

<http://www.strana-oz.ru/print.php?typ=article&id=1273& numid=30>. – Дата доступа: 11.02.2016.

9. Фрумкин, К. Г. Клиповое мышление и судьба линейного текста [Электронный ресурс] / К. Г. Фрумкин // Ineternum 2010. – № 1. – Режим доступа: http://nouivers.narod.ru/pub/kf_clip.htm от 02.01.2012. – Дата доступа: 11.02.2016.

10. Емельяненко, В. Завтра наступило вчера / В. Емельяненко // Профиль. – 2008. – № 5. – С. 80–82.

11. Омарова, Л. Б. Мера свободы личности в информационных потоках современности / Л. Б. Омарова // Гуманитарные науки. Вестник финансового университета при правительстве РФ. – 2011 – № 4 – С. 31–36.

УДК 371.315.7:371.217:004.738

Г. О. Полякова

Запорізький національний університет (Україна)

УКРАЇНСЬКИЙ ДОСВІД МЕДІАОСВІТИ В ШКІЛЬНОМУ СЕРЕДОВИЩІ

Мета дослідження – розглянути потенціал медійних ресурсів у початковій ланці середньої школи. Для реалізації мети використовувались такі методи: аналіз, синтез, індукція, дедукція, абстрагування, конкретизація, класифікація, систематизація; логіко-історичний метод; прогностичні методи, методи експертних оцінок. Результати дослідження свідчать, що в Україні розпочато процес потужного використання медіаосвітніх технологій для активізації пізнавальної діяльності дітей у молодшій школі: активно розробляються комплекси мультимедійного продукту для цієї аудиторії, новітні електронні навчальні посібники, інтерактивні мультимедійні програми, ігри тощо. У висновках узагальнено можливості медіаосвіти для навчання дітей молодшого шкільного віку. Значення цієї статті полягає в тому, що вперше науково осмислено стан розробки та використання медіаосвітніх технологій для молодших школярів.

Украинский опыт медиаобразования в школьной среде

Цель исследования – рассмотреть потенциал медийных ресурсов в начальном звене средней школы. Для реализации цели использовались следующие методы: анализ, синтез, индукция, дедукция, абстрагирование, конкретизация, классификация, систематизация; логико-исторический метод; прогностические методы, методы экспертных оценок. Результаты исследования свидетельствуют, что в Украине начат процесс активного использования медиаобразовательных технологий для активизации познавательной деятельности детей в младшей школе: активно разрабатываются комплексы мультимедийного продукта для этой аудитории, новейшие электронные учебные пособия, интерактивные мультимедийные программы, игры и т.п. В заключении обобщены возможности медиаобразования для обучения детей младшего школьного возраста. Значение этой статьи заключается в том, что впер-

вые научно осмыслено состояние разработки и использования медиаобразовательных технологий для младших школьников.

Ukrainian media education experience in a school environment

Main objective of the study to consider the potential of media resources used in the classroom in elementary unit of high school. To realize the goal were used the following methods: theoretical and comparative analysis, synthesis, induction, deduction, abstraction, specification, classification, ordering; logical-historical method; prognostic methods, methods of expert estimates. Results of the study show that Ukraine started the process of Media using powerful technology to enhance learning of children in primary school, actively develop complex multimedia product for this audience, the latest electronic textbooks, interactive multimedia applications and more. Specifically analyzed these developments as «Finding Treasure», «Ukrainian language», «Kyiv», «I and Ukraine», «Fine art», «Note be note», «Listen UP», «Music Box», «Musical diploma», «Organ grinder», «Charming musical step», «In a country of interesting sounds» etc. Investigated the involvement of primary school teacher adaptations of famous literary works in animated films, feature films, video with living nature, illustrations, text and maps, drawings, photographs, posters and presentations. The findings are summarized media education opportunities for education of children of primary school age, its outlet to the level of children's media culture audience. The value of this article is that the first scientifically meaningful state of development and use of media technology for younger students.

Сучасна дитина, живучи в стрімкому інформаційному потоці, звертає увагу насамперед на емоційність, експресивність, зовнішню привабливість, часто не усвідомлюючи суті медіапродукції. Тому надзвичайно важливим, те щоб вона була медіаграмотною та медіакомпетентною.

Деякі дослідники вважають, що вперше навчальну програму з медіаосвіти було розроблено М.МакЛюеном у 1959 році. Власне поняття «медіаосвіта» було вжито на засіданні ЮНЕСКО і Міжнародної ради з кіно, телебачення та аудіовізуальної інформації в 1973 році. У низці документів ЮНЕСКО було визначено сутність терміну «медіаосвіта», її стратегічні напрямки та завдання. Отже, медіаосвіта – теоретичне осмислення та практичне використання можливостей сучасних масмедіа у педагогічній практиці, критичне осмислення й інтерпретація масмедійного продукту [1, с. 273–274].

Важливість впровадження медіаосвітнього вектору підкреслює прийняття Європейським парламентом резолюції з питань медіаграмотності у світі цифрових технологій у 2008 році. У ній зазначено, що медіаосвіта повинна бути обов'язковим загальнодоступним компонентом навчання і вимагає відповідної кваліфікації навчально-педагогічних кадрів [2].

Проблема медіаосвіти та медіакультури в Україні наразі є гостроактуальною, особливо це стосується дитячої та молодіжної аудиторії. У світовій та вітчизняній науці вчені сходяться переважно на думці, що медіаосвітні технології мають позитивний вплив на дитину, яка тільки-но освоює світ: зростає інтерес і

мотивація до навчання, його ефективність, воно стає більш емоційним, образним та наочним, допомагає розвивати складні мисленнєві операції та морально-етичні орієнтири, формувати комплексний дисциплінарний підхід, упливає на всебічний розвиток дитини тощо (Ю. Бабаєва, І. Васильєв, О. Войскунський, Т. Корнилова, В. Моляко, Н. Пов'якель, Р. Радева, Є. Смирнова, О. Тихомиров, С. Шапкін, Н.Шумакова та ін.).

Однак, у працях вітчизняних і зарубіжних учених висвітлено проблеми зображення насилля на телеекрані, маніпуляційних технологій у пресі, надмірного захоплення комп'ютерними іграми як популярного сегменту нових цифрових медіа, (І. Бурмистрова, М. Гріффітса, Х. Фішера, О. Шмельова), негативного впливу на психіку дитини (О. Гірченко, І. Лешук) тощо.

Так, одні з останніх дослідників проблеми комп'ютерних ігор Г.Грезейон та К. Керделлан, в книзі «Діти процесора», зазначають, що експансія мультимедійного простору загалом, та комп'ютерних ігор зокрема, має не абиякий негативний вплив на інтелектуальний та емоційний розвиток дитини: унаслідок надмірного захоплення комп'ютерною грою настає збідніння міжособистісних контактів, зникає потреба у спілкуванні з однолітками, а разом із цим і зникають навички спілкування [3].

Мета статті: проаналізувати медійні ресурси, що використовуються в навчальному процесі у початковій ланці середньої школи, у контексті практичного використання можливостей сучасних мас-медіа у педагогічній практиці.

Завдання:

- з'ясувати як впроваджується мідіаосвітній напрям в загальноосвітній школі;
- дослідити, хто є розробниками мультимедійного продукту для наймолодших;
- розглянути місце як традиційних книжкових, так і новітніх електронних навчальних посібників, інтерактивних мультимедійних програм;
- проаналізувати вплив комунікаційного каналу на контент, структурування, мету, експресивні засоби медіапродукції;
- вивчити жанрову різноманітність, можливостями налаштування інтерфейсу, візуальний і звуковий ряд, інтерактивні властивості комп'ютерних дидактичних ігор та тренажерів;
- узагальнити можливості медіаосвіти для навчання дітей молодшого шкільного віку, вплив на рівень медіакультури дитячої аудиторії.

Мультимедійне навчання робить пізнання набагато цікавішим для учнів початкових класів [5, с. 79]. Медіакомпетентність і медіаграмотність закладається, у межах шкільного навчання, у курсі інформатики. Саме він вносить

«значний внесок у формування інформаційного компоненту загально навчальних умінь і навичок» [6, с. 156].

Оскільки навчальна, пізнавальна активність дітей, у період початкової школи, тісно пов'язана з ігровою діяльністю, то превалює використання комп'ютерних розвиваючих ігор. Візуально приваблива та проста у використанні розвиваюча мультимедійна програма для 1–4 класів кафедри інформаційно-комп'ютерних технологій Кримського інженерно-педагогічного університету «Світ інформатики». Наприклад, у вигляді гри з персонажами відомої казки про Вінні-Пуха. Кожне завдання для користувача зображується репліками одного з персонажів. Найпростіше з них дозволяє потренуватися школяру в управлінні покажчиком миші. Для цього йому потрібно клацанням лівою клавішею миші «зловити» метелика, якій починає літати всередині вікна програми, як тільки до нього буде підведений покажчик [6, с. 159].

Із дисципліною «Сходінки до інформатики» у навчальному процесі тісно пов'язаний курс «Математики». Так, упроваджено гру «Математичний космодром», що допомагає оволодіти навичками швидкого усного рахунку. Для вивчення табличних та позатабличних випадків множення і ділення у межах сотні створено електронний навчальний посібник «У пошуках скарбів». У порівнянні з друкованими аналогами тут є інтерактивні електронні таблиці та плакати з наочним моделюванням математичних об'єктів. Гра-тренажер «Таблиця множення і ділення», дидактичні комп'ютерні ігри «Математичні розмальовки», «Математичне лото», «Математичне доміно», «Порахуй та розмалюй», «Математичні ребуси», «Математичний мільйон», «Морський бій», «Тренажер», «Білосніжка», «Математичний футбол», «Математичні лабіринти», «Цікаві завдання», «Геометричний конструктор» із улюбленими героями з мультиплікаційних фільмів «Пригоди в Простоквашино», «Кіт у чоботях», «101 долматинець» у не нав'язливій формі дозволяють закріпити складні уміння та навички [7, с. 16–20]. Зокрема, гра «Математичні розмальовки» дає можливість у 3 класі повторити випадки додавання і віднімання у межах сотні. Для цього необхідно обрати відповідну частину, і розв'язати записане завдання, підвівши курсор до фарби з відповіддю, натиснувши на ній, а потім підвести курсор знову на обрану деталь. Вона набуде відповідного кольору. У такий спосіб потрібно працювати, поки не буде зафарбовано зображення повністю [8, с. 27].

Комп'ютерні ігри сприяють формуванню навичок сприйняття простору, умінню орієнтуватися на місцевості, оцінювати розміри об'єктів та відстань між ними. Це стає в нагоді під час вивчення природознавства, згодом географії, історії. В Україні для молодших школярів Інститутом передових технологій розроблено декілька проектів: електронні географічні атласи «Київ», «Я і Україна». Останній містить ілюстративний, текстовий та картографічний матеріал,

малюнки, фотографії, відеосюжети, що дають можливість вивчення живої природи, закладання основ знань із економічної географії (карта «Господарство України») чи астрономії (карти «Зоряне небо Північної півкулі», «Сонячна система») тощо [9, с. 23].

На сучасному етапі розвитку науки є досвід проведення уроків суспільствознавчих та природознавчих дисциплін із залученням можливостей інтерактивних технологій – комп'ютерних програм «Клімат» «Погода» [10, с. 96–100].

Цікавими є комп'ютерні ігри з дисциплін гуманітарного циклу: гра-ребус «Слово в лабіринті» з «Літературного читання», логічна гра «Незвичний поїзд» (тема «Фонетика»), гра-квест «Куди податися вояку?» (тема «Синоніми та антоніми») – з «Української мови». Існує й спеціально розроблена програма «Українська мова» для початкових класів, де в ігровій формі є можливість прослухати правила, додаткову інформацію, виконати різноманітні завдання тести від Білочки-Сопілочки та Вовчика-братика.

Під час вивчення іноземної мови є можливість працювати одразу в декількох програмах, таких як: «Англійська для усіх» із серії навчальних комп'ютерних програм «Гуру Софт». «Learn to Speak English. The Complete Interactive Course»; «Magic Land». Роботландія («Чарівна країна»); «Professor Higgins» («Професор Хіггінс»); «Давайте спілкуватись на англійській мові»; навчально-пізнавальна енциклопедія «Encarta for Kids»; навчальна комп'ютерна програма «Triple Play Plus In English»; «TOEFL Test» (збірник тестів); збірник оповідань «Love English», і т. д. [11, с. 164.].

Як для молодшої, так і для старшої школи, підходять ігри, створені в програмі «Flash» із використанням «ActionScript 2.0». Навчальна гра «Trolley Dash» («Візок») спрямована на закріплення лексичного матеріалу. Спочатку на екран виводиться список продуктів, який необхідно придбати, потім покупець-гравець чує назву одного предмету зі списку, необхідно знайти його на прилавку і вибрати курсором, якщо предмет обраний правильно, то нараховуються очки і предмет виявляється у гравця в кошику, якщо гравець вибрав неправильний предмет, то є ще дві спроби. Учні чують і сприймають інформацію про продукти на слух, що дуже корисно для розвитку у них практичних навичок і умінь аудіювання [12, с. 120–121].

На уроках «Літературного читання» можливі такі творчі завдання, як аналіз змісту медіатексту – екранізації відомого літературного твору в мультиплікаційних фільмах, художніх стрічках («Рукавичка», «Лис Микита» та ін.). Це несе в собі неабиякий творчий потенціал та формує культуру споживання медіапродуктів, а відтак – робить невразливим маленького глядача до низькопробної медіапродукції, якої сьогодні чимало. Так, народна казка «Колобок» існує у вигляді ілюстрованого книжкового видання, аудіокниги, лялькових мультфільм-

мів (1956 р., 1969 р., 1983 р.), намальованих мультфільмів (1988 р., 2003 р.), коміксів, ляльок, комп'ютерних ігор. Автори деяких комп'ютерних ігор основну фабулу агресивно інтерпретували та деконструювали: в аркаді «Колобок проти синіх колобків» жовтий Колобок повинен з'їсти все, що йому трапляється на шляху, особливо каву, після якої від набирається шаленої енергійності, не потрапити в пащу синім Колобкам; у грі «Лисиця та колобок» адресат отримує таке звернення: «Колобок дуже втомився, він хоче покінчити з собою, віддавшись на обід Лисиці! Допоможи залишити йому цей грішний світ!»; у «Колобкові-2» продубльовано сільський есктер'ер та звучить мелодія каламбурної телепрограми «Деревня Дураков», що часто супроводжується глузуванням [13, с. 74–76].

Під час вивчення «Образотворчого мистецтва» діти малюють композиції із яскравими кольорами за допомогою комп'ютера за допомогою графічного редактора Paint (є олівець, пензлик, гумка, можливість змінювати товщину літер, заливка кольором тощо). Окремо розроблено програму «Образотворче мистецтво», в якій подано навчальний матеріал із аудіосупроводом про властивості кольорів, репродукції картин І. Айвазовського, І. Крамського, А. Куїнджі, І. Левітана, В. Перова, В. Полєнова, І. Рєпіна, К. Білокур [5, с. 81].

У початковій школі активно використовуються інформаційно-комп'ютерні технології на уроках музики – програми «Note be note», «Listen UP», «Музична шкатулка», «Нотна грамота», «Шарманщик». Усі вони допомагають вивчити основи музичної грамоти, розвинути і вдосконалити музичні здібності, розширити слухацький досвід. Для формування ладоінтонаційного мислення створено програму «Чарівна музична сходінка» (Н. Беляєва, Н. Коваль), комплексний мультимедійний підручник з теорії музики та сольфеджіо [14, с. 42].

Розроблено комп'ютерні програми для молодших школярів із психофізичними вадами розвитку: програма «В країні цікавих звуків» (Л.Коваль) скерована на розвиток мовлення школярів із ДЦП, електронний навчально-методичний посібник «У грі навчаємо читати» (М. Компанець) – на навчально-корекційний процес [15, с. 129–133].

Отже, в Україні, розпочато процес потужного використання медіаосвітніх технологій для активізації пізнавальної діяльності дітей у молодшій школі.

Аналіз медійних ресурсів, що використовуються в навчальному процесі у початковій ланці середньої школи, показав:

- на державному рівні впроваджується інформатизація викладання усього шкільного курсу в загальноосвітній школі;
- посилено увагу до книжкових ілюстративних видань, але створено низку новітніх електронних навчальних посібників, інтерактивних географічних

атласів, мультимедійних програм («У пошуках скарбів», «Українська мова», «Київ», «Я і Україна», «Образотворче мистецтво», «Note be note», «Listen UP», «Музична шкатулка», «Нотна грамота», «Шарманщик», «Чарівна музична сходинка», «В країні цікавих звуків» тощо);

- залучено у роботу вчителя початкових класів екранізації відомих літературних творів у мультиплікаційних фільмах, художніх стрічках, відеосюжети з життя природи, ілюстративний, текстовий та картографічний матеріал, малюнки, фотографії, плакати, презентації;

- оскільки гра залишається основним видом діяльності для дітей віком 6–10 років, то методистами розроблено цілий комплекс комп'ютерних дидактичних ігор і тренажерів. Вони характеризуються жанровою різноманітністю (адвентурні або пригодницькі, стратегії, аркадні, симулятори), можливостями налаштування інтерфейсу й рівня складності. Візуально ці ігри часто оформлені як мультиплікаційний фільм, яскраві та привабливі, зі спокійним, звуковим рядом, однак з інтерактивними властивостями – можливістю управляти перебігом подій. Вони розвивають кмітливість, логічне мислення, наполегливість, здатність планувати свої дії, тренують багатofакторне мислення, окомір, увагу, швидкість реакції. Дослідники підкреслюють, що комп'ютерні ігри та вправи – це особливий засіб, що стимулює творчу активність дітей. Вони цікаві й доступні, закладені в них ігрові завдання містять мотив і мету, а також способи та засоби їх вирішення. Водночас, практики застерігають, що медіаосвітні технології – це дієвий допоміжний, а не основний засіб навчання;

- використання медіаосвітніх технологій у молодшому шкільному віці можливе і необхідне, воно сприяє підвищенню інтересу до навчання, його ефективності, всебічно розвиває дитину, емоційно й духовно збагачує, підвищує рівень медіакультури дитячої аудиторії.

Список основних джерел

1. Recommendations Addressed to the United Nations Educational Scientific and Cultural Organization UNESCO // Education for the Media and the Digital Age. – Vienna : UNESCO, 1999. – P. 273–274.

2. European Parliament resolution of 16 December 2008 on media literacy in a digital world (2008) [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?pubRef=-//EP//TEXT+TA+P6-TA-2008-0598+0+DOC+XML+V0//EN>. – Дата доступу: 11.03.2016.

3. Керделлан, К. Дети процесора : как Интернет и видеоигры формируют завтрашних взрослых / К. Керделлан, Г. Грезийон ; пер. с фр. А. Луцанова. – Екатеринбург : У-Фактория, 2006. – 272 с.

4. Медіаосвіта та медіаграмотність: підручник / ред.-упор. В.Ф. Іванов, О. В. Волошенюк ; за наук. ред. В. В. Різуна. – Київ : Центр Вільної Преси, 2013. – 352 с.

5. Дзеба, М. М. Використання мультимедійних технологій на уроках у початкових класах / М. М. Дзеба // Педагогічний дискурс. – 2010. – № 7. – С. 79–82.
6. Сейдаметова, С. М. Інформатика в іграх для молодшої школи / С. М. Сейдаметова, Л. М. Меджитова, Ф. В. Шкарбан // Інформаційні технології в освіті. – 2012. – № 13. – С. 156–162.
7. Пушкарьова, Т. О. Електронний навчальний посібник з математики для початкової школи / Т. О. Пушкарьова, О. О. Рибалко // Комп'ютер у школі та сім'ї. – 2012. – № 5. – С. 16–20.
8. Рибалко, О. Алгоритми та математика у початковій школі / О. Рибалко // Комп'ютер у школі та сім'ї. – 2014. – № 3. – С. 26–29.
9. Бардалін, О. В. Новий електронний атлас для молодшої школи «Я і Україна» / О. В. Бардалін, Л. М. Даценко, Д. В. Ісаєв // Проблеми безперервної географічної освіти і картографії. – 2007. – Вип. 7. – С. 22–25.
10. Кравчук, О. Розробка уроку з елементами інтерактивних технологій / О. Кравчук // Зб. наук. пр. Уманського державного пед. ун-ту ім. П. Тичини. – 2009. – Ч. 3. – С. 96–100.
11. Сергеева, М. Э. Новые информационные технологии в обучении английскому языку / М. Э. Сергеева // Педагог. – 2005. – № 2. – С. 162–166.
12. Ерохина, Е. А. Использование компьютерных технологий как эффективный метод обучения иностранному языку / Е. А. Ерохина // Вісник ЛНУ ім. Т. Шевченка. – 2012. – № 22. – Ч. ІХ. – С. 117–123.
13. Бойчук, А. Комп'ютерна гра та дитяча література: рецептивний коефіцієнт кореляції / А. Бойчук // Сучасні літературознавчі студії: Постгуманізм і віртуальність: літературні виміри. – 2013. – Вип. 10. – С. 69–82.
14. Турчин, Т. Інформаційно-комп'ютерні технології на уроках музики в початковій школі / Т. Турчин // Рідна школа. – 2012. – № 1. – С. 39–43.
15. Чеботарьова, О. В. Використання інформаційних технологій у навчанні молодших школярів з порушеннями опорно-рухового апарату / О. В. Чеботарьова // Наукові записки. Сер. Педагогіка. – 2013. – № 3. – С. 129–133.

УДК 811.161.1'276:004.77

Ж. М. Рагрина, С. П. Турковский

Запорожский государственный медицинский университет (Украина)

РУССКИЙ ЯЗЫК В ИНТЕРНЕТЕ: КОМПЬЮТЕРНЫЙ СЛЕНГ ИЛИ ЭЛЕМЕНТАРНАЯ БЕЗГРАМОТНОСТЬ?

Статья посвящена вопросам роли новейших компьютерных технологий в жизни человека. Рассматриваются специфические особенности языка общения в интернете. Характеризуются средства и способы передачи информации.