

ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ І НАУКИ
ЧЕРКАСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ ДЕРЖАВНОЇ АДМІНІСТРАЦІЇ
КНЗ «ЧЕРКАСЬКИЙ ОБЛАСНИЙ ІНСТИТУТ ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ ОСВІТИ
ПЕДАГОГІЧНИХ ПРАЦІВНИКІВ ЧЕРКАСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ»



*«Інформаційна грамотність
як важлива складова
модернізації системи освіти»*

ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ
ОБЛАСНОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ
ІНТЕРНЕТ-КОНФЕРЕНЦІЇ

БЕРЕЗЕНЬ,
2020 р.
ЧЕРКАСИ

Інформаційна грамотність як важлива складова модернізації системи освіти // Матеріали обласної науково-практичної інтернет-конференції. / Автор-упорядник Ю. М. Зоря. – Черкаси : ЧОПОПП, 2020. – 119 с.

На сучасному етапі в Україні дуже гостро постало питання медіаосвіти. Мова йде про підготовку людини до спілкування із засобами масової комунікації під час соціалізації. Тому медіаосвіта має на меті виховати такого споживача медіа, котрий міг би ефективно задовольняти свої інтереси, використовуючи засоби масової комунікації. Збірник містить матеріали педагогічного загалу області, які мають досвід застосування технологій масмедіа в освітньому процесі та інноваційних моделей розвитку обдарованої молоді у закладах загальної середньої та професійно-технічної освіти.

Тексти представлено у авторській редакції. Автори несуть повну відповідальність за зміст публікації, а також за добір і точність наведених фактів, цитат, власних імен та інших відомостей.

ЗМІСТ

1.	<p>ІНТЕРНЕТ СЬОГОДНІ: ЗАГРОЗА ЧИ РОЗВИТОК ДЛЯ ДИТИНИ <i>Безугла Людмила Олександрівна</i>, викладач Багатопрофільного регіонального центру професійної освіти у Черкаській області</p>	6
2.	<p>НОВА ГРАМОТНІСТЬ ДЛЯ НОВОГО ПОКОЛІННЯ <i>Битько Валентин Сергійович</i>, викладач ДНЗ «Черкаське вище професійне училище будівельних технологій»; <i>Колісник Владислав Петрович</i>, викладач ДНЗ «Черкаське вище професійне училище будівельних технологій»; <i>Руденко Євген Володимирович</i>, викладач ДНЗ «Черкаське вище професійне училище будівельних технологій»</p>	12
3.	<p>ГЕЙМІФІКАЦІЯ: ДОСВІД І ШЛЯХИ РОЗВИТКУ <i>Блищук Антоніна Олексіївна</i>, вчитель початкових класів Вишневого навчально-виховного комплексу «загальноосвітня школа І ступеня – дошкільний навчальний заклад»</p>	17
4.	<p>ВПЛИВ СУЧАСНИХ ТЕХНОЛОГІЙ МАСМЕДІА НА СТАН І РОЗВИТОК АКТУАЛЬНИХ СОЦІАЛЬНО-ПЕДАГОГІЧНИХ ПРОБЛЕМ СУСПІЛЬСТВА <i>Бур'ян Оксана Михайлівна</i>, викладач ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей» <i>Бур'ян Яна Віталіївна</i>, майстер виробничого навчання ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»</p>	22
5.	<p>МЕДІАОСВІТА ЯК КЛЮЧОВА СКЛАДОВОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ <i>Вишневська Марина Анатоліївна</i>, викладач ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей» <i>Вовченко Лариса Гнатівна</i>, викладач ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»</p>	28
6.	<p>ОСОБЛИВОСТІ РОЗВИТКУ ІНФОРМАЦІЙНО-АНАЛІТИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ВИКЛАДАЧІВ ПРОФЕСІЙНО-ТЕХНІЧНИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ У КОНТЕКСТІ МЕДІАОСВІТИ <i>Ворона Олег Юрійович</i>, майстер виробничого навчання ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей» <i>Данільченко Анатолій Андрійович</i>, викладач ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей» <i>Кобко Михайло Володимирович</i>, майстер виробничого навчання ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»</p>	36
7.	<p>ДІДЖИТАЛІЗАЦІЯ ЯК РЕСУРС РОЗВИТКУ ЗАКЛАДУ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ <i>Дзега Людмила Петрівна</i>, директор Степанівської загальноосвітньої школи І-ІІ ступенів Драбівської районної ради <i>Янголь Михайло Петрович</i>, заступник директора з навчально-виховної роботи Степанівської загальноосвітньої школи І-ІІ ступенів Драбівської районної ради</p>	40
8.	<p>ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ НАВЧАННЯ В СУЧАСНІЙ ОСВІТІ <i>Забара Надія Миколаївна</i>, вчитель початкових класів Рогівської ЗОШ І-ІІІ ступенів Маньківської районної ради Черкаської області</p>	45

9.	ОСВІТА ЯК ФЕНОМЕН КУЛЬТУРИ ІНФОРМАЦІЙНОГО ПРОСТОРУ <i>Козуб Наталія Петрівна</i> , керівник гуртка ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей» <i>Костенко Костянтин Михайлович</i> , майстер виробничого навчання ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»	50
10.	ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ – ЦЕ НЕ ТРЕНД, А ВИМОГА ЧАСУ <i>Котенко Т. О.</i> , вчитель зарубіжної літератури Степанівської ЗОШ І-ІІ ступенів Драбівської районної ради Черкаської області ⁵	54
11.	МЕДІАПЕДАГОГІКА ЯК СКЛАДОВА ПЕДАГОГІЧНИХ ЗНАНЬ <i>Лагодзінський Артем Сергійович</i> , майстер виробничого навчання ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей» <i>Літовченко Володимир Іванович</i> , викладач ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей» <i>Логвиненко Василь Петрович</i> , майстер виробничого навчання ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»	58
12.	ВИКОРИСТАННЯ ІКТ У СУЧАСНОМУ ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ <i>Лозова Тетяна Вікентіївна</i> , учитель хімії опорного закладу загальної середньої освіти “Монастирищенська спеціалізована школа І-ІІІ ступенів №5” м.Монастирище	62
13.	ФЕНОМЕН ПСИХОЛОГІЧНОГО ЧАСУ ОСОБИСТОСТІ: МОДИФІКАЦІЯ В ОНЛАЙН-ПРОСТОРІ <i>Майстренко Марина Іванівна</i> , майстер виробничого навчання ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей» <i>Масюк Ігор Іванович</i> , майстер виробничого навчання ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»	66
14.	ПЕДАГОГІЧНИЙ ПІДХІД ДО БЕЗПЕКИ КІБЕРПРОСТОРУ <i>Панасенко Анатолій Васильович</i> , майстер виробничого навчання ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей» <i>Перевозний Олександр Михайлович</i> , викладач ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»	71
15.	ЦИФРОВЕ ОСВІТНЄ СЕРЕДОВИЩЕ ЯК ФАКТОР ПРОФЕСІЙНОГО РОЗВИТКУ ПЕДАГОГА <i>Павлик Тетяна Зеновійвна</i> , заступник директора з навчально-виховної роботи Шевченківської спеціалізованої загальноосвітньої школи-інтернату з поглибленим вивченням предметів гуманітарно-естетичного профілю Черкаської обласної ради	74
16.	ВИКОРИСТАННЯ ЕЛЕКТРОННИХ ПОСІБНИКІВ НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГІЇ ТА ОСНОВ ЗДОРОВ'Я ДЛЯ РОЗВИТКУ КОМПЕТЕНТНОЇ, ТВОРЧОЇ ОСОБИСТОСТІ, ФОРМУВАННЯ ЖИТТЄЗАБЕЗПЕЧУВАЛЬНИХ НАВИЧОК ТА ПРАКТИЧНОГО ВИКОРИСТАННЯ ДОСВІДУ В УМОВАХ СУЧАСНОГО СУСПІЛЬСТВА <i>Патяка Юлія Володимирівна</i> , учитель Черкаської загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів №11 Черкаської міської ради Черкаської області	78
17.	КІБЕРБУЛІНГ ЯК ОДИН З НЕГАТИВНИХ ЧИННИКІВ МЕДІАСЕРЕДОВИЩА <i>Полозун Вадим Миколайович</i> , майстер виробничого навчання ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»	85

	<i>Прапро Світлана Петрівна</i> , соціальний педагог ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»	
18.	МЕДІАОСВІТА В УКРАЇНІ ЯК СОЦІАЛЬНИЙ ПРІОРИТЕТ <i>Самойленко Людмила Сергіївна</i> , викладач Багатопрофільного регіонального центру професійної освіти у Черкаській області	87
19.	БЕЗПЕКА КІБЕРПРОСТОРУ: ПЕДАГОГІЧНИЙ ПІДХІД <i>Семенюк Наталія Станіславівна</i> , викладач ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей» <i>Сліпченко Василь Андрійович</i> , майстер виробничого навчання ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»	95
20.	МЕДІАОСВІТА ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ МЕДІАГРАМОТНОСТІ ПІДРОСТАЮЧОГО ПОКОЛІННЯ <i>Слюсар Тетяна Олександрівна</i> , викладач ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей» <i>Соловей Станіслав Петрович</i> , майстер виробничого навчання ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей» <i>Степаненко Валентин Миколайович</i> , майстер виробничого навчання ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»	98
21.	МЕДІАОСВІТА – ПЕРСПЕКТИВИ ВПРОВАДЖЕННЯ В УКРАЇНІ <i>Степаненко Світлана Володимирівна</i> , майстер виробничого навчання ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей» <i>Федосій Олексій Григорович</i> , викладач ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»	101
22.	МЕДІАОСВІТА – THE NEED OF THE 21ST CENTURY <i>Філоненко Марія Іванівна</i> , майстер виробничого навчання ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей» <i>Чоповська Інна Петрівна</i> , майстер виробничого навчання ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»	107
23.	МОБІЛЬНЕ НАВЧАННЯ ЯК СУЧАСНА ТЕХНОЛОГІЯ В ОСВІТІ <i>Чепка Л.О.</i> , директор Смілянської загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів №6 Смілянської міської ради	111
24.	РОЛЬ І МІСЦЕ СІМЕЙНОЇ МЕДІАОСВІТИ У СИСТЕМІ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ <i>Чуприна Віктор Іванович</i> , майстер виробничого навчання ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей» <i>Якименко Світлана Андріївна</i> , викладач ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»	117

ІНТЕРНЕТ СЬОГОДНІ: ЗАГРОЗА ЧИ РОЗВИТОК ДЛЯ ДИТИНИ

Безугла Л. О.,

викладач Багатопрофільного регіонального центру професійної освіти у Черкаській області

Анотація. У статті проаналізовано проблеми безпеки підростаючого покоління у відкритому інформаційному просторі й запропоновано систему заходів для їх подолання; обґрунтовано важливість формування медіа грамотності в учнівської молоді; пропонуються різноманітні методи та медіатехнології для реалізації завдань курсу «Медіакультура».

Розвиток Інтернету та мобільних додатків призвів до різкого збільшення попиту на новини та їхню унікальну інтерпретацію, передусім, самими користувачами. Тому в лідери медіа-ринку дедалі частіше вибиваються ЗМІ та проекти, які занурюють читачів у створення контенту та знаходять нові способи подання інформації. В зв'язку з активним розширенням Інтернет-аудиторії останніми роками зростає і попит на контент, а точніше, на нові форми його презентації. Це неминуче призводить до трансформації медіа-галузі та появи нових форм спілкування з аудиторією. Поштовхом до цього став розвиток соціальних мереж та блогів: користувачам Інтернету дедалі частіше подобається дізнаватись про події та отримувати інтерпретацію від «таких самих, як вони». Розвиткові ж соціальних мереж сприяла загальна «мобілізація» користувачів Інтернету після появи смартфонів. Якщо раніше люди виходили у мережу в більшості зі стаціонарних комп'ютерів, то тепер губляться там ледь не цілодобово завдяки появі нових мобільних пристроїв та стандартів зв'язку, що забезпечують високу швидкість доступу до Інтернету.

Самостійне пізнання інформаційного світу дозволяє розширити коло інтересів дитини і сприяє її додатковій освіті, спонукає до кмітливості. Всесвітня мережа також задовольняє потребу підлітків у лідерстві. Діти, які добре знають комп'ютер та Інтернет більш адекватно оцінюють свої здібності та можливості, вони більш цілеспрямовані та кмітливі.

Щоб повноцінно орієнтуватись у віртуальному просторі дитині треба вчитися структурувати великі потоки інформації, дотримуючись основних правил безпеки в мережі. [4, с.8]

Навчальні, розвиваючі та розважальні Інтернет – ресурси орієнтовані на дітей будь-якого віку. За їх допомогою діти в цікавій формі засвоюють основи письма та лічби, вчать малювати та моделювати, привчаються до самостійної роботи і складають уявлення про навколишній світ.

Мережеві освітні ресурси для підлітків допомагають прискорити й оптимізувати процес навчання, підвищують якість навчання завдяки цікавій формі викладення навчального матеріалу. Діти засвоюють нові цифрові технології та вчать вільно орієнтуватися в інформаційному просторі.

Незважаючи на безумовно позитивну роль сучасних комунікаційних засобів та Інтернету, існують певні ризики у використанні інформаційних технологій. Особливу небезпеку незахищений інформаційний простір приховує

для дітей. Інтернет може містити інформацію агресивного чи соціально небезпечного змісту. А надання переваги віртуальному світу перед реальним справляє негативний вплив на психіку і здоров'я дитини та може погіршити не тільки зір, поставу та сон, але й викликати тривожність і дратівливість. [4, с.4]

Хто навчить дітей бути обережними в Мережі та уникати зіткнення з небажаним контентом? Безперечно, і батьки, і школа, які займаються вихованням дітей.

Спілкуючись з батьками, часто чуємо, «Моя донька багато часу проводить в Інтернеті», «Мій син, граючи в комп'ютерні ігри, став більш вразливим». Враховуючи необізнаність батьків користування мережею, педагогам слід у своїй роботі з батьківським колективом більше уваги приділяти проблемі безпеки дітей в Інтернеті. Головним завданням такої роботи мають бути:

- ✓ активізація виховної роботи сім'ї;
- ✓ сприяння об'єднанню зусиль (з боку класного керівника та батьків) в інтересах дитини;
- ✓ забезпечення активної участі батьків в інформаційно-комп'ютерному середовищі.

Проблема безпеки дітей в мережі Інтернет вже не здається такою далекою. Ніхто не може заперечити, що на сьогоднішній день вона постала особливо гостро. Доки ми сперечалися «допускати» або «не допускати» учнівську молодь в Інтернет – вони вже тут. Ми знову запізналися. Очевидно, що зараз неможливо гарантувати стовідсотковий захист дітей від небажаного контенту. Жодні фільтри ніколи такої гарантії не дадуть. Але ми можемо формувати у дітей навик «безпечної» поведінки в Інтернеті.

Саме в родині та в школі закладаються основи поведінки дитини в реальному світі, і віртуальний простір не має бути виключенням. Батькам та вчителям слід приділяти серйозну увагу вихованню дітей і підвищенню їхньої обізнаності про загрози інформаційного середовища.

Завданням вихователів та вчителів є проведення освітньої роботи серед батьків для сприяння он-лайн - безпеці підростаючого покоління.

Навіть якщо дитина надмірно захоплюється грою і Інтернетом, не слід забороняти їй користуватися комп'ютером. Заборона може викликати протилежну реакцію і призвести до замикання дитини в собі. Перш за все, слід знайти альтернативу он-лайн - інтересам дитини і перемкнути її увагу на досягнення успіхів у реальному житті. [4, с.27]

Як забезпечити безпеку дітей в мережі Інтернет?

Через те, що діти і підлітки більш «розвинені» в технічному плані, вони легко можуть обійти заборони батьків і усунути засоби батьківського контролю. Тому дорослим спочатку необхідно самим засвоїти основи Інтернет – грамотності, а вже потім навчати комп'ютерній безпеці свою дитину та зробити це відповідно до віку дитини і кола її інтересів.

Важливо проінформувати татусь і матусь, що навчальні, розвиваючі та розважальні Інтернет – ресурси розраховані на дітей будь – якого віку та орієнтовані на засвоєння у цікавій ігровій формі основ читання, письма, лічби, малювання, моделювання. Такі ігри привчають дітей до самостійності,

уявлення про навколишній світ, удосконалюють пам'ять, увагу, логіку, мислення. Існують також такі ігри, які мають водночас виховну та освітню галузі, здатні викликати інтерес до шкільних предметів. Деякі інтерактивні ігри, наприклад «Розфарбуй сам», містять коментарі, які пояснюють та допомагають. За допомогою таких ігор дитина має можливість оцінювати, бачити та виправляти свій результат. Інтернет – програми дозволяють підвищити якість, розуміння та запам'ятовування програмового матеріалу.

Що необхідно знати і вміти батькам в Інтернеті? Пропонуємо декілька рекомендацій для батьків, які слід взяти до уваги:

- розміщуйте комп'ютери з Інтернет - з'єднанням поза межами кімнати вашої дитини;
- поговоріть зі своїми дітьми про друзів, з якими вони спілкуються в он-лайн, довідайтесь як вони проводять дозвілля і чим захоплюються;
- вивчіть програми, які фільтрують отримання інформації з мережі Інтернет, наприклад, Батьківський контроль;
- нормуйте час перебування дитини в мережі Інтернет;
- навчіть своїх дітей ніколи не надавати особисту інформацію про себе та свою родину, адреси проживання, номери телефонів електронною поштою та в різних реєстраційних формах, які пропонують власники сайтів;
- пам'ятайте – надмірне спілкування у Мережі може спричинити кіберкомунікативну залежність, а захоплення комп'ютерними іграми – перерости в ігроманію.

- навчіть своїх дітей відповідальному та етичному поводженню в он-лайн. Вони не повинні використовувати Інтернет мережу для розповсюдження пліток, погроз іншим та хуліганських дій. [4, с.33]

Використовуючи ці рекомендації, Ви маєте нагоду максимально захистити дитину від негативного впливу всесвітньої мережі Інтернет. Але, пам'ятайте, Інтернет, це не тільки осередок розпусти та жорстокості, але й найбагатша в світі бібліотека знань, розваг, спілкування та інших корисних речей. Ви повинні навчити свою дитину правильно користуватися цим невичерпним джерелом інформації.

Та найголовніше, дитина повинна розуміти, що Ви не позбавляєте її вільного доступу до комп'ютера, а, насамперед, оберігаєте. Дитина повинна Вам довіряти.

Тема безпеки дітей в Інтернеті особливо цікава і хвилююча для вчителів, які працюють з учнями. Учитель має навчити дитину володінню основами безпеки життєдіяльності. Ми навчаємо їх не розмовляти з незнайомцями. Ми пояснюємо, що не можна називати незнайомцям свою домашню адресу. Ну і в мережі все те ж саме. Вчитель повинен розуміти, навіщо він відправляє дітей в Інтернет. Зараз модно навчати з Інтернетом. Чи завжди це виправдано? Передбачимо, вчитель сформулював конкретні завдання уроку, що реалізуються за допомогою Інтернет - ресурсів. Разом необхідно надати список перевірених вчителем ресурсів, з яких пропонується використовувати інформацію.

Разом з тим світова громадськість приділяє особливу увагу питанням безпеки дітей, які є найбільш вразливою категорією користувачів Інтернету.

Міжнародні організації, уряди країн, різні фонди та комерційні структури створюють і підтримують програми, спрямовані на те, щоб навчити дітей грамотно і безпечно використовувати Інтернет. [3, с.23]

Останнім часом медійні засоби активно впливають на освіту молодого покоління. Саме тому є актуальною проблема медіа-культури особистості. Перед освітою постає важливе завдання – навчити молоде покоління розуміти медіа-інформацію, вміти її «фільтрувати», мати уявлення про можливості та механізми віртуального світу, а також знати наслідки негативного впливу на користувачів. Як розібратися з усіма перевагами та недоліками сучасного медіа - простору? Як ефективно використати всі можливості інформаційного середовища в усіх сферах нашого життя, а особливо у навчально-виховному процесі? Щоб дати відповіді на ці запитання, виховну та навчальну роботу в класі спрямовую на вміння навчити дітей правильно користуватися Інтернетом. Так само як ми вчимо дітей безпеки у реальному житті: правила поведінки на дорозі, в громадських місцях; так і треба навчити підростаюче покоління безпечній поведінці у віртуальному житті – в Інтернеті.

У вівторок другого тижня лютого відзначається Міжнародний День безпечного Інтернету. У рамках цієї акції у школі можна провести такі виховні заходи:

- конкурси «Онляндія в моїй школі», «Безпечний і привітний Веб-простір»;
- вікторини «Прості правила безпечного Інтернету», «Веб на вашу користь»;
- виховні години «Подорож до Інтернет імперії», «Банк безпечних ідей у віртуальному світі», «Дітям про віруси»;
- круглі столи серед учнів та їх батьків «Безпека дітей у руках батьків»; «Права та обов'язки дітей у мережі Інтернет»;
- випуск стінгазет «Я за безпечний Інтернет», «Віртуальний світ: загроза чи безпека?»
- конкурс малюнків «Інтернет очима дітей», «Онляндія – безпечна Веб-країна»;
- ігрові заняття «Інтернет – друг він нам чи ворог?»; «Безпечні мандри в Інтернеті».

Учні разом з батьками можуть переглянути відео, мультиплікаційні ролики, презентації на тему «Реальні небезпеки віртуального світу». Також для батьків можна провести тренінги, де навчити оновлювати на комп'ютері антивірус, використовувати технічні засоби батьківського контролю, вмонтовані в операційну систему персонального комп'ютера, вміти перевіряти налаштування конфіденційності (приватності) свого профайлу у «Facebook», «ВКонтакте», «Оdnoklassniki» та в інших соціальних мережах. Всі ці заходи, присвячені пропагуванню ідей безпечного Інтернету, допоможуть як батькам, так і дітям запобігти загрозі негативного впливу віртуального світу, дадуть можливість батькам зрозуміти позитивну роль сучасних комунікаційних засобів та Інтернету. [4]

Щоб не було таких страшних наслідків, зверніть увагу, що згідно норм, визначених Міністерством охорони здоров'я України, неперервне перебування за комп'ютером продовж доби не повинно перевищувати:

- 1 – 2 клас – 10 хвилин;
- 3 – 5 клас – 15 хвилин;
- 6 – 7 клас – 20 хвилин;
- 8 – 10 клас – 30 хвилин [4 с.4].

Пропоную тест Кулакова С.О. на дитячу Інтернет - залежність.

Дайте відповіді на запитання, використовуючи наступну шкалу:

- «дуже рідко» - 1 бал,
- «інколи» - 2 бали,
- «часто» - 3 бали,
- «дуже часто» - 4 бали,
- «завжди» - 5 балів.

- 1) Як часто Ваша дитина порушує часові рамки, встановлені батьками для користування Інтернет – мережею?
- 2) Як часто Ваша дитина не виконує свої домашні обов'язки, для того, щоб більше часу провести в Інтернеті?
- 3) Як часто Ваша дитина обирає час провести в Інтернеті замість того, щоб провести час в колі сім'ї?
- 4) Як часто Ваша дитина знайомиться в Інтернеті?
- 5) Як часто батьки нарікають на кількість часу, проведеного Вашою дитиною в Інтернеті?
- 6) Як часто Ваша дитина замість того, щоб виконувати домашнє завдання проводить час в Інтернеті?
- 7) Як часто Ваша дитина перевіряє електронну пошту?
- 8) Як часто Ваша дитина вибирає віртуальне спілкування замість реального?
- 9) Як часто Ваша дитина не відповідає на запитання, що вона робить в Інтернеті?
- 10) Як часто Ваша дитина заходить в Інтернет без дозволу?
- 11) Як часто Ваша дитина грає в комп'ютерні ігри?
- 12) Як часто Ваша дитина відповідає на «дивні» дзвінки від Інтернет – друзів?
- 13) Як часто Ваша дитина поводить себе дратівливо, якщо її потурбували під час перебування в Інтернеті?
- 14) Як часто Ваша дитина виглядає втомлено після перебування в Інтернеті?
- 15) Як часто Ваша дитина переживає, що не в Інтернеті?
- 16) Як часто Ваша дитина гнівається, коли батьки її сварять за проведений час в Інтернеті?
- 17) Як часто Ваша дитина замість улюбленої справи обирає Інтернет?
- 18) Як часто Ваша дитина сердиться через обмежений час в Інтернеті?
- 19) Як часто Ваша дитина замість прогулянок обирає Інтернет?
- 20) Як часто Ваша дитина нервує, коли знаходиться поза Інтернетом, а коли повертається – все зникає?

Ключ до тесту

50-79 балів – варто врахувати серйозний вплив Інтернету на життя дитини.

80 балів і більше – у дитини можна діагностувати Інтернет – залежність і потрібна допомога спеціаліста. [5]

Не зважаючи на те, що досвід багатьох країн, показав ефективність тренінгових методик у підвищенні обізнаності дітей з питань он-лайнної безпеки (наприклад www.onlandia.org.ua), потребує подальшого дослідження та впровадження комплексного підходу до проблеми інформаційної безпеки неповнолітніх користувачів. Такий підхід має забезпечити ефективне поєднання навчальних, виховних, тренінгових методик, а також зусиль педагогів та батьків, громадських організацій у вихованні майбутніх «громадян» інформаційного суспільства. [5, с.82]

Підсумовуючи вище сказане, зауважимо, що найголовнішим у запобіганні небажаних наслідків користування віртуальним простором підростаючого покоління є, насамперед, довірливі стосунки між батьками та дитиною. Головне підтримувати та навчати її, бути разом у скрутний момент, і тоді все буде гаразд.

Хочу побажати вчителям і батькам, щоб і Вашому житті не було неприємностей, пов'язаних з використанням Інтернет – мережі, а також навчитися правильно користуватися цим невичерпним джерелом інформації!

Список використаних джерел:

1. Биков В.Ю., Жолдак М.І., Чепелева Н. В. «Діти в Інтернеті: як навчити безпеці у віртуальному світі» Посібник для батьків – Інтернет – ресурс // Режим доступу: <http://bezpeka.kyivstar.ua/>

2. Виховання культури користувача Інтернету. Безпека у всесвітній мережі [Електронний ресурс] : навч.-метод, посіб. / А. Б. Кочарян, Н. І. Гущина ; – Інститут іннов. технол. і змісту освіти ; М-во освіти і науки, молоді та спорту України ;Компанія «Майкрософт Україна». – К., 2011.

3. Дзюба Н., Красножон В. Діти та Інтернет: український підхід до безпечного кіберпростору /Н. Дзюба, В. Красножон // ШБІЦ – 2012. – №12

4. Завадський І.О., Стеценко І.В., Левченко О.М. Інформатика. 9 клас. К.: Видавнича група ВНУ, 2009. 319 с.

5. Ковальчук В.Н. Проблеми інформаційної безпеки дітей різних вікових категорій. «Комп'ютер у школі та сім'ї». № 8. – 2010.

6. Копаницький С.М. «Соціальні аспекти комунікації в мережі Інтернет: феноменологічний аналіз» – К.: 2007.

7. Кочарян А.Б., Гущина Н.І. «Виховання культури користувача Інтернету. Безпека у всесвітній мережі» Навчально-методичний посібник – Інтернет-ресурс // Режим доступу: <http://osvita.ua/>

НОВА ГРАМОТНІСТЬ ДЛЯ НОВОГО ПОКОЛІННЯ

Битько В.С.,
викладач ДНЗ «Черкаське вище професійне училище будівельних технологій»;
Колісник В.П.,
викладач ДНЗ «Черкаське вище професійне училище будівельних технологій»;
Руденко Є.В.,
викладач ДНЗ «Черкаське вище професійне училище будівельних технологій»

Анотація. Стаття присвячена дослідженню медіаповедінки нинішньої молоді та дітей («Digital Generation»). Спираючись на дослідження психологів та соціологів, висувається гіпотеза щодо опанування новою грамотністю відповідно до потреб інформаційно-цифрового суспільства.

Ключові слова: цифрове покоління, «Покоління Google», покоління А, цифрова грамотність, інформатизація, цифрове суспільство.

Постановка проблеми. Рубіж ХХ–ХХІ століття ознаменувався суттєвими змінами у соціокультурній реальності, що дало поштовх для формування нового покоління молоді. Джош Спір і Аарон Дігнан у 2007 році ввели поняття «Digital Generation» (цифрове покоління), представниками якого вони назвали людей, які народилися за часів цифрової революції. Наразі в західній педагогіці широко використовуються кілька варіантів цього терміну – «digital natives», «digital nation», «net generation». [1, с. 7].

«Вони ж нічого не знають! Вони ж не грамотні! Їм нічого неможливо пояснити...» Так сьогодні покоління тих, кому за 40, зустрічає новачків, сучасну молодь та підлітків.

У професійних ж психологів інша думка: кожне покоління у чомусь сильніше і розумніше за попереднє, запевняють вони. Просто це нове покоління – завжди інше.

Отже, метою статті є спроба дослідити, у чому саме особливості так званого покоління А та підкреслити необхідність оволодіння ними «цифровою грамотністю».

Підростаюче покоління стає об'єктом наукових досліджень (педагогічних і психологічних) з кінця ХІХ століття і найбільш явно – у ХХ столітті, коли з'явилися спеціальні розділи психології, присвячені аналізу вікових періодів і процесів розвитку людини, в тому числі спілкування.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Фундаментальне значення мають підходи Л. Виготського та Ж. Піаже, а також роботи психологів (Б. Ананьєв, Р. Костюк, М. Лісіна, А. Люблінська, А. Запорожець, Л. Венгер, П. Гальперін).

Аналізу соціальних спільностей, відповідальних за становлення особистості в історії людського суспільства, так і в індивідуальній історії дитину присвячені роботи Р. Бенедикт, У. Бронфенбреннера, К. Леві-Стросса, Д. Фрезер.

З середини ХХ століття активно розвиваються теорії інформаційного суспільства (Н. Вінер, Д. Белл, Р. Лассвел, К. Шеннон, Р. Якобсон). До синтетичної теорії інформації наближають наукові погляди Д. Белла,

Ж. Бодріяра, Е. Гідденса, Р. Маклюена, Н. Мойсеєва, Е. Тоффлера, Б. Українцева, Ф. Вебстера та ін.

Виклад основного матеріалу. «Покоління Google», «міленіали», digital natives (цифрові аборигени) – усі ці назви акцентують увагу на великій ролі цифрових технологій у житті нинішньої молоді й дітей. Психологи й соціологи останніми роками досліджують, як відрізняється медіаповедінка підлітків від старших поколінь. Нове покоління має певну особливість у порівнянні з попереднім. Воно зростає у діджитал-сфері, у діджитал-культурі, що складається з таких частинок, як селфі, меми, plunking, photo bombing, gangnam style, ice bucket challenge.

Англійське слово digital, що означає «цифровий», у свою чергу, походить від латинського Digitus, тобто «палець», оскільки людством протягом тривалого часу у процесі підрахунку малих значень використовувалися пальці. Зазвичай, пальцями можна розраховувати значення тільки цілих чисел. Через це, слово «цифровий» також використовується для позначення будь-якого об'єкта, який працює з дискретними значеннями.

Сучасна людина, що має підключення до мережі, може отримати доступ до мільйонів документів, починаючи від книг, віршів, статей та багато іншого.

Отже, покоління Альфа – це інформаційне покоління! [2]. Згідно з Теорією Поколінь, створеної у 1991 р. Нейлом Хоувом та Вільямом Штраусом, кожні 20 років народжується нове покоління людей, які виховуються у певних історичних умовах та мають схожі цінності. Нині активними є покоління – Baby Boomers, X, Y, Z .

Покоління А – діти, народжені у епоху масштабного розповсюдження Інтернет-технологій (в Україні початок цього періоду – з 2010 р. Покоління А пов'язує використання таких речей, як Інтернет в цілому, YouTube, мобільні телефони, SMS і MP3-плеєри як щоденну практику. Для представників покоління А характерне етичне споживання, підприємницькі амбіції, прогресивні погляди на різні теми – від освіти і до питань статі.

Принципова властивість нового покоління полягає в тому, що у нього у «крові – високі технології». З ними воно звертається на зовсім іншому рівні, ніж навіть представники Y. Це покоління народилося в епоху постмодернізму та глобалізації. Воно акумулювало риси попередників, близьких по часу, а також риси, які ми вже відчуваємо, але поки ще не в стані точно сформулювати. Зробити це нам буде легше років через 10-20.

Для сьогоднішніх дітей і підлітків протиставлення віртуального і реального абсолютно неактуальне, тому що для них все це злило воедино, і одне є продовженням іншого. Дуже часто ми їх не розуміємо, адже те, що нам здається «нісенітницею», для них так само серйозно, як для нас реальні життєві проблеми.

Демограф Марк Мак Крайндл висловив думку, що діти покоління А – тобто ті, що народились після 2010 року – сформуєть так зване покоління «Альфа». Не дивлячись на те, що покоління А ЗМІ називають поколінням 21 століття, саме «Альфа» буде повноправним рухом цього століття, оскільки покоління «Альфа» - перше покоління, життєвий цикл якого починається саме в 21 столітті.

Які ж вони – діти покоління А? [3]

Це перше покоління, яке народилося у цифровому світі і вже не може існувати без мобільного Інтернету та інших гаджетів. Вони живуть у світі «без кордонів».

Діти задають запитання «гуглу», а не вчительці, дорогу знайдуть по навігатору, а речі придбають в Інтернеті, навіть у тій країні, де вони не живуть.

Їм вдається одночасно вчити уроки, вести СМС-переписку з друзями, слухати музику і розмовляти з бабусею. Ця можливість «бачити» одночасно декілька екранів одночасно призводить до того, що швидкість сприйняття інформації різко зростає.

Ці якості мають зворотну сторону – мозок, навчений швидко обробляти інформацію, починає нудьгувати, коли інформації мало, наприклад, на уроках.

Саме різниця у швидкості сприйняття інформації у вчителя старшого покоління і у дітей призводить до проблем – вчителі не можуть утримувати увагу дітей і сердяться на них через це.

Часто батьки обмежують час роботи дітей за комп'ютером, хвилюючись за їхнє здоров'я. Звичайно, досліджень про вплив цифрового світу на дитячу психіку мало, але дорослі проводять за комп'ютером багато часу (айтішники – весь вільний час) і при цьому досить успішні у житті, наприклад, Марк Цукерман і Білл Гейц.

Альтернативи цифровому світу немає. Ми дуже швидко рухаємося у новий світ, повний трансформацій. А діти використовують любу можливість, любий гаджет, щоб підключитися до інформаційного потоку.

Західні дослідники визначили, що покоління Альфа відрізняється підвищеним рівнем відповідальності не тільки за себе, але і за оточуючий світ. Вони багато чого вміють і можуть.

Нове покоління починає свій бізнес вже у 10 років. Звичайно, такі успішні проекти пов'язані з Інтернетом. Але ранні успіхи діти ХХІ століття роблять не тільки у бізнесі. Не менш успішні вони у науці чи у вивченні технологій.

Діти покоління А представляють собою дивну суміш дитячої безпосередності і дорослих умінь. Така дитина – це – дитина, яка живе у якомусь своєму світі, часто вражає глибиною сприйняття життя. Вони, начебто, реагують на якісь невідомі нам зміни зовнішнього світу, створюючи безліч проблем батькам і вчителям.

З'явилися діти-індиго, які мають унікальні здібності і складний характер.

А що робити з дітьми з підвищеною гіперактивністю і дефіцитом уваги?

Їх енергія зашкалює, а дорослі не знають, як навчити дитину з користю її використовувати. Вони дуже схожі на героїв мультфільмів – залізного чоловіка, супермена[2, 6].

Як же мислить покоління А..?

І. Звичка до легкодоступної інформації. Ті, кому сьогодні за 30, з дитинства звикли чекати і заучувати. Хто не чекав улюбленого «Будильника» або «Чудес на віражах» на вихідні дні? Хто не поспішав додому до 16:40, щоб подивитися чергову серію «Бeverлі-Хіллз»? Хто не вчив напам'ять телефонні номери батьків і друзів? Так, усі чекали, поспішали і вчили! Крім представників генерації А.

Нове покоління вирросло серед цифрових технологій. Сучасній молоді не доводиться запам'ятовувати телефонні номери (смартфон сам запам'ятає), чекати улюблених мультиків (навіщо, якщо в телевізорі – море дитячих каналів, так і YouTube доступний цілодобово?).

..Мінуси: доступність інформації позбавила А необхідності постійно тягти за собою «багаж знань», тому вони навряд чи згадають, коли полетів у космос Гагарін і хто написав «Розкольнікова».

Зате... представники покоління А легко аналізують величезні обсяги інформації, швидко вишуковуючи потрібні відповіді.

II. «Нелюбов» до жорстких графіків і розкладів. Більш старше покоління звикло жити від дзвінка до дзвінка. На роботу – до восьмої, на урок – по дзвінку, на роботі – до шостої!, улюблена передача – рівно о 21:00...

У покоління, народженого в 1990-х, таких часових рамок було набагато менше. Коли представники генерації були маленькими, в моду якраз входила система «Усвідомленого батьківства» - мами все частіше віддавали перевагу залишати малюків вдома, замість того, щоб вести їх у дитсадок; вчителі і... відповідно, «шкільні дзвінки» втрачали свій авторитет; улюблені передачі ставали доступні в будь-який час.

Отже, (..мінус): «зети» просто не розуміють, чому вони повинні сидіти в офісі з дев'яти до шести, і хто сказав, що працювати потрібно тільки у робочий час, а не тоді, коли тобі зручно і є те «настрій».

Плюси: робота для покоління А – це просто набір завдань, які необхідно виконати до того чи іншого терміну. Щось на зразок комп'ютерної гри, у якій герой повинен встигнути побудувати замок до настання ночі – інакше його «з'їдять» вороги. Вранці або вдень герой може взагалі нічого не робити, адже умова гри звучить так: замок повинен бути побудований до настання темряви. А виконувати завдання до встановленого конкретного терміну «зети» привчені.

III. Легковажність у зв'язках. На відміну від тих, кому за «30», представники покоління А відносяться до дружніх або ділових відносин вкрай легко. У «зета» – 1020 друзів у «Фейсбуці», 300 передплатників у «Інстарграм», і нещодавно він «френдив» шева кампанії, поставивши лайк з коментарями: «Кльові фотки, Міхаліч!»

Як знайти спільну мову з представниками покоління «зет»..?

Враховуючи наведені вище плюси та мінуси сучасного покоління, психологи розробили цілий ряд правил щодо спілкування з поколінням А.

Формулюйте завдання коротко... Вісім секунд – рівно стільки, згідно з дослідженнями Microsoft, сучасні молоді люди приділяють новій інформації.

«Діти Твіттера» просто не здатні сприймати довгі повідомлення. Тому завдання необхідно укласти не більше ніж 25 слів. Якщо завдання велике, його необхідно розбити на пункти, кожний з яких теж має звучати максимально коротко[6].

Прописуйте завдання. Покоління А не звикло до запам'ятовування, тому письмові завдання, з якими можна звіритися, будуть більш ефективними.

Хваліть. «Зети» залежні від «лайків». Відсутність похвал і заохочень вибиває їх з колії і змушує кинути справу.

Ставте чіткі терміни. «Ти повинен побудувати замок... Ой, здати звіт до настання темряви... Ой, до 18:00!»

Візуалізуйте. Молодь та підлітки краще розуміють мальовані образи, ніж слова. Загляньте в Інтернет і серед великої кількості демотиваторів, коміксів і «лайків» знайдете причини. Тому пояснюйте завдання і подавайте інформації з допомогою інфографіки.

Отже, процес інформатизації суспільства змінює традиційні погляди на перелік умінь і навичок, необхідних для соціальної адаптації.

Грамотність, що традиційно визначалась як уміння читати і писати, у даний час стала враховувати стрімке зростання розповсюдження і використання цифрових пристроїв, ресурсів і послуг. З'явилося поняття «цифрова грамотність», яке стало базовим компонентом освіти і науково-технічного прогресу і визначається як сукупність найважливіших життєвих навичок [9].

Програма ЮНЕСКО «Інформація для всіх» (IFAP) на основі міжнародного досвіду сформулювала «індикатори розвитку інформаційного суспільства», визначаючи цифрову грамотність як найважливіший життєвий навик.

Поняття «цифрова грамотність» прийнято пов'язувати з ім'ям Пола Гілстера, американського письменника і журналіста, у минулому – професора університету штату Іллінойс (Чикаго), за освітою інженера в галузі електроніки.

Його книга «Цифрова грамотність» була видана в 1997 році і стала першою у світі монографією, присвяченою проблемі цифрової грамотності.

У своїй книзі Пол Гілстер зазначає: «Інтернет вимагає, щоб ми сприймали його як комбінацію традиційних форм медіа» [9].

А це, у свою чергу, неявно припускає, що цифрова грамотність вбирає в себе медіаграмотність, у тому числі уміння оперувати різними семіотичними системами, розвинене критичне мислення, тобто вміння розуміти, інтерпретувати, оцінювати інформацію. Інтернет містить вільно розміщувану інформацію, і користувач повинен вміти визначати її надійність і достовірність.

Поняття «цифрова грамотність» як інструмент інформаційної діяльності вийшло за рамки уміння використовувати комп'ютер і стало розглядатися у ряді понять, пов'язаних з технологічною грамотністю: комп'ютерною та ІКТ грамотністю. Цифрова грамотність служить каталізатором розвитку, тому що сприяє самоосвіті та набутті інших важливих життєвих навичок особистості інформаційного суспільства.

Цифрова грамотність – поняття, що об'єднує важливі групи навичок, а саме:

- ✓ комп'ютерна грамотність, що включає і власні, і спеціальні технічні навички у галузі комп'ютерів;
- ✓ ІКТ грамотність – комунікаційна складова як набір користувацьких навичок для використання сервісів і культурних пропозицій, які підтримуються комп'ютером і розподіляються через Інтернет;
- ✓ і інформаційну складову, яка зосереджена на ключових аспектах суспільства, заснованого на знаннях: умінні оптимальним чином знаходити, отримувати, вибирати, обробляти, передавати, створювати і використовувати цифрову інформацію[8, 9].

Отже, на даний час очевидно, що так зване «цифрове покоління» має певні особливості у сприйнятті навколишнього світу, у навчанні та у вибудові взаємодії з іншими: батьками, однолітками, дорослими.

Підсумовуючи вищесказане, хочеться побажати, щоб ті надзвичайно великі і, без заперечення, передові можливості, які надає цифрове суспільство дали нам і нашим учням можливість забезпечити більш якісне навчання, знання, які будуть необхідні у подальшому житті дітям. А з метою виявлення загроз, ризиків та небезпек, які вони містять паралельно з користю – ми повинні володіти цифровою грамотністю, уміння і навички якої дзеркально відображають зростаючі інформаційні потреби нашого суспільства.

Список використаних джерел:

1. [Електронний ресурс] – Режим доступу: Social Media <http://mashable.com/2011/05/31/college-tech-device-stats/#gv9ZOwMDMgqN>
2. [Електронний ресурс] – Режим доступу: MediaSapiens http://www.osvita.mediasapiens.ua/mediaprosvita/kids/diti_i_tekhnologii_pirapira_tsi_frovoi_povedinki/
3. [Електронний ресурс] – Режим доступу: Сенсорна школа http://www.ng.ru/education/2011-11-22/8_school.html
4. [Електронний ресурс] – Режим доступу: «Майбутнє знань»: 5 трендів в освіті та навчанні <http://openstudy.org.ua/24/14930/>
5. [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://www.ifapcom.ru/files/2015/isct/presentations/sharikov.pdf>
6. [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://poradumo.pp.ua/cikave/58009-pokolnnya-z-yogo-msce-v-storyi-teorya-pokoln-pokolnnya-x-y-z.html>
7. Меламуд В. Э. Информатизация образования как условие его модернизации / В. Э. Меламуд. – Москва: Московский психолого-социальный институт, 2004. – 464 с.
8. Цифровое будущее. Каталог навыков медиа- и информационной грамотности. – Москва: Межрегиональный центр библиотечного сотрудничества (МЦБС), 2013. – 68 с.
9. Palfrey John, Gasser Urs. Born Digital. Understanding the first generation of digital natives. – N.Y., 2008. – P. 7

ГЕЙМІФІКАЦІЯ: ДОСВІД І ШЛЯХИ РОЗВИТКУ

Блищук А. О.,

вчитель початкових класів Вишневого навчально-виховного комплексу
«загальноосвітня школа І ступеня –дошкільний навчальний заклад»

Найактуальнішим напрямом розвитку технологій в сфері освіти виступає гейміфікація. Ігрові елементи в процесі навчання дозволяють підвищувати пізнавальну активність учнів, формувати інтерес до знань, розвивати навчальну мотивацію та ініціативу.

Ключові слова: гейміфікація, гейміфікація в освіті, ігрові елементи, мотивація, відеогра.

Актуальність теми. В іграх люди виступають акторами, наділеними новими якостями, часом недоступними у реальному житті. Такі якості можуть бути рафінованими, що надає можливість формувати модель поведінки гравця із рисами, серед яких відсутні небажані та наявні бажані.

Таким чином, гейміфікація навчання полягає у створенні елементів розваги, котрі знаходять у іграх, і перенесенні їх у реальне життя при формуванні знань та навичок, необхідних у виробничій діяльності.

Метою роботи є дослідження досвіду та шляхів розвитку гейміфікації.

Виклад основного матеріалу. Термін «Гейміфікація» широке поширення отримав у другій половині 2010 р., коли в США були проаналізовані результати застосованого різними компаніями нового маркетингового ходу, що поєднує ігрові та соціомедійні технології. Натхненником ідеї просування ігрових елементів в усі сфери життя став психолог Г. Зіхерман. У 2011 р. в Нью-Йорку під його керівництвом пройшов перший «Ігрофікаційний саміт» (Gamification Summit) - великий міжнародний форум, присвячений Гейміфікації, який на сьогодні став традиційним [4].

Гейміфікація - це застосування методів проектування гри для неігрових областей, таких як бізнес-процеси, соціальні проекти, навчання [7]. Відеоігри є домінуючою формою розваги нашого часу, саме тому вони є потужним інструментом для мотивації нового покоління учнів. Вже зараз елементи гейміфікації використовуються в таких областях, як маркетинг, управління персоналом, інноваційний менеджмент. Гейміфікація стає і природною формою організації освітньої діяльності сучасної людини.

Гейміфікація в освіті - це процес поширення гри на різні сфери освіти, який дозволяє розглядати гру і як метод навчання і виховання, і як форму виховної роботи, і як засіб організації цілісного освітнього процесу.

Гра так чи інакше завжди була присутня в навчанні. Але в останні роки сталось вибухове зростання інтересу до комп'ютерних ігор, що змусило говорити про гейміфікацію як про один з ключових трендів освіти. Розвиваюче ігрове середовище поступово стає реальним конкурентом традиційним навчальним матеріалам. Просунуті школи вже зараз активно використовують в роботі подібні компоненти.

Основна відмінність комп'ютерних ігор від стандартної освіти - це ставлення до помилок. У школі за помилки завжди карають, але рідко коли вчителі хвалять за правильні відповіді або рішення. Це призводить до того, що навчаються концентруються тільки на оцінках, але ніяк на самих знаннях і змісті предмета. Знову ж в навчальному процесі не виходить вчасно виставляти оцінки, наприклад при перевірці домашнього завдання. З іншого боку, такі форми контролю знань, як комп'ютерні тести, показують негайний результат роботи. Негайний відгук реалізує принцип інтерактивності, який відіграє провідну роль в мотивуванні до навчання [6].

До ігрових елементів, що формують механіку процесу гейміфікації, відносяться:

- виклик (мета для досягнення);

- завдання, тести;
- співробітництво (виконання роботи над помилками, взаємодопомога при вирішенні задач);
- зворотний зв'язок (інформація про успіхи гравця);
- накопичення ресурсів (накопичення показників знань);
- винагороди (бонусні бали, нагороди, бейджики, віртуальна валюта);
- стан перемоги (шкала досягнень, сумарний показник балів, поточний показник знань з урахуванням бонусів, підсумкова оцінка, рейтинг).

Ігрова динаміка гейміфікації:

- обмеження (обмеження по часу на виконання контрольних завдань);
- емоції (допитливість, дух суперництва, розчарування, щастя, інтерес);
- розповідь (послідовна, безперервна сюжетна лінія);
- просування (зростання гравця і його розвиток, різні рівні складності);
- відносини між гравцями (робота в команді).

Уже активно розвиваються освітні платформи, що використовують ігрові оболонки, які є мотивуючим інструментом для учнів. Це не є спрощенням самого навчання, але стає формою легкої і звичної для сучасної людини [1].

Власне кажучи, слід відрізнити освітні ігри від гейміфікації. Добре продумані освітні ігри можуть мотивувати до пізнання, розвивати системне мислення, навчати різним фактам або методам. Освітні ігри в цілому корисні для навчального процесу, але не можуть замінити його повністю.

Гейміфікація може зробити урок краще, якщо вдається знайти елементи з ігор, які підвищують мотивацію, допомагають нудні для дитини речі зробити цікавими, при цьому не висмикуючи його з реального світу і не погружає в світ фантазії. Що ж можна взяти на озброєння?

Перше, що можна зробити, - це проаналізувати, чому ігри настільки популярні. Якщо розібратися з ігровими механіками, то можна впровадити подібні механізми на уроках і домогтися кращих результатів в навчанні.

Друге, про що можна замислитись, - це питання, пов'язані з дизайном ігор, в тому числі психологічні, маркетингові, соціологічні аспекти. Це можливість глибше розібратися з мотивацією людської поведінки, що змушує людей діяти певним чином. Шаблони проектування, які активують ті чи інші аспекти людської поведінки, - це те, чим гейміфікація може допомогти [3].

Нижче перераховані шість методик гейміфікації, які можна впровадити в навчальному процесі.

1. «Шлях гравця» або «Шлях джедая»

Гравці йдуть «від А до Я», крок за кроком наближаючись до рівня магістра гри. Шлях неоднорідний. Коли дитина починає грати, вона не знає суті гри, не знає правил, тому гра повинна бути інтуїтивно проста, повинна привернути увагу. Повинні працювати штучно спрощені правила гри, щоб дитина могла зрозуміти процес швидко. Таким чином, гра втягує гравця.

2. «Типи мотивації»

Відомий ігровий дизайнер Бардіс визначив чотири основні типи гравців:

- досягачелі (хоче подолати виклики в грі),
- дослідники (шукають що-небудь нове),

- соціалізатори (хочуть спілкування, командної гри або хочуть поділитися своїми досягненнями з друзями),
- вбивці (люблять домінувати над іншими гравцями, вони хочуть не тільки виграти, але і щоб інші програли).

Бардіс вважає, що необхідно створювати ігри, які задовольняють потреби всіх чотирьох типів гравців.

3. «Ігровий баланс»

Тобто гра повинна бути не надто простою, але і не дуже складною. Вона повинна бути досить складною, щоб не бути занадто нудною, але не занадто складною, щоб діти йшли програючи.

4. «Загадки»

Суть загадки - зовсім не в тому, виграєш ти чи ні. Кевін Вербах, з якого взяті методики гейміфікації, на початку курсу сказав, що студентам потрібно знайти три відмінності. Протягом 65 відеосегментів курсу в кожному з них змінюється картинка: то, що знаходиться на полицках. Сенс був у тому, щоб студенти уважніше поставилися до уроків. Пізніше багато студентів написали, що саме ця загадка зачепила їх, змусивши переглянути весь курс від початку до кінця.

5. «Сюрприз»

Сюрпризи можуть бути присутніми і в головоломках, але - на відміну від головоломок - в них є елемент несподіванки. Невизначеність – це найважливіший фактор.

6. «Зворотній зв'язок»

Зворотній зв'язок - важлива складова гри. Навіть бали і нагороди - приклади зворотного зв'язку. Учням важливо, щоб їм демонстрували їх ефективність і показували їх розвиток. Коли учень отримує бали - він розуміє, що кудись рухається, і це дуже добре працює [2].

Відеогра може бути присутня на різних типах уроків: вивчення нових знань; формування нових умінь; узагальнення та систематизація вивченого; контроль і корекція знань, умінь; практичне застосування знань, умінь; комбіновані (змішані) уроки. Однак завдання гри повинні бути сформульовані дуже чітко і відповідально. Зрозуміло, що в різному віці вони будуть різними. Гра повинна більше виконувати не розважально-відволікальні функції, а створювати психологічно безпечний простір, в якому учень зможе проявити і розвинути свій пізнавальний потенціал.

Плюси гейміфікації в освітньому процесі очевидні - непідробна зацікавленість учня, його залученість в процес, в тому числі і на самих «нудних» уроках. У грі активізуються психічні процеси учасників ігрової діяльності: увагу, розуміння, інтерес, сприйняття, мислення.

Зрозуміло, що всі люблять комп'ютерні ігри і не люблять вчитися. Тому ідея привнести ігрову динаміку в навчання і тим самим змінити процес освіти на краще - звучить відмінно. Але якщо подивитися глибше, доводиться протистояти негативним наслідкам застосування психології ігор в освіті. Зовнішні нагороди (зовнішня мотивація), такі як бейджи та інше - звичайно необхідні, але більш важлива внутрішня мотивація учнів до навчання.

Гейміфікація психологічно підриває поведінку. Багато учнів можуть зосереджуватися на отриманні нагород, але не на самому навчанні.

Висновки. Хороша гра має на меті створити ілюзію важливості і серйозності для несерйозної справи. Гейміфікація ж намагається вирішити прямо протилежне завдання - надати серйозній справі легкість, грайливість. Основна перешкода - неготовність того, хто навчається переходити в ігровий режим, оскільки на ньому лежить реальна, а не ігрова відповідальність. Відповідно, основний ризик успішної гейміфікації - зниження відповідальності.

В епоху інформаційних технологій, очевидно, що, для того щоб відповідати очікуванням молодого покоління учнів, необхідно знати і володіти новими освітніми технологіями навчання.

Список використаних джерел:

1. Геймификация vs образовательные игры: найди отличия [Электронный ресурс] // Велика ідея. – Текст. дан. – Киев, 2017. – Режим доступа: <https://biggggidea.com/project/naukova-kvest-gra-sekretna-ekspeditsiya/blog/1827/>

2. Горелов, В. Гейміфікація навчання / Віталій Горелов, Даріуш Саля // Інформаційні технології та комп'ютерне моделювання : матеріали Міжнар. наук.-практ. конф., 15–17 трав. 2017 р., Івано-Франківськ / Прикарпат. нац. ун-т ім. Василя Стефаника [та ін.]. – Івано-Франківськ, 2017. – С. 136–139.

3. Діядкова, О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? [Електронний ресурс] / Олена Діядкова // Mistosite : [проект Аналіт. центру CEDOS (ГО «Центр дослідження суспільства»). Mistosite створений і працює в рамках проекту «Посилення громадської участі в містах України» за підтримки Фондації Чарльза Стюарта Мотта та Ініціативи відкритого сусп-ва для Європи]. – Текст. дані. – [Україна], 2018. – Режим доступа: <https://mistosite.org.ua/articles/hra-iaak-instrumentshcho-take-heimifikatsiia>

4. Игрофикация в образовании: к вопросу об определении понятия [Электронный ресурс] / С.-Петерб. академии постдипломного педагогического образования.— Режим доступа : \www/ URL: <http://www.scienceeducation.ru/ru/article/view?id=20103/> — 15.04.2016 г.

5. Кравець, Н. С. Метод відбору ігрових механік для використання в навчальних гейміфікованих системах / Н. С. Кравець / Вісн. Харків. держ. акад. культури. Серія: Соціальні комунікації / Харків. держ. акад. культури. – Харків, 2017. – Вип. 51. – С. 116–125. – Бібліогр.: с. 122–124

6. Співробітництво між університетами та підприємствами в сфері ігрової індустрії в Україні - GameHub [Online]. Available: <http://gamehub-cbhe.eu/ua/>

7. Тенденции развития геймификации в области дистанционного обучения в общеобразовательных учреждениях [Электронный ресурс] / Москва. - Режим доступа : \www/ URL: <http://tmo.ito.edu.ru/2014/section/233/94732/>

ВПЛИВ СУЧАСНИХ ТЕХНОЛОГІЙ МАСМЕДІА НА СТАН І РОЗВИТОК АКТУАЛЬНИХ СОЦІАЛЬНО-ПЕДАГОГІЧНИХ ПРОБЛЕМ СУСПІЛЬСТВА

Бур'ян О. М.,
викладач ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»

Бур'ян Я. В.,
майстер виробничого навчання
ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»

Анотація. У статті розкриваються основні чинники і ризики впливу інформаційних технологій на підростаючу особистість, розвиток комп'ютерних адикцій у підлітків та педагогічні умови її профілактики, можливості використання соціальної реклами у захисті права дитини на сім'ю.

Засоби масової інформації, соціальні мережі як вид інформаційних ресурсів охоплюють все більшу аудиторію – від дошкільників до людей похилого віку і справляють великий вплив на їх соціальне становлення шляхом формування смаків, уподобань, стилю життя, світосприйняття. Завдяки їм забезпечуються широка поінформованість суспільства з різних питань, створюються потенційні умови для актуалізації соціальних, у тому числі соціально-педагогічних проблем і шляхів їх розв'язання. Разом з тим, нові інформаційні технології, зокрема комп'ютерні та різні види реклами, нав'язують філософію безпечного і безтурботного життя, а також ті товари та послуги, які потребують просування заради комерційної вигоди виробників, а не споживачів, в результаті чого відбувається підміна ціннісних смислів і орієнтирів. Рекламовані безпечність і безтурботність гарантують легкість прийняття потрібного рішення щодо певних моделей поведінки чи здійснення покупки, а не осмислення того, що пропонується і з якою ціллю. І в цьому полягає один із основних соціальних ризиків, які пов'язані із впливом соціальних мереж на свідомість, поведінку і вчинкову діяльність споживачів. Особливо актуально це усвідомлювати відносно дітей і молоді. Саме такий аналіз, у контексті позитивного і негативного впливу, їх взаємозв'язку та можливостей використання соціальних мереж і соціальної реклами у захисті прав дітей, є актуальною соціальнопедагогічною проблемою і основною метою статті.

Особливості впливу комп'ютера на особистість розглядаються, в основному, в різних аспектах у працях дослідників: як технологічні залежності (М. Гриффітс); як види “втечі” від реальності (Н. Пезешкіан); як засоби зміни емоційного стану (Х. Шиффер); у контексті “патологічного використання комп'ютера” (М. Шоттон). Вивченню сучасних комп'ютерних ігор та їх впливу на підлітків присвячені праці І. Болонова, І. Бурлакова, О. Войсунського, А. Гордєєвої, Г. Петрусь, С. Шапкіна та ін. Роль реклами у суспільстві та її вплив на формування особистості, взаємозв'язок між потребами суспільства та комплексом маркетингу як філософії управління досліджували І.Акуліч, М.Бейкер, Ф.Котлер; психологічні механізми впливу рекламної інформації на людину - В.Зазикін, А.Лебедев-Любимов, К.Мозер та інші.

Однак, практично поза увагою дослідників залишилась проблема педагогічного змісту засобів соціальної реклами, право дитини на безпечну інформацію. На подолання такого протиріччя в лабораторії соціальної педагогіки Інституту проблем виховання НАПН України під безпосереднім науковим керівництвом автора цієї публікації були виконані дисертаційні дослідження з актуальних соціально-педагогічних проблем: профілактики комп'ютерних адикцій підлітків (Н.Сергеева), обумовленої інтенсивним розвитком нових комп'ютерних технологій та Інтернет, які є відносно сильними сучасними засобами зміни емоційного стану, реалізації різних форм адиктивної поведінки осіб, що “патологічно використовують комп'ютер”, та захисту права дитини на сімю засобами соціальної реклами (О.Сватенков), актуалізованого потребою використання її потенційних можливостей в активізації суспільства у захисті права дитини. Коротко зупинимось на їх результатах.

Нами було доведено, що характерною властивістю технологій, які використовуються соціальними мережами, є те, що вони впливають на свідомість особистості, навіть всупереч її волі. Ризик формування комп'ютерної адикції як прояву соціальної дезадаптації зростає саме у підлітковому віці, оскільки для нього характерна підвищена навіюваність, цікавість до нового, бажання отримання нових вражень, відчуттів. При цьому найбільш ризикованим є той період, коли підліток переживає кризу розвитку та кризу ідентичності. У цей час йому притаманні незрілі моральні переконання, підвищений егоцентризм, прояв впертості, протесту, боротьби проти виховних авторитетів, прагнення до незалежності, самостійності, невідомого, ризикованого, а також схильність перебільшувати ступінь складності проблеми, переважання пасивних форм подолання стресових ситуацій, що може слугувати передумовами формування адиктивної поведінки і комп'ютерної адикції у підлітків. Цьому також сприяють особливості побудови комп'ютерних ігор та закладений у них механізм занурення у гру, який створює ефект участі гравця у віртуальній реальності.

В основу всіх класифікацій комп'ютерних ігор покладено поділ на рольові (в яких ролі комп'ютерних героїв приймається гравцями) та нерольові (аркади, головоломки, ігри на швидкість реакції, традиційно азартні) ігри. У ході експерименту з'ясовано, що рольові комп'ютерні ігри значно сильніше впливають на підлітків, спричиняють дезадаптацію та особистісні порушення, які виявляються у зміщенні “Я-реального” і “Я-віртуального”. Унаслідок ідентифікації гравця з головним героєм гри і подальшою потребою перебування у віртуальному світі рольові ігри здатні викликати залежність.

Розвиток “феномену уявного друга” (Г. Старшенбаум) відволікає від виконання певних соціальних обов'язків у реальному житті. Руйнівний характер комп'ютерної адикції виявляється у втраті значення і цінності емоційних відношень із людьми, загостренні міжособистісних конфліктів. Ці ризики зумовлюють необхідність профілактичної роботи з підлітками.

Специфіка маніпуляції полягає в тому, що вона є не тільки латентною, а й зливається у свідомості і самосвідомості з власними інтересами, почуттями, думками людини і диктує їй певні форми мислення і діяльності, що, в принципі,

може розцінюватись як імітація суб'єктності індивідів. Основою для маніпуляцій є властивість людської особистості бути відкритою світу, довіряти публічній інформації (яка у різних рекламних продуктах та Інтернет-технологіях є не тільки великою, а ще й різновекторною і часто взаємовиключною), в результаті чого губитися в тому, що їй дійсно є необхідним, а що нав'язаним. Загалом маніпуляція є видом психологічного впливу, за якого відбувається стимуляція намірів, які часто не співпадають з актуальними бажаннями. Технології, що використовуються у соціальних мережах, продукують у людей суб'єктивну структуру, яка може стати заміником її істинної індивідуальності. Це особливо яскраво простежується на прикладі занурення в комп'ютерні ігри, у ході чого реальне життя підмінюється віртуальністю. Маніпулювання скрито вражає найважливіше досягнення достоїнства людини – її самість, певною мірою позбавляючи особистісних смислів, і скеровує її на шлях «бути як супер герой» (наприклад, з комп'ютерної гри), або «бути як усі», «любити тільки те, що люблять інші», «робити так, як пропонує інший» тощо. Проблема виявляється також у масовизації впливів, як позитивних, так і негативних. Окрім того, негативні впливи можуть відкривати шлях і до масових неврозів. Що було зафіксовано нами спеціальними методами дослідження підлітків до, у ході, і після гри у рольові комп'ютерні ігри. Експериментальні дані засвідчили значне підвищення рівня агресивності підлітків після тривалої гри, а також їх гуртування у малі групи (що значно підсилювало рівень агресії) з метою пошуку об'єктів і ситуацій, для її зняття. Разом з тим, можна відзначити і те, що механізм маніпулювання викликає до життя і процеси соціального загартування – сприяє розвитку таких особистісних проявів, як вибірковості, устійливості та терпимості.

Однак, це мало помітно на прикладі підлітків, і більшою мірою прослідковується в інших вікових групах осіб, які вже є достатньо сформованими особистостями і мають власну позицію щодо різних соціальних явищ і впливів, уміють їм чинити опір. Комп'ютерну адикцію диференціюють на два види: Інтернет-адикцію (Я. Кімберлі, А. Голдберг, Дж. Сулер, К. Янг) та ігрову адикцію (С. Проценко). Ми проаналізували їх особливості і можемо стверджувати, що у цих двох видах є як спільні, так і відмінні риси. Спільним є характерний відхід від реальності, що відбувається у вигляді своєрідної “втечі”, коли замість гармонійної взаємодії з усіма аспектами дійсності спостерігається активізація діяльності в якому-небудь одному напрямку.

Важливу роль при цьому відіграє віртуальна реальність, яка потужно забезпечує зоровий, слуховий та кінетичний аналізатори, і, таким чином, являє собою конкуренцію для істинної реальності. Небезпечним є те, що межа між такими реальностями розмита завдяки діям, спрямованим на комп'ютер та навколишні об'єкти, окрім того робота за комп'ютером пов'язана з додатковою емоційною напругою. Є всі підстави розглядати психологічні аспекти комп'ютерної адикції за аналогією з наркотичною, алкогольною чи іншими видами залежностей.

На основі праць О. Єгорова, В. Менделевича та Г. Старшенбаума нами були визначені етапи формування комп'ютерної адикції у підлітків, а саме: -

емоційне захоплення (підліток розуміє, що існують доступні засоби швидко і без особливих зусиль змінити свій настрій, самопочуття; група ризику – підлітки з низькою адаптивною здатністю, самотні, нестійкі до стресів, з явними проявами незадоволеності собою, життям, оточенням); - спроба заміни (чим частіше використовують комп'ютер, тим більше міжособистісні стосунки відходять на другий план; при цьому повторне звернення до Інтернету, гри провокують будь-які події, що викликають відчуття дискомфорту, незадоволення, тривоги в реальному житті); - заміна (звернення до комп'ютера стає звичним методом реагування на негаразди в житті; мотивація штучної зміни свого стану стає інтенсивнішою і ставлення до близьких втрачає свою значимість); - криза (спостерігається повне домінування адиктивної поведінки, для якої характерним є занурення в адиктивний процес, відчуження від спілкування з іншими людьми; гра на комп'ютері може не приносити такого задоволення, як раніше, тому можливий апатичний стан адикта).

Загалом за результатами дослідження було з'ясовано, що для комп'ютерної адикції підлітків характерним є відхід від реальності у вигляді своєрідної “втечі”, коли замість гармонійної взаємодії з усіма аспектами дійсності відбувається активізація у вузько спрямованій сфері діяльності, недооцінка та ігнорування всіх 105 інших сфер соціального життя.

Основними передумовами її формування було визначено наступні: - бажання залучитися до “світу дорослих” за відсутності сформованості навичок контролювання своїх вчинків і прогнозування їх наслідків; - погіршення психологічного клімату в сім'ї, конфлікти, сварки, непорозуміння; відсутність чіткої мети і позитивних ідеалів; - потреба у самоствердженні себе «як сильного, лідера, героя, переможця»; - недостатня поінформованість про негативний вплив комп'ютера на фізичний і психічний стан організму; - широка та налагоджена мережа комп'ютерних клубів, неконтрольований доступ до комп'ютерних ігор) та особливості її прояву (постійне захоплення і продумування процесу гри; - збільшення часу, проведеного за комп'ютером, втрата контролю за часом (нездатність вчасно припинити гру); - витіснення інших інтересів; - стан дискомфорту поза грою; - прагнення до ризику.

Тому зміст, форми і методи профілактики розроблялися з їх урахуванням. Предметом цільового нашого дослідження також була реклама, оскільки вона відіграє важливу роль у соціальних процесах, є медіатором, провідником позитивного і негативного, формує й транслює свідомість і актуальну культуру. Завдяки їй доносяться до широких верств населення різні політичні ідеї і лозунги, бажання політиків, які досить часто не є конструктивними, а спрямовані на демонстрацію конфлікту інтересів. Довіра дітей до реклами є просто непорушною і беззастережною: вони вірять всьому, що чують і бачать на рекламній продукції – білбордах, плакатах, буклетах, відеороликах тощо; хочуть мати те, що вони рекламують (вважаючи саме його найкращим); цитують дослівно їхні тексти і слогани.

Однак, ця дія не обмежується тільки конкретними бажаннями «мати щось точно таке». Вона має пролонгований ефект, який виявляється у переконаності, що: 1) «насправді жити – це споживати»; 2) «ні в чому не потрібно собі

відмовляти». Ці установки сприяють негативній трансформації свідомості, формуванню споживацьких, утилітарних мотивів та інтересів.

Реклама також сприяє формуванню у дітей певних модних образів, престижних героїв, з якими вони себе ідентифікують. Лонгітюдні спостереження переконують, що інтерес до реклами діти починають виявляти ще з раннього віку. Мама підтверджують, що вже з трьохмісячного віку у дітей, які часто перебувають у кімнаті, де працює телевізор, визначається «улюблена реклама»: під час її трансляції вони перестають плакати, повертають голівку в бік екрана і фіксують свій погляд на картинках, що змінюють одна одну. Діти «впізнають» свою улюблену рекламу з перших секунд і до її кінця зберігають тишу і спокій. Які технології впливу на свідомість і емоції закладають у неї її розробники? Чи можна їх вважати безпечними для психічного здоров'я дітей? Ці запитання ще залишаються відкритими. Дошкільники та молодші школярі, найчастіше, сприймають відео (теле)рекламу як один із видів мультфільмів. Їх приваблюють короткий і зрозумілий (простий) сюжет, гучні звуки, яскраві кольори, епітажні герої, екстравагантність їхньої поведінки.

Однак, проблема полягає в тому, що вони звикають до яскравих, динамічних, екстравагантних образів, яких вони не бачать у реальному житті, а тому і втрачають інтерес до повсякденного життя, до живого спілкування. Окрім того, прослідковується негативний вплив на розвиток пізнавальної сфери дітей, їхнє звикання до пасивного сприйняття інформації, яку несе реклама: там є конкретні поради, і не потрібно самим шукати відповіді на проблемні питання. Також реклама може формувати у дітей штучні, зайві, шкідливі потреби. Вони створюють передумови розвитку розбещеності, жадібності, девіантної поведінки. Реклама виконує роль механізму переконання і впливає на формування ціннісних орієнтацій, закладає певні стереотипи поведінки людей. Особливо показовою у цьому контексті є реклама алкогольної і тютюнової продукції, яку рекламують красиві і чутливо-еротичні дівчата, сильні, впевнені й самодостатні чоловіки. Саме на них, з чаркою чи цигаркою «хочеться бути схожими, щоб бути такими ж успішними у житті» - так відповідають діти. І так вони й роблять – палять цигарки, вживають алкоголь, ходять з пляшками пива. Через таку рекламу відбувається підміна ціннісних смислів і орієнтирів.

Отже, реклама може істотно впливати на загальну поведінку дитини та її ставлення до світу, які далеко не завжди збігаються з тими перспективами та цілями, що їх переслідує виховання. Реклама – вправний маніпулятор свідомістю і поведінкою споживачів рекламного продукту. Вона націлює на реалізацію первинних вітальних цінностей, пов'язаних із задоволенням потреб, або прагненням до соціального престижу через придбання рекламованої продукції, тим самим стверджує повагу до матеріального продукту як повноцінного заміника духовного. Така ситуація актуалізує проблему педагогічної експертизи соціальної реклами та визначення умов її доцільності. У контексті дослідження захисту права дитини на сім'ю засобами соціальної реклами нами розв'язувалось актуальне завдання соціальної педагогіки – влаштування дітей-сиріт і дітей, позбавлених батьківського піклування у сприятливе сімейне середовище.

З цією метою розгорталась активна, педагогічно доцільна рекламна кампанія, спрямована на формування гуманістичної свідомості, ціннісного ставлення до дитини, батьків і сім'ї в цілому, відповідального батьківства та розвиток мотивації до надання необхідної допомоги обездоленим дітям, забезпечення захисту їх прав, у першу чергу на люблячу сім'ю і сімейне виховання. Нами було визначено педагогічний ефект соціальної реклами, під яким сукупно розуміються прогнозовані під час планування рекламної кампанії зміни у свідомості та поведінці людини, а саме: - усвідомлення значення тих чи інших суспільно бажаних цінностей; - механізми запам'ятовування інформації про ті чи інші соціальні проблеми; - емоційні ставлення до рекламованих проблем, усвідомлення їх особистісної значущості; - виникнення соціальної комунікації з приводу інформації, що була подана в соціальній рекламній продукції; - відмова від реклами неприйнятних з точки зору суспільної моралі моделей поведінки, їх зміну та ін. Засобами педагогічного впливу соціальної реклами було визначено соціальноціннісну інформацію та символи; комунікативні механізми – слово, слоган і текстовий блок; емоційні подразники - ілюстрацію, колір, голос і музику; мотиваційні спонуки – актуальні потреби, ціннісні установки, інтереси цільової аудиторії. Педагогічний вплив забезпечувався у взаємозв'язку 4-х компонентів і засобів соціальної реклами, ґрунтувався на закономірностях процесу обробки інформації людиною (шляхом активізації сенсорних систем, концентрації уваги, інтерпретації і осмислення, актуалізації, прийняття, запам'ятовування) і формування позитивного рекламного образу. Таким чином, нами представлено результати наукових досліджень лабораторії соціальної педагогіки НАПН України, виконані аспірантами лабораторії під науковим керівництвом автора цієї публікації, щодо безпеки дітей у соціальних мережах та можливостей використання їх потенцій у захисті прав дитини. На наш погляд, їх необхідно продовжувати з метою поглиблення знання про механізми впливу соціальних мереж на особистість і соціальні групи, а також пошуку конструктивних шляхів їх застосування у розв'язанні складних соціальнопедагогічних проблем.

Список використаних джерел:

1. Алексеєнко Т.Ф. Особливості інформаційного оточення сучасної сім'ї в Україні / Актуальні проблеми виховання дітей у закладах інтернатного типу : зб. наук. праць. – К., 2002. - С.124-134.
2. Алексеєнко Т.Ф. Мас-медіа індустрії дозвілля як соціальнокультурний феномен / Педагогічні та реакційні технології в сучасній індустрії дозвілля : мат-ли між нар. конф. – К., 2004. - С. 38-45
3. Алексеєнко Т.Ф. Роль засобів масової інформації у забезпеченні прав дитини. Соціальна реклама / Т.Ф. Алексеєнко // Державна тематична доповідь про становище дітей в Україні за підсумками 2008 року «Реалізація права дитини на виховання в сім'ї». - Центр дослідження дитинства. – сайт Державного департаменту з усиновлення та захисту прав дитини. – С. 129 – 140. – Режим доступу до доповіді : www.ditu.gov.ua.
4. Соціальна педагогіка: словник-довідник [Т.Ф. Алексеєнко, Ю.М. Жданович, І.Д. Зверева, О.Л. Кононко та ін.] ; за заг. ред. Т.Ф. Алексеєнко. – Вінниця, ООО «Планер», 2009. – 548 с.

5. Сергеева Н.В. Соціально-педагогічні умови профілактики комп'ютерної адикції підлітків. – автореферат дисертаційного докл.... канд..пед.наук. – Інститут проблем виховання НАПНУ, 2010. – 19с.

6. Сватенков О.В. Педагогічні умови захисту права дитини на сім'ю засобами соціальної реклами. – атореферат дисертаційне докл.... канд..пед.наук. – Інститут проблем виховання НАПНУ, 2010.- 20с.

МЕДІАОСВІТА ЯК КЛЮЧОВА СКЛАДОВОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ

Вишнеvsька М. А.,
викладач ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»

Вовченко Л. Г.,
викладач ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»

Постановка проблеми. Сучасне інформаційне суспільство неможливе без численних медіа, які набули виняткового значення практично в усіх галузях людської життєдіяльності та фактично задають йому стандарти існування. Рівень розвитку сучасних засобів масової комунікації та специфіка їх впливу на особистість доводять, що медіа – глобальний феномен, явище, яке має потужний вплив на освітнє середовище [2, с. 11]. За допомогою засобів масової інформації виник глобальний феномен соціальних комунікацій, що суттєво змінює цінності які домінують у світовому соціумі. ЗМІ потужно та суперечливо впливають на думки, почуття та свідомість людей, перетворившись на головне джерело неформальної освіти громадян, вагомий чинник соціалізації молодого покоління, його стихійного соціального навчання [1]. Водночас виникла суперечність між усвідомленням переважною більшістю освітян виняткового значення медіа і недостатнім розуміння того, що сприймати, аналізувати й використовувати медіа треба навчати, при чому не лише в загальноосвітніх школах, а й у закладах професійної освіти, адже засоби 148 масової інформації суттєво впливають не лише на пізнання світу, інших країн, різних понять і категорій, з якими зустрічається особистість, а й на її професійну адаптацію.

На початку ХХ ст. Інтернет активно конкурує з телебаченням, нарощуючи аудиторію. Водночас аналіз впливу цих потужних засобів масової інформації виявив невідповідність багатьох користувачів до сприйняття як змісту інформації, так і технічних прийомів, засобів і способів її опрацювання. На жаль, структуру пропонованої мас-медіа інформації визначають закони комерції. Якщо деформація дійсності дозволяє затримати увагу глядача, виробник не вагаючись вдається до цього. Незалежно, для якої вікової категорії призначене комерційне медіаповідомлення, як правило, в ньому переважають споживацькі цінності.

На думку соціологів, під впливом аудіовізуальних і мультимедійних програм у молоді формується мислення, істотною рисою якого є гедоністичне і

бездумне сприймання медіаповідомлень. По-суті, це перебування у власному світі, обмеженому улюбленими телепередачами, відео та комп'ютерними іграми, а тому загрозою, яку несуть медіа, є проблема масового ескапізму. Систематичне занурення у віртуальну реальність шкідливо впливає на розвиток особистості, особливо дітей і підлітків, які ще не мають необхідного життєвого досвіду.

Однак, і в загальній освіті, і в професійній підготовці більшості фахівців в Україні досі була відсутня цілеспрямована навчальна діяльність щодо правил роботи із засобами масової комунікації, законів творення масової інформації, способів її доведення до широких верств населення і розуміння діяльності засобів масової інформації як інституції в цілому. Молоді люди не вчилися бути активними, медіаграмотними споживачами інформації, в них не формувалися вміння критично мислити, читати та розпізнавати прихований зміст медіаповідомлень, виокремлювати гендерні, етнічні, національні стереотипи, відрізняти соціальні кліше, поняття факту і судження, ставлення, пропаганди, реклами, усвідомлювати наслідки впливу на людину засобів масової комунікації.

Необхідність підвищення рівня медіакультури населення, усвідомлення потреби впровадження медіаосвіти як складової загальної підготовки зумовили розроблення Концепції впровадження медіаосвіти в Україні, згідно з якою: «медіаосвіта – частина освітнього процесу, спрямована 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» [7].

Аналіз останніх досліджень. Зарубіжні науково-педагогічні дослідження в галузі медіаосвітніх технологій базуються на концепціях, які запропонували К. Базелгет, Б. Бахмайер, Ж. Гоне, Л. Мастерман, К. Тайнер та ін. Проблеми впливу мас-медіа на особистість і суспільство відображені в роботах Д. Бакінгема, К. Ворснопа, І. Дзялошинського, Дж. Лалла, Л. Селлерса, Е. Харта. Моделі та методи медіаосвіти вивчали Д. Бааке, Л. Зазнобіна, Д. Консідайн, О. Новікова, С. Пензін, Ю. Усов, О. Федоров, О. Шариков, Р. Хоббс та ін. Використання засобів масової інформації в навчальному процесі дослідили Н. Кирилов, А. Короченський, Є. Міллер, Г. Онкович, Б. Потятиник, Н. Саєнко, О. Сербенська, В. Усата, І. Чемирис та ін. Психолого-педагогічні аспекти медіаосвіти розглядали Ш. Ауфенангер, Л. Баженова, О. Бондаренко, К. Ворсноп, Н. Габор, Ю. Казаков, Р. Куїн, О. Спичкін, Х. Тойнер, Н. Череповська, Б. Шорб. На загальну думку, медіаосвіта – це навчання на матеріалі та за допомогою ЗМІ, кінцева мета якого – медіаграмотність, здатність до критичного сприйняття медіаповідомлень. «Основним завданням медіа-освіти є підготовка нового покоління до життя в сучасних інформаційних умовах, до сприйняття й розуміння різної інформації, усвідомлення наслідків її впливу на психіку тощо» [4, с. 203].

Важливість медіаосвіти не раз підкреслювалася в резолюціях і рекомендаціях ЮНЕСКО (конференції в Грюнвальді, 1982; Тулузі, 1990;

Парижі, 1997, 2007; Відні, 1999; Севільї, 2002), Ради Європи (2002, 2008) та Європарламенту (2008). Медіаосвіта ставить за мету якнайповніше скористатися освітнім та технічно-комунікаційним потенціалом сучасних засобів масової комунікації і є, за визначенням ЮНЕСКО, окремим напрямом освіти, який допомагає людині усвідомити способи використання масової комунікації в суспільстві; аналізувати медіатексти та критично оцінювати запропоновані в них цінності, політичні, соціальні, комерційні та культурні інтереси, а також створювати і поширювати через мас-медіа власні медіаповідомлення.

В «Енциклопедії освіти» подане таке визначення медіаосвіти – «технічні засоби створення, запису, копіювання, тиражування, зберігання, розповсюдження, сприйняття інформації та обміну її між суб'єктом (автором медіа-тексту) і об'єктом (масовою аудиторією), а саме: друк, фотографія, радіо, кінематограф, телебачення, відео, мультимедійні комп'ютерні системи, включаючи Інтернет» [6, с. 481]. Погоджуємося з авторами, які зауважують, що зведення завдань медіаосвіти до вивчення технічних особливостей засобів масової інформації не дає всебічного бачення предмету медіазнавства [5]. На нашу думку, завданням медіаосвіти є формування критично мислячої, соціально активної комунікативної особистості, яка вільно й осмислено орієнтується в медіапросторі.

Найбільш важливими аспектами медіаосвіти, на думку А. Хуторського, є: пошук потрібної інформації в різних джерелах; установлення зв'язків між різними інформаційними джерелами; виділення головного в інформаційному повідомленні; добування з інформації необхідних даних, їх систематизація; розуміння спрямованості інформаційного потоку, мети комунікації; виявлення помилок, які спотворюють одержану інформацію; сприйняття й розуміння різних точок зору на одне повідомлення; створення власних аргументованих висловлювань відносно повідомлення; складання рецензій на інформаційні 151 повідомлення; перетворення одного виду інформації на інший (вербальну на візуальну); перетворення інформації, виходячи з особливостей аудиторії; визначення форми викладу інформації, адекватної її змісту, оволодіння найпростішим інструментарієм роботи з інформацією [12].

Виклад основного матеріалу. Як об'єкт уваги дослідників медіаосвіта постає ще в першій половині минулого століття у зв'язку з швидким розвитком і поширенням засобів масової комунікації. Першу навчальну програму з медіаосвіти розробив канадський учений М. Маклюен у 1959 р. Активне застосування медіаосвіти в навчально-виховному процесі розпочалося в 60-х рр. ХХ ст. у Великій Британії, Канаді, Німеччині, США, Франції. Починаючи з цього часу в розвинутих країнах сформувався специфічний напрям освітньо-просвітньої, культурологічної діяльності, що має на меті допомогти школярам і студентам зорієнтуватися у всеосяжному полікультурному потоці сучасної інформації, сформувати вміння аналізувати і розуміти медіповідомлення. Виробилося та закріпилося розуміння медіаосвіти як багатоформатної довгострокової суспільно-просвітницької діяльності, орієнтованої на дітей і дорослих. Завдання медіаосвіти в цілому зводиться до однієї мети – сформувати інформаційну культуру та підготувати до життя в

інформаційному суспільстві [5, с. 182]. Відповідаючи на запити суспільства, у 1989 р. Рада Європи схвалила «Резолюцію з медіаосвіти і нових технологій» в якій зазначено, що медіаосвіта має тривати весь період навчання в школі, післяшкільному (професійному) закладі та в університеті.

У США розроблена методична концепція медіаосвіти – «навчання із захопленням». Завдяки акценту на практичному підході медіаосвіта США інтенсивно розвивається: 48 із 50 штатів включили медіаосвіту в програми середньої і вищої школи. Розвиток мислення учнів, студентів передбачає ознайомлення з основними цілями маніпулятивного впливу на матеріалі медіа; вияв соціально-психологічних механізмів, методів і прийомів, які 152 використовуються з цією метою; з'ясування логіки мислення, вияв та оцінювання авторської концепції медіаповідомлення тощо [14, с. 58-64]. Серед шляхів використання аудіовізуальних медіа К. Тайнер пропонує: аналіз медіапродукції (розвиток критичного мислення), який може мати міждисциплінарний та інтерактивний характер; участь у створенні навчальної медіапродукції, що передбачає спільний вибір теми, змісту, концепції, шляхів практичної реалізації проекту; розроблення критеріїв оцінювання, яке здійснюють спільно вчителі й учні тощо [8, с. 87-88, 91].

Значну увагу питанням медіаосвіти приділяють французькі науковці, які акцентують на розвиток уміння критично сприймати ЗМІ, незалежно від носія. Мета такого навчання полягає в полегшенні самодистанціювання через розуміння способу функціонування ЗМІ, їх змісту, а також систем, у яких вони розвиваються [5, с. 183]. Головним завданням є вивчення понять, пов'язаних з інформацією та засобами спілкування, зв'язку між ними, природи цих явищ, їх практичного виявлення, а також різних наукових підходів до них; вивчення процесів виробництва та функціонування ЗМІ, з одного боку, і процесів сприйняття та спілкування, з іншого; вивчення інформації, її змісту, властивостей, впливу та способів подання; аналіз інформаційних систем і систем доступу до інформації; вивчення різних аспектів ЗМІ як засобів спілкування [3, с. 56-57].

У Німеччині медіаосвіта набула настільки широкого розмаху, що існують науково-дослідні інститути, які виконують дослідження в цій царині, працює видавництво, яке друкує літературу з медіапедагогіки, видаються спеціалізовані періодичні видання. Так, наприклад, щоквартальник «Медіа в практиці» подає інформацію про нові фільми, літературу та медіаджерела, наукові симпозиуми, науково-популярні статті, медіаярмарки тощо [10, с. 72]. На думку німецьких педагогів, медіаосвіта має найкращі перспективи в позаурочній роботі. Відомі фахівці в цій галузі (Ш. Ауфенангер і Х. Тойнер) вважають, що медіапедагогіка, як наукова галузь, є комплексною наукою, яка містить відомості з багатьох дисциплін (загальної психології, філософії, освітніх технологій, психології розвитку та ін.). Б. Шорб пропонує разом із курсами з інформаційно-комунікаційних технологій широко впроваджувати в навчальних закладах медіапедагогічні та медіапсихологічні курси.

На початку XXI ст. авторитетні міжнародні організацій (зокрема, ЮНЕСКО та Рада Європи) вкотре наполягають на необхідності запровадження медіаосвіти, оскільки роль мас-медіа у житті суспільстві зростає, як і їх

освітньо-виховний потенціал. Учасники конференції Ради Європи «Медіаграмотність і права людини» (2007 р.), наголосили на важливості розвитку медіаграмотності та медіакомпетентності для підтримання демократії в суспільстві й рекомендували запровадити медіаосвіту у вищій школі як обов'язковий компонент [9]. Зарубіжний досвід у цій галузі на сьогодні активно використовує Російська Федерація, де існує спеціалізація «медіаосвіта» в межах спеціальності «соціальна педагогіка», готують медіапедагогів для загальноосвітньої школи, видають навчальні посібники, роблять спроби влучити медіаосвіту в навчальні програми. Під керівництвом па О. В. Федорова діє наукова школа медіаграмотності та медіакомпетентності, видається журнал «Медиаобразование», функціонують відповідні сайти на російському загальноосвітньому порталі. Отже, медіаосвіта, спрямована на виявлення, аналіз та розв'язання низки дидактичних і соціально-педагогічних проблем, досягла за кордоном значного рівня розвитку. В Україні вона лише починає розвиватись як освітня галузь, що має забезпечити соціальне виховання, освіти та різнобічний розвиток особистості сучасними комунікаційними засобами. Проблемами медіаосвіти в нас почали перейматися лише з середини 90-х років ХХ ст., адже в радянські часи влада була зацікавлена в тому, щоб масова аудиторія якомога менше замислювалася з приводу прихованих цілей і завдань певного медіаповідомлення [11, с. 12].

Необхідність медіаосвіти, навчання сприймати медіаінформацію та працювати з нею не розуміли не лише освітяни, а й науковці-педагоги. Дослідники виокремлюють такі основні проблеми вітчизняної медіаосвіти: нерозвинутість масової медіаосвіти в освітніх закладах; нерозробленість програм медіаосвіти для дорослих; відсутність належної уваги до питань підготовки кадрів для медіаосвіти; надмірна відокремленість різних рівнів освіти і різних тематичних освітніх програм, що не відповідає сучасним вимогам відкритості й гнучкості освіти; слабкість партнерських стосунків між освітньою сферою, медіабізнесом та іншими зацікавленими сторонами; цілковита відсутність організованих форм масової самоосвіти [9, с. 91-92].

Дослідження сучасних підходів до медіаосвіти, її видів і завдань, аналіз теоретичного матеріалу і педагогічного досвіду в цій галузі дозволяють стверджувати, що медіаосвіта – не лише певний компонент шкільного чи професійного навчання, а довгострокова суспільно-просвітницька діяльність, що охоплює молодь і дорослих. Вона спрямована на вироблення психологічного «імунітету» до патогенного впливу медіа, який пов'язують із надміром реклами, пропагандою і фальсифікацією, екранним насильством і порнографією.

Отже, медіаосвіта – це, з одного боку, оволодіння сучасними комунікативними технологіями, а з іншого – формування більш відповідального ставлення до використання цих технологій. Медіаосвіта розглядається також як постійний розвиток і самовдосконалення особистості в суспільстві.

У цьому аспекті центральним поняттям медіаосвіти є медіакомпетентність, яка характеризується такими критеріями: розуміння видів впливу медіа на людину і суспільство, вміння уникати маніпуляцій; уміння

здійснити правильний вибір медіа; вміння користуватися різними медіатехнологіями, вести пошук необхідної інформації; уміння самому створювати медіапродукти [10, с. 86]. Медіакомпетентність тісно пов'язана з медіазнавством, але включає й інші складові (медіакритика, медіаорганізація, медіаспоживання).

Медіакомпетентність особистості – це готовність використовувати сукупність знань, умінь, навичок, які сприяють добору, використанню, критичному аналізу, оцінці, створенню й передачі медіаповідомлень у різних видах, формах і жанрах, аналізу складних процесів функціонування медіа в соціумі. Медіакомпетентність включає, передусім, здатність до критичного мислення, вміння складати власні незалежні судження і приймати компетентні рішення у відповідь на інформацію, передану каналами масової комунікації. Для того, щоб учні навчилися відрізнити реальність від тієї інформації, яка подається телебаченням та іншими мас-медіа, педагоги мають використовувати засоби комунікації в навчальному процесі в дидактично доцільних, диференційованих співвідношеннях з об'єктами предметного світу (матеріальними засобами навчання), «віртуальною наочністю» й іншими дидактичними засобами, вмонтовуючи нові технології в традиційні дидактичні прийоми і технічні засоби навчання. Для формування медіакомпетентності доцільно використовувати спеціально розроблені медіапроекти, метою яких є, зокрема, навчання учнів розпізнавати і правильно сприймати рекламу, донести до їх свідомості гіперболізовані її ознаки та пояснити мету її демонстрування. Покликання викладача – навчати учнів (студентів) самостійному опрацюванню, диференціації, оцінюванню й систематизації інформації. Оскільки мас-медіа активно втручаються в освіту, змінюючи зміст і технології навчально-виховного процесу, викладачі зобов'язані мати розвинуті методичні навички роботи з мультимедіа. Завдання педагога полягає в тому, щоб організувати для учнів середовище, яке сприяло б спільному пізнанню нових можливостей. У зв'язку з безперервним оновленням і зміною технологій, особливо в галузі програмних засобів, він має опановувати ці мультимедійні технології.

У ХХІ ст. зміст і мета медіаосвіти дещо трансформувалися в напрямі наближення до загальної теорії комунікацій, що дозволяє опанувати цілісну картину засобів створення, принципів роботи і впливу сучасних медіа. Сучасний етап медіаосвіти характеризується розвитком засобів представлення інформації, створенням сучасних бібліотек, баз даних, модифікацією форм навчання, способів комунікації, впровадженням інноваційних технологій професійної підготовки тощо. Пропонується така послідовність етапів медіаосвіти:

- опанування новими технічними засобами;
- навчання сприймати інформації з екрану;
- навчання оцінювати якість інформації;
- формування критичного мислення учня;
- навчання емоційного сприйняття творів сучасної медіакультури;
- розкриття технології створення та інтерпретації інформації;
- творчість за допомогою засобів нових медіа.

Медіатехнології як основний елемент електронних освітніх ресурсів сьогодні ефективно інтегруються практично в усі навчальні дисципліни. Дидактично доцільне використання медіа в навчанні дозволяє одночасно досягти мету медіаосвіти та підвищити рівень навчання конкретного предмета. Нові медіа сприяють використанню наочності (анімація, комп'ютерна графіка, моделювання), розширюють можливості зворотного зв'язку та індивідуальної роботи (технології віртуальної реальності), дають доступ до різноманітної інформації (телекомунікації). Педагог при цьому повинен досліджувати і використовувати можливості конкретних медіа для свого предмету. Позаяк молодь так чи інакше проводить багато часу в контакті з медіа, метою медіаосвіти є використання цього феномену для розвитку процесу пізнання та особистості загалом. Оскільки сучасна медіаосвіта тісно пов'язана з інформатизацією навчального процесу, безумовно, методологічні та методичні проблеми їх упровадження мають вирішуватися комплексно.

Розвиток телекомунікацій дає змогу створити в навчальному закладі освітнє середовище, яке забезпечує самостійну пізнавальну діяльність суб'єктів навчання, яка прямо не регулюється педагогом. За допомогою внутрішньої мережі в автономній чи спільній діяльності здійснюється пошук, накопичення інформації, набуваються нові вміння і навички та розвиваються особистісні якості. Попередньо створена, або онлайнова мультимедійна освітня інформація може отримуватися з віддалених джерел. При цьому відомості про існування навчальних ресурсів повинні бути доступні всім, для кого вони можуть становити інтерес, у тому числі для представників інших закладів. Спільна розробка спеціалізованих ресурсів викладачами і науковцями різних навчальних закладів ефективніше забезпечує потреби всіх зацікавлених сторін.

Висновки. В умовах швидкого зростання обсягів інформації способів її передачі та поширення, медіаосвіта є невід'ємною складовою безперервної освіти особистості, ефективним засобом розвитку творчої, самодостатньої та критично мислячої особистості. Таким чином, запровадження медіаосвіти у навчально-виховний процес фахової підготовки є актуальним завданням професійної педагогіки на шляху побудови єдиного інформаційно-освітнього простору. Завдання медіаосвіти в професійних навчальних закладах України визначаються потребою виховання фахівців з розвинутою медіакультурою, що передбачає розуміння ролі медіа у конкретному професійному середовищі, опанування вмінь і навичок критичного сприйняття, аналізу та самостійного створення медіаповідомлень, а також застосування медіа у професійній сфері.

До подальших наукових пошуків відносимо впровадження медіаосвіти у процес професійної підготовки майбутніх фахівців різного профілю, забезпечення готовності фахівців системи ПТО України до розв'язання медіаосвітніх проблем і суперечностей, а також удосконалення педагогічних технологій мультимедіа, які мають реалізувати мету медіаосвіти, поглиблюючи можливості традиційного навчання та професійної підготовки.

Подальший розвиток медіаосвіти передбачає не лише підвищення медіакомпетентності, а й зростання медіаактивності населення, що стимулюватиме становлення та розбудову громадянського суспільства в Україні.

Список використаних джерел:

1. Бурім О. В. Медіаосвіта як важливий компонент соціально-педагогічної профілактики деструктивного впливу ЗМІ на особистість [Електронний ресурс] / Бурім О. В. // Вісник Чернігівського національного педагогічного університету. Серія : Педагогічні науки. — Вип. 84. — Режим доступу : http://archive.nbuv.gov.ua/portal/Soc_Gum/Vchdpu/ped/2011_84/Burim.pdf.
2. Васянович Г. Медіаосвіта: зарубіжний і вітчизняний досвід / Григорій Васянович // Педагогіка і психологія професійної освіти. — 2007. — № 2. — С. 11—21.
3. Гоне Ж. Освіта і засоби масової інформації / Ж. Гоне ; перекл. з фр. М. Марченко. — К. : К.І.С., 2002. — 100 с.
4. Гончаренко С. Український педагогічний словник / Семен Гончаренко. — К. : Либідь, 1997. — 376 с.
5. Гуріненко І. Ю. Медіа-освіта як засіб професійної підготовки фахівця цивільного захисту / І. Ю. Гуріненко // Інформаційні та телекомунікаційні технології в сучасній освіті: досвід, проблеми, перспективи : зб. наук. праць. — Ч. 1. / за ред. М. М. Козяра та Н. Г. Ничкало. — Львів: ЛДУ БЖД. — 2009. — С. 181—184.
6. Задорожна І. Т., Кузнецова Т. В. Медіа-освіта / Задорожна І. Т., Кузнецова Т. В. // Енциклопедія освіти / Акад. пед. наук України / гол. ред. В. Г. Кремень. — К.: Юрінком Інтер, 2008. — С. 481. 160
7. Концепція впровадження медіаосвіти в Україні [Електронний ресурс] // Президія НАПН України. Інститут соціальної та політичної психології НАПН України. - Режим доступу : http://www.ispp.org.ua/news_44.htm.
8. Новикова А. А. Медиаобразование в англоязычных странах / А. А.Новикова // Педагогика. - 2001. - № 5. - С. 87-91.
9. Онкович Г. В. Медіаосвіта в Україні: сучасний стан і перспективи розвитку / Онкович Г. В. // Нові технології навчання. — № 62. М-ли другого Міжнародного семінару «Навчально-виховне середовище та моральність у ХХІ столітті» / Ін-т інноваційних технологій і змісту освіти МОН України, Академія міжнародного співробітництва з креативної педагогіки. - Київ-Вінниця, 2010. - С. 89-92.
10. Робак В. Медіа-педагогіка: аналіз інноваційного зарубіжного досвіду / Робак Володимир // Діалог культур : Україна у світовому контексті : Філософія освіти : зб. наук. праць / [ред. кол. І. А. Зязюн (голов. ред.)]. - Львів : Сполом, 2002. - Вип. 8. - С. 70-92.
11. Федоров А. В. Медиаобразование в педагогических вузах / Федоров А. В. - Таганрог: Кучма, 2003 - 124 с.
12. Хуторской А. Современная дидактика / Хуторской А. - СПб : Питер, 2001. — 536 с.
13. Череповська Н. І. Медіа-освіта в сучасній школі / Череповська Н. І. - Соціальний педагог, 2009. - № 6. - С. 15-26.
14. Gerlach R. Technologie informacyjne w pracy nauczycieli przedmiotów zawodowych / Ryszard Gerlach // Інформаційно-телекомунікаційні технології в сучасній освіті : досвід, проблеми, перспективи : зб. наук. праць. — Львів : ЛДУ БЖД, 2006. - С. 58-65.

ОСОБЛИВОСТІ РОЗВИТКУ ІНФОРМАЦІЙНО-АНАЛІТИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ВИКЛАДАЧІВ ПРОФЕСІЙНО-ТЕХНІЧНИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ У КОНТЕКСТІ МЕДІАОСВІТИ

Ворона О. Ю.,

майстер виробничого навчання
ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»

Данільченко А. А.,

викладач ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»

Кобко М. В.,

майстер виробничого навчання ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»

Актуальність. Визначається необхідністю розв'язання суперечності між зростаючими вимогами до медіакультури, медіаграмотності, медіакомпетентності працівників професійно-технічного навчального закладу та недостатнім рівнем його підготовки до інформаційно-аналітичної діяльності. Метою окресленого дослідження є з'ясування принципів розвитку інформаційно-аналітичної компетентності персоналу професійнотехнічних навчальних закладів. Їх реалізація уможливорює організацію повноцінної системної підготовки викладачів до інформаційно-аналітичної діяльності як складової медіакультури, медіаграмотності, медіакомпетентності. Перспективним напрямом для подальшого дослідження є розвиток інформаційно-аналітичної компетентності педагогів медіазасобами.

Сьогодні важко уявити процес професійної підготовки кваліфікованого робітника без упровадження інформаційнокомунікаційних технологій: масово використовуються електронні підручники, навчальні курси з програмним забезпеченням, тренувальні стенди тощо. Сучасні педагогічні технології базуються на використанні різних масмедіа (преса, радіо, телебачення, кіно, Інтернет). Здійснюється формування інформаційного освітнього середовища на різних рівнях: державному, регіональному, локальному. Потреба в свідомому управлінні цим процесом у системі професійно-технічної освіти (ПТО) виникла не сьогодні, але її актуальність щодня зростає у зв'язку зі стрімким розвитком інформаційних потоків, обсягів інформації, інформаційних технологій.

Найавторитетніші міжнародні та європейські освітні організації ЮНЕСКО та Рада Європи розглядають необхідність запровадження медіаосвіти в навчально-виховний процес навчальних закладів різних рівнів як одне із головних завдань сучасності [9]. Основні напрями медіаосвіти, її роль у допрофесійній та професійній освіті, принцип її безперервності розкриті в наукових працях вітчизняного вченого Г. Онковича. Проблеми теорії медіаосвіти досліджують О. Горбаткова, Т. Іванова, О. Федоров, І. Челишева, О. Шариков тощо. Над методичним забезпеченням медіаосвіти працюють В. Іванова, О. Волошенюк, Л. Кульчинської, Т. Іванової, Ю. Мірошніченка [4]. Проблеми розвитку ІАК у процесі професійної підготовки фахівців у вищих

навчальних закладах розкриті в наукових працях О. Алфєєвої, І.Бабакової, О. Гайдамак, Т. Єлканової, Н. Зінчук, О. Назначило, В. Омельченко, Н. Рижової, О. Філімонової, В. Фоміна. Однак принципи розвитку ІАК керівників ПТНЗ залишаються малодослідженими, розглядаються лише аспектно в контексті розв'язання проблем підвищення кваліфікації та безперервної освіти (В. Олійник, А. Чміль).

У науковій літературі педагогічні принципи розглядаються як «керівні ідеї, нормативні вимоги і рекомендації щодо організації і здійснення навчально-виховного процесу в цілому, як способи досягнення педагогічних цілей з врахуванням закономірностей і умов перебігу навчально-виховного процесу» [2, с. 98]. С. Гончаренко зазначає, що сучасні педагогічні принципи є теоретичною основою для вироблення методики або технології навчання, відображають насущні соціальні потреби і мають здатність видозмінюватися, вдосконалюватися під впливом соціального прогресу і наукових досягнень.

Кожній педагогічній системі притаманна своя система принципів. Відповідно до авторської концепції розвитку ІАК керівників ПТНЗ [6] має бути визначена та обґрунтована система принципів як «методичне вираження пізнаних законів і закономірностей, ... знання про цілі, суть, зміст, структуру навчання, виражене у формі, яка дає можливість використати їх як регулятивні норми практики» [2, с. 101]. Тому, опрацьовуючи проблеми розвитку ІАК керівників ПТНЗ, ми виходили з того, що відбір і структурування змісту навчання та організація навчання (вибір форм і методів) керівного персоналу ПТНЗ мають здійснюватися з урахуванням як загальнодидактичних принципів, так і принципів професійного навчання. Розглянемо деякі з них.

Особливої ваги для розвитку ІАК керівників ПТНЗ набувають принципи (аксіоми) динамічного навчання, обґрунтовані німецьким дослідником К. Фопелем:

- мозок – це комплексна адаптивна система;
- наша психіка соціальна за природою;
- навчання залежить від фізіології;
- людина має властивість в усьому шукати смисл;
- навчання включає в себе виокремлення знайомих, зв'язаних з минулим досвідом, структур і створення нових творчих моделей;
- почуття відіграють найважливішу роль у навчанні;
- сприймаючи інформацію, мозок водночас диференціює її та узагальнює;
- концентруючись на чомусь, ми водночас сприймаємо і те, що знаходиться поза полем нашої уваги;
- навчання відбувається як на свідомому рівні, так і несвідомо;
- у нас є різні можливості запам'ятовувати інформацію;
- ми краще запам'ятовуємо і розуміємо інформацію, коли у нас є можливість «прожити», відчути її;
- навчання продовжується протягом всього життя;
- навчанню сприяє зацікавленість і азарт, а заважає погроза;
- мозок кожної людини унікальний [8, с. 19–26].

За результатами впровадження цих принципів у практику роботи, К.Фопель дійшов висновку, що найбільш повною мірою вони реалізуються в

таких формах навчання, як воркшоп, лабораторія, майстер-клас та тренінг. На основі аналізу планів роботи ОНМЦ ПТО, співбесід з їх директорами та керівниками ПТНЗ, нами була виявлена необхідність і потреба в проведенні теоретичних занять з обраної теми. Результати вивчення теоретичних і прикладних досліджень свідчать про те, що серед технологій традиційного навчання, які використовуються для розвитку компетентності (її когнітивної складової) широко використовуються лекторії або окремі лекції. Більшість дослідників цієї форми навчання переконані, що лекцію доречною проводити у разі: відсутності підручників з нових курсів, що запроваджуються (лекція – основне джерело інформації); якщо новий навчальний матеріал ще не знайшов відображення в існуючих підручниках або в разі, якщо деякі його розділи застріли; окремі теми підручника особливо важкі для самостійного вивчення і вимагають методичної переробки лектором; з основних проблем курсу існують суперечливі концепції (лекція необхідна для їх об'єктивного висвітлення) [1; 3; 5].

Проаналізувавши наукові здобутки учених-педагогів, дидактів і психологів, ми виокремили вимоги до лекції, поміж яких: моральність змісту навчального матеріалу і викладання; науковість та інформованість (сучасний науковий рівень); доказовість й аргументованість; цілісність розкриття теми або якогось великого чи важкого розділу курсу; наявність достатньої кількості яскравих, переконливих прикладів, фактів, обґрунтувань, документів і наукових доказів; емоційність викладання; активізація мислення слухачів; постановка питань для роздумів; чітка структура й логіка розкриття питань, які послідовно викладаються; використання різних методичних прийомів: аудіовізуальних дидактичних матеріалів, навчальних відеофільмів, магнітних записів, презентаційних матеріалів, застосування елементів евристичної бесіди, виокремлення головних думок і положень, підкреслення висновків, повторення їх у різних формулюваннях; викладання доступною й зрозумілою мовою, роз'яснення нових термінів, понять, назв тощо. Виходячи з результатів дослідження О. Сидоренко, лекцію для керівників ПТНЗ в системі методичної роботи ОНМЦ ПТО, організовану за окресленими рекомендаціями, можна назвати тренінгом, оскільки сьогодні тренінгом називають будь-яке навчання, окрім шкільного або університетського [7]. Однак така лекція може бути одна і проводитися як установча, оскільки навчання керівників ПТНЗ у системі методичної роботи обмежене за часом, а тому в її змісті має бути реалізованим принципи науковості, інформативності, розвиваючого навчання.

Методикою розвитку ІАК керівників ПТНЗ також передбачені воркшопи – короткі практичні семінари, інтенсивний навчальний захід, у процесі якого учасники навчаються насамперед завдяки власній активній роботі. Для проведення воркшопу використовуються ті форми навчання, які дозволяють не просто передавати знання (передача інформації), а й розвивати в учасників компетентність. Так, в ІАК керівників ПТНЗ це творчі здібності, аналітичні і синтезуючі уміння і навички. Крім цього формується готовність брати на себе відповідальність, самостійність і готовність до співпраці, здатність приймати рішення, а також розвивати комунікативну компетентність, що відповідає вимогам сучасних підприємств і організацій. Тобто арсенал методів, що

використовується в воркшопі, дає змогу не тільки навчати, тренувати уміння, але й виховувати дорослу людину, фахівця з певним досвідом, розвиваючи в неї професійну компетентність і використовуючи її власний досвід. У цьому контексті зазначимо, що розвиток ІАК, завдяки унікальності її структури, має не аби який потенціал для духовного зростання суб'єктів управління ПТО, зростання їх інтелектуального потенціалу.

Варто зазначити, що нами розкриті далеко не всі принципи розвитку ІАК керівників ПТНЗ в наслідок певної обмеженості рамками однієї статті. Водночас слід зробити висновок, що саме використання їх комплексу уможливило досягнення позитивних результатів, серед яких, на наш погляд, важливими слід назвати високу мотивацію на досягнення успіху, розширення спектру джерел інформації в Інтернеті (використання електронних бібліотек, сайтів наукових установ, електронних наукових видань, наукових праць), якими стали користуватися учасники експерименту. Виконані учасниками експерименту завдання (доповіді, аналітичні записки, тези, статті, коментарі, проекти) свідчать про використання більш широкого арсеналу методів аналізу інформації, її синтезу, що позитивно відбивається на їх медіакультурі, медіаграмотності та медіаосвіті.

Список використаних джерел:

1. Абдалина Л. В. Профессионализм педагога: психологоакмеологическая модель развития в системе повышения квалификации: Учеб. пособие / под. ред. Л. В. Абдалиной. – Воронеж: ЦНТИ, 2010. – 208 с.
2. Гончаренко С. У. Педагогічні закони, закономірності, принципи. Сучасне тлумачення / С. У. Гончаренко. – Рівне: Волинські обереги, 2012. – 192с.
3. Жигулин А. А. Теоретико-методологические основы исследования и развития правовой компетентности специалиста среднего профессионального образования неюридического профиля: монография / Н. В. Полянская, А. А. Жигулин. Воронеж: ООО «ВЦНТИ», 2011. – 63 с.
4. Медіаосвіта та медіаграмотність: короткий огляд / Іванов В., Волошенюк О., Кульчинська Л., Іванова Т., Мірошніченко Ю. – 2-ге вид., стер. – К.: АУП, ЦВП, 2012. – 58 с.
5. Педагогика и психология высшей школы: Учебное пособие. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2002. – 544 с
6. Петренко Л. Концепція розвитку інформаційно-аналітичної компетентності керівників професійно-технічних навчальних закладів / Л.Петренко // Професійно-технічна освіта. – 2012. – № 3. .34–36.
7. Сидоренко Е. В. Технологии создания тренинга. От замысла к результату / Е. В. Сидоренко. – СПб.: Издательство «Речь»; ООО «Сидоренко и Ко», 2008. – 336 с.
8. Фопель К. Психологические принципы обучения взрослых. Проведение воркшопов: семинаров, мастер-классов [Пер. с нем]. – М.: Генезис, 2010. – 360 с. – (Все о психологической группе).
9. Recommendations Addressed to the United Nations Educational Scientific and Cultural Organization UNESCO. In Education for the Media and the Digital Age.

Vienna: UNESCO, 1999, P. 273-274. Reprint in : Outlooks on Children and Media.
Goteborg: UNESCO & NORDICOM, 2001, P. 152. - С. 152.

ДІДЖИТАЛІЗАЦІЯ ЯК РЕСУРС РОЗВИТКУ ЗАКЛАДУ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

Дзєга Л. П.,
директор Степанівської загальноосвітньої школи І-ІІ ступенів
Драбівської районної ради,

Янголь М. П.,
заступник директора з навчально-виховної роботи Степанівської
загальноосвітньої школи І-ІІ ступенів Драбівської районної ради

У статті розкрито загальнопедагогічні та методичні аспекти впровадження Концепції Нової української школи, пов'язані з діджиталізацією освітнього процесу, що є одним із ресурсів забезпечення високої якості освіти і освітньої діяльності.

Сучасному суспільству потрібна компетентна особистість, здатна брати активну участь у розвитку економіки, науки, культури. Тому сьогодні перед закладами загальної середньої освіти стоїть першочергове завдання – створення сприятливих умов для виявлення і розвитку здібностей здобувачів освіти, задоволення їхніх інтересів та потреб, розвитку навчально-пізнавальної активності та творчої самостійності.

Наскрізне застосування інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі та управлінні закладами освіти і системою освіти має стати інструментом забезпечення успіху Нової української школи. Діджиталізація розглядається у двох аспектах: як створення цифрової версії, тобто переведення певної інформації з аналогового у цифровий формат для її легшого подальшого використання на сучасних електронних девайсах; та як система запровадження або збільшення використання організаціями, в певній галузі, країні тощо цифрових і комп'ютерних технологій.

Діджиталізація в освітній галузі має перейти від одноразових проєктів у системний процес, який охоплює всі види діяльності. ІКТ суттєво розширяють можливості педагога, оптимізують управлінські процеси, таким чином формуючи у здобувачів освіти важливі для нашого сторіччя компетентності [1, с. 8].

Нова українська школа повинна сформувати у здобувачів освіти десять ключових компетентностей, серед яких виокремлена інформаційно-цифрова компетентність. Її Європейський парламент та Рада Європейського Союзу у 2006 році визнали ключовою складовою для навчання людини упродовж усього життя. Отже, цифрова компетентність передбачає впевнене та критичне використання нових технологій інформаційного суспільства для повсякденного спілкування, роботи та відпочинку. У Концепції «Нова українська школа» поняття компетентність трактується як «динамічна комбінація знань, способів

мислення, поглядів, цінностей, навичок, умінь, інших особистих якостей, що визначає здатність особи успішно провадити професійну та/або подальшу навчальну діяльність» [2]; ключовими компетентностями вважаються ті, «яких кожен потребує для особистої реалізації, розвитку, активної громадянської позиції, соціальної інклюзії та працевлаштування і які здатні забезпечити особисту реалізацію та життєвий успіх протягом усього життя» [2, с. 10].

Випускник Нової школи повинен мати компетенцію використання інформаційно-цифрових технологій, тобто технологій, що проектується сучасною індустрією як в освіті, так і в повсякденному житті. Сформувати і виховати такого випускника може лише такий учитель, який сам має необхідні особистісні якості, риси характеру та компетенції. Сучасний педагог має бути готовим до змін, а тому доволі актуальною є проблема його неперервної освіти, спрямованої на професійне становлення, актуалізацію професійно значущих здібностей, відновлення й збагачення цілісності особистості, зростання професійної компетентності.

Удосконалення професійної компетентності – один із основних напрямків реформування системи освіти. У нормативно-правових документах Міністерства освіти і науки України зазначено: «Здатність до пошуку та застосування нових знань, набуття нових вмінь і навичок, організації навчального процесу (власного і колективного), зокрема через ефективне керування ресурсами та інформаційними потоками, вміння визначати навчальні цілі та способи їх досягнення, вибудовувати свою навчальну траєкторію, оцінювати власні результати навчання, навчатися впродовж життя» [1]. Змістові й конструктивні зміни, які відбуваються в системі освіти, зокрема в закладі загальної середньої освіти як базовому її осередку, зумовлюють необхідність підготовки педагогічних працівників нової генерації, здатних здійснювати професійну діяльність на демократичних і гуманістичних засадах, реалізовувати освітню політику як пріоритетну функцію держави, формувати в підростаючого покоління готовність до життя та діяльності в сучасному суспільстві.

Заклади загальної середньої освіти мають сформувати високоосвічених, творчих особистостей, готових до постійного самовдосконалення. Тому педагогічна наука має переглянути та поглибити дослідження багатьох проблем, зокрема діджиталізацію у навчальній, дослідницькій та інноваційній діяльності закладів освіти.

Інформаційно-цифрові технології відкривають здобувачам освіти доступ до нетрадиційних джерел інформації, підвищують ефективність самостійної роботи, дають нові можливості для творчості, знаходження і закріплення будь-яких професійних навичок, дозволяють реалізовувати принципово нові форми і методи навчання [4, с. 148]. Швидкість зміни інформації у сучасному світі висока, тому гостро постає питання формування у здобувачів освіти оптимальних комплексів знань і способів діяльності, інформаційно-цифрової компетентності, що забезпечить універсальність її освіти. У розв'язанні цих проблем важливе місце займає комп'ютерне програмне забезпечення освітнього процесу. Важливість означеної проблеми зумовлює істотний інтерес до неї науковців, дослідників, педагогів. Цій темі в Україні присвячені дослідження

таких науковців, як В. Ю. Бикова, Я. В. Булахова, О. М. Бондаренко, В. Ф. Заболотного, Г. О. Козлакова, О. А. Міщенко, О. П. Пінчук, О. В. Шестопап та ін. Питання впровадження інноваційних педагогічних технологій у системі професійної освіти досліджують Р. Гуревич, О. Коваленко, А. Нікуліна, Н. Ничкало, В. Радкевич, О. Щербак, В. Химинець.

Актуальність проблеми визначається науково-технічними та інноваційними змінами, потребою у впровадженні новітніх педагогічних технологій, які на практиці забезпечать ефективність освітнього процесу і достатню якість освіти.

Враховуючи актуальність означеної ідеї педагогічний колектив Степанівської загальноосвітньої школи I-II ступенів Драбівської районної ради продовжує свій інноваційний пошук і досліджує нову науково-методичну проблему «Упровадження та використання інформаційно-цифрових систем і технологій у навчальній, дослідницькій та інноваційній діяльності закладів освіти Нової української школи».

Діджиталізація у навчальній, дослідницькій та інноваційній діяльності закладів освіти у освітньому середовищі Нової Української школи – досить перспективна форма роботи, яка дає змогу не тільки в певній мірі вирішити проблему розвитку професіоналізму, вдосконалення професійної компетентності педагогічних працівників, а й дозволяє здобувачам освіти без перерв та негативного ставлення засвоювати нові знання, дає можливість розвивати культуру мовлення, формувати й висловлювати власну думку, залучати власний досвід, співпрацювати. Дає можливість розв'язати такі завдання:

- допомогти здобувачам освіти засвоїти всю сукупність фактів і явищ щодо формування загальної картини світу;
- викликати інтерес здобувачів освіти до навчання;
- підвищити практичну спрямованість навчання;
- ліквідувати роз'єднаність шкільних предметів;
- створити умови для пошукової діяльності та стимулювати розвиток розумових здібностей.

Діджиталізація у навчальній, дослідницькій та інноваційній діяльності закладів освіти у освітньому середовищі Нової Української школи виконує декілька функцій:

- навчальну – розвиток загально навчальних умінь та навичок;
- розважальну – створення сприятливої психологічної атмосфери на дидактичних міні-модулях, виховних заходах;
- психологічну – сприяє засвоєнню більших обсягів інформації;
- комунікативну – об'єднання колективу здобувачів освіти, встановлення емоційних контактів;
- релаксаційну – зняття емоційного напруження, спричиненого навчанням.

Пропонована форма роботи відповідає системі навчання, що вкладається у схему «здобувач освіти – технологія – вчитель», за якої учитель перетворюється на педагога-методолога, технолога, а здобувач освіти стає активним учасником освітнього процесу.

Вона побудована на суб'єкт-суб'єктній взаємодії, стає визначальною, диктує постійний пошук і є обов'язковою умовою реалізації принципів освітньої системи Нової української школи, мета якої є:

- всебічний розвиток людини як особистості та найвищої цінності суспільства, її талантів, інтелектуальних, творчих і фізичних здібностей;
- формування цінностей необхідних для успішної самореалізації компетентностей, необхідних для успішної самореалізації;
- виховання відповідальних громадян, здатних до свідомого суспільного вибору та спрямування своєї діяльності на користь інших людей і суспільства, збагачення на цій основі інтелектуального, економічного, творчого, культурного потенціалу українського народу;
- підвищення освітнього рівня громадян задля забезпечення сталого розвитку України та її європейського вибору. [1]

Доведено, що діджиталізація у освітньому процесі залежить від фізіологічних можливостей людини: у пам'яті залишається 25% почутого, 30% побаченого, 50% побаченого і почутого, 75% матеріалу, якщо здобувач освіти бере активну участь у процесі навчання.

З метою активізації, інтенсифікації навчання учителі нашої школи використовують програмне забезпечення навчальних предметів: електронні підручники, програми-тренажери, словники, енциклопедії, аудіо- та відеоматеріали, тренінги або конструювання, проводять інтегровані дидактичні міні-модулі та міні-модулі дидактичної взаємодії з використанням комп'ютерних комунікацій. Широко використовують дистанційні технології навчання, мобільні технології, хмарні та кейс-технології. Можливості комп'ютера з використанням адаптованих для нього технологій (програмних продуктів, Інтернету, демонстраційного обладнання) є матеріальною базою інформаційно-комп'ютерних технологій.

В процесі експериментальної роботи ми переконалися, що до найбільш ефективних форм викладання навчального матеріалу слід віднести мультимедійні презентації, створені учителями та здобувачами освіти за допомогою програми універсального виду наочності Microsoft PowerPoint.

Застосування на міні-модулях дидактичної взаємодії комп'ютерного тестування і діагностичних комплексів дозволяють учителю за короткий проміжок часу отримати об'єктивну картину рівня засвоєння матеріалу в усіх здобувачів освіти і своєчасно його скорегувати. Крім цього, учитель може обрати рівень складності завдання для кожного окремого здобувача освіти. Для школяра важливо те, що відразу після виконання тесту можна отримати об'єктивний результат із зазначенням помилок, що не можливо під час усної чи письмової перевірки [3, с. 37]. Тестові програми дозволяють швидко оцінити результати роботи, визначити теми, які погано засвоєні здобувачами освіти.

Інтегрування міні-модулів дидактичної взаємодії з комп'ютером дозволяє вчителю перекласти частину своєї роботи на ПК, роблячи при цьому процес надання освітніх послуг більш цікавим, різноманітним, інтенсивним.

На міні-модулях дидактичної взаємодії, інтегрованих з інформатикою, здобувачі освіти вивчають комп'ютерну грамотність і тренуються

використовувати в роботі з матеріалами різних предметів, один із найбільш потужних сучасних універсальних інструментів – комп'ютер.

В умовах сучасних викликів та швидкого розвитку інформаційно-цифрових технологій перед системою освіти постає важливе питання підготовки громадян до життя та діяльності в цифровому світі.

За прогнозами, які вже сьогодні реально втілюються на практиці, нам і нашим випускникам потрібно буде жити в споруді під назвою “Soft skills” (“гнучкі навички”) – комплекс неспеціалізованих над професійних навичок, які відповідають за успішну участь у робочому процесі і високу продуктивність. Вони умовно розподіляються на:

- Hard skills – професійні навички;
- Soft skills – навички XXI ст. (креативність, колаборативність, критичне мислення, когнітивна гнучкість);
- Digitalskills – основи програмування, комп'ютерної грамотності [5].

Нинішнє суспільство називають інформаційним, в якому головним продуктом виробництва є інформація та знання. Інформаційне суспільство розглядають як орієнтир, тенденцію змін у сучасному світі й асоціюють із розвитком інформаційно-комунікаційних технологій, їх засобів. Специфіка інформаційних потоків, їхня періодичність, обсяг і необхідність контролю за проходженням інформації є однією з ознак, що визначає сучасний ЗЗСО як систему, якісне функціонування якої неможливе без використання сучасних апаратних і програмних засобів інформаційно-комунікаційних технологій управління. Життєвий цикл інформаційного освітнього середовища визначається часом існування інформації в активній формі – часом, потрібним для сприймання й засвоєння суб'єктами інформації, що циркулює в інформаційному навчальному просторі закладу освіти. Одночасно із визначенням періодичності життєвого циклу інформаційного освітнього середовища враховується його рухомість і періодична зміна суб'єктів освітнього процесу.

Вивчаючи і аналізуючи стан навчального середовища ЗЗСО, прогнозуємо подальший його розвиток, визначаємо методи, засоби й технології досягнення мети діяльності закладу освіти. Такий підхід до вивчення й оцінки освітнього середовища закладу освіти розглядається нами як необхідна основа діджиталізації у навчальній, дослідницькій та інноваційній діяльності ЗЗСО. Створення та функціонування інформаційного середовища закладу освіти надає можливість кожному занурюватись в це середовище, спілкуватися та взаємодіяти з іншими. Робота в такому середовищі потребує відповідної підготовки, необхідності розробки відповідних матеріалів та методики їх використання.

Кожний учитель прагне, щоб його заняття були змістовними, емоційно насиченими, відповідали б тенденціям сучасної освіти, залишали яскравий слід у душі дитини. На допомогу приходить опосередкованість спілкування як золота ниточка, що з'єднує сам процес здобуття знань із життєвим досвідом на основі використання найсучасніших інформаційно-комунікаційних технологій.

Отже, основна мета діджиталізації – формування інформаційно-цифрової культури особистості зокрема й суспільства в цілому. Адже інформаційна

культура суспільства характеризується його здатністю формувати й використовувати інформаційні ресурси, сучасні засоби інформатики та інформаційні технології з метою поліпшенню якості і ефективності освітньої діяльності, збільшенню доступності освіти, забезпеченню потреб гармонійного розвитку окремої особистості і інформаційного суспільства в цілому.

Список використаних джерел:

1. Закон України «Про освіту» від 05.09.2017 року № 2145-VIII.
2. Концептуальні засади реформування середньої освіти «Нова українська школа».
3. Кадемія М.Ю., Козяр М.М., Ткаченко Т.В., Шевченко Л.С. Інформаційне освітнє середовище сучасного навчального закладу: навчально-методичний посібник / М.Ю. Кадемія, М.М. Козяр, Т.В. Ткаченко, Л.С. Шевченко. – Львів: СПОЛОМ, 2008. – 186 с.
4. Петренко С.В. Інформаційно-цифрова компетентність здобувача освіти у контексті формування нової української школи / С. В. Петренко // Інноватика у вихованні. - 2017. - Вип. 6. - С. 144-156.
5. Дашлева С. Інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ) та їх роль в освітньому процесі [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://ru.osvita.ua/school/method/tehnol/6804/>.

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ НАВЧАННЯ В СУЧАСНІЙ ОСВІТІ

Забара Н. М.,

вчитель початкових класів Рогівської загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів
Маньківської районної ради Черкаської області

Анотація. У статті розглядається відносно новий напрямок в організації навчального процесу – гейміфікація. Описано загальні відомості про гейміфікацію, шляхи її розвитку та невід'ємні переваги гейміфікації в освіті.

Мета гейміфікації в освіті полягає в тому, щоб стимулювати самостійність учнів, відпрацьовувати свої навички та розвивати позитивні відносини між вчителем і учнем. Це допомагає тримати учнів дисциплінованими і соціально активними з допомогою веселих і пізнавальних ігор.

Гейміфікація – це процес впровадження ігрових елементів у традиційно неігрові контексти, щоб зробити їх більш цікавими і привабливими. Стратегії гейміфікації включають такі елементи, як ігрове оцінювання, стимулювання учнів винагородами і додавання конкурентних елементів, таких як таблиці лідерів.

У сьогоdnішньому класі вчителі постійно повинні формувати свої методи навчання, щоб дати учням кращу можливість домогтися успіху. Це не тільки вимога для учнів, щоб вивчити необхідний матеріал, але й критично важливо, щоб вони отримували відчуття впевненості у своїй роботі, і знайшли мотивацію, щоб розширити своє навчання.

Для деяких учнів пошук мотивації для виконання домашнього завдання або підготовки до занять може бути постійною боротьбою, особливо коли всі зусилля наштовхуються на погану оцінку або розчарування з боку вчителів і батьків. Тому вчителі повинні ставати все більш і більш творчими при мотивації учнів до навчання.

Ігри – це один мотиватор, на який реагують майже всі діти. Однак можна обґрунтувати, що ігри можуть бути дуже сильним мотиватором для учнів коли одні і ті ж елементи гри застосовуються у навчальному контексті. Таким чином, деякі педагоги прийняли концепцію гейміфікації, де структура гри застосовується до неігрової структури.

Які ж можливі шляхи розвитку гейміфікації класу?

1. Зробити учнів дизайнерами

Уявіть навчальний план класу як форму гейміфікації. Працюйте разом з учнями над розвитком уроку, а також над короткостроковими і довгостроковими цілями. Дозвольте дітям мати право голосу в дизайні класу, голосувати за модель, яка узгоджується з усіма, працювати з нею, вчитися в неї і переглядати її по ходу уроку. В результаті учні будуть посаджені за кермо власного навчання, що дозволить їм проявити творчий підхід і деякий контроль над напрямком занять.

Враховуючи, що дизайн класу є спільним зусиллям, він дасть учням почуття причетності до результату заняття. Крім того, оскільки дизайн класу та завдання виконується у спільному процесі, учні, які в іншому випадку боролися б в традиційній обстановці класу, отримують можливість брати участь у створенні навчального простору, в якому вони можуть досягти успіху.

2. Дозволити учням мати другий шанс

Як і у відеоіграх, діти повинні мати другий шанс. Коли у відеогрі не вдається вирішити завдання, користувачі можуть винести уроки зі своїх помилок, повторити спробу і домогтися успіху. Те ж саме поняття може бути застосоване до класу, так як учні повинні мати можливість спробувати завдання, або досягти успіху або зазнати невдачі, і спробувати ще раз. Учні, які досягають успіху відразу ж є вибір, щоб перейти до нового виклику, або спробувати підняти свій бал.

У той же час, учні, які потерпіли невдачу в перший раз, мають можливість вчитися на своїх помилках, і намагатися знову, поки вони не досягнуть успіху. Це мотивує їх навчатися самостійно, щоб оволодіти навичками та підвищити досягнення, усуваючи при цьому тиск або стигматизацію невдачі. В іграх, так і в житті, невдача є істотним компонентом успіху. Учнім слід дозволити зазнати невдачі та вчитися на своїх помилках, не відчуваючи себе пригніченими або невмотивованими, щоб спробувати знову. Хоча це потребує більше роботи з точки зору оцінки для вчителів, продуктивність учнів і розуміння, безсумнівно, підвищаться.

3. Забезпечити миттєвий зворотний зв'язок

В ігровій обстановці зворотний зв'язок має важливе значення для користувачів, щоб знати, як вони роблять в грі. Якщо користувач робить вибір у грі, зазвичай відразу ж відомо, чи був цей вибір правильним. Навчальні класи повинні працювати аналогічним чином, оскільки учні повинні мати можливість

отримувати і давати зворотний зв'язок, щоб було відомо, якщо кроки, які вони роблять, знаходяться в правильному напрямку. Хоча комп'ютери забезпечують негайний зворотний зв'язок у відеоіграх, це може зайняти у вчителя трохи більше часу, щоб забезпечити зворотний зв'язок з окремими школярами.

Тому дуже важливо, щоб діти могли давати зворотний зв'язок один з одним, а вчитель надавав підтримку тим, хто її потребує. Вчителі можуть розділити клас на групи або навчальні "команди", кожна з яких має свої власні імена і характеристики, які учні можуть налаштувати в рамках розповіді про клас. Після цього учні можуть вільно працювати разом над завданнями, забезпечувати зворотний зв'язок і отримувати необхідну підтримку від учителя.

4. Зробити видимим прогрес школярів

В іграх користувачі зазвичай мають рівні або індикатори прогресу, які вказують, наскільки добре вони працюють в грі. Гейміфіковані класи можуть реалізовувати аналогічні елементи, які вказують, наскільки далеко просунулися учні і наскільки близько вони підійшли до досягнення наступного рівня. Замість видачі оцінок або відсотків, вчителі можуть видавати індикатори успішності для учнів, або дозволити їм керувати своїми власними. З кожним виконаним завданням, тестом або проектом, певну кількість очок може бути додано до їхнього прогресу, наближаючи їх до досягнення наступного рівня.

З досвіду роботи вчителів, індикатори успішності та рівні дозволяють учням встановлювати цілі для себе і святкувати успіх після їх досягнення. Це також дає учням відчутну вказівку на те, наскільки вони близькі до досягнення наступного рівня, дозволяючи їм зрозуміти, що вони могли б зробити краще, щоб дістатися до нього. Це може бути дуже важливо для впевненості школярів, так як вони знову можуть вчитися на своїх помилках і мотивовані підвищувати свої досягнення, щоб досягти наступного рівня.

5. Створювати завдання або квести замість домашніх завдань і проектів

В іграх від користувачів постійно потрібно вирішувати складні завдання, такі як ідентифікація шаблонів, злом кодів або виконання завдань для розвитку. Ті ж самі елементи можуть бути застосовані до гейміфікованого класу, оскільки домашні завдання і проекти можуть бути представлені у веселій, але складній формі. Просто міняючи контекст, в якому представлені завдання, вчителі перетворюють роботу в більш приємну, епічну діяльність. Замість того, щоб призначати домашнє завдання з математики, уявіть його як код, який повинен бути зламаний, щоб відкрити сейф, повний частувань. Проекти також можуть бути представлені в аналогічному епічному контексті, залучаючи учнів до роботи і навчання по-новому.

6. Дати учням право на вибір

У багатьох іграх користувачам надаються різні варіанти вибору, які впливають на їх прогрес і результат гри. Деякі з них винагороджуються додатковими життями або іншими перевагами при виконанні більш складних завдань. Той самий вибір може бути реалізований в гейміфікованих класах, дозволяючи учням різні варіанти, які вони можуть використовувати для досягнення своїх академічних цілей.

Наприклад, замість того, щоб просто видавати тест у кінці предмета вчителі можуть дозволити школярам вибрати різні шляхи, щоб

продемонструвати своє розуміння матеріалу. Деякі учні можуть вирішити розробити груповий проект і презентацію, інші можуть написати есе, зробити настільну гру або висловити своє розуміння іншими творчими способами. Надаючи учням вибір, він дозволяє їм розвивати і застосовувати свої знання в нових, творчих формах. Крім того, це дає їм почуття гордості і причетності до своєї роботи.

7. Пропонувати індивідуальні значки і нагороди

Значки або інші нагороди є хорошими способами визнання досягнень учнів та стимулювання їх продовжувати збільшувати свої зусилля на досягнення цілей. Надаючи відчутний символ досягнення, значки і нагороди можуть бути дуже ефективними у святкуванні певних досягнень учнів і можуть бути відмінним інструментом для підвищення впевненості школярів. Навіть якщо значки даються просто за спробу виконання завдання, завершення додаткового кредиту або прояв безперервних зусиль по досягненню мети, просте визнання зусиль може мати велике значення для мотивації учнів до навчання.

8. Розробити систему навичок і досягнень для всього класу

Щоб стимулювати весь клас постійно прагнути до підвищення своєї навчальної успішності, вчителі повинні впроваджувати більше, ніж просто індивідуальні значки і нагороди в якості стимулів. Вчителі можуть впровадити систему винагороди в масштабах всього класу, де кожен може святкувати індивідуальні та спільні досягнення. Наприклад, коли учень досягає нового рівня або загального балу, деякі навички або бонуси можуть бути винагороджені, наприклад, можливість вибрати заняття в класі або гру, щоб грати.

Якщо один учень або група учнів досягають певного рівня або загального балу, кожен у класі отримує помірне підвищення балів також. Ця система винагороди не тільки відзначає індивідуальні здобутки, але й заохочує кожного однокласника допомагати один одному, щоб вони могли бути винагороджені тим або іншим чином. Це сприяє розвитку почуття товариства і співпраці між школярами, так як вони, можна сказати, плывуть на одному кораблі, що вимагає їх спільних зусиль для досягнення своєї мети.

9. Впроваджувати освітні технології

Хоча гейміфікація не вимагає строгої реалізації технології, щоб бути успішним, учень 21-го століття вже дуже звик використовувати технологію в своєму повсякденному житті. Таким чином, вчителі знайшли творчі способи використання технології, щоб допомогти поліпшити свої гейміфіковані класи. Настроювані системи управління класами, такі як Google Classroom, допомагають вчителям легко керувати своїми ігровими класами, дозволяючи учителям, учням і батькам відслідковувати досягнення учнів, заохочувати участь учнів в освітніх пригодах і іграх та встановлювати академічні цілі для окремих учнів.

10. Навчати приймати невдачу

Ефективний гейміфікований клас повинен бути зосереджений не тільки на викладанні інформації, але і на придбанні навичок і знань. Основний упор в гейміфікації робиться на те, щоб надати учням рухому середу самостійного

навчання. Як учні будуть вивчати значущі навички, такі як критичне мислення, вирішення проблем, співпрацю і розуміння того, як застосовувати ці навички. Це безцінні здібності, які учні будуть використовувати не тільки в школі, але й протягом усього свого особистого та професійного життя.

Тому дуже важливо, щоб вчителі, що використовують гейміфікацію у своєму класі, дозволяли своїм учням пробувати, терпіти невдачі та вчитися, одночасно підтримуючи їх вроджену творчість і покращуючи навчальну програму. Як вже було описано раніше, надаючи учням певний вибір і гнучкість завдань, вчителі можуть спостерігати, які методи працюють, які навички реалізуються і освоюються, а також можуть вносити корективи або пропозиції по мірі просування учня по класу.

Які ж переваги гейміфікації в освіті?

Гейміфікація в освіті має невід'ємні переваги, такі як:

- **Залученість** – може здатися очевидним, що більшість учнів будуть насолоджуватися гейміфікованими вправами.

- **Відчутний прогрес** – індикатори прогресу, такі як діаграми навички-майстерності, дозволяють учням ясно бачити, як багато вони дізналися. Ідея заповнення одного з цих графіків може служити додатковою мотивацією.

- **Підвищений комфорт** – візьміть швидке опитування, щоб побачити, скільки з ваших учнів є геймерами. Швидше за все, їм буде зручніше в гейміфікованому середовищі, ніж в класі без будь-якої диференціації.

- **Поліпшене утримання** – дослідники стверджують, що інтерактивні навчальні ігри можуть підвищити довгострокові показники утримання знань "до 10 разів."

- **Стійкість до невдачі** – часто гравці повинні потерпіти невдачу, перш ніж досягти успіху в грі. Запозичення цієї концепції, дозволяючи учням повторно робити певні оцінки, може навчити, що невдача не завжди є кінцевою точкою. Замість цього, це ще один крок у процесі навчання.

- **Майже миттєвий зворотний зв'язок** – учні повинні швидко виправляти помилки один одного, коли ви недоступні, поки ви навчили їх, як це зробити.

- **Послідовне виконання домашніх завдань** – гейміфікація може зробити домашню роботу такою ж привабливою, як і ігри, захоплюючи увагу учнів і бажання дізнатися більше за межами класу.

Гейміфікація **робить навчання цікавим.**

Хоча є ті, хто критикує гейміфікацію, безперечно, що гейміфікація надає учням і вчителям новий та інноваційний спосіб полегшення навчання. Гейміфікація має можливість трансформувати навчальний клас, щоб навчити учнів практичним навичкам, сприяти співпраці і творчості, а також мотивувати їх просувати своє власне навчання через самокероване навчання.

Список використаних джерел:

1. Що таке гейміфікація? [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://delo.ua/lifestyle/chto-takoe-gejmifikacija-i-kak-ona-pomogaetrasshevelit-sotrudni-202074>

2. В. Гриценко, І. Юстик. Використання сервісу Google Classroom для управління освітніми процесами.

3. Столяревська А. (2013) Технології освіти 21 століття. <http://www.slidesearchengine.com/slide/stolyarevska-2013>

4. Hamari, J. and Koivisto, J. (2018). *Measuring flow in gamification: Dispositional Flow Scale-2*.

5. Гейміфікація. Матеріал з Вікіпедії – вільної енциклопедії. – [Електронний ресурс] – Режим доступу : <https://uk.wikipedia.org/wiki/Гейміфікація>

6. Левин М. Как технологии изменяют образование : Пять главных трендов / М. Левин. – [Електронний ресурс] – Режим доступу : <http://www.forbes.ru/tehnobudushchee/82871-kak-tehnologii-izmenyat-obrazovanie-pyat-glavn>

ОСВІТА ЯК ФЕНОМЕН КУЛЬТУРИ ІНФОРМАЦІЙНОГО ПРОСТОРУ

Козуб Н. П.,
керівник гуртка ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»

Костенко К. М.,
майстер виробничого навчання ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»

Розвиток інформаційного суспільства в якому вже живемо чи маємо жити, на наш погляд, має суперечливі тенденції. З одного боку, відбувається посилювана впливом реклами, стандартизація суспільного життя, яка вимагає такого ж стандартного, штампованого, навіть мікропроцесорного мислення. А це означає, що людина вилучається із суспільного буття, перетворюючись на біт інформації, або навіть гірше, стає людиною „віртуальною”, випадаючи із реального світу. Всі закляття, заклики і прагнення сучасної педагогіки аби зарадити виникаючим проблемам, залишаються на межі добрих побажань прилучення до високої духовності та культури. В той же час і духовність і культура з позицій масової свідомості відкидаються як щось малопотрібне, а може й шкідливе, без чого „можна обійтись”, „легше прожити”, хоч це й не завжди чітко вербалізується. Тому освіта частково постає такою, якою її бачать десь там „нагорі,” а частково – як у себе ”на хуторі”. Культура ж, на зразок моди, сприймається як те, що декларується у новому сезоні як культура, це – модні журнали, модні автори, модний лексичний набір термінів та понять. Прогалини і провалля в культурі заповнюються ерзац- інформацією, яка задовольняє стандартизовану людину: гороскопи, гадання, сумнівного характеру гумористичні передачі (передостаннє слово хочеться взяти в лапки), різноманітні шоу, „лохотронні” ігри тощо. За прикладом ходити далеко не варто, слід лише ввімкнути телевізор і переглянути декілька каналів аби подовжити запропонований список.

У такому медіапросторі перебувати досить комфортно, треба „ковтати” все що дають, не задумуючись, не докладаючи жодних інтелектуальних моральних і тому подібне зусиль для засвоєння чи розуміння.. Штампувати „споживачів”

подібної медіапродукції досить легко і, здається, ми продовжуємо успішно рухатись саме у цьому напрямі.

З іншого боку, скільки б не критикували як набридлу ідеологему „всебічний розвиток особистості”, хочемо того чи ні – це те, що стоїть на часі, правда, дещо в інакшому контексті. Створення новітніх інформаційних технологій вимагає мислення протилежного стандартизованому. Коли промисловості Японії знадобились працівники з творчою уявою, то для прийому на роботу пропонувалося складання іспиту із історії світової та японської літератури. Сучасне виробництво має справу з такими процесами, які неможливо „побачити” чи „помацати” без підключення уяви. Високі технології диктують потребу у вільному фантазуванні, а ця здатність розвивається завдяки поезії, пластиці, музиці та іншим видам мистецтва.

Незважаючи на те, що ми сьогодні в освіті вирішуємо інші завдання, зокрема: входження в європейську освітню інфраструктуру, інформатизація освітнього процесу тощо, все ж варто її (освіту) співвідносити не з тим рівнем виробництва, який маємо нині, а з тим, який хотіли б мати, враховуючи при цьому глобалізаційні зміни, що їх переживає світова спільнота. Нова суспільна трансформація змушена ставити і розв’язувати такі проблеми, які не виникали раніше: „Йдеться не лише про „невидиму руку” ринкових відносин, але й „невидиму руку” суспільства, моралі, культури, котрі обумовлюють не стільки ринкові, скільки інші види саморегуляції, вирощуючи і соціалізуючи людину не лише в межах сім’ї, родичів, сусідів, професійного колективу, але й суспільства в цілому, яке вже неможливо підміняти економікою або зводити до неї.” [1, 13].

Відчуття того, що ми живемо в іншому суспільному вимірі, фіксується навіть на рівні буденної свідомості. Завдяки комп’ютерним технологіям, які використовуються засобами масової інформації та більш чи менш вільному користуванні Інтернетом, світ для окремої людини стає ближчим, досяжнішим. Але чи зрозумілішим?

Вивчення впливу продукції сучасних мас-медіа на психіку підростаючого покоління вже давно викликає занепокоєння не лише у зарубіжних, але й у вітчизняних психологів. Вони стверджують, що інформація, яку діти отримують, так би мовити, в готовому вигляді з медіа-простору призводить до порушення мислительних процесів у звязку з:

- а) інформаційним тиском;
- б) занадто візуалізованою інформацією;
- в) пасивним її (інформації) споживанням;
- г) відсутністю потреби висловлювати думку на письмі;

г) розмиванням здатності до рефлексії та діалогового мислення. Це далеко не повний перелік зафіксованих негативних тенденцій і якщо їх не зупинити, не ввести нові освітні технології, які відали б вимогам сучасності і сприяли б розвитку суб’єктності, усвідомленню її цінності та унікальності то, як стверджує український психолог Тетяна Російчук наше суспільство буде регресувати. Порятунком суспільства автор вбачає в збереженні культурних універсалій, що відповідають за гуманістичне розгортання психічного розвитку особистості. [2, 13]. Приєднуючись до наведеної думки маємо визнати, що освіта повинна випереджати своє підґрунтя – виробництво, передбачаючи і

обумовлюючи майбутні інтенції розгортання суспільства. Як можливий шлях вирішення проблеми може розглядатись розвиток культури й безпосередня залученість особистості до цього процесу.

Склалося так, що проблемами освіти переважно опікувалась педагогіка, яка розумлає свій предмет з позицій утилітарної спрямованості, формуючи прагматичне ставлення до освіти, розвиваючи методи і методики передачі та засвоєння знань у вигляді привласнення. Про це багато і яскраво писав Е.Фром у своїй добре відомій праці „Мати чи бути.” Навчання, до якого власне зводилась освіта, досить часто поставало як некритичним поглинанням минулого досвіду, знань, умінь та навичок. Незважаючи на всі нововведення та реформи таким воно значною мірою залишається у педагогічній практиці. й дотепер.

Особливість сучасної освіти полягає в тому, що вона має випереджати власні основи, орієнтуючись переважно не на виробництво, а на культуру. Зміна парадигми освітнього процесу, перехід від „школи навчання” до „школи життєтворчості”, ставлення до освіти як до способу трансляції культури у часі – необхідна умова сучасності.

Слід зауважити, що освіта трактована як діяльність самоформування людини в культурі, незважаючи на певну визнаність ще не є явищем загальновідомим. Пересічний викладач не може рішуче вплинути на хід освітнього процесу, оскільки він людина свого часу-простору, керована сталими уявленнями. Обмеження чи просування вперед в освіті за допомогою числених програм, методик і стандартів теж мало що може змінити. Хибність замкненого кола полягає в тому, що школа керується наказами міністерств і відомств, а ті в свою чергу спираються на аналіз “об”’єктивної реальності”, запропонованої педагогікою і таким чином видається індульгенція вже існуючим формам та методам.

Виходячи із такого контексту, освіту вже не можемо зводити лише до навчання чи отримання знань, наприклад, професійних, це не перехід з одного шкільного приміщення в інше трохи більше, тим паче не накопичення ерудиції, а духовне вживання людини в культуру, сутнісне, смисложиттєве осягнення культурного простору.

“Освіта є категорія буття, а не знання та переживання”, — стверджує М.Шелер і продовжує: “Освіта — образ сукупного людського буття.” [3, 21]. Подібний підхід до проблеми дещо відрізняється від існуючого у педагогіці. Освіта розглядається тут не як нескінченне накопичення дедалі нових знань у готовому вигляді, а як створення людини за образом і подобою людства у кращих його проявах.. Освіта проростає в бутті людини як “его” її власної свободи, як неспокій. “ І якщо, ваша ласка, цей неспокій можна розглядати як шумування, завдяки якому дух підноситься до нового життя з тліну відмерлої освіти й відроджується в оновленому юному образі”. [4, 281]. Неспокій матеріалізується у формах людського буття так само як це відбувається в мистецтві. “ І тут закінчується наука. Починається мистецтво з його розумінням одиничного, неповторного.” [4, 161].

Освіта має бути принципово незавершеною, відкритою для подальшого розвитку як це і відбувається, наприклад, у мистецтві. Відомо, що будь який

вигляд мистецтва – чи то картина, чи скульптура – фактично лишаючись такими, якими вони були створені автором, наповнюються у часі іншим змістом, оскільки кожне нове покоління інакше ставиться до незмінної зовнішньої форми, сприймаючи по суті форму внутрішню. Відбувається своєрідне переосмислення, художнє полотно наповнюється іншим змістом, новою людською сутністю. Виходить, що мистецтво у своїй хронологічній і топологічній рухливості сприймає будь-який образ аби він був людським і в цьому сенсі є невичерпним. Це дає можливість стверджувати: кожен окремий фрагмент культури – безкінечне джерело освіти, творення її людяності. У такому трактуванні, освіта постає як проблема, яка потребує першочергово власних зусиль особистості, і, окрім того, зміни духовних умов існування людини. Тобто освіта залежить від волі людини як характеристики особистості, її волевияву, а також волі як сутнісної приналежності до буття – свободи.

На превеликий жаль буденність нашого існування принижує пафос можливих рішень, але це не означає, що подібні проблеми ми не можемо ставити. Від потреб продиктованих реальністю варто було б переходити до єдиної потреби – в освіті, яка має продовжуватись на протязі всього життя. Саме на цьому наголошують сьогодні науковці. Цей напрям обговорюється, декларується, але поки-що не знаходить практичної реалізації чи перебуває на стадії експерименту. [6] Можливо це зумовлено тим, що це завдання не тільки і не стільки педагогіки, скільки суспільства в цілому і в першу чергу того яке називаємо інформаційним.

1. Інтернет в Україні [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%86%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B5%D1%82_%D0%B2_%D0%A3%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%97%D0%BD%D1%96.

2. Концепція впровадження медіа-освіти в Україні [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://www.ispp.org.ua/news_44.htm.

3. Лозицька Т. Ю. Використання медіа в навчально-виховному процесі очима молодих учителів / Т. Ю. Лозицька // Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка (педагогічні науки). – 2009. – № 23, Ч. 2. – С. 60 – 66.

4. Лозицька Т. Ю. Дослідження ставлення учителів до медіа як засобів навчання / Т. Ю. Лозицька // Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка (педагогічні науки). – 2010. – № 17. – С. 60 – 66. 437

5. Мищишин І., Троханяк Н. Медіаосвіта як засіб формування медіакультури сучасної молоді // Вісник Львівського університету. Серія педагогічна. – 2006. – Вип. 21. – Ч. 1. – С. 161-166.

6. Федоров А.В. Медиаобразование: социологические опросы [Текст] / А.В.Федоров. – Таганрог: Изд-во Кучма, 2007. – 228 с.

ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ – ЦЕ НЕ ТРЕНД, А ВИМОГА ЧАСУ

Котенко Т. О.,

вчитель зарубіжної літератури Степанівської ЗОШ І-ІІ ступенів
Драбівської районної ради Черкаської області

У даній статті розкривається питання ролі сучасних цифрових технологій в забезпеченні якості освіти. Інформаційна грамотність – одна із важливих складових модернізації системи освіти. Різноманітні сервіси потрібні для роботи, для комунікації з колегами, учнями, батьками, суспільством.

Настає така критична точка, з якої вчитель вже не може працювати без сучасних технологій. Сьогодні такі сервіси як e-mail, пошук в Інтернеті, відеодзвінки стали незамінними, а завдяки їх зручності, – універсальними. Проте існує багато нових потрібних для педагогів інструментів у щоденній роботі, для цікавого навчання й розвитку критичного мислення школярів, які є у вільному доступі та їх варто спробувати [4].

Наскрізне застосування цифрових технологій в освітньому процесі та управлінні закладами освіти має стати інструментом забезпечення успіху Нової української школи і сучасної системи надання інформації через технології, яка буде доступна всім учням та вчителям. Впровадження цифрових технологій в освітній галузі має перейти від одноразових проєктів до системного процесу, який охоплює майже всі види діяльності педагога та максимально використовується учнями. Цифрові технології у навчанні суттєво розширяють можливості педагога, оптимізують управлінські процеси, таким чином сформують в учня важливі для нашої сучасності навички технологічної компетентності.

Нова школа потребує нового вчителя, який має стати агентом змін. Реформа передбачає низку стимулів для особистого і професійного зростання з метою залучення до професії найкращих. Учителі вивчатимуть особистісно-орієнтований та компетентнісний підходи до управління освітнім процесом, психологію групової динаміки, тощо. У зв'язку з цим варто говорити про нову роль вчителя – не як єдиного наставника та джерело знань, а як коуча, фасилітатора, тьютора, модератора в індивідуальній освітній траєкторії дитини [1].

Сучасне суспільство вимагає виховання самостійних, креативних та відповідальних громадян, здатних результативно взаємодіяти у реалізації соціоекономічних завдань. З позицій компетентнісного підходу змістом освіти є розвиток здібності до самостійного вирішення проблем в різних сферах і видах діяльності на основі використання соціального досвіду, елементом якого є власний досвід.

Використання інформаційних технологій у навчальному процесі сприяє динамічності, інтенсифікації процесу навчання, забезпечує його диференціацію з урахуванням індивідуальних особливостей учнів, дає можливість у вигляді наочних образів надавати складну іншомовну інформацію, відкриває доступ до нових джерел інформації.

Інформаційна революція, стрімкий розвиток технологій та комунікацій ознаменувались переходом до «цифрової» освіти, заснованої на загальнодоступності знань, принципово інших способах взаємодії людини з навколишнім світом.

Електронні, мультимедійні підручники та посібники, інтерактивні комплекси, цифрові вимірювальні лабораторії – все це є сучасна освіта. Штучний інтелект кидає виклик традиційній освіті та може суттєво змінити роль викладачів. За допомогою медіа- та інтерактивних засобів педагогам легше використовувати підхід до викладання на основі впровадження інноваційних методик, включаючи використання «кейсів» (від англ. case), дослідницько-пошукової роботи, методу проєктів, розвивальних навчальних ігор тощо. Завдяки цьому діти набагато краще засвоюють інформацію, перебуваючи в емоційно-комфортному середовищі, не втрачають бажання навчатись, генерувати нові ідеї та творити.

Всі зміни, які відбуваються в суспільстві, відображаються в освіті. В минулому столітті у нас було індустріальне суспільство, і освіта була заточена під ту епоху. XXI століття у нас інформаційне, тому, безумовно, освіта має пристосовуватись і повинна забезпечувати сучасні запити.

У деяких школах мотивація сьогодні породила тенденцію в навчанні: «принеси власний девайс». Це хоч і не державний рівень, але це працює. Діти приносять власні планшети, смартфони, нетбуки – і працюють разом з вчителем.

Smart-освіта становить собою таку освітню систему, що покладена в основу освіти нового типу, котра передбачає адаптивну реалізацію навчального процесу, в якому використовуються інформаційні смарт-технології. Використання сучасних інформаційно-комунікаційних технологій вимагає змін освітньої парадигми: переходу від традиційної моделі навчання до електронного навчання (e-learning), а від нього до Smart-освіти (Smart education). Цей процес передбачає створення віртуального освітнього середовища, використання інтерактивних засобів ІКТ, регулярне оновлення і поповнення контенту і моніторингу якості освіти [2, с. 27].

Smart освіта має всі передумови для того, щоб стати найбільш ефективною інноваційною моделлю здійснення освітньої діяльності в умовах глобального інформаційного суспільства. Головною ознакою цієї освітньої моделі є система гнучкого навчання в інтерактивному освітньому середовищі, що дозволяє здійснити перенесення частини навчального процесу в електронне середовище [3].

На сьогодні існує велика кількість сучасних технологій візуалізації інформації: мобільне навчання, хмарні технології, віртуальні лабораторії, гейміфікація, робототехніка, скрайбінг, створення інтелект-карт та інші [6, с. 34].

Новітньою соціальною технологією навчання є створення інтелект-карт.

Це – інноваційний напрям в освіті; сприяє закріпленню знань та розвитку творчих здібностей особистості [4]. Інтелект-карти – спосіб зображення процесу загального системного мислення за допомогою схем. Вони можуть розглядатися як зручна техніка альтернативного запису.

Використовуються для створення, візуалізації, структуризації та класифікації ідей та як засіб для навчання, організації, вирішення завдань, ухвалення рішень, при написанні тощо. Інтелект-карти реалізуються у вигляді діаграми, на якій зображені слова, ідеї, завдання або інші поняття, з'єднані гілками, що відходять від центрального поняття або ідеї.

Метод інтелект-карт ефективний для генерації ідей, асоціацій. При цьому значно активізується зорова пам'ять. Цьому сприяють: набір ключових слів, використання кольору, символи, значки, стрілки з зазначенням груп слів. Інтелект-карти структуровані за аналогією пам'яті. Творчий потенціал у вигляді інтелект-карти корисний для мозкового штурму. Представляючи свої думки та погляди в просторовій формі за допомогою кольору та зображень, здійснюється покращений огляд та нові поєднання, в тому числі бажані напрями розв'язання питання у вигляді ідей [5].

Розвиток суспільства знань вимагає перегляду класичної освітньої парадигми та переходу до реалізації парадигми Smart-освіти, спрямованої на здобуття компетентностей для гнучкої і адаптивної взаємодії з оточуючим середовищем. Вже найближчим часом розробка та просування Smart-освіти на основі нових інформаційно-комунікаційних, мобільних, сенсорних та інших технологій буде основою освіти майбутнього, які будуть навчати учнів через інтернет мережу за допомогою YouTube, iTunes та інших сервісів.

На сучасному етапі розвитку та глобальних змін в інформаційному суспільстві відбувається інтенсивний розвиток і використання інформаційних технологій у всіх сферах суспільства, зокрема в освіті. У всьому світі нині відбувається процес формування цифрового суспільства з відповідними складовими: смарт-місто, смарт-армія, смарт-культура, смарт-освіта, смарт-охорона здоров'я, смарт-уряд. Смарт-освіта – це здійснення освітньої діяльності в глобальній мережі Інтернет на базі спільних стандартів, технологій і відносин.

Основними принципами смарт-освіти є: використання актуальної інформації навчальної програми щодо розв'язання навчальних задач; організація самостійної пізнавальної, дослідницької, проектної діяльності учнів; реалізація навчального процесу в розподіленому середовищі навчання.

Перспективна інфраструктура закладів освіти передбачає організацію хмарної інфраструктури освітнього простору для:

- функціонування комунікаційних сервісів;
- організації сховищ контенту;
- віртуалізації освітніх ресурсів;
- виконання обчислень;
- виконання сервісних моделей;
- побудова стратегії інформатизації навчального закладу за принципом BringYourOwnDevice – «Принеси свій власний пристрій», а саме планшети, смартфони, електронні книги, ноутбуки;
- єдина авторизація та ідентифікація абонента в різноманітних каналах і сервісах комунікації, що дозволяють персоніфікацію профілю за умови використання різноманітних інформаційних ресурсів [2, с. 10].

Таким чином, використання в навчальному процесі смарт-освіти вимагає серйозного осмислення, впровадження нових розробок, що дозволяють інтенсифікувати навчальний процес і підвищити його якість. Реалізація парадигми смарт-освіти спрямована на одержання знань, умінь і компетенцій у взаємодії з мінливою взаємодією із соціальним, економічним і технологічним середовищем, в основі якого лежать технологічні, організаційні та педагогічні складові.

Переваги використання цифрових технологій на уроках

1. Виховання національної свідомості у школярів. Як приклад, існує цикл науково-розважальних передач «Україна: забута історія», який оповідає про видатних діячів та історичні події. Такий формат зацікавить дітей набагато швидше, ніж підручник.

2. Технології допомагають швидко систематизувати знання, наприклад, за допомогою спеціальних програм можна створювати інтелект-карти, діаграми Fishbone, а також проводити мозкові штурми. Є безліч різноманітних додатків цього типу. Так, можна скористатися програмою XMind та іншими.

3. Використання месенджерів для нестандартного виконання домашніх завдань, або ж проведення дискусій. Наприклад, учитель може запропонувати учням у месенджері за допомогою смайликів переказати вірш/текст. Це не просто розвага, а більш глибока робота над завданням: аналіз сюжетної лінії, візуалізація абстрактних слів, якщо такі зустрічаються в тексті тощо.

4. Можливість проводити віртуальні екскурсії. Наприклад, діти можуть дистанційно «прогулятися» у Версальському палаці або побачити шедеври Мікеланджело, Рафаеля та інших митців у галереї Уффіці (Італія). Та взагалі – можливості необмежені!

5. Підвищення рівня грамотності учнів. Є багато програм, що допомагають перевірити граматику та пунктуацію текстів. Наприклад, LanguageTool покращує грамотність з української та ще 27 мов (японської, англійської, китайської тощо).

6. Деякі проекти допомагають дітям розвивати логіку. Існує чимало ресурсів цього типу, застосування яких дозволяє успішно розвивати логічне мислення за допомогою загадок, ребусів та головоломок.

Список використаних джерел:

1. Гуревич Р. С. Смарт-освіта – нова парадигма сучасної системи освіти / Р. С. Гуревич, М. Ю. Кадемія // Теорія і практика управління соціальними системами: філософія, психологія, педагогіка, соціологія. – 2016. – № 4. – С. 71-78.

2. Розумна освіта для розумного суспільства – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://smarteducatoin.blogspot.com/2016/06/smart-education.html>

3. <https://pon.org.ua/novyny/4614-cifrovi-texnologiyi-na-sluzhbi-v-osvityan-forum.html>

4. Інтернет на користь: створюємо яскраві інтелект-карти / [Ел. ресурс] // Режим доступу: <https://naurok.com.ua/post/internet-na-korist-stvoryuemo-yaskraviintelekt-karti> .

5. Житеньова Н. В. Технології візуалізації в сучасних освітніх трендах. / Н. В. Житеньова // Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету. – № 2 (2016). – С.170-177.

МЕДІАПЕДАГОГІКА ЯК СКЛАДОВА ПЕДАГОГІЧНИХ ЗНАНЬ

Лагодзінський А. С.,
майстер виробничого навчання
ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»

Літовченко В. І.,
викладач ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»

Логвиненко В. П.,
майстер виробничого навчання
ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»

Актуальність проблеми полягає в необхідності відпрацювання методології нової педагогічної галузі, що стосується медіаосвіти. У статті започатковано педагогічний підхід до медіаявищ у сучасній освіті, проведено наукову ідентифікацію медіапедагогіки. Визначено її об'єкт, предмет, цілі, задачі, та результат. На основі базових педагогічних понять розглянуто категорії медіанавчання та медіавиховання.

Розвиток країни та її входження у всесвітній інформаційний простір спонукає до появи нових напрямків освіти, серед яких медіаосвіта посідає не останнє місце. Підвищеною увагою методистів і практиків вона стала користуватись у зв'язку з появою та доступністю необхідних засобів і ресурсів (комп'ютерна техніка, інтернет-мережа тощо). На жаль, відбулося це значно пізніше, ніж у розвинених країнах. Тому більшість публікацій сьогодні спрямована на вивчення зарубіжного досвіду [10, 13, 14, 19] та практичне застосування медіаосвіти в школі [7, 9]. Наукові дослідження розкривають, як правило, певні аспекти проблеми [1, 15, 16], або ж стосуються соціології, психології, культурології [2, 5, 8, 11, 20]. Тому є сенс звернути увагу на те, що освіта – це одна з основних категорій педагогіки, а медіаосвіта є її складовою. Це не заперечують більшість авторів, більш за те, вони користуються терміном «медіапедагогіка», що становить собою нову галузь педагогічних знань. Системних досліджень педагогічної ідентифікації «медіапедагогіки» та «медіаосвіти» ми не знайшли, тому саме це і становить предмет дослідження і мету публікації.

На причетність медіаосвіти до педагогічної галузі показує навіть перше визначення явища, запропоноване Радою ЮНЕСКО в 1973 році, де медіаосвіта подається як «навчання теорії та практичним умінням для оволодіння сучасними засобами масової комунікації, що розглядаються як частина специфічної та автономної галузі знань у педагогічній теорії та практиці»¹⁷ [10].

Для того, щоб провести наукову ідентифікацію медіапедагогіки та медіаосвіти, нам належить відпрацювати її методологічні засади. Визначити об'єкт, предмет, ціль, задачі та зміст медіапедагогіки. Спираючись на визначення педагогічних категорій, винайти їх специфіку стосовно медіапростору, дати визначення основним категоріям медіапедагогіки (задачі публікації).

Об'єктом медіапедагогіки є медіаосвіта. За аналогією з педагогікою, де освіта визначається як процес і результат навчання та виховання [3, с.10], медіаосвіта – це процес і результат медіанавчання та медіавиховання (див. далі). Для визначення предмету (що являє собою частину об'єкта, обрану для більш детального дослідження) потрібно виділити істотне специфічне відношення [6], реалізацію якого забезпечує медіапедагогіка.

Для цього знову скористаємося традуктивним методом. Предметом дидактики як складової педагогіки є взаємодія викладання та учіння, предметом соціальної педагогіки як її різновиду – взаємодія особи з соціумом. За аналогією, предметом медіапедагогіки є взаємодія людини з медіапростором. Визначений таким чином предмет медіапедагогіки диктує мету та завдання останньої – налагодження стосунків особи з медіапростором, при нормальному їх плині – організацію, при певних деформаціях – нормалізацію останніх. Результат освітнього процесу, що лежить у основі медіапедагогіки, становить собою медіакультуру особи та суспільства, як то культуру цінностей (аксіологічну), та культуру діяльності.

Виходячи з визначення медіаосвіти, доцільно розглянути її складові: медіанавчання та медіавиховання.

Медіанавчання – це процес взаємодії особи з медіапростором, з метою передачі та засвоєння існуючого, і створення нового досвіду медіаспілкування (взаємодії). Основними компонентами такого досвіду є знання, способи діяльності (уміння та навички), досвід творчої діяльності та досвід емоційноціннісних відношень (мотиви, потреби, інтереси, ставлення тощо) [6]. Їх поєднання в єдине ціле відбувається шляхом включення попередніх до складу наступних. Два перші компоненти (знання та способи діяльності) в теорії та практиці медіаосвіти фігурують як медіаграмотність, третій – як медіаторчість, четвертий, що поєднує в собі попередні, – як медіакультура. Перелічені складові започатковують рівні поступового розвитку зазначеного явища. Відповідно до цього, можна сказати, що на сучасному етапі ми умовно знаходимося на рівні формування медіаграмотності, де основний наголос ставиться на формування умінь і навичок. Відповідно до класифікації останніх (загальнонавчальні, пізнавальні, комунікативні, специфічні), кожні з них, наповнюючись медіазмістом, формують і доповнюють особистісні механізми – учіння, пізнання, спілкування та творчості.

Медіавиховання спирається на загальну теорію виховання, де «головним виховним відношенням вважається відношення ціннісне, що являє собою ставлення людини до світу та до себе в цьому світі. Воно розгортається всередині навчання, про що свідчить четвертий компонент його змісту (досвід емоційно-ціннісних відношень), реалізується в усіх видах діяльності як ціннісне ставлення до її процесу, результату та учасників, всередині особи як єдність її

свідомості та поведінки, вчинків та їх мотивів тощо» [3, с.161]. Якщо перелічене співвіднести з медіасвітом, то йтиметься вже про медіавиховання. Свого розвитку в медіапросторі набирають також і підходи до виховання як до формування особистості (сукупності відношень до ...), соціалізації особи (як її самореалізації в основних сферах життєдіяльності), та як власної потреби людини, при незадоволенні якої виникає нестаток (те, чого не вистачає), що потребує поповнення, а не боротьби. Останнє показує на шлях медіавиховання (поповнення нестатків) і започатковує його зміст. Зважаючи на те, що культура на особистісному рівні становить собою процес (діяльність) і результат (цінності) задоволення потреби людини, є сенс звернутися до полікультурної моделі випускника школи [3, с. 171], розширивши її до загальнолюдського розуміння. Стрижневими утвореннями цієї моделі є:

1) потреба в соціумі та спілкуванні, що приводить до формування комунікативної культури (близький соціум, безпосереднє спілкування), національної, громадянської, правової, ідейно-політичної (середній соціум), екологічної культури (дальній соціум);

2) потреба в пізнанні світу та себе в світі, процес і результат задоволення якої формує інтелектуальну культуру та культуру особистісного самовизначення;

3) потреба в здоровому способі життя, що веде до формування фізичної та валеологічної культури;

4) потреба в художньо-естетичному сприйнятті себе, інших та довкілля, внаслідок задоволення якої формується художньо-естетична культура;

5) потреба в творчій самореалізації, що веде до культури творчого самовираження особистості (креативної);

6) потреба в інформації, що поєднує всі попередні й спонукає до формування інформаційної культури, тощо.

Відповідно до цього можна говорити про основні напрямки виховної роботи. Це: комунікативне виховання (формування комунікативної культури), національне, громадянське, правове, ідейно-політичне, екологічне, інтелектуальне, валеологічне, художньо-естетичне, креативне, інформаційне тощо. Як бачимо, до цього переліку ввійшли як традиційні види виховання (національне, громадянське, екологічне й ін.), так і ті, що в напрямках виховної роботи раніше не значилися (комунікативне, креативне, інформаційне тощо), але затребувані в сьогоденні. Вони стосуються технологічної частини виховання й відповідають за формування особистісних механізмів, завдяки яким людина зможе реалізувати себе в житті.

У світлі проблеми медіавиховання особливого значення набуває потреба в інформації та інформаційна (медіа)культура. По-перше, ця потреба реалізується в процесі та внаслідок задоволення попередніх (1-5). По-друге, вона не заперечує і не підмінює їх собою, а надає нових можливостей розвитку за рахунок нового змісту. По третє, вона не просто поєднує, а інтегрує всі культурні складові в нову якісну цілісність – висококультурну особу сучасної людини.

Таким чином, ми знову, як і в медіанавчанні, дійшли медіакультури, що наголошує на сутнісну цілісність медіаосвіти.

Здійснивши педагогічну розвідку в сфері медіаосвіти, ми дійшли висновку, що піднята проблема потребує подальшого опрацювання та створення системи педагогічних знань у медіанапрямку. У подальшій роботі нам вважається доцільним поглибити методологічні основи медіапедагогіки, розглянути протиріччя та суперечності медіаосвіти, її форми та методи тощо.

Список використаних джерел:

1. Антропова, А. И. Педагогические технологии в медиаобразовании при обучении английскому языку / А. И. Антропова // Иностранные языки в школе.– 2006. –№ 7. – С. 62-65.
2. Возчиков, В. А. Медиаобразование в интенциях обучения и медиакультуры / В. А. Возчиков // Наука и школа. – 2007. – № 1 – С. 3-6.
3. Глазиріна В.М. Педагогіка сучасної школи: Навчальний посібник / В.М. Глазиріна.-Донецьк: Норд-Прес, 2006.-220 с.
4. Дидактика средней школы / Под. ред. М.Н. Скаткина.-М.,1982.-319 с.
5. Кирилова, Н. Б. Медиаобразование в эпоху социальной модернизации /Н. Б. Кирилова // Педагогика.– 2005. – № 5. – С. 13-21.
6. Краевский В.В. Методология и методы педагогических исследований // Педагогика / Под ред. П.И. Пидкасистого. -М., 1998.-С.32-62.
7. Жигір, Е. Л. Використання елементів медіаосвіти на уроках хімії (тестування у форматах А, N, X) / Е. Л. Жигір // Хімія. – 2007. – № 22. – С. 22-35.
8. Медіакультура особистості: соціально-психологічний: навчальнометодичний посібник / О. Т. Баришполець О. Є. Голубєва, Н. В. Климчук [та ін.]; за ред. Л. А Найдьонової, О. Т. Баришпольця.– К. : Міленіум, 2009. – 440 с.
9. Медиаобразование в школе: как же выжить в мире СМИ // Народное образование.– 2007. – № 2. – С. 235-241.
10. Медиаобразование. Визуальный словарь. - <http://www.ped.vslovar.ru/1059.html>
11. Невмержицька О. Медійна педагогіка за кордоном / О. Невмержицька // Рідна школа.– 2004. – № 1. – С. 70-72.
12. Новикова, А. А. Глобализация и медиаобразование / А. А. Новикова // ALMA MATER: Вестник высшей школы.– 2009. – № 11. – С. 52-55. 489
13. Онкович, Г. Медіа-педагогіка і медіа-освіта: поширення у світі / Г. Онкович // Дивослово. – 2007. – № 6. – С. 2-4.
14. Робак, В. До питання про розвиток медіапедагогіки у Німеччині / В. Робак // Другий український педагогічний конгрес: зб. матеріалів конгр.,– Львів, 2006. С. 275-286.
15. Смоляна, Я. В. Негативний вплив засобів масової комунікації на особистість і медіапедагогіка як засіб його мінімізації / Я. В. Смоляна // Соціальна педагогіка: теорія та практика. – 2004. – № 1. – С. 49-57.
16. Соснюк, О. П. Психологічний тренінг як засіб профілактики використання маніпуляційних технік в мас-медіа / О. П. Соснюк // Обдарована дитина. – 2009. – № 3. – С. 39-43.
17. Слюсаревський М. Медіа-освіта: українська перспектива / М. Слюсаревський, Л. Найдьонова // Рідна школа. – 2010. – № 9. – С. 57-58.

18.Федоров А.В. Развитие медиаобразования на современном этапе // Инновации в образовании, 2008. № 3. С.5.

19.Федоров, А. В. Зарубежные модели медиаобразования: сравнительный анализ / А. В. Федоров, А. А. Новикова // Дистанционное и виртуальное обучение. – 2009. – № 5. – С. 4-17.

20.Шумаєва, С. Медіаосвіта: історичні та культурологічні аспекти розвитку / С. Шумаєва // Рідна школа. – 2003. – № 5. – С. 70-72.

ВИКОРИСТАННЯ ІКТ У СУЧАСНОМУ ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ

Лозова Т. В.,

учитель хімії опорного закладу загальної середньої освіти
“Монастирищенська спеціалізована школа І-ІІІ ступенів №5” м.Монастирище

Анотація. У сучасній школі ми можемо навіть сумніватися-використовувати ІКТ чи ні? Безперечно, у школі ІКТ не розв’язують усіх проблем, вони залишаються багатофункціональним технічним засобом навчання. Дана технологія сприяє розвитку пізнавальної та творчої активності учнів. Вона у поєднанні з правильно підібраними іншими технологіями навчання створює необхідний рівень якості, варіативності, диференціації та індивідуалізації навчання й виховання.

Якщо ми будемо вчити сьогодні так, як ми вчили
вчора, ми крадемо в наших дітей завтра
Джон Дьюї

З огляду на те що сучасне суспільство стало на шлях переходу до ринкової економіки й демократизації, перед педагогами постало питання : як найкраще підготувати учнів до продуктивного життя? Для сучасних школярів головне завдання – навчитися ефективно відшукувати знання і критично мислити, сприймати нову інформацію , ретельно й критично її досліджувати, осмислювати різні погляди, певні ідеї перевіряти на можливість використання.

Хто не мріяв про учнів , які б на уроках активно працювали, демонструючи глибокі знання і наполегливість у їх здобутті? Безумовно, кожний учитель прагне, щоб його уроки були змістовні, емоційно насиченими, відповідали б тенденціям сучасної освіти, залишили яскравий слід у душі дитини.

На допомогу приходять найсучасніші інформаційно-комунікаційні технології. Класичні та інтегровані уроки у супроводі мультимедійних презентацій, on- line тестів, on-lin навчальних іграх, програмних продуктів дозволяють учням поглиблювати знання , здобуті раніше. Застосування сучасних технологій в освіті створює сприятливі умови для формування особистості учнів і відповідає вимогам сучасності.

Єдиний інформаційний простір створюється заради того ,щоб учень міг отримати передові знання , вмів їх застосовувати, раніше соціалізуватися,

легше адаптуватися до світу і при цьому встигати відвідувати секції, виставки, читати книги. Створення змістовного єдиного інформаційного простору є основним завданням на шляху переходу до інформаційного суспільства.[4]

Про застосування ІКТ у навчальному процесі можна сказати чимало. Це чудовий інструмент у руках професіонала. Прекрасне доповнення до уроку, яким потрібно вміло користуватися. Але, звичайно, головне - бути гарним учителем, творчою особистістю. Урок - це завжди міжсуб'єктна взаємодія учнів і вчителя, яка спонукає обидві сторони до змін у діяльності, поглядах, ціннісних настановах. В епоху стрімкого розвитку інформаційно-комунікаційних технологій небажано обмежувати процес навчання тільки шкільним уроком, а передбачає й самостійну роботу в позаурочний час. Таку роботу можна планувати в кількох варіантах: усна, письмова, на комп'ютерах (презентації, кліпи, прес-релізи тощо), в Інтернеті (форуми, чати, у програмі дистанційного навчання). Інтернет відкриває можливість значно урізноманітнити палітру методичних прийомів, у виразити сприйняття матеріалу, застосовуючи рольові або дидактичні ігри в режимі чату, форуму, електронної пошти та вікі-середовища. У навчанні блоги й веб-сайти використовують з метою надання додаткового навчального ресурсу:

- виконання диференційного завдання або завдання в домашніх групах;
- взаємодія в рольовій грі;
- взаємодія учнів різних навчальних закладів для роботи над окремою темою, проектом;
- представлення учнівських творчих робіт;
- створення інтерактивної газети, журналу.

Умови для впровадження комп'ютерних технологій у навчальний процес:

- наявність сучасної комп'ютерної техніки;
- програмне забезпечення;
- відповідальний професійний рівень викладачів та учнів.

Майбутнє нашої освіти за системою навчання, що вкладається у схему учень-технологія-вчитель, коли викладач перетворюється на педагога - методолога, технолога - консультанта, а учень стає активним учасником процесу навчання. Тобто якщо в навчальній системі учень - учитель-підручник з'явиться новий елемент - комп'ютер, то зміст учительської праці істотно зміниться: основним буде не передача знань, а організація самостійної пізнавальної діяльності учнів. Тож чималий дидактичний потенціал інформаційних навчальних технологій буде розкрито лише за умови, коли провідна роль у навчально-виховному процесі належатиме вчителю, а комп'ютер стане третім партнером у педагогічній взаємодії.[2]

Спираючись на наявні в учнів навички, учитель поступово вводить у свої уроки такі форми використання ІКТ:

Починаючи із 7 класу можна застосовувати форми, які не вимагають від учнів спеціальних знань ІКТ, наприклад комп'ютерні форми тестування. У цей період учитель може проводити й урок на основі презентацій, створених ними самими або старшокласниками.

Із 8 класу можна практикувати роботу з мультимедійними навчальними посібниками із предмета на різних етапах підготовки й проведення уроку. Але в цей період диски з предметів і електронні енциклопедії сприймаються учнями в основному як джерело інформації.

Якщо до цього року навчання учні починають освоєння програм Power Point, це дозволяє будувати уроки на основі захисту проектних робіт з використанням ІКТ. З допомогою MS Word учні навчаються оформляти свої реферати й дослідження. На цьому етапі важливо, щоб і предметники дотримувалися однакових вимог до оформлення учнівських робіт.

У старших класах ІКТ дає можливість учням удосконалюватися й саме актуалізуватися, видаючи шкільну газету, беручи участь у дистанційних конкурсах, олімпіадах, проектах; розміщуючи творчі й дослідницькі роботи в Інтернеті, спілкування on-line, відео конференції. На цьому етапі вчитель - уже лише помічник учнів, який дає можливість повною мірою проявляти й розвивати їхній потенціал.[6]

Робота з мультимедійними посібниками дає можливість різноманітні форми роботи на уроці за рахунок одночасного використання ілюстративного, статистичного, методичного, а також аудіо - й відеоматеріалу. Електронний навчальний посібник активізує навчально - пізнавальну діяльність і дозволяє здійснювати диференційований підхід до кожного учня, що дає можливість учневі самостійно без допомоги вчителя вивчати пропонований матеріал, розширювати свій кругозір.

Така робота може здійснюватися на різних етапах уроку:

- як форма перевірки домашнього завдання;
- як спосіб створення проблемної ситуації;
- як спосіб пояснення нового матеріалу;
- як форма закріплення вивченого матеріалу;
- як спосіб перевірки знань у процесі уроку.

Найсучасніший комп'ютерний засіб навчання – мультимедіа, що ґрунтується на спеціальному апаратному та програмному забезпеченні. Одна з його беззаперечних переваг-можливість розробляти інтерактивні комп'ютерні презентації.

Уроки з використанням комп'ютерної презентації - це уроки пояснення нового матеріалу в діалоговому режимі, урок - лекції, урок - узагальнення, урок - наукова конференція, урок – захист проекту, урок – дискусія в режимі Інтернет – конференції. Для того щоб створити презентацію, необхідно сформулювати тему й концепцію уроку, визначити місце презентації в уроці. Якщо презентація стане основою уроку, то необхідно виділити етапи уроку, чітко вибудувавши логіку міркування від постановки мети до висновку. Відповідно до етапів уроку визначаємо зміст текстового й мультимедійного матеріалу. І тільки після цього створюємо слайди, відповідно до плану уроку.

Якщо презентація - лише частина уроку, один із його етапів, то необхідно чітко сформулювати мету використання презентації й, уже виходячи з неї, відбирати, структурувати й оформляти матеріал. У цьому випадку потрібно чітко обмежити час показу. Якщо презентація - творча робота учня, то необхідно якомога точніше сформулювати мету роботи, визначити контекст

роботи в структурі уроку, обговорити зміст і форму презентації, час на її захист.

Урок захисту проектів – унікальний спосіб реалізації творчого потенціалу учнів, спосіб творчого переломлення їхніх знань і вмій на практиці. Використання ІКТ на уроках подібного типу – одна з форм презентації матеріалу, спосіб активізації слухачів, відбиття структури виступу.

Уроки із використанням комп'ютерних форм контролю припускає можливість перевірки знань учнів(на різних етапах уроку, з різними цілями) у формі тестування з використанням комп'ютерної програми, що дозволяє швидко й ефективно зафіксувати рівень знань за темою. Однак ця форма рідко використовується, оскільки вимагає наявності персонального комп'ютера для кожного учня. Слід відмітити, що можливий вихід з даної проблеми: підручник Хімія(рівень стандарту) Олексій Григорович видавництво "Ранок" іде з інтернет- підтримкою. Електронні матеріали до підручника розміщено на сайті interactive.ranok.com.ua Мобільні телефони учнів замінять персональний комп'ютер, що дозволить провести тестування на різних етапах уроку.

З появою мультимедійних матеріалів(інтер - активних CD- дисків)з хімії виникла можливість включення в урок фрагментів відео-лекцій.

Найзручнішою формою застосування основ комп'ютерної грамотності й водночас її формування на сучасному етапі є інтегровані уроки " Хімія – інформатика . " Така інтеграція дає змогу створювати найсприятливішу мотивацію навчальної діяльності учнів на уроці, а також мотивацію її форм. Вивчення алгоритмів на уроках інформатики супроводжується складанням не лише послідовності дій в задачах, які пропонує підручник, а й хімічних завдань.[5]

Метод інтернет –конференції буде доречним на уроках узагальнення знань, підсумкових заняттях. Розглянемо принцип її проведення на форумі. Форум – інтернет – ресурс, популярний вид спілкування. Неодмінна умова якісного проведення конференції – наявність швидкісного Інтернету і двох комп'ютерних класів. Якщо апаратного забезпечення бракує, бажано об'єднати дітей у дві групи, проте це ускладнить оцінювання їхніх робіт, бо вони змушені будуть працювати в парах. На уроці має бути два вчителі: учитель-предметник та учитель інформатики. Для роботи потрібно створити окремий форум. Слід пам'ятати, що в Інтернеті існує дуже багато сайтів, на яких пропонують різні види форумів, які створюються автоматично. Після цього треба подумати загальні правила. Такий вид роботи дає змогу висловитися кожному, за короткий час усебічно розглянути поставлену проблему. Доступність веб – матеріалу полегшує аргументацію висловлювання (адже варто лише розмістити посилання, а охочі самостійно зайдуть на за адресою)Також можлива участь у конференції учня, який з об'єктивних причин відсутній на уроці, але має безпосередній доступ до інтернету. Матеріали форуму можна зберегти й використовувати під час інших занять.[3]

Сьогодні необхідне переосмислення того, як організувати процес навчання. Ці засоби навчання дають змогу створити новий навчальний інформаційний простір, який здатний підвищити якість хімічної освіти, залучитися до світового інформаційного простору. Як показує практика, інформаційні технології, що створюють інформаційний простір освіти,

розвивають не тільки учнів, а й учителя, роблять його роботу приємною, успішною, результативною, полегшують працю й забезпечують професійне зростання, підвищують статус. Запропонована технологія навчання з використанням інформаційних технологій може стати основою нового підходу до освіти - школа без домашнього завдання. Його основою можуть і повинні стати комп'ютерно - консультативні пункти, створені на базі спеціалізованих класних кабінетах з відповідних дисциплін. Це дозволить учням сільських шкіл вибирати рівень, на якому вони будуть опановувати предмет. Незважаючи на беззаперечну ефективність у навчанні, комп'ютер не може замінити повністю вчителя. Тільки вчитель має можливість зацікавити учнів, спонукати в них допитливість, завоювати їхню довіру, направити їх на ті чи інші аспекти предмета, стимулювати активну позицію учнів щодо себе і своєї освіти, примусити вчитися і винагородити за зусилля.[1]

Список використаних джерел:

1. Макошина В.Н., Мещерикова Е.В. Использование компьютеров в обучении химии. //Химия. Методика преподавания в школе. -2002.-№6-с.55-60.
2. Курдюмова Т.Н. Компьютерная технология обучения химии. //Химия в школе -2002.-№8-с.35-37
3. Шевченко А.Л. Використання ІКТ у сучасній школі //Педагогічна майстерня.-2012.-№3.-с.2-7.
4. Колобова А.М. Використання ІКТ на уроках біології та хімії. //Хімія.-2017.-№19.-с.5-8
5. Калакайло Я.К. Використання ІКТ на уроках хімії. //Хімія. -2013- №3.-с.2-5.

ФЕНОМЕН ПСИХОЛОГІЧНОГО ЧАСУ ОСОБИСТОСТІ: МОДИФІКАЦІЯ В ОНЛАЙН-ПРОСТОРІ

Майстренко М. І.,
майстер виробничого навчання ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»

Масюк І. І.,
майстер виробничого навчання ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»

Анотація. У статті висвітлюється проблема модифікації психологічного часу особистості у просторі новітніх мультимедіа. Аналізуються специфічні характеристики віртуального часопростору. Описуються феномени переживання часу користувачами онлайн-соціальних мереж.

Сучасні мультимедійні технології породжують особливий культурний простір, нову культуру фрагментарності, колажності, мозаїчності, кліповості, позачасовості. Поширення і застосування мультимедіа призводить до змін в психологічній структурі діяльності людини, розширює можливості соціальної та психологічної взаємодії людей, обумовлює утворення нових форм життєвої організації, комунікації, нового досвіду переживання часу.

Вплив медіа на людину є безсумнівним, водночас неоднозначним і суперечливим. Можна виділити як безліч неоціненних ресурсів, так і цілу низку

потенційних ризиків новітніх мультимедійних технологій. І ці своєрідні «терези ефектів медійного впливу» постійно перебувають у русі, перетягуючи важелі то в одну, то в іншу сторону.

Так, з одного боку, мультимедіа є ресурсом економії часу, тому що надають можливості для швидкої, зручної та простої комунікації. Вони можуть стати також ресурсом заповнення часу, наприклад, в ситуації вимушеного очікування. З іншого боку, за новітніми медіа вже закріпилися такі характеристики як «пастка для часу», «розкрадачі часових ресурсів». Нестійкість віртуального простору мультимедіа породжує розмивання часових меж «минуле-теперішнє-майбутнє», зумовлює перетворення та втрату відчуття реального часу, стирання межі між віртуальною та істинною реальністю, розмивання та притуплення психологічного відчуття реальності, відчуження від реальності та віртуалізацію свідомості, що, у свою чергу, може призводити до збільшення експозиції контакту з мультимедіа та сприяти виникненню залежності від мультимедійних засобів.

Таким чином утворюється своєрідне замкнене коло, в якому людина ризикує поступово зануритися в ілюзорну дійсність. Такі модифікації психіки потенційно містять у собі істотні ризики для розвитку особистості, зокрема можна прогнозувати: порушення критичного ставлення до себе і своїх вчинків, втрату раціональності та цілеспрямованості поведінки; неспроможність особистості адекватно і раціонально моделювати своє майбутнє, нереалістичність її планів, занадто високі домагання і надмірну безкомпромісність у виборі життєвих цілей; пасивність, дефіцит емоційної енергії в реальному житті, емоційну скутість та байдужість в реальних стосунках; парасоціальне спілкування.

Зазначені ресурси і ризики медійного впливу потребують більш глибокого осмислення і вивчення, насамперед з метою обґрунтованого прогнозування наслідків такого роду впливу, усвідомлення міри особистої відповідальності за способи взаємодії з мультимедіа та формування навичок збалансованого використання реальних і віртуальних практик. Можна очікувати, це сприятиме оптимізації виховання особистості як суб'єкта власної життєдіяльності.

Протягом багатьох віків життя людства в цілому і кожної людини окремо підкорювалося біологічним ритмам, будь-яка діяльність визначалася природними чинниками (порою року, періодом доби). В індустріальну епоху життєвий цикл визначався більше соціальними чинниками і послідовно розгортався у трьох основних життєвих етапах: освітньому, трудовому і пенсійному. В період медіатизації та інтернетизації суспільства відбувається порушення як біологічних, так і соціальних ритмів життя. Так, освітній період не закінчується з початком професійної діяльності, а має тенденцію до продовження протягом усього життя. Багато пенсіонерів продовжують працювати, а іноді й навчатися, ведуть активний спосіб життя, мандрують. Так само досить різним за часом може бути і початок трудового періоду: хтось починає працювати із повноліттям, хтось раніше, а хтось і в тридцять років продовжує навчатися. Виникає порушення ритмічності та послідовності часу життя, свого роду „часова аритмія” сучасного суспільства. Якщо провести

аналогію із роботою серця, серцевими ритмами, то за умови нормального функціонування серцево-судинної системи людина зазвичай не відчуває його биття, не сприймає його ритму. Якщо ж з'являється розлад у вигляді аритмії, то хворий починає явно відчуватися перебої в роботі серця, завмирання або ж різке хаотичне серцебиття. Щось подібне відбувається і з сучасною людиною, вона усе частіше відчуває прискорення та хаотичність часу.

Змішуючи інформацію з різних місць і часів, новітні інформаційнокомунікаційні технології дозволяють перетинати простір і час, зумовлюють більш поверхове сприйняття світу, формування відчуття "миттєвості" буття. Усе це призводить до незв'язності просторових відчуттів та часових уявлень: час і простір постають менш стабільними і зрозумілими, менш єдиними, більш заплутаними, непослідовними. М. Кастельс висунув ідею, згідно з якою позачасовий час, як він називає пануючу в сучасному суспільстві темпоральність, виникає, коли інформаційна парадигма суспільства породжує систематичну пертурбацію в послідовності явищ. Ця пертурбація може набувати форми стиснення часових інтервалів між подіями, спрямованого на "миттєвість", або випадкових розривів у послідовності подій. Усунення почерговості створює недиференційований час, який прирівнюється до вічності. Як зазначає автор, змішування часів у засобах масової комунікації, що відбувається всередині одного і того ж каналу, або за вибором споживача, створює часовий колаж, у якому "... не тільки змішуються жанри, але і їхнє часове розгортання перетворюється на синхронний горизонт без початку і кінця, без будь-якої послідовності" [1]. Історія спочатку організується у відповідності з доступним матеріалом, а потім підкорюється комп'ютеризованій можливості вибирати у вікнах миттєвості, які можна поєднувати чи розподіляти відповідно до певних потреб. Шкільна освіта, розваги за допомогою ЗМК, спеціальні репортажі новин чи реклама організують темпоральність так, як це їм зручно, тому досягнення культури, що виходять з усього людського досвіду, позбавлені часової послідовності. Отже, робить висновок дослідник, уся впорядкованість значних подій втрачає свій внутрішній хронологічний ритм і часова послідовність цих подій встановлюється залежно від соціального контексту їх використання. З'являється культура циклічності, недиференційованого часу [1].

Підтвердження цього знаходимо в А. Моля, який відзначав, що з появою ЗМК виникає новий тип культури – "мозаїчна культура". Світ у такій культурі виявляється пластичним – час у ньому можна легко повернути назад, а епізоди переставити [2].

Згідно з М. Маклюєном, людина, яка навчилась читати раніше, ніж дивитись телевізор, засвоює культурну спадщину і свій власний досвід відповідно до логіки розгортання тексту, вербальних понять, життєвого шляху, що триває в часі, тоді як "телевізійне покоління" являє собою "східних мудреців, які заглядають всередину себе і містять у собі все людство", які байдужі до плину часу, сприймають світ "тут і тепер"; одиницею побудови світу для них є міжмодальний образ, модифікований у просторі і часі [3].

Серед низки специфічних характеристик віртуального простору, які визначають сутність психологічних переживань користувача (або мешканця)

цієї нової соціальної реальності, Дж. Сулер називає розмивання просторових меж та розтягнення і конденсацію часу [4]. Зокрема, автор описує дві кіберкомунікативні ситуації – синхронну і асинхронну, в яких ситуативний час розтягується майже до безкінечності. Так, під час «синхронної комунікації», яка передбачає, що користувачі одночасно перебувають за комп'ютером чи в інтернеті хоча і не «тут», але «зараз», у реальному часі (наприклад, чат-кімнати, skype тощо), для відповіді співрозмовникові згідно етикету відводиться від декількох секунд до хвилини, а то й більше – це є значно великою затримкою, аніж під час комунікації face-to-face. У випадку із «асинхронною комунікацією», коли від користувачів не вимагається швидкої, термінової інтеракції (наприклад, e-mail), у розпорядженні співрозмовника є години, дні чи навіть тижні (хоча Дж. Сулер зауважує, що і тут допустимий часовий крок визначається негласними нормами існуючого етикету). Іншими словами, кіберпростір створює унікальний темпоральний простір, в якому за умови тривалого здійснення інтеракцій інтерсуб'єктивний час взаємно подовжується (розтягується). Це забезпечує комфортну «зону рефлексії», відповідно, порівняно із спілкуванням face-to-face, співрозмовники мають значно більше часу для обмірковування і складання відповіді. Практично усі юзери-новички, зазначає автор, вимушено проходять через період адаптації до цього нового часового відчуття. Наприклад, вони можуть очікувати відповіді на лист негайно, передбачаючи (можливо, і не усвідомлено), що швидкість відповіді від партнера буде більш-менш близькою до швидкості відповіді під час звичайної розмови. Досвідчені ж юзери захоплюються перевагами розтягнутого часу. У зв'язку із цим Дж. Сулер робить припущення, що у кожного юзера є свій індивідуальний e-mail-крок. З іншої сторони Дж. Сулер доводить, що віртуальний час є стиснутим, конденсованим. Інтернет-середовище змінюється дуже стрімко, адже пересування у віртуальному просторі абсолютно просте і нічим не обмежене, до того ж набагато простіше написати і переписати програмну інфраструктуру, аніж будувати із цеглин, дерева та заліза.

Узагальнюючи напрацювання попередників, можна виділити такі темпоральні виміри інтернет-реальності:

- пластичність – рухомість, зворотність часу і подій;
- колажність, мозаїчність, недиференційованість – розщепленість інтернет-простору на велику кількість епізодів, невпорядкованість подій, порушення хронологічного ритму і часової послідовності подій;
- конденсованість, миттєвість, стиснення – стрімкість, миттєвість зміни подій в інтернет-середовищі, необмеженість пересування у віртуальному просторі, стиснення часових інтервалів між подіями, спрямоване на «миттєвість», або випадкові розриви у послідовності подій, недиференційований час, який прирівнюється до вічності – "позачасовий час" за М. Кастельсом;
- розтягування – подовження часу майже до нескінченності.

Отже, мультимедійні інтернет-технології створюють унікальний темпоральний простір, специфічність характеристик якого ймовірно визначає особливості часових переживань мешканців цієї нової реальності.

Висновки. Медіареальність дозволяє маніпулювати часом, створюючи ілюзію його зворотності, тим самим заперечуючи його плинність «Цифрове покоління» позбавляється можливості засвоювати культурну спадщину і свій власний досвід відповідно до логіки розгортання послідовності життєвих подій у часі. Натомість у нього формується байдужість до плину часу, небажання помічати плинність часу, уявлення про те, що нібито час зупинився. Такі модифікації суб'єктивного часу психологічно означають його одночасну акселерацію та інфантилізацію та можуть призводити до незв'язності просторових відчуттів та часових уявлень: час і простір стають менш стабільними і зрозумілими, менш цілісними, більш заплутаними, непослідовними. Невизначеність часопростору може проявлятися порушенням зв'язності, узгодженості часових модусів (минулого, теперішнього і майбутнього), відсутністю майбутньої домінанти, невизначеністю та вкороченням часової перспективи, нерозвиненим практичним ставленням до часу, невмінням ефективно його використовувати.

Список використаних джерел:

1. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. – М.: ГУ ВШЭ, 2000. – 608 с.
2. Моль А. Теория информации и эстетическое восприятие. – М., 1966. – 348с.
3. McLuhan M. Understanding Media. The extensions of man. – GINGKO PRESS Inc., 2003. – 611 p. 294
4. Сулер Дж. Люди превращаются в Электроников. Основные психологические характеристики виртуального пространства [Электронный ресурс] / Дж. Сулер – Режим доступа: <http://www.flogiston.ru>
5. Мироненко Г. В. Динаміка уявлень реципієнтів відеопродукції про тривалість одиниці часу // Зб. наук. пр. Ін-ту психології ім. Г.С. Костюка АПН України / За ред. С. Д. Максименка. – К., 2006. – Т. VIII, ч. 8. – С. 162–170.
6. Мироненко Г. В. Суб'єктивна тривалість одиниці часу користувачів онлайн-соціальних мереж // Наукові студії із соціальної та політичної психології. – К., 2011. – С. 167–180.
7. Маховская О. И. Телемания. – М.: ООО «И.Д.Вильямс», 2008. – 272 с.
8. Войскунский А. Е. Психологические исследования феномена Интернетаддикции [Электронный ресурс] / А. Войскунский – Режим доступа: www.psychology.ru/internet/ecology/04.htm

ПЕДАГОГІЧНИЙ ПІДХІД ДО БЕЗПЕКИ КІБЕРПРОСТОРУ

Панасенко А. В.,

майстер виробничого навчання ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»

Перевозний О. М.,

викладач ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»

Стаття присвячена проблемі медіаграмотності молоді, її здатності до безпечного поводження в агресивному медіасередовищі. Окреслено сутність понять «медіасередовище», «медіаосвіта», «медіаграмотність». Досліджується явище кібербулінгу як одного з основних негативних чинників, що присутні в медіасередовищі.

З появою і поширенням засобів масової комунікації, особливо аудіовізуальних медіа, людство отримало ще один соціальний інститут, діяльність якого позначається не лише на якості суспільного життя та соціалізації підростаючих поколінь, а й на національній безпеці країн, спільнот, суспільств. Це покладає на мас-медіа велику соціальну відповідальність, актуалізує проблему державного й громадського нагляду за їх діяльністю. Із цими проблемами раніше чи пізніше зіткнулися майже всі країни світу, і кожній з них довелося виробляти власний досвід їх розв'язання.

Нині проблеми, пов'язані з медіа-впливом та його наслідками, повною мірою постали і перед Україною. Особливе занепокоєння громадськості, і значною мірою педагогів викликає те, що інформаційний простір країни переповнений різноманітними негативними чинниками. Розвиток інформаційних технологій дає можливість широко розповсюджувати негативну, агресивну інформацію у засобах масової інформації, чим привертається суспільна увага до неї. На жаль, цей розвиток чинить і негативний вплив на безпеку життя дітей і молоді, адже агресивно налаштовані особи отримали ще кілька інструментів для здійснення насильницького тиску, зокрема, використання комунікаційних технологій.

В останнє десятиліття Інтернет, як нова складова медіа-середовища, став невід'ємним, важливим атрибутом життя багатьох людей. Особливо це стосується молоді, яка є найактивнішим користувачем Інтернет-ресурсів, використовуючи їх у навчанні, комунікації, а також для різного роду розваг.

Поняття «медіасередовище» має два корені: «медіа» і «середовище». Це означає, що, по-перше, воно має всі ознаки середовища, зокрема, неодмінно впливає на тих, хто в ньому перебуває, а по-друге – специфічні ознаки, характерні саме для медіа.

Корінь «медіа» передбачає, що:

1. Життєдіяльність людей (і дітей) відбувається не тільки в реальному, а й у віртуальному, а отже, певною мірою – у штучному світі, у якому комунікації опосередковані електронними засобами (мас-медіа).

2. Люди живуть серед величезних масивів фрагментарної, переважно аудіовізуальної інформації, у якій емоціональний елемент істотно переважає над мисленнєвим (когнітивним).

3. У сферу приблизно однакового інформаційного впливу в певний час одночасно потрапляє багато людей, тобто медіасередовище характеризується масовим впливом на великі аудиторії, [1, с.201].

Медіасередовище має всі належні для соціального середовища ознаки – як традиційні соціально-психологічні, про які йшлося вище, так і специфічні.

Дослідник О. В. Петрунко, поряд з поняттям «медіасередовище», пропонує до вивчення поняття «агресивне медіасередовище». Він стверджує, що протягом останніх десятиліть дедалі частіше лунають думки науковців про те, що сучасний медіа-простір містить величезну кількість «інформаційних забруднень» та «інформаційно-психологічних агресорів», що роблять його надмірно «агресивним», «афективним», «тривого генним», «стресогенним», «патогенним» і, отже, потенційно деструктивним [1, с.203].

Базовими ознаками, які дають підстави визначити медіасередовище як агресивне, є:

- надмір у ньому агресії, жорстокості й насильства (медіа-насильства);
- його висока маніпулятивна спроможність, тобто здатність чинити потужний психологічний тиск на внутрішній світ, думки, почуття і поведінку не тільки споживачів мас-медіа, а й усіх, хто перебуває поряд із ними в одних соціальних мережах;

Ці ознаки інколи переходять одна в одну, і тоді важко їх розпізнати, розділити, вилучити одну з іншої. Важливо, що вони (вкупі чи кожна окремо) чинять психологічний тиск на тих, хто в ньому перебуває (індивідів, малі й великі групи, спільноти, суспільства, людство загалом), і потенційно здатні завдати їм психологічної шкоди [2, с. 136].

Так чи інакше агресивне медіасередовище існує як об'єктивна даність, із якою можна взаємодіяти – брати до відома й узгоджувати з нею своє соціальне життя і діяльність, яку можна заперечувати, якщо вона, наприклад, не узгоджується з внутрішніми установками, а можна намагатися ігнорувати її та якомога більше обмежити контакти з нею [3, с. 84].

Агресія, цькування, третирування можуть спостерігатися на різних вікових етапах і в різних соціальних верствах населення. Однак, проблема кібербулінгу найгостріше постає саме в юнацькому та підлітковому віці, і причин цьому є декілька.

По-перше, це надзвичайна залежність суб'єкта даної вікової категорії від суспільної думки, а саме від групи однолітків. Другим фактором є вже згадана тотальна інтеграція нових медіа в усі сфери життя школяра.

Кібербулінг в Західних країнах вже пережив свій злет, і послідує урегулювання з боку відповідних державних структур. В нашій країні гаджетизація, тобто масове входження електронних пристроїв комунікації в життя населення, відбулося дещо пізніше, тому цілком природньо, що й негативні чинники дали про себе знати тільки нещодавно.

Кібербулінг, як правило – це насильство через Інтернет: образливі записки, листи, фото, плітки, обмови, відео. Інформація розповсюджується дуже швидко, і відповідно, також швидко створюється суспільна думка. Поряд з кібербулінгом появився такий феномен як кібер-агресія – ображення, зловмисні повідомлення, плітки, висміювання інших в Інтернеті, при цьому

вказуючи їх ініціали або фотографії, відео. Притаманні цьому явищу також домагання, шантаж або залякування, включаючи переслідування. Кібер-агресія є технічно простою. Інтернет надає нові можливості для ображення. Якщо у школі дитину можуть образити зазвичай лише під час її перебування там, то через Інтернет образники можуть досягти своєї жертви в будь-який час. Діти дуже довірливі і швидко відкривають таємниці, подають свою адресу, персональні дані чи паролі [4, с.20].

Узагальнене тлумачення говорить, що кібербулінг – це переслідування інших осіб з використанням сучасних електронних технологій: Інтернету (електронної пошти, форумів, чатів) та засобів електронної техніки – смартфонів, планшетів, тощо, тобто всіх пристроїв, що можуть бути використані для передачі інформації.

Кібербулінгу підлягають ті, кого відштовхнули однолітки. Іноді для цього створюються сайти, де розміщуються компрометуючі матеріали на особу, яку переслідують [4, с. 23].

Кібербулінг – досить складне та делікатне явище для дослідження та вивчення. За ствердженням науковців, учні, що зазнають знущань, стають жертвами кібербулінгу, дуже рідко зізнаються в цьому батькам чи педагогам. Складність виявлення полягає ще й в тому, що сучасний медіапростір дозволяє зберігати відносну анонімність тих, хто вчиняє булінг. Тому, залишаючись латентним, булінг слабо піддається науковим методам дослідження.

Однак, існують інструменти, спрямовані на уникнення, перешкодження негативного впливу медіа-середовища на учнів. На сьогоднішній день таким засобом є медіаграмотність.

Медіаграмотність – це результат медіаосвіти. Вона полягає в сукупності мотивів, знань, умінь і можливостей, що сприяють добиранню, використанню, критичному аналізу медіа-ресурсів. Медіаосвіта, в свою чергу з'явилася як інструмент захисту від шкідливих ефектів і трендів медіа [5, с. 15]. Для прикладу, в Великій Британії і Австралії медіаграмотність — окремий курс, як частина гуманітарних предметів.

На думку фахівців ЮНЕСКО, медіаосвіта — частина основних прав кожного громадянина будь-якої країни світу на свободу самовираження і права на інформацію як інструмент підтримки демократії. При цьому медіаосвіту вони рекомендують усім державам запровадити в свої національні навчальні плани, в систему додаткової, неформальної та «пожиттєвої» освіти. Тут особливо важлива думка про те, що медіаосвіта належить до основних прав людини й вона повинна мати пожиттєвий характер [5, с. 20].

Тому, на нашу думку, для означення напрямків протидії негативному впливу медіа-середовища важливо визначати рівень медіаграмотності учнів, їх культуру поведінки в медіа-середовищі в цілому та знання ризиків медіа-середовища зокрема.

У всіх країнах інформаційного суспільства в навчальних закладах уведено практику адекватного сприйняття різних форм інформації. Для України актуальним зараз є навчання дорослих і дітей правильного сприйняття величезного потоку інформації, у якому кожен перебуває щодня. На нашу думку, слід формувати культуру споживання інформації. Це повинно стати

одним із важливих напрямів спільної роботи соціальних установ, школи та сім'ї.

В інформаційному суспільстві під вплив інформаційних технологій потрапляє особистість, а отже, для нормальної життєдіяльності в цих умовах, вона повинна здобути певні знання, вміння і навички для повноцінної життєдіяльності в цих умовах. Основними серед них є: з одного боку – знання та розуміння сутності феномену інформації, інформаційних явищ, закономірностей їх функціонування в соціумі, вплив на особистість і суспільство; здатність аналізувати та сприймати інформацію, орієнтуватися в інформаційному середовищі. З точки зору практичних навичок та вмінь – це здатність оперувати інформацією, яка представлена як на традиційних носіях, так і в електронній формі; вміння працювати з сучасною інформаційною технікою та технологіями, здійснювати на їх основі отримання, обробку, збереження та використання інформації. Всі ці вміння об'єднані спільною назвою – медіаграмотність.

Список використаних джерел:

1. Діти і медіа: соціалізація в агресивному медіасередовищі / О.В. Петрунко : монографія. – 2-ге вид. – Ніжин : ТОВ «Видавництво «Аспект-Поліграф», 2011. – 480 с.

2. Донченко О.А. Небезпеки психосоціального простору // Проблеми політ. психології та її роль у становленні громадянина Української держави: Зб. наук. пр. / За заг. ред. М. М. Слюсаревського. – К.: Міленіум, 2007. – Вип. 56. – С. 135–143.

3. Зливков В. Українські ЗМІ: проблема маніпулювання свідомістю // Соц. психологія. – 2007. – Спец. вип. – С. 84–90.

4. Бугаева Н.М. Глобальные риски использования современных телекоммуникационных технологий.- актуальні проблеми психології: Психологічна теорія і технологія навчання. – К.: Міленіум, 2007.– т.8, вип. 3.

5. Медіаосвіта та медіаграмотність: підручник / Ред.-упор. В.Ф. Іванов, О. В. Волошенко; За науковою редакцією В. В. Різуна. – Київ: Центр вільної преси, 2012. – 352 с.

ЦИФРОВЕ ОСВІТНЄ СЕРЕДОВИЩЕ ЯК ФАКТОР ПРОФЕСІЙНОГО РОЗВИТКУ ПЕДАГОГА

Павлик Т. З.,

заступник директора з навчально-виховної роботи Шевченківської спеціалізованої загальноосвітньої школи-інтернату з поглибленим вивченням предметів гуманітарно-естетичного профілю Черкаської обласної ради

Стрімкий перехід до цифрового суспільства вимагає суттєвих змін в освітній галузі. Одним із напрямків методичної роботи Шевченківської спеціалізованої школи-інтернату є формування готовності педагогічних кадрів до активної діяльності, здійснення науково-методичного супроводу інноваційних процесів, допомога вчителям у переході на новий рівень освітньої

діяльності із залученням сучасних технічних засобів, що сприяє розвитку цифрової компетентності педагогів.

Впровадження цифрових інструментів відбувається в усіх сферах життя і в тому числі – в освітньому середовищі. Цифровий світ дозволяє вибудовувати індивідуальну освітню траєкторію. Освіта, основна мета якої полягає у підготовці конкурентоспроможних випускників, які здатні навчатися впродовж всього життя, мають високий рівень ІКТ-компетентності та вміють використовувати сучасні технології не лише в повсякденній діяльності, а й для професійного розвитку, потребує сучасних форм і методів навчання, нового підходу до організації освітнього процесу з урахуванням потреб здобувачів освіти, які народилися в цифрову епоху та не уявляють життя без інформаційно-комунікаційних технологій. В умовах цифрового середовища навчання в учнів формуються багато найважливіших якостей і вмінь, затребуваних суспільством XXI століття, які визначають особистісний та соціальний статус сучасної людини: інформаційну активність і медіаграмотність, вміння критично мислити, здатність до безперервної освіти і вирішення творчих завдань, готовність працювати в команді, комунікативність і професійну мобільність, виховання громадянської свідомості.

У сучасних умовах розвитку освіти першочергового значення набуває впровадження ефективних інновацій у традиційний освітній процес, пошук нових форм його організації.

Завдяки інформаційній грамотності сучасні педагоги переосмислюють освітній процес. Використання сучасних інтернет-технологій дає вчителю можливість провести будь-який урок на більш високому технічному рівні, наситити урок інформацією, а також швидко здійснити комплексну перевірку засвоєння знань.

Учні більш глибоко і усвідомлено сприймають інформацію, подану яскраво, незвично, що полегшує їм засвоєння складних тем. Застосування на уроках інструментів цифрового освітнього середовища дозволяє організувати самостійну дослідницьку діяльність, що:

- сприяє досягненню більш високих якісних результатів навчання;
- підсилює практичну спрямованість уроків;
- активізує пізнавальну і творчу діяльність учнів;
- формує в учнів компетенції, необхідні для продовження навчання.

Напрямами застосування інформаційних технологій в освітньому процесі включають не лише розробку педагогічних програмних засобів різного призначення: навчальних, діагностуючих, контролюючих, тренажерів, ігрових, а також і розробку web-сайтів навчального призначення, розробку методичних і дидактичних матеріалів, здійснення управління реальними об'єктами, організація і проведення комп'ютерних експериментів з віртуальними моделями, і багато іншого.

У наш час учитель повинен не тільки навчити школяра вчитися, але і виховати особистість, орієнтовану на саморозвиток. Успішно вчитися і вчити в сучасній школі допомагають електронні освітні ресурси і освітні інтернет-ресурси [1; 2]. Школа формує здатність учня до саморозвитку та

самовдосконалення шляхом свідомого і активного присвоєння нового соціального досвіду, цифрової компетентності й інформаційної грамотності.

Для того, щоб бути успішним в сучасному суспільстві, людина повинна володіти високим рівнем інформаційно-цифрової компетентності. Це здатність і вміння самостійно шукати, аналізувати, відбирати, обробляти і передавати необхідну інформацію за допомогою комунікативних інформаційних технологій. Вона передбачає впевнене, а водночас критичне застосування інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) для створення, пошуку, обробки, обміну інформацією на роботі, в публічному просторі та приватному спілкуванні. Інформаційна й медіа-грамотність, основи програмування, алгоритмічне мислення, роботи з базами даних, навички безпеки в Інтернеті та кібербезпеці. Розуміння етики роботи з інформацією (авторське право, інтелектуальна власність тощо) [3].

При використанні інформаційних технологій необхідно прагнути до реалізації всіх потенціалів особистості - пізнавального, морально-етичного, творчого, комунікативного та естетичного. Найбільш широко в даний момент використовуються інтегровані уроки із застосуванням мультимедійних засобів.

Навчальні презентації стають невід'ємною частиною навчання, але це лише найпростіший приклад застосування ІКТ. Останнім часом вчителі створюють і впроваджують авторські педагогічні програмні засоби, в яких реалізується технологія вивчення навчальних дисциплін, забезпечуються умови для здійснення різних видів навчальної діяльності.

Щоб ці потенціали були реалізовані на досить високому рівні, необхідна педагогічна компетентність в галузі володіння інформаційними освітніми технологіями.

Таким чином, педагог, який використовує ІКТ у своїй професійній діяльності просто забов'язаний бути інформаційно-грамотним. У ньому мають поєднуватися навички пошуку в мережі Інтернет, а також застосування інформаційних технологій для різних форм освітньої діяльності, використання доступних ресурсів Інтернету, використання інтерактивних моделей, віртуальних лабораторій, дистанційних ресурсів при підготовці домашніх завдань, підготовка завдань і тестів в електронному вигляді, залучення учнів до активної участі в освітньому процесі.

Важливим завданням педагога є залучення учнів до активної участі в освітньому процесі, використовуючи для цього сучасні засоби комунікацій: електронну пошту, форум, Skype, Instagram і т. д.

Інформаційна компетентність є однією з основних, вона полягає в готовності вести дистанційну освітню діяльність, використовувати комп'ютерні та мультимедійні технології, цифрові освітні ресурси, вести шкільну документацію на електронних носіях.

Ефективне впровадження інформаційно-комунікаційних технологій неможливо без вирішення проблем підвищення ІКТ-компетентності педагогів, яка передбачає готовність до організації навчання в сучасному електронному середовищі, наявність спеціальних навичок і прийомів розробки електронних курсів, володіння прийомами електронної взаємодії, методами і формами електронного навчання.

Використання відеоконференцзв'язку - це ще один спосіб підвищення кваліфікації педагогів. Сеанси відеоконференцзв'язку дозволяють педагогам нашої школи без виїзду в різні міста приймати участь в семінарах, вебінарах і конференціях. Принципово новою формою самореалізації і професійного зростання педагога є участь в інтернет-проектах. Як показує аналіз існуючих електронних ресурсів педагогічного змісту, вже велика кількість педагогів залучені в процес розміщення і презентації інформації про досвід своєї роботи на сторінках найрізноманітніших інтернет-спільнот. Комплекти мультимедіа, комп'ютерні лабораторії широко застосовуються педагогами, як в освітньому процесі, так і в дослідницькій діяльності учнів. Інтернет-заходи: конференції, семінари, вебінари, конкурси та олімпіади – принципово нова форма навчання в Інтернеті, що формує зацікавленість в результатах, підштовхує до самоосвіти та самовдосконалення освітян. Слід відзначити результативність і позитивну динаміку участі в інтернет-конкурсах і олімпіадах серед педагогів і учнів нашої школи.

Безсумнівно, успіх інформатизації значною мірою залежить від наявності технологічних, інформаційних та організаційних ресурсів, від ступеня участі учнів та батьків в наповненні ІКТ - насиченого освітнього середовища. І все ж багато визначається цифровою компетентністю педагогів, їх мотивацією до використання інформаційних і комунікаційних технологій в освітньому процесі.

Першочерговим завданням для педагогів нашої школи є можливість зробити процес навчання цікавим, захоплюючим і яскравим, різноманітним за формою, що допоможе мотивувати учнів до навчання, внаслідок чого підвищиться успішність. Тому, вони широко використовують інтернет-сервіси, ресурси, платформи у своїй роботі. Популярними з яких є: сервіс для дистанційного навчання LearningApps.org, сервіс для створення інтерактивних плакатів Glogster, ментальних карт coggle, генератори ребусів rebus1 і QR – кодів qr-code, пазлів jigsawplanet, тощо. Використання цих та інших інтернет-ресурсів дозволяє зекономити час уроку, допомагає розвивати критичне мислення, здійснювати інтегрований підхід в навчанні, підвищує мотивацію навчання, сприяє створенню ситуації успіху для кожного учня, і, як підсумок, підвищує успішність учнів на уроках. Учні отримують можливість проявити себе в новій ролі і формують навички самостійної продуктивної діяльності, що сприяє розвитку ключових компетентностей Нової української школи.

Урок, як основна форма організації навчання - це те місце, де сходяться результати довгих дидактичних і методичних пошуків, де відбувається зустріч суб'єктів, в результаті якої кожен з них змінюється, набуваючи щось нове. В інформаційно-освітньому середовищі уроки набувають своїх особливостей: змінюється позиція вчителя на уроці, навчальний процес індивідуалізується, в зв'язку з чим активізується пізнавальна діяльність навчання, можливість поєднання різних форм пізнавальної діяльності поза рамками однієї освітньої організації, спільна інтерактивна діяльність не тільки педагогів і фахівців в різних областях знань з метою підвищення наукового рівня уроку, а й навчальний діалог між віддаленими групами навчаються, використання баз даних і лабораторних комплексів з віддаленим доступом. Все це вимагає від

педагога високого рівня володіння ІКТ, а рухомий вперед науково - технічний прогрес спонукає постійно вдосконалюватися в цьому напрямку, адже необхідність розвитку цифрової освіти сучасного педагога є одним із викликів сьогодення і фактором його професійного розвитку.

Список використаних джерел:

1. Дусмурадова Л. Використання електронних освітніх ресурсів у навчанні [Електронний ресурс] / Людмила Дусмурадова – Режим доступу до ресурсу: <http://timso.koippo.kr.ua/hmura11/zastosuvannya-elektronnyh-osvitnih-resursiv-u-navchanni-matematyky/>

2. Карашевич Т. В. Використання електронних освітніх ресурсів на уроках математики [Електронний ресурс] / Тетяна Віленівна Карашевич – Режим доступу до ресурсу: <https://naurok.com.ua/vikoristannya-elektronnih-osvitnih-resursiv-na-urokah-matematiki-12143.html>.

3. Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.kmu.gov.ua/storage/app/media/reforms/ukrainska-shkola-compressed.pdf>.

ВИКОРИСТАННЯ ЕЛЕКТРОННИХ ПОСІБНИКІВ НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГІЇ ТА ОСНОВ ЗДОРОВ'Я ДЛЯ РОЗВИТКУ КОМПЕТЕНТНОЇ, ТВОРЧОЇ ОСОБИСТОСТІ, ФОРМУВАННЯ ЖИТТЄЗАБЕЗПЕЧУВАЛЬНИХ НАВИЧОК ТА ПРАКТИЧНОГО ВИКОРИСТАННЯ ДОСВІДУ В УМОВАХ СУЧАСНОГО СУСПІЛЬСТВА

Патяка Ю. В.,

учитель Черкаської загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів №11
Черкаської міської ради Черкаської області

Одним із пріоритетних напрямів удосконалення системи освіти є використання інформаційно-комунікаційних технологій, що забезпечує подальше удосконалення навчально-виховного процесу, доступність, ефективність освіти. Будь-яка педагогічна технологія - це інформаційна технологія, оскільки основу технологічного процесу навчання складає отримання і перетворення інформації. Більш вдалим терміном для технологій навчання, що використовують комп'ютер, є комп'ютерна технологія.

Комп'ютерні (нові інформаційні) технології навчання – це сукупність засобів та методів одержання, накопичування, зберігання, обробки та передачі інформації за допомогою комп'ютера для посилення ефективної діяльності учнів та вчителів. [4]

Комп'ютер може використовуватися на всіх етапах: як при підготовці уроку, так і при вивченні нового матеріалу, закріпленні, повторенні, контролі.

Серед головних переваг ІКТ можна виділити:

- Індивідуалізація навчання;
- Інтенсифікація самостійної роботи учнів;
- Збільшення об'єму виконаних завдань на уроці;

- Підвищення мотивації та пізнавальної активності за рахунок різноманітності форм роботи.

Інтегрування звичайного уроку з комп'ютером дозволяє вчителю перекласти частину своєї роботи на ПК, роблячи при цьому процес навчання більш цікавим, різноманітним, інтенсивним. Зокрема, стає більш швидким процес запису визначень, теорем та інших важливих частин матеріалу, тому що вчителю не доводиться повторювати текст кілька разів (він вивів його на екран), учневі не доводиться чекати, поки вчитель повторить саме потрібний йому фрагмент. [6]

Чому саме доцільно використовувати електронні посібники на уроках?

За даними ЮНЕСКО, коли людина слухає, вона запам'ятовує 15% мовної інформації, коли дивиться – 25% видимої інформації, коли бачить і слухає – 65% усієї інформації.

Для роботи на уроці вчитель може використовувати електронний посібник, який не заміняє друкований підручник, а доповнює його за рахунок подання навчального матеріалу в іншому вигляді – за допомогою акцентів на ключових поняттях, тез та опорних схем, використання інтерактивних завдань, великої кількості мультимедійного ілюстративного матеріалу.

Навчальний посібник — навчальне видання, що доповнює або частково замінює підручник та офіційно затверджене як таке.

В різних джерелах можна знайти наступні визначення електронного посібника:

- це сукупність графічної, текстової, цифрової, мовної, музичної, відео-, фото- і іншої інформації, а також друкованої документації користувача.
- це текст, представлений в електронній формі і забезпечений розгалуженою системою зв'язків, що дозволяє миттєво переходити від одного його фрагмента до іншого.

Використання таких посібників значно спрощує освітній процес;

- Доповнюють матеріал друкованого підручника;
- Забезпечується майже миттєвий зворотній зв'язок;
- Оптимізація запам'ятовування навчального матеріалу (на 15-25% порівняно зі стаціонарними формами навчання);
- Дозволяють працювати в індивідуальному режимі;
- Допомагають швидко знаходити потрібну інформацію;
- Забезпечують використання до попереднього матеріалу;
- Значно економлять час завдяки гіперпосиланням.
- Можуть включати в себе різноманітні навчальні засоби (ігри, тестування, тощо). [5]

Зміст навчальної програми орієнтовано на формування в учнів ключових і предметних компетентностей, які покликані наблизити процес трудового навчання до життєвих потреб учня, його інтересів та природних здібностей.

Компетентності – це комплекс знань, умінь і ставлень, що набуваються учнем у процесі навчання, можуть цілісно реалізуватись на практиці, тобто, не можуть бути зведені до фактичних знань.

Ключова компетентність – це знання, уміння і навички у комплексі зі сформованою життєвою позицією учня. Ключові компетентності формуються при вивченні усіх навчальних предметів, інтегруючи процес навчання навколо них. Кожен предмет, маючи власний компетентнісний потенціал, вносить свій внесок у формування ключових компетентностей, тобто у творення навчального середовища української школи. [1, с.4]



Електронні посібники знаходяться у вільному доступі на **Google Диску**. Після його завантаження необхідно обрати потрібний слайд презентації, та натиснути на обрану папку з матеріалами до уроку (при натисканні на обрану папку ЛКМ вона відкриється автоматично).

Проектно-технологічна компетентність – це здатність учня застосовувати знання, уміння, навички в

процесі проектно-технологічної діяльності для виготовлення виробу (або надання послуги) від творчого задуму до його втілення в готовий продукт (послугу) за обраною технологією. [1, с.9]

Предметні компетентності яких набуває учень на роках технології у школі, визначені державними вимогами до рівня загальноосвітньої підготовки учнів: називає, пояснює, описує, наводить приклади, розрізняє, уміє, аналізує....

Розглянемо як можна організувати проектну роботу учнів на році на прикладі електронного посібника «Виготовлення спідниці».

Перед початком виконання проекту, учні отримують завдання відповідно матеріалу, який відображає конкретну проблему.

До розгляду пропонується питання: «Чи відноситься спідниця до елементів традиційного українського костюму?»



Групам учнів пропонуються напрямки досліджень: історія, географія, етнографія, література, мистецтво.

Результати досліджень можуть бути оформлені у вигляді презентацій, виступу, міні-доповіді, тощо. Загальні результати роботи учнів оформлюються у вигляді проекту. [11]

Таким чином, при застосуванні технології проблемного навчання, удосконалюються навички дослідницької роботи, а в результаті розвитку інтелектуальних здібностей, дослідницьких умінь, виконання творчих завдань формується творча, компетентна особистість.

Для перевірки знань та навичок дуже зручно використовувати тести виконанні у формі ігор.

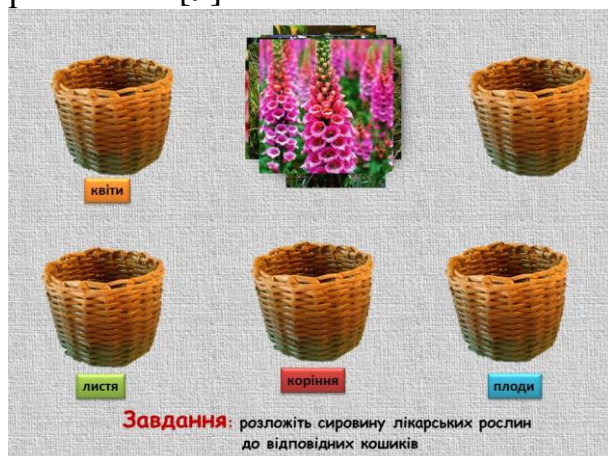
Завдання: Знайди помилки у тексті.

Нижній пухкий шар землі називається ґрунтом.
 До складу ґрунту входять: вода, граніт, пісок,
 глина, солі і перегній. Родючість ґрунту
 залежить від кількості солей, що входять до її
 складу. У різних місцях нашої країни ґрунти
 не однакові. Для ґрунту корисні отрутохімікати.
 Ґрунт потребує охорони.

~~Нижній~~ **Верхній** пухкий шар землі називається ґрунтом.
 До складу ґрунту входять: вода, ~~граніт~~ **повітря**, пісок,
 глина, солі і перегній. Родючість ґрунту
 залежить від кількості ~~солей~~ **перегною**, що входять до її
 складу. У різних місцях нашої країни ґрунти
 не однакові. Для ґрунту ~~корисні~~ **шкідливі** отрутохімікати.
 Ґрунт потребує охорони.

Результати перевіряють миттєво за допомогою анімації. [9]

Також цікавими є ігри для перевірки знань учнів з теми «Лікарські рослини». [9]



Завдання: Розкладіть сировину лікарських рослин до відповідних кошиків.

Завдання: Закресли лінію, яка відповідає частинам рослин, які заготовляють.

При викладанні предмету основи здоров'я вбачаю необхідність застосовувати інтегрований підхід до організації навчального процесу, який дидактик Я.А. Каменський пояснював таким чином: «Всі знання виростають з одного коріння- навколишньої дійсності, мають між собою зв'язки, а тому повинні вивчатися у зв'язках».

Інтеграція – загальний і багатогранний процес встановлення зав'язків між інформацією, знаннями, науками, а також забезпечення їх цілісності та єдиної структури. Інтеграція виступає засобом формування цілісного образу світу.

Застосування інтегрованого навчання *сприяє розвитку наукового стилю мислення*, дає можливість широкого застосування природничо-наукового методу пізнання, формує у дитини загальне розуміння принципів географії, біології, фізики, математики, хімії, природознавства, дає знання, вміння і навички. Виокремлення в навчальних програмах таких наскрізних ліній ключових компетентностей як «Екологічна безпека й сталий розвиток», «Громадянська відповідальність», «Здоров'я і безпека», «Підприємливість і фінансова грамотність» спрямоване на формування в учнів здатності застосовувати знання й уміння у реальних життєвих ситуаціях. [2]

Різні види діяльності (художньо-трудова, малювання, читання, слухання тощо), які притаманні урокам інтегрованого змісту, роблять їх цікавими,

запобігають втомлюваності дітей, посилюють інтерес до навчання та школи в цілому.



Так в електронному посібнику, «Інтегровані уроки з курсу основи здоров'я 8 – 9 клас. Посібник для вивчення розділу «Соціальна складова здоров'я», обравши слайд презентації для викладання матеріалу уроку, на якому стоїть знак питання та написані галузі наук натиснувши на обрану галузь можна подивитись як дана галузь науки розкриває тему уроку.

На прикладі вивчення теми «Екологічна безпека. Забруднення навколишнього середовища і здоров'я. Питна вода і здоров'я. небезпека купання у забруднених водоймах.» розглянемо як застосовувати посібник

Організація роботи на уроці:

Для роботи учні обрали три напрямки: екологія, біологія, основи здоров'я.

Кожна група розробляла проекти, які захищає під час уроку. Мета дати відповідь на питання «Чи існує взаємозв'язок між...»:

- Екологія. Екологічна безпека.
- Біологія. Питна вода і здоров'я.
- Основи здоров'я. Забруднення навколишнього середовища і здоров'я.

Після обговорення *підсумків уроку* їх можна висвітлити на останньому слайді презентації.



- Екологія - в основі екології лежить фактологічний матеріал багатьох інших галузей біології;
- Біологія - зв'язок між природним та соціальним довкіллям;
- Основи здоров'я - доведено прямий вплив на здоров'я людини шкідливих речовин, або побічно, шляхом руйнування підтримки життя екосистем.

Узагальнюючи все вищесказане можна зробити висновок, що за допомогою міжпредметних зв'язків у дітей формуються види навчальної діяльності та навчально-пізнавальна культура, спільні для багатьох предметів: вміння слухати вчителя, відповідати перед класом, читати вголос, формування відчуття гармонії, зорової рівноваги, вміння порівнювати, обґрунтовувати. Реалізація міжпредметних зв'язків та проведення інтегрованих уроків сприяє розкриттю творчих здібностей кожного вчителя, урізноманітненню методів та організаційних форм навчання для посилення інтересу учнів до знань, активізації мислення, оволодіння системою наукових знань і, зрештою, підвищення результативності всієї навчально-виховної роботи.

У своїй роботі на уроках використовую створені мною електронні підручники, які містять мультимедійні презентації, конспекти уроків, відеоматеріал та додаткову інформацію.

- Мультимедійні посібники «Трудове навчання». Навчально-методичне забезпечення викладання трудового навчання обов'язкової для вивчення складової. 2-й блок:
 - в 5 класі «Технологія виготовлення виробів з аплікацією»;
 - в 6 класі «Технологія виготовлення вишитих виробів»;
 - в 7 класі «Технологія виготовлення в'язаних виробів»;
 - в 8 класі «Технологія виготовлення швейних виробів»;
 - в 9 класі «Технологія виготовлення в'язаних виробів».
- Мультимедійний посібник «Проектування професійного успіху»; [6]
- Мультимедійні посібники «Технологія вирощування рослин та догляд за ними 5-6 клас»); [7]
- Мультимедійні посібники «Технологія вирощування рослин та догляд за ними 8-9 клас»); [8]
- Виготовлення фартуха ; [9]
- Виготовлення спідниці; [10]
- Виготовлення халата ; [11]
- Мультимедійний посібник «Пасхальні прикраси» («Технологія виготовлення сувенірів з текстильних матеріалів»);
- Мультимедійний посібник «Українська народна вишивка» («Технологія оздоблення виробів українською народною вишивкою»)
- Мультимедійний посібник «М'яка іграшка» («Технологія виготовлення»);
- Благополуччя та здоров'я; [12]
- Фізіологічні та психологічні особливості підліткового віку; [13]
- Здоров'я та благополуччя підлітків; [14,]
- Психологічне благополуччя підлітків; [15]
- Здоров'я людини; [16]
- Здоров'я та безпека підлітків; [17]
- «Інтегровані уроки з курсу основи здоров'я 8 – 9 клас»;
- «Здоров'я людини та його фізична складова».

Таким чином, треба визнати, що застосування вчителем інтерактивних посібників з одного боку *стимулює індивідуальну активність учнів*, формує позитивну мотивацію до навчання, зменшує «пасивних» і невпевнених у собі учнів, забезпечує високу ефективність навчання, формує певні особистісні якості і компетенції, а з другого - *дає можливість самому вчителю самовдосконалюватись*, нестандартно мислити й діяти та оновлювати власний творчий потенціал.

Використанні інтернет ресурси:

1. Навчальна програма з трудового навчання для загальноосвітніх навчальних закладів. 5 – 9 класи. (авт.: В. Сидоренко та інші), затверджена наказом МОН України від 07.06.2017 № 804. Електронний ресурс. - Режим

доступу: <http://mon.gov.ua/activity/education/zagalna-serednya/navchalni-programi-5-9-klas-2017.html>

2. Програма для загальноосвітніх навчальних закладів. Основи здоров'я. 5– 9 класи. (наказ Міністерства освіти і науки України від від 07.06.2017 № 804). Електронний ресурс. - Режим доступу: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/navchalni-programi/navchalni-programi-5-9-klas>

3. Наказ МОНУ «Про затвердження «Положення про електронні освітні ресурси». Електронний ресурс. - Режим доступу:

4. Л.П. Міронець «Комп'ютерні технології навчання як складові нових а. освітніх технологій». Електронний ресурс. - Режим доступу:

b. <http://repository.sspu.sumy.ua/bitstream/123456789/5192/1/Mironets.pdf>

c. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z1695-12>

5. Використання ікт в навчально-виховному процесі. Електронний ресурс. - Режим доступу:

a. <https://vseosvita.ua/library/vikoristanna-ikt-v-navcalno-vihovnomu-procesi-55148.html>

6. Електронний підручник, як засіб навчання у вищій школі. Електронний ресурс. - Режим доступу: https://allref.com.ua/uk/skachaty/elektronniy_pidruchnik_yak_zasib_navchannya_u_vischiy_shkoli?page=3

7. Проектування професійного успіху. Електронний ресурс. - Режим доступу: <http://oipopp.ed-sp.net/?q=node/7033>

8. Технологія вирощування рослин та догляд за ними 5-6 клас. Електронний ресурс. - Режим доступу: <http://oipopp.ed-sp.net/?q=node/25678>

9. Технологія вирощування рослин та догляд за ними 8-9 клас. Електронний ресурс. - Режим доступу: <http://oipopp.ed-sp.net/?q=node/16911>

10. Виготовлення фартуха. Електронний ресурс. - Режим доступу:

11. <http://oipopp.ed-sp.net/?q=node/25679>

12. 11)Виготовлення спідниці. Електронний ресурс. - Режим доступу:

13. <http://oipopp.ed-sp.net/?q=node/35773>

14. Виготовлення халата. Електронний ресурс. - Режим доступу:

15. <http://oipopp.ed-sp.net/?q=node/35772>

16. Благополуччя та здоров'я. Електронний ресурс. - Режим доступу:

17. <http://oipopp.ed-sp.net/?q=node/35430>

18. Фізіологічні та психологічні особливості підліткового віку. Електронний

ресурс. - Режим доступу: <http://oipopp.ed-sp.net/?q=node/8518>

20. Здоров'я та благополуччя підлітків. Електронний ресурс. – Режим

21. доступу: <http://oipopp.ed-sp.net/?q=node/25897>

22. Психологічне благополуччя підлітків. Електронний ресурс. – Режим

23. доступу: <http://oipopp.ed-sp.net/?q=node/21815>

24. Здоров'я людини. Електронний ресурс. - Режим доступу:

25. <http://oipopp.ed-sp.net/?q=node/35431>

26. Здоров'я та безпека підлітків. Електронний ресурс. - Режим доступу:

27. <http://oipopp.ed-sp.net/?q=node/17637>

КІБЕРБУЛІНГ ЯК ОДИН З НЕГАТИВНИХ ЧИННИКІВ МЕДІАСЕРЕДОВИЩА

Полозун В. М.,

майстер виробничого навчання ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»

Прапро С. П.,

соціальний педагог ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»

Незважаючи на безумовно позитивну роль сучасних комунікаційних засобів та Інтернету, існують певні ризики у використанні інформаційних технологій. Особливу небезпеку незахищений інформаційний простір приховує для дітей. Інтернет може містити інформацію агресивного чи соціально небезпечного змісту. А надання переваги віртуальному світу перед реальним справляє негативний вплив на психіку і здоров'я дитини та може погіршити не тільки зір, поставу та сон, але й викликати тривожність і дратівливість. [4, с.4]

Хто навчить дітей бути обережними в Мережі та уникати зіткнення з небажаним контентом? Безперечно, і батьки, і школа, які займаються вихованням дітей. Проблема безпеки дітей в мережі Інтернет вже не здається такою далекою. Ніхто не може заперечити, що на сьогоднішній день вона постала особливо гостро. Доки ми сперечалися «допускати» або «не допускати» учнів школи в Інтернет – вони вже тут. Ми знову запізнилися. Очевидно, що зараз неможливо гарантувати стовідсотковий захист дітей від небажаного контенту. Жодні фільтри ніколи такої гарантії не дадуть. Але ми можемо формувати у дітей навик «безпечної» поведінки в Інтернеті.

Саме в родині та в школі закладаються основи поведінки дитини в реальному світі, і віртуальний простір не має бути виключенням. Батькам та вчителям слід приділяти серйозну увагу вихованню дітей і підвищенню їхньої обізнаності про загрози інформаційного середовища.

Завданням вихователів та вчителів є проведення освітньої роботи серед батьків для сприяння он-лайн - безпеці підростаючого покоління.

Навіть якщо дитина надмірно захоплюється грою і Інтернетом, не слід забороняти їй користуватися комп'ютером. Заборона може викликати протилежну реакцію і призвести до замикання дитини в собі. Перш за все, слід знайти альтернативу он-лайн - інтересам дитини і перемкнути її увагу на досягнення успіхів у реальному житті. [4, с.27]

Як забезпечити безпеку дітей в мережі Інтернет?

Через те, що діти і підлітки більш «розвинені» в технічному плані, вони легко можуть обійти заборони батьків і усунути засоби батьківського контролю. Тому дорослим спочатку необхідно самим засвоїти основи Інтернет

– грамотності, а вже потім навчати комп'ютерній безпеці свою дитину та зробити це відповідно до віку дитини і кола її інтересів.

Що необхідно знати і вміти батькам в Інтернеті? Пропоную декілька рекомендацій для батьків, які слід взяти до уваги:

- розміщуйте комп'ютери з Інтернет - з'єднанням поза межами кімнати вашої дитини;

- поговоріть зі своїми дітьми про друзів, з якими вони спілкуються в он-лайн, довідайтесь як вони проводять дозвілля і чим захоплюються;

- вивчіть програми, які фільтрують отримання інформації з мережі Інтернет, наприклад, Батьківський контроль;

- нормуйте час перебування дитини в мережі Інтернет;

- навчіть своїх дітей ніколи не надавати особисту інформацію про себе та свою родину, адреси проживання, номери телефонів електронною поштою та в різних реєстраційних формах, які пропонують власники сайтів;

- пам'ятайте – надмірне спілкування у Мережі може спричинити кіберкомунікативну залежність, а захоплення комп'ютерними іграми – перерости в ігроманію.

- навчіть своїх дітей відповідальному та етичному поведженню в он-лайн. Вони не повинні використовувати Інтернет мережу для розповсюдження пліток, погроз іншим та хуліганських дій. [4, с.33]

Використовуючи ці рекомендації, Ви маєте нагоду максимально захистити дитину від негативного впливу всесвітньої мережі Інтернет. Але, пам'ятайте, Інтернет, це не тільки осередок розпусти та жорстокості, але й найбагатша в світі бібліотека знань, розваг, спілкування та інших корисних речей. Ви повинні навчити свою дитину правильно користуватися цим невичерпним джерелом інформації.

Та найголовніше, дитина повинна розуміти, що Ви не позбавляєте її вільного доступу до комп'ютера, а, насамперед, оберігаєте. Дитина повинна Вам довіряти.

Тема безпеки дітей в Інтернеті особливо цікава і хвилююча для вчителів, які працюють з учнями. Вчитель має навчити дитину володінню основами безпеки життєдіяльності. Ми навчаємо їх не розмовляти з незнайомцями. Ми пояснюємо, що не можна називати незнайомцям свою домашню адресу. Ну і в мережі все те ж саме. Вчитель повинен розуміти, навіщо він відправляє дітей в Інтернет. Зараз модно навчати з Інтернетом. Чи завжди це виправдано? Передбачимо, вчитель сформулював конкретні завдання уроку, що реалізуються за допомогою Інтернет - ресурсів. Разом необхідно надати список перевірених вчителем ресурсів, з яких пропонується використовувати інформацію.

Разом з тим світова громадськість приділяє особливу увагу питанням безпеки дітей, які є найбільш вразливою категорією користувачів Інтернету. Міжнародні організації, уряди країн, різні фонди та комерційні структури створюють і підтримують програми, спрямовані на те, щоб навчити дітей грамотно і безпечно використовувати Інтернет. [3, с.23]

Не зважаючи на те, що досвід багатьох країн, показав ефективність тренінгових методик у підвищенні обізнаності дітей з питань онлайн-ової

безпеки (наприклад www.onlandia.org.ua), потребує подальшого дослідження та впровадження комплексного підходу до проблеми інформаційної безпеки неповнолітніх користувачів. Такий підхід має забезпечити ефективне поєднання навчальних, виховних, тренінгових методик, а також зусиль педагогів та батьків, громадських організацій у вихованні майбутніх «громадян» інформаційного суспільства. [5, с.82]

Список використаних джерел:

1. Безпека дітей в Інтернеті [Електронний ресурс]. Веб-сайт Microsoft www.microsoft.com.

2. Виховання культури користувача Інтернету. Безпека у всесвітній мережі [Електронний ресурс] : навч.-метод, посіб. / А. Б. Кочарян, Н. І. Гущина ; -Інститут іннов. технол. і змісту освіти ; М-во освіти і науки, молоді та спорту України ;Компанія «Майкрософт Україна». – К., 2011.

3. <http://www.mon.gov>.

4. Дзюба Н., Красножон В. Діти та Інтернет: український підхід до безпечного кіберпростору // ШБІЦ - 2012.- №12

5. Литовченко І.В. Діти в Інтернеті: як навчити безпеці у віртуальному світі. Посібник для батьків. 2010.

6. Ковальчук В.Н. Проблеми інформаційної безпеки дітей різних вікових категорій. «Комп'ютер у школі та сім'ї». №8, 2010.

МЕДІАОСВІТА В УКРАЇНІ ЯК СОЦІАЛЬНИЙ ПРІОРИТЕТ

Самойленко Л. С.,

викладач Багатопрофільного регіонального центру професійної освіти у Черкаській області

Анотація. У статті описано стан та перспективи запровадження медіаосвіти у добу “Інформаційного Ренесансу”, як соціальної вимоги сьогодення.

Постановка проблеми. Освітня політика будь-якого суспільства визначає майбутнє нації, місце держави у світовому товаристві. У процесі будівництва демократичного суспільства у нашій країні постійно зростає свідомість людей, ширше розгортається їх творча активність. Життя висуває сьогодні високі вимоги до духовного, морального світу громадян, визначає необхідність глибокого усвідомлення закономірностей розвитку суспільства і використання їх для подальшого перетворення дійсності. У зв'язку з цим посилюється роль світоглядних поглядів, переконань, стереотипів якими кожна людина керується у своєму повсякденному житті.

Актуальність даного дослідження обумовлена тим, що сучасний світ з кожним днем стає інформаційно насиченим, і часто – незрозумілим для людей. Людина не здатна самотійно отримати і перевірити всю необхідну їй інформацію, отже, змушена багато сприймати на віру.

В умовах стрімкого розвитку в сучасному світі ІКТ та ЗМІ особистість гостро потребує цілеспрямованої підготовки безпечного користування ними. На

взаємодію з різноманітними медіа (преса, радіо, кіно, телебачення, Інтернет та ін.) припадає вагома частка в бюджеті вільного часу громадян України, чим зумовлюється їх значний вплив на всі верстви населення, передусім дітей і молодь.

Наповнюючи потрібним змістом повідомлення, з допомогою ЗМІ можна подавати суспільству не тільки знання про навколишню дійсність, але й цілеспрямовано формувати емоційні і поведінкові стереотипи, установки, норми і шаблони.

Сучасна освіта повинна бути на тому рівні, який би забезпечив потреби підростаючого покоління в отриманні початкових знань з медіаграмотності, адже однією із характерних особливостей модернізації українського суспільства є його глобальна інформатизація. Медіаосвіта покликана формувати культуру раціонального освоєння медійного змісту, розвивати соціальну активність та компетентність громадян.

Аналіз досліджень і публікацій з даної проблеми. Незважаючи на те, що останнім часом цьому питанню велику увагу приділяють сучасні вчені, зокрема А. Баришполець, М. Галамба, С. Гончаренко, А. Литвин, Л. Найдьонова, Ст. Петрик, Д. Присяжнюк, Р. Онкович, Ст. Робак і вчені інших країн – Л. Мастерман, А. Новікова, Ю. Усов, В. Фатєєва, О. Федоров, Жак Гон, Р. Хоббс, К. Ворсноп, К. Базелгет, Тобто Харт, Дж. Гербнер, С. фон Файлитзен, К. Тайнер, Б. Мак-Махон, слід зазначити, що розглянута в статті проблематика у вітчизняній науковій літературі досліджена недостатньо.

Питання ролі масмедіа у навчанні й вихованні дітей та молоді знаходять широку підтримку у світової громадськості (Грюнвальдська декларація з медіаосвіти (1982), резолюція ЮНЕСКО (Париж, 1989) щодо розвитку критичної медіаосвіти, Віденська конференція “Освіта для медіа та цифрового століття” (1999), Севільська конференція Медіаосвіта молоді” (2002) тощо).

Теорія і практика медіаосвіти в сучасному педагогічному дискурсі стає предметом наукового дослідження багатьох учених, активізує увагу до широкого кола проблем: дослідження масмедіа в цілому, моделей і методів медіаосвіти (Д. Бекінгем, Л. Зазнобіна, Д. Консідайн, Л. Мастерман, С. Пензін, Ю. Усов, О. Федоров, О. Шариков, Е. Харт, Р. Хоббс та ін.), психолого-педагогічні дослідження з питань медіаосвіти (Л. Баженова, О. Баранов, О. Бондаренко, К. Ворсноп, Н. Габор, Л. Зазнобіна, Р. Куїн, О. Спичкін, О. Федоров, О. Шариков та ін.); роль засобів масової комунікації у вихованні учнівської молоді (С. Дорогий, В. Лизанчук, Т. Свистельников, Г. Усова), вітчизняний та світовий досвід медіаосвіти (А. Дилижан, О. Нечай, О. Самарцев, О. Шариков, Є. Черкашин).

Виклад основного матеріалу. Сучасне суспільство дослідники називають не інакше як інформаційне, тобто таке, яке повністю охоплено і переплетено різними кодами, семіотичними знаками і значеннями.

Людина, щойно народившись, потрапляє в середовище, наповнене численними медіа. Це – її повсякденне життя, з якого вона отримує необхідну інформацію, приклади соціально прийнятних переживань, зразки і моделі поведінки в соціумі, можливість переживати позитивні і негативні почуття і емоції, альтернативні зразки відпочинку і дозвілля тощо [5, вкладка].

У ХХІ столітті знання та інформація стають все більш значущими, визначальними факторами розвитку сучасного суспільства. Багато вчених, політичних діячів, економістів, освітян та всіх, хто замислюється про питання суспільного відтворення світу, сходяться на думці, що на зміну постіндустріальному йде інформаційне суспільство, відмінними рисами якого є наступні:

- збільшення ролі інформації і знань в технологічній, соціальній, політичній, економічній та культурній сферах життя;
- інтенсивний розвиток засобів для зберігання, відтворення, розподілу та використання інформації;
- створення глобального інформаційного простору, який визначає доступ до світових інформаційних ресурсів і забезпечує інтенсивний обмін інформацією;
- посилення впливу засобів масової інформації.[3, с.200]

“Медіа” передбачає:

1. Життєдіяльність людей (і дітей) відбувається не тільки в реальному, але і у віртуальному, а отже, певною мірою – у штучному світі, в якому комунікації опосередковані електронними засобами.

2. Люди живуть серед величезних масивів фрагментарної, переважно аудіовізуальної інформації, в якій емоційний елемент істотно переважає над розумовим (когнітивним).

3. У сферу приблизно однакового інформаційного впливу в певний час одночасно потрапляє багато людей, тобто медіасередовище характеризується масовим впливом на великі аудиторії [6, с. 201].

У наш час багато хто, а саме: вчені, політичні діячі, економісти, педагоги і всі, хто задумується над питаннями суспільного відтворення світу, сходяться на думці, що на зміну постіндустріального прийшло інформаційне суспільство, відмінними рисами якого є такі складові:

- збільшення ролі інформації і знань в технологічній, соціальній, політичній, економічній та культурній сферах життя;
- інтенсивний розвиток засобів для зберігання, розподілу та використання інформації;
- створення глобального інформаційного простору, що визначає доступ до світових інформаційних ресурсів і забезпечує інтенсивний обмін інформацією;
- посилення впливу засобів масової інформації. [4]

Сьогодні в суспільстві немає людини, яка б не була втягнута в інформаційні процеси, тобто у виробництво, розповсюдження та споживання інформації. Однак, інформаційні процеси, поряд з позитивними змінами в суспільстві, несуть у собі ризик як для особистості, так і для суспільства в цілому, тому освіта має реагувати на це як можна швидше. Отже, актуальною стає проблема вивчення та застосування медіаосвітніх технологій у навчально-виховному процесі навчальних закладів.

У цілому ЗМК відіграють надзвичайно важливу роль у процесі стихійної соціалізації людини. Телебачення, Інтернет, планшетний комп’ютер, мобільний телефон стають щораз масовішими, майже не контрольованими джерелами

впливу на людину. Крім того, вони й надалі будуть більше доступні вихованцям, ніж вихователям. Результатом будуть щораз більші відмінності й суперечності між картинами світу, сформовані у старшого і молодого поколінь (зі всіма можливими наслідками).

Класифікуючи наслідки медіавпливів, насамперед традиційно, визначають негативні. Їх масштабність може сягати аж до загрози для фізичного й психічного розвитку молодої людини. Це порушення емоційної, поведінкової й мотиваційної сфер. До вже доволі відомої залежності молоді від комп'ютерних ігор та соцмереж сьогодні додають й інші негативні наслідки медіавпливів, наприклад, інтелектуальне лінивіство, дезадаптація у реальному світі та ін.

Окрім вищезазначених негативних, наводять і позитивні функції ЗМК. Відповідно підібрані медіальні програми формують позитивне світосприйняття, розвивають емоційну сферу, вишколюють характер, розширюють інтелект й забезпечують загальнокультурне зростання. Ступінь та якість медіавпливів закономірно залежать від рівня розвитку й освіченості споживачів. Йдеться не лише про ширшу ерудованість, наявність умінь бачити й аналізувати проблеми, володіння необхідним багажем знань й розвитком критичного мислення, а також і про рівень сформованості медіакультури. Власне медіакультура охоплює систему рівнів розвитку особистості, здатної сприймати, аналізувати, оцінювати медіатекст, займатися медіаторчістю, засвоювати нові знання в галузі медіа.

Спектр впливів медіапростору на загальнокультурний розвиток людини можна охарактеризувати як такий, що постійно зростає. Коротко охарактеризуємо головні функції впливу медіа на людину.

Релаксаційна. Відпочинок з телевізором чи іншими медіазасобами відволікає від повсякденних турбот та обов'язків.

Компенсаторна. Медіа створюють можливість компенсації дефіциту міжособистісних контактів. Особливо характерно для підлітків й молоді, які, щоб подолати відчуття самотності, слухають музику, “блукають” в Інтернеті та ін.

Просвітня (неформальної освіти). Як джерело інформації та просвіти, часто суперечливої й несистематизованої.

Світоглядна. Полягає у засвоєнні широкого спектра соціальних норм і формування ціннісних орієнтацій особистості. Медіа пропагують найрізноманітніші норми і стандарти життя. Люди далеко не завжди в стані тверезо оцінити власні можливості для їх реалізації. В результаті значною мірою формуються потреби, які не збігаються з можливостями їх задоволення. Це призводить як до позитивних наслідків (зростання життєвої активності), так і до негативних (активність може набувати антисоціального характеру).

Незважаючи на те, що вже протягом значного часу у світі розробляється теорія і практика медіаосвіти, остаточного визначення цього терміна ще немає. Важливу роль у становленні та розвитку медіаосвіти зіграло ЮНЕСКО. Вважається, що вперше термін “медіаосвіта” був прийнятий в 1973 році, у спільному засіданні Сектора інформації ЮНЕСКО та Міжнародної ради з кіно і телебачення. Деякі вчені вважають, що першу навчальну програму з

медіаосвіти розробив канадський вчений М. Маклюен у 1959 році, а активне застосування медіаосвіти в навчально-виховному процесі почалося в 1960-х роках у Великобританії, Канаді, Німеччині, США, Франції. При цьому завданням медіаосвіти було сформувати інформаційну культуру та підготувати до впровадження в життя в інформаційному суспільстві. [2]

Деякі педагоги особливу цінність медіаосвіти бачать в націленості на розвиток комунікаційних якостей у дітей і підлітків. Найвідоміші моделі медіаосвіти – це моделі А. Федорова і В. Челишева, Ю. Усова, А. Шарикова, А. Спичкин і міжпредметна модель Л. С. Зазнобіної. [3]

Медіаосвіта – частина освітнього процесу, спрямована 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.

На думку фахівців ЮНЕСКО, медіаосвіта – частина основних прав кожного громадянина будь-якої країни світу на свободу самовираження та права на інформацію як інструмент підтримки демократії. При цьому медіаосвіту вони рекомендують всім країнам ввести в свої національні навчальні плани, у систему додаткової, неформальної та “довічного” освіти. Тут особливо важливою є думка про те, що медіаосвіта відноситься до основних прав людини і вона повинно мати довічний характер [3, с. 20].

Центральна й об'єднуюча концепція медіаосвіти – репрезентація (representation). Медіа не відображають реальність, а репрезентують її.

Мета медіаосвіти – це виховання медіаграмотності. Тому дуже важливим сьогодні є питання медіаграмотності учнівської молоді.

Медіаграмотність – сукупність мотивів, знань, умінь і навичок, які дозволять людям аналізувати, критично оцінювати і створювати повідомлення різних жанрів і форм для різних типів медіа, а також розуміти і аналізувати складні процеси функціонування медіа у суспільстві. В основі медіаграмотності – модель, яка заохочує людей замислитись над тим, що вони бачать, читають. [3, с. 15].

На думку А. Висоцької, “медіаграмотність” – це не стільки певний запас знань, скільки вміння, процес, спосіб мислення, що, подібно до осмисленого читання, постійно вдосконалюється [1, с. 178].

Вчені серед основних завдань медіаосвіти виділяють такі: підготувати нове покоління до життя в сучасних інформаційних умовах, до сприйняття різної інформації, навчити людину розуміти її, усвідомлювати наслідки її впливу на психіку, опанувати способами спілкування на основі невербальних форм комунікації за допомогою технічних засобів [9].

Розглянемо основні етапи розвитку медіаосвіти:

1900-1918 – етап зародження медіаосвіти, для якого характерна поява перших кінематографічних сеансів для дітей.

1919-1934 – етап становлення вітчизняної освіти у зв'язку з відносно “м'яким” ідеологічним контролем, характеризується становленням вітчизняної освіти, активізацією медіаосвітньої діяльності.

1935-1955 – етап посилення ідеологічного контролю медіаосвіти, політизації медіатекстів, суворой регламентації робіт медіапедагогів.

1956-1968 – відродження медіаосвіти у зв'язку з послабленням ідеологічного контролю у сфері освіти, розвиток інтегрованої і естетично орієнтованої медіаосвіти.

1969-1985 – етап розвитку естетично орієнтованої медіаосвіти, що перебуває під авторитарно ідеологічним контролем, активна діяльність кіноклубів і шкільних кінотеатрів.

1986-2008 – етап, під час якого спостерігається державна фінансова підтримка руху медіаосвіти, її розвиток в епоху політичних та економічних реформ і кризових явищ, поява нових медіа (Інтернет, телекомунікації тощо).

Сьогодні утверджується досить широке розуміння медіаосвіти не тільки як певного компонента шкільного чи вишівського навчання, а й як дострокової суспільно-просвітительської діяльності, що охоплює дітей і дорослих, і розглядається як постійний розвиток і самовдосконалення особистості у суспільстві.

З 2009 року і на сучасному етапі перед педагогами поставлено завдання: використовуючи медіаосвіту, забезпечити готовність майбутніх випускників загальноосвітніх шкіл до самоосвіти з використанням медіаінформації. [10]

Слід зазначити, що розуміння медіаосвіти зарубіжними і вітчизняними педагогами істотно відрізняється. Якщо на Заході акцент робиться на формування автономної від медіа особистості, то в Україні – на оволодінні медіаобладаннями і використання можливостей ЗМІ у навчальному процесі.

На думку В. Робака, медіапедагогіка – це сукупність всіх педагогічних концепцій, теорій, технологій і методик, заснованих на комплексному застосуванні медіа (включаючи емпіричний досвід, теоретичні положення та нормативні акти) [8].

Робак В. вважає, що є три основні рівні взаємодії мультимедіа і педагогіки:

1. Медіа як засобу набуття знань, умінь і навичок в освітньому процесі. Наприклад, під час уроку демонструються слайди, фільми або використовуються аудіозаписи (це планується заздалегідь); під час навчального заняття учні використовують комп'ютерну техніку для пошуку інформації; у системі дистанційного навчання слухачі засвоюють навчальний матеріал з допомогою комп'ютерів і мережевих технологій.

2. Медіа як предмет у виховному процесі. Наприклад, з метою формування світогляду, виховання в учнів певних моральних якостей під час навчальних занять використовують фрагменти з різних фільмів.

3. Вплив музики на учнів у позаурочний час з метою організації змістовного дозвілля (вивчення періодики, перегляд фільмів тощо). Цей процес, зрозуміло, менш контрольований і викликає суперечки щодо його доцільності, вибору фільмів тощо.

Формування медіаграмотності відбувається в умовах навчально-виховного процесу навчального закладу. Нагромадження нових знань, зміна або зміцнення поглядів, переконань, звичок дітей та учнівської молоді відбувається постійно.

Завдання педагога – відкрити, захопити і спрямувати учня на цікавий, змістовний і суспільно корисний шлях самовдосконалення.

Відкрити учня – це означає, спираючись на його фактичний рівень знань і життєвий досвід, показати йому себе, закономірності та засоби розвитку його сил, якостей, здібностей.

Захопити учня – це означає викликати у нього потребу організувати себе для досягнення суспільного, його особистісно-значимої мети. Навіть невелика перемога над собою робить людину успішною.

Спрямувати учня на гідний, змістовний, суспільно та особистісно-значущий шлях, що відповідає його реальним можливостям, – означає насамперед дати йому достовірні, правдиві знання про саме життя, його труднощі, допомогти дитині реально оцінити себе і відповідно до цього спрямувати його інтереси, сприяти професійному самовизначенню і свідомому вибору професії [7, с. 11]. І у цьому процесі велике значення має медіаосвіта.

Медіаосвіта, яка послуговується різними комунікативними мережами, спроможна задовольнити інтелектуальні потреби особистості повною мірою. З допомогою медіаосвіти, інтерес до якої в останні роки значно зріс, особистість здобуває інформаційну свободу – право одержувати інформацію, необхідну для життя, розвитку й професійної діяльності, висловлювати свої погляди з приводу тих або інших явищ і подій, передавати інформацію (і, що більш важливо, – знання) іншим людям. Медіаосвіта як інтелектуально-комунікативна мережа може розглядатися з кількох позицій. Зокрема, можна вести мову про особливості саме мережі засобів масової комунікації (світової, державної, регіональної тощо).

Проте нині все частіше йдеться про мережу суто медіаосвітню – як напрям у педагогіці. І вона охоплює все більший інформаційно-освітній простір, оскільки спрямована на творення (самотворення) особистості. Медіаосвіта як процес розвитку й саморозвитку особистості на матеріалах та за допомогою засобів масової комунікації покликана формувати культуру комунікації, уміння усвідомлено сприймати, критично осмислювати, інтерпретувати медіатексти з метою розширення загальних, соціокультурних та професійно значущих знань, комунікативних та творчих здібностей.

Вчені-дослідники і педагоги різних країн світу підкреслюють особливу потребу педагогічних працівників у медіаосвіті. Передбачається, що *медіаграмотний педагог зуміє*:

- заохочувати і розвивати в учнів бажання ставити обґрунтовані проблемні питання, пов'язані з медіа;
- використовувати у викладанні дослідницьку методику, коли учні можуть самостійно шукати (медіа) інформацію, щоб відповісти на різні питання, застосовувати знання, отримані в навчальному курсі до нових галузей.
- допомогти учням розвинути здатність використовувати різноманітність первинних джерел (медіа) інформації, щоб дослідити проблеми і потім зробити узагальнені висновки;
- організувати проведення дискусій, де учні вчаться толерантно слухати інших і тактовно висловлювати власні думки, в тому числі про медіатекстах;

- підтримувати відкриті обговорення, де немає категоричних відповідей на багато питань;

- заохочувати учнів розмірковувати над їх власними медійними дослідженнями і діяти на основі знайденого розуміння.

Технології медіаосвіти сьогодні передбачають залучення до навчального процесу як традиційних засобів масової інформації (періодичні видання, радіо, телебачення, кіно тощо), так і засобів новітніх інформаційних технологій, а саме – програмно-апаратні засоби і пристрої, що функціонують на базі обчислювальної техніки; використовують також сучасні способи і системи інформаційного обміну, що забезпечують операції збирання, накопичення, збереження, оброблення й передавання інформації [1, с. 133].

Отже, медіаосвіта – це вимога ХХІ століття! Це – актуальність, необхідність, сучасність! Завдяки інноваційним комунікаційним процесам, аналітичним здібностям споживачів інформації, медіаосвіта стає активним інструментом виховання громадянських якостей молодого покоління, становленням життєздатної, самодостатньої особистості. Відтак окреслене питання потребує уваги та подальших досліджень.

Список використаних джерел:

1. Висоцька А. Е. Освіта для сталого розвитку. / А. Е. Висоцька. – Дніпропетровськ : Роял Принт. – 2011. – С. 11 – 19.

2. Іванов В. Ф. Медіаосвіта та медіаграмотність: визначення строків // В. Ф. Іванов, А. Я. Шкоба // Інформаційне суспільство. – 2012. – Вип. 16. – С. 41-52.

3. Медіаосвіта та медіаграмотність : підручник / Ред. –сост. В. Ф. Іванов, О. В. Волошенюк; [Під науковою редакцією Ст. Ст. Резуна.] – К : Центр вільної преси, 2012. – 352 с.

4. Медійна та інформаційна грамотність: програма навчання педагогів. 2012. Текст. [Електронний ресурс] – Режим доступу : https://ru.wikipedia.org/wiki/Соловейчик,_Симон_Львович

5. Петрунько А. В. Вплив медіасередовища як головного джерела соціального знання у дітей / А. В. Петрунько// Директор школи. – 2013. – № 6. – С. 9 – 12.

6. Петрунько А. В. Діти і медіа: соціалізація в агресивному медіа середовищі : монографія / А. В. Петрунько. – 2-е вид. – Ніжин : ТОВ “Видавництво “Аспект-Поліграф”, 2011. – 480 с.

7. Пономаренко Ст. Л. Використання інформаційних технологій у практиці роботи початкової школи /С. Л. Пономаренко. – Х. : Вид. група “Основа”, 2010. – 44 с.

8. Робак В. Медіапедагогіка : аналіз інноваційного зарубіжного опыта / В. Робак // Диалог культур : Україна в мировом контексте : Філософія образования : сб. наук. раб. / ред. кол. : И. А. Зязюн (глав. ред.), С. А. Черепанова (сост., отв. ред.), Н. Г. Ничкало, С. А. Сысоева и др. – Львов : Сполом, 2002. – Вып. 8. – С. 70–92.

9. Федоров О. В. Медіаосвіта : історія, теорія і методика / О. В. Федоров. – Ростов-на-Дону : ЦВВР, 2001. – 708 с.

10. Челишева В. В. Медіаосвіта в Росії: від тоталітарної епохи “відлиги” (1935-1968) / В. В. Челишева // Медіаосвіта. – 2005. – № 2. – С. 4-29.

БЕЗПЕКА КІБЕРПРОСТОРУ: ПЕДАГОГІЧНИЙ ПІДХІД

Семенюк Н. С.,

викладач ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»

Сліпченко В. А.,

майстер виробничого навчання ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»

На сучасному етапі розвитку суспільства неможливо знаходитись поза потужним медіапростором. Відповідальне та адекватне формування основ медіакомпетентності дітей покладається на дорослих з можливим дотриманням наступних порад.

Головне не те наскільки вміло обмежувати перебування дитини в кіберпросторі, а те, як ефективно навчити дитину аналізувати медіатексти даного простору.

Діти ХХІ століття постійно перебувають під впливом медіапростору. Потік різноманітної інформації супроводжує їх все життя і залишає свій слід надбанням медіакультури та медіакомпетентностей. Медіа сьогодні стало частиною нашого життя. Один з видів медіа, якого батьки остерігаються найбільше, - це медіатексти Інтернету.

З 1 по 20 березня 2013 року Інститут Горшеніна провів всеукраїнське соціологічне дослідження на тему «Сучасна молодь України», в якому були опитані респонденти віком від 15 до 21 року. Більше 80% вважають, що не змогли б прожити без мобільного телефону, 72% - не уявляє свого життя без Інтернету, 50% - постійно спілкуються в соціальних мережах.

Кіберпростір — це простір онлайн-комунікації: обмін ідеями та інформацією, соціальна підтримка, впровадження бізнесу, створення власних творів та проєктів, гра в ігри, залучення до дискусій з використанням мережі Інтернет. При цьому слід розуміти й оцінювати ризик, який створює для користувача цей простір його фактори небезпеки:

- ✓ подання інформаційних новин через упереджену оцінку автора;
- ✓ «спам і флуд, розміщення непотрібної і не стосовної до предмета обговорення інформації або реклами;
- ✓ розголошення персональних даних і втручання в приватне життя,;
- ✓ плагіат, розміщення інформації, створеної іншим автором, без посилання на джерело, можуть завдати шкоди репутації сайту, і спричинити до правових наслідків;
- ✓ надання інформації відкритого доступу для обмеженої вікової аудиторії».[2]

Коли потрібно починати навчати дитину медіаграмотності?

Риторичне запитання, - змалку. Заплакала 6-місячна дитина – мама спробувала увімкнути мультики. Малюку сподобалось. Якщо це відбувається постійно, дитина починає сприймати телевізор або монітор як реальний світ.

Дорослі повинні розуміти з якого віку це можливо, а також аналізувати зміст і якість відеоінформації, час перегляду, обов'язково обговорювати побачене, висловлювати власну думку. Це залишає слід в свідомості дитини: медіаінформацію необхідно аналізувати, і обмежувати час її сприйняття.

Разом з фізіологічним розвитком дитини відбувається її медіасоціалізація, яка на пряму пов'язана з психікою. «Грунтовний аналіз вікових особливостей сприймання медіапродукції дітьми різного віку покладено в основу сучасної системи регуляції телепростору в багатьох європейських країнах».[1, с. 250] Нідерландський інститут класифікації аудіовізуальних медіа розробив рейтингової систему Кіквайзер, використовуваної від початку 2001 року з метою надання інформації про можливий шкідливий вплив медіапростору. «Мета системи — інформування насамперед батьків про можливі шкідливі впливи медіапродукції, а також надання батькам допомоги в контролі за використанням медіа їхніми дітьми.»[1, с. 250]

У нашій країні відповідальність за наслідки користування інформаційним простором покладено на батьків та вчителів.

Оберіть не тільки надійного, але й зручного провайдера. Один з черкаських провайдерів пропонує свій, величезний за обсягом, медіа простір. Це зручно для швидкого доступу до інформації та обмежує від зайвих рекламних зваблень.

Виберіть зручні способи технічного захисту на комп'ютер і мобільний телефон:

- ▶ Регулярно оновлюваний антивірус. «Антивірусне програмне забезпечення необхідне для захисту комп'ютера від вірусів, хакерів, спаму тощо. Програму необхідно регулярно оновлювати, щоб забезпечити максимальний захист. Приклади антивірусів: Kaspersky Internet Security (можна налаштувати батьківський контроль, створивши окремий профіль для дитини і задавши йому параметри обмеження); Panda Internet Security (запобігає доступу до небажаного веб-контенту); ESET Smart Security (можна налаштувати персональний брандмауер).»[4]
- ▶ Програма батьківського контролю. «Будьте «просунутими» батьками — встановлюйте спеціальні програми батьківського контролю, які пропонують розробники. Наприклад: Net Nanny, Safe Eyes, Crawler Parental Control, додаток для Інтернет браузерів Parental Control Bar.»[4]
- ▶ Налаштуйте в Інтернет-браузері блокування доступу на ресурси, небезпечні для дитини, а також блокування спливаючих вікон.

«У всіх цих випадках йдеться про так званий «чорний список» заборонених ресурсів, які блокуються для відвідування. Однак встежити за їх змінами та проконтролювати всі небезпечні сайти практично неможливо. Але існує і альтернатива — «білий список», тобто безпечні, рекомендовані для дітей сайти.»[4]

Можна запропонувати список таких сайтів:

– <http://www.onlandia.org.ua> - ресурс з он-лайн безпеки. Електронна пошта.

– <http://lingualeo.ru/> - англійська мова — вивчення онлайн, ігрова форма. Українські словарі. Он-лайн перекладач. Дитячий портал: новини, спілкування, розваги, навчання. Більш підходить для дітей старшого віку.

– <http://sonyashnik.com/> - розваги для дітей: книжки, аудіо, відео, ігри.

– <http://www.posnayko.com> - журнал «Пізнайко»: вірші, казки, творчість.

– <http://prostir.museum/> - музеї України: фото, статті.

– <http://ukrainaincognita.com/> - живописні міста України: інформація, фото.

– <http://sport.ua/> Новини всіх видів спорту в Україні. Поради для маленьких підприємців.

– <http://maps.google.com/> - он-лайн карти світу.

– <http://www.smeshariki.ru> - сайт присвячений мультфільму «Смішарики».

– <http://www.solnet.ee/> - розвиваючі, навчальні ігри для самих маленьких та ще багато цікавого і для батьків.

– <http://www.whitewolf.co.ua/> - цікаві матеріали з історії та географії, статті про рослин і тварин. Казки народів світу. Уроки комп'ютерної грамотності. Дитячий форум. Фотогалерея.

– <http://kazkovy.com.ua> - дитяча газета для дбайливих батьків «Казковий вечір».

– <http://www.angelyatko.com.ua/> - яскравий сайт «Країна ангелят». Абетки, казки, приказки, скоромовки, ігри.

– <http://www.kazka.in.ua/> - народні українські казки.

– <http://starport.com.ua/> - інформаційно-розважальний портал «Київстар».

– <http://djuice.ua> - інформаційно-розважальний портал djuice.

– <http://games.djuice.ua> - ігровий портал djuice.

– <http://music.djuice.ua> - іузикальний портал djuice.

– <http://dmd.djuice.ua> - портал для молодих музикантів та фанів djuice music drive.

Відведіть час для перебування у кіберпросторі разом з вашою дитиною.

При цьому:

1. Порівнюйте власний досвід з діями героїв медіасюжету. Попросіть дитину дати їм власну оцінку.

2. Побудувати з дитиною інший від поданого сценарій дій для героїв медіасюжету.

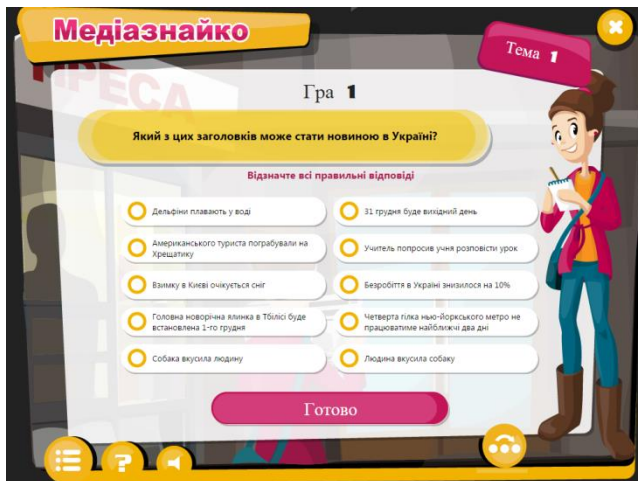
3. Запропонуйте створити власний сайт (блог) для представлення інформації з позиції незацікавленої особи.

4. Обов'язково обговорюйте медіатексти у живому спілкуванні з вираженням емоцій.

Задача дорослого – допомогти дитині адекватно сприймати медіатексти й «розібратися в особливостях медіареальності й опанувати її, щоб збільшити її ресурсні можливості та зменшити ризики негативних впливів.»[1, с. 248]

«На допомогу вчителям Академія української преси презентувала навчальну гру, що стане





частиною шкільного курсу з медіаграмотності. Гру розробив Центр медіаініціатив у Вірменії в партнерстві з Інтерньюзом (США). Під час конференції «Практична медіаграмотність», що проходила у Києві з 1 жовтня - 1 листопада 2013 року».[3] З програмою можна ознайомитись за адресою <http://www.aup.com.ua/Game/>.

Все ж таки, медіаграмотність та медіакультура дітей напряду

залежить від знань батьків. Потрібно підвищувати рівень медіакомпетентності батьків, відповідальних за гармонійний та щасливий розвиток особистості дитини. Поява поняття медіаосвіти, як предмету у виховному процесі, – величезний крок уперед для підготовки як вчителів, так і дітей до безпечного руху кіберпростором.

Список використаних джерел:

1. Медіаосвіта та медіаграмотність: підручник / Ред.-упор. В. Ф. Іванов, О.В. Волошенюк; За науковою редакцією В. В. Різуна.— Київ: Центр вільної преси, 2012. - 352 с.

• Інтернет-ресурси

2. <http://www.medialiteracy.org.ua/index.php/40-materialy-seminariv.html>

3. <http://osvita.mediasapiens.ua/material/30861>

4. <http://dyvokray.org.ua/bezpeka-ditini/23-jak-vberegti-ditinu-zapobigannja-onlajn-zagrojam>

МЕДІАОСВІТА ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ МЕДІАГРАМОТНОСТІ ПІДРОСТАЮЧОГО ПОКОЛІННЯ

Слюсар Т. О.,

викладач ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»

Соловей С. П.,

майстер виробничого навчання ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»

Степаненко В. М.,

майстер виробничого навчання ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»

Анотація. Сучасна освіта повинна бути на тому рівні, який би забезпечив потреби підростаючого покоління в отриманні початкових знань з медіа грамотності, адже, сучасний світ з кожним днем стає інформаційно насиченим, і часто – незрозумілим для людей. В умовах стрімкого розвитку у сучасному світі ІКТ та ЗМІ особистість гостро потребує цілеспрямованої підготовки

безпечного користування ними. На взаємодію з різноманітними медіа (преса, радіо, кіно, телебачення, Інтернет та ін.) припадає вагома частка в бюджеті вільного часу громадян України, чим зумовлюється їх значний вплив на всі верстви населення, передусім дітей і молодь. Медіаосвіта покликана формувати культуру раціонального освоєння медійного змісту, розвивати соціальну активність та компетентність громадян.

Постановка проблеми. Актуальність даного дослідження обумовлена тим, людина не здатна самотійно отримати та перевірити всю необхідну їй інформацію, отже вимушена багато що сприймати на віру. На взаємодію з різноманітними медіа (преса, радіо, кіно, телебачення Інтернет та ін.) припадає вагома частка в бюджеті вільного часу громадян України, чим зумовлюється їхній значний вплив на всі верстви населення, передусім дітей та молодь.

Наповнюючи потрібним змістом повідомлення, з допомогою ЗМІ можна надавати суспільству не лише знання про навколишню дійсність, але й цілеспрямовано формувати емоційні та поведінкові стереотипи, установки, шаблони тощо.

Аналіз досліджень і публікацій з даної проблеми. Слід зазначити, що аналізована у статті проблематика у вітчизняній науковій літературі досліджена недостатньо. Попри те, останнім часом цьому питанню велику увагу приділяють сучасні вчені, зокрема О. Баришполец, М. Галамба, С. Гончаренко, А. Литвин, Л. Найдьонова, В. Петрик, Д. Присяжнюк, Г. Онкович, В. Робак та вчені інших країн – І. Жилавська, Л. Мастерман, А. Новікова, Ю. Усов, І. Фатєєва, О. Федоров, Жак Гоне, Р. Хоббс, К. Ворсноп, К. Базелгет, Е. Харт, Дж. Гербнер, С. фон Файлітзен, К. Тайнер, Б. Мак-Махон.

Виклад основного матеріалу. Медіа потужно й суперечливо впливають на освіту молодого покоління, часто перетворюючись на провідний чинник його соціалізації, стихійного соціального навчання. До цього додається вседозволеність інформаційного ринку, поширення низькопробної медіапродукції, що спричинює зниження в суспільстві імунітету до соціально шкідливих інформаційних впливів.

Відтак постає гостра потреба у розвитку медіаосвіти, одне з головних завдань якої полягає в запобіганні вразливості людини до медіаманіпуляцій та медіанасильства, втечі від реальності в лабіринти віртуального світу та поширенню медіазалежностей.

Активного поширення медіаосвітній напрямок набув у другій половині ХХ ст., коли постала проблема готувати тих, хто навчається, до життя в інформаційному суспільстві, формувати в них уміння користуватися інформацією в будь-якому вигляді, здійснювати комунікації, усвідомлювати наслідки впливу на людину засобів масової інформації [2, с. 352].

Термін “медіа” походить від латинського *medium* (засіб, посередник), і в сучасному світі вживається як аналог терміну ЗМІ – “масмедіа”: (раніше: ЗМІ-ЗМК; застаріле: засоби масової інформації – ЗМІ – канали інформації, що охоплюють систему технічних засобів і технологій (преса, радіо, телебачення, Інтернет), які забезпечують функціонування і розвиток масової комунікації в суспільстві [4, с. 46-47].

Значну роль у становленні та розвитку медіаосвіти відіграла ЮНЕСКО. Вважається, що вперше термін “медіаосвіта” був вжитий у 1973 р. на спільному засіданні сектору інформації ЮНЕСКО та Міжнародної ради з кіно та телебачення.

Медіаосвіта, яка послуговується різними комунікативними мережами, спроможна задовольнити інтелектуальні потреби особистості повною мірою. З допомогою медіаосвіти, інтерес до якої в останні роки значно зріс, особистість здобуває інформаційну свободу – право одержувати інформацію, необхідну для життя, розвитку й професійної діяльності, висловлювати свої погляди з приводу тих або інших явищ і подій, передавати інформацію (і, що більш важливо, – знання) іншим людям. Медіаосвіта як інтелектуально-комунікативна мережа може розглядатися з кількох позицій. Зокрема, можна вести мову про особливості саме мережі засобів масової комунікації (світової, державної, регіональної тощо).

Проте нині все частіше йдеться про мережу суто медіаосвітню – як напрям у педагогіці. І вона охоплює все більший інформаційно-освітній простір, оскільки спрямована на творення (самотворення) особистості. Медіаосвіта як процес розвитку й саморозвитку особистості на матеріалах та за допомогою засобів масової комунікації покликана формувати культуру комунікації, уміння усвідомлено сприймати, критично осмислювати, інтерпретувати медіатексти з метою розширення загальних, соціокультурних та професійно значущих знань, комунікативних та творчих здібностей.

Технології медіаосвіти сьогодні передбачають залучення до навчального процесу як традиційних засобів масової інформації (періодичні видання, радіо, телебачення, кіно тощо), так і засобів новітніх інформаційних технологій, а саме – програмно-апаратні засоби і пристрої, що функціонують на базі обчислювальної техніки; використовують також сучасні способи і системи інформаційного обміну, що забезпечують операції збирання, накопичення, збереження, оброблення й передавання інформації [1, с. 133].

Отже, медіаосвіта – один з пріоритетних напрямів сучасної педагогічної думки. Цей напрям освіти нині став предметом підвищеної уваги не тільки педагогів, а й фахівців сфери філософії освіти, журналістики, засобів масової інформації, оскільки розглядається в сучасному світі як процес розвитку (й саморозвитку) особистості за допомогою і на матеріалі засобів масової комунікації (медіа) з метою формування культури спілкування з медіа, творчих здатностей, критичного мислення, умінь повноцінного сприйняття медіатекстів, їх інтерпретації, аналізу та оцінювання; навчання різних форм самовираження за допомогою медіатехніки.

Список використаних джерел:

1. Жилавская И. В. Медиаобразование молодежной аудитории : [монография] / И. В. Жилавская. – Томск : ТИИТ, 2009. – 322 с.
2. Медіакультура особистості : соціально-психологічний підхід : навч.-метод. посібник / за ред. Л. А. Найдьонової, О. Т. Барішпольця. – К. : Міленіум, 2010. – 440 с.

3. Медіаосвіта та медіаграмотність: підручник /Ред.-упор. В. Ф. Іванов, О. В. Волошенюк; за науковою редакцією В. В. Рузіна. – К. : Центр Вільної Преси, 2013. – 352 с.
4. Медіаосвіта та медіаграмотність: короткий огляд / Іванов В., Волошенюк О., Кульчинська Л. – К. : АУП, ЦВП, 2011. – 58с.

МЕДІАОСВІТА – ПЕРСПЕКТИВИ ВПРОВАДЖЕННЯ В УКРАЇНІ

Степаненко С. В.,

майстер виробничого навчання ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»

Федосій О. Г.,

викладач ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»

Анотація. У статті описано перспективу запровадження медіаосвіти у навчально-виховний процес загальноосвітніх навчальних закладів України. Висвітлено проблему впливу медіа та ЗМК на становлення особистості; розкрито певні аспекти організації методичної роботи з питань медіаграмотності в загальноосвітніх навчальних закладах України

Освітня політика будь-якого суспільства визначає майбутнє нації, місце держави у світовому товаристві. У процесі будівництва демократичного суспільства у нашій країні постійно зростає свідомість людей, ширше розгортається їх творча активність. Життя висуває сьогодні високі вимоги до духовного, морального світу громадян, визначає необхідність глибокого усвідомлення закономірностей розвитку суспільства і використання їх для подальшого перетворення дійсності. У зв'язку з цим посилюється роль світоглядних поглядів, переконань, стереотипів якими кожна людина керується у своєму повсякденному житті.

У ХХІ столітті знання та інформація стають все більш значущими, визначальними факторами у розвитку сучасного суспільства. Багато вчених, політичних діячів, економістів, освітян та всіх, хто замислюється про питання суспільного відтворення світу, сходяться на думці, що на зміну постіндустріальному йде інформаційне суспільство, відмінними рисами якого є наступні:

- збільшення ролі інформації і знань в технологічній, соціальній, політичній, економічній та культурній сферах життя;
- інтенсивний розвиток засобів для зберігання, відтворення, розподілу та використання інформації;
- створення глобального інформаційного простору, який визначає доступ до світових інформаційних ресурсів і забезпечує інтенсивний обмін інформацією;
- посилення впливу засобів масової інформації.[5, с.200]

Нашу добу не даремно називають інформаційною. Сила впливу медіа та ЗМІ на свідомість і поведінку громадян величезна. ЗМІ перетворилися на могутній соціальний інститут, що виховує соціально-громадянські, національно-духовні почуття, звички, наміри тощо.

Сучасна людина для успішної життєдіяльності не може бути осторонь інформаційних потоків. Але головна складність нині не в тому, щоб отримати певну інформацію, а в тому, щоб визначити, яка інформація є потрібною. Величезний надлишок інформаційної пропозиції призводить до того, що сучасна людина ризикує “заплутатись” в інформаційній павутині. До цього ж додається загроза повірити брехливій інформації.

Сьогодні засоби масової інформації мають потужний вплив на процес освіти і виховання.

Як відомо, 20 травня 2010 р. постановою Президії Національної академії педагогічних наук України була схвалена Концепція впровадження медіаосвіти в Україні. Відповідно до неї медіаосвітою вважається частина освітнього процесу, спрямована на формування в суспільстві медіакультури, підготовки особистості до безпечної та ефективної взаємодії із сучасною системою мас-медіа, зокрема як традиційними (друковані видання, радіо, кіно, телебачення), так і новітніми (комп'ютерно-опосередковане спілкування, Інтернет, мобільна телефонія) медіа з урахуванням розвитку інформаційно-комунікаційних технологій. Мета медіаосвіти – формування медіакультури особистості. Її головні завдання – сприяти формуванню медіаімунітету особистості, який робить її здатною протистояти агресивному медіасередовищу, забезпечує психологічне благополуччя при споживанні медіапродукції. [1] Ця Концепція базується на основі міжнародного досвіду впровадження медіаосвіти.

На думку О. Боришпольця, у молодіжному середовищі простежується бездумне “всеїдне” поглинання інформації, а також підлітки часто не вдумуються у зміст того, що сприймається [2].

На сучасному етапі в Україні дуже гостро постало питання медіаосвіти, адже саме від якості отримуваної інформації і залежить наше майбутнє, в тому числі й майбутнє нашої держави. Мова йде про підготовку людини до спілкування із медіа та ЗМК під час соціалізації. Медіаосвіта повинна, по-перше, захистити дітей від потенційно шкідливих ефектів медіа, а, по-друге, виховати такого споживача медіа, котрий міг би ефективно задовольняти свої інтереси, використовуючи медіа засоби та ЗМК.

Діти... школа... медіа... Замкнене, нерозривне коло. Медіа засоби та Інтернет увійшли у кожний дім. Адже у ХХІ столітті “павутина” зрівняла жителів великих міст і малих сіл, дорослих та малих у можливості доступу до інформації. Медіа інформує, вчить, рекламує, продає, купує, стежить, контролює. Сучасні засоби мас-медіа дозволяють не тільки “сидіти в контакт”, але і спільно вчитися, пізнавати нове, створювати авторські інформаційні продукти. Комп'ютер у наш час став для дитини і “другом», і «помічником», і навіть «вихователем» і «вчителем». Засоби масової комунікації зайняли одне з провідних місць у житті сучасних учнів. Час, проведений учнями перед екраном телевізора або монітором комп'ютера, за тривалістю вже фактично перевершує час, який відводиться на перебування у школі. Соціологи підрахували, що в середньому сучасний школяр витрачає більше шести годин в день на спілкування з медіа та в деяких випадках зловживає свободою інформації [7].

Застосування медіа у навчанні базується на загальному розумінні зміни ролі інформації в освітньому процесі та загальних принципах інформаційної взаємодії в інформаційно-комунікативному середовищі. Традиційна класно-урочна система зорієнтована на трансляцію знання від учителя до учня. Використання медіа у навчально-виховному процесі дозволяє перейти від навчання, в основі якого – інформація, почута з вуст учителя або прочитана в підручнику, до навчання через сприйняття інформації з електронних ресурсів, Інтернету, навколишнього середовища тощо [3, 202-204].

Реалії життя нашої країни переконливо демонструють, якими можуть бути наслідки пропаганди, відсутності у глядачів, читачів та слухачів критичного ставлення до того медіа продукту, який ними споживається. Тому питання шкільної медіаосвіти є актуальним та дуже важливим аспектом виховання особистості й організації всього навчально-виховного процесу.

У післямові підручника “Медіаосвіта та медіаграмотність” автори зазначають, що “перед вчителем сьогодні стоїть благородне завдання підготувати дитину до життя в швидкоплинному інформаційному середовищі, не допустити, щоб учні “заблукали” в ньому або щоб віртуальне існування заступило для них реальне життя”. Вони вважають, що “слід навчити дітей та підлітків усвідомленому ставленню до медійних образів, показати, як треба безпечно використовувати можливості сучасних інформаційних технологій”. [2, с.343]

Педагоги повинні намагатись створювати такі умови, щоб учні набували навичок критичного мислення і коригування інформації, умінь аналізувати та давати оцінку медіатекстам, розуміти їхню сутність, адресну спрямованість, мету, викривати приховане значення та шкідливий вплив окремої медіаінформації, протиставити цьому впливу зразки високих національно-культурних цінностей.

Найпростішим і найбільш ефективним, на думку багатьох фахівців, способом медіаосвіти школярів є інтеграція медіаграмотності у предмети базового навчального плану. [4]

Уроки літератури, художньої культури, історії, інформатики, мистецтва дозволяють якнайкраще забезпечити таку інтеграцію. Проте педагоги й інших предметів, використовуючи інтерактивні, проектні, інформаційно-комунікаційні технології, технологію розвитку критичного мислення, поступово мають підвищувати медіакультуру учнів та й свою власну. Мета інтегрованих завдань із медіаграмотності –розвивати у дітей критичне мислення, вчити їх формувати власну думку, висловлювати її, навчити дітей аналізувати медіапродукти, а також краще розуміти типи медіа, які вони застосовують щодня. Учитель може запропонувати учням підготуватися до уявного інтерв'ю з відомим письменником чи героєм книжки; переглянути фрагменти екранізацій книжки різних років. Крім того, на всіх предметах важливим є навчити дітей уважно ставитися до підбору інформації в мережі Інтернеті, дати можливість їм аргументувати, чому обиралися саме ці джерела для підготовки до уроку. Участь школярів у виготовленні власної медіапродукції (мультимедійних презентацій, буклетів, альбомів, відеороликів тощо) розвиває їхню творчість, комунікативність, креативність. Головна мета

таких завдань – спонукати до активного мислення, уникати пасивного споживання інформації.

На наше переконання, починати процес запровадження медіаосвіти необхідно якнайраніше. Діти приходять у школу, маючи вже достатній досвід спілкування з різноманітними медіапродуктами та медіазасобами. Тому виховувати медіакультуру, медіасмаки учнів з початкової школи - обов'язок кожного педагога. Учень повинен навчатися вибирати якісні медіапродукти, давати їм аргументовану оцінку, уміти порівнювати, добирати необхідні ресурси, управляти своїм спілкуванням із медіа, розвивати власну медіа грамотність та медіаторчість.

Враховуючи глобальне значення сучасних медіа та інформаційних технологій, їх роль у суспільстві, ми повинні розуміти й значні небезпеки та ризики, що несуть в собі засоби мас-медіа на молоде покоління. Повальне захоплення соціальними мережами, безконтрольне споживання медіапродукції, насичене медіатехнологіями психологічного впливу, з культивуванням споживацтва, насильства, порнографії призводить до нівелювання загальнолюдських цінностей та морально-етичних норм молодого покоління.

Тому зауважимо, що педагоги, зобов'язані допомогти дітям не потрапити в пастки кіберпростору. У своїй роботі вчитель повинен планувати заходи щодо попередження таких негативних явищ як кібер-булінг та кібер-грумінг, Інтернет-залежність, фішинг, фармінг, тролінг тощо використовуючи інтерактивні форми і методи роботи. Наприклад такі як:

Проведення факультативних занять. Під час спілкування на заняттях, педагог може помітити чи визначити дітей, схильних до кібербулінгу і своєчасно захистити школяра чи провести бесіду з учнем, що є кібером.

Робота шкільних предметних гуртків. Саме на гурткових заняттях педагог формує загальну медіакультуру учнів – користування інформаційно-комунікаційними технологіями шляхом створення спільних медіапроектів. Під час такої роботи, «живого» спілкування (якого так не вистачає дітям) створюється громадська думка, формується командний дух, почуття колективізму, взаєморозуміння, толерантність.

Ефективною формою роботи для попередження булінгу є участь у підпроектах різної тематики **Інтернет-проекту Ліги старшокласників “Ми – патріоти Черкащини”**. Наприклад таких як-то: “Сім духовних святинь малої Батьківщини”, “На цій землі я народився”, “Квіти біля школи”, “Здоровим бути модно!”, “Знаю та реалізую свої права”, “Добро починається з тебе”, “Народні та родинні традиції мого краю”, “Мій ідеал громадянина-патріота”, “Пишаюся тобою, рідний краю!”, “Щоденник корисних справ”.

Як один з елементів формування медіаграмотності серед учнівської молоді може бути використання **інтерактивних форм роботи**, які часто передбачають ігрові, конкурсні та тренінгові прийоми. **Гра** – це не імітація життя, а дуже серйозна діяльність, яка дає змогу дитині самоствердитися та самореалізуватися. Беручи участь у різних іграх, дитина вибирає ролі відповідно до своїх моральних цінностей і установок. Таким чином гра стає чинником соціального розвитку особистості.

Наприклад запропонуйте учням гру «Аукціон». Поділіть клас на дві групи. Покажіть учням один медіатекст. Обидві команди повинні виявляти по черзі помилки медіатексту. Виграє та команда, яка назве помилку останньою.

З великою цікавістю проходить на уроках медіаграмотності гра «Хронологічне лото». Діти мають картки із фактами. Наприклад: створення телефону, радіо, комп'ютера, газети. Необхідно винаходи розмістити у хронологічному порядку.

Цікавою для учнів всього класу може бути і гра «Шарада». Дайте учням малюнок, який би частково розкрив значення теми та зашифруйте у клітинках слово з теми «Винаходи медіа» - друкарство, газета, телеграф, телефон, фонограф, радіо тощо. У клітинках під зображенням винаходів заплутайте букви у слові, тобто поставте їх у неправильній відповідності. Діти із задоволенням розгадають зашифровані слова. На уроках медіаграмотності активно впроваджуйте кросворди та сканворди як на уроках узагальнення так і на початку вивчення матеріалу.

У старших класах інтерес школярів викликають уроки у формі ділової гри, диспуту, дискусії, дебатів. Запропонуйте учням диспут на тему «Вплив Інтернету позитивний чи негативний?» Або ж зацікавте школярів діловою грою «Шеф та підлеглий». За умовами гри підлеглий влаштовується на роботу, припустімо програмістом чи редактором газети. А шеф проводить для нього співбесіду. Тобто у цікавій формі один учень може поставити ряд питань з теми для іншого.

Проектна ж діяльність на уроках з медіаграмотності є однією з найпотрібніших. Клас поділяється на три групи, відтак учні працюватимуть над трьома проектами. Кожній групі учитель дає тему дослідження як от наприклад «Реклама та її функції», «Психологічний вплив реклами», «Реклама – двигун торгівлі». На першому етапі проекту учні збирають інформацію, на другому створюють презентацію або відеоролик із запропонованої теми, а на третьому етапі, який відбувається у класі, презентують свій проект.

Традиційними у ЗНЗ можуть стати фотовиставки, конкурси плакатів, стіннівок, відеороликів із життя класних колективів, віртуальні екскурсії.

Цікавими формами виховної роботи можуть бути перегляд та обговорення мультфільмів, художніх чи документальних фільмів.

Допомогти дитині зорієнтуватися в бурхливому та різноманітному медіасвіті повинні і батьки. Саме в родині закладаються основи поведінки дитини в реальному світі, і віртуальний простір не має бути виключенням. Батькам слід приділяти серйозну увагу вихованню дітей підвищенню їхньої обізнаності про загрози інформаційного середовища. Необхідно пам'ятати, що комп'ютер для дітей є інструментом навчання і розвитку, а не тільки розваг та ігор. Незважаючи на широкі можливості віртуального спілкування, воно не може виключати і замінювати реальних стосунків між людьми[1]. Тому багато уваги педагоги шкіл мають приділяти і цій ділянці. Батьківські збори «Телебачення та діти», «Телевізор та комп'ютер у житті родини та першокласника», «Вплив Інтернет-ресурсів на розвиток особистості школяра», «Вплив комп'ютера на здоров'я дитини»; «Сімейна медіаосвіта. Безпека дітей в Інтернеті», «Сімейна медіаосвіта. Критичне оцінювання ресурсів Інтернету»,

«Відбір та пошук інформації» (збори-тренінг); усний журнал на тему „Відеоігри”; виготовлення пам’яток для батьків – ось лише деякі форми роботи з батьківською громадою, які можуть використовуватись у роботі з батьками з метою розкриття закономірностей світу медіа, з якими всі зустрічаються в повсякденному житті, забезпечення всебічної підготовки батьків та дітей до безпечної та ефективної взаємодії із сучасною системою медіа, сприяння розвитку творчої особистості, яка затребувана сучасним суспільством.

1. Найдьонова Л.А. Кібербулінг або віртуальна агресія: способи розпізнання і захист дитини/Методичні рекомендації/Упоряд. В.О.Снігульська. – К.:Редакції загально педагогічних газет, 2014. – 96 с. (Бібліотека «Шкільного світу»)

2. Толкачова Л. Інтерактивні прийоми у вихованні/Упоряд.: Л.Шелестова, Н.Чиренко. – К.: Шк.світ, 2013. – 120 с. – (Бібліотека «Шкільного світу»)

У вівторок другого тижня лютого відзначається Міжнародний День безпечного Інтернету. У рамках цієї акції у освітніх закладах можна провести такі виховні заходи як наприклад:

➤ конкурси «Онляндія в моїй школі», «Безпечний і привітний Веб-простір»;

➤ вікторини «Прості правила безпечного Інтернету», «Веб на вашу користь»;

➤ виховні години «Подорож до Інтернет імперії», «Банк безпечних ідей у віртуальному світі», «Дітям про віруси»;

➤ круглі столи серед учнів та їх батьків «Безпека дітей у руках батьків»; «Права та обов’язки дітей у мережі Інтернет»;

➤ випуск стінгазет «Я за безпечний Інтернет», «Віртуальний світ: загроза чи безпека?»

➤ конкурс малюнків «Інтернет очима дітей», «Онляндія – безпечна Веб-країна»;

➤ ігрові заняття «Інтернет – друг він нам чи ворог?»; «Безпечні мандри в Інтернеті».

Учні разом з батьками можуть переглянути відео, мультиплікаційні ролики, презентації на тему «Реальні небезпеки віртуального світу». Також для батьків можна провести тренінги, де навчити оновлювати на комп’ютері антивірус, використовувати технічні засоби батьківського контролю, вмонтовані в операційну систему персонального комп’ютера, вміти перевіряти налаштування конфіденційності (приватності) свого профайлу у «Facebook», «ВКонтакте», «Odnoklassniki» та в інших соціальних мережах. Всі ці заходи, присвячені пропагуванню ідей безпечного Інтернету, допоможуть як батькам, так і дітям запобігти загрози негативного впливу віртуального світу, дадуть можливість батькам зрозуміти позитивну роль сучасних комунікаційних засобів та Інтернету. [4]

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.

Отже, формування медіакультури та медіаграмотності - процес тривалий і складний, але водночас важливий і необхідний. І з логічного, і з практичного погляду очевидно: використання медіа у сфері освіти вдосконалюватиметься й розширюватиметься. Сучасне і майбутні покоління потребують динамічної системи освіти, яка була тісно пов'язана з їхніми майбутніми потребами як і у суспільстві, так і в особистому житті. Тому питання використання медіа для підвищення ефективності педагогічної діяльності набуває неабиякої актуальним у роботі загальноосвітнього навчального закладу.

Список використаних джерел:

1. Биков В.Ю., Жолдак М.І., Чепелева Н. В. «Діти в Інтернеті: як навчити безпеці у віртуальному світі» Посібник для батьків – Інтернет – ресурс // Режим доступу: <http://bezpeka.kyivstar.ua/>

2. Боришполець О. Чинники впливу засобів масової інформації на аудиторію / О. Боришполець [Електронний ресурс]. - Режим доступу : 1Шр:/Лу\у\у.[ю1іПк.огцліа/уі^пшцсоп1сгП.р1ф3?т=6&п=64&с= 1448

3. Жук Ю.О. Організація навчальної діяльності у комп'ютерно-орієнтованому навчальному середовищі / Ю.О. Жук // Інформаційне забезпечення навчального процесу: інноваційні засоби і технології: колективна монографія. – К.: Атіка, 2005. – С. 195-204.

4. Концепція впровадження медіа-освіти в Україні (Схвалено постановою Президії Національної академії педагогічних наук України 20 травня 2010 року, протокол № 1-7/6-150);

5. Медіаосвіта та медіаграмотність: підручник / Ред.-упор. В. Ф. Іванов, О. В. Волошенюк; За науковою редакцією В. В. Різуна.— Київ: Центр вільної преси, 2012. — 352 с.

6. Медійна та інформаційна грамотність: програма навчання педагогів.2012. Текст. [Електронний ресурс]// https://ru.wikipedia.org/wiki/Соловейчик,_Симон_Львович

МЕДІАОСВІТА – THE NEED OF THE 21ST CENTURY

Філоненко М. І.,

майстер виробничого навчання ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»

Чоповська І. П.,

майстер виробничого навчання ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»

Сучасне суспільство дослідники називають не інакше як інформаційне, тобто таке, що наповнене, охоплене, переплетене різноманітними кодами, семіотичними знаками та значеннями.

Людина, щойно народившись, потрапляє в середовище, наповнене численними медіа. Це – її повсякденне життя, з якого вона дістає необхідну

інформацію, приклади соціально прийнятних переживань, зразки та моделі поведінки в соціумі, засоби переживати позитивні та негативні почуття та емоції, альтернативні зразки відпочинку й дозвілля тощо [3, вкладка].

Корінь «медіа» передбачає:

1. Життєдіяльність людей (і дітей) відбувається не тільки в реальному, а й у віртуальному, а отже, певною мірою – у штучному світі, у якому комунікації опосередковані електронними засобами (мас-медіа).

2. Люди живуть серед величезних масивів фрагментарної, переважно аудіовізуальної інформації, у якій емоціональний елемент істотно переважає над мисленнєвим (когнітивним).

3. У сферу приблизно однакового інформаційного впливу в певний час одночасно потрапляє багато людей, тобто медіасередовище характеризується масовим впливом на великі аудиторії, [1, с.201].

У наш час багато науковців, вчених, політичних діячів, економістів, освітян та всіх, хто замислюється про питання суспільного відтворення світу, сходяться на думці, що на зміну постіндустріальному прийшло інформаційне суспільство, відмінними рисами якого є наступні:

- збільшення ролі інформації і знань в технологічній, соціальній, політичній, економічній та культурній сферах життя;
- інтенсивний розвиток засобів для зберігання, розподілу та використання інформації;
- створення глобального інформаційного простору, який визначає доступ до світових інформаційних ресурсів і забезпечує інтенсивний обмін інформацією;
- посилення впливу засобів масової інформації.[5, с.200]

Сьогодні в суспільстві немає людини, яка б не була втягнута в інформаційні процеси, тобто у виробництво, розповсюдження чи споживання інформації. Проте інформаційні процеси, поряд із позитивними змінами в суспільстві, несуть у собі ризики як для особистості, так і для суспільства в цілому, тому освіта має реагувати на це якомога швидше. Отже, *актуальною* є проблема вивчення застосування медіаосвітніх технологій у навчально-виховному процесі в закладах освіти.

Незважаючи на те, що вже протягом значного часу у світі розробляється теорія та практика медіаосвіти, остаточної визначеності щодо цього терміна ще немає. Важливу роль у становленні та розвитку медіаосвіти відіграло ЮНЕСКО. Вважається, що вперше термін «медіаосвіта» було вжито у 1973 р. на спільному засіданні Сектора інформації ЮНЕСКО та Міжнародної ради з кіно та телебачення. Деякі вчені вважають, що першу навчальну програму з медіаосвіти розробив канадський учений М. МакЛюен у 1959 р., а активне застосування медіаосвіти в навчально-виховному процесі розпочалося в 1960-х роках у Великій Британії, Канаді, Німеччині, США, Франції. При цьому завданням медіаосвіти було сформувати інформаційну культуру та підготувати до життя в інформаційному суспільстві. [1]

Особливу цінність медіаосвіти педагоги вбачають у націленості на розвиток комунікаційних якостей у дітей та підлітків. Найвідоміші моделі медіаосвіти – моделі О. В. Федорова та І. В. Челишевої, Ю. Н. Усова,

А. В. Шарікова, А. В. Спичкіна та міжпредметна модель Л. С. Зазнобіної. [2]

Медіаосвіта – частина освітнього процесу, спрямована на формування в суспільстві медіа-культури, 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.

На думку фахівців ЮНЕСКО, медіаосвіта — частина основних прав кожного громадянина будь-якої країни світу на свободу самовираження і права на інформацію як інструмент підтримки демократії. При цьому медіаосвіту вони рекомендують усім державам запровадити в свої національні навчальні плани, в систему додаткової, неформальної та «пожиттєвої» освіти. Тут особливо важлива думка про те, що медіаосвіта належить до основних прав людини й вона повинна мати пожиттєвий характер [5, с. 20].

Медіаосвіта має на меті виховання *медіаграмотності*. Тому дуже важливим сьогодні постає питання медіаграмотності учнівської молоді.

Медіаграмотність – це результат медіаосвіти. Вона полягає в сукупності мотивів, знань, умінь і можливостей, що сприяють добиранню, використанню, критичному аналізу медіа-ресурсів. Медіаосвіта, в свою чергу з'явилася як інструмент захисту від шкідливих ефектів і трендів медіа [5, с. 15]. Для прикладу, в Великій Британії і Австралії медіаграмотність - окремий курс, як частина гуманітарних предметів.

На думку Висоцької О. Є. Медіаграмотність – це не стільки певний запас знань – скільки вміння, процес, спосіб мислення, що, подібно осмисленому читанню, постійно вдосконалюється [2, с.178]. Висоцька О.Є освіта для сталого розвитку. Дніпропетровськ, «Роял Принт», 2011.

Основні завдання медіаосвіти: підготувати нове покоління до життя в сучасних інформаційних умовах, до сприйняття різної інформації, навчити людину розуміти її, усвідомлювати наслідки її впливу на психіку, опанувати способи спілкування на основі невербальних форм комунікації за допомогою технічних засобів. [4]

Розглянемо **класифікацію основних етапів розвитку медіаосвіти**.

1900-1918 – етап зародження медіаосвіти, для якого характерним є поява перших кінематографічних сеансів для дітей.

1919-1934 – етап становлення вітчизняної освіти за відносно «м'якого» ідеологічного контролю, який характеризується становленням вітчизняної освіти, активізацією медіаосвітньої діяльності.

1935-1955 – етап посилення ідеологічного контролю медіаосвіти, політизація медіа-текстів, суворе регламентація робіт медіа-педагогів.

1956-1968 – відродження медіаосвіти за «відлигового» послаблення ідеологічного контролю у сфері освіти, розвиток інтегрованої та естетично орієнтованої медіаосвіти.

1969-1985 – етап розвитку естетично орієнтованої медіаосвіти, що знаходиться під авторитарним ідеологічним контролем, активна діяльність кіноклубів та шкільних кінотеатрів.

1986-2008 – етап, під час якого спостерігається державна фінансова підтримка руху медіаосвіти, її розвиток в епоху політичних і економічних реформ і кризових явищ, поява нових медіа (інтернет, телекомунікація тощо).

З 2009 року на сучасному етапі перед педагогами поставлена задача: використовуючи медіаосвітою забезпечити готовність майбутніх випускників загальноосвітніх шкіл до самоосвітньої діяльності з використанням медіа-інформації. [5]

Слід зазначити, що розуміння медіаосвіти закордонними та вітчизняними педагогами суттєво відрізняється. Якщо на Заході наголос робиться на формуванні автономної від медіа особистості, то в Україні – на опануванні медіаобладнанням та використанні можливостей ЗМІ у навчальному процесі. На думку В. Робака, **медіапедагогіка** – це сукупність усіх педагогічних концепцій, теорій, технологій і методик, які базуються на комплексному застосуванні медіа (включно з емпіричним досвідом, теоретичними положеннями та нормативними актами) [3].

Дослідник вважає, що є три основні **рівні взаємодії мультимедіа та педагогіки**:

1. *Медіа як засоби набуття знань, умінь і навичок в освітньому процесі.* Наприклад, під час уроку демонструються слайди, фільми або використовуються аудіозаписи (це планується заздалегідь); під час навчального заняття учні використовують комп'ютерну техніку для пошуку інформації; у системі дистанційної освіти слухачі засвоюють навчальний матеріал за допомогою комп'ютерів і мережевих технологій.

2. *Медіа як предмет у виховному процесі.* Наприклад, з метою формування світогляду, виховання в учнів певних моральних рис під час навчальних занять використовують фрагменти з різних фільмів.

3. *Вплив мультимедіа на учнів у позаурочний час із метою організації змістовного дозвілля* (вивчення періодики, перегляд фільмів тощо). Цей процес, зрозуміло, менш контрольований та викликає спори відносно його доцільності, вибору фільмів тощо.

Формування медіаграмотності відбувається в умовах навчально-виховного процесу закладу освіти. Накопичення нових знань, зміна або зміцнення поглядів, переконань, звичок дітей та учнівської молоді відбувається постійно.

Завдання педагога – відкрити, захопити і спрямувати учня на цікавий, змістовий і суспільно-корисний шлях самовдосконалення.

Відкрити учня – це означає, спираючись на його фактичний рівень знань і життєвий досвід, показати йому самого себе, закономірності та засоби розвитку його сил, якостей, здібностей.

Захопити учня – це означає викликати в нього потребу організувати себе для досягнення суспільного, його особистісно значущої мети. Навіть невелика перемога над собою робить людину успішною.

Спрямувати учня на гідний, змістовний, суспільно та особистісно значущий шлях, що відповідає його реальним можливостям, - означає насамперед дати йому достовірні, правдиві знання про саме життя, його труднощі, допомогти школяреві реально оцінити себе і відповідно до цього

спрямувати його інтереси, сприяти професійному самовизначенню і свідомому вибору професії [4,с.11].

Отже, медіаосвіта – це вимога сьогодення! Це – актуальність, необхідність, сучасність!. Завдяки сучасним комунікаційним процесам, аналітичним здібностям споживачів інформації, медіаосвіта стає активним інструментом виховання громадянських якостей молодого покоління нашої країни, становленням життєздатної, самодостатньої особистості.

Список використаних джерел:

1. Діти і медіа: соціалізація в агресивному медіасередовищі/ О.В. Петрунко : монографія. – 2-ге вид. – Ніжин : ТОВ «Видавництво «Аспект-Поліграф», 2011. – 480 с.

2. Іванов В.Ф., Шкоба О.Я. Медіаосвіта та медіаграмотність: визначення термінів // В.Ф. Іванов, О.Я. Шкоба // Інформаційне суспільство. – 2012. – Вип. 16. – С. 41-52.

3. Медіаосвіта та медіаграмотність: підручник / Ред.-упор. В.Ф. Іванов, О.В. Волошенюк; За науковою редакцією В.В. Різуна. – Київ: Центр вільної преси, 2012. – 352 с.

4. Медіаосвіта та медіаграмотність: підручник / Ред.-упор. В.Ф. Іванов, О. В. Волошенюк; За науковою редакцією В. В. Різуна. – Київ: Центр вільної преси, 2012. – 352 с.

5. Медійна та інформаційна грамотність: програма навчання педагогів.2012.

Текст.[Електронний ресурс]//https://ru.wikipedia.org/wiki/Соловейчик,_Симон_Львович

6. Петрунко О. Вплив медіа – середовища як головного джерела соціального знання на дітей, Директор школи №6, 2013 «Шкільний світ».

7. Пономаренко Л.В. Використання інформаційних технологій в практиці роботи початкової школи. Харків. Видавнича група «Основа», 2010.

8. Робак В. Медіапедагогіка: аналіз інноваційного зарубіжного досвіду / В.Робак // Діалог культур: Україна у світовому контексті: Філософія освіти: зб. наук. пр. / ред. кол.: І.А. Зязюн (голов. ред.), С. О. Черепанова (упоряд., відп. ред.), Н. Г. Ничкало, С. О. Сисоева та ін. – Львів: Сполом, 2002. – Вип. 8. – С. 70–92.

9. Чельшева И.В. Медиаобразование в России: от тоталитарной эпохи к «оттепели» (1935-1968) / И.В. Чельшева // Медиаобразование. – 2005. – №2. – С. 4-29.

МОБІЛЬНЕ НАВЧАННЯ ЯК СУЧАСНА ТЕХНОЛОГІЯ В ОСВІТІ

Чепка Л.О.,
директор Смілянської загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів №6
Смілянської міської ради

Хочу поділитися однією думкою: нині для кожної шкільної дисципліни можна знайти нові інструменти, які оживлять урок, зроблять його цікавішим

та кориснішим. От саме про мобільне навчання, як про комфортну і швидку форму навчання розглядатимемо у даній статті.

Сьогодні, в умовах нової української школи, сучасної школи, застосування мобільних телефонів і планшетних персональних комп'ютерів дозволить створити більш природні умови для навчання, зберігаючи переваги традиційних підходів до застосування обчислювальних пристроїв в освіті. На мою думку, мобільне навчання надає нову якість навчання і найбільш повно відображає тенденції в освіті сучасної людини. Що незважаючи на широке поширення і доступність мобільних телефонів серед учнів, мобільне навчання недостатньо поширене у школах. Вчитель, перш ніж, розпочати впроваджувати мобільне навчання, має бути впевнений, що саме на даному етапі така форма буде ефективною.

Звісно, багато що залежить від технічної бази шкіл. Третина з них не має повноцінного доступу до швидкісного інтернету, а 10% - взагалі були без нього у 2019 році, за даними МОН. Утім, на подолання цієї проблеми державою виділено 1 млрд грн. У європейських країнах на кожного школяра припадає 5 одиниць мультимедійної техніки, а в Україні поки що одна (переважно це комп'ютер) на шкільний клас. Та проблема в тому, що більш ніж половина техніки - застаріла чи несправна, решта використовується лише на уроках інформатики.

Однак не варто думати, у будь яких умовах, що є якісь варіанти діяльності педагогів, коли диджиталізація зовсім не потрібна. Нині урок без цифрових технологій - це неправильно, хоча б тому, що діти ними володіють, звикли до сучасного способу подання інформації. Якщо їм пропонують лише підручник і записи крейдою, учням цікавіше онлайн. Вони «відсиджують» уроки, щоб нарешті повернутися до гаджетів.

Усе, що може робити вчитель без сучасних інструментів, - конкурувати з Google, тобто надавати інформацію. Та й учням треба навчитися працювати з інформацією, оцінювати інформаційні джерела, вміти працювати в команді, аналізувати та презентувати кінцевий продукт не лише в текстовому форматі. Прикро, що різні анонімні опитування доводять, що відсутність цифрової грамотності як серйозну проблему сприймає менш ніж половина респондентів.

То що говорити про мобільне навчання?

Впроваджувати.... Шукати і використовувати нові інструменти. Звісно, частина з них - англомовні, є такі, що доступні на платній основі, але охочі зможуть знайти доступ, а головне - доречне використання на занятті. Наприклад, вчителька української літератури, дала у 7-му класі таке завдання: переказати вірш смайликами у Viber. Діти були у захваті, ніхто не нудгував. Просто розвага? Аж ніяк. Адже це глибша робота з текстом, ніж завчити і забути. Треба відчути переживання, зрозуміти, що мається на увазі, креативно переказати, застосувати сучасний спосіб подання інформації.

Деякі вчителі сприймають опис цифрової грамотності наївно: як перелік програм, платформ, з якими вони мають навчитися працювати. Але важливіше не «що саме знати», а «як і для чого використовувати». Ідеться не стільки про володіння інструментами, скільки про застосування їх для досягнення педагогічної мети. Інколи цифрова грамотність якраз полягає в тому, щоб для

розкриття певної теми не застосовувати ніяких онлайн-технологій, бо це не доцільно. А ще, виходячи з того, яка матеріально-технічна база в користуванні у вчителя.

Що ж таке мобільне навчання?

За останнє десятиліття мобільні технології змінили підхід до навчання, зробили його більш комфортним і швидким. Звертають увагу на такі гідності мобільних пристроїв:

Мобільні пристрої

мобільні пристрої мають невеликий розмір і завжди супроводжують людину

мобільні пристрої забезпечують спільну роботу декількох користувачів в мережі

мобільні пристрої можуть бути підключені до мережі практично в будь-якій точці земної кулі

Ці переваги і лежать в основі мобільного навчання. Мобільне навчання має на увазі використання мобільної технології - як окремо, так і спільно з іншими інформаційними та комунікаційними технологіями - для організації освітнього процесу незалежно від місця і часу. Навчання може приймати різні форми: за допомогою мобільних пристроїв учні можуть отримувати доступ до освітніх ресурсів, зв'язуватися з іншими користувачами, створювати контент в навчальному класі і за його межами.

Мобільне навчання також включає в себе заходи, не пов'язані безпосередньо з навчальним процесом, але необхідні для досягнення його цілей: наприклад, ефективне управління шкільними системами, вдосконалення взаємодії між освітніми установами та сім'ями учнів і т.д.

Як розуміється мобільне навчання в інших країнах

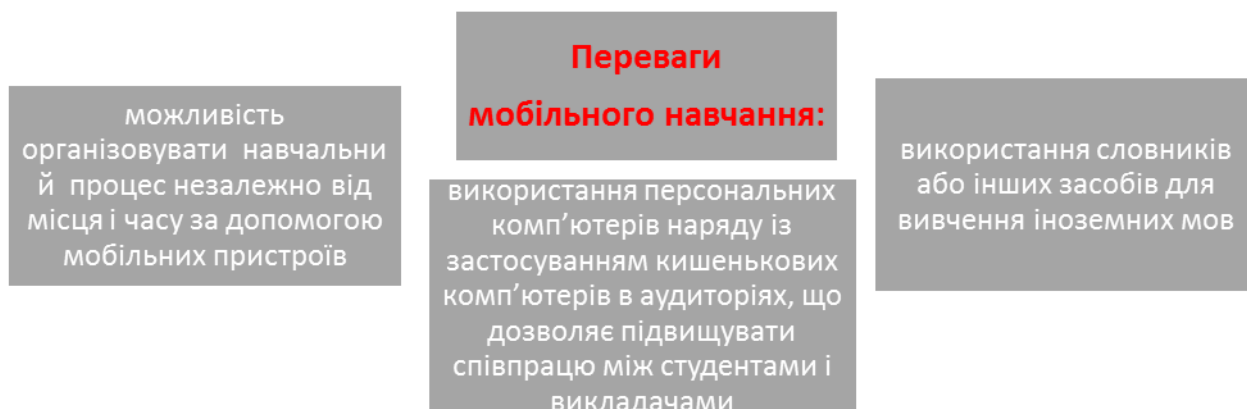
У 2005 році Рафаель Баллагас опублікував своє дослідження, в якому вперше описав **Bring Your Own Device (BYOD)** - підхід до організації робочого процесу, при якому співробітник використовує належне йому пристрій для доступу до інформаційних ресурсів компанії. BYOD досі сприймається неоднозначно (наприклад, противники підходу відзначають зростання витрат на підтримку і забезпечення безпеки), проте в освіті застосовується все частіше. В американських школах прийнято вважати, що мобільні пристрої відволікають учнів до тих пір, поки вони під заборонаю. Сьогодні вчителі намагаються перевернути уявлення учнів про потенціал їх електронних пристроїв і задіяти смартфони та планшети в процесі навчання. BYOD не тільки вносить в навчання ефект новизни і привертає увагу підлітка, але і дозволяє учням працювати онлайн - з електронними методичними посібниками, наочними матеріалами та перевірочними завданнями. **Такий**

підхід економить час: більше не потрібно шукати сторінку в підручнику, перемалювати графік або виписувати терміни в зошит, а результати тесту [2, с.1]

Які переваги мобільного навчання

Основними перевагами мобільного навчання, які підтвержені міжнародною практикою, вважаються:

- розширення можливостей та забезпечення рівного доступу до освіти;
- персоналізація навчання;
- миттєвий зворотний зв'язок і оцінка результатів навчання;
- навчання у будь-який час і в будь-якому місці;
- ефективне використання часу на уроках в класах;
- формування нових спільнот учнів;
- підтримка ситуаційного навчання;
- розвиток безперервного навчання;
- забезпечення зв'язку між формальним і неформальним навчанням;
- допомога учням з особливими потребами;
- підвищення якості комунікації та управління;
- максимізація ефективності витрат.



Таким чином, із застосуванням мобільних технологій **навчання стає посправжньому гнучким:** мобільні пристрої можуть бути використані у будь-який час і в будь-якому місці. Ті, що навчаються можуть підтримувати зв'язок з викладачем і один з одним, обмінюватися інформацією за допомогою месенджерів, соцмереж та електронної пошти, працювати над колективними проектами. Крім того, використання мобільних технологій дозволяє залучати до навчання тих учнів, які не проявляли себе в традиційній форматі.

Де застосовується мобільне навчання

Технічні і функціональні можливості мобільного навчання можуть застосовуватися: [1,с.2]

для вивчення нового матеріалу (доступ до електронних підручників і відтворення аудіо- та відеофайлів розширюють можливості освітнього процесу, особливо для навчання філологічних предметів і творчих спеціальностей);

для проведення тестування, письмових робіт і самостійного контролю знань;

для організації спільної або проектної роботи (месенджери, командні онлайн-дошки, хмарні сховища, а також вебінари в системі курсу дозволяють швидко і ефективно обмінюватися інформацією).

Мобільне навчання тісно пов'язане з електронним і дистанційним навчанням, відмінністю є акцент на використанні мобільних пристроїв. Навчання проходить незалежно від місця знаходження і відбувається при використанні портативних технологій. Іншими словами, мобільне навчання зменшує обмеження при отриманні освіти, надає можливість навчатись за місцезнаходженням за допомогою портативних пристроїв [3, с 5].



На мою переконливу думку: **ШКОЛАМ ПОТРІБНО ШВИДШЕ СИНХРОНІЗУВАТИСЯ З СУЧАСНИМИ ТЕНДЕНЦІЯМИ.** Мені дуже хочеться йти в ногу з сучасною освітою, бути ефективною у своїй роботі і показувати дітям нові можливості для самоосвіти і саморозвитку. Що ж стосується школи, то там все не так однозначно. З одного боку, вчителі прагнуть вчитися і підвищувати кваліфікацію. З іншого боку, їм не завжди вистачає ресурсів для того, щоб реалізовувати все, чого вони навчилися. Бракує обладнання. Адже постійно з'являється щось нове, а в школи тільки-тільки прийшов той, що було новим кілька років тому і вже морально застаріло. З доступом до інтернету у нашій школі проблем немає. Але потрібна системи

мотивації, що підштовхує вчителя шукати нові інструменти для роботи. Школі як інституту необхідна постійна синхронізація з запитами суспільства. Її відсутність гальмує будь-які хороші починання. Мобільною нашу школу можна сміливо називати, бо найактивніші і просунуті педагоги все ж рухаються в цьому напрямку.

Поняття «мобільна школа» означає, що вчитися можна де завгодно. І не тільки за допомогою мобільного телефону. Те, що освіта повинна змінюватися, розуміють не тільки в міжнародних компаніях і столичних школах. Це розуміє кожен освітянин. А також і те, що мобільна школа - це школа, яка навчає не тільки в звичному класі, але і за його межами: на вулиці міста, в парку, в інтернеті. Така школа повинна вміти застосовувати в навчанні сучасні підходи, технології та інструменти.

А ще ми постійно працюємо з учителями школи, проводимо для них курси за новими технологіями, по застосуванню в роботі нових інтернет-сервісів і ресурсів. Наприклад, в минулому навчальному році ми проводили курс «Креатив-група» Мобільні технології в освіті». Інтерес у вчителів величезний. Всьому хочуть навчитися, все пробують. Тому є потреба в кожній школі налагодити систему, яка б постійно стимулювала вчителя шукати нове, вчитися новому, бути в авангарді нових освітніх технологій і методик.

Таким чином, мобільне навчання надає можливість користувачам освітніх послуг отримувати більше інформації з різних джерел за допомогою мобільних пристроїв, є досить зручним та сприяє ефективній організації навчального процесу.

Отже, мобільне навчання характеризує початок нової ери та вдосконалення сучасних технологій, яке надає можливість навчатись без різних перешкод. В свою чергу мобільні технології полегшують процес навчання, адже не важливо де проходить навчання, головне щоб під рукою був мобільний телефон.

Список використаних джерел:

1) Кононец Н. В. ІНФОРМАТИКА ТА КОМП'ЮТЕРНА ТЕХНІКА [Електронний ресурс] / Наталія Василівна Кононец. – 2014. – Режим доступу до ресурсу: <http://acup.poltava.ua/files/Kononets.pdf>.

2) Соціальна мобільність [Електронний ресурс]. – 2016. – Режим доступу до ресурсу: http://pidruchniki.com/15660212/sotsiologiya/sotsialna_mobilnist.

3) З.Горбатюк Р. М. Мобільне навчання як нова технологія вищої освіти [Електронний ресурс] / Р. М. Горбатюк, Ю. Й. Тулашвілі.

РОЛЬ І МІСЦЕ СІМЕЙНОЇ МЕДІАОСВІТИ У СИСТЕМІ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

Чуприна В. І.,

майстер виробничого навчання ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»

Якименко С. А.,

викладач ДНЗ «Корсунь-Шевченківський професійний ліцей»

Первинна медіаосвіта відбувається в сім'ї, у взаємодії з батьками. Саме тому важливими стають нові форми роботи з сім'єю, розробка програм сімейної медіаосвіти.

Сім'я є першим "соціальним інститутом" для дитини, першим освітнім середовищем. Саме у сім'ї діти здобувають перші навички взаємодії і спілкування, освоюють перші соціальні ролі, осмислюють перші норми та цінності. Характер сімейної взаємодії саме в період дитинства відіграє значну роль у формуванні майбутніх стосунків між дитиною та іншими людьми.

У той же час, як свідчать дослідження, медіа чинить суттєвий вплив на розвиток дитини, - проявляється тенденція до медіа- або екранної соціалізації, що спостерігається в останні десятиліття. Дослідження ІСПП НАПН України свідчать, що найпоширенішим способом проведення вільного часу всіх вікових категорій населення України є перегляд телепередач. Більш ніж дві третини населення України (як дорослі, так і діти) дивляться телевізор щодня, причому, у сім'ях, де є діти, телевізор зустрічається вдвічі частіше та вдвічі частіше буває включеним. І спостерігається тенденція на зростання [5].

Дослідження показали, що батьки погано знайомі з медіа-уподобаннями своїх дітей. В дослідженні приймали участь 100 сімей, що мають дітей молодшого шкільного віку та проживають у Києві та Київській області. 51,28% з батьків знають лише назву книги, що читає дитина, й тільки 12,82% читали її разом; лише 30,26% батьків змогли точно відповісти які телепередачі люблять дивитися їхні діти; 39,74% лише знають їхню улюблену музику, а 34,62% - слухають її разом зі своїми дітьми; в які комп'ютерні ігри грають їхні діти, на жаль, не знають 29,87% батьків, 32,47% батьків знають назву гри і тільки 15,58% у неї грали; 36,51% батьків не знайомі із сайтами, які відвідують їхні діти, але 36,51% у курсі й лише 12,7% батьків відвідували їх.

Сьогодні, постає питання, як зупинити неусвідомлюваний процес "поглинання" у світ медіа, що може викликати залежність і психічні порушення? Як навчити дитину цієї взаємодії? Можна заборонити, примусити не дивитися... Але всі знають, що саме заборонений плід - найсолодший, заборони підвищують мотивацію на пошук шляхів їх обійти, а мобільний інтернет полегшує цей пошук. Ще один шлях - запропонувати адекватну заміну, наприклад, комп'ютерним іграм, тільки що може бути такою заміною для дитини? Танці, малювання, музика? Чи може задоволення від художньої творчості порівняти із задоволенням від пасивного сприймання мультфільму?

На наш погляд, інформатизація суспільства викликає руйнацію сімейних цінностей, зменшення емоційної близькості. Розповсюдженою є тенденція, коли члени сім'ї, збираючись вдома у вільний час, майже не спілкуються – кожен «зайнятий» медіа: переглядом телепередач, «он-лайн» спілкуванням, «блуканням» в Інтернеті, комп'ютерними чи відеоіграми. Тенденція до порушення внутрішньосімейної взаємодії проявляється у сукупності із посиленням тенденції до медіасоціалізації дітей. Діти часто знаходяться фактично сам-на-сам із медіаконтентом та наслідками його впливу. За умови медіасоціалізації перекоордовано формується емоційна сфера дитини: підвищена чутливість до емоційного тону медіатексту та байдужість у реальному житті.

"Саме на батьках лежить місія першими навчити своїх дітей основам інформаційної поведінки і безпеки, при звичаїти до культури відбору та сприймання медіапродукції" [5, с. 166].

Серед форм медіаосвіти виділені медіаосвіта позашкільна, що спрямована на розвиток способів творчого самовираження особистості та пов'язана з сімейною медіаосвітою і може використовуватися у межах психотерапевтичної і психологоконсультаційної допомоги, та сімейна медіаосвіта, що забезпечує ефективність медіаосвіти сім'ї як провідного чинника і соціального середовища ранньої соціалізації дитини.

Більшість батьків вважає, що дитина тільки в школі може зайти на небажані сайти, скачати програму, познайомитися з небажаними незнайомцями. Але ці події трапляються за комп'ютером вдома. Вчителі строго спостерігають за навчальним процесом, обмеження на користування комп'ютером у школі набагато суворіше. Адміністрація навчального закладу використовує те програмне забезпечення, яке обмежує користування Інтернетом.

Що може трапитись поганого з вашою дитиною, якщо безконтрольно залишити її у Інтернеті?

1. Зустріч з неприємними і небезпечними людьми в чатах або соціальних мережах. Діти можуть увійти в такі небажані групи – радикальні політичні групи, сатанинські секти, мережні «оргії». Ці групи існують і в житті, але дітям або підліткам простіше « на початку» брати участь у їх зборищах, сидячи у себе вдома.

2. Образи, аморальний контент. Мова йде не тільки про порнографію. Крім цього існують сайти, присвячені піротехніці, суїциду, обговоренню кримінальних дій вживанню тих чи інших наркотиків. Це може призвести до захоплення наркотиками, алкоголем і іншими небезпечними речами.

Азартні ігри. Прості онлайн-ігри відволікають дітей від навчання відпочинку, забираючи чимало часу. Ігри шкодять психічному і фізичному здоров'ю дітей. Діти навіть можуть почати загрожувати людям і порушувати закон. [1, с.25]

Що треба робити батькам, щоб вберегти дитину від негативного впливу Інтернету?

1. Навчіть дитину не давати особисті дані (ім'я, адресу, номер або адресу школи, місце роботи батьків, телефон), в чатах і на дошках оголошень.

2. Бажано знати пароль електронної пошти, не завадить інколи продивлятися листи, які вони отримують.

3. Навчіть дітей не відкривати підозрілі файли, посилання електронної пошти, веб-сторінки від незнайомих людей.

4. Слід тримати комп'ютер там, де збирається вся сім'я, щоб батьки могли поглядати через плече малюка, не заважаючи йому.

5. Встановлюйте чіткі вимоги щодо користування Інтернетом і комп'ютером та слідкуйте за його виконанням.

6. Намагайтесь створити атмосферу взаєморозуміння, дізнатись, чим займається, чим цікавиться ваша дитина в Інтернеті. Якщо з дитиною щось сталося неприємне, не кричіть на неї, не звинувачуйте. Попросіть, щоб дитина розповідала вам про прикрі повідомлення (якщо отримала) чи інше.

7. Розкажіть, що відповідати на прикрі та образливі слова, листи, не слід. Якщо на веб-сайті вони почуваються некомфортно, краще з нього вийти.

Встановлюйте і регулярно оновлюйте антивірусне програмне забезпечення. В більшості антивірусного програмного забезпечення присутній «батьківський контроль», в якому прописуються бажані сайти відвідувань, блокуються сторінки з словами, розціненими блокувальною програмою як образливі чи неприйнятні для дітей або підлітків. [1, с. 25]

На сьогоднішній день немає комп'ютерних програм, що дають 100% захисту від небажаної інформації. Цю проблему неможливо розв'язати тільки технічно. Великий вплив на вирішення цього питання можете і повинні зробити ви – батьки. Навчіть дітей робити правильний вибір у спілкуванні з «великим» Інтернетом. Бажаю успіхів!

Отже, можемо зробити висновок, що сімейна медіаосвіта в системі позашкільної освіти повинна містити розвиток медіаторчості сімей, що благотворно впливатиме як на сімейні стосунки, так й на побудову відповідального ставлення до медіа як з боку батьків, так й з боку дітей.

Список використаних джерел:

1. Вознесенська О. Л. Гуманізація стосунків між поколіннями : досвід сімейної арт-майстерні. / О. Л. Вознесенська, М. Ю. Сидоркіна // Наукові студії із соціальної та політичної психології : [Зб. статей] / АПН України, Ін-т соціальної та політичної психології; редкол. : [С. Д. Максименко, М. М. Слюсаревський та ін.] - К. : Міленіум, 2007. - Вип. 17 (20). - С. 19-27.

2. Медіакультура особистості : соціально-психологічний підхід : Навчальний посібник / О. Т. Баришполець, Л. А. Найдьонова, Г. В. Мироненко та ін. ; за ред. Л. А. Найдьоновой, О. Т. Баришпольця. - К. : Міленіум, 2009. - 440 с.

3. Науково-методичний журнал «Інформатика в школі» №1(61), січень 2014 р.

4. Науково-методичний журнал «Інформатика в школі» 2(26), лютий 2011 р.