

УДК 37.026-043.86:004 (045)

**Г. Р. Корицька**

*доцент кафедри філософії та суспільно-гуманітарних дисциплін  
Комунального закладу «Запорізький обласний інститут  
післядипломної педагогічної освіти» Запорізької обласної ради,  
кандидат філологічних наук доцент, доцент (Україна)*

## **ВІЗУАЛІЗАЦІЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ В УМОВАХ РОЗВИТКУ ЦИФРОВОГО СУСПІЛЬСТВА**

*Статтю присвячено питанням обґрунтування використання технології візуалізації в освітньому процесі, зокрема у шкільній мовній практиці. Автор привертає увагу до проблеми навчання української мови учнів в умовах розвитку хмарних, веб-технологій, наголошує на застосуванні інноваційних підходів до реалізації основних завдань українськомовної освіти. Водночас осмислює роль цифрової культури, яка впливає на соціалізацію сучасної особистості, акцентує на готовності вчителя-предметника ефективно використовувати новітні технології візуалізації в педагогічній діяльності, змінюватися самому і стати «агентом змін».*

### **ВИЗУАЛИЗАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА В УСЛОВИЯХ РАЗВИТИЯ ЦИФРОВОГО ОБЩЕСТВА**

*Статья посвящена вопросам обоснования использования технологии визуализации в образовательном процессе, в частности в школьной языковой практике. Автор обращается к проблеме обучения украинскому языку учащихся в условиях развития облачных, веб-технологий, отмечает применение инновационных подходов к реализации основных задач украиноязычного образования. В то же время осмысливает роль цифровой культуры, влияющей на социализацию современной личности, акцентирует внимание на готовности учителя-предметника эффективно использовать новейшие технологии визуализации в педагогической деятельности, изменяться самому и стать «агентом перемен».*

### **VISUALIZATION OF THE EDUCATIONAL PROCESS IN THE CONDITIONS OF THE DEVELOPMENT OF DIGITAL SOCIETY**

*The article is devoted to the questions of substantiation of the use of visualization technology in the educational process, in particular in school language practice. The author draws attention to the problem of learning the Ukrainian language of students in the development of cloud, web technologies, emphasizes the application of innovative approaches to the implementation of the main tasks of Ukrainian-language education. At the same time, he understands the role of digital culture, which influences the socialization of the modern personality, emphasizes the readiness of the subject teacher to effectively use the latest visualization technologies in pedagogical activity, change himself and become the «agent of change».*

В умовах глобальних цифрових перетворень сучасне українське суспільство впевнено вливається в інформаційний простір. Перебирає на себе виклики сьогодення й освіта, яка перебуває на стадії реформування й потребує новітнього мислення як педагога так й учня, інноваційної особистості, здатної до перетворень, самореалізації. У цьому контексті шкільна мовна освіта активно продукує педагогічно-дидактичні ідеї, які впливають на вдосконалення освітнього процесу, формується цифрова культура, яка є знаковою, оскільки вказує на домінуючу форму соціалізації сучасної особистості — інформаційно-віртуальну. В умовах сьогодення виникає необхідність у зміні способів подання та культурі зорового сприйняття інформації, в застосуванні технологій, які забезпечуватимуть реалізацію особистісно зорієнтованого, компетентнісного, діяльнісного підходів у навчанні учнів мови. Водночас учитель української має бути готовим до використання таких інструментів, котрі сприятимуть створенню інтелектуального продукту, допоможуть візуалізувати освітній процес, розвиватимуть розумову й пізнавальну активність школярів.

З'ясовуючи питання навчання учнів мови із використанням цифрових технологій відзначимо, що воно є актуальним, і дослідники приділяють увагу його вивченню. Аналіз наукових праць показав, що створення й розвиток хмаро-орієнтованого навчального середовища є об'єктом дослідження С. Литвиної, Ю. Носенко, О. Спіріна, М. Шишкіної. Місце освітніх веб-технологій у навчанні предмета досліджують М. Бовтенко, М. Бухаркіна, Г. Корицька, М. Курвітс, С. Пойда, М. Попова, П. Сисоєв, Г. Стеценко, А. Філатова та інші. Питання використання засобів дигітальної лінгводидактики в освітньому процесі вивчають як вітчизняні, так і зарубіжні вчені (В. Бадер, М. Бовтенко, О. Гарцов, О. Кучерук та інші). Проблеми створення веб-майданчика як навчального середовища відкритого освітнього простору та його застосування для навчання української мови присвячені наші праці. Дидактичні аспекти використання технології візуалізації, з урахуванням психолого-педагогічних особливостей сприйняття сучасними учнями інформаційних потоків розглядають Л. Білоусова, Н. Житеньова. Однак на сьогодні недостатньо висвітлено підходи до використання можливостей технології візуалізації у шкільній мовній практиці та її впливу на якість навчання й виховання школярів.

Мета нашого дослідження полягає в обґрунтуванні особливостей навчання української мови учнів в умовах розвитку цифрового суспільства засобами технології візуалізації.

Удосконалення освітнього процесу через упровадження сучасних технологій, котрі забезпечуватимуть доступність та ефективність освіти, підготовку молодого покоління до життєдіяльності в інформаційному суспільстві передба-

чено в Національній доктрині розвитку освіти України в XXI столітті, в Національній стратегії розвитку освіти в Україні на період до 2021 року, в Стратегії розвитку інформаційного суспільства в Україні, у проекті Концептуальних засад розвитку електронної освіти в Україні, в Державному стандарті базової і повної загальної середньої освіти, в Концепції Нової української школи та в інших офіційних документах.

На сьогодні дієвого значення в навчанні мови набувають технології візуалізації інформації, які «забезпечують компактність, виразність, динамічність подання змісту навчального матеріалу, донесення його основного сенсу до учнів, а також надають платформу для залучення школярів до колективної творчої роботи, у процесі якої знаходять відтворення й практичне застосування набуті ними знання», — слушно зауважують науковці [1, с. 40].

Звернемо увагу на трактування поняття «візуалізація». Термін «візуалізація» походить від латинського «visualis», що означає «зоровий». У психолого-педагогічній літературі пояснюється неоднозначно. У Великому тлумачному словнику сучасної української мови поняття «візуалізація» подано як «процес одержання видимого зображення яких-небудь предметів, явищ, процесів, недоступних для безпосереднього спостереження» [2]. А. Г. Рапуто визначає візуалізацію «як проміжну ланку між навчальним матеріалом і результатом навчання, як своєрідний гносеологічний механізм, що дозволяє «ущільнити» процес пізнання, очистити його від другорядних деталей і тим самим оптимізувати [3]. Поділяємо думку вчених, які «візуалізацію розглядають як прийоми й методи подачі інформації у вигляді, зручному для зорового спостереження» [4, с. 3].

Шкільна українськомовна освіта забезпечує органічне поєднання технологій, методів, прийомів навчання. Слушно зауважує О. Кучерук, що «реалізація задуму інтеграції методів і засобів ІКТ у методику навчання української мови передбачає взаємопроникнення одного методу й засобу в інший, взаємодоповнення методів і засобів навчальних та інформаційно-комунікаційних технологій, функціонування одного методу (засобу) в іншому відповідно до навчальних цілей» [5].

Розроблена нами стратегія навчання української мови учнів в умовах розвитку дигітального суспільства дозволяє вчителю української вдало акумулювати елементи різних методик, що передбачає створення умов для поєднання традиційних та інноваційних підходів, забезпечує можливість навчання за індивідуальною програмою, будувати взаємини на основі педагогіки співробітництва; враховувати психолого-фізіологічні особливості школяра, елінгвометодичну підготовку педагога та сприяти його самовизначенню й самореалізації.

Так, наприклад, учасникам тренінгу «Моделювання уроку української мови в умовах розвитку електронного освітнього середовища» було запропоновано для створення «Уроку відкриття нового знання» продумати кожен етап уроку, добираючи відповідний метод, прийом, інструмент візуалізації (таблиця).

Таблиця

№ п/п	Етап уроку	Метод	Прийом	Інструмент
1.	Самовизначення до діяльності	Метод візуалізації, метод ключових слів, метод загадок, метод гри лінгвістичної	Створення колажу, робота з картками, створення ментальної карти	Lourecollage Хмара слів Mindomo
2.	Актуалізація знань і фіксація утруднення	Метод мовної гри, метод запитань, метод загадок, метод мовного дослідження, відеометод	Робота з картками, відеопрезентацією	Lourecollage Скрайбінг
3.	Виявлення причин утруднення	Метод дальтоплану, метод запитань	Робота з картками, «займи позицію», незакінчене речення	LearningApps Google-форма Google-презентація
4.	Побудова проекту виходу з утруднення	Метод зіставлення, метод аналізу, метод емпатії, дослідницько-пошуковий метод	Створення колажу, інтерактивні вправи	Колаж LearningApps
5.	Первинне закріплення в зовнішній мові	Метод візуалізації, метод вправ	Встановлення значення та сфери вживання, «знайти пару»; створення ментальної карти	Колаж LearningApps Mindomo
6.	Самостійна робота з самоперевіркою за еталоном	Метод мовної гри; метод аналогії, метод вправ	Встановлення причинно-наслідкових зв'язків; добір відповідників	Колаж LearningApps
7.	Включення в систему знань і повторення	Метод «асоціативний куц»	Створення асоціативного колажу, пазла, ребуса	Lourecollage Ребус-онлайн Пазл
8.	Рефлексія діяльності	Метод візуалізації, метод ланцюжка, метод мовної вправи, метод тестування	«Ромашка», «знайди пару»; створення тестів та відповідей на них, анкетування	Колаж, LearningApps, Хмара слів Google-форма

Крім того, плануючи такий урок, учасники тренінгу продумували доцільність поєднання своїх дій та дій учнів на певному етапі уроку (організація освітнього процесу як партнерської комунікації; створення позитивної психологічної атмосфери; спеціальне моделювання навчального простору тощо), які сприятимуть реалізації завдань, визначених Державним стандартом.

Дієвого значення у навчанні мови набувають хмарні технології як «сукупність знань, відомостей про послідовність окремих дій у процесі навчання в умовах хмаро-орієнтованого середовища, про методи, способи, засоби трансформації певної інформації в навчально-виховний процес» [6, с. 35]. Упровадження хмарних технологій забезпечує мобільність, гнучкість, відкритість, адаптивність учасників освітнього процесу та впливає на певні компоненти методичної системи навчання (цілі, зміст, методи, засоби, форми). Зорієнтованість хмарних технологій на відкритий доступ сприяє співпраці суб'єктів: планування та реалізація різних видів діяльності; створення комунікаційного середовища; спільне розроблення електронного контенту; участь у проектах тощо.

На нашу думку, онлайн-застосунки надають безмежних можливостей для візуалізації освітнього процесу. Учитель-предметник вибирає такий його вид, який формує певні вміння самостійної роботи з різними джерелами інформації; сприяє активізації пізнавальної діяльності учнів та посиленню їхньої мотивації в навчанні; формує інформаційну та культуру навчальної діяльності; забезпечує активізацію взаємодії інтелектуальних і емоційних функцій при спільному вирішенні дослідницьких (творчих) навчальних завдань; контролюючу функцію зі зворотним зв'язком, з діагностикою помилок тощо.

Великі можливості для візуалізації надають нам веб-квест технології. Досліджуючи проблему використання веб-застосунків у проведенні «Мова-quest: У пошуках фразеологічних скарбів» [7], підсумовуємо, що найбільш затребуваними для організації спільної діяльності, виконання творчих пошукових завдань виявилися такі сервіси й інструменти: Google-документ, Google-презентація, Google-таблиця, Google-форма, Google-карта, Lino it, буктрейлер, Tagul, QR-код, фотоколлаж, генератор ребусів, мотиватор, LearningApps, Padlet. Крім цього, всі ресурси (документи, таблиці, форми, презентації, малюнки) перебували в централізованому сховищі даних Google-диску, до якого, в разі необхідності, надавався доступ учасникам веб-квесту. Організацію спільної роботи з документами забезпечувала й пошта (Google), яка сприяла електронному документообігу між організаторами й учасниками гри, координації та встановленню зворотного зв'язку. Взаємовідповідальності вимагала від команд робота у спільному Google-документі під час створення «Фразеологічного путівника» тощо [8, с. 6–7].

Досить активно вчителі української мови на уроках розвитку мовлення використовують відеосервіси. Так, наприклад, для реалізації наскрізних ліній ми запропонували відеопродукти «Пригоди Колобка в «Дивосвіті» [9] та «Бабу-син хліб» [10].

Відображення ефективного способу думати, запам'ятовувати, згадувати, вирішувати творчі завдання, а також можливість представити й наочно відтворити свої внутрішні процеси оброблення інформації, вносити до них зміни, вдосконалювати забезпечують інтелект-карти (карти ментальні). Завдяки цьому інструменту вчителі української створювали ресурси, які дозволятимуть працювати з інформацією (запам'ятовування, розуміння, відновлення логіки); для презентації матеріалу й наочного пояснення; для планування, систематизації навчальної діяльності, розроблення проєктів. Серед найпоширеніших веб-застосунків є Google, XMind, BubblUs, Mind42, Mindomo, Caco.com (наприклад: «Головні члени речення»).

Найдавнішим прийомом навчання є гра. Педагогічні ігри вирізняються поставленою метою навчання й відповідним їй педагогічним результатом, навчально-пізнавальною спрямованістю. Ігрова форма занять створюється за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, які дозволяють активізувати пізнавальну діяльність учнів. Під час планування гри дидактична мета перетворюється на ігрове завдання, навчальна діяльність підпорядковується правилам гри, а навчальний матеріал використовується як засіб для неї. Успішне виконання завдання пов'язується з результатом. Розглянемо деякі онлайн-сервіси, які посідають чільне місце в електронному портфелі вчителя: Studystack (наприклад, «Види речень»); Purposegames (наприклад, вікторина: «Повторення вивченого про частини мови»); LearningApps (тематика завдань різноманітна). Варто зауважити, що сервіс LearningApps дозволяє створювати інтерактивні вправи, які доцільно використовувати в роботі з інтерактивною дошкою, або як індивідуальні завдання для учнів. Він заснований на роботі з шаблонами, «підтримує» українську мову, має 6 категорій.

Використання сервісів для відеопояснень, відеопрезентацій, лінгвістичних відеоказок («Однорідні члени речення», «Займенник», «Омоніми», «Словосполучення») тощо ввійшли у практику вчителів української [11].

Ми виділили найбільш затребувані вчителями української інструменти, які сприяють візуалізації освітнього процесу, стимулюють учнів до навчання, активізують їхнє мислення і спонукають до пізнання, забезпечують реалізацію міжпредметних зв'язків на уроках мови, мотивують педагога стати агентом змін тощо. Візуалізація є складовою сучасної цифрової інтелектуальної культури, яка потребує ґрунтовних досліджень.

### **Список основных джерел**

1. Білоусова, Л. І. Візуалізація навчального матеріалу з використанням технології скрайбінг у професійній діяльності вчителя / Л. І. Білоусова, Н. В. Житеньова // Фізико-математична освіта. – 2016. – Вип. 1 (7). – С. 40. [Вернуться к статье](#)
2. Великий тлумачний словник сучасної української мови / уклад. та голов. ред. В. Т. Бусел. – Ірпінь : Перун, 2003. – 1440 с. [Вернуться к статье](#)
3. Рапуто, А. Г. Визуализация как неотъемлемая составляющая процесса обучения преподавателей / А. Г. Рапуто // Международный журнал экспериментального образования. – 2010. – № 5. – С. 138–141. – Режим доступа: <http://expeducation.ru/ru/article/view?id=628>. – Дата доступа: 05.12.2018. [Вернуться к статье](#)
4. Білоусова, Л. І. Дидактические аспекты использования технологий визуализации в учебном процессе общеобразовательной школы / Л. І. Білоусова, Н. В. Житеньова // Інформаційні технології і засоби навчання. – 2014. – Т. 40. – № 2. – С. 3. [Вернуться к статье](#)
5. Кучерук, О. А. Інтеграція методів і засобів ІКТ у методику навчання української мови / О. А. Кучерук // Інформаційні технології в освіті та науці. – Мелітополь : Вид-во МДПУ ім. Богдана Хмельницького, 2016. – Вип. 8. – С. 144–148. [Вернуться к статье](#)
6. Корицька, Г. Сучасний урок української мови в умовах розвитку хмарорієнтованих технологій / Г. Корицька // Інформатика та інформаційні технології в навчальних закладах. – 2015. – № 4 (57). – С. 33–40. [Вернуться к статье](#)
7. Корицька, Г. «Мова-quest: У пошуках фразеологічних скарбів» [Електронний ресурс] / Г. Корицька, І. Подлесна. – Режим доступу : <https://goo.gl/KZXgSJ>. – Дата доступу: 02.03.2018. [Вернуться к статье](#)
8. Корицька, Г. Реалізація проблемно-пошукової, дослідницької діяльності учнів засобами веб-квест технології / Г. Корицька, І. Подлесна // Українська мова і література в школах України. – 2016. – № 11. – С. 3–7. [Вернуться к статье](#)
9. Грудинська В. Дивовижні пригоди Колобка в «Дивосвіті» [Електронний ресурс] / В. Грудинська, Л. Олефіренко. – Режим доступу : <https://www.youtube.com/watch?v=MMNs7ZsxNzs&feature=youtu.be>. – Дата доступу: 12.04.2018. [Вернуться к статье](#)
10. Корицька, Г. Бабусин хліб [Електронний ресурс] / Г. Корицька. – Режим доступу : <https://youtu.be/S4mxJJVBwA0>. – Дата доступу: 02.03.2018. [Вернуться к статье](#)
11. Корицька, Г. Моделювання електронного освітнього середовища для навчання учнів української мови / Г. Корицька // Діалог мов — діалог культур. Україна і світ : щоріч. наук. зб. Шостої міжнар. наук.-практ. Інтернет-конф. з україністики, Мюнхен, 29 жовтня – 1 листопада 2015 р. Сер. Міжнародна наукова Інтернет-конференція з україністики. Щорічник / під редакцією О. Новікової, П. Гількеса, У. Шваєра. – 2016. – С. 446–455. [Вернуться к статье](#)