

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Дяченко С. В. Підготовка майбутніх вихователів до формування основ комп'ютерної грамотності старших дошкільників: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04. / С. В. Дяченко. – Луганськ, 2009. – 225 с.
2. Крутий К. Л. Концептуальні основи створення єдиного інформаційного простору вищого навчального закладу (на прикладі Запорізького ІППО) / К. Л. Крутий, Л. А. Чернікова // Сборник научных статей I Международного образовательного форума «Личность в едином образовательном пространстве»; под науч. ред. проф. К. Л. Крутий. – Запорожье : ООО «ЛИПС» ЛТД, 2010. – С. 284–286.
3. Робак В. Медіапедагогіка: аналіз інноваційного зарубіжного досвіду / В. Робак // Діалог культур: Україна у світовому контексті: Філософія освіти: зб. наук. праць; ред. кол. І. А. Зязюн (голов. ред.), С. О. Черепанова (упоряд. і відп. ред.), Н. Г. Ничкало, С. О. Сисоєва та ін. – Л. : Сполом, 2002. – Вип. 8. – С. 70–92.
4. Федоров А. В. Основные теоретические концепции медиаобразования / А. В. Федоров, А. А. Новикова // Вестник Российского государственного гуманитарного фонда. – 2002. – № 1. – С. 149–158.
5. Федоров А. В. Словарь терминов по медиаобразованию, медиапедагогике, медиаграмотности, медиакомпетентности. / А. В. Федоров – Таганрог : Изд-во Таганрог. гос. пед. ин-та, 2010. – 64 с.

УДК 004:37–05645

Н. І. ПОЛІХУН

#### МЕРЕЖЕВІ РЕСУРСИ ПІДТРИМКИ ДОСЛІДНИЦЬКОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ОБДАРОВАНИХ УЧНІВ

*Стверджується, що стрімка зміна інструментальних механізмів спілкування, які особливо активно розвиваються в середовищі всесвітньої глобальної мережі Інтернет, докорінно змінює умову організації навчально-виховного процесу в школі. Це може активно сприяти розвитку здібностей, розкриттю інтелектуального творчого потенціалу особистості учня.*

**Ключові слова:** мережевий ресурс, інтелектуальний потенціал, продуктивне мислення, дистанційне навчання, мультимедіа технології, комп'ютерно опосередковані комунікації.

Н. И. ПОЛИХУН

#### СЕТЬЕВЫЕ РЕСУРСЫ ПОДДЕРЖКИ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОДАРЕННЫХ УЧЕНИКОВ

*Утверждается, что стремительное изменение инструментальных механизмов общения, которые особенно активно развиваются в среде всемирной глобальной сети Интернет, коренным образом изменяет условия организации учебно-воспитательного процесса в школе. Это может активно способствовать развитию способностей, раскрытию интеллектуального творческого потенциала личности ученика.*

**Ключевые слова:** сетевой ресурс, интеллектуальный потенциал, продуктивное мышление, дистанционное обучение, мультимедиа технологии, компьютерно опосредованные коммуникации.

N. I. POLIHUN

#### NETWORK SUPPORT RESOURCES FOR GIFTED STUDENTS' RESEARCH ACTIVITY

*The author argues that the rapid change in instrumental mechanisms of communication, which are particularly actively developing within the Internet global network, radically changes the conditions of educational process organization. It can also actively facilitate the development of abilities, disclosure of intellectual creative potentia of students.*

**Keywords:** network resource, intellectual potential, productive thinking, distance learning, multimedia technologies, computer-mediated communications.

Обдарована дитина спроможна відіграти у майбутньому особливу роль в розвитку суспільства. Однак помилково вважати, що талант здатен самостійно, без особливої уваги і підтримки розкритися повною мірою. Для обдарованих дітей необхідно забезпечувати шляхи

реалізації їхньої індивідуальності через розвиток системного мислення, цілісного світорозуміння, морально-духовних і творчих основ особистості. Творчий тип поведінки, актуалізований викликами ХХІ ст., характеризується здатністю до відчуття нових завдань і проблем навколишнього світу, до прийняття нестандартних прогнозованих рішень, до особливої пластичності й гнучкості мислення, поведінки, набутих навичок тощо. Характер навчання обдарованих дітей має відповідати їх особливим потребам, тому серед вимог до програм та організаційних форм навчання є: забезпечення самостійності в навчанні; розвиток навичок дослідницької роботи, продуктивного мислення, навичок вирішення проблем тощо.

Наразі вже проведено багато досліджень з розроблення науково-методичних засад щодо створення програм навчання обдарованих дітей, однак актуальним є пошук найбільш продуктивних методів навчання, який сьогодні пов'язаний з освітніми мультимедійними технологіями, що відкривають нові горизонти в освіті загалом і обдарованих дітей зокрема. Сучасні комп'ютерні та інформаційно-комунікаційні технології дають змогу надіслати в будь-які, в тому числі віддалені, точки простору не тільки інформацію, а й сучасну методику, технологію освіти з метою актуалізації інтелектуального і творчого потенціалу особистості, дати можливість для знайомства, взаємодії за інтересами у віртуальному просторі, виконання спільної справи, вирішення наукової проблеми в мережевій спільноті та ін.

Стрімка зміна інструментальних механізмів спілкування, які особливо активно розвиваються в середовищі всесвітньої глобальної мережі, докорінно змінює умови організації освітніх процесів, а також може активно сприяти розвитку здібностей, розкриттю потенціалу особистості. Спираючись на соціокогнітивну теорію розвитку, можна стверджувати, що мультимедійні технології з їх численними ефектами та перевагами створюють когнітивне різноманіття, а мережі комунікації забезпечують соціальний ефект розвивального середовища, призначеного для підвищення творчих та інтелектуальних ресурсів людини, здатності її до інноваційної діяльності, одним із основних компонентів якої є дослідницька діяльність.

Розглянемо основні підходи до використання мережевих ресурсів у розробці мультимедійних та комунікаційних освітніх технологій підтримки дослідницької діяльності учнів. Визначимо ресурси як умови виконання будь-якої діяльності, що дають змогу за допомогою певних перетворень мати бажаний результат. Термін «ресурс» запозичено з французької *ressource* – засіб, спосіб, дані; пов'язаний зі старофранцузьким *ressourde* – підійматися, сходити; виникати, направляти, кидати в ціль. Ресурси комп'ютерної мережі визначають як програмні, технічні, інформаційні та організаційні засоби комп'ютерної мережі, призначені для розв'язання завдань користувачів. Під мережевим інформаційним ресурсом освітнього призначення ми розуміємо інформаційний ресурс, що містить науково-педагогічну, навчально-методичну, хрестоматійну, нормативно-інструктивну і технологічну інформацію, технологія реалізації якого забезпечує можливість широкого доступу в умовах функціонування локальних та глобальних мереж [2; 3]. Наше дослідження стосується підтримки дослідницької діяльності обдарованих учнів з використанням технологій відкритого та дистанційного навчання. Визначимо основні поняття через терміни дистанційного навчання:

*Мережева (Web-) технологія* підтримки дослідницької діяльності учнів ґрунтується на використанні Інтернету як для забезпечення їх навчально-методичними матеріалами, так і для інтерактивної взаємодії між викладачем, керівником дослідницької роботи і учнем або групою учнів.

*Мультимедіатехнології* – одночасне використання різних засобів надання інформації: тривимірної комп'ютерної графіки; звукового та відеоряду; динаміки зображень; інтерфейсів віртуальної реальності, які дають змогу досягати в навчальних програмах граничної наочності (див. *Multimedia*).

*Технології відкритого і дистанційного навчання* – неінтерактивні (надання навчально-методичних матеріалів на аудіо- та візуальних носіях, CD-ROM тощо) та інтерактивні, наприклад, відеоконференції, вебінари, мультимедіа, електронна пошта, кейс-технологія, мережеві технології, TV-технологія, мобільна технологія тощо.

*Технології* використання мережевих ресурсів у підтримці дослідницької діяльності пов'язані зі створенням інформаційного наукового відкритого освітнього середовища, контент якого поданий у сучасній формі, сучасними засобами.

## МЕДІАОСВІТА ЯК НАПРЯМ НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОГО ПРОЦЕСУ В ДОШКІЛЬНИХ ТА ЗАГАЛЬНООСВІТНІХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ

Розгляньмо передусім *комп'ютерно опосередковані комунікації* (КОК), віртуальні класи, моделювання навчання та інтелектуальні навчальні системи. Комп'ютерно-опосередковані комунікації – центральна характеристика кіберпростору дослідницької діяльності молоді, де відбуваються зустрічі учнів один з одним, з учителями, експертами у певній галузі дослідження тощо. Означену комунікацію забезпечують: Інтернет, World Wide Web, локальні мережі, дошки оголошень, електронна пошта, списки розсилань, мережеві конференції, форум для онлайн дискусій, електронні площадки для проведення вебінарів тощо. Розглядаючи дослідницьку діяльність учнів під кутом зору діяльнісного підходу [4; 11] як спільну діяльність, визначимо основні компоненти компютерно опосередкованої комунікації в цьому процесі:

- суб'єкт діяльності (учень);
- предмет діяльності (дослідницька робота учнів);
- посередницькі інструменти діяльності (мультимедійні засоби, комп'ютерні програми, мережеві ресурси, сервер підтримки навчальної взаємодії тощо);
- спільнота учасників (усі учасники, пов'язані між собою засобами КОК в електронній мережі та об'єднані спільною проблемою дослідження, наприклад, учень, учитель, керівник дослідницької роботи, експерт, батьки учня та ін.);
- поділ праці (обов'язки, як правило, пов'язані з ролями та функціями в організації дослідницької діяльності);
- правила і норми стосовно відповідних соціальних ролей та обов'язків окремих членів спільноти комунікації.

Мережева підтримка дослідницької діяльності учнів дає можливість навчальній спільноті обмінюватися наявним та набутим досвідом у процесі пізнання, долати обмеження індивідуального мислення та користуватися «колективним розумом», розширюючи способи пізнання. Отже, використання комп'ютерно опосередкованої комунікації як посередницького інструменту доступу до різних джерел інформації, обміну інформацією, можливість запиту інформації з будь-якого питання, залучення різних точок зору, ведення переговорів, розроблення стратегій дослідження, представлення та обговорення результатів, а також як засіб оперативного зворотного зв'язку, тьюторської підтримки, відкриває нові можливості для навчання і розвитку.

Наступною технологією підтримки дослідницької діяльності учнів є *віртуальні школи, класи, музеї, лабораторії, лекції, дискусії, екзамени* (в тому числі в 3D) як нове середовище спільного віртуального навчання, що має на меті задоволення сучасних освітніх потреб. Віртуальний світ стає місцем зустрічі вчених, фахівців, викладачів, учнів та батьків. Здебільшого «віртуальне навчання» використовується як можливість доступу до електронного навчального середовища з будь-якого місця в будь-який час, тим самим усуваючи деякі фізичні обмеження реального світу. Електронні навчальні середовища пропонують широкий спектр навчальних режимів, починаючи від пошуку навчальних ресурсів, які мають бути інтегровані в регулярну діяльність у класі, освітні проекти, що включають інформаційні ресурси, педагогічні підходи і технологічні інструменти. Учні як члени віртуального навчального співтовариства встановлюють контакти через комп'ютерно-опосередковані комунікації і користуються мережею як місцем зустрічі для навчання. Поряд з цим віртуальна школа може бути розподіленим середовищем, яке пропонує учням багатий контент для відпрацювання реальних процесів, пов'язаних із дослідженням певних проблем. Роль учителя, керівника полягає в координаційних діях, сприянні зростанню кількості учнів. Педагогічними підходами, що лежать в основі віртуального навчання, є:

- компетентність, а не відтворення кодифікованих знань;
- активна участь учня в навчанні та виборі шляху (навчального сценарію);
- інтерактивність, навчання через взаємодію;
- робота із сучасними освітніми надбаннями;
- контроль здійснює сам учень, а не тільки вчитель;
- скорочення розриву між навчанням і практикою;
- зручність навігації.

Всесвітньо відомими платформами для віртуальних світів є Second Life, OpenSim, ([http://opensimulator.org/wiki/Main\\_Page](http://opensimulator.org/wiki/Main_Page)) (рис. 1)

## МЕДІАОСВІТА ЯК НАПРЯМ НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОГО ПРОЦЕСУ В ДОШКІЛЬНИХ ТА ЗАГАЛЬНООСВІТНІХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ



Рис. 1. Приклад веб-платформи віртуального світу.

Віртуальний світ може бути сам джерелом досліджень, а також надавати умови для проведення навчальних та лабораторних досліджень на віртуальних площадках [10].



Рис. 2. Сайт віртуальної лабораторії НЦ МАН України.

## МЕДІАОСВІТА ЯК НАПРЯМ НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОГО ПРОЦЕСУ В ДОШКІЛЬНИХ ТА ЗАГАЛЬНООСВІТНІХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ

Наприклад, мережевий ресурс Національного центру «Мала академія наук України» (<http://manlab.inhost.com.ua>) (рис. 2, 3) дає змогу учням скласти план та виконати експериментальне дослідження на обладнанні лабораторії Національного центру «Мала академія наук України» в онлайн режимі за допомогою інтерфейсної системи Cobra з різноманітними модулями і датчиками, скористатись програмним середовищем *measure* для фіксації, візуалізації та обробки результатів вимірювань, дані до якого можуть надходити з одного або декількох каналів.

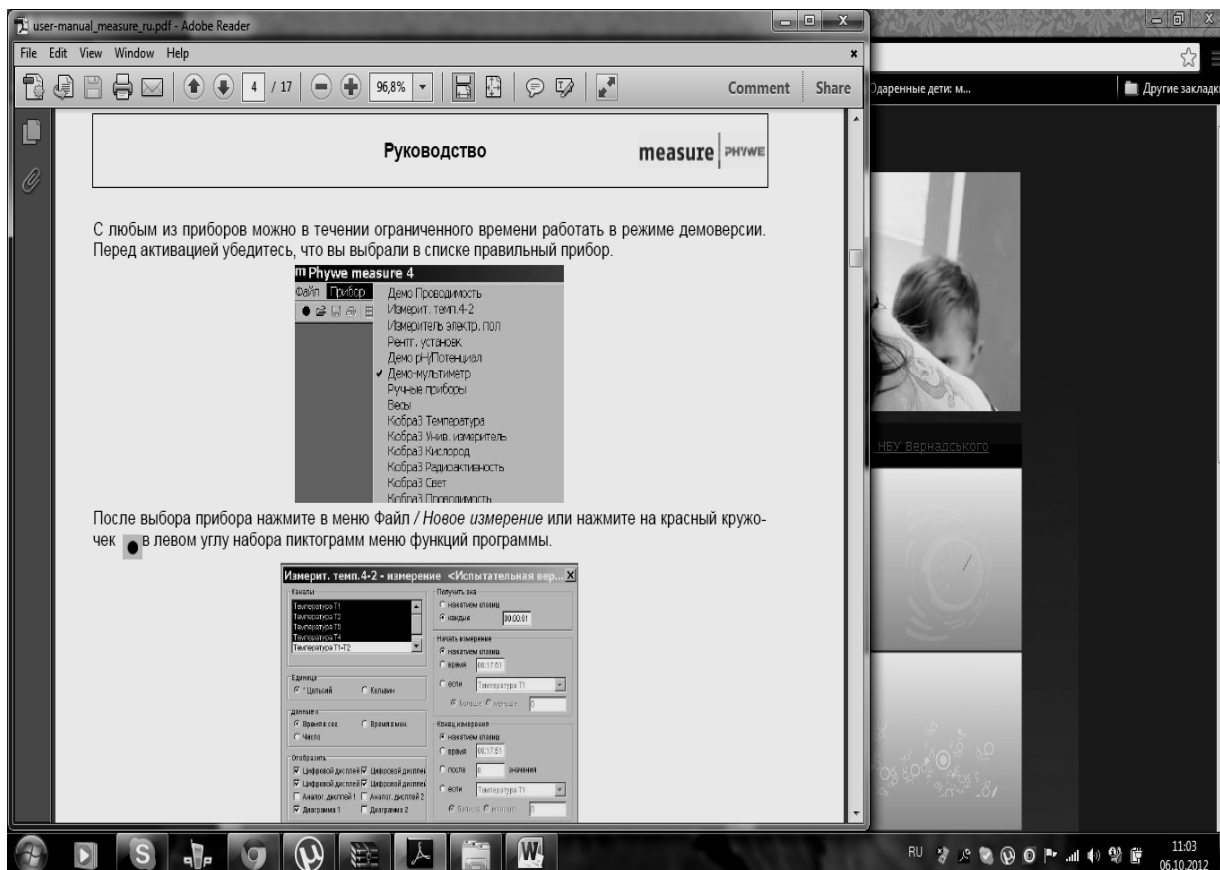


Рис. 3. Програмне середовище обробки результатів на сайті віртуальної лабораторії НЦ МАН України.

Ще одним ресурсом <http://vpd.inhost.com.ua> Національного центру «Мала академія наук України» є «Віртуальна природнича олімпіада» (рис. 4), що проводиться за підтримки Інституту обдарованої дитини та Всеукраїнської громадської організації «Асоціація вчителів фізики» і має на меті виявлення, розвиток, підтримку обдарованих дітей, підвищення зацікавленості школярів у поглибленому вивченні природничих дисциплін та інформатики, залучення учнів середнього і старшого шкільного віку до науково-дослідницької діяльності в гуртках і секціях МАН.

## МЕДІАОСВІТА ЯК НАПРЯМ НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОГО ПРОЦЕСУ В ДОШКІЛЬНИХ ТА ЗАГАЛЬНООСВІТНІХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ

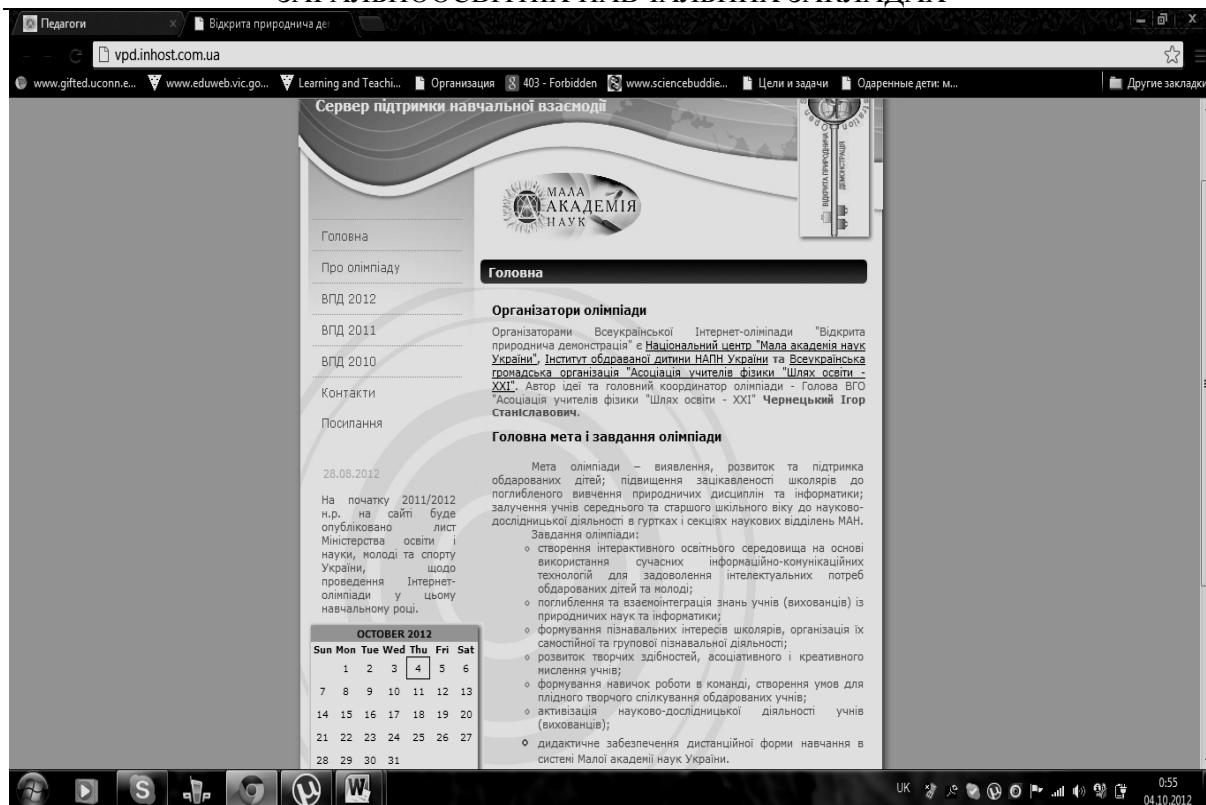


Рис. 4. Сайт «Віртуальна природнича олімпіада» НЦ МАНУ.

Наступна технологія – комп'ютерне моделювання є особливим типом інновацій сучасних навчальних технологій, який дає можливість експериментувати й випробовувати різні рішення проблем, досліджувати поведінку різних систем, процесів і явищ. Основними елементами емпіричного моделювання є: (а) сценарії комплексних завдань або проблем, які частково розкриваються як відповіді на дії учня, (б) делегування повноважень учневі для виконання певних обов'язків у вирішенні досліджуваної проблеми, (в) планування шляхів її вирішення і (г) контроль прийняття рішень учнем (Gredler) [5, с. 523]. Отже, учні мають можливість діяти за власним планом, експериментувати й випробовувати різні рішення проблем і усвідомлювати таким чином, що вони відіграють важливу роль у навчанні. Програмне забезпечення, за допомогою якого здійснюється комп'ютерне моделювання, створює для користувачів високий рівень управління в ресурсному середовищі, що має складні ситуації й цікаві завдання, пов'язані з реальною практикою, йому також надається стратегія дослідження, вказівки щодо використання необхідних фізичних інструментів та віртуальних приладів [6]. Учень може маніпулювати змінними, виявляти зв'язки, пояснювати й передбачати події в заданій системі, в якій програмою закладено декілька змінних величин. Моделювання лабораторного експерименту є класичним прикладом емпіричного моделювання. Використання складних мультимедійних середовищ, мережевої взаємодії з іншими учасниками дослідження (реального або навчального) сприяло розробці емпіричного моделювання, в якому учень відіграє реальну роль дослідника, виконуючи складні завдання. Отже, можливості, які надають нові мультимедійні технології, в поєднанні із сучасними уявленнями про навчання відкривають нові перспективи для освітніх моделей, у т. ч. моделей підготовки молоді до дослідницької діяльності. Наведемо приклад мережевого ресурсу для створення 3D-моделей <http://openwonderland.org/about> (рис. 5).

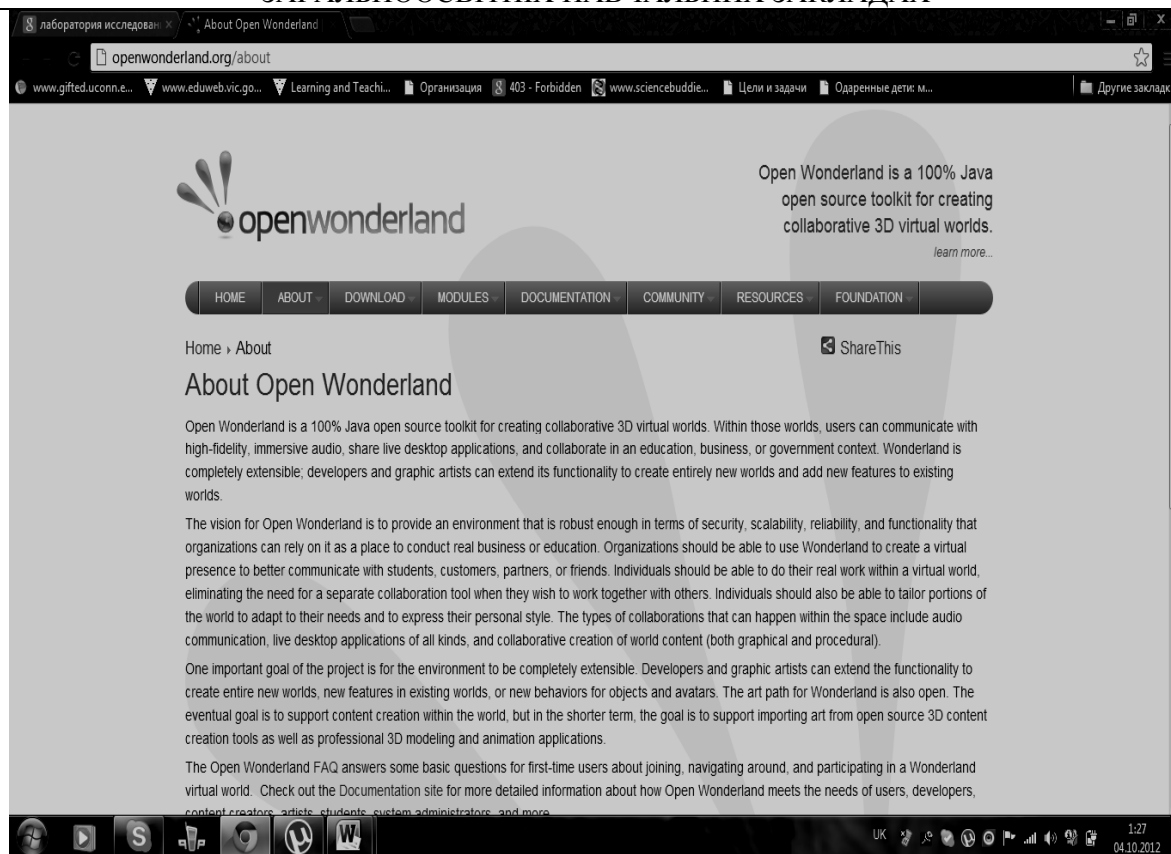


Рис. 5. Мережевий ресурс для 3D-модельовання.

Сучасна освіта розглядається не тільки як передання знань, а здебільшого як розвиток інтелектуальних і творчих здібностей людей. Під цим кутом зору найбільш цікавими і перспективними технологіями в освіті обдарованих є *високоінтелектуальні творчі мультимедійні навчальні системи (НІСЕМТs)*, які належать до адаптивних навчальних систем, що розроблені із застосуванням методів і технік штучного інтелекту [7]. НІСЕМТs мають багатогранні перспективи, але найбільш вагомими з них є п'ять тісно пов'язаних між собою напрямів: освітній, психологічний, соціальний, економічний і технічний. Інтелектуальні навчальні системи розробляються з використанням сучасних досягнень мультимедійних технологій та висновків психологічної науки, особливо знань у галузі інтелекту і творчості людини, забезпечують нові способи викладання й навчання, допомагають реалізувати конструктивістську відкриту модель, коли учень і вчитель разом шукають шляхи отримання знань. Як теоретичні основи для розробки змісту НІСЕМТs найбільш перспективними, на думку Л. Шавініної, є психологічні підходи до розуміння природи індивідуального інтелекту і творчості, серед яких теорії індивідуального інтелекту М. Холодної, успішного інтелекту Стернберга, теорія множинного інтелекту Г. Гарднера та ін. Реальну можливість для розвитку високоінтелектуальних творчих мультимедійних навчальних систем Л. Шавініна [9] вбачає в поєднанні сучасних мультимедійних технологій, розвиваючих ігор та розваг, побудованих на фундаментальних психологічних процесах, основних принципах функціонування інтелектуально-творчої діяльності, та форм інтелектуально-творчого розважального навчання. Серед основних характеристик НІСЕМТs вирізняють характеристики «інтелектуального змісту», «творчого» змісту та «інтелектуально-творчо-розважальні» (рис. 6).

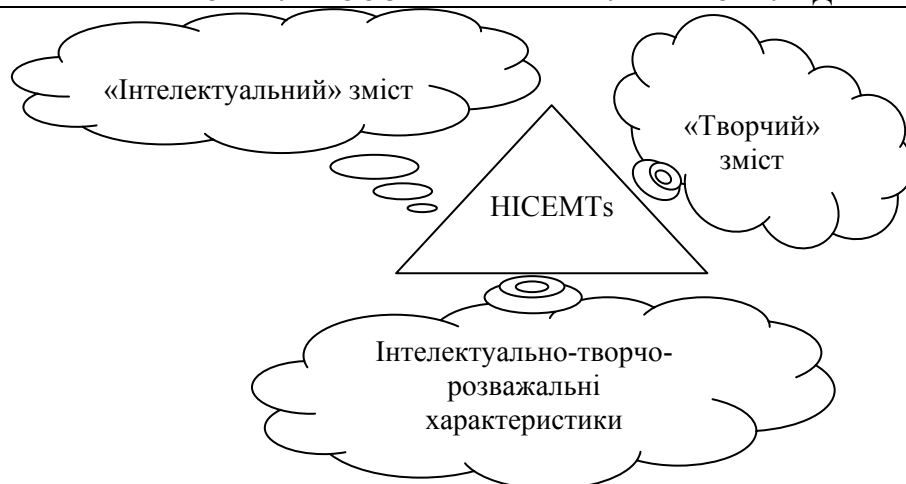


Рис. 6. Основні характеристики HICEMTs.

Інтелектуальний і творчий зміст показує, що має бути включено в ці технології, охоплюючи різні багатовимірні і взаємопов'язані аспекти, які визначає розробник стосовно обраного розуміння природи індивідуального інтелекту і творчості. Відповідно, інтелектуально-творчо-розважальні характеристики пов'язують з режимом презентації цього змісту. Отже, різноманітність психологічних підходів, складний, багатоплановий характер інтелектуальних і творчих здібностей, на розвиток яких спрямовано HICEMTs, і трансдисциплінарний характер знань в основі їх функціонування зумовлюють перспективи розвитку необмеженої кількості нових мультимедійних технологій, що відкривають широкі горизонти в освіті обдарованих дітей і передусім у підготовці обдарованої молоді до дослідницької діяльності.

Наведемо приклади мережевих ресурсів, які є першими кроками в розробці інтелектуальних освітніх ресурсів 1. <http://world.begabungs.com> – освітнє віртуальне середовище розвитку обдарованості через творчість та розвиток навичок (рис. 7):

– просторової орієнтації та моделювання у тривимірному просторі, графічного дизайну з використанням OpenSim; логічного мислення і програмування; соціальних навичок;



Рис. 7. Освітній мережевий ресурс для обдарованих дітей.



## МЕДІАОСВІТА ЯК НАПРЯМ НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОГО ПРОЦЕСУ В ДОШКІЛЬНИХ ТА ЗАГАЛЬНООСВІТНІХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ

– креативних навчально-дослідницьких програм: «Дізнайся більше про сонячну систему», «Насолоджуйся заходом сонця», «Політ на космічному кораблі», «Відвідування магічного королівства», «Занурення в океан» та інші.

На означеному ресурсі можна також скористатися технологією портфоліо учня <http://portfolio.begabungs.com> (рис. 8) й розробити і скласти власний портфоліо як щоденник особистісного розвитку і досягнень.

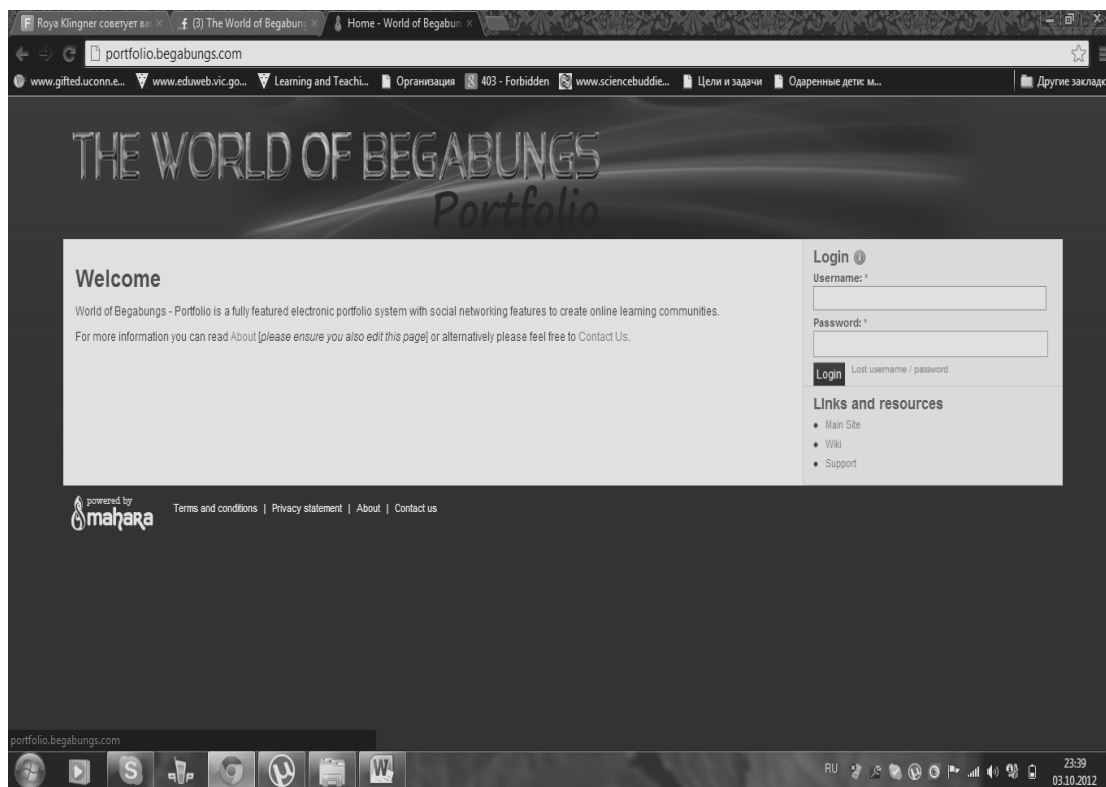


Рис. 8. Освітній сітвовий ресурс для обдарованих дітей (Портфоліо).

Як потенційні технологічні умови для навчання відзначимо віртуальні світи – використання з освітньою метою технологій віртуальної реальності. Мережеві тривимірні віртуальні світи з елементами соціальної мережі Second Life, Open Sim, Active Worlds та ін., які стають найбільш популярними платформами з відкритим кодом для вчених, оскільки мають можливість будувати й досліджувати тримірний простір. Віртуальні світи навчання будуються через взаємодію та конструювання знань, використовуються для ефективної інтеграції ЗМІ, таких як електронні підручники, гіперпосилання, маніпуляція об'єктами, наприклад, такими, як артефакти, інтерактивні календарі та дошки, опитування зі зворотни зв'язком через електронну пошту та ін. Багато університетів використовують ресурси віртуальних світів для навчання, включаючи Гарвардський, Оксфордський. NASA, наприклад, відкрило на площадці Second Life віртуальний дослідницький центр, IBM розбудовує віртуальний робочий простір для працівників з віддалених регіонів тощо.

Безпосередніми ресурсами підтримки дослідницької діяльності учнів є <http://www.sciencebuddies.org> (рис. 9). Цей ресурс є інформаційно-розвивальним середовищем для учнів, які зацікавились дослідженнями і долучились до них, для їх батьків і вчителів.

## МЕДІАОСВІТА ЯК НАПРЯМ НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОГО ПРОЦЕСУ В ДОШКІЛЬНИХ ТА ЗАГАЛЬНООСВІТНІХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ

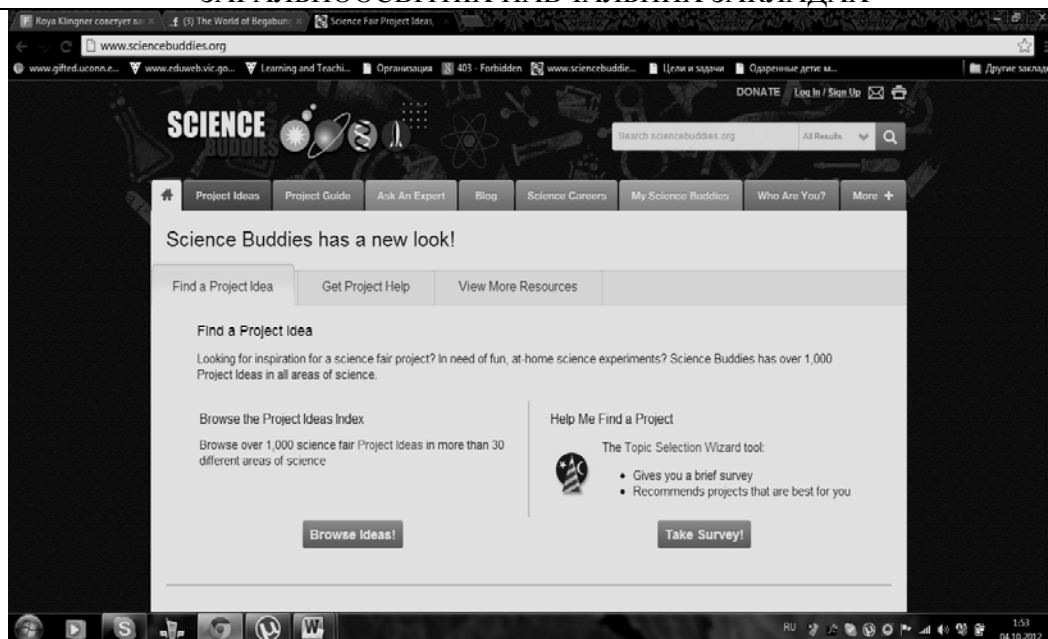


Рис. 9. Освітній мережевий ресурс для підготовки обдарованих дітей до дослідницької діяльності.

Докладніше проаналізуємо нову модель отримання учнями наукових знань – російський освітній портал нового типу «Епістемотека» (рис. 10). Його створено з урахуванням усіх переваг інформаційно-комунікативних технологій. Він є засобом трансляції результатів новітніх наукових відкриттів у систему освіти через формування проблемного мислення та освоєння колективних способів вирішення проблем. «Епістемотека» дає змогу:

- організовувати колективну діяльність учнів, спрямовану на отримання нового знання;
- суттєво розширити поле комунікації через можливість спілкування учнів з експертами, які працюють в університетах і наукових інституціях різних країн світу;
- за рахунок цього дати учням можливість виходу на межі сучасних знань;
- вчити учнів ставити й розв'язувати проблеми;
- створювати команди для розроблення та реалізації дослідницьких програм і проектів, розрахованих на широкий загал.

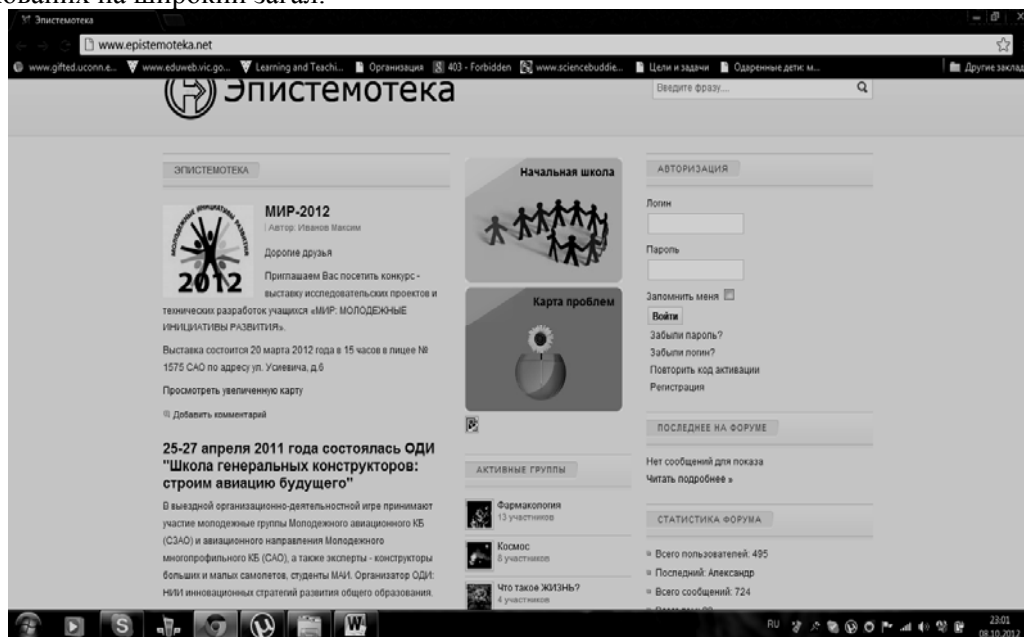


Рис. 10. Освітній мережевий ресурс для обдарованих дітей «Епістемотека».

## МЕДІАОСВІТА ЯК НАПРЯМ НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОГО ПРОЦЕСУ В ДОШКІЛЬНИХ ТА ЗАГАЛЬНООСВІТНІХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ

Для ознайомлення учнів із сучасними проблемами природничо-наукового й гуманітарного знання в «Епістемотеці» створено спеціальний розділ «Карта проблем», де міститься інформація про проривні питання науки, про прилеглі до них зони незнання, а також про тих фахівців, які є найбільш компетентними в цих галузях знань. Як зазначає один із авторів ідеї порталу Н. В. Громико, «Епістемотека» розширює можливості інтелектуального спілкування й соціалізації учнів через роботу системи експертів – представників фундаментальної науки, сфери промисловості, мистецтва, освіти та ін. На порталі діє спеціально розроблена модель форуму з коментарями науковців. Для початківців створено «Дитячий куточок» з розділом «Чомучкіни питання». Вчителі також мають можливість ознайомитись із проблемами практикоорієнтованої епістемології, розібратися в технологіях роботи зі знанням. На порталі, наприклад, обговорюються такі проблеми: «Що таке вода?», «Електрика і магнетизм – однакова чи відмінна природа?», «Як вирішити проблему транспортних заторів у Москві?», «Які принципи сучасного світоустрою і чи буде молодь складати новий світоустрій?», «Скільки коштує квантова точка?», «Проект побудови ядерно-водневої енергетики в Росії», «Чи можлива в Росії конкурентоспроможна фармакологія?» тощо. В основі кожного з цих модулів – проблема, вирішення якої може привести до справді проривних знань. На думку розробників, «Епістемотека» дасть змогу учням, які мають природні задатки, трансформувати їх у ті компетенції, які будуть реально затребувані найближчим часом в найперспективніших сферах зайнятості [1].

Варто представити також один із найбільших освітніх мережевих порталів EDUNET. Сучасна освітня інформаційна служба Кореї, що орієнтована на потреби користувача, забезпечує адаптовані навчально-методичні матеріали та дає змогу всім користувачам освітніх послуг активно сприймати швидкі зміни, що відбуваються в сучасному інформаційному суспільстві. Вона має на меті реалізувати відкрите інформаційне суспільство XXI ст.

Одним із досягнень EDUNET є цифрові підручники нового покоління, за допомогою яких кожен учень може навчатися з урахуванням індивідуальних здібностей та інтересів. Вони пропонують різноманітні інтерактивні функції і дають можливість працювати з цілим набором посібників, довідників, книг, словників та мультимедійними матеріалами без обмежень часу й простору. Запровадження цифрових підручників допомагає створювати автономне середовище всюдисущого навчання (u-learning environment), завдяки чому кожен учень проводить власні дослідження в школі або вдома в будь-який час. Завдяки електронній системі домашнього навчання (CHLS) «домашній репетитор» учні можуть навчатися самостійно, відповідно до своїх можливостей, регулярно перевіряти рівень своїх знань, займатися самостійними дослідженнями, використовувати допомогу цифрового вчителя, звертатись до фахівців та багато іншого. На цей час систему використовує понад 3089 тисяч учнів за підтримки 60890 електронних вчителів та репетиторів. Серед мережевих ресурсів EDUNET послуга для обміну інформацією та знаннями між користувачами Edu-Cafe, яка слугує як платформа для соціальних мереж, відтворення та збільшення об'єму даних і забезпечує можливість перетворювати освітні ресурси EDUNET на більш ефективні через взаємодію між членами Edu-Cafe.

Ще одна технологічна тенденція – це «соціальне навчання»: розробка соціальних мереж і соціальних засобів масової інформації, які оптимізовані для використання у сфері освіти, для розбудови учнівської спільноти «без кордонів» і можливості розширювати соціальний досвід навчання, творчої та дослідницької діяльності за межами школи.

Отже, сучасні технологічні й соціальні тенденції, зокрема, широке охоплення простору послугами Інтернету з ширококутовим доступом, мобільні послуги зв'язку – такі, як iPhone і Android, безпосередньо на місці знаходження користувача, безмежний онлайн контент, підключення до датчиків, складне моделювання і представлення інформації в цифровому вигляді, хмарні обчислення завдяки доступу через Інтернет до загальних обчислюваних ресурсів, вилучення інформації в руслі технологій штучного інтелекту – інтелектуальний пошук, соціальні мережі спілкування і взаємодії створюють великі освітні можливості, в тому числі й для підтримки дослідницької діяльності учнівської молоді.

**ЛІТЕРАТУРА**

1. Громько Н. В. Что такое Эпистемотека / Н. В. Громько // Вопросы философии. – 2008. – № 7. – С. 90–105.
2. Теоретичні основи проектування інформаційних середовищ як педагогічних систем, спрямованих на підтримку творчої діяльності учнів : кол. монографія / В. Ю. Величко, В. В. Камишин, С. А. Комов та ін. ; за ред. В. В. Камишина і О. Є. Стрижака. – К. : Інформаційні системи, 2010. – 188 с.
3. Технологічні платформи підтримки навчально-пізнавальної діяльності учнів на основі сучасних інформаційних технологій : монографія / О. Є. Стрижак, В. В. Самсонов, Г. М. Востров та ін. ; за ред. В. В. Камишина, О. Є. Стрижака. – К. : Інформаційні системи, 2009. – 151 с.
4. Engestrom Y. Interobjectivity, ideality, and dialectics // Mind, Culture, and Activity, 1996. – P. 259–265.
5. Gredler M. E. Educational games and simulations: A technology in search of a (research) paradigm. In D. H. Jonassen (Ed.), Handbook of research for educational communications and technology / M. E. Gredler. – New York : Macmillan, 1996. – P. 521–540.
6. Harper B. Constructivist simulations: A new design paradigm. // Journal of Educational Multimedia and Hypermedia / B. Harper, D. Squires, & A. McDougall. – 2000. – P. 115–130.
7. Park O. Adaptive instructional systems. In D. H. Jonassen (Ed.), Handbook of research for educational communications and technology / O. Park. – New York : Macmillan, 1996. – P. 634–664.
8. Polikhun N. Interactive Programs for the Development of Research Activity of Gifted Students / N. Polikhun // Publishes of International Conference of Education, Research and Innovation. Madrid (Spain) – 15th – 17th of November. – 2010. – P. 003902–003907.
9. Shavinina L. V. International Handbook on Giftednes, Chapter 61, High Intellectual and Creative Educational Multimedia Technologies for the Gifted. Springer Science+Business Media B.V. – 2009, Canada. – P. 1193–1197.
10. Чернецький І. С. Сучасні експериментальні засоби навчального середовища. Мобільна комп'ютерна лабораторія NOVA5000. [Електронний ресурс]. – Режим доступу : [http://www.nbu.gov.ua/portal/Soc\\_Gum/Vchdpu/ped/2012\\_99/Chern.pdf](http://www.nbu.gov.ua/portal/Soc_Gum/Vchdpu/ped/2012_99/Chern.pdf).
11. Учебная деятельность [Електронний ресурс]. – Режим доступу : [http://www.ido.rudn.ru/psychology/pedagogical\\_psychology/5.html](http://www.ido.rudn.ru/psychology/pedagogical_psychology/5.html).

УДК 070:37.03–053.5

М. О. СУПРУН

**МЕДІАОСВІТА В СОЦІАЛІЗУЮЧОМУ ВИМІРІ ОСОБИСТОСТІ ДИТИНИ З ОСОБЛИВОСТЯМИ ПСИХІЧНОГО РОЗВИТКУ (КАДРОВИЙ АСПЕКТ)**

*Розглянуто теоретичні засади підготовки студентів психологічних і дефектологічних спеціальностей до реалізації завдань медіаосвіти учня спеціального навчального закладу. Запропоноване комплексне використання сучасних технічних засобів навчання у підготовці фахівців для медіавиховання дітей з особливими потребами.*

**Ключові слова:** медіаосвіта, дитина з особливими потребами, дефектологія, корекція.

Н. А. СУПРУН

**МЕДИАОБРАЗОВАНИЕ В СОЦИАЛИЗИРУЮЩЕМ ИЗМЕРЕНИИ ЛИЧНОСТИ РЕБЕНКА С ОСОБЕННОСТЯМИ ПСИХИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ (КАДРОВЫЙ АСПЕКТ)**

*Рассмотрены теоретические основы подготовки студентов психологических и дефектологических специальностей к реализации задач медиаобразования ученика специального учебного заведения. Предложено комплексное исследование современных технологических средств обучения в подготовке специалистов для медиаобразования детей с особыми потребностями.*

**Ключевые слова:** медиаобразование, ребенок с особенными потребностями, дефектология, коррекция.

## MEDIA EDUCATION IN SOCIALIZATION OF THE PERSONALITY OF A CHILD WITH SPECIAL NEEDS

*The article highlights the theoretical background for education of future psychologists and professionals in speech correction with special emphasis on their readiness for successful realization of the media educational tasks in work with children at the special schools.*

**Keywords:** media education, a child with special needs, defectology, correction.

Сучасний стан розвитку глобалізованого суспільства дає підстави вважати медіаосвіту однією з умов досягнення успіху в соціалізації кожної людини незалежно від її віку, статі й соціального становища. Дитина з особливими потребами теж не є винятком [1].

Багаторічний досвід автора з підготовки психологічних та дефектологічних кадрів підтверджує, що досягнення високої результативності медіаосвіти дитини з особливостями психофізичного розвитку вимагає виваженого підходу до підбору змістових форм медіа-матеріалу, а також до форм його викладу. Варто відзначити, що означена проблема потребує окремого комплексного дослідження фахівцями споріднених галузей знань: дефектології, психології та медицини.

З огляду на те, що запорукою успіху медіаосвіти дитини з особливими потребами є підготовка майбутніх дефектологів та психологів, ми з групою викладачів психології Національної академії внутрішніх справ (Ю. Ю. Бойко-Бузиль, С. Л. Горбенко, І. В. Кущенко та ін.) запропонували своє бачення підготовки зазначених фахівців до здійснення медіаосвіти учнів різного типу шкіл [2].

**Мета статті** – розглянути теоретичні засади підготовки студентів психологічних та дефектологічних спеціальностей до реалізації завдань медіаосвіти учня спеціального освітнього закладу.

Звичайно, майбутній психолог і педагог поряд із ґрунтовними теоретичними знаннями повинен мати широкий діапазон практичних навичок і вмій у сфері використання сучасних інформаційних технологій. Саме тому при вивченні методичних навчальних дисциплін ми першочергову увагу приділяли практичному опануванню зазначених питань самими студентами

Попри високу загальну обізнаність кожної сучасної молодої людини у світі комп'ютерної техніки, майбутній фахівець-людинознавець має чітко засвоїти базові знання про технічні можливості забезпечення сучасного навчально-виховного процесу будь-якого типу закладу освіти, а також орієнтуватися в питаннях подальшої розбудови медіаосвіти учнів. З урахуванням цього у полі зору педагогів мають бути питання, котрі становлять певний контур знань із вказаного питання.

*Технічні засоби навчання* (ТЗН) – це предмети, створені людиною. Основними *функціями* ТЗН є забезпечення інформаційної насиченості навчально-виховного процесу, усвідомленого засвоєння науково-теоретичних знань. Ці засоби мають змогу: долати часові і просторові межі, проникати у глибинну сутність явищ і процесів; показувати явища у розвитку, динаміці; реалістично відображати дійсність; емоційно забарвлювати інформацію.

Інформаційні засоби навчання призначені для введення навчальної інформації, її адекватної і доступної презентації. Вони забезпечують необхідний зв'язок вербального й образного мислення, більш глибоке засвоєння навчального матеріалу, особливо коли неможлива реальна демонстрація досліджуваних об'єктів.

Інформаційні ТЗН залежно від того, які органи чуття включені для сприймання навчальної інформації, поділяють на аудіювані (слух) і візуальні (зір). Найзручнішими є аудіовізуальні (слухозорові), тобто за яких зображення супроводжується текстом, а звуковий ряд – відповідними ілюстраціями.

До *аудіовізуальних засобів навчання* належать діафільми зі звуковим супроводом, кінофільми та кінофрагменти.

*Діафільми зі звуковим супроводом* поєднують два основні засоби створення ситуації – зображення і слово, їм властива мобільність: звуковий супровід можна підключати і

відключати, використовувати вибірково, повторювати потрібну частину фонограми. Цим вони відрізняються від кінофільмів, розширюючи організаційно-методичні можливості для поєднання зорової і слухової наочності.

*Звуковий супровід* – це своєрідний еталон, орієнтуючись на який студенти коригують свою вимову. Водночас він є своєрідним ключем, контрольним текстом, з яким можна співвіднести відповідь. Цю функцію реалізують фрагменти, що містять завдання, пов'язані із зоровим рядом, малюнками. Читання субтитрів доручають студентам з високою успішністю, розподіливши між ними ролі. Це допомагає тренувати їх у виразному читанні, в оцінюванні читання.

*Кінофільми і кінофрагменти* забезпечують динаміку зображення, синхронну подання зображення і звуку, доповнюють мовленнєвий ряд музичним супроводом. Розрізняють кілька типів навчальних кіноплівок: *цілісні фільми*, які складаються з кількох частин, і *кінофрагменти* (3–5 хвилин). Кінофільми забезпечують звуковий коментар, поєднують зорове сприйняття зі слуховим. Методика роботи з ними передбачає уважне ставлення до дикторського тексту, що стимулює студентів до пошуку нових мовних засобів, які доповнюють мовний ряд кінофільму.

За комплексного використання аудіовізуальних засобів навчання на заняттях слід враховувати пізнавальні закономірності навчальної діяльності студентів, їх підготовленість до сприймання і засвоєння навчального змісту аудіовізуальними засобами.

При підготовці і проведенні заняття будь-якої форми з використанням ТЗН необхідно: детально проаналізувати зміст і мету заняття, зміст і логіку навчального матеріалу; визначити обсяг та особливості знань, які мають засвоїти студенти (уявлення, факти, закони, гіпотези), необхідність демонстрування предмета, явища або їх зображення; відібрати і проаналізувати аудіовізуальні та інші дидактичні засоби, визначити їх відповідність змісту і меті заняття, можливе дидактичне призначення; з'ясувати, на якому попередньому пізнавальному досвіді відбуватиметься вивчення кожного питання теми; визначити методи і прийоми для активної пізнавальної діяльності студентів, досягнення ними усвідомленого засвоєння знань, умінь і навичок.

*Відеоапаратуру* варто використати для демонстрації навчальних фільмів або їхніх фрагментів, процесу консультування (відомих психотерапевтів, студентських спроб, різних технік консультування), проявів психічних явищ (типів темпераментів, акцентуацій характеру, емоційних станів).

З використанням відеоапаратури можна організовувати відеотренінги, аналіз професійної поведінки, методичний розбір прочитаних студентами лекцій, а також забезпечувати дистанційне навчання.

*Комп'ютер та інформаційні технології* у сфері освіти використовують як засіб навчання, як складову системи управління освітою та як елемент методики наукових досліджень. *Використання комп'ютерів у навчальному процесі відбувається за багатьма напрямками:*

□ як засобу індивідуалізації навчання. За допомогою завдань та індивідуальної роботи студенти з комп'ютером досягають значних успіхів у засвоєнні матеріалу. Адже комп'ютер фіксує всі етапи його роботи, оцінює її. Викладач має змогу будь-коли проаналізувати його дії;

□ як джерела інформації. Через комп'ютер можна отримувати величезну кількість інформації, яку викладач може використовувати в навчальному процесі. Але комп'ютерна інформація не повинна замінювати підручник, книги, інші джерела знань;

□ як засобу оцінювання, обліку та реєстрації знань. Для цього використовують програми з контрольними та екзаменаційними питаннями, відповідями на них та нормативами оцінювання кожної відповіді. Комп'ютер не тільки оцінює відповіді, а й дає рекомендації щодо виправлення помилок;

□ як засобу творчої діяльності студента. Сучасне програмне забезпечення комп'ютерів дає змогу творчо працювати студентам;

□ як текстового редактора – замінює друкарську машинку, маючи значно більше функцій (вибір шрифту, його розміру, кольору, розміщення друкованого тексту, корекція написаного, заміна блоків тексту);

□ як графічного редактора – сприяє розвитку художніх навичок, допомагає в кресленні, проектуванні;

## МЕДІАОСВІТА ЯК НАПРЯМ НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОГО ПРОЦЕСУ В ДОШКІЛЬНИХ ТА ЗАГАЛЬНООСВІТНІХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ

□ як засобу заохочення до навчання в ігровій формі. Робота на комп'ютері стимулює успішне виконання навчального завдання як дослідницького пошуку, типу мислення; забезпечує тренінг у певному виді діяльності.

Для введення комп'ютера в навчання створюються *навчальні комп'ютерні програми (НКП)*, які керують пізнавальною діяльністю студента.

Програма – це система команд для машини, за якими остання виконує запроєктовані дії. Існує пряма залежність між якістю програми і ефективністю комп'ютерного навчання: що досконаліша програма, то повніше в ній враховані закономірності пізнавальної діяльності, то швидше і легше досягаються намічені результати. Тому створення НКП є складною, але перспективною справою для психологів, програмістів, галузевих учених.

*Основні види НКП:*

□ комп'ютерний підручник – програмно-методичний комплекс, що забезпечує можливість самостійно засвоїти навчальний курс або його розділ. Поєднує в собі особливості підручника, довідника, задачника та лабораторного практикуму;

□ контролюючі програми – програмні засоби, призначені для перевірки та оцінювання знань, умінь і навичок;

□ тренажери – засоби формування та закріплення навичок, перевірки досягнутих результатів;

□ ігрові програми – забезпечують додаткові до навчальних програм дидактичні можливості. Найефективнішими є ділові ігри, орієнтовані на розв'язання складних однотипних задач групами студентів;

□ предметноорієнтовані середовища – програми, які моделюють мікро- та макросвіти, об'єкти певного середовища, їх властивості, співвідношення між об'єктами, операції з ними. Навчальне моделювання сприяє унаочненню навчання, а вивчення процесів у їх динаміці – більш глибокому та свідомому засвоєнню навчального матеріалу.

Нове покоління комп'ютерів, застосування оптоволоконного зв'язку зумовили появу та розвиток *електронних систем навчання*: бази даних, бази знань (мультимедіа, гіпермедіа, інтермедіа та мережових технологій).

*Бази даних* містять різноманітну статистичну, текстову, графічну та ілюстративну інформацію в необмежених обсягах з обов'язковою її форматизацією. Їх використовують для оперативного пошуку необхідної інформації, якої немає в підручниках, посібниках.

*Бази знань* вміщують певний обсяг інформації з конкретної теми, структурованої так, що в кожному її елементі є посилання на інші логічно пов'язані з ним елементи. Це дає змогу студенту отримувати інформацію у потрібній йому послідовності. Програмні продукти, що містять бази знань, належать до класу *гіпермедіа* (надсередовище).

*Гіпермедіа-технології* дають можливість працювати з текстами через виділення ключових об'єктів (слів, фраз, малюнків), організацію перехресних посилань між ними.

*Мультимедіа-технології* (багатоваріантне середовище) пов'язані зі створенням мультимедіа-продуктів: електронних книг, мультимедіа-енциклопедій, комп'ютерних фільмів, баз даних. Вони поєднують анімацію, текстову, графічну, аудіо- та відеоінформацію, обсяг якої становить сотні мегабайт. Комп'ютер дає змогу студентам, не виходячи з аудиторії (з дому), бути присутніми на лекціях учених, педагогів, стати свідками історичних подій минулого і сучасності, відвідувати музеї та культурні центри світу.

За допомогою мультимедіа-технологій створено «електронну книгу» (електронну енциклопедію) – навчальний засіб, озвучені сторінки якого відображаються на екрані дисплея; комп'ютерні дидактичні та розвиваючі ігри, які сприяють розширенню світогляду, стимулюють пізнавальний інтерес, формують необхідні вміння та навички.

*Мережеві технології.* Робота в комп'ютерних мережах сприяє підвищенню грамотності, розвитку мови, інтересу до навчання. Завдяки доступу до професійних банків і баз даних студенти отримують інформацію про вирішення наукових проблем, беруть участь у діяльності дослідницьких колективів.

*Телекомунікації.* Доступ до мереж телекомунікацій підвищує інформаційну озброєність викладачів, дає змогу спілкуватися зі своїми колегами, проводити спільну навчальну,

## МЕДІАОСВІТА ЯК НАПРЯМ НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОГО ПРОЦЕСУ В ДОШКІЛЬНИХ ТА ЗАГАЛЬНООСВІТНІХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ

методичну та наукову роботу. Телекомунікаційний доступ до баз даних здійснюється через всесвітню мережу – Інтернет.

Проте впровадження комп'ютерів як важливого засобу навчання пов'язане з багатьма проблемами – матеріальними і психологічними. Існують також універсальні проблеми, пов'язані зі створенням програм навчання на комп'ютері, визначенням меж між комп'ютером-іграшкою та комп'ютером – інструментом пізнання.

Інформатизація навчання потребує від викладачів та студентів *комп'ютерної грамотності*, тобто знання основних понять інформатики та комп'ютерної техніки, сучасних операційних систем та їх основних команд, сучасних операційних середовищ загального призначення та їх функцій (Norton Commander, Windows), а також уміння працювати хоча б в одному текстовому редакторі, опанування алгоритмів, мов, пакетів програмування; використання прикладних програм утилітарного призначення.

Робота студентів з комп'ютерною технікою: 1) підвищує інтерес і загальну мотивацію до навчання завдяки новим формам роботи; 2) індивідуалізує навчання (кожен працює в режимі, який його задовольняє); 3) забезпечує об'єктивність контролю; 4) активізує навчання завдяки використанню привабливих і швидкозмінних форм подачі інформації, змагання студентів з машиною та із собою, прагненню отримати вищу оцінку; 5) формує вміння і навички для різноманітної творчої діяльності; 6) виховує інформаційну культуру; 7) допомагає набутти навичок оперативного прийняття рішень у складній ситуації.

Однак потрібно пам'ятати про можливі негативні наслідки, пов'язані з активним вторгненням у природний внутрішній світ людини штучних, ілюзорних вражень від екранних віртуальних сюжетів та взаємодії з ними. Небезпека може полягати і в навмисному маніпулюванні свідомістю молодої людини, нехтуванні допустимими нормами безпечних режимів роботи з комп'ютером. У зв'язку з цим зростає актуальність досліджень психолого-педагогічного впливу та медичних наслідків застосування інформаційні технології для фізичного та психічного розвитку студентів. Ці технології не розвивають здатності студентів чітко й образно висловлювати свої думки, істотно обмежують можливості усного мовлення, формуючи логіку мислення за рахунок емоційної сфери. Комп'ютеризація призводить до формування егоїстичних нахилів у людини, індивідуалізму, приглушує почуття колективізму, взаємодопомоги.

До ТЗН відносять також *аудіоапаратуру (магнітофони)*, яку можна використовувати для демонстрації слухових відчуттів у курсі загальної психології, основи біології та генетики людини. Доцільно на заняттях із соціальної психології, психотерапії прослуховувати записи фрагментів мовлення, аналізуючи темп, інтонацію, тембр та інші його характеристики. Прослуховування мовлення консультанта при встановленні контакту з клієнтом допомагає студентові, майбутньому психологу, з'ясувати недоліки і позитивні риси професійного мовлення та вчасно його коригувати.

До *проекційної апаратури*, яку використовують для проектування на екран різних друкованих матеріалів, належать *епіпроектори* (для демонстрації схем, графіків, таблиць, портретів учених, різних зображень) та *кодоскопи*. Через кодоскоп можна проектувати на екран записи, виконані на прозорій плівці. Бажано у психологічній лабораторії мати апаратуру для демонстрації класичних експериментів. Це можуть бути окуляри, що спотворюють сприйняття, поліграф. Корисно мати пристрої для вироблення різних навичок: апарат Руппа для вироблення рухових навичок, пристрій для вироблення реакції на світло.

Сучасними видами проекційної апаратури є *мультимедійний проектор*, що забезпечує вивід (проектування) на великий екран відеоінформації, що надходить від одного або декількох зовнішніх джерел – комп'ютера, відеомагнітофона, DVD-плеєра, відеокамери, телевізійного тюнера, та *інтерактивна дошка* – сучасний ефективний інструмент для проведення презентацій, семінарів та навчальних занять. Вони не тільки поєднують у собі переваги великого екрана для проектора та маркерної дошки, але й дають змогу зберігати всі зміни, які відбуваються під час обговорення певної теми.

*Контролюючі пристрої* – навчальні машини для програмованого навчання, тренажери для підготовки до заліків і іспитів, а також пристрої для діагностики пізнавальних процесів і властивостей особистості (комп'ютерні діагностичні методики).



## МЕДІАОСВІТА ЯК НАПРЯМ НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОГО ПРОЦЕСУ В ДОШКІЛЬНИХ ТА ЗАГАЛЬНООСВІТНІХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ

При використанні ТЗН варто враховувати закони сприйняття людиною різної інформації. Так, оптимальна експозиція цих засобів становить близько 20–25 хвилин на годину разом із поясненнями. Величезний дидактичний потенціал використання інформаційних технологій навчання може бути розкритий лише за умов, якщо провідна роль у навчально-виховному процесі належатиме викладачеві. Саме він визначає і забезпечує ті умови, за яких цей потенціал дійсно реалізується [2].

Обов'язковою умовою при вивченні зазначених питань було проведення підсумкового заняття, що включало в себе виконання певних завдань і пошук відповідей на питання для самопідготовки та контролю:

- 1) визначте зміст і структуру засобів навчання;
- 2) охарактеризуйте види та умови ефективного використання друкованих методичних засобів;
- 3) опишіть види та умови використання наочних засобів навчання;
- 4) розкрийте сутність технічних засобів навчання;
- 5) охарактеризуйте шляхи запровадження медіаосвіти в спеціальні школи.

Розкриття означених питань підготовки студентів до здійснення медіаосвіти дітей із особливими потребами дає підстави наголосити на важливості цього компонента професійної підготовки фахівців у галузі психології та дефектології. Вивчення цих питань – веління швидкоплинного часу, оскільки розвиток медіаосвіти в її обох площинах – професійній і популярній є дієвим чинником досягнення високого рівня результативності соціалізації випускника спеціального освітнього закладу.

Перспективою нашого наукового пошуку є розробка методологічних і практичних засад медіаосвіти учнів спеціальних закладів освіти, їхніх батьків та педагогів.

### ЛІТЕРАТУРА

1. Супрун М. О. Корекційне навчання учнів допоміжних закладів освіти: витоки, становлення та розвиток (друга половина XIX – перша половина XX ст.): монографія. / М. О. Супрун. – К.: Вид-во КЮІ МВС Паливода А. В., 2005. – 326 с.
2. Методика викладання психології у вищій школі: навч. посібник / Ю. Ю. Бойко-Бузиль, С. Л. Горбенко, М. О. Супрун та ін. – К.: Атіка, 2012. – 272 с.

УДК 004:373.3–056.23

О. В. ЧЕБОТАРЬОВА

### ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У НАВЧАННІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ З ПОРУШЕННЯМИ ОПОРНО-РУХОВОГО АПАРАТУ

*Розкрито особливості застосування інформаційних технологій в процесі навчання молодших школярів з порушеннями опорно-рухового апарату у спеціальних навчальних закладах. Визначено корекційну спрямованість комп'ютерних навчально-розвивальних програм для пізнавального розвитку учнів із особливими потребами.*

**Ключові слова:** школярі із порушеннями опорно-рухового апарату, сучасні інформаційні технології, комп'ютерні корекційно-розвивальні програми.

Е. В. ЧЕБОТАРЕВА

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ С НАРУШЕНИЕМ ОПОРНО-ДВИГАТЕЛЬНОГО АППАРАТА

*Раскрыты особенности применения современных информационных технологий в процессе обучения младших школьников с нарушениями опорно-двигательного аппарата в специальных учебных заведениях. Определена коррекционная направленность компьютерных учебно-развивающих программ для познавательного развития учеников с особыми потребностями.*

*Ключевые слова:* школьники с нарушениями опорно-двигательного аппарата, современные информационные технологии, компьютерные коррекционно-развивающие программы.

O. V. CHEBOTARIOVA

## USE OF INFORMATION TECHNOLOGIES IN THE PROCESS OF EDUCATION OF PRIMARY SCHOOL PUPILS WITH MUSCULOSKELETAL SYSTEM DISORDERS

*The article describes the features of information technology use in the process of education of primary school pupils with musculoskeletal system disorders in special educational institutions. Correctional orientation of computer-based training and developmental programs designed to promote cognitive development of pupils with musculoskeletal system disorders is defined.*

**Keywords:** pupils with musculoskeletal system disorders, information technology, computer-based correction and developmental programs.

В епоху становлення інформаційного суспільства в Україні, широкого використання медіапростору актуальним для підростаючого покоління є набуття системи знань і практичних умінь для орієнтування в сучасних інформаційних потоках. Особливо це важливо для школярів з тяжкими порушеннями опорно-рухового апарату, переважна більшість яких має складні форми дитячого церебрального паралічу (ДЦП), що обмежує пересування дітей у просторі та гальмує їхній фізичний, мовленнєвий та пізнавальний розвиток загалом. За останні роки ДЦП став одним із найпоширеніших захворювань нервової системи в дитячому віці в усіх країнах світу – від 1,5 до 2,5 випадка на 1000 осіб дитячого населення. Це захворювання тяжко інвалідизує дитину, не тільки уражаючи опорно-рухову систему, а й порушуючи мовлення, інтелект, зір, слух.

Численні наукові дослідження вказують на складний і поліморфний характер порушень психофізичного розвитку у цієї категорії дітей (Р. Д. Бабенкова, Л. О. Бадалян, М. Б. Ейдінова, М. В. Іпполітова, Е. С. Калижнюк, В. В. Лебединський, І. І. Мамайчук, О. М. Мастюкова, М. В. Рождественська, К. О. Семенова та ін.). Рухові порушення у дітей із церебральним паралічем завжди, більшою чи меншою мірою, поєднуються з порушенням психічних функцій і особистості загалом. Це ускладнює процеси виховання, навчання й розвитку дитини з руховими обмеженнями. Корекція порушень та розвиток збережених функціональних систем такої дитини з метою якнайкращого пристосування до суспільного життя та самореалізації і є завданням комплексної медико-психолого-педагогічної реабілітації.

В Україні за останні роки проведено низку досліджень корекційно-розвивальної роботи у процесі навчання дітей із порушеннями опорно-рухового апарату, в яких, зокрема, аналізуються питання: подолання вад писемного мовлення (Е. Данілавічюте); виховання особистості (Є. Постовойтов); корекції порушень Я-образу (О. Романенко, Т. Скрипник); формування навичок спілкування (Л. Ханзерук); індивідуального навчання дітей з тяжкою руховою патологією (О. Чеботарьова); фізичного виховання (М. Єфименко, М. Мога, М. Залізний); комплексної освітньої реабілітації (А. Шевцов); використання інформаційно-комунікаційних технологій у процесі навчання підлітків із ДЦП (Л. Дітковська). Проведені фундаментальні дослідження сприяють подоланню стереотипів у розумінні проблем навчання і виховання дітей із порушеннями опорно-рухового апарату, відволіканню концентрації уваги від ураження та концентрації уваги на використанні широкого спектра інноваційних засобів корекційного впливу на розвиток особистості, формуванню її життєвої компетентності.

Провідною ідеєю сучасної спеціальної освіти для дітей із порушеннями опорно-рухового апарату є орієнтація на ефективне використання збережених систем та функцій, здатних узяти на себе компенсаторно-корекційне навантаження, цілеспрямований розвиток психічних процесів, що зумовлюють рівень опанування знань, умінь, навичок та відповідну освіченість дитини, її інтеграцію в суспільство.

Отже, розвиток спеціальної освіти дітей з порушеннями опорно-рухового апарату в Україні, що включає систему навчально-виховних закладів, реабілітаційних центрів, навчально-виховних комплексів, спеціальних класів при середніх загальноосвітніх закладах освіти, пов'язаний з подальшим удосконаленням діючої моделі корекційних закладів, які

## МЕДІАОСВІТА ЯК НАПРЯМ НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОГО ПРОЦЕСУ В ДОШКІЛЬНИХ ТА ЗАГАЛЬНООСВІТНІХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ

використовують інноваційні методи комплексного психолого-медико-педагогічного супроводу таких учнів та їхніх сімей.

Використання інформаційних технологій у спеціальній школі, де навчаються і отримують лікувально-відновлювальну допомогу діти з ДЦП, є однією з важливих умов інтенсифікації та підвищення якості навчально-виховного процесу, підготовки школярів до самостійної життєдіяльності в інформатизованому суспільстві. Це дає нові можливості для творчого розвитку школярів, сприяє вирішенню багатьох складних проблем. Дуже важливою вбачається роль новітніх інформаційних технологій (НІТ) у формуванні операційного мислення дітей з ДЦП, що розглядається як сукупність функціональних навичок і вмінь (планування структурних дій, цілеспрямований пошук потрібної інформації, побудова інформаційної моделі, інструментування дій тощо). Особливий інтерес становить проблема впливу комп'ютерного навчання на розвиток і активізацію пізнавальної діяльності школярів.

Деякі дослідники і практики (І. Больших, В. Воронін, О. Гончарова, Л. Дітковська, О. Кукушкіна, Т. Королевська, О. Легкий, І. Федосова) відзначають великий інтерес і високий рівень мотивації у дітей з психофізичними порушеннями в процесі використання інформаційних технологій. Автори наголошують на корекційному впливі багатьох педагогічних програмованих засобів, що зумовлений наявністю в них різних рівнів складності та диференційованої системи допомоги, щоб учень у потрібний момент міг дістати достатню й необхідну підтримку. Важливим корекційним ефектом використання НІТ у навчальному процесі спеціальних шкіл є видозміна окремих видів пізнавальної діяльності, яка створює сприятливі умови для успішнішого навчання учнів з порушеннями опорно-рухового апарату. Взаємодія з комп'ютером дає переважно позитивний результат їх самостійній діяльності, що є важливим для стабілізації емоційного стану, одним із засобів самореалізації особистості. Запровадження НІТ у спеціальних школах для дітей з порушеннями опорно-рухового апарату має на меті вдосконалення організаційно-пізнавальної діяльності учнів з основ наук, підвищення якості їхніх знань і корекцію вторинних відхилень у розвитку.

Результати проведеного нами дослідження засвідчують значне підвищення продуктивності навчання молодших школярів із тяжкими порушеннями опорно-рухового апарату у разі індивідуального навчання, що проводиться в домашніх умовах, реабілітаційних центрах, у спеціальній школі, завдяки застосуванню НІТ як однієї з умов корекційно-реабілітаційного навчання учнів [1].

Використання НІТ у школі потребує відповідного програмно-методичного забезпечення та спеціального відбору програмного змісту, його відповідного конструювання з урахуванням вікових та індивідуальних особливостей учнів із порушеннями опорно-рухового апарату, структури їхньої пізнавальної діяльності на кожному з етапів навчання [2].

Відзначимо, що в Україні за останні 10 років розроблено комп'ютерні програми для учнів з психофізичними порушеннями, які передбачають розвиток пізнавальних процесів на уроках математики, природознавства (О. Легкий), розвиток мовлення (Л. Коваль, О. Качуровська), формування навичок читання (Н. Компанець).

Так, старший науковий співробітник Інституту спеціальної педагогіки НАПН України Людмила Вікторівна Коваль розробила і апробувала на практиці авторську корекційно-розвивальну комп'ютерну програму «В країні цікавих звуків», що використовує в корекційному навчанні молодших школярів з ДЦП.

Важливим для корекційно-розвивальної роботи з такими учнями є електронний навчально-методичний посібник «В грі навчаємо читати», розроблений старшим науковим співробітником Інституту спеціальної педагогіки НАПН України Наталією Михайлівною Компанець.

Отже, використання в навчально-корекційному процесі комп'ютерних програм, електронних посібників з різних предметів при дотриманні організаційно-педагогічних умов їх запровадження у спеціальних школах дають позитивні результати успішності навчання та формування життєвої компетентності учнів із порушеннями опорно-рухового апарату.

Позитивним є досвід корекційно-навчальної та виховної роботи з дітьми із порушеннями опорно-рухового апарату з використанням НІТ у спеціальній школі-інтернаті № 15 міста Києва.

## МЕДІАОСВІТА ЯК НАПРЯМ НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОГО ПРОЦЕСУ В ДОШКІЛЬНИХ ТА ЗАГАЛЬНООСВІТНІХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ

У закладі роботі логопедів з учнями із ДЦП, які мають різноманітні тяжкі ураження мовлення, допомагає використання сучасних комп'ютерних програм, які активізують пізнавальну діяльність учнів за допомогою сучасних ігрових технологій. Виконуючи запрограмовані вправи, створені в слухомовленнєвому тренажері «Світ звуків», учні із захопленням поринають у різні звуки, що їх оточують, та вчаться диференціювати їх. Не менш цікавою є гра на комп'ютерному тренажері з розділами-файлами «Наш світ у словах», «Колір і форма», «Природа в мозаїках» тощо. Гра відбувається під веселу музику та голосові імітації (шум і гудки машин, шелест крил метелика, падіння яблук та ін.). Все це позитивно впливає на розвиток фонематичного сприймання, пам'яті, фонематичних уявлень, пізнавальної діяльності молодших школярів з ДЦП.

Лінгафонний логопедичний кабінет у спеціальній школі дає можливість працювати одночасно з групою дітей – до 8 учнів. Програма створена так, що обсяг роботи може бути наданий індивідуально, невеликій групі або цілому класу, при цьому можуть бути використані аудіо- і відеоносії.

Робота на комп'ютерних логопедичних тренажерах є органічною частиною (10–15хв) заняття, яке проводиться за навчальним планом. Така робота здійснюється також з учнями індивідуального навчання у формі індивідуальних консультацій у лінгафонному кабінеті.

Заслугує на увагу досвід дистанційного навчання школярів із порушеннями опорно-рухового апарату, який активно використовують у спеціальній школі «Надія» для дітей із порушеннями опорно-рухового апарату. Вчителями закладу розроблено авторські дистанційні курси з різних навчальних предметів, що сприяє навчанню та розвитку дітей із складною руховою патологією. Тому використання комп'ютерної системи стає невід'ємною складовою вивчення будь-якого предмета. Особливо цікавою є ця робота під час опанування учнями курсу про рідний край, живу і неживу природу, природні явища.

Одним із нових напрямів використання НІТ у навчально-виховному процесі спеціальної школи для дітей із порушеннями опорно-рухового апарату є проведення уроків-презентацій, що дає максимальний ефект у початковій школі. Незначний життєвий досвід дітей з руховими порушеннями потребує удосконалення, тому малюнки, портрети, експозиції, які можна демонструвати за допомогою комп'ютерної техніки, створюють на уроках особливу атмосферу та настрій. Завдяки мультимедійним презентаціям, відповідним комп'ютерному забезпеченню у процесі уроку діти з порушеннями опорно-рухового апарату мають можливість познайомитись зі знахідками старовини, побачити побут, спосіб життя людей, їх основні види занять. Школярам демонструють фрагменти історичних фільмів, мультфільми, що допомагають зробити навчально-виховний процес цікавим, захоплюючим [3].

Методика використання мультимедійних технологій у процесі вивчення матеріалу молодшими школярами із порушеннями опорно-рухового апарату сприяє:

- посиленню мотивації навчання учнів;
- зростанню якості навчання і виховання;
- підвищенню інформаційної культури учнів;
- підвищенню рівня обізнаності учнів щодо НІТ.

Уроки з мультимедійним супроводом допомагають ефективно вирішувати такі дидактичні завдання: сформувати мотивацію до навчання взагалі; засвоїти базові знання з предмета; сформувати навички самоконтролю в учня. Цю технологію можна розглядати як пояснювально-ілюстративний метод навчання, основним призначенням якого є організація засвоєння інформації на основі поєднання навчального матеріалу з його зоровим сприйняттям [4].

Впровадження мультимедіа в освіту школярів з порушеннями опорно-рухового апарату дає змогу не тільки підвищити ефективність навчання за рахунок використання в мультимедіа-ресурсах різних способів подання інформації (високоякісної графіки й анімації, відео- і звукового супроводу текстів), а й сприяє реалізації корекційно-розвивальних завдань щодо формування особистості учня.

Мультимедійні технології навчання в школі дають можливість учителю застосовувати як окремі види навчальної роботи, так і будь-який їхній набір, тобто спроектувати навчальне середовище для досягнення дидактичної мети. Позитивним є те, що орієнтовані на вчителя

## МЕДІАОСВІТА ЯК НАПРЯМ НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОГО ПРОЦЕСУ В ДОШКІЛЬНИХ ТА ЗАГАЛЬНООСВІТНІХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ

---

інструментальні засоби дозволяють йому оперативно поновлювати зміст навчальних і контролюючих програм відповідно до появи нових знань і технологій [5].

Таким чином, використання НІТ у навчанні молодших школярів із порушеннями опорно-рухового апарату, які включають цілеспрямовану діяльність вчителя та учня, забезпечує процес усвідомлення нових знань, підвищує ефективність навчання цієї категорії дітей в цілому і створює підґрунтя для успішного корекційно-розвивального впливу на збережені функціональні системи кожної дитини.

### ЛІТЕРАТУРА

1. Чеботарьова О. В. Індивідуальне навчання дітей із порушеннями опорно-рухового апарату. Монографія / Олена Чеботарьова. – К. : Літо, 2007. – 167 с.
2. Легкий О. М. Проблеми використання комп'ютерних технологій у спеціальній школі / О. М. Легкий // Дидактичні та соціально-психологічні аспекти корекційної роботи у спеціальній школі. – К., 2000. – С. 113–117.
3. Маркус Н. В. Особливості застосування інформаційних технологій як засобу гуманізації навчання молодших школярів / Н. В. Маркус // Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти: зб. наук. праць ; Рівнен. держгуманіт. ун-т. 2002.– Вип. 23. — С. 171–173.
4. Новиков С. П. Применение новых информационных технологий в образовательном процессе / С. П. Новиков // Педагогика. – 2003. – № 9. – С. 32–38.
5. Череповська Н. Медіакультура та медіаосвіта учнів ЗОШ: візуальна медіокультура / Наталія Череповська. – К. : Шкільний світ, 2010. – 128 с.