

ДЕЯКІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ІНКЛЮЗИВНІЙ ГРУПІ ДОШКІЛЬНОГО НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ

Поширення мультимедійних технологій (МТ) у навчанні, вихованні й розвитку дошкільнят з особливостями психофізичного розвитку (ОПФР) наразі є знаковою світовою тенденцією. До кола інтересів дослідників даної проблеми належить проектування інтегрованого розвивального предметного середовища, де МТ найбільш природно поєднуються з іншими дидактичними засобами. Постає проблема педагогічно обґрунтованого використання МТ у навчанні дошкільників, зокрема тих, хто має особливості психофізичного розвитку.

Серед основних переваг використання МТ у навчанні дошкільнят, зокрема тих, хто має особливості психофізичного розвитку, визначаємо такі:

- полісенсорність сприйняття матеріалу;
- сприяння розвитку основних психічних процесів (пам'яті, уваги, мислення, уяви та ін.);
- можливість демонстрації об'єктів, явищ і процесів, недоступних у повсякденному житті (космічні об'єкти, явища природи, об'єкти мікросвіту та ін.);
- можливість візуалізації абстрактних даних;
- унаочнення й емоційне забарвлення демонстраційного матеріалу тощо [5; 6].

Аналіз джерельної бази показав, що «мультимедіа» загалом розглядають з різних позицій: а) як технологію; б) як програмне забезпечення (ПЗ); в) як апаратне забезпечення; г) як особливий узагальнюючий вид даних.

У своєму дослідженні розуміємо МТ як технологію, що дозволяє з використанням цифрових засобів (ПК, планшету, мультимедійної дошки, смартфона тощо) інтегрувати, обробляти та відтворювати різноманітні типи сигналів, засоби і способи обміну даними, відомостями.

До основних МТ, що доцільно використовувати в навчально-виховному процесі ДНЗ, зокрема в роботі з інклюзивною групою (старша вікова група, діти 5-6 років), відносимо наступні:

1. *Мультимедійна презентація* – набір слайдів за певною тематикою, що зберігається у файлі спеціального формату. При цьому, кожний слайд може містити текстові, графічні, табличні дані, анімацію, аудіо, відео та ін. Цей засіб дозволяє комбінувати звук і зображення в динаміці, що сприяє активізації доцільної уваги дитини. Вважаємо доцільним застосовувати мультимедійні презентації при вивченні нових понять, або їх закріпленні.

2. *Електронний освітній ігровий ресурс* – це окремий вид ігрового програмного забезпечення, розроблений для вирішення дидактичних завдань. Згідно з [4], ЕОІГ – це програмне забезпечення, що поєднує пізнавальну та розважальну функції, містить завдання в ігровій формі і спрямоване на активізацію пізнавальної діяльності дітей. Мета використання ЕОІР має подвійний зміст: ігровий – одержання дитиною «винагороди» після досягнення ігрової мети; навчальний і розвивальний – набуття й розвиток знань, умінь і навичок. Під час гри у дітей розвиваються позитивні емоційні реакції, прагнення досягати поставленої мети, що сприяє корекції та розвитку психічних процесів. Важливо пам'ятати, що така гра є виключно доповненням до основних видів діяльності дитини, і ні в якому разі не повинна витіснити традиційну гру (сюжетно-рольову, міжособистісну). Вважаємо, що ЕОІГ доцільно застосовувати в дошкільній групі при закріпленні знань, відпрацюванні навичок.

3. *Мультиплікаційний фільм* – продукт мультиплікації, створений шляхом зйомки послідовних фаз руху об'єктів. З перегляду мультфільмів діти отримують значні обсяги даних художньо-естетичного, морально-етичного, пізнавального та іншого характеру [3]. Їх упровадження в освітній процес дозволяє позитивно впливати на засвоєння способів поведінки, алгоритмів досягнення цілей, розвиток емоційної сфери і психічних процесів (мислення, пам'яті, уваги, уяви тощо). Перегляд мультфільму (або його фрагменту) повинен розпочинатися вступним словом вихователя, підготовкою дітей до основної смислової лінії; та завершуватися постановкою вихователем проблем запитань, а також наданням можливості дітям висловити власні почуття, відношення, рефлексію побаченого. Вважаємо доцільним демонструвати мультиплікаційні фільми для пояснення і формування складних комплексних понять: морально-етичних цінностей, норм соціальної взаємодії та ін.

Наразі якісне програмне забезпечення для дошкільнят, що відповідає основним дидактичним і психолого-педагогічним вимогам, як правило, розробляється і розповсюджується на комерційній основі, а його вартість може варіювати від кількох умовних одиниць до понад 100 у.о. Особливо це стосується спеціального програмного забезпечення для навчання дітей з ОПФР.

Хоча чимало сайтів пропонують безкоштовне ПЗ для навчання дітей дошкільного віку, переважна більшість з цих розробок характеризується низкою *недоліків*, що ускладнюють їх використання у вітчизняних ДНЗ, а саме:

- розробка ПЗ без залучення фахівців з галузі психолого-педагогічних наук, відсутність належної фахової експертизи;
- відсутність перекладу українською мовою, або її низька лінгвістична й граматична якість;
- наявність значної кількості «багів», помилок через відсутність фахового тестування продукту, яке потребує додаткових витрат;
- залежність продукту від однієї операційної системи (наприклад, неможливість запуску на Windows, а лише виключно на Android або iOS і т.д.);
- невідповідність базовим ергономіко-педагогічним вимогам (занадто яскраві кольори, різкі гучні звуки, нав'язливі мелодії, які неможна вимкнути чи замінити і т.д.);
- відсутність методичних рекомендацій, вказівок чи порад для педагогів, батьків щодо використання програмного продукту в навчально-виховному процесі;
- складність інсталяції (необхідність інсталяції додаткових програм);
- відсутність можливості інсталяції (функціонування виключно в режимі он-лайн, залежність від мережі);
- відсутність технічної підтримки ПЗ, або її занижка оперативність.

Таким чином, постала необхідність у формуванні *банку мультимедійних ресурсів* (БМР) для ДНЗ, який би акумулював якісні розробки, які можна рекомендувати до використання у роботі зі старшою групою (діти 5-6 років), у т.ч. інклюзивною.

До основних *критеріїв*, якими ми керуємося при відборі ресурсів, відносяться:

- безкоштовність;
- простота інсталяції або наявність веб-доступу;
- можливість запуску на основі операційної системи Windows (для ПК) та Android (для мобільних пристроїв), що на сьогоднішній день є основними платформами у вітчизняних навчальних закладах;
- просте зрозуміле управління;
- ергономічний дизайн, приємна кольорова гама та звуковий супровід, відсутність занадто яскравих кольорів та різких звуків;
- якісний голосовий супровід (чітка дикція, розмірений темп, приємний тембр);
- наявність україномовної версії;
- спрямованість на формування й розвиток у дітей знань, умінь та навичок, визначених у державному стандарті дошкільної освіти.

Наразі БМР складається з трьох частин: мультимедійні презентації, електронні ігрові ресурси, мультиплікаційні фільми, кожна містить опис ресурсів за такими аспектами:

1. Напрямок роботи: зазначається, на який напрямок (лінію) розвитку, відповідно до державної програми, спрямовано ресурс (фізичний, соціально-моральний, емоційно-ціннісний, пізнавальний, мовленнєвий, художньо-естетичний, креативний).

2. Назва розробки: зазначається назва презентації, гри або мультфільму; імена авторів, розробників; назва проекту, в рамках якого створено ресурс, і т.д.

3. Навчальні цілі: зазначаються навчальні цілі й завдання, відповідно до яких дошкільник має опанувати конкретні розділи Базового компоненту дошкільної освіти.

4. Технічні умови використання: зазначається посилання на файл інсталяції ресурсу або веб-доступу до нього; цифрові засоби, рекомендовані для роботи з ресурсом; операційна система, на базі якої можна відтворити ресурс; додаткові технічні умови (у разі наявності).

На рис. 1 представлено приклад опису мультимедійної презентації в БМР, на рис. 2 – електронного ігрового ресурсу, на рис. 3 – мультиплікаційного фільму.

Напрямок роботи	Назва презентації	Навчальні цілі	Технічні умови використання
Мовленнєвий розвиток	«Абетка для дітей» (Відеопроєкт «З любов'ю до дітей»)	Вивчення літер української абетки. Закріплення знань про букви українського алфавіту.	Доступ до презентації: https://www.youtube.com/watch?v=qtbbhebxQZR Y&list=PLEIG6fwk_0UIdcaSAF-z9BncZpckuoxH6&index=1 Рекомендований засіб: мультимедійна дошка або Smart TV (з USB-портом). Альтернативний засіб: ПК або планшет. Операційна система: будь-яка. Особливі умови: наявність комп'ютерної програми для відтворення відео-файлів.

Рис. 1. Приклад подання мультимедійної презентації в Банку мультимедійних ресурсів

Напрямок роботи	Назва гри	Навчальні цілі	Технічні умови використання
Математичний розвиток	«Вчимося рахувати від 1 до 5» Автор гри: Олег Андрусяк	Навчити рахунку в межах п'яти. Закріплення знань про цифри.	Доступ до гри: https://www.youtube.com/watch?v=XzofnJTt2Wg&list=PLEIG6fwk_0UIdcaSAF-z9BncZpckuoxH6&index=26 Рекомендований засіб: мультимедійна дошка з сенсорним екраном. Альтернативний засіб: ПК або планшет. Операційна система: будь-яка. Особливі умови: наявність комп'ютерної програми для відтворення відео-файлів.

Рис. 2. Приклад подання електронного ігрового ресурсу в Банку мультимедійних ресурсів

Напрямок роботи	Назва мультфільму	Навчальні цілі	Технічні умови використання
Соціально-моральний розвиток	«Некмітливий Горобець» (1970 р.) <i>За мотивами казки Лесі Українки «Біда навчає»</i>	Виховувати основи моральних якостей, уміння проявити допомогу, небайдужість та повагу до інших. Виховувати наполегливість, кмітливість.	Доступ до мультфільму: https://www.youtube.com/watch?v=oeKLiLYQDmU&list=ELmWW1FeT1EyQ&index=6 Рекомендований засіб: мультимедійна дошка або Smart TV (з USB-портом). Альтернативний засіб: ПК або планшет. Операційна система: будь-яка. Особливі умови: наявність комп'ютерної програми для відтворення відео-файлів.

Рис. 3. Приклад подання мультиплікаційного фільму в Банку мультимедійних ресурсів

Наразі БМР вже містить понад 50 мультимедійних ресурсів і робота з його наповнення продовжується.

Залучення дітей до якісного освітнього середовища з ранніх років, має позитивний вплив на їх подальше навчання й соціалізацію. Так, згідно з результатами дослідження Національного об'єднаного комітету з питань навчання дітей з особливими потребами США (National Joint Committee on Learning Disabilities), було встановлено, що діти з ОПФР, які мали доступ до якісних освітніх послуг у ранньому віці, демонструють більш високі навчальні результати у початковій школі [7; 8].

Доцільно зауважити, що дитина з ОПФР проходить всі ті ж стадії онтогенезу, що й здорова. Відмінності полягають у темпах фізичного і психічного розвитку, кінцевому результаті та способах його досягнення. Розвиток особистості дитини, її фізичних здібностей та пізнавальної діяльності залежить від основного дефекту і вимагає більше часу, використання особливих засобів, методів і підходів. З упровадженням МТ, кожна дитина здатна подолати бар'єри на шляху до навчання, отримати доступ до різноманітних дидактичних матеріалів у зручному для неї форматі [1; 2].

Головною умовою при цьому є якість використовуваних мультимедійних ресурсів. Їх відбір на основні запропонованих критеріїв та укомплектування на їх основі банку мультимедійних ресурсів сприятиме впровадженню якісних розробок у вітчизняну дошкільну освіту. Подальші дослідження плануємо спрямувати на створення методики використання мультимедійних технологій в інклюзивній дошкільній освіті.

Список використаних джерел

1. Запорожченко Ю.Г. Використання засобів ІКТ для підвищення якості інклюзивної освіти / Запорожченко Ю.Г. // Інформаційні технології в освіті: Зб. наук. праць. – Херсон: ХДУ, 2013. – № 15. – С. 138–145
2. Запорожченко Ю.Г. Використання засобів ІКТ у дистанційному навчання учнів з функціональними обмеженнями / Запорожченко Ю.Г. // Інформаційні технології в освіті: Зб. наук. праць. – Херсон: ХДУ, 2013. – № 16. – С. 75–82.
3. Коваленко В.В. Мультиплікаційна продукція як засіб формування соціальної компетентності учнів молодших класів / Коваленко В.В. // Освіта та розвиток обдарованої особистості. – 2016. – 8 (51). – С. 16-18.
4. Литвинова С. Г. Використання електронних освітніх ігрових ресурсів у навчально-виховному процесі початкової школи: Методичні рекомендації / С. Г. Литвинова, О. М. Мельник. – К. : Компринт, 2016. – 85 с.
5. Матюх Ж.В. До питання впровадження мультимедійних технологій в інклюзивну дошкільну освіту / Ж.В.Матюх // Зб. тез доповідей Міжнародної науково-практичної конференції «Модернізація інформаційно-ресурсного забезпечення освітнього простору навчальних закладів». – К. : Науково-методичний центр інформаційно-аналітичного забезпечення діяльності вищих навчальних закладів «Агроосвіта», 2016. – С. 33-35.
6. Матюх Ж.В. Проблеми та перспективи впровадження мультимедійних технологій в інклюзивну дошкільну освіту / Матюх Ж.В. // Нові технології навчання : наук.-метод. зб. / Інститут інноваційних технологій і змісту освіти МОН України. – К., 2016. – Вип. 88. – Ч. 1. – С. 65-69.
7. Носенко Ю.Г. Зарубіжний досвід використання інформаційно-комунікаційних технологій в інклюзивній дошкільній освіті / Юлія Носенко, Жанна Матюх // Нова педагогічна думка : наук.-метод. Журнал. – № 4. – 2015. – С. 95-102.
8. Learning Disabilities and Young Children: Identification and Intervention [Electronic resource] / National Joint Committee on Learning Disabilities. – Access mode: <http://www.ldonline.org/article/11511/>