

**«Розвиток медіаграмотності учнів початкової школи на уроках  
інформатики»**

## ЗМІСТ

ВСТУП .....	3
РОЗДІЛ 1. ОСОБЛИВОСТІ РОЗВИТКУ МЕДІАГРАМОТНОСТІ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ У ДІТЕЙ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ.....	6
1.1. Особливості розвитку медіаграмотності.....	6
1.2. Проблема формування медіаграмотності у дітей молодшої школі.....	9
1.3. Педагогічні засоби розвитку медіаграмотності у початковій школі на уроках інформатики.....	12
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА МЕДІАГРАМОТНОСТІ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ ТА ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА.....	17
2.1. Методика розвитку медіаграмотності у початковій школі на уроках інформатики.....	17
2.2. Аналіз перевірки ефективності методики розвитку медіаграмотності у початковій школі.....	22
2.3. Організація експериментального дослідження.....	24
ВИСНОВКИ.....	29
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	31
ДОДАТКИ.....	33

## ВСТУП

**Актуальність.** Стрімкий прогрес у галузі інформаційно-комунікаційних технологій, що відбувається в останні кілька десятиліть, обумовлює фундаментальну основу розвитку інформаційного суспільства, у якому важливе місце займають медіатехнології. Вони здійснюють вагомий вплив на формування ціннісних орієнтацій молодого покоління, представники якого максимально використовують медіаресурси, одержуючи інформацію різного змісту і спрямування. Особливу роль у формуванні вміння грамотно спілкуватися, оперувати інформаційними потоками у школярів виконує вчитель інформатики.

Для здійснення медіаосвітньої діяльності в сучасному освітньому медіапросторі учитель інформатики повинен володіти навичками роботи з інформаційно-комунікаційними технологіями, опанувати методики викладання навчального матеріалу з використанням медіа, вміти забезпечувати розвиток в учнів критичного та аналітичного мислення, застосовувати мультимедійні технології в навчально-виховному процесі. Саме тому актуальною стає проблема формування медіаграмотності у дітей молодшого шкільного віку, оскільки базові навички формуються саме у початковій школі.

Основні вимоги до впровадження та розвитку інформаційних, телекомунікаційних і медіатехнологій в Україні містяться у Державній програмі «Інформаційні та комунікаційні технології в освіті і науці» (2005), Стратегії розвитку інформаційного суспільства в Україні (2013), Законі України «Про вищу освіту» (2016), листі МОНмолодьспорту України № 1/9 від 29.03.2013 р. «Про запровадження вивчення курсу «Основи медіаграмотності в навчальних закладах». На важливості проблеми формування медіакомпетентності наголошується в міжнародних документах: Керівництві з інформаційної грамотності для освіти протягом всього життя Міжнародної федерації бібліотечних асоціацій і закладів (2006), Паризькій програмі-рекомендаціях з медіаосвіти ЮНЕСКО (2007), резолюції Європарламенту щодо медіаграмотності у світі цифрової інформації (2008). На провідній ролі

медіаосвіти для всебічної підготовки дітей і молоді до безпечної та ефективної взаємодії із сучасною системою медіа наголошується в Концепції впровадження медіаосвіти в Україні (2010).

У багатьох психолого-педагогічних дослідженнях предметом уваги вчених були проблеми, пов'язані з роллю медіа й медіаосвіти в сучасному світі (К. Безелгет, Д. Бекінгем, В. Іванов, Д. Консидайн, Г. Онкович, Е. Харт); медіаграмотність в інформаційному суспільстві (К. Тайнер, С. Уілсон, В. Поттер, Д. Алвермен, Дж. Мун, Р. Кьюбі); формування медіаосвіченості, медіакомпетентності та медіаграмотності фахівців (Н. Духаніна, О. Кутькіна, О. Федоров, Н. Чичеріна).

Проаналізувавши дослідження можна зазначити, що розвиток медіакомпетентності сприяє інтелектуальному та творчому розвитку особистості. У дослідженнях акцентується увага на те, що необхідно добре знати не тільки фактори, які сприяють ефективному сприйняттю інформації людською свідомістю і підсвідомістю, але і фактори, котрі сприяють розумінню розвитку критичного та аналітичного мислення.

Таким чином, актуальність розвитку медіаграмотності у початковій школі виникла в зв'язку з необхідністю підготовки його до роботи з візуальною інформацією, яка в надлишку надходить з найрізноманітніших джерел. Тому необхідно застосовувати відомі методи навчання спільно з новими розробками технологій візуалізації інформації, що дозволить підвищити ефективність процесу навчання і сформованість рівня медіаграмотності учня.

**Об'єкт дослідження** - розвиток медіаграмотності учнів початкової школи.

**Предмет дослідження** – цифрові технології на уроках інформатики для розвитку медіаграмотності учнів початкової школи.

**Мета дослідження** – полягає у визначенні, науковому обґрунтуванні та експериментальній перевірці ефективності застосування методики розвитку медіаграмотності в учнів початкової школи в закладах загальної середньої освіти.

Для досягнення поставленої мети передбачається вирішення наступних **завдань:**

1. Проаналізувати навчально-методичну літературу та мережні джерела по темі дослідження;
2. Визначити форми, методи та засоби для розвитку медіаграмотності учнів початкової школи.
3. Описати методику розвитку медіаграмотності в учнів початкової школи на уроках інформатики засобами цифрових технологій.
4. Експериментально перевірити ефективність застосування методики розвитку медіаграмотності в учнів початкової школи на уроках інформатики.

Для вирішення поставлених завдань застосовувалися методи дослідження: *теоретичні*: аналіз психолого-педагогічної та методичної літератури з педагогіки та інформатики, сучасного програмного та інформаційного забезпечення процесу навчання; аналіз існуючих підходів до навчання інформатиці в школі; *емпіричні*: узагальнення досвіду викладання інформатики в школі; аналіз змісту програм і навчально-методичних комплексів з питань навчання інформатиці в школі з використанням візуальних засобів; анкетування, тестування, рейтинг, бесіда, усні та письмові опитування учнів, самооцінювання застосовувалися з метою виявлення недоліків і проблем у процесі навчання дітей молодшого шкільного віку на уроках інформатики і визначення умов розвитку медіаграмотності за допомогою педагогічних програмних засобів; *методи математичної статистики*; *педагогічний експеримент* здійснювався з метою перевірки ефективності педагогічних програмних засобів для розвитку медіаграмотності учнів початкової школи на уроках інформатики.

**Практичне та наукове значення** полягає у тому, що детально описаний механізм застосування цифрових технологій на уроках інформатики для розвитку медіаграмотності учнів початкової школи.

Структура роботи. Робота складається зі вступу, двох розділів, загальних висновків, списку використаних джерел.

## РОЗДІЛ 1

### ОСОБЛИВОСТІ РОЗВИТКУ МЕДІАГРАМОТНОСТІ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ У ДІТЕЙ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ

#### 1.1. Особливості розвитку медіаграмотності

У 1958 р за рекомендацією ЮНЕСКО грамотними стали вважати осіб, які вміють в першу чергу читати з розумінням тексту і здатних написати короткий виклад про своє повсякденне життя. У 1965 р на Всесвітньому конгресі міністрів освіти з ліквідації неграмотності (м Тегеран) був запропонований термін «функціональна грамотність» [5], після чого в суспільстві формується концепція функціональної грамотності та розвиваються освітні ідеї формування грамотності в навчально-виховного процесу. Підсумок розуміння сутності функціональної грамотності підводить визначення, дане в рекомендаціях ЮНЕСКО про міжнародну стандартизацію статистики освіти в 1979 р .: «Функціонально грамот ним вважається той, хто може брати участь у всіх видах діяльності, в яких грамотність необхідна для ефективного функціонування його групи і спільності і які дають йому також можливість продовжувати користуватися читанням, листом і рахунком для свого власного розвитку і для розвитку суспільства» [5]. Таке розуміння функціональної грамотності говорить про її адаптують і розвиваючої ролі, про значення особистісного фактора в соціальному і технологічному розвитку суспільства.

Сучасні фахівці в різних галузях і сферах діяльності використовують наступні види грамотності: медійну або медіаграмотність; інформаційну грамотність; свободу самовираження; інформаційну грамотність особистості; інтернет-грамотність, цифрову грамотність; кінограмотність; комп'ютерну грамотність; новинну грамотність; телевізійну грамотність; грамотність в сфері реклами та ін. [6].

Найбільш поширеною точкою зору в співвідношенні багатьох понять є взаємозв'язок інформаційної грамотності (культури) і медіаграмотності (іноді медіакомпетентності особистості). Представники одного напрямку розглядають інформаційну грамотність як ширшу область досліджень, складовою частиною якої є медіа грамотність [10].

У документах Ради Європи з питань ЗМІ (media education) визначається як навчання, яке прагне розвивати медіаграмотність, що розуміється як критичне і вдумливе ставлення до медіа з метою виховання відповідальних громадян, здатних висловити власні судження на основі отриманої інформації. Це дає їм можливість використовувати необхідну інформацію, аналізувати її, ідентифікувати економічні, політичні, соціальні та / або культурні інтереси, які з нею пов'язані.

Закордонні педагоги вже давно використовують термін «медіакомпетентність», або «медіаграмотність». Наприклад, в Німеччині під медіакомпетентністю розуміється здатність до «кваліфікованому, самостійного, творчого і соціально відповідальної дії по відношенню до медіа». В даному визначенні зроблений акцент на діях суб'єкта по відношенню до медіа. У визначенні Р. Кьюбі поняття «медіаграмотність» виглядає краще як «здатність використовувати, аналізувати, оцінювати і передавати повідомлення (messages) в різних формах» [15].

У визначенні, даному К. Тайнер, медіакомпетентність постає як «Здатність знаходити, оцінювати та ефективно використовувати інформацію в особистій та професійній діяльності». У даному трактуванні поняття відзначена потреба в умінні здійснення пошуку і збору необхідної інформації, що є дуже актуальним для століття інформаційних технологій з великим неконтрольованим потоком відомостей, що, в свою чергу, вимагає аналізу та адекватного оцінювання, тобто критичного мислення [17]

Один з найавторитетніших зарубіжних медіапедагогів Л. Мастерман називав свою теорію «репрезентаційній» медіаграмотності, підкреслюючи, що мається на увазі «розуміння способів, якими медіа представляють реальність,

технології та ідеології, які при цьому використовуються, що в підсумку необхідно для всіх громадян і майбутніх громадян демократичного суспільства» [15]. На його думку, потенційні позитивні результати розвитку медіаграмотності включають: хорошу інформованість в питанні медійних трактувань; знання впливу щоденних особистих контактів з медіа на спосіб життя, відносини і цінності; застосування ключових концепцій медіаосвіти для інтерпретації / аналізу медіатекстів, щоб досягти глибини їх розуміння; розвиток інтересу до програмних тенденціям як до шляху вивчення культури; знання про проблеми власності і урядового регулювання в медійному світі; розгляд ролі медіа в індивідуальному прийнятті рішень; аналіз можливих впливів медіатекстів на певні рішення або поведінку, впливу медіа на покупку товарів споживачем, на вибір політичних кандидатів, вибір дій або стандартів конфліктів.

Поняття «медіаграмотність» з'явилося завдяки екранним засобам медіа і співвідносилося з поняттями «критичне мислення» і «візуальна грамотність» [8]. Сьогодні медіаграмотність розглядають як частину більш широких понять - «інформаційна грамотність» і «медіаосвіта» (К. Ворсноп, Л. Мастерман, А.В. Федоров, А.В. Шариков та ін.).

Таким чином, під медіаграмотністю як складової інформаційної грамотності розуміється відповідність вимогам сучасного інформаційного суспільства. Вона являє собою комплекс знань, умінь і навичок, необхідних для розуміння засобів масової комунікації і форматів, в яких здійснюються створення, зберігання, передача і уявлення даних, інформації та знань, а також умінь аналізувати і створювати медіаінформації, представлену в різних формах і форматах.

У тому ж напрямку мислить медіапедагог С.Дж. Берен, пропонуючи класифікацію умінь, необхідних для медіакомпетентності особистості [13]: 1) здатність і готовність докласти зусиль, щоб сприймати, зрозуміти зміст медіатексту і фільтрувати «шум»; 2) розуміння і повагу сили впливу медіатекстів; 3) здатність розрізнити емоційну і аргументовану реакцію при



сприйнятті, щоб діяти відповідно; 4) розвиток компетентного припущення про зміст медіатексту; 5) знання умовностей жанрів і здатність визначати їх синтез; 6) здатність міркувати про медіатекстах критично, незалежно від того, наскільки впливові їх джерела; 7) знання специфіки мови різних медіа і здатність розуміти їх впливу, незалежно від складності медіатекстів.

Отже, основні завдання медіаграмотності спрямовані на розвиток здібностей роботи з інформацією, комунікативних здібностей, критичного мислення, навчання правильно «читати» медіатекст і самовиражатися за допомогою нього.

## 1.2. Проблема формування медіаграмотності у дітей молодшої школи

На сьогодні основною метою формування медіакомпетентності особистості є цілеспрямоване систематизоване накопичення позитивних кількісних і якісних змін у змісті медіакомпетентності і досягнення єдності її компонентів в цілеспрямованому спеціально організованому освітньому процесі [11].

У молодшому шкільному віці формування медіакомпетентності відбувається на початковому етапі. У цей період діти тільки починають освоювати медіатехніку і знайомитися із засобами масової інформації. Виходячи з цього, результати медіакомпетентності можна представити у вигляді трьох базових компонентів - інформаційного, мотиваційного та діяльнісного.

Під урочною діяльністю розуміється діяльність на заняттях, яка здійснюється педагогами і учнями в рамках відведеного часу і певного контингенту учнів.

Позаурочна діяльність учнів об'єднує всі види діяльності школярів, в яких можливо і доцільно рішення задач їх виховання і соціалізації. Організація занять з позаурочної діяльності є невід'ємною частиною освітнього процесу в школі. Час, відведений на позаурочну діяльність, використовується за бажанням учнів і в формах, відмінних від урочної системи навчання [4, с. 97].

Позаурочну діяльність в школі слід організовувати за основними напрямками розвитку особистості: спортивно-оздоровчий; духовно-моральний; соціальний; загальноінтелектуальний; загальнокультурний.

У школі доступні наступні види позаурочної діяльності [4]: 1) ігрова діяльність; 2) пізнавальна діяльність; 3) проблемно-ціннісне спілкування; 4) художня творчість; 5) соціальна творчість (соціально перетворює добровольча діяльність); 6) трудова (виробнича) діяльність; 7) спортивно-оздоровча діяльність; 8) туристсько-краєзнавча діяльність.

Навчальна і позанавчальна діяльність реалізує основні вимоги до результатів освоєння основної освітньої програми початкової загальної освіти.

Серед вимог до результатів дітей, що навчаються реалізованих позанавчальною діяльністю, можна виділити особистісні та метапредметні.

Особистісні включають в себе готовність і здатність учнів до саморозвитку, сформованість мотивації до навчання і пізнання, ціннісно-сміслові установки, що відображають їх індивідуально-особистісні позиції, соціальні компетенції, особистісні якості; сформованість основ громадянської ідентичності.

Метапредметні вимоги включають в себе освоєння універсальних навчальних дій, що забезпечують оволодіння ключовими компетентностями, що складають основу вміння вчитися, і міжпредметних понять.

Особистісні результати освоєння основної освітньої програми початкової загальної освіти повинні відображати оволодіння початковими навичками адаптації та динамічно змінюються і розвиваються; прийняття і освоєння соціальної ролі того, хто навчається, розвиток мотивів навчальної діяльності та формування особистісного сенсу навчання; розвиток самостійності та особистої відповідальності за свої вчинки.

Метапредметні результати освоєння основної освітньої програми початкової загальної освіти повинні відображати активне використання мовних засобів і засобів інформаційних та комунікативних технологій; використання різних способів пошуку, збору, обробки, аналізу, організації, передачі та

інтерпретації інформації відповідно до комунікативних та пізнавальних завдань і технологій навчального предмета, в тому числі: вміння вводити текст за допомогою клавіатури, фіксувати (записувати) в цифровій формі вимірювані величини і аналізувати зображення, звуки, готувати свій виступ і виступати з аудіо-, відео- і графічним супроводом; дотримуватися норм інформаційної вибірковості, етики та етикету і інші.

Позанавчальна діяльність формування медіакомпетентності молодших школярів відбувається за допомогою ряду методів роботи з учнями цієї вікової групи. Методи формування медіакомпетентності молодших школярів можна класифікувати [14]:

За джерелами отриманих знань: наочні (ілюстрація і демонстрація медіатекстів); словесні (лекція, розповідь, бесіда, пояснення, дискусія); практичні (виконання різного роду завдань практичного характеру на матеріалі медіа).

За рівнем пізнавальної діяльності: пояснювально-ілюстративні (повідомлення педагогом певної інформації про медіа, сприйняття і засвоєння цієї інформації аудиторією); репродуктивні (розробка і застосування педагогом різних вправ і завдань на матеріалі медіа для того, щоб учні оволоділи прийомами їх вирішення); проблемні (проблемний аналіз певних ситуацій або медіатексту з метою розвитку критичного мислення); частково-пошукові або евристичні, дослідницькі (організація пошуково-творчої діяльності навчання).

Поряд з використанням методів, формування медіакомпетентності молодших школярів так само відбувається за допомогою форм.

За кількістю учасників виховного процесу виділяють індивідуальні (читання літератури, хобі-заняття, самовиховання), групові (класні години, колективні виховні справи, гурткова робота) і масові форми (вечори запитань і відповідей, тематичні місячники, декадники, тижні, конкурси).

Застосування форм і методів, спрямованих на формування медіакомпетентності молодших школярів сприяють підвищенню результативності та ефективності даного процесу, а також підвищенню інтересу і мотивації дітей до роботи з медіа.

### 1.3. Педагогічні засоби розвитку медіаграмотності у початковій школі на уроках інформатики

Ефективним методом обробки і стиснення інформації і буде інфографіка. За допомогою органів зору, людина отримує близько 90% інформації, приблизно 9% за допомогою органів слуху, і тільки 1% за допомогою інших органів чуття.

Інфографіка до недавнього часу була відома як журналістський жанр. Однак, запозичена звідти, протягом останнього десятиліття вона активно освоює шкільну простір як метод навчання [2, с. 128].

Інфографіка може бути представлена в різних формах. Це матриці, карти, ілюстрації, графіки та діаграми [3]. Останні діляться на діаграми порівняння, структурні, карти візуалізації процесу, часу і зв'язків та ін. Перелічені типи об'єднують об'єкти елементарної інфографіки.

Інфографіка є невіддільним компонентом навчальної інформації, що формує візуальне мислення учнів початкової школи. Інформаційна графіка ознайомлює учнів із матеріалами, трудовими діями, послідовністю виконання дій, демонстрацію результатів роботи [12]. Також інфографіка допомагає зрозуміти і засвоїти значно більший обсяг навчальної інформації, сприяє розвитку візуального сприйняття й уяви.

Інфографіка, починаючи з 2 класу (а це особливо стосується Нової української школи) ознайомлює молодших школярів із матеріалами, послідовністю виконання дій, демонстрацією результатів роботи, допомагаючи їм зрозуміти і засвоїти значно більший обсяг навчальної інформації, сприяє розвитку візуального сприйняття й уяви.

Таким чином, інфографіка є результатом візуалізації даних. У спрощеному варіанті інфографіка представляє будь-яке поєднання тексту і графічних символів, метою яких є організація даних, демонстрація фактів, динаміки і залежностей [16, с. 146].

Існує безліч сервісів, що пропонують послуги зі створення інфографіки. Проаналізуємо найбільш оптимальні з них:

1. RAW ([www.raw.density design.org](http://www.raw.densitydesign.org)) [24] (Додаток А. рис. 1.1.) - сервіс, який підходить для створення графіків з цікавою візуалізацією даних. Процес творення простий: введіть вашу інформацію у вигляді тексту, яка буде тут же сформована в таблицю, ви самі можете вибирати форму візуалізації, а потім просто перетягніть потрібні вам дані в відповідні поля для відображення будь-яких взаємозв'язків між ними.

2. СЛКУЛ (<https://www.canva.com/>) [18] (Додаток А. рис. 1.2.) – це безкоштовний, простий у використанні і функціональний онлайн-сервіс для створення графіки. Сервіс містить величезну бібліотеку фотографій, фонів, таблиць, рамок, іконок і ілюстрацій.

3. GOOGLE CHARTS ([https:// developers. google.com/chart/](https://developers.google.com/chart/)) [21] – сервіс, на якому можна створити гарні і легко налаштовані графіки і діаграми з даних. Отриманий результат відмінно ляже в основу хорошою інфографіки або відмінною презентації.

4. EASELly ([Www.easel.ly](http://Www.easel.ly)) [20] - даний сервіс дозволить красиво і просто структурувати будь-яку інформацію, при цьому не потрібно будь-яких знань в дизайні. Він працює за принципом drag & drop, методом перетягування найбільш придатних для конкретної мети елементів.

Цікавий засіб для розвитку медіаграмотності – скрайбінг (від англійського «писар» - робити малюнки або ескізи) є новою формою презентації навчального матеріалу [7, с. 122]. Використовуючи його на уроках можна не тільки зацікавити учнів, привернути їх увагу, а й залучити їх до обговорення презентації, але й при цьому розвивати комунікативні навички, різні види мислення, творчий підхід.

Скрайбінг – це візуалізація головного змісту за допомогою знаків і образів, при якому малювання елементів відбувається прямо в процесі розповіді; це правильне поєднання слів і простих малюнків, яке здатне наочно відтворити основні ідеї виступу, пояснити матеріал [7, с. 122].

Основна ціль даної технології донести до учнів свої ідеї або пояснити їм, що вони повинні робити. Необхідно пам'ятати, що виклад матеріалу повинен слідувати послідовно, а клас постійно потрібно залучати в процес. З одного боку - це досить ефектно. З іншого - це, дійсно, крок вперед у порівнянні з програмою Powerpoint.

Наведемо три ключові аспекти в роботі зі скрайбінгом: навички візуалізації, уміння працювати зі схемами, навички спілкування з аудиторією.

Для створення комп'ютерного скрайбінгу можна використати наступні стаціонарні програми та онлайн-сервіси:

1) Doodle Animator [19] (Додаток А рис 1.3) - безкоштовна програма з великою вбудованою бібліотекою svg файлів. Готовий ролик можна зберігати в трьох форматах: mp4; gif; mov.

2) Easy Sketch Pro Schools - програма з 14 денним безкоштовним періодом має систематизовану бібліотеку з великою кількістю зображень і музичних файлів.

3) Video Maker FX (Додаток А рис 1.4.) - програма з 30 денним безкоштовним періодом, яка містить більше 240 анімаційних сцен-сюжетів, що охоплюють більше 35 різних тем.

4) PowToon [23]- сервіс, який представляє собою інструмент для створення презентацій. Він дозволяє створювати безкоштовні і дивовижні анімовані відео і позиціонує себе як альтернативу PowerPoint.

2) Moovly [22] - платформа для створення цифрового медіа контенту на основі хмарних технологій, який означає, що не потрібно завантажувати будь-яке громіздке програмне забезпечення.

3) Лпішакег (Додаток А рис 1.5) - Має різні стилі анімації, такі як стиль інфографіка, 2В-анімація та анімація на білій дошці. На цій платформі можна просто вибрати попередньо розроблений шаблон (презентацію) і додати текст до кожного слайда.

Скрайбінг можна використовувати в школі на будь-якому уроці і по будь-якій темі. Підійде він для пояснення нового матеріалу і перевірки засвоєного,

може бути використаний як засіб узагальнення вивченого, як домашнє завдання, як "мозковий штурм" і рефлексія на уроці. Найбільш перспективне використання скрайб-презентацій в проектній діяльності. Таким чином, практично будь-який творче завдання може бути представлено у вигляді скрайбінга, починаючи вітальною листівкою і закінчуючи мультфільмом.

Різновид візуалізації інформації – семантичні хмари або «хмара слів» (теги). Цей метод використовується в роботі з термінологією, для унаочнення текстової інформації. Семантичні хмари - це перелік ключових понять і термінів, графічно оформлених таким чином, що його обриси нагадують хмару. Найчастіше ключовими є окремі слова, і важливість кожного з них позначають відповідним розміром шрифту або кольором. У хмару можуть входити як слова, пов'язані з темою, так і ті, що її не стосуються.

Використовувати хмари слів можна на уроках з різних дисциплін: в «хмару» можна "зашифрувати" тему уроку, яку учні повинні визначити; «хмара» може слугувати в якості опорного конспекту для подачі нового матеріалу чи його узагальнення; можна запропонувати дітям прочитати в «хмарі» головне питання, на яке необхідно знайти відповідь протягом уроку; скласти речення або розповідь, використовуючи якомога більше слів з «хмари»; впізнати твір за текстом; показати «хмару», складену зі слів, що відповідають темі уроку, і попросити пояснити їх зміст; перетворити нудний текст в цікаву головоломку; написати зашифровану листівку героєві твору чи письменнику; зробити "хмарку" підказок до художнього твору чи оглядової теми; повторити основні поняття теми, що вивчається. Для створення «хмар» можна використовувати наступні сервіси: Wordle [26], Tagxedo [25].

Зручний і ефективний спосіб візуалізувати інформацію – створення ментальних карт (карт знань, інтелектуальних карт, карт пам'яті) (Додаток А рис. 1.6.). За допомогою такої схеми можна структурувати і класифікувати різні ідеї, поняття, теми.

Ментальні карти – це графічний спосіб, поданий в структурній формі у вигляді схеми, яка наочно відображає взаємозв'язки між об'єктами та явищами

деякої предметної області. Використовуючи карти знань можна планувати важливі для вас справи, готувати повідомлення на урок, складати плани творів, структурувати й упорядковувати відомості, організовувати групову роботу над проектами тощо. Можливо поліпшити якість інтелект-карт за допомогою кольору, графічних зображень, закодованих виразів (наприклад, загальноприйнятих абревіатур), а також можна додати карті тривимірну глибину, що в підсумку призведе до підвищення цікавості, привабливості та оригінальності інтелект-карт, а це, в свою чергу, спричиняє розвиток творчого потенціалу, кращого запам'ятовування потрібної інформації [7].

Побудова інтелект-карт в навчальному процесі дає свободу дій учнів, що ефективно впливає на якість результатів розумової та професійної діяльності; дозволяє зробити швидку розстановку фактів в ієрархічному порядку і одночасно сприяє їх засвоєнню. При створенні інтелект-карт відбувається обдумування і аналіз інформації [9, с. 84-85].

Г. Абилкасова пропонує наступні можливості використання інтелект-карт на різних етапах уроку [1, с. 34]:

1. Перевірка домашнього завдання – усне опитування з метою виявлення рівня знань учнів з використанням інтелект-карт.
2. Актуалізація опорних знань, умінь і навичок - заповнити відсутні знання учнів, згадати необхідні опорні знання з використанням інтелект-карт.
3. Формування понятійного апарату, нових знань і практичних умінь – засвоєння нового навчального матеріалу з використанням інтелект-карт у вигляді опорного конспекту.
4. Контроль і облік знань – облік і контроль знань з застосуванням інтелект-карт.



## РОЗДІЛ 2

МЕТОДИКА МЕДІАГРАМОТНОСТІ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ НА УРОКАХ  
ІНФОРМАТИКИ ТА ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА2.1. Методика розвитку медіаграмотності у початковій школі на уроках  
інформатики

У сучасні освітні установи початкової школи вриваються медіа-інформаційні технології, проектна діяльність, дистанційні форми навчання і одержання знань, електронні мистецтва. Учням початкової школи доводиться стикатися з постійно зростаючим потоком інформації, яка часто виявляється неякісної та невідповідної вікової групи. Вони відчувають значні труднощі, коли їм необхідно проявити пошукові навички, самостійно критично оцінити отриману інформацію.

Учень початкової школи багато часу проводить біля екрану. Більше того, перегляд телепередач, відеофільмів, комп'ютерні ігри та Інтернет є найважливішим компонентом повсякденного життя учня початкової школи. Що стосується читання періодичної преси, то учні читають газети і журнали набагато менше, ніж люди більш старшого віку. Виняток становлять тільки комікси, перегляд яких читанням в традиційному сенсі вважати можна лише умовно. Тому більшу частину вільного часу в учнів початкової школи займають так звані «телеперегляд», комп'ютерні ігри та Інтернет.

Розглянемо можливості використання деяких з них на уроках інформатики в учнів початкової школи.

*Вправа «Обмін інформацією» (7–8 хв. міні-квест)*

Учитель дає завдання:

«Уявіть, що ми збираємось у подорож. Кожному з вас треба дізнатися про її організацію, щоб самому гарно підготуватися і не підвести інших учасників.

У мене є картки з інформацією про деякі важливі речі. Розберіть їх. Ознайомтесь кожен з тією часткою інформації, яка вам дісталася.

А тепер обмінюйтесь одне з одним отриманою інформацією протягом 2 хвилин. Намагайтеся зібрати побільше інформації. Будьте уважні, передаючи свою частину інформації». Наприклад: Дата від'їзду 2 червня. Збір біля школи о 8 ранку. Кожному мати пляшечку з водичкою. Кожному мати копію свідоцтва про народження. Кожному мати капелюха. Дівчаткам взяти блокноти і ручки для ведення щоденника подорожі. Хлопчикам (з дозволу батьків) взяти телефони або фотоапарати для ведення фотощоденника. Іринці та Марійці взяти зі шкільної аптечки бинт. Сашкові та Сергійкові взяти з класної бібліотечки збірку казок, щоб читати вголос в дорозі. Тощо.

Через 2 хвилини вчитель зупиняє рух і просить усіх зайняти місця за партою. Завдання: на листочку протягом хвилини кожна дитина повинна записати план своїх дій.

Якщо вся інформація була правильно передана та зібрана, то план матиме такий вигляд: «2 червня о 8 ранку підйду до школи. З собою візьму воду, капелюх, копію свідоцтва, блокнот і ручку» і т.д.

Проаналізувати, чи всі рекомендації і завдання враховані. Чи хтось передав спотворену інформацію? До чого це призведе? І т. д.

Учні роблять висновки про важливість процесу обміну інформацією та негативні наслідки при порушенні цього процесу.

*Вправа. «Життя без комп'ютера та Інтернету» (3–5 хв. групова робота)*

Діти об'єднуються в групи. Кожна група називає 3 найважливіші, на її погляд, види діяльності (з особистого життя), пов'язані з використанням комп'ютерної техніки та/або Інтернету (наприклад: граю в комп'ютерні ігри, спілкуюсь з друзями через вайбер, завантажую з Інтернету улюблені мультфільми, слухаю музику, маю свій блог, переглядаю стрічку в соцмережі, шукаю потрібну інформацію, щоб підготувати завдання, тощо). Пояснюють, чому це для них важливо.

Потім учитель пропонує «переміститися» на машині часу в той період, коли люди не користувалися Інтернетом та комп'ютерною технікою (наприклад, у дитинство їхніх бабусь та дідусів), придумати, як можна виконати ту саму роботу без гаджетів та мережі.

Обговорення після вправи: Легше чи важче виконати цю роботу без комп'ютерної техніки та Інтернету? Знайдіть негативні моменти, які ускладнюють або унеможливають цю роботу. Знайдіть позитивні моменти, які покращать якусь сторону вашого життя (наприклад, замість комп'ютерної гри пограти у футбол. Це корисно для здоров'я. Або замість переписки у вайбері зустрітись і поспілкуватися з другом).

*Вправа «Інтернет павутиння» (8-10 хв. колективна робота, моделювання ситуації)*

Учитель запрошує дітей стати в коло, дає одному з них клубочок ниток. Каже, що зараз відбудеться спроба відтворити модель Інтернет павутиння (насправді воно невидиме для ока, але для розуміння його суті ця вправа зробить його «видимим»). Учні по черзі кажуть фразу: «Я краще за всіх можу робити .... і хочу всім про це розповісти» і кидають клубок будь-кому з однокласників, тримаючи край нитки. Між учнями утворюється «павутиння». Вчитель коментує, що щось подібне відбувається, коли люди викладають в інтернетмережу якусь інформацію (на їхній погляд, корисну). Та чи вся інформація в мережі правдива, корисна? Вчитель пропонує ще один клубок (іншого кольору) і просить дітей знову передати його одне одному, але озвучити якусь вигадану, неправдиву інформацію. Між учнями утворюється «двошарове та двокольорове павутиння».

Обговорення після вправи:

Нитки, які імітують інформацію, викладену в інтернетмережу, тісно переплелися. Чи можна швидко вгадати, яка з правдивою, корисною інформацією, а яка ні? (зазвичай діти відповідають: «Так! Одного кольору – правдива, іншого – неправдива»).

А якби нитки були одного кольору? (Звісно, було б важко відрізнити. Можна заплутатися, не вгадати).

А як можна було б перевірити, якби нитки були одного кольору? Бо ж людина, яка викладає в Інтернет мережі неправдиву або неперевірену недостовірну інформацію ніколи про це не повідомляє. (Простежувати, до кого вона тягнеться і згадати, що казав цей учень).

А якщо ви простежите, до кого тягнеться ниточка і згадаєте, що саме вона казала про свої вміння, як можна назвати ту дитину? (першоджерело інформації – то найнадійніше джерело інформації). То що треба робити з інформацією в мережі (і взагалі!)? (перевіряти, шукати першоджерело).

Завдання вчителя – підвести учнів до висновку, що інформація в інтернетмережі (в журналі, в газеті, в теленовинах, в усних повідомленнях людей тощо) може бути абсолютно різною: правдивою / неправдивою, перевіреною / неперевіреною, достовірною / недостовірною, актуальною / неактуальною, істинною / фейковою. Саме споживач повинен перевіряти те, що бере до користування.

*Вправа. «Фотографії в Інтернеті: розміщувати чи ні» (15-20 хв. ділова гра)*

Учитель пропонує учням провести засідання клубу «Порадник» з питання доцільності розміщення фотографій в Інтернет мережі. Запрошує одного учня або ученицю (на бажання) зіграти роль дитини, яка сумнівається, чи викладати свої фотографії в мережу. Цей учень/ учениця отримує від учителя набір карток, які допоможуть розіграти певні життєві ситуації. Усі інші учні класу об'єднуються в дві групи. Учасники першої будуть шукати аргументи «за» те, щоб розмістити фото, а другої – «проти» розміщення (їхніми аргументами буде перелік небезпек, що можуть очікувати дитину після цього) (Додаток Б Таблиця 2.1.).

Учень, який «сумнівався», ділиться враженнями, чиї поради йому здалися найпереконливішими; чому він віддасть перевагу: інтернет-популярності чи власній безпеці.

Завершити вправу можна складанням певних правил безпечного розташування фотографій в мережі. Наприклад: не викладати фото без попередньої домовленості з батьками; не викладати фото з іншими людьми без їхнього дозволу; не позначати геодані, якщо це може нашкодити; не фотографувати власні офіційні документи; не викладати провокативні фото з дорогими речами тощо.

*Вправа «Я – кіберполіцейський» (20-25 хв. рольова гра, робота в групах)*

Учитель об'єднує дітей в групи. Це – команди кіберкопів (кіберполіцейських), які ходять до школярів, щоб навчити їх правил безпечного поводження в Інтернет просторі.

Кожна група отримує завдання розробити 1–2 таких правила безпеки дітей і провести навчання за ними для своїх однокласників. Під час роботи учнів, учитель спілкується з ними і контролює, щоб правила не повторювалися.

Учні застосовують вже здобуті знання з занять з інформатики та власний життєвий досвід, щоб такі правила скласти. Якщо учням важко це зробити, вчитель пропонує підготовлені ним та роздруковані правила, а учні їх використовують для проведення навчання своїх однокласників. Наприклад:

1. Нікому без дозволу батьків не давати особистої інформації: домашньої адреси, номера домашнього телефону, робочої адреси батьків, їхнього номера телефону, назви й адреси школи.

2. Якщо знайдете якусь інформацію, що турбує вас, негайно сповістіть про це батьків.

3. Ніколи не погоджуватися на зустріч з людиною, з якою ви познайомилися в Інтернеті. Якщо все ж таки це необхідно, то спочатку потрібно спитати дозволу батьків, а зустріч повинна відбутися в громадському місці й при батьках.

4. Ніколи не відправляйте свої фотографії або фотографії членів своєї сім'ї іншим особам через Інтернет або поштою, не проконсультувавшись попередньо зі своїми батьками.

5. Не відповідати на невиховані та грубі листи. Якщо одержите такі листи не з вашої вини, то сповістіть про це батьків, нехай вони зв'яжуться з компанією, що надає Інтернет послуги.

6. Розробити з батьками правила користування інтернетом. Особливо домовитися з ними про прийнятний час роботи в Інтернеті і сайти, на які ви збираєтеся заходити.

7. Ніколи не користуйтеся в Інтернеті тим, що коштує грошей, не спитавши перед тим дозволу своїх батьків.

8. Добре поведіться в Інтернеті та не робіть нічого, що могло б образити або роздратувати інших людей, не робіть того, що незаконно.

9. Не давати нікому, крім батьків, свої паролі, навіть найближчим друзям.

10. Не робити протизаконних вчинків і речей в Інтернеті.

Закінчити вправу необхідно розмовою про переваги «живого» спілкування з друзями над віртуальним. Учитель запрошує дітей подумати і розповісти, що можна зробити, коли твій друг поряд з тобою.

Після занять учні набувають наступні вміння: розуміють небезпеки оприлюднення в Інтернет особистої інформації; можуть визначити правила безпечної поведінки в Інтернеті та презентувати їх однокласникам; називають варіанти альтернативного «живого» спілкування дітей; уміють поважати інтереси інших людей; мають уміння етично поводитися при реальному та віртуальному спілкуванні.

## 2.2. Аналіз перевірки ефективності методики розвитку медіаграмотності у початковій школі

Нині ефективність використання сучасних технологій для розвитку медіаграмотності у школярів молодшої школи визначається не кількістю застосованих технологій, а рівнем їх використання, повноцінним включенням в освітній процес. Тож у зв'язку з цим істотно трансформується розуміння призначення освітніх ресурсів – вони більше не служать засобом заповнення

вакууму продуктів для використання освітніх систем, а виступають як ресурс для отримання нових освітніх результатів, зафіксованих в освітніх стандартах нового покоління.

Одним із способів розвитку компетентностей є активно-діяльнісне, практико-орієнтоване навчання, інтегруюче фундаментальні знання і практичні вміння.

Тому метою дослідження є аналіз сучасних засобів розвитку медіаграмотності та застосування їх у навчальному процесі, зокрема розробленої методики розвитку медіаграмотності у школярів молодшої ланки.

Гіпотезою є припущення відповідно до якого застосування розробленої методики розвитку медіаграмотності у школярів молодшої ланки є доступними та зручними для використання в освітянській галузі.

Відповідно до мети проведення педагогічного експерименту ставились окремі завдання дослідження: виявити рівень мотивації використання сучасних технологій для розвитку медіаграмотності в освітньому процесі; провести необхідні дослідження та проаналізувати їх результати.

Експериментальне дослідження здійснювалося у декілька етапів.

Пошуковий експеримент: педагогічний аналіз педагогічної, психологічної, соціологічної, методичної літератури з проблеми дослідження. Визначення необхідних теоретичних позицій, усвідомлення мети та визначення завдань дослідження, уточнення робочої гіпотези дослідження. Визначення основних критеріїв, показників оцінки результативності використання методів і засобів авторизації в системі дистанційного навчання.

Констатувальний експеримент: виявлення джерел мотивації, з'ясування умов використання сучасних технологій та засобів для формування медіакомпетентності в освітньому процесі, зокрема створеного навчально-методичного комплексу для розвитку медіаграмотності.

Формувальний експеримент: перевірка ефективності використання сучасних технологій та засобів для розвитку медіаграмотності, діагностика та

визначення досягнутого рівня по подоланню проблеми, аналіз експериментальної роботи.

Під час проведення формувального експерименту, розв'язувалось й вирішувалось завдання перевірки рівня обізнаності та ефективності використання сучасних технологій та засобів розвитку медіаграмотності, діагностика та визначення досягнутого рівня по подоланню проблеми. Така робота проводиться з максимально точним урахуванням особливостей, інтерпретацією та використанням одержаних результатів за допомогою критеріїв вербального оцінювання (оскільки предмет «Інформатика» у початковій школі не оцінюється).

Основними *критеріями* під час вимірювання рівня результативності використання технологій дистанційного навчання, зокрема засобів і методів авторизації у системі дистанційного навчання можуть бути: К1 – мотиваційний; К2 – операційний; К3 – рефлексивний.

Рівні результативності навчання теоретично можна визначити за трьох-ступеневою оцінкою рівня розвитку медіаграмотності у молодших школярів: низький (умовно позначений як I-й); середній (II-й) та високий (III-й).

Зважаючи висновки вчених, ми розробили критерії та якісні характеристики рівня результативності за трьома рівнями (високий, середній, низький) (Додаток В).

Після проведення відповідної роботи вивчаються досягнуті результати, які доводяться до відома респондентів. Звіривши результати за загальною метою, вони вносять необхідні корективи у навчальний процес і здійснюють новий цикл взаємодії.

### 2.3. Організація експериментального дослідження

На етапі констатувального експерименту для виявлення рівня обізнаності в сфері медіа нами використані такі методи дослідження:



1. анкетування, під час якого визначалось загальна обізнаність сфері медіа та використання медіаресурсів, мотиви, особливості використання сучасних технологій і засобів для розвитку медіаграмотності в учнів початкової школи.

2. Спостереження за особливостями використання сучасних технологій і засобів розвитку медіаграмотності в учнів початкової школи в звичайних умовах.

На етапі формувального експерименту проводилося опитування респондентів за анкетною для визначення мотивів їх діяльності (Додаток Г). Визначення *рівня медіаграмотності молодших школярів в рамках мотиваційного показника*: наявність пізнавальних інтересів, зацікавленість, вподобання, потреба у вдосконаленні своїх знань і навичок, потяг до пошукової і творчої діяльності тощо. Дані опитування респондентів відносно їх зацікавленості використання сучасних технологій і засобів формування медіакомпетентності навчання в цілому та вибір методів зокрема (мотиваційний критерій) наведені в додатку Д таблиця 2.1.

Аналізуючи дані анкетування, ми виявили, що тільки 33,1% респондентів відповіли, що вони з інтересом та цікавістю відносяться до використання сучасних технологій і засобів розвитку медіаграмотності. 62,9% респондентів відповіли, що їм подобається використовувати сучасні технології, але вони відчують значні труднощі в особливостях роботи, котрі зменшують цікавість. 19 % респондентів – без інтересу відносяться до використання сучасних технологій і засобів розвитку медіаграмотності. Визначальними в структурі мотивації респондентів є зовнішні мотиви (вузкоособисті, негативні, широкі соціальні), при цьому спонукальна сила внутрішньої мотивації зменшується. 30,2 % написали, що використовують сучасні технології і засоби розвитку медіаграмотності, тому що їх примушує вчитель (або батьки); 38,7% навчаються заради позитивного результату; 31% респондентів хотіли б бути всебічно розвинутими й культурними людьми.

Це свідчить про те, що наявність бажання використовувати сучасних технологій і засобів розвитку медіаграмотності саме собою ще не забезпечує

позитивну мотивацію, вона повинна бути підкріплена інтересом до виконання навчально-пізнавальної діяльності. У процесі застосування сучасних технологій і засобів розвитку медіаграмотності виникає протиріччя між бажанням навчитися розуміти, й інтересом до того, як ця діяльність організується.

Проте на час завершення експерименту, після проведення остаточного анкетування, респонденти дещо змінили свої погляди: рівень зацікавленості підвищився на 12,8 %, труднощі зменшились на 7,8 %, а головне зменшилась кількість респондентів, не зацікавлених у використанні сучасних технологій і засобів розвитку медіаграмотності на 11%. Також можна прослідкувати підвищення внутрішніх мотивів (на 12%). Тобто, респонденти почали керуватися в своїй діяльності внутрішніми (комунікативно-пізнавальними) мотивами, що впливають безпосередньо із самої діяльності під час використання сучасних технологій і засобів формування медіакомпетентності та технологій дистанційного навчання. Для більш наочного зображення побудуємо діаграму (Додаток Е рис. 2.1)

Також була проведена методика, яка розроблена А. Зяцьковою, О. Огородніковою «Драбинка мотивів» для визначення рівня медіаграмотності молодших школярів в рамках мотиваційного показника. Дані оцінювання респондентів власних мотивів навчання були оброблені та представлені у вигляді кругової діаграми (додаток Е Рис. 2.2).

Результати опитування свідчать, що респонденти мають високий рівень мотивації (мотив обов'язку і відповідальності мають 13% респондентів; самовизначення і самовдосконалення – 21%; навчально-пізнавальний мотив (зміст) – 8%; навчально-пізнавальний (процес) – 8%; комунікативний – 13%; творчої самореалізації мають 16%; мотив досягнення успіху мають 21% опитаних).

Таким чином респонденти мають достатньо високий рівень додаткових мотивів використання сучасних технологій і засобів розвитку медіаграмотності. Проведене дослідження свідчить про те, що більшість респондентів виявляють

інтерес до використання сучасних технологій і засобів розвитку медіаграмотності, до самовизначення та рівня активності.

Результати анкети до і після проведення експериментальної діяльності занесені до таблиці 2.2 (Додаток Є) (Анкетування проводилося анонімно).

Дані отримані під час анкетуванні показали, що рівень мотивації досить високий. За отриманими результатами ми маємо 21% на початку і 13% наприкінці низького рівня усвідомлюваних мотивів; 58% на початку – 54% наприкінці експерименту – середнього рівня мотивації; 21% на початку та 33% в кінці – високий рівень мотивів. Тож можна зробити висновок, що після запропонованого начально-методичного комплексу для розвитку медіаграмотності рівень усвідомлюваних мотивів підвищився.

Результати отримані під час анкетування можна відобразити у вигляді діаграм (Додаток Ж на початку експерименту – Рис. 2.3., наприкінці експерименту – Рис. 2.4.).

Для рефлексії була розроблена анкета яка містить 10 питань. Допомогає визначити переваги та недоліки проведеної роботи, та своєчасно корегувати свої дії, респондент відповідають на питання.

На основі проведеного дослідження можна сказати, що більшість опитаних мають достатньо високий рівень активності використання сучасних технологій у своїй діяльності. Для більш наочного зображення побудуємо діаграму рівня активності використання сучасних технологій і засобів формування медіакомпетентності (Додаток Ж Рис. 2.5.), звідси ми бачимо позитивну динаміку після впровадження нових технологій і засобів розвитку медіаграмотності.

Проведене дослідження свідчить про те, що більшість опитаних учнів виявляють інтерес до використання сучасних технологій і засобів розвитку медіаграмотності, беруть активну участь у вирішенні завдань, прагнуть до самовдосконалення, що відіграє суттєву роль у їх особистісно-зорієнтованому зростанні.

На підставі проведеного дослідження можна зробити висновок, що рівень активності використання сучасних технологій і засобів розвитку медіаграмотності досягається за рахунок наочності та неперервного зв'язку із життям, підвищення позитивної мотивації, посилення зацікавленості в діяльності, різноманітності форм роботи, підвищення відповідальності учня за навчання та рефлексійному аналізу своєї діяльності.

## ВИСНОВКИ

Результатами навчання інформатики та інформаційно-комунікаційних технологій на базовому рівні є отримані знання про інформацію і її ролі, алгоритмічне мислення, уявлення про програми та навички володіння комп'ютерними засобами, а також дотримання техніки безпеки.

Медіаосвіта розглядається як: частина освітнього процесу, спрямована на формування в суспільстві медіакультури, підготовку особистості до безпечної та ефективної взаємодії із сучасною інформацією, включаючи як традиційні, так і новітні медіа з урахуванням розвитку інформаційно-комунікаційних технологій (Концепція впровадження медіаосвіти в Україні); напрям у педагогіці, представники якого виступають за вивчення школярами закономірностей масової комунікації (С. Гончаренко); процес навчання й самонавчання особистості за посередництва масово-комунікаційних засобів (Г. Онкович); педагогічне явище, що поєднує освіту, розвиток, формування особистості на матеріалах і через засоби масової комунікації (Н. Змановська); процес розвитку особистості за допомогою та на матеріалі засобів масової комунікації (медіа) з метою формування культури спілкування з медіа, творчих, комунікативних здатностей, критичного мислення, уміння повноцінного сприйняття, інтерпретації, аналізу й оцінювання медіатекстів, навчання різноманітним формам самовираження за допомогою медіатехніки (О. Федоров).

Медіаграмотність розуміється дослідниками медіаосвіти як: здатність використовувати, аналізувати, оцінювати і передавати повідомлення у різних формах (Р. Кьюбі); здатність адекватно взаємодіяти з потоками медіаінформації в глобальному інформаційному просторі (Н. Чичеріна); результат систематичної та цілеспрямованої медіаосвіти, який характеризується оволодінням знаннями у сфері мас-медіа, вміннями і навичками аналізувати, оцінювати й використовувати медіа у соціально-педагогічній діяльності та визначати вплив різних мас-медіа на соціалізацію особистості (М. Матвійчук).

На основі аналізу педагогічної літератури у дослідженні було визначено форми розвитку медіаграмотності в учнів початкової школи на уроках інформатики та згруповано їх відповідно до етапів розвитку медіаграмотності, а саме: на етапі формування мотивів застосовуються спілкування, бесіди, спільна діяльність; на етапі моніторингу – організаційні форми (дослідницька, практична, ігрова діяльність); на етапі засвоєння змісту – практичні ігри. Доцільними у розвитку медіаграмотності учнів початкової школи на уроках інформатики є, крім використання традиційних методів (словесних, наочних, практичних, пояснювально-ілюстративних, проблемних, дослідних), методи активізації навчально-пізнавальної діяльності, зокрема імітаційних ігрових (інсценування і ділові ігри) та неігрових (аналіз конкретної ситуації, метод інцидентів, метод «лабіринту дій», мозкова атака, круглий стіл) методів, метод проектів, навчання у співробітництві, креативного навчання. Засобами розвитку медіаграмотності в учнів початкової школи визначено мультимедійні (персональний комп'ютер, проектор, інтерактивна дошка, смартфон), інформаційно-комунікаційні (мережні медіаресурси), програмно-педагогічні (мультимедійна електронна продукція), а також такі засоби навчання як літературні видання, відеоматеріали, різноманітні медіатексти, засоби формування мотивів (оцінка, наочність, змагання, діагностика, програмний матеріал) та засоби корекції (пояснення, вправи, наочність).

Здійснено аналіз онлайн сервісів для вивчення інформатики у середній школі для створення інфографіки, ментальних карт та семантичних хмар тощо.

На підставі проведеного дослідження можна зробити висновок, що рівень використання сучасних технологій для розвитку медіаграмотності на уроках інформатики в учнів початкової школи досягається за рахунок наочності та неперервного зв'язку із життям, підвищення позитивної мотивації, посилення зацікавленості в діяльності, різноманітності форм роботи, підвищення відповідальності учня за навчання та рефлексійному аналізу своєї діяльності.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Абылкасова Г.Е. Применение интеллект-карт как одной из форм информационных технологий в процессе обучения учащихся в средней школе. *Теория и практика современного научного знания, проблемы, прогнозы, решения*. Сборник научных статей по итогам международной научно-практической конференции, 2017. С. 33-34.
2. Артюхин В.В. Статистическая графика и инфографика: области применения, актуальные проблемы и критерии оценки: учебник. Москва : Просвещение, 2012. 132 с.
3. Брюханова А. Г. В. Використання інфографіки в мистецькій освіті. *Мистецтво та освіта*, 2016. № 4 (82). С. 24-27.9
4. Григорьев, Д. В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя. Москва : Просвещение, 2010. 223 с.
5. Ермоленко В.А., Перченко Р.Л., Черноглазкин С.Ю. Дидактические основы функциональной грамотности в современных условиях: пособие для работников системы образования. *РАО; Ин-т теории образования и педагогики*. Москва, 1999.
6. Информационная грамотность: международные перспективы / под ред. Хесуса Лау. Москва, 2010
7. Исаханян Н.Л. Использование технологий скрайбинга в образовательном процессе. *Интернет-технологии в образовании*. Чебоксары, 2013. С. 121-123.
8. Иванов В.Ф. Волошенюк О.В. Медіаосвіта та медіаграмотність: підручник. Київ : Центр вільної преси, 2012. 352 с.
9. Костюкевич Е.Ф. Использование метода интеллект-карт в образовательном процессе. *Современные образовательные технологии в мировом учебно-воспитательном пространстве*. 2016. № 3. С. 83-89.
10. Медийная и информационная грамотность: программа обучения. *Ин-т ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании*. Париж; Франция, 2012

11. Наумук І.М. Медіакомпетентність майбутнього учителя інформатики як необхідна умова його готовності до професійної діяльності. *Проблеми інженерно-педагогічної освіти*. 2015. №. 46. С. 43-48.

12. Панченко Л., Разорьонова М. Використання інфографіки в освіті URL: <http://www.kspu.kr.ua/ua/ntmd/konferentsiy/suchasni-tendentsii-navchannia-prirodnycho-matematychnykh-ta-tekhnologichnykh-dystsyplin-u-zahalnoosvitnii-ta-vyshchii-shkoli/sektsiia-5/5381-vykorystannia-infohrafiky-v-osviti>.

13. Федоров А. В. Медиакомпетентность личности: от терминологии к показателям. *Инновации в образовании*. 2007. № 10. С. 75-108.

14. Федоров А. В. Медиаобразование: история, теория и методика : ЦВВР, 2001. 708 с.

15. Федоров А.В. Развитие медиакомпетентности и критического мышления студентов педагогических вузов. Москва. 2008.

16. Федорова Е.И. Инфографика как метод визуализации данных. *Организационная коммуникация: материалы междунар. науч. - практ. конф.*, Минск : Изд. центр БГУ, 2014. С. 145-149.

17. Хлызова Н. Ю. Медиаобразование и медиакомпетентность в эпоху информационного общества. *Вестник Томского государственного университета*. 2011. № 342. С. 188-191.

18. CANVA. URL: <https://www.canva.com/>.

19. Doodle. Animator URL: <https://www.doodly.com/>.

20. EASELly. URL: <https://www.easel.ly/>

21. GOOGLE CHARTS. URL: [https //developers. google.com/chart](https://developers.google.com/chart).

22. Moovly. URL: <https://www.moovly.com/>.

23. PowToon. Режим доступу: URL: <https://www.powtoon.com/>

24. RAW. Режим доступу: URL: [www.raw.densitydesign.org](http://www.raw.densitydesign.org)

25. Tagxedo. URL: [www.tagxedo.com](http://www.tagxedo.com).

26. WordArt. URL: <https://wordart.com/>.



## ДОДАТКИ

## Додаток А

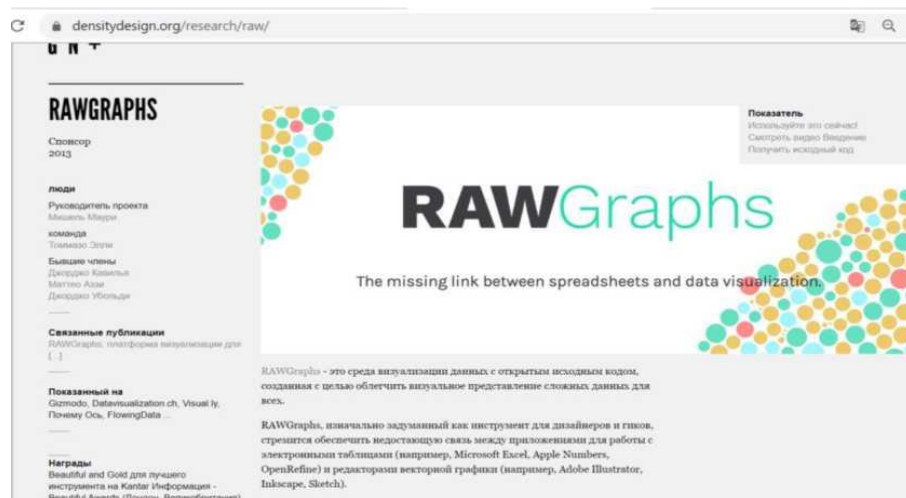


Рис. 1.1. Сервіс RAW

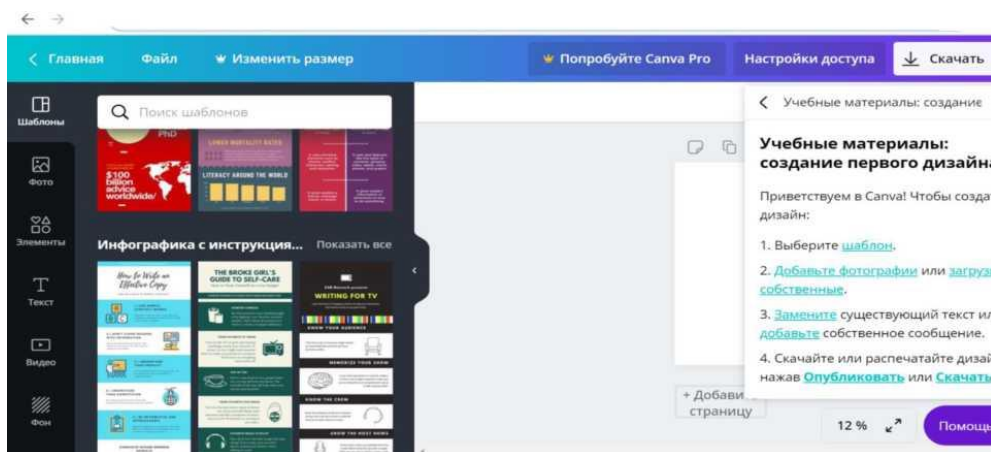


Рис. 1.2. CANVA

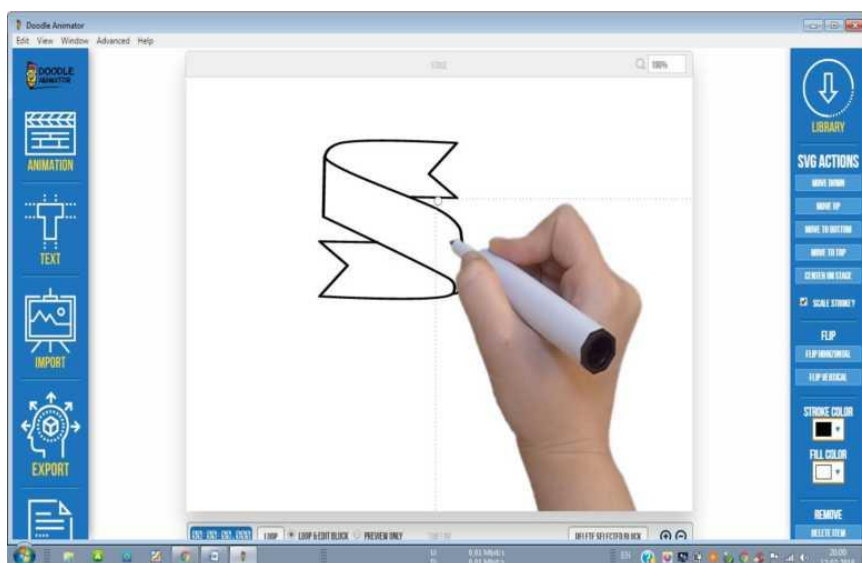


Рис 1.3. Вікно програми Doodle Animator



Рис 1.4. Вікно програми Video Maker FX

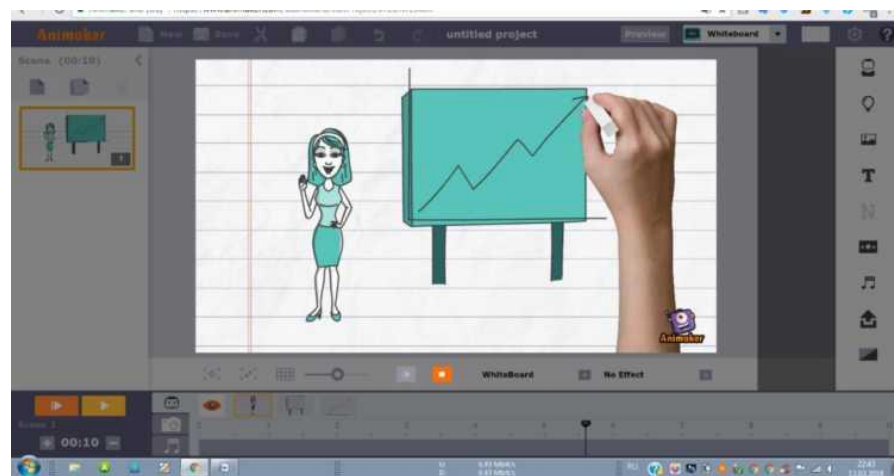


Рис 1.5. Вікно програми

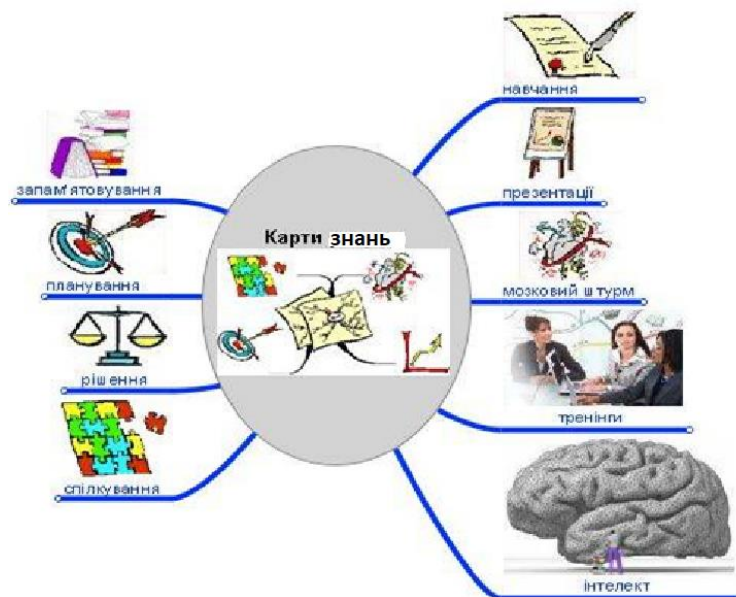


Рис. 1.6. Карти знань

## Ситуативні приклади для гри

Ситуація	Ситуація Аргументи «ЗА» розміщення фото в інтернетмережі (можливі варіанти відповідей дітей)	Аргументи «ПРОТИ» розміщення фото в інтернетмережі (можливі варіанти відповідей дітей)
Я сумніваюся, чи розміщувати фото, на якому я займаюсь улюбленою справою (малюю, катаюсь на роликах, танцюю, граю у футбол тощо).	Розміщувати, бо: <ul style="list-style-type: none"> <li>- багато людей дізнається про твої захоплення;</li> <li>- будуть бачити твої здібності і радіти за тебе;</li> <li>- знайдуться друзі-однодумці (навіть з іншого міста чи країни), з якими можна буде поговорити на цю тему, обмінятися досвідом;</li> <li>- побачать спеціалісти (наприклад, тренер з футболу) і запропонують взяти участь у змаганнях;</li> <li>- дістанеш «лайки» тощо.</li> </ul>	Не розміщувати, бо: <ul style="list-style-type: none"> <li>- люди з недобрими намірами можуть заманити тебе чи обманути, скориставшись знаннями про твоє хобі (приходь сьогодні ввечері на стадіон);</li> <li>- зловмисник може представитися певним спеціалістом (тренером з футболу) і заманити тебе;</li> <li>- знайдуться такі, які напишуть, що ти погано це робиш і ти засмутишся;</li> <li>- хтось скористається твоїм фото для своїх цілей;</li> <li>- тобі не поставлять «лайки» і ти засмутишся тощо.</li> </ul>
Я сумніваюся, чи розміщувати фото, на якому я за допомогою геоміток помічаю місця, де буваю протягом дня (тижня, подорожі).	Розміщувати, бо: <ul style="list-style-type: none"> <li>- друзям цікаво спостерігати за твоїми переміщеннями;</li> <li>- батьки бачать твоє переміщення і не хвилюються зайвий раз;</li> <li>- знайомі та незнайомі радіють, що ти бачиш нові місця тощо.</li> </ul>	Не розміщувати, бо: <ul style="list-style-type: none"> <li>- інформацією про твоє місцеперебування можуть скористатися люди з недобрими намірами, відстежувати тебе і завдати шкоди тощо.</li> </ul>
Я сумніваюся, чи	Розміщувати, бо:	Не розміщувати, бо:

розміщувати фото, на якому я тримаю якийсь власний документ чи офіційний папір (закордонний паспорт, грамоту, довідку).	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знайомі та незнайомі порадуються, що тебе нагородили грамотою (ти отримав біометричний закордонний паспорт);</li> <li>- тебе привітають;</li> <li>- дістаєш лайки тощо.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- інформацією про тебе можуть скористатися люди з недобрими намірами, відстежувати тебе і завдати шкоди тощо.</li> </ul>
Я сумніваюся, чи розміщувати фото, на якому я з новими подарунками/покупками (велосипедом, роликами, ноутбуком, телефоном, навушниками, годинником, прикрасами тощо).	<p>Розміщувати, бо:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- друзі порадіють за твоє придбання;</li> <li>- хтось надасть рекомендації, виходячи з власного досвіду, як це краще зберегти або використати;</li> <li>- знайдеш тих, хто має щось подібне і зможеш спілкуватися на цю тему;</li> <li>- дістанеш лайки тощо.</li> </ul>	<p>Не розміщувати, бо:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- хтось позаздрить і зіпсує тобі настрій;</li> <li>- назвуть «хвальком»;</li> <li>- люди з недобрими намірами можуть відстежувати тебе і поцупити цю річ тощо.</li> </ul>
Я сумніваюся, чи розміщувати фото, на якому я разом зі своїми друзями.	<p>Розміщувати, бо:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- цікаво побачити себе на твоєму фото;</li> <li>- цікаво побачити інших на твоєму фото;</li> <li>- приємно буде згадати цю подію;</li> <li>- багато людей побачать, скільки в тебе гарних друзів;</li> <li>- дістанеш лайки тощо.</li> </ul>	<p>Не розміщувати, бо:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- не всі, хто є на фото, хочуть, щоб воно потрапило в мережу;</li> <li>- розміщення фото інших людей без їхньої згоди – порушення прав;</li> <li>- не всім, хто є на фото, подобається, як вони виглядають;</li> <li>- люди з недобрими намірами можуть через тих, хто є на фото, з'ясувати певну інформацію для якихось злочинів тощо.</li> </ul>

## Критерії та якісні характеристики рівня результативності

Назва критерію	Високий рівень	Середній рівень	Низький рівень
К1 - мотиваційний критерій.	використання сучасних технологій формування медіакомпетентності, зокрема засобів і методів є підвищений інтерес до технологій дистанційного навчання; висока активність і самостійність у використанні технологій дистанційних технологій в освітній діяльності.	інтерес до використання сучасних технологій і засобів формування медіакомпетентності виявляється епізодично; мотиви не співвідносяться з індивідуальними можливостями та бажаннями	відсутність сформованих намірів; переважання цінностей, що не відображають об'єктивної сутності роботи; переважання утилітарної мотивації використання сучасних технологій і засобів формування медіакомпетентності.
К2 - операційний критерій.	яскраво виражена потреба застосовувати сучасні технології; висока активність у оволодінні особливостями роботи медіаресурсами.	потреба виражена нечітко; активність у оволодінні сучасних технологій і засобів розвитку медіаграмотності виявляється недостатньо.	пасивні в оволодінні сучасними технологіями і засобами розвитку медіаграмотності; методи активізації своєї роботи застосовують нечасто.
К3 - рефлексивний критерій.	вільно орієнтуються у своїх інтересах і можливостях, здібностях у використанні сучасних технологій і засобів розвитку медіаграмотності; співвідносять вимоги зі своїми індивідуальними особливостями.	середній рівень орієнтацій у своїх інтересах і можливостях, адекватне, але не завжди стійке бажання використовувати сучасні технології і засоби розвитку медіаграмотності.	не орієнтуються в особливостях використання сучасних технологій і засобів розвитку медіаграмотності, не вірять у власні сили.

Методика «Драбинка мотивів»  
(Розроблена А.С. Зятькова, О.В. Огороднікова)

*Мета:* визначити рівень медіаграмотності молодших школярів в рамках мотиваційного показника.

*Хід проведення:* Школярам пропонуються на окремих картках 8 тверджень, відповідних пізнавальним і соціально розважальними мотивами і питання «Навіщо потрібен комп'ютер?», Потім школярі повинні скласти сходинок з даних тверджень, де перша сходинок буде найголовнішим відповіддю на питання, а остання - самим неважливим.

Таким чином, діти ранжують свої відповіді, складаючи драбинку мотивації.

Твердження, які пропонуються дітям на картках:

- Шукати цікаву інформацію.
- Навчитися робити презентації.
- Виконувати домашнє завдання.
- Читати цікаві пізнавальні статті.
- Дивитися фільми і мультфільми.
- Спілкуватися з друзями по листуванню.
- Слухати музику.
- Грати в комп'ютерні ігри.

Обробка результатів: Виходячи з отриманих ступенів, потрібно проаналізувати, які мотиви займають перші 4 місця в ієрархії, що визначить показник високого або низького рівня медіаграмотності.

високий рівень - якщо 2,3 або 4 пізнавальних мотивів займають перші місця;

низький рівень - якщо ці місця слухають 3 або 4 соціально розважальних мотивів.

Визначення рівня вмотивованості використання сучасних технологій і засобів формування медіакомпетентності

Мотиви	Загалом середні значення	
	Початок експерименту, %	Завершення експерименту, %
Зацікавленість у використанні сучасних технологій і засобів розвитку медіаграмотності		
З інтересом та цікавістю відносяться до використання сучасних технологій <b>(шукають цікаву інформацію, вчать робити презентації, виконують домашнє завдання, читають цікаві пізнавальні статті, тощо)</b>	33,1	45,9
Подобається використовувати сучасні технології, але вони відчувають значні труднощі в особливостях роботи, котрі зменшують цікавість <b>(дивляться фільми і мультфільми, слухають музику, грають в комп'ютерні ігри тощо)</b>	62,9	55,1
Без інтересу відносяться до використання сучасних технологій	19	8
Головний мотив у використанні сучасних технологій і засобів розвитку медіаграмотності		
Використовують сучасні технології, тому що їх примушує вчитель (або батьки)	30,2	26,2
Навчаються заради позитивного результату	38,7	30,7
Хотіли б бути всебічно розвинутими й культурними людьми (їм це цікаво)	31,1	43,1

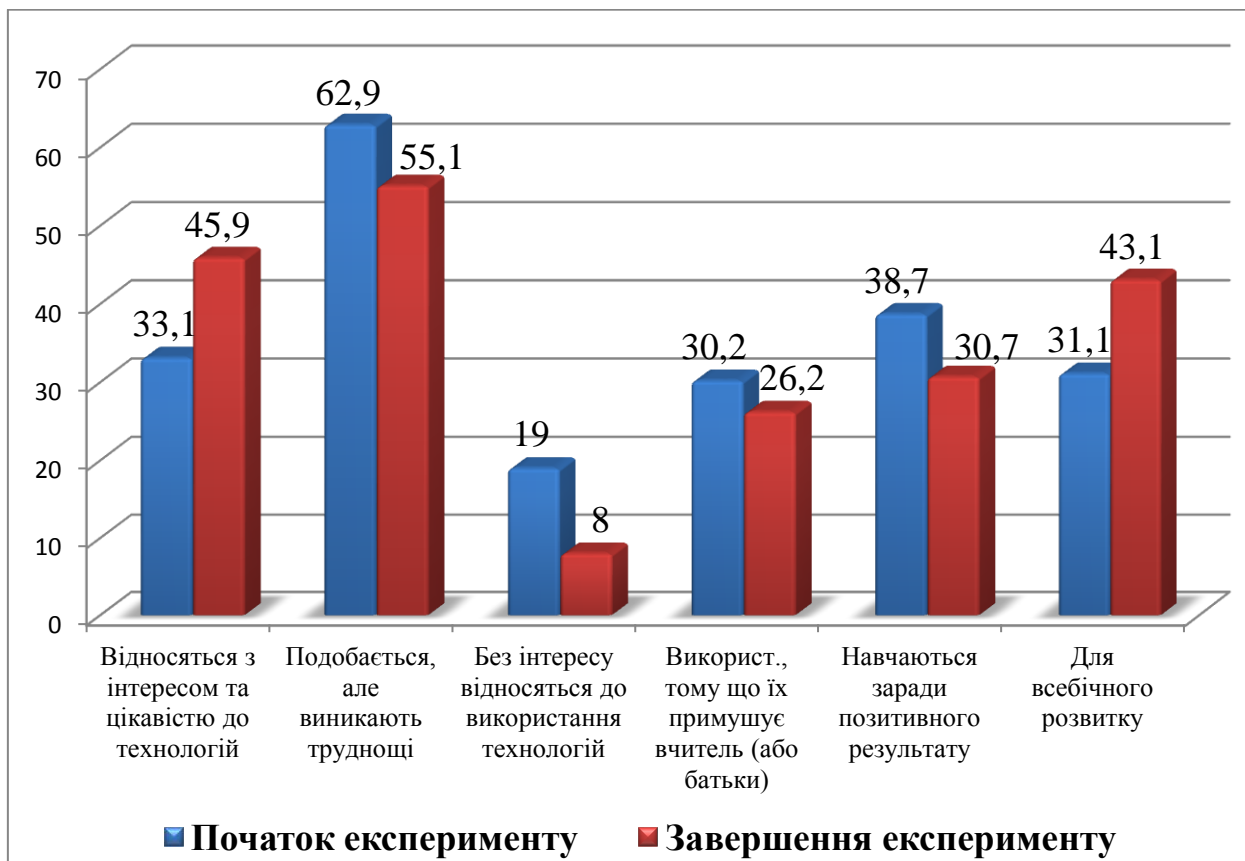


Рис. 2.1. Діагностика визначення рівня вмотивованості використання сучасних технологій і засобів розвитку медіаграмотності

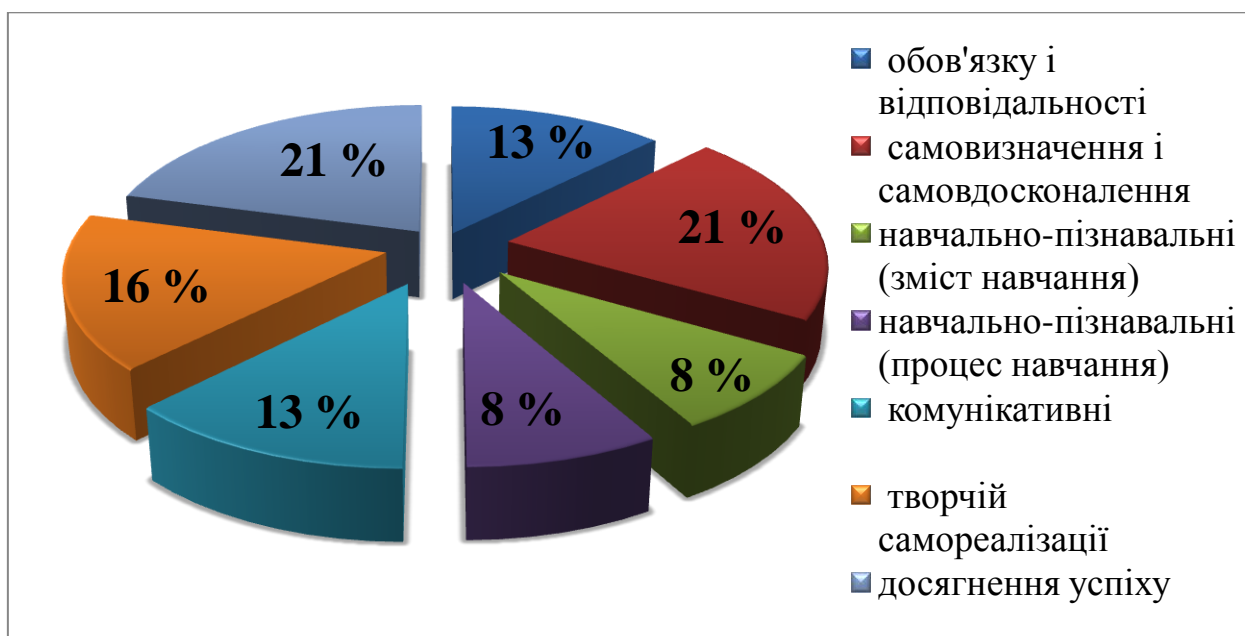


Рис. 2.2. Діагностика виявлення додаткових мотивів використання сучасних технологій і засобів розвитку медіаграмотності



## Виявлення усвідомлюваних мотивів

№ п/п	Прізвище ім'я учнів	Початок експерименту		Завершення експерименту	
		бал	рівень	бал	рівень
1.	Учень 1	50	Високий	54	Високий
2.	Учень 2	40	Середній	44	Середній
3.	Учень 3	52	Високий	53	Високий
4.	Учень 4	48	Середній	49	Високий
5.	Учень 5	29	Низький	33	Низький
6.	Учень 6	48	Середній	50	Високий
7.	Учень 7	50	Високий	54	Високий
8.	Учень 8	40	Середній	44	Середній
9.	Учень 9	30	Низький	32	Низький
10.	Учень 10	48	Середній	51	Високий
11.	Учень 11	40	Середній	43	Середній
12.	Учень 12	45	Середній	46	Середній
13.	Учень 13	38	Середній	42	Середній
14.	Учень 14	45	Середній	48	Середній
15.	Учень 15	34	Середній	38	Середній
16.	Учень 16	29	Низький	25	Низький
17.	Учень 17	49	Високий	50	Високий
18.	Учень 18	33	Низький	36	Середній
19.	Учень 19	52	Високий	53	Високий
20.	Учень 20	40	Середній	43	Середній
21.	Учень 21	32	Низький	36	Середній
22.	Учень 22	38	Середній	41	Середній
23.	Учень 23	40	Середній	44	Середній
24.	Учень 24	36	Середній	40	Середній

■ Низький рівень ■ Середній рівень  
■ Високий рівень

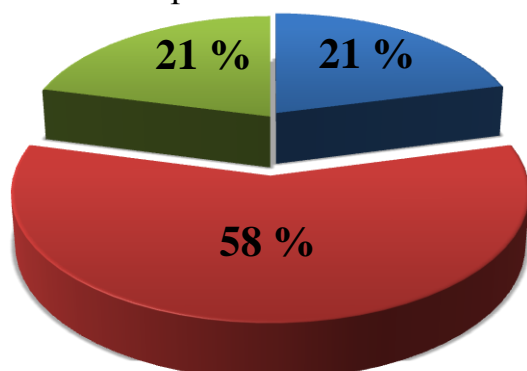


Рис. 2.3. Виявлення усвідомлюваних мотивів на початку експерименту

■ Низький рівень ■ Середній рівень  
■ Високий рівень



Рис. 2.4. Виявлення усвідомлюваних мотивів наприкінці експерименту

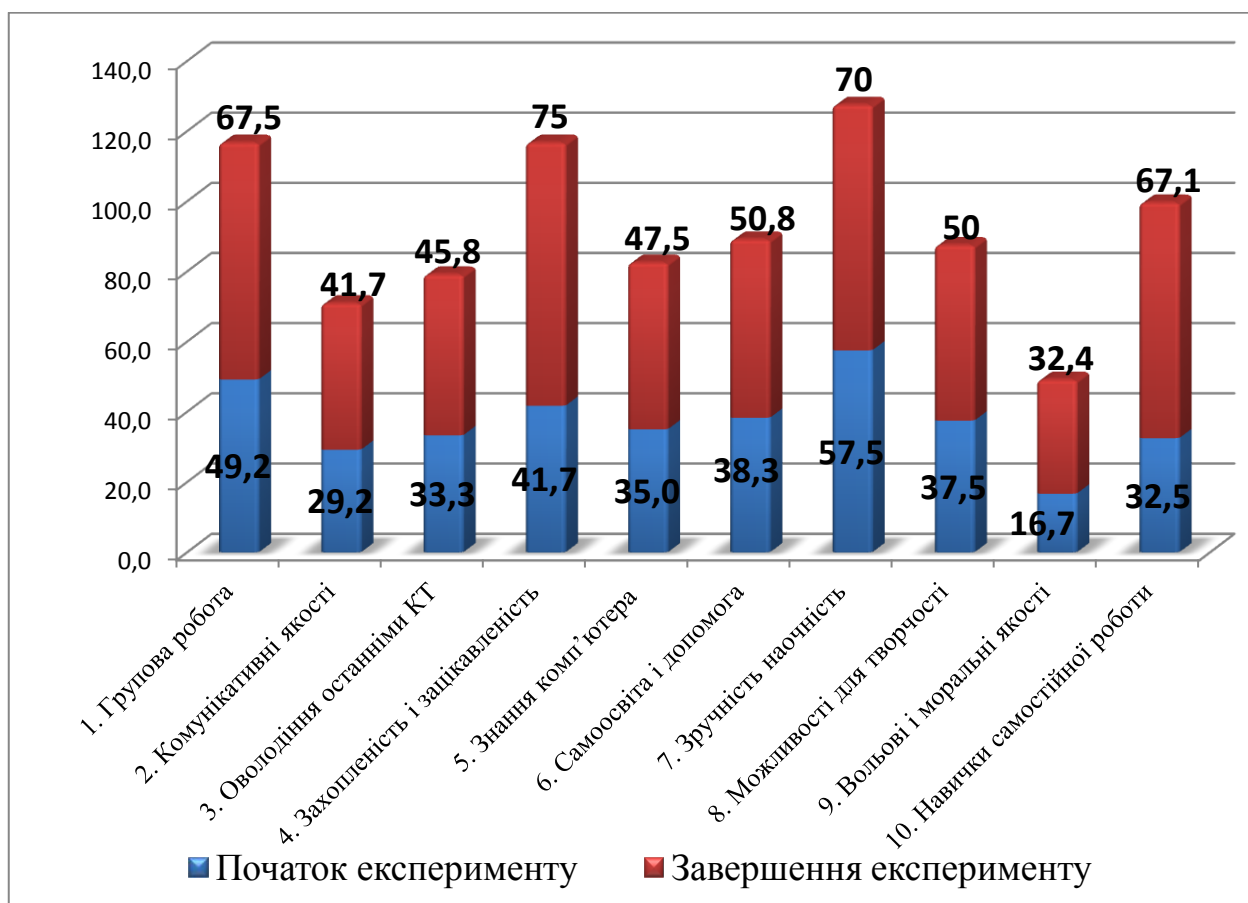


Рис. 2.5. сучасних технологій і засобів розвитку медіаграмотності