

УДК 004.032.6:[37.018.43:821.161.2]

## **СТВОРЕННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО НАВЧАЛЬНОГО КУРСУ З УКРАЇНСЬКОЇ ЛІТЕРАТУРИ**

Голуб О.А.

Наукові керівники – Левикін І.В, Кулішова Н.Є.

Харківський національний університет радіоелектроніки, кафедра МСТ  
м. Харків, Україна

тел.: +380954052993, olena.golub@nure.ua

The work deals with the task of developing an e-learning course on the subject of Ukrainian literature. The course should contain interesting and interactive content that will appeal to pupils and students studying this subject. The course should contain various multimedia components, photos, videos, audio, and interactive games. To create the project, we are considering various analogues of e-courses that have an interesting idea and implementation to improve students' perception of the subject.

Українська література – державотворчий предмет, що формує українську ідентичність. Після повномасштабного вторгнення наша країна зазнала великих руйнувань та втрат, які тривають і досі. Багато навчальних закладів було повністю знищено або зруйновано. Велика кількість учнів з тимчасово окупованих територій та територій на лінії зіткнення вимушена була евакуюватися чи виїхати за кордон, та продовжувати навчання дистанційно. Для того, щоб допомогти учням навчатися у дистанційному форматі, та вчителям, які не мають високого рівня цифрової грамотності, було вирішено створити електронний інтерактивний курс з української літератури. Основною аудиторією, яка використовуватиме такий варіант навчання, буде молодь, переважно школярі та студенти.

Інтерактивний курс сприяє не тільки розвитку самостійності, творчих здібностей учнів, його застосування допомагає зробити урок більш наочним і цікавим [1]. Учень має можливість переглянути стислу інформацію про авторів твору, подивитись фільми, відео уроки, пройти тестування, пограти в ігри та завітати до музею. Мультимедійне навчання дає можливість швидко запам'ятовувати інформацію, робить навчання цікавим та захоплюючим. Завдання проекту – створити електронний мультимедійний курс з української літератури, який допоможе сформуванню в учнів мотивацію до навчання та підвищить рівень знань з предмету.

Проаналізувавши різні аналоги електронних курсів, було вирішено створити курс, який міститиме нові тенденції навчання, а саме мікронавчання, гейміфікація та навчання на основі гри. Мікронавчання – це, як правило, короткий відеоролик або інтерактивне відео, що дає учню інформацію дозовано, це сприяє її запам'ятовуванню. Використання гейміфікації передбачає нагородження та привітання гравців після завершення кожного завдання або модуля. У курсі перевірка знань буде

відбуватися у вигляді тесту, а також в ігровій формі, також будуть створені кросворди.

Зовнішній вигляд курсу буде мати простий дизайн. Палітра кольорів визначатиметься 3 кольорами. Буде застосована зручна навігація, учень зможе легко та зрозуміло переміщуватись по курсу за допомогою кнопок. Сприйняття інформації буде легким за рахунок того, що текст на слайдах уроку буде невеликим. В дизайні курсу буде збалансований білий простір, не буде забагато декоративних елементів. Для створення і редагування мультимедійних проєктів застосовують різні програми. Використовуючи програму Adobe Captivate, можна додавати на слайди текст, медіа-об'єкти, фігури та інтерактивні елементи [2]. Для реалізації проєкту треба розробити дизайн інтерфейсу, який включає теми та уроки з української літератури, створити цікаві ігри, продумати дизайн оформлення пакування компакт-диску, на якому буде зберігатися розроблений мультимедійний проєкт. Під час планування розробки було помічено, що просте перетворення текстів лекцій, підручників, навчальних посібників в їх електронні аналоги не вирішує проблеми сприймання сучасними дітьми інформації, а лише ускладнює процес навчання, оскільки при цьому змінюється лише форма подачі навчальних матеріалів [3].

Проаналізувавши електронні курси, зроблено висновок, що навчальна інформація в межах однієї теми навчальної дисципліни може подаватися на декількох змістовних рівнях, взаємозв'язок між якими будується різними способами. Найбільш поширеним є лінійний спосіб структурування навчального контенту, в якому виділяють чотири рівні: основний, додатковий, ілюстративний та довідковий. В електронних курсах також більш ефективним є структурування навчального контенту з урахуванням різних способів навчально-пізнавальної діяльності студентів, а саме подання інформації в чіткій послідовності: ілюстративно-описовий – репродуктивний – творчий рівні. Електронний курс має враховувати психологічні принципи сприйняття інформації, має бути візуально структурованим, наповненим різними емоціями, урізноманітненим, використовувати різні засоби підтримки та привернення уваги. Тому у майбутньому проєкті планується застосувати саме всі ці принципи структурування навчального контенту.

Список використаних джерел:

1. Пушкар, О.І. (2011). Сучасні технології електронних мультимедійних видань: монографія. Харків: ХНЕУ ім. С. Кузнеця.
2. Adobe Captivate. (б. д.). Посібник користувача Adobe Captivate. <https://helpx.adobe.com/ua>.
3. Бикова, В.Ю. & Кухаренка, В.М. (2008). Технологія створення дистанційного курсу: навчальний посібник. К.: Міленіум.