

УДК 378.015.31:159.93

**ПРОБЛЕМАТИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ УЧЕБНЫХ СРЕДСТВ  
ПО ИСТОРИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ**

**канд. пед. наук А.П. ГРИЦЕНКО**  
(Глуховский национальный педагогический университет  
имени Александра Довженко, Украина)

*Определены условия и особенности использования различных типов мультимедийных учебных средств по истории и общественно-гуманитарным дисциплинам в образовательном процессе. В результате были сформулированы основные дидактические и методические требования к внедрению информационно-справочных мультимедийных изданий по истории, мультимедийных энциклопедий, электронных исторических карт и атласов, мультимедийных учебно-развивающих игр, а также компьютерных тестовых программ как мультимедийных учебных средств, представлены основные подходы к их классификации и выявлены определенные трудности из-за недостаточного количества отечественной мультимедийной продукции, низкого уровня информационно-коммуникационной компетентности педагогов и неадекватного оснащения учебных заведений современным аппаратным обеспечением для внедрения мультимедийных учебных средств.*

**Ключевые слова:** мультимедийные учебные средства, история, мультимедийные энциклопедии, электронные исторические карты, мультимедийные учебно-развивающие игры, компьютерные тестовые программы.

**Введение.** Исследование влияния мультимедийных технологий через сочетание текстов, цветов, картинок, звуков, компьютерной графики, видео, обучающих компьютерных игр на эффективность усвоения учебной информации в последнее время приобретает все большую актуальность в педагогике и психологии. Наглядность, особенно динамическая, играет важную роль в заинтересованности и понимании материала. Соответственно при наличии опыта и достаточного уровня мотивации возрастает эффективность внедрения мультимедиа технологий в образовательный процесс учителями и преподавателями, а также восприятие материала учащимися и студентами во время учебных занятий. Однако кроме готовности к освоению новых технологий необходимо учитывать имеющийся арсенал мультимедийных учебных средств и обоснованность применения тех или иных их типов на разных этапах занятия сообразно с задачами, которые ставятся в образовательной деятельности. Среди многих типов мультимедийных учебных средств по истории наиболее распространенными являются электронные учебники и пособия по истории и общественно-гуманитарным дисциплинам, а также другие виды мультимедийных учебных средств: мультимедийные энциклопедии по истории, виртуальные музеи, тестовые программы, детские игровые учебно-развивающие мультимедийные средства по истории.

Проблематика использования мультимедийных учебных средств по истории в образовательном процессе разрабатывалась рядом ученых: В. Агеевым, В. Беспалько, В. Быковым, Б. Гершунским, А. Ершовым, П. Ждановичем, М. Робертом, С. Свириденко, Г. Селезневой, А. Шестопалюком (разработка общих теорий использования мультимедиа в образовании); Н. Анисимовой, Н. Вороновой, Ю. Казаковым (применение мультимедиа в учебном процессе); А. Башмаковым, И. Башмаковым, В. Волынским, М. Жалдаком, А. Жосаном, В. Мадзигоном, А. Осиним, П. Полянским, А. Хуторским (исследование содержания, структуры, задач, дидактических функций электронных учебников), а также А. Тележинской, С. Телухой и др. (методические основы использования средств мультимедиа на уроке истории). Анализ данных научных исследований свидетельствует, что их тематика касается, главным образом, общих вопросов использования мультимедийных средств обучения и выработки определенных подходов к их классификации. Отдельного внимания заслуживает и определение условий использования разных видов мультимедиа технологий в процессе обучения истории студентов учреждений высшего педагогического образования. Исследование особенностей использования разных видов мультимедийных учебных средств в процессе обучения истории будущих учителей в современных условиях и является целью данной статьи.

Ведущими методами в реализации цели предлагаемого исследования выступают: теоретический анализ научной литературы с целью выяснения состояния рассматриваемой проблемы; определение особенностей использования мультимедийных учебных средств в процессе обучения истории студентов учреждений высшего педагогического образования путем разработки отдельных методических рекомендаций и выводы о перспективности внедрения сформулированных рекомендаций.

**Основная часть.** Среди ученых-методистов, как и в практической среде школьных учителей и вузовских преподавателей, нет единого мнения относительно эффективности использования средства мультимедийных технологий. Каждый выделяет среди множества типов мультимедийных учебных средств по истории те или иные дидактические преимущества. На наш взгляд, в условиях организации мультимедийного обучения можно говорить о возникновении особой междисциплинарной научной отрасли, которая обновляет и модернизирует процесс учения–обучения, повышает его эффективность за счет широкого доступа к информационным историческим источникам, обработки учебных задач, обеспечения обратной связи и т.д. [1, с. 71].

Определяя специфику каждого учебного предмета или образовательной сферы, в нашем случае истории и общественно-гуманитарных дисциплин, выделяя соответствие учебной программы по истории общедидактическим и специфическим обществоведческим принципам, мы считаем, что комплекс электронных учебников, пособий и других мультимедийных модулей, созданных для обучения, определяется термином «программно-педагогическое средство» (далее – ППС). Исследователь В. Круглик к современным ППС относит электронный учебник; электронный справочник; тренажерный комплекс (компьютерные модели, конструкторы и тренажеры), задачник; электронный лабораторный практикум; компьютерную тестирующую систему и систему планирования процесса обучения [6]. Однако эти компоненты приобретают обучающие функции при условии создания учителем педагогического сценария по конкретному учебному предмету.

К основным разновидностям информационно-справочных мультимедийных изданий по истории также принадлежат мультимедийные энциклопедии, виртуальные музеи, другие электронные ресурсы. В мультимедийных энциклопедиях по истории, как правило, размещаются теоретические, исторические, биографические, библиографические сведения об исторических событиях страны в прошлом, известные исторические персоналии и т.п.

По технологии распространения ППС их классифицируют как размещенные в сети Интернет (сетевые), на электронных носителях (локальные; считываются с помощью компьютерной техники) и комбинированные (локально-сетевые).

Ученые разделяют электронные энциклопедии по следующим характеристикам: по целевому назначению (научная, научно-популярная и популярная); по структуре основного текста (алфавитные и систематические); по характеру информации (универсальная или общая, отраслевая, региональная или краеведческая, специализированная); по форме представления информации (электронные копии бумажных и мультимедийные); по исполнению (локальные и в сети Интернет); по уровню активности виртуальной среды (пассивные и интерактивные) [5].

К преимуществам электронных энциклопедических изданий (веб-энциклопедии «Википедия» и ее сестринских проектов (русская, украинская, белорусская и др. – всего почти 300 языковых разделов) следует отнести использование технологии гипертекста, который обеспечивает мгновенный переход от одной статьи к другой, связанной с ней, а также легкость регулярного обновления устаревшей информации и обратную связь с читателем [2]. Причем Вики-энциклопедия дает возможность получить информацию по нужному читателю вопросу одновременно на нескольких языках. Г. Стеценко обращает внимание на принцип полилога – возможность сочетания в одной статье Википедии материалов нескольких справочных и энциклопедических изданий, благодаря чему достигается обучающий эффект, который обеспечивается педагогическим представлением материала, реализуемого соответствующими особенностями гипертекста. То есть разные трактовки одного и того же понятия в разных справочниках различных авторов можно связать гипертекстовыми ссылками. Эти сопоставления дополняют друг друга, углубляют понимание терминов и определений, подталкивают к самостоятельному анализу и осмыслению материала [11].

Бесспорно, в процессе изучения истории в учреждениях общего среднего и высшего образования уже накоплен определенный опыт применения электронных исторических карт и атласов. Это происходит благодаря развитию технических и системных средств, которые значительно повышают эффективность учебной деятельности. Поскольку исторические карты по тематике и хронологии продолжают друг друга, демонстрируя динамику исторического развития, их представление с помощью электронных средств обучения позволяет наглядно продемонстрировать ход какого-либо исторического события с высокой степенью наглядности.

Современные электронные картографические ресурсы по отечественной и всемирной истории являются атласными комплексными информационными системами о прошлом человечества в тот или иной период. Использование электронных атласов осуществляется в виде CD-атласов и файлов онлайн-доступа – сетевых ресурсов, хранящихся на носителях интернет-серверов или в файловых хранилищах, обеспечивающих навигацию по атласу, изменение масштаба отдельных фрагментов карты, вывод на экран дополнительной информации (текстов, графиков и диаграмм).

По мнению Л. Даценко [3, с. 79–80], учебная карта должна соответствовать программе и содержанию того раздела учебного курса, в котором излагается данная тема, а хронологические рамки карт – основным хронологическим разделам учебника. Содержание учебной карты, степень ее детализации и оформление легенды зависят также от возраста учащегося.

Детские игровые учебно-развивающие мультимедийные средства по истории разработаны с учетом возрастных особенностей и в интересной игровой форме привлекают школьников к ознакомлению с исторической информацией о прошлом человечества. Мультимедийные учебно-развивающие игры фактически являются компьютерными видеоиграми, которые создаются для детей и взрослых с учебными, развивающими, но и развлекательными целями. Они повышают заинтересованность историей и способствуют изучению предмета через погружение в колорит эпохи благодаря динамическим иллюстрациям, прекрасной графике и решению игровых ситуаций. Все это делает усвоение полученной информации о прошлом наиболее эффективной.

Т. Павлюк [8], А. Попова [9] среди компьютерных игр выделяют следующие жанровые группы: приключенческие (игры-приключения), стратегии (игры, созданные для развития навыков планирования и аналитических действий), аркады (игры, стимулирующие набирать максимальное количество баллов с переходом на следующий уровень), симуляторы (имитаторы); логические (квесты, головоломки), 3D Action (игры развлекательного содержания), а также азартные.

По целям создания игр их можно дифференцировать как учебно-исторические и развлекательно-исторические, а по сложности построения – игры для начинающих и для пользователей с определенными игровыми навыками.

Для оценки и контроля исторических знаний, проверки сформированности предметных (исторических) компетенций в последнее время разработан целый ряд тестов и тестовых заданий с использованием программных оболочек. В. Рахлецакая [10] обращает внимание на реализацию основных дидактических принципов контроля при помощи компьютерного измерения знаний: индивидуальный характер, системность проверки и оценки знаний, тематичность, дифференцированная оценка успеваемости, единообразие требований преподавателей к слушателям.

Рассматривая компьютерное тестирование исходя из методических аспектов контроля знаний, необходимо обратить внимание на определение задач для проверки знаний, умений и навыков; разработку требований и критериев к формированию комплекта вопросов и задач для опроса. Подобранные задания должны соответствовать цели обучения на конкретном этапе учебного процесса и быть последовательными, учитывать степени сложности, устанавливать целесообразный лимит времени на выполнение заданий и соблюдать другие требования к подобного рода педагогическим методам.

М. Захарчук и Р. Васкив [4, с. 92] выделяют пять основных требований к тестам: валидность или адекватность (соответствие содержанию учебного материала), определенность (один правильный ответ на вопрос), простота, однозначность и надежность. Автор разделяет мнение Ю. Малиенко, что одним из главных факторов актуальности использования тестов на уроках обществоведческих дисциплин является учебный – как элемент системы обобщения знаний учащихся [7, с. 26].

Компьютерные программы, при помощи которых создаются тесты, можно классифицировать по нескольким параметрам. Так, по виду технологии можно выделить оффлайн-, онлайн-ресурсы и комбинированные программы. По технологии проведения тестирования – локальные (на каждом компьютере отдельно), с помощью локальной сети (централизованное тестирование в компьютерном классе), а также через сеть Интернет. По количеству тестируемых можно выделить компьютерные тесты индивидуальные и групповые (для одновременной подачи идентичного материала на компьютерах, объединенных в локальную сеть).

Анализируя особенности конструирования и использования различных форм тестовых заданий, С. Терно выделяет семь основных форм тестовых заданий по истории: альтернативные; установление последовательности; установление соответствия между элементами двух списков; задачи с несколькими вариантами выбора; задачи с пробелами; задачи, требующие краткого ответа; задачи, требующие открытого ответа [12, с. 7].

Исходя из этого, основными типами тестовых заданий по истории могут быть определение исторических дат и персоналий; установление соответствия между датами, событиями, явлениями, историческими деятелями; историко-географические тесты; обработка терминологического аппарата; составление групп слов по сходству понятий и явлений и т.п.

Широкий спектр современных компьютерных тестовых программ (MyTestX, «АСТ-Тест», «Конструктор тестов. Версия 3.4», «UniTestSystem», «OpenTest», «Test-W2», «Online Test Pad», бесплатная

платформа Quizizz и т.д.), а также Google-формы позволяют создать комплекс тестов по истории с использованием в тестовых заданиях мультимедийного контента, включающего в тесты графическую, аудио- и видеоинформацию.

**Заключение.** Проанализировав методическую, обществоведческую, психолого-педагогическую литературу по вопросам развития мультимедийных технологий, осуществив обзор мультимедийных учебных средств по истории, можно сделать следующие выводы.

Мультимедийные учебные средства по истории должны отвечать общедидактическим требованиям научности, системности, доступности, осознанности, прочности усвоения знаний, а также наглядности и интерактивности за счет динамического управления представлением учебного материала, что обеспечит их эффективное применение в практике исторического образования.

Преимуществом электронных энциклопедических изданий (веб-энциклопедии «Википедия» и ее сестринских проектов) является использование технологии гипертекста, которая обеспечивает мгновенный переход от одной статьи к другой, связанной с ней. Подобно этому, доступным является организация навигации по электронным атласам по истории с изменением масштаба отдельных фрагментов карт. Благодаря использованию мультимедийных технологий, компьютерные тестовые программы позволяют эффективно осуществлять контроль знаний учащихся, сочетая различные виды заданий и вопросов по теме занятия.

Важным аспектом, на наш взгляд, становится качественное определение различных подходов к классификации мультимедийных учебных средств в целом, а также их подвидов, относительно их эффективного подбора на том или ином этапе занятия в зависимости от тех задач, которые ставятся педагогами в процессе обучения истории.

Таким образом, проблематика использования мультимедийных учебных средств по истории в образовательном процессе нуждается в дальнейшем исследовании. Вместе с тем отдельные разработки в данном направлении достаточно эффективно используются в качестве программно-педагогических средств при условии гармоничного сочетания с другими средствами и методами обучения, а также сообразно целям и задачам занятия по какой-либо исторической тематике.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Гриценко, А.П. Основи використання мультимедіа технологій у процесі викладання історії / А.П. Гриценко // *Наук. вісн. Миколаїв. нац. ун-ту ім. В. О. Сухомлинського. Пед. науки / за ред. проф. Т. Степанової.* – 2019. – № 2. – С. 69–73.
2. Гриценко, А.П. Формування медіаграмотності вчительства засобами «Вікіпедії» в умовах Нової Української школи / А.П. Гриценко // *Формування громадянської культури в новій українській школі: традиційні та інноваційні практики.* – 2018. – С. 146–150. – Режим доступу: <https://sites.google.com/view/professional-education-kaf/діяльність-кафедри/наукова-діяльність/1-всеукраїнська-науково-практична-конференція>. – Дата доступу: 15.02.2020.
3. Даценко, Л.М. Особливості проектування та укладання історичних карт для школи / Л.М. Даценко // *Проблеми безперервної географічної освіти і картографії.* – 2009. – Вип. 9. – С. 78–85.
4. Захарчук, М. Комп'ютерне тестування як інноваційний засіб вимірювання знань англійської мови / М. Захарчук, Р. Васків // *Вісн. Нац. ун-ту «Львівська політехніка». Інформатизація вищого навчального закладу.* – 2015. – № 831. – С. 90–98.
5. Киньябулатов, А.У. Энциклопедистика: прошлое и настоящее / А.У. Киньябулатов // *Вестн. ВЭГУ. Сер. Науч. жизнь.* – 2007. – № 31/32. – С. 218–224.
6. Круглик, В.С. Концепція сучасного педагогічного програмного засобу [Електронний ресурс] / В.С. Круглик. – Режим доступу: <http://www.nbuv.gov.ua/ejournals/ITZN/em3/content/07kvsspm.htm>. – Дата доступу: 15.02.2020.
7. Малієнко, Ю.Б. Поважати тести (З досвіду оптимального використання комп'ютерних тестових комплексів на підсумкових уроках з історії середніх віків). Всесвітня історія. 7 клас / Ю.Б. Малієнко // *Історія в школах України.* – 2005. – № 7. – С. 26–31.
8. Павлюк, Т. Використання комп'ютерних технологій у практиці роботи дошкільних навчальних закладів України / Т. Павлюк // *Вісн. Ін-ту розвитку дитини.* – Режим доступу: <http://www.stationline.org.ua/pedagog/85/15608-vikoristannya-komp-yuternix-technologij-u-praktici-roboti-doshkilnix-navchalnix-zakladiv-ukra%D1%97ni.html>. – Дата доступу: 15.02.2020.
9. Попов, О.А. Новая классификация компьютерных игр / О.А. Попов. – Режим доступа : <https://psystat.at.ua/publ/4-1-0-30>. – Дата доступа: 15.02.2020.
10. Рахлецька, В.Я. Особливості використання комп'ютерного тестування у навчанні англійської мови в нефілологічному вищому навчальному закладі / В.Я. Рахлецька // *Вісн. Львів. держ. ун-ту безпеки життєдіяльності.* – 2010. – № 4. – С. 189–193.
11. Стеценко, Г.В. Педагогічний потенціал вікі-енциклопедії та її використання в навчально-виховному процесі / Г.В. Стеценко // *Наукові записки Тернопіл. держ. пед. ун-ту імені В. Гнатюка. Сер. Педагогіка.* – 2008. – № 7. – С. 53–57.

12. Терно, С. Тестові завдання з історії: формотворення та доцільність / С. Терно // Історія і суспільствознавство в школах України: теорія та методика навчання. – 2011. – № 10. – С. 23–27.

Поступила 17.02.2020

**PROBLEM OF USE OF MULTIMEDIA LEARNING FACILITIES  
HISTORY IN THE EDUCATIONAL PROCESS**

**A. HRYTSENKO**

*The purpose of the article was to outline the conditions for using multimedia educational tools in the history teaching process in educational institutions. The author also describes the peculiarities of using different types of multimedia educational tools in history and social sciences in the educational process. The result was the definition of basic didactic and methodological requirements for the introduction of information and reference multimedia publication on history, multimedia encyclopedias, electronic maps and atlases of history, multimedia educational games, as well as computer test programs like multimedia the presentation of basic approaches to their classification and identification of certain contradictions due to the lack of distribution of domestic multimedia products, low level of information and communication skills of teachers and lack of education means.*

**Keywords:** *multimedia learning tools; history; multimedia encyclopedias; electronic historical maps; multimedia educational games; computer test programs.*