В. Образовательные возможности новых медиа [Электронный ресурс] / В. В. Мантуленко // Актуальные проблемы воспитания и образования : сб. науч. статей / под ред. М. Д. Горячева. – Самара : Изд-во Самарский ун-т, 2005. – Вып. 5. – С. 86–93. – Режим доступа : <http://www.media-pedagogigcs.ru/article16.html>.

22. Мантуленко В. В. Принципы отбора информации масс-медиа для использования в учебно-воспитательном процессе [Электронный ресурс] / В. В. Мантуленко // Высшее гуманитарное образование XXI века: проблемы и перспективы : м-лы Всерос. науч.-практ. конф. с междун. участием. – Самара : Изд-во СГПУ, 2006. – С. 135–141. – Режим доступа : <http://www.media-pedagogigcs.ru/article4.html>.

23. Медиаобразование // Российская педагогическая энциклопедия. / гл. ред. В. В. Давыдов. – М. : Большая российская энциклопедия, 1993. – Т. 1. – С. 555.

24. Мурюкина Е. В. Проблемы методологии современной

медиапедагогика / Е. В. Мурюкина // Медиафилософия под ред. В. В. Савчука. – СПб. : Изд-во философского общества, 2008. – С. 330–334.

25. Назарова Т. С. Средства обучения: технология создания и использования / Т. С. Назарова, Е. С. Полат. – М. : Изд-во УРАО, 1998.

26. Онкович Г. В. Медиа-педагогика і медиа-освіта: поширення у світі / Г. В. Онкович // Диво слово. – 2007. – № 6. – С. 2–4.

27. Платов В. Я. Деловые игры: разработка, организация, проведение: учебник / Валерий Яковлевич Платов. – М. : Профиздат, 1991. – 191 с.

28. Потятиник Б. В. Масова журналістська освіта – а чому б ні? / Б. Потятиник // Медіа Критика. – 2005. – Ч. I.

29. Поясок Т. Б. Інтеграція медіа в освітній процес: проблеми і перспективи / Т. Б. Поясок // Педпроцес: теорія і практика : зб. наук. пр. – К., 2014. – Вип. 1. – С.69–73.

30. Поясок Т. Б. Інформаційна компетентність педагога / Т. Б. Поясок // Освіта на Луганщині. – 2012. – № 2. – С. 37–45.

31. Поясок Т. Б. Системний підхід до організації професійної підготовки фахівців у вищих навчальних закладах / Т. Б. Поясок // Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. – Серія 13. Проблеми трудової та професійної підготовки : зб. наук. праць. – К. : НПУ імені М. П. Драгоманова, 2010. – Вип. 10. – С. 146–152.

32. Протопопова В. В. Медиакомпетентность современного педагога / В. В. Протопопова // Высшее гуманитарное образование XXI века: проблемы и перспективы : м-лы IV междунар. науч.-практ. конф. : в 2-х т., Педагогика. Психология. – Самара : ПГСГА, 2009. – Т. I. – С. 285–288.

33. Протопопова В. В. О некоторых содержательных и методических аспектах медиапедагогического образовательного курса [Электронный ресурс] / В. В. Протопопова. – Режим доступа : <http://www.media-pedagogics.ru/article19.html>.

34. Протопопова В. В. Эффективное использование медиа в рамках реализации концепции информатизации образования / В. В. Протопопова //

Проблемы и перспективы профессиональной педагогики : труды конференции 26 февраля 2008. – Самара : Изд-во «Самарский ун-т», 2008. – С. 247–251.

35. Протопопова В. В. Эффективное использование электронных медиа в образовании [Электронный ресурс] / В. В. Протопопова // Модернизация системы профессионального образования: м-лы VII Всерос. науч.-практ. конф. : в 10 ч. – Ч. 6 / Академия пов. квал. и проф. перпод. работ. образ. ; Челябин ин-т перпод. и повыш квал. работн. образ. ; отв. ред. Д. Ф. Ильясов. – М. – Челябинск : Образование, 2008. – 193–197. – Режим доступа : <http://www.media-pedagogigcs.ru/article17.html>.

36. Равен Дж. Компетентность в современном обществе: выявление, развитие и реализация / Дж. Равен. – М. : Когито-Центр, 2002. – 396 с.

37. Робак В. До питання про розвиток медіапедагогіки у Німеччині / Володимир Робак // Другий український педагогічний конгрес : зб. матеріалів конгресу. – Львів : ТЗОВ Камула, 2006. – 601 с. – С. 275–286.

38. Савченко О. Нова доба шкільної освіти / О. Савченко // XXI століття : науково-педагогічний журнал. – 2003. – № 1–4. – С. 30–40.

39. Сисоєва С. О. Інтерактивні технології навчання дорослих: навчально-методичний посібник / Сисоєва С. О. ; НАПН України, Ін-т педагогічної освіти і освіти дорослих. – К. : ВД «ЕКМО», 2011. – 320 с.

40. Словарь терминов по медиаобразованию, медиапедагогике, медиаграмотности, медиакомпетентности / [сост. А. В. Фёдоров]. – Таганрог : Изд-во Таганрог. пед. ин-та, 2010. – 64 с.

41. Стародубцев В. А. Медиапедагогика – педагогика на основе мультимедиа [Электронный ресурс] / В. А. Стародубцев. – Режим доступ: http://portal.tru.ru:7777/SHARED/s/STARODUBTSEV_V_A/My_blog/Tab4.

42. Фёдоров А. В. Медиаобразование. Медиапедагогика. Медиажурналистика / А. В. Федоров. – М. : Изд-во ЮНЕСКО «Информация для всех», 2005.

43. Фёдоров А. В. Медиапедагогика: лекционный курс [Электронный

ресурс] / А. В. Федоров. – Режим доступа: <http://www.media-pedagogics.ru|lectures.html>.

44. Федоров А. В. Терминология медиаобразования / А. В. Федоров // Искусство и образование. – 2000. – № 2. – С. 33-38.

45. Шариков А. В. Медиаобразование: мировой и отечественный опыт / А. В. Шариков. – М. : Изд-во Академии педагогических наук, 1990. – 66 с.

2 ОСНОВИ ОСНОВИ МЕДІАДИДАКТИКИ ТА МЕДІАВИХОВАННЯ

2.1 Медіадидактика як складова медіапедагогіки

• Сутність медіадидактики • Головні завдання медіадидактики • Складові медіадидактики • Принципи медіадидактики • Комп'ютерні технології навчання

В умовах інформатизації суспільства нові засоби навчання спричиняють усвідомлення нової мети професійного вдосконалення і формування менталітету особистості. Тому медіакомпетентність – не самоціль, а необхідний елемент еволюційного розвитку особистості, її активної професійної діяльності в інформаційному світі.

Сутність медіадидактики	<i>Медіадидактика – це галузь дидактики, яка вивчає можливості застосування медіа як допоміжного засобу для підвищення ефективності занять, і відповідно вивчає роль, яку відіграють медіазасоби у конструюванні процесів навчання.</i>
------------------------------------	---

Медіадидактика як складова медіапедагогіки ґрунтується на загальних засадах дидактики та особливостях впливу медіазасобів на процес навчання. Вона досліджує, які медіазасоби найбільш придатні для цього процесу і як їх можна конструювати і застосовувати, щоб активізувати навчальний процес і досягати навчальної мети. Вона призначена для того, щоб медіазасоби у процесі проведення занять добирались оптимально і вводились, узявши до уваги досягнення навчальної успішності та з урахуванням наявних умов.

Медіадидактика є спеціалізованим підрозділом загальної дидактики, який розвивався разом з упровадженням технічних пристроїв для відтворення навчальних програм. Медіадидактика займається переважно дидактичними і методичними аспектами розвитку, застосуванням і апробацією медіазасобів у школі, при роботі з молоддю, у безперервній освіті та вищій школі. При цьому порушуються питання конструювання та оптимізації процесу навчання за допомогою медіазасобів, необхідних навчальних умов, психологічних особливостей сприйняття; у центрі уваги –

технічні, організаційні та персональні умови застосування апаратури і програмного забезпечення.

Медіадидактика спрямована на виявлення можливості раціонального застосування нових медіазасобів для навчання. Традиційно вона займається, насамперед, позитивним потенціалом нових медіазасобів. При цьому очікування змінюються в її джерелах. Освітні медіазасоби були засобами зображення, якими можна було чітко ілюструвати образи предметів. Із появою продукції радіо, телебачення, відео і комп'ютера, очікування знову і знову пов'язувались із тим, що медіазасоби могли б принаймні частково замінювати вчительські кадри. Сьогодні, всупереч явно вдосконаленим інтерактивним медіазасобам, тут чітко переважає реальна оцінка. Медіанавички, отримані студентами у повсякденному житті, усе більше виграють як навчальний потенціал і, безперечно, повинні враховуватись як навчальні умови при плануванні медіаресурсів на занятті. Але очевидно, що викладачу набагато краще надати перевагу аудіовідеозасобам, які успішно підтримують заняття, не вимагають великих апаратних ресурсів, попереднього вивчення, узгодження згідно із запланованим розкладом занять, ні підбору спеціального кабінету, і, які при використанні під час заняття можуть бути гнучко змінені.

За визначенням медіазасоби мають вдосконалювати заняття, а не сприяти збільшенню незайнятих педагогів. Тому медіадидактика повинна аналізувати функції медіазасобів у єдиному ключі заняття, роз'яснювати та уточнювати такі аспекти медіа засобів, як перетягування ними на себе навчальних медіафункцій і застосування під час заняття.

Медіадидактика як спеціалізований підрозділ загальної дидактики розвивався паралельно з оновленням технічних засобів освіти. Сьогодні вона займається дидактичними і методичними аспектами розвитку і застосування медіазасобів, зокрема, інформаційних комп'ютерних технологій, в освітньому процесі:

1. Медіазасоби як педагогічний інструментарій підвищення

ефективності навчального процесу, що конструюється.

2. Технології вбудовування медіазасобів у процес навчання (наприклад, застосування медіапроектора, відео, комп'ютера, Інтернету тощо).

3. Психолого-педагогічні особливості оптимального підбору і наслідків застосування медіазасобів в освітньому процесі з урахуванням досягнення навчальної мети, успішності та наявних умов.

4. Особливості конструювання та експертизи цифрових навчальних матеріалів з точки зору досягнення навчальної мети в освітньому процесі.

5. Медіазасоби як дидактичний інструментарій, що збагачує комплексне навчальне (інформаційно-освітнє) середовище.

Таким чином, медіадидактика як складова медіапедагогіки досліджує питання застосування медіа у навчальному процесі, займається розробкою інформаційно-освітніх технологій, особливостями організації дистанційного навчання, розробки та апробації нових медійних дидактичних засобів: навчальних програм, посібників, ів тощо. У межах медіадидактики аналізується взаємозв'язок між медіа і реалізацією цілей, змісту і форм, методів і засобів навчання.

Головні завдання медіадидактики
--

Головні завдання медіадидактики полягають у сприянні формуванню:

– *медіаімунітету* особистості, який робить її здатною протистояти агресивному медіасередовищу, забезпечує психологічне благополуччя при споживанні медіапродукції, що передбачає медіаобізнаність, уміння вибирати потрібну інформацію, оминати інформаційне «сміття», захищатися від потенційно шкідливої інформації з урахуванням прямих і прихованих впливів;

– *рефлексії та критичного мислення* як психологічних механізмів медіа-грамотності, які забезпечують свідоме споживання медіапродукції на основі ефективного орієнтування у медіапросторі та осмислення власних медіа-потреб, адекватного та різнобічного оцінювання змісту і форми інформації, її повноцінного і критичного тлумачення з урахуванням

особливостей сприймання мови різних медіа;

– *здатності до медіаторчості* для компетентного і здорового самовираження особистості та реалізації її життєвих завдань, покращання якості міжособової комунікації та приязності соціального середовища, мережі відносин і якості життя у значущих для особистості товариствах;

– *спеціалізованих аспектів медіакультури*: візуальної медіакультури (сприймання кіно, телебачення), музичної медіакультури, розвинених естетичних смаків щодо форм мистецтва, опосередкованих мас-медіа та сучасних напрямів медіаарту тощо.

Складові медіадидактики

Ураховуючи вищезазначене, ми виділяємо у медіадидактиці дві основні складові: традиційну та інформаційну. *Традиційна медіадидактика* пов'язана з використанням у навчальному процесі усталених медіа: книг, газет, журналів, телепередач, відеокліпів, кінофільмів, плакатів тощо, тобто використання медіатекстів.

Під *медіатекстом* розуміють повідомлення (телепередача, відеокліп, фільм, плакат тощо), викладене у будь-якому вигляді та жанрі медіа, призначене для одночасного зорового і слухового сприйняття аудиторією. Воно може бути декількох видів: *аудіовізуальне*, призначене для одночасного зорового і слухового сприйняття, *аудійне*, призначене для слухового сприйняття, *візуальне*, призначене лише для зорового сприйняття аудиторією.

Традиційна медіа дидактика є достатньо дослідженою, тому ми зосередимо увагу на висвітлення її складової – *інформаційної медіадидактики*. Ця частина медіадидактики пов'язана з вивченням закономірностей, принципів навчання за допомогою сучасних інформаційних технологій.

Інформаційні технології являють собою сукупність сучасної комп'ютерної та медійної техніки, засобів телекомунікаційного зв'язку, інструментальних програмних засобів, які забезпечують інтерактивний програмно-методичний супровід сучасних технологій навчання.

Основними задачами сучасних інформаційних технологій є розробка

інтерактивних середовищ управління процесом пізнавальної діяльності та доступу до сучасних інформаційно-освітніх ресурсів (мультимедіапідручників і підручників, побудованих на основі гіпертексту, різноманітних баз даних, навчальних сайтів та інших джерел).

Принципи медіадидактики

Медіадидактика ґрунтується на вихідних вимогах, які впливають із закономірностей ефективної організації навчання. Принципами дидактики називають певну систему вихідних, основних дидактичних вимог до процесу навчання, виконання яких забезпечує його необхідну ефективність. Виходячи з наукового розуміння сутності навчання, можна сформулювати основні *принципи медіадидактики*:

1. *Особистісний підхід*. Медіадидактика базується на актуальних медіа-потребах споживачів інформації з урахуванням їх вікових, індивідуальних і соціально-психологічних особливостей, наявних медіауподобань і рівня сформованості медіакультури особистості та її найближчого соціального оточення.

2. *Перманентне оновлення змісту*. Зміст медіадидактики постійно оновлюється, відповідно до розвитку технологій, змін у системі мас-медіа, стану медіакультури суспільства та окремих його верств. Використовуються актуальні інформаційні прецеденти, поточні новини, сучасні комплексні медіафеномени, популярні у молодіжному середовищі. При здійсненні медіанавчання забезпечується баланс між актуальною сьогоденністю та історичними надбаннями.

3. *Орієнтація на розвиток інформаційно-комунікаційних технологій*. Медіадидактика спирається на передові досягнення у галузі інформаційно-комунікаційних технологій, використовує їх для організації роботи медіа-педагогів, формування спільних інформаційних ресурсів, полегшення комунікації та координації у середовищі взаємодії учасників навчального процесу у медіаосвітньому просторі. У процесі медіанавчання враховуються тенденції розвитку новітніх медіа.

4. *Вшанування національних традицій*. Медіадидактика базується на

культурних традиціях народу, враховує національну та етнолінгвістичну специфіку медіапотреб студентів, забезпечуючи паритетність їх взаємодії та конструктивність діалогу.

5. Пріоритет морально-етичних цінностей. Медіадидактика спрямована на захист суспільної моралі та людської гідності, протистоїть жорстокості та різним формам насильства, сприяє утвердженню загальнолюдських цінностей, зокрема, ціннісному ставленню особистості до людей, суспільства, природи, мистецтва, праці та самої себе.

6. Громадянська спрямованість. Медіадидактика сприяє розвитку в країні громадянського суспільства, оскільки медіаграмотність громадян перетворюється на важливу складову політичної культури суспільства.

7. Естетична натхненність. Медіадидактика широко використовує кращі досягнення різних форм сучасного мистецтва та естетичного виховання засобами образотворчого мистецтва, музики, художньої літератури, кіно, фольклорних практик, розвивається з урахуванням потенціалу існуючих у суспільстві в загалі і на місцевому рівні інституцій та окремих проектів мистецького профілю.

8. Продуктивна мотивація. У межах медіадидактики поєднуються акценти на творче сприймання медіа і розвиток здатності того, хто вчиться, створювати власну медіапродукцію. Виробництво у медіаосвітньому процесі медіапродукту з метою його подальшого використання у суспільстві, на фестивалях, конкурсах тощо сприяє формуванню продуктивної мотивації учасників медіаосвітнього процесу.

Зазначені принципи медіадидактики історично конкретні та відображають суспільні потреби. При виборі змісту навчання поряд із названими важливо керуватись ще й принципами зв'язку навчання з життям, науковості та доступності, систематичності та послідовності навчання. Вибір методів і засобів навчання в основному визначається принципами наочності, свідомості й активності студентів у навчанні.

Лише сукупність принципів медіадидактики забезпечує успішне визначення задач, вибір змісту, методів, засобів і форм навчання. Недопустима гіперболізація того чи іншого принципу, оскільки це призводить до зниження ефективності розв'язання одних дидактичних задач за рахунок інших. Також недооцінювання окремих принципів буде призводити до зниження ефективності навчання. Лише цілісне застосування принципів медіадидактики дозволить успішно вирішити питання сучасного навчання.

**Комп'ютерні
технології
навчання**

Комп'ютерні технології навчання – це сукупність методів, прийомів, способів створення педагогічних умов роботи на основі комп'ютерної техніки, засобів телекомунікаційного зв'язку та інтерактивного програмного продукту, що моделюють частину функцій педагога із зображення, передавання та збору інформації, організації контролю та управління пізнавальною діяльністю.

Застосування комп'ютерних технологій дозволяє видозмінити весь процес навчання, реалізувати модель особистісно-орієнтованого навчання. Сучасні засоби навчання (комп'ютери, телекомунікаційні засоби зв'язку, необхідне інтерактивне програмне і методичне забезпечення) створюють можливість інтенсифікації занять різних форм навчання, але мають найбільше значення для організації самопідготовки студентів як методичне й організаційне забезпечення самостійної роботи. Комп'ютер та інтерактивне програмно-методичне забезпечення вимагають зміни форми спілкування викладача і студента, перетворюючи навчання на ділове співробітництво, що суттєво посилює мотивацію навчання, призводить до необхідності пошуку нових моделей занять, проведення підсумкового контролю, підвищує індивідуальність й інтенсивність навчання. Комп'ютерні технології навчання зумовлюють великі можливості для розвитку творчості як педагогів, так і студентів.

Медіа, інтегровані у традиційні предмети, стають одним із засобів підвищення ефективності навчання, якщо задовольняють такі *вимоги*:

- сприяють підвищенню пізнавального інтересу;
- відповідають практичним потребам викладача та студента;
- універсальні у використанні;
- застосовуються з опорою на базову навчальну програму.

Інтеграція медіаосвіти з базовою може бути досягнута органічною для кожного навчального закладу медіаосвітньою метою та її досягненням на фактичному матеріалі, знаходженням якомога більше точок перетину зовнішніх інформаційних потоків і студентів, максимальним використанням дидактичного і виховного потенціалу медіа для розв'язання і реалізації освітніх задач.

При використанні сучасних медіа в освіті значно змінюється роль педагога і побудова самого навчального процесу, його методи і зміст. Практика свідчить, що спроби впровадження сучасної техніки у процес навчання не завжди дають той освітній ефект, на який розраховує педагог. Це пояснюється такими причинами: відсутністю методики застосування навчальних програм, непідготовленістю вчителів, неврахуванням особливостей застосування інформаційно-комунікаційних засобів в освіті. Для зміни ситуації, що склалася, необхідно не лише розуміння важливості інноваційних процесів в освіті, а й знання сучасних медіазасобів, їх функцій, можливостей і умов ефективного використання у навчально-виховному процесі.

Підсумкові коментарі до розділу 2.1

Медіадидактика як складова медіапедагогіки ґрунтується на загальних засадах дидактики та особливостях впливу медіазасобів на процес навчання.

Медіадидактика – це галузь дидактики, що вивчає можливості застосування медіа як допоміжного засобу для підвищення ефективності занять, і відповідно вивчає значення медіазасобів у конструюванні процесів навчання. Медіадидактика спрямована на виявлення можливості раціонального застосування нових *медіазасобів* для навчання, які мають

удосконалювати заняття, а не сприяти збільшенню кількості незайнятих педагогів.

Медіадидактика як спеціалізований підрозділ загальної дидактики сьогодні займається дидактичними і методичними аспектами розвитку і застосування медіазасобів, зокрема, інформаційних комп'ютерних технологій, в освітньому процесі: 1) медіазасоби як педагогічний інструментарій підвищення ефективності навчального процесу; 2) технології впровадження медіазасобів у процес навчання; 3) психолого-педагогічні особливості оптимального підбору і наслідків застосування медіазасобів в освітньому процесі; 4) особливості конструювання та експертизи цифрових навчальних матеріалів щодо досягнення навчальної мети в освітньому процесі; 5) медіазасоби як дидактичний інструментарій, що збагачує комплексне інформаційно-освітнє середовище.

У межах медіадидактики аналізується взаємозв'язок між медіа і реалізацією цілей, змісту і форм, методів і засобів навчання.

Контрольні питання

1. Охарактеризуйте предмет дослідження та функції медіадидактики.
2. У чому полягають головні завдання медіадидактики?
3. Поясніть, у чому полягає актуальність медіа у навчальному процесі вищої школи.
4. Наведіть шляхи інтеграції медіаосвіти у базову, традиційну.
5. Як змінюється роль педагога при використанні сучасних медіа в освіті.
6. Розкрийте дидактичні і методичні аспекти розвитку і застосування медіа засобів у освітньому процесі.

Завдання до теми

1. Сформулюйте й обґрунтуйте свої пропозиції щодо вдосконалення змісту підготовки фахівців вашої спеціальності з урахуванням

медіапедагогіки.

2. Наведіть конкретні приклади реалізації методологічних засад засобами медіатехнологій у практиці навчання у вищій школі.

3. Обґрунтуйте, як на практиці реалізуються принципи медіадидактики.

4. Наведіть приклади застосування ком'ютерних технологій навчання у вищій школі.

5. Розкрийте принципи медіадидактики.

Завдання для самоперевірки

1. Дослідіть шляхи інтеграції медіа освіти з базовою.

2. Медіаімунітет особистості.

3. Рефлексія та розвиток критичного мислення особистості.

Теми рефератів

1. Історія виникнення медіадидактики.

2. Оптимізація навчального процесу у вищій школі у контексті Болонського процесу.

3. Мотивація та формування пізнавального інтересу студентів засобами медіа дидактики.

2.2 Цифрові медіа як дидактичні засоби

• Електронні медіа • Графопроектор і мультимедійний проектор
• Використання мережі Інтернет • Мультимедійний підручник
• Медіапосібники, електронні навчальні системи і комп'ютерно-імітаційні методи навчання

На сучасному етапі розвитку інформаційних і комунікаційних технологій та їх застосування у системі освіти виникає необхідність створення на базі освітніх закладів єдиної системи медіаосвіти, яка складається з кваліфікованих фахівців і комплексу апаратних засобів,

документообігу, бази даних, елементів інформаційного забезпечення. При цьому необхідно враховувати медійні засоби, що постійно вдосконалюються, з одного боку, і важливість здійснення підібраної інформаційної підтримки всіх видів діяльності в освітньому закладі (навчальні заняття, керівництво, наукові дослідження).

Нові технічні пристрої пропонують різноманітне навчальне середовище. Вони сприяють розвитку допитливості, здатності до відкриттів, експериментування, а також збагачують форми навчальної діяльності.

Для визначення можливостей, способів і особливостей використання медіа і медіазасобів у навчально-виховному процесі необхідно конкретизувати, які види засобів масової інформації існують, чим вони відрізняються один від одного, що розуміють під «електронними медіа», які особливості їх впливу на аудиторію.

Електронні медіа

***Електронні медіа** – це сума технічних засобів комунікації, які призначені для зв'язку індивідуума з організацією, установою чи з іншим індивідуумом з метою розповсюдження та обміну повідомленнями.*

При цьому використовуються різноманітні термінали й експлуатуються можливості інформатики і телекомунікації. Електронні медіа додають нових можливостей до традиційних засобів комунікації. Друковані видання, телерадіомовлення тощо можуть набувати елементів інтерактивності, персоналізації, яка отримується з інформації, що передається, здатність приймати нову інформацію під час акту комунікації тощо. Прикладами електронних медіа є:

1. Відеотекс: телематика «мас» основана на інтерактивному терміналі з екраном (наприклад: відеотекс «Мінітель» у Франції).

2. Голосові телефонні служби, або аудіотекс, голосова телематика (інтерактивні служби, інколи не інтерактивні. Користувач отримує доступ до них через телефон. Він може керувати сервером, який має цікаву для користувача інформацію, за допомогою клавіатури чи інколи голосом).

3. Інтерактивні термінали: інтерактивні системи у громадських місцях, які дозволяють вести простий діалог, наприклад, послуги гіда у великих універмагах (де знаходяться ті чи інші товари), вибір продукції, ігри, безпосередня купівля товарів чи інші послуги.

4. Системи мультимедіа: працюють одночасно з текстом, даними, звуком і зображенням (фотографії, мультиплікація, відео). Використовуються з різноманітною метою: навчання за допомогою комп'ютера, ведення технічно-комерційної документації, бази даних текстів і зображень тощо.

5. Мультимедійна техніка масового споживання: здебільшого використовує як носій інформації оптичні компакт-диски – CD-TV, CD-I, CD-RomXA тощо.

6. Інтерактивне телебачення: поки що тільки починає розвиватися. Наявні різні технології передачі та прийому персоналізованого цифрового сигналу.

7. Мультимедійні комп'ютерні мережі: найбільш відомий приклад цього – www в Інтернеті.

Як дидактичний засіб електронні медіа можуть бути використані таким чином:

1. *Засіб виконання* традиційних завдань у спеціальному вигляді. Насамперед, це охоплює галузь переробки гіпертексту. Наприклад, підготовка повідомлень, доповідей, мультимедіапрезентацій.

2. *Помічник у навчанні*: робота з електронними словниками, енциклопедіями, Інтернет-порталами. Завдяки різноманітним можливостям медіа у поданні матеріалу розширюються шляхи їх використання як засобу наочного зображення об'єкта.

3. *Засіб комунікації* (комунікацію електронні медіа забезпечують завдяки об'єднанню комп'ютерів на місці чи по всьому світу, найчастіше у вигляді так званих електронних послань чи у вигляді відеоконференцій, при яких учасники спілкуються, долаючи будь-які кордони і відстані. Крім цього, до комунікації відносять отримання інформації через мережу Інтернет, а

також надання її у користування іншим, тобто одночасне вироблення інформації.

4. *Інструмент моделювання дійсності*, який дозволяє виявляти складні зв'язки, неможливі для сприйняття шляхом простого спостереження. Електронні медіа через конструювання світів роблять можливим новий масштаб досліджень, у тому числі педагогічних.

Ілюстрації способів використання електронних медіа як засобу обробки традиційних завдань розглянемо презентації у PowerPoint. Це одна із найрозповсюджених на сьогодні форм презентації самостійно виконаних завдань, доповідей, повідомлень тощо. Використання PowerPoint дозволяє реалізувати дидактичний принцип наочності навчання на новому рівні лише у тому випадку, якщо педагог і сам студент знають, як грамотно застосувати ресурси PowerPoint відповідно до навчального плану, психологічних аспектів підготовки, оформлення і подання презентації.

Поданий у вигляді електронних презентацій матеріал суттєво розширяє можливості ів за рахунок звукового і відеосупроводу та ефектів анімації. Під час роботи з комп'ютером у студентів задіяні слуховий і візуальний канали сприйняття, що дозволяє збільшити не лише обсяг інформації, яка сприймається, але і міцність її засвоєння.

Щодо другого способу використання електронних медіа – як помічника у навчанні – викликають зацікавлення спеціалізовані комп'ютерні програми, спрямовані на тренування певних умінь і навичок, Інтернет-портали, які пропонують широкий матеріал з різних тем у межах дисципліни, що вивчається. Крім спеціалізованих сайтів і порталів, важливими і цікавими помічниками у навчанні є відеофільми, художні й документальні, відеоролики. Наразі відбувається збільшення інвестицій в цифрові відеоігри, що поєднують в собі мультимодальність, інтерактивність, специфічну організацію ігрової ситуації, соціальні цілі, є надзвичайно популярними серед молоді і мають доведений навчальний потенціал.

Як засіб комунікації сучасні технічні пристрої пропонують широкий

спектр можливостей для організації міжнародних проектів, оснований на електронній пошті, відеоконференціях тощо. Окрім спільних телекомунікаційних проектів, студенти можуть самостійно працювати над удосконаленням своїх знань у вибраній галузі. Для цього у мережах існує велика кількість різноманітних курсів для різних категорій студентів, призначених для самоосвіти чи навчання під керівництвом викладача (дистанційні курси).

Електронні медіа, виступаючи у ролі інструмента моделювання дійсності, дозволяють здійснювати віртуальні мандрівки до різних міст і країн, знайомитися з традиціями і культурою народів, оглядати основні визначні пам'ятки, не залишаючи домівки, рідного міста чи навчального закладу.

Сучасні технічні пристрої дозволяють виконати конструктивістські вимоги автентичності, наявності багатьох контекстів навчання, автономного здобування знань у ситуації соціальної взаємодії та співробітництва. Вони все частіше розглядаються як інструменти для самокерованого навчання. Такі інструменти дозволяють:

- подати різні точки зору щодо навчального змісту, аспекти його розгляду;
- підготувати індивідуальні завдання і способи їх виконання;
- мотивувати студентів через розв'язання конкретних проблем;
- висувати реальні вимоги у конкретних ситуаціях;
- здійснювати кооперативне навчання у групах;
- передати студентам управління і контроль за навчанням.

Нові медіа привели до створення нових форм управління знаннями та організації знань. Навчання за новими принципами означає: самостійність, кооперацію (співробітництво), інтерактивність (взаємодію), креативність (творчість). Сприятим новому навчанню допомагає: введення нових форм навчання, створення нової ролі викладача, активне включення нових технічних засобів до навчального процесу; забезпечення вільного доступу до

медіазасобів.

Сучасні медіа, такі як телебачення, відео чи комп'ютер, упроваджуються у навчальний процес поряд із іншими засобами навчання. Залучення сучасних технічних засобів до процесу навчання залежить від технічної оснащеності навчального закладу, функціонального стану обладнання і відповідного методичного забезпечення. Сьогодні лише деякі освітні заклади мають таку кількість аудіо- відеоапаратури, яка забезпечила б індивідуальне використання медіапристроїв кожним студентом.

Проблеми стосуються і навчального змісту: аудіальні та візуальні матеріали, що супроводжують навчальні посібники, швидко застарівають. Створення актуального, автентичного програмного забезпечення, яке включає традиційні медіа, часто дуже складне і витратне для вчителів.

Для залучення сучасних медіа до процесу навчання, насамперед, необхідно:

- наявність достатньої кількості обладнання;
- відповідна підготовка викладацького складу для ефективного використання даних технологій у своїй роботі;
- достатня забезпеченість освітнього закладу дидактичним і автентичним матеріалом для студентів і надання можливості вільного доступу до нього.

Сучасні технічні засоби забезпечують багате, різноманітне навчальне оточення. Вимоги автентичності, наявності більш складних і різноманітних контекстів певним чином можуть виконуватись у сучасних, забезпечених персональними комп'ютерами умовах, для використання старих технологій навчання. Наявність такої важливої властивості як поєднання один з одним, забезпечує широкий доступ до збереженої на жорстких носіях інформації та значно розширює можливості комунікації між користувачами. При цьому зміст інформації і компактний, і автентичний. Інформація може бути подана у різних медіальних формах. Письмова, озвучена мова, музичні фрагменти, шуми, зображення і відео можна тут знайти у різних комбінаціях. Різні

частини інформації поєднані одна з одною, при цьому дані поєднання мають лінійний характер (як це характерно для традиційних засобів навчання). Студентам надається можливість шукати і структурувати інформацію, відповідно до власних критеріїв.

Графопроєктор і мультимедійний проєктор
--

У навчальному процесі сучасної школи як загальноосвітньої, так і вищої широкого застосування набули графопроєктори та електронні (мультимедійні) проєктори.

***Графопроєктор** – прилад, завдяки якому статичне зображення з прозорої плівки формату А4 передається на великий екран, а зображення на прозорій плівці може бути підготовлене за допомогою комп'ютера чи копіювального апарата.*

***Електронний (мультимедійний) проєктор** – пристрій, який дозволяє проєктувати рухоме зображення з комп'ютера на великий екран.*

Зображення, що передається, можна підготувати на комп'ютері за допомогою стандартизованих програм системи Microsoft Windows – Word, Excel, Power Point.

Традиційні наочні посібники та зображення, які дає проєктор, мають ряд *відмінностей*:

- розміри зображення можуть змінюватись залежно від відстані від проєктора до екрана. В аудиторії апарат можна встановити так, щоб студенти мали можливість побачити і сприйняти все, навіть найменші деталі зображення. Крім того, зображення підсвічується і сприймається легше;

- викладач самостійно встановлює час показу зображення, вмикаючи та вимикаючи проєктор, що дає можливість показу зображення лише тоді, коли це необхідно;

- викладач може легко змінювати слайди, тому кількість ілюстрацій до матеріалу, що подається, може бути досить великою, що сприяє максимальній відповідності між розповіддю лектора і візуальним рядом;

- демонстрація окремих фаз динамічних процесів дозволяє

викладачеві, спираючись на уяву студента, використовувати його можливість додумати проміжні фази, формувати уявлення про зміни, розвиток чи функціонування предметів і явищ;

- слайди не займають багато місця при зберіганні, а також не тускніють з часом – ними можна користуватись як завгодно довго;

- електронний проектор дозволяє демонструвати на великому екрані навчальні відеофільми, ролики тощо;

- проекція на великому екрані зображення з монітора комп'ютера у режимі реального часу дозволяє ефективно навчати студентів роботи з комп'ютером, демонструвати різноманітне програмне забезпечення.

Технічні можливості графопроєктора дозволяють встановити його на близькій до екрана відстані, що дає можливість педагогу під час викладу нового матеріалу стояти біля апарата і не лише легко змінювати слайди, а й змінювати об'єкт у процесі демонстрації, поступово відкриваючи чи закриваючи його складові частини. Можливість внесення змін у зображення значно розширює перелік прийомів роботи із зображенням, забезпечуючи максимальну відповідність між тим, що розповідає викладач, і тим, що демонструється на екрані.

Слайди можуть бути використані як у вигляді автономних ілюстрацій, так і в складі серії, коли вони пов'язані між собою і доповнюють один одного.

Залежно від змісту навчального матеріалу, використання слайдів здійснюється у двох напрямках:

- для зображення статичних об'єктів;
- для зображення динамічних процесів і явищ.

Залежно від рівня складності статичного об'єкта, слайди, що його пояснюють, можуть бути *одиночними* (у випадку, коли об'єкт не має складних складових частин і може бути проілюстрований за допомогою одного зображення) і *груповими*, тобто серія пов'язаних між собою зображень (у випадку, якщо об'єкт складається із частин, кожна з яких

потребує додаткових пояснень і коли необхідно розглянути серію однотипних об'єктів, чи для пояснення їх особливостей). Важливо враховувати, що кожний слайд серії є незалежним, тому послідовність показу слайдів може бути довільною.

Демонстрацію динамічних об'єктів можна проводити як одиничними слайдами, так і їх серією. Одиничні слайди подають процес у вигляді окремих складових частин чи операцій, які демонструються по черзі або за зростанням, поступово збільшуючи чи зменшуючи кількість частин, поданих на екрані, чи показуючи їх разом. За необхідності на слайдах можуть бути відображені не лише основні, але й проміжні фази процесу, кількість слайдів – не обмежена. Серія слайдів передбачає показ на кожному з них окремої фази процесу, на першому з якої зображена загальна ситуація, а на останніх – певні зміни, причому демонстрація змін відбувається у певній послідовності так, що завдяки накладанню одного слайда на інший отримуємо повну картину.

Ситуаційна модель складається зі слайда, на якому показані умови певної ситуації та рухомих частин, які накладаються на його поверхню. Змінюючи положення рухомих частин, можна показати ймовірний розвиток подій.

Таким чином, за наявності графопроектора, у навчальному процесі можна застосовувати такі *наочні посібники*:

- цілісні зображення, які використовуються без будь-яких змін за методикою, наближеною до роботи із традиційними ілюстраціями;
- комплексне зображення з поступовим розширенням змісту, що забезпечується шляхом накладання декількох шарів плівки чи поступовим відкриттям інформації на слайді;
- серія зображень, яка складається із узагальненого образу і детального опису складових частин;
- прозорі моделі для демонстрації динамічних ситуацій.

Використання мережі Інтернет

Важливу роль у процесі навчання відіграють також телекомунікації, від яких залежить не лише оперативність доставки навчального матеріалу, але і якість навчання. До дидактичних особливостей телекомунікацій належать властивості та функції. Під дидактичними властивостями того чи іншого засобу навчання, у тому числі й телекомунікацій, розуміють природні, технічні, технологічні якості об'єкта, ті його сторони, аспекти, що можуть використовуватися із дидактичною метою у навчально-виховному процесі.

На заняттях мережа Інтернет може бути використана різними способами:

1. *Інтернет як тема заняття.* На занятті треба розумно, раціонально використовувати мережу Інтернет та її можливості, але при цьому обговорювати і розмірковувати над тим, що означають сучасні медіа для суспільства, окремої людини, як може бути використана мережа Інтернет у процесі самоосвіти.

2. *Інтернет як джерело інформації.* Для проектних форм навчання він слугує універсальним засобом пошуку. При цьому вчить самостійно шукати необхідну інформацію, систематизувати знайдені дані, сортувати, оцінювати. Інтернет виступає у даній ситуації як інструмент розвитку самостійності студентів.

3. *Інтернет як платформа для публікацій.* Це можливість публікувати власний матеріал досить нескладним способом, швидко розміщувати в існуючому медіа-просторі. Але ця можливість потребує інтенсивної роботи із власними повідомленнями і посланнями-відповідями, реакціями інших користувачів.

4. *Інтернет як засіб комунікації:* електронна пошта, групи новин, Інтернет-телефонія, відеоконференції тощо.

5. *Інтернет як засіб кооперації.* Групи студентів можуть спільно реалізовувати проекти, створювати, наприклад, online-газети навчального закладу, гіпермедіа-документи.

6. *Засіб навчання / інструмент викладання.* В Інтернеті можна знайти різні навчальні матеріали, які повинні дозволити студентам поглибити свої знання з дисциплін. Пошук і відбір матеріалу, який міг би становити зміст навчання, може здійснюватись і самим учнем, завдяки чому з'являються і розвиваються нові форми педагогічного спілкування.

Але перерахованими вище аспектами можливості нових медіа у процесі викладання не обмежуються. Сучасні технічні засоби не повинні виступати лише у ролі інструкційних засобів, дійсно, важливою перевагою перед іншими засобами навчання є те, що вони чудово використані у проектних формах роботи.

Сучасні інформаційні технології можуть відкривати нові можливості для комунікації, продуктивної навчальної взаємодії в усіх формах навчальної роботи, які стимулюють саморегульоване і самоспрямоване навчання (вільні завдання, групова чи самостійна робота у парах тощо).

Усе більше місце в освітній системі навчальних закладів різного рівня посідають електронні підручники, навчальні посібники та інші електронні навчальні матеріали з окремих предметів чи окремих тем. Питання застосування електронних видань є одним із пріоритетних напрямів використання інформаційних технологій в освіті.

Використання електронного видання при читанні лекцій, проектування на екран яскравих, наочних, а інколи й рухомих об'єктів, активізує увагу студентів, підвищує мотивацію навчання.

Мультимедійний підручник

Мультимедійний підручник являє собою гіпертекст зі зручним інтерфейсом, який дозволяє легко отримувати доступ до будь-яких частин посібника.

Текст насичується відео- та аудіокоментарями, які дозволяють наочно сприймати інформацію, легко її засвоювати і закріплювати у свідомості. Після кожного розділу, підрозділу навчального посібника можна перевірити ступінь засвоєння знань за допомогою виконання спеціальних завдань. Комп'ютер оцінює знання студента. Як додаток до мультимедійного

навчального посібника можна використовувати будь-яку кількість додаткових матеріалів, першоджерела, хрестоматії, довідкову літературу.

Використовуючи комп'ютерну техніку, можна активно залучати студентів до навчального процесу, істотно впливаючи на мотивацію навчання, розширюючи набори навчальних задач. У викладача з'являється можливість оцінити ефективність розв'язку, у тому числі й несподіваного, ефективність вибраної стратегії та здійснювати постійний контроль за правильністю розв'язання. За допомогою комп'ютерної техніки можна перевірити всі відповіді студентів, а також не лише зафіксувати помилку, але й досить точно визначити її характер, що допомагає вчасно усунути причину, яка зумовила її появу.

У навчальному процесі доцільно використовувати й електронні навчальні посібники (ЕНП), які дозволяють підвищити його ефективність і якість. Основна проблема повного розкриття навчальних дисциплін полягає у значній трудомісткості створення ЕНП і відсутності у більшості викладачів достатньої кваліфікації для самостійного створення якісних ЕНП. Тому необхідне створення та розповсюдження детальних методик створення електронних навчальних комплексів різного рівня складності: гіпертекстових у форматі Windows Help; мультимедіа у форматі PDF; віртуальних лабораторій і повних мультимедіа у середовищі Asymetrix Toolbook; віртуальних лабораторій і повних мультимедіа електронних навчальних посібників в Інтернет-додатках.

**Медіапосібники,
електронні навчальні
системи і комп'ютерно-
імітаційні методи
навчання**

На сьогодні навчальний матеріал для різноманітних форм навчання подається у таких варіантах:

1. Звичайний друкований варіант.
2. Текст в електронному вигляді.
3. Друкований та електронний варіант, адаптований до дистанційного навчання (компактний, певним чином структурований текст).
4. Мультимедійний підручник.

5. Мультимедійний супровід лекцій.

Оскільки постійне зростання обсягу знань, якими повинен оволодіти сучасний студент, потребує адекватного зростання інтенсифікації процесу навчання, виникає закономірне питання: як отримати високий результат, затративши мінімальний час на навчання. Один зі шляхів вирішення – якісний навчальний і методичний матеріал, який дозволяє підійти до процесу навчання творчо, урізноманітнити способи подання матеріалу, поєднувати різноманітні організаційні форми проведення занять, підвищити мотивацію навчальної праці. Сучасні електронні навчальні посібники мають низку переваг, але у той же час мають і певні недоліки, що показано у таблиці 2.1.

Таблиця 2.1

Переваги та недоліки електронних навчальних посібників

№ пор.	Переваги електронних навчальних посібників	Недоліки електронних навчальних посібників
1	2	3
1	Використання електронних мультимедійних можливостей, що дозволяє зробити зміст більш наочним, зрозумілим, цікавим	Відсутність у більшості випадків концепції, яка знаходиться в основі створення а чи іншого посібника
2	Можливість оснастити навчальний матеріал динамічними рисунками, використання яких дозволить студентові експериментувати, розглядати явище, що вивчається, з різних боків	Більшість електронних матеріалів є спрощеними популяризаторськими довідниками, досить поверховими, які не можуть стати джерелом системного, поглибленого знання
3	Можливість моделювати	Не всі досить добре сприймають текст на екрані
4	Можливість швидко та ефективно перевіряти знання студентів	Методично не продумана подача навчального матеріалу: студентам пропонується діяти за певною досить жорсткою схемою, чим обмежується їх самостійна діяльність

1	2	3
5	Можливість організувати самостійну роботу студентів, надавати підказки, довідки тощо	Мультимедійні засоби часто є надлишковими, вони відволікають, не дають зосередитись (виразні засоби повинні бути досить лаконічні та не підміняти собою змістовну частину
6	Використання гіпертекстових посилань, які дозволяють миттєво відшукати потрібне поняття, за декілька секунд переглянути багато сторінок тексту, що вивчається	Інтернет не захищений від розміщення неякісної, а інколи просто шкідливої для студентів інформації
7	Можливість організувати віртуальну лабораторну роботу, яку з якихось причин неможливо провести в реальності	Велика кількість електронних навчальних посібників є гіпертекстовими аналогами звичайних підручників

Навчальні посібники нового покоління повинні не лише передавати знання, але й стимулювати розвиток творчих здібностей студентів.

При створенні електронних навчальних систем (ЕНС) застосовується багатоступенева технологія, за якої власне створення електронної версії є лише однією з технологічних операцій. Програмно-методичне забезпечення системи базується на різноманітних технологіях у різних інформаційних середовищах. На етапі створення ЕНС необхідне підключення до роботи не лише педагогів, а й висококваліфікованих програмістів.

Для одержання ефективних результатів педагог повинен підготувати цілий комплекс різноманітних навчальних матеріалів, які входять до «кейсу». Для формування такого «кейсу» використовується мультимедіапідхід, коли студент забезпечується навчальними ресурсами, які ґрунтуються на різноманітних технологіях: друкованих, аудіо-, відеоматеріалах та електронних навчальних курсах (ЕНК). Реалізація основних задумок педагогів щодо структури та способів подачі матеріалу можлива лише за їх спільної діяльності з групою розробників у створенні ЕНК. У процесі роботи

з такими комплексами від педагога вимагається структурування та підготовка у вигляді файлів необхідного матеріалу, а потім у режимі діалогу створення сценаріїв для організації самостійної роботи певної групи або студента.

Програмно-методичний комплекс об'єднує у собі властивості звичайного підручника, електронного посібника та інформаційних систем, електронного лабораторного практикуму, навчальної та тестувальної програми, спеціалізованих пакетів програм і графічних систем проектування.

Доцільність гіпертекстового подання навчального матеріалу зумовлюється специфікою його змісту та організації, нелінійністю між підготовленістю та здібностями студентів до сприйняття, що дозволяє багаторазово подавати один і той же матеріал із використанням засобів мультимедіа. Головним досягненням є встановлення дружнього інтерфейсу з тими, хто навчається: надання студенту навчального матеріалу та інших ресурсів навчання за його запитом, жорсткого контролю дій тих, хто навчається, з боку комп'ютерної системи, для орієнтації у курсі на допомогу студенту надається технологічна карта, за якою відмічаються напрямки руху по навчальному матеріалу, надається можливість студенту самому, відповідно до рівня підготовки, здібностей, керувати процесом навчання.

Критерії якості електронної навчальної системи є:

1. Висока якість змістової частини.
2. Наявність певної концепції у використанні наданих продуктів і забезпечення їх достатньою кількістю методичних рекомендацій.
3. Наявність таких суттєвих властивостей, які можуть бути реалізовані виключно електронними засобами.
4. Наявність стандартної навчальної підсистеми, яка дозволяла б природно увійти у проблемну галузь і засвоїти стандартні, найбільш прості прийоми розмірковування та розв'язання задач.
5. Наявність достатньо розвинених графічних засобів.

Важливим є врахування мотивації студента, постійне вироблення у нього прагнення до розв'язання нових задач і, як результат, отримання нових знань. Це досягається тим, що розв'язання задачі за допомогою автоматизованої системи перетворює рутинне заучування і повторення на незвичайний для навчання ігровий процес. Студент повністю залучений до процесу пошуку, розв'язання чи доведення.

Підсумкові коментарі до розділу 2.2

Нові технічні пристрої пропонують різноманітне навчальне середовище, що сприяє розвитку допитливості, здатності до відкриттів, експериментування, збагачення форм навчальної діяльності. Для визначення можливостей, способів і особливостей використання медіа і медіазасобів у навчально-виховному процесі необхідно конкретизувати, які види засобів масової інформації існують, чим вони відрізняються один від одного, що розуміють під «електронними медіа», які особливості їх впливу на аудиторію.

Електронні медіа – це сума технічних засобів комунікації, що призначені для зв'язку індивідуума з організацією, установою чи з іншим індивідуумом для розповсюдження та обміну повідомленнями.

Прикладами електронних медіа є: 1) відеотекс: телематика «мас» заснована на інтерактивному терміналі з екраном; 2) голосові телефонні служби, або аудіотекс, голосова телематика (інтерактивні служби, інколи не інтерактивні. Користувач отримує доступ до них через телефон. Він може керувати сервером, що має цікаву для користувача інформацію, за допомогою клавіатури чи інколи голосом). 3) Інтерактивні термінали: інтерактивні системи у громадських місцях, що дозволяють вести простий діалог, наприклад, послуги гіда у великих універмагах (де знаходяться ті чи інші товари), вибір продукції, ігри, безпосередня купівля товарів чи інші послуги; 4) системи мультимедіа: працюють одночасно з текстом, даними, звуком і зображенням (фотографії, мультиплікація, відео). Використовуються

з різноманітною метою: навчання за допомогою комп'ютера, ведення технічно-комерційної документації, бази даних текстів і зображень тощо; 5) мультимедійна техніка масового споживання: здебільшого використовує як носій інформації оптичні компакт-диски – CD-TV, CD-I, CD-RomXA тощо; 6) інтерактивне телебачення: поки що тільки починає розвиватися; 7) мультимедійні комп'ютерні мережі: найбільш відомий приклад цього – www в Інтернеті.

Усе більше місце в освітній системі навчальних закладів різного рівня посідають *електронні підручники*, навчальні посібники та інші електронні навчальні матеріали з окремих предметів чи окремих тем. Питання застосування електронних видань є одним із пріоритетних напрямів використання інформаційних технологій в освіті.

Контрольні питання

1. Яким дидактичним засобом можуть бути використані електронні медіа?
2. Яка мета ділових комп'ютерних ігор?
3. Що необхідно для залучення сучасних медіа до процесу навчання?
4. Наведіть характеристику та особливості застосування графопроектора і мультимедійного проектора та електронних (мультимедійних) проекторів.

Завдання для самоперевірки

1. Як можна використовувати електронні медіа – дидактичний засіб?
2. Законспекуйте приклади електронних медіа.
3. Дослідіть зарубіжну класифікацію програмного забезпечення освіти.

Теми рефератів

1. Медіапосібники, електронні навчальні системи і комп'ютерно-імітаційні методи навчання.

2. Переваги та недоліки електронних навчальних посібників.
3. Програмно-методичний комплекс.
4. Комп'ютерно-імітаційні методи навчання як складові медіадидактики

2.3 Дидактичні властивості електронних медіазасобів та їх ефективне використання

- Електронні медіапродукти навчального призначення • Інтернет-технології
- Характеристика електронних навчальних засобів • Можливості електронних медіа • Методи викладання матеріалу • Напрями дослідження проблеми нових ІТ в освіті

Нові інформаційні технології визначають конкурентоспроможність закладу освіти, перспективи розвитку всіх сфер його діяльності, можливість оперативного подання та опрацювання необхідної інформації. Динамічність і насиченість навчання у сучасній школі потребує використання високоефективних технічних засобів.

Електронні медіапродукти навчального призначення

Для визначення можливостей, способів і особливостей використання медіа у медіаосвітньому і медіавиховному процесі необхідно знати, які види засобів масової інформації існують, чим вони відрізняються один від одного, що розуміють під «електронним медіа», які їх особливості впливу на аудиторію.

Якщо ми розглянемо сучасні медіа у межах класифікації за каналом сприйняття, то у подібному контексті розуміють ті цифрові/електронні медіа, які роблять можливим мультимедійну інтеграцію різноманітних медіа у деяке комп'ютерне відображення: гіпертекстову структуру, текст, інтерактивність і моделювання. Сьогодні до електронних медіа ми відносимо радіо, ефірне і супутникове телебачення, відео, комп'ютерні мережі, комп'ютерні ігри тощо.

Щодо функцій сучасних медіа у суспільстві існує багато думок.

Уявлення щодо засобів масової інформації та комунікації змінювалось тому, що змінювався сам предмет. Розглядаючи електронні медіа з точки зору реалізації їх освітніх функцій, важливе значення має класифікація відповідних медіапродуктів і способів їх застосування у навчальному процесі. У цьому контексті необхідним є знайомство із сучасними інформаційними технологіями навчання та існуючими програмними засобами.

У зарубіжній практиці використовується така *класифікація програмного забезпечення освіти*:

- навчальні, контролюючі й тренувальні системи;
- системи для пошуку інформації;
- моделюючі програми;
- інструментальні засоби пізнавального характеру;
- інструментальні засоби універсального характеру;
- інструментальні засоби для забезпечення комунікацій.

Важлива роль відводиться таким поняттям, як «електронні видання» та «електронні ресурси». Під електронними виданнями і ресурсами зазвичай розуміють інформаційні продукти, для відтворення яких потрібен комп'ютер. Як правило, «виданнями» називають продукти, розміщені на твердотільних носіях: дисках CD-ROM, DVD. Термін «ресурси» широко застосовують у телекомунікації, додаючи визначення «інформаційні» (комп'ютери, об'єднані в мережі, дозволяють обмін різноманітною інформацією). До освітніх електронних видань належать: навчальне електронне видання, наукове електронне видання, науково-популярне електронне видання, довідкове електронне видання.

Але якщо виходити з такого розуміння медіапродуктів навчального призначення, при якому електронні видання та інформаційні ресурси об'єднують локальні, мережеві та комп'ютерні продукти, тоді ми маємо справу з більшим числом багатофункціональних освітніх ресурсів. Основні напрями структуризації цієї множини такі: освітні видання інформаційно-

довідкові, навчальні й загальнокультурного характеру. Навчальні електронні інформаційні видання, у свою чергу, поділяються на засоби отримання інформації, засоби для практичних занять і здійснення атестації.

Засоби нових інформаційних технологій – це програмно-апаратні засоби і пристрої, що функціонують на базі мікропроцесорної, обчислювальної техніки, а також сучасних засобів і систем інформаційного обміну, що забезпечують операції щодо збору, нагромадження, зберігання, обробки і передачі інформації. До них належать ЕОМ, комплекти термінального устаткування для ЕОМ, локальні обчислювальні мережі, пристрої введення-виведення інформації, засоби введення і маніпулювання текстовою і графічною інформацією, засоби архівного зберігання великих обсягів інформації та інше периферійне обладнання сучасних ЕОМ; пристрої для перетворення даних із графічної або звукової форм у цифрову, і навпаки; засоби і пристрої маніпулювання аудіовізуальною інформацією (на базі технології мультимедіа й систем «Віртуальна реальність»); сучасні засоби зв'язку; системи штучного інтелекту; системи машинної графіки, програмні комплекси (мови програмування, транслятори, компілятори, операційні системи, пакети прикладних програм) тощо.

Інтернет-технології

Через декілька років у мережі Інтернет будуть усі. Острах перед тим, що Інтернет зможе замінити реальне життя, не має під собою ніяких підстав. Як телебачення не змогло замінити радіо і книги, так і віртуальний світ не зможе замінити світ реальний. Разом з тим не викликає ніякого сумніву, що мережа Інтернет привносить і ще привнесе у людське життя багато нового. Мрія про те, щоб весь світ був у власному комп'ютері, врешті-решт, стане реальністю. Будь-яку відстань можна буде подолати одним натиском на кнопку миші. А якщо врахувати, що ціни на апаратне і програмне забезпечення постійно знижуються, то скоро комп'ютери будуть доступні всім мешканцям нашої планети.

Головні чинники переваг упровадження Інтернет-технологій в освітній

галузі наступні:

- можливість реалізації навчання за дистанційною формою;
- зміна змісту понять простору і часу;
- багатофункціональність структури Інтернет.

Розглянемо їх детально.

Дистанційна освіта. Університети проводять спеціальні віртуальні лекції для користувачів, які не можуть відвідувати звичайні заняття, з метою надання користувачам із будь-якої країни світу (якщо вони готові сприйняти нетрадиційні форми академічної освіти) максимально інтерактивне і абсолютно нове за формою навчання в Internet. Цільову аудиторію цього проекту становлять люди з фізичними вадами, представники зарубіжних країн, студенти, які не мають можливості мешкати у даній місцевості. За допомогою нових Internet-технологій і звичайних Web-сторінок викладач читає студентам лекції, які, у свою чергу, можуть звернутися до нього з питаннями через Internet і по телефону.

Відмітна властивість дистанційної освіти полягає у тому, що Internet виступає, з одного боку, як посередник, що забезпечує доступ до великих масивів інформації, а з іншого – як канал зв'язку, що сприяє впровадженню нових інтерактивних методів навчання. Крім того, студенти не є пасивними користувачами в односторонньому комунікативному процесі, оскільки використання таких технологій надає їм можливість активно впливати на зміст, розробку курсів і програми навчання. Процес інтерактивного навчання підтримується завдяки доступу до особливого центру контент-обслуговування на базі Internet. Центр забезпечує цілодобовий контроль і можливість зворотного зв'язку. Інтерактивність, глобальне охоплення, багатомовність і полікультурний підхід у поєднанні з практично стовідсотковою доступністю – такі ключові складові дистанційної освіти.

Простір і час в Internet. Успіх підготовки та перепідготовки фахівців в Internet забезпечується також і тим, що фахівці набувають навичок роботи у Мережі, а тому й далі можуть використовувати Інтернет-технології для своєї

подальшої професійної діяльності. В Internet, в інформаційному співтоваристві, діють свої принципи: «більше знань – більше операцій» і «програє той, хто гірше інформований». Знання – якість. Саме цим твердженням і визначається напрям розвитку у будь-якій професійній сфері в умовах Інтернет. Ніколас Хейк, президент корпорації Swatch Group, що продукує популярний годинник Swatch, створив нову одиницю часу. Замість колишнього розподілу доби на 24 години Хейк розділив добу епохи Internet на 1000 своч-одиниць. Internet-час використовує тільки свій нульовий меридіан, від якого відлічується більський середній час (так зване BMT – VieJ Mean Time). До однієї своч-одиниці входить 86,4 секунди.

Винахід «Internet-часу» відображає напрям думки в епоху Internet. Режим обслуговування клієнтів з 9.00 до 17.00 замінюється новим режимом цілодобового обслуговування: клієнт може одержати товар або послугу у будь-який слухний для нього час доби. Часові пояси і географічні зони не мають більше ніякого значення. Потрапивши до кіберпростору, кожний одержує все, що йому потрібно, «тут і зараз». Хоча часові пояси й досі відіграють свою роль у спілкуванні, для організації будь-якого процесу в Інтернет їх уже не існує. Користувач бажає одержати потрібну йому інформацію або послуги тоді, коли це зручно йому, і він їх отримує.

Web – це не Internet. Internet побудовано, відповідно до власних стандартів, які використовуються всіма учасниками мережі для зв'язку одного з одним. Специфікації Internet-протоколу не впливають значною мірою на характер товарів, інформації або послуг, які передаються по Мережі. IP визначає лише спосіб організації потоку інформації. Одним з протоколів для обміну інформацією є протокол передачі гіпертекстів (HTTP) – протокол World Wide Web гіпертекстового сервісу доступу до інформації. Окрім World Wide Web, на прикладному рівні або рівні додатків, діють й інші протоколи, наприклад, електронної пошти (POP3, SMTP, IMAP), спілкування у режимі реального часу (IRC) і груп новин (NNTP). За допомогою протоколу HTTP Web дозволяє обмінюватися документами у

форматі HTML, який забезпечує належне відображення змісту документів у браузерях.

World Wide Web – це лише одна із численних служб Internet і не визначає, де доступна дана Web-сторінка, в intranet, extranet або Internet. Web пропонує простий для користування інтерфейс, який дає можливість користувачам, навіть не дуже обізнаним з комп'ютером, отримувати доступ до Web-служб у будь-якій частині Internet.

Таким чином, Internet є «мережевою інфраструктурою», яка характеризується багатофункціональністю.

Характеристика електронних навчальних засобів
--

В умовах інформатизації суспільства, збільшення потоків інформації, швидкої зміни самих технологій та інформаційних ресурсів електронні навчальні засоби розглядаються як дидактичні засоби нового покоління, які повинні сприяти підвищенню ефективності освітнього процесу у різних формах його організації у різних навчальних закладах. Під *телекомунікаційним зв'язком* «комп'ютер – комп'ютер» будемо розуміти передачу і прийом інформації (тексту) від партнера до партнера; підготовку, редагування та обробку тексту; зберігання і систематизацію інформації; завантаження інформації до мережі із жорсткого або гнучкого диска; перенесення інформації з мережі на жорсткий або гнучкий диск; синхронний обмін інформацією із партнером; роздруковування інформації на принтері.

Електронна пошта використовується для передачі повідомлень або текстів водночас великій кількості абонентів; зберігання у пам'яті центрального комп'ютера інформації, що надходить готовою до передавання за запитом користувача; синхронний обмін інформацією з партнерами; відправлення інформації до електронної поштової скриньки центрального комп'ютера для зберігання її протягом тривалого часу до запиту; отримання автоматичного повідомлення про те, що інформація прочитана або повернута; підготовка і редагування текстів; перенесення інформації з мережі на жорсткий або гнучкий диск; роздруковування текстів на принтері для

подальшого обговорення; демонстрація текстів, графічної інформації на екрані дисплею, що забезпечує групову участь в обговоренні та інтерпретації інформації; забезпечення студентів можливістю використовувати першокласні, новітні засоби інформаційної технології, які широко використовуються у світі; підключення до будь-яких електронних банків і баз даних для отримання користувачем інформації, яка цікавить.

Телеконференції – це передача інформації (текстової, графічної, звукової) через систему телекомунікацій безпосередньо на комп'ютер будь-якому користувачеві, що є абонентом мережі, у якій проводиться дана конференція; прийом інформації (текстової, графічної, звукової) від будь-якого партнера-учасника конференції; підготовка, редагування текстів, графічного матеріалу; обробка та зберігання текстів, графіки; роздрукування текстів на принтері для подальшої роботи; забезпечення (за необхідності) синхронної та асинхронної комунікації, що дозволяє учасникам конференції переслати свою інформацію до системи у будь-який зручний для учасника час і таким же чином отримувати інформацію від інших учасників.

Усі повідомлення у цих випадках нумеруються, систематизуються за типами, що полегшує доступ до них.

Електронна дошка оголошень забезпечує розміщення і зберігання свого повідомлення на дошці оголошень без точного зазначення адресата; пошук користувача інформації, яка цікавить, і контактування з володарем цієї інформації; пошук партнера для спільної роботи; роздрукування на принтері інформації.

Контролюючі системи надають можливість організації централізованого контролю, який забезпечує перевірку всього контингенту; забезпечення об'єктивності контролю; моніторингу якості знань протягом усього часу вивчення теми або навчальної дисципліни на підставі протоколювання ходу та підсумків тестування в динамічно поновлюваній базі даних.

Навчальні та тренувальні системи використовуються для введення

різнобічної інформації до бази даних і формування сценарію для проведення занять; роботи з навчально-методичними матеріалами програми відповідно до вибраного сценарію; забезпечення зворотного зв'язку завдяки автоматизованому контролю, що надає можливість вибору послідовності засвоєння матеріалу; інформація про підсумки роботи у динаміці.

Електронні видавництва (АНС, мультимедіа, гіпертекст) необхідні для створення навчального середовища з яскравим і наочним зображенням інформації; інтеграція значних обсягів інформації на одному носії; спрощення навігації завдяки використанню гіперпосилань і надання можливості індивідуальної схеми вивчення матеріалу; на основі моделювання процесу навчання, отримання можливості доповнення а текстом, відслідковування та виправлення траєкторії вивчення навчального матеріалу, здійснення зворотного зв'язку.

Під *моделюючими програмами, діловими іграми* ми розуміємо цілеспрямоване створення тих ситуацій, що потрібні для вивчення рівня конкретних знань, умінь, навичок, швидкої реакції у складних ситуаціях, уміння знайти нестандартний розв'язок.

Інтелектуальні навчальні системи – це створення студентом власного розуміння нової концепції; побудова ним власної схеми розв'язку певної проблеми; виконання різноманітних символічних перетворень.

Текстові та графічні редактори забезпечують симулювання роботи з виконання різноманітних письмових завдань; можливість оформлення, корегування, доповнення, закріплення навичок електронного набору й оформлення тексту; роботу групи над колективним проектом з розрахунку на тривалий час; створення електронного банку творчих робіт; виконання розрахунків за формулами, оновлення результатів обчислень, побудова діаграм, графіків; наочне зображення інформації, створення анімацій, проектування комп'ютерних моделей, ілюстрація процесів та явищ.

Відеоресурси. У глобальній мережі Інтернет можна знайти і необроблені відеоролики, непризначені для використання на занятті, які

після неважкої дидактичної підготовки можуть бути інтегровані у його структуру на різних етапах, у межах най різноманітніших тем (наприклад, ресурси сайту YouTube).

Сьогодні значно розширилися можливості застосування відеопроductів у процесі навчання завдяки технічним характеристикам най сучасніших медіа, розвитку міжкультурних зв'язків і відносин, багатому вибору відеофільмів і роликів у крамницях і у мережі Інтернет. Разом з тим, надзвичайно важливою є розробка стратегій демонстрації навчальних фільмів, обробки і створення власних відеоресурсів навчального призначення. Форми і способи роботи з відео можуть бути різноманітними. Так, можна виділити цілу систему завдань до фільму, що переглядається, чи ролику, і розділити їх залежно від часової послідовності, змісту і характеру діяльності студентів під час їх виконання.

Відомі завдання, які пропонуються студентам до/під час/після перегляду відео. Завдання *до* перегляду відео виконують декілька важливих задач: мотивація, підготовка/налаштування на перегляд, полегшення розуміння через обговорення якихось тем, понять тощо. Завдання *під час* перегляду орієнтовані, як правило, на забезпечення різних типів розуміння змісту фільму. Завдання *після* перегляду виконують важливу функцію контролю і корекції зрозумілого/побаченого, а також забезпечують використання відеоматеріалу в інших формах роботи над тією чи іншою темою. Сам відеопроduct може бути використаний при цьому по-різному: на етапі підготовки/входження у тему, на етапі відпрацювання відповідного матеріалу за темою як ілюстрації/демонстрації, а також на етапі завершення роботи над темою.

Окрім ілюстративної функції, важливою, з точки зору принципу наочності навчання, використання відео дозволяє також значно підвищити мотивацію студентів. Створення власних відеоресурсів (наприклад, у межах проектних форм роботи) сприяє розвитку творчих здібностей студентів. Безумовний рефлекс і безмежні можливості для розвитку творчих здібностей,

медіакомпетентності та різних мовних умінь пропонує у цьому зв'язку програма Microsoft Movie Maker. Для роботи з даним ресурсом студентам не обов'язково володіти якимись професійними знаннями у галузі кінозйомки. Практика свідчить, що процес створення власного міні-фільму захоплює, спонукає до активного використання наявних знань у галузі медіапедагогіки, дисципліни, що вивчається, і набуттю нових.

Для ефективного використання електронних засобів у навчальному процесі необхідне також якісне методичне забезпечення, створення навчально-методичного простору, який буде використовуватись як педагогами, так і студентами, адже успішна комп'ютеризація освіти залежить не від кількості комп'ютерів, а від якості засобів навчання, методичного забезпечення їх використання.

Комп'ютерні ігри. За останнє десятиріччя науковці планомірно поширюють ідею необхідності використання комп'ютерних ігор з метою навчання та викладання – серйозних відеоігор. Саме відеоігри спроможні відтворювати певний історичний період, продукувати ситуації, що допомагають засвоювати точні науки, організовувати поле для пошуку нових можливостей й альтернатив. Добре розроблена відеогра здатна стимулювати уяву, викликати цікавість, ініціювати дискусію та заохочувати до пошуку інформації з різних галузей знання. Можливість на основі симуляції досліджувати феномени, зіткнутися з проблемами, переносити отриманий досвід у інші сфери діяльності має велику педагогічну цінність.

Серйозні відеоігри поєднують в собі характерні елементи відеоігор – мультимодальність, інтерактивність, специфічну організацію ігрової ситуації, нарратив та соціальні цілі і використовуються не заради розваги, а заради навчання або тренування. Окрім цього, серйозні відеоігри забезпечують постійний зворотній зв'язок у вигляді балів, або зміни сценарію гри, за допомогою чого гравці відстежують свій рух у напрямку поставленої цілі.

Серйозні відеоігри базуються на конструктивних педагогічних принципах. На сьогодні існує достатня кількість експериментальних робіт,

які вказують на те, що використання серйозних відеоігор являється більш ефективним в порівнянні з традиційними формами навчання. Так, попередніми дослідженнями доведено здатність відеоігор впливати на когнітивну, мотиваційну й соціокультурну сфери особистості.

Якщо звернутися до таксономії Б. Блума, в якій розглядаються такі когнітивні процеси, як запам'ятовування, аналіз і розуміння, оцінювання і створення інформації, то можна казати про наступне. Запам'ятовування у процесі відеоігри відбувається шляхом повторюваних завдань та допоміжних винагород, які спонукають до утримання в пам'яті цільового матеріалу. Аналіз і розуміння матеріалу досягається шляхом прямої взаємодії з об'єктами гри, вільного експериментування й дослідження взаємозв'язків між різними феноменами при виконанні проблемних завдань. Навички оцінювання розвиваються при моделюванні ігрових об'єктів та процесів, та їх зміни заради досягання більш високих результатів. Відеоігри також дозволяють гравцям самостійно створювати нові артефакти й процеси і випробувати їх експериментально. У відеоіграх гравці самі регулюють рівень когнітивного навантаження виконуємого завдання, обирають «свою» зону найближчого розвитку, вдосконалюють координацію рухів й просторове відчуття.

Про те ж що саме спонукає до участі у цифрових відеоіграх, дослідники вказують на сім спонукальних мотивів: 1) контроль за/над персонажами гри та ігровим середовищем; 2) виклик – бажання досягти більш високого рівня майстерності; 3) конкуренція – бажання перемогти чи перевершити інших; 4) фантазія – залучення до дій, що є нереальними для повсякденного життя; 5) зацікавленість – бажання вивчити гру та зібрати інформацію; 6) відволікання від повсякденних проблем шляхом занурення у гру; 7) соціальна взаємодія – бажання грати один з одним і один проти одного. Гра як розвага визиває широкий спектр емоцій. Для когось розвага – це відчуття тріумфу, коли він долає певний виклик (розвага-*fiery*); для інших – це відчуття перемоги над суперником (розвага-*Schadenfreude*); для третіх –

відчуття гордості (розвага-*esthet*). Звідси маємо різні мотиви вступати в гру та різні типи гравців: гравець-переможець, гравець-дослідник, гравець-компанієць тощо. Здатність серйозних відеоігор забезпечувати учасників вибором таких незначних речей як іконки, імена, що представляють гравця, перетворюють гру на особисто значущу, збільшують задоволення від участі, створюють простір для самореалізації, що, у свою чергу, призводить до підвищення зацікавленості й продуктивності роботи.

Про відеоігри можна казати і як про соціальні ігрові простори, або спільноти. Подібні спільноти заохочують до соціальної взаємодії, активної участі у навчальному процесі, створенню спільного знання, розвитку інформального наставництва, коли те, що відомо найбільш досвідченим, передається новачкам, коли кожен вважає, що його внесок має значення, коли учасники відчують певну ступінь соціального зв'язку та громадянської відповідальності. Такі спільноти, згідно думки Дж. П. Гі, ґрунтуються на особистих інтересах, а не на расових, класових, економічних принципах. Ключовими особливостями таких просторів є: а) відкрита участь для будь-якого користувача; б) загальний простір поділяють як новачки так і ветерани; в) учасники мають право формувати та трансформувати навколишнє середовище; г) знання й експертиза розподіляються між гравцями; д) існують різні шляхи досягнення цілей гри, різні способи участі у грі і отримання нового статусу; е) беручи участь у сумісному просторі, гравці змінюють і саму гру.

Тобто, серйозні комп'ютерні відеоігри спрямовані на використання розважального компоненту для тренування, навчання, лікування, державної політики тощо. Формальна й інформальна освіта є однією з найбільш перспективних сфер активного використання серйозних ігор. Спираючись на принципи навчання дією, серйозні комп'ютерні відеоігри мають потенціал подолання багатьох обмежень традиційно навчання. Вони містять більш складні та різноманітні підходи до навчального процесу, дозволяють використовувати інтерактивність, сприяють співробітництву, підтримують

активне навчання, мають вплив на когнітивну, мотиваційну і соціальну сфери особистості.

Можливості електронних медіа

Сучасні електронні медіа (насамперед, телебачення, персональні комп'ютери та Інтернет і, відповідно до них, медіапродукти), об'єднуючи у собі можливості всіх існуючих до них засобів масової інформації та комунікації, як правило, реалізують цілий комплекс функцій впливу на аудиторію. З одного боку, ця багатофункціональність дійсно відкриває широкі можливості для вдосконалення навчально-виховного процесу. З іншого боку, вимагає від педагогів, які використовують електронні медіа, видавництва і ресурси у своїй роботі, ретельної підготовки і чіткого розуміння цілей і задач своїх занять. Це дозволить уникнути негативних впливів і девіацій функцій медіа. Крім того, викладачу необхідно знати також, що, власне, несуть нам електронні медіа, які можливості вони надають для навчально-виховного процесу, і у чому полягають психологічні особливості їх використання.

Електронні медіа забезпечують: інтерактивність (взаємодію в широкому розумінні інформації до виконаної дії); мультимедійність (зображення об'єктів і предметів не тільки традиційним текстовим описом, але й за допомогою фото, відео, графіки, звуку та в інших відомих сьогодні формах); моделювання (моделювання реальних об'єктів у процесі спільного дослідження); комунікативність (можливість безпосереднього спілкування, оперативність отримання інформації, контроль за станом процесу); продуктивність (автоматизація нетворчих операцій, що відбирають у людини багато сил і часу).

Педагогічними особливостями використання медіа у навчально-виховному процесі є:

- електронні медіа дозволяють істотно підвищити ступінь урахування ергономічних вимог до матеріалів;
- використання медіа у навчанні орієнтовано на індивідуалізацію навчання;

- медіа мають багаті виховні можливості;
- використання електронних медіа у навчанні впливає на пізнавальні процеси студента.

Електронні медіа виступають як комплексний засіб освоєння людиною навколишнього світу. Такі специфічні риси, як мультимедійність, інтерактивність, здатність до моделювання, комунікативність і продуктивність в освітньому процесі отримують функціональне навантаження, дозволяють розробляти на цій основі медіапродукти навчального призначення, інформаційні засоби навчання.

Для ефективного використання електронних медіа у нових умовах актуальним є вміння створювати власні матеріали на основі існуючих медіапродуктів навчального призначення, знаходити точки перетину навчальних і позанавчальних інформаційних потоків, урахувати *педагогічно-психологічні особливості використання медіа* у навчально-виховному процесі. Серед останніх виділяють такі:

- покращення сприйняття і запам'ятовування матеріалу через створення оптимальних функціональних засобів, які підвищують здатність мозку до засвоєння інформації;
- активізація нових можливостей для реалізації дидактичного принципу наочності (мультимедіа дозволяють задіяти всі органи чуття, технологія гіпертексту активізує отримані раніше знання, сприяє розвитку логічного мислення тощо);
- більш жорстке врахування ергономічних вимог до навчальних матеріалів (студент вибирає найбільш ергономічні для нього характеристики інформації, що вивчається);
- орієнтованість на індивідуалізацію навчання у межах єдиного навчально-виховного процесу;
- використання багатих виховних можливостей: електронні медіа привчають до охайності, розвивають увагу, гнучкість мислення, вміння планувати свою діяльність, стимулюють здібності);

– формування у студентів пізнавальних мотивів.

Урахування перерахованих аспектів дозволяє оптимально використовувати дидактичний і виховний потенціал електронних медіа. Технічні засоби надають доступ до найрізноманітнішої інформації. Задача педагога полягає у тому, щоб спрямувати студентів на самостійне отримання знань, грамотно, доцільно, зважено організувати взаємодію з медіа, забезпечити реалізацію виховного і дидактичного потенціалу засобів, що застосовуються.

Нові інформаційні технології дозволяють організувати отримання відомостей у різній формі, з різним ступенем складності, зі швидким доступом до потрібного матеріалу, можливістю багатократних повторів, за необхідності, у зручному темпі. Активне залучення студентів до навчання, наочність, інколи недосяжна у природних чи традиційних лабораторних умовах, підвищують мотивацію, сприяють кращому засвоєнню матеріалу.

Методи викладення матеріалу
--

Електронні медіа стають дидактичними лише у процесах реалізації їх дидактичних властивостей і функцій. Тому їх педагогічне проектування повинно бути спрямоване не стільки на створення матеріального об'єкта – носія дидактичних властивостей, скільки на проектування дидактичних процесів. Існує тісний зв'язок між проектуванням нових комп'ютерних дидактичних засобів і створенням освітнього інформаційного простору в цілому з методологією викладання у мережі Інтернет, регіональних і корпоративних мережах з методологією самостійної пізнавальної діяльності. При виборі методів навчання вирішальним чинником є їх ефективність, яка може бути визначена ймовірністю досягнень навчання і витратами часу, матеріальних засобів і зусиль викладача. Удосконалення навчання повинне йти у напрямі обов'язкового зворотного зв'язку. Але результати дослідження зворотного зв'язку неоднозначні. У певних ситуаціях (при виконанні тестових завдань для визначення успіхів студентів) знання правильного результату є настільки ж ефективним, як і найбільш складні форми зворотного зв'язку, і більш

ефективним, порівняно з простим знанням результату. Звідси випливає, що прості форми зворотного зв'язку можуть бути допустимі, якщо нема даних про значні переваги застосування більш складних форм зворотного зв'язку, особливо, якщо прості форми обходяться більш дешево (мається на увазі кількість часу, який витрачається, і зусилля з боку студента) і вимагають меншої кількості часу на розробку та оцінювання результатів. У процесі проектування навчального процесу необхідно вирішити, яким чином буде подаватися матеріал. Тобто необхідно вибрати слухний спосіб викладання, оснований на індивідуальних особливостях користувача у вигляді матеріалу, що викладається. Найбільш поширені чотири методи: вправи, консультації, моделювання та ігри.

***Вправи, побудовані на основі інформаційних технологій,** забезпечують початкове усвідомлення змісту дії та її попереднє закріплення або завершення усвідомлення й закріплення, а також узагальнення й автоматизацію, що у результаті приводить до повного оволодіння дією і перетворення її, залежно від досягнутого ступеня автоматизації, уміння або навички.*

Електронні консультації використовуються для викладення фактів, основних принципів чи методів прийняття рішень або розв'язання проблем.

Електронні консультації практично аналогічні традиційним лекціям, коли інформація подається в усній формі, після чого студентам задають запитання, щоб оцінити, чого вони досягли в навчанні.

***Комп'ютерне моделювання** – це імітація чи копіювання процесів, які мають місце в житті, у професійній діяльності.*

Наприклад, студент при вивченні основ економіки, створивши віртуальне підприємство, намагається врятувати його від банкрутства, при цьому отримує від комп'ютера відповідь, що містить інформацію про те, які результати здобуті від вжитих заходів. Такі експерименти з реальним підприємством недопустимі, отже, комп'ютерне моделювання привабливе тим, що студенти можуть набувати навичок і знань про предмет чи ситуацію,

які в умовах реального життя могли б мати серйозні наслідки.

Одним з найпоширеніших методів навчання, які застосовуються у системах навчання з використанням комп'ютера, є *ігри*. Вони стали особливо актуальними внаслідок широкого застосування комп'ютера у навчальному процесі. Навчальні ігри привабливі тим, що це одночасно і навчання, і розвага. Розважальний чинник може бути важливим мотивуючим стимулом для немотивованих студентів.

Концепція інформаційно-навчальних систем нового покоління висуває конкретні науково-педагогічні вимоги до сучасних інформаційних систем: компліментарність з підручниками середньої загальноосвітньої школи та з посібниками для вступників до вищих навчальних закладів, три рівні складності та максимальне використання інтерактивної роботи. Відмітимо також таку важливу властивість інформаційно-навчальних систем нового покоління, як підтримка у мережі Інтернет.

Системи програмування надають набагато більше можливостей, порівняно зі звичайними мовами програмування чи інтегрованими середовищами програмування. Наприклад, більшість систем програмування мають підтримку функції «перетягти і залишити», компонентів об'єктно орієнтованого інтерфейсу, підпрограм для відповіді на запитання (з переліком можливих відповідей, із заповненням бланка «так-ні»), автоматичного зворотного зв'язку і підрахування результатів, а також можливості використання засобів мультимедіа, таких як відео, аудіо, графіка, анімація. Існуючі зараз системи програмування для операційної системи Microsoft Windows містять Asymetrix Tollbook, SBT Express, Iconauther, Macromedia`s Authorwareand Director, Allen Communications`Quest, Designerr`s Edge. Більшість систем програмування надають можливість завантаження системи навчання з використанням жорсткого диска, диска CD-ROM чи з мережі Інтернет.

Програми навчального призначення використовують у декількох напрямках: як окремі програми; пакети програм; практикуми і як компонент

комп'ютерного курсу.

Використання програмних засобів навчального призначення у процесі викладання загальноосвітніх і професійно спрямованих дисциплін відбувається здебільшого спільно з навчально-методичною літературою, яка забезпечує сам процес застосування того чи іншого програмного засобу і його включення до процесу заняття. Традиційні засоби навчання, такі як кінофільми, діафільми, на одному і тому ж занятті з програмними засобами не використовуються, а таблиці, кодотранспаранти використовуються дуже обмежено.

Використання персонального комп'ютера у навчальному процесі на всіх рівнях отримання освіти дозволяє: найбільш повно реалізувати діяльнісний підхід; студенту у процесі навчання виступати як активний партнер викладача і «комп'ютера»; більш ефективно стимулювати і мотивувати активність студентів в навчанні; забезпечувати індивідуалізацію навчального процесу при збереженні його цілісності; ефективно реалізувати тренувальні стадії навчального процесу завдяки можливості поєднання за допомогою комп'ютера функції контролю за навчальним процесом із забезпеченням гнучкості та різноманітності інтерфейсу користувача; підвищувати рівень логічного структурування навчального процесу завдяки певній алгоритмічності у діяльності комп'ютерних систем; досить швидко і зручно комплексно візуалізувати складні образи і конструкції, віртуально відображати певні явища і події.

Оскільки комп'ютер нині є найдоступнішим і масовим технічним продуктом науково-технічного прогресу, використання різних (постійно змінних) його модифікацій у навчальному процесі наближує студентів до реальних технічних здобутків на сьогодні, дозволяє адаптувати їх у «цифровому» світі, що є необхідною умовою подальшого їх навчання та асиміляції у професійному середовищі. Крім того, універсальність і велика кількість готових різноаспектних програмних продуктів і їх, відповідно, невелика ціна дозволяють скоротити вартість технічних засобів навчання, з

меншими витратами проводити реальні експерименти, практичні й лабораторні роботи.

Напрями дослідження проблеми нових ІТ в освіті

Серед досліджень проблеми нових інформаційних технологій, орієнтованих на розроблення та реалізацію психолого-педагогічних і методичних цілей навчально-виховного процесу у навчальних закладах можна виділити такі напрями: удосконалення механізмів управління системою професійно-технічної освіти на основі використання автоматизованих банків даних науково-педагогічної інформації, інформаційно-методичних матеріалів, а також комунікаційних мереж; удосконалення методології та стратегії добору змісту, методів та організаційних форм навчання, виховання, адекватних завданням розвитку особистості студента в умовах інформатизації суспільства; створення методичних систем навчання, орієнтованих на розвиток інтелектуального потенціалу студентів, формування вміння самостійно здобувати знання, здійснювати інформаційно-навчальну, експериментально-дослідницьку діяльність, різноманітні види самостійної діяльності та обробки інформації; створення та використання комп'ютерних тестуючих, діагностуючих методик контролю рівня знань студентів. Ці напрями дослідження зазначеної тематики характерні і для впровадження нових інформаційних технологій в інших навчальних закладах, оскільки мають загальнометодологічний і методичний характер. З точки зору використання дидактичних принципів у навчальному процесі програмні засоби забезпечують: індивідуалізацію та диференціацію процесу навчання (скажімо за рахунок можливості поетапного просування до мети за напрямами різного рівня складності); здійснення контролю зі зворотним зв'язком, діагностикою помилок (констатація причин помилкових дій студента і демонстрування на дисплеї комп'ютера відповідних коментарів) за результатами навчання та оцінюванням результатів навчальної діяльності; здійснення самоконтролю та самокорекції тренування у процесі засвоєння навчального матеріалу та самопідготовки студентів; вивільнення навчального

часу за рахунок виконання на комп'ютері трудомістких робіт і діяльності, пов'язаної із числовим аналізом; комп'ютерна візуалізація навчальної інформації (об'єкта, що вивчається, процесу, що розглядається, тощо); моделювання та імітація об'єктів, процесів або явищ, що вивчаються чи досліджуються; проведення лабораторних робіт (наприклад, з фізики або хімії) в умовах імітації у комп'ютерній програмі реального досліду або експерименту; створення та використання інформаційних баз даних, необхідних у навчальній діяльності, та забезпечення доступу до мережі інформації; підсилення мотивації учіння (скажімо, за рахунок винахідницьких засобів програми або створення ігрових ситуацій); озброєння студентів стратегією засвоєння навчального матеріалу; розвиток у студентів мислення (наочного, просторового, теоретичного тощо); формування вміння приймати оптимальне рішення або знаходити варіативні розв'язки у складних ситуаціях; формування культури навчальної діяльності, інформаційної культури викладача та студента (наприклад, за рахунок використання системи підготовки текстів, електронних таблиць, баз даних або інтегрованих пакетів користувача).

Узагальнення результатів дослідження різних науковців проблеми впровадження інформаційних технологій в освіті дозволяє проаналізувати найбільш поширені інформаційні технології за такими критеріями:

- матеріально-технічне забезпечення функціонування технології;
- переваги над іншими технологіями;
- недоліки даної технології.

Кейс-технологія (навчання за навчально-методичними комплектами та завданнями) забезпечується друкованими навчальними матеріалами, аудіовізуальними та електронними носіями.

Її переваги полягають у тому, що розроблена достатня кількість методик викладання за цією технологією та навчальних матеріалів; недолік цієї технології – низька комунікаційна інтерактивність.

Кейсо-тьюторська модель дистанційної освіти, яка здійснюється

професійно підготовленими викладачами у периферійних центрах, забезпечується друкованими матеріалами та електронними носіями.

Її переваги полягають у низькій собівартості, а недоліком є середній ступінь інтерактивності.

Телекомунікаційна модель у режимі offline, у тому числі з паралельним застосуванням кейс-технології (асинхронна електронна пошта) базується на використанні поштових e-mail-протоколів.

Її перевагами є: ведення архіву, функціонування системи, що забезпечує тестування, використання бази даних, бібліотеки та диспетчеризація пошти; середній ступінь інтерактивності. До недоліків цієї технології можна віднести неможливість реалізації безпосереднього діалогу між викладачем і студентом.

Телекомунікаційна модель у режимі on-line з паралельним використанням кейс-технології базується на протоколах http, ftp та ін.

Її перевагами є: високий ступінь інтерактивності, найбільш розвинена у світі інфраструктура мережі, використання поширених комп'ютерних платформ, низька вартість; недоліком – затримка передачі зображення, звуку.

Підтримка інформаційного простору на теле- та радіоканалах забезпечується: відеоконференціями на цифровому виділеному супутниковому каналі з використанням відеокомпресії; відеоконференціями на аналоговому виділеному супутниковому каналі.

Переваги її полягають у високому ступені інтерактивності; якісній передачі зображень, зниженні більш як на два порядки пропускну здатності каналу, порівняно з аналоговим телевізійним сигналом, високому ступені інтерактивності, максимально можливій якості передачі зображень з мінімально технологічною затримкою передачі зображення та звуку; недоліком є висока вартість.

Таким чином, сучасні засоби масової інформації та комунікації мають різноманітні можливості використання у навчально-виховному процесі, оскільки являють собою достатньо великий дидактичний потенціал.

Підсумкові коментарі до розділу 2.3

Динамічність і насиченість навчання у сучасній школі потребує використання високоефективних технічних засобів. Сьогодні до електронних медіа ми відносимо радіо, ефірне і супутникове телебачення, відео, комп'ютерні мережі, комп'ютерні ігри тощо.

Засоби нових інформаційних технологій – це програмно-апаратні засоби і пристрої, що функціонують на базі мікропроцесорної, обчислювальної техніки, а також сучасних засобів і систем інформаційного обміну, що забезпечують операції щодо збору, нагромадження, зберігання, обробки і передачі інформації.

Необхідність у створенні та використанні нового типу навчальних засобів – *телеконференцій, електронних дошок, контролюючих систем, електронних видавництв, навчальних та тренувальних систем, відеоресурсів, комп'ютерних відеоігор* – об'єктивно зумовлена поширенням нових інформаційних технологій на всіх рівнях освіти, основною метою чого є підвищення ефективності навчально-виховного процесу завдяки розширенню обсягів і підвищенню якості викладання інформації, удосконаленню методів і прийомів її опрацювання, а також надання учасникам навчально-виховного процесу практичних навичок застосування прогресивних інформаційних технологій у конкретній діяльності.

Електронні навчальні засоби можуть бути ефективно використані для неперервної професійної освіти людини, оскільки вони є найважливішим елементом дистанційної форми навчання.

Також, електронні медіа забезпечують: інтерактивність, мультимедійність, моделювання, комунікативність, продуктивність.

Педагогічними особливостями використання медіа у навчально-виховному процесі є те, що: 1) електронні медіа дозволяють істотно підвищити ступінь урахування ергономічних вимог до матеріалів; 2) використання медіа у навчанні орієнтовано на індивідуалізацію навчання; 3) медіа мають великі виховні можливості; 4) використання електронних медіа

у навчанні впливає на пізнавальні процеси студента.

Для ефективного використання електронних медіа у нових умовах актуальним є вміння створювати власні матеріали на основі існуючих медіапродуктів навчального призначення, знаходити точки перетину навчальних і позанавчальних інформаційних потоків, урахувати педагогічно-психологічні особливості використання медіа у навчально-виховному процесі.

Контрольні питання

1. Критерії якості електронної навчальної системи.
2. Що надає можливість моделювати різні професійні ситуації, проектувати способи дій в умовах конкретних виробничих моделей?
3. Наведіть основні ознаки ділових ігор.
4. Із чим безпосередньо пов'язане активне використання комп'ютерних ігор в українських навчальних закладах?
5. Розкрийте поняття «телеконференція» та особливості його використання.

Завдання до теми

1. Проаналізуйте, у чому полягає відмітна властивість дистанційної освіти.
2. Дослідіть дидактичні засоби нового покоління, які мають сприяти підвищенню ефективності освітнього процесу у різних формах його організації у різних навчальних закладах.
3. Законспекуйте можливості застосування відеопродуктів у процесі навчання.
4. Проектні форми роботи, що сприяють розвитку творчих здібностей студентів.

Завдання для самоперевірки

1. Надайте визначення поняття «телекомунікаційний зв'язок».
2. Із якою метою використовуються навчальні та тренувальні системи?
3. У якому випадку, електронні медіа є дидактичними?
4. Що забезпечують вправи, побудовані на основі інформаційних технологій?

Теми рефератів

1. Головні чинники переваг упровадження Інтернет-технологій в освітній процес.
2. Методи викладення матеріалу засобами електронних медіа.
3. Електронні медіапродукти навчального призначення.
4. Дистанційна освіта – європейський досвід упровадження до української системи освіти.
5. Характеристика електронних навчальних засобів.

2.4 Електронні навчальні видання

- Види та значення електронних навчальних видань
- Електронні видання навчального призначення
- Особливості електронних підручників і вимоги до них
- Електронний навчальний курс
- Особливості електронних навчальних видань
- Створення електронних підручників
- Вимоги до програмного забезпечення ЕНВ

Види та значення електронних навчальних видань

Необхідність у створенні та використанні нового типу навчальних засобів – електронних навчальних видань – об'єктивно зумовлена поширенням нових інформаційних технологій на всіх рівнях освіти, у всіх формах організації навчання, у цілому процесом інформатизації освіти, основною метою якого є посилення ефективності навчально-виховного процесу завдяки розширенню обсягів і підвищенню якості викладання інформації, удосконаленню методів і прийомів її опрацювання, а також надання учасникам навчально-виховного

процесу практичних навичок застосування прогресивних інформаційних технологій у конкретній діяльності. З розвитком технічних можливостей електронно-обчислювальної техніки дуже часто поняття інформатизації освіти зводиться до реалізації на практиці комп'ютерів і програмно-педагогічного забезпечення до них, причому ці два поняття часто ототожнюються між собою.

Електронні навчальні засоби можуть бути ефективно використані для неперервної професійної освіти людини, оскільки вони є найважливішим елементом дистанційної форми навчання, важливою умовою його організації, а відтак сприяти підвищенню професійної компетентності людини, її мобільності та конкурентоспроможності на ринку праці. До цього слід додати, що хоча у державних стандартах вищої освіти передбачаються дисципліни, які відображають регіональний компонент, навчальні предмети за вибором студентів та навчального закладу, навчально-методичне забезпечення цих дисциплін не завжди є якісним. Саме тому існує попит на електронні навчальні засоби, які видаються провідними вищими навчальними закладами, провідними фахівцями з конкретного наукового і предметного напрямку.

Аналіз ринку комплексних електронних навчальних видань показав, що вони представлені трьома групами: видання для підтримки і розвитку освітнього процесу; інформаційно-довідникові джерела; видання загальнокультурного характеру. Видання для підтримки і розвитку освітнього процесу спрямовані на підтримку професійної діяльності та можливостей викладача, самостійну навчальну діяльність студентів. Тому вони отримали назву навчальних електронних видань. Інформаційно-довідникові джерела забезпечують загальну інформаційну підтримку освітнього процесу (енциклопедії, словники, довідники, хрестоматії тощо), а також містять матеріали для розв'язування творчих задач, у тому числі й тих, що виходять за межі навчальних програм. Видання загальнокультурного характеру використовуються для створення віртуального виховного

середовища, надання рівних можливостей студентам для розвитку загальної культури, розширення світогляду. До них можна віднести віртуальні екскурсії, мандрівки, видання, присвячені класикам світової культури, живопису, архітектури, музики.

Комп'ютерні мережі як засіб навчання включають у себе різну інформацію і сукупність комп'ютерів, з'єднаних каналами зв'язку. Глобальна мережа Інтернет є інтегральним засобом навчання, який може широко використовуватися з освітньою метою, зокрема, у дистанційному навчанні. Якщо у традиційному навчальному процесі засобами навчання, як правило, є друковані видання: и, навчально-методичні посібники, довідники; електронні носії з навчальною інформацією; записи на дошці, плакати; кінофільми, відеофільми; слово викладача, то при дистанційному навчанні, наприклад, засоби навчання, окрім традиційних, також включають електронні навчальні видання; навчальні комп'ютерні системи; аудіо, відеонавчальні матеріали тощо. Електронні видання навчального призначення мають певні позитивні переваги над паперовими і, очевидно, відмінності від них, а саме: компактність збереження у пам'яті комп'ютера або на дискеті; гіпертекстові можливості; мобільність; можливість швидкого тиражування; можливість оперативного внесення змін і доповнень; зручність у пересиланні по електронній пошті. Електронне видання як автоматизована система, яка призначена для здійснення процесу навчання, як правило, включає, з одного боку, методичні, інформаційно-довідкові матеріали з навчальної дисципліни, а з іншого – програмне забезпечення, яке дозволяє комплексно використовувати їх для самостійного отримання знань і здійснення контролю та самоконтролю за цим процесом. Аудіо- і відеонавчальні матеріали можуть подаватися студенту за допомогою магнітофона, відеоманітофона або лазерних компакт-дисків.

Комп'ютерні навчальні та контролюючі програми як програмні засоби навчального призначення дозволяють: індивідуалізувати і диференціювати процес навчання; здійснювати контроль та організувати самоконтроль;

налагодити зворотний зв'язок; моделювати процеси та явища; проводити лабораторні та практичні заняття у віртуальній реальності; посилити мотивацію до навчання.

У сучасній психолого-педагогічній науці немає чіткого визначення електронних навчальних засобів, їх класифікації, доцільного дидактичного призначення та особливостей застосування для різних вікових груп студентів.

Електронні видання навчального призначення

Електронне навчальне видання розглядається як комп'ютерний засіб отримання знань, до складу якого входять два компоненти: електронна книга і друкована книга, а в основу його побудови покладено принцип взаємного доповнення друкованого та комп'ютерного компонентів.

Серед переваг такого електронного навчального видання при використанні у системі професійно-технічної освіти автори виділяють можливість комп'ютерних демонстрацій, особливо у тих випадках, коли студент-користувач може повторити весь технологічний шлях створення об'єкта – предмета праці студента.

Електронне видання розглядається і як складний продукт, у якому інтегруються досягнення сучасної техніки, зміст предмета і методика навчання, дизайн і художні якості, отже, електронне видання може розглядатися як справжнє мистецтво. Перехід від експертизи книги до експертизи електронного видання можна порівняти з виходом із площини у багатовимірний простір. Доцільною буде технологія комплексної експертизи електронного видання, яка включає: технічну експертизу, змістову експертизу, експертизу дизайн-ергономіки. Електронну книгу можна розглядати ще як автоматизований варіант друкованого видання, який передбачає збереження структури книги і надає широкий спектр додаткових послуг, які реалізуються через застосування обчислювальних засобів.

Таким чином, електронні видання являють собою видання, що створюються на електронних носіях і зберігаються на навчальному сервері

або носіях інформації (CD, MO та інші). Електронні видання включають інформаційний, навчально-методичний, дидактичний та інформаційний матеріал з певної навчальної дисципліни, що містяться у певній оболонці - програмному забезпеченні, яка значною мірою визначає педагогічні можливості функціонування змісту навчального матеріалу, а також управління навчально-пізнавальною діяльністю студентів.

Актуальною проблемою на сьогодні є розробка електронного підручника. Термін «електронний» набуває все більшого розповсюдження, хоча різні дослідники вкладають у нього суттєво різний зміст.

Особливості електронних підручників і вимоги до них
--

Електронні підручники – це педагогічні програмні засоби, які охоплюють значні за обсягом навчального матеріалу розділи навчальних курсів або повністю навчальні курси.

Їх характерною рисою є гіпертекстова структура навчального матеріалу, наявність систем управління з елементами штучного інтелекту, модулів самоконтролю, розвинених мультимедійних складових. Однак, порівнюючи електронні підручники з автоматизованими навчальними курсами, які впроваджувалися ще у семидесятих роках, бачимо, що ефективність застосування навіть найсучасніших гіпермедійних засобів навчання не завжди відповідає очікуванням, оскільки існує певна невідповідність між організаційними формами навчання (колективними, груповими у класно-урочній системі) та індивідуальною роботою студента з педагогічним програмним засобом, хоча саме цей фактор деякі автори розглядають як позитивний (індивідуалізацію і диференціацію навчання). Разом з тим, сьогодні з'являються електронні підручники, які містять значні обсяги мультимедійних навчальних матеріалів, засоби інтерактивної роботи з групою студентів (групою), системи адаптивного управління навчальним процесом, що дає можливість їх використання при різних (у тому числі класно-урочній) організаційних формах навчання. Однак існує тут і така проблема: для широкого використання електронних підручників у класно-

урочній організаційній формі навчання потрібно усвідомлення вчителем власного часткового відсторонення від навчального процесу.

Електронні підручники поділяють на декілька категорій. Наведемо варіанти такого розподілу.

Перший варіант: за особливостями застосування (спеціалізовані, універсальні); за кількістю користувачів (індивідуальні, групові, масові); за методиками подання інформації; за методами реалізації зворотного зв'язку; за структурою навчальних програм (лінійні, розгалужені, адаптивні); за способом індивідуалізації (темою вивчення, складністю курсу, комбіновані).

Другий варіант: електронні носії для навчально-методичних матеріалів: електронні підручники, довідники, мультимедійні енциклопедії; автоматизовані навчальні системи, які починають трансформуватися в інтелектуальні навчальні системи; інтегровані навчально-дослідні осередки для здобуття професійних знань; спеціальні програмні засоби – «стимулятори пізнання» для розвитку логічного і творчого мислення (одним із ранніх прототипів вважається «РВЗ» – технологія розв'язання винахідницьких задач); віртуальні класи – тренажери для формування складних навичок і вмінь; інструментально-програмні засоби для дистанційного навчання.

Третій варіант: індивідуальний – для великої кількості користувачів; гуманітарний – технічний ; для початківців – для досвідчених; адаптивний – не адаптивний (до користувача); з контролем знань – без контролю; інформаційний – тренажерний; інтелектуальний – неінтелектуальний; мультимедійний – немультимедійний.

Як самостійні підсистеми при створенні електронного підручника виділяються підсистеми засобів інтерфейсу та моніторингу навчального процесу та рівня навчальних досягнень. При створенні електронного навчального засобу важливого значення набуває забезпечення адекватного індивідуального сприйняття і розуміння навчального матеріалу. Тому для реалізації вибору кожним студентом власного індивідуального освітнього маршруту необхідно, щоб навчальний матеріал викладався на різних рівнях

складності, кожний рівень містив базовий і варіативний компоненти, а також відповідний обсяг додаткового матеріалу. Важливого значення при цьому набуває розробка (методична і технічна) технологій управління і самоуправління процесом пізнання, своєчасне виявлення помилок студентів, оперативного зворотного зв'язку для вироблення викладачем відповідних рекомендацій, індивідуалізації інтерфейсу як фізичного динамічного пристрою, що взаємодіє зі студентом з метою забезпечення йому можливості управління діалогом з машиною. При створенні мультимедійних навчальних посібників існують не тільки організаційні й фінансові проблеми, а й проблеми методичні й технологічні, які зумовлені особливостями електронних видань.

Сьогодні є спроби створення системи конструктивних критеріїв щодо розробки електронних навчальних видань, у якій виділяються: ціннісні, дидактичні, методичні та технологічні групи критеріїв.

Ціннісні критерії відображають професійну значущість відібраного для посібника навчального матеріалу, яка визначається найбільш важливими об'єктами науки, що забезпечують повноцінну і розумову діяльність фахівців відповідно до професійних обов'язків. Ці критерії відображають уже існуюче у професійній педагогіці правило: вивчення кожної навчальної дисципліни потрібно проводити у контексті формування не тільки професійнозначущих знань, умінь, навичок, а й розвитку професійнозначущих якостей особистості майбутнього фахівця.

Дидактичні критерії відображають: загальність у підходах до вивчення дисциплін і їх розділів на методологічному і методичному рівнях; рівень складності й труднощі навчального матеріалу; частоту використання понять у подальших фрагментах навчального матеріалу; ступінь новизни інформації (співвідношення відомої й невідомої інформації та понять у тому чи іншому фрагменті); доступність і придатність форм подання навчального матеріалу, які вибираються (цей критерій слід розглядати з урахуванням психолого-педагогічних особливостей навчання з використанням комп'ютера,

оптимального застосування можливостей мультимедіа).

До методичних критеріїв належать: критерій доцільності введення гіпермедіа; об'ємний критерій навчального матеріалу; об'ємно-часовий критерій (який вводить обмеження не лише на обсяг навчального матеріалу, а й вимагає врахування часових норм навчальної діяльності студентів); критерій модульності електронних навчальних матеріалів; критерій можливості модифікації навчального матеріалу.

До технологічного критерію відносять критерій оптимальної експлуатації електронного навчального видання.

Основною і необхідною складовою електронного підручника має бути структурована база знань, яка повинна містити навчальний матеріал, відповідно до вимог навчальної програми, подана або у вигляді гіпертекстової структури, або у вигляді системи гіпермедіа. При цьому структурування предметної галузі суттєво відрізняється від структурування при створенні баз знань експертних систем.

Сучасні засоби формування гіпертекстового документа дозволяють використовувати навчальні завдання, для перевірки виконання яких студенти повинні протоколювати свої дії. Тому, якщо педагогічний програмний засіб проектується як самодостатній засіб для повного забезпечення навчального процесу, система навчальних задач має містити задачі всіх типів і рівнів складності, відповідно до обсягу і якості знань, які визначаються відповідною педагогічною моделлю. Зміст предметних навчальних задач однозначно визначається предметною метою навчання, обсягом і глибиною предметних знань, умінь і навичок, які потрібно сформувати. Задачі на рефлексію (власної навчальної діяльності, навчальних досягнень, власних уже існуючих особистісних характеристик, особистісних характеристик, які формуються) мають суттєве значення як системоутворюючі фактори та мотиваційні чинники.

Електронний навчальний курс
--

Поняття електронного навчального курсу
містить цілісну дидактичну систему, яка ґрунтується

на використанні комп'ютерних технологій і засобів мережі Інтернет, і мета якої полягає у забезпеченні навчання студентів за індивідуальними й оптимальними (щодо управління процесом навчання) навчальними програмами.

Відмінностями електронного курсу від традиційного є: специфічна система управління процесом навчання, яка закладається до змісту а і включає засоби нелінійного структурування й оптимізації навчального матеріалу; необхідність використання засобів діагностики і корекції знань, розгалуженої мережі оберненого зв'язку тощо; специфічність використання словесних методів для прискорення протікання пізнавальних процесів; значно ширше використання графічних засобів навчання, які забезпечують наочність у процесі навчання; використання засобів мультимедіа.

Недостатня ефективність використання педагогічних програмних засобів, зокрема електронних підручників, на нашу думку, зумовлена не лише недоліками власне педагогічних програмних засобів, а й недостатньою розробленістю психолого-педагогічних і дидактичних засад їх використання у навчальному процесі. Тому сьогодні особливої актуальності набувають дослідження, які стосуються не тільки розробки вимог до педагогічних програмних засобів, зокрема електронного підручника, а й дослідження, спрямовані на створення методичних систем, які дають можливість більш повно та ефективно використовувати в освітньому процесі вже існуючі можливості нових інформаційних технологій.

Проблема створення різних електронних навчальних засобів як на компакт-дисках, так і у мережі Інтернет уже сьогодні привертає увагу не лише педагогів, викладачів, студентів, а й перетворюється на загальнодержавну проблему.

**Особливості
електронних
навчальних
видань**

Технології мультимедіа застосовуються сьогодні дуже широко, зокрема, у таких сферах: інтерактивне навчання; інформаційні кіоски; автоматизовані засоби стимулювання продажу; демонстраційні дискети; електронні брошури;

інтерактивні презентації; інтерактивний Internet. Значну роль у запровадженні використання персональних комп'ютерів у навчальний процес відіграють саме мультимедійні технології та мультимедійні програмні продукти, які розглядаються у навчальному процесі у декількох аспектах: як предмет вивчення студентом; як інструмент студента для досягнення поставленої викладачем мети; як інструмент викладача у його роботі; як предмет вивчення викладачем у плані нових інформаційних технологій.

Серед різноманітних мультимедійних програмних продуктів найбільшого поширення набули електронні підручники, їх також можна назвати комп'ютерними навчальними системами. Такі системи порівняно з друкованими ами, курсами на відеокасетах та іншими джерелами, де інформація зображена послідовно, мають потужні можливості розгалуження і дають можливість студенту підключатися за необхідності прямо до вивчення потрібної теми. Крім того, вони включають ефективні засоби оцінювання і контролю засвоєних знань, набутих умінь і навичок.

Електронний підручник, як правило, включає такі основні взаємопов'язані елементи: заставка з назвою книги та іншими титульними відомостями; анотація та коротка характеристика матеріалу презентації; вступ (передмова); післямова; глосарій; бібліографія; примітки користувача; розділи книги (зміст): основний текст (перехід здійснюється вибором відповідного розділу): параграфи; абзаци; текстові положення з використанням гіпертексту; відео та анімація, звук, діаграми, графіки; елементи активізації пізнавальної діяльності; тексти контролю якості засвоєння.

Педагогічна ефективність електронних курсів підвищується, якщо матеріал подається з урахуванням принципів як лінійного, так і концентричного його структурування. Електронний підручник на першому рівні повинен включати: основний теоретичний матеріал, який відповідає вимогам державних стандартів; систему вправ і задач, які дозволяють виробити необхідні вміння і навички; методи і засоби управління процесом

навчання; методи і засоби кінцевого оцінювання рівня засвоєння базових знань. Другий рівень електронного підручника містить: додатковий теоретичний матеріал для поглиблення вивчення окремих тем курсу; навчальний матеріал для задоволення професійних і творчих потреб і запитів студента; дидактичні засоби управління навчальним процесом.

У цілісній системі дидактичних вимог до електронного підручника виділяються три провідні підсистеми: науково-методична, технологічна і виховна. Науково-методична підсистема спрямована на забезпечення засвоєння студентами системи наукових знань конкретної предметної галузі, технологічна – на забезпечення реалізації викладачем своїх професійно-педагогічних умінь і навичок викладача-методиста з метою підвищення ефективності навчального процесу, а виховна – на виховання майбутнього фахівця як громадянина і забезпечення відповідного рівня його культурного розвитку.

Заслуговує на увагу також висновок, зроблений з експериментальних досліджень щодо обсягу інформації, яка може бути засвоєна за одне заняття (одноразово). Так, разовий обсяг навчальної інформації, яка засвоюється студентом у системі дистанційного навчання, не залежить від її об'єму: це може бути одна, дві, п'ять і більше стандартних сторінок тексту. Разом з тим, до цього обсягу інформації висувається принципова вимога: одноразовий обсяг інформації має бути цілісним і логічно завершеним (наприклад, теорема, параграф підручника, логічно завершене питання теми або вся тема у цілому).

На основі цього вводиться поняття системного фрагмента електронного курсу, суттєвими ознаками якого є: логічна завершеність; наявність дидактичних засобів управління, контролю, стимулювання навчальної діяльності студентів; мультимедійних засобів зображення інформації.

Час на вивчення зазначених фрагментів не повинен бути фіксованим, оскільки цей час, особливо у системі дистанційного навчання, визначається індивідуально-психологічними особистісними якостями кожного студента.

Інший шлях створення навчально-методичного забезпечення на основі нових інформаційних технологій є створення навчально-методичних комплексів, які включають різні навчальні засоби: друковані, відеоматеріали, комп'ютерні навчальні програми тощо. При створенні та використанні різних електронних навчальних засобів існує проблема, відповідно до якої автори мають чітко уявляти собі вимоги до змісту, структури, обсягу навчального матеріалу, програмних засобів, інтерфейсу тощо. Так, при створенні електронного підручника, автори повинні вирішити й обґрунтувати: яким мінімальним вимогам повинні відповідати зміст і структура електронного підручника; із застосуванням яких програмних засобів потрібно створювати ці підручники для Інтернету та для реалізації на CD-ROM-носіях; які вимоги до інтерфейсу для комп'ютерних та інтерактивних підручників; для яких дисциплін доцільно створювати и електронного видання тощо.

Слід зазначити, що чіткої відповіді щодо структури електронного підручника на сьогодні немає. Традиційний переважно складається з тексту, розбитого на теми, розділи, параграфи. У тексті розміщуються ілюстрації. Після тексту, як правило, містяться контрольні запитання, вправи, питання для самоперевірки, творчі завдання. Використання наявного досвіду отворення є дуже необхідним при створенні електронних навчальних засобів.

Сучасний підручник, навіть для початкової школи, повинен поступово, але послідовно й наполегливо готувати дітей до самонавчання. Саме тому велике значення надається реалізації мотиваційного напрямку щодо створення підручника (використання у текстах різних засобів заохочення і підтримки успіху в самостійній праці, виникненню і розвитку пізнавальних потреб й інтересів) і процесуальному напрямку, який виражається в умінні автора спроектувати у тексті, завданнях, схемах тощо розгорнутий процес самонавчання, сформувати установку на самоорганізацію інтелектуальної праці.

Сучасна електронна книга, як і звичайна друкована, складається зі сторінок, однак, на відміну від звичайної, її сторінки утворюють не лінійну, а

сіткову структуру. У кожному вузлі цієї сітки-сторінки є інформація, що подається у вигляді не лише тексту, а й графіків, схем, анімації, звуку та живого відео. За виокремленими ключовими словами та зонами екрана читач може виконати перехід до іншої сторінки і дістатися у такий спосіб пояснення або анімаційних фрагментів. Сіткова структура має також і лінійні відрізки, рух по яких виконується за успадкованим від звичайної книжки принципом «наступний-попередній». Окрім цього, як і у звичайній книжці, тут є доступ до окремих розділів або тем (параграфів), що виконується за допомогою піктографічного меню. Електронні книги не повинні бути подібні до електронних енциклопедій. За допомогою персональних комп'ютерів можна створювати і в принципово нового типу, так звані інформаційно-предметні комплекси. Таким чином, виокремлюються поняття електронної книги та електронного підручника.

Створення електронних підручників
--

Розробка педагогічних програмних засобів для забезпечення навчального процесу потребує значних зусиль (конкретних знань і вмінь з педагогіки, професійної освіти, загальноосвітніх, загальнотехнічних, спеціальних предметів, виробничого навчання, міжпредметних зв'язків між ними), і визначають основні етапи цього процесу, а саме: перший етап – створення основного педагогічного робочого документа – сценарію для комп'ютерного навчання, у якому формулюються мета, зміст, методи та організаційні форми навчання, прийоми управління навчальною діяльністю студентів і який є «дидактичною заготовкою» для наступного створення (на другому етапі) комп'ютерної навчальної програми. Другий етап – складання програми відповідно до дидактичних принципів навчання. Третій етап – вивчення нормативної навчальної програми з даної дисципліни, комплексу навчальної документації з професії, закладення до сценарію внутрішньопредметних і міжпредметних зв'язків.

Електронний підручник – це програмно-методичний комплекс, що дозволяє самостійно вивчати певний навчальний курс або його розділ і який

об'єднує за змістом: підручник, довідник, задачник і лабораторний практикум.

Він не є альтернативою традиційним засобам навчання, електронний підручник може використовуватися у педагогічно доцільному з ними поєднанні з використанням переваг, які надає комп'ютер. Актуальною проблемою розробки і впровадження електронних навчальних засобів в освітній процес залишається перерозподіл інформації сучасних навчальних посібників між «друкованою» та «електронною» складовими частинами.

До переваг електронних видань можна також віднести: можливість використання комп'ютерної графіки, відеофрагментів та аудіосупроводу, а також повнотекстового пошуку та словника незнайомих термінів, зручну систему навігації по підручнику, що сприяє кращому засвоєнню матеріалу завдяки використанню різних видів пам'яті (зорової, слухової, асоціативної), можливість посилення на будь-яке місце тексту, оперативне внесення змін і доповнень, зручність пересилання електронною поштою, компактність збереження у пам'яті комп'ютера або на диску, простий засіб тиражування.

Створення електронних підручників потребує одночасно як знань предметної галузі, так і знань у галузі інформаційних технологій, а тому передбачає співробітництво викладача-фахівця даної предметної галузі та фахівця-програміста. Найкраще, якщо у створенні комп'ютерного навчального посібника (а) беруть участь три особи: *викладач, програміст і методист*: програміст за сценарієм викладача створює оболонку, викладач готує зміст навчального матеріалу, методист відповідає за методичне забезпечення процесу навчання, отже, методист разом із викладачем проектує педагогічну взаємодію студента і викладача у процесі навчання з її змістовною, процесуальною та управлінською складовими.

Такий розподіл у підготовці підручника відповідає загальноприйнятій його структурі. Як правило, до структурної схеми електронного навчального видання включають оболонку, взаємопов'язані та взаємозалежні бази даних і бази знань, які містять текст (розділи книги, вступ, примітки читача) та

додатки (фото, графіки, діаграми, обкладинку, презентації-слайди, відео, звук).

Оболонка (операційне середовище) розглядається як система програм для інформаційних взаємозв'язку та обміну між інтерфейсом, драйверами, базою даних, базою знань, протоколами.

Очевидно, що уніфікація оболонки для всіх видань прискорила б процес створення нових електронних книг і зробила б більш дешевшим їх виробництво.

Основними етапами спільної діяльності творців електронного підручника є: підготовка варіанта тексту підручника; розробка сценарію взаємодії окремих частин електронного підручника; підготовка сценарію аудіо- і відеосюжетів, різноманітних ілюстрацій, які повинні бути закладені у текст статично або відповідно до динаміки вивчення матеріалу; реалізація складових частин електронного підручника на комп'ютері.

Важливою проблемою при створенні електронних підручників лишається проблема перетворення (трансформація) опосередковано через текст знань викладача на знання «читача», оскільки навіть на першій стадії, коли викладач створює текст, він подає не свої знання, а лише інформацію про них. При очній формі навчання кваліфікований педагог має у своєму арсеналі багато додаткових прийомів і ресурсів власної особистості для передачі знань. Саме ефективність у передачі знань («уміння навчити») визначає рівень педагогічної майстерності викладача, і у цьому процесі мають значення багато факторів: правильно розставлені акценти мови, майстерність вербального спілкування, володіння педагогічною технікою, які дають можливість не тільки звернути увагу студентів на найбільш важливі моменти навчального матеріалу, а й налагодити зворотний зв'язок зі студентами, оперативно вносити корективи до процесу навчання. Важливу роль при цьому відіграють і питання слухачів і діагностичні запитання самого викладача.

За таких умов важливим етапом підготовки електронного підручника є

підготовка сценарію взаємодії окремих його частин і сценарію аудіо- та відеосюжетів. Це має важливе значення для врахування рівня інформаційного «метаболізму» студентів, використання для кращого засвоєння навчального матеріалу у процесі навчання різних видів їх пам'яті (зорової, слухової, асоціативної).

Основний зміст електронного підручника має включати: опорний конспект; конспект лекцій; деталізований курс; навчальний матеріал щодо поглиблення окремих розділів курсу.

Наприклад, при вивченні фізики у вищій школі навчально-методичний комплект з фізики розглядається як такий, що складається із чотирьох компонентів: а) матеріали, які постійно знаходяться у студентів; матеріали для студентів, доступні з бібліотечних фондів; матеріали для студентів, які знаходяться у викладача; матеріали для викладач; б) система організації інтерактивної діяльності студента з текстами теоретичного матеріалу і багаторівневими завданнями для самоконтролю до них; в) система тестування студента; г) клуб дискусій і обміну досвідом; «гаряча лінія» з автором комплекту.

Кожний розділ і весь курс містять: вступне слово, список літератури, глосарій, на які існують спеціальні посилання у тексті. Вступна частина включає: коротку програму курсу, відповідно до державних стандартів, перелік та ілюстрацію основних завдань курсу, значущість та актуальність їх вирішення; перелік базових дисциплін, знання яких необхідні для засвоєння курсу; перелік дисциплін, при вивченні яких використовуються знання даного курсу, структуру курсу (розділу), функціональні та логічні зв'язки; загальні рекомендації щодо порядку вивчення курсу (у тому числі, які розділи можна вивчати незалежно); вказівки, де можна знайти матеріал щодо поглиблення змісту навчального матеріалу даного курсу, що виходить за межі навчальної програми; інформацію про те, вивчення яких розділів курсу необхідно для окремих груп спеціальностей; посилання на літературу з коментарями. Основний матеріал, який включається до кожного розділу

(теми) містить: постановку задачі (сутність проблеми); приклади основних задач і значущість їх розв'язання; геометричні, фізичні ілюстрації, мультиплікації, кліпи до різних частин курсу, розділу; аудіофрагменти; перелік розділів, зміст яких використовується у розв'язання задачі, і розділів, що використовують даний розв'язок; методи, способи, прийоми з демонстрацією їх практичного використання; «фізичну» інтерпретацію результатів (без формул); умови, коли встановлений факт має місце і його значущість і місце у курсі; інші методи розв'язування даної задачі; технічні додатки, у яких розкривається, де можуть використовуватися отримані результати; посилання на необхідні знання з попереднього матеріалу.

Кожен розділ електронного підручника, як правило, має таку структуру: теоретична частина; практична частина; контрольна частина; довідкова частина; система допомоги. Кожна тема супроводжується прикладами і задачами, які ілюструють навчальний матеріал (з детальними алгоритмами розв'язування задач); призначені для самостійного розв'язання (із вказівками і відповідями); використовуються для контрольної перевірки знань (з подальшою вказівкою необхідності повторного вивчення окремих розділів курсу або атестацією); містять контрольні запитання на зв'язок вивчених розділів курсу.

Вимоги до програмного забезпечення ЕНВ

Вимоги до програмного забезпечення електронних навчальних засобів такі: можливість застосування на різних платформах; забезпечення навчання у режимі on-line; простота використання у поєднанні з потужними функціями; інтерактивна допомога у навчанні; оперативність переключення з одного розділу на інший; підтримка індивідуальної та колективної форм навчання; зручний перегляд ієрархії об'єктів, які вивчаються; можливість вибору довільної (крім тієї, що рекомендується) послідовності вивчення розділів; доведення студентам необхідної інформації у процесі занять з подальшим її поновленням; моніторинг результативності виконання студентами індивідуальних завдань; друк файлів, графіків, великих діаграм на

стандартних сторінках; гнучкість зображення діаграм, графіків із вибором студентами їхніх окремих фрагментів, даних, формул; анімація процесів функціонування систем, які вивчаються; наявність засобів контролю помилок студентів при виконанні індивідуальних завдань; підтримка стандартів графічних інтерфейсів; підтримка відображення GIF- та JPEG-зображень; можливість роботи з глосарієм; застосування систем пошуку розділів, заголовків, рисунків, формул, посилань; підтримка можливості створення і використання закладок; варіація шрифтів; масштабування формул; можливість нумерації розділів, формул, графіків, рисунків; наявність посилань на розділи, формули, джерела і роботу з ними; можливість протоколювання дій студентів, аудіо- і відеосупроводу; можливість контролю цілісності програмного забезпечення комп'ютерного підручника; наявність простору для приміток, організація у зазначених місцях вільних зон для коментарів.

Розробка і впровадження електронних підручників значною мірою гальмується тим, що у цьому процесі недостатньо використовується науковий потенціал педагогіки і, зокрема, дидактики, ще повільно адаптуються дидактичні закони та закономірності до сучасного процесу навчання, який неможливо уявити без використання інформаційних технологій. Тому необхідно більше уваги приділяти науково обґрунтованим аспектам педагогічних і ергономічних передумов створення та використання програмно-педагогічного забезпечення, розробки методики комплексного застосування електронних навчальних засобів, створення програмно-педагогічного забезпечення, яке відповідає за структурою, змістом, методикою подачі та пояснення навчальної інформації діючим навчальним програмам, передбачає практичну реалізацію основних ергономічних і дидактичних принципів навчання, сприяє інтенсифікації роботи учасників навчально-виховного процесу. Тобто інформатизація освіти повинна здійснюватися не за принципом: навчально-виховний процес для використання нових інформаційних технологій, а навпаки – сучасні

інформаційні технології повинні використовуватися педагогічно з метою підвищення ефективності навчально-виховного процесу.

Підсумкові коментарі до розділу 2.4

Електронне видання – автоматизована система призначена для здійснення процесу навчання і містить, з одного боку, методичні, інформаційно-довідкові матеріали з навчальної дисципліни, а з іншого – програмне забезпечення, що дозволяє комплексно використовувати їх для самостійного отримання знань і здійснення контролю та самоконтролю за цим процесом. До складу електронного навчального видання входять два компоненти: електронна книга і друкована книга, а в основу його побудови покладено принцип взаємного доповнення друкованого та комп'ютерного компонентів.

Електронне видання розглядається і як складний продукт, у якому інтегруються досягнення сучасної техніки, зміст навчальної дисципліни і методика навчання, дизайн і художні якості, отже, електронне видання може розглядатися як справжнє мистецтво.

Актуальною проблемою на сьогодні є розробка *електронного підручника*. Термін «електронний» набуває все більшого розповсюдження, хоча різні дослідники вкладають у нього суттєво різний зміст.

Електронні підручники – це педагогічні програмні засоби, що охоплюють значні за обсягом навчального матеріалу розділи навчальних дисциплін або повністю навчальні дисципліни. Їх характерною рисою є гіпертекстова структура навчального матеріалу, наявність систем управління з елементами штучного інтелекту, модулів самоконтролю, розвинених мультимедійних складових. Сьогодні з'являються електронні підручники, які містять значні обсяги мультимедійних навчальних матеріалів, засоби інтерактивної роботи з групою студентів (класом), системи адаптивного управління навчальним процесом, що дає можливість їх використання в різних (у тому числі класно-урочній) організаційних формах навчання. Однак

існує тут і така проблема: для широкого використання електронних ів у класно-урочній організаційній формі навчання потрібно усвідомлення вчителем власного часткового відсторонення від навчального процесу.

Контрольні питання

1. Які переваги електронних видань навчального призначення над паперовими?
2. На які категорії поділяються електронні підручники?
3. Розкрийте поняття електронного навчального курсу.
4. Які обов'язкові елементи електронного підручника?
5. Які існують вимоги до створення електронних підручників та до програмного забезпечення ЕНВ?

Завдання до теми

1. Напрями дослідження проблеми нових ІТ в освіті.
2. Переваги та недоліки кейсо-тьюторської моделі дистанційної освіти.
3. Законспекуйте конструктивні критерії щодо розробки електронних навчальних видань.
4. Дослідіть відмінності електронного курсу від традиційного курсу навчання.
5. Проаналізуйте особливості електронних підручників і вимоги до них.
6. Дослідіть методи створення електронних підручників.

Завдання для самоперевірки

1. Завдяки чому підвищується педагогічна ефективність електронних курсів?
2. Із чого складається сучасна електронна книга?
3. Наведіть переваги та недоліки електронних видань.

Теми рефератів

1. Поняття електронного навчального курсу.
2. Створення електронних підручників.
3. Вимоги до програмного забезпечення ЕНВ.

2.5 Навчально-методичне забезпечення на основі електронних медіа

- Склад предметно-орієнтованого середовища користувача у медіа просторі
- Навчально-методичні комплекси та медіатеки
- Комп'ютерно-імітаційні методи навчання та дискусії з використанням мережних засобів
- Самостійна робота з використанням ІТ та комп'ютерні прикладні програми
- Контроль за результатами навчання засобами ІТ

Склад предметно-орієнтованого середовища користувача у медіапросторі

Серйозна проблема, з якою стикається викладач при використанні комп'ютера у викладанні традиційних навчальних дисциплін, полягає у тому, що і з методичної, і з організаційної точки зору готові програмні пакети зазвичай не вписуються у реальний навчальний процес. Методичні прийоми у різних педагогів та у розробників програм різні, тому закладена у програмному пакеті методика не може однаково задовольняти всіх педагогів і всі аудиторії студентів. Будь-яка методика повинна бути здатною варіювати. Не можна в програму закладати готовий програмний пакет. Тим більше не можна вкласти у нього методику на всі часи. Він повинен бути придатний для зміни користувачем, а не програмістом. Методика не закладається розробником, а вноситься викладачем. Для комп'ютерної підтримки навчання навчальними дисциплінами має використовуватись предметно-орієнтовані середовища користувача (ПОСК), які надають користувачу свободу дій, забезпечують гнучкість, варіативність змісту і форм подачі матеріалу, підтримку ініціативи викладача і студента.

Предметно-орієнтоване середовище користувача у медіапросторі

повинне складатися з моделей різного типу задач, тренажерів, тестів, відео-, навчального та інформаційно-довідкового компонентів, які певним чином упорядковані.

ПОСК – це своєрідна картотека знань, яка подана у різних формах. Вона повинна міститися у знаряддвовому середовищі-оболонці, за допомогою якої викладач зможе комбінувати елементи картотеки згідно зі своїм уявленням про те, у якій послідовності, причинно-наслідкових взаємозв'язках, з якою мірою деталізації викладати тим чи іншим студентам. Тобто зможе конструювати свій сценарій.

Розробка електронних навчальних комплексів потребує значних зусиль, а саме: конкретних знань і вмінь з педагогіки; професійної освіти; загальноосвітніх, технічних, спеціальних предметів; виробничого навчання; міжпредметних зв'язків між ними. Дослідження з педагогіки (зокрема, дидактики) і педагогічної психології свідчать про те, що доцільно надати розробці педагогічних програмних засобів трьохетапного характеру. На першому етапі створюється головний педагогічний робочий документ – сценарій для комп'ютерного навчання. На другому етапі складання програми слід повною мірою враховувати дидактичні принципи навчання. На третьому – рекомендовано вивчити нормативну програму з певної дисципліни, комплект навчальної документації з професії, знайти та закласти у сценарій внутрішньопредметні та міжпредметні зв'язки.

Необхідно також, щоб педагог міг змінювати предметні середовища, не лише тексти, але й моделі та задачі. Зробити це дозволяє знарядддове середовище-оболонка. Поряд із цим бажано, щоб, користуючись можливостями середовища оболонки, викладач міг на базі готового навчального середовища створювати нові «картки». Рівні налаштування предметноорієнтованого середовища на користувача зображено на рис. 2.1.

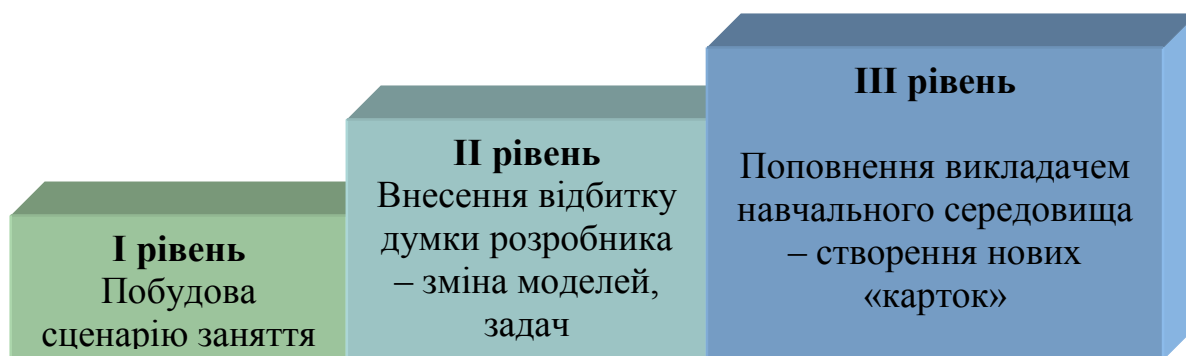


Рис. 2.1 – Рівні налаштування предметноорієнтованого середовища на користувача у медіапросторі

Навчально-методичні комплекси та медіатеки

У 90-х роках минулого століття такі дослідники, як В. П. Безпалько, Ю. Г. Тартур акцентували увагу на реалізації змісту дисциплін засобами навчально-методичного комплексу. З розвитком комп'ютерноорієнтованих засобів навчання з'явилась ідея створення навчально-методичних комплексів на інформаційній основі.

У навчально-методичному комплексі виділяють такі ознаки: для викладача – це комплекс засобів навчально-педагогічного процесу, що посилює реалізацію його функцій; для студента – це комплекс засобів навчання для досягнення мети, поставленої викладачем чи ним самим; щодо змісту навчання – це комплекс засобів передачі змісту навчання й організації його засвоєння; щодо методів і форм організації навчання – це комплекс засобів їх урізноманітнення і вдосконалення, створення і застосування нових поєднань компонентів педагогічної комунікації. Мета навчання є загальним орієнтиром під час створення та впровадження навчально-методичного комплексу у навчальний процес.

Разом з тим, у процесі впровадження засобів навчання в освітній процес, необхідно розв'язати проблему перерозподілу інформації, функцій і дидактичних завдань між «паперовою» та комп'ютерноорієнтованою складовими навчально-методичного комплексу.

Головна вимога до комп'ютерноорієнтованої складової навчально-методичного комплексу – бути інформативною, проблемною, спрямованою

на розвиток дослідницьких, аналітичних, комунікативних здібностей студентів. Важливим є використання різноманітних дидактичних методів активізації пізнавальної та творчої діяльності студентів, системність і послідовність викладу навчального матеріалу.

Комп'ютерноорієнтована складова навчально-методичного комплексу містить: мультимедійний навчальний курс; автоматизовані тести для модульного контролю знань; електронні довідково-інформаційні засоби навчання; мультимедійні презентації лекційних занять; електронні версії посібників, ів; ділові комп'ютерні ігри; електронні бібліотеки; електронну пошту; відеоконференції; електронні довідково-інформаційні матеріали.

Комп'ютер і мультимедійний проектор створюють величезні можливості для підвищення ефективності викладання всіх дисциплін. Використання комп'ютерної техніки на заняттях дозволяє візуалізувати навчальний матеріал, полегшуючи сприйняття дисципліни студентами.

Основним базовим матеріалом для розробки лекції-презентації є *електронний конспект лекції* з дисципліни, що викладається. Цей конспект зручний як для викладача, так і для студента для самостійної роботи, а також для студентів-заочників і може розповсюджуватись на будь-яких електронних носіях. Такий конспект має ряд особливостей, які відрізняють його від звичайного конспекту, головна з яких – це простота систематичного оновлення. При розробці електронного конспекту необхідно враховувати таке:

1. Електронний конспект може вміщувати значно більше текстового та ілюстративного матеріалу, ніж звичайний.

2. Основний текст конспекту повинен набиратись за допомогою програми Microsoft Word, при цьому бажано використовувати шрифт Times New Roman чи Arial розміром 12.

3. Починатись конспект повинен зі змісту, який містить основні теми, розділи і підрозділи, які мають наскрізну нумерацію. При використанні для складання конспекту програми Microsoft Word зміст може бути створено

автоматично, для чого кожний розділ (підрозділ) повинен бути набраний у стилі відповідного заголовка.

4. Закінчена тема (група тем) повинна супроводжуватись контрольними питаннями для самоперевірки. Надалі ці питання можуть бути використані при розробці тестів.

5. Формули можна набирати за допомогою Редактора формул чи безпосередньо, використовуючи можливості клавіатури.

6. Рисунки і схеми можуть бути скановані з інших літературних джерел, але краще їх здійснювати у програмі Microsoft Word, яка найбільш сумісна з програмою PowerPoint.

7. За необхідності конспект лекцій може бути ілюстрований фотографіями, які мають бути попередньо відскановані.

Вигляд презентації вибирає викладач, виходячи з методики викладання, матеріалу, який наявний в електронному конспекті, часу на розробку і власного смаку. Це може бути текст (короткий, з основними визначеннями) і формули; рисунки, схеми, графіки, фотографії, навчальні відеофільми; текст з рисунками і схемами.

У межах комп'ютерноорієнтованої складової навчально-методичного комплексу дисципліни доцільно визначити орієнтовні електронні Інтернет-ресурси, якими можуть користуватись студенти при вивченні дисципліни.

Для ефективного функціонування комп'ютерноорієнтованої складової навчально-методичного комплексу її створення має відповідати таким принципам: інтерактивність; швидкий зворотний зв'язок; швидкий пошук необхідної інформації та свобода переміщення текстом; можливість організованого доступу зі сторінок електронного підручника до необхідних інформаційних ресурсів Інтернету; наявність ілюстративних прикладів і моделей; організація різнорівневого контролю навчальних досягнень студентів; багаторівневість викладу навчального матеріалу, завдяки чому виникає можливість вивчення дисципліни студентами з різним рівнем початкових знань; відповідність чинній програмі курсу; супровід текстового

матеріалу аудіо- та відеоінформацією; матеріал підручника має бути доступним для копіювання та виведення на друк; електронний підручник має бути відкритим для розвитку та вдосконалення його авторами; наявність систем захисту від несанкціонованої зміни підручника.

Для досягнення педагогічних цілей використовуються *медійні технології* як способи побудови діяльності із застосуванням медіа.

Медійними технологіями є технічні засоби створення, запису, копіювання, тиражування, зберігання і розповсюдження інформації для масової аудиторії.

При впровадженні медійних технологій у навчальний процес важливим є створення *медіатек* – установ чи їх структурних підрозділів, які включають сукупність фонду медіатекстів на будь-яких носіях і різноманітних інформаційних, технічних засобів, мультимедіа; мають комплекс обладнання для зберігання і сприйняття медіатекстів різних видів і на різних носіях, читальною залом, де створені сприятливі умови для індивідуалізації та розвитку дослідницьких, пошукових і творчих здібностей, підвищення професійного рівня користувачів. Аналогічні установи, структурні підрозділи, колекції, які концентруються на окремих медійних носіях – це *бібліотеки* (медійні носії – книги, преса), *відеотеки* (медійні носії – відеокасети, диски), *фонотеки* (медійні носії – звукові касети, диски), *фототеки* (медійні носії – фотографії, слайди).

Головною особливістю змісту освіти є багаторазове збільшення «підтримуючої інформації», наявність комп'ютерного інформаційного середовища, яке включає на сучасному рівні бази інформації, гіпертекст і мультимедіа, мікросвіти, імітаційне навчання, електронні комунікації, експертні системи.

**Комп'ютерно-імітаційні
методи навчання та
дискусії з використанням
мережних засобів**

Комп'ютерні засоби навчання вважають інтерактивними, оскільки вони мають здатність «відгукуватись» на дії студента і викладача, «вступати» з ними у діалог, що й становить

головну особливість методик комп'ютерного навчання.

Важливою складовою сучасної освіти є *комп'ютерно-імітаційні методи навчання*, які активізують навчальну діяльність студентів. Найбільш широко використовуються ділові комп'ютерні ігри, які надають можливість майбутньому фахівцеві моделювати різні професійні ситуації, проектувати способи дій в умовах конкретних економічних моделей.

Ділова гра – це імітація на комп'ютері реальних ситуацій і процесів, які можуть зустрітися учасникам гри у практичній діяльності. Метою ділової комп'ютерної гри може бути навчання учасників тих чи інших прийомів управління та оптимальних варіантів дій за різних умов. Цей метод навчання є ефективним у навчальному процесі та застосовується у провідних навчальних закладах усього світу.

Основою ділової гри є суцільна модель, що містить об'єкт і систему управління. Основними ознаками ділових ігор є: наявність моделі об'єкта; наявність ролей; відмінність ролевих цілей при прийнятті рішень; взаємодія учасників, які виконують ті чи інші ролі; наявність спільної мети у всього ігрового колективу; колективне вироблення рішень учасниками гри; реалізація у процесі гри «ланцюжка рішень»; багатоваріантність рішень; управління емоційною напруженістю; розгалужена система індивідуального чи групового оцінювання діяльності учасників гри.

Активне використання комп'ютерних ігор в українських навчальних закладах безпосередньо пов'язана з необхідністю інтенсифікації навчального процесу, новими підходами до організації навчання в умовах ринкових перетворень, які чинили вплив і на конкретні процеси у системі освіти.

На сьогодні у світі для навчання широко використовуються *імітаційні ігри*, що моделюють, наприклад, реальну виробничу обстановку. Наприклад, гра Management and Economic Simulation Exercise від некомерційної міжнародної освітньої організації Junior Achievement для навчання студентів практичній економіці. Зараз ця програма заслужено відома в усьому світі.

Навчально-імітаційна система «Ніксдорф Дельта» відкриває нові

можливості дослідження економічних процесів з використанням методу ділової гри. На власному досвіді учасники гри опановують особливості управління підприємством у постійно змінюваному ринковому середовищі.

Умови діяльності віртуального підприємства у межах комп'ютерної моделі, що лежить у основі ділової гри «Ніксдорф Дельта», визначаються набором взаємопов'язаних параметрів, які дозволяють імітувати зміни як внутрішнього, так і зовнішнього боку підприємства.

Оцінювання діяльності учасників ділової гри відбувається за допомогою системи економічних показників, які відображають стан віртуального підприємства і ефективність управлінських рішень, які приймаються під час гри. Фінансові показники, які використовуються для інтегрального оцінювання, відповідають міжнародній практиці фінансового аналізу.

Застосування ділової комп'ютерної гри «Ніксдорф Дельта» у професійній підготовці підвищує інтерес студентів до навчального процесу, сприяє отриманню вмінь розв'язувати проблеми в умовах, максимально наближених до реальної ситуації.

Одним з напрямів упровадження інформаційних технологій у навчальний процес є використання *аудіо- і відеозасобів*. Тому поряд з комп'ютерними технологіями йдеться про аудіовізуальні технології навчання, у яких значна частина управління пізнавальною діяльністю студентів здійснюється за допомогою спеціально розроблених аудіовізуальних навчальних матеріалів.

З метою створення ситуацій пізнавальної суперечки, для обміну поглядами студентів щодо конкретної проблеми у навчальних закладах усе більшого поширення набувають проблемні *дискусії* з використанням мережних засобів зв'язку. На цій основі виникає більший інтерес як до теми, так і до процесу учіння, створюються умови набуття нових знань. Цей метод застосовується в межах реалізації методу проектів, а також під час самопідготовки. Основна вимога до організації проблемних дискусій –

сприяння виникненню альтернативних думок, шляхів розв'язання проблеми, конструктивної критики. Завдяки їх проведенню в інформаційно-навчальному середовищі з використанням мережних технологій здійснюється активний взаємозв'язок учасників обговорення проблемних питань на відстані, формується впевненість у собі, економиться час, глибоко та усвідомлено засвоюються нові знання.

Комп'ютер може використовуватись на всіх етапах процесу навчання: при поясненні нового матеріалу, закріпленні, повторенні, контролі. При цьому для студента він виконує різноманітні функції: викладача, робочого знаряддя, об'єкта навчання, колективу, що співробітничает, ігрового середовища.

**Самостійна робота
з використанням
ІТ та комп'ютерні
прикладні
програми**

Визначальною і складною ланкою процесу оволодіння знаннями є їх осмислення. Воно вимагає напруженої, активної мисленнєвої діяльності того, хто навчається. Комп'ютерна техніка при самостійній роботі успішно може виконувати функції і а, і конспекту, і навіть викладача-консультанта. За її допомогою студент може сприймати навчальну інформацію будь-яку кількість разів. Повторна індивідуальна обробка найбільш складних фрагментів занять студентами з використанням бази електронної бібліотеки навчального закладу сприяє додатковому виділенню важливих моментів, що могли залишитися непоміченими у лекції. Тому організації самостійної підготовки студентів у позааудиторні години необхідно приділяти особливу увагу, враховуючи основні методичні принципи: чітку конкретну постановку завдань; доступність; складність і варіативність; диференційованість; систематичний контроль.

Самостійна робота студентів може контролюватись, наприклад, шляхом розв'язання тестових завдань. Причому останні є не тільки інструментом контролю, а і сприяють засвоєнню інформації, формуванню інтелектуальних умінь і систематизації знань.

Для закріплення і контролю знань студентів, отриманих на лекціях, розроблена система контролю, реалізована мовою Visual Basis for Applications. До складу програми входять контролюючі тести з різних розділів курсів. Тести призначені для розвитку здібності мислити, уміння одночасно охоплювати декілька підходів, формул, уміння бачити явище одночасно з декількох позицій. Сама програма має два режими роботи: «навчання» та «контроль», що дає змогу використовувати її на різних етапах навчального процесу, як на початковому, так і на підсумковому.

Підвищення загальноосвітнього рівня, забезпечення студентів глибокими знаннями і практичними вміннями творчо підходити до розв'язання завдань повинні базуватися на ґрунті активізації навчально-творчої діяльності. За цих умов використання електронних медіа для активізації навчально-творчої діяльності є природним результатом розвитку суспільства.

При викладанні різних дисциплін у навчальному закладі з метою ознайомлення студентів з програмою та методичними рекомендаціями щодо вивчення дисципліни застосовують текстовий процесор Word; СУБД NSAccess; MSPowerPoint; мережеві ресурси Інтернет та інші системи віддаленого доступу. Для зображення інформації у систематизованому вигляді, для залучення кожного студента до своєчасного отримання інформації в аудиторний і позааудиторний час, створення можливостей для навчання в автоматичному режимі за власним розкладом можна застосовувати, поряд з вищеназваним, TeachPro; Dictaphonev. 3.10; табличний процесор MSExcel. На етапі закріплення та узагальнення інформації, виконання вправ і завдань використовується мультимедійна інформація, відбір і аналіз інформації, індивідуальні дослідження, групові обговорення та презентації, діалогова взаємодія, проведення відеоконференцій тощо. Розв'язанню цих завдань сприяє програмне забезпечення MSWord, MSPowerPoint, системи дистанційного навчання WebCT, WBTSystems, BlackBoardFirstClass; прикладні програми QDPro,

«БЕСТ»; універсальні системи: «Галактика», «БЕМБІ+», «Парус» тощо. При виконанні самостійної роботи та на етапі контролю для розробки системи завдань для тестового контролю та системи статистичного аналізу результатів контролю та обліку успішності, системи завдань для самоперевірки використовуються MSWord, MSeXcel, MSAccess, MSPowerPoint; «Test», «ProZ», «SunRav»; системи автоматизованого контролю та оцінювання знань: «Флокс», АОС-ВУЗ, АОСМ, ІРІС, РАКУРС, АДОНІС тощо.

Чим більші вимоги до формування конкретних умінь студента, тим різноманітніші та складніші засоби мають бути використані у навчальному процесі.

**Контроль за
результатами
навчання
засобами ІТ**

Однією з актуальних проблем сучасної педагогічної теорії та практики є організація *контролю за результатами навчально-пізнавальної діяльності* студентів. Правильно організований контроль дозволяє встановити рівень і якість засвоєння знань, здійснити їх корекцію, суттєво підвищити ефективність навчального процесу.

Основними недоліками традиційного контролю є:

- репродуктивний характер;
- суб'єктивність в оцінюванні навчально-пізнавальної діяльності.

Подоланню цих недоліків певною мірою сприятиме впровадження тестового контролю знань студентів.

Дидактичний тест – це система завдань специфічної форми і певного змісту, яка дає змогу якісно оцінити структуру та виміряти рівень засвоєння знань і сформованості вмінь і навичок студентів із навчального предмета. Для реалізації функцій вимірювання якості знань тест має містити достатню кількість тестових завдань.

Важливою перевагою електронного тестування є можливість моделювання тестових завдань на основі заданого алгоритму. До інших переваг слід віднести оперативність при підбитті підсумків та їх

опублікуванні, неупередженість оцінок, меншу трудомісткість при редагуванні тестів, простоту й економічність їх тиражування, можливість здійснення самоконтролю, дистанційну взаємодію зі студентом з урахуванням індивідуального вибору часу і місця.

Тести є незамінними для перевірки засвоєння теоретичних матеріалів на репродуктивному й алгоритмічно-дійовому рівнях. Педагогічні тести допомагають одержати більш об'єктивні оцінки рівня знань, умінь, навичок, перевірити відповідність вимог до підготовки випускників вищого навчального закладу заданим стандартам, виявити прогалини у підготовці студентів.

Рубіжний контроль проводиться після вивчення певного модулю дисципліни. Він має визначити рівні засвоєння студентами всіх елементів бази знань. Тому й перевірка повинна бути організована так, щоб охопити всіх студентів.

Для проведення поточного модульного контролю використовуються тести, що охоплюють матеріал окремих змістових модулів, які вивчаються протягом семестру. Такі тести включають питання на визначення основних понять і категорій, властивості явищ і процесів, класифікації понять, ознак, категорій, що вивчаються у межах окремого змістового модулю.

Тестування у межах поточного модульного контролю проводиться після закінчення вивчення окремого змістового модулю. При цьому студенти, які не були присутні на тестуванні, повинні відпрацювати ці тести у порядку, встановленому викладачем.

Студенти повинні бути попереджені про проведення поточного контролю за окремим змістовим модулем заздалегідь, як правило, на першому практичному занятті семестру. Тестування у межах поточного модульного контролю може проводитись як у комп'ютерній, так і у паперовій формі, відповідно до технічних можливостей. Комп'ютерна форма проведення тестів є оптимальною, тому перехід до її використання є рекомендованим.

Підсумковий контроль проводиться за результатами навчання протягом семестру. За своєю суттю він є більш формалізованим, тому що за одне заняття виявити глибину засвоєння всіма студентами вивчених тем досить складно.

Для проведення підсумкового контролю використовуються тести, що охоплюють увесь матеріал навчальної дисципліни. Як правило, такі тести повинні включати питання на системне засвоєння відповідної дисципліни, тобто взаємозв'язок між окремими поняттями, категоріями, явищами та процесами, що вивчаються, практичні питання, відповідь на які потребує використання матеріалу декількох змістових модулів, класифікації понять чи категорій, що вивчаються протягом декількох змістових модулів. Крім того, бажано включати тести, відповідь на які передбачає логічне мислення на підставі систематизації знань, що були накопичені протягом вивчення дисципліни. Аналогічно тестам, що використовуються у поточному контролі, для окремих дисциплін ці тести можуть включати комплексні практичні задачі з використанням знань із декількох змістових модулів, що можуть бути розв'язані протягом двох-трьох хвилин. Тестування у межах підсумкового контролю рекомендовано проводити у комп'ютерній формі. Воно не передбачає проведення пробних підходів, тому особлива база тестів для забезпечення пробного тестування не розробляється. Викладач повинен довести до студентів перелік конкретних питань, на яких побудовані тести. Викладач самостійно розробляє тести та заносить їх до бази даних сервера контролю знань студентів.

Ефективність реалізації контролюючої функції багато у чому пов'язана з формою введення та аналізу відповідей, тобто з формами організації діалогу. Якість контролю багато у чому залежить і від можливості діагностування причин помилок. При цьому викладачу багато у чому може допомогти раціональне структурування матеріалу.

Коригувальна функція реалізується за допомогою швидкого зворотного зв'язку між студентом і навчальною системою. Коригувальна інформація для

студента повинна підбиратися таким чином, щоб зацікавити його у подальшому навчанні, дати відчутти йому, що викладач і ЕОМ розуміють кожен його дію і є його надійними помічниками у процесі навчання. Особливу роль при цьому відіграє пояснення. Воно є заохоченням за правильну відповідь допомогою і підказкою при типовій помилці чи нерозпізнаній відповіді, вказівкою-інструкцією у випадку грубої помилки.

Контроль за результатами навчально-пізнавальної діяльності студентів засобами комп'ютерних технологій передбачає виконання вибіркового тестів, здійснення розрахунків, розв'язування задач у відповідних машинних програмах тощо. З цією метою використовуються прикладні комп'ютерні програми, ігри, тести, банк. Викладач повинен розробити систему завдань для тестового контролю та систему статистичного аналізу його результатів та обліку успішності, розмістити у пам'яті комп'ютера систему завдань для самоперевірки, скласти розклад перевірочних робіт і консультацій у діалоговому режимі. Незважаючи на великі витрати часу на підготовку матеріалів для автоматизованого контролю знань студентів, необхідність відповідної техніки, умінь викладача та студентів вільно володіти нею, контроль знань за допомогою електронних медіа, безумовно, має переваги: охоплені всі студенти; їх активність забезпечується використанням усіх каналів сприйняття; оскільки студент має виконувати роботу самостійно, без підказок, забезпечується відносна об'єктивність; регульований обсяг часу на виконання завдань; здійснення самоконтролю студентів і взаємоперевірки.

Підсумкові коментарі до розділу 2.5

Для комп'ютерної підтримки навчання сьогодні використовують *предметно-орієнтовані середовища користувача* (ПОСК) - своєрідна картотека знань, яка подана у різних формах, що надає свободу дій, забезпечує гнучкість, варіативність змісту і форм подачі матеріалу, підтримує ініціативи викладача і студента. Предметно-орієнтоване середовище користувача у медіапросторі складається з моделей різного типу

задач, тренажерів, тестів, відео-, навчального та інформаційно-довідкового компонентів, які упорядковані певним чином.

Розробка електронних навчальних комплексів потребує значних зусиль, а саме: конкретних знань і вмінь з педагогіки; професійної освіти; загальноосвітніх, технічних, спеціальних дисциплін; виробничого навчання; міждисциплінарних зв'язків між ними.

Мета навчання є загальним орієнтиром під час створення та впровадження навчально-методичного комплексу у навчальний процес. У навчально-методичному комплексі виділяють такі ознаки: для викладача – це комплекс засобів навчально-педагогічного процесу, що посилює реалізацію його функцій; для студента – це комплекс засобів навчання для досягнення мети, поставленої викладачем чи ним самим; зміст навчання – це комплекс засобів навчання й організації його засвоєння; щодо методів і форм організації навчання – це комплекс засобів їх урізноманітнення і вдосконалення, створення і застосування нових поєднань компонентів педагогічної комунікації.

Серед складових навчально-методичного комплексу – комп'ютерноорієнтована складова (має бути інформативною, проблемною, спрямованою на розвиток дослідницьких, аналітичних, комунікативних здібностей студентів) і містить: мультимедійний навчальний курс; автоматизовані тести для модульного контролю знань; електронні довідково-інформаційні засоби навчання; мультимедійні презентації лекційних занять; електронні версії посібників, ів; ділові комп'ютерні ігри; електронні бібліотеки; електронну пошту; відеоконференції; електронні довідково-інформаційні матеріали.

Комп'ютер і мультимедійний проектор створюють можливості для підвищення ефективності викладання всіх навчальних дисциплін і дозволяє візуалізувати навчальний матеріал, полегшуючи сприйняття дисципліни студентами.

Контрольні питання

1. Що є основним базовим матеріалом для розробки лекцій-презентації?
2. Які аспекти необхідно враховувати для розробки електронного конспекту?
3. Хто вибирає загальний вигляд навчальної презентації?
4. Що є медійними технологіями?
5. Який текстовий процесор використовують у викладанні різних дисциплін у навчальному закладі для ознайомлення студентів з програмою та методичними рекомендаціями щодо вивчення навчальної дисципліни.

Завдання до теми

1. Проаналізуйте, що є важливою складовою сучасної освіти.
2. Наведіть приклади використання імітаційних ігор у навчанні.
3. Вплив комп'ютерних технологій та аудіовізуальних технологій навчання на пізнавальну активність студентів.
4. Яким чином відбувається контроль за самостійною роботою студентів.
5. Дослідіть переваги автоматизованого контролю знань студентів.

Завдання для самоперевірки

1. Яка проблема постає перед викладачем під час використання ІТ технологій у викладанні традиційних навчальних дисциплін?
2. Які ознаки навчально-методичного комплексу?
3. Що містить комп'ютерноорієнтована складова навчально-методичного комплексу?
4. Чому комп'ютерні засоби вважають інтерактивними?

Теми рефератів

1. Комп'ютерно-імітаційні методи навчання та дискусії з

використанням мережних засобів.

2. Самостійна робота з використанням ІТ та комп'ютерні прикладні програми.

3. Контроль за результатами навчання засобами ІТ-технологій.

4. Комп'ютерно-імітаційні методи навчання та дискусії з використанням мережних засобів.

5. Тестовий контроль знань студентів. Дидактичний тест.

2.6 Медіа в організації дистанційного навчання

- Дистанційне навчання як організація навчального процесу
- Проблеми впровадження дистанційного навчання
- Моделі дистанційного навчання
- Методи комунікації викладачів та студентів і навчально-методичні матеріали
- Бібліотечне обслуговування

**Дистанційне
навчання як
організація
навчального
процесу**

Серед найсучасніших освітніх технологій, що набули поширення у розвинених країнах світу, є дистанційні технології навчання з використанням сучасних інформаційних технологій. Зараз триває перерозподіл світового освітнього простору, і дистанційна освіта відіграє у цьому процесі визначальну роль, суттєво урізноманітнюючи ринок освітніх послуг, тому безсумнівним є твердження щодо того, що дистанційна освіта – освітнє середовище ХХІ століття. Але широке застосування технологій дистанційної освіти потребує врахування специфіки організації навчального процесу. Проблема педагогічно доцільної та психологічно адекватної організації системи навчання за дистанційною формою і тісно пов'язані з цим проблеми створення інформаційного середовища і навчальної книги (а) є важливими та актуальними для теорії й практики дистанційного навчання.

Дистанційне навчання означає таку організацію навчального процесу, при якому вся або більша частина навчальних процедур здійснюється з використанням інформаційних технологій при територіальному розмежуванні викладача та студентів, студентів.

Середовище навчання характеризується тим, що студенти, студенти, які віддалені від викладача у просторі і/або у часі, мають нагоду у будь-який момент підтримувати діалог за допомогою засобів комунікації. Спілкування між викладачами та студентами може бути кореспонденційне, масове (радіо-телевізійне), мережне, через Інтернет, з допомогою інтерактивного телебачення, а також комбіноване.

Дистанційне навчання, порівняно з традиційним, має як переваги, так і недоліки, що показано у таблиці 2.2.

Таблиця 2.2

Переваги та недоліки дистанційного навчання

Переваги дистанційного навчання	Недоліки дистанційного навчання
Відсутність необхідності бути присутнім на заняттях, нівелювання чинника відстані до навчальної установи	Відсутність безпосереднього контакту з викладачем
Гнучкість і адаптивність у виборі часу і місця для навчання	Обмеження в проведенні практичних занять
Широкий доступ до джерел навчальної інформації	Підвищені вимоги до самоорганізації та самодисципліни студентів
Спрощення контакту з викладачем-консультантом	Витрати на роботу в Інтернеті
Економічність і рентабельність	Не завжди достатня пропускна здатність каналів зв'язку
Індивідуальний підхід до студентів під час навчання	Обов'язковість наявності дидактичних матеріалів в електронному вигляді
Можливість навчатися одночасно з професійною діяльністю	Неготовність частини викладачів до застосування технологій дистанційного навчання

Проблеми впровадження дистанційного навчання

Упровадження дистанційної форми навчання супроводжує наявність низки суперечностей, пов'язаних із необхідністю організаційних змін у навчальному процесі та врахування навчального навантаження педагогів,

створення інфраструктури дистанційного навчання, забезпечення технічної підтримки та налагодження служб його підтримки, що передбачає значні витрати на організацію цієї форми навчання на перших етапах упровадження. Виникають правові проблеми дотримання авторських прав, об'єктивності оцінювання навчальної діяльності студентів. Перешкодою для дистанційного навчання є неготовність більшості навчальних закладів надати якісні освітні послуги за дистанційною формою, обмеженість доступу до інформаційних ресурсів та їх низька якість. Іншим чинником, який створює перешкоди для розвитку дистанційної освіти, є необізнаність потенційних студентів щодо особливості такої форми навчання.

З метою подолання зазначених суперечностей необхідно: забезпечити навчальні заклади відповідним мультимедійним, комп'ютерним обладнанням і швидким з'єднанням із мережею Інтернет; підготувати фахівців у галузі розробки мультимедійних курсів для дистанційного навчання та педагогів-консультантів; вжити відповідних заходів щодо охорони авторських прав і охорони дидактичних і методичних матеріалів від розповсюдження в мережі Інтернет без згоди автора; провести фінансування діяльності щодо усунення вищезазначених проблем.

Декларована як основний оргдіяльнісний принцип заочного навчання самотійна навчальна діяльність студентів у переважній більшості виключена з організаційного комплексу управління навчальним процесом вищих навчальних закладів, унаслідок чого має стихійний характер. Інтенсивність самотійної роботи при заочному навчанні здебільшого не відповідає прийнятним стандартам.

За своїм стандартом самотійна навчальна діяльність студентів повинна переважно реалізовуватись у позааудиторних, індивідуальних формах навчальної праці. Згідно із самооцінкою студентів, вона найбільш інтенсивно реалізується в аудиторних формах (під час сесії) та значно знижується при виконанні домашніх завдань. Згідно з оцінками студентів, найбільш інтенсивно самотійна навчальна діяльність проявляється у

конспектуванні лекцій, роботі з конспектами і в дещо меншому обсязі – на практичних заняттях. Інтенсивність виконання «домашніх завдань», у тому числі й звітних форм роботи (контрольних робіт), послаблена.

Навчальна діяльність студентів недостатньо орієнтована на творчу продуктивну навчальну діяльність на основі самоосвіти. При цьому сформувалась думка, що студент надає перевагу «готовим знанням» і формам навчання, які забезпечують подібні знання. Явно прослідковуються недоліки існуючої моделі самостійної навчальної діяльності, її невідповідність теоретичній, стандартній моделі.

Очевидно, що об'єктивною необхідністю стає використання у навчальному процесі інших освітніх технологій. Цього вимагає і суперечність між традиційною організацією навчання і темп появи нових знань, який постійно пришвидшується. Розвиток неперервної освіти, вимоги щодо її доступності, особистісної орієнтації на основі доцільного поєднання традиційних і дистанційних технологій навчання призвели до розуміння необхідності створення комбінованої моделі навчання із застосуванням інформаційних комп'ютерних технологій, засобів мобільного навчання, інтерактивного навчання на основі системи відеоконференцій.

Слід зазначити, що щодо організації навчального процесу дистанційна освіта найбільш близька до заочної. Основою навчального процесу у системі дистанційної освіти є цілеспрямована, контрольована, інтенсивна самостійна робота студента, який може навчатися у зручному для себе місці за індивідуальним розкладом, маючи комплект спеціальних засобів навчання та узгоджену можливість контакту з викладачем.

Моделі дистанційного навчання
--

При організації системи дистанційної освіти використовується принцип комбінування різних методик і технологій організації, який дозволяє найбільш ефективно поєднувати переваги тієї чи іншої форми навчання для активізації пізнавальної діяльності студентів, а також широкого використання можливостей інформаційних і телекомунікаційних технологій. Виділяють

таку типологію *моделей дистанційного навчання*:

- 1) інтеграція очної й дистанційної форм навчання;
- 2) мережне навчання: автономні мережні курси, інформаційно-освітнє середовище;
- 3) мережне навчання і кейс-технології;
- 4) дистанційне навчання на базі інтерактивного телебачення або комп'ютерних відеоконференцій.

Технології дистанційного навчання, які використовуються сьогодні, можна поділити на три великі категорії: неінтерактивні (друковані матеріали, аудіо-, відеоносії); засоби комп'ютерного навчання (електронні і, комп'ютерне тестування і контроль знань, найновіші засоби мультимедіа); розвинені засоби телекомунікації по аудіо-, відеоканалах і комп'ютерних мережах.

Для теорії навчання і наукової організації навчального процесу істотною є оптимізація обсягу сприйняття і руху інформації. Якщо не організовано необхідний, обґрунтований розподіл і спрямування потоку інформації відповідного обсягу, його зміст не буде оптимально перероблений і перетворений на знання студентів. Оптимізація руху інформації та її обсягу потребує зв'язку з формою і засобами її вираження.

Розвинені *засоби телекомунікації*, використання *супутникових каналів* зв'язку, передача відеозображення по комп'ютерних мережах широко застосовуються у практиці дистанційної освіти. Сучасні телекомунікації дозволяють активно використовувати і такі методи навчання, які ефективно сприяють творчому розвитку студентів, як-от: дебати, моделювання, рольові ігри, дискусійні групи, мозковий штурм, метод Дельфі, методи номінальної групи, форуми, проектні групи.

Електронна пошта, економічно і технологічно, є найбільш ефективною технологією, яка може бути використана у процесі навчання для доставки змістової частини навчальних курсів і забезпечення зворотного зв'язку студента з викладачем. У той же час вона має обмежений

педагогічний ефект через неможливість реалізації діалогу між викладачем і студентами, визнаного у традиційній формі навчання. Але якщо студенти мають постійний доступ до модема і телефонного каналу, електронна пошта дозволяє реалізувати гнучкий та інтенсивний процес консультацій.

Оперативний доступ до розділених інформаційних ресурсів дозволяє отримати інтерактивний доступ до віддалених баз даних, інформаційно-довідкових систем, бібліотек при вивченні конкретної дисципліни. Даний режим доступу on-line дозволяє протягом секунд здійснити передачу необхідного навчального матеріалу, комп'ютерних програм за допомогою таких комп'ютерних систем, як gorher, www, veronica з великих науково-педагогічних центрів і з локальних вузлів мережі Інтернет.

Відеоконференції із залученням комп'ютерних мереж можуть використовуватись для проведення семінарів у невеликих групах, індивідуальних консультацій, обговорення окремих складних питань курсу, що вивчається. Окрім передачі звуку і відеозображення, комп'ютерні відеоконференції забезпечують можливість спільного управління екраном комп'ютера: створення креслень і рисунків на відстані, передачу фотографічного і рукописного матеріалу. Система запису і відтворення відеоконференцій надає можливість перетворити будь-який відеотермінал на телестудію і створювати мультимедійний конвент, який може бути доступним будь-коли, будь-де, з будь-якого персонального комп'ютера.

Відеоконференції через цифровий супутниковий канал з використанням відеокомпресії поєднують високу якість відеозображень, що передаються, і низьку вартість їх проведення. Ця технологія може бути ефективною при відносно невеликому обсязі навчального матеріалу і великій кількості студентів (від 1000 до 5000) для проведення оглядових лекцій, колективних обговорень підсумків курсів і освітніх програм.

Методи комунікації викладачів та студентів і навчально- методичні матеріали
--

Відмінною особливістю організації навчального процесу на основі технологій дистанційного навчання є використання

засобів, методів і технологій опосередкованого педагогічного спілкування викладача зі студентом. Висока якість знань забезпечується впровадженням сучасних інформаційних і освітніх технологій, можливістю інтегрування методичних напрацювань та інтелектуальних ресурсів професорсько-викладацького складу.

Узявши як критерій спосіб комунікації викладачів і студентів, ці *методи* можна *класифікувати* таким чином: 1) методи навчання через взаємодію студента з освітніми ресурсами при мінімальній участі викладача та інших студентів (самонавчання); 2) методи індивідуалізованого викладання і навчання, для яких характерні взаємозв'язок одного студента з одним викладачем чи одного студента з іншим студентом; 3) методи, в основі яких викладання студентам навчального матеріалу викладачем чи експертом, при якому студенти не беруть активної участі у комунікації; 4) методи, для яких характерна активна взаємодія між усіма учасниками навчального процесу.

Для розвитку *методів першої групи* характерний мультимедіапідхід, коли за допомогою різноманітних засобів створюються освітні ресурси: друковані, аудіо-, відеоматеріали, інтерактивні бази даних, електронні журнали, електронні підручники, комп'ютерні навчальні програми. Передбачається створення мультимедійних лекційних аудиторій, основними компонентами яких є: груповий відеоконференцтермінал, система відеовідображення інформації, спеціалізовані акустичні системи і мікрофони, система управління аудіовізуальним комплексом.

Методи другої групи реалізуються у дистанційній освіті в основному через такі технології, як телефон, голосова пошта, електронна пошта. Розвиток теленаставництва (система тьюторів), опосередкованого комп'ютерними мережами, є важливим компонентом навчального процесу.

Третя група методів характерна традиційній освітній системі, але на ґрунті сучасних інформаційних технологій ці методи набули нового розвитку. У дистанційному освітньому процесі поширені електронні лекції,

коли лекційний матеріал розповсюджується по комп'ютерних мережах за допомогою систем електронної дошки оголошень. Електронна лекція може являти собою підбірку статей чи витягів із них, а також навчальних матеріалів, які підбирають студенти, готуючись до майбутніх дискусій. На базі технології електронної дошки оголошень розвивається також метод проведення навчальних електронних симпозіумів, які являють собою серію виступів декількох авторитетних учасників.

Значення *методів четвертої групи* та інтенсивність їх застосування суттєво зростає з розвитком навчальних телекомунікаційних технологій. Інтерактивна взаємодія між самими студентами, а не лише між викладачем і студентом, стає важливим джерелом отримання знань. Технології аудіо-, аудіографічних і відеоконференцій дозволяють активно розвивати такі методи у дистанційній освіті.

Комп'ютерно-опосередковані комунікації дають змогу більш активно застосовувати такі методи навчання, як дебати, моделювання, рольові ігри, дискусійні групи, «мозкові штурми», форуми, проектні групи тощо.

При плануванні та розробці дистанційних навчальних курсів необхідно брати до уваги те, що основні три компоненти діяльності педагога, а саме: виклад навчального матеріалу, практика, зворотний зв'язок – зберігають своє значення і у курсах дистанційної освіти. Саме при дистанційній формі навчання зміст *навчально-методичних матеріалів*, їх спрямованість на стимулювання самостійної творчої діяльності студентів (слухачів) має велике значення.

Цикл навчання студента певній дисципліні передбачає: наявність методичних вказівок з вивчення дисципліни; вивчення матеріалу із заданого розділу (методичні розробки, література, інформація, розміщена на навчальних WEB-серверах системи дистанційної освіти); консультації з тьютором з незрозумілих питань як очно, так і з використанням електронної пошти; виконання завдань контрольної роботи; підготовку звіту з контрольної роботи і надання його через телекомунікаційні засоби зв'язку

тьютору; рецензування і відправлення результатів перевірки студенту; атестацію студента.

Типовий склад навчальних матеріалів дистанційної освіти містить: курси лекцій; навчальні посібники; системи тестів; лабораторні та інші практикуми (включаючи методичні матеріали); інформаційне та програмне забезпечення; додаткові навчальні матеріали для організації самостійної роботи студентів і навчально-методичної роботи тьюторів (у тому числі і і навчальні посібники, дайджест, хрестоматії, тематичні збірники статей тощо).

Основні навчальні матеріали (курс лекцій, навчальні посібники, лабораторні та інші практикуми), на які є посилання у робочій програмі, подаються в електронному вигляді.

На відміну від традиційної заочної форми навчання, у системі дистанційного навчання студенти працюють не лише протягом заліково-екзаменаційної сесії. Важливим елементом навчального процесу за дистанційною формою навчання є стимулювання самоосвіти студентів. Цю проблему можна ефективно розв'язувати шляхом залучення їх до систематичного вирішення навчальних і навчально-творчих питань. Засвоєнню необхідного обсягу навчального матеріалу студентом сприяє великий обсяг тестів і тестоподібних завдань з дисциплін, що вивчаються. Слід також зазначити, що за дистанційної форми організації навчального процесу зникає проблема розкладу, наявності аудиторного фонду, оскільки викладач-тьютор спілкується зі студентами у режимі, зручному для кожного.

Дистанційну освіту використовують студенти заочних відділень і ті, хто навчається за декількома програмами, для отримання додаткової спеціальності, студенти для отримання додаткової освіти, а також ті, хто часто змінює місце проживання, учасники системи перепідготовки й підвищення кваліфікації, керівні працівники, які потребують оновлених чи додаткових знань, але не можуть залишити роботу тощо.

Дистанційне навчання передбачає особистісну креативну діяльність студентів, забезпечення їх інформаційними ресурсами. Тому у процесі його запровадження підвищується та трансформується роль бібліотек навчальних закладів, а також змінюються функції бібліотекарів. Головна ідея трансформації *бібліотечного обслуговування* для потреб дистанційної освіти полягає у тому, що інформаційні ресурси мають бути доступними студентеві та викладачеві на відстані, незалежно від місцезнаходження останніх.

Розробляючи систему бібліотечного обслуговування дистанційної освіти, бібліотекарі повинні замислюватися над шляхами інтегрування традиційних бібліотечних послуг з електронними засобами подання і доставки документів, проведення бібліотечно-інформаційного навчання. Студенти, які навчаються на відстані, мають право на весь спектр бібліотечних послуг. Навчальний заклад повинен нести відповідальність за якість бібліотечного забезпечення дистанційного навчання, а бібліотека – за якість інформаційних ресурсів і доступ до них.

Бібліотека має налагодити взаємодію з різними структурними підрозділами навчальних закладів – адміністрацією, викладачами, технічними спеціалістами. Це зумовлено вимогами навчальних програм, потребами навчальної та науково-дослідної діяльності педагогів і студентів, важливістю поглиблення їх інформаційної грамотності. Ефективне викладання передбачає співпрацю викладачів, бібліотекарів і медіатехнічних фахівців як у розробці, так і в реалізації освітніх програм.

Особлива увага має приділятися віртуальним засобам при розробці веб-сторінок, можливостям доступу до інформації у мережі Інтернет тощо. Як правило, на цих сторінках розміщується інформація про онлайн-каталог, є можливість отримання доступу до нього і до баз даних Інтернет-ресурсів тощо. Повинні бути матеріали про те, як користуватися бібліотекою, онлайн-каталогом, шукати інформацію у базах даних, робити посилання на статтю, книгу чи електронну публікацію. Через веб-сайт має бути

можливість зв'язатися з бібліографом, надіслати йому запит та отримати відповідь електронною поштою. Бібліотека повинна опікуватися придбанням необхідних ліцензій, щоб, відповідно до законів копірайту, надавати доступ до електронної інформації своїм користувачам, у тому числі тим, хто навчається дистанційно.

Організуючи бібліотечне обслуговування цієї категорії користувачів, бібліотека має забезпечити ресурси для фізичного та електронного доступу. Це необхідно для виконання студентами навчальних і науково-дослідних завдань; викладання навчальних дисциплін і науково-дослідної роботи; сприяння безперервній освіті; задоволення інших інформаційних потреб усіх залучених до дистанційної освіти.

Отже, організація навчального процесу на основі технологій дистанційної освіти дозволяє вирішити ряд питань:

1. Можливість навчання більшої кількості студентів без витрат на збільшення штатів, аудиторного фонду тощо.

2. Зняття необхідності щороку розробляти методичні рекомендації, спеціальні навчальні посібники для заочника, у тому числі й на електронних носіях, з метою здійснення самоконтролю при підготовці у міжсесійний період.

3. Можливість отримання кваліфікованої методичної допомоги не лише час від часу на сесіях, що підвищує якісну самопідготовку у міжсесійний період.

4. Підвищення якості навчання через включення до навчального процесу активних форм навчання.

Серед особистісних чинників, які впливають на пізнавальні процеси, є самоповага. Вона формується на основі особистісних самооцінок діяльності студента, які, у свою чергу, створюються на основі діяльності колективом. Студент отримує певну оцінку своєї діяльності у вигляді академічних оцінок. Високий відсоток позитивних оцінок призводить до формування адекватної самооцінки, що підвищує рівень самоповаги.

Розвиток дистанційного навчання повинен передбачати такі напрями: розробка стратегії забезпечення його якості, забезпечення доступності та гнучкості такої форми навчання; організація співробітництва між навчальними закладами та наповнення інформаційного простору дистанційними курсами і навчальними інформаційними ресурсами; розвиток неперервної освіти, її доступності, особистісної орієнтації на основі доцільного поєднання традиційних і дистанційних форм і технологій навчання.

Підсумкові коментарі до розділу 2.6

Серед найсучасніших освітніх технологій, що набули поширення у розвинених країнах світу, є дистанційні технології навчання з використанням сучасних інформаційних технологій. Широке застосування технологій дистанційної освіти потребує врахування специфіки організації навчального процесу. Проблема педагогічно доцільної та психологічно адекватної організації системи навчання за дистанційною формою і тісно пов'язані з цим проблеми створення інформаційного середовища і навчальної книги (а) є важливими та актуальними для теорії й практики дистанційного навчання.

Дистанційне навчання - організація навчального процесу, за якої вся або більша частина навчальних процедур здійснюється з використанням інформаційних технологій з територіальним розмежуванням викладача та студентів.

Розвиток дистанційних технологій навчання призвели до розуміння необхідності створення комбінованої моделі навчання із застосуванням інформаційних комп'ютерних технологій, засобів мобільного навчання, інтерактивного навчання на основі системи відеоконференцій.

Для організації системи дистанційної освіти використовується принцип комбінування різних методик і технологій організації, що дозволяє найбільш ефективно поєднувати переваги тієї чи іншої форми навчання для активізації пізнавальної діяльності студентів, а також широкого використання

можливостей інформаційних і телекомунікаційних технологій.

Перешкодою для дистанційного навчання є неготовність більшості навчальних закладів надати якісні освітні послуги за дистанційною формою, обмеженість доступу до інформаційних ресурсів та їх низька якість. Іншим чинником, який створює перешкоди для розвитку дистанційної освіти, є необізнаність потенційних студентів щодо особливості такої форми навчання.

Для подолання зазначених суперечностей необхідно: забезпечити навчальні заклади відповідним мультимедійним, комп'ютерним обладнанням і швидким з'єднанням з мережею Інтернет; підготувати фахівців у галузі розробки мультимедійних курсів для дистанційного навчання та педагогів-консультантів; ужити відповідних заходів щодо охорони авторських прав і охорони дидактичних і методичних матеріалів від розповсюдження в мережі Інтернет без згоди автора; провести фінансування діяльності щодо усунення вищезазначених проблем.

Контрольні питання

1. Перешкоди впровадження дистанційної освіти.
2. Надайте визначення терміна «електронна пошта».
3. Які компоненти діяльності педагога необхідно враховувати для планування та розробки дистанційних курсів навчання.
4. Які комунікації дають змогу більш активно застосовувати такі методи навчання як дебати, моделювання, рольові ігри, дискусійні групи, «мозкові штурми», форуми, проектні групи тощо.
5. У чому сутність проблеми впровадження дистанційного навчання?
6. Які методи комунікації викладачів і студентів використовуються для дистанційного навчання?
7. Які вимоги до бібліотечного обслуговування в дистанційному навчанні?

Завдання до теми

1. Проаналізуйте технології дистанційного навчання.
2. Законспекуйте види сучасних телекомунікацій та їх характеристику.
3. Наведіть класифікацію способів комунікації викладачів і студентів.
4. Надайте стислу характеристику кожного методу комунікації викладача і студента.
5. Проаналізуйте, що дозволяє вирішити ряд питань щодо організації навчального процесу на основі технологій дистанційної освіти.

Завдання для самоперевірки

1. Які методи навчання дозволяють використовувати сучасні телекомунікації?
2. Назвіть типовий склад навчальних матеріалів дистанційної освіти.
3. Що є важливим елементом навчального процесу за дистанційною формою навчання?
4. Надайте характеристику моделей дистанційного навчання.

Теми рефератів

1. Організаційні моделі дистанційної освіти.
2. Моделі дистанційного навчання.
3. Бібліотечне обслуговування дистанційної освіти.
4. Проблеми впровадження дистанційної освіти.
5. Історія розвитку дистанційної освіти на Україні.

Питання для самоконтролю

1. Яке функціональне значення електронних медіа?
2. У чому полягає сутність медіадидактики?
3. Які основні завдання медіадидактики?
4. Які є види електронних медіапродуктів навчального призначення?

5. Що являють собою Інтернет-технології?
6. Охарактеризувати електронні навчальні засоби.
7. Які форми і способи роботи з відеоресурсами?
8. Якими можливостями володіють цифрові медіа?
9. Які педагогічно-психологічні особливості використання медіа?
10. Які можливості інформаційно-навчальних систем?
11. Охарактеризувати сутність, види і роль електронних навчальних видань.
12. Які критерії розробки електронних навчальних видань?
13. Як використовуються електронні навчальні видання?
14. Які вимоги до електронних ів?
15. Якою повинна бути структура і які особливості змісту електронної книги?
16. Які висуваються вимоги до програмного забезпечення електронних навчальних видань?
17. Що таке мультимедіа і які його особливості?
18. Чому використання мультимедіа сприяє підвищенню ефективності навчання?
19. Які функції мультимедіа у навчальному процесі?
20. Які є типи мультимедійних презентацій?
21. Які висуваються вимоги до мультимедійних слайдів?
22. Що таке мультимедійна лекція?
23. Яких принципів слід дотримуватися при створенні слайдів-презентацій?
24. Як можуть бути використані слайди на різних етапах занять?
25. Як можна використовувати мультимедійні технології у науково-дослідній роботі?
26. Із чого складається предметноорієнтоване середовище користувача?
27. Які складові електронного навчально-методичного комплексу?
28. Які вимоги до створення електронних навчально-методичних

комплексів?

29. Що необхідно враховувати при розробці електронних конспектів лекцій?

30. Що таке ділова гра, які її ознаки і складові?

31. З якою метою застосовуються дискусії у навчальному процесі?

32. Які особливості організації самостійної роботи із застосуванням електронних медіа?

33. Які комп'ютерні прикладні програми можна застосовувати у навчальному процесі?

34. У чому сутність проблеми впровадження дистанційного навчання?

35. Які моделі дистанційного навчання?

36. Які методи комунікації викладачів і студентів використовуються при дистанційному навчанні?

37. Які вимоги до бібліотечного обслуговування при дистанційному навчанні?

38. У чому сутність проблеми впровадження дистанційного навчання?

39. Які моделі дистанційного навчання?

40. Які використовуються методи комунікації викладачів і студентів при дистанційному навчанні?

41. Які вимоги до бібліотечного обслуговування при дистанційному навчанні?

Список використаних джерел інформації до розділу 2

1. Антипина О. Н. Дистанционное обучение на основе интернет-технологий / О. Н. Антипина // Высшее образование сегодня. – 2003. – № 4.– С. 51–54.

2. Белоглазова Л. Б. Методические проблемы использования электронного учебного пособия в профессиональной школе [Электронный ресурс] / Л. Б. Белоглазова. – Режим доступа: <http://www.ito.su/2002/II/3/II-3-1177.html>.

3. Беспалько В. П. Системно-методическое обеспечение учебно-воспитательного процесса подготовки специалистов : [учеб.-метод. пособие] / Владимир Павлович Беспалько, Юрий Геннадиевич Тартур. – М. : Высшая школа, 1989. – 141 [3] с.
4. Бордовская Н. В., Реан А. А. Педагогика : [чебник для вузов] / Н. В. Бордовская. – СПб. : Питер, 2001. – 304 с.
5. Виштак О. В. Критерии создания электронных учебных материалов / О. В. Виштак // Педагогика, 2003. – № 8. – С. 19–22.
6. Гуревич Р. С. Методика впровадження інформаційних технологій в навчальний процес: навч. посіб. / Р. С. Гуревич, М. Ю. Кадемія. – Вінниця: ВДПУ, 2005. – 64 с.
7. Гуревич Р. С. Створення педагогічних програмних засобів для нових інформаційних технологій / Р. С. Гуревич, І. Р. Гуревич // Професійно-технічна освіта, 1999. – № 2. – С.34-37.
8. Гуржій А. Інформатизація освіти і проблеми створення комп'ютерних програмно-педагогічних засобів навчання / А. Гуржій, В. Волинський, В. Коцур // Газета Освіта України. – № 23 – 28 березня 2003 р. – С. 7 – 10.
9. Давыдов Н. А. Дидактические основы интенсификации межпредметных связей в процессе преподавания общественных наук с применением ЭВМ в вузе : автореф. дис. на соискание учёной степени канд. пед. наук : спец. 13.00.02 – «Теория и методика обучения» / Давыдов Н. А. – М., 1990. – 19 с.
10. Дьяконов В. Mathcad 2000 : учебный курс / Владимир Павлович Дьяконов. – СПб. : Питер, 2001. – 592 с.
11. Егорова Ю. Н. Мультимедиа в образовании – технология будущего / Ю. Н. Егорова // Новые технологии обучения, диагностики и творческого саморазвития личности : м-лы III Всерос. науч. конф. – Йошкар-Ола, 1995. – С. 101–103.
12. Ершов А. П. Проблемы информатизации / А. П. Ершов. – 1993. –

№ ¾. – С. 81-88.

13. Зазнобина Л. С. Концепция информационно-обучающих систем нового поколения / Л. С. Зазнобина, А. А. Журин. – М. : ИОСО РАО, 2000.– 189 с.

14. Захарова И. Г. Информационные технологии в образовании : [учеб. пос. для студ. высш. шк.] / И. Г. Захарова. – М. : Академия, 2003. – 192 с.

15. Ілюшина Т. Електронне навчальне видання - нового покоління / Т. Ілюшина, О. Ляш // Професійно-технічна освіта, 1999. – № 2. – С. 38–39.

16. Кадемія М. Ю. Досвід застосування сучасних засобів інформаційно-телекомунікаційних технологій у навчальному процесі ВПУ № 4 м. Вінниця: [навч. посіб. для пед. працівників ПТНЗ, загальноосвіт. шкіл, ВНЗ і слухачів ін-тів післядипломної освіти] / М. Ю. Кадемія, Л. С. Шевченко. – Вінниця : ВДПУ, 2006. – 256, [1] с.

17. Клемешова Н. В. Мультимедиа как дидактическое средство высшей школы : автореф. дисс. ... канд. пед. наук / Клемешова Н. В. – Калининград, 1999. – 24 с.

18. Коваль Т. І. Теоретичні та методичні основи професійної підготовки з інформаційних технологій майбутніх менеджерів-економістів : дис. ... доктора пед. наук : 13.00.04 / Коваль Тамара Іванівна. – К., 2008. – 572 с.

19. Кочегарова Л. В. К вопросу о медиадидактике [Электронный ресурс] / Л. В. Кочегарова // Синергетика образования: электронный журнал. – Режим доступа : http://www.sinobr.ru/artcls/a12_27.html.

20. Кочегарова Л. В. Медиадидактика как направляющий вектор ИКТ-компетентности педагога [Электронный ресурс] / Л. В. Кочегарова // Синергетика образования: электронный журнал. – Режим доступа : http://www.sinobr.ru/artcls/a12_27.html.

21. Кривченко И. В. Структура учебно-методического комплекта: сочетание «печатных» и «электронных» компонентов [Электронный ресурс] / И. В. Кривченко. – Режим доступа : HYPERLINK"<http://www.fiziika.ru/>".

22. Кудрявцев Е. М. Mechanical Desktop Power Peek. Основы работы в

системе / Евгений Михайлович Кудрявцев. – М. : ДМК Пресс, 2001. – 535 с.

23. Курочкин А. В. Объектно-ориентированное проектирование электронного учебника и обучающего курса [Электронный ресурс] / А. В. Курочкин, А. Л. Щёрс. – Режим доступа : <http://www.ito.su/2002/II/4/II-4-125.html>.

24. Лапінський В. В. Проблемні аспекти розробки і використання електронного а [Електронний ресурс] / В. В.Лапінський. – Режим доступу: <http://edu.ukrsat.com/labconf/tezy/8/problemaspect.html>.

25. Мантуленко В. В. Медиобразование в современном мире [Электронный ресурс] / В. В. Мантуленко // Традиции и инновации в социальной педагогике : м-лы науч.-практ. конф. [отв. за вып. М. Д. Горячев]. – Самара : Изд-во Самарский ун-т, 2004. – С. 114–116. – Режим доступа : <http://www.media-pedagogigcs.ru/article16.html>.

26. Мантуленко В. В. Мультимедиа в современном образовании / В. В. Мантуленко // Актуальные проблемы воспитания и образования :: Межвузовский сб. науч. статей / под ред. М. Д. Горячева. – Самара : Изд-во «Самарский ун-т», 2006. – Вып. 6. – С. 112-118.

27. Мищенко С. В. Информационные технологии в профессиональной подготовке инженеров при дистанционном обучении [Электронный ресурс] / С. В. Мищенко, С. И. Дворецкий, А. В. Майстренко. – Режим доступа : <http://www.ito.su/1998-99/e/mischen-t.html>.

28. Околелов О. Электронный учебный курс / О. Околелов // Высшее образование в России. – 1999. – № 4. – С. 126–129.

29. Олійник В. В. Застосування комп'ютерних і телекомунікаційних технологій у дистанційному навчанні: навч.-метод. комплекс / [В. В. Олійник, В. О. Гравіт, С. В. Антошук, А. Л. Кліменко]; за заг. ред. В. В. Олійника. –К. : Міленіум, 2005. – 44 с.

30. Осин А. В. Технология и критерии оценки образовательных электронныхзданий [Электронный ресурс] / А. В. Осин. – Режим доступа : <http://ito.bitpro.ru/2001/ito/P/P-0-6.html>.

31. Осипова О. П. Формирование ИКТ-компетентности учителя начальных классов / О. П. Осипова // Дополнительное образование. – 2006. – № 6. – С. 34–39.
32. Полат Е. С. Дистанционное обучение / Е. С. Полат, М. В. Моисеева. – М. : Владос, 1998. – 192 с.
33. Полат Е. С. Концепция дистанционного обучения на базе компьютерных телекоммуникаций в России [Электронный ресурс] / Е. С. Полат, А. Е. Петров, Ю. В. Аксёнов. – Режим доступа : <http://scholar.urfu.ac.ru/pedjournal/numero1/pedag/concept.html#vved>.
34. Поясок Т. Б. Використання електронних засобів для проведення професійної підготовки майбутніх економістів / Т. Б. Поясок // Педагогічний процес: теорія і практика : зб. наук. пр. / Благод. фонд ім. А. С. Макаренка. – К., 2008. – Вип. 4. – С. 282–289.
35. Поясок Т. Б. Використання інформаційних технологій в професійній підготовці економістів / Т. Б. Поясок // Наук. зап. Вінницького держ. пед. ун-ту ім. М. Коцюбинського. – Сер. Педагогіка і психологія. – 2007. – Вип. 20. – С. 134–140.
36. Поясок Т. Б. Використання інформаційних технологій для розробки методичних матеріалів у вищому навчальному закладі / Т. Б. Поясок // Неперервна професійна освіта: теорія і практика. – 2005. – Вип. 2. – С. 114 – 120.
37. Поясок Т. Б. Відбір і структурування навчального матеріалу при використанні інформаційних технологій навчання / Т. Б. Поясок // Вісник Луганського нац. ун-ту ім. Т. Шевченка. – 2008. – №18. – С. 147–155.
38. Поясок Т. Б. Впровадження інформаційних технологій в професійну освіту / Т. Б. Поясок // Вісник Луганського нац. пед. ун-ту ім. Т. Шевченка. – (Сер. Пед. науки). – 2007. – № 9. – С. 137–145.
39. Поясок Т. Б. Дистанційна освіта дорослих / Т. Б. Поясок // Освіта дорослих: теорія, досвід, перспективи : зб. наук. пр. – К., 2011. – Вип. 3. – Ч. II – С. 49–59.

40. Поясок Т. Б. Електронні засоби навчання: педагогічний аспект / Т. Б. Поясок // Педпроцес: теорія і практика: зб. наук. пр. – К., 2010. – Вип. 2. – С. 164–169.

41. Поясок Т. Б. Застосування інформаційних технологій в навчальному процесі вищої школи: науково-методичний посібник для студентів та викладачів вищих навчальних закладів економічного профілю / Т. Б. Поясок. – Кременчук : ПП Щербатих О. В., 2009. – 104 с.

42. Поясок Т. Б. Застосування інформаційних технологій для підвищення якості навчального процесу у ВНЗ / Т. Б. Поясок // Освіта Донбасу. – Луганськ, 2012. – № 1 (150). – С. 22–27.

43. Поясок Т. Б. Застосування інформаційних технологій навчання в навчальному процесі вищої школи / Т. Б. Поясок // Педагогічний процес: теорія і практика : зб. наук. пр. / Благод. фонд ім. А. С. Макаренка. – К., 2008. – Вип. 3. – С.128–137.

44. Поясок Т. Б. Інформаційні технології навчання в організації самостійної роботи студентів-психологів / Т. Б. Поясок // Освіта Донбасу. – Луганськ, 2011. – № 3 (146). – С. 51–55.

45. Поясок Т. Б. Інформаційні технології у професійному навчанні фахівців фінансово-економічного профілю / Т. Б. Поясок // Неперервна професійна освіта: теорія і практика. – 2005. – Вип. 3/4. – С. 94–99.

46. Поясок Т. Б. Критерії ефективності застосування інформаційних технологій в професійній підготовці фахівців / Т. Б. Поясок // Професійна педагогічна підготовка – вимоги сьогодення : зб. наук. пр.; за заг. ред. Г. Є. Гребенюка. – Х., 2007. – С. 136–143.

47. Поясок Т. Б. Модернізація вищої економічної освіти на основі впровадження інформаційних технологій навчання / Т. Б. Поясок // Педпроцес: теорія і практика : зб. наук. пр. – К., 2010. – Вип. 1. – С. 104–109.

48. Поясок Т. Б. Навчально-методична база застосування інформаційних технологій в професійній підготовці майбутніх економістів / Т. Б. Поясок // Педагогічний процес: теорія і практика : зб. наук. пр. / Благод.

фонд ім. А. С. Макаренка. – К., 2008. – Вип. 1. – С. 152–162.

49. Поясок Т. Б. Організаційно-методичне забезпечення впровадження застосування інформаційних технологій в освітній процес / Т. Б. Поясок // Основні концептуальні підходи і тенденції модернізації педагогічної освіти в Україні : зб. наук. пр.; за заг. ред. Г. Є. Гребенюка. – Х., 2007. – С. 192–202.

50. Поясок Т. Б. Особливості створення навчально-методичного комплексу для вивчення дисциплін гуманітарного циклу / Т. Б. Поясок // Педпроцес: теорія і практика : зб. наук. пр. – К., 2012. – Вип. 1. – С.131–136.

51. Поясок Т. Б. Підвищення якості навчання дорослих засобами інформаційних технологій / Т. Б. Поясок // Педпроцес: теорія і практика : зб. наук. пр. – К., 2010. – Вип. 3. – С. 109–114.

52. Поясок Т. Б. Проблема впровадження сучасних інформаційних технологій в професійну підготовку майбутніх економістів // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми : зб. наук. пр. / [редкол.: І. А. Зязюн (голова) та ін.]. – К.; Вінниця, 2006. – Вип. 9. – С. 442–446.

53. Поясок Т. Б. Прогностичне моделювання ефективності навчання дорослих на основі інформаційних технологій / Т. Б. Поясок // Освіта дорослих: теорія, досвід, перспективи : зб. наук. пр. – К., 2011. – Вип. 3. – Ч. 1 – С. 171–177.

54. Поясок Т. Б. Розвиток професійної компетентності майбутніх економістів засобами інформатизації освіти / Т. Б. Поясок // Наук. зап. Кіровоград. держ. пед. ун-ту ім. В. Винниченка. – Сер. пед. науки. – Кіровоград, 2008. – Вип. 76. – С. 354–362.

55. Поясок Т. Б. Система застосування інформаційних технологій у професійній підготовці майбутніх економістів: монографія; за ред. С. О. Сисоевої // МОН України. АПН України. Інститут педагогічної освіти і освіти дорослих. – Кременчук : ПП Щербатих О. В., 2009. – 348 с.

56. Поясок Т. Б. Формування професійної компетентності майбутніх фахівців економічного профілю засобами інформаційних технологій /

Т. Б. Поясок // Вища освіта України – Додаток 4. Т. VI (24). – 2010. – Тематичний випуск «Вища освіта України у контексті інтеграції до європейського освітнього простору». – С. 156–161.

57. Роберт И. В. Основные направления процесса информатизации образования в отечественной школе / И. В. Роберт // Школьные технологии : научно-практический журнал. – 2006. – № 6. – С. 19–27.

58. Сисоєва С. О. Створення і впровадження електронних навчальних засобів: теоретичний аналіз (Частина I) / С. О. Сисоєва // Неперервна професійна освіта. – 2005. – Вип. 3–4. – С. 78–85.

59. Сисоєва С. О. Сучасні інформаційні технології в освіті дорослих / С. О. Сисоєва // Педагогічний процес: теорія і практика : зб. наук. праць. – К. : ЕКМО, 2004. – Вип. 2. – С. 194–199.

60. Смирнов В. В. Учебное пособие нового поколения [Электронный ресурс] / В. В. Смирнов. – Режим доступа: <http://www.ito.su/1999/II/5/5134.html>.

61. Федорчук І. І. Нові інформаційні технології навчання, дистанційна освіта : реалії сьогодення і перспективи розвитку / І. І. Федорчук, І. П. Федорчук // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми : зб. наук. праць: у 2-х част. [редкол. : І. А. Зязюн (голова) та ін.]. – Київ – Вінниця, 2002. – Ч.1. – С.515–520.

3. ТЕОРІЯ ВИХОВАННЯ І МЕДІАВИХОВАННЯ

3.1 Медіа як засіб виховання

- Сутність і цілі медіавиховання
- Медіазагрози у виховному процесі
- Інтернет-адикції
- Ознаки Інтернет-залежності та риси Інтернет-спілкування
- Інфоголізм та його типи
- Залежність від комп'ютерних ігор
- Екранне насильство
- Вплив сексуальних повідомлень мас-медіа
- Причини негативного впливу мас-медіа

**Сутність і цілі
медіавиховання**

Гуманізація освіти спрямована на розробку змісту, форм, методів і засобів навчання, які забезпечують не лише розвиток інтелекту студента, але й розвиток його особистісних якостей, ураховують його індивідуальність, стимулюють самонавчання, самовиховання, саморозвиток. Розвиток особистості того, хто навчається, повинен забезпечувати його успішну адаптацію до умов соціального середовища, які визначаються науково-технічним прогресом, інтелектуалізацією виробничої праці, демократизацією суспільства. Реалії сьогодення потребують нового підходу до виховання як компоненту системи освіти: воно повинно бути організовано як гуманітарний, людиностворюючий процес, тому що свої проблеми суспільство і держава можуть розв'язувати лише через виховану (соціалізовану, культурну) людину.

Модернізація вищої освіти потребує приведення виховного процесу у відповідність до сучасних запитів: підвищення якості, нормативно-правового і методичного забезпечення процесу виховання молоді. Інтеграція педагогіки у медіасередовище має ґрунтуватись на сучасних науково-педагогічних теоріях (особистісно-орієнтована теорія, теорія інтеграції освіти) і теоріях образної мови медіазасобів. Інтенсивний розвиток процесу інформатизації освіти сприяє розширенню сфери застосування сучасних медіатехнологій. Їх використання у виховному процесі відбувається за такими напрямками:

- реалізація можливостей програмних засобів виховного процесу;

- інтеграція можливостей комп'ютера і різних засобів передачі аудіовізуальної інформації під час розробки відеокомп'ютерних систем;
- реалізація можливостей штучного інтелекту під час розробки інтелектуальних виховних програм;
- використання засобів телекомунікації, які реалізують інформаційний обмін на рівні спілкування через комп'ютерні мережі;
- технології неконтактної інформаційної взаємодії, які реалізують ілюзію безпосереднього входження і присутності у реальному часі у системі «віртуальна реальність» тощо.

Процес підвищення якості виховання і пов'язане із цим використання можливостей сучасних медіатехнологій у процесі виховання призводить не лише до зміни методів виховання, але й до виникнення нових методів.

Термін «медіа» має широке значення, він співставляється також з терміном медитація (від латинського терміна *medium* – роздум, поглиблення, самозосередженість). Тому продуктивність інноваційних процесів проявляється у концентрованій єдності виховних просторів, до яких належать: свідомість особистості (мисленнєвий світ людини); простір реальної дії (діяльно-видимий світ людини); віртуальний простір об'єктивного світу (світ поза людиною). Джерелом виховання слугує інтеграція педагогіки і мистецтва.

***Виховання** – найважливіший ресурс соціального, духовного та економічного оновлення України, здійснюваного у свідомості особистості, реальній дійсності та у медіапросторі.*

При цьому особистісні якості базуються на прихильності до абсолютних цінностей, які активізуються у процесах інтеграції педагогіки і медіазасобів у медіакультурному просторі.

Медіавихованням ініціюється здатність особистості до культуротворчості, до створення нових форм культури. Ця здатність має педагогічне значення, окреслює горизонти практичного розвитку, розширює міру виховних можливостей системи. У процесі медіавиховання потік

знання, свідомості й підсвідомості самовільно комбінуються у систему понять, поведінкових норм, світовідчуття особистих задумів, емоцій, вражень про традиції, корпоративну культуру, соціальні й правові орієнтири, закладені у зміст виховання. Медіавиховання, яке відповідає етичним, правовим, міжкультурним, толерантним, громадянським нормам світогляду і поведінки молоді, виступає високопродуктивним інтерпретатором інноваційної складової модернізації освіти у вищій школі.

Медіавиховання здійснюється на основі принципово нових підходів і виражається в інших масштабах, порівняно з практикою, що склалася. Пріоритетними принципами теорії медіавиховання є єдність науки і практики, наочність, суб'єктність у творчій діяльності, ціннісній комунікації, соціальній професіоналізації.

Зараз, завдяки інформатизації та розповсюдженню медіазасобів, виникла принципово нова ситуація у системі виховання молоді, порівняно з попереднім періодом. Наукова раціональність і образна мова медіазасобів у єдності можуть сприяти народженню нового соціокультурного типу молодих людей, здатних активно брати участь у відродженні України.

Глобальна інформатизація суспільства, мультимедійні технології в інтеграції з високим мистецтвом набувають найважливішого виховного значення у становленні свідомості молоді, з одного боку, з іншого ж – в умовах мультимедійних технологій, що стрімко розвиваються, виникає ризик вихолощування зі свідомості молодого покоління абсолютних цінностей. Особливої уваги потребують субкультури, які з'явилися в студентському середовищі: геймери, меломани, кіномани, які розглядають свої світогляди і моральні позиції як самодостатні в «ерзаці» життєтворчості, абстрагованої від реальних цінностей світу. До свідомості молодого покоління можна «достукатись» лише через Інтернет-форуми, чати, SMS- і MMS-повідомлення, теле- і радіоефір, які переповнені інформаційним спамом.

Тому укріплювати свідомість молоді треба не лише використовуючи перевірені часом методи виховання, але і впроваджуючи у практику

медіавиховання, яке органічно створюється на основі інтеграції педагогіки і медіазасобів. Як у класичній педагогіці доцільним є термін «виховання» поряд з терміном «навчання», так у медіапедагогіці доцільним є введення поряд з терміном «медіанавчання» терміна «медіавиховання».

Виховання засобами медіа, або *медіавиховання*, – це галузь медіапедагогіки, можливість, доцільність і обмеження застосування медіа для підвищення ефективності виховного процесу, і, відповідно, яка вивчає роль, яку відіграють медіазасоби у конструюванні процесів виховання.

Медіавиховання сприяє формуванню світогляду, інтересів, потреб, ідеалів, мотивів, ціннісних орієнтирів, свідомості, переконань, суджень, а також конкретних рис характеру, рис особистості, моделі поведінки, розвитку її культури засобами масової комунікації. Медійне виховання спрямоване на змістовне використання медіа, на їх доцільний відбір, відповідно до конкретних виховних цілей.

Медіавиховання – це напрям у медіапедагогічній теорії та практиці, орієнтований на подолання протиріч між загальнолюдськими цінностями та особистим світоглядом, виражений сукупністю медіазасобів.

Це відображення дійсності у творчій свідомості особистості з використанням аудіовізуальних технологій: відеозображень, анімації, текстів, звукових рядів, графіків, шумових ефектів тощо. Модернізація при цьому здійснюється насиченням медіапроцесів цінностями виховання, які здатні інтерпретувати і моделювати просторово-часову реальність. Медіавиховання являє собою виховання, основане на застосуванні медіазасобів, які створюють простір, наповнений художніми цінностями та образами, що пробуджують творчий стан і смислові переживання у процесі виховання.

Медіавиховання розуміють як процес ціннісної комунікації, культурної ідентифікації, творчої самореалізації, соціально-професійної активності та відповідальності.

Сама інтеграційна ідея розглядається у якісно новій єдності педагогіки

і медіазасобів, яка надає вихованню інноваційний характер, що ініціює виникнення високодинамічних виховних процесів. Процеси, приведені у відповідність до нових реалій соціальної дійсності та виховної ситуації, дозволяють здійснювати виховання сучасними засобами з урахуванням зацікавленості молоді.

Медіавиховання – це інноваційна складова виховного процесу, що є варіантом осучаснення виховання. Оскільки медіа ми розглядаємо як відображення оточуючої дійсності, процес «тиражування» цінностей, які існують у молодіжному середовищі, то сам медіапроцес і є медіавихованням, оскільки, виведений в окремий напрям роботи, він має характер орієнтуючого, перетворюючого, збільшуючого ціннісно-сміслові події у виховному процесі.

Творча особистість у медіавихованні – це людина культури, вільна, духовно-моральна, гуманна і практична особистість, здатна до ціннісно-смісловій комунікації у просторі, у часі та у медіа, яка створює креативний простір у діяльнісно-творчому самовираженні із соціо професійною затребуваністю.

Цілями медіавиховання є:

- розкриття і підтримка духовних і моральних можливостей творчої особистості;
- включення до креативного процесу особистісної смислотворчості, ціннісно-сміслового, соціально-професійного, толерантно-комунікативного саморозвитку;
- надання науково-педагогічного супроводу у творчому розвитку особистості, у становленні проекту суб'єктивної цінності мети.

Медіавиховання ґрунтується на таких засадах:

- особистість – основа творчого колективу (професійного у тому числі);
- прискорення соціально-економічного розвитку країни (починається з особистості);

- поєднання керівництва з ініціативою у співуправлінні (колектив – вирішальна ланка ініціатив особистості);
- розвиток креативності відбувається все життя;
- творче виховання пов’язане із соціально-професійним життям і діяльністю;
- творча свідомість, поведінка, діяльність – єдині;
- творча особистість розвивається у просторі (у тому числі професійному), у часі, у медіа.

Що стосується цінностей медіакультури, то вони містяться не скільки у змісті медіа, скільки в унікальності медіапроцесів як феномена виховних можливостей. У зв’язку з цим під *метою медіавиховання* розуміють цінність самої мети, яка має ряд компонентів, що невинно розширюється медіаресурсами.

Мета виховання в особистісно-орієнтованій теорії – це цілісна людина культури, ядром особистості якої є суб’єктність. Саме вона забезпечує єдність і міру свободи, гуманності, духовності та життєтворчості.

Таким чином, *медіавиховання* на основі особистісно-орієнтованої теорії виховання забезпечує:

- формування потреби у творчому ціннісно-смысловому та емоційному самовираженню за допомогою медіа;
- надання науково-педагогічної допомоги у становленні проекту суб’єктивної цінності цілей, супровід і цілевизначення у медіапроцесах;
- залучення до процесів життєтворчості, цілісного смислу, емоційної рівноваги, соціального професіоналізму, толерантної комунікації та розвитку особистості медіазасобами;
- організація і використання креативних систем взаємозбагачуючих медіапросторів.

Медіавиховання – це діалог свідомості та підсвідомості особистості, які розширюються у реальному і медіасередовищі. Інформаційне середовище

недопустимо переповнюється рекламною продукцією сумнівного значення (запрошення молоді на шоу незрозумілого призначення, інтерактивні презентації для придбання будь-чого, чисельні спами, що приходять на особисті електронні адреси). Усе це руйнує соціокультурне середовище у цілому.

У медіавихованні студент визнається як суб'єкт виховного процесу, тому йому передається частина функцій з постановки проміжних цілей, організації виховного змісту, вибору методів.

Актуальність задач медіавиховної діяльності полягає у тому, що ціннісне значення мети, вибраної учнем, викладачем, адміністративно-управлінською групою, передбачає позитивні зміни у світогляді, поглядах, мотивах, реальних діях, спілкуванні та поведінці особистості. Можна виділити три групи медіавиховних задач:

1) формування загальнолюдських цінностей, гуманістичних світоглядів і естетичних позицій;

2) розвиток потреб і мотивів поведінки;

3) створення організації та управління процесами для реалізації цих мотивів і стимулювання морально схвалюваних вчинків у поведінці, спілкуванні, ставленні.

Таким чином, медіавиховання доцільно розглядати як рівновагу двох медіапросторів: один зовнішній інноваційний медіапростір, який включає у себе технічні досягнення теперішнього часу, інший – внутрішньоособистісний простір (*medium* – роздум). Усе це у цілому співвідноситься з етимологічним значенням терміна «медіа», оскільки медіа у математичному значенні використовується як середина, тотожність.

Медіавиховання передбачає необхідність і особисту відповідальність у створенні внутрішньої емоційно-образної особистісної свідомості, мовою аудіовізуальних символів і знаків (*medium* простору), оскільки зараз є небезпека його підміни нав'язаним віртуальним низькопробним простором. Медіаресурс, як фон, щохвилини супроводжує свідомість молоді, не

залишаючи можливості на особисту medium практику. Існує реальна небезпека експлуатації майбутнього за рахунок економії душевної роботи зараз.

При цьому необхідно відмітити такі важливі моменти. По-перше, будь-який засіб масової інформації передає текст, який ми розуміємо як зв'язану, компактну, відтворювану послідовність знаків чи образів, розгорнуту за стрілкою годинника, яка виражає деякий зміст і має смисл, у принципі, доступний розумінню. По-друге, методичні прийоми роботи з текстами, представленими на різних носіях інформації, багато у чому виявляються схожими, а ускладнення задач іде по лінії навчання розумінню тексту.

Таким чином, пріоритетними принципами медіавиховання є єдність науки і практики, наочність, суб'єктність і творча діяльність. Вони спрямовані на реалізацію соціальних функцій мистецтва.

***Виховна система** у теорії медіавиховання – це організація виховного процесу у тривимірному просторі (свідомість, реальність, медіа), яка створює цілісний фрагмент культурної реальності та забезпечує розвиток свідомості особистості, зацікавленої у діяльній-творчій участі, прояві культури і відтворенні її у реальному медіасередовищі.*

Принцип наочності виховання визначає особливу форму організації системи, у якій паралельно інформаційному вербальному чи візуальному опису об'єкта здійснюється його образне зображення, яке сприяє проектуванню виховного процесу і виховного медіасередовища, самопроектуванню особистості.

Медіазагрози у виховному процесі

Тематика виховних загроз кіберпростору, а особливо залежностей, на даний час недостатньо висвітлена у наукових дослідженнях. Тому у свідомості суспільства немає достатньої готовності до сприйняття цієї проблеми. Зокрема, батьки і родичі молодих людей не розуміють, що телебачення, комп'ютер, Інтернет чи мобільний телефон, а також сучасні роботи, можуть бути джерелом виникнення та формування різного роду залежностей. Як родина, так і

вчителі часто не володіють відповідними знаннями щодо того, як і у який спосіб діагностувати залежності кіберпростору. Лікарі також не звертають уваги на хвороби, які можуть бути наслідком нераціонального користування засобами кіберпростору.

Легкість, безвідповідальність віртуального життя стає одним із визначальних критеріїв залучення все більшої кількості користувачів до мережевого простору. Молоді люди, долучаючись до Інтернет-комунікації, формують нові прагнення, що безпосередньо пов'язані з віртуальним життям. Інтернет надає можливість спілкуватися на великих відстанях, здійснювати обмін інформацією. Тому найпоширеніший стиль життя на сьогодні – це віртуальний, у режимі online.

Комп'ютер та Інтернет – потужний інструмент для сучасної людської діяльності. Ці новітні агресори оснащені різноманітними інформаційними, пізнавальними та ігровими системами, які не тільки знаходять застосування майже в усіх галузях науки та практики, а й стали поширеними розвагами.

Популярність принципу «бути скрізь, не виходячи з кімнати» викликала зацікавленість учених, що паралельно супроводжувалося стурбованістю про наслідки прогресуючої залежної поведінки, яка охопила світ. Активно це питання почало обговорюватися наприкінці ще 90-х років. Саме до цього періоду належать перші наукові публікації з теми Інтернет-адикції.

Інтернет-адикції

Зараз інтенсивно обговорюється феномен залежності від Інтернету, або Інтернет-адикції (IAD). Дослідники виходять із положення про можливість розвитку залежності (адикції) не тільки від введення в організм матеріальних речовин, але й від продукованих суб'єктом дій і супроводжуваних емоцій.

Привабливість адикції у тому, що вона є шляхом якнайменшого опору. Створюється суб'єктивне враження, що, звертаючись до фіксації на якихось предметах або діях, можна не думати про свої проблеми, забути про тривоги, відсторонитися від важких ситуацій, використовуючи різні варіанти

адиктивної реалізації.

Руйнівний характер адикції виявляється у тому, що спосіб адиктивної реалізації із засобу поступово перетворюється на мету. Відволікання від сумнівів і переживань у важких ситуаціях періодично необхідне всім, але у разі адиктивної поведінки воно стає стилем життя, у процесі якого людина опиняється у пастці постійної втечі від реальності.

Інтернет-ресурси надають різноманітні послуги, можливості різного типу та характеру, забезпечують пізнавальну, ігрову та комунікативну діяльність. Виявлені нові види діяльності у кіберпросторі: хакерство; ефект «поток» (flow), або аутотелексичний досвід; Інтернет-злочинність; лудоманія; гемблінг; кіберпанк; тролінг; Інтернет-товариства; Інтернет-знайомства; кіберсексуальні стосунки; Інтернет-спілкування.

Розглянемо, насамперед, **хакерство** як рух з метою демонополізації розповсюдження програмних продуктів і демократизації доступу до інтернет-ресурсів. Помилковим є ототожнення хакерства із софт-піратством або шахрайством у сфері електронного бізнесу, оскільки у переважній більшості випадків діяльність хакерів не носить комерційного характеру і не використовується для отримання матеріальних зисків.

Хакери виступають як організована популяція у рамках Інтернет-субкультури, регулярно проводячи зустрічі, конференції, семінари з обміну досвідом. Необхідно зауважити, що для здійснення повноцінної хакерської діяльності необхідна досить висока професійна підготовка програміста.

Зазначимо *позитивні* функції хакерів: своєю діяльністю хакери стимулюють створення систем захисту інформації, зокрема, від нелегального проникнення і розповсюдження шкідливих програм; хакери виявляють і сприяють усуненню дефектів програмного забезпечення, здійснюючи тестування програмних продуктів, дозволяючи користувачам безоплатно їх копіювати, істотно заощаджувати кошти, забезпечуючи демократизацію доступу до ресурсів; хакерство стимулює професійне зростання програмістів; хакерами виявляються і поширюються серед користувачів (включаючи і

творців ПК) недокументовані можливості програмного забезпечення тощо.

Інтернет-адикція межує з описом суб'єкта, захопленого процесом пізнання, випробування себе або творчості; адекватним психологічним аналогом феномену залежності від Інтернету та наступним видом online діяльності буде **досвід «поток»** (flow), або аутотелексихичний досвід. Досвід потоку можна розуміти як одну з можливих конкретизацій процесів внутрішньої мотивації. Виникає відчуття перенесення у нову реальність; досвід потоку веде до порушення відчуття часу, відволікання від навколишнього фізичного та соціального середовища. Крім того, досвід потоку межує з викликом наявних у суб'єкта знань, умінь, навичок і здібностей, у цілому його компетентності у розв'язанні проблем.

Поняття «потік» корелює з феноменом Інтернет-адикції, що визначається як заглиблення у діяльність, пізнавальна активність, відволікання від оточення, забування обов'язків і «виключеність» із реального часу, готовність до подолання можливих проблем.

Наступний тип діяльності: **Інтернет-злочинність**, що має низку особливостей, які дозволяють віднести її прояви до особливого типу «злочинів високих технологій». Більша частина злочинів даного розряду формально можуть оцінюватися як шахрайство, незаконні фінансові операції, обман споживача тощо.

До категорії інтернет-злочинів можна з певною натяжкою віднести розповсюдження порнографії, рекламу заборонених послуг (наприклад, проституції), поширення відомостей про виготовлення наркотиків, зброї тощо. У даному випадку Інтернет проявляє свою роль більше як універсальний засіб комунікації, ніж я арена та інструмент власне протиправної діяльності.

Розслідування інтернет-злочинів вкрай ускладнене. У більшості випадків вони залишаються нерозкритими. З іншого боку, злочинцеві буває досить нелегко скористатися результатами своєї діяльності.

Американський психолог Дж. Хейнепс висунув теорію формування

залежності від азартних ігор. Людям подобається сам процес гри на перегонах, казино, лотереї, а не тільки виграш. Процес гри стає небезпечним, коли набуває патологічної форми.

Основними видами ігрової діяльності є: лудоманія, гемблінг, кіберпанк і тролінг.

Лудоманія (гральна залежність, ігроманія) – пристрасть до азартних ігор, хвороба, заключна стадія якої – затьмарення свідомості та божевілля.

Спекулятивну торгівлю на фондових ринках і Forex можна сміливо прирівняти до азартних ігор, оскільки торговці фінансовими активами не створюють реального продукту. Особливого поштовху розвитку лудоманії надав Інтернет у зв'язку із значним розповсюдженням ігрових автоматів, відкриттям безлічі казино. У зв'язку з цим багато дослідників вважають азартні ігри серйозною соціальною проблемою, що являє собою загрозу для частини населення. Проблема посилюється тим, що у процесі гри у ряді випадків виникають розслаблення, зняття емоційної напруги, відволікання від неприємних проблем, і гра сприймається як приємне проведення часу.

Розглянемо *геймерство* як найпоширенішу залежність. Джерелом цієї діяльності виступає Інтернет, пропонуючи комп'ютерні ігри, що знаходяться у вільному доступі користувача: від шахів, карткових ігор, реалізованих в online-режимі, до специфічних, виключно комп'ютерних ігор – стратегій, квестів, симуляторів тощо.

Комп'ютерні ігри поєднують у сюжеті декілька ліній, що дозволяє виявити креативні, деструктивні та пошукові якості користувача. У більшості ігор існує система заохочень, яка стимулює геймерів до вдосконалення своєї «майстерності», реалізації конкурентних умінь, зростання рейтингу користувача, у яких компенсуються нереалізовані амбіції у навколишньому реальному світі.

Значною проблемою інтернет-геймерства є розвиток мережі грального бізнесу, інтернет-казино. Фактично, цей вид діяльності мало відрізняється від звичайних форм грального бізнесу, за винятком його доступності широким

колам користувачів.

**Ознаки Інтернет-
залежності та риси
Інтернет-спілкування**

Ознаками залежності є: постійне залучення, збільшення часу, який проводиться у ситуації гри; витіснення колишніх інтересів, постійні думки про процес гри; втрата контролю; фізичне нездужання, дискомфорт; поступове збільшення ритму ігрової активності, прагнення до ризику; зниження здатності чинити опір фатальній пристрасті. Також під час гри можливе зловживання алкоголем, наркотичними речовинами з метою стимуляції активності та загострення відчуттів. Особливо сприяють ризику розвитку пристрасті до азартних ігор дефекти виховання у сім'ї: гіперопіка; емоційна нестабільність; зайва вимогливість; прагнення до престижності; переоцінка значущості матеріальних благ.

Кіберпанк (*Cyberpunk*) – напрям фантастики, що виник у 1980-х роках, який концентрується на комп'ютерах чи інформаційних технологіях. Події часто відбуваються у віртуальному просторі, межі між реальним і віртуальним світом розмиті.

Класичні кіберпанківські персонажі є маргіналами, одинаками, знедоленими людьми, що живуть за межею, як правило, у безвихідному майбутньому, де повсякденне життя стрімко змінюється, існує всюдисуща цифрова інфосфера та насильницькі модифікації людського тіла.

Тролінг – цікавий психологічний і соціальний феномен, який поширився в 1990-х роках в Usenet-і.

Тролінг – розміщення в Інтернеті (на форумах, у групах новин Usenet, у вікі-проектах та ін.) провокаційних повідомлень із метою викликати флейм, конфлікти між учасниками, образи, війну правок, марнослів'я тощо.

В інтернет-термінології, «троль» – це людина, яка розміщує брутальні або провокаційні повідомлення в Інтернеті, наприклад, у дискусійних форумах, перешкоджає обговоренню або ображає його учасників. Слово «тролінг» може характеризувати одне конкретне повідомлення, або розміщення таких повідомлень загалом.

Найхарактернішою рисою тролінгу є привернення уваги до власної персони. Троль хоче відчувати свою значущість і популярність, застосовуючи для цього будь-які засоби. Існує думка, що це люди, які страждають комплексом меншовартості, розчаровані чи стомлені повсякденною рутинною. Але слід пам'ятати, що, крім цілком суб'єктивних проявів, тролінг узятो на озброєння бійцями інформаційних війн. У цьому випадку мета застосування тролінгу – це відвернення уваги від гострих тем і переведення конструктивного обговорення на суперечку, а також один із методів нападу шляхом агресивних наклепів, компроматів, чуток тощо.

Поки що нема серйозних досліджень того, чи може такий стиль спілкування у затятих тролів перейти у реальне життя та у живе спілкування з людьми, але потенційно така небезпека можлива. З початку XXI століття інтернет-тролі стали утворювати власні віртуальні співтовариства й організації, обмінюючись досвідом із найефективнішого розпалювання конфліктів. Зараз будь-який популярний форум, група новин і вікі-проект рано чи пізно стикається з тролями і тролінгом.

Особливою популярністю користуються комунікативні послуги від Мережі, до яких належать: Інтернет-товариства, Інтернет-знайомства, кіберсексуальні стосунки та Інтернет-спілкування.

Інтернет-товариство пропонує широкі можливості для спілкування; у ньому легко знайти людей зі спільними інтересами, хобі та світоглядом. Окрім того, у Мережі психологічно значно простіше спілкуватись, аніж при особистій зустрічі. Ці причини зумовлюють створення та активний розвиток Інтернет-товариств.

Інтернет-товариства – це групи людей зі спільними інтересами, котрі спілкуються переважно через Інтернет.

Такі товариства поступово відіграють усе важливішу роль у житті всього сучасного суспільства.

Знайомства в Інтернеті зазвичай пов'язують з розвагами або пошуком чоловіка за кордоном. Дуже рідко можна знайти службу знайомств, що

здійснює виключно серйозні знайомства для шлюбу, зокрема, знайомства для християн чи, взагалі, людей із традиційними поглядами на шлюб.

Кіберсекс, комп'ютерний секс, інтернет-секс (англ. *cybersex*) — вид віртуального сексу, де збудження настає від споглядання еротичних або порнографічних образів у поєднанні з інтерактивним спілкуванням у Мережі на тему сексу.

Він зазвичай проводиться у чатах та у системах миттєвого обміну повідомленнями. Також використовуються веб-камери, наприклад, у Скайпі. Кіберсекс, на відміну від сексу по телефону, забезпечує більшу анонімність, що дозволяє учасникам зустрічатися більш легко.

Спілкування виступає як найпоширеніший вид комунікативної діяльності серед Інтернет-адиктів. Сучасне суспільство часто не дає можливості для повноцінного безпосереднього спілкування молоді, змушуючи її шукати якусь альтернативу. На сьогодні спілкування у Мережі є доступним, а головне має вербальну (соціальна Мережа – контакт тощо) та невербальну функцію спілкування (Скайп).

Назвемо основні **рис**и **Інтернет-спілкування**: *анонімність*, яка може призвести до безкарності: *розкутість і безвідповідальність* поведінки учасників спілкування; *відсутність невербальної інформації*; як правило, спостерігається *установка на бажані риси* партнера; *добровільність* контактів, користувач добровільно встановлює контакти чи може перервати їх у будь-який момент; *стійке прагнення до емоційного наповнення* тексту, що виражається у створенні спеціальних знаків для позначення емоцій; *прагнення до нетипової, ненормативної поведінки*; найчастіше користувач презентує себе по-іншому, ніж у реальному житті, програє нереалізовані у діяльності поза мережею ролі, сценарії та не знаючи співрозмовника, створює його образ, відмінний від реального; *більша, ніж у реальному світі, залежність від співрозмовника* у спілкуванні; *відсутність єдності простору і часу*, тобто Інтернет дає можливість бути одночасно у різних місцях, а також спілкуватися з людьми з інших часових поясів; *характер спілкування* -

майже завжди письмовий.

Які ж причини звернення до Інтернету як до інструменту спілкування:

1. *Недостатнє насичення спілкуванням у реальних контактах.*

Користувачі швидко втрачають інтерес до Інтернет-спілкування, якщо виникають можливості для задоволення відповідних потреб у реальному житті.

2. *Можливість реалізації якостей особистості, програвання ролей, переживання емоцій, які з тих чи інших причин неможливі у реальному житті.*

Подібна можливість зумовлена перерахованими вище особливостями спілкування за допомогою Мережі – анонімністю, нежорсткою нормативністю, своєрідністю процесу сприйняття людини людиною.

В Інтернеті легко знайти цікавого співрозмовника, відповідно до своїх інтересів, реалізувати свої фантазії, миттєво переносячись з однієї точки земної кулі до іншої, і навіть бути присутнім у кількох місцях одночасно, конструювати не схожі на себе віртуальні особистості.

Отже, феномен залежності від Інтернету повинен розумітися не просто як виключно негативне захоплення, від якого слід будь-якою ціною позбутися, але і як багата внутрішньою мотивацією пізнавальна діяльність, яка винагороджує адиктів відчуттям потоку.

Можна виділити низку специфічних **поведінкових характеристик**, які виникають при Інтернет-залежності: неможливість, небажання відірватися від роботи та роздратування за необхідності відволіктися; прагнення проводити за роботою все більше часу; схильність забувати про домашні справи, навчання, службові обов'язки; прагнення позбавитися почуття провини, безпорадності, тривоги, депресії; відчуття емоційного підйому; готовність миритися із втратою сім'ї, близьких, друзів, кола спілкування; нехтування власним здоров'ям, особистою гігієною тощо.

Причини та ефекти формування залежності від комп'ютера та Інтернету залежать від багатьох умов, а їх соціально-педагогічні наслідки для

окремих груп можуть бути досить драматичними, а подекуди навіть трагічними. Процес формування залежності є дуже небезпечним з огляду на різноманітні наслідки та явища, що стосуються психічної сфери людини, яка чинить вплив на виховну та дидактичну сферу, стосунки з родиною та іншими особами, а також однокласниками чи одногрупниками. Ці наслідки часто породжують насильство та агресію.

Інфоголізм та його типи

Нова генерація залежностей, пов'язаних із використанням комп'ютера та Інтернету, отримала назву інфоголізм.

Інфоголізм – це залежність від комп'ютера та Інтернету, яка призводить до втрати контролю над своєю поведінкою.

Виділяють такі *типи інфоголізму*:

1. *Залежність від віртуальних зв'язків.* Вона тлумачиться як Інтернет-соціоманія, тобто залежність від соціальних Інтернет-контактів, надмірне поринання у зв'язки у Мережі (віртуальні). Ця залежність виражається через участь у списках розсилки, IRC, а також контактах по електронній пошті. Хвора особа утворює нові контакти лише через Мережу, має ускладнений зв'язок «людина-людина» у контактах поза мережею Інтернет. Такі люди можуть годинами «розмовляти» з іншими користувачами Інтернету, але мають труднощі при особистих контактах, у них також зникає невербальна комунікація, вони втрачають здатність розпізнавати такого роду інформацію, або ж розшифровують її неправильно. Особи з цим розладом зустрічаються в основному у тих формах контакту, у яких забезпечується синхронна комунікація.

2. *Інтернет-еротоманія.* Полягає в основному у перегляді фільмів та фото, що містять еротичні та порнографічні матеріали, або у перебуванні у чатах, пов'язаних із сексуальною тематикою. Цей розлад можна охарактеризувати як залежне використання сторінок, що стосуються сексу та порнографії. Часто у її основі знаходяться інші розлади та сексуальні девіації, статеві збочення, зоофілія, крайня форма ексгібіціонізму тощо.

3. *Залежність від комп'ютера.* Хвора особа у цьому випадку не мусить «бути» у Мережі, достатньо того, щоб провести час за комп'ютером. Для неї не важливим є те, що вона робить чи пише, важливим є сам процес роботи чи гра у пасьянс. Важливим є те, що комп'ютер увімкнений, і вона проводить за ним час. Найчастіше ця залежність проявляється у нав'язливому гранні у комп'ютерні ігри.

4. *Залежність від Мережі.* Вона дуже схожа із залежністю від комп'ютера, але полягає у перебуванні в Інтернеті. Такі особи можуть годинами знаходитись у Мережі та досліджувати, що там відбувається. Одержимі грають у Мережі, беруть участь у різних аукціонах тощо. Ця залежність поєднує у собі всі інші форми IAD.

5. *Інформаційне перевантаження* або інформаційна перезавантаженість. Це компульсивний веб-серфінг або перегляд баз даних. З'являється при надлишку інформації (перебування у багатьох чатах одночасно, або ж участь у багатьох дискусійних листах).

Інфоголізм розвивається відповідно певних фаз. Такими *фазами* є:

I. *Початкова фаза:*

1. Перебування у Мережі приносить задоволення.
2. Зростання бажання все частіше перебувати у Мережі.

У цій фазі наступає втрата відчуття часу.

II. *Фаза попередження:*

1. Пошук можливості для якнайчастішого перебування у Мережі.
2. Розрядка напруження через Мережу.
3. Спроби користування Мережею таємно.
4. Користування Мережею приносить полегшення.

Характеризується відсутністю бажання повертатися до реальності.

III. *Критична фаза:*

1. Спад інших інтересів, не пов'язаних із Мережею.
2. Нехтування зовнішнім виглядом.
3. Нехтування сном.

4. Нерегулярне харчування.
5. Сильна потреба у перебуванні у Мережі.
6. Постійні думки про те, що відбувається у Мережі, про те, що було зроблено під час останньої сесії.
7. Потреба у збільшенні кількості часу для перебування у Мережі.
8. Здійснення невдалих спроб обмеження часу перебування у Мережі.
9. Почуття роздратованості, дратівливості, злості, коли щось чи хтось змушує скорочувати час перебування у Мережі, або унеможлиблює перебування у ній.
10. Занедбання навчання, роботи, відмова від зустрічей із друзями, відкладання на більш пізній час актуальних завдань на користь перебування у Мережі.
11. Надання недостовірної інформації щодо кількості часу, проведеного у Мережі (заниження фактичної кількості годин, проведених за комп'ютером).
12. Поява родинних конфліктів через комп'ютер.
13. Витрачання щоразу більшої кількості грошей на купівлю комп'ютерного обладнання, програмного забезпечення, аксесуарів, книг і журналів про комп'ютери.

Ця фаза характеризується втратою контролю за власною поведінкою.

IV. Хронічна фаза:

1. Періоди тривалого перебування у Мережі.
2. Перебування у Мережі з метою пережити сильні емоції.
3. Віртуальний світ стає єдиним світом у житті людини.
4. Розпад сімейних зв'язків.
5. Професійна та соціальна деградація.
6. Соматичні хвороби.
7. Тривога, психози.
8. Пошук інших засобів зміни настрою (алкоголь, наркотики).
9. Відчуття відсутності сенсу життя у реальному світі.

10. Сильне виснаження організму.

Дана фаза власне і характеризується залежністю.

Наслідки інфоголізму охоплюють усі сфери особистості, зокрема:

- *фізичні* (вади постави, викривлення хребта, хвороби очей, пошкодження нервів, відповідальних за рух зап'ястя, руки);
- *психічні* (неврози, неспокій або інші зміни у нервовій системі, втрата відчуття реальності, залежність);
- *моральні* (легкий і неконтрольований доступ до інформації, до небажаного контенту, негативне ставлення та поведінка);
- *соціальні* (анонімність, ізоляція від суспільства, злочинність);
- *інтелектуальні* (некритична довіра можливостям, що надаються комп'ютером).

Залежність від комп'ютерних ігор

Особливу групу медіазагроз у виховному процесі становлять агресивні відеоігри. Комп'ютерні ігри із закликem «бийся та перемагай» спрямовані на формування особистості, яка рішуче налаштована домогтися успіху за будь-яку ціну, навіть ціною власного життя. Дитина у реальному житті не зустрічає так багато випадків агресії й насильства, як протягом 2–3 годин активної гри в агресивні комп'ютерні ігри. Тому, враховуючи формування особистості дитини, особливо її емоційної складової, доцільним є недопускання дітей до 10–12 років до ігор, де є агресія і насильство. Входження до світу комп'ютерних ігор повинно відбуватися у супроводі батьків. Гра, її зміст, ступінь складності мають бути адаптовані до рівня розвитку дитини.

Агресивні ігри дезінтегруюче впливають на здатність дитини виконувати соціальні ролі та до примирення відносин з іншими людьми. Обмеження контактів дитини з цими іграми лежить в основі соціальних інтересів.

Доведено, що поведінка дитини, що спостерігається під час гри, переноситься нею у реальне життя. Активні геймери є більш збуджені, агресивні, швидше реагують силою, вони, як правило, мають більшу

схильність до використання вульгарних слів, часто виявляють схильність до управління та ризику.

Варто зазначити, що не електронні медіа є небезпечними, а незнання щодо їх загроз і переконання у тому, що дитина може самостійно ввійти у світ кіберпростору. Поведінка з ігор не розглядається дитиною з позицій категорій добре-погано, а розглядається як природна. У дітей, які часто грають в агресивні комп'ютерні ігри, спостерігається дестабілізація поведінки, пов'язаної з насильством. Вони перестають розуміти, що завдають болю і заподіюють шкоду. Оскільки сама дитина не відчуває болю, вона перестає розуміти наслідки своєї поведінки, переносячи її до реального світу, уважає, що з жертвою нічого не трапиться.

Діти, які присвячують багато часу агресивним комп'ютерним іграм, характеризуються більшою агресивністю, а їх моральна вразливість стає меншою. Образи агресії, фактично саморобно реалізовані у комп'ютерних іграх, провокують дитину повторювати жорстоку поведінку. Тимчасовий ефект виражається в агресивних думках і сприйнятті ворожих емоцій, довгостроковий ефект пов'язаний із формуванням агресивних когнітивних сценаріїв, що у подальшому може призвести до незворотних змін у структурі особистості гравця.

Оскільки брутальна поведінка в агресивних комп'ютерних іграх вища, ніж та, що спостерігається у найжорстокіших бойовиках, найважливішим наслідком неконтрольованих комп'ютерних ігор є вивільнення дітьми та молоддю агресії й насильства. Через спостереження брутальних сцен дитина вчиться негативних прикладів поведінки, дестигматизує смерть, яка стає звичною зворотною дією. Тим самим світ ділиться на ворогів і союзників.

Отже, при купівлі комп'ютера чи проведенні Інтернету, варто обговорити з дитиною основні принципи користування цими засобами. Такими принципами є наступні:

1. До 3–4-річного віку дитина не повинна користуватись комп'ютером та Інтернетом.

2. Дитина повинна грати лише у такі ігри, з якими раніше ознайомились батьки. Рішення щодо купівлі комп'ютерної гри має базуватись на знаннях її змісту.

3. Час користування комп'ютером має бути лімітованим для дитини. Діти віком 5–7 років не повинні грати довше години на день не частіше 1–2 разів на тиждень. Діти віком 8–10 років – також не довше години на день, не частіше ніж чотири рази на тиждень.

4. Ключовою позицією є те, щоб діти та підлітки не грали в ігри, де головним мотивом є вбивство і злочин.

5. Комп'ютер, під'єднаний до мережі Інтернет, не повинен знаходитись у загальнодоступному місці, тим більше, у кімнаті дитини. Обов'язковою є наявність установлених батьківських фільтрів.

6. З дитиною, яка навчається у 4–5 класі, можна заключити «комп'ютерний контракт», у якому чітко окреслені права та обов'язки, пов'язані з його використанням.

7. Не дозволяти підліткові грати на комп'ютері або перебувати у мережі Інтернет пізно ввечері або вночі.

8. Щодо дитини, яка порушує встановлені правила батьків щодо користування комп'ютером, повинна бути відповідна реакція: обмеження користування комп'ютером, замовлення гри заздалегідь, встановлення блокуючих паролів доступу.

9. Допускаючи порушення правил дитиною, батьки тим самим заохочують її до розширення своїх прав кіберпростору.

10. До 18–19 років має діяти правило: один день на тиждень без комп'ютера.

Суворе дотримання цих принципів є найбільш ефективним способом захисту дітей від інфоголізму.

Необхідно зауважити, що грати з комп'ютером у віртуальні ігри можна набагато довше, ніж у реальні ігри, оскільки фізичне навантаження на м'язи тіла мінімальне, а відчуття втоми, яке сигналізує про вичерпаність сил,

з'являється значно пізніше ніж під час гри, наприклад, у футбол тощо. У результаті через відсутність своєчасних сигналів від м'язів надмірне навантаження комп'ютерною діяльністю, Інтернет-взаємодією або комп'ютерними іграми призводить до перевантаження мозку, зору, хребта, підвищення артеріального тиску, що негативно впливає на психіку дитини.

Вищезазначене не означає, що комп'ютер має лише негативний вплив. Ряд комп'ютерних ігор не мають агресивної спрямованості. Позитивний і негативний вплив таких ігор подано в таблиці 3.1.

Таблиця 3.1

Позитивний і негативний вплив комп'ютерних ігор

№ пор.	Позитивний вплив	Негативний вплив
1	2	3
1	<p>– на розвиток когнітивних здібностей: розвиток логіки, отримання інформації, розвиток реакції та передчуття, покращання орієнтації на клавіатурі, тренування пам'яті, отримання нових знань, загальний розвиток у комп'ютерній галузі, розвиток комунікативних якостей, дрібної моторики пальців рук, посидючості, терплячості, уваги, здатності швидко та стратегічно думати, розвиток об'єктивного мислення, кмітливості, стимуляція творчої уяви, розвиток візуального, аналітичного, логічного мислення, створення умов для пошуку нових, не традиційних шляхів розв'язання задачі, тренування волі тощо</p>	<p>– на психіку: розвиток схильності до загальмованості мислення (мислити шаблонно і лише у рамках гри), залежність від комп'ютерних ігор; агресивність, роздратованість, нестриманість, нервозність, емоційні розлади, замкненість, напруженість, концентрація уваги лише на грі, гальмування розвитку мозкової діяльності, завантаження пам'яті непотрібною інформацією, порушення психічного стану, втрата зв'язку з реальністю (після тривалої гри складно розмежувати віртуальний і реальний світи) тощо</p>

1	2	3
2	– на розвиток психологічних властивостей особистості: можливість розслабитись, поява позитивних емоцій, створення ситуації успіху, засіб самовираження, емоційна розкутість, засіб самопізнання, розвиток відповідальності, охайності, зібраності, почуття захищеності та безпеки.	– на здоров'я: погіршення зору, недосипання, викривлення хребта, навантаження на м'язи скелета, порушення постави, вплив випромінювання монітора, зниження працездатності, статичне навантаження.

Отже, Інтернет-залежність пов'язана з інформаційним вибухом, до якого суспільство не було підготовлене, та у процесі соціалізації, соціогенності людство пристосувалося за короткий час. Проте зміни у психіці користувача, що протилежні еволюції, недостатньо досліджені. Продуктивність діяльності у Мережі залежить від особистісного людського фактора, таким чином, у результаті швидкого адаптаційного нав'язливого стану світ перебуває на межі інформаційного виснаження та емоційного вигорання.

Поява нових технологій не завжди стає причиною виникнення адикції у людини. Існують чинники, що викликають залежність або ж обсесивну пристрасть до чого-небудь. Особистість, шукаючи захисту та впевненості, непомітно для себе стає залежною від Мережі.

***Виникнення Інтернет-залежності** – це наслідок зниження психологічної стійкості особистості, яка оберігає її від дезінтеграції та особистісних розладів, і становить основу її внутрішньої гармонії.*

Зниження психологічної стійкості призводить до дезінтеграції особистості, порушення регуляції поведінки та діяльності, втрати системи життєвих цінностей, мотивів, цілей, що підвищує ризик виникнення залежності.

Вікові кризи роблять людину більш уразливою до стресів, оскільки вона потрапляє у ситуацію неможливості розв'язання власних проблем за

допомогою отриманого досвіду через невідповідність існуючої соціальної ситуації потребам нового рівня її психологічного розвитку.

Саме у періоди вікових криз збільшується ймовірність виникнення й розвитку адиктивної поведінки. На тип й особливості формування залежної поведінки впливають індивідуально-типологічні характеристики особистості, соціальні й мікросоціальні умови її життя, особливості виховання, а також форма, тривалість й інтенсивність стресового впливу.

Наприклад, один із популярних видів діяльності серед підлітків – геймерство, що стимулює велику віддачу часу спілкуванню у мережі та призводить до формування Інтернет-залежності.

Надмірне захоплення комп'ютерними іграми є причиною того, що молодь починає все менше жити у реальності й усе більше часу проводити у комп'ютерній псевдореальності.

Таким чином, захопленість молоді комп'ютером може бути пояснена віковими потребами особистості, а також привабливістю змісту самої діяльності: складністю завдання, невідомістю подальшого і кінцевого результату, що спостерігається в іграх різного типу; привабливістю об'єкта: спілкування, гри, створення сайтів, web-сторінок, пошуку різноманітної легко- чи важкодоступної інформації, особливо, якщо це заборонено; а також суперництвом і досягненням успіху.

Регулювати ступінь захопленості електронними ресурсами можна за допомогою осуду-похвали, а також орієнтуванням підлітка на майбутнє, тобто заохоченням використовувати комп'ютер для оволодіння способами роботи з електронними ресурсами з метою використання набутих знань у діяльності у реальному житті.

Психотерапія адиктивної поведінки має бути націлена на формування адекватної самооцінки, підвищення самосвідомості, посилення контролю над імпульсами, збільшення стабільності міжособистісних відносин і соціальну адаптацію.

Для оптимізації взаємодії молоді з електронними ресурсами наведемо

деякі рекомендації:

1. виявити основну мету діяльності щодо перебування підлітка у Мережі, що допоможе з'ясувати фактор впливу активності у Кіберпосторі;
2. виокремити складові аспекти впливу та, опираючись на відхилення, надати психологічну допомогу, провести додаткове дослідження;
3. прослідкувати соціальні зв'язки, що допоможе визначити належність до інтернетної субкультури або передбачити залежність;
4. змінити види Інтернет-діяльності на активність у реальному житті.

Необхідно пам'ятати, що Інтернет надає прекрасні можливості втілювати свої фантазії та найзаповітніші мрії, уявляти себе ким завгодно і жити іншим життям, чого не вистачає у реальності, але не треба забувати про справжнє життя і живих людей, які нас оточують. Інтернет не вирішить наших проблем, і нові віртуальні друзі ніколи не замінять реальних. Життя одне, і не потрібно створювати собі світ ілюзій, щоб відчувати себе щасливим. Своє щастя потрібно будувати «тут і зараз», а Інтернет може стати добрим помічником.

У реальній допомозі психотерапевта і тим більше психіатра мають потребу ті, хто поринув в Інтернет користувачі зі зруйнованим здоров'ям. У цих випадках за проявом залежності від Інтернету приховуються інші адикції, психічні відхилення, які потрібно лікувати.

**Екранне
насильство**

Розглядаючи негативний вплив медіа на виховний процес, особливу увагу необхідно звернути на розповсюдженість екранного насильства. Зарубіжні та вітчизняні дослідження змісту кіно, телебачення та інших мас-медіа свідчать про все більше розповсюдження цієї проблеми. Ґрунтовні дослідження щодо розповсюдженості телевізійного насильства розпочав Дж. Гербнер ще на початку шістдесятих років минулого століття. У США у період з 1957 до 1985 року кількість показаних телебаченням сцен насильства зросла у чотири рази. Тепер у телепрограмах США показують у середньому п'ять актів

насилля на годину у вечірній час і 18 – у денний час і вихідні. Дуже багато сцен насилля у мультфільмах, де зустрічається 26 актів насилля на годину. У новинах, музичних відеокліпах і рекламі також часто трапляються жорстокість і бійки.

Проведене у дев'яностих роках порівняння розповсюдженості насильства у різних телевізійних програмах (драматичних та комедійних серіалах, дитячих передачах, художніх фільмах, музичних програмах, передачах про реальні події) показало, що найчастіше насильство зображується все ж таки у художніх фільмах.

Зростання кількості насильства відмічається й у комп'ютерних іграх. Перші комп'ютерні ігри, що з'явилися у сімдесятих роках ХХ століття, були досить простими та мали неагресивний характер. Проте у дев'яностих роках ці ігри заповнило насильство. Так, серед 33 популярних Sega and Nintendo ігор 80 % передбачали насильство.

Розповсюдженість екранного насильства спричиняє його перегляд великими порціями. Особливо сказане стосується молодих глядачів. Так, згідно з проведеними дослідженнями, стрічки з крайніми формами насильства дивилися 28 % підлітків, зокрема, частіше дивилися зазначені фільми особи чоловічої статі, підлітки із сімей із низьким рівнем освіти батьків, студенти, що погано вчилися.

У дев'яностих роках підраховано, що в середньому американська дитина до закінчення початкової школи переглядає на телеекрані сто тисяч актів насильства і вісім тисяч убивств, до закінчення школи – двісті тисяч актів насильства.

Розповсюдженість екранного насильства значною мірою можна пояснити смаками глядачів. Так, за результатами досліджень, існує пряма кореляція між популярністю серед юнаків і дівчат фільмів і кількістю у них сцен фізичного насильства. Причини, завдяки яким насильство, зображене засобами мистецтва, є привабливішим за реальне насильство:

– мистецтво здатне, завдяки позиції митця, зобразити насильство в

іншому вигляді, ніж воно існує у реальності;

– мистецтво здатне прикрасити насильство за рахунок виразної зовнішньої форми художнього образу;

– сприйняття огидного може давати насолоду як талановитий витвір митця.

У дослідженні розповсюдженості сцен насильства у програмах провідних телеканалів України класифіковано всі прояви агресії залежно від її суб'єкта та об'єкта. Це можуть бути: чоловік чи жінка, дорослий чи дитина, група чи індивід, людина чи природа. Прояви агресії на телебаченні поділяють на: фізичну агресію (вбивство, побиття, сексуальне насильство, аутоагресія); непряму агресію (плітки, злісні жарти, прояви люті, матеріальна шкода); вербальну агресію (образи, погрози та інші види).

Кінокартини вказують глядачам на насильство як спосіб досягнення маскулінності. Припускається, що особливо небезпечним такий вплив є для чоловіків, які не мають можливості реалізувати своє прагнення до маскулінності через магістральний шлях її досягнення – отримання влади, впливовості, грошей. У таких випадках ці чоловіки можуть звернутися до альтернативних способів прояву маскулінності. Мас-медіа пропонують як такий спосіб застосування насильства.

Насильство зустрічається також у рекламі. Було перевірено, якою мірою телевізійне насильство порушує запам'ятовування комерційних повідомлень. Виявлено, що учасники, які дивились насильство, вирізнялись гіршим запам'ятовуванням реклами: насильство провокувало гнів, а гнів, у свою чергу, порушував запам'ятовування реклами, тому спонсорування програм із вмістом насильства є не вигідним для рекламодавців.

Результати чисельних експериментів доводять, що перегляд сцен насильства на кіно- та телеекрані підштовхує глядачів до аналогічної поведінки. Ефект буде сильніший, якщо:

- 1) глядачі перебувають у юному віці;
- 2) насильство споглядають у великих дозах;

3) глядачі є представниками чоловічої статі.

Люди, які дивляться багато телепередач і фільмів, вважають світ небезпечним місцем, яким керують злочинці. У них формується викривлене, неточне уявлення про місце насильства у реальному світі.

Поряд з цим, у кіберпросторі дедалі більше розповсюджується кібернасильство.

Кібернасильство – це переслідування, залякування та висміювання інших осіб за допомогою інформаційних і комунікаційних технологій, таких як SMS і MMS, e-mail, веб-сайт, форум, блог, комунікатор типу GG, чат.

Формами кібернасильства можуть бути:

- переслідування, погрози, шантаж із використанням Мережі;
- зламування облікових записів електронної пошти та комунікаторів з метою розсилання компрометуючих відомостей; запис небажаного відео- та фото;
- створення сайтів із метою висміювання;
- публікація в Інтернеті чи розсилання за допомогою мобільного телефона компрометуючої інформації, фото;
- видавання себе за іншу особу (проти її волі) у мережі Інтернет.

Переслідування через Інтернет є вкрай небезпечним, оскільки шкідливий, ставлячий під загрозу або принижуючий гідність зміст повідомлень у дуже короткі терміни і, як правило, назавжди розповсюджується у Мережі, у вигляді копій на декількох комп'ютерах, навіть після встановлення та покарання винних.

Існує ряд причин, чому веб-хулігани використовують насильство, назвемо деякі з них:

- для відчуття радості від перемоги (наприклад, коли необхідно підтвердити свою позицію у групі або побудувати свій імідж);
- для вирівнювання заподіяної шкоди;
- для помсти за приниження постраждалих чи як реакція на розчарування у зв'язку з, наприклад, втручанням у функціонування сім'ї,

шкільного середовища чи однолітків;

– для залучення уваги оточення, як крик про допомогу в до тих, хто забув про них.

Є декілька чинників, які можуть допомогти розпізнати наявність кіберпереслідування: дитина стає дратівливою, сумною або засмученою після розмови по телефону чи після сеансу за комп'ютером; вона ізолюється від знайомих та улюблених занять, гірше навчається або проявляє злість чи незадоволення щодо школи чи окремого навчального предмета; проявляє нетипові ознаки пригнічення чи смутку.

Кібернасильство може здаватись на перший погляд невеликою проблемою, оскільки відсутнє фізичне насильство. Однак треба зауважити, що на психіці дітей чи підлітків, які є дуже вразливими на такі акти насильства, це може значною мірою позначитися і спровокувати зниження самооцінки, депресію, ізоляцію від ровесників, страхи, відсутність довіри тощо.

Вплив сексуальних повідомлень мас-медіа	Поняття «сексуальні повідомлення мас-медіа» можна трактувати як повідомлення, що стосуються статевого життя, викликають чуттєвий потяг. Воно є більш широким і включає у себе еротичні та порнографічні повідомлення. Досліджено значну кількість публікацій, присвячених розповсюдженості та наслідкам таких матеріалів. Було встановлено, що такі повідомлення чинять збуджуючий вплив на глядачів, причому менш відверті медіаматеріали можуть бути більш збуджуючими, ніж жорстке порно, і сцени, які залишають широкий простір для уяви, можуть викликати більше збудження, ніж ті, що демонструють найдрібніші деталі.
--	--

Окрім збуджуючого впливу, серед описаних у літературі психологічних наслідків сприйняття сексуальних повідомлень мас-медіа можна зустріти такі: зміна ставлення і цінностей, зміна самооцінки та образу тіла, а також зміна поведінки.

Ті, хто переглядають відверті фільми, часто отримують менше

задоволення від стосунків зі своїми сексуальними партнерами; віддають перевагу сексуальним стосункам без емоційної прив'язаності; починають терпиміше ставитися до позашлюбних статевих зв'язків. Учені пояснюють це тим, що на тлі порнофільмів сексуальний досвід реального життя видається нецікавим, адже у реальності партнери виглядають сором'язливими, нечутливими, скутими, фригідними та невмілими. І глядачі оцінюють власне сексуальне життя як невдале.

Результати досліджень свідчать, що інтенсивний перегляд відвертих сексуально орієнтованих телевізійних матеріалів викликає суттєві зміни у моральних підвалинах підлітків. Отже, сексуально забарвлені повідомлення мас-медіа можуть чинити згубний психологічний вплив, особливо, якщо врахувати, що значна частина таких матеріалів основана на ідеології, яка принижує жінку, зображує її жертвою чи іграшкою.

Однією з найбільш поширених позицій для критики сексуально забарвлених повідомлень мас-медіа є те, що вони продукують викривлені образи, насаджують нереалістичні стандарти жіночої краси та стрункості. Телевізійна реклама, яка демонструє жінок як сексуальні об'єкти, спричиняє зростання незадоволеності власним тілом серед чоловіків і жінок.

При отриманні сексуально орієнтованої медіаінформації відбувається навчання. Воно може бути конструктивним (наприклад, при секс-терапії) або негативним (наприклад, у випадку злочинів-копій). Звичайно, наявна неоднорідність реакцій на сексуально забарвлені повідомлення мас-медіа зумовлена індивідуальними особливостями глядачів. Очевидно, що сексуально забарвлені медіапродукти, адресовані чоловікам і жінкам, мають відрізнятися один від одного: вони мають створюватися з урахуванням їх відмінностей.

Причини негативного впливу мас-медіа

Рівень інтелектуалізації суспільства визначається ефективністю використання перспективних технологій. Численні дослідження показали, що сьогодні для більшої частини молоді найбільш значущими джерелами знань про світ стали засоби

масової інформації та комунікації. Викладачі занепокоєні тим, що медіазасоби не лише формують у студентів спотворене уявлення про навколишній світ, але і тим, що повідомлення мас-медіа негативно впливають на поведінку молоді.

Це пов'язано з тим, що, по-перше, відбулися значні зміни в інформаційному середовищі. Вони пов'язані з появою нових технічних засобів передачі інформації, завдяки яким практично будь-яка інформація стала доступною практично кожній людині. Це наклало відбиток на формування поведінки студентів, оскільки певною мірою зруйнувало ті бар'єри та обмеження, які штучно створювались батьками і вчителями з педагогічною метою. Так, інформація, яка готувалась спеціально для дорослих, стала доступна школярам, у яких ще чи повністю не сформовані, чи сформовані у недостатній мірі уявлення про мораль.

По-друге, ні батьки, ні вчителі, які вирости і сформувалися як особистості у зовсім інших інформаційних умовах, виявилися не готовими до роботи з підростаючим поколінням у світі, що змінився.

По-третє, раніше проведені педагогічні та психологічні дослідження також «спиралися на старий дидактичний ландшафт» і не могли передбачити значних змін у сфері інформаційних і комунікаційних технологій. Умовно поділяючи єдину педагогічну науку на дві частини: дидактику як науку про навчання і теорію виховання, – можна констатувати, що дидакти зробили набагато більше для підготовки вчителя, ніж науковці, що займаються питаннями виховання.

Підсумкові коментарі до розділу 3.1

Гуманізація освіти спрямована не лише на розвиток інтелекту студента, але й розвиток його особистісних якостей, стимулювання самонавчання, самовиховання, саморозвиток. Модернізація вищої освіти потребує приведення виховного процесу у відповідність до сучасних запитів.

Процес підвищення якості виховання і пов'язане із цим використання

можливостей сучасних медіатехнологій у процесі виховання призводить не лише до зміни методів виховання, але й до виникнення нових методів.

Медіавиховання – це галузь медіапедагогіки, що вивчає можливість, доцільність і обмеження застосування медіа для підвищення ефективності виховного процесу, Медійне виховання спрямоване на змістовне використання медіа, на їх доцільний відбір, відповідно до конкретних виховних цілей. Цілями медіавиховання є: 1) розкриття і підтримка духовних і моральних можливостей творчої особистості; 2) включення до креативного процесу саморозвитку; 3) надання науково-педагогічного супроводу у творчому розвитку особистості.

Останнім часом багато дискусій розгортається навколо теми формування **медіазалежності** – розладу вольових процесів, коли потреба в медіа стає слабоконтрольованою, людина не може опанувати бажання дивитись на екран. Руйнівний характер адикції виявляється у тому, що спосіб адиктивної реалізації із засобу поступово перетворюється на мету.

Ознаками **залежності** є: постійне залучення, збільшення часу, який проводиться за комп'ютером; витіснення колишніх інтересів; втрата контролю; фізичне нездужання, дискомфорт; прагнення до ризику; зниження здатності чинити опір фатальній пристрасті.

Нова генерація залежностей, пов'язаних з використанням комп'ютера та Інтернету, отримала назву інфоголізм. **Інфоголізм** – це залежність від комп'ютера та Інтернету, яка призводить до втрати контролю над своєю поведінкою.

Регулювати ступінь захопленості електронними ресурсами можна за допомогою осуду-похвали, а також орієнтуванням на майбутнє, тобто заохоченням використовувати комп'ютер для оволодіння способами роботи з електронними ресурсами з метою використання набутих знань у діяльності у реальному житті.

Контрольні питання

1. До якого віку, на думку дослідників, екран узагалі не потрібен як дитяча практика?
2. До якого часу рекомендовано обмежувати телеперегляд для дітей 3–5 років?
3. У якому віці дитина більш готова за психофізіологічними показниками розвитку до сприймання екранних медіа (кіно, телебачення, інтернету)?
4. Із чим пов'язують вікові особливості сприймання медіа?
5. Що вважається найкращим запобіжником від формування медіа залежності у дітей?
6. Які основні дослідні схеми медіапсихології, що статистично підтверджують не випадковість результатів медійного впливу?
7. Які особливі ментальні структури, що допомагають нам розуміти навколишній світ?
8. Обґрунтуйте, які переваги та недоліки медіавиховання?

Завдання до теми

1. Проаналізуйте виховні системи у теорії медіавиховання.
2. Розкрийте поняття «медіанасильство» та назвіть його види.
3. Визначте основні наслідки експозиції.
4. Законспекуйте вплив контексту медіанасильства.
5. Дослідіть види медіаманіпуляції.
6. Проаналізуйте модель спіралі мовчання Е. Ноель-Нойманн.

Завдання для самоперевірки

1. Напишіть міні-есе на тему «Медіапедагогіка: плюси та мінуси», визначте плюси та мінуси комп'ютеризації освіти та висвітлити своє ставлення до цього процесу.
2. Дослідіть вплив медіа у Південній і Північній Кореї на розвиток

особистості.

3. Порівняйте вікові рейтинги різних країн.

Теми рефератів

1. Вплив сучасних медіа на людину.
2. Причини негативного впливу мас-медіа.
3. Причини виникнення Інтернет-залежності.
4. Поведінкові характеристики Інтернет-залежних.
5. Кібернасильство та його форми.
6. Позитивний і негативний вплив комп'ютерних ігор.
7. Вплив сексуальних повідомлень мас-медіа.

3.2 Модернізація виховання на основі медіазасобів

- Методичні прийоми медіавиховання
- Медіавиховне середовище
- Діяльнісно-творчий і соціально-професійний підходи до медіавиховання

Методичні прийоми медіавиховання	Небезпека руйнування системи спадкоємності культурно-історичного досвіду, дегуманізація особистості та суспільства, розмежування поколінь, руйнування духовних цінностей – це лише частковий перелік виховних проблем сучасності. Актуальність модернізації виховання набуває значних масштабів, оскільки відбувається становлення нового образу української освіти як особливої сучасної соціальної практики, взаємозалежної та взаємовпливаючої на культурно-історичний розвиток нашого суспільства у контексті світового співтовариства. Школа являє собою ідеальну ланку для системної корекції у розв'язанні випереджаючих задач соціуму, пов'язаних із конструктивним розвитком особистості. Тому концепція сучасного українського виховання потребує використання інноваційних технологій для досягнення результату.
---	---

Спроби створення узагальненого нормативного образу особистості як творіння і творця присутні у різних культурах і релігіях. І це, безсумнівно,

дозволяє бачити конкретні орієнтири розвитку особистості, формування у неї найцінніших моральних якостей. Але сьогодні наукова думка наголошує на необхідності принципово нового підходу до виховання молоді як до надскладної проблеми світової спільноти у цілому. Очевидно, що існує нагальна потреба у сучасних категоріях виразити цілі, сутність і механізми продуктивного розвитку особистості. Можливість розв'язання проблеми бачиться у знятті протиріч духовності та практицизму через креативне усвідомлення цілісності творчої особистості.

Початок формування вихідних концепцій медіаосвіти відбувся на межі 60–70 років минулого століття. У той час проблема «школа і ЗМІ» розумілась однозначно і спрощено: школа повинна використовувати мас-медіа для своїх потреб, а засоби масової інформації мають приділяти увагу школі, у тому числі й вищій, – створювати навчальні фільми, програми та інші посібники, які будуть показані за допомогою технічних засобів навчання. Цей напрям, який отримав на заході назву «педагогічна технологія», як тоді вважали, розв'язував проблему. Але багато діячів освіти скаржились на згубний вплив телебачення, на конкуренцію між традиційною і «паралельною» школами, але не пов'язували це з необхідністю вивчати засоби масової інформації. Цим пояснюється той чинник, що ідея міжнародного руху медіаосвіти і медіавиховання зародилась у секторі інформації ЮНЕСКО, а не у межах якоїсь педагогічної асоціації.

Новизна та різноманітність проблем, що виникають з появою суспільства сучасних технологій, вимагає відповідальності і, передусім, ознайомлення з проблемою залежностей. Для цього з'являється необхідність підготовки, зокрема, молодого покоління до успішного існування у світі, наповненому машинами і роботами. Діти та молодь мають бути обізнані та набути вміння ефективного використання найновіших досягнень техніки. Це неможливо реалізувати лише за відповідної якості освіти. Перед педагогами постає непросте завдання: уміло наповнити зміст навчання всіма цими аспектами, аби у цікавий і доступний спосіб продемонструвати можливості

та загрози, пов'язані з проникненням медіазасобів у щоденне життя людини. Варто зазначити, що під впливом медіа змінюється традиційний зміст загроз, наслідком яких є суспільні патології (наприклад, алкоголізм, наркоманія) і дисфункції та маргіналізації родини, і одночасно з'являються нові, що мають тісний зв'язок зі специфічністю віртуального світу. У ньому все частіше і довше перебувають не лише діти, а й дорослі. І однаковою мірою як перші, так і другі стають залежними від нових інформаційних технологій.

Медіавиховання повинно будуватись на основі теорії *особистісно орієнтованого виховання*, згідно з якими мета виховання визначається не просто як формування заданих ззовні властивостей, а як розкриття і підтримання особистісного потенціалу, духовних і моральних можливостей особистості, включення її до процесів смислотворчості, саморозвитку. Навчальний заклад являє собою форму відтворення культурних норм, цінностей та ідей, що прямо співвідноситься з необхідністю створення медіасередовища навчального закладу. На цій основі вищий навчальний заклад вступає у діалог з учнем, студентом, розгортаючи взаємну діяльність. Унаслідок цього у молоді з'являється потреба у духовному самовизначенні, усвідомленні свого призначення, свого покликання, виборі особистісної стратегії розвитку, підготовці до самореалізації у соціальному просторі, виходячи з творчого особистого досвіду і загальної ситуації.

Ціннісні домінанти приходять до стійкої структури, яка впливає на особистісну сутність у медіавиховному процесі. Загальна мета спільних процесів будується на проблемній основі (ювілей ВНЗ, державне свято, профілактика антисоціальної поведінки студентів тощо), але процес організовується за проблемно-хронологічним принципом у його широких часових межах, які включають декілька студентських поколінь. Таким чином відтворюється певна культурна епоха. Це зумовлено філософським визначенням національної ідеї як соборності, спільності, яка розширяє медіавиховання не лише по горизонталі, але і по вертикалі, об'єднуючи культуру поколінь спільною надзадачею.

Нові умови передбачають подолання старих стереотипів, форм і методів виховання, і це закономірно. Але подолання не значить знищення. Зараз у культурних цінностях прогресує тенденція активного використання західних орієнтирів. Разом з тим, відомо, що історичні національні цінності, формуючись протягом декількох століть, не підлягають експорту, оскільки вони є першоосною виховання. Мистецтво відчуває на собі кризові явища навіть більшою мірою, ніж економіка чи політика, але його союз із вітчизняною педагогічною думкою здатний коригувати ці негативні чинники. Вищезазначене робить більш масштабними проблеми виховання у відкритому соціумі, а на основі інтеграції педагогіки і медіазасобів можна намітити реальні шляхи дій.

Озброюючи молодь знаннями і вміннями захищати себе від маніпулювання свідомістю засобами масової інформації, викладачі у своїй роботі можуть використовувати цілу низку методичних прийомів:

1. *Створення ситуації самостійного пошуку інформації, використовуючи засоби масової інформації та бібліотеку як інформаційний центр.* Використання цього методу дозволяє не лише розв'язати старе протиріччя, що полягає у необхідності включення нових наукових знань у контексті базової освіти і неможливістю розширення навчальних програм через значне перевантаження студентів.

Даний методичний прийом може мати декілька різновидів, які відрізняються один від одного ступенем самостійності студентів у пошуку виходу із ситуації, яку створив викладач. Коли викладач пояснює студентам, що необхідні для якісної підготовки до заняття відомості вони можуть знайти у повідомленнях засобів масової інформації, він не лише дає їм рекомендований список газет, журналів, телепередач, сайтів, але й пояснює, як працювати із цими засобами масової інформації.

2. *Введення в альтернативну ситуацію.* Сутність цього прийому полягає у такому: викладач штучно створює ситуацію (на занятті, під час позааудиторних заходів), вирішити яку можна різними способами. Вибір

способу залишається за учнем, але при цьому він повинен обґрунтувати свої дії.

3. *Обговорення прочитаного у газетах і журналах.* Як правило, цей методичний прийом використовується на заняттях із дисциплін гуманітарно-естетичного циклу, але він виявляється ефективним і на заняттях із дисциплін природничо-наукового циклу, особливо у тих випадках, коли повідомлення містить наукові неточності чи помилки. Цей прийом формує не лише предметні знання, але і ціннісне ставлення до витворів мистецтва.

4. *Підготовка власної інформації з використанням різних носіїв.* Даний методичний прийом передбачає, що студент повинен самостійно підготувати інформаційне повідомлення, яке містить не лише перерахування фактів, а й їх оцінку. Вибір носія інформації (від звичайного аркуша паперу до сайта в Інтернеті) не має принципового значення, хоча сучасний студент віддає перевагу використанню складних технічних засобів: фото-, відеокамери, комп'ютера. При використанні цього методичного прийому викладач складає завдання для студента таким чином, щоб у ньому тісно поєднувалися задачі предметного навчання і задачі виховання.

5. *Використання інформаційних можливостей Інтернет.* В основі цього методичного прийому – прагнення студентів до оволодіння новими технічними засобами передачі інформації, насамперед, комп'ютером і комп'ютерними мережами. Молодь має високу мотивацію щодо оволодіння технічними засобами, які надають широкі можливості для комунікативного спілкування. Але при їх взаємодії з інформацією існують такі суб'єктивні та об'єктивні чинники:

а) інформація у мережі «Інтернет» часто малодостовірна і хаотична; її достовірність часто немає можливості перевірити, обґрунтування різних тверджень може бути некоректним, а інтерпретація фактів спотвореною. Вона у багатьох випадках являє собою продукт індустрії свідомості, діяльність якої спрямована на маніпулювання свідомістю споживача інформації з політичними, економічними чи іншими цілями;

б) студент мало підготовлений до взаємодії з таким потужним джерелом впливу, яким є мережа Інтернет. Він часто самостійно інтерпретує отриману інформацію залежно від знань, віку, життєвого досвіду, культурного середовища, менталітету тощо. Наскільки правильно сприймуть отриману інформацію студенти буде залежати від того, чи навчені вони аналітичній роботі з інформацією, чи володіють критичним мисленням, чи зможуть оцінити ступінь достовірності інформації, співвіднести інформацію і наявні знання, зуміти правильно організувати інформаційний процес, оцінити і забезпечити інформаційну безпеку.

Одночасно слід відмітити високий виховний потенціал «всесвітньої павутини», навіть тих його сайтів, які подають недостовірну інформацію. З усіх засобів масової інформації та комунікації лише Інтернет поєднує у собі одночасне використання всіх виявлених вище методичних прийомів застосування засобів масової інформації у виховних цілях.

Класифікувати методичні прийоми використання повідомлень засобів масової інформації для виховання молоді можна на різних підгрунтях.

Класифікація за видами виховної роботи (моральне, патріотичне, інтернаціональне тощо) ускладнюється тим, що повідомлення масової інформації мають інтегральний характер. Так, вирішуючи питання морального виховання і залучаючи для цього повідомлення масової інформації, наприклад, художні фільми, ми обов'язково зустрічаємося з проблемою естетичного виховання, оскільки вимушені розглядати джерело інформації як витвір мистецтва.

Методичні прийоми роботи із позааудиторною інформацією не залежать і від предметної галузі.

Найбільш зручною є *класифікація* методичних прийомів навчання новій поведінці за видом засобів передачі інформації, що використовується. У цьому випадку можна вибудувати наступну систему методичних прийомів, розміщуючи їх у порядку збільшення складності і доступності того чи іншого засобу масової інформації, а саме:

1) методичні прийоми з використанням друкованих засобів масової інформації (газети, журнали, рекламні брошури, буклети тощо);

2) методичні прийоми з використанням екранно-звукових засобів масової інформації (кінематограф, телебачення, відеозапис);

3) методичні прийоми з використанням засобів нових інформаційних технологій (комп'ютерні програми, Інтернет).

**Медіавиховне
середовище**

Для вирішення питань особистісного зростання у медіавихованні основним напрямом виступають соціо професійна орієнтація, ціннісно-сміслова комунікація, культурна ідентифікація, діяльність життєтворчості.

Особливе значення має медіавиховне середовище навчального закладу, об'єднане з процесами, що відбуваються у просторі свідомості особистості.

Під виховним медіапростором у школі, у тому числі вищій, розуміють взаємодію процесів (свідомості, світу реальних дій, медіа), наповнених ціннісно-смісловою та емоційною комунікацією у соціо професійному контексті.

Виховний простір включає креативний результат зусиль суб'єктів, спрямованих на динаміку творчих перетворень, здатних змінюватись під впливом суб'єктів, що культивують і підтримують певні цінності, традиції, ставлення, норми і символи у сферах життєдіяльності студентського колективу. При цьому сукупність виховних просторів утворює взаємопов'язаний комплекс духовних, матеріально-предметних, медіа- та інших просторів, пов'язаних з виховними процесами.

Медіавиховний простір є одним із перспективних інноваційних напрямів у виховній діяльності сучасного навчального закладу. Зважаючи на глобальну інформатизацію суспільства, мультимедійні технології набувають важливого виховного значення у становленні свідомості молоді, оскільки ідеологічний вакуум із розмитими ціннісно-смісловими орієнтирами піддає сучасну молодь небезпеці потрапити під вплив шкідливих прогресивному суспільству течій, багатократно збільшених і більш доступних у

медіапросторі. Падіння моральності, моральних переконань, що переповнює масову культуру, втягує у свою орбіту студентство. Відчуження від класичної культури, розрив із попереднім поколінням в естетичних смаках і моральних підвалинах створює підвищену небезпеку у небажаних орієнтирах у свідомості нового покоління.

Аналіз віртуальних реальностей також свідчить, що у сфері людської діяльності виникають загрози, пов'язані з можливостями маніпулювання свідомістю людей, зайвим звиканням до віртуального світу, змішуванням критеріїв істини, що належать до різних реальностей, підміною дійсності тощо. Але більшість впливів, станів і подій, які досягаються у віртуальній реальності, можуть бути реалізовані у звичайних символічних реальностях – творах мистецтва, психо- і езотеричних техніках, ідеологічних системах, де медіапедагогічна думка активно реалізує свої можливості.

Цілеспрямовано створене віртуальне медіасередовище виконує виховні функції.

Медіасередовище навчального закладу – це обмежений простір, який об'єднує спеціально організовані та керовані процеси. До їх задач входить культивування його традицій, символіки навчального закладу, позитивного досвіду життєтворчості студентів і викладачів тощо.

Увага науковців до медіа, як окремого напрямку досліджень, співвідноситься з прагненням пізнати проблеми, пов'язані з людиною, оскільки розвиток особистості аналізують не лише співвідносно з історичною епохою, певною культурою, але і з широким медіапростором, створеним людиною, який ставить нові задачі та створює проблеми, пов'язані з вихованням особистості.

Отже, враховувати вплив медіапростору необхідно, причому не лише в освітньому контексті, але і у виховному. Медіа, з одного боку, всюди, стихійно впливає на особистість, а з іншого – сам факт існування такого простору дає можливість створювати його всередині навчального закладу для ціннісно-сміслового, емоційного супроводу особистості, а також трансляції

та культивування медіавиховного простору на весь соціум, оскільки суспільне життя у навчальному закладі впливає на соціальне життя у цілому.

На жаль, за останні роки поняття «виховання у навчальному закладі» звузилося до позааудиторної, дозвільної роботи з молоддю. Існування зовнішнього медіапростору навчального закладу і необхідність створення його внутрішньої системи виховання, у тому числі й медіавиховання, назріла давно. Медіаосвітні технології, розширюючи межі аудиторії, мимовільно вбирають у себе можливості виховної функції.

Випускник, як носій результату діяльності навчального закладу, знаходячись у професійному середовищі, є суб'єктом виховних медіапроцесів у навчальному закладі, який закінчив.

Під адаптаційною спроможністю молоді розуміють можливість особистості інтегруватись у нове середовище, використовуючи медіаресурси як один з інструментів креативного пристосування без відчуття внутрішнього дискомфорту і конфлікту із середовищем.

Адаптація – передумова активної діяльності та необхідна умова її ефективності. У цьому позитивне її значення для успішної діяльності індивіда у медіапроцесах, які реалізують загальні виховні задачі.

Виділяють *три етапи адаптації* молоді до медіавиховного процесу навчального закладу:

1) *адаптація формальна*, яка стосується пізнавально-інформаційного пристосування молоді до нового оточення, до змісту медіавиховання, не маючи у цьому процесі своїх обов'язків (як дзвоник на першу пару чи урок може звучати гімн навчального закладу, на всіх стендах – його емблеми. Усе це потребує особистої участі й ініціативи);

2) *суспільна адаптація*, тобто процес внутрішньої інтеграції (об'єднання) груп та інтеграція цих же груп зі студентським чи студентським оточенням у цілому через медіазасоби. Участь у створенні медіапроцесу, який оточує першокурсників (проведення днів посвяти першокурсників в інтерактивному режимі з максимальною особистою участю, наприклад, за

формою публічних мітингів із використанням плакатів, мовних гасел, особистим виконанням гімну, листівками, духовим оркестром тощо);

3) *дидактична адаптація*, яка стосується підготовки молоді до нових мультимедійних форм спілкування і методів навчально-виховної роботи у навчальному закладі (організація молодіжних прес-центрів, виконавчих рад із медіавиховання і комунікації, створення Інтернет-форуму на сайті навчального закладу, збір електронних адрес для організації системи розсилки на особисті адреси).

Усі вищеперераховані форми адаптації можна з великою часткою умовності визначити як формальні, суспільні, дидактичні, оскільки вони у процесі реальної діяльності значною мірою інтегровані між собою.

Соціо професійний підхід до медіавиховного процесу дозволяє адаптувати молодь до професійного середовища вже зі студентської лави, цілеспрямовано переломлюючи весь виховний процес через призму медіа-засобів, як елемента у втіленні життєво важливих і кар'єрних планів молоді.

Практичне втілення принципів медіавиховання відбувається за такою умовною схемою:

– *адміністративна вертикаль* (незважаючи на демократичні процеси, які відбуваються у суспільстві, даний напрям посідає значне місце у створенні цілеспрямованого медіавиховного процесу у навчальному закладі);

– *вертикаль студентського самоврядування* (на сьогодні активізуються медіапроцеси, які підтримують на державному рівні ініціативу молоді);

– *вертикаль цілеспрямованої медіавиховної компоненти*, яка проходить через усі освітні програми навчального закладу, причому які використовуються в інтерактивній формі реалізації.

Дослідження ціннісних пріоритетів сучасної молоді дозволяє виокремити загальні орієнтири, які стосуються прагнення до професійної успішності, вираженої в кар'єрній і матеріальній оцінці. Отже, у медіавиховній роботі необхідно враховувати зазначену мотивацію

молодіжних переваг.

Сучасні технології медіавиховання є новими тенденціями та умовами виховного процесу. Під його багатоступеневими технологіями розуміють багатовимірність інтегрованих технологічних процесів, які одночасно присутні у різних просторах (свідомості, реальній дійсності та віртуальних медіасередовищах, що оточують особистість); розвиток виховних просторів засобами інтеграції медіапедагогіки і мистецтва (на вищих духовно-свідомому і матеріально-предметному рівнях); креативність характеру модернізації організаційно-управлінської системи навчальних закладів.

Оскільки сукупність технологій різних виховних просторів підпорядковується єдиній меті, то у сприйнятті виховного процесу особистістю подвоюються контури психологічного простору і «буття» у медіаресурсі, який супроводжує даний процес.

Нестандартність багатоступеневої технології полягає у:

– винесенні навчально-виховного процесу за межі аудиторії – екскурсії, туристичні поїздки, занурення в лекційну тему різноманітними методами: стінна газета, колективний Інтернет-сайт тощо;

– концентрації досягнення результату в інтеграційній єдності проведення процесу з позааудиторними заходами та активному застосуванні їх у медіасередовищі навчального закладу;

– об'єднання методів і технологій різних просторів у єдиній задачі загального виховного процесу.

На практиці такий процес може бути реалізовано, наприклад, у вигляді медіазасобів навчального закладу, де на телевізійному моніторі DVD-програвача у режимі слайд-шоу висвітлюється конкретна проблема з інформаційного, юридичного, гумористичного боку – («Кого будемо штрафувати за псування майна?», «Жувати і слухати викладача – одне задоволення» тощо). Конкурсні відеоматеріали, зняті телефонною і цифровою камерою, можуть входити у щотижневу локальну телепередачу тощо.

Найбільш ефективним джерелом донесення інформації до молоді зараз є медіазасоби, причому значну частку складає Інтернет і, зокрема, Інтернет-форум. Інтернет, як і інші медіазасоби, може бути засобом дистанційного виховання. Тому залишати безконтрольною таку величезну аудиторію було б нерозумним. І оскільки друк, радіо, телебачення у стінах навчального закладу передбачають елементи медіавиховання при спільній роботі викладачів і студентів, а в Інтернет-форумах цей напрям випущений, то необхідно здійснювати цілеспрямоване залучення викладачів до цієї галузі. Тим паче, що динаміка захоплення молодіжної Інтернет-аудиторії дуже висока.

Для навчального закладу важливо впливати на свою цільову аудиторію, залучити її до свого простору. Найбільш простим способом створення джерела інформації з цією метою є відкриття Інтернет-сторінки навчального закладу. Увага до сайта буде сталою, якщо інформація, розміщена на ньому, буде цікавою і вчасно буде оновлюватись. Якщо авторами публікацій стануть викладачі та студенти, а в його роботі буде наявний системний підхід.

Ціннісна комунікація є необхідним елементом у медіавихованні, стабілізуючим чинником виховання особистості, сім'ї, колективу, школи, вищого навчального закладу, соціуму, держави. Вона є не просто сполучною ланкою, а центральним відповідальним елементом оновлення змісту виховання як медіакультурного феномену в цілому. У створеному високоінформаційному медіасередовищі навчального закладу процес формування особистості базується на принципово новому рівні комунікації, де пріоритетними є ціннісно-сміслові зв'язки. Наприклад, електронне розсилання студентам і викладачам супроводжується мелодією гімну навчального закладу, зображенням його емблеми, інформацією про перемоги та успіхи, подальших планах і подіях суспільного життя.

Діяльнісно-творчий і соціально-професійний підходи до медіавиховання

Основою організації креативного медіавиховного процесу у навчальному закладі є *діяльнісно-творчий підхід*. Наприклад,

багаторічна робота, об'єднана результатом, зафіксована на медіаносіях (плівки, диски, відбитки тощо), що презентують новим студентам, які підхоплюють проект. На випускному вечорі випускникам може даруватись архівний матеріал у вигляді фільму про студентське життя. У результаті формується і регулярно оновлюється медіасередовище навчального закладу як прикладна творча діяльність, що постійно розширюється у часі та коригується інтересами студентів і викладачів. Таким чином організовується музей наукової та культурної слави навчального закладу, який є відкритою для поповнення системою.

Медіа містить необмежені можливості для експериментальної роботи як діяльнісний аспект виховання (сюжети, літературні тексти, графічні образи, художні форми, звукові й живописні реалії), які створюють, у свою чергу, атмосферу творчого прояву особистості, діяльності свідомості та підсвідомості. Сформовані діяльнісно-творчим підходом структури потреб у медіавихованні актуалізують цінності та життєві сутності особистості. У медіа наочно відображається діяльність і культура навчального закладу в цілому, закладається не лише повідомлення, але і особистісне творче відкриття, що на підсвідомому рівні відображає надзадачу творчої діяльності. Надзадача пов'язана зі світоглядом, із громадянською позицією особистості, характеризується участю свідомості, вищою формою управління діяльністю, викликаною підсвідомою творчістю і закладеними реальними знаннями соціальних норм, пріоритетів, абсолютних цінностей.

Медіавиховання, розкриваючись у діяльнісно-творчому підході, на основі наочного принципу, передбачає поєднання двох загальнонавчаних медіавиховних мов: знання об'єкта одночасно подається в інформаційній словесній і образній формах. Наприклад, презентація гімну навчального закладу, театралізоване виконання якого супроводжується кліпами на двох екранах, які відображають історичні та сучасні його перемоги. У День першокурсника як подарунок можна отримати мелодію у позивні стільникового телефону.

Соціально-професійний підхід до медіавиховання реалізується у трьох проєкціях:

– як процес підготовки до професійної діяльності (допомога у виборі спеціальності у школі, на підготовчих курсах, у коледжі університету візуальними методами: перегляд фільмів про професію, презентація діяльності виробництв, культивування позитивного ставлення до праці тощо);

– як процес адаптації (вступ до спеціальності з використанням мультимедійного матеріалу, екскурсії на виробництво, ярмарки, фотовиставки, які формують поважне ставлення до своєї професії);

– як процес супроводу особистості у професійному становленні, який закріплює віддане ставлення до свого підприємства і колег (наочна демонстрація результатів спільної справи, можливість підвищення кваліфікації та перепідготовки на професійних курсах тощо).

Медіаресурси у ХХІ столітті мають надзвичайно важливе значення. Невипадково виникла приказка, що той, хто володіє інформацією, володіє світом. Потік отриманої людиною інформації настільки різноманітний, що не загубитись у цьому потоці надзвичайно важко. Медіавиховання передбачає необхідність і особистісну відповідальність у створенні емоційно-образної свідомості, мовою аудіовізуальних символів і знаків (medium простору), оскільки зараз існує небезпека його підміни нав'язаним віртуальним низькопробним простором. Медіаресурси, як фон, щохвилини супроводжують свідомість молоді, не залишаючи можливості на особисту медіа-практику. Існує реальна небезпека експлуатації майбутнього за рахунок економії душевної роботи сьогодні.

Небезпека руйнування системи успадкування культурно-історичного досвіду, дегуманізація особистості та суспільства, розмежування поколінь, руйнування духовних цінностей – це лише частковий перелік виховних проблем. Актуальність модернізації виховання набуває значних масштабів, оскільки відбувається становлення нового зразка української освіти як особливої сучасної соціальної практики, взаємозалежної та

взаємовпливаючої на культурно-історичний розвиток нашого суспільства у контексті світової спільноти. Школа, у тому числі вища, є ідеальною ланкою для системної корекції у розв'язанні випереджаючих задач соціуму, пов'язаних із конструктивним розвитком особистості. Тому сучасне українське виховання потребує використання інноваційних технологій для досягнення результату.

Таким чином, медіапростір є логічним втіленням різних видів мистецтв, інтегрованих у сучасні інноваційні технології, отже, має історичну природу виховання свідомості та дій людини. Медіавиховання є актуальним, затребуваним напрямом у сучасній педагогічній теорії та практиці. Медіатехнології у вихованні – це інноваційний напрям у виховному процесі навчального закладу, вони мають особливу привабливість для молоді. Якість виховання полягає у системі управління, технологічних процесах і результатах виховання. Критерієм якості виховання є якість самої людини.

Оцінювання результативності діяльності навчального закладу відбувається з урахуванням наявності медіавиховання, а саме: інноваційної діяльності культурного центру, лабораторії молодіжного телебачення навчального закладу, музею наукової та культурної слави з наявними відеоархівами, готовності відділу інформаційних технологій супроводжувати виховний процес, цілеспрямованої роботи відділу якості тощо.

Підсумкові коментарі до розділу 3.2

Концепція сучасного українського виховання потребує використання інноваційних технологій для досягнення позитивного результату.

Озброюючи молодь знаннями і вміннями захищати себе від маніпулювання свідомістю засобами масової інформації, викладачі у своїй роботі можуть використовувати цілу низку методичних прийомів: 1) створення ситуації самостійного пошуку інформації; 2) введення в альтернативну ситуацію; 3) обговорення прочитаного у газетах і журналах; 4) підготовка власної інформації з використанням різних носіїв; 5)

використання інформаційних можливостей Інтернет.

Особливе значення має медіавиховне середовище навчального закладу, об'єднане з процесами, що відбуваються у просторі свідомості особистості та побудованого на принципах діяльнісно-творчого та соціально-професійного підходів.

Під *виховним медіапростором* у школі, у тому числі вищій, розуміють взаємодію процесів (свідомості, світу реальних дій, медіа), наповнених ціннісно-сисловою та емоційною комунікацією у соціопрофесійному контексті.

Цілеспрямовано створене віртуальне медіасередовище виконує виховні функції. *Медіасередовище навчального закладу* – це обмежений простір, який об'єднує спеціально організовані та керовані процеси. До їх задач входить культивування його традицій, символіки навчального закладу, позитивного досвіду життєтворчості студентів і викладачів тощо.

Сучасні технології медіавиховання є новими тенденціями та умовами виховного процесу.

Контрольні питання

1. Які виховні функції виконує віртуальне медіа-середовище?
2. Які методи доречно використовувати для формування у молоді критичного мислення та не допуску медіа-маніпуляцій?
3. Які етапи адаптації проходить молодь у медіа виховному процесі вищої школи?
4. За якою умовною схемою відбувається практичне втілення принципів медіа виховання?
5. У чому полягає нестандартність технології медіа виховання?
6. Що можна віднести до Інтернет-злочинів?
7. Які причини звернення до Інтернету, як інструменту спілкування?

Завдання до теми

1. Проаналізуйте форми залежності від сучасних телекомунікаційних технологій.
2. Дослідіть фізичні симптоми Інтернет-залежності.
3. Проаналізуйте останні тенденції сучасних медіа загроз для молоді та суспільства.
4. Проаналізуйте нові види діяльності у кіберпросторі.
5. Розкрийте досвід «потоків» (flow), або аутотелексичний досвід.
6. Надайте рекомендації щодо позбавлення інтернет-залежності. Обґрунтуйте власну позицію.

Завдання для самоперевірки

1. Назвіть симптоми Інтернет-залежності.
2. Надайте рекомендації щодо профілактики Інтернет-залежності.
3. Дослідіть, у чому виявляється руйнівний характер адикції.

Теми рефератів

1. Вплив медіа технологій на формування особистості.
2. Регулювання в медійній сфері: український та іноземний досвід.
3. Електронне насильство. Кібернасильство та його форми. Шляхи попередження.
4. Теорія формування *залежності від азартних ігор*. За Дж. Хейнепсом.
5. Специфічні поведінкові характеристики, які виникають при Інтернет-залежності.

Питання для самоконтролю

1. Що таке медіавиховання?
2. Яких принципів необхідно дотримуватись, дозволяючи дитині грати у комп'ютерні ігри?

3. У чому полягає актуальність медіа у виховному процесі?
4. Що таке інтернет-адикція?
5. Як впливає екранне насилля на поведінку особистості?
6. Як впливають сексуальні повідомлення мас-медіа на особистість?
7. Що таке кібернасильство і у яких формах воно існує?
8. У чому причини негативного впливу мас-медіа на молодь?
9. Які наслідки залежності від медіа?
10. У чому полягає сутність медіавиховання?
11. Які завдання медіавиховання?
12. Які методичні прийоми медіавиховання можуть використовувати викладачі?
13. Які чинники негативної взаємодії молоді з ресурсами Інтернет?
14. У чому полягає позитивний вплив комп'ютерних ігор?
15. У чому полягає негативний вплив комп'ютерних ігор?
16. Що таке інфоголізм?
17. Які є типи інфоголізму?
18. Які фази має інфоголізм?
19. Як можна класифікувати методичні прийоми засобів масової інформації для виховання молоді?
20. У чому полягає актуальність модернізації виховання у ВНЗ?
21. Що являє собою особистісно орієнтоване медіавиховання?
22. Що таке виховний медіапростір навчального закладу?
23. Що таке медіасередовище вищої школи?
24. Як відбувається процес втілення принципів медіавиховання?
25. У чому полягає діяльнісно-творчий підхід у медіавихованні?
26. Як реалізується соціо професійний підхід до медіавиховання?

Список використаних джерел інформації до розділу 3

1. Бондаревская Е. В. Ценностные основания личностно-ориентированного воспитания / Е. В. Бондаревская // Образование в поисках человеческих смыслов. – Ростов-на-Дону, 1995. – 210 с.

2. Брудный А. А. Психологическая герменевтика / А. А. Брудный. – М. : Лабиринт, 1998. – 336 с.
3. Волкова Н. П. Педагогіка : [посібник для студентів вищих навчальних закладів] / Н. П. Волкова. – К. : Академія, 2001. – 576 с.
4. Голицин Г. А. Информация и творчество: на пути к интегральной культуре / Г. А. Голицин. – М. : Русский мир, 1997. – 304 с.
5. Журин А. А. Включение внешкольной информации в контекст базового образования / А. А. Журин // Перспективы развития общего среднего образования : сб. науч. трудов. – М. : ИОСО РАО, 1998.
6. Журин А. А. Воспитательный потенциал медиаобразования, интегрированного с предметами естественнонаучного цикла [Электронный ресурс] / А. А. Журин, М. Шаш. – Режим доступа: <http://www.mediaeducation.ru/publ/jur-shash.htm>.
7. Зимняя И. А. Общая культура и социально-профессиональная компетентность человека [Электронный ресурс] / И. А. Зимняя // Интернет-журнал «Эйдос», 2006. – май. – Режим доступа : www.eidos.ru/journal/2006/0504.htm.
8. Козлова О. Н. Пределы будущего мира университета / О. Н. Козлова // Социально-гуманитарные знания. – 2006. – № 4. – С. 173.
9. Концепція впровадження медіаосвіти в Україні [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://www.ispp.org.ua/news_44.htm.
10. Кучерявий О. Г. Професійне самовиховання у вищій школі : навч. посібник / О. Г. Кучерявий. – К. : Освіта України, 2010. – 200 с.
11. Максимова Г. П. Медиавоспитание в высшей профессиональной школе / Г. П. Максимова. – Ростов н/Д : Изд-во РГПУ, 2006. – 221 с.
12. Максимова Г. П. Модернизация воспитания в высшей школе на основе интеграции педагогики и искусства в медиасреде : автореф. дис. на соискание уч. степени докт. пед. наук : 13.00.08 – Теория и методика профессионального образования / Г. П. Максимова. – Ростов-на-Дону, 2007. – 49 с.

13. Максимова Г. П. Современные и ретроспективные подходы к медиавоспитанию / Г. П. Максимова // Известия высших учебных заведений. [Северо-Кавказский регион. Общественные науки]. – 2006. – № 4.

14. Мантуленко В. В. К вопросу об использовании электронных медиа в учебно-воспитательном процессе / В. В. Мантуленко // Вестник учебно-методического совета Самарского госуниверситета : Мониторинг качества образования : Труды конференции 17 февраля 2006. – Самара : Универс-груп, 2006. – С. 185–189.

15. Петровская Л. А. Компетентность в общении: социально-психологический тренинг / Л. А. Петровская. – М. : Изд-во МГУ, 1989. – 216 с.

16. Платов В. Я. Деловые игры: разработка, организация, проведение: учебник / Валерий Яковлевич Платов. – М. : Профиздат, 1991. – 191 с.

17. Психология и педагогика : учеб. пособие для вузов / сост. А. А. Радугин. – М. : Центр, 1999. – 256 с.

18. Равен Дж. Компетентность в современном обществе: выявление, развитие и реализация / Дж. Равен. – М. : Когито-Центр, 2002. – 396 с.

19. Стародубцев В. А. Медиапедагогика – педагогика на основе мультимедиа [Электронный ресурс] / В. А. Стародубцев. – Режим доступ: http://portal.tru.ru:7777/SHARED/s/STARODUBTSEV_V_A/My_blog/Tab4.

20. Статинова Н. П. Основи психології та педагогіки : навч. посіб. / Н. П. Статинова, Г. П. Сень. – К. : КДТЕУ, 1999. – 330 с.

21. Сумбатова А. Р. Использование Web-страницы в учебном процессе [Электронный ресурс] / А. Р. Сумбатова. – Режим доступа : <http://www.ito.su/2003/II/3/II-3-2069.html>.

22. Фёдоров А. В. Молодёжь и медиа: проблемы и перспективы / А. В. Федоров // Вестник Российского гуманитарного фонда. – 2001. – № 1.

23. Федоров А. В. Терминология медиаобразования / А. В. Федоров // Искусство и образование. – 2000. – № 2. – С. 33-38.

24. Фіцула М. М. Педагогіка: [навч. посібник для студентів вищих

педагогічних закладів освіти] / М. М. Фіцула. – К. : Академія, 2001. – 528 с.

25. Шариков А. В. Медиаобразование: мировой и отечественный опыт / А. В. Шариков. – М. : Изд-во Академии педагогических наук, 1990. – 66 с.

26. Шевченко Л. С. Використання технології мультимедіа на уроках і у позаурочний час / Л. С. Шевченко // Нові інформаційні технології навчання, дистанційна освіта : реалії сьогодення і перспективи розвитку // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми : зб. наук. праць у 2-х част. – [редкол. : І. А. Зязюн (голова) та ін.] – Київ – Вінниця, 2002. – Ч.1/ – С. 536–541.

Предметний покажчик

Адаптація	251
Бібліотечне обслуговування	195
Види та значення електронних навчальних видань	150
Використання мережі Інтернет	119
Використання мультимедійних презентацій	86
Вимоги до програмного забезпечення ЕНВ	166
Виховання	210
Виховна система	216
Властивості мас-медіа	67
Вплив сексуальних повідомлень мас-медіа	238
Головні завдання медіадидактики	103
Графопроєктор	116
Дидактичний тест	180
Дистанційне навчання як організація навчального процесу	186
Ділова гра	176
Діяльнісно-творчий і соціально-професійний підходи до медіавиховання	254
Екранне насильство	234

Електронний (мультимедійний) проектор	116
Електронний навчальний курс	157
Електронний підручник	162
Електронні видання навчального призначення	153
Електронні консультації	142
Електронні медіа	111
Електронні медіапродукти навчального призначення	127
Електронні навчальні видання	35
Завдання медіаосвіти	51
Залежність від комп'ютерних ігор	228
Зарубіжний досвід медіапедагогіки	55
Інтернет-адикції	217
Інтернет-злочинність,	219
Інтернет-технології	129
Інтернет-товариство	222
Інфоголізм та його типи	225
Інформатизація освіти	45
Інформаційні технології	104
Кібернасильство	237
Кіберсекс	223
Кіберпанк	221
Класифікація медіа	24
Комп'ютерне моделювання	142
Комп'ютерні технології навчання	107
Комп'ютерно-імітаційні методи навчання та дискусії з використанням мережних засобів	175
Контроль за результатами навчання засобами ІТ	180
Концепції освіти майбутнього	53
Лудоманія	220
Медіа як ресурс особистості	44

Медіавиховання	20, 212
Медіавиховне середовище	249
Медіаграмотність і медіакомпетентність у межах медіаосвіти	15
Медіадидактика	101
Медіазагрози у виховному процесі	216
Медіакомпетентність	70
Медіакультура	17
Медіаосвіта	13
Медіаосвітній простір	15
Медіапедагогіка	19
Медіапосібники, електронні навчальні системи і комп'ютерно-імітаційні методи навчання	121
Медійні технології	175
Методи викладання матеріалу •	141
Методи комунікації викладачів та студентів і навчально-методичні матеріали	191
Методичні прийоми медіавиховання	243
Моделі дистанційного навчання	189
Моделювання діяльності викладача медіазасобами	72
Можливості електронних медіа	139
Можливості сучасних медіа	47
Мультимедіа	81
Мультимедіа і науково-дослідна робота	90
Мультимедійна лекція	88
Мультимедійний підручник	120
Мультимедійний проектор	80
Навчально-методичні комплекси та медіатеки	172
Напрями дослідження проблеми нових ІТ в освіті	145
Оболонка	164
Ознаки Інтернет-залежності та риси Інтернет-спілкування	221

Особливості електронних навчальних видань	158
Особливості електронних підручників і вимоги до них	154
Поняття «потік»	219
Походження і значення терміна «медіа»	8
Предмет і складові медіапедагогіки	18
Проблеми впровадження дистанційного навчання	187
Проблеми медіасоціалізації	40
Програмно-методичний комплекс	124
Простір медіавиховання	21
Принципи відбору медіаінформації	61
Принципи медіадидактики	105
Причини негативного впливу мас-медіа	239
Самостійна робота з використанням ІТ та комп'ютерні прикладні програми	178
Система медіапедагогічних категорій	9
Склад предметно-орієнтованого середовища користувача у медіа просторі	170
Складові медіадидактики	104
Створення електронних підручників	162
Сутність і цілі медіавиховання	209
Типи мультимедійних презентацій і вимоги до них	83
Тролінг	221
Упровадження медіатехнологій у традиційне освітнє середовище	59
Функції електронних медіа	28
Функції медіа	26
Функції учасників навчального процесу з використання медіа засобів	33
Хакерство	218
Характеристика електронних навчальних засобів	132