

Таким чином, анкетування показало, що в школах для дітей з вадами мовлення комп'ютерні технології набувають найбільшої цінності не як предмет вивчення, а як новий засіб корекційного навчання. Завдяки вдалому поєднанню комп'ютерних та традиційних підходів досягається індивідуальність, максимальна ефективність корекційного навчання. Проблеми використання комп'ютерних засобів у процесі навчання в деякій мірі пов'язані з готовністю сучасного вчителя-дефектолога використовувати персональний комп'ютер як засіб корекційного навчання.

Рациональне використання новітніх технологій залежить в більшій мірі від професійної компетенції педагога-дефектолога, його вміння запровадити ці технології в систему навчання кожного учня. Крім цього, як показали результати дослідження, актуальною на сьогоднішній день залишається проблема недостатньої кількості спеціалізованих комп'ютерних програм для вирішення навчальних і корекційних завдань, а також спеціально розроблених методичних підходів. Ефективність навчання за допомогою комп'ютера в значній мірі залежить від якості навчальних програм. При низькій якості цих програм комп'ютер природно не виправдовує тих надій, на підвищення ефективності навчання, що на нього покладаються. Проектування навчальної програми повинне базуватися на певному психолого-педагогічному фундаменті, де насамперед, треба спроектувати процес корекційного навчання і лише потім здійснювати його машинну реалізацію.

При дотриманні зазначених умов, сучасні інформаційні технології зможуть бути дієвим дидактичним засобом корекційно-розвиваючого навчання.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Гевал П.А. Загальні принципи використання комп'ютера на уроках різних типів // Комп'ютер у школі та сім'ї. – 2000. – №3. – С. 33-35.
2. Демушкин А.С., Кириллов А.И., Сливина Н.А. Компьютерные обучающие программы. Классификация. Критерии качества // Информатика и образование. – 1995. – №3. – С. 15-22.
3. Засоби навчання загальноосвітніх навчальних закладів (теоретико-методологічні основи): Навч. посібник для студент, вищ пед. навч. закладів та слухачів системи післядипломної освіти / А.М. Гурій, І.В. Орлова, М.І. Шут, В.В. Самсонов – К.: НПУ ім. Драгоманова, 2001. – 96 с.
4. Кривошеев А.О. Проблеми розвитку компьютерных обучающих программ // Высшее образование в России. – 1994. – №3. – С. 12-20.
5. Кривошеев А.О. Разработка и использование компьютерных обучающих программ // Информационные технологии. – 1996. – №2. – С. 14-18.

УДК 371

Т.С. Нестеренко, О.А. Гуцаленко

ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРА В НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

Стаття присвячена висвітленню основних проблем запровадження новітніх інформаційних технологій в сучасну освіту, можливостям використання їх як у навчальних, так і у виховних цілях, а також особливостям роботи з новими інформаційними програмами в умовах початкової школи.

Now that people globally undergo the transition from post-industrial period to the time of information networking it is impossible to underestimate the importance of new information technologies. And this is the main issue of the paper under consideration. We discuss some issues of implementing new information technologies into the process of education and their teaching and pedagogical values.

We also offer some ideas on how to use information technologies in teaching primary school children.

Людство переживає перехід від постіндустріального до інформаційного суспільства і саме в цей час важко переоцінити важливість інформаційних технологій.

У Національній доктрині розвитку освіти щодо інформаційних технологій в освіті зазначено, що пріоритетом розвитку освіти є впровадження сучасних інформаційно-комунікативних технологій, що забезпечують подальше удосконалення навчально-виховного процесу, доступність та ефективність освіти, підготовку молодого покоління до життєдіяльності в інформаційному суспільстві [6].

Багато спеціалістів у галузі комп'ютерного навчання (Ривкінд Ф.М., Левшин М.М., Проценко Т.Г., Семенов А.Л., Симонович С.В., Фролов М.І., Пейперт С., Хантер Б.) вважають, що інформатику доцільно вивчати вже в початковій школі. І пріоритетною метою пропедевтичного курсу "Основи комп'ютерної грамотності" має стати: формування у школярів первинних навичок використання нових інформаційних технологій як у пізнавальній, так і в практичній діяльності, крім того, формування елементів інформаційної культури, основ логічного мислення та творчих здібностей.

Метою даної публікації є розкриття механізмів упровадження інформаційних технологій у навчально-виховний процес початкової школи, їх вплив на розвиток особистості молодшого школяра, його пізнавальної активності та самостійності, підвищення кваліфікації та творчого потенціалу сучасного вчителя.

Широке розповсюдження і проникнення ідей та засобів інформаційних технологій у всі сфери життя і професійної діяльності людини робить їх дієвим інструментом не тільки науки, виробництва, але й навчання, виховання, дозвілля [4; 5].

Не у всіх школах сьогодні ще є оснащені технологічні класи, застарілі навчальні програми й методичні прийоми приводять до істотного зниження мотивації навчання школярів, змушуючи вдумливих педагогів шукати більш сучасні засоби й методи навчання. Одним із таких засобів, що володіють унікальними можливостями й широко розповсюджені та апробовані у школах індустріально розвинених держав, і є комп'ютер. [2: 15].

Сполучаючи в собі можливості телевізора, відеомагнітофона, книги, калькулятора, будучи універсальною іграшкою, здатною імітувати інші іграшки й усілякі ігри, сучасний комп'ютер разом із тим є для дитини тим рівноправним партнером, здатним дуже тонко реагувати на його дії й запити, якого йому так часом не вистачає. Використання комп'ютерів у навчальній і позаурочній діяльності школи виглядає дуже природним з погляду дитини і є одним із ефективних способів підвищення мотивації й індивідуалізації його навчання, розвитку творчих здібностей і створення благополучного емоційного фону [2: 15].

На уроках з використанням комп'ютера у дітей різко зростає зацікавленість предметом, зникають негативні емоції до процесу навчання [5: 29].

За допомогою комп'ютерних програм молодші школярі вивчають навколишній світ і природу, вчать орієнтуватися у часі і просторі, вивчають комбінаторику і математику, вчать будувати і конструювати, причому кожний учень має змогу вчитися у своєму стилі. Гра стимулює процес пізнання і навчання дітей, а також привчає їх до сумлінної праці. Уміло підібрані ігри розвивають у школярів допитливість, кмітливість, спритність, активність, волю, самостійність, зосередженість, а також індивідуальність, зацікавленість, задоволення.

Уроки, проведені в мультимедійному класі, перетворюються на яскраве дійство-свято, де на екрані одне завдання змінюється іншими. Саме ця швидка заміна різноманітних видів роботи сприяє розвитку гнучкості, мобільності мислення, розвиває увагу, робить уроки цікавими, захоплюючими. Такі уроки надовго залишаються в пам'яті учнів, дають можливість залучити до сприйняття інформації всі аналізатори, сприяють міцному засвоєнню матеріалу.

Розвиток комп'ютерних і комунікаційних технологій являє собою цілком очевидні прояви інформаційної революції. Тому стає зрозумілим той пильний інтерес, що виявляють

до комп'ютерної грамотності педагога, що займаються пошуками шляхів адаптації школи до сучасного світу. Все більше число батьків, учителів і учнів приходять до висновків, що в результаті отриманих знань про комп'ютери й придбаних навичок роботи на них діти будуть краще підготовлені до життя й матеріального благополуччя в мінливому світі.

Частина людей переконана в тім, що комп'ютер надає нові можливості для творчого розвитку дітей і їхніх учителів, дозволяє звільнитися від нудного традиційного курсу навчання й розробити нові ідеї і засоби вираження, дає можливість вирішувати цікавіші й складніші проблеми.

Центральним фундаментом на користь введення курсу комп'ютерної грамотності для учнів молодших класів є принцип рівноправного доступу до освіти. Якщо ставиться завдання навчити дітей використовувати можливості обчислювальної техніки, вивчення комп'ютерів не може бути долею тільки старшокласників.

Мета комп'ютеризації навчання й зміст навчально-освітньої діяльності в школі повинні бути інтегровані на уроках математики, суспільних дисциплін, природознавства й рідної мови.

Така інтеграція не може бути завершена протягом одного року або стати результатом реалізації якогось проекту або однократного перегляду програми курсу навчання. Навпаки, це процес, у якого немає кінця. Він містить сукупність загальних цілей комп'ютеризації навчального процесу, реалізація якого можлива в результаті спільної роботи адміністрації, учителів і педагогів, що спеціалізуються на розробці програм навчання. Реалізація цих цілей буде варіюватися від школи до школи, від одного шкільного предмета до іншого, від учителя до вчителя, від одного року навчання до іншого. Але важливо відзначити, що всі ці варіації будуть відбуватися в межах загальних цілей, розглянутих у певній послідовності, що дозволить кожному учневі рік у рік поповнювати свої знання й формувати нові практичні навички роботи на комп'ютерах на основі раніше придбаного досвіду. Основні методи й підходи до розв'язання задач, способи машинної обробки інформації й соціальних аспектів комп'ютеризації будуть поступово ускладнюватися й обговорюватися різними способами протягом усього циклу навчання на уроках математики, природознавства, суспільних дисциплін і рідної мови. У такій ситуації комп'ютер стане засобом поширення й обміну інформації між учнями й учителями. Якщо ж комп'ютерна діяльність на уроці орієнтована на підтримку традиційного курсу навчання, то в цьому випадку вона не тільки не буде відволікати дітей від шкільного предмета, а швидше буде сприяти розвитку в дитини підвищеного інтересу до нього. У тому випадку, коли основна увага приділяється принципам обробки інформації, а не технічним тонкощам пристрою комп'ютера, ризик створення таких навчальних курсів, які безнадійно застарівають ще до того, як їх впровадять у шкільний навчальний процес, буде менше [1: 132].

Сучасний педагог повинен оволодіти новими технологіями, для отримання і передавання учням інформації, це є стимулом для творчості вчителя і для самостійності учнів.

Комп'ютер природно вписується в життя школи і є ще одним ефективним технічним засобом, за допомогою якого можна значно урізноманітнити процес навчання. Кожне заняття викликає в дітей емоційний підйом, навіть учні, які відстають у навчанні, охоче працюють із комп'ютером, а невдалий хід гри внаслідок пробілів у знаннях спонукає частину з них звертатися за допомогою до вчителя або самостійно домагатися знань у грі. З іншого боку, цей метод навчання дуже привабливий і для вчителів: допомагає їм краще оцінити здібності й знання дитини, зрозуміти її, спонукає шукати нові, нетрадиційні форми й методи навчання. Це найбільша сфера для прояву творчих здібностей для багатьох: учителів, методистів, психологів, усіх, хто хоче й уміє працювати, може зрозуміти сьгоднішніх дітей, їхні запити й інтереси, хто їх любить і віддає їм себе.

Оволодіння елементами комп'ютерної грамотності не викликає суттєвих труднощів у молодших школярів. При цьому комп'ютерні ігрові програми сприяють кращому засвоєнню навчального матеріалу, створюють позитивне ставлення учнів до діяльності.

Навчаючі і контролюючі програми, програми-тести, програми-редактори стимулюють інтерес молодших школярів до навчальної діяльності, сприяють формуванню логічного, творчого мислення, розвитку здібностей учнів.

В ігровій навчально-пізнавальній діяльності діти поєднують різні способи взаємодії з комп'ютером, вчать плідно, творчо, сумісно і зосереджено працювати. Просування школярів за програмою ненав'язливо керується їхнім тестуванням та діагностуванням набутих ними знань, умінь та навичок.

Отже, широке використання інформаційних технологій дає змогу школярам ефективно та інтенсивно вчитися, розвивати свої природні здібності, збагачувати власний досвід і одержувати від навчання задоволення, наснагу та насолоду. Використання інформаційних технологій на уроках в початкових класах є сучасним засобом розвитку особистості молодшого школяра, формування інформаційної культури. Комп'ютер дає змогу вчителю працювати творчо, ініціативно, з більшою професійною майстерністю.

Майбутнє за авторськими курсами та програмними засобами, які дозволяють вчителю, який працює творчо, реалізувати свою власну неповторну методику. Тільки тоді такий учитель зможе виховати учня як творчу свідому особистість, що прагне до саморозвитку й самовдосконалення.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Дорошенко Ю.О., Прокопенко Н.С. Інформатика у структурі 12-річної середньої освіти // Всеукр. науково-практ. конф. Сучасний стан і перспективи шкільних курсів математики та інформатики у зв'язку з реформуванням у галузі освіти: Тези доп. – Дрогобич, 2000. – С. 132–138 (14).
2. Зинченко Г.П. ЭВМ в начальной школе // Информатика и образование. – 1991. – №3. – С. 15–17 (17).
3. Левшин М.М. Информатика та інформаційні технології в освіті // Комп'ютер у школі та сім'ї, №4, 2001. – С. 4.
4. Маркус Н.В. Информатика та інформаційні технології в освіті // Комп'ютер у школі та сім'ї, №4, 2001. – С. 5.
5. Набока Б.С., Біденко Є.І. Азбука управлінської діяльності: Інформаційно-методичний посібник. Випуск 4. – Кіровоград: Світ, 1998. – 102 с.
6. Національна доктрина розвитку освіти. Збірник державних документів, що регламентують роботу закладів освіти України. – Кіровоград: КДПУ, 2004. – 186 с.
7. Ривкінд Ф.М. Информатика та інформаційні технології в освіті // Комп'ютер у школі та сім'ї, №4, 2001. – С. 3.
8. Фадеєва Т.О. Комп'ютерну грамотність – молодшим школярам – Кіровоград, 1996. – С. 3-4.

УДК 371.3

Є.О. Співаковська-Ванденберг

ФУНКЦІОНАЛЬНІ МОЖЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПРИ ВИВЧЕННІ ЗАРУБІЖНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

Стаття присвячена розкриттю можливостей використання інформаційно-комунікаційних технологій при вивченні зарубіжної літератури.

This article is devoted to disclose the abilities of information-communication technologies usage at Foreign Literature study.

Активне впровадження інформаційно-комунікаційних технологій в навчальний процес сприяє зміні результатів навчання за рахунок оптимізації педагогічного процесу. В першу чергу, наголосимо, що в основі цих змін передбачено використання принципу