



**Олена Антонова**

**НОВА**

**УКРАЇНСЬКА ШКОЛА:**

**ДИДАКТИЧНІ ОСНОВИ  
формування медіаграмотності  
в учнів початкової школи**



Олена Антонова

НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНИЙ ПОСІБНИК

**«НОВА УКРАЇНСЬКА ШКОЛА:  
дидактичні основи формування  
медіаграмотності в учнів початкової школи»**

для педагогічних працівників



КИЇВ  
«ГЕНЕЗА»  
2020

УДК 373.

*Рекомендовано Міністерством освіти і науки України  
(Наказ Міністерства освіти і науки України  
від № )*

**Антонова О.**

**A72** Навчально-методичний посібник «Нова українська школа: дидактичні основи формування медіаграмотності в учнів початкової школи» для педагог. працівників / Олена Антонова — Київ : Генеза, 2020. — 96 с.  
ISBN 978-966-11- .

**УДК**

*Навчально-методичний посібник*

**АНТОНОВА Олена Петрівна**

**«НОВА УКРАЇНСЬКА ШКОЛА:  
дидактичні основи формування  
медіаграмотності в учнів початкової школи»  
для педагогічних працівників**

Відповідальна за випуск *Марія Москаленко*. Редактор *Олена Мовчан*.  
Обкладинка *Світлани Железняк*. Художнє оформлення, макет, ілюстрації *Світлани Железняк*. Технічний редактор *Цезарина Федосіхіна*.  
Комп'ютерна верстка *Світлани Лобунець*. Коректор *Олена Симонова*

У виданні використано малюнки та фото з відкритих джерел інтернету. Якщо ви раптом побачили свій авторський матеріал, повідомте, будь ласка, про це у видавництво за телефоном: (050) 336-99-97 або на електронну пошту: [geneza.ua@gmail.com](mailto:geneza.ua@gmail.com). У перевиданні цей матеріал буде видалено або вміщено посилання на ваш ресурс. Дякуємо за розуміння.

Формат 70×100/16. Ум. друк. арк. 7,8. Обл.-вид. арк. 6,04.  
Тираж 2023 пр. Вид. № 2085. Зам. №20-01-2203.

Видавництво «Генеза», вул. Тимошенка, 2-л, м. Київ, 04212.  
Свідоцтво суб'єкта видавничої справи серія ДК № 5088 від 27.04.2016.

Віддруковано у ТОВ «ПЕТ», вул. Максиміліанівська, 17, м. Харків, 61024.  
Свідоцтво суб'єкта видавничої справи серія ДК № 6847 від 19.07.2019.

ISBN 978-966-11-

© Антонова О., 2020  
© Видавництво «Генеза»,  
оригінал-макет, 2020

Медіаосвіта – особлива галузь. Наявні знання не просто передаються вчителями чи «відкриваються» учнями. Це предмет критичного дослідження та діалогу, під час яких нові знання активно здобувають учителі та учні.

*Лен Мастерман*

## СЛОВО ДО ВЧИТЕЛЯ

Медіаграмотність визнана однією з ключових навичок ХХІ століття. «Навички з медіакомпетентності унеможливають сприйняття медіатекстів поза суспільним і політичним контекстом» [25].

Запровадження інформаційних і комунікаційних технологій створило для громадян низку проблем щодо сприйняття, переосмислення та усвідомлення задокументованих або публічно оголошених відомостей про соціально-політичні, економічні, духовно-культурні й інші події та явища, що відбуваються в нашому суспільстві, державі, у навколишньому середовищі, на міжнародній арені. Особливої гостроти набуває питання щодо вмінь і навичок грамотно й критично сприймати, інтерпретувати й аналізувати багатоманітні інформаційні повідомлення. Бурхливий розвиток електронних технологій, широке впровадження інтерактивних систем комунікації, мультимедійних навчальних програм спричиняє відчутні трансформації у вихованні, культурі, як позитивні, так і негативні. Особливо це стосується юного покоління, яке з перших хвилин свого свідомого життя опиняється в епіцентрі медіаполя, і не враховувати такі виклики сучасності було б великою хибою. Сьогодні вкрай важливо підготувати громадян, особливо школярів, до сприйняття різнопланової інформації, навчити їх розуміти, усвідомлювати наслідки її впливу на психіку, допомогти опанувати нові способи спілкування на основі невербальних форм комунікації за допомогою технічних засобів. Кожен член нашого суспільства має оволодіти механізмом критичного осмислення й корегування інформації, уміннями інтерпретувати, аналізувати та оцінювати інформаційні матеріали, розуміти їхню суть, адресну спрямованість, мету, викривати приховане значення та спроби маніпуляції. Держава, суспільство мають організувати специфічну просвіту населення, особливо молоді, стосовно проблем сприйняття медіаматеріалів, тобто створити такі умови, за яких кожна людина стане медіаграмотною з відповідним рівнем медіаосвіти. 21 квітня 2017 року Президія Національної академії педагогічних наук України схвалила нову редакцію *Концепції впровадження медіаосвіти в Україні* (далі Концепція), у якій зазначено основні засади розвитку й впровадження медіаосвіти в освітній процес, зокрема в освітній процес і позакласну роботу початкової школи.

Сучасний педагог повинен розвивати критичне мислення дитини, уміння аналізувати й відбирати важливу інформацію, структурувати, узагальнювати, й осмислено її використовувати, а також створювати

власні медіатексти. Діяльність вчителя початкової школи, яка спрямована на формування медіакультури учня, повинна починатися з формування його власної медіакомпетентності. В умовах розвитку інформаційного суспільства та електронних медіа вчитель повинен володіти навиками використання медіаресурсів у своїй практичній діяльності, володіти інформацією про існуючі медіапродукти навчального призначення, про навчальні програми з медіаосвіти, про інтеграцію медіаосвітніх технологій у навчальний процес.

Цей посібник надасть вчителю початкових класів теоретичні та практичні поради щодо використання медіа в роботі, може бути корисним для підвищення власної медіаграмотності та медіаграмотності своїх учнів, висвітлює міжнародний досвід роботи з медіапродуктами, у ньому також подано тлумачення термінів, які використовуються в медіаосвіті.

Посібник має три розділи. Матеріали першого розділу спрямовані на вдосконалення теоретичних знань з питань медіаосвіти. У другому розділі подано огляд навчальних програм і посібників з медіаосвіти в початковій школі. У третьому розділі наведено опис медіаосвітніх ресурсів, які використовуються в початковій школі, методичні матеріали, які допоможуть організувати уроки з медіаосвіти, з безпеки в інфопросторі, покращити професійну компетентність конкурентоспроможного фахівця Нової української школи. Посібник містить поради й надбання науковців і досвідчених медіапедагогів України, а також електронні посилання на навчальні, методичні матеріали, офіційні документи із цього питання, які можна знайти в мережі інтернет.

*Щиро сподіваюсь, що цей посібник стане у пригоді всім, хто має стосунок до медіаосвіти, до виховання молодого покоління в Україні.*

Бажаю всім колегам натхненної подорожі в медіапросторі!

*Авторка*

# РОЗДІЛ I

## ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ МЕДІАГРАМОТНОСТІ

Розвиток мас-медіа обумовлює утворення нових форм життєдіяльності людини, новий досвід спілкування та співіснування. Розвиток сучасних медіа, широке впровадження інтерактивних систем комунікації спричиняє зміни у ставленні учнів до навколишнього світу та потребує їхньої цілеспрямованої підготовки до вмілого й безпечного користування інформаційно-комунікаційними технологіями. Це пояснює гостру потребу у розвитку медіаосвіти, адже учень початкової школи не завжди готовий аналізувати вплив медіа та їхні маніпулятивні можливості.

Розгляд медіаграмотності як компонента інформаційної культури молодших школярів починається з розгляду основних понять і термінів.



### **1.1. Основні поняття та терміни в галузі інформаційної підготовки й медіаосвіти**

**Медіаосвіта** – частина освітнього процесу, спрямована на формування в суспільстві медіакультури, підготовку особистості до безпечної та ефективної взаємодії із сучасною системою мас-медіа, включаючи й традиційні (друковані видання, радіо, кіно, телебачення), і новітні (комп'ютерно опосередковане спілкування, інтернет, мобільна телефонія) медіа з урахуванням розвитку інформаційно-комунікаційних технологій.

**Медіапедагоги** – учителі, викладачі, вихователі всіх ланок системи освіти, працівники бібліотек, керівники й співробітники медіастудій різного профілю в структурі центрів роботи з молоддю та з інших організацій, які мають відповідну педагогічну та медіапсихологічну компетентність і впроваджують медіаосвіту.

**Медіакультура** – культура сприймання та виробництва соціальними групами та соціумом у цілому сукупності інформаційно-комунікаційних засобів, що функціонують у суспільстві, знакових систем, технологій комунікації, пошуку, збирання, виробництва та передавання інформації. На особистісному рівні медіакультура означає здатність людини ефективно взаємодіяти з мас-медіа, адекватно поводитися в інформаційному середовищі, здійснювати ціннісно-вольову рефлексивну регуляцію інформаційної поведінки.

**Медіаобізнаність** – складова медіакультури, яка передбачає засвоєння особистістю системи знань про засоби масової комунікації, їхню історію та особливості функціонування, користь і шкоду для людини, уміння убезпечити себе від деструктивних медіаінформаційних впливів і вільно орієнтуватись у світі інформації.

**Медіаграмотність** – складова медіакультури, яка стосується вміння користуватися інформаційно-комунікативною технікою, проявляти себе та спілкуватися за допомогою медіазасобів, успішно здобувати потрібну інформацію, свідомо сприймати й критично тлумачити інформацію,

отриману з різних медіа, відділяти реальність від її віртуальної симуляції, тобто розуміти реальність, сконструйовану медіаджерелами, осмислювати владні стосунки, міфи й типи контролю, які вони культивують.

**Медіакомпетентність** – рівень медіакультури, що забезпечує розуміння особистістю соціокультурного, економічного та політичного контексту функціонування медіа, засвідчує її здатність бути носієм і передавачем медіакультурних цінностей, смаків і стандартів, ефективно взаємодіяти з медіапростором, створювати нові елементи медіакультури сучасного суспільства, реалізувати активну громадянську позицію.

**Медіаінформаційна грамотність, МІГ (media and informational literacy, MIL)** – сучасна стратегія ЮНЕСКО, яка полягає в поєднанні традиційних концептів «медіаграмотності» та «інформаційної грамотності» в спільний концепт МІГ, що включає комбінований набір компетенцій (знань, навичок і відносин), потрібних сьогодні для життя і роботи. МІГ розглядає всі види засобів масової інформації та інших постачальників інформації, таких як бібліотеки, архіви, музеї та інтернет, незалежно від використовуваних технологій. МІГ спрямована на розширення прав і свободи самовираження людей, забезпечення рівноправного доступу до інформації та знань і сприяння формуванню вільної, незалежної і плюралістичної медіа- та інформаційної системи.

Концепт МІГ передбачає визнання провідної ролі інформації і медіа в повсякденному житті. МІГ є основою свободи слова та інформації, оскільки дає змогу громадянам зрозуміти функції засобів масової інформації та інших постачальників інформації. Громадяни мають можливість критично оцінювати зміст отриманої інформації, ухвалювати обґрунтовані рішення, з точки зору і користувача, і виробника медіаконтенту.

**Медіаосвітній рух** – інтеграція громадських об'єднань різного спрямування, державних інституцій освітнього, культурного та іншого профілю в напрямі розвитку медіакультури суспільства, зокрема дітей та молоді.

**Медіаінформаційна безпека особистості** – забезпечення комфортних і розвивальних емоційно-когнітивних переживань особистості в її взаємодії з медіапростором для реалізації життєвих завдань і цінностей, частина гуманітарної безпеки. Медіаінформаційна безпека людини залежить від здійснення запобіжних заходів у медіаінформаційному полі з боку держави, а також від здатності кожної окремої особистості чинити опір деструктивним медіаінформаційним впливам – психологічним технологіям впливу.

**Деструктивний медіаінформаційний вплив** – вплив різноманітного медіаконтенту (інформація та деструктивно спрямовані способи її подання), специфічною ознакою якого є психологічно руйнівний, травматичний, небезпечний зміст повідомлення та/або форми передавання, які мають високий рівень медіаризиків, тобто можуть завдати шкоди здоров'ю, розвитку та психологічному добробуту людини, зокрема дитини певного віку.

**Медіатекст** – усний чи писемний твір масово-інформаційної діяльності та масової комунікації.

Сутність медіатексту – конкретна інформація, що виражена мовленням для впливу та переконання. За медіатекстом стоїть мовна особистість журналіста, його світосприйняття, інтелектуальний рівень, когні-



тивна здатність. Для медіатексту, як і тексту взагалі, характерні логічна завершеність висловлювань, комунікативний намір та прагматична установка. Відображення в тексті події передбачає наявність у ньому затексту (те, що за кадром) – фрагмента події, що описується в тексті. Затекст присутній тут неявно. Одне з комунікативних завдань медіатексту – описати затекст так, як його бачить журналіст.

**Медіапростір** – «електронні» умови, у яких групи людей можуть працювати разом, навіть якщо вони не перебувають в одному й тому самому місці одночасно. У медіапросторі люди можуть створювати в реальному часі візуальні та звукові середовища, які охоплюють фізично розподілені площі. Вони також можуть контролювати запис, доступ та відтворення зображень і звуків із цих середовищ.

**Медіаманіпуляція** – вид психологічного впливу, що здійснюється через пресу (газети, журнали, книжки), радіо, телебачення, інтернет, кінематограф, звукозаписи та відеозаписи, відеотексти, телетексти, рекламні щити та панелі, домашні відеоцентри, що поєднують телевізійні, телефонні, комп'ютерні та інші лінії зв'язку, соціальні мережі, що призводить до пробудження в об'єкта намірів, які змінюють його бажання, настрої, поведінку, погляди.

**Медіанасильство** – це застосування силових і психологічних тисків, які транслюються в засобах масових комунікацій, та вплив, який вони чинять на аудиторію після перегляду. Комунікативне насильство набуває за нинішніх умов рис окремої функції в засобах масової комунікації (ЗМК).

**Медіазалежність** – це відносини між інформаційною системою і системою соціальною (інфосферою та суспільством).

Вона визначає залежність між медіа та людиною як «відносини, у яких потенціал людей для досягнення своїх цілей залежить від інформаційних ресурсів системи засобів масової інформації». У сучасному соціумі залежність індивіда від ЗМІ безперервно зростає, її рівень пов'язаний зі стабільністю чи нестабільністю в суспільстві.

Упровадження медіаосвіти в Україні набирає обертів. Науковці, медіаексперти та педагоги у своїй діяльності використовують міжнародний досвід з питань інформаційної та медіаосвіти.



## **1.2. Міжнародний досвід з питань забезпечення інформаційної та медіаосвіти**

Зміни у світових тенденціях медіаінформаційної грамотності, нові потреби медіапедагогів – основні причини, які спонукають сучасного вчителя до вивчення міжнародного досвіду. Міжнародне суспільство занепокоєне проблемами підготовки дитини до життя в інформаційному суспільстві.

Протягом багатьох років міжнародні інституції ініціювали розвиток двох самостійних напрямків: медіаграмотності (ЮНЕСКО) й інформаційної грамотності (ІФЛА).

Синкретичність (див. глосарій) сучасного світу, прояв якої визначається в одночасному впливі різноманітної інформації (різних типів, видів і носіїв) на людину, обумовила ініціативу ЮНЕСКО та ІФЛА з інтеграції медіаграмотності й інформаційної грамотності в єдине по-



няття. Зростає роль шкільних і дитячих бібліотек, які мають відповідні інформаційні ресурси, кваліфіковані кадри, досвід формування інформаційної культури людини.

Значний внесок у просування ідей інформаційної і медіаграмотності внесли документи, розроблені міжнародними організаціями ЮНЕСКО та ІФЛА.

Питаннями медіаосвіти займаються такі інститути та центри ЮНЕСКО: Міжнародний інститут планування освіти (англ. UNESCO International Institute for Educational Planning, ПЕР), Париж (Франція) і Буенос-Айрес (Аргентина), Міжнародне бюро освіти (англ. UNESCO International Bureau of Education, ІВЕ), Женева (Швейцарія), Інститут ЮНЕСКО з навчання протягом усього життя (англ. UNESCO Institute for Lifelong Learning, UIL), Гамбург (Німеччина), Інститут ЮНЕСКО з інформаційних технологій в освіті (англ. UNESCO Institute for Information Technologies in Education, ІТЕ), Москва (Російська Федерація).

Одним з головних напрямків є Велика програма V – Комунікація та інформація.

У галузі комунікації та інформації ЮНЕСКО покликана сприяти вільному поширенню інформації, розвитку плюралізму та незалежності засобів інформації, зміцненню та модернізації інформаційних інфраструктур і служб документації (бібліотек, архівів) у країнах-членах, застосуванню нових інформаційних і телекомунікаційних технологій, підготовці кадрів у цій галузі.

ІФЛА (IFLA) – Міжнародна федерація бібліотечних асоціацій та установ (англ. The International Federation of Library Associations and Institutions, IFLA) – міжнародна організація, яка представляє інтереси бібліотечних та інформаційних працівників. IFLA є незалежною міжнародною неурядовою та некомерційною організацією.

Основними цілями IFLA є: заохочення високих стандартів бібліотечних послуг та інформації; поширення передового розуміння цінності бібліотеки та інформаційних служб; представлення інтересів членів IFLA по всьому світу.

Членом IFLA можуть бути організації, об'єднання, установи (наприклад, бібліотеки) або бібліотекарі чи студенти. Проблеми, спільні для бібліотек з усього світу, є предметом основної діяльності IFLA. До них належать:

- ALP (поліпшення бібліотечної програми) – розвиток професії бібліотекарів у розвинених країнах;
- FAIFE (вільний доступ до інформації та свобода вираження поглядів) – свобода доступу до інформації та свобода вираження думок;
- CLM (комітет авторського права та інших юридичних питань) – присвячена авторському праву та іншим правовим питанням;
- PAC (збереження та охорона навколишнього середовища) – основна увага приділяється ініціативам, пов'язаним зі збереженням та підтриманням бібліотечних матеріалів;
- Програма UNIMARC;
- бібліотеки для сліпих.

Нова ініціатива ЮНЕСКО та ІФЛА, запропонована в першому десятилітті ХХІ ст., полягає в інтеграції медіа- й інформаційної грамотності.

У навчальних закладах багатьох країн, зокрема США, Англії, Франції, Австралії, Канади тощо, ще в 60-х роках ХХ ст. впроваджено навчальні предмети й навчальні дисципліни, спрямовані на формування основ медіаграмотності та, як наслідок, основ медіаосвіти, а в Україні така робота по-справжньому розпочалася тільки останніми роками, наприклад викладання курсу «*Медіаосвіта та медіаграмотність*».

#### *Реалізація програми ЮНЕСКО «Інформація для всіх» в Україні*

Для розв'язання проблеми доступу до світових інформаційних ресурсів у 2000 р. ЮНЕСКО розробила програму «Інформація для всіх» [4]. Це єдина міжурядова програма, яка розроблена та присвячена винятково сприянню загального доступу до інформації та знань з метою створення якісно нових умов розвитку науки, освіти та культури, що є ключовим моментом розбудови суспільства знань. Особлива увага в Програмі приділяється загальному доступу до інформації та знань, поширенню знань про використання інформаційно-комунікаційних технологій для розвитку.

Серед документів ЮНЕСКО, що спрямовують діяльність Програми в цій галузі, варто виділити «Рекомендацію про розвиток і використання багатомовності та загальний доступ до кіберпростору».

В Україні національним координатором цієї програми Постановою Кабінету Міністрів України від 28 липня 2004 р. № 969 призначено Міжнародний науково-навчальний центр інформаційних технологій та систем НАН України та Міністерства освіти і науки України. Міжнародний Центр разом з інститутами НАН України, міністерствами, відомствами розробив Український сегмент Програми ЮНЕСКО.

Діяльну участь у розробці та координації заходів Програми взяла кафедра ЮНЕСКО, яка функціонує в Міжнародному Центрі, та її філії в регіонах України. Серед останніх проєктів, що реалізує кафедра в Україні, слід згадати проєкт MANAGE.EDU, він фінансується Європейським Союзом. Головна мета проєкту – використання транснаціонального співробітництва для розробки регіональних планів і дій щодо сприяння ефективному управлінню освітою та з метою обміну передовим досвідом та інноваціями в системі управління освітою [16].

У Міжнародному Центрі функціонує регіональний центр дистанційних технологій, комп'ютерно-телекомунікаційна мережа, яка охоплює низку вітчизняних і зарубіжних університетів та використовується для проведення сумісних досліджень у галузі розробки сучасних дистанційних технологій для використання в науці, освіті, медицині, інших областях. Центром ініційовано та проводяться сумісні дослідження з іноземними організаціями, спрямовані на створення вискоєфективних перспективних технологій навчання і прискорену підготовку та перепідготовку викладачів.

Відповідно до визначених цілей програми, основними завданнями Центру є забезпечення реалізації в Україні основних напрямків програми.

Важливе місце в діяльності Центру займає розробка інформаційної політики на міжнародному, регіональному та національному рівнях. Основними напрямками інформаційної політики є безперервна освіта та моделі інформаційно-освітніх просторів у суспільстві знань; нові ін-

формаційні технології в освіті; дослідження проблем розвитку з використанням ІКТ і дистанційних технологій навчання; сучасні стандарти в освітньому процесі; сучасні технології збереження цифрової та культурної спадщини. Головна ідея Декларації про медіа- та інформаційну грамотність (МІГ) – акцент на тому, що в сучасному світі неможливо бути інформаційно грамотним без медіаграмотності. Потрібно розвинути інтегрований підхід і, відповідно, опікуватися розробкою та впровадженням нової концепції МІГ. У Декларації сформульовано новітні виклики, що перешкоджають ефективному використанню інформації, зокрема ті, що описують стан медіапростору, і особливо – брак інтеграції зусиль усіх зацікавлених сторін у розвитку діяльності, наприклад, між освітянськими та медійними організаціями. У Декларації запропоновано офіційне визначення поняття МІГ як *комбінації знань, умінь, ставлення та дій, які потрібні для забезпечення доступу, аналізу, оцінки, використання, створення та розповсюдження інформації і знань творчими, законними й етичними способами.*

Значна увага сьогодні приділяється проблемі формування нової генерації молодого покоління, яке досконало володіє сучасними ІКТ. Центр постійно проводить численні заходи, спрямовані на розширення доступу учнівської молоді до інформації, новітніх інформаційних технологій.

Сьогодні активну роль в реалізації програми «Інформація для всіх» відіграють кафедри ЮНЕСКО, які діють у закладах вищої освіти Києва, Харкова, Одеси. Кафедри залучаються до реалізації різного роду проєктів, що здійснюються в рамках програми. Втіленням у життя різних медіаосвітніх програм опікується Академія української преси. Щороку проводиться Міжнародна науково-методична конференція з медіаосвіти та медіаграмотності, за результатами якої видається відповідний збірник.

Один із шляхів покращення медіаосвіти й медіаграмотності в Україні – використання передового європейського досвіду.

#### *Розвиток медіаосвіти в країнах Європи*

Завдання опанувати навички критичного мислення було визнане першочерговим у багатьох країнах світу. Незалежно від того, про який предмет ідеться, необхідні для ХХІ ст. навички на кшталт критичного мислення, здатності розв'язувати комплексні завдання, співпраці та мультимедійної комунікації мають бути внесені до всіх підрозділів шкільної програми.

#### *Медіаосвіта у Швеції: здатність сформулювати власне судження [9]*

За статистикою, 45 % дворічних шведських дітей виходили в інтернет, 80 % дванадцятирічних – мають смартфони, фейсбук є «третьою великою країною світу», де щодня розміщується 100 годин відео. Природно, що діти та підлітки натрапляють на жорстокість та ненависть в мережі інтернет та потребують розвитку механізмів захисту.

На такі виклики сучасного світу навчальними планами кожної шведської школи (які є безумовними до виконання, так звану Біблією освітнього середовища) передбачено формування в учнів здатності:

- знаходити потрібну правдиву інформацію;
- створювати медіапродукти та поширювати їх;

- розпізнавати маніпуляції, які використовуються під час створення та передачі інформації різними медіа тощо.

Медіаосвіта та медіаграмотність у Швеції природно вплетені у весь освітній процес, навчальні плани командно реалізують вчителі, бібліотекарі та інші освітяни. Тобто немає потреби придумувати різні спецкурси з медіаосвіти та «сушити голову», за рахунок якого предмета їх (спецкурси) втиснути до навчального плану. Також немає потреби спеціально готувати медіапедагогів, оскільки бібліотекарі та вчителі апріорі мають бути самі медіаосвічені.

Учень повинен шукати, оцінювати інформацію з кількох джерел, критично ставитися до інформації і тлумачити її, а також уміти оцінювати значення та правдивість цих даних.

За ініціативою Асоціації газетних фахівців Швеції, які прагнуть виховати собі майбутнього читача, створено навчальний сайт «Mediekompass» («Медіакомпас»). На сайті систематично висвітлюється добірка актуальних подій (новин) з мас-медіа, яку можуть використовувати вчителі. Щотижня таку інформацію отримують 10–11 тис. шведських педагогів. Консультанти сайту надають методичні рекомендації, коментарі вчителям, як можна використати новини країни та світу на різних уроках для формування критичного мислення та активної громадянської позиції учнів. Перші шість подій щотижневої добірки новин для вчительської практики стосуються подій у Швеції, третина інформації – новини про медіа (що відбувається в самій галузі). Окрема людина аналізує події у сфері медіа, аби вчителям не довелося цього робити самим.

Медіаграмотність інтегрована й в інші предмети. У навчальному плані для загальноосвітньої школи зазначено: у процесі навчання учням повинна бути надана можливість розвинути знання про те, як можна сформулювати власні судження та думки в різного виду текстах і на різних медіаплатформах.

Щороку учні третіх, шостих та дев'ятих класів беруть участь у тестуванні щодо здатності висловити думки за допомогою тексту (написання тексту); прочитати та зрозуміти текст (мову); сприймати на слух незнайому за змістом висловлювання після одного прослуховування. Учні вчать декодувати й створювати конкретні прикладні медіатексти.

У відомстві шведських міністерств є медійна рада, яка займається медійною освітою. На окремих сайтах можна знайти чудові програми щодо цифрового навчання вчителів, учнів, бібліотекарів.

На сайтах Швеції можна знайти учнівські ролики, під час монтування яких застосовано маніпулятивні технології, щоб спровокувати хибне уявлення про певний факт. Наприкінці ролика учні розповідають, як вони це робили. Так учні навчаються розпізнавати методи маніпуляції свідомістю.

Загальна мета шведської освіти й медіаосвіти загалом – це створити можливість для отримання знань і розвитку особистості, здатності роздумувати про цінності та принципи демократичного суспільства, уміння сформулювати власне судження.



### *Медіаосвіта в Британії [10]*

Медіаграмотність інтегрована у викладання навчальних дисциплін у багатьох країнах світу через вивчення впливу меседжів (посилань медіа) на світогляд дитини. Відкритий інститут Британії визначив 10 тенденцій сучасної освіти, п'ять з яких суттєво пов'язані з медійною грамотністю:

1. Масове відкрите соціальне навчання.
2. Конструювання навчання на підставі аналітичних даних.
3. Перевернутий клас.
4. Принесіть свої власні пристрої (bring your own devices – BYOD).
5. Мета навчання (навчання вчитися).
6. Динамічне оцінювання (оцінювання процесу навчання).
7. Навчання через події.
8. Розповідь історій (нарративна педагогіка).
9. Новий погляд на повсякденність.
10. Конструктор-колаж.

Деякі із цих тенденцій успішно впроваджуються в українських школах у межах курсів з медіаосвіти.

*Програма з інфомедійної грамотності Newswise.* У межах цього проєкту проводяться тренінги для вчителів, створюються воркшопи (див. глосарій) для дітей і сімей, запрошуються журналісти у школи тощо.

Такі уроки мають бути автентичними, тобто схожими на реальні редакції. Діти мають відчувати себе, наче у справжніх ЗМІ та включатися в роботу, а не лише виконувати щось тільки тому, що вчителі їм сказали це робити. На таких заняттях діти грають у тематичні ігри, використовують iPad та QR-коди. Їх навчають розрізняти якісні новини, а також писати власні повідомлення. Школярі використовують лексику та словесні конструкції, наче справжні журналісти. Це підштовхує їх до розуміння того, що їхній голос важливий.

*Володимир Малинка* – журналіст MediaSapiens (Детектор медіа, Україна), працює над темами інформаційних маніпуляцій та нових медіа.

### *Як в Ірландії навчають цифрової грамотності [17]*

В Ірландії вже розроблено сім курсів, які допомагають учителям викладати цифрову грамотність. До процесу активно залучено й самих учнів, які вигадують різні інтерактиви.



Володимир Малинка



Навчання цифрової грамотності в Ірландії

Український уряд наприкінці січня 2020 р. запустив платформу «Цифрова освіта», де є три курси: базовий, тематичний курс для вчителів та курс для батьків. Але, приміром, в Ірландії над цим працюють уже понад десять років. Тут, за підтримки уряду та Європейського Союзу, діє центр інформування про безпеку в інтернеті Webwise. Він розробляє різні програми для дітей, за якими вчителі можуть викладати цифрову грамотність.

Найдавніший курс називається «Думай перед тим, як клікати» (Think B4U Click), датується він 2009 роком і має 10 уроків. Тут є плани занять для вчителя, де розбирають теми впливу нових медіа на особистість, зображень в інтернеті, толерантності тощо.

Окрім такої загальної програми, є й більш вузькі. Для молодших класів це, приміром, курс Html Nemoes. Сюди входять 8 занять про фейкові новини, онлайн-рекламу, витрачений на медіа час (screen time) та ігри в інтернеті.

Курс «Контролюй» (Be in Ctrl) із трьох уроків присвячений сексуальному примусу та шахрайським діям в інтернеті. У Lockers заняття присвячені, зокрема, проблемі, коли діти обмінюються власними компрометуючими фотографіями через мережу. Сюди входить тема секстингу – інтимного листування і пересилки фото інтимного характеру.

Курс «Мої селфі та решта світу» (My Selfie and the Wider World) для початкових класів, який стосується проблеми цькування в інтернеті. Також є розроблені заняття на тему булінгу й для старших дітей – #UP2US.

У 2020 р. до Дня безпечного інтернету (11 лютого) Webwise випустив ще один безкоштовний курс – Connected. Він розрахований на учнів молодших класів та охоплює теми новин, «великих даних», неправдивої інформації, прав в інтернеті тощо.

«Нове покоління школярів ходить із телефонами, які під'єднано до інтернету, усюди. Тож слід наголошувати на тому, як важливо бути відповідальним в онлайні», – такої думки директорка ірландської школи для дівчат Ardscoil Mhuire Бріт Херберт.

У 2019 р. в цій школі Служба професійного розвитку вчителів (PDST) зняла ролик, як там відзначали День безпечного інтернету.

Учениці школи розповіли, що Webwise кілька разів на рік організовує зустрічі молоді, де обговорюють питання цифрової грамотності. Після цих заходів учениці придумали кілька тематичних проєктів для школи. Серед них – хештег-кампанія, яка звертає увагу на небезпеки секстингу.

У День безпечного інтернету вони також запропонували провести інтерактивну гру під назвою «бабуся-тест». Одна з учениць грала бабусю та перевіряла, чи є безпечною поведінка школярів в інтернеті. Головна ідея – якщо це не подобається «бабусі», то ліпше уникати такої активності в мережі. Наприкінці гри найосвіченіша щодо цифрової грамотності школярка отримувала приз.



Як проходить «бабуся-тест»

«Без проєкту учениць я б сама не знала, що секстинг є досить великою проблемою. Тому слід слухати самих школярів та їхні тривоги», – наголошує директорка Бріт Херберт.

Ірландські вчителі також вважають, що учні можуть сприймати інформацію від однолітків уважніше, тому важливо, щоб вони включалися в освітній процес.

#### Фінляндія очолила рейтинг стійкості до дезінформації [14]

У середніх школах в Гельсінкі медіаграмотність та розвинене критичне мислення стали ключовим міжпредметним компонентом національної навчальної програми, яку було запроваджено у 2016 р. Це, зокрема, дало змогу країні очолити рейтинг Індексу медіаграмотності у 2019 р., до якого входять 35 країн Європи (України, на жаль, там немає).

Наприклад, на уроках математики учнів навчають, як недоброзичливці можуть маніпулювати статистикою. На уроках мистецтва учням пояснюють, як можуть підроблювати зображення, а на заняттях з історії школярі аналізують відомі пропагандистські кампанії. Учителі з фінської мови працюють з ними над способами, за допомогою яких тексти можна використовувати для введення в оману.

«Мета – активні, відповідальні громадяни та виборці. Критичне мислення, перевірка фактів, інтерпретація та оцінка всієї одержуваної інформації, хоч де б вона з'явилася, є вкрай важливими. Ми зробили це ключовою частиною всіх предметів», – розповідає завуч коледжу в Гельсінкі Карі Ківінен.

Така навчальна програма – це частина широкої стратегії, яку розробив фінський уряд після 2014 р. Карі Ківінен наголошує, що в навчанні дітей звертає увагу на три різновиди оманливої інформації: *мізінформацію* (misinformation, помилки), *малінформацію* (malinformation, чутки) та *дезінформацію* (disinformation) – брехня, яка розповсюджується навмисно, аби вводити в оману.

«Навіть зовсім маленькі діти можуть це зрозуміти. Вони люблять бути детективами. Якщо ви також заохотите їх допитувати журналістів і політиків у реальному житті про те, що для них важливо, пограєте в дебати та вибори в школі, попросите їх написати точні та фальшиві новини про них... тоді демократія та загрози, з якими вона стикається, починають щось для них означати», – каже пан Ківінен.

Учнів навчають ставити запитання до інформації, зокрема щодо того, хто її створив; де це було опубліковано; що вона реально означала; яка була мета повідомлення; на чому базувалися твердження; це факт чи чиесь судження; чи інформацію якимось перевіряли тощо.

«Діти нині не читають газет і не дивляться телевізійні новини. Вони не шукають новини, а просто натрапляють на них у WhatsApp, YouTube, Instagram, Snapchat... Або точніше, алгоритм вибирає новини саме для них. Діти повинні вміти критично підходити до цього». Частина освітнього процесу перебирають на себе також громадські організації. Одна з них – «Бар фактів» (Faktabaari), яка займається перевіркою фактів. Цю організацію створили волонтери – журналісти та дослідники – перед європейськими виборами у 2014 р. Тоді вони розробили матеріали для просвіти громадян щодо виборів.

Крім того, громадська організація Mediametka, яка частково фінансується Міністерством культури Фінляндії, розробляє матеріали



з медіаграмотності ще з початку 1950-х років. Тоді її засновники боялися, що розумовий розвиток фінських дітей страждає через вплив коміксів.

Зараз, як каже виконавча директорка Mediametka Мері Сеїстола, організація влаштовує хакатони (див. глосарій) спільно з фінськими стартапами (див. глосарій), намагаючись розробити «значущі матеріали» для шкіл та молодіжних груп.

«Ми працюємо із зображеннями, відео, текстом, цифровим контентом; заохочуємо наших учнів виробляти свій власний контент; просимо їх визначити оманливі новини: від пропаганди до клікбейту (див. глосарій), від сатири до теорії змови, від псевдонауки до підпільних звітів, від матеріалів, що описують вигадані події, до ненавмисних помилок», – розповідає Мері Сеїстола.

Розглянемо основні аспекти впровадження медіаосвіти в Україні.



### 1.3. Концепція впровадження медіаосвіти в Україні

У забезпеченні прав дитини на захист від шкідливих інформаційних впливів учителю допоможуть основні положення *Концепції* впровадження медіаосвіти в Україні.

Медіаосвіта в сучасному світі розглядається як процес розвитку особистості на матеріалі та за допомогою засобів масової комунікації (медіа) для формування культури спілкування з медіа, творчих, комунікативних здібностей, критичного мислення, умінь повноцінного сприйняття, інтерпретації, аналізу та оцінки медіатекстів, навчання різних форм самовираження за допомогою медіатехніки.

Базовими цілями медіаосвіти стають:

- розвиток комунікативних здібностей учнів;
- формування критичного мислення;
- навчання сприймання інформації, перекодуванню візуального образу у вербальну знакову систему;
- оцінювання якості інформації, вироблення вмінь вибирати під час «споживання» інформації з мас-медіа;
- підвищення загальнокультурного рівня особистості.

Учень початкової школи має: орієнтуватися в сучасному медіапросторі; розуміти основні принципи функціонування різних видів засобів масової інформації; розрізняти інформацію за рівнем впливу на особистість, аналізувати й оцінювати медіаповідомлення; розшифровувати та використовувати закодовану в медіаповідомленнях інформацію; знати правила культури спілкування в інформаційному суспільстві та методи захисту від можливих негативних впливів у процесі масової комунікації; збирати, обробляти, зберігати та передавати інформацію з медіаджерел; самостійно створювати медіаповідомлення.

Медіаграмотність допомагає учню використовувати можливості інформаційного поля телебачення, радіо, відео, кінематографа, преси, інтернету. Учні початкової школи повинні знати й відрізняти різні види медіа, що в майбутньому стане основою для набуття ними уявлень про медіаосвіту як про ефективний засіб розвитку творчої, самостійно та критично мислячої особистості в умовах інтенсивного збільшення інформаційного потоку. Це певним чином впливає на міжособистісне

спілкування; розвиток критичного мислення, умінь розуміти прихований зміст того чи іншого повідомлення, протистояти маніпулюванню свідомістю індивіда з боку мас-медіа.

Упровадження медіаосвіти в Україні визначає *Нова редакція Концепції розвитку медіаграмотності* [3].

Стрімкий розвиток у сучасному світі інформаційно-комунікаційних технологій та системи мас-медіа нагально потребує цілеспрямованої підготовки особистості до вмілого й безпечного користування ними. Майбутнє суспільство дедалі більше спиратиметься на інформаційно-комунікаційні технології: вебтехнології, хмарні обчислення й big data, смартфони та інтернет «розумних речей», штучні інтелекти та інші гаджети. На взаємодію з різноманітними медіа (книжки, преса, радіо, кіно, телебачення, інтернет) припадає дедалі вагоміша частка вільного часу громадян України, чим зумовлюється значний вплив медіа на всі верстви населення, передусім на дітей і молодь. Медіа потужно й суперечливо впливають на освіту молодого покоління, часто перетворюючись на провідний чинник його соціалізації, стихійного соціального навчання, стають засобом дистанційної і джерелом неформальної освіти. До цього додаються недосконалий захист дитини від медіаконтенту, що може шкодити її здоров'ю та розвитку, відсутність механізмів ефективної саморегуляції інформаційного ринку, які не допускали б недоброякісної медіапродукції, низькоморальних ідеологем та цінностей, інших соціально шкідливих інформаційних впливів. У цих умовах медіаосвіта стає фундаментальною складовою інформаційної безпеки країни, відіграє стратегічну роль у вихованні патріотизму молоді, формуванні української ідентичності. Медіаосвіта має стати одним з головних чинників забезпечення відкритості освіти щодо сучасних швидко змінюваних знань і наближення змісту освіти до потреб повсякденного життя людини. Медіаосвіта – не тільки шлях до ефективності діяльності людини в системі трудових відносин, але й спосіб залишатися самою собою, цілісною особистістю, здатною до самовираження та людяності. Не втрачають значення і традиційні завдання медіаосвіти, які полягають у запобіганні вразливості людини до медіаманіпуляцій і медіанасильства, втечі від реальності, у профілактиці поширення медіазалежностей.

Розроблення та ухвалення нової редакції Концепції впровадження медіаосвіти в Україні – важлива складова модернізації освіти, яка сприятиме побудові у країні інформаційного суспільства, розвиткові економіки знань, становленню громадянського суспільства.

Концепція базується на вивченні стану медіакультури населення України та міжнародному досвіді організації медіаосвіти.

*Головною метою Концепції* є сприяння розбудові в Україні ефективної системи медіаосвіти, що має стати фундаментом гуманітарної безпеки держави, розвитку та консолідації громадянського суспільства, протидії зовнішній інформаційній агресії. Концепція повинна всебічно підготувати дітей і молодь до безпечної та ефективної взаємодії із сучасною системою медіа, формувати в громадян медіаінформаційну грамотність і медіакультуру відповідно до їхніх вікових, індивідуальних та інших особливостей.

Концепція спрямована на підготовку й проведення широкомасштабного поетапного експериментального й подальшого інтенсивного масового впровадження медіаосвіти в педагогічну практику на всіх рівнях; пріоритетне започаткування шкільної та позашкільної медіаосвіти, яка стане головною інтеграційною ланкою формування цілісної системи медіаосвіти; забезпечення медіаосвіти у вищій школі, насамперед під час підготовки фахівців педагогічного профілю; урахування завдань медіаосвіти під час здійснення освітніх реформ та планування відповідних бюджетних асигнувань; ініціювання широкої громадської підтримки медіаосвітнього руху, включаючи міжнародну співпрацю в цій сфері. Обов'язки провідного координатора впровадження медіаосвіти в країні покладаються на Національну академію педагогічних наук України.

Концепція містить основні терміни, мету, завдання та пріоритети розвитку медіаосвіти в Україні, основні принципи й форми медіаосвіти, напрями, етапи та умови реалізації Концепції.

#### *Мета та завдання медіаосвіти*

Головною метою медіаосвіти є формування медіакультури особистості в середовищі значущих для неї спільнот (малих груп, родин, навчальних і виробничих колективів, місцевих громад тощо).

Головними завданнями медіаосвіти є сприяння формуванню:

- медіаінформаційної грамотності як комплексу вмінь, знань, розуміння та відносин, які дають споживачам змогу: ефективно та безпечно користуватися медіа, усвідомлено обирати, розуміти характер контенту й послуг, ухвалювати рішення та користуватися повним спектром можливостей, які пропонують нові комунікаційні технології та медіаінформаційні системи, а також можливість захистити себе та свою сім'ю від шкідливого або вразливого інформаційного матеріалу;

- медіаіммунітету особистості, який робить її здатною протистояти агресивному медіасередовищу та деструктивним медіаінформаційним впливам, забезпечує психологічний добробут під час споживання медіапродукції, що передбачає медіаобізнаність, уміння обирати потрібну інформацію, оминати інформаційне «сміття», захищатися від потенційно шкідливої інформації з урахуванням прямих і прихованих впливів;

- рефлексії і критичного мислення як психологічних механізмів, які забезпечують свідоме споживання медіапродукції і саморегуляцію взаємодії з медіа на основі ефективного орієнтування в медіапросторі та осмислення власних медіапотреб, адекватного та різнобічного оцінювання змісту, джерела, форми та якості надання інформації, її повноцінного й критичного тлумачення з урахуванням особливостей сприймання мови різних медіа, а також розвивають здатність протистояти зовнішній інформаційній агресії і пропаганді, деструктивним медіаінформаційним впливам;

- здатності до медіатворчості для компетентного й здорового самовираження особистості та реалізації її життєвих завдань, розвитку патріотизму, української ідентичності, згуртованості, солідарності, зокрема, для подолання соціальних наслідків воєнних дій на Донбасі та окупації Криму, покращення якості міжособової комунікації і приязності соціального середовища, доброзичливості стосунків у мережі, а також якості життя в значущих для особистості спільнотах;

- спеціалізованих аспектів медіакультури: візуальної медіакультури (сприймання кіно, телебачення), аудіальної і музичної медіакультури, розвинених естетичних смаків щодо форм мистецтва, опосередкованих мас-медіа, сучасних напрямів медіаарту тощо.

#### *Основні принципи медіаосвіти*

*Особистісний соціально-психологічний підхід.* Медіаосвіта базується на актуальних медіапотребах учнів з урахуванням їхніх вікових, індивідуальних та соціально-психологічних особливостей, наявних медіа-уподобань і рівня сформованості медіакультури особистості та її найближчого соціального оточення.

*Перманентне оновлення змісту.* Зміст медіаосвіти постійно оновлюється відповідно до розвитку технологій, змін у системі мас-медіа, стану медіакультури суспільства та окремих його верств. Використовуються актуальні інформаційні прецеденти, поточні новини, сучасні комплексні медіафеномени, популярні в молодіжному середовищі. Під час медіаосвіти забезпечується баланс між актуальною сьогоденністю та історичними надбаннями.

*Орієнтація на розвиток інформаційно-комунікаційних технологій.* Медіаосвіта спирається на передові досягнення інформаційно-комунікаційних технологій, використовує їх для організації роботи медіапедагогів, формування спільних інформаційних ресурсів, полегшення комунікації та координації в середовищі взаємодії учасників медіаосвітнього руху. Медіаосвіта враховує розвиток новітніх медіа.

*Пріоритет морально-етичних цінностей.* Медіаосвіта спрямована на захист суспільної моралі й людської гідності, протистоїть жорстокості та різним формам насильства, сприяє утвердженню загальнолюдських цінностей, зокрема ціннісному ставленню особистості до суспільства й держави, до людей, природи, мистецтва, праці та самої себе.

*Пошанування національних традицій.* Медіаосвіта базується на врахуванні національної та етнолінгвістичної специфіки медіапотреб учнів і педагогів, забезпечуючи паритетність їхньої взаємодії і конструктивність діалогу. Медіаосвіта спрямована на розвиток національної культури, сприяє зростанню престижності україномовного спілкування.

*Патріотизм.* Медіаосвіта в Україні є важливим засобом формування та зміцнення національної ідентичності, консолідації суспільства, формування свідомої громадянської патріотичної позиції особистості. Медіаосвіта передбачає забезпечення процесу національно-патріотичного виховання молоді за допомогою застосування різноформатного медіаконтенту патріотичного змісту та формування інструментальних умінь критичного сприймання, аналітичного опрацювання медійних повідомлень, оцінювання їхньої правдивості та об'єктивності, а також набуття нових смислів, зміцнення патріотичних почуттів. Розвинена медіаінформаційна грамотність стає невіддільною складовою конструктивного патріотичного світогляду особистості в умовах інформаційної доби.

*Громадянська спрямованість.* Медіаосвіта, у міру набуття нею форми медіаосвітнього руху, сприяє розвитку в країні громадянського суспільства. Вона спирається на потенціал громадських об'єднань та асоціацій, узгоджує свої зусилля з розвитком інших громадських рухів. При цьому медіаінформаційна грамотність громадян перетворюється на важливий складник політичної культури суспільства.



*Естетична наснаженість.* Медіаосвіта широко використовує кращі досягнення різних форм сучасного мистецтва та естетичного виховання засобами образотворчого мистецтва, музики, художньої літератури, кіно, фольклорних практик, розвивається з урахуванням потенціалу наявних у суспільстві загалом і на місцевому рівні інституцій та окремих проєктів мистецького профілю.

*Продуктивна мотивація.* У межах медіаосвіти поєднуються акценти на творче сприймання медіа та розвиток здатності учня створювати власну медіапродукцію. Виробництво в медіаосвітньому процесі медіапродукту для його подальшого використання в спільноті, на фестивалях, конкурсах тощо сприяє формуванню продуктивної мотивації учасників медіаосвітнього процесу.

*Пріоритетні напрямки розвитку медіаосвіти*

Пріоритетними напрямками розвитку в Україні ефективної системи медіаосвіти є:

- створення системи шкільної медіаосвіти, що закладає основу медіаосвіти протягом життя та передбачає розроблення психологічно обґрунтованих навчальних програм інтегрованої освіти для всіх класів загальноосвітніх шкіл, сприяння поширенню практики інтеграції медіаосвітніх елементів у навчальні програми з різних предметів, з урахуванням профілізації навчання, розвиток різноманітних факультативних, зокрема бібліотечних, медіаосвітніх програм для підлітків, упровадження курсу медіакультури для старшокласників, активізація гурткової роботи, фото-, відео-, анімаційних студій, зокрема медіапсихологічних секцій МАН на всеукраїнському рівні, інших позакласних форм учнівської творчості медіаосвітнього спрямування;

- координація шкільної медіаосвіти з медіаосвітою дітей раннього та дошкільного віку, з позашкільною медіаосвітою, медіаосвітою в професійній і вищій школі, системі післядипломної освіти, освіти третього віку, неформальною медіаосвітою;

- розроблення стандартів медіаінформаційної грамотності педагогів, введення медіакомпетентності в професійні стандарти підготовки педагогів, психологів, спеціалістів із соціальної роботи та інших спеціальностей, відповідне врахування вимог медіаінформаційної грамотності в освітніх та освітньо-наукових програмах фахової підготовки, розроблення спеціалізованих навчальних медіаосвітніх курсів для підготовки й перепідготовки працюючих фахівців;

- активізація співпраці вищих навчальних закладів, які готують фахівців для медіавиробництва та сфери мистецтва, з Національною академією наук України, Національною академією педагогічних наук України, Національною академією мистецтв України, зокрема з метою проведення міждисциплінарних досліджень з проблем розвитку медіаосвіти, налагодження обміну досвідом і кадрового забезпечення викладання спеціальних дисциплін для медіапедагогів;

- організація за участю Національної ради України з питань телебачення і радіомовлення, Незалежної медійної ради, громадських об'єднань і медіавиробників ефективних механізмів захисту дитини від медіапродукції, що може зашкодити її здоров'ю, розвитку та психологічному добробуту, підтримка різних форм позашкільної освіти, вклю-

чаючи телевізійні, бібліотечні та інші форми для дітей дошкільного віку, батьківської педагогіки, творчих студій для дітей і молоді, дитячих та молодіжних фестивалів, конкурсів, проектів місцевого та всеукраїнського рівня для сприяння розвитку медіакультури й підтримки системи медіаосвіти;

- налагодження повноцінного суспільного діалогу з метою оптимізації медіаосвітньої діяльності самих медіа, підвищення психологічної та педагогічної компетентності працівників редакцій різних медіа, поліпшення якості дитячих і молодіжних програм.

### *Форми медіаосвіти*

Під формами медіаосвіти мається на увазі її здійснення в усіх складових системи безперервної освіти в Україні.

*Медіаосвіта дошкільна* є принципово інтегрованою і спрямована на збалансований естетичний та інтелектуальний розвиток особистості дитини (включаючи різні форми інтелекту, зокрема емоційний, соціальний і практичний інтелект), забезпечує її захист від агресивного медіасередовища (у тому числі від інформаційного «сміття», невідповідних віковим можливостям психіки дитини інформаційних впливів, зокрема продукції, що містить елементи насильства, жахів, еротики), уміння орієнтуватись, обирати й використовувати адаптовану відповідно до вікових норм медіапродукцію.

*Медіаосвіта шкільна* включає інтегровану медіаосвіту (використання медіадидактики в межах наявних предметів), спеціальні навчальні курси, факультативи, гурткову, студійну та інші форми позакласної роботи. Ця форма медіаосвіти спрямована переважно на формування критичного мислення, комунікаційної медіакомпетентності. Важливу роль можуть відігравати шкільні бібліотеки як сучасні комп'ютеризовані центри, у яких концентрується інформаційно-пошукова діяльність учнів.

*Медіаосвіта позашкільна* спрямована на розвиток способів творчого самовираження особистості, має супроводжувати шкільну медіаосвіту, підсилювати її ефект. Базується переважно на діяльності позашкільних навчальних закладів, публічних (зокрема, спеціалізованих дитячих) бібліотек, громадських організацій, на волонтерських і комерційних засадах; охоплює медіаосвіту батьків, сімейну медіаосвіту, використовується в межах психотерапевтичної і психолого-консультативної допомоги.

*Медіаосвіта у вищій школі* передбачає підготовку й фахівців для мас-медіа, і медіапедагогів та медіапсихологів. Крім того, медіаосвітні елементи мають увійти до навчальних програм циклу професійно-орієнтованої гуманітарної підготовки з інших спеціальностей у відповідних їм обсягах (предметна професійна медіаосвіта).

*Батьківська медіаосвіта* забезпечує ефективність медіаосвіти сім'ї як провідного чинника й соціального середовища ранньої соціалізації дитини; здатність убезпечувати дитину раннього віку від негативного впливу на її розвиток. Має стати частиною цілісної системи медіаосвіти, зокрема включатися до психологічного блоку підготовки фахівців різних профілів у вищій школі, громадських шкіл свідомого батьківства, діяльності бібліотек, соціальних служб і центрів по роботі із сім'ями тощо.

*Медіаосвіта дорослих* – форма безперервної освіти, заснована на використанні сучасних інформаційно-комунікаційних технологій і новітніх медіа; забезпечує вирівнювання досвіду поколінь (зокрема, старшого покоління, соціалізація якого відбувалася в умовах іншої системи мас-медіа), постійний особистісний розвиток і підвищення кваліфікації. Медіаосвіта дорослих є необхідною складовою інформаційної безпеки держави в умовах зовнішньої інформаційної агресії і пропаганди, сприяє стійкості населення до деструктивних медіаінформаційних впливів.

*Медіаосвіта засобами медіа* (неформальна медіаосвіта) – провідна форма стихійної медіаосвіти дітей і дорослих, яка, однак, за відповідних зусиль може набувати ознак цілеспрямованості та конструктивності. Цілеспрямована медіаосвіта засобами медіа забезпечується навчальними, інформаційно-аналітичними, інформаційно-розважальними програмами та медіапроектами, потребує значного підвищення якості освітньої медіапродукції, залучення до виробництва та експертизи якості медіапродукту фахових медіапедагогів і медіапсихологів.

### *Основні етапи реалізації Концепції*

#### *I. Експериментальний етап (2010–2016 роки):*

- проведення всеукраїнського експерименту з упровадження медіаосвіти в загальноосвітніх закладах для перевірки ефективності вітчизняної соціально-психологічної моделі шкільної медіаосвіти;
- розроблення навчальних програм та організація курсів підвищення кваліфікації для підготовки медіапедагогів на базі вищих навчальних закладів та закладів системи післядипломної педагогічної освіти для забезпечення масштабності експерименту з упровадження медіаосвіти в шкільну та позашкільну педагогічну практику;
- координація зусиль науковців та педагогів-ініціаторів для експериментального розширення медіаосвітніх практик на всіх ступенях шкільного навчання, дошкільної, позашкільної освіти та освіти дорослих;
- формування позитивної громадської думки населення України, зокрема молоді, учителів, вихователів та батьків, щодо необхідності впровадження медіаосвіти як підготовки дитини до ефективної взаємодії зі світом сучасних медіа.

#### *II. Етап поступового укорінення медіаосвіти та стандартизації її змісту (2017–2020 роки):*

- організація широкого громадського обговорення результатів експериментального впровадження медіаосвіти в педагогічну практику, врахування виявлених ризиків і ресурсів, продовження формування позитивної громадської думки;
- проведення широкої апробації і стандартизації варіативної моделі шкільної медіаосвіти в національному освітньому проекті, включення медіаінформаційної грамотності до стандартів освіти;
- розроблення та затвердження державних стандартів та освітніх програм фахової підготовки педагогів, психологів, працівників позашкільних закладів та інших професій за медіаосвітніми спеціалізаціями, що встановлюють вимоги до змісту, обсягу та якості ціложиттєвої освіти;
- започаткування масової підготовки медіапедагогів у вищих навчальних закладах та закладах післядипломної педагогічної освіти;



- підготовка інформаційно-методичних матеріалів, програмного інформаційно-комунікаційного забезпечення, відеотек, фонотек, інформаційних баз із широким залученням бібліотек;

- запровадження інтегрованої медіаосвіти на всіх рівнях освіти, розроблення та оновлення навчальних програм з різних предметів з включенням медіаосвітніх елементів, що наближають предметні знання до повсякденного життя учнів, активізація роботи медіаосвітніх студій різного профілю, факультативів, гурткової роботи в ЗЗО і ПТНЗ;

- розроблення та апробація спеціальних бібліотечних програм з медіакультури та медіаінформаційної грамотності для дошкільників, учнів початкової, середньої та старшої школи, студентів, їхніх батьків та дорослого населення;

- розроблення та апробація курсів за вибором з медіакультури та медіаінформаційної грамотності для старшої школи з урахуванням переходу до профільного навчання, учнів ПТНЗ, студентів ЗВО;

- поширення позашкільної медіаосвітньої практики, організація, підтримка й розвиток медіаосвітніх функцій фестивалів, конкурсів дитячої і молодіжної медіатворчості, проведення всеукраїнського конкурсу «Діти та медіа»;

- організація систематичного підвищення медіаінформаційної грамотності педагогічних кадрів, створення методичних комісій з питань викладання курсів медіакультури, проведення фахових конкурсів медіаосвітян тощо;

- розроблення разом з педіатрами спільних медіаосвітніх проєктів, спрямованих на просвіту батьків дітей раннього віку щодо запобігання зловживанню медійною продукцією та подолання її негативних наслідків;

- організація системи заходів щодо підвищення медіаграмотності дорослого населення для протистояння інформаційній агресії і запобігання медіатравматизації, у тому числі в системі надання послуг із психологічної реабілітації постраждалим від воєнних дій, на базі територіальних центрів соціального обслуговування та в університетах третього віку тощо;

- активізація співпраці освітян з медіавиробниками для подальшого розширення практики медіаосвіти, підготовки низки медіаосвітніх передач на телебаченні та радіо для різних аудиторій: дорослих, батьків, дітей різного віку;

- активізація міжнародної співпраці у сфері розбудови медіаінформаційної грамотності, приєднання до міжнародної практики МІГ-ініціатив: проведення тижня медіаінформаційної грамотності, посилення участі в міжнародних дослідницьких проєктах, форумах і фестивалях дитячої творчості, розбудова міжнародної співпраці освітніх закладів та установ.

*III. Етап подальшого розвитку медіаосвіти та забезпечення її масового впровадження (2021–2025 роки):*

- науково-методичне та організаційне забезпечення процесу масового впровадження медіаосвіти в дошкільних закладах, ЗЗО, ПТНЗ і ЗВО, закладах позашкільної освіти на основі аналізу практичних проблем, обміну досвідом, здійснення відповідного психолого-педагогічного супроводу;

- уведення медіаосвітньої складової в навчальні програми вищої школи та післядипломної освіти з гуманітарної підготовки фахівців усіх профілів;
- розвитку матеріально-технічної бази всіх ланок медіаосвіти, оснащення мережі медіапедагогів передовими інформаційно-комунікаційними технологіями;
- систематична співпраця освітян з медіавиробниками для подальшого розширення практики медіаосвіти, підготовки низки медіаосвітніх передач на телебаченні та радіо для різних аудиторій: дорослих, батьків, дітей різного віку;
- розроблення прикладних науково-дослідних тем з питань підвищення ефективності медіаосвіти для забезпечення наукового супроводу її впровадження.

#### *Основні умови реалізації Концепції*

Пріоритетною умовою ефективною реалізації Концепції є її наукове забезпечення. Доцільно започаткувати міжвідомчу програму з розвитку медіаосвіти в Україні, яка забезпечила б координацію зусиль установ НАПН та інших зацікавлених організацій щодо реалізації Концепції, розроблення науково-методичних засад забезпечення різних форм медіаосвіти в умовах реформування системи освіти.

Важливими умовами впровадження медіаосвіти в Україні також є:

- удосконалення нормативно-правової бази взаємодії мас-медіа й освітніх інституцій на всіх рівнях, включення формування системи медіаосвіти до переліку державних пріоритетів інноваційного розвитку суспільства та стратегії державної інформаційної політики;
- забезпечення готовності фахівців системи освіти до розв'язання медіаосвітніх проблем і суперечностей, що потребує перебудови звичних форм роботи, удосконалення змісту й форм підготовки, перепідготовки та підвищення кваліфікації, зорієнтованих на випереджувальне ознайомлення з медіаосвітніми інноваціями насамперед шкільних практичних психологів і соціальних педагогів;
- якісне програмно-методичне та інформаційне забезпечення, зокрема створення спільних інформаційних ресурсів, програмне забезпечення роботи віртуальних медіаосвітніх груп і мультидисциплінарних конференцій, створення та адміністрування тематичних медіаосвітніх сайтів;
- активізація міжгалузевої і міжнародної взаємодії, здійснення спільних наукових проєктів, проведення круглих столів, міжвідомчих семінарів, конференцій, фестивалів з медіаосвіти.

Повний текст Концепції можна переглянути за посиланням [3].

Нова Українська школа покликана підготувати учнів до життя в суспільстві, навчити практичних навичок, які допоможуть їм у повсякденні. У світі, яким керує інформація, дитина мусить вміти критично її оцінювати, знати, яким джерелам можна довіряти, що таке фейкові новини і як захиститися від маніпуляцій. Сучасні діти мають справу з інформаційним простором з найменшого віку (через гаджети, телебачення, зовнішню рекламу тощо). Тому вони повинні знати, що таке медіаграмотність, уже в початковій школі.

Типова освітня програма початкової школи [5] передбачає змістову лінію «Досліджуємо медіа», відповідно до якої учні мають набути на-

вичок, пов'язаних з медіапродуктами. Інтегрована в початкову школу, медіаосвіта допомагає школярам критично мислити, учитися шукати й перевіряти інформацію, аналізувати медіаповідомлення і самостійно створювати медіапродукти.

Велику роль у формуванні медіаосвіченого учня мають зіграти бібліотеки: шкільні, міські, електронні, національні.



#### **1.4. Бібліотека як сучасний інформаційний центр формування медіаінформаційної культури молодшого школяра**

Про роль бібліотек і важливість їхньої роботи свідчать документи міжнародних організацій ІФЛА та ЮНЕСКО – Маніфест шкільних бібліотек (ІФЛА), Маніфест публічних бібліотек (ЮНЕСКО/ІФЛА), Керівництво для дитячих бібліотек (ІФЛА) тощо.

Якщо у сфері формування інформаційної культури особистості шкільними й дитячими бібліотеками накопичено значний досвід, склалися форми та методи роботи з навчання молодших школярів раціональних прийомів роботи з книжкою, довідковою літературою, пошуку інформації в традиційному й електронному середовищі, то в галузі формування медіаосвіти плідна робота тільки починається.

Місія сучасної бібліотеки – допомагати дорослим, юним і навіть наймолодшим читачам учитися компетентно споживати будь-які повідомлення в мас-медіа та вміти створювати свій власний медіапродукт. Формування Нової української школи постійно стикається з дилемою: відмова від застарілих стереотипів і вироблення нових підходів для створення державного освітнього простору. Важливим фактором у цій ситуації є розуміння та сприйняття педагогами трансформаційних процесів, що відбуваються в освіті. Інформатизація змінює погляди на роль і функції бібліотек, зокрема шкільних. Сучасна шкільна бібліотека – інформаційно-ресурсний центр, що здійснює інформаційне та методичне забезпечення навчально-виховного процесу.

Завдання шкільних бібліотек:

- виховувати в учнів інформаційну культуру;
- виховувати культуру читання;
- формувати вміння користуватися бібліотекою, її довідковим апаратом;
- розвивати творчу думку, пізнавальні здібності;
- сприяти успішному засвоєнню навчального матеріалу;
- забезпечувати зростання професійної компетентності педагогів;
- сприяти самоосвіті учнів і вчителів;
- забезпечити потрібною навчальною і методичною літературою;
- виховувати в учнів культуру, національну свідомість, шанобливе ставлення до книжки як джерела знань.

Бібліотека як інформаційний центр є надійним осередком підготовки сучасного покоління, що підростає, до життя в новому суспільстві. Особливо це стосується ролі бібліотек в період формування Нової української школи, одним із завдань якої є виховання в учнів інформаційної культури – сталого прагнення до пошуку інформації, свідомого добору джерел, навичок систематизації та особистої оцінки.

Від шкільних бібліотекарів, як і від учителів, залежить можливість реального підвищення інформаційної культури учнів. Як свідчить практика, сучасні діти, маючи високий рівень комп'ютерної грамотності, беспорядні в ситуаціях, коли потрібно знаходити, переробляти чи оцінювати навчальну інформацію. Це змушує шкільного бібліотекаря постійно консультувати школярів, особливо молодшого шкільного віку, як знаходити й працювати з інформацією.

У зв'язку з нестримною інформатизацією суспільства, упровадженням в освітній процес інформаційних технологій бібліотека має підпорядковувати свою діяльність вимогам часу та стає інформаційним центром навчального закладу.

Для роботи шкільних бібліотек корисним буде посібник *Інформаційна культура користувача-дитини – основа самовизначення в глобальному інформаційному просторі. Анотований інформаційний список для бібліотекарів*. Укладачі: В.М. Красножон, Н.І. Турчин, С.В. Кисельова, О.С. Касяненко.

Список формується в Національній бібліотеці України для дітей та оновлюється щорічно. У список входять книжки, статті, ресурси мережі інтернет з питань теорії та практики формування інформаційної культури дітей з урахуванням вимог сучасного освітнього процесу.

Мета цього списку – допомогти бібліотекарям, що працюють з дітьми, зорієнтуватися в сучасних підходах виховання інформаційної культури школярів, визначитися з комплексом форм і методів організації цілеспрямованої інформаційної освіти, покликаної формувати в дітей цілісну систему знань і вмінь роботи з інформацією для забезпечення навчальної та самоосвітньої діяльності. Перший розділ, «Теоретичні аспекти інформаційної культури як галузі наукової, освітньої і бібліотечної діяльності», розкриває науково-теоретичні аспекти, основні принципи та завдання, на яких повинна базуватися робота бібліотекарів та педагогів з модернізації формування інформаційної культури особистості на сучасному етапі. Матеріали другого розділу, «Виховання читача нового покоління: сучасні тенденції + досвід (з практики роботи дитячих та шкільних бібліотек)», знайомлять з інноваційними практичними підходами дитячих та шкільних бібліотек України, а також деяких зарубіжних країн до розв'язання проблем інформаційної підготовки дітей та підлітків. У третьому розділі, «Програми з формування основ інформаційної грамотності дітей у бібліотечному та шкільному середовищі», викладено програми занять та курсів з основ бібліотечно-бібліографічної та інформаційної грамотності, за якими працюють бібліотеки для дітей та загальноосвітніх навчальних закладів, розуміючи важливість успішної адаптації школярів до умов сучасного інформаційного суспільства. Четвертий розділ, «Бібліотечні уроки як засіб розвитку інформаційної компетентності школярів (розробки бібліотечних занять)», – це сценарії бібліотечних уроків, занять, бібліографічних ігор, конкурсів, які можна використати для підготовки власних заходів, враховуючи вікові особливості та рівень інформаційно-бібліографічної компетентності користувачів-дітей. Список подано на основі джерельної бази НБУ для дітей та ресурсів інтернету.



Знайти посібник можна за посиланням <https://cutt.ly/LfOcfez> або розпізнавши QR-код 1.



За адресою <https://cutt.ly/KfOcUUk> доступний посібник «Практична медіаграмотність: посібник для бібліотекарів» (або розпізнавши QR-код 2).

Працівники Херсонської обласної бібліотеки для дітей імені Чайки Дніпрової підготували огляд ігрових та інтерактивних ресурсів для навчання і дозвілля дітей та ресурсу «Бібліотечні медіауроки».

Огляд адресовано учителям і бібліотечним працівникам на підтримку медіаосвітньої діяльності.



Переглянути відео можна за адресою: <https://cutt.ly/kg9nYqy> або розпізнавши QR-код 3.



Для успішної роботи бібліотек в галузі медіаосвіти також будуть корисними такі ресурси: <https://cutt.ly/GfOvgzK> (або розпізнавши QR-код 4).



### 1. Інтернет-портал *Media Sapiens*

Сьогодні в Україні потужним медіаосвітнім проектом є «Media Sapiens». Цей проект у 2010 р. започаткувала «Телекритика» (зараз – «Детектор медіа») для підвищення медіаграмотності аудиторії. Матеріали



сайту допоможуть відрізнити якісну та правдиву інформацію, виявляти маніпулятивні спроби впливу на громадську думку та не піддаватися їм, дізнатися про інформаційні права та можливості їхнього використання. Цим порталом користуються журналісти, активісти, представники телекомпаній, друкованих та електронних медіа та всі, кого цікавить критичний погляд на висвітлення подій.

На порталі ви знайдете добірки книжок про медіаосвіту, цікаві медіадослідження, анонси медіаподій тощо.

2. Портал «*Медіаосвіта та медіаграмотність*» можна знайти за посиланням <https://cutt.ly/tfOvRhY> або розпізнавши QR-код 5.



3. Книжка «*Посібник для вчителя про медіаграмотність: Критичне мислення в мультимедійному світі*» (англійською)

У США Національна асоціація освіти з медіаграмотності (NAMLE) для аналізу медіаповідомлень розробила систему ключових запитань. В організації вважають, що правильні запитання є ядром медійної освіти та критичного мислення загалом. У книжці ці запитання доповнено та систематизовано за тематикою. Повна версія книжки доступна англійською, а українською – скорочена версія.

4. *Онлайн-курс «Новинна грамотність» від «Детектор медіа»*

Курс складається з десяти модулів, під час яких експерти розповідають про створення новин, про професійні та етичні стандарти журналістики, способи маніпуляції в медіа та інші аспекти діяльності.

5. *Онлайн-посібник для підлітків «Медіадрайвер»*

У 2016 р. команда «Детектор медіа» створила онлайн-посібник підліткам для аналізу інформації, що надходить з різних джерел. Посібник складається із 16 мультимедійних тематичних розділів, кожний розділ супроводжується тестом для оцінювання знань.

6. «*Наука повсякденного мислення*» – курс на Prometheus

Платформа Prometheus переклала українською курс викладачів університету Квінсленду (Австралія). Цей курс є одним із найпопулярніших у сфері розвитку критичного мислення. Тривалість курсу – 13 тижнів, і завдяки платформі Prometheus до нього можна долучитись у будь-який зручний для вас час. Цей курс дає інструменти, які допоможуть навчитися мислити незалежно та аналітично, цінувати факти більше ніж власний досвід. Також курс дає знання про ментальні ярлики, якими іноді зловживають люди, та вчить використовувати ці знання для кращого ухвалення рішень та більш критичного мислення.

7. *Бібліотека медіаграмотності від Академії української преси*

Академія української преси на власному сайті зробила добірку книжок та презентацій з медіаосвіти та медійної грамотності. У бібліотеці можна знайти підручники з гендерної рівності в медіа, з питань верифікації даних, посібники із журналістської етики та багато інших цікавих матеріалів. Загалом, у бібліотеці від АУП кожен може знайти інформацію про той аспект медіаграмотності, який його найбільше цікавить.

8. «*Медіаосвіта та медіаграмотність*»

Підручник видано Академією української преси. Це – класичний підручник для студентів вищих закладів освіти. З нього можна дізна-

тися про теорію масових комунікацій, як аналізувати тексти та повідомлення в ЗМІ, які питання ставити та інше.

9. Академія української преси та ГО «Інтерньюз-Україна» підготували навчальний посібник *«Освітні практики із запобігання інфодемії, або Як не ізолюватися від правди»*. Про це повідомив портал «Медіаосвіта і медіаграмотність».

Українські медіаексперти та медіаосвітяни підготували моделі занять з різних навчальних предметів, аби вчителі змогли використати їх на своїх уроках. Матеріали мають допомогти школярам підвищити рівень медіаграмотності та усвідомлено й через призму наукового знання споживати інформацію з медіа.

Учителі та викладачі також можуть провести заняття за матеріалами посібника та отримати сертифікат від МОН та АУП з ГО «Інтерньюз-Україна».

Щоб отримати сертифікат, потрібно заповнити форму зворотного зв'язку. Форма лише для тих педагогів, які вже провели заняття та хочуть поділитися враженнями та досвідом.

Співпраця педагогів початкової школи, психологів та шкільних бібліотекарів дає змогу виховати школяра, який вільно володіє медіаресурсами та вміє критично мислити.



### **1.5. Медіаграмотність та критичне мислення в початковій школі**

Здатність молодших школярів досить вільно орієнтуватися в інформаційному просторі вимагає від сучасного вчителя ефективно забезпечити процес формування медіаграмотності й розвитку критичного мислення дитини. Мета навчання медіаграмотності та критичного мислення учнів початкових класів – це формування практичних навичок з розуміння, аналізу й оцінювання змісту медіа, здатності створити власний медіапродукт й оцінити власну медіаактивність. Сучасні діти мають доступ до інформації із цифрових пристроїв раніше, ніж починають ходити й говорити, тому медіаграмотність треба виховувати з раннього дитинства.



Медіа мають колосальний вплив на виховання наших дітей. В їхньому житті медіа посідають важливе місце й задовольняють емоційні очікування та потреби. У чому проблема? Ситуація в інформаційному просторі не проста, діти не можуть там отримати відповіді на питання: «що є важливим?». «Ми живемо серед інформаційної анархії і, звичайно, окрема людина вже не має змоги її контролювати, тому недовірливість – це зворотний бік такої поступовості: що більше інформації, то менше ми повинні її сприймати на віру. У нас проблема не інформації, а проблема орієнтації у світі інформації» [6].

Медіа пропонують, а вчителі повинні навчати дітей критично мислити, відсіювати «шумове», негативне, агресивне заради збереження свого спокою, психічного стану.

Щодня діти дивляться телевізор, користуються привабливою, незрозумілою, а частіше шкідливою інформацією з різних джерел. Опитування учнів 4-х класів, щоб з'ясувати, якими медіаресурсами частіше користуються школярі початкових класів, виявили таке [18]:



Запитання	Відповідь
Якими медіаресурсами ви частіше користуєтесь?	100 % – інтернет-ресурсами
	63 % – телебаченням
	10 % – читають дитячі журнали
	3 % – читають дитячі газети
Для чого ви користуєтесь інтернет-ресурсами і які ваші потреби вони задовольняють?	знайти що-небудь цікаве для себе (задоволення своїх уподобань) – 48 %
	для розваги – 40 %
	знайти ровесників для спілкування – 24 %
Яку роль виконує книжка?	відшукати матеріали для виконання домашнього завдання або пізнати щось нове – 12 %
	джерело для довідок – 6 %
	пізнання життя ровесників – 36 %
	фантастика та пригодницькі оповідання – 24 %
Які програми телебачення ви частіше дивитесь?	відшукують ребуси або гумористичні замітки в журналах «Колосок», «Барвінок», «Пізнайко», «Малятко» – 34 %
	гумористичні передачі для дорослих – 21 %, дитячі фільми (наприклад, «Гаррі Поттер») – 9 %
	новини, реаліті-шоу, мультфільми («Смішарики», «Фіксики») – 6 %
	Що саме приваблює в названих медіаресурсах?
	усе, що викликає позитивні емоції, – 18 %
	життя однолітків – 15 %
	магія – 6 %
	дає змогу мріяти та фантазувати – 38 %
	23 % – різне

Отже, можна констатувати, що в молодших школярів є потреба в розвагах, спілкуванні з однолітками – це й природно для такого віку. Насторожує інше: вони задовольняють ці потреби віртуально, через інтернет, який віддалений від соціального устрою дитячого життя, і цей інтерес не контролюється дорослими. Виявляється, що для більшості дітей література не є джерелом задоволення, розваг та пізнання життя ровесників – це є небезпечним чинником, який може відіграти негативну роль для встановлення комунікації в реальному житті. Що стосується телебачення, діти споживають сумнівну, низькопробну, незрозумілу й навіть агресивну медіапродукцію, яка не сприяє вихованню морально-етичних норм поведінки, найімовірніше вона може лише ста-

вати причиною несподіваних асоціальних учинків. Такі відповіді вказують на те, що діти, які віддалені від реального життя, свої природні потреби в позитивних емоціях, мріях, фантазіях задовольняють через віртуальність, яка не підконтрольна дорослим, а моральні, естетичні, духовні виміри не є домінуючими. Отже, проведені дослідження свідчать, що всі діти користуються медіаресурсами, захоплюються сумнівними персонажами, які стають їхніми кумирами (Гаррі Поттер, смішарики, фіксики), і вони хочуть їх наслідувати. Небезпечним є й те, що в період зростання, коли дитина повинна активно набувати впевненості у своїх можливостях і вміннях працювати, учитися любити близьких, берегти природу, її соціальний досвід наповнюється медіапродукцією, яка заповнює дитячий життєвий простір сумнівною віртуальністю, і вона цей віртуальний простір сприймає як даність, не маючи можливості критично оцінювати та співвідносити з умовами реального життя. При цьому дитяча література, яка підконтрольна дорослим, не займає належного місця в пізнавальному просторі дитини.

### *Педагогічні умови розв'язання проблеми*

Відсторонити дитину від медіа неможливо, та й непотрібно. У молодшому віці школярі повинні отримувати уявлення про ціннісні настанови користування медіазасобами.

Потрібно формувати в учнів навички критичного сприйняття медіа й самовизначення у ставленні до продукції. Педагогічна ідея полягає в інтегруванні в навчальні предмети, зокрема «Читання», «Я досліджую світ», медіаресурсів, якими користуються діти, і на основі технологій розвитку критичного мислення можна створювати умови для формування в них уявлення про маніпуляцію, способи маніпулювання, вміння робити вибір на користь позитиву та збереження свого психічного здоров'я.



Для роботи з учнями початкової школи пропоную скористатися посібником «Медіаграмотність та критичне мислення в початковій школі: посібник для вчителя». Академія української преси, Центр Вільної Преси, Київ, 2017, за посиланням <https://cutt.ly/ifObHFI> або розпізнавши QR-код 6.

Посібник містить інноваційні практики від провідних медіапедагогів з двох напрямків: викладання спеціалізованих/факультативних курсів (розділ 1) та практики інтеграції в предмети навчального циклу (розділи 2, 3).

Наприклад, «Я у медіапросторі, 3-й рік вивчення».

Модуль 1. Орієнтація в сучасному інформаційному просторі.

Заняття 1. Інформація – володарка світу. Права дітей в інформаційному просторі.

Заняття 2. Формування вмінь роботи з інформацією.

Заняття 3. Джерела інформації.

Заняття-практикум.

Заняття 4. Факти і думки чи судження – що краще?

Заняття 5. Фейк. Критерії якості медіаповідомлень. Психологічний захист від непотрібної інформації.

Заняття-практикум 6. Ділова гра «Бесіди професіоналів» – складання та інсценізація медіатекстів з позицій людей різних професій.

Заняття 7. Творчий урок.

Модуль 2. Новинна грамотність.

Модуль 3. Безпечний медіапростір. Короткий зміст заняття: Пошук інформації «Пізнаємо Україну».

*Головна ідея заняття*

На прикладі дослідження матеріалів про Україну навчити дітей знаходити інформацію, перевіряти її, відрізняти правдиву від неправдивої та презентувати отриману інформацію.

*Необхідне обладнання:* картки-джерела, наліпки, комп'ютер з проектором і мультфільмом, записаним на цифровий носій.

*Мета:*

- розвивати компетентність пошуку й перевірки інформації;  
*навчитися:*
- визначити поняття «інформація», «правдива інформація» і «неправдива інформація»;
- знаходити й перевіряти інформацію з різних джерел;
- знаходити інформацію за ключовими словами;
- презентувати результати пошуку інформації.

Під час формування світогляду дитини засобами медіа велике значення має формування здоров'язбережувального освітнього простору.



### **1.6. Медіабезпека як необхідна умова формування здоров'язбережувального освітнього простору в початковій школі**

Важливим засобом для розбудови системи освіти в умовах НУШ, відповідно до вимог сучасного інформаційного суспільства, є доцільне використання медіа та створення здоров'язбережувального простору в початковій школі.

У ХХІ ст. знання та інформація є визначальними факторами розвитку сучасного суспільства. Характерними рисами інформаційного суспільства є:

- збільшення ролі інформації і знань у всіх сферах життя;
- інтенсивний розвиток засобів для збереження, відтворення, розподілу й використання інформації;
- створення глобального інформаційного простору;
- посилення впливу засобів масової інформації.

В умовах інформаційного суспільства на здоров'я учнів впливає багато чинників, дія яких раніше була значно меншою.

Протягом останніх десятиліть зберігається негативна тенденція зниження рівня здоров'я дітей та підлітків. Щорічно рівень захворюваності за зверненнями зростає на 2–4 %. Змінились і хвороби в дитячому віці. Соціальні зміни призвели до нових проблем у стані здоров'я школярів. Ідеться, зокрема, про зниження фізичного та підвищення нервово-психічного навантаження, інформаційне перевантаження, стрімке поширення серед молоді шкідливих звичок. Причини зростання захворюваності школярів традиційно пов'язують з недоліками в системі освіти (невідповідність навчальних програм віковим особливостям учнів, навчальні перевантаження тощо). Проте необхідно враховувати той факт, що найпоширенішим видом діяльності сучасних дітей та підлітків є користування засобами масової інформації, зокрема соціальними, що є головним фактором впливу на здоров'я сучасного школяра. Серйозною проблемою є те, що за рахунок часу, проведеного біля екрана комп'ютера чи телевізора, зменшується час фізичної активності, водно-

час здійснюється суттєвий негативний вплив на функціональні системи організму (зорова, опорно-рухова та ін.), що є причиною більшості захворювань. Завдання педагогів – створення здоров'язбережувального освітнього простору в умовах інформаційного суспільства.

Здоров'язбережувальний освітній простір є результатом спільних зусиль усіх учасників навчально-виховного процесу (педагоги, учні, батьки), де провідна роль належить учителю, який має високий рівень теоретичної та практичної підготовки для ефективного впровадження здоров'язбережувальних технологій, серед яких: створення антистресового освітнього середовища й атмосфери доброзичливості; творчий характер освітнього процесу; забезпечення мотивації освітньої діяльності; раціональна організація рухової активності; забезпечення адекватного відновлення сил (чергування видів діяльності тощо).

Здоров'язбережувальні освітні технології в навчально-виховному процесі розглядаються у працях багатьох авторів. Зокрема, теоретичні й методологічні засади використання здоров'язбережувальних технологій у роботі вчителя та школи розкрито в публікації Горашук В.П. [7].

Типи здоров'язбережувальних технологій, які виокремив автор, орієнтовані на формування здоров'язбережувальної компетентності завдяки ціннісному ставленню до власного здоров'я та здоров'я інших людей, розширенню кола знань про здоровий спосіб життя та вдосконаленню вмінь і навичок збереження індивідуального здоров'я на духовному, соціокультурному й фізіологічному рівнях. Якщо розглядати здоров'я, як «природний стан організму, що характеризується його врівноваженістю з навколишнім середовищем і відсутністю будь-яких хворобливих змін», то простір навчального закладу, його середовище й зміст освітнього процесу і є тим «навколишнім середовищем», у якому діти перебувають 7–8 годин на добу, та ідеальним середовищем для формування засад здорового способу життя.

Гігієнічні принципи збереження здоров'я школярів в умовах упровадження педагогічних технологій та освітніх інновацій:

- фізіолого-гігієнічна регламентація навчального навантаження;
- етапний моніторинг здоров'я школярів і чинників внутрішньоскільного середовища;
- використання скринінгових методик;
- забезпечення активного скеровування учнів на збереження індивідуального здоров'я та розвиток здоров'яформувального середовища в школі; психолого-педагогічна підтримка заходів з первинної профілактики порушень здоров'я, активізація медико-профілактичної роботи [8].

Одним з головних завдань впровадження цих технологій є формування в усіх учасників навчально-виховного процесу відповідального ставлення до власного здоров'я та здоров'я інших.

Щорічно збільшується кількість дітей з вадами зору та порушеннями постави. Одна з головних причин – тотальне захоплення сучасних дітей різноманітними гаджетами, їхня активність у сучасному інтернет-просторі. Це підтверджують і результати різних моніторингів. Наприклад, на запитання: «Що означає для вас інтернет?» – 50 % респондентів відповіли, що для них це засіб від нудьги, а для 28 % – незамінний

друг. Тільки для 20 % учнів інтернет є помічником у навчанні. Не користуються інтернетом 2 % дітей, але не тому, що не хочуть, а тому, що не мають удома інтернет-мережі. У будні біля комп'ютера, планшета чи телефона проводять до 2 годин тільки 25 % респондентів, решта – 4–8 годин, а 6 % дітей – більше ніж 8 годин на добу [19].

Ці дані перевищують санітарно-гігієнічні вимоги й змушують бити на сполох! Саме тому в здоров'язбережувальному освітньому просторі початкової школи потрібно виокремити технології формування медіабезпеки та медіакультури. Ізолювати дітей від сучасного простору неможливо й непотрібно, але навчити користуватися сучасними медіаресурсами цілком можливо.

Основні шляхи формування медіабезпеки та медіакультури учнів початкової школи:

1. Ознайомлення учнів і батьків з міжнародними та нормативно-правовими актами України з інформаційної безпеки неповнолітніх.
2. Інформування учнів та батьків про види та способи інформації, здатної завдати шкоди здоров'ю і розвитку дітей.
3. Навчання дітей правилам відповідального та безпечного користування послугами інтернету й мобільного зв'язку, іншими електронними засобами зв'язку та комунікації.
4. Профілактика формування в учнів медіа- та ігрової залежності.
5. Запобігання здійсненню учнями правопорушень з використанням інформаційно-телекомунікаційних технологій.

Так, викладаючи предмет «Я досліджую світ», учитель/вчителька можуть переорієнтувати вектор спрямованості медіаресурсів на охорону здоров'я учнів. На цих уроках учитель має можливість використовувати різні типи реклами, які оточують дітей і які їм доступні та зрозумілі. На основі змісту рекламних сюжетів встановлювати разом з учнями, звертаючись до їхнього досвіду, відмінність між відображеним у рекламах та реальними умовами й потребами. Так, вивчаючи тему «Гігієна порожнини рота» у 4-му класі, учні залучаються до роботи в мініпроекті «Відома й невідома реклама» [20].

Успішне розв'язання проблеми збереження та зміцнення здоров'я всіх учасників навчально-виховного процесу в умовах сучасного інформаційного суспільства можливе шляхом формування здоров'язбережувального освітнього простору, у якому запроваджуються технології формування медіабезпеки та медіакультури.



# РОЗДІЛ II

## УПРОВАДЖЕННЯ МЕДІАОСВІТИ В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

Людство в інформаційному суспільстві оточене стрімко зростаючими потоками інформації. Динамічно розвиваються і використовуються інформаційно-комунікаційні технології в усіх сферах життя людини. Особливо відчутним є цей вплив на дітей. У зміст навчальних програм початкової школи впроваджується компетентнісний підхід. Мета навчання медіаграмотності та критичного мислення учнів початкових класів – це формування практичних навичок із розуміння, аналізу й оцінювання змісту медіа, здатності створити власний медіапродукт і оцінити власну медіаактивність.

Навчальна робота у сфері медіаграмотності має два напрямки: викладання факультативних курсів та практики інтеграції в предмети навчального циклу. Медіаосвіта в початковій школі має бути спрямована на забезпечення всебічної підготовки дітей до життя в інформаційному суспільстві.

Навчальні предмети початкової загальної освіти спрямовані на соціалізацію особистості молодших школярів, їхнє патріотичне та громадянське виховання. Упровадження медіаосвіти в освітній процес скероване на досягнення цілей середньої освіти, сформульованих у Концепції Нової української школи, і, зокрема, на розвиток критичного мислення.

Медіакомпетентність для сучасного вчителя є інструментом, за допомогою якого він формує в учнів/учениць найважливіші людські якості, необхідні для життя в суспільстві. Інтеграція медіаосвіти в шкільні предмети молодшої школи, особливо в курс «Я досліджую світ», впливає на формування громадянської, соціальної та медійної компетентності учня/учениці. Як результат учень/учениця: уміє критично мислити; набуває навичок пошуку, аналізу та оцінювання інформації, грамотного ставлення до медіаповідомлень з різних джерел інформації; аналізує медіатексти та створює власні.

Учні повинні знати, що таке інформація, як вона впливає на свідомість, розрізняти правдиву та неправдиву інформацію, уміти аналізувати дії людини в медіапросторі, презентувати результати пошуку інформації, розуміти, що кожен з нас є медіаспоживачем і медіаторцем.

Становлення та розвиток інформаційного суспільства призвели до зміни парадигми «освіта на все життя» на парадигму «освіта впродовж життя». Змінюється кардинально й інформаційно-освітнє середовище. Концепція НУШ передбачає: *Уміння вчитися впродовж життя. Здатність до пошуку та засвоєння нових знань, набуття нових вмінь і навичок, організації освітнього процесу (власного та колективного), зокрема через ефективне керування ресурсами та інформаційними потоками, уміння визначати навчальні цілі та способи їхнього досягнення, вибудовувати свою освітньо-професійну траєкторію, оцінювати власні результати навчання, навчатися впродовж життя.*

Глобальна інформатизація і бурхливий розвиток інформаційно-комунікаційних технологій і нових медіа висувають на перший план завдання з інформаційної підготовки людей, особливо покоління, що зростає.

Інформаційна підготовка умовно поділяється на дві різні галузі: інформаційна грамотність і медійна грамотність.

*Інформаційна грамотність* передбачає готовність людини до самостійного пошуку інформації, її оцінювання та етичного її використання.

*Медійна грамотність* націлена на те, щоб людина знала особливості впливу медіаінформації, була здатна критично аналізувати медіаінформацію з метою захисту від можливості маніпуляційного впливу на особистість.

Особливого значення інформаційна та медіаграмотність набувають під час роботи з дітьми молодшого шкільного віку. Засоби масової інформації та інтернет, які зайняли пріоритетні позиції у формуванні в дітей картини навколишнього світу, несуть певну загрозу для дитячої психіки. Збільшення впливу на дитину неконтрольованої інформації про світ, про людину, про суспільство, про природу актуалізує проблему інформаційної підготовки дітей, починаючи з дошкільного віку.

У сучасному суспільстві саме предметам початкової школи належить особлива роль, оскільки в процесі їхнього вивчення відбувається формування основ світогляду, особистості школяра, становлення моральної соціально-політичної культури, підготовка до життя в нестабільному світі, навчання сучасних форм спілкування, розвиток здатності до правильного сприйняття інформації та прийняття зважених рішень. У зв'язку із цим проблема використання медіаосвіти продиктована самим життям і є дуже актуальною. На виховання інформаційно й медіаграмотного школяра розраховано програми, які створили науковці та провідні фахівці-медіапедагоги.



### **2.1. Аналіз навчальних програм курсів/факультативів з медіаграмотності в початковій школі**

Програма «**Цифрова та медіаграмотність**» інтегрованого курсу за вибором/факультативу. Автори: Саражинська Н.А., Якуба С.Ю.

Формування медіаграмотності з використанням цифрових інструментів є нагальною потребою для становлення юного покоління з перших днів опанування складовими сучасної грамотності, у якій цифрова та медіаграмотність мають формуватись одночасно з навичками читання та письма. Актуальність курсу «Цифрова та медіаграмотність» пояснюється необхідністю детального вивчення учнями складових сучасних медіа, формування вміння їх сприймати, створювати власні повідомлення, створювати їх спільно й усвідомлювати, що кожен уже є реальним творцем ЗМІ.

*Мета курсу:* формування цифрових компетенцій через удосконалення навичок цифрової грамотності та розвиток медіаграмотності шляхом практичної діяльності із цифровими інструментами з перших днів навчання дитини в закладах освіти. Ключові цільові аспекти курсу – основні навички ХХІ століття: цифрове громадянство, спілкування, співпраця, критичне мислення.



*Завдання курсу:*

- формування культури сприймання сучасного цифрового медіаконтенту, його аналізу й усвідомленої орієнтації в інформаційних потоках;
- розвиток культури сприймання, створення та інтерпретації текстів, графічних зображень, відео, аудіо та комбінованих;
- формування культури створення та поширення власного медіаконтенту;
- розвиток готовності висловлювати власні судження, зокрема, й через публічні виступи, презентувати власні ідеї;
- становлення толерантних контактів з іншими людьми;
- формування навички позитивного спілкування з використанням цифрових технологій;
- розвиток навички захисту приватного простору, вміння дбати про свою особисту безпеку й здоров'я та безпеку й здоров'я інших людей;
- розвиток логічного, алгоритмічного, критичного мислення;
- використання цифрових технологій та медіаконтенту для самовираження, творчої самореалізації.

Зміст навчального матеріалу спрямований на розвиток міжпредметних, соціальних, комунікативних, інформаційно-цифрових компетенцій, сприяє розвитку інтелектуальних та творчих здібностей, розвитку вміння орієнтуватися в сучасному медіапросторі, використовувати цифрові технології для задоволення власних навчальних потреб, поширювати створений власноруч медіаконтент.

Програму інтегрованого курсу розроблено з урахуванням уже сформованих компетенцій в учнів за змістом основних державних програм, вона не повторює зміст чинних державних програм, а лише передбачає поглиблене вивчення деяких тем та містить унікальні теми, яких немає в програмах з інформатики або з медіаграмотності.

Курс за вибором можна розпочинати вивчати з будь-якого класу, матеріал кожного класу є незалежним від попередніх років навчання. Ідеальною практикою навчання за курсом, звичайно, є початок з першого класу та наступне поступове продовження.

Програму розроблено з урахуванням рекомендацій Служби науки та знань Європейської комісії Наукового центру ЄС.

У програмі дотримано принцип послідовного опановування учнями технологічних навичок роботи із цифровими інструментами.

Найважливішим способом формування цифрової та медіаграмотності є інтерактивний, конструктивний і творчий діалог з учнем. Діяльнісний підхід та співпраця є основою освітнього процесу. Учитель є помічником, фасилітатором, організатором самостійної діяльності дитини, групової роботи. Водночас учитель не є володарем абсолютного знання, не втручається у взаємини з однолітками й маніпуляції із цифровими середовищами. Такий підхід дасть змогу досягти очікуваних результатів.

Цифрові технології, що включають аудіо, відео, середовища конструювання, моделювання, дають змогу учням отримувати досвід маніпулювання віртуальними об'єктами з обов'язковим втручанням у процеси та створенням медіапродуктів відповідно до вікових особливостей учнів, починаючи із запису звуків, відео, створення зображень, завершуючи створенням мобільних додатків.

Організація інтерактивних способів взаємодії учнів готує їх до такої моделі самоосвіти, коли людина будує траєкторію свого навчання самостійно, у процесі співпраці з іншими, дискусії, пошуку, експерименту.

Відповідно до завдань курсу, зміст навчального матеріалу містить певні компетентнісні лінії: сприймання медіа, створення власних продуктів, комунікативну та риторичну лінії, співпрацю та безпеку.

Цифрові технології є інструментом для розвитку особистості, зручним засобом для досягнення поставленої мети.

Програма містить такий розподіл розділів курсу в початковій школі.

1-й клас	2-й клас	3-й клас	4-й клас
Аудіо	Радіо, телепередачі. Аудіо	Преса, телебачення, кіно	Вебсайти
Графіка	Медіатексти	Усний виступ	Культура презентування
Культура сприймання текстів	Графіка	Співпраця та спілкування	Графіка
Ігри, інструкції	Співпраця та спілкування	Дитячий медіаконтент	Відео
Послідовності	Безпека	Мультфільми	Медіатексти
Пристрої		Графіка	Культура сприймання та створення медіа
		Пошук	Електронні карти
		Медіатексти. Новини	Безпека
		Безпека	

Корисний перелік електронних ресурсів, які вчитель може використовувати для роботи:

- Google Chrome – <https://www.google.com/intl/uk/chrome/browser/desktop/>
- Gmail – <https://mail.google.com/>
- Google Диск – <https://drive.google.com>
- Google Презентації – <https://slides.google.com/>
- Google Таблиці – <https://sheets.google.com/>

Повний перелік сайтів можна знайти в тексті програми.

## Фрагмент програми (2 клас)

Зміст навчального матеріалу	Очікувані результати навчальних досягнень учнів
	<i>Учень або учениця</i>
<p><b>Радіо, телепередачі. Аудіо</b> Дитячі телепередачі. Запис звуків власного мовлення. Виразне чітке мовлення</p>	<p><i>усвідомлює</i> відмінність аудіовізуального та аудіосприймання (через сприймання органами чуття); <i>має</i> уявлення про пасивність сприймання радіоповідомлень; <i>відрізняє</i> дитячі освітні, наукові телепередачі від телепередач для дорослих; <i>записує</i> за допомогою дорослих та відтворює звуки мовлення своїх усних висловлювань, переказів прочитаного, віршів, скоромовок тощо; <i>прослуховує</i> та оцінює записи власного мовлення з метою вдосконалення власних артикуляційних навичок і вмінь виразного чіткого мовлення</p>
<p><b>Медіатексти</b> Дитячі сайти зі збірками текстів для читання, аудіокнижок, майданчики перегляду мультфільмів. Мобільні додатки для читання дитячої літератури</p>	<p><i>називає</i> вебсайти з творами українських та зарубіжних письменників, казками, віршами, оповіданнями; <i>порівнює</i> текстове середовище, сайти аудіокнижок, мультфільмів, кінофільмів, дитячих ігор; <i>відкриває</i> сторінки із заданими творами для читання, прослуховування казок, перегляду мультфільмів; <i>здійснює</i> пошук оповідань, казок, скоромовок, чистомовок, приказок; <i>знаходить</i> у медіатекстах цікаву, корисну, точну інформацію, вилучає неточну, спотворену, помилкову; <i>визначає</i> головних героїв, називає основні події, початок/кінець літературного чи медіатвору</p>

Програма містить також глосарій основних термінів і понять з галузі медіаосвіти.



Повний текст програми можна отримати за посиланням <https://cutt.ly/5fOny1N> або розпізнавши QR-код 7.

Навчальна програма «**Я у медіапросторі**». Автори: І.Б. Іванова, А.Ю. Кожанова. Курс «Я у медіапросторі» є базовим для набуття учнями потрібних навичок умілого та безпечного споживання інформаційних продуктів. Він спрямований на формування розуміння школярами поняття «медіапростір» та позиціонування себе як користувача та створювача медіапродукції.

Реалізація цієї програми дає змогу виховати: медіаграмотного учня, який спроможний перетворювати інформацію в знання; медіакомпетентного члена сучасного соціуму, який здатен не піддаватися медіаагресії та маніпуляціям.

Програму складено з урахуванням санітарно-гігієнічних вимог, вона відповідає віковим розумово-психологічним особливостям учнів початкових класів. Зміст програми відповідає основному завданню реформи початкової освіти – розвантаженню дітей. Учні набувають знань без заучування інформації, ведення конспектів, виконання обов'язкових домашніх завдань. Провідні форми роботи на уроках – рольові ігри, практичні вправи, перегляди відео та прослуховування аудіоматеріалу, обговорення їхнього змісту, екскурсії, робота із сучасними гаджетами тощо. «Осучаснення» уроку робить його цікавим для дітей, не завдає стресового навантаження, замість негативних емоцій дає позитивні. Сформовані навички роботи з інформацією та її джерелами допоможуть учням знизити перевантаження і під час засвоєння знань з інших навчальних предметів (природознавство, читання, основи здоров'я тощо).

Курс «Я у медіапросторі» передбачає навчання дітей молодшого шкільного віку протягом 3 років. Рекомендовано розпочати його впровадження з 2-го класу, але за вибором школи початок та закінчення навчання можна коригувати.

Ця програма – перша частина трирічного курсу. Вона розрахована на 35 годин (1 година на тиждень). Чітко сформовані модулі дають змогу вчителю ущільнити за потреби теми, якщо навчальний план передбачає 0,5 години.

Модулі курсу другого року вивчення такі самі, але мають розширений зміст і більшу кількість практичних вправ. Третій рік навчання передбачає додаткові модулі, які спрямовані на формування новинної грамотності.

*Мета курсу «Я у медіапросторі»:*

- формування медіаграмотності молодшого школяра засобами медіаосвіти;
- навчання дитини спілкування із ЗМК у процесі соціалізації;
- захист дітей від потенційно шкідливих ефектів медіа та виховання такого споживача медіа, котрий міг би ефективно задовольняти свої інтереси, використовуючи ЗМК;
- вироблення вміння користуватися інформаційно-комунікативною технікою, виражати себе й спілкуватися за допомогою медіазасобів, свідомо сприймати та критично тлумачити інформацію, відрізняти реальність від її віртуальної симуляції, тобто розуміти реальність, сконструйовану медіаджерелами, осмислювати владні стосунки, міфи й типи контролю, які вони культивують;
- розвиток навичок: шукати, осмислювати, опрацьовувати, аргументувати, адаптувати, формувати, здобувати та використовувати інформацію з різних джерел; користуватися різноманітною довідковою літературою;
- виховання бажання збагачувати словник, добре володіти усним та писемним мовленням, адекватно ставитися до критики, бути культурним та етичним медіаспоживачем.

**Завдання курсу «Я у медіапросторі»:**

- ознайомити учнів з основними етапами історії розвитку феномену медіакультури, закономірностями функціонування засобів масової комунікації та технологіями їхнього впливу;
- дослідити з учнями різні види медіатекстів та використані в них медіатехнології, стимулювати розвиток критичного мислення та свідомого ставлення до медіапродукції загалом;
- формувати практичні вміння: пошук необхідної та відсторонення від непотрібної медіаінформації, створення власних медіатекстів;
- стимулювати творчий потенціал учнів і в напрямі створення власних медіатекстів, і в напрямі творчого сприймання медіатекстів.

Програма курсу для 1-го року навчання складається з 8 модулів, 2 з яких поділено на окремі розділи:

Модуль 1. Світ медіа – світ інформації.

Модуль 2. Візуальні медіа.

Розділ 2.1. Передача інформації через текст.

Розділ 2.2. Передача інформації через фотографію.

Розділ 2.3. Передача інформації через малюнок.

Модуль 3. Аудіальні медіа.

Модуль 4. Аудіовізуальні медіа.

Розділ 4.1. Телебачення – джерело аудіовізуальної інформації.

Розділ 4.2. Мистецтво кінематографу.

Модуль 5. Інтернет – сучасний інформаційний простір.

Модуль 6. Реклама в житті сучасної людини.

Модуль 7. Захист прав людини в сучасному медіапросторі.

Модуль 8. Критичне мислення – умова медіакомпетентності.

Кожний урок містить теоретичну частину для ознайомлення з темою і практичну роботу, яка передбачає набуття учнями певних навичок.

Кожний модуль закінчується уроком-практикумом, що є важливою складовою формування вмінь створювати власні медіатексти, дотримуючись при цьому вимог якості та коректності.

Теми уроків, зміст та опис умінь і навичок учнів розраховані й на вчителів, які пройшли навчання з медіаграмотності, і на тих, хто займається самоосвітою із цього питання.

Зміст навчального матеріалу	Очікувані результати навчальних досягнень учнів
	<i>Учень або учениця</i>
Дитина в медійному просторі	<i>має</i> поняття про медіа та значення похідних від цього слова термінів; <i>розрізняє</i> види інформації за органами її сприйняття; <i>усвідомлює</i> існування правдивої та неправдивої інформації.
Історія, види та функції медіа	<i>має</i> уявлення про основні історичні етапи розвитку медіа; <i>розрізняє</i> види медіа; <i>розуміє</i> , з якою метою медіа розповсюджують інформацію; <i>розуміє</i> поняття «фейк».
Урок-практикум «Історії з торбинки»	<i>характеризує</i> інформацію за критерієм істинності; <i>уміє</i> будувати «я-повідомлення».



Корисним для вчителя є аналіз і поради щодо інтегрування курсу «Я у медіапросторі» в навчальні предмети.



## 2.2. Інтеграція елементів медіакультури в предмети початкової школи

Розуміючи необхідність медіаосвіти для учнів уже сьогодні, потрібно інтегрувати зміст навчального матеріалу з медіаграмотності в навчальні предмети початкової школи. Інтеграція дає змогу розпочати пропедевтичну роботу з формування медіакомпетентності. Тоді учні зможуть легко пройти адаптацію під час переходу в середню школу, розкриють свій внутрішній потенціал, займуть активну громадянську позицію в суспільстві та, найголовніше, будуть більш підготовлені до життя.

Предмет	Тема (початкова школа)	Тема (медіакультура)
Година спілкування	Людина у світі інформації	Основні етапи розвитку масової комунікації (ознайомлення зі світом медіа)
Позакласне читання	Звідки пішла книжка	Друковані засоби масової інформації (книжка)
Трудове навчання	Людина та знаки інформації. Давні та сучасні технології книгодрукування	Друковані засоби масової інформації (книжка)
Я і суспільство	Людина серед людей	Візуальна медіакультура і медіамистецтво (фотографія)
Читання	Казка Лесі Українки «Біда навчить»	Екранна мова (діафільм)
Трудове навчання	Створення сторінок класного літопису	Друковані засоби масової інформації (газета)
Основи здоров'я	Здоров'я – найдорожчий скарб	Медіагігієна. Профілактика захворювань (інтернет)
Читання	Казка Всеволода Нестайка «Кревет Вася»	Створення рекламного медіатексту (реклама)
Трудове навчання	Проінформація про кваліфікаційні якості фахівців знакової комунікації	Аналіз зображення та змісту візуального медіатексту (реклама)

Зі змістом модулів першого року навчання молодших школярів медіаграмотності можна ознайомитися в посібнику «*Медіаграмотність та критичне мислення в початковій школі*».

Посібник має три розділи:

Розділ 1. Медіаграмотність: спеціалізовано на заняттях у початковій школі.

Розділ 2. Тематичні дні в 1-му класі з інтеграцією медіаосвіти в навчальні предмети початкової школи.

### Розділ 3. Інтеграція медіаосвіти у предмет «Я у світі».

Ознайомитись із посібником можна за посиланням: <https://cutt.ly/ifObHF1>.

Авторський колектив посібника підкреслює, що зміст початкової освіти сьогодні має вирізнятися міжпредметною інтеграцією і формуванням практичних навичок, що дасть змогу врахувати особливості молодших школярів.

Учителям буде корисно дізнатися, як забезпечувати баланс між емоційною, інтелектуальною, духовною, соціальною та фізичною сферами, побудувати навчання дитини на формуванні в неї трьох орієнтирів: «відчуваю», «думаю» та «дію» завдяки використанню різноманітних організаційних форм навчання та компетентнісного підходу.

Рівень свободи під час планування освітнього процесу підвищує відповідальність учителя з ефективності реалізації програм та забезпечення цілісної системи знань, умінь і ставлень, спрямованих на формування ключових компетентностей і наскрізних умінь.

За власним вибором учитель може проводити раз на тиждень так звані тематичні дні, присвячені розвиткові критичного мислення, удосконаленню вмінь досліджувати навколишнє середовище, у якому мешкають діти, дослідницько-пізнавальним проектам, екскурсіям, формуванню медіаграмотності або іншим навчальним потребам, що дасть змогу забезпечити якість освітнього процесу.

Організаційно-методичний супровід процесу медіаосвіти має бути спрямований на забезпечення всебічної підготовки молодших школярів до життя в інформаційному суспільстві.

Автори підкреслюють, що навчальні предмети початкової загальної освіти спрямовані на соціалізацію особистості молодших школярів, їхнє патріотичне і громадянське виховання. Тому інтеграція тематики медіаосвіти скерована на досягнення цілей середньої освіти, сформульованих у концепції Нової української школи, і, зокрема, на розвиток критичного мислення.

Важливо усвідомлювати, що громадянська та медіакомпетентність стає для сучасного вчителя інструментом, за допомогою якого він формує в учнів/учениць найважливіші людські якості, необхідні для життя в суспільстві.

Цінним для вчителя щодо впровадження медіаосвіти в освітній процес початкової школи є посібник *«Медіаграмотність у початковій школі»* [26].

З 1 вересня 2018 р. в Україні застосовується новий Державний стандарт початкової освіти, що вперше містить змістову лінію медіаграмотності, тобто школяр Нової української школи має засвоїти навички зі сприйняття, аналізу, інтерпретації, критичного оцінювання інформації в текстах різних видів та медіатекстах. Академія української преси з 2010 р. сприяє впровадженню медіаосвіти в освітній процес через формування та підтримку навчання медіапедагогів, залучення світового досвіду з впровадження медіаосвіти. Посібник містить *програми навчання медіаграмотності* (1-й, 2-й, 3-й рік навчання).

Так, модуль 1 «Медійний простір: історія розвитку» містить інформацію про винаходи людства для розвитку медіа: від перших спроб передавання інформації до сучасних цифрових пристроїв. Пропонуєть-

ся заняття-практикум «Історична гра». Подані матеріали можна використувати й на уроках з медіаосвіти, і на уроках «Я досліджую світ» (інформатична галузь).

Модуль 2 містить заняття, які присвячені різним видам медіа.

1. Візуальні медіа: книжки, періодичні видання, фото, ілюстрації і комікси, діафільми тощо. Практична частина містить урок творчості «Створюємо комікси».

2. Аудіальні медіа: сучасне радіо, телебачення, аудіокнижки.

3. Аудіовізуальні медіа: різні жанри телебачення, анімація.

4. Інтернет-мережа – сучасний інформаційний простір. Захист прав людини в сучасному медіапросторі. Розділ містить заняття: «Можливості сучасного інтернет-простору», «Як захищати свої права та не порушувати права інших», «Я – кіберполіцейський» та інші. Наступний модуль – «Реклама в житті сучасної людини», «Рекламо, покажися!», «Маніпуляція», «Реклама й цінності».

Програма 3-го року навчання містить модулі: орієнтація в сучасному інформаційному просторі, новинна грамотність, безпечний медіапростір та урок творчості: будьмо доброзичливими в мережі!

Можна також завантажити додатки до посібника, які варто використувати на уроках як ілюстративний матеріал.



Повну версію посібника можна завантажити за посиланням <https://cutt.ly/hfOnlId> або розпізнавши QR-код 8.

У посібнику вчитель знайде навчальні програми «Я у медіапросторі» (перший, другий, третій рік вивчення), матеріали шести навчальних модулів до програми другого року вивчення, три навчальні модулі для третього року вивчення медіаграмотності молодшими школярами.

Використовуючи матеріали курсу «Я в медіапросторі» (другий рік вивчення), учитель матиме можливість провести уроки корисно, цікаво з дотриманням медіабезпеки як необхідної умови створення здоров'язбережувального простору в початковій школі.

Поради авторів дадуть змогу організувати в цікавій формі ознайомлення молодших школярів з біографією та діяльністю певної видатної людини, організувати перевірку на достовірність інформації про цю особистість.

Цікавості в медіанавчання додасть можливість інтегрувати. Автори пропонують у межах вивчення предметів початкової школи (українська мова, літературне читання, «Я досліджую світ») під час вивчення теми «Селфі – погляд на себе збоку» залучити селфі. Заради нього діти виконують будь-які завдання. І тут головне для вчителя – яким змістом наповнити кадр. Це може бути різна тематика: «Особиста гігієна. Догляд за зубами», «Осінні явища в житті», «He is my friend», «Складання таблиці множення числа 8» та ін.

У курсі «Я в медіапросторі» майже кожна тема легко інтегрується з різними темами інших навчальних предметів. А далі вчитель залучає свій власний професійний досвід, спираючись на творчий потенціал.

Великою перевагою посібника є можливість залучити дітей до проектної діяльності. За будь-якою темою курсу можна розробити неве-

личкий (або, навпаки, великий) проєкт. Ураховуючи типові етапи роботи над проєктом, учитель знайде поради стосовно планування вивчення не окремих тем, а цілого тематичного модуля. Наприклад, у межах вивчення модуля «Аудіальні медіа» доречно об'єднати дітей у групи, які будуть досліджувати (за бажанням під керівництвом учителя, старшокласників чи батьків) значення для дитини звуку та всього, що з ним пов'язане. Перед усіма учасниками проєктної діяльності відкриваються широкі можливості для творчості. Можливо це складання «Радіоменю» на день: під яку музику подобається прокидатися, під яку гратися, а де увімкнути «режим тиші». Дітям цікаво дізнатися і про «Професії на радіо». Молодшим школярам може сподобатись й озвучення та переозвучення фрагмента улюбленого мультфільму і т. д.

Значну увагу приділили автори «продуктивності» – кожен урок закінчується практичною роботою. Колаж, фотографія, малюнок, аудіо-запис, мультфільм, стіннівка, замітка, тематична настільна гра, інтерв'ю можуть стати результатом створеного власного медіапродукту. За створення таких умов викладання курсу, діти стануть активними медіакористувачами та медіастворювачами.

Які інформаційні й медійні технології використовуються на практиці у школах та позашкільних закладах освіти і як реалізуються програми з медіаосвіти, розглянемо в наступному розділі.

# РОЗДІЛ III

## ПРАКТИЧНА МЕДІАОСВІТА

Не досить знати – треба й застосовувати.  
Не досить хотіти – треба й робити.

*Йоганн Гете*

Процес отримання інформації є невіддільною складовою нашого життя. Зрозуміло, що без отримання та опрацювання інформації людина існувати не може, оскільки вже з ранніх етапів свого життя постійно змушена сприймати інформацію – образи відображеного світу.

Проблема використання медіатекстів продиктована самим життям і є дуже актуальною.

*Державні вимоги* до рівня загальноосвітньої підготовки учня/учениці: *аналізує, інтерпретує, критично оцінює* інформацію в текстах різних видів, медіатекстах та використовує її; *сприймає* художній текст як засіб збагачення особистого емоційно-чуттєвого досвіду; з допомогою вчителя/вчительки *обговорює* зміст і форму медіатекстів; *висловлює* думки з приводу деяких простих медіатекстів; на основі тексту *малює/добирає* ілюстрації, *фіксує* інформацію графічно; *створює* прості медіапродукти з допомогою інших.

Найавторитетніший у світі вчений у галузі медіаосвіти, професор Ліверпульського університету Лен Мастерман наголошує, що «медіаосвіта відбувається протягом усього життя людини, і це не тільки процес оцінювання медіапродуктів, а сукупність певних послідовних дій, спрямованих на дослідження різноманітних творів медіакультури, метою чого є не просто критичне розуміння, а “критична автономія”, тобто здатність людини до самостійного критичного судження про медіатекст» [21].



### **3.1. Робота з медіатекстами в початковій школі**

Медіаосвіта є підґрунтям для всіх шкільних предметів початкової школи. Учитель працює з інформацією на уроках української мови, математики, інформатики і т. п. Разом з учнями вони залучаються до декодування інформації, її розуміння, застосування та представлення. Тому вміння працювати з медіатекстами потрібне для всіх учителів без винятку. Діти засвоюють новітні технології інтуїтивно, через складне поєднання звуку, графіки, тексту та зображень. Завдяки новим медіа-технологіям іде розширення можливостей – діти стають керівниками, творцями й розповсюджувачами інформації. Вони мають доступ до чого вони хочуть і коли вони цього хочуть.

Ураховуючи інтерес сучасних школярів до різноманітних мас-медіа, варто розглянути методичні прийоми та види навчальної діяльності, які спрямовані на розуміння готових медіатекстів та створення власних.

*Медіатекст (media text, media construct)* – повідомлення, викладене в будь-якому жанрі медіа: газетній статті, статті в мережі, телепередачі, відеокліпі, фільмі, мультфільмі. До засобів медіаосвіти належать



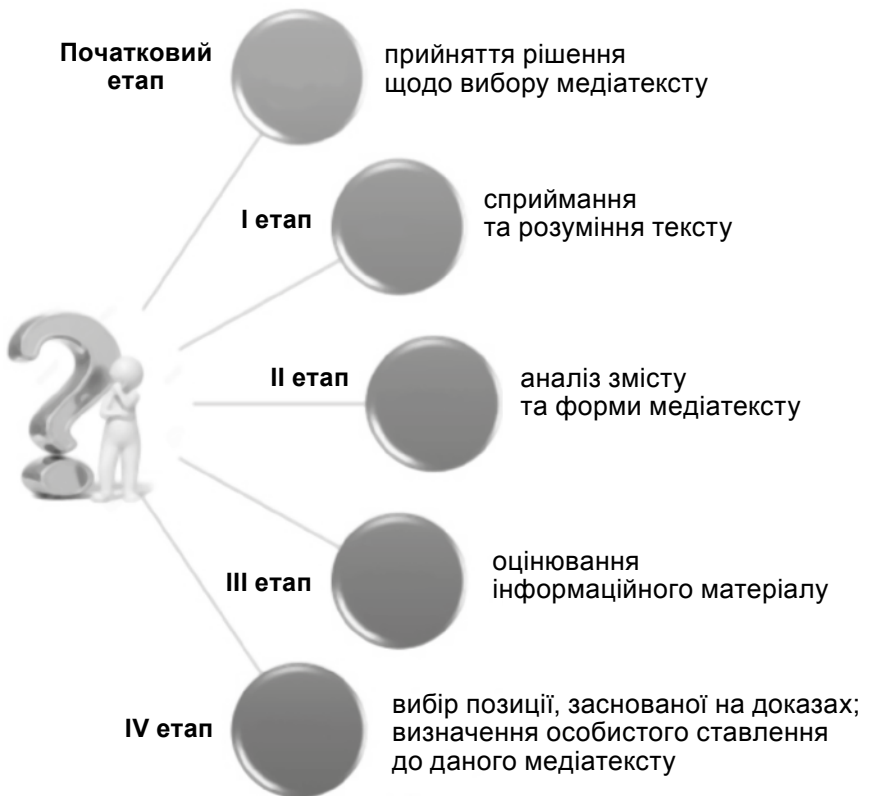
традиційні засоби масової інформації (друковані видання (газети, журнали), радіо, кіно, телебачення, відео та новітні технології (комп'ютер, інтернет, мобільна телефонія)).

Серед форм роботи з медіатекстами можна виділити такі:

- підготовка (електронних, рукописних, друкованих) випусків шкільної газети;
- видання літературного журналу чи альманаху на тему ролі книжки та читання в житті людини;
- створення мультимедійної презентації;
- підготовка телевізійної передачі чи короткого відеофільму;
- написання анотацій на книжку (твір) до шкільної газети, альманаху;
- підготовка фотографій, малюнків, колажів до свят і визначних подій;
- малювання афіші літературних подій (анонс);
- малювання обкладинок та ілюстрацій до улюблених книжок;
- створення рекламних продуктів (тексти для друкованої реклами, постери, слогани, відеоролики, фотоколажі);
- підготовка інтерактивних коментарів до твору.

Черешнюк Ірина Олександрівна, учителька початкових класів, спеціаліст вищої категорії, пропонує таку схему дослідження медіатекстів:

### Схема дослідження медіатекстів



<https://cutt.ly/YfOnTUU> або розпізнавши QR-код 9.

Практичні поради щодо дослідження медіа можна знайти за посиланням: <https://cutt.ly/3grv9UK> (проект порталу «На урок»).



Досліджуємо медіа: прийоми роботи в курсі навчання грамоти для 1-го класу можна знайти за посиланням <http://surl.li/fjbf> або розпізнавши QR-код 10. Змістова лінія «Досліджуємо медіа». Онлайн курс для вчителів початкової школи.

*Змістова лінія «Досліджуємо медіа» в початкових класах НУШ: практичні поради для вчителя*

На допомогу вчителям, батькам, учням створено проект «Дружня школа», який виконується «Інтерньюз-Україна» за підтримки FCG International і за сприяння Міністерства освіти і науки України та створений за фінансової підтримки Європейського Союзу та Міністерства закордонних справ Фінляндії.

Один з напрямків проекту – поради щодо навчання медіаграмотності. Як споживати інформацію правильно і про що варто розповісти учням?

*Перевіряти факти.* Діти схильні довіряти всьому, що чують від дорослих. Важливо навчити їх з найменшого віку принципу «довіряй, але перевіряй», інакше кажучи – критичному мисленню. Для цього можна використати гру «3 факти про мене»: кожен учень вигадує три факти про себе, один з яких неправда, і називає їх перед класом. Діти намагаються здогадатися, який із цих фактів хибний, ставлячи уточнювальні запитання.

*Перевіряти джерела інформації.* Автори посібника для вчителів «Медіаграмотність у початковій школі» [26] пропонують такий підхід: пояснити дітям, що таке «здорове» медіаповідомлення на прикладі «медіаїжі», яку ми споживаємо щодня. «Медіакухар», тобто автор повідомлення, обирає, з яких «продуктів» готувати, а люди обирають, який «кухні» надавати перевагу – здоровій, тобто правдивій інформації, чи фастфуду жовтої преси. Харчування має бути збалансованим. Так само і «медіахарчування» має складатися з різних і перевірених джерел, аби не отруїтися фейками та джінсою.

*Не плутати факти з оціночними судженнями.* Для того щоб навчити дітей розрізняти такі повідомлення, підготуйте кілька прикладів, аби учні аргументували, чому це факт чи судження. Наприклад: «Зима – холодна пора року» (факт), «Зима – найгірша пора року» (судження) тощо.

Через такі вправи та ігри діти, крім того, розвивають усне та писемне мовлення, учаться аргументувати свої думки та з повагою ставитися до поглядів інших.

Співавторка згаданого посібника Інна Іванова запевняє, що вміння правильно користуватися медіа стає у пригоді й учителю. Адже використання медіаресурсів під час навчання допомагає наочніше пояснити матеріал та зацікавити, особливо дітей «покоління Z», які не пам'ятають часів без інтернету.

Олена Олександрівна Ісаєва, докторка педагогічних наук, професорка, радить вико-



Олена Ісаєва

ристовувати медіатексти для формування учня-читача в цифрову епоху (<https://cutt.ly/Wgrv4zs>).

Комп'ютер, який сьогодні відволікає дитину від книжки, потрібно зробити своїм помічником і союзником у створенні мотивації до свідомого читання – це й анімаційні фільми, і відеоролики про книжку, й інтернет-сайти, що сприяють популяризації художньої літератури, і постери, на яких зірки рекламують книжку.

Використання комп'ютерних технологій та інтернету є одним з інноваційних засобів навчання, який дає змогу стимулювати інтерес учнів до художніх творів і вивільнити час для творчої співпраці вчителя та учня.

Серед головних дидактичних функцій, що мають бути реалізовані за допомогою комп'ютерних технологій у процесі навчання є такі: *пізнавальна* – з використанням комп'ютерних технологій та інтернету; *розвивальна* – розвиток потенційних можливостей, особистих потреб школярів, коригування недоліків у розвитку навичок та вмінь; *дослідницька* – школярі мають можливість взяти участь у роботі літературних пошукових груп, інтернет-конкурсах, створити власні творчі проекти; *комунікативна* – під час обміну інформацією між учнями створюється певна віртуальна єдність, під час діалогу учні обговорюють різні погляди, дають їм оцінку, формують власні позиції.

У роботі з медіатекстами можна використовувати інтернет-ресурси: <http://ababahalamaha.com.ua/uk/> – видавництво А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА, <http://abetka.ukrlife.org/> – «Весела абетка», <http://www.kazka.in.ua/> – «Українська казка», [http://www.ae-lib.org.ua/\\_lit\\_child.htm](http://www.ae-lib.org.ua/_lit_child.htm) – «Дитяча література», <http://www.levko.info/> – дитячий сайт «Левко», <http://www.mysl.lviv.ua/> – «Країна міркувань», <http://posnayko.com.ua> – «Пізнайко» – дитячий пізнавально-розважальний журнал, <http://www.barvinok.info> – «Барвінок» – літературно-художній і загальноосвітній журнал для дітей молодшого та середнього шкільного віку, <http://www.megaznaika.com.ua/> – МегаЗнайка – портал для батьків, учителів, вихователів, студентів, усіх тих, хто навчає і виховує дітей, і, звичайно, для самих дітей.

Тут можна отримати багато цікавої та корисної інформації, а також обмінятися з колегами своїм педагогічним досвідом і майстерністю.

<https://yankogortalo.com/> – чудовий україномовний сайт, що працює переважно на ниві дитячої літератури. Його авторами є Інга та Владислав (Янко Гортало – псевдонім). Вони виховують п'ятеро дітей, тому віршики, оповідки, ілюстрації, відеопрезентації, пісеньки та інші вигадки – це продукт натхнення великою родиною.

Онлайн-ресурси пропонують не лише матеріали окремих часописів, а й цілі колекції колишніх та сучасних журналів. Уже досить тривалий час існує проект «Читанка» – дитяча публічна онлайн-бібліотека (<http://chytanka.com.ua>). Особливістю цього сайту є розміщення відсканованих дитячих книжок та періодики, що давно не перевидаються.

Подібно до «Читанки» електронна бібліотека «Чтиво» (<https://cutt.ly/Pgrv50x>) також пропонує матеріали дитячих часописів ХХ століття.

Ефективність застосування медіатекстів залежить від етапу уроку. Не використовуйте їх більше ніж 20 хвилин: учні втомлюються, перестають розуміти, не можуть осмислити нову інформацію. Найкраще використовувати аудіо чи відео на початку уроку (5 хв – це скорочує підготовчий період з 3 до 0,5 хв, а втома та втрата уваги настають на 5–10 хв пізніше), а також в інтервалах між 15, 20, 30 і 35 хв, що дає змогу підтримувати стійку увагу учнів практично протягом усього уроку, тому що під час кожного уроку в учнів періодично змінюються характеристики зорового та слухового сприйняття (їхня гострота, пороги, чутливість), розсіюється увага, настає втома.

До *візуальних медіа* належать газети, журнали та інші періодичні видання.

У XXI ст., в епоху різноманітної відеотехніки, комп'ютерів, мобільної телефонії, не виправдано зменшився інтерес батьків, дітей до газет і журналів для дітей. Але навчаючись у НУШ, дитина, а разом з нею і батьки часто стоять перед проблемою вибору художніх творів, науково-пізнавальних відомостей, цікавих новин. Саме тому вже в початковій школі треба навчити учня/ученицю користуватися матеріалами, які розміщено у друкованих виданнях. Незамінними будуть і навички творчого підходу до створення класних і шкільних газет. Учні в процесі колективної творчості набувають навичок спілкування, уміння знаходити потрібну інформацію, уміння доводити свою думку, проявляють себе в прозі, поезії та мистецтві. За посиланням <https://cutt.ly/5grnyrf> можна знайти навчальний модуль «Як створити сучасну шкільну газету» видавництва «Академія Української Преси».

Учителі, яких залучено до випуску шкільних газет, знайдуть для себе та своїх учнів багато корисної інформації: різновиди шкільних газет, система номера шкільної газети, схема редакції шкільної газети, зміст (контент) газети: жанри, рубрики, джерела новин, а також способи залучення батьків до створення шкільної газети.

Посібник «Медіаосвіта в початковій школі» містить вправи: «Газета», «Віртуальна екскурсія до друкарні», «Я – кореспондент класної (шкільної) газети» тощо, які будуть корисними для вчителів, батьків.

#### *Робота з медіатекстами у вигляді зображень*

На уроках найчастіше діти працюють з картинами, ілюстраціями, фотографіями.

Фотографія є найпростішою з медіатекстів: її можна розглядати як картинку, багато разів повертаючись до розглядання, розмовляючи про зміст. І водночас вона відрізняється від картинки своєю «документальністю». Хоч би якою художньою фотографія була, вона ближча, ніж картина, до дійсності, даремно її називають «знімком».

Учні засвоюють основні поняття: «візуальні ЗМІ», «фотографія», «фотоальбом», «фотоколаж», «мистецтво», «композиція»; порівнюють особисті, сімейні та суспільні фотографії; характеризують основні засоби виразності у фотомистецтві; опановують первинні навички аналізу медіатексту.

За посиланням <https://cutt.ly/xgrbwBz> можна переглянути досвід учительки початкових класів Городниченко Олени з використання різних візуальних медіа на уроках у початковій школі.

Пропонуються такі творчі завдання:

- Зроби знімок своєї сім'ї за улюбленим заняттям. Придумай назву.
- Сфотографуй найулюбленіші місця в школі та зроби фотоколаж із назвою «Моя школа».
- Розкажи про себе та свою сім'ю (розвиток зв'язного мовлення). Подорож до сімейного альбому.
- Прослухавши аудіоказку, знайди в старих журналах ті фото, які могли б бути ілюстраціями до цієї казки.
- Разом з батьками зроби фото на мобільний телефон і виконай класифікацію за жанром.
- Вигадай історію за фотографією.
- Створи фотофільм «Шкільна родина», «Світ моїх захоплень», «Моє рідне селище» (під керівництвом учителя).
- Знайди фотографію до тексту.
- Напиши оповідання за фотографією.
- Угадай, про що говорять люди на фото, та інсценуй діалог.
- Прочитай вірш та приготуй розкадрування майбутнього фотофільму.
- Зроби фотоілюстрації до книжки.

Черешнюк Ірина Олександрівна, учителька початкових класів, зауважує: *«На першому етапі знайомства дітей з мистецтвом фотографії навчаю їх просто розглядати фото, що допоможе розуміти значення кожного з фрагментів, бачити всю композицію в цілому.»*

*Практичну роботу з фотографією розпочинаю із сімейних фотографій дітей – адже все особисто значиме спочатку сприймається уважніше. Разом із цим в однокласників інтерес до фотографії буде обумовлений їхнім глибшим знайомством із сім'єю учня, що сприятиме морально-ціннісному вихованню молодших школярів.*

*У роботі з першокласниками використовую жанрові або репортажні фотографії, адже за ними стоять якісь історії, там є про що розповідати, у них є дія.*

*Робота з фотографією, крім того, є підготовкою до роботи над сприйняттям кіно, що має також в основі своїй кадр».*

Посібник «Медіаграмотність у початковій школі» містить цілу низку вправ, пов'язаних із фото, наприклад: «Сімейний альбом», «Фото в інтернеті», «Селфі – погляд на себе збоку», «Безпечне селфі» та інші.

#### *Аудіальні медіа*

Звук має дуже великий вплив на людину (дослідження доводять, що й на тварин, і на рослини, і навіть на воду). Його сила, тональність, змістовний складник аудіотексту – це великі маніпулятори! І ми користуємося цією його впливовістю. Пам'ятаєте, «Слово може вбити», «Слово може вилікувати». І це правда. А ще аудіальна інформація може змусити змінювати емоції (плакати, сміятися, сумувати, заспокоюватися тощо); виконувати якісь дії, рухи; робити певні вчинки й багато іншого.

Здається, людина оточена звуковою інформацією завжди: з тваринних риків, які почув наш предок, коли вперше ступив на землю, до слів, які чує, точніше, відчуває ще не народжена дитинка в материнській утробі. Те, що ми чуємо, – від природних звуків до важкого року,



новин, гудіння літаків та гуркоту верстатів – впливає на наше самопочуття, формує нашу поведінку, керує нашими вчинками.

Тож курс «Я в медіапросторі» і на другий рік вивчення має розділ «Аудіальні медіа», мета якого – допомогти дитині зорієнтуватися у звуковому просторі, усвідомити, хто, як і для чого передає аудіальну інформацію, та сформувані в себе такий рівень її споживання, який допоможе уникнути маніпулювання особистістю та комфортно перебувати в медіапросторі.

Корисними будуть вправи з посібника «Медіаграмотність у початковій школі»: «Угадай настрій за інтонацією», «Музика як медіатекст», «Колір мелодії», «Як жити, коли не чуєш» та інші для курсу «Мистецтво» і для виховних заходів.

Аудіокнижка – сучасний медіапродукт, а тому більш цікавий для дітей та молоді. Старшому поколінню інколи здається, що її використання призведе до деградації. Вам додасть віри в право на існування аудіокнижки дослідження науковців: *«Якщо на засіданні книжкового клубу щиро зізнатися, що ви не прочитали обговорювану книжку, а прослухали її аудіоверсію, вас назвуть «читером». Якщо у вашому місті книжкового клубу немає, то вважайте, вам пощастило: ніхто не критикуватиме вас за любов до аудіокнижок. Навряд чи хтось зможе аргументовано пояснити, чому прослуховування не «зараховується» як читання, але постійні слухачі аудіокнижок підтвердять, що регулярно чують зауваження на свою адресу (мовляв, прослуханий і прочитаний романи чи оповідання – це не одне й те саме). Висновок, якого доходить професор психології з Університету Вірджинії Деніел Віллінгем у своїй роботі для всіх зацікавлених книгоманів: допоки мозок справді зосереджений на книжці, не має значення, читаєте ви її чи прослуховуєте».*

Процеси опрацювання інформації практично повністю ідентичні, а «якість» сприйняття матеріалу не відрізняється. Проте Віллінгем констатує, що навички читання з практикою постійно вдосконалюються. Вищезгаданий процес розшифровування тексту, швидкість засвоєння прочитаного – автоматизація цих процесів поліпшується з кожною новою прочитаною книжкою. І коли доводиться повертатися по тексту назад, щоб уточнити деталі сюжету, – гортати сторінки легше, ніж перемотувати аудіофайл [22].

#### *Аудіовізуальні медіа*

До цієї категорії, перш за все, належать різні жанри на телебаченні, анімаційні, художні та документальні фільми (професійні та створені власноруч за допомогою мобільних пристроїв).

*Мультфільми* – це анімація, вид кіномистецтва, твори якого створюють шляхом знімання послідовних фаз руху намальованих або об'ємних об'єктів. Анімаційний продукт для молодших школярів є надзвичайно важливим, оскільки доступною і зрозумілою для дитини мовою він формує образи та уявлення. Використовуючи яскраві кольори, легкі музичні композиції, прості речення, що впливають на емоційний стан дітей, анімаційні мультфільми сприяють легкому процесу розуміння та запам'ятовування інформації. Обираючи мультфільм як засіб навчання, потрібно звертати увагу на такі критерії: яка проблема порушується в мультфільмі; який вік аудиторії, на яку розрахований

мультфільм; з якою метою створено цей мультфільм; який стиль подання інформації; які мова та зображення цього мультфільму; які кадри, епізоди фільму можна виділити як ключові; які враження викликають образи особистостей, подані в мультфільмі; які уявлення будуть сформовані в учнів після перегляду мультфільму.

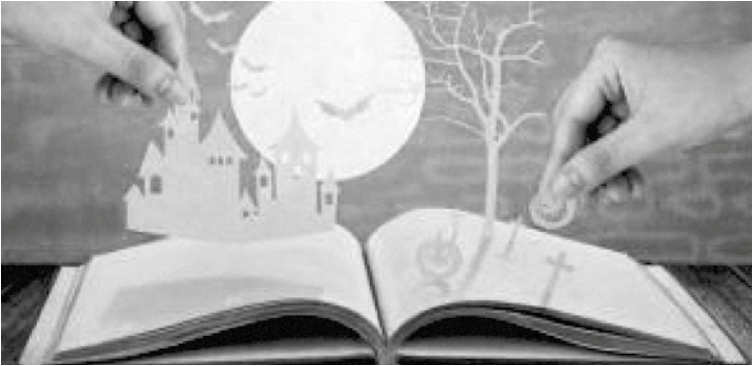
Робота з мультфільмами важлива також тому, що вчить сприймати й використовувати пізнавальну та іншу інформацію; оцінювати зображену ситуацію; ухвалювати рішення; виробляти судження; спілкуватися, співпрацювати з іншими для досягнення спільної мети; захищати та поширювати власні інтереси та цінності.

У посібнику «Медіаграмотність у початковій школі» є розділи, які присвячено жанрам телебачення, створенню анімаційних фільмів, є практичні вправи з теми. Варто звернути увагу на завдання з використанням гри «Медіазнайко».



### 3.2. Технологія сторітелінг

Сторітелінг – ефективний метод навчання та виховання. Сторітелінг – технологія створення історії та передаванні за її допомогою необхідної інформації з метою впливу на емоційну, мотиваційну, когнітивну сфери слухача. «Словесна творчість – це могутній засіб розумового розвитку людини, перед якою відкривається світ...» (В. Сухомлинський).



Сторітелінг (англ. storytelling – «розповідання історій») – мистецтво захопливої розповіді. Цю методику розробив та успішно випробував на особистому досвіді Девід Армстронг – голова міжнародної компанії Armstrong International.

У перекладі з англійської story означає «історія», а telling – «розповідати». Отже, сторітелінг – це розповідь історій.

Мова – це складний психологічний процес, який неможливо оцінювати, розвивати окремо від мислення або сприймання. Розповідь історій – процес емоційний, захопливий, який добре запам'ятовується. Отже, сторітелінг як вигадування казок, історій добре підходить для формування усного мовлення учнів.

Сторітелінгом зацікавлені й педагоги, і психологи в усьому світі, оскільки пояснення матеріалу у формі розповіді історій розвиває в учнів уяву, логіку та підвищує рівень культурної освіти. Історії дають змогу розповісти про те, як ухвалюються рішення та будуються стосун-

ки. Через обмін історіями, вибудовуючи емоційні зв'язки, учні та вчителі створюють правильні й якісніші взаємостосунки.

#### *Види сторітелінгу*

**Культурний** – розповідає про цінності, моральність та вірування.

**Соціальний** – розповідь людей одне про одного (можна розповідати дітям історії з життя відомих людей, що може стати для них прикладом для побудови свого життя).

**Міфи, легенди** – вони відображають культуру й нагадують нам, чого в житті слід уникати, аби бути щасливим.

**Jump story** – усі полюблюють слухати історії про містичних істот, коли неочікуваний кінець змушує підстрибнути на стільці від жаху. Такі історії допомагають подолати власні страхи.

**Сімейний** – сімейні легенди зберігають історію наших пращурів. Ці історії передаються з покоління в покоління та мають повчальний характер.

**Дружній** – ці історії об'єднують друзів, оскільки вони згадують про певний досвід, який вони пережили разом.

**Особистий** – особисті історії розповідають про власний досвід та переживання. Це важливий вид сторітелінгу, оскільки подібні історії допомагають зрозуміти себе й почати розвиватися.

#### *Основні функції сторітелінгу*

**Мотиваційна.** Це спосіб переконання учнів, який дає змогу надихнути їх на прояв ініціативи в навчальному процесі.

**Єднальна.** Історії є інструментом розвитку дружніх, колективних міжособистісних стосунків у класі, групі.

**Комунікативна.** Історії здатні підвищити ефективність спілкування на різних рівнях.

**Інструмент впливу.** Дає змогу не директивно впливати на учнів та формувати в них суспільно корисні переконання.

**Утилітарна.** Один з найпростіших способів донести до інших зміст завдання або проекту.

Сучасне покоління, що підрастає, спілкується переважно у віртуальному світі. Тому реальне спілкування стає мистецтвом, якого потрібно навчати знову. Для цього чудово підходить метод сторітелінгу.

Сторітелінг – це творча розповідь. На відміну від фактичної розповіді (переказу, опису по пам'яті), яка ґрунтується на роботі сприймання, пам'яті, відтворювальної уяви, в основі творчих розповідей лежить робота творчої уяви. Обов'язковими компонентами такої розповіді мають бути нові образи, ситуації, дії, які самостійно створила дитина. При цьому учні використовують свій набутий досвід, знання, але по-новому комбінують їх.

Чому сторітелінг можна використовувати на уроках в початковій школі?

1. Діти люблять слухати історії більше, ніж доповіді, описи чи визначення, тому що вони легше сприймаються (задіяно не лише раціональний бік сприйняття інформації, а й образний). Отже, реалізується принцип доступності навчання.

2. Історія впливає на почуття дитини, а це підвищує рівень концентрації уваги. Тому всі уважно слухають навчальний матеріал, сприймають його, а потім з легкістю можуть відтворити, правда, теж у формі історії.

Отже, реалізуються принципи міцності знань та емоційності навчання.

3. Історія динамічна. Сучасні діти з кліповим мисленням краще сприйматимуть історію, ніж текст іншого виду.

4. В історії є герой, який змінюється. Ці зміни відбуваються в процесі боротьби, наполегливої праці, виконання складних завдань тощо. Молодші школярі вчать того, що можна подолати труднощі. А якщо діти ще й будуть «включені» в історію... вони навчаться бути наполегливими. Отже, реалізується принцип активності й самостійності.

5. Будь-яка історія для дітей розповідається з використанням мультимедіа, відео, презентацій. Отже, реалізується принцип наочності.

Список можна продовжувати й продовжувати, як дитячі пісеньки без кінця, але ми на цьому зупинимося, тому що далі кожен із читачів спроможний продовжити його самостійно.

Як створити справжню історію для уроку?

Потрібно виконати 7 кроків:

1. Визначте тему та мету уроку, залежно від цього подумайте, яку історію можна придумати на ньому.

2. Придумайте низку подій, які трапляться (сюжет), та подумайте, як вони висвітлять навчальний матеріал.

3. Визначтеся із героєм історії. Придумайте йому ім'я, зовнішність, звички, риси характеру, як він діятиме в тих обставинах, що ви створили для нього.

4. Напишіть перший варіант історії.

*Експозиція.* Жив був \_\_\_\_\_.  
Де? Коли? Скільки часу? З ким?

*Зав'язка.* Одного разу \_\_\_\_\_.  
Що раптом трапилося? Приїхав друг, налетіла буря, упав стілець, прийшла звістка тощо.

*Розвиток подій.* \_\_\_\_\_.  
Перерахуйте всі події, які будуть описані. Подумайте, які емоції мають у цей час відчувати слухачі. Напишіть, як змінювався герой упродовж історії.

*Кульмінація.* \_\_\_\_\_.  
Напишіть, яка подія стала «вирішальною» для героя.

*Розв'язка.* \_\_\_\_\_.  
Напишіть, чим усе завершилося. Як змінився герой, що він зрозумів.

*Висновок.* \_\_\_\_\_.  
Чого нас навчає ця історія? Мораль, теорія, визначення тощо.

5. Придумайте інтригу, пастку. Що несподіванішим буде сюжетний поворот, то краще.

6. Доберіть потрібні метафори (особливо для опису стану головного героя чи процесу, який описується). Запишіть оновлений варіант історії.

7. Прочитайте історію, внесіть остаточні правки. Якщо ви оцінюєте історію, як нецікаву, робіть ці кроки стільки разів, скільки потрібно для «кристалізації» історії.

### «Нагадувалка»

Сюжет – система подій у літературному творі, через які письменник розкриває характери персонажів і весь зміст твору.

Композиція – будова, структура, розташування та взаємний зв'язок складових частин художнього твору, картини тощо. Композицією літературного твору називають таку побудову, яка об'єднує всі його частини в єдине ціле.

Інтрига – сюжетна лінія в літературному (найчастіше в драматичному) творі, що вирізняється складністю та напруженістю дії.

Метафора – художній засіб, що полягає в переносному вживанні слова або вислову на основі аналогії, схожості або порівняння, а також слово або вислів, ужиті в такий спосіб [23].



### 3.3. Медіатехнологія «Хмара тегів»

Сервіс дає змогу організувати інтерактив під час уроку.

*Хмара тегів* (хмара слів, або зважений список, представлена візуально) – це візуальне подання списку категорій (або тегів, званих також мітками, ярликами, ключовими словами тощо). Зазвичай використовується для опису ключових слів (тегів) на вебсайтах або для представлення неформатованого тексту. Ключові слова найчастіше являють собою окремі слова, і важливість кожного ключового слова позначається розміром шрифту або кольором. Це зручно для швидкого сприйняття найвідоміших термінів і для розподілу термінів за популярністю один щодо одного. Під час використання ключових слів для спрощення навігації по вебсайтах терміни забезпечуються гіперпосиланнями на поняття, які мають на увазі під ключовими словами. Попри те, хмара не може бути єдиним елементом навігації, а користуватися текстовим пошуком зручніше за наявності конкретнішої інформації про шукане (Вікіпедія).

Можливості використання хмари слів у навчанні пов'язані з тим, що:

- у хмару можна записати тему уроку, яку учні повинні визначити;
- хмара виступає як опорний конспект;
- можна запропонувати дітям прочитати у хмарі головне запитання, на яке потрібно знайти відповідь протягом уроку;
- скласти речення або розповідь, використовуючи якомога більше слів із хмари;
- створити словникову хмару на основі невеликих нещодавно вивчених навчальних текстів і попросити учнів пригадати, про що були ці тексти і в якому саме контексті використовувалися слова; показати хмару, складену зі слів, узятих з незнайомого тексту, і попросити здогадатися про його зміст;
- перетворити нудний текст на цікаву головоломку;
- написати зашифровану листівку другові;
- зробити хмарку підказок до диктантів, кросвордів тощо.

Залучення цього методу доречно на будь-яких уроках в початковій школі. Наприклад, на уроках «Я досліджую світ» можна відобразити імена видатних діячів України, на уроках мови можна візуалізувати приклади слів за певним правилом тощо.

Хмару слів можна легко згенерувати власноруч із використанням спеціальних програм.





### 1. Word It Out

Це безкоштовний англомовний сервіс для створення хмар слів, який є одним з найпростіших і найзручніших у використанні. Його створили спеціалісти компанії *Enideo* з Великої Британії.

Якщо ваша англійська недосконала, у браузері Google Chrome можна налаштувати автоматичний переклад сторінки будь-якою зручною для вас мовою.

«Українські фразеологізми»

Ключові переваги *Word It Out*:

- сервіс безкоштовний та не потребує реєстрації на сайті;
- кириличні шрифти не спотворюються під час відображення;
- можливість обрати на власний смак 2 кольори, у яких буде показано текст та тло;
- наявність функції обирання орієнтації сторінки та співвідношення сторін зображення;
- можливість виключати короткі слова з хмари;
- наявність кнопки випадкових налаштувань, завдяки якій можна генерувати різні варіанти відображення тексту;
- вільний доступ до завантаження власноруч створеної хмари чи її поширення за допомогою посилання.

### 2. Word Cloud Generation

Це англомовний сервіс для створення тегових хмар, який має найзручнішу інтуїтивно зрозумілу навігацію. Його створив лондонський програміст, спеціаліст зі створення візуалізацій Джейсон Девіс у 2004 р.

Ключові переваги *Word Cloud Generation*:

- інтуїтивно зрозуміла навігація сервісом;
- можливість вибору кількості слів, їхньої величини та кута положення;
- можливість зміни шрифтів (однак їхню назву потрібно вводити вручну);
- створену власноруч хмару слів можна роздрукувати безкоштовно в растровому та векторному форматах без реєстрації на сайті.

### 3. Word Art (Tagul)

Під час навчання учнів можна використовувати один із сервісів, який дає змогу організації інтерактиву під час уроку, – сервіс *Tagul* (<https://tagul.com/cloud/20>).

*Word Art* – багатофункціональний англомовний сервіс для створення хмар слів. За його допомогою можна створювати яскраві хмари різної форми. Однак недоліком цієї програми є певне спотворення шрифтів під час відображення кирилиці.

*Word Art* – програма, яку створили у 2009 р. з назвою *Tagul* та перейменували у 2017 р.

Ключові переваги *Word Art*:

- для створення хмари текст можна додати або вручну, або за вказаним посиланням;

- розширені налаштування дають змогу змінювати у відображенні хмари ряд параметрів (основну форму, добирати комбінацію з 8 кольорів, шрифти, орієнтування слів, колір тла тощо);
- можливість відображення певних слів винятково обраним кольором;
- безкоштовне завантаження зображень у форматі jpg чи png (завантаження векторного зображення платне).

*Word Art* – вебсервіс, який дає змогу створити хмару слів з тексту, введеного користувачем або з вебсторінки з адресою. Хмара може мати різну форму й кольорове оформлення. Кожне слово хмари являє собою гіперпосилання для пошуку в Google. Для початку роботи потрібно зареєструватися або використати акаунт соціальних мереж. Сервіс підтримує кирилицю. Створеною роботою можна поділитися з використанням посилання. Можна отримати код для вбудовування хмари на сторінки сайтів, блогів. Можна зберегти роботу на растрі й векторі (відповідно png і svg) або просто роздрукувати на папері.

У початковій школі цей сервіс буде цікавим інструментом для роботи з текстами, для оформлення сайтів, блогів, для швидкого створення інтерактивних хмарних тематичних посилань тощо.

Працюючи із сервісом *Word Art*, за кожним ключовим словом можна розмістити посилання на сайт. Завдяки цьому можливості використання цього сервісу практично невичерпні.

#### 4. *Answergarden*

Якщо попередні ресурси дають змогу створювати авторські проекти для навчальних цілей, то *Answergarden* цікавий тим, що дає можливість будувати спільну хмару слів у реальному часі як зворотний зв'язок від аудиторії.

Цей ресурс стане в пригоді для візуалізації результатів перевірки знань учнів з певної теми, під час мозкового штурму для генерації спільних ідей тощо.

*Функціонал та переваги Answergarden:* учитель створює проект; долучившись за посиланням, що надсилає педагог, учні залишають свої відповіді; учитель має можливість зазначити термін надання відповіді (наприклад, упродовж години), кількість символів, режими надання відповідей та інше; система автоматично утворює віртуальну хмару з надісланих слів (кількість однакових відповідей відображається під час наведення на слово); результати відображаються й учителю, і всім учасникам, хто долучився до проекту.

Пропоную 4 вправи з використанням хмар слів, які стануть в пригоді на будь-якому уроці.



Приклад хмари слів до уроків  
«Я досліджую світ»

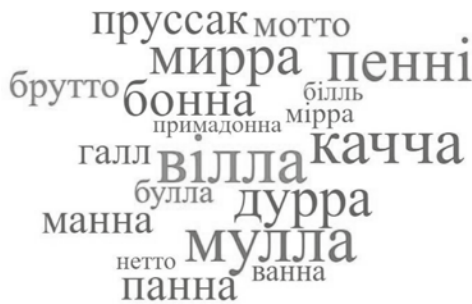
За матеріалами сайту «Всеосвіта» (<https://cutt.ly/ygrbrb0>).

1. Запропонуйте учням детально розглянути хмару слів та виділити лише ті з них, що безпосередньо стосуються теми уроку чи загального розділу знань, що вивчається.

Хмари можуть містити слова, поєднані за певними ознаками:

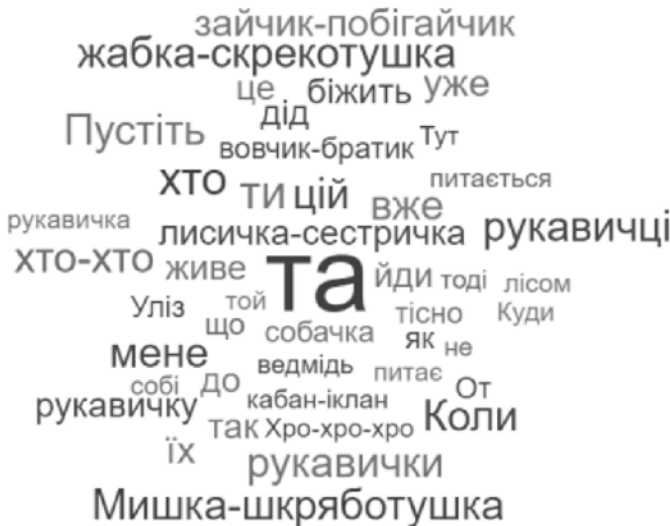
- слова з певною орфограмою;
- імена мандрівників/першовідкривачів/дослідників/митців певної епохи чи історичного періоду;
- слова-винятки, написання яких здійснюється поза основними правилами правопису;
- слова, що описують певну тему (наприклад, іноземні слова, що стосуються теми «Сім'я» тощо).

Приклад хмари слів, що включає слова-винятки до правил правопису щодо подвоєння приголосних у словах іншомовного походження.



2. Створіть хмару слів, узятих з незнайомого тексту, та запропонуйте школярам здогадатись про його зміст або згадати за змістом назву твору. Різновидом завдання може стати відновлення тексту за хмарию.

Приклад хмари, побудованої з тексту казки «Рукавичка» (мінімальна частота слів, виставлена в налаштуваннях, – 2).





За посиланням <https://cutt.ly/xgrbyPf> можна знайти майстер-клас зі створення хмар слів.



### 3.4. Медіатехнологія QR-код

Мабуть, вам неодноразово на очі потрапляли графічні піксельні коди, які розміщують на рекламних буклетах, у транспорті, на вітринах чи в супермаркетах. Якщо є можливість скористатися сучасними технологіями та максимально залучити їх в освітній процес, то QR-коди можуть бути змістовним доповненням ваших уроків.

Їхній спеціальний вигляд полегшує читання закодованих даних за допомогою сучасних мобільних телефонів, оснащених камерами. Можливості використання QR-кодів безмежні: рекламні матеріали, закладки, листівки, плакати. QR-коди можна розміщувати на інформаційних стендах як відео- або мультимедіакоментар (у вигляді посилань), до оголошення анонсу або іншого матеріалу, під час відпрацювання екскурсійних маршрутів, де використовуються фотографії з QR-кодами на посилання вебсторінок, що вказують розташування об'єктів. Досить навести камеру телефона на код, й одразу отримаєте доступ до його вмісту.

#### *Що таке QR-код*

QR-код (англ. Quick Response Code – «швидкий відгук») – графічне зображення, у якому зашифровано певну інформацію, посилання на сайт чи окрему його сторінку.

Такі графічні позначки є вдосконаленням лінійних штрих-кодів. Однак, на відміну від них, QR-коди дають змогу отримати миттєвий доступ до будь-якої інформації з мережі інтернет за допомогою смартфонів.

Принцип такого кодування створила японська компанія Denso-Wave в 1994 р. Такі коди спершу призначалися для потреб машинобудування, наразі вони використовуються практично повсюдно.

Як це працює? На відміну від штрих-коду, сканувати який можна за допомогою тонкого лазерного променя, зчитування QR-коду відбувається за допомогою звичайної камери типового смартфона. Для цього на ньому має бути попередньо встановлено відповідну програму-сканер.

QR-коди містять три квадрати, що призначені для орієнтації та визначення меж всього закодованого зображення, та окремі пікселі, які розміщені на площині між цими квадратами. Пікселі, власне, несуть закодований зміст. Сканування зображення QR-коду відбувається на кшталт розпізнавання обличчя в мережі «Фейсбук».

#### *Інструкція, як використовувати QR-коди*

Із залученням QR-кодів можна зашифрувати та отримувати швидкий доступ фактично до будь-якої інформації в мережі інтернет: відео на YouTube, певної геолокації на Google-картах, e-mail, посилання на сторінку профілю в соціальних мережах, аудіофайлу, книжки тощо. Або в такий спосіб може бути закодовано невеличкий текст чи номер телефону, який можна «зчитати» навіть без доступу до мережі інтернет.





Переваги використання QR-кодування:

*швидко*: дає змогу отримати миттєвий доступ до закодованої інформації;

*зручно*: уміщує великі об'єми відомостей у невеликому зображенні (4296 символів, а це більше ніж 2 аркуші машинописного тексту);

*просто*: розміщувати код можна на будь-якій рівній поверхні (аркуш, стіна, підлога, бетоноване шкільне подвір'я тощо).

*Як це можна використати в навчальному процесі*

Сучасні учні практично не уявляють життя без смартфона. Адже з його використанням сучасні підлітки здійснюють більшість повсякденних дій: спілкування в соціальних мережах, переглядання фільмів, розваги, пошук потрібної інформації, прослуховування музики тощо. Тому залучення технологій з використанням мобільного телефона на уроках додатково заохотить школярів до навчання.



Приклад використання QR-кодів у початковій школі

За допомогою QR-кодів можна урізноманітнити освітній процес так:

- кодування посилань на домашні завдання чи практичні роботи (наприклад, якщо їхнє виконання передбачає використання гугл-форми, гугл-диска тощо);
- проведення квесту, підказки до кожної схованки якого будуть зашифровані у вигляді відповідного QR-коду;
- організація виставки в класі чи коридорах школи, інформацію до експонатів якої можна отримати після сканування відповідного QR-коду;
- розміщення коридорами школи відповідних кодів, кожний з яких міститиме посилання на непересічні факти, цікаві статті тощо;
- розміщення кодів на підручниках чи книжках у бібліотеці з посиланнями на електронні версії відповідного видання.

Існують спеціальні програми і для створення відповідних кодів, і для їхнього миттєвого сканування. З легкістю створити код можна з використанням програми QR-кодів.

За допомогою цієї програми можна кодувати таку інформацію: текст; візитівку; посилання; e-mail; SMS; GPS-координати.



Приклад підказки до квесту з використанням QR-кодів, яку розміщено на тротуарі

Переваги програми для створення QR-кодів:

- програма безкоштовна;
- інтуїтивно зрозумілий інтерфейс;
- функція комбінування кольорів тла та кодованого зображення;
- можливість обирати розмір та кут повороту QR-коду.

Також для створення власних кодів можна використовувати QR-code generator. Ця програма передбачає дещо ширший діапазон можливостей (створення статичного чи динамічного кодів, додавання логотипа, можливість вивантаження растрового та векторного зображення коду тощо). Однак, на відміну від QR-кодів, цей сервіс, за винятком стартової сторінки, є англомовний.

*Інструменти для сканування QR-кодів*

На сервісах Google Play та App Store можна знайти безліч програм, які створено для сканування QR-кодів.

Програми мають значні переваги:

- безкоштовні;
- мають зручний інтерфейс;
- працюють одночасно зі штрих-кодами та QR-кодами;
- можуть працювати з мінімальною роздільною здатністю зображень;
- підтримують широкий діапазон розширень кодів;

- постійно оновлюються розробниками.

Використання QR-кодів дає змогу урізноманітнити освітній процес. До того ж залучення новітніх технологій в освітній процес дає змогу збільшити зацікавленість школярів у навчанні, а для вчителя може стати зручною формою організації освітнього процесу.

Детальніше про використання QR-кодів в освіті можна дізнатися з матеріалів веб-



нару «QR-коди в освітній діяльності – перший крок у доповнену реальність» за посиланням <https://cutt.ly/BgrbopV>.

План вебінару:

1. Що таке QR-код і для чого він потрібний?
  2. Ідеї для використання технології в діяльності вчителя-предметника й класного керівника.
  3. Програми для створення та зчитування кодів.
- Є спеціальний сервіс ClassTools.NET, який дає змогу створювати такі завдання у вигляді QR-кодів.



### 3.5. Створення ментальних карт

Інтерактивною формою роботи на уроці є створення ментальних карт. Гнучкість карт знань дає змогу розглядати будь-яку тему або питання, їх можна використовувати для всього класу, групи або індивідуально. Ментальні карти – це зручний інструмент для відображення процесу мислення та структуризації інформації у візуальній формі.

Характерні риси ментальних карт:

- основний об'єкт вивчення завжди розміщується в центрі карти;
- аспекти основного об'єкта, питання, пов'язані з ним, і суміжні теми розходяться від центрального образу у вигляді гілок;
- гілки-асоціації пояснюються ключовими словами, фразами або графічними образами, від них відходять гілки другого порядку, що виражають вторинні ідеї, від яких, своєю чергою, розходяться гілки асоціацій третього порядку;
- гілки асоціацій формують ієрархічну структуру.





Ментальні карти використовують для створення, візуалізації, структуризації і класифікації ідей, а також як засіб для навчання, організації, розв'язання завдань, ухвалення рішень, роблячи викладання та, відповідно, освітній процес легшим і приємнішим заняттям.

Під час вивчення нового матеріалу теоретичного або практичного змісту схема відіграє роль опори знань. Наприкінці теми такі схеми застосовуються з метою узагальнення, рефлексії, наочності подачі основного матеріалу теми. Англійський психолог Тоні Б'юзен [24] дав своє визначення поняття «ментальна карта»: це «схема, яка візуалізує певну інформацію при її обробці людиною, спосіб зображення процесу загального системного мислення за допомогою структурно-логічних схем радіальної організації». Карта пам'яті реалізується у вигляді діаграми, на якій зображено слова, ідеї, завдання або інші поняття, пов'язані гілками, що відходять від центрального поняття або ідеї. В основі цієї техніки – принцип «радіального мислення», що належить до асоціативних розумових процесів, відправною точкою або точкою дотику яких є центральний об'єкт. За допомогою складених за певними правилами карт можна створювати, візуалізувати, структурувати й класифікувати ідеї та наочно представляти досить складні концепції і великі обсяги інформації. Інтелектуальні карти охоплюють і допомагають записати, запам'ятати, з'єднати й вивести інформацію візуально. Створюються вони на папері (оригінальний спосіб) або за допомогою програмного забезпечення, якого нині існує вже багато видів. Основні елементи карти – ключі (їх ще називають тригерами) – слова й малюнки, кожен з яких символізує конкретний спогад, сприяє виникненню нових думок та ідей, а отже, допомагає повніше використовувати розумові можливос-

ті. Тригери радіально розходяться від центральної ідеї за допомогою серії з'єднувальних гілок. Процес побудови карти імітує поведінку нейронів у процесі думання, коли активуються зв'язки між ними. Під час побудови ментальної карти активізуються різні здатності нашого мислення. Для складання гілок і ключових слів ми використовуємо ієрархії, для картинок – візуалізації та асоціативне мислення, у цілому використовується просторово-образне мислення. Усе це активізує пам'ять і дає змогу запам'ятати й структуру даних, і їхні важливі аспекти, тому використання ментальних карт поліпшує запам'ятовування інформації приблизно на 32 % [13].

Ментальні карти можна застосовувати: безпосередньо на занятті (постановка проблемного запитання, обговорення, пояснення нового матеріалу, закріплення знань, проведення опитування, робота за готовим алгоритмом дій чи правилом тощо); під час підготовки самостійного (домашнього) завдання (індивідуально або в групі); під час робіт, пов'язаних з організацією проектно-дослідної діяльності учнів; як матеріали для підготовки до олімпіад, конкурсів тощо; під час дистанційного навчання. Як приклад оригінальних (створених на папері) ментальних карт можна продемонструвати карти, які розробили учні третього класу загальноосвітньої школи I–III ступенів № 190 Деснянського району міста Києва під керівництвом учителя початкових класів Т.О. Крупської. Ментальні карти створено під час вивчення частин мови «Іменник» та «Прикметник» (див. с. 63, 64).

Для створення ментальних карт використовують різні електронні сервіси. За посиланням <https://cutt.ly/jgrbp4S> можна знайти огляд популярних сервісів для створення ментальних карт. Вони відрізняються дизайном, можливостями експорту, рівнем управління. Одні програми більше підійдуть для особистого використання, інші відмінно допоможуть ефективно спланувати роботу або навчання, деякі є безкоштовні. До деяких сервісів подано пробні демоверсії. Наприклад, Freemind (див. с. 66).

1. Програма Freemind – open source – проект, тому додаток є абсолютно безкоштовний. Працює на будь-якій платформі, що підтримує Java. У цілому програма має весь потрібний набір функцій для створення якісних mind maps. На жаль, програма Freemind має застарілий дизайн інтелект-карт, програма десктопна, тому її потрібно завантажувати, інстальювати й т. п.

2. Coggle ([www.coggle.it](http://www.coggle.it)) – це онлайн-додаток для створення Mind map, у якому передбачено безкоштовний тарифний план.

Нічого не потрібно завантажувати, встановлювати, сервіс працює в браузері. У цій програмі з першого разу доволі легко можна розробляти зручні красиві ментальні карти. Програма підтримує використання зображень, індивідуальні колірні схеми й можливість перегляду історії документа.

Зберігання історії змін дає змогу повернутися до попередніх версій створеної інтелект-карти, якщо в поточній версії ви зайшли в глухий кут.

Mind map, створені в програмі Coggle, можуть експортуватися в форматі png або pdf.





Приклад Mind map

Coggle підтримує спільну роботу разом з командою над проектами. Ділитися створеними coggles (картами) можна з будь-якою кількістю колег і друзів. Причому всі зміни, які ви зробите, миттєво відобразяться в інших у браузері, хоч де б вони перебували. Інтерфейс програми доволі простий, підказки поруч, тому в управлінні розібратися не дуже складно. Але водночас цей онлайн-сервіс Mind map має безліч функцій, які перетворюють процес створення інтелект-карт у неймовірно захопливе дійство.

За посиланням <http://surl.li/fjbh> або розпізнавши QR-код 11 можна ознайомитися з відео «Планування теми на основі інтелект-карти», онлайн-курс для вчителів початкової школи (автор Інна Большакова, тренерка Міжнародного проекту).



Також можна переглянути відеоролик Візир Валентини: майстер-клас «Складання ментальних карт як технології креативності» за посиланням <http://surl.li/fjdt> або розпізнавши QR-код 12.



### 3.6. Технологія скрайбінг

Скрайбінг – нова техніка презентації, яку винайшов британський художник Ендрю Парк для Британської організації наукових знань. Скрайбінг – це зображення малюнків, перетворення речей на візуальні образи.

Скрайбінг (англ. scribe – «робити ескіз, нарис») – це метод розповіді чи пояснення, який супроводжується графічною ілюстрацією головного змісту сказаного. Виходить свого роду ефект паралельного наслідування, тобто ми слухаємо розповідь про щось та одночасно бачимо графічну відповідність почутого.

Переваги скрайбінгу в навчанні:

- візуалізація в процесі навчання допомагає учням організувати та аналізувати отриману інформацію; за допомогою візуальних образів учні з легкістю інтегрують нові знання;
- візуалізація розвиває критичне мислення (вербальна та візуальна інформація допомагає відновлювати в пам'яті отриману інформацію, оскільки презентація скрайбінгу складається з простих образів, символів та предметів, які легко запам'ятовуються);
- візуалізація є універсальною та доступною всій аудиторії.

Створюючи онлайн-скрайбінг, використовують спеціальні програми й онлайн-сервіси: PowToon <https://cutt.ly/WgrbsW8>, VideoScribe, GoAnimate тощо.

Можна використовувати їх на уроках української мови, математики, «Я досліджую світ» та інших. Можна давати перед поясненням нового матеріалу.

Учні після перегляду самостійно формулюють правила, доходять висновків.

Цікаве про скрайбінг за посиланням: <https://cutt.ly/hgrbd00>.



### 3.7. Технологія BYOD

Термін BYOD розшифровується як «bring your own device», або «принеси свій власний пристрій». Це означає можливість для працівників чи учнів приносити та використовувати свої девайси в офіційних установах. Оскільки зараз майже кожна людина має мінімум один універсальний гаджет з набором потужних додатків та користується ними протягом усього дня, оминати тренд BYOD у сучасному світі майже неможливо. Уперше цю практику почали використовувати у сфері ІТ ще у 2009 р., коли в компанії Intel помітили, що зростає тенденція серед працівників приносити на робочі місця власні ноутбуки, планшети та смартфони, аби використовувати їх для роботи в корпоративній мережі. Замість того щоб заборонити, керівники, навпаки, підтримали цю практику, зумівши побачити перспективи економії коштів та збільшення лояльності працівників. Згодом, з масовим розповсюдженням смартфонів та планшетів, ця практика поступово перейшла в інші сфери життя, зокрема в освіту, де, власне, поступово інтегрується в освітній процес. І хоча на початку вчителі доволі скептично ставилися до BYOD та надавали перевагу класичним формам навчання, зараз потенціал цього методу розкривається сповна. Адже діти все одно ходять у школу з гаджетами, граючи на них в ігри чи виходячи в соцмережі. То чому б не використовувати гаджети в освітніх цілях? Учні зацікавлюються, тому що можуть користуватися протягом уроків своїм планшетом, смартфоном чи комп'ютером, до яких звикли, та й, власне, сам процес навчання привносить новизну та виглядає сучаснішим і цікавішим.

Звичайно, щоб утримати увагу на предметі, учителі мають чітко продумати, які додатки використовувати. Наприклад, для цього ідеально підходять такі сервіси: Google Classroom, LearnBoost, Socrative, Google Drive, завдяки яким можна з легкістю організувати та контролювати освітній процес, а також інтегрувати додаткові аудіо, відео та інші візуальні матеріали, які допоможуть полегшити сприйняття теми. Головне – розуміти, що навіть звичайна фотокамера на смартфоні може якісно доповнити виконання завдань. Або робота онлайн дасть змогу швидко отримувати оброблені результати, проходити опитування, не витрачати час на роботу з методичними матеріалами та створювати свою базу потрібних закладок.

Завдяки BYOD можна не лише зробити цікавішим процес навчання, але й пришвидшити його. Адже не доведеться використовувати додатковий час на прості дії, наприклад на занесення завдань у щоденник або на копіювання малюнків графіків чи цитат, що займають такі потрібні хвилини, які можна реорганізувати в дискусію або консультацію. Також важливим аспектом є масове забезпечення учнів електронними підручниками. Міністерство освіти здебільшого використовує класичний підхід – оцифровує наявні підручники або створює нові у вигляді простих електронних книжок, які можна безкоштовно завантажити з його сайту. А от комерційні видавництва («Gutenbergz», «Перун» та «Око») починають додавати інтерактивні елементи в підручники, наприклад відео, додаткові матеріали, посилання та 3D-моделі, роблячи навчання значно цікавішим.

Звичайно, для повноцінної практики використання BYOD у навчальних закладах потрібна відповідна попередня підготовка інфраструктури на базовому рівні: забезпечення широких Wi-Fi-каналів з необхідною швидкістю, щоб не уповільнювати процес, та доступ до розеток для кожного учня, оскільки автономної роботи батареї буде недостатньо. Також попри повсюдне володіння девайсами не всі батьки можуть придбати їх для своєї дитини. У таких ситуаціях можна, наприклад, запроваджувати програми співпраці школи з виробниками гаджетів або залучати державні можливості та приватні організації, які виділяють гранти на освітні програми, даючи змогу учням навчатися в однакових умовах. Безперечно, виникне питання про коректність поводження учнів зі своїми девайсами. На цьому етапі – це буде питання майстерності вчителя: зацікавити дитину своїм предметом, щоб не було потреби грати в ігри чи переписуватися з друзями в месенджерах під час уроку. Та й зрештою не йти методом заборон та залишатися поза часом, а, навпаки, стимулювати та перенаправляти інтерес підлітків у потрібне русло. І саме BYOD підійде для цієї мети якнайкраще [15].



### **3.8. Креолізовані тексти**

Це складне текстове утворення, у якому поєднуються вербальні (тобто словесні) та невербальні (що належать до інших знакових систем) елементи. Вони створюють певну візуальну смислову єдність, що комплексно впливає на реципієнта. Тобто це структура змішаного типу, у якій з метою створити якомога кращі засади для розуміння тексту представлено вербальні та візуальні засоби передачі інформації.

Визначення звучить складно, але насправді креолізовані тексти відомі всім і кожному.

**Брошура** (франц. brochure – «зшивати») – неперіодичне або періодичне текстове книжкове видання обсягом понад 4, але не більше ніж 48 сторінок, сполучених між собою за допомогою зшиття скріпками або ниткою. Найчастіше брошури використовують як рекламні засоби чи в освітніх цілях.

**Буклети** (англ. book – «книжечка») – вид друкованої продукції, характерний для рекламної поліграфії, має зовнішню схожість із брошурою, але зазвичай складнішої конструкції і продуманого дизайну. Слід відрізнити буклет від листівки і брошури, бо листівкою вважається друкована продукція з одним згином або зовсім без згинів.



Буклет – це аркуш із надрукованою на ньому інформацією, сфальцьований і складений. Це ніби велика листівка, яку для компактності акуратно склали кілька разів. До речі, сам термін «буклет» прийшов до нас із Франції і означає «складання». На відміну від листівки буклет являє собою багатошпальтове двостороннє друковане видання. Це дає можливість розмістити на ньому максимум інформації із чіткими фотографіями, малюнками й містким текстом. Згини в буклеті йдуть паралельно один одному, що дає змогу складати його як ширму, роблячи компактним та одночасно підносячи інформацію блоками, а це дуже зручно й раціонально. Буклети можуть мати від одного до п'яти фальців (згинів). Буклети використовують для реклами туристичні й торговельні компанії для різних заходів, для докладного опису властивостей товару або послуги тощо. Такий друкований виріб допомагає відповісти розгорнуто й ілюстровано на найважливіші питання споживача, тому



дуже важливий професійний дизайн буклета, який розв'яже відразу кілька завдань, а саме: повною мірою поінформує споживача, викличе в нього інтерес і спонукатиме до дій, а також допоможе сформувати позитивний імідж рекламованої організації. Для створення буклетів використовують якісний крейдований папір високої щільності. Їх можуть просто роздавати або залишати в спеціальних буклетницях та рекламних стійках, звідки кожен охочий може взяти буклет із собою для ознайомлення з представленою в ньому рекламною інформацією. Дуже часто потрібно донести до людей певну інформацію. Буклет її може представити дуже оригінально, красиво й зручно.

*Приклади буклетів для початкової школи*



Учитель може разом з учнями створювати буклети для навчальних цілей, використовуючи певне програмне забезпечення: Word, Publisher. За посиланням <https://cutt.ly/9grbfGL> можна знайти корисні поради, щодо створення буклета.

Перш ніж взятися за формування дизайну буклета, потрібно визначити: мету створення буклета; де і як буде розповсюджуватися буклет; для якої аудиторії споживачів (діти, батьки, учителі) призначено буклет; який результат очікується.

Інформація в буклеті може бути й просвітницького, і рекламного характеру. Яскравість і барвистість для буклета є обов'язковою умовою,



адже він повинен привернути до себе увагу та зацікавити. Використання сучасних засобів наочності, таких як буклет, дає змогу на мінімальній площі вмістити максимум інформації, яку потрібно донести до учнів. Інформація, подана в буклетах, привертає увагу учнів і підвищує їхній інтерес до навчання.

Мозок людини влаштовано так, що ми набагато ліпше й швидше сприймаємо графічну інформацію, ніж текст. Тому наявність зображень у буклеті обов'язкова. Дитина спочатку бачить малюнок, розглядає його і напис під ним і, тільки якщо все це їй потрібно, ознайомлюється зі змістом написаного. Щоб відомості сприймалися правильно, дизайн має бути не дратівливим, не відволікати від основного змісту, але оригінальним. Протягом перших п'яти секунд, які людина дивиться на заголовок, вона визначається, чи цікавий їй зміст буклета. Тому титульна сторінка повинна бути лаконічною і нести щось корисне.

Буклет «Скарбниця мудрих порад» (<https://cutt.ly/Dgrbg0C>) можна використати на уроках літературного читання і для дітей, і для їхніх батьків.

**Постер** (англ. poster – «афіша», «оголошення») – художньо оформлений плакат для рекламних чи декоративних цілей.

Вимоги до оформлення постеру: яскравість (привабливість); гармонійне поєднання графічної та текстової інформації; креативність, інформативність; проста, доступна форма; оригінальність.

Постер має містити такі розділи: передумови та проблеми, мета проекту, гіпотеза, використані матеріали, хід роботи, результати, висновки, практичне застосування.

За посиланням <https://cutt.ly/egrnsLR> можна знайти корисні поради щодо створення постеру.

**Гарна назва.** Назва вашого постера – це той важливий елемент, що привертає увагу спостерігачів. Гарна назва повинна просто та точно презентувати ваше дослідження та показувати, у якій галузі воно веде. Прочитавши назву вашого постера, спостерігач має захотіти дізнатися більше про ваш проект.

**Робіть фотографії.** Багато досліджень містять елементи, що не можуть бути безпечно презентовані на конкурсі, але є важливою частиною проекту. Ви можете зробити фотографії важливих частин/стадій експериментів для використання в постері. Але пам'ятайте – кожен малюнок або фотографія мусить мати підпис (посилання на ресурс, звідки було їх взято, або хто зробив фотографії).

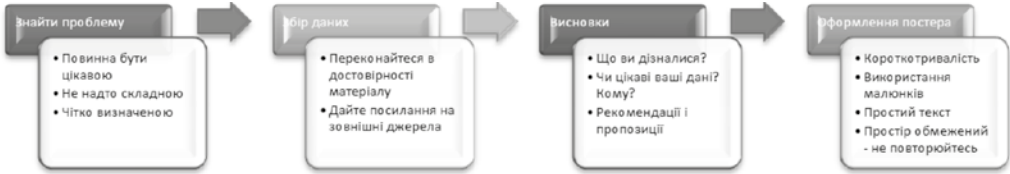
**Організуйтеся.** Переконайтеся в тому що ваш постер побудовано логічно, послідовно та зручно для перегляду. Структура мусить бути такою, аби будь-хто (особливо члени журі) з першого погляду легко міг знайти назву, абстракт, гіпотезу, результати та висновки. Після того як ви все впорядкували, уявіть, що ви бачите постер уперше. Підкресліть ваші результати таблицями, діаграмами або графіками – це зробить їх легшими для сприйняття у порівнянні зі звичайно записаними кількісними даними.

**Привертайте увагу.** Зробіть так, аби ваш постер відрізнявся від інших. Використовуйте лаконічні кольорові заголовки, діаграми та графіки для демонстрації вашого проекту. Особливу увагу приділіть ілю-

страціям, графікам, таблицям, аби переконатися, що кожен елемент має назву та пояснення про те, що ілюструється. Зробіть так, аби кожен зміг зрозуміти ілюстрації без додаткових пояснень.

Ірина Черешнюк (джерело: <https://cutt.ly/egrbjJ5>) пропонує таку схему.

### Кроки зі створення постерів



#### Приклад постера для НУШ

У початковій школі можна використовувати постери під час навчання, проведення виховних і розважальних заходів, під час підбиття семестрових і річних підсумків.

Підбиття підсумків роботи дуже важливо тому, що мета статистичного постера – не просто показати графіки або діаграми чи показати ваше вміння вести статистичні обчислення, але й продемонструвати те, що ви можете думати статистично, повідомити думки про значущість свого дослідження і про те, як воно допомагає відповісти на поставлене запитання або розв'язати проблему.

**Інтерактивний плакат** – це електронний освітній засіб нового типу, який забезпечує високий рівень залучення інформаційних каналів сприйняття наочності освітнього процесу. Він органічно інтегрується в класно-урочну систему. У цифрових освітніх ресурсах цього типу інформація надається не відразу, вона розгортається залежно від дій користувача, який управляє нею відповідними кнопками. Плакат за своєю суттю – це засіб надання інформації, тобто основна його функція – демонстрація матеріалу. Особливості інтерактивних плакатів:

простота у використанні; багатий візуальний матеріал; груповий та індивідуальний підхід.

Для створення інтерактивного плаката використовують інтернет-сервіси:

- Glogster дає змогу розмістити текст, графіку й відео, а будь-який елемент може стати гіперпосиланням;
- Prezi, Projeqt, Linoit, SlideRosket. Сервіс Prezi.com є додатком Web 2.0. Він призначений для створення та демонстрації динамічних презентацій у навчально-виховному процесі загальноосвітніх навчальних закладів.

**Колаж** (франц. collage – «наклеювання») – це технічний прийом в образотворчому мистецтві, коли на будь-яку основу наклеюють найрізноманітніші за кольором і фактурою шматочки матеріалів, що утворюють зміст картини.

Колаж може бути домальований ручкою, аквареллю, маркером та ін. У графічних колажах зазвичай використовують вирізані картинки, папір різного кольору й фактури, а також тканину та фольгу.

Багато художників (починаючи з Пабло Пікассо) використовували газетні шпальти, етикетки тощо для більшої виразності та правдивості.



Фотоколажі використовуються і в навчальній, і у виховній діяльності. Це зручна й незамінна річ під час створення фотоальбомів, сімейних портретів та ідейної композиції.

Головне в колажі – можливість висловити свої думки, ідеї, свій погляд і своє розуміння теми. Одна із цілей роботи з колажами – розвиток творчих здібностей і підвищення самооцінки. Колажування як арттехнологія має широку сферу застосування та дає змогу розв'язувати велике коло завдань:



- отримати успішний результат і сформувати позитивну установку на подальшу творчу діяльність;
  - висловити своє ставлення до заданої теми;
  - розвинути художні здібності та підвищити самооцінку;
  - проявити оригінальність та унікальність особистості учасника групи; опрацювати думки й почуття, які ми звикли притлумлювати;
  - дати соціально прийнятний вихід агресивності та іншим негативним почуттям;
- усвідомити свої соціальні ролі, установки (під час створення групового колажу).

Колаж є додатковим діагностичним засобом.

Склавши ідейну лінію, варто приступати до виконання самого твору та створити фотоколаж. Це можна здійснити вручну, а також за допомогою програм. Інтернет-сервіс Loure (<https://cutt.ly/Vgrbxtb>) складається з трьох онлайн-інструментів: Loure Collage – для створення колажів, Loure Card – для генерування листівок, Loure Waldo – для створення онлайн-гри на уважність, у якій потрібно відшукати певне зображення на створеному колажі. Головне – інтерактивність: під час наведення миші потрібне зображення збільшується.

Щоб зі звичайної фотографії зробити начерк, постер, картину, можна скористатися програмами – редакторами зображень: Photo to Color Sketch – програма для перекладу фото в начерк; Poster Forge – програма для створення постерів з фото й картинок; Canva – онлайн-конструктор для створення банерів, візиток, ілюстрацій і постерів.





**Комікси** – це послідовність малюнків, зазвичай з короткими текстами, які створюють певну зв'язну розповідь. Елементарною складовою коміксу є кадр, або окрема картинка. Свого часу взаємовідношенню малюнка й тексту у процесі розвитку особистості велику увагу приділяв Л.С. Виготський, один з основоположників сучасної психології. Адже людина пізнає дійсність за допомогою актуалізації деяких схем сприйняття та уяви. Комікс як поєднання малюнка та тексту дає змогу розставити потрібні акценти в акті сприйняття образу, події, явища та сфокусувати увагу людини на головному [20]. На відміну від звичайного тексту, комікс має ще й графічне представлення наданої інформації, особливою рисою якої є відсутність перенасичення завдяки обмеженій кількості текстової інформації.

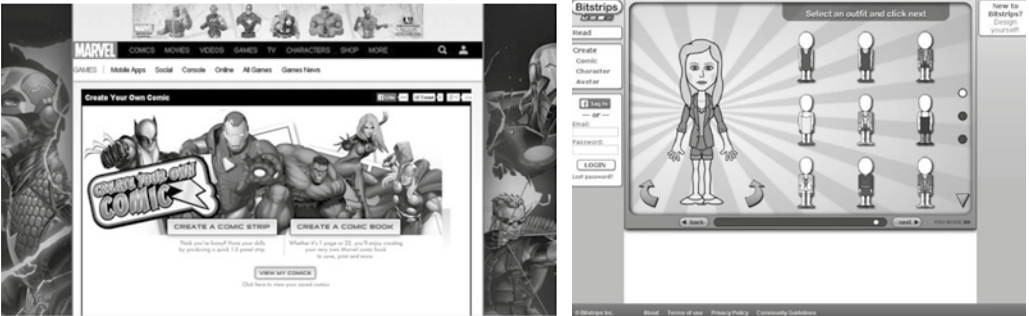
Якщо ви хочете робити комікси, у вас безліч ідей та сюжетів, але малювати ви вмієте «не дуже» (або навіть зовсім не вмієте), то не варто засмучуватися. Адже зараз комп'ютерні та вебтехнології дають нам змогу робити те, що раніше було б неможливим. Завдяки спеціальним вебсервісам для створення коміксів робити їх зможе практично кожен, та ще й швидко, легко та якісно.

Наприклад, *Pixton.com*.

*Pixton* – конструктор коміксів, що дає змогу створювати свої історії практично «з нуля». Цей сайт практично необмежено налаштовує моделі, зображення тла й інші елементи малюнка.

Або ще *Marvel Comics* – американський видавець коміксів і пов'язаних з ним медіа. Сайт простий для використання, можна застосувати різні сцени, залучити персонажів й об'єкти з всесвіту коміксів Marvel, щоб створити свої власні історії онлайн.

*Bitstrips* допоможе створити мультиплікаційну версію самого себе. Ви можете змінити зачіску, додати макіяж, змінити розмір обличчя та вбрання.



*MakeBeliefsComix.com* – безкоштовний інструмент для створення коміксів з великою кількістю символів, шаблонів і підказок. Він дуже простий, у ньому розбереться навіть дитина. Єдине обмеження – колір, можна змінювати колір тла, але персонажі все одно залишаються чорно-білими.





У великих коміксах завжди присутній текстовий сценарій. Підготовка письмового сценарію може бути цікавим і корисним навчальним завданням.

У книжкових магазинах і в мережі інтернет можна знайти різні комікси для дітей, наприклад «Левко і Савко»:





**Буктрейлери** (англ. book – «книжка», trailer – «тягач», «причіп») – короткий відеоролик за мотивами книжки, кліп за сюжетом книжки. Метою створення буктрейлера є спонукання до прочитання книжки. Його особливістю є те, що розповідь про книжку подається в образній, інтригуючій формі.

Перші відеоролики про книжки почали з'являтися у 2002 р. і набули популярності з розвитком YouTube та подібних сервісів. У 2003 р. відбувся перший публічний показ буктрейлера – про десятий роман вампірської саги Крістін Фіхан «Темна симфонія». Розвиток соціальних мереж, блогів, серверів відеоінформації на зразок YouTube та іншого привело до того, що в розвинутих країнах представлення кожного бестселера відбувається разом з буктрейлером. В Україні буктрейлери почали створювати з 2009 р.

Створення буктрейлерів стало справжнім видом мистецтва. На спеціалізованих фестивалях, які ініціюють відомі бібліотеки, журнали та окремі видавництва, вручають нагороди за найкращі з них.

Переважно тривалість буктрейлера не перевищує 3 хвилини. Він не містить спойлерів – інформації про сюжет книжки. За призначенням буктрейлери поділяють на видавничі (вихід нової книжки) та бібліотечні (про книжку з фонду).

Буктрейлери можуть бути ігровими, неігровими, анімаційними, виготовленими у форматі акторської гри, комп'ютерної графіки або мультиплікації, колажу. Подача інформації про книжку буває розповідна, атмосферна або концептуальна.

Наприклад, за посиланням <http://cutt.ly/PfOWtsD> або розпізнавши QR-код 13, можна ознайомитися та ознайомити своїх учнів з буктрейлером до книжки «Дитячий Кобзар» Тараса Шевченка. У мережі також можна знайти інші буктрейлери: до казки Шарля Перро «Попелюшка, або Кришталевий черевичок»; до книжки Богдана Жолдака «Капосні капці»; до книжки Ольги Бусенко «Паперовий янгол»; до книжки Галини Малик «Незвичайні пригоди Алі в країні Недоладії»; до книжки Ганса Крістіанан Андерсена «Дюймовочка».



За посиланням <https://cutt.ly/pgtblSL> на сайті Хмельницької обласної дитячої бібліотеки є також цікаві буктрейлери. Для того щоб зробити власний буктрейлер, потрібно (детальніше за посиланням: <https://cutt.ly/egrbcxI>):

**Вибрати книжку для промоції.** Мотивацій у виборі творів для створення буктрейлера може бути безліч: реклама книжкових новинок, просування книжок-ювілярів, створення тематичних промороликів до знаменних дат і подій тощо. Актуальними будуть і проморолики для

класичних літературних творів, які сприятимуть підвищенню читацького інтересу до класики.

*Створити сценарій буктрейлера.* На цьому етапі роботи потрібно добре продумати сюжет і написати текст до майбутнього проморолика. Сюжет – основа гарного буктрейлера. У нього важливо внести інтригу й побудувати так, щоб читачеві неодмінно захотілося дізнатись, що ж буде далі. А довідатися про це можна, лише прочитавши книжку. Тому до написання тексту сценарію потрібно підходити особливо ретельно.

*Добрати матеріали для відеоряду.* Для буктрейлера можна підібрати малюнки, відсканувати ілюстрації книжки, зняти власне відео або знайти потрібне в мережі інтернет (пам'ятаймо про авторське право!). Завантажені відеофайли потрібно конвертувати у формат avi. Для цього можна використати безкоштовну універсальну програму для конвертування файлів відео, аудіо та зображень Format Factory. За потреби її можна завантажити з інтернету (<https://cutt.ly/3grbvms>).

*Записати текст для озвучування ролика.* Для цього можна скористатись, наприклад, програмою «Звукозапис», яка входить до складу Microsoft Windows. Використовуючи цю програму, можна за допомогою мікрофона записати звук у звуковий файл і зберегти його на комп'ютері.

*Вибрати програму для роботи з відеофайлами.* Для початківців найбільше підійде Windows Movie Maker. Ця програма входить у пакет Microsoft Windows, отже, є безкоштовною для користувачів цієї операційної системи. З програмою легко працювати, оскільки вона має український інтерфейс. Програма здатна створювати слайд-шоу із зображень, брати й опрацьовувати файли з відеокамери, цифрового фотоапарата та ін. Під час монтажу до відеоролика можна додати фонову аудіодоріжку, титри, вирізати потрібні фрагменти й склеїти їх, використовуючи при цьому красиві переходи між кадрами тощо. У програмі є можливість автоматичної обробки відео за заздалегідь встановленими параметрами.

*Підібрати gif-анімації та футажі.* У роботі над буктрейлерами можна використовувати gif-анімацію (анімовані малюнки) та футажі (невеличкі відеофайли, що використовуються під час монтажу). Зазвичай, футажі – це фрагменти з якими-небудь ефектами або анімацією, створені за допомогою спеціальних програм. Найкраще місце для футажів – початок фільму. Також футажем може бути знятий схід сонця, політ птаха, рух автомобіля, картини природи тощо. Їх зазвичай використовують для створення тла та для переходів між частинами ролика.

Анімовані малюнки та футажі у великій кількості представлено в інтернеті. Їх можна завантажувати та використовувати під час монтажу буктрейлерів.

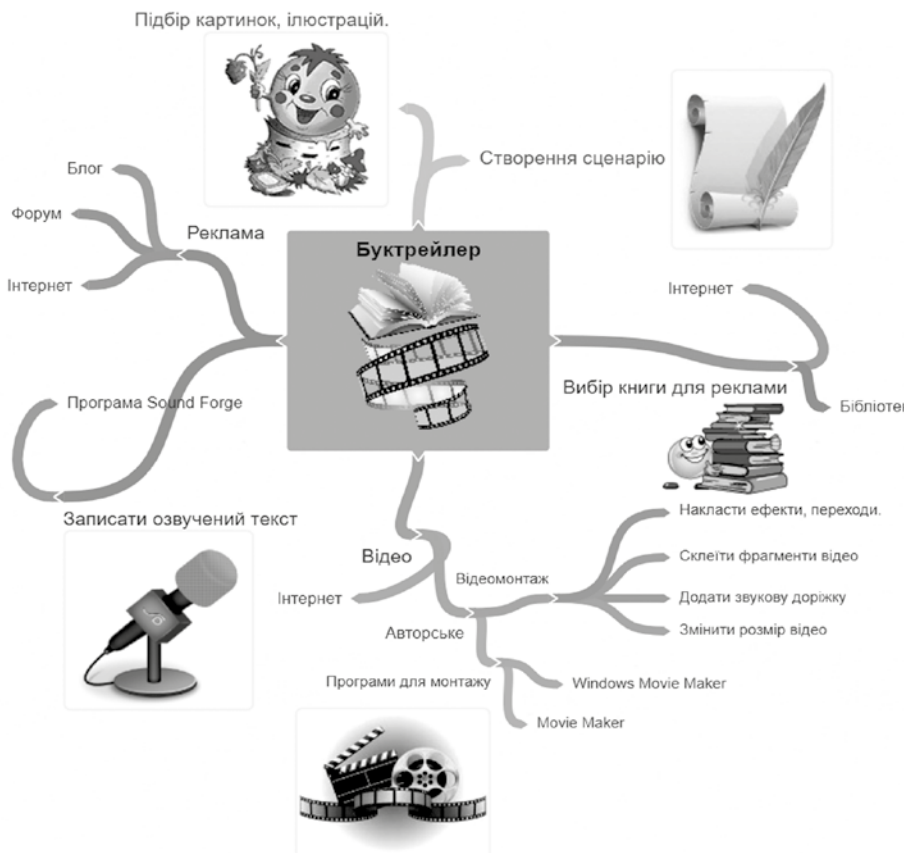
*Змонтувати відео.* Відеомонтаж – завершальний етап роботи над буктрейлером. Під час відеомонтажу можна вирізати/склеїти кілька фрагментів відео, додати звукову доріжку, змінити розмір відео, додати субтитри, накласти ефекти, переходи, різноманітну музику, «звести» звук тощо.

Після завершення роботи над промороликом до книжки його потрібно зберегти на жорсткий диск вашого комп'ютера.

Увага! Використовуючи чужі матеріали у своєму відео, слід у титрах зазначити ресурси, звідки взято матеріал, авторів і правовласників.

Створення буктрейлера – це лише пів справи, ще потрібно донести його до цільової аудиторії – майбутніх читачів книжки. Буктрейлери можна показувати на телебаченні, розміщувати в інтернеті на блогах, форумах, сервісах відеохостингу, у соціальних мережах, презентувати під час літературних вечорів, зустрічей з письменниками, читацьких конференцій, круглих столів, книжкових фестивалів тощо.

За посиланням: <https://cutt.ly/6grbbW2> можна знайти ментальну карту «Буктрейлер».



**Дудл** – це логотип пошуковика Google, стилізований на честь якогось свята або події. Дудли можуть бути і статичними, і містити в собі анімацію, приколи та навіть мініігри на Flash. Натискаючи на дудл, можна потрапити на сторінку пошуку із запитом про подію або свято, на честь якого створено цей дудл.

До створення дудлів та їхніх аналогів можна залучити дітей та їхніх батьків.

**Скрапбукінг** (англ. scrapbooking, від англ. scrapbook: scrap – «вирізка», book – «книжка», букв. «книжка з вирізок») – вид рукодільного мистецтва, що полягає у виготовленні та оформленні сімейних або особистих фотоальбомів.





### Підготовка до скрапбукінгу

Цей вид творчості являє собою спосіб зберігання особистої та сімейної історії у вигляді фотографій, газетних вирізок, малюнків, записів та інших пам'ятних дрібниць, за допомогою особливих візуальних і тактильних прийомів замість звичайної розповіді.

Основна ідея скрапбукінгу – зберегти фотографії та інші пам'ятні речі про які-небудь події на тривалий термін для майбутніх поколінь.

За посиланням <https://cutt.ly/TgrbnIY> можна ознайомитись із презентацією «Скрапбукінг у початковій школі».

**Кардмейкінг** (англ. cardmaking; card – «листівка», make – «робити») – мистецтво виготовлення вітальних листівок своїми руками. Кардмейкінг як напрям у мистецтві виник нещодавно, але створювали листівки ще у Стародавньому Китаї. Там існувала традиція на Новий рік обмінюватися листівками. У Єгипті привітання записувалися на папірус. У XIII–XIV ст. паперові вітальні листівки прийшли в Європу. Відомо, що німці друкували новорічні листівки за допомогою ксилографії, а в Європі на поч. та в сер. XV ст. велику популярність мали валентинки. Проте такі листівки на той час були дорогим задоволенням, і лише із сер. XIX ст., після широкого впровадження друкувального верстата, вітальні листівки могли купувати всі охочі.

На той час модною тенденцією стали різдвяні листівки, перша з яких з'явилася в 1843 р. у Лондоні. Сер Генрі Коул найняв художника Джона Хорслі для створення дизайну листівок, які б він міг надсилати друзям та знайомим.

#### *Матеріали для створення кардмейкінгу*

**Папір.** Використовують і кольоровий папір, і картон (білий та кольоровий), фольгу. На папір може також бути нанесений візерунок або малюнок. **Ножиці або ніж** для розрізання паперу. **Елементи декору.** Бісер, намистинки, стрази, паетки, гудзики тощо. **Клей.** Використовують клей ПВА та клей-олівець. **Двосторонній скотч.** Він зручний тим, що допоможе уникнути плям та слідів від клею, оскільки прозора стрічка майже непомітна. **Фігурні пробивачі.** Використовуються для



прикрашання та оформлення листівок за допомогою витинання фігурних отворів на папері. Бувають фігурні, бордюрні, кутові, кругові, мультифункціональні. *Степлер. Стрічки, мереживо, тасьма. Нитки. Тканина. Штампи.* Бувають двох видів – з полімеру (акрилові) та з гуми (гумові).

#### *Стилі в кардмейкінгу*

Кардмейкінг, як і скрапбукінг, має різні стилі виконання. Стиль обирається залежно від призначення листівки.

*Гранж.* У кардмейкінгу цей стиль дає свободу творчості. У листівки можуть бути рвані краї, з елементами потертості. Кольори, як правило, приглушені, темні: коричневий, сірий, чорний. Цей стиль частіше використовують під час виготовлення листівок для чоловіків.

*Вінтаж (ретро).* Листівки в цьому стилі зроблено під старовину, у бляклих відтінках. Елементи декору повертають у минуле: використовують старі ґудзики, пожовклі тканини й мереживо. Часто у вінтажному стилі використовують дистресінг (зістарювання паперу).

*Мінілистівка.* Листівки цього стилю невеликого розміру (це зрозуміло з назви), відрізняються простотою виконання. Дуже часто їх використовують як доповнення до букету квітів.

*Скрап-стиль.* Листівки в стилях, запозичених зі скрапбукінгу: *шебішк* (потертий шик); *херитаж* (спадщина); *стиль «clean & simple»* (чисто й просто); *фрі-стайл* (вільний стиль); *мікс-медіа (mixed media)* – стиль, який поєднує в собі множини різних стилів і технік. Основною відмінністю «мікс-медіа» є використання фарб, спреїв, ґрунту й пасти, яку наносять на трафарет. Техніку «мікс-медіа» можна використовувати під час створення в стилі шебі, вінтаж, гранж, а можна використовувати тільки фарби, пасти та трафарети й отримувати саме «мікс-медійні» роботи; *стімпанк* – стиль, де використовуються для оформлення певні матеріали: латунь, мідь, шкіра, скло, які мають відповідати одному єдиному критерію: усі вони могли б вироблятися (хоча б гіпотетично) за допомогою технологій ери парових машин.

Креолізовані тексти цікаві тим, що їх можна без проблем використовувати й на етапі засвоєння матеріалу, і на фінальних уроках з теми. Але це ще далеко не все! Ця методика має безліч переваг:

- поліпшення сприйняття інформації школярами;
- інтенсифікація процесу навчання;
- розширення можливостей для аналізу та інтерпретації тексту;
- універсальність використання.

Більше про креолізовані тексти та методику їхнього використання можна дізнатися з матеріалів тематичного вебінару «Креолізовані тексти як засіб дослідження дитячої рецепції художніх творів», під час якого своїм досвідом ділиться Проселкова Оксана Олександрівна (<https://cutt.ly/Mgrbm9N>).



### **3.9. Брендинг**

*Брендинг* є однією з медіатехнологій, до яких схильні діти. Вони ознайомлені з брендингом з раннього віку. Учені довели, що у віці від шести місяців діти можуть сформувати уявні образи корпоративних логотипів і талісманів. Розуміння бренду може бути встановлене вже

у віці двох років, а коли діти підуть у школу, більшість з них здатна визначити сотні логотипів.

Наприклад, можна створити *англійський* алфавіт із частин всесвітньо відомих брендів.



Цей процес сприятиме не тільки формуванню вмій каліграфії дітей, але й розвитку таких психологічних процесів, як пам'ять, сприйняття, уявлення, якщо учням під час вивчення англійської мови запропонувати такі завдання:

- Подивіться на символи літер алфавіту та скажіть, які з них ви знаєте.
- Що означають ці символи?
- Де ви натрапляєте на ці символи? У яких передачах? На вулицях?
- Що є у вас вдома (у ваших друзів) із цими символами?
- З якої літери починається кожен символ?
- Які ще слова починаються із цієї літери?
- Намалюйте ці предмети (або напишіть ці слова) у таблиці певної літери.
- Придумайте й напишіть речення зі словами, які означають ці символи.

Ця візуальна технологія брендингу спричинить ще більшу цікавість, якщо подаватиметься одночасно зі звуковим або музичним супроводом, який діти вже добре знають. Наприклад, звук завантаження телефона «Nokia», пісня з реклами «Coca Cola», мелодія дзвінка в «Skype» та ін.

Вивчаючи тему «Відпочинок і дозвілля» в 4-му класі, учням пропонують таблицю під назвою «Мій вихідний день».

Подивіться на таблицю та запитайте в свого друга, що він робить у певний час у вихідний день?

7:00	
7:00 - 7:30	
7:30 - 7:50	
8:00 - 8:30	
8:30 - 13:00	
13:00 - 14:00	
14:00 - 17:00	
17:00 - 17:30	
17:30 - 20:00	
22:00 - 22:05	

Подивіться на таблицю і розкажіть: що ваш друг робить у першій половині дня? Удень? Увечері?

Подивіться на таблицю та напишіть листа вашому другу про те, як проходить ваш вихідний день та ін.

Навчання в початковій школі передбачає різні ігрові моменти. У пригоді стануть відео, навчальні ігри онлайн.



### 3.10. Використання медіаосвітніх ігор для формування медіаосвітньої компетентності учнів початкової школи

Сучасний світ по праву називають світом масових комунікацій, і покоління, що підрастає, дедалі частіше називають «медійним». І хоча ступінь поінформованості про різні засоби масової комунікації залежить від безлічі факторів, основними з яких є вік, наявність медійних засобів та ін., інтерес, що проявляється до медіа, незмінно зростає, а вільний час більшості сьогоdnішніх дітей тісно пов'язаний саме із засобами масової комунікації.

Медіаосвітні ігри покликані полегшити навчання в початкових класах під час вивчення математики, письма, читання та інших предметів.

Онлайн-ігри – це не тільки гарний спосіб розслабитись у вільний час. Тут можна знайти пізнавальні матеріали з навчальних предметів, цікаві тести й загадки, уроки. Дитина буде впевненіше почуватися на уроках, якщо серед безлічі нових значків натрапить на знайомі, зуміє прочитати слово, написати букву, полічити предмети. Унікальну можливість становлять навчальні онлайн-ігри, у яких дитина має змогу одночасно й грати, і пізнавати щось нове для себе.

«У дитячому віці гра – це норма, і дитина повинна завжди гратися, навіть коли робить серйозну справу» (А.С. Макаренко).

У процесі розвитку медіаграмотності важливе значення мають ігри – імпровізаційні, театралізовані, рольові, сюжетно-рольові, образно-рольові, імітаційні, режисерські ігри на медіаматеріалі та ін. Будь-яка медіаігрова діяльність сприяє розвитку уваги, пам'яті, мислення та кмітливості. Гра здатна пробудити внутрішні сили дитини, розвивати її самостійність, уміння самій справлятися з проблемами й завданнями. Між цими іграми є певні відмінності.

Наприклад, в образно-рольовій грі учасники грають певну роль, не розвиваючи сюжет, а в сюжетно-рольовій, поряд з виконанням певної ролі, розвивають сюжетні лінії. У режисерській грі – грають певні ролі й одночасно є режисерами та ін.

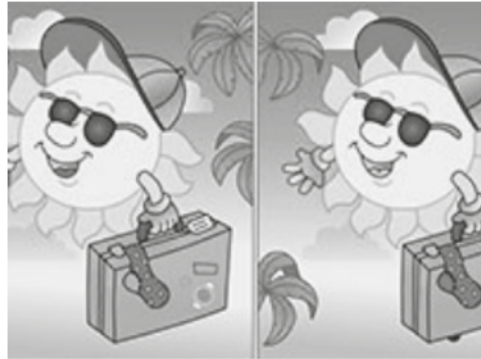
Свідомо та несвідомо діти обирають повідомлення засобів масової інформації, які допомагають їм формувати свої уявлення про те, що нормально й важливо, весело чи страшно, привабливо чи непривабливо.

Сучасні ігрові медіа формують здатність до упередженості та стереотипів у ЗМІ, тобто здатність бачити відмінності між насильством у ЗМІ та реальним світом.

Граючи в деякі комп'ютерні ігри, дитина стає всемогутньою, учиться управляти ситуацією, захищати слабких, перемагати злих. Або дитина може грати негативних героїв, тоді під час гри дитина стає занадто впевненою в собі та із задоволенням бере на себе такий негативний образ-роль у реальному світі. Наслідкування героя масової комунікації внаслідок специфіки дитячої аудиторії, її морально-етичної сфери може мати й позитивні, і негативні наслідки. Численні дослідження показують, що під впливом комп'ютерних ігор, розважальних ігрових програм, телебачення в учнів початкової школи формується кліпове мислення, у результаті якого знижується рівень критичної свідомості, відбуваються зміни в сприйнятті навколишнього світу, у системі морально-етичних цінностей, а також у здатності до аналізу й синтезу інформації.

Як зазначає С.В. Іць, «кліпове мислення виробляється під час тривалого споживання “низькосортної, поверхневої” інформації в мозаїчному та препарованому вигляді через комп'ютерні засоби й телебачення. Кліпове мислення часто називають мисленням одномоментного сприйняття. Дитині на осмислення певної ситуації дається 2–3 хвилини, і тут же потрібно все забути, оскільки починається новий потік інформації. Під час такого мислення відбувається ослаблення почуття співпереживання, відповідальності; такий вид мислення заважає дитині бути цілісною, спотворює ядро її особистості» [12].

Приклади інтелектуальних онлайн-ігор:



Наприклад, наближається Новий рік, і тобі пропонують прикрасити ялинку. Зробити це потрібно за наявним зразком. Натискай мишкою на кульки, і вони будуть змінювати свій колір. Знайди відповідний відтінок. Гра завершується перемогою тоді, коли на екрані з'являться дві однакові красуні.

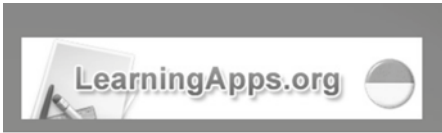
Ігри на розвиток уваги: пошук відмінностей. Після запуску гри на екрані з'являються два, на перший погляд, однакових зображення. Але насправді вони відрізняються кількома деталями. Завдання полягає в тому, щоб знайти ці відмінності. Клікай тільки на ті фрагменти картинки, які не збігаються один з одним.

Ігри «Учимося рахувати» дають змогу тренувати математичні навички, наприклад потрібно порахувати каченят. У разі правильної відповіді з'являється нова задача.

*Онлайн-гра «Медіазнайко»*

Ця гра буде цікава не тільки дітям. Суть гри в тому, що потрібно пройти 9 рівнів/етапів, дати відповідь на запитання, стати журналістом, створити телепрограму, сайт і газету, дізнаючись при цьому, як працюють медіа і як вони впливають на тебе – споживача інформації.



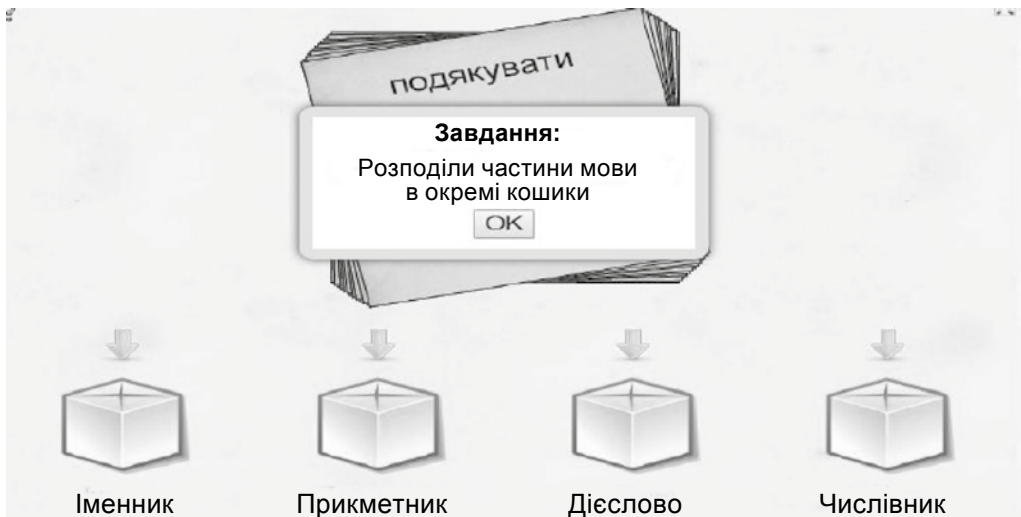


Окрім готових ігор, можна використовувати програми для створення тестів та інтерактивних вправ, наприклад MY TEST та *онлайн-сервіс LearningApps.org*.

*LearningApps.org* – це чудовий сервіс для розробки електронних навчальних ресурсів. На сайті десятки шаблонів, які дають змогу створювати тестові завдання будь-якої структури, включати до їхнього складу не тільки текст, а й картинки, аудіо-, відеоролики. Сервіс орієнтовано на шкільний вік, зокрема й на молодший.

Для створення та збереження власних завдань потрібно зареєструватися. Створивши завдання, ви можете самостійно його опублікувати або зберегти для власного користування. Доступ до готових ресурсів відкрито і для незареєстрованих користувачів. Вправи можна використовувати в роботі з інтерактивною дошкою або як індивідуальні вправи для учнів.

Можна використовувати завдання, які склали ваші колеги, скопіювавши посилання знизу завдання. «Прив'язати» означає вивести завдання в зменшеній рамці поверх сторінки вашого особистого сайту. Можна також скачати будь-яке завдання у вигляді архіву файлів і загрузити їх на особистий сайт. Окрім того, можна створити акаунти для своїх учнів і використовувати свої ресурси для перевірки їхніх знань прямо на цьому сайті. Сайт мультимовний, мови перемикаються за допомогою прапорців у верхньому правому куті. Донедавна на сайті <http://leaningapps.org/> не було доступної української версії інтерфейсу. Нині українську мову додано до переліку мов інтерфейсу сервісу: перекладено загальні текстові рядки та всі рядки, що стосуються різноманітних вправ. У сервісі LearningApps.org зрозуміла навігація, розібратися в ньому не складно (<https://cutt.ly/9grbWWc>).



Перш ніж розпочати створення власних інтерактивних завдань з колекції шаблонів, пропонує сайт, раджу ознайомитися з гале-

реєю сервісу. Для цього потрібно натиснути «Перегляд вправ», вибрати навчальний предмет та ознайомитися з роботами колег: обираємо в полі «Категорія» потрібну предметну галузь (ці галузі зазначають автори вправ під час їхнього створення).

На сайті за адресою <https://cutt.ly/IgrbRzT> можна знайти інтерактивні вправи до уроків інформатики в 4-му класі.

За посиланням <https://cutt.ly/OgfoIS4> можна знайти корисні поради щодо використання ресурсу LearningApps на уроках інформатики в початковій школі, збірник містить готові інтерактивні вправи, які можна використати на уроках у 2–4-му класах.

На сайті <https://cutt.ly/jgrb8Tx> – поради щодо роботи із сервісом LearningApps.

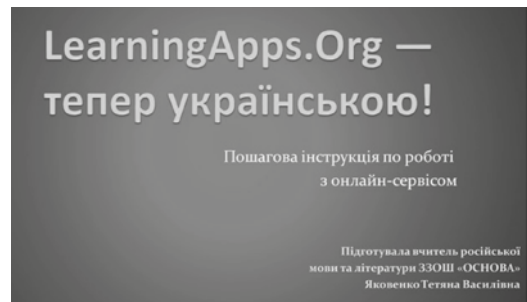
Використання дидактичних можливостей конструктора інтерактивних завдань LearningApps.org дає змогу зручно й легко створювати електронні інтерактивні вправи, що сприяє активності, самостійності, ефективності, зв'язку теорії з практикою, поєднанню колективних та індивідуальних форм навчальної роботи тощо. Також педагог отримує змогу організувати роботу колективу учнів, вибудувати індивідуальні траєкторії вивчення навчальних курсів, створити власний банк навчальних матеріалів. Учитель не нав'язує власне розуміння матеріалу, а стимулює самостійну навчальну діяльність учнів, використовуючи можливості сервісу.

*Переваги сервісу:* він є безкоштовний; здійснює миттєву перевірку правильності виконання завдання; забезпечує можливість вбудовування завдань на html-сторінку; багато шаблонів підтримують роботу з картинками, звуком і відео; містить велику колекцію вправ, яку створили інші вчителі; забезпечує можливість пошуку вправ за категоріями (з предметів); постійно розвивається; здійснює обмін інтерактивними завданнями.

*Можливості сервісу:* педагоги можуть використовувати вже готові вправи з колекції шаблонів сервісу, створити власну інтерактивну вправу для пояснення нового матеріалу, для закріплення, тренування або контролю; забезпечує зручне й легке створення електронних інтерактивних вправ з різних напрямів навчання. Для кожного завдання прописується: назва, рекомендації до завдання, формулювання самого завдання; текст, який буде з'являтися, коли завдання виконано правильно.

Сервіс LearningApps.org дає змогу створити інтерактивні завдання, тести, вікторини із самоперевіркою з різних предметів.

На сайті <https://cutt.ly/GgrbUiy> є презентація, якою можна скористатися для самонавчання.



## ВИСНОВКИ

Навчально-методичний посібник «Нова українська школа: дидактичні основи формування медіаграмотності в учнів початкової школи» розроблено відповідно до Закону України «Про освіту», Концепції Нової української школи та Концепції впровадження медіаосвіти в Україні.

У доступній формі викладено теоретичні аспекти впровадження медіаосвіти в Україні, розглянуто на конкретних прикладах міжнародний досвід із цих питань, висвітлено основні положення Концепції впровадження медіаосвіти в Україні.

Розділ 2 містить огляд навчальних програм і навчальних посібників, якими можуть користуватися медіапедагоги та вчителі початкової школи. Розділ 3 містить опис конкретних медіатехнологій, які можна використати в початковій школі, наведено фрагменти уроків і виховних заходів, які розробили вчителі України, та посилання, за якими можна знайти цю інформацію. *Глосарій* стане в пригоді під час інтегрування медіа в навчальні предмети НУШ. У результаті проведеної роботи зроблено такий висновок:

- медіаграмотність є результатом безперервного медіаосвітнього й медіавиховного процесу в початковій школі;
- навчання медіаграмотності учнів початкової школи – процес тривалий і складний. Він охоплює різні фактори: атмосферу в сім'ї, спілкування з батьками та близькими, їхнє ставлення до ролі медіатехнологій (сімейна медіаграмотність), відносини між дітьми в школі та вплив ззовні (вуличний вплив);
- необхідне цілеспрямоване навчання медіаграмотності учнів початкової школи як запорука подальшого становлення особистості, яка в майбутньому матиме адекватний рівень медіаосвіти, буде медіакомпетентною, такою, яка володіє сформованою медіакультурою і стійким медійним менталітетом.

Використання медіа відкриває доступ до різноманітних джерел інформації, до проєктної діяльності, до дистанційної форми навчання й одержання знань, до всесвітніх інтернет-мистецтв. Учням початкової школи доводиться стикатися із чимраз більшим потоком інформації, яка часто виявляється неякісною та не відповідає віковій групі. Діти відчують значні труднощі, коли їм потрібно проявити пошукові навички, самостійно критично оцінити отриману інформацію.

Останнім часом в Україні медіаосвіті приділяється значна увага. Навчання медіаграмотності учнів початкової школи навіть має стати пріоритетним напрямком в освітній політиці нашої держави, адже саме від медіаграмотності сучасних дітей багато в чому залежатиме майбутнє нашої нації.

За даними досліджень останніх років, сьогоднішні першокласники приходять до школи, маючи за плечима значний медійний досвід. У більшості з них є досить стійкі медійні вподобання: улюблені фільми й телевізійні програми, комп'ютерні ігри, журнали та ін. Учень початкової школи багато часу проводить біля екрана. Понад те, перегляд теле-

передач, відеофільмів, комп'ютерні ігри та інтернет є найважливішим компонентом повсякденного життя учня початкової школи.

Що стосується читання періодичної преси, то учні (особливо початкової школи) читають газети й журнали набагато менше, ніж люди старшого віку. Виняток становлять тільки комікси, перегляд яких читанням у традиційному сенсі вважати можна лише умовно. Тому більшу частину вільного часу в учнів початкової школи займають так звані телеперегляд, комп'ютерні ігри та інтернет.

Завдання вчителів – направити ці потоки інформації в потрібне русло, навчити дітей критично ставитися до будь-якої інформації, уберегти від медіазалежності. Використання медіатехнологій на факультативних заняттях та під час інтегрування їх в освітній процес – це не просто мода, а потреба часу, реалізація принципу «навчання впродовж усього життя».

## БІБЛІОГРАФІЯ

### Офіційні джерела

1. Про освіту : Закон України від 05.09.2017 р. № 2145-VIII. Дата оновлення: 24.06.2020. URL: <https://zakon.rada.gov.ua> (дата звернення: 15.07.20).
2. Концепція реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа» на період до 2029 року. URL: <https://www.kmu.gov.ua/ua/npras/249613934> (дата звернення: 11.07.20).
3. Концепція впровадження медіаосвіти в Україні (нова редакція). URL: <https://ms.detector.media/mediaosvita/post/16501/2016-04-27-kontseptsiya-vprovadzheniya-mediaosviti-v-ukraini-nova-redaktsiya/> (дата звернення: 18.07.20).
4. «Інформація для всіх». Програма ЮНЕСКО. URL: [http://msk.edu.ua/ivk/Informatika/Prak\\_rab/2\\_kurs/k\\_pr1\\_Word.pdf](http://msk.edu.ua/ivk/Informatika/Prak_rab/2_kurs/k_pr1_Word.pdf) (дата звернення: 21.07.20).
5. Типові освітні програми (МОН України). URL: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/navchalni-programi/navchalni-programi-dlya-pochatkovoyi-shkoli> (дата звернення: 11.06.20).

### Науково-методичні джерела

6. Больц Норберт. Абетка медіа / за загал. ред. В.Ф. Іванова; пер. з німец. В. Климченка. Київ : Академія української преси, Центр Вільної Преси, 2015.
7. Теоретичні і методологічні засади формування культури здоров'я школярів: автореф. дис. докт. пед. наук / В.П. Горащук. Харків, 2004.
8. Даниленко Г.М. Гігієнічні проблеми впровадження здоров'яформуючих програм серед школярів / Г.М. Даниленко, Т.Б. Єфімова, Т.В. Меркулова // Актуальні питання гігієни та екологічної безпеки України: збірка тез доп. наук.-практ. конф. Київ, 2009.
9. Медіаосвіта в Швеції: здатність сформулювати власне судження. URL: <http://medialiteracy.org.ua/mediaosvita-v-shvetsiyi-zdatnist-sformuvaty-vlasne-sudzhennya/> (дата звернення: 11.06.20).
10. Медіаосвіта у Британії. URL: [http://library.udpu.org.ua/library\\_files/zbirnik\\_nayk\\_praz/2014/1/5.pdf](http://library.udpu.org.ua/library_files/zbirnik_nayk_praz/2014/1/5.pdf) (дата звернення: 23.06.20).
11. Медіаосвіта стала трендом. URL: <https://ms.detector.media/mediaosvita/post/23688/2019-10-24-mediagramotnist-stala-trendom-yak-ii-rozvivayut-vid-velikoi-britanii-do-kazakhstanu/> (дата звернення: 08.06.20).
12. Іць С.В. Використання медіаосвітніх ігор для формування медіаосвітньої компетентності учнів початкової школи. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/20571728.pdf> (дата звернення: 25.07.20).
13. Луцянч У.В., Лавренова М.В. Використання ментальних карт на уроках у початковій школі. // Освіта і формування конкурентоспроможності фахівців в умовах євроінтеграції: збірник тез доповідей Міжнародної науково-практичної конференції, 26–27 жовтня 2017 р.,



- Мукачево / ред. кол.: Т.Д. Щербан (гол. ред.) та ін. Мукачево: Вид-во МДУ, 2017.
14. Фінляндія очолила рейтинг стійкості до дезінформації. URL: <https://www.ukrinform.ua/rubric-world/2866736-zurnalist-diznavsa-ak-finskih-ditej-navcaut-protistoati-dezinformacii.html> (дата звернення: 11.05.20).
  15. Що таке BYOD. URL: <http://thefuture.news/byod> (дата звернення: 16.07.20).
  16. Юрченко О.А. Реалізація програми ЮНЕСКО «Інформація для всіх» в Україні. URL: [http://www.irbis-nbu.gov.ua/cgi-bin/irbis\\_nbu/cgiirbis\\_64.exe?C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&IMAGE\\_FILE\\_DOWNLOAD=1&Image\\_file\\_name=PDF/bdi\\_2014\\_3\\_13.pdf](http://www.irbis-nbu.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbu/cgiirbis_64.exe?C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&IMAGE_FILE_DOWNLOAD=1&Image_file_name=PDF/bdi_2014_3_13.pdf) (дата звернення: 11.06.20).
  17. Як в Ірландії навчають цифрової грамотності. URL: <https://ms.detector.media/mediaosvita/post/24245/2020-02-24-yak-v-irlandii-navchayut-tsifrovoi-gramotnosti-ta-chomu-uchniv-turbue-seksting/> (дата звернення: 30.06.20).
  18. Ампілогова Лідія, Шкребець Олена. Розвиток у молодших школярів критичного ставлення до медіаресурсів на основі їх інтегрування в освітній процес. URL: [https://www.aup.com.ua/uploads/Zbirnik\\_konf\\_AUP\\_2017.pdf](https://www.aup.com.ua/uploads/Zbirnik_konf_AUP_2017.pdf) (дата звернення: 11.07.20).
  19. Формування інноваційного здоров'язбережувального освітнього середовища: досвід проектування і реалізації. URL: <http://vippp.org.ua/files/silskashkola/osvitlabmetod-1519371529.pdf> (дата звернення: 21.06.20).
  20. Деякі прийоми формування в молодших школярів основ культури здоров'язбереження із залученням рекламних сюжетів (Лідія Ампілогова, Олена Шкребець). URL: [https://www.aup.com.ua/ml/Zbirnik\\_konf\\_2016.pdf](https://www.aup.com.ua/ml/Zbirnik_konf_2016.pdf) (дата звернення: 22.06.20).
  21. Masterman L. A rationale for Media Education // Media Literacy in the Information Age: Current perspectives (pp. 15–68). New Brunswick, 1997. URL: <http://prima.lnu.edu.ua/mediaeco/zurnal/Konferehcija> (дата звернення: 11.07.20).
  22. «Читати не можна слухати» – чи справді аудіокниги гірші за звичайний текст? URL: <https://www.imena.ua/blog/audiobooks-are-not-cheating/> (дата звернення: 14.06.20).
  23. Storytelling у початковій школі. URL: <http://irina.class12.dp.ua/2017/05/03/5151/> (дата звернення: 21.06.20).
  24. Buzan Tony. The Mind Map Book / Tony Buzan with Barry Buzan. New York: Penguin Books USA, 1994.
  25. Основи медіаграмотності: навчально-методичний посібник для вчителя 8 (9) клас. Плани-конспекти уроків / За ред. В.Ф. Іванова, О.В. Волошенюк, О.П. Мокрогуза. – Київ: Академія української преси, Центр вільної преси, 2014. – 190 с.
  26. Медіаграмотність у початковій школі: посібник для вчителя / Волошенюк О.В., Ганик О.В., Голощапова В.В., Дегтярьова Г.А., Іванова І.Б., Кожанова А.Ю., Пиза Г.Ю., Шкребець О.О., Янкович О.І. / За ред. Волошенюк О.В., Іванова В.Ф. – Київ : ЦВП, АУП, 2018 – 234 с.

## ГЛОСАРІЙ

**Анімація** – вид кіномистецтва, твори якого створюються шляхом зйомки послідовних фаз руху намальованих (графічна анімація), об'ємних (об'ємна анімація) або цифрових (комп'ютерна анімація) об'єктів.

**Аудиторія медіа** – стійка сукупність людей, об'єднаних спільними інформаційними потребами.

**Аудіокнижка** – художній або пізнавальний твір, який начитує людина (наприклад, професійний актор) або група людей і який записано на будь-який звуковий носій (компакт-диск, mp3-диск, карту пам'яті тощо).

**Блог** (англ. blog, від web log – «інтернет-журнал подій, інтернет-щоденник, онлайн-щоденник») – вебсайт, основний зміст якого – це записи, що регулярно додаються (пости), які містять текст, зображення або мультимедіа.

**Відеогра** – непродуктивна діяльність, мотив якої полягає в самому процесі. Дії гравців координує комп'ютерна програма, яка організує ігровий простір і може виступати в ролі партнера або встановлювати зв'язок між гравцями.

**Відеокліп** – відносно короткий за тривалістю відеоролик, який супроводжується музичним фоном, відео до певної музичної композиції, яке допомагає краще проілюструвати пісню.

**Воркшоп** – навчальний захід, учасники якого отримують знання через високу інтенсивність групової взаємодії, активність і самостійність учасників, актуальний досвід й особисте переживання.

**Газети** – найстарші мас-медіа. Усі інші медіа (радіо, телебачення, інтернет) починали з того, що їх наслідували. Газети, а також журнали, ще називають пресою. Розмір газети називається форматом.

**Дидактика** – один з розділів педагогіки, який вивчає закономірності засвоєння знань, умінь і навичок, формування переконань; визначає обсяг і структуру змісту освіти, вдосконалює методи й організаційні форми навчання, вплив освітнього процесу на особу.

**Диджиталізація** (оцифрування) – переведення інформації в цифрову форму.

**Дизайн** – характерні риси оформлення, творча розробка та реалізація естетичної складової будь-яких медіа.

**Електронна книжка** – версія книжки в електронному (цифровому) вигляді. Цей термін застосовується і для творів, представлених в цифровій формі, і для пристроїв, що використовуються для їхнього прочитання.

**Знімальна група** – тимчасовий виробничо-творчий колектив, який безпосередньо працює над створенням фільму, телепередачі, реклами або серіалу.

**Інтернет** – всесвітня система взаємоп'єднаних комп'ютерних мереж, що базуються на комплекті інтернет-протоколів та надають безперервний доступ до інформації, яка міститься в базі даних протоколів.

**Інформація** – відомості про навколишній світ, що підвищують рівень обізнаності людини; це відображення реального світу (подій) за допомогою повідомлень, а в широкому розумінні мається на увазі обмін відомостями між людьми.

**ІФЛА (IFLA)** – Міжнародна федерація бібліотечних асоціацій та установ (англ. The International Federation of Library Associations and Institutions, IFLA) – міжнародна організація, яка представляє інтереси бібліотечних та інформаційних працівників. IFLA є незалежною міжнародною неурядовою та некомерційною організацією.

**Кінематограф** – вид творчої діяльності, що об'єднує роботу над створенням, розповсюдженням, зберіганням та демонстрацією кінофільмів. У деяких випадках може означати сукупність кінофільмів.

**Кінопродукція** – сукупність кінематографічних творів, призначених для демонстрації глядачам.

**Клікбейт** (англ. click bait від click – «клацання» + bait – «наживка») – зазвичай заголовок, який змушує користувача інтернету натиснути на нього; зневажливий термін, що описує вебконтент, метою якого є отримання доходу від онлайн-реклами, особливо на шкоду якості або точності інформації.

**Колаж** – спосіб в образотворчому мистецтві, за яким на певну основу наклеюють різні матеріали, що різняться кольором і фактурою; твори, виконані таким способом.

**Комп'ютерна гра** – комп'ютерна програма або частина комп'ютерної програми, що служить для організації ігрового процесу (геймплея), зв'язку з партнерами по грі або сама виступає як партнер.

**Комп'ютерна залежність** – неможливість людини відмовитися від використання комп'ютера. Як правило, це або інтернет-залежність (постійне використання мережі інтернет), або ігрова залежність (залежність від комп'ютерних ігор).

**Комунікація** – процес передачі інформації, який складає механізм взаємин між людьми. Розрізняють автокомунікацію, міжособистісну, групову та масову комунікацію.

**Контент** – пряма калька з англійської, де слово content означає «зміст, вміст». Це збірний термін для будь-якої інформації, яка міститься в інформаційному ресурсі.

**Креолізований текст** – текст, фактура якого складається з двох різnorodних частин: вербальної і невербальної. Приклади креолізованих текстів – тексти реклами, комікси, афіші, плакати.

**Критичне мислення** (бачення, оцінювання) – психологічний механізм медіаграмотності, здатність до сприймання повідомлень такими, якими вони є, і подальше оцінювання у відповідному середовищі, глибоке й детальне розуміння історичного, економічного та художнього контекстів систем, представлених у повідомленні, здатність розпізнавати нюанси в поданні інформації та відмінність від форми подання інших повідомлень на цю тему, здатність дійти висновків про сильні та слабкі боки повідомлення.

**Маніпуляція** – спеціальний прийом, що впливає на поведінку індивіда чи групи осіб у суспільстві, змушує його піддаватися впливу.

**Мас-медіа, медіа** – засоби одночасної передачі інформації групі людей, тобто канали масової інформації (радіо, телебачення, преса, кіно, фотографія, відео, мультимедійні комп'ютерні системи, інтернет тощо).

**Медіаграмотність** – уміння використовувати, оцінювати, критично аналізувати, створювати й передавати повідомлення в різних формах за допомогою медіазасобів з метою формування критичного мислення людини.

**Медіарепрезентація** – інтерпретація медіаканалом певних подій, фактів та явищ.

**Медіатекст** – повідомлення, з якими звертаються до вас медіа (газетна стаття, телепередача, відеокліп, фільм, пісня, реклама тощо).

**Меседж** – головна ідея з фільму, книжки, оголошення, серіалу.

**Мобільний зв'язок** – зв'язок із застосуванням радіотехнологій, під час якого кінцеве обладнання хоча б одного зі споживачів може вільно переміщатися в межах усіх пунктів закінчення телекомунікаційної мережі, зберігаючи єдиний унікальний ідентифікаційний номер мобільної станції.

**Музика** – мистецтво поєднання музичних звуків у логічній та гармонійній послідовності, які утворюють музичний твір. Джерелами звуків можуть бути: голос людини, музичні інструменти, електронні пристрої.

**Онлайн-гра** – комп'ютерна гра, що використовує постійне з'єднання з інтернетом.

**Поліграфія** – галузь техніки, сукупність технічних засобів для множинного репродукування текстового матеріалу й графічних зображень.

**Постер (плакат)** – листове видання, яке використовується з агітаційною, рекламною, оздоблювальною метою.

**Преса** – друковані мас-медіа, які виходять під постійною назвою, мають періодичність виходу та тираж. Це газети, журнали, альманахи, бюлетені, збірки тощо.

**Радіо** – різновид бездротового зв'язку, при якому носієм сигналу є радіохвилі, які можуть вільно поширюватись у просторі. Також терміном «радіо» називають сам пристрій для прийому звукових мовних передач та галузь науки і техніки, що належить до передачі і прийому радіохвиль.

**Ракурс** – кут або бік, з якого знімають предмет. Один і той самий предмет можна знімати в різних ракурсах (збоку, згори, під кутом).

**Реклама** (лат. *reclamo* – «виголосити», «кличу») – спеціальна інформація про осіб чи продукцію, що розповсюджується в будь-якій формі та в будь-який спосіб для прямого чи опосередкованого одержання прибутку або для привернення уваги до соціальних проблем.

**Репрезентація** – представлення тих чи інших аспектів реальності в певних (тих, а не інших) словах, поняттях чи образах.

**Синкретизм (філософія)** – поєднання різноманітних понять в одній системі.

**Ситком** (англ. *situation comedy, sitcom*) – комедія ситуацій, ситуаційна комедія або жанр комедійних програм, що зародився в США на радіо в 1920-х роках. У наш час ситками майже винятково є телевізійними передачами. Ситками зазвичай складаються з постійних персонажів у звичайному оточенні, такому як дім або робоче місце.

**Соціальна мережа** – платформа, онлайн-сервіс або вебсайт, призначені для побудови, відображення та організації соціальних взаємин, візуалізацією яких є соціальні графи. Характерними особливостями є: повний спектр передачі інформації, створення власного профілю із своїми даними, можливість спілкуватися зі знайомими людьми через мережу інтернет.

**Стартап, стартап-компанія** – нещодавно створена компанія (можливо, ще не зареєстрована офіційно, але планує стати офіційною), що буде свій бізнес на основі інновацій або інноваційних технологій, яка ще не вийшла на ринок або почала на нього виходити та поки має обмежені ресурси.

**Телебачення** – процес створення та поширення телепродукції на різну відстань шляхом передачі антенного, кабельного, супутникового чи цифрового сигналу.

**Фактчекінг** (англ. *fact checking* – «перевірка фактів, даних, відомостей») – формат журналістських розслідувань.

**Фейк** (англ. *fake news* – «підроблені/шахрайські/фальшиві новини») – підробка чи імітація новин (маніпулятивне спотворення фактів; дезінформація), яку створено з ігноруванням редакційних норм, правил, процесів, прийнятих у ЗМІ для забезпечення відповідності та перевірності, і яка не витримує жодних, навіть поверхневих, перевірок на відповідність та реальність, але, незважаючи на це, має потужний вплив на свідомість великої кількості людей.

**Фішинг** (англ. *fishing* – «риболовля») – вид шахрайства, метою якого є виманювання в довірливих або неуважних користувачів мережі персональних даних клієнтів онлайн-нових аукціонів, сервісів з переказу або обміну валюти, інтернет-магазинів.

**Флаєр** (англ. *flyer*, від *to fly* – «літати»; пор. укр. «метелик») – форма паперової реклами, призначеної для широкого розповсюдження. Зазвичай публікується або розповсюджується в публічному місці, роздається або надсилається поштою людям.

**Форум** – вебсайт, який надає послуги спілкування на певні створені теми. Тема задається модератором або певним користувачем, а інші користувачі можуть продовжувати її або ні.

**Фотографія** – зафіксована за допомогою фотокамери в електронному або плівковому вигляді миттєвість життя.

**Фотофільм** – відеоряд, що складається з фотографій, пов'язаних одна з одною загальною ідеєю та сюжетом. Як правило, супроводжується музикою.

**Хакатон** (англ. hackathon, від hack (див. хакер) та marathon – «марафон») – захід, під час якого різні спеціалісти в галузі розробки програмного забезпечення інтенсивно та згуртовано разом працюють над розв'язанням якоїсь проблеми, або створенням нового додатка чи сервісу.

**Хештег** – ключове слово або фраза, перед якими ставиться символ # і які використовуються в публікаціях у соціальних мережах.

**Художньо-публіцистичні жанри** – жанри в журналістиці, що поєднують в собі понятійні й образно-виражальні засоби, володіють великою емоційною силою, розкривають типове через індивідуальне. До них належать фейлетон, нарис, памфлет, карикатура та комікс.

**Чат** – засіб обміну повідомленнями в комп'ютерній мережі в режимі реального часу, а також програмне забезпечення, що дає змогу організувати таке спілкування. Характерною особливістю є те, що комунікація відбувається саме в реальному часі або близько до цього, що відрізняє чат від форумів.

**ЮНЕСКО** – Організація Об'єднаних Націй з питань освіти, науки і культури, скорочено ЮНЕСКО (англ. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, UNESCO) – міжнародна організація, спеціалізована установа Організації Об'єднаних Націй, яка при співпраці своїх членів-держав у галузі освіти, науки, культури сприяє ліквідації неписьменності, підготовці національних кадрів, розвитку національної культури, охороні пам'яток культури тощо. Україна є членом ЮНЕСКО з 1954 р.



# ЗМІСТ

<i>Слово до вчителя</i> . . . . .	3
<b>РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ МЕДІАГРАМОТНОСТІ</b> . . . . .	5
1.1. Основні поняття та терміни в галузі інформаційної підготовки й медіаосвіти . . . . .	5
1.2. Міжнародний досвід з питань забезпечення інформаційної та медіаосвіти . . . . .	7
1.3. Концепція впровадження медіаосвіти в Україні . . . . .	15
1.4. Бібліотека як сучасний інформаційний центр формування медіаінформаційної культури молодшого школяра . . . . .	24
1.5. Медіаграмотність та критичне мислення в початковій школі . . . . .	28
1.6. Медіабезпека як необхідна умова формування здоров'язбе- режувального освітнього простору в початковій школі . . . . .	31
<b>РОЗДІЛ II. УПРОВАДЖЕННЯ МЕДІАОСВІТИ В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ</b> . . . . .	34
2.1. Аналіз навчальних програм курсів/факультативів з медіаграмотності в початковій школі . . . . .	35
2.2. Інтеграція елементів медіакультури в предмети початкової школи . . . . .	41
<b>РОЗДІЛ III. ПРАКТИЧНА МЕДІАОСВІТА</b> . . . . .	45
3.1. Робота з медіатекстами в початковій школі . . . . .	45
3.2. Технологія сторітелінг . . . . .	52
3.3. Медіатехнологія «Хмара тегів» . . . . .	55
3.4. Медіатехнологія QR-код . . . . .	60
3.5. Створення ментальних карт . . . . .	63
3.6. Технологія скрайбінг . . . . .	66
3.7. Технологія BYOD . . . . .	67
3.8. Креолізовані тексти . . . . .	68
3.9. Брендинг . . . . .	81
3.10. Використання медіаосвітніх ігор для формування медіаосвітньої компетентності учнів початкової школи . . . . .	83
Висновки . . . . .	88
Бібліографія . . . . .	90
Глосарій . . . . .	92