

освітньої політики. – К. : К.І.С., 2003. – 296 с.

11. Освітньо-кваліфікаційна характеристика бакалавра напряму 6. 040106 „Екологія, охорона навколишнього середовища та збалансоване природокористування” / ГСВО МОН України 6. 040106-11. – Київ, 2011.

12. Постанова Кабінету Міністрів України від 23 листопада 2011 № 1341 «Про затвердження Національної рамки кваліфікацій» [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/1341-2011-п>.

13. Селевко Г. Компетентности и их классификация / Г. Селевко // Народное образование. –

2004. – № 4. – С. 138-143.

14. Хуторський А. В. Ключові компетенції і освітні стандарти [Електронний ресурс] / А. В. Хуторський // Эйдос : інтернет-журнал. – 2002. – 23 квітня. – Режим доступу : <http://eidos.ru/journal/2002/0423.htm>.

15. Ягупов В. В. Компетентнісний підхід до підготовки фахівців у системі вищої освіти / В. В. Ягупов, В. І. Свистун // Наукові записки НаУ-КМА. – 2007. – Т. 71. – С. 3-8. – (Серія „Педагогічні, психологічні науки та соціальна робота”).

Дата надходження до редакції: 27.02.2015 р.

ПОЧАТКОВА ОСВІТА. ДОШКІЛЬНЕ ВИХОВАННЯ

УДК 372.3:004.42

Тетяна ПАВЛЮК,

кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри педагогіки і психології (дошкільної та корекційної) Рівненського державного гуманітарного університету

ПІДГОТОВКА МАЙБУТНІХ ВИХОВАТЕЛІВ ДО ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР У ПЕДАГОГІЧНОМУ ПРОЦЕСІ ДОШКІЛЬНИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ

Автор статті обґрунтовує актуальність проблеми підготовки майбутніх вихователів до використання комп'ютерних ігор у педагогічному процесі дошкільних навчальних закладів. Аналізує систему підготовки студентів до засвоєння професійних умінь та навичок у межах вивчення курсу «Комп'ютерні технології в роботі з дітьми».

Ключові слова: комп'ютер, комп'ютеризація, інформатизація, професійна підготовка, підготовка майбутніх вихователів, дитина старшого дошкільного віку, дошкільний навчальний заклад, комп'ютерно-ігровий комплекс, комп'ютерна гра.

Автор статьи обосновывает актуальность проблемы подготовки будущих воспитателей к использованию компьютерных игр в педагогическом процессе дошкольных образовательных учреждений. Анализирует систему подготовки студентов к усвоению профессиональных умений и навыков в рамках изучения курса «Компьютерные технологии в работе с детьми».

Ключевые слова: компьютер, компьютеризация, информатизация, профессиональная подго-

товка, подготовка будущих воспитателей, ребенок старшего дошкольного возраста, дошкольное образовательное учреждение, компьютерно-игровой комплекс, компьютерная игра.

The author proves the relevance of the training of future teachers to use computer games in the pedagogical process preschools. Analyzes system of training students to master professional skills and abilities within the study course «Computer technology in their work with children».

Key words: computer, computerization, information, training, training of future teachers, preschool age child, preschool educational institution, computer-game set, a computer game.

Постановка проблеми. Комп'ютеризація системи освіти, її оновлення та реформування відповідно до вимог інформаційного суспільства потребує підготовки професійних фахівців-вихователів із високим рівнем комп'ютерної компетентності та інформаційної грамотності. Тому необхідним та актуальним на сьогоднішній день є застосування

нових педагогічних технологій у підготовці кадрів, які ефективно використовують комп'ютерні педагогічні засоби.

Створення і використання в освітньому процесі комп'ютерних програмних педагогічних засобів – одна з актуальних проблем сьогодення. Враховуючи сучасні тенденції інформатизації суспільства, майбутні педагоги зацікавлені проблемою впровадження в педагогічний процес дошкільних навчальних закладів якісних комп'ютерних ігор, що дасть можливість ввести дитину у віртуальний комп'ютерний світ з якомога меншими негативними наслідками, забезпечити оптимальний результат використання педагогами та батьками з навчальною метою комп'ютерних програмних засобів.

Про необхідність комп'ютеризації навчально-виховного процесу дошкільних навчальних закладів підкреслено в законодавчих актах та нормативних освітніх документах, наприклад, у Законі України «Про дошкільну освіту» та Базовому компоненті дошкільної освіти в Україні. Базовим компонентом дошкільної освіти зокрема передбачається формування інформатичної компетенції дошкільника, яка включає: обізнаність із комп'ютером і способами керування ним за допомогою клавіатури й «миші»; здатність розуміти і використовувати спеціальні терміни («клавіатура», «екран», «програма», «диск», «клавіші», «комп'ютерні ігри» та ін.), елементарні прийоми роботи з комп'ютером у процесі виконання ігрових та навчально-розвивальних програм, створених для дітей дошкільного віку; вміння дотримуватися правил безпечної поведінки під час роботи з комп'ютером [2].

У Державній цільовій соціальній програмі розвитку дошкільної освіти на період до 2017 року зазначається, що одним з основних способів підвищення якості дошкільної освіти є комп'ютеризація дошкільних навчальних закладів, підключення їх до мережі Інтернет, упровадження в педагогічний процес сучасних освітніх технологій.

Використання комп'ютерів в освіті – загальнопоширене на сьогоднішній день явище. Вищі навчальні заклади України, загальноосвітні школи та дошкільні навчальні заклади майже повністю оснащені комп'ютерною технікою, а як наслідок – першочерговим завданням є озброєння майбутнього вихователя знаннями, які дозволять йому здійснювати підготовку дошкільника до життя в інформаційному суспільстві, формувати його інформатичну компетенцію та комп'ютерну грамотність.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблемі професійної підготовки майбутніх вихователів присвячена значна кількість наукових праць. Так, різноманітні аспекти проблеми відображено в працях Л. Артемової, Г. Бельської, Л. Загородньої, Г. Закорченної, М. Машовець, Н. Ковальнової, І. Луценко, В. Мусієнко-Репської, Л. Поздняк, О. Поліщук, Т. Поніманської, Є. Прохорової, І. Рогальської та інших.

Доцільність та ефективність застосування комп'ютерів і комп'ютерних ігор у педагогічному процесі дошкільних навчальних закладів досліджували В. Бондаровська, Ю. Горвіц, К. Зворигіна, О. Кивлюк, О. Кореганова, Г. Лаврентьєва, Л. Леоннова, Н. Полька, Л. Чайнова та ін.

Метою статті є аналіз системи професійної підготовки майбутніх вихователів до використання

комп'ютерних ігор у педагогічному процесі дошкільних навчальних закладів.

Виклад основного матеріалу. Важливим завданням професійної підготовки майбутніх вихователів на сьогоднішній день є їх готовність до введення дошкільника в інформаційне середовище за допомогою комп'ютера, що ставить перед ними високі вимоги щодо вміння користуватися комп'ютером, знання комп'ютерних програм, уміння застосовувати їх у своїй професійній діяльності.

Формування в старших дошкільників інформатичної компетенції дає можливість підготувати їх до життєдіяльності в інформаційному суспільстві, яке стрімко розвивається і ставить перед освітньою галуззю нові завдання. Інформаційно-комунікаційні технології є важливою складовою реформування навчально-виховного процесу дошкільних навчальних закладів. Так, комп'ютер у дошкільній освіті є не лише засобом навчальної діяльності, а й об'єктом вивчення, адже дає змогу підвищити загальну компетенцію дитини дошкільного віку та сформувати її інформатичну компетенцію.

Комп'ютерні програми ігрового змісту є ефективним засобом навчальної діяльності дошкільників. Відомий учений Л. Виготський вважав, що дитяча гра народжується з протиріччя: граючись, дитина намагається повторювати дії дорослих, відпрацьовуючи, таким чином, ситуації із дорослого життя [4].

Комп'ютер поєднує в собі можливості різних технічних пристроїв. Комп'ютерні ігри, доповнюючи традиційні форми ігор, невимусно залучають дітей дошкільного віку до набуття початкових навичок роботи з комп'ютером, знайомлять із правилами роботи з ним.

Комп'ютер доцільно поєднувати з іншими дидактичними засобами та методами в комп'ютерно-ігровому комплексі, що дає змогу підтримати інтерес дітей до навчального матеріалу. Комп'ютерні ігри педагог повинен використовувати у поєднанні з традиційними іграми, не замінюючи, а доповнюючи їх, збагачуючи навчально-виховний процес новими дидактичними можливостями. Залучаючи дітей до використання комп'ютерних ігор, не варто забувати про ігри зі звичайними іграшками. Поетапне використання різних видів традиційних ігор залучає дитину до комп'ютерних ігор, завдяки яким вони можуть реалізувати можливості, які не притаманні звичайним іграшкам.

Л. Чайнова [10] підкреслює, що використання комп'ютерних технологій позитивно впливає як на загальний рівень педагогічного процесу, так і на рівень розвитку дітей дошкільного віку, завдяки чому досягається ефективність застосування комп'ютерних технологій у дошкільній освіті.

У своїх дослідженнях учені Ю. Горвиць, К. Зворигіна, О. Кивлюк, Г. Лаврентьєва, Т. Поніманська наголошують на необхідності використання комп'ютерних ігор у межах комп'ютерно-ігрового комплексу та з дотриманням санітарно-гігієнічних вимог. Адже недотримання правил роботи за комп'ютером, надмірне використання комп'ютерних ігор та ігор, які не відповідають віковим особливостям дошкільника, можуть негативно позначитися на здоров'ї дитини.

На думку дослідників, щоб запобігти цьому, майбутній вихователь повинен враховувати наступні фактори:

- ступінь відповідності інформаційного та технологічного забезпечення навчальному плану;
- позитивність впливу мотиваційних орієнтацій на формування в дітей знань, умінь та навичок більш високого рівня, ніж при традиційному навчанні;
- варіативність індивідуалізованих і диференційованих навчальних завдань;
- доповнення та вдосконалення навчального плану за рахунок використання інноваційних методик;
- інтенсивність використання творчих методів.

Психолог В. Абраменкова стверджує, що:

1. Перевага візуальної інформації теле-, відео- і комп'ютерного екрана, який певним чином викривлює зображення предметів, викликає деформацію у сенсорній системі дитини, у процесах сприйняття нею довкілля та формування понятійного мислення, що перебуває на стадії становлення.

2. У дитини формується психологічна залежність від екрана, що може призвести до відчуження від живого спілкування з іншими людьми, до звуження сфери спільної діяльності дитини й дорослих.

3. Екран стає заміником традиційної дитячої гри, зокрема колективної гри з однолітками, що є необхідною умовою психічного та соціального розвитку дитини, її особистісного становлення.

4. Екранні образи, закарбовуючись у свідомості, із джерела інформації перетворюються на джерело трансформації картини світу сучасної дитини, що призводить до переоцінки традиційної системи цінностей та способу життя.

5. Екран для сучасної дитини є не стільки інформатором і джерелом побудови картини світу, скільки її конструктором, агресивно програмує стиль життя, "нову мораль" і систему цінностей [1, с. 311].

Зауважимо, що існують ще певні проблеми щодо впровадження комп'ютерних ігор у педагогічний процес, які безпосередньо пов'язані із недостатнім рівнем інформаційної та комп'ютерної компетентності педагогів. Так, на думку І. Стеценко, інформаційні освітні технології розвиваються і впроваджуються досить стрімко, проте вони не передбачають науково-педагогічного обґрунтування, зокрема недостатньо враховані наукові дослідження медиків і психологів із проблеми впливу комп'ютера на психіку та здоров'я дітей. Технічні стандарти щодо створення комп'ютерних навчальних систем розвиваються і вдосконалюються, а педагогічних стандартів їх розробки досі немає (відсутні методичні розробки щодо використання комп'ютерних технологій у роботі з дошкільниками). Стихійно підвищується інформаційна компетентність дітей, які активно взаємодіють із сучасним інформаційно-культурним середовищем, у той час як педагоги відстають у цьому, що призводить до відсутності фахівців, які можуть на досить високому рівні проводити заняття [9].

У межах фахової підготовки майбутніх вихователів введено курс "Комп'ютерні технології в роботі з дітьми", який покликаний, по-перше, підготувати студента до роботи з технічними пристроями, зокрема комп'ютером, по-друге, сформуванню знання щодо організації роботи з комп'ютером у педагогічному процесі дошкільних навчальних закладів. Основними завданнями курсу є: ознайомлення з теоретичними та психолого-педагогічними осно-

вами формування інформатичної компетенції у дітей дошкільного віку; формування в студентів інформаційної культури, загальнопедагогічних, професійних умінь і навичок; розкриття змісту, методів і форм роботи щодо навчання дітей основ інформатики в старшій групі дошкільного навчального закладу; озброєння методикою науково-методичної та науково-дослідної роботи з актуальних проблем курсу, вмінням здійснювати діагностику інформатичної компетенції дітей дошкільного віку.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні знати: зміст, психолого-педагогічні та теоретико-методичні засади виховання інформатичної компетенції дітей старшого дошкільного віку; засоби навчання; теорію і методику навчання дітей вказаного віку із застосуванням комп'ютера. Студенти повинні вміти: точно діагностувати рівень інформатичної компетенції дошкільників; використовувати досягнення науки і передовий педагогічний досвід; добирати результативні форми, методи, способи і засоби навчання, організовувати плідну взаємодію з батьками в контексті формування інформатичної компетенції дітей дошкільного віку; грамотно вести робочу документацію.

Інформаційний обсяг навчальної дисципліни розподілений за двома змістовими модулями: «Організація роботи дітей старшого дошкільного віку в комп'ютерно-ігровому комплексі» та «Формування інформатичної компетенції дітей старшого дошкільного віку».

Майбутнім вихователям доцільно ознайомити дітей із можливостями використання обчислювальної техніки в різних сферах життєдіяльності, сформуванню в них знання, вміння та навички, необхідні для свідомого оволодіння інформатичною компетенцією загалом і комп'ютерною грамотністю зокрема.

Висновки. Таким чином, підготовка майбутнього вихователя до використання комп'ютерних ігор у професійній діяльності перебуває на стадії становлення. Вводяться навчальні курси, які в майбутньому дозволять педагогу вміло використовувати технічні засоби навчання, робити самостійний вибір комп'ютерних ігор та застосовувати їх на заняттях. Це значно підвищить зацікавленість дітей до навчання, зробить процес засвоєння нових знань більш швидким та різномісним.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Абраменкова В. Во что играют наши дети. Игрушка и антиигрушка / В. Абраменкова. – М. : Лепта, 2010. – 544 с.
2. Базовий компонент дошкільної освіти (нова редакція) // Дошкільне виховання. – 2012. – № 7. – С. 4-19.
3. Белікова Н. Комп'ютерно-ігровий комплекс : метод. реком. щодо організації роботи з дітьми / Н. Белікова // Палітра педагога. – 2001. – № 4. – С. 14-17 ; 2002. – № 1. – С. 19-22.
4. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Хрестоматия по детской психологии: от младенца до подростка : учебное пособие / ред.-сост. Г. В. Бурменская. – Изд. 2-е, расш. – М. : Московский психолого-социальный институт, 2005. – С. 283-299.
5. Кореганова О. І. Комп'ютер у дошкільному закладі / О. І. Кореганова // Комп'ютер у школі та

сім'ї. – 2000. – № 3. – С. 40.

6. Лаврентьева Г. П. Застосування інформаційних технологій та їх вплив на результати навчально-виховного процесу в дошкільних закладах [Електронний ресурс] / Г. П. Лаврентьева, С. М. Иванова. – Режим доступу : <http://archive.nbuv.gov.ua/e-journals/ITZN/em1/content/06lgpppe.html>. – Заголовок з екрана.

7. Павлюк Т. О. Умови застосування комп'ютера в навчально-виховному процесі дошкільних навчальних закладів / Т. О. Павлюк, Т. І. Поніманська // Вісник Інституту розвитку дитини. – 2014. – № 32. – С. 90-95.

8. Поніманська Т. І. Дошкільна педагогіка : навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів / Т. І. Поніманська. – К. : Академвидав, 2013. – 456 с.

9. Стеценко І. Коли потрібен комп'ютер? / І. Стеценко // Дитячий садок. – 2006. – № 41. – С. 2-4.

10. Чайнова Л. Д. Компьютерные игры в дошкольном образовании / Л. Д. Чайнова // Техническая эстетика. – 1992. – № 1. – С. 19-21.

Дата надходження до редакції: 17.04.2015 р.

ІСТОРІЯ. ПРАВОЗНАВСТВО

УДК 37.091.31-059.2

Юрій ОЛЕКСІН,
доктор педагогічних наук,
доцент, проректор з науково-педагогічної
і навчальної роботи Рівненського ОІППО

МЕТА І ЗАВДАННЯ ПРОФІЛЬНОГО НАВЧАННЯ ІСТОРІЇ СТАРШОКЛАСНИКІВ

У статті висвітлюються мета і завдання профільного навчання історії старшокласників як особливої форми зовнішньої диференціації навчання.

Ключові слова: профільна диференціація, профільне навчання, мета навчання історії, завдання навчання історії.

В статті освещаются цели и задачи профильного обучения истории старшеклассников как особенной формы внешней дифференциации.

Ключевые слова: профильная дифференциация, профильное обучение, цели обучения истории, задачи обучения истории.

The purpose and objectives of profile education from the history of high school students, as a special form of external differentiation of education are highlighted in the article.

Key words: profiling differentiation, profile education, the purpose of teaching history, objectives of teaching history.

Як зазначає О. Ярошенко, «методологічною основою сучасного диференційованого навчання

у школі є не зниження вимог до навчання учнів, а забезпечення максимально сприятливих умов для реалізації навчальних можливостей кожного школяра: у початковій школі за рахунок внутрішньої диференціації, в основній – за рахунок внутрішньої диференціації та створення класів із поглибленим вивченням окремих предметів, у старшій – шляхом профільного навчання» [1, с. 211].

Профільна диференціація (диференціація за інтересами та майбутньою професією) передбачає створення класів із поглибленим вивченням окремих предметів і профільних класів, які від перших відрізняються тим, що в них поглиблено вивчається низка взаємопов'язаних предметів (наприклад, у математичному класі математика, інформатика), вводяться спецпредмети, спецкурси, що відповідають профілю. Але слід зазначити, що спроба орієнтуватися виключно на інтерес учнів призводить до неможливості поглибленого вивчення профільних предметів у профільних класах.

Профільне навчання старшокласників в останні роки в Україні стало особливою формою зовнішньої диференціації навчання.