

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЧЕРКАСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ БОГДАНА ХМЕЛЬНИЦЬКОГО
НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ ПЕДАГОГІЧНОЇ
ОСВІТИ, СОЦІАЛЬНОЇ РОБОТИ І МИСТЕЦТВА**

Кафедра дошкільної освіти

МАГІСТЕРСЬКА РОБОТА

**ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ЗАСТОСУВАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ
ЗАСОБІВ НАВЧАННЯ У РОБОТІ З ДІТЬМИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ**

Виконала: студентка II курсу ОС «магістр»

Галузь знань: 01 – Освіта

Спеціальність: 012 «Дошкільна освіта»

(заочна форма навчання)

Рабцун Наталія Степанівна

Керівник: канд.пед.наук, ст.викл

Нікітська Юлія Мирославівна

Рецензент: док.пед.наук, доцент

Ніколаєску Інна Олександрівна

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ЗАСТОСУВАННЯ ЗАСОБІВ МУЛЬТИМЕДІА В РОБОТІ З ДІТЬМИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ.....	7
1.1. Впровадження інформаційно-телекомунікаційних технологій у освітній процес як психолого-педагогічна проблема.....	7
1.2. Значення поняття «мультимедійні засоби навчання» в педагогічній освіті.....	20
1.3. Особливості застосування мультимедійних засобів навчання у підготовці вихователя закладу дошкільної освіти.....	27
Висновок до розділу 1.....	36
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА ЗАСТОСУВАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ЗАСОБІВ НАВЧАННЯ У РОБОТІ З ДІТЬМИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ.....	37
2.1. Педагогічні умови застосування мультимедійних засобів навчання у роботі з дітьми дошкільного віку.....	37
2.2. Методика застосування мультимедійних засобів навчання у процесі роботи з дітьми дошкільного віку.....	43
2.3. Мотиваційне забезпечення оволодіння дітьми дошкільного віку МЗН в умовах створення мультимедійно-навчального середовища.....	51
Висновок до розділу 2.....	66
РОЗДІЛ 3. Експериментальна перевірка ефективності застосування мультимедійних засобів навчання у роботі з дітьми дошкільного віку.....	67
3.1. Алгоритм застосування мультимедійних засобів навчання під час роботи з дітьми дошкільного віку.....	67
3.2. Організація та методика проведення дослідно-експериментальної роботи.....	78
3.3. Аналіз результатів експериментального дослідження.....	84
Висновок до розділу 3.....	89
ВИСНОВКИ.....	90
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	94
ДОДАТКИ.....	106

ВСТУП

Актуальність теми. Глобалізаційні процеси, кардинальні зміни в освітній політиці України, що спрямовані на її інтегрування в світове освітнє товариство, визначили вимоги щодо високоосвіченої та висококультурної фахової особистості педагога, зокрема вчителя початкових класів. В умовах сучасного інформаційного суспільства виникає нагальна потреба інформатизації освіти, мета якої полягає у глобальній раціоналізації інтелектуальної діяльності шляхом використання нових інформаційних технологій, радикального підвищення ефективності та якості формування особистості з новим типом мислення, що відповідає вимогам постіндустріального суспільства. Відтак, модернізація вітчизняної педагогічної освіти у форматі Болонської системи зумовлює зростання ролі застосування мультимедійних засобів навчання як у процесі підготовки майбутніх педагогів-вихователів, що покликаний проектувати освітнє та навчальне середовище із залученням сучасних інформаційних, комп'ютерних та педагогічних інновацій, так і під час роботи з дітьми у сучасних закладах дошкільної освіти.

Поширення мультимедійних технологій в освіті – це історичний процес, який відображає зміни у сучасних методах навчання, їх еволюцію, що сприяють розвитку людини у цілому, і, головне, впливають на розвиток освіти. Нині в педагогічну практику вводиться новий етап комп'ютеризації освітнього процесу, викликаний розвитком мультимедійних технологій. В інтерактивному режимі роботи графіка, анімація, фото, відео, звук, текст створюють інтегроване інформаційне середовище, в якому дитина знаходить якісно нові можливості, спроможні відігравати роль вагомого засобу активізації власної навчально-пізнавальної діяльності. Упровадження мультимедійних технологій у освітній процес сприяє удосконаленню й урізноманітненню діяльності, що має підвищити продуктивність провідного виду діяльності. Крім того, використання мультимедійних технологій у процесі навчання дає можливість майбутнім педагогам-вихователям

розширювати власні знання, спонукає до активного навчання, дозволяє більш широко і повноцінно розкрити творчий потенціал кожного студента, є дієвим засобом активізації пізнавальної діяльності дітей дошкільного віку у процесі професійної діяльності. У зв'язку з цим важливим завданням постає пошук ефективних педагогічних умов, новітніх підходів до організації роботи з дітьми дошкільного віку із застосуванням мультимедійних технологій.

Проблема вдосконалення підготовки майбутніх педагогів за допомогою використання нових інформаційних технологій, мультимедійних засобів навчання привертала увагу багатьох дослідників. Зокрема, питання формування комп'ютерної грамотності, інформаційної культури педагога, перспективи та проблеми застосування мультимедійних засобів навчання розглядають В. Биков, Р. Гуревич, А. Гуржій, М. Жалдак, Ю. Жук, І. Захарова, В. Ключко, А. Коломієць, І. Підласий, Є. Полат, І. Роберт, А. Хуторський та ін. Обґрунтування дидактичних принципів в умовах комп'ютерного навчання знаходимо в працях А. Верлань, В. Садикової, А. Серьожкіної, А. Соловова, Н. Тверезовської. Незважаючи на дослідженість різних аспектів означеного питання, актуальним залишається виокремлення педагогічних умов використання мультимедійних засобів навчання, що й зумовили вибір теми магістерської роботи – «Педагогічні умови застосування мультимедійних засобів навчання у роботі з дітьми дошкільного віку».

Мета дослідження – теоретично обґрунтувати та експериментально перевірити педагогічні умови застосування мультимедійних засобів у роботі з дітьми дошкільного віку. Для досягнення поставленої мети, визначено наступні завдання дослідження:

1. Проаналізувати сучасний стан проблеми застосування мультимедійних засобів навчання у сучасній дошкільній освіті.
2. Теоретично обґрунтувати педагогічні умови застосування мультимедійних засобів навчання у роботі з дітьми дошкільного віку.

3. Схарактеризувати методику застосування мультимедійних засобів навчання у роботі з дітьми дошкільного віку.

4. Експериментально перевірити ефективність педагогічних умов застосування мультимедійних засобів навчання у роботі з дітьми дошкільного віку.

Об'єкт дослідження – процес застосування мультимедійних засобів навчання.

Предмет дослідження – педагогічні умови застосування мультимедійних засобів навчання у роботі з дітьми дошкільного віку.

Досягнення поставленої мети і реалізація завдань дослідження зумовили вибір комплексу **методів**:

– *теоретичні* методи: порівняння, систематизація поглядів учених на різні аспекти досліджуваної проблеми, аналіз наукової психолого-педагогічної літератури і нормативної документації для визначення мети, предмета, завдань дослідження, зокрема, розкриття поняття «мультимедійні засоби навчання»; синтез, індукція та дедукція для висунення висновків щодо структурних частин роботи та загального висновку дослідження, конкретизація;

– *емпіричні* методи: педагогічний експеримент (констатувальний і формувальний етапи), спостереження та узагальнення практичного досвіду для перевірки ефективності впровадження педагогічних умов у освітній процес дітей дошкільного віку засобами мультимедіа; метод опитування для збору інформації про об'єкт дослідження, методи математичної статистики для обробки інформації, кількісного та якісного аналізу емпіричних даних.

Теоретичне значення роботи полягає у вивченні та аналізі науково-педагогічної і методичної літератури щодо використання у роботі з дітьми засобів мультимедійного навчання, дослідженні передумов їх ефективного застосування.

Практичне значення дослідження полягає у тому, що його результати можуть бути використані у практиці вихователями закладів дошкільної

освіти під час роботи з дітьми дошкільного віку засобами мультимедійних технологій навчання та при розробці методичних рекомендацій означеного спрямування.

Апробація результатів дослідження. Основні положення й результати магістерської роботи представлено й успішно обговорено під час

Структура та обсяг магістерської роботи. Магістерська робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків до розділів, загальних висновків, списку використаних джерел (125 найменувань). Загальний обсяг роботи складає 109 сторінок, з яких 92 – основного тексту.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ЗАСТОСУВАННЯ ЗАСОБІВ МУЛЬТИМЕДІА В РОБОТІ З ДІТЬМИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

1.1. Впровадження інформаційно-телекомунікаційних технологій у освітній процес як психолого-педагогічна проблема

Формування інформаційного суспільства обумовило значні зміни в розвитку освіти. ХХІ століття висуває до освіти нові вимоги – швидке пристосування до нових технологій навчання, що базуються на використанні можливостей сучасного комп'ютера, впровадження науково-інформаційних технологій. З кожним роком у освітній процес впроваджуються інновації для підвищення його ефективності. Не звертати уваги на проникнення цих технологій в освіту нині вже неможливо. У професійній педагогіці зазначається, що нинішній етап розвитку інформаційного суспільства характеризується процесом інформатизації. Особливість його полягає в тому, що головним видом діяльності в сфері суспільного виробництва є збирання, накопичення, продукування, обробка, зберігання, передавання та використання інформації, що здійснюються на основі використання засобів інформаційних і комунікаційних технологій [56, с.270].

Зародження програмованого навчання відносять до 1927 року, коли американський учений С.-Л. Прессі вперше використав автоматизовані пристрої для перевірки правильності відповідей на тестові запитання. Зокрема, він побудував пристрій, який видавав наступне запитання лише тоді, коли давалась правильна відповідь на попереднє. Ідеї Прессі використали його послідовники в 30-40-х роках, розробляючи низку тренажерів для підготовки військових спеціалістів.

Початковий етап комп'ютеризації розпочався в 50-60-х роках ХХ століття із зарубіжних країн і досяг апогею у 80-х роках. У 60-70-х роках почала з'являтися література, в якій свою увагу проблемам автоматизації та комп'ютеризації навчання приділяли знані зарубіжні та вітчизняні науковці

В. Безпалько [13], Г. Костюк [101] та ін. У 80-х роках свої погляди щодо комп'ютеризації у своїх публікаціях висвітлювали Л. Бабанін [9], М. Воробйова [28] та ін.

У 90-х роках з розвитком комп'ютерної техніки процес інформатизації навчання реалізувався в доцільному застосуванні інформаційних технологій. Проблемі визначення місця інформаційно-комунікаційних технологій навчання та їх ефективного застосування в освітньому процесі присвячена ціла низка публікацій, методичних рекомендацій та досліджень. Знані вітчизняні та зарубіжні автори у своїх працях висвітлюють теоретичні та методичні аспекти раціонального використання нових інформаційних технологій у навчальних закладах різних типів і різних рівнів акредитації, приділяючи значну увагу проблемі розвитку інформаційно-комунікаційних технологій, а також перспективі їх застосування з метою удосконалення освітнього процесу.

Нині інформатизація охопила всі сфери діяльності людей – соціальні, економічні, технічні, політичні, бізнесові, культурні та освітні. Одним із напрямів інформатизації сучасного суспільства є інформатизація освіти, метою якої є підготовка людини до повноцінного життя в інформатизованому суспільстві. Д. Чернілевський інформатизацію освіти трактує як упровадження в освітній процес інформаційних технологій, що відповідають вимогам світового співтовариства, підвищення якості загальноосвітньої та професійної підготовки фахівців на основі широкого використання обчислювальної та інформаційної техніки [90, с.318]. У праці [88] інформатизацію освіти визначають як важливий етап, пов'язаний із впровадженням комп'ютерних технологій у всі типи освіти на всіх її етапах. Зміст інформатизації освіти полягає у створенні для педагогів і суб'єктів навчання сприятливих умов для вільного доступу до культурної, навчальної та наукової інформації [94, с.33]. Враховуючи головні напрями інформатизації освіти, автори [100, с.411] виділяють навчальні цілі, які передбачається досягти:

- забезпечення розв'язання проблем гуманітаризації освіти та гуманізації освітнього процесу через його диференціацію та індивідуалізацію;

- підвищення ефективності освітнього процесу за рахунок його інтенсифікації та активізації навчально-пізнавальної діяльності, надання їй творчого, дослідницького спрямування, розкриття творчого потенціалу дітей і педагогів, з врахуванням їх запитів і здібностей.

Варто відрізнити комп'ютеризацію навчання від комп'ютеризації освіти. Г. Коджаспірова комп'ютеризацію навчання вбачає у використанні обчислювальної техніки і пов'язаних з нею інформаційних технологій в процесі навчання як засобів управління пізнавальною діяльністю дітей і надання педагогу та суб'єктам навчання необхідної текстової і наочної інформації, що доповнює зміст освіти [116]. Так, автори [31, с.33] визначають наступні педагогічні цілі застосування персональних комп'ютерів у роботі з дітьми:

- розвиток творчого потенціалу суб'єктів навчання; розвиток здібностей до комунікативних дій; розвиток умінь експериментально-дослідницької діяльності;

- інтенсифікація всіх рівнів освітнього процесу, підвищення його ефективності і якості;

- реалізація соціального замовлення, що зумовлене інформатизацією сучасного суспільства.

Низка інших науковців у концепції інформатизації освіти визначають педагогічні цілі застосування персональних комп'ютерів в освіті:

- формування інформаційної культури особистості;
- забезпечення розвитку особистісних якостей людини, розкриття її творчого потенціалу, підвищення ефективності освітнього процесу на основі впровадження нових інформаційних технологій навчання, надання діяльності творчого, дослідницького характеру;

- удосконалення управління освітою;

- інтенсифікація методичної роботи і наукових досліджень [106, с.26].

Науковці Р. Гордєєв та А. Юрасов виділяють три рівні комп'ютеризації роботи з дітьми:

1) створення освітнього простору на основі глобальних або регіональних комп'ютерних систем. Умовою включення їх у освітній процес є певна адаптація навчальних планів до вимог глобальних систем, наявність відповідної комп'ютерної техніки, визначеної комп'ютерної грамотності користувачів, а також наявність у дітей вміння самоорганізації цієї діяльності;

2) передбачає створення навчального середовища на основі локальних комп'ютерних систем, наприклад, в рамках закладу освіти або групи;

3) передбачає включення комп'ютерної техніки в комплекс дидактичних засобів, що забезпечують освітній процес, в якості елемента, який активізує пізнавальну діяльність дітей [123, с.277].

Основу комп'ютеризації навчання автори [1, с.172] вбачають у двох напрямках. Перший – це засвоєння знань, умінь і навичок, які дозволяють успішно використовувати комп'ютер під час розв'язання різного роду завдань; другий напрям вбачає у комп'ютері потужний засіб навчання, який здатний значно підвищити його ефективність. Пошук нових моделей навчання та розширення можливостей комп'ютерної техніки привели педагогів до ідеї впровадження комп'ютерних технологій у освітній процес, що породило виникнення таких термінів як «нові інформаційні технології навчання», «інформаційно-комунікаційні технології навчання» та внесло зміни в організаційні форми роботи з дітьми. Почали з'являтися такі нові форми як дистанційне навчання, мультимедійна освіта, навчання на дому. Нині діти виявляють інтерес до всього, що пов'язане з комп'ютерами. Поняття «інформаційні технології навчання» змінювалось в залежності від часу, коли його використовували. Йому ставились у відповідність «сучасні інформаційні технології навчання», «нові інформаційні технології освіти», «технології комп'ютерного навчання», «нові інформаційні технології

навчання», «електронно-комунікативні системи», «новітні інформаційні технології навчання», «інформаційні засоби навчання» і т. ін. Інформаційні технології були присутніми на всіх етапах розвитку суспільства, основною функцією їх було забезпечення інформаційного обміну між людьми. Засоби обробки, зберігання і передавання інформації змінювались і удосконалювались із розвитком людства, починаючи від настінних малюнків, папірусних рукописів і закінчуючи комп'ютерними технологіями, супутниковим зв'язком. Сучасні інформаційні технології створюють умови для інтенсивного виробництва й ефективного використання інформації, що сприяє прогресивному розвитку суспільства.

Науковець С. Свириденко під новими інформаційними технологіями розуміє сучасні види інформаційного обслуговування, організовані на базі засобів обчислювальної техніки і засобів зв'язку [105]. На думку О. Пехоти, нові інформаційні технології – це сукупність методів і технічних засобів збирання, організації, збереження, опрацювання, передачі й подання інформації за допомогою комп'ютерів і комп'ютерних комунікацій [93, с.169]. А. Соловйов також визначає інформаційні технології навчання як сукупність електронних засобів і способів їх функціонування, призначених для реалізації навчальної діяльності [111, с.195]. Г. Козлакова освітні технології, які реалізуються з використанням засобів інформаційних технологій і обчислювальної техніки, називає освітніми комп'ютерними інформаційними технологіями, а також новими інформаційними технологіями навчання [58, с.51]. Ю. Машбиць під новими інформаційними технологіями навчання розуміє такі технології, які в навчальному процесі використовують засоби інформатизації навчання (насамперед це – комп'ютер), причому використовують як засіб управління учбовою діяльністю [80, с.13]. І. Захарова інформаційні технології навчання розуміє як додаток інформаційних технологій для створення нових можливостей передачі знань (діяльності педагога), сприйняття знань (діяльності суб'єктів навчання), оцінки якості навчання і багатогранного розвитку особистості

суб'єктів навчання в ході освітнього процесу [47, с.22]. Автори [81, с.43] інформаційну технологію навчання розуміють як педагогічну технологію, що застосовує спеціальні способи, програмні і технічні засоби (кіно, аудіо- і відеотехніку, комп'ютери, телекомунікаційні мережі) для роботи з інформацією. П. Сікорський вважає неправильним термін “інформаційна навчальна технологія” і визначає “комп'ютерну навчальну технологію” як цілісний алгоритм організації засвоєння знань, умінь, навичок, у якому основним засобом навчання є комп'ютер [46, с.33]. І. Підласий визначає інформаційні засоби навчання як електронні засоби збереження, обробки і передачі навчальної інформації з допомогою комп'ютерів [96, с.23].

Проаналізувавши та узагальнивши визначення різних науковців, можна сформулювати наступне тлумачення новим інформаційним технологіям навчання: сучасні види і способи подання інформації в освітньому процесі, що реалізуються з використанням засобів комп'ютерної техніки і засобів зв'язку. Пріоритетом сьогодення, визначає О. Кравчук [65, с.46], стає впровадження у освітній процес засобів інформаційно-комунікаційних технологій і об'єднання їх на організаційному, методичному та технологічному рівнях. У загальному вигляді підхід до засвоєння інформаційно-комунікаційних технологій з навчальною метою має вигляд: – інформаційні технології (інформатика) – предмет вивчення; – інформаційні технології – засіб навчання [68, с.104] І якщо перший підхід реалізований у закладах освіти, то в другому підході перехід до нових інформаційних технологій навчання вимагає вирішення цілого комплексу психолого-педагогічних, організаційних, навчально-методичних, адміністративних, фінансових, технічних та інших проблем. В. Лапінський умовно виділяє наступні напрями:

- розробка єдиних науково-методичних підходів до вирішення задач інформатизації навчання;
- підготовка педагогічних кадрів до освоєння засобів інформаційно-комунікаційних технологій та їх впровадження у освітній процес;

– підготовка дітей до використання сучасних засобів навчально-пізнавальної діяльності та отримання знань;

– розробка окремих методик використання сучасних інформаційних технологій навчання у освітньому процесі [70].

А. Коломієць розрізняє наступні напрями нових інформаційних технологій навчання, що нині розвиваються:

1) універсальні інформаційні технології (текстові редактори, графічні пакети, системи управління базами даних, процесори електронних таблиць, системи моделювання, експертні системи та ін.);

2) комп'ютерні засоби телекомунікацій;

3) комп'ютерні навчальні і контролюючі програми, комп'ютерні підручники;

4) мультимедійні програмні продукти [59, с.10].

Усі ці напрями в комплексному застосуванні дають позитивні та помітні зміни в результатах роботи з дітьми, сприяють урізноманітненню організаційних форм навчання, розширюють інформаційні потоки нової навчальної інформації, сприяють інтенсифікації навчального процесу та активізації учнів на заняттях. Заслугує на увагу опис авторами [50, с.44] можливостей нових інформаційних технологій, реалізація яких створює передумови для інтенсифікації навчального процесу, а також створення методик, орієнтованих на розвиток суб'єкта навчання [72]:

- зворотний зв'язок між користувачем і новими інформаційними технологіями;

- комп'ютерна візуалізація навчальної інформації;

- архівне збереження інформації з можливістю її передавання і легкого доступу до банку даних;

- автоматизація процесів обчислювальної й інформаційно-пошукової діяльності, а також можливість обробки результатів навчального експерименту;

- автоматизація процесів інформаційно-методичного забезпечення і контролю за результатами засвоєння.

З розвитком супутникового зв'язку в 70-х роках значно зросли можливості та розширились функції телекомунікаційних систем. Поєднання комп'ютерної техніки з можливостями телекомунікаційних систем стало поштовхом до розвитку інформаційно-телекомунікаційних технологій, які є різновидністю нових інформаційних технологій. Інтенсивний розвиток інформаційно-телекомунікаційних технологій змінив можливості роботи з інформацією. Раніше одержувати нові знання доводилось із книг та від викладача, нині джерел одержання нової інформації є величезна кількість, починаючи від телебачення, яке продукує дистанційні навчальні програми, комп'ютерів, які перевершили всі засоби наочності своїми можливостями (електронні книги, енциклопедії, презентації, путівники, інтерактивні навчальні курси, мультимедійні системи) та закінчуючи глобальною мережею Internet, що є невичерпним джерелом наукової, пізнавальної, розважальної інформації.

Розкриваючи зміст поняття інформаційно-телекомунікаційні технології навчання, розглядаються дві взаємопов'язані логічні складові «інформаційно-телекомунікаційні» та «технології навчання». Г. Коджаспірова та О. Петровський телекомунікацію, що походить від грецького tele – вдалечінь, далеко та латинського communicatio – спілкування, трактують як передавання довільної інформації на відстані з допомогою технічних засобів (телефону, телеграфу, радіо, телебачення, комп'ютера) [92, с.107].

Для тлумачення поняття технологія навчання Ю. Машбиць характеризує кілька підходів. У першому підході технологія навчання визначається як деякий інструментарій, що включає всеможливі технічні засоби навчання. Причому зміна в технології пов'язана зі зміною в технічних засобах навчання. У другому випадку технологія навчання розглядається як застосування наукових принципів у практиці навчання. У третьому підході за

основу технології приймаються не лише наукові знання, а й діяльність вчителя, яка не завжди будується на принципах навчання. Це пов'язано з тим, що технологію, яка відповідає певним законам, людина часто освоювала раніше. Ось чому базою в технології навчання можуть виступати не досягнення науки, а досвід людей [49]. Д. Чернілевський технологію навчання розглядає як системний метод організації навчання, спрямований на оптимальну побудову і реалізацію освітнього процесу, що базується на діяльнісному підході і забезпечує інтенсифікацію навчання [90, с.13]. Суть поняття „технологія” трактує переклад з грецької *teche* – майстерність і *logos* – навчання. Тобто, обрати ту чи іншу технологію навчання, означає, перш за все, майстерно навчати. Диференціація поняття “інформаційно-телекомунікаційні технології” та аналіз його складових дає змогу дати наступне визначення: „інформаційно-телекомунікаційні технології навчання – це сучасні способи подання інформації та роботи з нею за допомогою комп'ютерів і засобів зв'язку (телефону, радіо, телебачення, супутникового зв'язку і т. ін.) для реалізації навчально-виховного процесу та забезпечення інтенсифікації навчання”.

З упровадженням у навчальний процес інформаційно-телекомунікаційних технологій перед педагогами постає необхідність освоєння новітніх технологій навчання, таких, як телеконференції, електронна пошта, мультимедійні технології, електронні енциклопедії, книги, віртуальні лабораторії. Цей процес позитивно впливає на саморозвиток педагога, оскільки це призводить до того, що функції його змінюються і він стає дослідником, програмістом, помічником, організатором. І. Харламов зазначає, що впровадження комп'ютера в навчальні аудиторії, починаючи із закладів дошкільної освіти, є початком системної перебудови всіх технологій навчання [119, с.291]. Л. Подоляк визначає чотири напрями впровадження телекомунікацій в освіту:

- інформаційне забезпечення освітніх систем (створення в мережах баз даних, баз знань, віртуальних бібліотек, віртуальних мультимедійних клубів, музеїв тощо);
- спільна проектна діяльність в різних областях знань дошкільників, школярів, студентів, педагогів, наукових співробітників;
- дистанційне навчання різних цільових напрямків, різних форм і видів;
- вільні контакти користувачів мереж з різних приводів і питань освітньої сфери [97, с.202].

Умови, які створюються за допомогою комп'ютера, сприяють формуванню мислення у суб'єктів навчання, орієнтують їх на самостійний пошук інформації, надають допомогу в розумінні багатьох явищ і процесів. Автори [87, с.5] відзначають наступні сильні позиції використання інформаційних технологій: дають можливість значно підвищити ефективність інформації, що циркулює в освітньому процесі, за рахунок її своєчасності, корисності, доцільного дозування, доступності (зрозумілості), адаптації темпу подання навчальної інформації до швидкості засвоєння, врахування індивідуальних особливостей дітей, ефективного поєднання індивідуальної та колективної діяльності, методів і засобів навчання, організаційних форм навчального процесу, що значною мірою сприяє вирішенню його гуманізації.

Використання можливостей мультимедійного комп'ютера в навчальному процесі дещо змінює функції педагога, оскільки вони перерозподіляються між ним і комп'ютером. Ю. Воронін звертає увагу на наступні функції педагога, які здатний реалізовувати комп'ютер: інформаційну; організаторську; контролюючу [29, с.57]. У праці [22] автори до цих функцій долучають ще моделювання ситуацій. На думку Г. Селевко, беручи на себе функції викладача у роботі з дітьми, комп'ютер представляє: джерело нової інформації (частково або повністю замінює викладача і книгу); наочний матеріал (якісно нового рівня з можливостями мультимедіа і

телекомунікацій); індивідуальний інформаційний простір; тренажер; засіб діагностики і контролю [107, с.117]. Функції, котрі виконує педагог у комп'ютерному навчанні [107, с.117]: організацію освітнього процесу на рівні групи дітей та предмету в цілому; організацію упорядкованості всередині групи дітей, розставлення робочих місць, інструктаж; індивідуальне спостереження за суб'єктами навчання, надання допомоги, «людський» контакт з дітьми; підготовка компонентів інформаційного середовища (різні види навчального, демонстраційного обладнання, програмні середовища і системи), їх зв'язок з предметним змістом певного предмету.

Мультимедійні технології – це інформаційні технології, що дають змогу в одному програмному продукті поєднувати різноманітні види інформації: текст, ілюстрації, аудіо- і відеоінформацію, мультиплікації, слайди, графіку. Мультимедійні технології дають змогу створювати електронні додатки до існуючих підручників, енциклопедії, довідники, тренажери, розвивальні ігри, що стимулюють пізнавальну активність, розширюють кругозір, формують нові уміння та навички дітей, стають цікавим навчально-інформаційним засобом. За допомогою мультимедіа середовища, відзначають автори [95], можна створити ілюзію присутності в реальному часі, що є новою технологією неконтактної інформаційної взаємодії. На базі різних форм інформаційно-телекомунікаційних технологій можливе застосування різних педагогічних форм діяльності, наприклад, відеоконференції, віртуальні екскурсії по музеях, бібліотеках, знахідках архітектури, обмін педагогічним досвідом між педагогами.

Можливості інформаційно-телекомунікаційних технологій сприяють більш глибокому та свідомому засвоєнню навчального матеріалу, збільшують кількість навчальної інформації, активізують пізнавальну діяльність дітей на заняттях, є каталізатором їхньої творчості. Науковці [22, с.275] довели, що поява комп'ютерних телекомунікацій в закладах освіти передбачає: інтенсивне використання персональних комп'ютерів і

безпаперової технології як інструменту повсякденної навчальної роботи; коригування змісту традиційних дисциплін та їх інтеграцію; розробку методів самостійної наукової і дослідницької роботи дітей під час виконання різноманітних дослідницьких проєктів; навчання дітей методам колективного вирішення проблем; організацію спільної роботи педагогів різних закладів освіти; підготовку педагогів до роботи з новим змістом, методами та організаційними формами навчання.

У професійній педагогіці зазначається, що реалізація можливостей інформаційно-комунікаційних технологій дозволяє організовувати нові види навчальної діяльності: інтерактивний діалог – взаємодія користувача з комп'ютером; управління реальними об'єктами; управління відображеними на екрані моделями різних об'єктів, явищ, процесів; автоматизований контроль (самоконтроль) результатів навчальної діяльності, корекція за результатами контролю, тренування, тестування [63, с.111].

Нові можливості мультимедійний комп'ютер створює для розумового розвитку дітей. Інтерактивна навчальна програма надає допомогу, підказку до завдань, які дитина не може виконати самостійно, що стимулює її до самостійного пошуку раціональних шляхів розв'язання завдань. О. Тихомиров зазначає: „Іншої трактовки набуває поняття „зони найближчого розвитку”. Вона ніби отримує нову перспективу: те, що дитина не може зробити сама або за допомогою дорослого, вона може зробити за допомогою інформаційної технології” [79, с.17].

Відомий знавець у галузі педагогічної психології Л. Фрідман, відповідаючи на запитання: коли, в яких випадках, як і які засоби наочності використовувати в роботі з дітьми, розглядає цю проблему зі сторони діяльності суб'єктів навчання. Він зазначає, що пропонуючи наочні засоби, педагог висуває припущення, що вони викличуть у суб'єктів навчання певну розумову або практичну діяльність. Якщо надані засоби наочності взагалі не викликали у них ніякої діяльності і вони лише бездумно розглядають їх, то це означає, що засоби виявились зовсім неефективними і використання їх

педагогами було марною тратою часу і сил [118, с.69]. Впровадження комп'ютерів у навчальний процес породжує низку психологічних проблем, які потребують детального вивчення та вирішення. У працях науковці описують психологічні феномени, які пов'язані з освоєнням суб'єктами навчання нових інформаційних технологій: персоніфікація, “уособлення” комп'ютера, коли він сприймається як живий організм; потреба в “спілкуванні” з комп'ютером і особливості такого спілкування; різні форми комп'ютерної тривоги; проблему відповідальності розробників програмного забезпечення за наслідки їхнього застосування; агресія в Internet-середовищі; Internet-залежність.

Розглянемо вимоги, що ставляться до діалогу суб'єкта навчання з комп'ютером. У сучасній педагогіці комп'ютерного навчання автори [19] визначають три види діалогу: реактивний, активний, інтерактивний, кожному з них відповідає певна група навчальних програм. Реактивний діалог є найпростішим, у процесі якого на запитання машини даються відповіді „так”, „ні” або вибирається відповідь з даного набору можливих відповідей. За методикою цього діалогу будуються контролюючі програми, тренажери та найпростіші моделюючі програми. Активний діалог – це рівноправний діалог з комп'ютером, де постійно доводиться робити вибір з багатьох нових і різних можливостей, приймати самостійні рішення. Активний діалог реалізується за допомогою програм комп'ютерних ігор та програм для моделювання. Інтерактивний діалог (лат. мовою *inter* - між) – діалог дитини з комп'ютером, що моделює спільну роботу дитина-вихователь. Цей діалог активізує пізнавальну діяльність дітей шляхом включення їх у процес міркувань, сприяє найкращому розумінню і засвоєнню навчального матеріалу, діагностує дитину з метою індивідуалізації навчання, а також надання потрібної допомоги. Інтерактивний діалог реалізується за допомогою навчальних програм. Найбільш стисло формулює загально-психологічні вимоги до діалогу дитини з комп'ютером Ю. Машбиць через вислів: „Інтерфейс має бути дружнім” [55, с.151]. Процес взаємодії

користувача з програмою має бути максимально спрощеним, щоб забезпечувати невимушене спілкування та створювати умови психологічної комфортності.

Узагальнюючи думки та висловлювання багатьох науковців щодо доцільності та ефективності впровадження інформаційно-телекомунікаційних технологій, виділимо педагогічні цілі їх застосування в навчальному процесі закладу дошкільної освіти:

- творчий розвиток особистості дитини та підготовка її до життя в інформаційному суспільстві;
- підвищення рівня інформаційної культури та грамотності, що є вагомим показником освіченості на даному етапі інформатизації усіх сфер діяльності людини;
- підвищення якості та ефективності навчання, поліпшення результатів навчання завдяки реалізації можливостей інформаційно-телекомунікаційних технологій навчання;
- підготовка в майбутньому фахівців з фундаментальними вміннями користувача засобами нових інформаційних технологій та здатністю застосовувати їх у своїй професійній діяльності.

1.2. Значення поняття «мультимедійні засоби навчання» в педагогічній освіті

Термін «мультимедіа» вживався ще задовго до початку процесу комп'ютеризації. Перші прояви мультимедіа можна датувати 1839 роком, коли однією з найбільш давніх технологій роботи з зображенням була фотографія [102]. Інгенблек Вернер відзначає, що слово „мультимедіа” з'явилося у вжитку між 1966 – 1973 рр. У ті роки термін «мультимедіа» пов'язували з книгами, журналами, рекламними телепередачами, засобами масової інформації [14, с.5]. У 1960–х роках термін «мультимедіа» пов'язували з митцями, які намагалися надати своїм витворам (скульптурам, картинам, музиці тощо) «живого» відтворення. У 1970-х – на початку 1980-х

рр. мультимедіа почали прирівнювати до великих, багатоекранних показів слайдів, що супроводжувалися музичним оформленням та голосами за кадром [39, с.29]. М. Козер зазначає, що «мультимедіа» формувалось на двох площинах. На першій, котра формувалась до 80-х років, комп'ютер не фігурує, тобто йдеться про мультимедійність без комп'ютера. В цьому випадку головним носієм інформації (медіа) найчастіше виступало телебачення. Від 80-х років назва мультимедіа зазнала змін. У другій половині 80-х років вживалась назва аудіо-відео-комп'ютер для визначення приладу, пристосованого до підготовки даних для запису на компактдисках [57, с.84]. У 90-х роках, щоб запобігти неоднозначностей, з'явився і часто використовувався вираз «true multimedia» – «істинне мультимедіа».

Нині спроби ввести мультимедійні засоби у освітній процес сприяли появі нового поняття «мультимедійні засоби навчання» (МЗН). Аналіз літератури засвідчив, що поняття «мультимедійні засоби навчання» можна структурувати на дві взаємопов'язані частини «мультимедіа» та «засоби навчання». Сутність терміну «мультимедіа» розкриємо, ознайомившись з його визначенням. У словнику професійної освіти термін «мультимедіа» (від лат. *multum* – багато та англ. *medium* – засіб, спосіб) трактується як інформаційна технологія, що поєднує в одному програмному продукті різноманітні види інформації: тексти, ілюстрації, аудіо- і відеоінформацію [62, с.26]. О. Лактіонов під терміном мультимедіа розуміє інтерактивні системи, які забезпечують обробку рухомих та нерухомих відеозображень, анімованої графіки, високоякісного звуку та мовлення [69, с.45]. Довідник комп'ютерних термінів дає таке визначення: «Мультимедіа – це комп'ютерно орієнтований метод відображення інформації, що базується на використанні текстових, графічних і звукових можливостей комп'ютера в інтерактивному режимі». Нині «мультимедіа» – це інтерактивні системи, що забезпечують роботу з нерухомими зображеннями і рухомими відео, анімованою комп'ютерною графікою і текстом, мовою і високоякісним звуком [51, с.3].

Аналіз визначень «мультимедіа» засвідчує, що різні автори дають різноманітні тлумачення цього терміну. Наведемо, наприклад, ще одне визначення з професійної педагогіки: «Мультимедіа – операційні середовища, що ґрунтуються на використанні технології компакт-диска, дозволяють інтегрувати аудіовізуальну інформацію, представлену в різній формі (відеофільм, текст, графіка, анімація, слайди, музика), використовуючи під час цього можливості інтерактивного діалогу» [63, с.135]. У словнику іншомовних слів мультимедіа розглядають як термін для визначення комп'ютерної технології, що дозволяє гнучко керувати потоками різноманітної інформації – текстами, графічними зображеннями, музикою, відеозображенням (наприклад, забезпечує можливість одночасно працювати з текстом і слухати музику за допомогою персонального комп'ютера) [73, с.24].

Іншомовному магічному слову мультимедіа є й багато інших еквівалентів. Це і метод відображення інформації, й інтерактивні середовища, і, навіть, операційні середовища. Найбільш влучним, на нашу думку, є визначення І. Прокопенко: «Мультимедіа – сучасна інформаційна технологія, що забезпечує об'єднання графічних образів, відео, звуку та інших спеціальних ефектів за допомогою комп'ютерних засобів» [102, с.17]. Отже, раніше термін «мультимедіа» означав сукупність засобів для обробки та представлення відео-, аудіо- та друкованої інформації, а нині поняття його розширилось і він також охоплює комп'ютерні засоби обробки інформації. Нині сам термін «мультимедіа», не підкріплений іменниками, вживається у трьох значеннях, які визначає Т. Балаховська [11]:

- 1) мультимедіа – як новий підхід до існування та збереження інформації різного виду;
- 2) мультимедіа – як обладнання, що дозволяє оперувати різною інформацією;
- 3) мультимедіа – як створений програмний продукт з орієнтирами (система меню, перехресні посилання).

Якщо слово мультимедіа підкріпити іменниками, наприклад, «мультимедійні системи», «мультимедійні засоби», «мультимедійні продукти» тощо, тоді кожне поняття набуває свого значення.

Інша структурна частина поняття «мультимедійні засоби навчання» – це «засоби навчання». Деякі дослідники під засобами навчання розуміють увесь комплекс засобів, що сприяє вдосконаленню освітнього процесу. Конкретизуючи, засоби навчання – це значний обсяг навчального обладнання, що використовується в системі пізнавальної діяльності (книги, картини, зошити, письмове приладдя, лабораторне обладнання, технічні засоби навчання та ін.) [44, с.52]. Найбільш влучне, на нашу думку, дає визначення І. Підласий, який визначає засіб навчання як об'єкт, який використаний педагогом і суб'єктами навчання для засвоєння нових знань [96, с.45].

За визначенням Н. Мойсеюк, засоби навчання – це різноманітні матеріали і знаряддя освітнього процесу, завдяки яким більш успішно і за короткий час досягаються визначені цілі навчання. Вони виконують такі основні функції: інформаційну; засвоєння нового матеріалу; контрольну [82, с.327]. Ю. Машбиць під засобом навчання розуміє будь-який об'єкт, що використовується для досягнення певної навчальної мети. Він виділяє кілька основних типів засобів:

- матеріальні (технічні), зокрема комп'ютер;
- матеріалізовані (знакові об'єкти, рисунки, схеми тощо);
- ідеальні (різноманітні знання) [81, с.8].

Н. Бібік засоби навчання поділяє на три групи: навчальні матеріали, тобто наочні засоби; технічні пристрої раннього типу; нові інформаційні технології, побудовані на комп'ютерній основі [16]. Класифікація засобів навчання може бути й іншою. Наприклад, А. Хуторський за відношенням до технологічного прогресу виділяє:

- традиційні (музеї, бібліотеки, наочність);

- сучасні (засоби масової інформації, мультимедійні засоби навчання, комп'ютери);

- перспективні (веб-сайти, локальні і глобальні комп'ютерні мережі, системи розподіленої освіти) [121].

У класифікації польського дидакта В. Оконя засоби навчання розташовані відповідно до наростання можливості змінювати дії педагога й автоматизувати дії учня та поділяються на прості і складні [53].

До словесних засобів відносять підручники, навчальні посібники і т. ін. Прості візуальні засоби охоплюють реальні предмети, моделі, картини тощо. Механічні візуальні пристрої – це діаскоп, мікроскоп, кодоскоп та інше. Аудіальні засоби – програвач, магнітофон, радіо тощо. Аудіовізуальні – звуковий фільм, телебачення, відео. До засобів, що автоматизують процес навчання відносять лінгвістичні кабінети, комп'ютери, інформаційні системи, телекомунікаційні мережі, засоби мультимедіа тощо.

Отже, за цією класифікацією мультимедійні засоби навчання є сучасними перспективними засобами, що автоматизують процес навчання. Засоби мультимедіа дозволяють створювати і використовувати в освітньому процесі комп'ютерні моделі, імітації, мікросвіти, дидактичні та розвивальні ігри, які викликають зацікавленість у суб'єктів навчання. А. Гуржій під засобами мультимедіа («multimedia» – буквально: багатосередовищність) розуміє комплекс апаратних і програмних засобів, що дають змогу людині спілкуватися з комп'ютером, використовуючи найрізноманітніші, природні для себе середовища: звук, відео, графіку, тексти, анімацію та ін. [38, с.29]. Перевагами мультимедіа є різноманітність інформації, зростання її об'єму, забезпечення більшої наочності інформації, можливість сортування та зберігання інформації на носіях, розширення інтерактивних можливостей.

Науковець Ю. Первін до особливих ознак мультимедіа відносить:

- інтеграцію в одному програмному продукті багатозначних видів інформації: як традиційних (текст, таблиці, ілюстрації та інше), так і оригінальних (мова, музика, відеофільми, анімації та інше). Така інтеграція

виконується під керівництвом комп'ютера з використанням різноманітних пристроїв відтворення інформації: мікрофона, аудіо-системи, CD-ROM-програвача, телевізора, відеомагнітофона, відеокамери, електронних музичних інструментів;

- роботу в реальному часі, оскільки на відміну від тексту і графіки, статичних за своєю природою, аудіо і відеосигнали розглядаються лише в реальному масштабі часу; новий рівень інтерактивного спілкування «людина-комп'ютер», коли в процесі діалогу користувач одержує більш об'ємну і різносторонню інформацію, що сприяє поліпшенню умов навчання, роботи чи відпочинку [91, с.42].

Завдяки своїм багатосередовищним можливостям технології мультимедіа використовуються в усіх сферах діяльності людей. Р. Гуревич та М. Кадемія визначають такі сфери застосування мультимедіа-технологій:

- інтерактивне навчання;
- інформаційні кіоски;
- автоматизовані засоби стимулювання продажу;
- демонстраційні дискети;
- електронні брошури;
- інтерактивні презентації;
- інтерактивна мережа Internet [37, с.5].

Однією з основних сфер застосування мультимедійних систем є освіта. Як зазначає В. Ключко: «майбутнє освіти – це, між іншим, мультимедійне навчання, котре має слугувати: закріпленню одержаних під час занять знань; розвитку самостійності мислення учня і його пізнавальних інтересів; поглибленню вправності навчання; залученню учня до самостійного використання сучасних джерел знань» [54, с.85].

Значна частина навчальних, пізнавальних, інформаційно-довідкових, розважальних програмних продуктів належить до категорії мультимедіа. Особливістю МЗН є інтерактивність, тобто здатність реагувати на дії дітей, вступати з ними в діалог, спілкуватись з ними на рівні «суб'єкт-суб'єкт». З

метою повторення, узагальнення та систематизації знань використання засобів мультимедіа допомагає конкретизувати уявлення про предмет, явище чи подію, які вивчаються, доповнює вже відоме новими цікавими даними. Це сприяє не лише пізнанню, відтворенню та уточненню вже відомого, а й поглибленню знань.

Аналізуючи дидактичні можливості МЗН у представленні інформації, можна визначити три основні принципи мультимедіа:

- 1) представлення інформації за допомогою комбінації багатьох середовищ, що сприймаються людиною;
- 2) поєднання тематичних блоків за допомогою гіперзв'язків;
- 3) простий та художній інтерфейс продукту.

МЗН, що базуються на слуховому і зоровому сприйнятті інформації, забезпечують доступне, швидке й ефективне засвоєння матеріалу завдяки багатоканальній подачі інформації.

Всебічний аналіз можливостей мультимедійних засобів навчання дозволив визначити дидактичні функції, які вони виконують:

- збільшення наочності;
- розвиток пізнавальних інтересів особистості;
- підвищення якості знань;
- забезпечення індивідуалізації навчання;
- інтенсифікація навчання;
- сприяння кращому запам'ятовуванню навчального матеріалу.

У роботі з дітьми науковці [98] описують доцільність мультимедіа трьома навчальними цілями:

1. Пізнавальні цілі. Використання візуальних та відео стимулів допомагає сприймати представлений матеріал.

2. Психомоторні цілі. Чудовий інструмент, для того, щоб урізноманітнити світогляд.

3. Емоційні цілі. Сила яскравого зображення і діалогової участі суб'єкта навчання збільшують його повноцінність в емоційній області.

О. Данилова визначає такі групи мультимедіа-ресурсів: для дітей дошкільного й молодшого шкільного віку; загальноосвітні різного рівня; ресурси фахової освіти для початківців і фахівців [40, с.5].

Нині до необхідної компоненти у будь-якій професійній діяльності включають уміння працювати на комп'ютері, тому не раціонально, йдучи в ногу з технічним прогресом, освіті крокувати назад. Отже, завдання сучасного періоду розвитку педагогічної освіти полягає у чіткому визначенні місця та ролі мультимедіа в системі засобів навчання, а також розробленні мультимедійних навчальних продуктів та методичних рекомендацій з їх застосування в професійній підготовці майбутніх спеціалістів у сфері освіти загалом і сфері дошкільної освіти зокрема.

1.3. Особливості застосування мультимедійних засобів навчання у підготовці вихователя закладу дошкільної освіти

Нині існує значна кількість розробок, що базуються на використанні технології мультимедіа – електронні енциклопедії, путівники, книги, інтерактивні довідники, мультимедійні навчальні комплекси, педагогічні програмні продукти, які стимулюють прояв пізнавальної активності, розширюють кругозір, формують нові вміння та навички студентів, стають допоміжними засобами. Використання мультимедійних продуктів у навчанні полегшує сприймання і засвоєння нового матеріалу, сприяє розумовому розвитку студентів, підвищує інтерес до предмету, що вивчається, стимулює до самостійного та творчого пошуку нових ідей. Дослідники розглядають можливості технології мультимедіа як ефективний інструмент підвищення рівня професійної майстерності педагогічних працівників; у працях [33; 75; 89] досліджуються теоретичні основи та методика застосування засобів мультимедіа; приклади розроблення та створення мультимедійних проектів представлені у роботах [14; 25]; практиці використання МЗН у навчальних закладах різного рівня присвячена низка публікацій [32; 66].

У підготовці майбутніх вихователів перед нами постають значні можливості для використання на заняттях мультимедійних засобів навчання. Широкий спектр предметів, що вивчаються на факультеті (гуманітарний, природничо-математичний цикл) створює сприятливі умови для застосування мультимедійних продуктів. Наявні програмні розробки, мультимедійні продукти з математики, основ природознавства, програми для створення, редагування музичних творів забезпечують цікаве та результативне вивчення предметів. Мультимедійні засоби навчання можна використовувати в таких аспектах: як наочність до розповіді викладача; як основне джерело одержання інформації, самостійне навчальне середовище (мультимедійно-навчальне середовище). Використовуючи мультимедійні засоби як наочність до розповіді викладача, слід чітко визначити мету застосування та їх місце в структурі заняття. Викладач має знати доцільність вибору того чи іншого мультимедійного продукту. Мультимедійні навчальні комплекси слід застосовувати під керівництвом викладача з урахуванням психологічного, педагогічного, методичного та організаційного аспектів. Г. Коджаспірова та Ю. Первін так характеризують дані аспекти: психологічний – як впливає дана програма на мотивацію навчання, на ставлення до предмету, підвищить чи понизить інтерес до нього; педагогічний – на скільки програма відповідає загальній спрямованості навчального курсу і сприяє виробленню в суб'єктів навчання правильних уявлень про навколишній світ; методичний – чи сприяє програма кращому засвоєнню матеріалу, чи оправдовує вибір завдань, що пропонуються студенту, чи методично правильно подається матеріал; організаційний – чи раціонально сплановані заняття з використанням комп'ютера та інформаційно-комунікаційних технологій [91, с.43].

Використання мультимедійних продуктів під час вивчення певної теми чи курсу як основного джерела одержання інформації може відбуватись під керівництвом викладача та без нього. Робота з мультимедійним продуктом без керівництва викладачем, породжує виникнення самостійного навчального

середовища (мультимедійно-навчального середовища), яке призначене для виявлення, розкриття і розвитку здібностей та навчальних можливостей студентів, створення умов для якісного самостійного засвоєння матеріалу. Хоча тут є низка недоліків, котрі проявляються в нездатності глибоко оволодіти знаннями, визначити і зрозуміти сутність головного у даному тематичному блоці. Саме тому у взаємодії «студент – засіб навчання» викладач завжди має виступати організатором даного виду спілкування та коригувати їхню взаємодію. Запровадження мультимедійних навчальних продуктів у освітній процес педагогічних університетів сприяє розвитку творчих здібностей, удосконаленню пошукових умінь, підвищенню якості професійної підготовки майбутніх вихователів, що відповідають запитам закладів освіти в рамках інформатизації освіти, стимулює активність і пізнавальний інтерес.

Підготовка до проведення заняття із застосуванням мультимедійних ресурсів вимагає від викладача елементарних знань роботи з комп'ютером, затрат значної частини вільного часу та врахування специфіки підготовки майбутніх вихователів. Тому методична підготовка викладача до заняття з використанням МЗН має включати такі етапи:

- визначення доцільності застосування МЗН. Якщо викладач переконаний, що навчальної, виховної, розвивальної мети на занятті буде досягнуто без використання мультимедійних засобів навчання, то необхідність у них відпадає;

- ознайомлення із змістом МЗН. Це є необхідною умовою їх ефективного використання. Попереднє ознайомлення із змістом мультимедійного продукту полягає в тому, що викладач переглядає мультимедійний навчальний комплекс, мультимедійну енциклопедію, відео-, презентаційний чи інший матеріал, який буде використовувати на занятті;

- визначення типу і структури заняття. Мультимедійні засоби навчання, маючи різне призначення, можуть використовуватись на початку, всередині, наприкінці вивчення теми, розділу, заняття. Із практики

застосування найбільш оптимальним у такому випадку є комбіноване заняття;

- визначення місця мультимедійного продукту в структурі заняття. Необхідність визначення на занятті структурних місць, де студенти найбільш ефективно будуть сприймати та засвоювати матеріал, є передумовою ефективного проведення заняття;

- самоперевірка викладачем підготовки до заняття. У процесі самоперевірки необхідно визначити найбільш раціональні та оптимальні форми роботи зі студентами, що дадуть можливість перевірити засвоєння матеріалу і закріпити знання, які отримані на занятті.

Найбільшою небезпекою нових інформаційних технологій навчання І. Захарова називає забезпечення легкого одержання різноманітної інформації. Тому завдання педагога полягає в тому, щоб спрямувати зусилля суб'єктів навчання на самостійне вироблення нових знань, що представляє собою результат пізнавального процесу, здійсненого самим суб'єктом навчання [47, с.60]. Уміння майстерно застосовувати електронні ресурси з навчальною метою розвивається з досвідом, в процесі професійної діяльності, набуваючи знань із практики. Як зазначається у праці [76], під час використання інформаційно-комунікаційних технологій навчання потрібно забезпечувати оволодіння суб'єктами навчання навичками користувачів новими інформаційними технологіями, сучасною мультимедійною технікою, орієнтуючи їх на застосування в навчальній та майбутній професійній діяльності.

Для підготовки майбутніх вихователів в рамках інформатизації освіти Є. Трофімова у своїй праці [114, с.55] виділяє чотири складові вміння: технічну, тобто уміння працювати з комп'ютером в якості користувача стандартного програмного забезпечення; методичну, тобто уміння грамотно використовувати інформаційні засоби навчання; педагогічну, тобто уміння формувати в суб'єктів навчання культурну роботу в інформаційних середовищах; оціночну, тобто уміння критично відноситись до інформації,

отриманої із різних джерел інформаційного середовища. Формувати та розвивати ці вміння у майбутніх вихователів потрібно ввівши низку спеціальних дисциплін, вивчення яких сприятиме підготовці творчого, ознайомленого з новинками сучасних технологій педагога.

У праці [45] підготовку фахівців із використанням інформаційних технологій розглядають як дидактичну систему, котра швидко змінюється і поновлюється під впливом соціально-економічного і технічного прогресу. Педагогічні університети мають готувати майбутніх вихователів таким чином, щоб вони могли застосовувати нові інформаційні технології в своїй професійній діяльності і у вивченні будь-якої дисципліни. Система освіти має завжди реагувати на виникнення нових технологій і застосування їх на практиці.

У психології вищої школи [83, с.151] студентам рекомендується для розвитку в них креативності сприймати наукову інформацію не для механічного запам'ятовування, а для логічного опрацювання; треба виявляти самостійність, критичність, уміння сприймати нові ідеї. Автори [3, с.22] відзначають, що творчість базується на розвинених мисленні, уяві та інтелекті. В. Рибалка вирішальним у розвитку якостей творчої особистості визначає виховання допитливості, спостереження, пізнавальних, дослідницьких здібностей, здатності до початкових розмірковувань, уяви, фантазії тощо [103, с.83]. Ефективність розвитку і формування творчої особистості підвищується за умови, що вона стає не лише об'єктом у спільній діяльності з мультимедійним комп'ютером, а й активним суб'єктом навчання, що допомагає їй бути активною, цілеспрямованою, здатною до результативної професійної діяльності з умілим застосуванням сучасних інформаційних технологій.

Працюючи з мультимедійним навчальним комплексом з того чи іншого предмету студент захоплюється представленою у такому вигляді інформацією, що пробуджує його творчу уяву, креативне мислення, збагачує його професійний потенціал. А це є необхідною умовою розвитку та

становлення сучасного вихователя, який би відповідав потребам сучасних закладів дошкільної освіти в інформаційному суспільстві. Працюючи з мультимедійною навчальною програмою чи створюючи власну студент проявляє оригінальність у представленні тієї чи іншої інформації у такому вигляді, вихователь на своєму занятті, використовуючи у різних навчальних цілях комп'ютер, пропонує нове бачення об'єктів, процесів, явищ. Різні способи подачі інформації (текстової, звукової, відео, мультиплікаційної і т. ін.) дозволяють бачити в об'єктах нові ознаки, сприймати їх по іншому. Все це формує багатогранну, творчу особистість з креативним мисленням, багатою уявою, готує вихователя до майбутньої професійної діяльності.

Мультимедійне навчання для майбутніх вихователів забезпечує: розширення джерел отримання та представлення нової інформації; розвиток самостійності та креативного мислення в процесі створення власних мультимедійних проєктів; прискорення темпів навчання; забезпечення індивідуального підходу у навчанні. Як відзначається у праці [52, с.208], підвищення ефективності освітнього процесу обумовлено не стільки розширенням технічних можливостей інформаційно-комунікаційних технологій, скільки розробленням і застосуванням дидактичних і методичних принципів в освіті. Методика застосування мультимедійних ресурсів має таку послідовність: аналіз змісту навчання з погляду можливостей і доцільності застосування засобів мультимедіа; вибір наявних мультимедійних продуктів чи створення власних відповідно до змістового наповнення заняття; розробка плану заняття з використанням мультимедійних продуктів; проведення заняття; аналіз заняття з метою корекції допущених помилок. Дотримуючись методики застосування МЗН, потрібно враховувати три важливі функції процесу навчання визначені в дидактиці, які вони мають виконувати: навчальну – надавати студентам потрібну інформацію з певної дисципліни; виховну – виховувати самостійність у здобуванні знань, у роботі з електронною інформацією; розвивальну – розвивати образне творче мислення, набувати вміння

структурувати, аналізувати, відбирати, систематизувати навчальну інформацію. Використання мультимедійних засобів у навчальному процесі впливає на різні органи відчуття суб'єктів навчання, що, в свою чергу, забезпечує швидке й доступне сприймання нової інформації.

Основою психічної готовності майбутніх вихователів до створення та використання мультимедійних продуктів є знання, навички, вміння й мотиви цієї діяльності. Тому її формування в студентів – це передусім оволодіння ними технічними процесами та методичним апаратом застосування засобів мультимедіа. В комп'ютерному навчанні від вихователя залежить уміння визначити коли і як застосовувати навчальну програму, мультимедійний навчальний комплекс, як застосовувати їх у групах різного складу учнів та дотримання вимог з раціонального добору їх на заняттях. Інформатизація освіти вимагає від викладачів, студентів і майбутніх вихователів комп'ютерної грамотності. Саме тому навчальні заклади повинні забезпечувати високий рівень підготовки майбутніх спеціалістів з використанням комп'ютерної техніки, нових інформаційних технологій. Одне з головних завдань освіти, зазначає С. Новосельцев, в умовах розвитку інформаційного суспільства – навчити дітей та студентів використовувати сучасні інформаційні та комунікаційні технології [86, с.8].

Науковець М. Жалдак називає наступні специфічні компоненти основ інформаційної культури вихователя: уміння використовувати сучасні інформаційно-комунікаційні технології для підготовки, супроводу, аналізу, коригування навчального процесу, управління навчальним процесом і навчально-пізнавальною діяльністю дітей; уміння добирати найбільш раціональні методи і засоби навчання, враховувати індивідуальні особливості дітей, їх запити, нахили і здібності; уміння ефективно поєднувати традиційні методичні системи навчання із новими інформаційно-комунікаційними технологіями [42].

Науковець А. Коломієць інформаційну культуру педагога визначає, як систему знань, умінь і навичок із формування потреби в інформації;

здійснення пошуку необхідної інформації з усієї сукупності інформаційних ресурсів; з відбору, оцінювання, збереження знайденої інформації; з інтеграції, структуризації та створення нової інформації [59, с.24-25]. Інформаційна культура має включатися до загальної культури будь-якого педагога, стати її складовою компонентою, в сучасному суспільстві вона є необхідним елементом освіченості будь-якого фахівця. Адже вона потрібна для самовдосконалення, і як наслідок цього підвищення професійної майстерності. Педагог повинен володіти знаннями, вміннями та навичками, які дають змогу розуміти можливості МЗН та визначати їх місце в освітньому процесі і роботі з дітьми.

Педагогічне освоєння мультимедійних засобів навчання майбутніми вихователями включає: оволодіння необхідними базовими знаннями (добір мультимедійних продуктів, створення власних, аналіз інформації в електронному вигляді); вивчення досвіду практичного застосування МЗН у навчанні; методичну підготовку по їх застосуванню у освітньому процесі. Вихователь має володіти досконалими професійними знаннями та вміннями, бути особистістю всебічно розвиненою, оскільки цього вимагає широкий спектр занять, які він проводитиме в садочку.

Застосування МЗН у підготовці майбутніх вихователів повинно відбуватися з орієнтацією на сучасного дошкільника. Майбутні вихователі мають знати, що нині багато дошкільників залишаються на заняттях пасивними. Позитивно вплинути на традиційний процес навчання, підвищити його ефективність, пізнавальну активність особистості дошкільника може застосування МЗН. Діти дошкільного віку активно сприймають наочні образи. Для майбутніх вихователів важливо знати, що діти добре засвоюють знаки, які позначають певні дії. К. Ушинський відзначав, що показ предмета чи зображення предмета породжує думку і викликає в суб'єкта навчання самостійне висловлювання [115, с.265]. У дошкільному віці діти починають отримувати знання, представлені в символах, абстракціях. Вони запам'ятовують лише те, що їм цікаво.

Вивчення об'єктів, явищ, процесів у наочній формі, за допомогою МЗН, звичайно, значно полегшує процеси сприймання. І. Підласий, наголошуючи на доцільному застосуванні наочності, стверджує: „... інформація, яка надходить до мозку від органів зору (оптичним каналом), не потребує перекодування, вона закріплюється в пам'яті дитини легко, швидко і міцно” [96, с.40].

Представлення предметів, явищ, об'єктів в образах для дітей дошкільного віку допомагає у сприйманні нового. Мультимедійні засоби в навчанні дошкільників допомагають представити більш реальну картину навколишнього світу, сприяють розвитку образного й теоретичного мислення. Автори [57; 71] розробляють мультимедійні продукти з різних предметів для дошкільників з метою забезпечення наочного і зручного сприйняття навчального матеріалу. Аргументом до використання мультимедійних технологій у роботі з дітьми дошкільного віку науковці визначають активний розвиток пізнавальних здібностей дітей; формування в них основи світогляду за рахунок більш раннього набуття ними навичок роботи з моделями різноманітних природних явищ на комп'ютері; розвиток логічного мислення; розширення кругозору в царині знань; розвиток творчої уяви.

Проблема підготовки сучасного вихователя в інформаційному суспільстві, його професійного вдосконалення все більше хвилює педагогів. Тому актуальними нині є пошуки нових форм організації освітнього процесу в університеті, які спрямовані на активізацію навчально-пізнавальної, творчої діяльності студентів, підготовку майбутнього вихователя, який би відповідав потребам інформаційного суспільства й сучасних закладів дошкільної освіти. Практика переконує, що реалізація нових форм і методів застосування електронних засобів навчання сприяє інтенсивному розвитку навчально-пізнавальної і розумової діяльності.

ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ 1

Аналізуючи низку літературних джерел, можна сказати, що сьогодення характеризується значною кількістю різноманітної літератури, досліджень та розробок, присвячених використанню мультимедійних технологій у навчанні. Проте досить мала кількість програмних засобів, публікацій, методичних рекомендацій із застосування мультимедійних засобів навчання у професійній підготовці майбутнього вихователя, що створює нам передумови для проведення необхідного дослідження в галузі роботи вихователя з дітьми засобами інформаційно-телекомунікаційних технологій навчання.

Усебічний аналіз технічної, дидактичної, інформаційної сторін мультимедіа дозволив дати визначення поняттю мультимедійні засоби навчання – це програмні продукти, що поєднують у собі різноманітну інформацію (текстову, звукову, графічну, анімаційну та ін.) навчально-пізнавального характеру та здатні працювати в інтерактивному режимі. А також визначити дидактичні функції (збільшення наочності; розвиток пізнавальних інтересів дітей; підвищення якості їхніх знань; забезпечення індивідуалізації навчання; його інтенсифікація; сприяння кращому запам'ятовуванню навчального матеріалу), компоненти (графіка, відео, слайди, текст, анімації, аудіо), цілі застосування (навчальна, рекламна, розважальна), форми і технічну складову мультимедіа у роботі з дітьми дошкільного віку.

РОЗДІЛ 2

МЕТОДИКА ЗАСТОСУВАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ЗАСОБІВ НАВЧАННЯ У РОБОТІ З ДІТЬМИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

2.1. Педагогічні умови застосування мультимедійних засобів навчання у роботі з дітьми дошкільного віку

Мету сучасної освіти В. Сластьонін і В. Каширін вбачають у розвитку тих якостей особистості, які потрібні їй та суспільству для включення в соціально цінну діяльність [110, с.187]. Одним із базових умінь, викликаних потребами сучасного інформаційного суспільства, є володіння знаннями користувача та вміння ефективно використовувати у своїй професійній діяльності комп'ютерну техніку. Сучасна педагогіка розв'язує завдання масового використання мультимедійних технологій, можливостей Internet, комп'ютерних телекомунікацій у дошкільній, загальній, професійній і вищій освіті. Під час розв'язання завдань використання мультимедійних технологій постає необхідність у чіткому окресленні їх ролі в навчанні, розкритті їх потенціалу та впливу на освітній процес.

Установлення раціональних педагогічно обґрунтованих меж застосування мультимедійних засобів навчання на всіх етапах одержання й засвоєння знань суб'єктами навчання сприяє їх успішному впровадженню. Включаючись у навчальний процес, мультимедійні технології впливають на діяльність суб'єктів навчання, на організацію навчальної діяльності, надаючи педагогу нового статусу (організатора, помічника) в навчанні.

За визначенням М. Фіцули, поняття «навчальний процес» охоплює всі компоненти навчання: педагога, використовувані ним засоби й методи навчання, вихованця, який працює під керівництвом педагога під час заняття та самостійно вдома, забезпечення навчального процесу наочністю й технічними засобами [117, с.79]. Мультимедійні засоби навчання як один із компонентів навчання мають відповідати певним вимогам: до змісту мультимедійного продукту, технічного виконання, художнього оформлення

та структури. Основна функція педагога в навчальному процесі, організованому із застосуванням мультимедійних засобів, полягає в організації, управлінні пізнавальною діяльністю вихованців.

Діяльність педагога як складову двох частин – творчої і технічної – вивчає М. Скаткін. Творча сторона в діяльності педагога пов'язана, насамперед, з формуванням особистості суб'єкта навчання і виховання, його ідеалів, переконань, моральних норм і норм поведінки в суспільстві, з його всебічним і гармонійним розвитком. У цій діяльності вихователь виступає для дітей дошкільного віку своєрідним еталоном, з яким вони порівнюються і кого намагаються наслідувати. Особливість цієї діяльності полягає в тому, що вона проходить значною мірою непомітно, в процесі передавання знань, умінь і навичок. Технічний бік діяльності педагога більшою мірою пов'язаний зі створенням необхідних умов для самостійної роботи суб'єктів навчання, з передаванням навчальної інформації, з контролем [27, с.14]. Відповідно до такого трактування, діяльність педагога в навчальному процесі із застосуванням мультимедійних засобів навчання є суто технічною, що передбачає створення необхідних умов для пізнавальної, творчої, самостійної діяльності суб'єктів навчання.

У структурі будь-якої діяльності чи системи мають міститися певні компоненти. Серед компонентів педагогічної системи дослідники визначають наступні: цілі навчання, зміст навчального матеріалу, засоби навчання, методи роботи педагога й суб'єктів навчання, форми організації процесу навчання, діяльність педагога й суб'єктів навчання [18, с.56]. Ю. Бабанський серед компонентів педагогічної діяльності й педагогічного процесу називає мету, зміст, форми та методи навчання й виховання, а також результати. Це дає змогу говорити про цільовий, змістовий, операційно-діяльнісний і оціночно-результативний компоненти педагогічного процесу [10, с.30].

Низка педагогів виокремлюють ще стимулювально-мотиваційний і контроль-регулювальний компоненти процесу навчання. Будучи

послідовними та тісно пов'язаними між собою, вони формують процес навчання. Спираючись на ідеї Ю. Бабанського [10], ми зробили спробу схарактеризувати компоненти навчального процесу у закладах дошкільної освіти, що організований із застосуванням мультимедійних засобів навчання:

- *цільовий* компонент полягає в постановці мети та конкретних завдань вивчення даного навчального матеріалу за допомогою мультимедійних засобів, визначення необхідності їх застосування для даного предмету;

- *стимулювально-мотиваційний* компонент полягає у створенні таких умов під час вивчення даного предмету із застосуванням мультимедійних ресурсів, які спонукають дітей дошкільного віку до активної навчально-пізнавальної діяльності, формують у них позитивну мотивацію до даного виду навчання;

- *змістовий* компонент охоплює знання, вміння, навички і здібності, якими має оволодіти суб'єкт навчання в процесі роботи з мультимедійним продуктом;

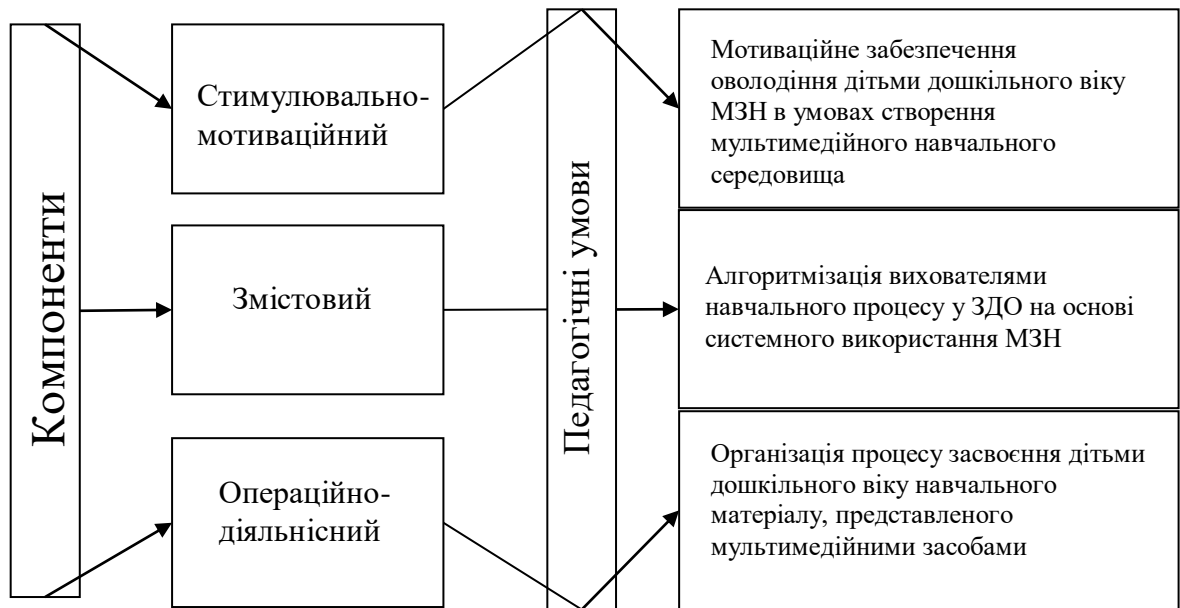
- *операційно-діяльнісний* компонент відображає методику застосування мультимедійних засобів навчання, полягає у вдалому підборі методів і організаційних форм навчання відповідно до віку й індивідуальних особливостей розвитку дитини дошкільного віку;

- *контрольно-регулювальний* компонент полягає в контролі за якістю та кількістю набутих знань суб'єктами навчання з мультимедійних джерел, внесенні необхідних коректив до методики навчання з метою підвищення ефективності процесу навчання;

- *оціночно-результативний* компонент характеризує форми й вимоги до підсумкового контролю суб'єктів навчання в процесі набуття знань із застосуванням мультимедійних ресурсів, виявлення причин неуспішності та відповідна корекція щодо їх усунення.

Серед цих компонентів визначаємо основні, що характеризують процес навчання дітей дошкільного віку із застосуванням засобів мультимедіа тому

їм у відповідність можна поставити певні педагогічні умови застосування



мультимедійних засобів навчання (Рис. 2.1).

Рис. 2.1. Відповідність педагогічних умов застосуванню МЗН компонентам навчального процесу

Охарактеризуємо визначені педагогічні умови.

1. Мотиваційне забезпечення оволодіння дітьми дошкільного віку МЗН в умовах створення мультимедійно-навчального середовища. Реалізація цієї умови передбачає створення умов, які спонукають дітей до активного використання інноваційних форм навчальної діяльності, формують у них позитивну мотивацію впровадження мультимедійних засобів навчання у подальшому, стимулюють активну навчально-пізнавальну діяльність із застосуванням МЗН.

Готовність дітей до використання МЗН у навчальній діяльності залежить від психологічної та навчальної підготовленості вихователя, яка передбачає: усвідомлення необхідності оволодіння системою знань для впровадження МЗН; психологічну готовність до такого інноваційного виду

навчання; бажання застосовувати новітні засоби навчання на заняттях; належний рівень інформаційних знань.

Спонування дітей дошкільного віку до оволодіння системою знань необхідних для впровадження МЗН у навчальній діяльності є мотивацією. Для стимулювання дітей до оволодіння цим видом діяльності ми впроваджували МЗН під час викладання різних предметів, формуючи цим самим мультимедійно-навчальне середовище, а також під час демонстрації мультфільму «Наш будинок – комп'ютер», проведення заходу «Комп'ютер і ти» тощо.

2. Алгоритмізація вихователями навчального процесу у ЗДО на основі системного використання МЗН. Дана умова забезпечує планове, змістовне проведення заняття, вибір етапів навчального процесу на яких доцільно застосовувати мультимедійні продукти, визначення місця МЗН у структурі заняття, визначення часу роботи з ними, визначення змістового наповнення мультимедійного продукту тощо. Дана педагогічна умова передбачає вдалий підбір методів застосування мультимедійних засобів та організаційних форм навчання, індивідуального та групового підходу щодо засвоєння дітьми дошкільного віку змісту даного мультимедійного продукту.

Необхідність алгоритмізації вихователями навчального процесу підтверджує психолого-педагогічна теорія навчання П. Гальперіна й Н. Талізінної, про поетапне формування розумових дій [30; 113]. Дотримання певного алгоритму вихователями під час проведення занять із застосуванням МЗН дозволить ефективно провести заняття та сформувати в дітей дошкільного віку елементарні навички структурування, послідовності та поетапності дій.

3. Організація процесу засвоєння дітьми дошкільного віку навчального матеріалу, представленого мультимедійними засобами. Дана умова передбачає знання вихователями методики викладання предметів із застосуванням МЗН, уміння створювати мультимедійні презентації навчального призначення, оволодіння знаннями й уміннями необхідними

педагогу для цього, передбачає врахування ним вікових, психологічних, індивідуальних особливостей дітей дошкільного віку під час навчання із застосуванням МЗН.

Окреслені педагогічні умови застосування мультимедійних засобів навчання у роботі з дітьми дошкільного віку визначають основні вимоги до їх мотивів, а також специфіку вибору змісту, засобів, методів, форм навчання, що складають структурні компоненти методики застосування мультимедійних засобів навчання у роботі з дітьми дошкільного віку. Запропонована методика відобразилася в організаційно-методичній моделі застосування мультимедійних засобів навчання у роботі з дітьми дошкільного віку (Рис. 2.2).



Рис. 2.2. Організаційно-методична модель застосування мультимедійних засобів навчання у роботі з дітьми дошкільного віку

У даній моделі визначеним компонентам, що характеризують процес навчання дітей дошкільного віку із застосуванням засобів мультимедіа (мотиваційний, змістовий, процесуально-творчий) поставлені у відповідність педагогічні умови застосування МЗН, що відобразилися в етапах їх

застосування вихователями у професійній діяльності: організаційно-мотиваційний, змістово-компетентнісний, рефлексивно-творчий.

Метою *організаційно-мотиваційного етапу* є формування та розвиток у дітей дошкільного віку стійкого інтересу до використання мультимедійних засобів навчання, створення сприятливих умов для усвідомлення дітьми необхідності впровадження МЗН для розв'язання завдань, важливості використання комп'ютера у повсякденній, надалі професійній, діяльності на сучасному етапі розвитку інформаційного суспільства.

Метою *другого, змістово-компетентнісного етапу*, є забезпечення дітей достатніми й необхідними знаннями для якісного та ефективного елементарного використання мультимедійних засобів навчання, тобто набуття дітьми дошкільного віку компетентності в галузі застосування МЗН.

Мета *рефлексивно-творчого етапу* полягає в дуальному процесі, який поєднує забезпечення дітей дошкільного віку знаннями, необхідними для елементарного послуговування МЗН та організацію процесу самостійного, творчого використання МЗН дітьми дошкільного віку і засвоєння навчального матеріалу, представленого ними.

2.2. Методика застосування мультимедійних засобів навчання у процесі роботи з дітьми дошкільного віку

Виходячи із теоретичних положень про компоненти педагогічного процесу, визначаємо такі компоненти методики застосування мультимедійних засобів навчання у процесі роботи з дітьми дошкільного віку: мотиваційний, змістовий і процесуально-творчий.

Розглянемо мотиваційний компонент методики застосування мультимедійних засобів навчання у процесі роботи з дітьми дошкільного віку. Він спрямований на актуалізацію потреби дитини в необхідності власної готовності до застосування МЗН, на активізацію мотивів учіння. У будь-якій діяльності дитини особливу роль відіграє інтерес до її здійснення.

Такий інтерес є передумовою позитивного відношення і до оточуючого світу, зокрема, до процесу навчання.

Дослідниця Н. Садовська розрізняє три види мотивації комп'ютерного навчання:

- локальний (у певний момент часу, під час навчальної ситуації, яка склалася, спрямовує активне ставлення до комп'ютера);
- тривалий (фіксує результати тривалого спостереження за одними і тими ж суб'єктами навчання);
- розподілений (систематичне, тривале в динаміці вивчення відношень дітей до певного виду діяльності) [104].

Стимулювати дітей дошкільного віку до застосування мультимедійних засобів необхідно на всіх рівнях мотивації. Відповідний даному компоненту *організаційно-мотиваційний етап* передбачає створення і розвиток у дітей дошкільного віку стійкого особистого інтересу до застосування мультимедійних засобів навчання для розв'язання різних завдань:

- 1) формування у дітей елементарних навичок роботи з мультимедійними засобами навчання;
- 2) ускладнення способів діяльності дітей дошкільного віку шляхом застосування мультимедійних засобів навчання, удосконалення кількісних і якісних показників знань дітей дошкільного віку;
- 3) застосування комп'ютера як засобу навчання (читання, письмо, математика тощо);
- 4) використання комп'ютера як засобу, що впливає на розвиток пізнавальних процесів дитини: (мислення, уява, пам'ять, мова);
- 5) стимулювання інтересу дітей дошкільного віку до вивчення і створення продуктів творчої діяльності засобами мультимедіа.

Для розвитку в дітей дошкільного віку інтересу до МЗН, мотивації до використання означених технологій у власній діяльності, тобто реалізації *змістово-компетентнісного етапу*, ми пропонуємо впроваджувати їх у

освітній процес закладу дошкільної освіти. Даний організаційно-мотиваційний етап реалізується в ході вивчення різних занять.

В основу розробки мультимедійних презентацій, покладено їх багатофункціональність, тобто можливість використання на різних заняттях і на окремих етапах. Зокрема, вони можуть бути використані: для пояснення нового матеріалу з метою ілюстрування розповіді вихователя; залучення дітей до діалогу; під час повторення, узагальнення і закріплення вивченого матеріалу.

На нашу думку, надзвичайно ефективними виявляються заняття, забезпечені мультимедійною підтримкою. Наприклад, перелічимо переваги використання мультимедійної презентації під час ознайомлення дітей з країною, мову якої вони вивчають (англійська). Заняття починається з візиту до дітей лева-англійця, який вітається, знайомиться з дітьми й веде бесіду на англійській мові. Пізніше промовляє якісь чарівні слова і переносить дітей на його Батьківщину, знайомить з видатними місцями Лондона, парками, атракціонами, іграми та розвагами англійських малят, традиційною їжею. Все це оформлено у вигляді слайдів і супроводжується описом героя англійською мовою та поясненням вчителя рідною. Серед переглянутих зображень дітям пропонується вибрати те, що найбільше сподобалося. Після заслуховування відповіді кожної дитини педагог пропонує вивчити гру або пісню, традиційну країні, в якій побували. Отже, перевагами є: візуальний супровід до матеріалу; наближення дітей до реального життя; інформація подається швидко і легко засвоюється дітьми. Оскільки у дошкільників переважає наочно-образне мислення і невеликий життєвий досвід, їх приваблює новизна, привертає і затримує увагу на певний час динамічність і яскравість зображень, які створюються завдяки анімаційним можливостям мультимедіа. Дітям властива швидка втомлюваність від одноманітної роботи, тому зміна слайдів, їх різноманітність, ефекти анімації, аудіо оформлення – це те, що може створити на занятті ігрову атмосферу та настрій.

Не менш цікавим для дошкільників є той етап заняття з розвитку мовлення дитини, коли подаються нові слова й вирази. Наприклад, під час вивчення теми «Їжа» дітям демонструються слайди із зображенням різних продуктів, страв у їхньому реальному вигляді. Вихователь допомагає дітям засвоїти назви, а потім у будь-якому порядку показує картинки з метою відтворення дітьми назви зображеного. Пропонується також гра «Готуємо...(борщ)», в якій діти мусять назвати самостійно продукти потрібні для приготування цієї страви, а потім з допомогою проєктора взнають правильні відповіді.

Під час роботи з мультимедійними презентаціями, в ході реалізації *рефлексивно-творчого* етапу, необхідно перш за все враховувати психофізіологічні закономірності сприйняття інформації з екрана комп'ютера, телевізора, інтерактивної дошки, проєкційного екрана. Робота з візуальною інформацією, що подається з екрана, має свої особливості, оскільки тривалий перегляд викликає стомлення, зниження гостроти зору [120, с.41]. Тому для дітей дошкільного віку неможливо побудувати заняття повністю спрямоване на перегляд слайдів. Радимо змінювати діяльність дітей, використовуючи фізкультурні хвилинки, рухливі ігри, вивчення нового матеріалу за допомогою перегляду слайдів, розучення або повторення пісенок з даної теми, живе спілкування з педагогом і дітьми тощо.

Наступним мультимедійним засобом, який ми проаналізуємо застосовувати в ході *організаційно-мотиваційного етапу*, є комп'ютерні ігри. С. Новосьолова вважає, що введення комп'ютера в систему дидактичних засобів дитячого садка може стати потужним чинником збагачення інтелектуальної основи розумового, естетичного, морального розвитку дитини. Комп'ютерні ігрові та навчальні програми повинні мати перш за все розвивальний характер, бути близькими до інтересів дитини, реалізувати її прагнення до експериментування, творчості. Досягнення цих завдань, як показує світовий та вітчизняний досвід, практично не можливе у ранньому віці без урахування специфіки діяльності дитини, його ігрових інтересів.

Необхідні комп'ютерні програми, будова яких відповідала б інтелектуальній структурі діяльності дитини [85, с.94]. Комп'ютерні ігри не замінюють звичайні ігри, а доповнюють їх, збагачуючи педагогічний процес новими можливостями – стверджує дослідниця.

Цю думку підтримує і науковець Є. Зворигіна. Вона акцентує увагу на тому, що комп'ютерні ігри не замінюють, а доповнюють всі традиційні форми ігор та занять, є природним шляхом долучення дошкільника до нових інформаційних технологій, до оперування знаковими формами мислення, якщо вони включені у провідну дитячу діяльність – гру. Також вчена переконує нас у тому, що комп'ютерні програми можуть мати перевагу у порівнянні з іншими формами ігор: в них рольові характеристики персонажів, результати і дії можуть бути представлені більш розгорнуто, що дозволить дітям побачити те, що в житті швидкоплинне, ледь вловиме [48, с.97].

Всі комп'ютерні програми повинні мати позитивне моральне спрямування, виключається агресивність, жорстокість, насилля. Викликають у дошкільників інтерес програми з елементами новизни, сюрпризності, незвичайності [48, с.101].

Науковець В. Моторін переконаний, що в комп'ютерних іграх діти долучаються до дослідницької роботи, оскільки вміють отримувати інформацію, правильно її аналізувати та інтерпретувати, роблять висновки та створюють гіпотези, коректують подальші свої дії. Вчений стверджує, що умовно можна поділити багатоманітність комп'ютерних ігор наступним чином:

- адвентурні або пригодницькі (візуально оформлені як мультиплікаційний фільм, проте з інтерактивними властивостями – можливістю керувати ходом подій; для вирішення поставлених завдань слід мати кмітливість та розвинуте логічне мислення);

- стратегії (основна мета яких полягає в керуванні ресурсами, військами, енергією та подібними складниками; ці ігри розвивають в дітях посидючість, здатність планувати свої дії);
- аркадні (для них характерно поділ гри на рівні, коли нагородою та метою є право переходу на наступний епізод; вони тренують окомір, увагу, швидкість реакції);
- рольові (в цих іграх у розпорядженні гравця знаходиться невеликий загін персонажів, кожен з яких виконує окрему роль чи функцію; завдання героїв - спільними зусиллями досліджувати віртуальний світ з метою виконання цілі, що ставиться на початку гри);
- 3D-Action (розважальний тип гри з трьохвимірною графікою та спецефектами; розвивають моторні функції, проте не пізнавальні);
- логічні (ігри є завданнями на перестановку фігур чи складання малюнка, які розвивають логічне мислення дитини);
- симулятори (створюють імітацію керування будь-яким транспортним засобом) [84, 54-55].

На нашу думку, не всі перераховані ігри можна застосовувати з дошкільниками, як у цьому нас переконує автор цієї класифікації. Деякі з них, що основані на жорстокості або мають чисто розважальний характер, можуть травмувати несформовану психіку дитини або витіснити всі інші види дитячої діяльності. Слід вибрати для освітнього процесу лише ті, при роботі з якими створюється позитивний психологічний клімат для малят, які дійсно розвивають увагу, мислення, кмітливість, швидкість дій, зосередженість дошкільників.

Отже, обираючи навчально-ігрові програми для дітей, слід зважати на їх відповідність віку, художньо-естетичному критерію та на їх освітню ефективність.

Наступна класифікація навчально-ігрових програм для дітей, на нашу думку, відповідає перерахованим вимогам:

- розвивальні ігри – різноманітні графічні редактори (для малювання, розфарбовування), конструктори малюнка, текстові редактори, конструктори казок, які поєднують можливості текстового та графічного редакторів;

- ігри навчально-ігрового призначення – програми, де в ігровій формі передбачається розв'язати одне або кілька дидактичних завдань (для формування математичних уявлень, навичок письма, читання, навчання рідних та іноземних мов тощо);

- ігри-експериментування передбачають розв'язання ігрового завдання за допомогою пошукових дій;

- ігри-розваги;

- комп'ютерні діагностичні ігри, котрі містять деякі психодіагностичні методики [5].

Ми вважаємо, особливої уваги заслуговують навчальні комп'ютерні програми, котрі містять розв'язання наступних дидактичних завдань: оволодіння фонетикою, лексикою, граматиною мови; формування навичок лічби, орієнтування у просторі. Існують також фонетичні та граматичні ігри, де дітям потрібно: скласти слова з літер; підібрати правильне слово до зображення, орієнтуючись на його фонетичне звучання; за словесною вказівкою віднайти відповідний колір на веселці; орієнтуватись у місті за вказаними напрямками; зробити листівку, використовуючи різноманітні оздоблення та підписати її комусь, відтворивши написане тощо.

Зазвичай, комп'ютерні ігри будуються за принципом самоконтролю, тобто сам сюжет підказує дітям, правильний чи не правильний хід рішення вони прийняли. Дошкільникам доводиться приймати складні рішення. По-перше, вони мусять орієнтуватися якими саме клавішами керувати, щоб отримати результат, змінити зображення на екрані, виконати певне завдання. По-друге, кожна гра має свої правила, які ставлять дитину у ситуацію вирішення певних логічних завдань, напруження інтелектуальних зусиль.

Отже, використання комп'ютерних ігор у закладі дошкільної освіти допоможе дитині освоїти не лише комп'ютер, а й зміст освітніх ліній.

Єдиним, що може завадити організувати освітній процес на заняттях за допомогою мультимедійних засобів, це недостатнє матеріально-технічне оснащення закладу дошкільної освіти. Ми не вбачаємо цілком пересадити дітей за комп'ютери й таким чином опанувати зміст навчання. Використання комп'ютерних ігор може стати додатковим стимулом пізнання для дітей або заохоченням до вивчення навчального змісту після проведення вихователем основної частини заняття. Час перебування дитини за комп'ютером має не перевищувати 10 хвилин.

Мультимедійні засоби дають нам можливість зробити заняття цікавим і не буденним для малят. Ми вважаємо, що можна влаштовувати перегляди мультфільмів, наприклад на англійській мові, раз у два тижні. Цей засіб навчання буде приємним і корисним дошкільникам, оскільки він не містить складних оборотів мови, зміст не важкий, а темп мовлення не швидкий, що не буде викликати складності в розумінні мультиплікаційного фільму. Дошкільники протягом перегляду зможуть перебувати в оригінальному іншомовному оточенні, поповнювати свій словниковий запас, освоювати інтонацію та вимову іноземної мови, та найголовніше - будуть сприймати мову на слух. Пісні з мультфільмів також легко засвоюються дітьми, оскільки мелодії та тексти дуже прості. Звичайно, для початку слід використовувати версію мультфільму рідною мовою, де є лексика англійської мови у мінімальному використанні. Пізніше можна пропонувати передавлюватись серію іноземною мовою, порівнювати вживання слів, поповнювати знання лексики.

Кожен з таких мультфільмів має свою структуру і навчальне завдання. Таким чином, діти протягом перегляду опановують, наприклад, лексику у такій самій кількості, як і на занятті, а емоції від побаченого допомагають закарбувати нові знання у пам'яті.

Для опанування дошкільниками навчальним матеріалом педагог повинен створити сприятливе середовище, бути озброєним великою кількістю методів і прийомів навчання. Використання мультимедійних

презентацій, комп'ютерних ігор, мультфільмів не виключає застосування традиційних методів, а доповнює їх і допомагає у досягненні мети навчання – формування у дитини елементарних навичок і вмінь. Аналізуючи можливості мультимедійних засобів у навчанні, ми дійшли висновку, що використання одночасно кількох каналів сприйняття інформації підсилює навчальний ефект, збагачує заняття, дає можливість дітям ефективніше пізнавати світ і засвоювати знання.

2.3. Мотиваційне забезпечення оволодіння дітьми дошкільного віку МЗН в умовах створення мультимедійно-навчального середовища

Особливе значення в мотивації дітей дошкільного віку до використання МЗН займає пізнавальний інтерес. Запорукою його розвитку є впровадження МЗН педагогами у освітній процес закладу дошкільної освіти. Тобто, на власних прикладах педагог демонструє можливості застосування МЗН, чим стимулює інтерес дітей до навчання, набуття знань та оволодіння вміннями застосовувати МЗН у розвивальних цілях. Це призводить до розуміння актуальності та необхідності цього виду діяльності і, як наслідок, прагнення до оволодіння цією діяльністю. Дану мотивацію ми вбачаємо в організації певного навчального середовища із застосуванням МЗН під час роботи з дітьми дошкільного віку.

Значні можливості сучасного комп'ютера у представленні нової інформації сприяють розширенню меж навчального середовища. Можливість надання знань дітям у зручному середовищі для досвідченого педагога є запорукою успішного навчання. Традиційними завданнями дошкільної освіти завжди було збагачення суб'єктів навчання знаннями, вміннями, навичками та накопичення їх запасів. Це завдання залишається актуальним і нині. Надання знань, формування вмінь і навичок відбувається в процесі навчально-пізнавальної взаємодії педагогів і дітей. У літературі [21], з'ясовуючи мету пізнавальної та навчальної діяльності педагогів і дітей як формування різнобічної особистості, зазначається, що початковою її ланкою

постає пізнавальна діяльність педагога. Рівень його обізнаності та високої кваліфікованості забезпечує ступінь ефективності освітньої діяльності дитини.

Навчально-пізнавальна взаємодія педагога й дитини з використанням засобів мультимедіа створює певне середовище на занятті зі своєю психологічною атмосферою та функціональними особливостями, яке можна назвати мультимедійним навчальним середовищем. Функціональні особливості даного середовища задають його компоненти, до яких слід віднести – мотиви навчання, засоби навчання, змістове наповнення та методичний аспект. Ці компоненти взаємозалежні та певним чином впливають одна на іншу. Так, ефективність засвоєння знань залежить від мотивів, які спонукають суб'єктів навчання до пізнавальної діяльності. У педагогічній психології навчання визначають три групи мотивів: зовнішні – вимоги, обов'язок вчитися, пізнавальні засоби та їх засвоєння – сприймання, запам'ятовування та осмислювання; внутрішні – прагнення до оволодіння новими знаннями, пізнавальна потреба та інтерес; особистісні – пов'язані з інтересом до світу дорослих, прагненням діяти, як вони [20, с.54]. Так, мотивами, які стимулюють дітей навчатися, використовуючи можливості сучасних інформаційних технологій (технології мультимедіа, Internet, електронні підручники і т. ін.) є внутрішні та особистісні мотиви. Внутрішні мотиви заохочують вивчати можливості мультимедійного комп'ютера, який нині є невід'ємною компонентою будь-якої діяльності людини, стимулюють пізнавальну потребу та потребу самореалізації в інформаційному суспільстві. Особистісні – забезпечують бажання бути схожим на дорослого, забарвлюють поведінку дитини, створюють неповторну специфіку дошкільного дитинства. Засоби навчання є невід'ємною компонентою мультимедійно-навчального середовища, оскільки сама їх присутність формує дане середовище та вносить зміни до його психолого-педагогічної атмосфери. До засобів навчання, в даному випадку, можна віднести – навчальні електронні підручники, електронні енциклопедії, путівники,

мультимедійні презентації, електронні додатки до наявних підручників, інтерактивні довідники, тренажери, дидактичні та розвивальні ігри тощо, тобто все те, що пов'язане з технологією мультимедіа. Як зазначає А. Гуржій: « ... засоби навчання нового покоління активно формують навчальне середовище, відповідають умовам навчального дизайну і ущільнюють навчальний час шляхом розвантаження підручників та уникнення вербального підходу до подання навчального матеріалу ...» [38, с.17]. Змістове наповнення мультимедійно-навчального середовища носить подвійний характер. По-перше, добір мультимедійних навчальних продуктів, що відповідають змісту навчального предмету або добір матеріалів, якщо мультимедійний продукт створюється педагогом самостійно. По-друге, узгодження мультимедійного навчального продукту зі словесним викладом матеріалу. Цей компонент вимагає від педагога знання свого предмету та знання методичних основ проведення заняття з використанням МЗН.

Методичний аспект посідає найважливіше місце серед компонентів мультимедійно-навчального середовища, оскільки визначення методики викладання предмету із застосуванням МЗН є запорукою досягнення цілей навчання. Уміле та доцільне використання наочності, визначення її місця в структурі заняття, узгодження змісту мультимедійного навчального продукту зі змістом навчального предмету сприяє успішному засвоєнню навчального матеріалу.

Отже, узагальнюючи, можна дати визначення мультимедійно-навчального середовища – це сукупність умов, які сприяють формуванню й розвитку процесів інформаційно-навчальної взаємодії між дітьми, педагогом і засобами мультимедіа, а також формуванню пізнавальної активності дітей за умови наповненості середовища (мультимедійні навчальні комплекси, презентації, мультимедійні енциклопедії, путівники тощо) та узгодженості з предметним змістом певного заняття. Дослідженням впливу інформаційних технологій на формування навчального середовища займались В. Волинський, А. Гуржій, Ю. Жук. Зокрема, вони виділяють три рівні

навчального середовища [26]. Навчальним середовищем першого рівня або елементарним вони вважають середовище, що виникає в процесі спілкування у системах «дитина-підручник», «дитина-дитина», «дитина-вихователь», «дитина-засіб навчання», «дитина-комп'ютер» (як «інтелектуальна система») тощо. Вони входять до середовища другого рівня – група. Останні, в свою чергу, є складовими закладу освіти – середовища третього рівня. Отже, за умови використання мультимедійних засобів навчання може формуватись навчальне середовище як першого, так і другого рівнів, в залежності від утворюваних систем. Так, для елементарного навчального середовища характерні системи «мультимедійна система-дитина», «педагог-мультимедійна система-дитина», для навчального середовища другого рівня – «мультимедійна система-дитина», «педагог-мультимедійна система-дитина». Для перших систем використовуються створені мультимедійні продукти наявні на освітньому ринку, які не завжди здатні реалізувати навчальну функцію та досягти поставлених педагогом навчальних цілей. У других системах педагог через створені ним мультимедійні продукти (презентації, інтерактивні навчальні програми) здійснює необхідний навчальний вплив на дітей дошкільного віку. Призначення мультимедійно-навчального середовища: виявлення, розкриття і розвиток здібностей та навчальних можливостей дітей, створення умов для здійснення самостійної навчально-пізнавальної діяльності.

На думку Р. Гуревича, мультимедіа створює мультисенсорне навчальне середовище. Психологи і викладачі переконані, що кожен навчається по-різному. Деякі навчаються на слух, інші є зоровими або тактильними дітьми. Це основа теорії мультисенсорного навчання. Використання методів, що містять домінуючий стиль навчання для конкретної дитини, забезпечує максимальне засвоєння матеріалу, що вивчається [36, с.251-252]. У праці [97] аналізуючи можливості сприйняття з мультимедійних джерел, відзначається, що ми запам'ятовуємо приблизно 10% прочитаного, 20% почутого, 30% того, що бачимо й чуємо, 50%, якщо ми спостерігаємо те, що роблять інші

пояснюючи це й 90%, якщо працюємо самостійно в моделюючому середовищі. Іншими словами, автори називають це середовище інтерактивним мультимедіа, яке здатне зробити революцію в освіті. Для успішного навчання дітей дошкільного віку за допомогою МЗН потрібно мати високий рівень інтелектуального розвитку, що є підґрунтям успішної роботи з мультимедійним продуктом, широкі пізнавальні інтереси, загальну ерудованість, стійку увагу. Для досягнення всіх цих якостей, організовуючи мультимедійно-навчальне середовище, потрібно ставити перед собою такі цілі:

- навчити дітей дошкільного віку самостійно здобувати інформацію з електронних ресурсів;
- розвивати психічні процеси (властивості уваги, мнемічні здібності);
- стимулювати творчу уяву.

Охарактеризуємо кожен з них. До вміння самостійно здобувати інформацію з електронних ресурсів відносимо: роботу з мультимедійним продуктом (пошук і використання необхідної електронної інформації в навчальних цілях); вміння організувати свій навчальний час у роботі з мультимедійним продуктом; пошук і обробка потрібної інформації в мережі Internet тощо. Багатоканальне представлення інформації за допомогою засобів мультимедіа стимулює увагу, допомагає більш легкому і міцному запам'ятовуванню навчального матеріалу. Автори [8, с.19] увагу розглядають як психофізіологічний процес, стан, що характеризує динамічні особливості пізнавальних процесів. Увага зумовлює вибірковість, свідомий чи напівсвідомий добір інформації, що надходить через органи почуттів. Як зазначає Л. Фрідман, головною умовою пізнавального процесу є увага. В самоспостереженні й у зовнішньому спостереженні вона відкривається як спрямованість, налаштованість і зосередженість будь-якої психічної діяльності на своєму об'єкті, лише як сторона чи властивість цієї діяльності [118, с.50]. Увагу розрізняють за трьома ознаками: довільна (коли дитина змушує себе концентруватись на тому, що є найважливішим для сприймання

та запам'ятовування); мимовільна (коли дитина мимовільно втягується в інформаційне поле, емоційно ставлячись до того, що відбувається); післядовільна (коли уважність починається з довільної, а подальша зацікавленість втягує її у мимовільну уважність) [20, с.54].

Застосування в навчальному процесі засобів мультимедіа стимулює в дітей дошкільного віку прояв мимовільної уваги. Насичений звуком, відеофрагментами, ілюстраціями мультимедійний продукт володіє увагою дітей і притягує їх до екранів монітора, примушуючи мимовільно бути суб'єктом навчання. Цей стан описують зарубіжні автори [125], провівши опитування дітей, котрі навчалися за допомогою мультимедіа. Концентрація уваги на певному об'єкті актуалізує потребу в подальшому вивченні предмету, навіть коли мультимедійний продукт використаний лише на початку заняття, а далі йде словесний виклад матеріалу. Щоб володіти увагою інших людей, зазначають С. Сисоєва та Т. Поясок, необхідно спочатку викликати мимовільну увагу слухача і лише потім переходити до питань, які вимагають свідомого зосередження уваги [108, с.126].

Концентрація, на думку Л. Столяренко, – це показник рівня зосередженості свідомості на певному об'єкті, а також інтенсивності зв'язку з ним. Інтенсивність – це якість, що визначає ефективність сприйняття, мислення, пам'яті та ясність свідомості в цілому. Стійкість – це здатність тривалий час підтримувати високі рівні концентрації та інтенсивності уваги. Обсяг уваги визначається кількістю однорідних стимулів, що знаходяться у фокусі уваги (у дорослої людини – від 4 до 6 об'єктів, у дитини – не більше 2-3). Переключення уваги – це можливість легкого й достатньо швидкого переходу від одного виду діяльності до іншого. Під розподіленням уваги розуміють зосередженість уваги на декількох об'єктах одночасно [112, с.121-123].

У психології існує закон, за яким сила початкового враження визначає рівень запам'ятовування або пригадування. Ця сила також пропорційна ступеню уваги, яка затрачається на предмет, що стимулює враження [6].

К. Ушинський у своїх творах відзначає: «Чим більше органів наших відчуттів приймає участь у сприйнятті будь-якого враження або групи вражень, тим міцніше закладаються ці враження у нашу механічну, нервову пам'ять, точніше зберігаються нею й легше потім пригадуються» [115, с.265]. Застосування МЗН стимулює увагу, образні об'єкти допомагають концентруватися на предметі вивчення, що дозволяє з легкістю запам'ятовувати представлений у такому вигляді навчальний матеріал. Пам'ять у даному процесі є формою психічного відображення, що полягає в закріпленні, збереженні й подальшому відтворенні одержаної інформації, з можливістю повторного використання її в діяльності [76, с.124].

Пам'ять – це процес безупинного перетворення інформації в процесі засвоєння знань, умінь, навичок, відзначають автори [97, с.51]. У навчанні із застосуванням МЗН під час запам'ятовування інформації з екрану чільне місце посідає образна пам'ять (зорова). Б. Ананьєв, досліджуючи властивості пам'яті, відзначає, що враження, одержані пам'яттю від опосередкованих відчуттів (зір і слух), відновлюються легко і швидко [4, с.25]. Ці дослідження підтверджує цікавий експеримент, що був проведений у кінці 50-х років у Торонто. Чотирьом групам студентів була запропонована одна й та сама інформація, але представлена різними способами: друкований, повідомлення лектором, по радіо і по телебаченню. Потім у студентів перевірявся рівень засвоєння матеріалу. Найкращі результати показали телеглядачі, на другому місці – радіослухачі, потім – ті, що читали друкований текст і слухали усне повідомлення [2, с.57].

Автори [8, с.22] визначають уяву як психічний процес, що полягає у створенні нових образів шляхом переробки матеріалу сприйняття й уявлень, одержаних у попередньому досвіді. Уяву, як пізнавальний процес, що складається із створення нових образів, на основі яких виникають нові дії та предмети, визначають у праці [64, с.184]. У психологічній літературі розрізняють два види уяви: активну й пасивну. В свою чергу активна уява підрозділяється на відтворюючу (репродуктивну) й творчу (конструктивну).

Психологи відзначають, що творча уява дозволяє створювати нові образи на основі комбінації колишніх уявлень, нові наукові теорії на основі раніше висловлених гіпотез [8]. У нашому випадку, стимулювання творчої уяви дозволяє проявляти творчі підходи до проведення занять із застосуванням МЗН, вміння творчо мислити у нестандартних ситуаціях, пропагувати нові ідеї в процесі навчання. Автори [23, с.127] творчу уяву, як і творче мислення, пов'язують з креативністю, тобто творчістю, прагненням до продуктивної діяльності, яка стає стійкою рисою особистості.

На думку Г. Козлакової, в освіті доцільно використовувати мультимедійний підхід, який припускає, що відповідно до прогресування вивчення курсу педагог обере правильні засоби у слушний момент. Цей підхід призначений для поліпшення якості програм навчання шляхом інтеграції різноманітних типів мультимедійних засобів, і сприяє тенденції створення істинної гіпермедіаситуації, за якої можливо використати гнучкі та відкриті стратегії навчання [58, с.170]. Під час організації такого педагогічного процесу створюються умови для виникнення мультимедійно-навчального середовища, життєвий цикл якого визначається часовою тривалістю функціонування навчальної інформації за допомогою мультимедійних засобів.

Застосовуючи мультимедійну презентацію на початку заняття для активізації уваги дітей дошкільного віку, життєвий цикл даного середовища може тривати 15-30 хв. Якщо ж педагог для досягнення навчальних цілей обрав мультимедійну програму, то час роботи з нею з обраної теми визначено розробниками даної програми, якщо ж ні, то час задає педагог. Визначаючи час роботи з обраним мультимедійним продуктом, варто враховувати вікові особливості дітей дошкільного віку, фізіологічні можливості (який час вони здатні працювати за комп'ютером), враховувати психологічні вимоги до організації навчального процесу з використанням мультимедійних навчальних ресурсів і психічну готовність дітей до використання мультимедіа. Психологічні вимоги до організації навчального

процесу з використанням мультимедійних навчальних ресурсів включають:

- 1) дотримання принципу дружнього інтерфейсу здійснюючи добір та створюючи мультимедійні навчальні продукти;
- 2) врахування індивідуальних особливостей дітей;
- 3) навчальний процес має бути організований таким чином, щоб він проводився в зоні найближчого розвитку, спираючись під час цього на досягнутий рівень актуального розвитку.

Л. Мойсеєнко характеризує два типи психічної готовності до використання комп'ютерів:

- 1) готовність використовувати комп'ютер як обчислювальний засіб;
- 2) готовність використовувати комп'ютер у творчому процесі роботи.

У залежності від взаємодії дітей дошкільного віку з мультимедійним продуктом можна виділити три види навчального середовища: пасивне, активне та інтерактивне. У пасивному мультимедійно-навчальному середовищі діти виступають об'єктами навчання, вони лише сприймають інформацію представлену за допомогою мультимедійної презентації та інформацію одержану від педагога. Тут творчою особистістю виступає педагог, який створює мультимедійну презентацію, добирає навчальний матеріал, визначає на якому занятті та з якої теми доцільно застосовувати її. Активне навчальне середовище виникає, коли діти стають суб'єктами в роботі з мультимедійною навчальною програмою. Вони працюють самостійно, задають запитання вихователю, коли щось не зрозуміло. Це спонукає їх до творчого пошуку нових ідей, розвиває творче мислення. Інтерактивне навчальне середовище формується в процесі постійної взаємодії дітей з мультимедійною програмою. Вони працюють з комп'ютером на рівні «суб'єкт-суб'єкт». Мультимедійна навчальна програма реагує на дії дитини, відповідає на її запити, схвалює, заохочує чи коригує її роботу. Нині більшість створених навчальних програм є інтерактивними. В такому навчанні педагог лише організовує навчальний процес – обирає програму, встановлює мультимедійну програму на робочі комп'ютери, визначає час роботи дітей із нею. На думку О. Чайковської, мультимедійні технології забезпечують одну з найважливіших педагогічних умов навчання,

на якій наголошують психологи і педагоги, – багатоканальність і полімодальність сприйняття інформації [122, с.103]. Адже, слушно зазначається у праці [74], що для кожної дитини провідним є певний вид сенсорної модальності (основного каналу сприйняття інформації). Тобто, одні краще засвоюють відеоінформацію, інші – звук, третім для закріплення інформації потрібна кінестетична діяльність. Поєднання за допомогою мультимедіа різних видів інформації створює сприятливі умови для її сприйняття та запам'ятовування.

Адаптувавши до свого дослідження компоненти, які виділив І. Аносов [7, с.154-155], навчальне середовище із застосуванням МЗН має включати в себе такі:

- пізнавальне середовище (стимулювання за допомогою мультимедійних засобів навчання мислення, пам'яті, уваги);
- творче середовище (стимулювання за допомогою засобів мультимедіа допитливості, самостійності, пошукової й дослідницької діяльності);
- моральне середовище (створення комфортної, дружньої атмосфери та взаєморозуміння в роботі з мультимедійним продуктом).

У сучасній педагогіці відзначається, що однією з передумов успішного навчання є дотримання дидактичних принципів, які перебувають у тісному зв'язку з формами й методами навчання. На думку А. Верлань та Н. Тверезовської, загальноприйнятим є той факт, що інформаційні технології навчання використовують традиційні дидактичні принципи [23, с.126]. Охарактеризуємо особливості дидактичних принципів, яких варто дотримуватись у навчанні дітей дошкільного віку з використанням мультимедійних продуктів.

Принцип науковості полягає в достовірності, науковій обґрунтованості змістового наповнення мультимедійних продуктів. Вони мають містити достовірні факти, акумулювати інформацію про останні світові досягнення наукового й технічного характеру. Дотримання цього принципу є необхідною

умовою в процесі створення мультимедійних презентацій, навчальних продуктів.

Принцип систематичності та послідовності реалізується в почерговому та порційному представленні навчального матеріалу програмованим засобом. Якщо педагог сам створює мультимедійну презентацію, то дотримуючись цього принципу він формує структуру презентації та визначає послідовність представлення інформації.

Принцип доступності реалізується у врахуванні розумового рівня дітей дошкільного віку, індивідуальних особливостей у процесі розроблення мультимедійних презентацій. Дотримання таких правил у навчанні: від простого до складного, від відомого до невідомого.

Принцип наочності досягається завдяки можливостям технології мультимедіа. Багатоканальне представлення інформації (відео, текст, звуковий супровід, анімації тощо) сприяє розвитку зацікавленості дітей до знань, спрощує процес засвоєння порції навчального матеріалу.

Ще Я.-А. Коменський одним із найважливіших дидактичних принципів вважав наочність у навчанні. Він сформулював „золоте правило” для суб’єктів навчання: «... все, що тільки можна, подавати для сприймання відчуттями, а саме: видиме – для сприймання зором, чутне – слухом, запахи – нюхом, смакове – смаком, доступне дотику – через дотик. Якщо які-небудь предмети одразу можна сприймати кількома відчуттями, нехай вони одразу охоплюються кількома відчуттями...» [60, с.384]. Цьому принципу значною мірою відповідає технологія мультимедіа. Адже мультимедіа в дослівному перекладі означає «багатосередовищність», тобто дає можливість одночасно сприймати різного роду інформацію (графічну, відео та звукову, текстову, анімаційну, мультиплікаційну тощо).

Принцип зв’язку навчання з практикою реалізується в об’єктивних зв’язках між комп’ютером (засобом навчання) і провідною діяльністю дітей дошкільного віку. Застосування мультимедійних презентацій з навчальною

метою дозволяє дітям сприймати комп'ютер як інструмент у соціальному житті.

Принцип міцності засвоєння знань передбачає свідоме й ґрунтовне засвоєння навчальної інформації. Цьому сприяють можливості мультимедійних навчальних комплексів: забезпечення самостійного вивчення матеріалу, систематизація та повторення вивченого, можливість контролю, самоконтролю й перевірки якості та міцності засвоєння знань.

Принцип індивідуальності навчання реалізується за рахунок поетапної роботи дітей дошкільного віку з мультимедійною навчальною програмою. Можливість отримання нової інформації в зручному для суб'єктів навчання темпі є перевагою навчання з використанням мультимедійних навчальних комплексів. Одні легко запам'ятовують візуальний матеріал, інші – сприймають звуковий, треті – емоційний, четверті – рухи. Багатоканальне представлення інформації створює сприятливі умови для запам'ятовування великій аудиторії з урахуванням індивідуальних особливостей кожного.

Але окрім традиційних дидактичних принципів автори [15, с.130] називають ще один принцип, який потребує розкриття – принцип комунікації, або когнітивної комунікації, в даному разі організацію діалогу між комп'ютером і суб'єктом навчання. Цей новий принцип притаманний лише комп'ютерному навчанню, оскільки під час взаємодії «дитина–комп'ютер» виникає новий вид спілкування, зі своєю психологічною атмосферою та особливостями.

П. Сікорський серед дидактичних принципів комп'ютерного навчання визначає принцип інтерактивності, враховуючи, що інтерактивність відображає одну із фундаментальних характеристик процесу навчання – взаємовплив. Реалізація принципу інтерактивності здійснюється в процесі розвитку нових методів навчання на базі сучасних інформаційних технологій (гіпертехнологій, штучного інтелекту, мультимедіа, телепатичних систем тощо) [109, с.33]. Об'єднавши принцип комунікації з принципом інтерактивності ми введемо принцип інтерактивної комунікації, що

характеризує спілкування дитини з комп'ютером у мультимедійному навчанні.

Окрім вище перерахованих принципів, можна визначити ще один дидактичний принцип, сформульований авторами [12], який є основним під час застосування МЗН – принцип взаємодоповнення, який реалізується в поєднанні можливостей МЗН з традиційним навчанням. Процес набуття знань суб'єктами навчання із мультимедійних продуктів передбачає самостійну пізнавальну діяльність. А. Алексюк зазначає, що самостійність у здобутті знань передбачає оволодіння складними вміннями й навичками бачити зміст та мету роботи, організувати власну самоосвіту, вміння повному підходити до вирішуваних питань, пізнавальну й розумову активність та самостійність, здатність до творчості [3, с.134].

Самостійна пізнавальна діяльність дітей під час роботи з електронними продуктами здійснюється на творчому рівні, вони самостійно здобувають, шукають раціональні шляхи й методи опрацювання нової інформації, що стимулює їхню самостійність. І. Кобиляцький слушно зауважує: “Самостійна робота виховує самостійність мислення” [55, с.136]. У мультимедійному навчанні створюються такі умови в діяльності дітей дошкільного віку, що вони можуть самостійно ставити перед собою завдання, самостійно мислити, набувати нові знання й застосовувати їх на практиці. У такому процесі самостійна робота сприяє: поглибленню й розширенню знань; формуванню інтересу до пізнавальної діяльності; оволодіння прийомами процесу пізнання; розвитку пізнавальних здібностей [58, с.101].

З'ясовуючи мету пізнавальної та навчальної діяльності педагогів і дітей дошкільного віку як формування різнобічної особистості, автори [67, с.66] зазначають, що початковою її ланкою постає пізнавальна діяльність педагога. Ця умова переноситься й на мультимедійне навчання. Рівень обізнаності та високої кваліфікованості педагога в галузі застосування МЗН забезпечує ступінь ефективності навчально-пізнавальної діяльності дитини, рівень засвоєння інформації з електронних ресурсів. Структура діяльності педагога

в мультимедійному навчанні відображає певну педагогічну систему й складається з відповідних компонентів. Н. Кузьміна визначає наступні компоненти педагогічної діяльності, які ми адаптували до свого дослідження: конструктивний, організаторський і комунікативний [43]. Конструктивний компонент включає: добір, аналіз і композицію мультимедійних продуктів, необхідних для проведення заняття; проектування власної діяльності та поведінки дітей на такому занятті. Організаторський компонент вміщує такі аспекти: організація викладу навчальної інформації із застосуванням МЗН (вибір форми проведення); організація взаємодії дітей із мультимедійним продуктом; організація взаємодії педагога і дітей. Комунікативний компонент включає: передбачення та аналіз стосунків, спілкування між дітьми та мультимедійними засобами навчання; врахування психологічної атмосфери в спілкуванні «педагог-мультимедіа-діти»; забезпечення провідної ролі педагога в такому виді спілкування.

Навчальний процес із застосуванням МЗН характеризується тим, що діти дошкільного віку сприймають і відтворюють знання, здобуті від педагога й мультимедійних засобів навчання. Етапи діяльності педагога й дітей у такому навчанні представлені в табл. 2.1.

Таблиця 2.1. Етапи діяльності педагога й дітей під час застосування мультимедійних засобів навчання

№ п/п	<i>Дії педагога</i>	<i>Дії продуктів мультимедіа</i>	<i>Дії дітей дошкільного віку</i>
1.	Організовує сприймання навчальної інформації.	Інформує дітей, надає нову інформацію.	Сприймає інформацію, виявляє інтерес та розуміння, виконує дії по засвоєнню.
2.	Інформує про нові знання, пояснює матеріал	Унаочнює, допомагає у представленні інформації.	Осмилює, поглиблює розуміння навчальної інформації.
3.	Організовує узагальнення та закріплення навчального матеріалу.	Доповнює, узагальнює, розширює раніше вивчену інформацію.	Сприймає, узагальнює, закріплює вивчене.

4.	Організовує перевірку засвоєння здобутих знань	Оцінює рівень засвоєння навчальної інформації.	Застосовує здобуті знання на практиці.
----	--	--	--

Проектуючи процес навчання із застосуванням МЗН, ми визначаємо наступний алгоритм, представлений у наступному параграфі, якого має дотримуватися педагог під час проведення заняття: передбачити, на яких етапах навчального заняття будуть застосовуватися МЗН; дотримуватися критеріїв добору МЗН, що будуть застосовуватися на занятті; проаналізувати навчальну інформацію з метою виявлення доцільності створення власних мультимедійних продуктів; визначити час роботи дітей з мультимедійним продуктом.

ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ 2

На основі аналізу компонентів освітнього процесу у закладах дошкільної освіти визначено та теоретично обґрунтовано такі педагогічні умови застосування мультимедійних засобів навчання у роботі з дітьми дошкільного віку: мотиваційне забезпечення оволодіння дітьми дошкільного віку МЗН в умовах створення мультимедійно-навчального середовища; алгоритмізація вихователями навчального процесу у ЗДО на основі системного використання МЗН; організація процесу засвоєння дітьми дошкільного віку навчального матеріалу, представленого мультимедійними засобами.

Сформована організаційно-методична модель застосування мультимедійних засобів навчання у роботі з дітьми дошкільного віку, котра включає такі структурні елементи: компоненти готовності (мотиваційний, змістовий, процесуально-творчий), педагогічні умови, етапи застосування (організаційно-мотиваційний, змістово-компетентнісний, рефлексивно-творчий). Поетапно схарактеризована методика застосування мультимедійних засобів навчання у роботі з дітьми дошкільного віку, в основу якої покладено комплекс методів і прийомів застосування МЗН під час різних занять і на їх окремих етапах. Зокрема, вони можуть бути використані: для пояснення нового матеріалу з метою ілюстрування розповіді вихователя; залучення дітей до діалогу; під час повторення, узагальнення і закріплення вивченого матеріалу.

Для стимулювання дітей дошкільного віку до використання мультимедійних засобів навчання необхідно організувати певне мультимедійно-навчальне середовище для виявлення, розкриття й удосконалення здібностей та навчальних можливостей дітей, створення умов для якісного самостійного засвоєння матеріалу, для розвитку пізнавального інтересу; дотримуватися визначених дидактичних принципів у навчанні із застосуванням МЗН; спонукати дітей до здійснення продуктивної самостійної пізнавальної діяльності.

РОЗДІЛ 3

ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА ЕФЕКТИВНОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ЗАСОБІВ НАВЧАННЯ У РОБОТІ З ДІТЬМИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

3.1. Алгоритм застосування мультимедійних засобів навчання під час роботи з дітьми дошкільного віку

Причин малоефективного застосування мультимедійних засобів навчання багато. Назвемо, на нашу думку, головні з них. Перша група причин – це застосування мультимедійних продуктів низької якості, що не відповідають навчальним цілям. Другою групою причин є організаційно і методично непродумане застосування мультимедійних продуктів. На думку авторів [12], використання мультимедійних програм можливе за такими напрямками:

- створення авторських мультимедійних продуктів педагогами (або творчими колективами) за освітніми лініями в межах свого закладу освіти;
- співпраця з іншими закладами освіти й організаціями, що мають мультимедійні продукти або відповідну апаратну базу;
- створення єдиного координуючого центру з упровадження й використання мультимедіа в масштабах усіх закладів дошкільної освіти країни;
- розвиток зв'язків із закордонними виробниками мультимедійних продуктів та інструментальних засобів.

Аналіз ринку мультимедійних продуктів і специфіка підготовки дітей дошкільного віку нині вказують на два можливих напрями застосування мультимедійних засобів навчання – це створення власних мультимедійних продуктів педагогами та співпраця з іншими закладами дошкільної освіти (використання готових мультимедійних продуктів). Створення єдиного координуючого центру з упровадження та використання мультимедіа вимагає неабияких зусиль, затрат часу та коштів. Зв'язки із закордонними виробниками можна розглядати лише для обміну досвідом, оскільки досить

часто можливості мультимедійних продуктів закордонних виробників не збігаються з навчальними цілями, які ставить педагог у вітчизняному ЗДО.

У системі «педагог-діти» за допомогою засобів мультимедіа, зазвичай, подається навчальна інформація для пояснення об'єктів, явищ і процесів, що вивчаються. Наявність різної за дидактичним призначенням інформації дає підстави сформулювати дві інформаційні функції, які виконують МЗН. Перша – «інформаційно-пізнавальна», завдяки якій діти одержують необхідну для засвоєння інформацію, друга – «інформаційно-спрямовуюча», яка допомагає дітям одержувати інформацію, що спрямовує й активізує їхню пізнавальну діяльність. Проектуючи процес навчання із застосуванням МЗН, варто визначити алгоритм, якого має дотримуватися педагог під час проведення заняття:

1. Передбачити, на яких етапах навчального заняття будуть застосовуватися МЗН.

2. Дотримуватися критеріїв добору МЗН, що будуть застосовуватися на занятті.

3. Проаналізувати навчальну інформацію з метою виявлення доцільності створення власних мультимедійних продуктів.

4. Визначити час роботи дітей з мультимедійним продуктом.

1. У процесі застосування МЗН дітям дошкільного віку подається необхідна для засвоєння інформація. Сприймання та усвідомлення її у такому процесі здійснюється під час функціонування таких основних етапів навчального процесу: 1) пояснення нового навчального матеріалу; 2) активізація уваги на початку заняття (як вступ під час вивчення нової теми); 3) повторення, узагальнення, систематизація навчального матеріалу; 4) контроль та корекція знань; 5) закріплення, формування та вдосконалення вмінь і навичок.

Розглянемо детальніше ці етапи навчального процесу та визначимо, яку ж за змістом інформацію і з яких предметів доцільно подавати за допомогою засобів мультимедіа дітям дошкільного віку.

1. Пояснення нового навчального матеріалу. Під час пояснення нового навчального матеріалу за допомогою засобів мультимедіа варто подавати інформацію про: явища, процеси чи предмети, безпосередня демонстрація яких неможлива чи потребує дорогих приладів, установок, препаратів тощо.. Наприклад, вивчення будь-якої теми з основ природознавства може супроводжуватися подібними мультимедійними демонстраціями. На заняттях з математики, як зазначає М. Жалдак, важливе значення у використанні нових інформаційних технологій відводиться інтерактивній машинній графіці. Завдяки їй стає можливим візуалізувати інформацію, яка має складну абстрактну природу, дає можливість створювати деякий образ поняття, явища, показувати його в динаміці тощо. Це полегшує введення й сприймання нових понять, принципів і законів [41, с.77]; предмети і об'єкти, які є державними та історичними цінностями. Це можуть бути скелети давно вимерлих тварин чи вирощені рослини в лабораторії з насіння і т. ін. Потенції технології мультимедіа дають можливість подати все це в наочному вигляді перед великою аудиторією, відвідати музеї, лабораторії, дослідні установи. Пояснення нового матеріалу з математики можливе, наприклад, під час вивчення теми „Числа”. Створивши мультимедійну презентацію з даної теми, ми маємо змогу наочно їх представити і продемонструвати операції з ними. Щоб краще орієнтуватися, на яких етапах навчального процесу варто застосовувати ту чи іншу мультимедійну програму, запропонуємо класифікаційну таблицю, яка допоможе педагогам і майбутнім вихователям добирати комп'ютерні навчальні програми відповідно до поставлених навчальних цілей (табл. 3.1).

Таблиця 3.1. Комп'ютерні навчальні програми відповідно до поставлених навчальних цілей

Етапи навчального процесу	Види мультимедійних продуктів
Пояснення нового навчального матеріалу	Мультимедійні презентації, енциклопедії, електронні підручники, путівники, інтерактивні довідники, мультимедійні навчальні комплекси

Активізація уваги на початку заняття (як вступ під час вивчення нової теми)	Мультимедійні презентації, енциклопедії, мультимедійні навчальні комплекси
Повторення, узагальнення, систематизація навчального матеріалу	Мультимедійні презентації, енциклопедії, електронні підручники, путівники, інтерактивні довідники, мультимедійні навчальні комплекси
Контроль та корекція знань	Контрольні, тренувальні тестові програми (тренажери)
Закріплення, формування та удосконалення вмінь і навичок	Електронні збірники задач, програми-тренажери, навчаючі програми

2. Активізація уваги на початку заняття є характерною для всіх дисциплін (основ природознавства, математики, образотворчого мистецтва та інших). Цей етап є визначальним для занять з математики, оскільки менше матеріалу для представлення в наочному вигляді. Тому доцільним є на початку заняття перед вивченням нової теми чи розділу показати зв'язок даної теми з практикою, життям. Таким чином, актуалізуємо вивчення даної теми, спонукаємо до свідомого засвоєння навчального матеріалу. Наприклад, вивченню теми „Числа” може передувати мультимедійна презентація, яка ознайомить дітей з історією виникнення та практичного використання чисел у світі. Під час цього вміле поєднання наочності зі словесним викладом педагога буде стимулювати цікавість дітей, їхню пізнавальну активність, розкриваючи знайому тему новим методом.

3. Повторення, узагальнення, систематизація навчального матеріалу. Повторення відбувається шляхом повернення до раніше вивченого матеріалу. Повторення здійснюють після вивчення навчального матеріалу одного заняття, теми або цілого розділу. Повторення значного обсягу навчального матеріалу викликає труднощі, й на допомогу приходять мультимедійні технології. Їх можливості в представленні звукової, наочної, відео інформації створюють сприятливі умови для відтворення в пам'яті дітей значної кількості навчального матеріалу за незначний проміжок часу. Для здійснення узагальнення й систематизації навчального матеріалу є можливість

представлення інформації за допомогою мультимедійних презентацій, послайдово, з поєднанням класифікаційних схем, таблиць, схематичних зображень тощо.

4. Контроль знань дітей може відбуватися у таких формах: усній, письмовій, практичній, тестовій, програмованій. Реалізація мультимедійних засобів у проведенні контролю за навчальною діяльністю дітей дошкільного віку полягає у створенні тестових програм для перевірки знань і створенні тренувальних тестів. В. Бондар характеризує дидактичні тести й відзначає, що за допомогою тестів підвищується рівень об'єктивності перевірки й оцінки знань дітей [17, с.94].

Науковцями розроблено універсальні тестові програми з математики для здійснення підсумкового контролю. База даних програми містить значний перелік запитань (близько 300), таким чином уникається повторення та запам'ятовування запитань. Для корекції набутих знань розроблені тести, наприклад, з математики, які є тренувальним, тобто наступне запитання не подається, доки дитина не дає правильної відповіді на попереднє. Це дає змогу суб'єкту навчання усвідомити та виправити власні помилки, відпрацювати навички розв'язування задач. Після проходження тесту з'являється вікно з оцінкою і коментарем, який схвалює роботу дитини чи пропонує підготуватись краще. З основ природознавства теж розроблено тестову програму, база даних якої містить 188 запитань, що охоплюють низку тем і впорядковані певними блоками. Дітям випадковим чином надається запитання з кількома варіантами відповідей.

5. Закріплення, формування та удосконалення вмінь і навичок. Реалізація цього процесу здійснюється під час самостійного розв'язування дітьми різних завдань. Поліпшити цей процес можна за допомогою мультимедійних засобів навчання (електронні збірники задач, програми-тренажери, навчаючі програми). Цей процес є позитивним, оскільки забезпечує дітей базовими знаннями. Як зазначає Л. Фрідман, упровадження в навчання наочності має враховувати два наступних психологічних

моменти: яку конкретну роль наочний матеріал має виконувати в засвоєнні; в якому відношенні знаходиться предметний зміст даного наочного матеріалу до предмету, що усвідомлюється і засвоюється [118, с.24].

Отже, в залежності від конкретної ролі, яку має виконувати мультимедійний продукт у засвоєнні матеріалу, можна визначити такі його структурні місця: на початку заняття для активізації уваги суб'єктів навчання на подальшому вивченні об'єкта (математичного, природничого тощо); на початку чи всередині заняття для пояснення нового навчального матеріалу; на будь-якому етапі навчального заняття як ілюстраційний та демонстраційний елемент; наприкінці заняття для повторення та систематизації набутих знань.

2. Дотримуватися критеріїв добору МЗН, що будуть застосовуватися на занятті. Одним із обов'язкових умінь педагога є доцільний вибір того чи іншого мультимедійного продукту, що буде застосовуватися на занятті. Визначимо чим має керуватися педагог, добираючи навчальні засоби.

1. Мультимедійний продукт має відповідати освітній програмі та змісту навчального матеріалу даного заняття. Навчальна інформація має бути науково достовірною, не містити неточностей та необґрунтованих положень.

2. Визначити, чи виконує навчальну функцію даний мультимедійний продукт. Для цього перед застосуванням педагог сам має попрацювати з мультимедійним продуктом і визначити, для вивчення якого навчального матеріалу він призначений.

3. Інтерфейс мультимедійного продукту має бути дружнім, в поєднанні теплих кольорів з розбірливим шрифтом, зрозуміла структура гіперпереходів для зручної роботи.

4. Активізація навчальної діяльності дітей дошкільного віку. Серед найважливіших чинників, що мають таку здатність Д. Марченко виділяє: інтерактивність, мультимедійність, гіпертекстовість [77, с.72]. Інтерактивність програми вона визначає як запрошення до діалогу, що виражається у формі запитань-відповідей або в постановці й виконанні

завдань, послуг і відповідної реакції на них. Система запитань має організовувати, стимулювати й спрямовувати навчальну діяльність у потрібне русло. Мультимедійність проявляється в гармонійному поєднанні різних каналів представлення інформації. Гіпертекстовість забезпечує асоціативні зв'язки між різними блоками інформації й дозволяє дитині вільно оперувати навчальним матеріалом. Також потрібно дотримуватися відповідних дидактичних вимог до змісту й структури електронних продуктів, які описуються у праці [16]. Із них ми вичленували наступні:

- науковість змісту і його відповідність освітній програмі;
- наявність інформації, що стимулює пізнавальний інтерес користувача;
- дотримання принципу поетапності формування знань, умінь і навичок суб'єкта навчання;
- індивідуалізація навчання, формування мотиваційного аспекту навчальної діяльності;
- креативність подачі й пояснення наукової інформації;
- мобільність і оперативність користування інформацією.

Учена І. Захарова для аналізу інформаційних ресурсів сформулювала наступні вимоги, яким вони мають задовольняти: варіативність; можливість використання і педагогом, і дитиною; актуальність (оновлення); наявність зворотного зв'язку; міжпредметний характер [47, с.108]; а також дотримуватися системи критеріїв створення електронних навчальних видань, які визначає О. Віштак: ціннісних, дидактичних, методичних, технологічних і їх взаємозв'язків [24].

Науковиця І. Захарова виділяє наступні функції, які має виконувати електронний навчальний курс:

- ефективно керувати діяльністю суб'єктів навчання із вивчення навчального предмету;
- стимулювати навчально-пізнавальну діяльність;

- забезпечувати раціональне поєднання різних видів навчально-пізнавальної діяльності з урахуванням дидактичних особливостей кожної з них і в залежності від результатів засвоєння навчального матеріалу;
- раціонально поєднувати різні технології представлення матеріалу (текст, графіку, аудіо, відео, анімацію);
- під час розміщення в мережі забезпечувати організацію віртуальної комунікації, дидактичних ігор та інших занять на основі комунікаційних технологій [47, с.65].

Для виконання всіх цих умов над електронним навчальним продуктом має працювати ціла низка педагогів, програмістів, дизайнерів, що є тривалим і коштовним процесом. Нині цей процес обмежується фрагментарним впровадженням ілюстрованих мультимедійних презентацій, довідників, енциклопедій, тестових програм тощо, для досягнення часткової мети у навчанні (унаочнення предмета, явища, процесу; вивчення окремої теми, розділу; перевірки знань).

3. Проаналізувати навчальну інформацію з метою виявлення доцільності створення власних мультимедійних продуктів. Нині є значна кількість інтерактивних навчальних програм, мультимедійних продуктів (енциклопедій, довідників, книг тощо) з різних предметів. Але більша частина їх кількості російською мовою, тобто створена зарубіжними розробниками й відповідає їх освітнім програмам, що вкрай не задовольняє запити ЗДО України. Цю проблему педагоги вирішують шляхом створення власних мультимедійних презентацій з тієї теми, яку вони визначили доцільною для вивчення за допомогою мультимедійних засобів. Для створення таких мультимедійних презентацій зручно використовувати програму Microsoft PowerPoint. І. Прокопенко, залежно від способу презентацій на комп'ютері, розрізняє такі їх види: із сценарієм; інтерактивна; автоматична [102, с.18]. На думку Р. Гуревича та М. Кадемії, хоча презентаційні програми служать, в основному, для передавання інформації в одному напрямі – від програми до споживача, а дії користувача зводяться до

навігації, самостійне створення педагогами мультимедійних занять за допомогою презентацій зможе вирішити проблему відсутності програмних продуктів українською мовою та специфічних для даного конкретного закладу дошкільної освіти [35, с.278]. Навчальні мультимедійні презентації призначені допомогти педагогу забезпечити зручне й наочне подання навчального матеріалу. Як зазначає Л. Матвєєва, розробляючи нові інформаційні технології, які необхідні для роботи з дітьми дошкільного віку, доцільно враховувати, з одного боку, ті особливості суб'єкта в навчальній діяльності, які покликаний розвивати у цьому процесі педагог, а з іншого боку, необхідно враховувати й специфічні можливості інформаційного продукту, що використовується в тій чи іншій технології [78, с.71]. Технологія створення навчальної мультимедійної презентації складається з декількох етапів [38]:

- підготовчий, на якому здійснюється вибір теми даного предмету для представлення в середовищі мультимедіа. Педагог визначає доцільність представлення саме цього матеріалу в наочному вигляді;

- формуючий, на якому педагог складає сценарій майбутньої презентації, добирає анімації, ілюстрації для сканування, узгоджує з текстовим матеріалом, обирає інтерфейс, узгоджує медіаелементи (малюнки, таблиці, анімації, текст, звук, фотоматеріали, відеофрагменти, ілюстрації тощо), які буде використовувати в презентації;

- композиційний або основний, що передбачає створення відеосторінок з яких складається мультимедійна презентація. На даному етапі відбувається створення, обробка та композиція зображень (сканування, запис звуку тощо), які супроводжуються звуком та іншими спецефектами;

- завершальний, на даному етапі педагог формує цілісну презентацію із створених відеосторінок, апробовує та перевіряє її для виявлення помилок.

Як рекомендації щодо застосування мультимедійних презентацій можна сформулювати такі положення:

- мультимедійна презентація має містити науково достовірну інформацію та відображати зміст теми, яка вивчається;
- не перенасичувати її спецефектами, щоб не відволікати увагу суб'єктів навчання від його інформаційного наповнення;
- кольорова гама слайду впливає на зорове сприйняття інформації з екрана, тому необхідно вибрати правильний фон презентації, щоб вона ефективно сприймалась;
- необхідно чітко розрахувати час на показ презентації та її місце в структурі заняття, щоб вона була вдалим доповненням до нього.

На думку авторів А. Гуржія, Ю. Жука та В. Волинського, розробка засобів навчання нового покоління має базуватися на результатах аналізу:

- наявних педагогічних, соціологічних, фізіолого-гігієнічних проблем використання засобів навчання та прогнозування їх розвитку й впровадження в практику роботи закладів освіти;
- конкретного стану використання та дослідження ефективності засобів навчання у навчальній діяльності;
- врахування науково-технічного прогресу та соціально-історичного розвитку суспільства;
- комплексного підходу до процесів єдності навчання та суспільного, трудового, морального, естетичного й фізичного виховання;
- ергономіки, естетики, гігієни, технології організації процесу навчання [38, с.11-12].

Беручи до уваги ці рекомендації та дотримуючись технології створення мультимедійних презентацій, ми пропонуємо застосовувати створені педагогами мультимедійні презентації на таких етапах навчального заняття:

- під час вивчення нової теми для пояснення та унаочнення навчального матеріалу;
- на початку заняття для активізації уваги перед поясненням нової теми.

Адже Я.-А. Коменський зазначав, що навчання слід починати не з словесного тлумачення про речі, а з реального спостереження за ними. І лише після ознайомлення з самою річчю може йти мова про неї [60, с.384]. Визначення оптимальної кількості засобів мультимедіа, які застосовуються на занятті, залежить від кількості та характеру інформації з даної теми. Так природничі та графічні дисципліни містять більше наочного матеріалу, що створює кращі можливості для застосування засобів мультимедіа. Під час вивчення нового матеріалу з математики засоби мультимедіа виконують незначну функцію, тому ми пропонуємо інший шлях застосування мультимедійних продуктів – на початку заняття перед вивченням нової теми чи розділу для концентрації уваги на об'єкті, що буде вивчатися.

Використання мультимедійних продуктів дозволяє забезпечити позитивне ставлення до предмету, що вивчається, підвищити інтерес та урізноманітнити форми навчання, є гарним мотивом навчання, підвищує якість знань дітей. Мультимедійні презентації педагог може створювати для активізації уваги на занятті, для пояснення нового навчального матеріалу з будь-якої теми, для систематизації значного обсягу матеріалу тощо. Доцільним та позитивним для подальшого розвитку творчих можливостей педагога у створенні мультимедійних презентацій є впровадження своїх продуктів у різні заклади дошкільної освіти, обмін досвідом між педагогами, відзиви знаних науковців з даної проблематики та постійна робота з дітьми (опитування, анкетування, аналіз емоційного стану) для виявлення їхнього ставлення до таких типів занять.

Необхідним для нашого дослідження є виявлення рівня зацікавленості дітей різних вікових категорій до вивчення навчальних предметів за допомогою засобів мультимедіа. Так, під час проведеного нами констатувального експерименту, з'ясувалося, що вивчати предмети за допомогою МЗН виявляють більше бажання діти *старшого* дошкільного віку. У нашому випадку це обумовлено їхньою психологічною і фізичною спроможністю користуватись МЗН, оскільки вони елементарно ознайомлені

зі специфікою використання МЗН, а молодші діти лише розпочинають знайомство з особливостями функціонування інформаційних технологій.

4. Визначити час роботи дітей з мультимедійним продуктом. Як зазначає В. Якунін, застосування технічних засобів навчання на занятті дає позитивний ефект тоді, коли в середньому не перевищує 30 – 40% загального його часу. А відеоряд, що застосовується в різних формах на занятті не повинен складати більше 20% від загального часу [124, с.269].

Отже, дотримання педагогом визначеного алгоритму впровадження мультимедійних засобів навчання, дозволить з ефективністю провести будь-яке заняття.

3.2. Організація та методика проведення дослідно-експериментальної роботи

Результати теоретичного аналізу показують, що проблема впровадження мультимедійних засобів навчання під час роботи з дітьми дошкільного віку є недостатньо вивченою і потребує глибшого дослідження. З метою перевірки ефективності застосування МЗН у роботі з дітьми дошкільного віку було організовано та проведено в реальних умовах освітнього процесу педагогічний експеримент. Педагогічний експеримент проводився у закладі дошкільної освіти міста Черкаси (Заклад дошкільної освіти (ясла-садок) №2 "Сонечко" Черкаської міської ради). Експеримент проводився протягом 2018-2019 років. На різних етапах дослідження експериментальною роботою було охоплено 28 дітей дошкільного віку та 4 вихователі.

Констатувальний експеримент був спрямований на розв'язання таких основних завдань: виявити рівні готовності дітей дошкільного віку до використання мультимедійних засобів навчання; виявити мотиви вивчення можливостей мультимедійного комп'ютера; проаналізувати рівень використання вихователями можливостей комп'ютера в навчальних цілях; проаналізувати наявні мультимедійні продукти, які можна використати з

навчальною метою під час роботи з дітьми дошкільного віку. Для проведення педагогічного експерименту було відібрано 2 групи дітей у закладі дошкільної освіти. Для розв'язання перших двох завдань констатувального експерименту було визначено критерії, за якими оцінювалась готовність дітей дошкільного віку до застосування МЗН, а також відібрано методику діагностики мотивів пізнавальної діяльності дітей дошкільного віку (дод. А). Підготовка до проведення експерименту передбачала розв'язання таких завдань: забезпечення рівних початкових умов і стану експериментальної та контрольної груп (кількість дітей, результати успішності, підготовленість вихователів); визначення тривалості експерименту; підбір діагностичних методик і розробка опитувальників; визначення критеріїв, за якими можна зробити висновки про зміни в експериментальних групах. Для діагностики сформованої готовності дітей дошкільного віку до застосування мультимедійних засобів навчання під час роботи з ними, нами визначено критерії та показники цієї готовності (табл. 3.2).

Таблиця 3.2. Критерії готовності дітей дошкільного віку до застосування мультимедійних засобів навчання під час роботи з ними

Критерій	Показник
Особистісно-мотиваційний	Ставлення дитини дошкільного віку до оволодіння новими інформаційними технологіями, зокрема мультимедійними засобами навчання. Сформованість усвідомлення необхідності знань й умінь щодо застосування МЗН у своїй навчально-пізнавальній діяльності.
Загальної інформаційної освіченості	Обсяг знань, умінь і навичок необхідних для систематичного й ефективного використання МЗН як засобу навчальної діяльності дитини дошкільного віку. Обсяг знань, умінь і навичок необхідних для здійснення пошуку інформації з усієї сукупності інформаційних ресурсів.

Мультимедійно-творчої грамотності	Якість оволодіння дітьми дошкільного віку етапами мультимедійної візуалізації. Уміння творчо підходити до розв'язання завдань із застосуванням МЗН, рівень творчої уяви.
-----------------------------------	--

На основі аналізу визначених критеріїв та їх показників встановлено такі рівні готовності дітей дошкільного віку до застосування МЗН:

- *низький* рівень характерний для дітей дошкільного віку з відсутніми знаннями про роботу за комп'ютером, які не здатні самостійно працювати з мультимедійним продуктом, ознайомлюватись з навчальним матеріалом та аналізувати його в електронному вигляді; проявляють слабку ініціативу у навчанні, не виявляють інтересу до занять із застосуванням МЗН; навчання носить копіювальний характер, вироблені вміння, знання та навички застосовують під час розв'язання однотипних завдань; не вміють сприймати навчальну інформацію в електронному вигляді, відсутня творча уява;

- *середній* рівень характеризує дітей дошкільного віку, які володіють основами роботи за комп'ютером; вміють аналізувати та добирати мультимедійні продукти; усвідомлюють необхідність використання інформаційних технологій; проявляють епізодичний інтерес до мультимедійного навчання, до навчальної інформації в електронному вигляді; застосовують мультимедійні засоби навчання за пропонованою схемою, не проявляючи творчих підходів.

- *високий* рівень характерний для дітей дошкільного віку, які мають цілеспрямоване й наполегливе ставлення до навчання; мають стійку потребу в самопізнанні, в подальшому самовдосконаленні, багату уяву та фантазію; мають уміння та навички оперувати інформацією в електронному вигляді; проявляють стійкий тривалий інтерес до навчання із застосуванням МЗН, творче ставлення до організації навчального процесу із застосуванням мультимедійних технологій; активно сприймають інформацію в електронному вигляді; проявляють творчі підходи до виконання завдань із елементами мультимедіа.

Під готовністю дітей дошкільного віку до застосування МЗН розуміємо готовність до сприймання інформації за допомогою мультимедійних засобів навчання та готовність до їх застосування під час роботи з ними. Для діагностики визначених вище критеріїв готовності дітей дошкільного віку до застосування МЗН було проведено зріз у контрольній та експериментальній групах, результати якого представлені в таблиці 3.3.

Таблиця 3.3. Діагностичні дані критеріїв готовності дітей дошкільного віку до застосування МЗН в експериментальній і контрольній групах

Критерії	Високий		Середній		Низький	
	ЕГ	КГ	ЕГ	КГ	ЕГ	КГ
Особистісно-мотиваційний	2	3	7	6	5	5
Загальної інформаційної освіченості	2	2	5	6	7	6
Мультимедійно-творчої грамотності	3	1	6	7	5	6

Порівняння результатів діагностичного зрізу дають підстави стверджувати, що в експериментальних та контрольних групах рівень розвитку кожного з даних критеріїв є практично однаковим. Аналіз результатів даного етапу констатувального експерименту дозволив виявити наступне: високий рівень готовності дітей дошкільного віку до застосування МЗН наявний у малої кількості респондентів. Кількісні показники даної діагностики представлені в табл. 3.4.

Таблиця 3.4. Результати констатувального експерименту виявлення готовності дітей дошкільного віку до застосування МЗН

Групи	Кількість дітей	Готовність		
		Висока	Середня	Низька
ЕГ	14	2	6	6
КГ	14	2	6	6

У відсотках дані кількісні показники представлені в табл. 3.5.

Таблиця 3.5. Результати констатувального експерименту виявлення готовності дітей дошкільного віку до застосування МЗН (%)

Групи	Готовність		
	Висока	Середня	Низька
ЕГ	14	43	43
КГ	14	43	43

Порівнюючи результати даної діагностики, можна відзначити, що високий рівень дітей дошкільного віку до застосування МЗН в експериментальних та контрольних групах досить незначний. Діти не мають умінь та навичок оперувати інформацією в електронному вигляді, не здатні самостійно працювати з мультимедійним продуктом без допомоги вихователя, не вміють раціонально організувати свій час у роботі з мультимедійним продуктом, не виявляють стійкого інтересу до занять із застосуванням мультимедійних засобів навчання.

Одним із завдань під час констатувального педагогічного експерименту було виявлення та аналіз мотивів вивчення студентами можливостей мультимедійного комп'ютера. Для даної діагностики ми використали класифікацію мотивів навчальної активності Н. Горопахи [34], яку адаптували до свого дослідження і визначили наступні мотиви:

- пізнавальний мотив, що проявляється у допитливості, виявленні інтересу, розширенні знань і прагненні їх отримувати;
- культурно-соціальний мотив, завдяки якому діти прагнуть діяти разом з товаришами, посісти в колективі певне місце (у процесі пізнавальної діяльності), отримати нагороду за перемогу, здобути знання роботи з комп'ютером;
- навчальний мотив виявляється в бажанні навчитися пізнавати, міркувати, відповідати на запитання завдяки знанням роботи з комп'ютером;
- комунікативний мотив, що пов'язаний із безпосереднім процесом мовленнєвої діяльності;
- зовнішній мотив виявляється у позитивному ставленні до навчання, садочку; прагнення бути дорослим; бажання бути у центрі уваги; бажання порадувати батьків; бажання отримати схвалення; допитливість; уникнення покарань;
- ігровий мотив, що пов'язаний із застосуванням знань роботи з персональним комп'ютером для виконання ігрових завдань, допомоги казковому персонажу тощо.

Для розв'язання зазначеного вище завдання проводилося опитування дітей дошкільного віку (дод. А), результати якого представлені в табл. 3.6.

Таблиця 3.6. Мотиви вивчення дітьми дошкільного віку можливостей мультимедійного комп'ютера

Мотив	ЕГ	КГ	Загальний показник
Пізнавальний	28,7%	28,6%	28,65%
Культурно-соціальний	21,4%	14,3%	17,85%
Навчальний	7,1%	7,1%	7,1%
Комунікативний	14,3%	14,3%	14,3%
Зовнішній	21,4%	28,6%	25%
Ігровий	7,1%	7,1%	7,1%

Як видно, перше місце серед визначених мотивів у дітей дошкільного віку займає пізнавальний мотив, друге місце – зовнішній мотив, третє – культурно-соціальний мотив, четверте – комунікативний мотив, п'яте і на останньому місці навчальний і ігровий. Тобто, провідним мотивом для вивчення дітьми дошкільного віку можливостей мультимедійного комп'ютера є прагнення до розширення своїх знань і здобуття нових.

Як бачимо, зовнішній мотив у дітей дошкільного віку посідає друге місце. З психологічної точки зору, зазначає Л. Подоляк, В. Юрченко, зовнішній мотив є складною синтетичною структурою, до якої входять інтелектуальні, емоційні та вольові компоненти. Найбільш суттєве значення у функціонуванні зовнішнього мотиву має його зв'язок з позитивним ставленням до навчання і садочку, а також з моральними настановами і потребами дитини [61]. Звідси висновок, про те, що у дітей дошкільного віку високі інтелектуальні запити, виражене прагнення до пізнання нового засобами МТН.

Однією із перешкод у застосуванні МЗН є відсутність укомплектованих мультимедійних кабінетів (мультимедійний проектор, проекційний екран,

спеціальна аудиторія з акустичною системою, необхідна кількість мультимедійних комп'ютерів) та низький рівень підготовки вихователів. Проведене нами опитування (дод. Б) серед вихователів обраного нами закладу дошкільної освіти дозволило виявити наступне: вихователі періодично використовують можливості мультимедійного комп'ютера під час роботи з дітьми; інколи застосовують з навчальною метою комп'ютер; частіше використовують традиційний виклад змісту навчальних занять.

Такий розподіл пояснюється низьким рівнем підготовки вихователів у галузі застосування МЗН, що знижує бажання до проведення даного виду занять. Тому необхідно удосконалювати інформаційну підготовку педагогів шляхом упровадження спеціальних курсів під час їх професійної підготовки, які будуть забезпечувати їх необхідними базовими знаннями користувача комп'ютером і навчати застосовувати його в своїй професійній діяльності. Під час констатувального педагогічного експерименту аналізувалися наявні мультимедійні продукти для занять з дітьми дошкільного віку, які можна використати з навчальною метою.

3.3. Аналіз результатів експериментального дослідження

Формувальний експеримент здійснювався протягом 2019 року. Метою експерименту було підтвердження сформульованого твердження про те, що ефективність застосування МЗН у роботі з дітьми дошкільного віку зросте за таких педагогічних умов:

- мотиваційне забезпечення оволодіння дітьми дошкільного віку МЗН в умовах створення мультимедійно-навчального середовища;
- алгоритмізація вихователями навчального процесу у ЗДО на основі системного використання МЗН;
- організація процесу засвоєння дітьми дошкільного віку навчального матеріалу, представленого мультимедійними засобами.

Групи дітей для проведення формувального експерименту обиралися у відповідності до таких вимог: однаковий склад дітей, інтелектуальний рівень,

показники успішності, рівень підготовки, тобто обрані групи є гомогенними. Було сформовано 1 експериментальна та 1 контрольна група дітей (28 дітей загалом). Протягом усього експерименту в контрольних групах заняття проводилися за усталеною схемою, відповідно до програм розвитку, виконувалися всі вимоги до проведення занять. В експериментальній групі було реалізовано педагогічні умови, методика застосування МЗН, заняття розроблялися та проводилися з використанням мультимедійних продуктів (презентацій, програм розвитку, мультимедійних енциклопедій). Методика формульовального експерименту описана в п. 2.2.

У контрольній групі заняття проводились традиційно. Після вивчення запропонованого матеріалу рівень засвоєння знань з обраних тем перевірявся розробленими комп'ютерними тестовими програмами, самостійними видами робіт.

Залежність рівня інтересу дітей дошкільного віку до вивчення предметів із застосуванням МЗН виявлялась методом спостереження та опитування (дод. В). На заняттях з використанням МЗН, діти експериментальної групи ставали жвавими, обговорювали проведене заняття, давали поради, висловлювали свої пропозиції щодо подальших таких занять. Проведене опитування дозволило констатувати посилений інтерес дітей дошкільного віку до такого виду занять та бажання і надалі вивчати деякі теми за допомогою МЗН (рис. 3.1).

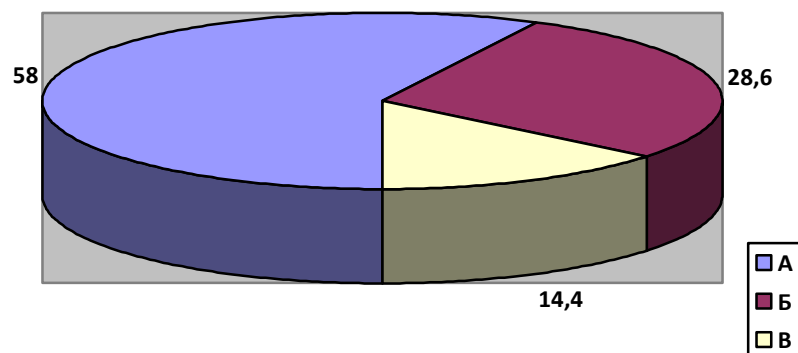


Рис. 3.1. Виявлення інтересу дітей дошкільного віку до занять із застосуванням МЗН

Умовні позначення: а – 58% дітей відповіли, що вивчати нові теми з елементами мультимедіа цікавіше; б – 28,6% дітей не мало значення у якому вигляді сприймати інформацію; в – 14,4% дітей не виявляли інтересу до мультимедійних продуктів. Тобто, в процесі дослідження з'ясувалося, що рівень інтересу дітей до здійсненої з ними роботи зростає із упровадженням МЗН.

Після проведення формувального експерименту діагностувалися критерії готовності дітей дошкільного віку до застосування мультимедійних засобів навчання під час роботи з ними. Діагностика даних критеріїв здійснювалася за тими ж методиками, що й на констатувальному етапі. Кількісні показники даних критеріїв у експериментальній і контрольній групах представлені в табл. 3.7.

Таблиця 3.7. Діагностичні дані критеріїв готовності дітей дошкільного віку до застосування мультимедійних засобів навчання під час роботи з ними в експериментальній і контрольній групі після проведення формувального експерименту

Критерії	Високий	Середній	Низький
Експериментальна група			
Особистісно-мотиваційний	3	9	2
Загальної інформаційної освіченості	3	8	3
Мультимедійно-творчої грамотності	5	7	2
Контрольна група			
Особистісно-мотиваційний	2	7	5
Загальної інформаційної освіченості	2	6	6
Мультимедійно-творчої грамотності	1	7	6

Аналіз критеріїв готовності дітей дошкільного віку до застосування мультимедійних засобів навчання під час роботи з ними до і після

проведення формувального експерименту засвідчив, що після впровадження педагогічних умов щодо застосування МЗН у роботі з дітьми дошкільного віку, значно підвищилися кількісні показники цих критеріїв в експериментальній групі, проте в контрольній групі зміни були незначними.

Зокрема, сформованість особистісно-мотиваційного ставлення дітей дошкільного віку до застосування МЗН експериментальній групі зросла на 21,4%, у контрольній – на 7,1%; сформованість загальної інформаційної освіченості в експериментальній групі зросла на 28,6%, у контрольній – залишилась на попередньому рівні; сформованість мультимедійно-творчої грамотності в експериментальній групі зросла на 21,4%, у контрольній – залишилась на попередньому рівні. За діагностичними даними критеріїв, готовність дітей експериментальної та контрольної груп до застосування МЗН після проведення формувального експерименту представлена в табл. 3.8.

Таблиця 3.8. Результати формувального експерименту виявлення готовності дітей дошкільного віку до застосування МЗН (%)

Групи	Готовність		
	Висока	Середня	Низька
ЕГ	(4)14(28,6)	(8)43(57,1)	(2)43(14,3)
КГ	(2)14(14,2)	(6)43(42,9)	(6)43(42,9)

Побудуємо зведену таблицю результатів виявлення готовності дітей дошкільного віку до застосування МЗН експериментальної та контрольної груп до і після проведення формувального експерименту (табл. 3.9).

Таблиця 3.9. Динаміка готовності дітей експериментальної і контрольної груп до застосування МЗН до і після експерименту

Рівні	Експериментальна група		Контрольна група	
	До (%)	Після (%)	До (%)	Після (%)
Високий	14	28,6	14	14,2
Середній	43	57,1	43	42,9
Низький	43	14,3	43	42,9

Отже, педагогічні умови впровадження МЗН в експериментальній групі під час роботи з дітьми дошкільного віку сприяли урізноманітненню форм

навчальної діяльності, створенню позитивного настрою на занятті, формуванню нових умінь і навичок у дітей, у результаті чого респонденти експериментальної групи продемонстрували кращі результати по сформованій готовності до застосування МЗН.

Отже, аналізуючи результати формувального експерименту можна відзначити поліпшення результатів навчання у наслідок використання МНЗ у роботі з дітьми дошкільного віку, а також те, що впровадження запропонованої організаційно-методичної моделі застосування МЗН сприяло підвищенню рівня готовності дітей дошкільного віку до застосування МЗН. Діти здобули вміння та навички оперувати інформацією в електронному вигляді, організувати свою пізнавальну діяльність у навчальний час під час роботи з мультимедійним продуктом, вміння використовувати МЗН у самостійній навчальній діяльності. Це сприяло формуванню особистості дитини, яка має стійку потребу до пізнання, багату творчу уяву, новаційне ставлення до застосування МЗН. Під час формувального експерименту в експериментальній групі діти самостійно працювали з мультимедійними продуктами, здійснювали пошук інформації тощо. Отже, проведений педагогічний експеримент підтвердив ефективність упровадження запропонованої педагогічної застосування МЗН у роботі з дітьми дошкільного віку, що сприяло підвищенню рівня готовності дітей до застосування МЗН у роботі з ними за умови реалізації методики застосування МНЗ, чим було досягнуто поставленої мети магістерського дослідження.

ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ 3

Ефективність упровадження запропонованої методики застосування мультимедійних засобів навчання у роботі з дітьми дошкільного віку визначалася за допомогою критеріїв (особистісно-мотиваційний, загальної інформаційної освіченості, мультимедійно-творчої грамотності) та їх показників. На основі аналізу визначених критеріїв встановлено рівні готовності дітей дошкільного віку до застосування мультимедійних засобів навчання: високий, середній і низький. Аналіз результатів констатувального експерименту засвідчив, що діти не мають умінь та навичок оперувати інформацією в електронному вигляді, не вміють раціонально організовувати пізнавальну діяльність у роботі з мультимедійним продуктом. Тобто, підтвердилась необхідність впровадження педагогічних умов застосування мультимедійних засобів навчання у роботі з дітьми дошкільного віку.

Аналіз критеріїв готовності дітей дошкільного віку до застосування МЗН до і після проведення формувального експерименту засвідчив, що сформованість особистісно-мотиваційного ставлення дітей до застосування МЗН у професійній діяльності в експериментальних групах зросла на 21,4%, у контрольній – на 7,1%; сформованість загальної інформаційної освіченості в експериментальній групі зросла на 28,6%, у контрольній – залишилась на попередньому рівні; сформованість мультимедійно-творчої грамотності в експериментальній групі зросла на 21,4%, у контрольній – залишилась на попередньому рівні. Результати педагогічного експерименту дають змогу зробити висновок про те, що впровадження методики застосування мультимедійних засобів навчання у роботі з дітьми дошкільного віку сприяло підвищенню рівня готовності дітей до застосування МЗН (кількість дітей із високим рівнем готовності зросла на 14,6 % і на 14,1 % кількість дітей із середнім рівнем готовності). Отже, аналізуючи результати формувального експерименту можна відзначити поліпшення результатів навчання у наслідок використання МЗН у роботі з дітьми дошкільного віку.

ВИСНОВКИ

1. Усебічний аналіз проблеми дослідження засвідчив, що однією з причин наявного низького рівня застосування мультимедійних засобів навчання у роботі з дітьми дошкільного віку є недостатня кількість розроблених мультимедійних навчальних комплексів українського виробництва, незначна кількість методичних рекомендацій з позицій їх практичного застосування, відсутність єдиних узгоджених вимог до мультимедійних продуктів та недостатня інформаційна підготовка педагогів для роботи в нових інформаційних умовах навчання.

Аналіз дидактичної, інформаційної і технічної сторін мультимедіа дозволив встановити, що засоби мультимедіа – це комп'ютерна технологія, яка дає змогу в інтерактивному режимі відображати інформацію в різних її формах прояву (текст, звук, відео, графіка, анімації, слайди, мультиплікації тощо). Мультимедійні засоби навчання – це програмні продукти, що поєднують у собі різноманітну інформацію (текстову, звукову, графічну, анімаційну тощо) навчально-пізнавального характеру та здатні працювати в інтерактивному режимі. Прогресуюча комп'ютеризація освіти дає надію сподіватись, що використання мультимедійних засобів навчання буде невід'ємним елементом будь-якого сучасного заняття у закладі дошкільної освіти.

Аналізуючи психолого-педагогічні особливості використання інформаційно-телекомунікаційних технологій у навчанні, слід відзначити, що ними забезпечується: поява нових педагогічних технологій, що базуються на використанні можливостей нових інформаційно-телекомунікаційних технологій; реалізація творчого потенціалу педагога та суб'єктів навчання; реалізація міжпредметних зв'язків, інтенсифікація та індивідуалізація навчання; нові можливості мультимедійного комп'ютера у вищому рівні розвитку дитини – «зоні найближчого розвитку»; стимулювання всіх сфер розвитку дитини: емоційної, інтелектуальної, вольової; новий погляд на мотивацію навчання.

2. Узагальнюючи положення щодо доцільності та ефективності впровадження мультимедійних засобів навчання, виділимо педагогічні цілі їх застосування у роботі з дітьми дошкільного віку: творчий розвиток особистості дитини та підготовка її до життя в інформаційному суспільстві; підвищення рівня інформаційної культури та грамотності, що є вагомим показником освіченості на даному етапі інформатизації усіх сфер діяльності людини; підвищення якості та ефективності навчання, поліпшення результатів навчання завдяки реалізації можливостей інформаційно-телекомунікаційних технологій навчання; підготовка до вмілого користування засобами інформаційних технологій.

На основі аналізу компонентів освітнього процесу у закладах дошкільної освіти визначено та теоретично обґрунтовано такі педагогічні умови застосування мультимедійних засобів навчання у роботі з дітьми дошкільного віку: мотиваційне забезпечення оволодіння дітьми дошкільного віку МЗН в умовах створення мультимедійно-навчального середовища; алгоритмізація вихователями навчального процесу у ЗДО на основі системного використання МЗН; організація процесу засвоєння дітьми дошкільного віку навчального матеріалу, представленого мультимедійними засобами.

Окреслені педагогічні умови застосування мультимедійних засобів навчання у роботі з дітьми дошкільного віку визначають основні вимоги до їх мотивів, а також специфіку вибору змісту, засобів, методів, форм навчання, що складають структурні компоненти методики застосування мультимедійних засобів навчання у роботі з дітьми дошкільного віку. Запропонована методика відобразилася в організаційно-методичній моделі застосування мультимедійних засобів навчання у роботі з дітьми дошкільного віку, яка включає такі структурні елементи: компоненти готовності (мотиваційний, змістовий, процесуально-творчий), педагогічні умови, етапи застосування МЗН.

3. Поетапно розроблена, схарактеризована та обґрунтована методика застосування мультимедійних засобів навчання у роботі з дітьми дошкільного віку, в основу якої покладено комплекс методів і прийомів застосування МЗН під час різних заняттях і на їх окремих етапах. Зокрема, вони можуть бути використані: для пояснення нового матеріалу з метою ілюстрування розповіді вихователя; залучення дітей до діалогу; під час повторення, узагальнення і закріплення вивченого матеріалу.

Дана методика включає такі основні етапи: організаційно-мотиваційний, змістово-компетентнісний, рефлексивно-творчий. Проектуючи процес навчання із застосуванням МЗН, ми визначаємо наступний алгоритм, представлений у наступному параграфі, якого має дотримуватися педагог під час проведення заняття: передбачити, на яких етапах навчального заняття будуть застосовуватися МЗН; дотримуватися критеріїв добору МЗН, що будуть застосовуватися на занятті; проаналізувати навчальну інформацію з метою виявлення доцільності створення власних мультимедійних продуктів; визначити час роботи дітей з мультимедійним продуктом.

Для стимулювання дітей дошкільного віку до використання мультимедійних засобів навчання необхідно організувати певне мультимедійно-навчальне середовище для виявлення, розкриття й удосконалення здібностей та навчальних можливостей дітей, створення умов для якісного самостійного засвоєння матеріалу, для розвитку пізнавального інтересу; дотримуватися визначених дидактичних принципів у навчанні із застосуванням МЗН; спонукати дітей до здійснення продуктивної самостійної пізнавальної діяльності.

4.3 метою експериментальної перевірки ефективності педагогічних умов застосування мультимедійних засобів навчання у роботі з дітьми дошкільного віку, визначено критерії (особистісно-мотиваційний, загальної інформаційної освіченості, мультимедійно-творчої грамотності) та їх показники. На основі аналізу визначених критеріїв встановлено рівні

готовності дітей дошкільного віку до застосування МЗН під час роботи з ними: високий, середній і низький.

Аналіз критеріїв готовності дітей дошкільного віку до застосування МЗН до і після проведення формувального експерименту засвідчив, що сформованість особистісно-мотиваційного ставлення дітей до застосування МЗН у професійній діяльності в експериментальних групах зросла на 21,4%, у контрольній – на 7,1%; сформованість загальної інформаційної освіченості в експериментальній групі зросла на 28,6%, у контрольній – залишилась на попередньому рівні; сформованість мультимедійно-творчої грамотності в експериментальній групі зросла на 21,4%, у контрольній – залишилась на попередньому рівні. Результати педагогічного експерименту дають змогу зробити висновок про те, що впровадження методики застосування мультимедійних засобів навчання у роботі з дітьми дошкільного віку сприяло підвищенню рівня готовності дітей до застосування МЗН (кількість дітей із високим рівнем готовності зросла на 14,6 % і на 14,1 % кількість дітей із середнім рівнем готовності).

Результати проведеного педагогічного експерименту дали змогу зробити висновок про те, що впровадження педагогічних умов застосування мультимедійних засобів навчання сприяло значному вдосконаленню роботи з дітьми дошкільного віку, а також підвищенню рівня готовності дітей до застосування МЗН у навчальній діяльності за умови дотримання визначених педагогічних умов.

Проведене дослідження не вичерпує всіх можливих аспектів проблеми застосування мультимедійних засобів навчання. Перспективними є наукові пошуки в напрямі розроблення мультимедійних продуктів для роботи з дітьми дошкільного віку, подальшого вивчення потребує питання вдосконалення організації навчального процесу із застосуванням мультимедійних засобів навчання, а також проблема вдосконалення інформаційної підготовки педагогів-вихователів до застосування можливостей МЗН у роботі з дітьми дошкільного віку.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Адольф В.А. Інноваційна діяльність педагога в процесі його професійного становлення: монографія / В.А. Адольф, Н.Ф. Ільїна. Київ : Політком, 2007. 203 с.
2. Алексеева М.Б. Системы мультимедиа / М.Б. Алексеева, С.Н. Балан. Санкт-Петербург, 2001. 158 с.
3. Алексюк А.М. Педагогіка вищої школи. Курс лекцій: модульне навчання: навч. посіб. / А.М. Алексюк Київ : ІСДО, 1993. 220 с.
4. Ананьев Б.Г. Человек как предмет познания / Б.Г. Ананьев. Санкт-Петербург : Питер, 2001. 288 с.
5. Андреев В.И. Педагогика: Учебный курс для творческого саморазвития / В.И. Андреев. – [2-е изд.]. Казань: Центр инновационных технологий, 2000. 608 с.
6. Андрущенко В.П. Сучасна соціальна філософія / В.П. Андрущенко, М.І. Михальченко. Київ : Генеза, 1996. 368 с.
7. Аносов І.П. Основи науково-педагогічних досліджень: навч. посіб. / І.П. Аносов [та ін.]; Мелітоп. держ. пед. ун-т ім. Богдана Хмельницького. Мелітополь: Вид. будинок ММД, 2015. 216 с.
8. Бабаева Ю.Д. Диалог в ЭВМ: психологические аспекты / Ю.Д. Бабаева // Вопросы психологии. 1983. №2. С. 18-25.
9. Бабанін О. Статистика розвитку ІТ-ринку в США, Україні й світі. Статистика України. 2013. № 1. С. 22–27.
10. Бабанский Ю.К. Школа в условиях информационного взрыва / Ю.К. Бабанский // Перспективы. 1981. № 2. С. 5-21.
11. Балаховская Т. Три значения мультимедиа / Т. Балаховская // Компьютерпресс. 1995. №2. С. 37-39.
12. Барбина Е.С. Формирование педагогического мастерства учителя в системе непрерывного педагогического образования / Е.С. Барбина. Київ : Вища школа, 1997. 153 с.

13. Беспалько В.П. Образование и обучение с участием компьютеров (педагогика третьего тысячелетия): учеб.-метод. пособие / В.П. Беспалько; Рос. акад. образования, Моск. психол.-соц. ин-т. Москва: Моск. психол.-соц. ин-т; Воронеж: МОДЭК, 2002. 351 с.
14. Беспалько В.П. Программированное обучение (Дидактические основы) / В.П. Беспалько. Москва : Высшая школа, 1970. 300 с.
15. Беспалько В.П. Теория учебника: дидактический аспект / В.П. Беспалько. Москва : Педагогика, 1988. 160 с.
16. Бібік Н.М. Програма інтерактивного курсу (навчання грамоти, математики, навколишній світ) / Н.М. Бібік // Початкова школа, 2001. №8. 12 с.
17. Бондар В.І. Теорія і технологія управління процесом навчання в школі / В.І. Бондар; АПН України, Нац. пед. ун-т ім. М.Д. Драгоманова. Київ, 2000. 192 с.
18. Бондаренко О.М. Дидактичні умови застосування мультимедійних технологій у процесі навчання педагогічних дисциплін студентів педагогічних університетів: дис. ... канд. пед. наук: спец. 13.00.04 / Бондаренко Олена Миколаївна. Черкаси, 2010. 205 с.
19. Брановский Ю.С. Информационные инновационные технологии в профессиональном образовании: учеб. пособие / Ю.С. Брановский, Т.Л. Шапошникова. Краснодар: Изд-во Куб ГТУ, 2001. 415 с.
20. Браун Ю.С. Модульно-уровневый подход в преподавании курса «Основы мультимедийных технологий» / Ю.С. Браун, А.Ю. Кравцова, И.Б. Кириченко // Информатика и образование. 2003. № 9. С.52–57.
21. Вакулюк В. Мультимедийные технологии в учебном процессе / В. Вакулюк, Н. Семенова // Высшее образование в России. 2004. №2. С. 101–105.
22. Велихов Е.П. Новая информационная технология / Е.П. Велихов // Информатика и образование. 1986. № 1. С. 20.

23. Верлань А.Ф. Дидактичні принципи в умовах традиційного і комп'ютерного навчання / А.Ф. Верлань, Н.Т. Тверезовська // Педагогіка і психологія. 1998. №3. С. 126–132.
24. Виштак О.В. Критерии создания электронных учебных материалов / О.В. Виштак // Педагогика. 2003. №8. С. 19–22.
25. Вільямс Р. Комп'ютери в школі: Пер. з англ. / Р. Вільямс, К. Маклін. Київ : Рад. школа, 1988. 295 с.
26. Волинський В.П. Використання відеоінформації як засобу навчання / В.П. Волинський, Н.І. Головка // Педагогіка і психологія. 1995. №3. С. 71–76.
27. Волобуєва Т.Б. Розвиток творчої активності учнів молодших класів засобами нових інформаційних технологій навчання: автореф. дис. ... канд. пед. наук; 13.00.01 / Тетяна Борисівна Волобуєва; Ін-т педагогіки АПН України. Київ, 1996. 22 с.
28. Воробйова М. В. Способи перекладу неологізмів сфери комп'ютеризації економічної діяльності людини з англійської мови на українську / М. В. Воробйова, А. І. Шаповалова // Нова філологія. 2014. № 63. С. 56-59.
29. Воронин Ю.А. Компьютеризированные технологии в процессе предметной подготовки учителя / Ю.А. Воронин // Педагогика. 2003. №8. С. 53– 59.
30. Гальперин П.Я. О психологических основах программированного обучения / П.Я. Гальперин. Москва, 1975. 343 с.
31. Гевал П. А. Загальні принципи використання комп'ютера на уроках різних типів. // Комп'ютер в школі та сім'ї. / П. А. Гевал / 2000. №3. С.33-34.
32. Гершунский Б.С. Компьютеризация в сфере образования: проблемы и перспективы / Б.С. Гершунский. Москва : Педагогика, 1987. 263 с.
33. Глинский Б.А. Философские и социальные проблемы информатики / Б.А. Глинский. Москва : Наука, 1990. 105 с.

34. Горопаха Н. М. Особливості мотивів навчально- мовленнєвої діяльності старших дошкільників / Н. М. Горопаха, Н. В. Маліновська // Проблеми сучасної психології. 2017. Вип. 35. С. 119-129.

35. Гуревич Р.С. Інформаційно-комунікаційні технології в навчальному процесі та наукових дослідженнях: навч. пос. / Р.С. Гуревич, М.Ю. Кадемія. Вінниця: ТОВ «Планер», 2005. 366 с.

36. Гуревич Р.С. Інформаційно-телекомунікаційні технології в навчальному процесі та наукових дослідженнях: навч. посіб. для студентів пед. ВНЗ і слухачів інститутів післядипломної освіти / Р.С. Гуревич, М.Ю. Кадемія. Київ : Освіта України, 2006. 390 с.

37. Гуревич Р.С. Сучасні інформаційні технології в навчанні / Р.С. Гуревич // Освіта України. 2000. № 24. С. 3–6.

38. Гуржій А.М. Засоби навчання: навч. пос. / А.М. Гуржій, Ю.О. Жук, В.П. Волинський. Київ : ІЗМН, 1997. 208 с.

39. Гусак П. Інноваційні технології навчання учнів початкових класів: монографія / П. Гусак, Л. Гусак, О. Белкіна-Ковальчук, Т. Воробйова. Луцьк: Вежа-Друк, 2016. 276 с.

40. Данилова О. Мультимедіа власноруч: текст, графіка, аудіо, анімація, відео / О. Данилова, В. Манако, Д. Манако. Київ : Вид. дім «Шкіл. Світ»: Вид. Л. Галіцина, 2006. 120 с.

41. Жалдак М.І. Інформаційні технології: навч.-метод. посіб. / М.І. Жалдак, О.А. Хомік, І.В. Володько, О.М Снігур. Київ : Наука, 2003. 194 с.

42. Жалдак М.І. Педагогічний потенціал компютерно-орієнтованих систем навчання математики / М.І. Жалдак // Зб. наук. праць Уманського державного педагогічного університету ім. П. Тичини. [спец.випуск] / За ред.: М.Т. Мартинюк. Київ : Міленіум, 2005. С. 129–141.

43. Живые педагогические и информационные технологии в системе образования / Под.ред. Е.С. Болат. Москва, 2000. 312 с.

44. Жуковська Н.М. Мультимедійні технології на допомогу вчителю літератури / Н.М. Жуковська // Комп'ютер у школі та сім'ї. 2004. №2. С. 51–53.

45. Застосування мультимедійних засобів навчання та глобальних інформаційних мереж у наукових дослідженнях: навч.-метод. пос. / Укл.: Гуревич Р.С., Шестопалюк О.В., Шевченко Л.С. Вінниця, 2004. 124 с.

46. Захаревич М.А. Підвищення педагогічної ефективності навчання при використанні мультимедіа / А.Г. Грітченко, М.А. Захаревич // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми: зб. наук. праць. Київ–Вінниця: ДОВ Вінниця, 2012. С. 134–140.

47. Захарова И.Г. Информационные технологии в образовании: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / И.Г. Захарова. – 2-е изд., стер. Москва : Издательский центр «Академия», 2005. 192 с.

48. Зворыгина Е. В. Педагогические подходы к компьютерным играм для дошкольников // Информатика и образование. 1990. № 6. С. 94-102.

49. Иззетова Э. Информационные технологии в зеркале философии [Електронний ресурс] / Э. Иззетова. – Режим доступу: <http://infocom.uz/2005/12/23/informatsionnyie-tehnologii-v-zerkale-filosofii/>

50. Інформаційно-комунікаційні технології в педагогічній освіті: навч. посіб. / за наук. ред. О.М. Пехоти, Т.В. Тихонової. Миколаїв: Іліон, 2013. С. 22–23.

51. Інформаційно-комунікаційні технології в сучасному освітньому просторі: збірник матеріалів Всеукраїнського науково-методичного семінару із Міжнародною участю «Інформаційно-комунікаційні технології в сучасному освітньому просторі» / [за заг. ред. Л.О. Данильчук, Т.В. Захарчук, І.Ф. Лизун]. Кременець: Вид-во КОГПІ ім. Тараса Шевченка, 2011. 128 с.

52. Кадемія М.Ю. Інформаційно-комунікаційні технології навчання: термінологічний словник / М.Ю. Кадемія. Львів: Вид-во «СПОЛОМ», 2009. 260 с.

53. Кизик О.А. К вопросу о становлении информационной компетентности, как составляющей профессиональной компетентности выпускника профессионального лицея / О.А. Кизик // Электронное издание «Письма в Emissia. Offline: электронный журнал». – СПб., 2002. ART 866 Гос. рек. №03201000888.

54. Ключко В.І. Застосування новітніх інформаційних технологій при вивченні вищої математики у технічному вузі: навч.-метод. посіб. / В.І. Ключко. Вінниця: ВДТУ, 1997. 300 с.

55. Кобыляцкий И.И. Основы педагогики высшей школы / И.И. Кобыляцкий. Київ-Одесса: Вища школа, 1978. 286 с.

56. Коваль Т.І. Підготовка викладачів вищої школи: інформаційні технології у педагогічній діяльності : навч.-метод. посіб. / Т.І. Коваль. Київ : Вид. центр НЛУ, 2009. 380 с.

57. Козер М.М. Інтегровані інтелектуальні робототехнічні комплекси / М.М. Козер. Київ, 2015. 314 с.

58. Козлакова Г.О. Інформаційно-програмне забезпечення дистанційної освіти: зарубіжний і вітчизняний досвід: монографія / Г.О. Козлакова. Київ : ВЦ «Просвіта», 2002. 230 с.

59. Коломієць А.М. Основи інформаційної культури майбутнього вчителя: навч.-метод. посіб. / А.М. Коломієць, І.М. Лапшина, В.С. Білоус. Вінниця: ВДПУ, 2006. 88 с.

60. Коменский Я.А. Избранные педагогические сочинения: В 2-х т. / Я.А. Коменский. Т. 1. Москва : Педагогика, 1982. 656 с.

61. Коношевський Л.Л. Підготовка викладачів до створення засобів мультимедіа та впровадження їх у самостійну роботу студентів / Л.Л. Коношевський, О.Л. Коношевський // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми: Зб. наук. праць. Київ-Вінниця, 2005. Вип. 9. С. 409–415.

62. Корнєв В.П. Дидактичні вимоги до комп'ютерних програм з географії / В.П. Корнєв // Комп'ютер у школі і сім'ї. 2003. №8. С. 25–27.

63. Корнилов Ю.В. Педагогическое обеспечение информационно-образовательной среды средствами сетевых и мультимедиа-технологий: дисс. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / Корнилов Юрий Вячеславович. Якутск, 2009. 157 с.

64. Костюк Г.С. Теоретичні основи програмованого навчання / Г.С. Костюк // Програмоване навчання. Київ : Рад. школа, 1966. 246 с.

65. Кравчук О. Застосування інформаційних технологій на уроках у початковій школі / О. Кравчук // Рідна школа. 2004. №1. С. 44–46.

66. Крамаренко Т.В. Сучасний стан застосування інформаційних та комунікаційних технологій при викладанні іноземних мов у ВУЗі [Електронний ресурс] / Т.В. Крамаренко. – Режим доступу: <http://intkonf.org/kramarenko-tv-suchasniy-stan-zastosuvannya-informatsiynih-tehnologiy-pri-vikladanni-inozemnih-mov-u-vuzi/>.

67. Кузьмина Н.В. Методы исследования педагогической деятельности / Н.В. Кузьмина. Львів : ЛГУ, 1970. 114 с.

68. Кульчицький І. Вплив сучасних комп'ютерних інформаційних технологій на традиційні методики навчання / І. Кульчицький // Вісник Львівського університету. Серія педагогічна. Львів, 2001. Вип. 15. Ч. 2. С. 177–185.

69. Лактионов О.Б. Мультимедіа – новий напрям комп'ютеризації освіти / О.Б. Лактионов // Рідна школа. 1993. № 9. С. 45.

70. Лапінський В.В. Дидактичні вимоги до комп'ютерно-орієнтованих засобів навчання / В.В. Лапінський // Нові технології навчання: наук.-метод. зб. Київ : Наук.-метод. центр вищої освіти, 2004. С. 104–107.

71. Левшин М.М. Аналіз досвіду вивчення інформатики в початкових класах / М.М. Левшин // Комп'ютер у школі та сім'ї. 1998. №1. С. 22–23.

72. Литвин А. Інформатизація навчально-методичного забезпечення професійної освіти / А. Литвин // Професійно-технічна освіта. 2006. №4. С. 21–25.

73. Литвинова С.Г. Віртуальна учительська за хмарними технологіями / С.Г. Литвинова // Комп'ютер у школі та сім'ї. 2013. №2. С. 23–25.

74. Логінова Н.І. Використання технологій дистанційного навчання в традиційному навчальному процесі / Н.І. Логінова // Наука і освіта. 2004. № 4-5. С. 7–12.

75. Лойрентьев Г.В. Инновационное обучение технологи в профессиональной подготовке специалистов / Г.В. Лойрентьев, Н.Б. Лойрентьева. Барнаул: Изд-во Алтайского государственного университета, 2002. 146 с.

76. Мархель И.И. Компьютерные технологии обучения: проблемы и перспективы развития / И.И. Мархель // Нові інформаційні технології навчання в навчальних закладах України: наук. метод. зб. Одеса: Друк, 2001. Вип. 8: Педагогіка. 242 с.

77. Марченко Д. Дидактичний рівень мультимедійних засобів навчання / Д. Марченко // Рідна школа. 2004. № 12. С. 70–72.

78. Матвеева Л.А. Внедрение информационных технологий в процесс подготовки учителей для начальной школы // Информационные технологии в образовании: проблемы, перспективы = Information technologies in education: problems, perspectives: Материалы Междунар. науч. – практ. конф., 15-16 мая 2000 г. / Г.А. Бордовский (отв. ред.); Российский гос. пед. университет им. А.И. Герцена и др. Санкт-Петербург : Издательство РГПУ им. А.И. Герцена, 2001. 274 с.

79. Матвійчик О.Є. Формування інформаційної культури викладача / О.Є. Матвійчик // Комп'ютер у сім'ї та школі. 2006. № 6. С. 16–17.

80. Машбиц Е.И. Компьютеризация обучения: проблемы и перспективы / Е.И. Машбиц. Москва : Знание, 1986. 80 с.

81. Машбиц Е.И. Психолого-педагогические проблемы компьютеризации обучения: педагогическая наука – реформе школы / Е.И. Машбиц. Москва : Педагогика, 1998. 192 с.

82. Мойсеюк Н.Є. Педагогіка: навч. посіб. / Н.Є. Мойсеюк. Вид. 5-е, доп. і перероб. Київ, 2007. 656 с.

83. Мороз О.Г. Педагогіка і психологія вищої школи: навч. пос. / [За заг. ред. О.Г. Мороза. Київ: НПУ, 2003. 267 с.

84. Моторин В. Воспитательные возможности компьютерных игр // Дошкольное воспитание. 2000. № 11. С. 53-57.

85. Новосёлова С. Л. Проблемы информатизации дошкольного образования // Информатика и образование. 1990. № 2. С. 93-96.

86. Новосельцев С. Мультимедиа – синтез трех стихий / С. Новосельцев // Компьютер-пресс. 1991. №7. С. 3–14.

87. Освітні технології: навч.-метод. посіб. / [О.М. Пехота, А.З. Кіктенко, О.М. Любарська та ін.]; За заг. ред. О.М. Пехоти. Київ: А.С.К., 2001. 256 с.

88. Педагогика профессионального образования: [учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений] / Белозерцев Е. П., Гонеев А. Д., Пашков А. Г. и др. [под ред. В. А. Сластенина]. М.: Издательский центр «Академия», 2004. 368 с.

89. Педагогика: педагогические теории, системы, технологии / С.А. Смирнов, И.Б. Котова, Е.Н. Шиянов и др.; под ред. С.А. Смирнова. 4-е изд., испр. Москва: Академия, 2000. 512 с.

90. Педагогіка вищої школи: Підручник / Чернілевський Д. В., Гамрецький І. С., Зарічанський О. А.; За ред. Д. В. Чернілевського. Вінниця: АМСКП, Глобус-Прес, 2010. 408 с.

91. Первин Ю.А. Дети, компьютеры и коммуникации / Ю.А. Перпин // Информатика и образование. 1994. №1. С. 41–44.

92. Петровский А.В. Психолого-педагогические основы использования ЭВМ в вузовском обучении / А.В. Петровский, Н.Н. Нечаев. Москва: Педагогика, 1987. 145 с.

93. Пехота О.М. Особистісно орієнтоване навчання: підготовка вчителя: моногр. / О.М. Пехота, А.М. Старєва. Миколаїв: Іліон, 2005. 272 с.

94. Пидкасистый П. И. Навыки самообразования – важнейшая цель обучения / Пидкасистый П. И. , Пасекутов А. Е. // Вестник высшей школы. 1987. № 4. С. 31-34.
95. Підготовка майбутнього вчителя до впровадження педагогічних технологій: навч. посіб. / О.М. Пехота [та ін.]; за ред. І.А. Зязюна, О.М. Пехоти. Київ : Вид-во А.С.К., 2003. 240 с.
96. Підласий І.П. Учитель і комп'ютер / І.П. Підласий. Київ : Знання, 1988. 48 с.
97. Подоляк Л.Г. Психологія вищої школи: навчальний посібник для магістрантів і аспірантів / Л.Г. Подоляк, В.І. Юрченко. Київ : ТОВ «Філстудія», 2006. 320 с.
98. Понятие «информационного общества» – общая характеристика ... [Електронний ресурс]. – Режим доступу: www.historyjournal.ru/index.php?request=full&id=189.
99. Прокопенко І.Ф. Педагогічні технології: навч. посіб. / І.Ф. Прокопенко, В.І. Євдокимов. Харків : Колегіум, 2005. 224 с.
100. Преподавание в сети Интернет: учеб. пособие / отв. редактор В. И. Солдаткин. Москва : Высшая школа, 2003. 792 с.
101. Проблеми інформатизації процесу правозастосування / Н. П. Костюк, Д. С. Степанець // Криміналістичний вісник. 2016. № 1. С. 102-108.
102. Прокопенко І.Ф. Інформаційне суспільство і освіта / І.Ф. Прокопенко // Комп'ютер в школі і сім'ї. 2003. №1. С. 17-19.
103. Рибалка В.В. Психологія розвитку творчої особистості: навч. посіб. / В.В. Рибалка. Київ : ІЗМН, 1996. 236 с.
104. Садовская Н.А. Динамика мотивации компьютерной деятельности учащихся / Н.А. Садовская // Вопросы психологии. 1986. №5. С. 84– 86.
105. Свириденко С.С. Современные информационные технологии / С.С. Свириденко. Москва : Радио и связь, 1989. 304 с.

106. Селевко Г. Сучасні освітні технології : Добірка статей // Відкритий урок: розробки, технології, досвід. / Г. Селевко 2005. № 19-20. С. 23-40.
107. Селевко Г.К. Альтернативные педагогические технологии / Г.К. Селевко. Москва : НИИ школьных технологий, 2005. 224 с.
108. Сисоєва С.О. Психологія та педагогіка: підручник для студентів вищих навчальних закладів непедагогічного профілю традиційної та дистанційної форм навчання / С.О. Сисоєва, Т.Б. Поясок. Київ : Міленіум, 2005. 520 с.
109. Сікорський П.І. Комп'ютерні технології навчання: сутність та особливості впровадження / П.І. Сікорський // Педагогіка і психологія. 2004. №4 (45). С. 29–35.
110. Слостенин В.А. Психология и педагогика: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / В.А. Слостенин, В.П. Каширин. Москва : Издательский центр «Академия», 2001. 480 с.
111. Соловйов В.М. Професійні компетенції фахівців у галузі інформаційних технологій / В.М. Соловйов, І.С. Мінтій // Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції «Проблеми математичної освіти». Черкаси: Вид. від. ЧНУ, 2009. С. 194–196.
112. Столяренко Л.Д. Психология: учебник для вузов / Л.Д. Столяренко. Санкт-Петербург : Лидер, 2005. 592 с.
113. Талызина Н.Ф. Внедрение компьютера в учебный процесс – научную основу / Н.Ф. Талызина // Советская педагогика. 1985. № 12. С. 34–36.
114. Трофимова Е. Педагогические инновации в подготовке учителя / Е. Трофимова // Высшее образование в России. 2004. №6. С. 52–59.
115. Ушинський К. Системный подход и общая теория систем / К. Ушинський. Москва : Мысль, 1978. 272 с.
116. Федоров, А. И. Методологические аспекты информатизации профессионального образования [Электронный ресурс] / А. И. Федоров //

Научно-теоретический журнал "Теория и практика физической культуры".
2000. №4., С. 109-115.

117. Фіцула М.М. Педагогіка: навч. посіб. для студ. вищ. педагог. закл. освіти / М.М. Фіцула. Київ : Видавничий центр «Академія», 2000. 544 с.

118. Фридман Л.М. Наглядность и моделирование в обучении / Л.М. Фридман. Москва : Знание, 1984. 80 с.

119. Харламов И.Ф. Педагогика: учеб. пособие. 2-е изд., перераб. и доп. / И.Ф. Харламов. Москва : Высш. шк., 1990. 576 с.

120. Хомич С. Використання мультимедійних засобів у навчально-виховному процесі початкової школи // Початкова школа. 2010. № 11. С. 41-43.

121. Хуторской А.В. Современная дидактика: учеб. для вузов / А.В. Хуторской. Санкт-Петербург : Питер, 2001. 544 с.

122. Чайковська О.А. Розроблення та впровадження мультимедійних програмно-педагогічних систем у навчальний процес / О.А. Чайковська // Вища освіта України. 2004. №1. С. 102–105.

123. Юрасов А.В. Основы электронной коммерции. Навч. посібник. Москва : Горячая линия Телеком. 2008р. 480с.

124. Якунин В.А. Педагогическая психология: учеб. пособ. / В.А. Якунин. 2-е изд. Санкт-Петербург : Изд. Михайлова В.А., 2000. 349 с.

125. Skinner B.F. The Technology of Teaching. – N.Y., 1968.

ДОДАТОК А

Методика діагностики мотивів пізнавальної діяльності дітей

дошкільного віку

В основу методики покладено принцип «персоніфікації» мотивів. Дитині пропонується невелике оповідання, в якому кожен з досліджуваних мотивів виступає в якості особистісної позиції одного з персонажів. Діагностика проводиться індивідуально. Після прочитання кожного абзацу перед дитиною пропонується відповідний до змісту схематичний малюнок, який служить їй зовнішньої опорою для запам'ятовування.

Етап 1. Розповідь.

Говорите дитині: «Зараз я прочитаю тобі розповідь. Хлопчики (якщо експеримент проводиться з дівчинкою, то в оповіданні фігурують не хлопчики, а дівчатка) розмовляли про садочок. «Я ходжу в садочок, тому що мені подобається вчитися, подобається виконувати завдання і там можна працювати з комп'ютером. Навіть якби садочку не було, я б все одно всього навчався» (перед дитиною викладається картка за типом, яка характеризує *навчальний* мотив). І продовжуєте: «Другий хлопчик сказав: «Я ходжу в садочок тому, що там весело і багато товаришів, з якими можна грати на комп'ютері» (мал.2 – *ігровий* мотив). «Третій хлопчик сказав: «Я ходжу в садочок тому, що хочу бути великим. Коли я в садочку, я відчуваю себе дорослим, а до садочку я був маленьким» (мал.3 – *зовнішній* мотив). «Четвертий хлопчик сказав: «Я ходжу в садочок тому, що потрібно вчитися. Без навчання ніякого діла не зробиш, а вивчишся – можеш стати, ким захочеш» (мал. 4 – *культурно-соціальний* мотив). «П'ятий хлопчик сказав: «Я ходжу в садочок, тому що дізнаюся там щось нове, бачу цікаві мультики» (мал. 5 – *пізнавальний* мотив). «Шостий хлопчик сказав: «Я ходжу до садочку, бо мені там цікаво спілкуватись з іншими дітками і слухати їхні розповіді» (мал. 6 – *комунікативний* мотив)».

Етап 2. Співбесіда.

Після прочитання розповіді задає дитині наступні питання: «Хто з хлопчиків правий, по-твоєму? Чому? З ким із них ти хотів би разом вчитися? Чому?» Діти відповідають на питання. Вони можуть при відповіді дати не одну, а дві, три відповіді. Аналізуються тільки перші три відповіді. Якщо зміст відповіді дитині недостатньо зрозумілий, їй потрібно нагадати розповідь, ще раз показати відповідні зображення.

ДОДАТОК Б

Опитувальник для вихователів

щодо застосування МЗН у роботі з дітьми дошкільного віку

Текст опитувальника пропонується вихователеві у письмовому вигляді з можливістю надання розгорнутої відповіді.

Бланк запитань

1. Чи послуговуєтесь Ви комп'ютером у навчальних цілях під час роботи з дітьми дошкільного віку?

2. Чи відчуваєте Ви себе компетентним для застосування МЗН у роботі з дітьми дошкільного віку?

3. Чи дозволяє матеріальне забезпечення садочку використовувати МЗН у роботі з дітьми дошкільного віку?

4. Чи використовували б Ви МЗН у роботі з дітьми дошкільного віку, аби матеріальне забезпечення закладу дошкільної освіти було на відповідному рівні?

5. Чи вважаєте ви ефективним використання МЗН у роботі з дітьми дошкільного віку?

6. Які, на Вашу думку, недоліки притаманні мультимедійним засобам навчання загалом?

7. Чи погоджуєтесь Ви з твердженням, що частіше застосовуєте традиційний виклад навчального змісту занять у роботі з дітьми дошкільного віку?

8. Чи маєте Ви досвід створення власних мультимедійних продуктів? Якщо так, то яких саме?

9. Які труднощі Вас спіткали під час застосування МЗН у роботі з дітьми дошкільного віку?

10. Чи цікавою була б для Вас інформаційна підготовка щодо застосування МЗН у роботі з дітьми дошкільного віку?

ДОДАТОК В

Опитувальник залежності рівня інтересу дітей дошкільного віку до вивчення предметів із застосуванням МЗН

Дитині пропонується перелік питань, на які вона має змогу надати усні короткі відповіді.

Бланк запитань

1. Чи сподобалось тобі заняття?
2. Тобі цікаво працювати за комп'ютером?
3. Розкажи, що ти бачив у мультику?
4. Про що розповідав головний герой?
5. Ти любила більше гратись іграшками чи дивитись мультфільми і картинки на екрані комп'ютера?
6. Тобі подобається коли вихователі розповідають щось цікаве?
7. Що тобі подобається більше: слухати розповіді вихователя чи дивитись мультики на комп'ютері?
8. Ти раніше дивився цікавинки на комп'ютері?
9. Вдома тобі дозволяють користуватись комп'ютером?
10. Чи хочеш ти щоб більше занять було на комп'ютері?