
МЕЛЬКО Л.Ф.,
кандидат педагогічних наук,
доцент, завідувач кафедри туризму,
ВНЗ «Університет економіки
та права «КРОК»,
м. Київ, Україна

МУЛЬТИМЕДІЙНІ ЗАСОБИ В ОПТИМІЗАЦІЇ ПРОЦЕСУ НАВЧАННЯ У ВИЩІЙ ШКОЛІ (НА ПРИКЛАДІ ДИСЦИПЛІН «ГЕОГРАФІЯ ТУРИЗМУ», «ТУРИСТИЧНЕ КРАЇНОЗНАВСТВО»)

У статті розкриваються особливості застосування мультимедійних засобів навчання, методів графічної візуалізації при підготовці майбутніх фахівців з туризму, висвітлюється їх специфіка при викладанні країнознавчих географічних дисциплін. Аналізуються електронні ресурси мультимедійних засобів навчання (ментальна карта, інтерактивний плакат, комікс), розкриваються їх можливості для відповідного застосування, наводяться приклади із власного досвіду викладання. Виділяються чинники ефективного впровадження мультимедійних інноваційних засобів навчання у вищій школі. Наголошується на важливості оволодіння мультимедійними інноваційними засобами навчання, методами графічної візуалізації майбутніми фахівцями з туризму, розкривається їх значення для формування професійних компетентностей.

Ключові слова: мультимедійні засоби навчання, ментальна карта, інтерактивний плакат, комікс, професійні компетентності фахівців з туризму.

В статье раскрываются особенности применения мультимедийных средств обучения, методов графической визуализации при подготовке будущих специалистов по туризму, освещается их специфика при преподавании страноведческих географических дисциплин. Анализируются электронные ресурсы мультимедийных средств обучения (ментальная карта, интерактивный плакат, комикс), раскрываются их возможности для соответствующего применения, приводятся примеры

из собственного опыта преподавания. Выделяются факторы эффективного внедрения мультимедийных инновационных средств обучения в высшей школе. Отмечается важность овладения мультимедийными инновационными средствами обучения, методами графической визуализации будущими специалистами по туризму, раскрывается их значение для формирования профессиональных компетентностей.

Ключевые слова: мультимедийные средства обучения, ментальная карта, интерактивный плакат, комикс, профессиональные компетентности специалистов по туризму.

The article reveals the peculiarities of the use of multimedia teaching tools, graphical visualization methods while educating future tourism professionals as well as their specificity in the teaching of geography disciplines. The electronic resources of multimedia learning tools (a mental map, an interactive poster, a comic book) are analyzed, their possibilities for the corresponding application are revealed, examples from own teaching experience are given. The factors of effective introduction of multimedia innovative teaching methods in high school are highlighted. The importance of mastering multimedia innovative learning tools, graphical visualization methods by future tourism experts is emphasized revealing their importance in the formation of professional competencies.

Key words: multimedia teaching tools, mental map, interactive poster, comics, professional competence of tourism specialists.

Постановка проблеми.
Глобальна інформатизація суспільства, масштабне конкурентно-орієнтоване середовище вимагає нових підходів до підготовки висококваліфікованих фахівців, у т.ч. у сфері туризму.

Використання сучасних новітніх інноваційних технологій є першочерговою вимогою і викликом сьогодення, невід'ємною складовою процесу успішного практико-орієнтованого професійного навчання.

Надзвичайно важливим є вибір ефективних форм і методів навчання відповідно до конкретної галузі знань і навчальної дисципліни. У цьому сен-

сі актуальними залишаються пошук і впровадження у навчальний процес мультимедійних інноваційних технологій, засобів навчання спроможних оптимізувати процес підготовки фахівців.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Мультимедійні інноваційні технології, інтерактивні засоби навчання є предметом уваги наукової спільноти.

Питанням візуалізації навчальної інформації присвячені дослідження І. Андрушук, О. Снісар та ін. Застосування металевих карт у навчальному процесі вивчають І. Кіндрат, Н. Кононець, М. Касьяненко, Н. Оксентюк, І.

Пугач, І. Погореловська, А. Солодовник, В. Тимофеевої, В. Тимофеева та ін. В. Машкіна, О. Варакута досліджують можливості використання ментальних карт у підготовці фахівців з географії.

Науковці, педагоги П.Бельчев, О. Ільїна, Л.Желізняк, Т.Таблер, Г.Ткачук, І. Шахіна та ін. займаються вивченням дидактичних можливостей інтерактивних електронних плакатів. Коміксові технології в освіті присвячені публікації В.Юрженка, Д.Ольшанського, Є.Даниленко, К. Авдеевої, В.Колосової, В.Калітіної та ін.

Дослідження наукових джерел дозволяє встановити, що мультимедійні інноваційні технології, засоби навчання є предметом активного вивчення наукової спільноти. Потребує вивчення процес застосування мультимедійних інноваційних засобів навчання при викладанні країнознавчих географічних дисциплін для майбутніх фахівців з туризму.

Метою статті є висвітлення особливостей використання мультимедійних інноваційних засобів навчання у процесі підготовки майбутніх фахівців з туризму на прикладі вивчення країнознавчих дисциплін («Географія туризму», «Туристичне країнознавство»).

Виклад основного матеріалу дослідження

Питання візуалізації навчального матеріалу стає все більш актуальним. Скорочення аудиторних годин у вищій школі, потужний обсяг навчального матеріалу вимагають пошуку ефективних новітніх технологій, засобів навчання, які б сприяли оптимізації процесу навчання.

Потужним циклом навчальних дисциплін для підготовки майбутніх фахівців з туризму є країнознавчі дисципліни, серед яких «Географія туризму», «Туристичне країнознавство», які

покликані сприяти оволодінню студентами знаннями щодо туристичного ресурсного потенціалу території, його аналізу.

Як показує досвід, ефективним шляхом підвищення ефективності навчання, засвоєння матеріалу студентами є застосування засобів графічної візуалізації, створення опорних конспектів, ментальних карт, інтерактивних плакатів та коміксів, у т.ч. з використанням мультимедійних технологій.

Ментальні карти (Mind-Map) або «інтелект-карти», «карти розумових дій», «карти пам'яті» є потужним засобом для засвоєння навчального матеріалу. Суть створення ментальної карти полягає у радіальному записі інформації ключовими словами на різнокольорових гілках.

Технологія майндмепінгу, як зазначає Н.Кононец, – «це сукупність методів та прийомів, застосовуваних у навчальному процесі, яка базується на використанні ментальних карт і дозволяє підвищити ефективність сприйняття навчального матеріалу, розв'язання завдань та прийняття рішень» [5].

Основоположником створення ментальних карт вважається Тоні Бьюзен. Праця Тоні та Барі Бьюзенів «Супермислення» стала науковим бестселером, в якому зазначається, що інтелект-карта – це «потужний графічний метод, що надає універсальний ключ до вивільнення потенціалу, прихованого в мозку» [1].

Досвід автора статті дає можливість стверджувати, що застосування графічної візуалізації навчального матеріалу, ментальних карт у процесі викладання навчальних країнознавчих дисциплін для майбутніх фахівців з туризму сприяє підвищенню ефективності засвоєння навчального мате-



Рис.1. Ментальна карта «Списки чудес світу та України» в програмі FreeMind.

Джерело: авторська розробка.

ріалу. Студенти у процесі самостійної роботи створюють власні опорні конспекти, ментальні карти до розділів, тем, окремих питань, наприклад, «Географія активних видів туризму», «Європейський туристичний макрорегион», «Туристична характеристика Єгипту» тощо, застосовуючи і електронні платформи.

На рис.1 представлена ментальна карта «Списки чудес світу та України», створена на ресурсі FreeMind.

Окрім цього ресурсу ментальні карти можна створювати у програмах: Coggle, MindNode, MindMeister, WiseMapping та ін.

Процес створення ментальних карт студентами є надзвичайно захоплюючим, що сприяє їхній мотивації вивчення навчального матеріалу та посилює пізнавальну активність.

Серед сучасних мультимедійних засобів навчання популярністю користується інтерактивний плакат як «електронний освітній засіб нового типу, який забезпечує високий рівень

здійювання інформаційних каналів сприйняття наочності навчального процесу» [3,8].

Дослідники виділяють особливості інтерактивних плакатів, серед яких: потужна інтерактивність, простота у використанні, значний візуальний ряд, груповий та індивідуальний підхід до учасників процесу учіння, можливість конструювати заняття відповідно до поставлених завдань тощо [3,8].

Електронний плакат надає широкі можливості для демонстрації навчального матеріалу, з використанням інтерактивної навігації, у т.ч. при вивченні країнознавчих дисциплін для майбутніх фахівців з туризму. Найбільш зручними темами для вивчення за допомогою вказаного засобу навчання можуть бути: центри різноманітних видів туризму (гірськокожного, культурно-пізнавального, розважального, подієвого сільського, екологічного та ін.); атрактивні туристичні об'єкти територій (туристичних макрорегионів,

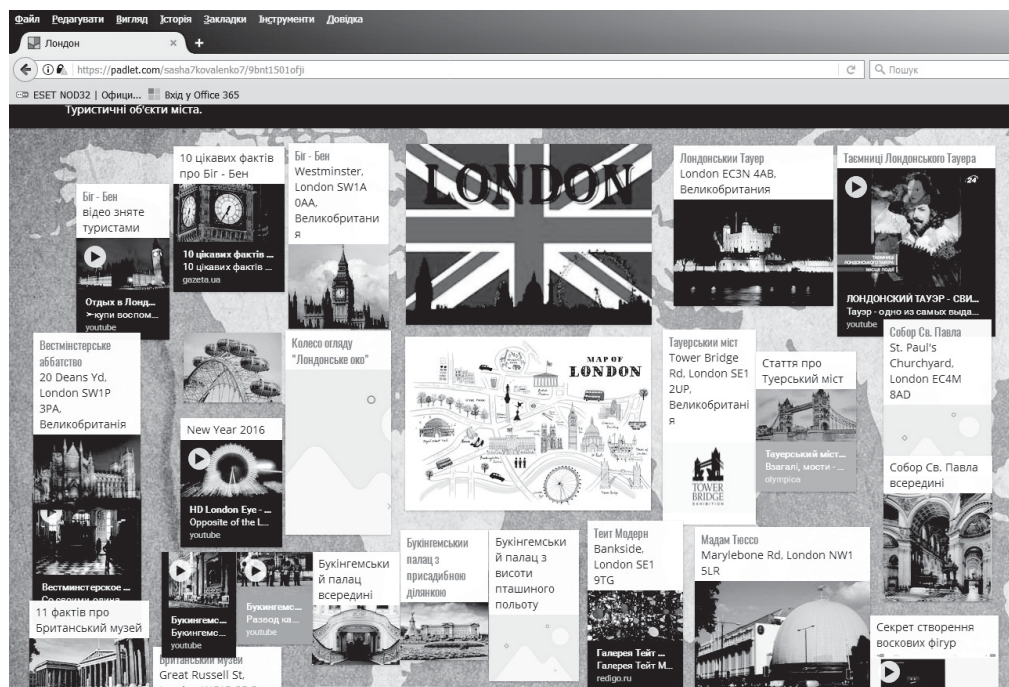


Рис.2. Інтерактивний плакат «Туристичні об’єкти Лондона» в програмі Padlet

Джерело: розробка Коваленко С., студентки 2 курсу [4].

країн, населених пунктів); осередки культурної спадщини тощо.

Електронні плакати, як засіб навчання можна використовувати, як на лекційних, так і практичних заняттях. Наприклад, при вивченні культурної спадщини Індії, яка надзвичайно приваблива для туристів, можна створити та використати електронний плакат «Музично-танцювальне мистецтво Індії», де візуально, з прив’язкою до карти, показати найбільш відомі танцювальні школи класичних танців Індії, а саме: катхак, бхарата натьям, катхакалі, одіссі, маніпурі тощо [7].

Окрім цього, електронний плакат є креативним засобом для виконання самостійної роботи студентами. На рис.2 представлено скріншот електронного плакату «Туристичні об’єкти Лондона», створеного Коваленко

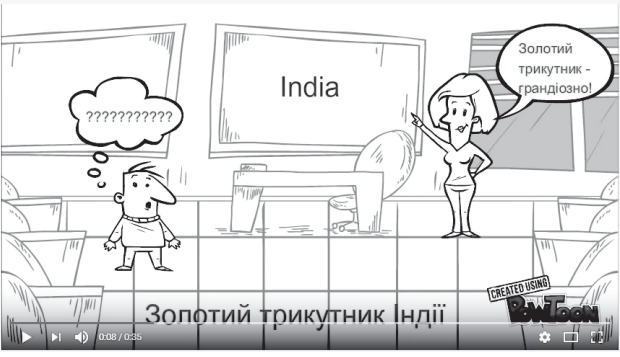


Олександрою, студенткою 2 курсу спеціальності «Туризм» (навчальна дисципліна «Туристичне країнознавство»).

На плакаті представлені атракційні туристичні об’єкти Лондона: Лондонський Тауер, Тауерський міст, Біг-Бен, Вестмінстерське абатство, Букінгемський палац, Собор Святого Павла, музей воскових фігур мадам Тюссо, галерея Тейт Модерн, колесо огляду «Лондонське око», Гайд-парк. До кожного об’єкту прикріплене посилання на фото, відео та статтю.

Використання електронних плакатів дозволяє студентам максимально розширювати власні пізнавальні можливості, запам’ятовувати величезні об’єми матеріалу в досить цікавій і ненав’язливій формі.

Інтернет-сервісами, які дозволя-

Таблиця 1
Фрагменти графічної розкадровки
мультимедійного коміксу «Золотий трикутник Індії»

Кадри	Графічне зображення сюжету
Кадр 1	 <p>Золотий трикутник Індії</p>
Кадр 2	
Кадр 6	

Джерело: авторська розробка сюжету в програмі PowToon [6].

ють створювати електронні плакати можуть бути: Padlet, Glogster, Сервіс ThingLink, Cadoo та ін.

Перспективною, на наш погляд, є **коміксна форма передачі інформації** для підготовки майбутніх фахівців з туризму. В.Юрженко вважає «використання коміксів в освітньому процесі як однією з дієвих форм організації змісту навчання» [9, с.165].

Комікс, як педагогічна технологія, як мультимедійний засіб навчання, не набув широкого застосування у навчальному процесі, насамперед, вищої школи на теренах нашої держави. Дослідники це пов'язують з особливостями нашої ментальності, із ставленням до коміксу як до «меншовартісного» продукту [9]. Хоча у світі комікси активно використовуються при вивченні навчальних дисциплін, особливо в Японії, де є частиною етнокультурного середовища.

На сьогодні дидактичні можливості коміксів та перспективи його використання тільки досліджуються. Хоча комікс як педагогічна технологія вже використовується у початковій школі, при вивченні іноземних мов для різних вікових категорій. Цікавими є дослідження розробки і застосування коміксів при вивченні біології Є.Даниленка [2].

Як показує власний досвід автора, студенти із задоволенням і захопленням сприймають мультимедійні коміксові сюжети, особливо на туристичну країнознавчу тематику. Наприклад, при вивченні туристичного потенціалу Індії на лекції демонструється комікс «Золотий трикутник Індії», фрагментарна розкадровка якого представлена в табл.1. Коміксовий відеоролик, який виконано у програмі «PowToon», розрахований на 35 секунд, містить 7 кадрів [6].

Подібні відеоролики не займають

багато часу на занятті, але несуть надзвичайно потужну мотивацію, здійснюючи позитивний вплив на пізнавальну активність студентів та їх емоційний стан. Тематика коміксових відеороликів може бути надзвичайно різноманітною. Таким способом можна популяризувати будь-які туристичні ресурси, атракції, дестинації.

Розробка відеороликів потребує певних вмінь щодо користування комп'ютерними технологіями, але вона не є складною, хоча займає певну частину часу. Крім програми PowToon, для створення коміксів можна використовувати сервіси Pixton, ToonDoo, Mainada Comics, Comic Life від Plasq та ін.

На думку автора статті, студенти мають оволодіти вміннями створювати коміксові відеоролики на туристичну тематику, що у майбутньому стане в нагоді у професійній діяльності для просування на ринку туристичного продукту.

Оволодіння студентами мультимедійними засобами навчання у процесі навчання сприятиме формуванню професійних компетентностей: здатність володіти інноваційними комп'ютерними технологіями, обробляти, аналізувати потужні об'єми інформації, туристичний потенціал територій, створювати інформаційний інноваційний туристичний продукт, представляти його, посилюючи комунікативні вміння та навички тощо.

Виділимо чинники ефективного впровадження мультимедійних інноваційних засобів навчання у вищій школі: 1) відповідний рівень підготовки науково-педагогічних кадрів; 2) відповідний рівень підготовки студентів, їхня мотивація до процесу пізнання; 3) відповідний рівень матеріально-технічного забезпечення навчального закладу; 4) команда однодумців на-

навчального закладу на всіх рівнях педагогічної взаємодії.

Аналіз вищевикладеного дозволяє сформулювати наступні **висновки**.

Застосування сучасних мультимедійних засобів навчання, а саме ментальних карт, інтерактивних плакатів, коміксів, при викладанні країнознавчих дисциплін для майбутніх фахівців з туризму, сприяє підвищенню ефективності навчання, кращому засвоєнню студентами навчального матеріалу, що призводить до оптимізації

процесу навчання.

Ефективність впровадження інноваційних мультимедійних технологій, засобів навчання у вищій школі залежить від конкретних чинників.

Оволодіння студентами сучасними методами графічної візуалізації, інноваційними мультимедійними технологіями та засобами навчання сприяє потужному формуванню професійних компетентностей, що дозволить стати більш конкурентоспроможними на ринку праці.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Бьюзен Т., Бьюзен Б. *Супермышление* / Т. Бьюзен, Б. Бьюзен; пер. з англ. Е.А. Самсонов. – [2-е изд.]. – Минск: Попурри, 2003. – 304 с.
2. Даниленко Є. В. Дидактичні комікси з біології, як засіб активізації пізнавальної діяльності учнів молодшого підліткового віку / Є. В. Даниленко // Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 20 : Біологія. – 2011. – Вип. 3. – С. 186-191. – Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nchb_020_2011_3_35
3. Желізняк Л. Інтерактивний плакат як сучасний засіб навчання / Л. Желізняк [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/38576/
4. Коваленко С. Лондон. Туристичні об'єкти міста (інтерактивний плакат) [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://padlet.com/sasha7kovalenko7/9bnt1501ofji>
5. Кононець Н. В. Технологія майндмепінгу як педагогічна технологія ресурсно-орієнтованого навчання інформатики в коледжі / Н. В. Кононець // Наукові праці Вищого навчального закладу "Донецький національний технічний університет". Сер. : Педагогіка, психологія і соціологія. – 2013. – № 2. – С. 125-131. – Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Npdntu_pps_2013_2_28
6. Мелько Л. Золотий трикутник Індії (коміксовий відеоролик) [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.youtube.com/watch?v=EYIZuEFZ-RI&rel=0>
7. Мелько Л. Музично-танцювальне мистецтво Індії (інтерактивний плакат) [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://ru.padlet.com/mlf_7/3xivniwr8et
8. Шахіна І.Ю., Ільїна О.І. Інтерактивні плакати в освітній діяльності / І.Ю. Шахіна, О.І.Ільїна [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://archive.kpi.kharkov.ua/files/48550/>
9. Юрженко В.В. "Коміксування" змісту навчального процесу: позитивні чи негативні тенденції для розвитку технологій освітньої діяльності? / В. В. Юрженко // Біоресурси і природокористування. – 2015. – Т. 7, № 1/2. – С. 165-170. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://journals.nubip.edu.ua/index.php/Bio/article/viewFile/6392/6285>

TRANSLITERATION OF REFERENCES:

1. B'yuzen T., B'yuzen B. *Supermyshlenye* / T. B'yuzen, B.B'yuzen; per. z anhl. E.A.Samsonov. – [2-e yzd.]. – Mynsk: Popurry, 2003. – 304 s.
2. Danylenko Ye. V. *Dydaktychni komiksy z biolohiyi, yak zasib aktyvizatsiyi piznaval'noyi diyal'nosti uchniv molodshoho pidlitkovoho viku* / Ye. V. Danylenko // *Naukovyy chasopys NPU imeni M. P. Drahomanova. Seriya 20 : Biolohiya.* – 2011. – Vyp. 3. – S. 186-191. – Rezhym dostupu: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nchb_020_2011_3_35
3. Zheliznyak L. *Interaktyvnyy plakat yak suchasnyy zasib navchannya* / L. Zheliznyak [Elektronnyy resurs]. – Rezhym dostupu: http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/38576/
4. Kovalenko S. London. *Turystychni ob'yekty mista (interaktyvnyy plakat)* [Elektronnyy resurs]. – Rezhym dostupu: <http://padlet.com/sasha7kovalenko79bnt1501ofji>
5. Kononets N. V. *Tekhnolohiya mayndmeppinhu yak pedahohichna tekhnolohiya resursno-oriyentovanoho navchannya informatyky v koledzhi* / N. V. Kononets // *Naukovi pratsi Vyshchoho navchal'noho zakladu "Donets'kyi natsional'nyy tekhnichnyy universytet". Ser. : Pedahohika, psykholohiya i sotsiolohiya .-* 2013. – # 2. – S. 125-131. – Rezhym dostupu: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Npdntu_pps_2013_2_28
6. Mel'ko L. *Zoloty trykutnyk Indiyi (komiksovyy videorolyk)* [Elektronnyy resurs]. – Rezhym dostupu: <https://www.youtube.com/watch?v=EYIZuEFZ-RI&rel=0>
7. Mel'ko L. *Muzychno-tantsyval'ne mystetstvo Indiyi (interaktyvnyy plakat)* [Elektronnyy resurs]. – Rezhym dostupu: https://ru.padlet.com/mlf_7/3xiwniwr8et
8. Shakhina I.Yu., Il'yina O.I. *Interaktyvni plakaty v osvithniy diyal'nosti* / I.Yu. Shakhina, O.I.Il'yina [Elektronnyy resurs]. – Rezhym dostupu: <https://archive.kpi.kharkov.ua/files/48550/>
9. Yurzhenko V.V. *"Komiksuvannya" zmistu navchal'noho protsesu:pozytyvni chy nehatyvni tendentsiyi dlya rozvytku tekhnolohiy osvithn'oyi diyal'nosti?* / V. V. Yurzhenko // *Bioresursy i pryrodokorystuvannya.* – 2015. – T. 7, # 1/2. – S. 165-170. [Elektronnyy resurs]. – Rezhym dostupu: <http://journals.nubip.edu.ua/index.php/Bio/article/viewFile/6392/6285>

Melko L.F.,

PhD in Pedagogy, Associate Professor, Head of Tourism Department, «KROK» University, Kyiv, Ukraine
E-mail: mlf-7@ukr.net

MULTIMEDIA TOOLS IN OPTIMIZING THE EDUCATIONAL PROCESS IN HIGH SCHOOL (on the example of the discipline «the geography of tourism», «tourist country studies»)