



МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ СУПРОВІД СОЦІАЛЬНОЇ ТА ЗДОРОВ'ЯЗБЕРЕЖУВАЛЬНОЇ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ У БАЗОВІЙ ШКОЛІ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ РОЗБУДОВИ ЯКІСНОГО ОСВІТНЬОГО ПРОСТОРУ (ПРЕДМЕТИ «Я ДОСЛІДЖУЮ СВІТ», «ОСНОВИ ЗДОРОВ'Я», «ЗДОРОВ'Я, БЕЗПЕКА, ДОБРОБУТ»)

***Анотація.** У статті розкриваються деякі аспекти мультимедійного супроводу соціальної та здоров'язбережувальної освітньої галузі у базовій школі як засіб підвищення розбудови якісного освітнього простору. Зважаючи на те, що інновації в освіті є природним явищем, динамічним за своєю природою і націленим на результат. Їх реалізація дозволяє вирішити протиріччя між традиційною системою і потребою в якісно новій освіті.*

Суттєвою ознакою інновації є її здатність до впливу на загальний рівень професійної діяльності вчителя розширювати інноваційне поле освітнього середовища в навчальному закладі. Як системна освіта, інноваційність характеризується інтегральними якостями: інноваційний процес, інноваційна активність, інноваційний потенціал, інноваційне середовище.

У статті підкреслюється, що інновації в соціальній та здоров'язбережувальній освітній галузі у базовій школі – це процес створення, впровадження та поширення нових ідей, засобів, педагогічних та управлінських технологій у практиці, в результаті чого показники досягнень структурних компонентів збільшуються, відбувається перехід системи в якісно інший стан.

Сучасний етап життя суспільства характеризується бурхливим піднесенням інноваційного процесу в освітньому просторі. Основним завданням якого є забезпечення комплексного розвитку особистості на всіх етапах навчально-виховного процесу; розкриття її потенціалу; формування рис, цінностей, інтересів, мотивів, необхідних для самостійної продуктивної взаємодії у мінливому середовищі.

Метою впровадження інновацій в освіту на всіх рівнях є необхідність реагувати на реалії глобалізаційних трансформацій, екологічні проблеми та мультикультурні тенденції у світі.

Сьогодні інноваційний розвиток освіти базується на модернізації всіх компонентів системи (змістової, педагогічні технології, оцінювання навчальних досягнень учнів, підготовка педагогічних кадрів, управління, фінансування тощо); нормативне забезпечення інноваційної галузевої політики; формування інфраструктури, яка підтримує та координує інноваційні процеси.

Інтеграція освітнього простору України в європейський пов'язана з проблемами, які можна розв'язати через реформування системи навчання відповідно до міжнародних вимог. Навчальний



простір має трансформуватися в напрямі індивідуалізації навчальної взаємодії, навчання, формування творчого мислення та підвищення самостійної роботи людини.

Оскільки знання про людський розвиток та навчання зростають швидкими темпами, можливість формувати більш ефективні освітні методи також зростає. Однак, щоб скористатися перевагами цих досягнень, потрібно об'єднати знання в багатьох галузях – від біології та нейронаук до психології, соціології, розвитку та навчання – і пов'язати їх зі знаннями про успішні підходи, які з'являються в освіті. Для розв'язання цього

питання слід оптимально використовувати мультимедійний супровід соціальної та здоров'язбережувальної освітньої галузі у базовій школі.

Протягом більше двох десятиліть дослідники викладачі, політики та бізнес-лідери наголошували на необхідності підтримки навичок «двадцять першого століття» в контексті, коли знання швидко розширюються, а технології та робочі процеси швидко змінюються. Ці здібності включають критичне мислення та навички вирішення проблем; здатність знаходити, аналізувати, синтезувати та



застосовувати знання до нових ситуацій; навички міжособистісного спілкування, які дозволяють людям працювати з іншими та ефективно працювати в міжкультурних контекстах; здатність самостійно керувати роботою та складними проектами; вміння компетентно знаходити ресурси та використовувати інструменти; здатність ефективно спілкуватися різноманітними способами.

Серед сучасних технологій навчання особливе місце останні десятиліття займають комп'ютерні технології. Мультимедійні технології навчання правомірно позиціонувати як новий етап розвитку комп'ютерних технологій навчання, оскільки вони базуються на навчальних можливостях комп'ютера, передбачають використання сучасних технологій програмування. Мультимедійні технології навчання в рамках даного дослідження ми визначаємо як багатосередовищні технології навчання, що дозволяють ефективно здійснювати проєктування та реалізацію змісту, методів та форм навчання для досягнення поставлених цілей навчального процесу, що передбачають застосування технічних та програмних засобів мультимедіа та інтерактивного програмного забезпечення.

Засоби мультимедійних технологій розділяють на два класи: на основі взаємодії і на основі використання самих мультимедійних технологій.

До першого класу доцільно віднести засоби синхронної взаємодії (відеоконференції), асинхронної взаємодії, онлайн режим (вебінари, електронні навчальні матеріали). До другого класу належать різноманітні віртуальні об'єкти, реальні відеофрагменти, аудіофрагменти, анімаційна графіка тощо.

Ефективним засобом навчання є відеозасоби, які відіграють значну роль у мотивації учнів до оволодіння навчальним матеріалом з таких предметів, як: «Я досліджую світ», «Основи здоров'я», «Здоров'я, безпека, добробут», але слід враховувати що, при всіх можливостях відеозапису, центральною фігурою на занятті залишається вчитель, який повинен організувати активне сприйняття фільму чи його фрагмента.

Чому відео важливі в освіті?

Вплив цифрового відео на нашу повсякденну культуру є незаперечним. Сайти для обміну відео в Інтернеті – такі, як YouTube, Vimeo і Metacafe, можуть похвалитися мільйонною аудиторією за місяць.

Оскільки цифрове відео продовжує набирати популярність, здається цілком природним, що ця звична й широко поширена платформа має використовуватися і у системі освіти.

Сьогодні учасники освіти використовують навчальні відео як інструмент для вивчення всього: від базових навичок, таких як приготування їжі, до захоплення танцями. Примітно, що міленіали становлять 92% аудиторії, яка переглядає цифрове відео. Абстрактні теми, які колись здавалися

складними для навчання та вивчення, тепер стали доступнішими та зрозумілішими завдяки наявності ефективних навчальних відеоплатформ для онлайн-навчання.

Дослідження показали, що використання коротких відеофрагментів дозволяє ефективніше обробляти та запам'ятовувати значні масиви інформації. Візуальний і слуховий характер відео приваблює широку аудиторію і дає можливість кожному користувачеві обробляти інформацію природним для нього способом. Одним словом, відео є хорошими вчителями.

Використання відеоматеріалів у навчанні приносить користь не лише учням, а й учителям та всій шкільній системі. Вчителі вважають, що використання навчальних відео покращує досвід навчання. Вони також служать для знищення бар'єрів, які колись були нездоланими.

Як наслідок, перед навчальними закладами стоїть завдання задовольнити зростаючий попит на якісні навчальні відео, онлайн-курси.

Використання відео в освіті

Онлайн-асинхронний характер відео дозволяє ділитися ними по всьому світу в будь-який час дня і ночі. Навчальні заклади можуть використовувати відео для охоплення ширшої аудиторії, ніж будь-коли раніше. Їх можна застосовувати, щоб залучити потенційних, теперішніх та колишніх учнів.

В освітньому середовищі відео можна використовувати різними способами, зокрема:

Представляти заклад потенційним учням

Короткі відеоролики, що містять інтерактивні карти, інформацію про видатні особистості, а також важливі традиції та пам'ятки можуть стати чудовим способом познайомити учасників освітнього процесу та їхні родини з вашим закладом.

Навчальний матеріал курсу

Вчителі можуть використовувати відео, щоб передати інформацію про предмет. Лекції та іншу інформацію можна переглянути перед заняттям, що дозволяє проводити заняття, пов'язані з практикою та навичками. Ці відео доступні учням, отже їх можна переглянути багато разів, щоб допомогти з підготовкою до уроку та оволодінням навичками.

Переваги використання відео в класі

Переваги використання відео в навчальних закладах численні. Зручність і універсальність роблять їх цінністю як для учнів, так і для вчителів, а також для навчальних закладів, будь то початкова, старша школа або вищі рівні.

Переваги для учнів:

- створюють більш привабливий сенсорний досвід, ніж використання лише друкованих матеріалів. Учні фактично бачать і чують концепцію, яку вкладено в навчальний матеріал, і можуть обробляти її так само, як обробляють свій повсякденний контент;

- забезпечують доступний ресурс, який можна



дивитися з будь-якого місця, де є підключення до Інтернету. Відео доступне на багатьох пристроях, включаючи ноутбуки, планшети та смартфони. Це дає змогу переглядати матеріали в різних місцях;

- збільшує запам'ятовування знань, оскільки їх можна зупиняти та відтворювати стільки разів, скільки потрібно. А також можна переглядати через тривалий час після початку уроку;

- допомагають у вивченні всіх предметів, але особливо складних і /або дуже наочних тем, таких як покрокові процедури, розв'язування проблем або природничі та математичні формули;

- підвищують навички цифрової грамотності та комунікації, які є важливими навичками 21-го століття.

Переваги для вчителів:

- підвищують зацікавленість учнів, що, у свою чергу, сприяє підвищенню успішності. Якщо учні зацікавлені матеріалом, вони краще його опрацюють і запам'ятають;

- мають функції, щоб призупинити, перемотати або пропустити відео, чи переглянути окремі теми для обговорення в класі;

- дозволяють вчителям створити «змішане» середовище навчання. Однак відео також корисні для вчителів, які викладають у традиційних класах;

- цифрове відео полегшує можливості дистанційного навчання, щоб викладачі могли охопити студентів з усього світу;

- багато відео тепер містять аналітичні функції, які дозволяють вчителям відстежувати залученість та відвідуваність учнів під час перегляду. Такі компанії, як NextThought, навіть пропонують платформи, які можуть відстежувати, як довго переглядали відео та який відсоток відео було переглянуто. Це дозволяє фасилітатору оцінити ефективність відео;

- вони надають можливість отримати зворотній зв'язок з учасниками освітнього процесу та допомогу через відео. Це корисно для учнів, які не можуть відвідувати заняття або потребують репетиторства чи повторних сесій.

- під час використання відео змінюються ролі вчителів з лекторів на фасилітаторів. Важливо зазначити, що відео призначені для покращення матеріалів курсу та лекцій, а не заміни їх.

Важливою складовою освітнього процесу стало використання соціальних мереж.

Ні для кого не секрет, що соціальні мережі перебувають у центрі життя більшості людей. Соціальні медіа впливають на те, як ми живемо, як ми працюємо, а зараз, як ніколи, як ми вчимося. Згідно з недавнім дослідженням, все більше вчителів включають соціальні мережі у свою роботу, щоб залучити учнів і підтримати їх освітній розвиток. Соціальні медіа формують і впливають на те, як учні навчаються та взаємодіють сьогодні.

Соціальні мережі надають такі інструменти для навчання:

- групи та чати (для спілкування між учнями, батьками та вчителями);

- обмін файлами (лекції, завдання, програми);

- публікація навчальних матеріалів (фото, відео, посилання на зовнішні ресурси);

- пошук освітніх заходів і подій;

- обговорення, опитування, оповіщення тощо.

Всі ці інструменти допомагають сучасним вчителям створювати інтерактивні заняття, комунікувати з батьками в режимі онлайн, дізнаватися про вчительські форуми та конференції. Для батьків – це гарна можливість комунікації один між одним та безпосередньо із вчителем, як було зазначено вище. А для учнів соціальні мережі – можливість пошуку цікавої і корисної інформації, спілкування з однокласниками та вчителями тощо. Отже, соціальні мережі дійсно можуть стати ефективним інструментом навчання і відігравати важливу роль у ньому.

Роль соціальних медіа як інструменту навчання

Зростання рейтингу соціальних мереж не залежить від того, скільки людей «лайкають» ваші публікації. Спільне середовище та відкритий чат, що заохочують соціальні медіа, разом із швидким обміном інформацією, спонукають учнів певним чином прискорити розвиток свого творчого, критичного мислення та комунікаційних процесів, під час використання мережі.

Соціальні медіа сприяють самостійному навчанню, яке готує учнів до пошуку відповідей і самостійного прийняття рішень. Використовуючи в роботі, ці навички соціальних медіа можна вдосконалювати, щоб забезпечити кращі результати навчання та критичну обізнаність. Соціальні медіа також дають учням більше свободи для спілкування та співпраці за межами фізичної класної кімнати.

Технологія активного навчання

Соціальне навчання – активне навчання, це означає, що учні безпосередньо беруть участь у власному навчанні, а не пасивно засвоюють інформацію, яку вони, швидше за все, забудуть. Соціальні медіа формують та представляють інформацію таким чином, щоб вона була змістовною і захоплювала учнів більше, ніж традиційні інструменти (чи то через спільну статтю з функцією коментарів; пряму трансляцію важливої події; опитування, пов'язане з матеріалами курсу чи поставлене запитання до ширшої спільноти).

Для спрощення роботи з виготовлення навчального контенту є платформи, що користуються великим попитом:

<https://vseosvita.ua/> освітній проект для обміну досвідом між освітянами та створення онлайн-завдань;

<https://www.classstime.com/uk> платформа для створення різноманітних навчальних додатків та завдань;

<https://www.google.com/intl/slides/about/> створення презентацій, які легко інтегруються з іншими можливостями Google;



<https://www.canva.com> ресурс для створення презентацій, плакатів, банерів, інших візуальних засобів;

<https://learningapps.org/> платформа, де розміщено готові та є можливість створювати власні завдання для навчання у різних формах, тестів, пазлів, кросвордів тощо;

<https://onlinetestpad.com/> ресурс для створення завдань, тестів, кросвордів тощо.

Цікаві онлайн-сервіси для роботи з учнями

<https://padlet.com/?ref=logo> Віртуальна стіна

<https://kahoot.com/> Тести. Онлайн-вікторина

<https://www.onlinequizcreator.com/> Тести.

Онлайн-вікторина

<https://www.classtime.com/uk/> Тести. Онлайн-вікторина

Онлайн-вікторина

<https://learningapps.org/> Інтерактивні вправи

<https://www.toonytool.com/> створення мемів,

коміксів, хмар слів, тощо.

<http://rebus1.com/> Створення ребусів

<https://childdevelop.com.ua> Створення

кросвордів

<https://www.websiteplanet.com> Генератор QR-

кодів

<https://www.studystack.com/> Створення флеш-

карт

<https://www.wizer.me/> Створення інтерактивних

вправ

<http://www.triventy.com/> Створення вікторин

<http://cybertrain.info/quizman/qmhome.html>

Створення Онлайн-вікторин

https://phet.colorado.edu/_m/uk/ Симуляції

лабораторних робіт або дослідів

<https://www.liveworksheets.com/> Інтерактивний

аркуш

<https://www.thinglink.com/> Інтерактивний

плакат

<https://www.plickers.com/login> Тести. Онлайн-

вікторина

<https://pazlodrom.ru/pazl.php?pazl=hablom>

Створення пазлів

<https://app.bookcreator.com/sign-in> Створення

електронного підручника

<https://www.quizalize.com/> Тести. Онлайн-

вікторина

<https://www.quizzy.rocks/> Тести. Онлайн-

вікторина

<https://wordwall.net> Створення гри

<https://quizlet.com/ru> Тести. Онлайн-вікторина

Платформи для онлайн-взаємодії

Google meet <https://www.meet.google.com/> відеозустрічі, інтегровані з іншими інструментами Google;

Zoom <https://zoom.us/download> сервіс для проведення відеоконференцій та онлайн зустрічей;

Skype <https://education.skype.com/> відео та аудіо дзвінки з функцією чатів та онлайн взаємодії;

Google classroom <https://classroom.google.com/> – сервіс, що дозволяє організувати онлайн взаємодію, використовуючи можливості Google;

Ресурс, де зібрана вся інформація щодо дистанційної освіти від Google «Навчайся з дому» <https://teachfromhome.google/intl/uk/>

Готові шаблони для створення цікавих презентацій

<https://www.slidescarnival.com/category/free-templates/creative-presentations>

<https://slidesmania.com/>

<https://slidesgo.com/>

Застосунки для використання та створення інтерактивних вправ

Phet.Colorado.Edu

GoLabz

Цифрові інструменти для формування оцінювання

https://padlet.com/ana_vasylenko/d6f8shvywx5e

Інструменти для фіксування спостережень

Plickers

Kahoot

Післямова

Представлена інформація не є цілком вичерпним джерелом теоретичної і практичної інформації з цієї теми. Тому ми продовжимо висвітлювати всі складові даного питання в наступних публікаціях. Поданий матеріал буде корисним для педагогів, психологів, методистів та інших представників галузі освіти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Івашнюва С.В. Використання соціальних сервісів та соціальних мереж в освіті [Електронний ресурс] / С.В. Івашнюва // Наукові записки [Ніжинського державного університету ім. Миколи Гоголя]. Сер.: Психолого-педагогічні науки. – 2012. – № 2. – С. 15–17. – Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nzsp_2012_2_5

2. Мосіюк О. Концепція соціальної освітньої мережі як інноваційного засобу навчання [Електронний ресурс] / О. Мосіюк // Освіта дорослих: теорія, досвід, перспективи. – 2013. – Вип. 6. – С. 240–245. – Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/OD_2013_6_33

3. Носенко Т.І. Соціальні мережеві сервіси в освітній діяльності [Електронний ресурс] / Т.І. Носенко // Комп'ютер у школі та сім'ї. – 2011. – № 3. – С. 30–32. – Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/komp_2011_3_8

4. Палій С.В. Соціальні мережі як засіб комунікації електронного навчання [Електронний ресурс] / С.В. Палій // Управління розвитком складних систем. – 2013. – Вип. 13. – С. 152–156. – Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Urss_2013_13_30

5. Романенко О. Аналіз українських наукових груп у соціальних мережах [Електронний ресурс] / О. Романенко // Наукові праці Національної бібліотеки України ім. В.І. Вернадського. – 2010. – Вип. 27. – С. 94–114. – Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/nbnbuimviv_2010_27_12