

**Володимир Валерійович Дивак**  
кандидат педагогічних наук, доцент,  
доцент кафедри відкритих освітніх систем  
та інформаційно-комунікаційних технологій  
ДВНЗ «Університет менеджменту освіти»  
м. Київ

## МЕДІАОСВІТНІ ТЕХНОЛОГІЇ В СИСТЕМІ ВІДКРИТОЇ ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ ОСВІТИ

Медіа потужно й суперечливо впливають на освіту молодого покоління, часто перетворюючись на провідний чинник його соціалізації. Медіа вже стали невід'ємною частиною загальної культури людства, що створює нові виклики у науковій психологічній спільноті й вищій освіті.

З розповсюдженням у світі нових інформаційних і технічних засобів навчання у закладах вищої освіти склалися передумови появи і розвитку нового напрямку в освіті – медіанавчання, що ґрунтується на медіаосвітніх технологіях.

Поняття «*медіаосвітні технології*» розглядають як засоби організації діяльності із застосуванням медіа для досягнення педагогічних цілей.

Останнім часом дуже часто вживаються терміни «технологія», «інформаційні технології», «інформаційно-комунікаційні технології», «медіа технології», незважаючи на відсутність єдиних трактувань і визначень.

**Технологія** (з гр. *téchne* – мистецтво, майстерність, уміння й *logia* – вивчення) – сукупність методів та інструментів для досягнення бажаного результату; спосіб перетворення наявного на необхідне.

Медіаосвітні технології також можна класифікувати на апаратні та програмні групи засобів. До *апаратних засобів медіаосвітніх технологій* віднесемо: 1) основні: комп'ютер, мультимедіа-проектор, маніпулятори (мишу, клавіатуру тощо), 2) додаткові: пристрої CD і DVD, відеоплеєри, аудіоплеєри, відео-аудіозаписувальні пристрої, акустичні системи. До *програмних засобів*, застосування яких є актуальним і доступним у процесі викладання філологічних дисциплін, віднесемо мультимедійні додатки і засоби створення мультимедійних медіапродуктів.

*Мультимедійні програми передбачають:* мультимедіапрезентації, мультимедіадоповіді, електронні мультимедіавидання та мультимедійні інтернет-ресурси. До *засобів створення мультимедійних продуктів* віднесемо: програми створення і редагування презентацій, відеоредактори, редактори зображень, звукові редактори, програми для реалізації гіпертекстів, розміщені локально на комп'ютері та онлайнві аудіо-і відеоредактори, інтернет-платформи для створення блогів та електронних сторінок.

**Медіаосвіта** – частина освітнього процесу, спрямована на формування в суспільстві медіакультури, підготовку особистості до безпечної ефективної взаємодії з сучасною системою мас-медіа, з урахуванням як традиційних

(друкованих видань, радіо, кіно, телебачення), так і новітніх (комп'ютерно опосередкованого спілкування, Інтернету, мобільної телефонії) медіа, зважаючи на розвиток інформаційно-комунікаційних технологій.

**Медіаосвітні технології** супроводжують людину давно. Умовно їх поділяють **на п'ять типів**: ранні (писемність), друковані (друкарство, літографія, фотографія), електричні (телеграф, телефон, звукозапис), мас-медіа (кінематограф, телебачення), цифрові (комп'ютер, Інтернет).

Детальніше з цією системою поділу медіаосвітніх технологій можна ознайомитися і практично відпрацювати на прикладі онлайн-гри «Медіазнайко», сайт Академії української преси, розділ «Медіаосвіта». - режим доступу до джерела: <http://www.aup.com.ua/mediaosv/online-gra-mediaznajko/>.

Як приклад тема № 2 «Історія ЗМІ». Завдання: розташувати іконки за часовою шкалою так, щоб показати етапи розвитку медіа

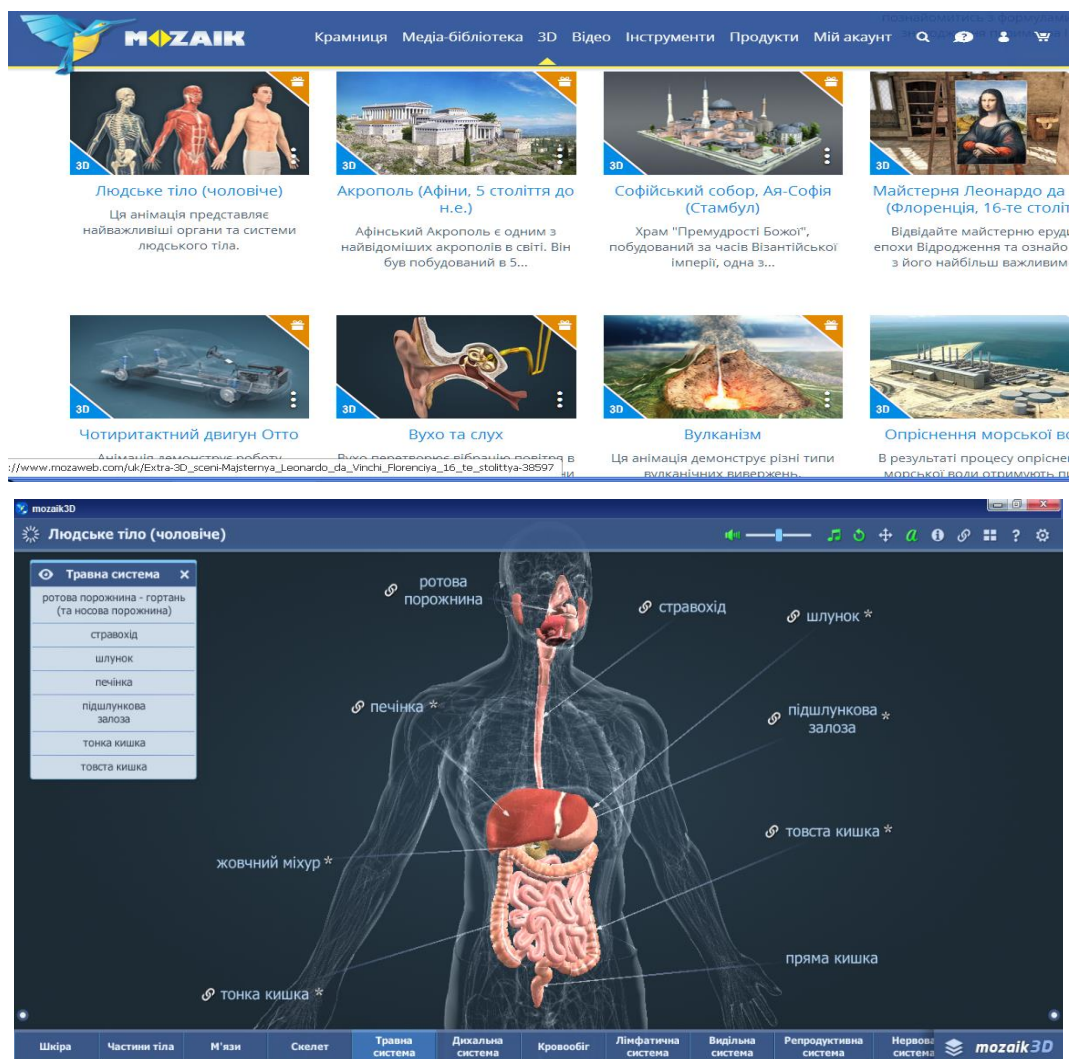


Однією з перспективних технологій медіаосвіти нині є **3D-моделювання**. Програми для тривимірного моделювання допоможуть перетворити цікаві нариси у красиві прототипи і моделі, які потім можна буде використовувати в найрізноманітніших цілях. Суть моделювання полягає в тому, щоб створити вигаданий предмет в об'ємному вигляді. Така робота з кожним днем набуває все більшої популярності. І це не дивно, адже вона цікава і досить високооплачувана. Щоб створити подібну модель, необхідно дотримуватися певного плану дій.

Використання 3D-технологій в освітньому процесі дасть змогу суттєво підвищити їх ефективність завдяки наближенню віртуального комп'ютерного середовища до реального тривимірного світу. Так, за допомогою 3D-друку можна створити тривимірну модель будь-якого виробу на комп'ютері та протягом короткого часу отримати повноцінний фізичний об'єкт, що відповідає заданим параметрам.

Цікавою є пропозиція розробника mozaWeb щодо 3D-моделей та сцен з освітньою метою. Більш детально ознайомитися з функціями та моделями можна за посиланням: <https://www.mozaweb.com/uk/>

Платформа Mozaik надає можливості створення, перегляду 3D моделей та інтерактивних книг тощо.



Отже, запровадження медіаосвітніх технологій в освітній процес здобувачів освіти є актуальним завданням педагогіки вищої школи на шляху побудови єдиного європейського освітнього простору. Потреба формування медійної культури педагога має професійні й суто прагматичні – життєві – мотиви. На наше переконання, в умовах післядипломного навчання педагога – це може стати значущим чинником для розвитку його творчого потенціалу та професійної мотивації.

### Список використаних джерел:

1. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: [навч. посіб.] / І. М. Дичківська. – К. : Академвидав, 2004. – 352 с.
2. Іванов В., Волошенюк О., Кульчинська Л. Медіаосвіта та медіаграмотність: короткий огляд. — К.: АУП, ЦВП, 2011. — 58 с.
3. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. Науково-методичний посібник / О. І. Пометун, Л. В. Пироженко. За ред. О. І. Пометун. – К.: Видавництво А. С. К., 2004. – 192 с.

4. Медіаосвіта та медіаграмотність : короткий огляд / В. Іванов, О. Волошенюк, Л. Кульчинська та ін. 2-ге вид., стер. – К.: АУП, ЦВП, 2012. – 58 с.
5. Онкович Г. В. Медіапедагогіка. Медіаосвіта. Медіадидактика / Г. В. Онкович // Вища освіта України. – 2007. – № 2. – С. 63–69.