

СЕКЦІЯ 3. РОЗВИТОК ОСОБИСТОСТІ МОЛОДШОГО ШКОЛЯРА НА ЕТАПІ СТВОРЕННЯ СТАНДАРТІВ НОВОГО ПОКОЛІННЯ

Керівник секції:

Якименко Світлана Іванівна, доктор педагогічних наук, професор, завідувачка кафедри початкової освіти Миколаївського національного університету імені В. О. Сухомлинського

Секретар секції:

Філімонова Тетяна Володимирівна, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри початкової освіти Миколаївського національного університету імені В. О. Сухомлинського

Колесник Наталія,
*кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри образотворчого мистецтва та дизайну
Житомирського державного університету імені Івана Франка*

МУЛЬТИМЕДІЙНА КНИГА В ОСВІТНЬОМУ ПРОСТОРИ НОВОЇ УКРАЇНСЬКОЇ ШКОЛИ

Ще не так давно з терміном «книга» асоціювалося лише паперове видання, тепер це поняття розширилось і означає електронні видання. Сьогодні існує багато програмних засобів та методів, онлайн сервісів, графічних редакторів, які спрощують завдання створення електронних, інтерактивних, мультимедійних книг для простого користувача. Оскільки мультимедійні видання мають багато переваг серед інших електронних видань, то дослідження та аналіз методів розробки з метою розширення сфери застосування таких видань є актуальним і своєчасним.

На сьогодні актуальним є створення дизайн-концепції книги залежно від її призначення, розробка композиційно-графічної моделі мультимедійної книги, дизайну сторінок; підготовка мультимедійного видання в інтерактивних

форматах для освітнього процесу в умовах Нової української школи; формування навичок роботи з програмами та технологіями для створення мультимедійних, електронних інтерактивних та 3D книг; підготовка текстових, аудіо- та графічних матеріалів, їхнє редагування та публікація.

Роль та значення книжки у формуванні окремої особистості й суспільства загалом беззаперечна. Вона виявляється передусім у низці виконуваних функцій: естетичній, соціально-комунікативній, інформаційній, ідеологічній [1, с. 49-50]. Однак на сьогодні у світі спостережено глобальне послаблення інтересу до читання, особливо серед молоді, що пов'язане з бурхливим розвитком комп'ютерних технологій, зростанням впливу інтернет-культури. За останні десятиліття сформувалося покоління молодих людей, які вважають читання заняттям «старомодним» і непрестижним. Зацікавити аудиторію, спонукати її до активних дій покликані рекламно-промоційні заходи, реалізовані видавництвами, книгарнями, бібліотеками, фаховими виданнями, пресою, що, проте, не набуло масового характеру. На сьогодні таку масовість спроможний забезпечити Інтернет, який дає змогу відкрити цікаву для кожного сферу – літературну. Оригінальними способами популяризації книги, що породжені мережею, є електронні бібліотеки, майстер-класи, чати, форуми, сайти, блоги, книжкові соціальні мережі, інтернет-реклама, зокрема такі її види, як банер і буктрейлер [2]. Цікавим й оригінальним є новий мультимедійний формат подання текстової та ілюстративної інформації.

У царині ринку мультимедійного простору сьогодні електронні медіа реалізують нечисленні спроби популяризувати українську книгу в сучасному освітньому просторі Нової української школи. Стан інформаційного суспільства вмотивовує доцільність промоції книги за допомогою сучасного інтернет-формату, зокрема мультимедійного контенту. У процесі розроблення й упровадження інтернет-платформи необхідно зважати на інформаційні запити потенційної аудиторії, пропонувати широкий вибір інформаційних джерел, дбати про достовірність поданих відомостей. Мультимедійні книги на сьогодні стали ідеальною еволюцією в освітньому просторі сучасної початкової школи.

Медіапродукт репрезентує всебічну інформацію про цікаві факти та матеріали та допомагає читачеві зорієнтуватися в книжковому світі. Мультимедійна книга є своєрідним путівником, корисним poradником для цільової аудиторії, зокрема для молодших школярів [3, с. 17]. Основне функційне призначення інтернет-платформи – досягнення якісного рівня в системі комунікації «автор – книга – читач».

В аспекті нашої проблеми було проаналізовано деякі моделі дизайн-процесу створення мультимедійної книги як дидактичного засобу для навчання здобувачів Нової української школи:

1. «3 I model» – Inspiration, Ideation, Implementation (натхнення, створення ідеї, реалізація) – Brown, Wyatt, 2010. «Процес дизайн-мислення краще розглядати як систему просторів, що накладаються, а не як послідовність упорядкованих кроків. Є три місця, які потрібно брати до уваги: створення ідеї, ідеація, реалізація. Подумаймо про: натхнення як проблему або можливість, яка мотивує на пошук рішень; створення ідеї – як процес генерування розробки і тестування ідей; реалізації як шлях, що веде від стадії проекту у реальне життя».

2. HCD model – людино-центричний дизайн (IDEO / Tim Brown), це набір технік, розроблений проектним інститутом IDEO, які детально викладені в практичному посібнику, що вміщує в собі більшість евристичних методів. До слова, він є у вільному доступі в мережі інтернет, що вкотре підтверджує, що автори дизайн-методів переслідують ціль поширення проектної методології серед тих, кому потрібні інновації для соціальних змін.

3. The Double Diamond model — модель «подвійний діамант» (British Design Council, 2005). Розроблена в 2005 р. Британською радою дизайну модель, що широко застосовується, є формально співзвучною аналогічним моделям. Чотири етапи — «відкриття», «визначення», «розвиток (розробка)» та «доставка», відображають її структуру.

4. The Design Thinking model (модель «дизайн-мислення») — Hasso-PlattnerInstitute / David Kelley.

5. The Design Thinking model — модель «дизайн-мислення» (University of Stanford).

Означені моделі об'єднані етапністю дизайн-процесу, застосуванням дивергенції й конвергенції та побудовані на дидактичних принципах освітнього процесу Нової української школи. Основною передумовою до формування дизайн-мислення є безумовна користь дизайн-підходів у створенні мультимедійної книги для молодших школярів.

Техніки творчого підходу створення ілюстрацій, секрети самомаркетингу та прийоми тренування власного художнього бачення розкрила у своїй книзі «Професія – ілюстратор» сучасний дизайнер Н. Ратковскі. Між іншим, авторка розмірковує над дискусією щодо різниці між художником, дизайнером та ілюстратором: хто з них – творець, а хто – ремісник. Н. Ратковскі вважає, що «чим більше в ілюстраторі від художника і дизайнера, тим незвичайніші його роботи і тим більший попит на цього автора».

У цілому це видання дозволяє проаналізувати результат складного розвитку професії художника-ілюстратора на сучасному етапі і доводить її перспективність.

Основними принципами проектування мультимедійної дитячої книги дослідниця М. Єфімова вважає принципи візуальності, анімаційності, інтерактивності та віртуальності. У ході дослідження було встановлено, що дитяча книга як цілісний об'єкт включає у себе три основні структурні рівні – змістовий, образотворчий та архітектонічний, тісно пов'язані між собою, тому книга як дизайн-об'єкт є результатом їх органічного синтезу. Змістовий рівень виступає ідеєю, формує задум та концепцію майбутнього дизайну дитячих книг. Образотворчий рівень втілюється через графічно-зображальну інформацію (ілюстрація, шрифт, декоративні елементи). Архітектонічний рівень забезпечує утворення об'ємно-просторової форми дитячого видання, яке побудоване на змісті літературного твору та графічно-зображальних особливостях образотворчого рівня [4, с. 157-158].

К. Касьяненко вибудовує хронологію розвитку ігрової дитячої книжки, зупиняючись на конкретних досягненнях і похибках цієї галузі книжкового мистецтва, вводячи нові поняття (наприклад, «ігрова книгоформа» як узагальнююче поняття, що поєднує обидва варіанти дитячої ігрової книги – «книжку-іграшку» і «книгу-гру»). Аналізуючи сучасні видання для дітей, автор пропонує їх умовно класифікувати з урахуванням використаних носіїв, тобто розділяє існуюче розмаїття книжкових форм на «паперову ігрову книгу», «непаперову ігрову книгу» та «комбіновану ігрову книгу». Врешті дослідниця робить абсолютно логічний висновок: «Результатами взаємовпливів традиційного та інноваційного, художнього і технічного у мистецтві дитячої книги стало «уречевлення» архітектури книги, оснащення її непаперовим інтерактивними елементами – предметно-іграшковими додатками з різноманітними функціями і фізичними властивостями» [5].

І саме у цьому К. Касьяненко вбачає позитивну перспективу подальшого розвитку і конкурентоспроможність сучасної ігрової книги для дітей в Україні. А теза щодо реальності розв'язання суперечності між художньою якістю ігрової книги та бажанням виробника отримати швидкі прибутки шляхом розгорнутої мистецтвознавчої критики та полеміки навколо даного книжкового об'єкта є, ймовірно, актуальною і для книжкової продукції інших різновидів.

Отже, погляд на мультимедійну книгу для дітей молодшого шкільного віку як на своєрідний художній комплекс, мініатюрний, але насичений великим ідейно-образним змістом і пластичною напругою, міцно затвердився серед літераторів і художників, видавців і поліграфістів. Як одне з наймасовіших і мобільніших джерел пізнавальної й естетичної інформації, що легко долає кордони держав і політичних систем, дитяча мультимедійна книга виявилася не лише традиційним предметом культурного середовища. Вона посіла чільне місце на авторитетних міжнародних художніх та освітніх виставках, стала важливим показником культурного потенціалу націй і залишається одним з найцікавіших об'єктів наукових досліджень.

Література:

1. Біличенко О. Функціональні особливості художньої літератури в системі соціальної комунікації. *Вісник Книжкової палати*. 2012. № 7. С. 49-52.
2. Фіалко Д. Промоція книжки в інтернеті [Електронний ресурс]. Студентська наука: видавнича справа. Режим доступу : <http://www.uk.xlibx.com/4raznoe/1214017-1-udk-65555-0047385>.
3. Колесник Н.Є. Web-дизайн мультимедійної книги: теорія і практика: монографія. Житомир : ТОВ "505", 2020. 180 с.
4. Єфімова М. П. Видавництва дитячої книги в Україні : новітні видавничі технології. *Теорія та практика дизайну. Мистецтвознавство*. 2015. Вип. 7. С. 157-167.
5. Касьяненко К. Українська ігрова дитяча книжка: витоки, стан, тенденції: автореф. дис-ії на здобуття наук. ступеня канд. мистецтвозн-ва: 26.00.01. Київ. 2016. 18 с.

Агєєнко Світлана,

здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти спеціальності 013 Початкова освіта факультету педагогічної та соціальної освіти Миколаївського національного університету імені В.О. Сухомлинського
Науковий керівник: *Бреславська Г.Б., кандидат педагогічних наук, доцент кафедри початкової освіти Миколаївського національного університету імені В.О. Сухомлинського*

ПЕДАГОГІЧНІ ЧИННИКИ ОРГАНІЗАЦІЇ ГРОМАДЯНСЬКОГО ВИХОВАННЯ ЗДОБУВАЧІВ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ

Громадянське виховання в загальноосвітньому навчальному закладі здійснюється, спираючись на державну політику в галузі освіти і виховання, ідейне багатство українського народу, його моральні, національні цінності, досягнення вітчизняної і світової педагогіки. Воно передбачає посилення духовно-практичної діяльності учнів, спрямованої на програмування і творче здійснення ними свого індивідуального життя, посилення особистісно-гуманного підходу, спрямованого на розвиток інтелектуальної, духовно-