

## Література:

1. Гуревич Р.С., Кадемія М.Ю. Інформаційно-комунікаційні технології в навчальному процесі: Посібник для педагогічних працівників; студентів педагогічних вищих навчальних закладів - Вінниця, ДОВ «Вінниця», 2002.-116 с.
2. Дибкова Л.М. Інформатика та комп'ютерна техніка: Посібник для студентів вищих навчальних закладів. - К.: «Академвидав», 2002. - 320 с.
3. Інформатика. Комп'ютерна техніка. Комп'ютерні технології: Підручник.-К.: Каравела, 2003. – 464 с.
4. Основи нових інформаційних технологій навчання: Посібник для вчителів/ Авт. кол. за ред. Ю.І. Машбиця. - К.: ІЗМН, 1997.

*В статье проанализирована сущность использования мультимедийных средств в процессе технологического образования школьников, определены преимущества их использования и предложены методические рекомендации относительно использования мультимедиа в учебном процессе общеобразовательной школы.*

*In clause the essence of use multimedia of means is analysed during technological formation of the schoolboys, the advantages of their use are certain and the methodical recommendations concerning use multimedia in educational process of a comprehensive school are offered.*

**С.П. Бондар**  
**м. Кам'янець-Подільський, Україна**

## ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ УЧНІВ І СТУДЕНТІВ

За своїми змістом, формами і методами освіта не є незмінним, закріпленим феноменом, адже вона весь час реагує на нові цивілізаційні виклики, суспільні реалії, враховує тенденції, перспективи розвитку людства. На сучасному етапі все очевиднішим стає те, що традиційна школа, орієнтована на передавання знань, умінь і навичок, не встигає за темпами їх нарощування. Випускникам недостатньо знань для того, щоб самостійно визначитися в світі, приймати обґрунтовані рішення щодо майбутнього, бути активними і мобільними суб'єктами на ринку праці. Для подолання кризи сучасної освіти потрібне її інтенсивне реформування відповідно до вимог часу, у процесі формування принципово нової системи загальної освіти, яка поступово замінюватиме традиційну.

Найголовнішою особливістю сучасної системи освіти є співіснування двох стратегій – традиційної та інноваційної. Інноваційно орієнтовано на формування готовності особистості до динамічних змін у соціумі за рахунок розвитку здібностей до творчості, різноманітних форм мислення, а також здатності до співробітництва з іншими людьми. «Інноваційне (лат. innovatio – оновлення, зміна) навчання – зорієнтоване на динамічні зміни в навколишньому світі навчальної та освітньої діяльності, які ґрунтуються на розвитку різноманітних форм мислення, творчих здібностей, високих соціально-адаптаційних можливостей особистості» [4, с.9].

Специфічними особливостями інноваційності є відкритість майбутньому, здатність до передбачення на основі постійної переоцінки цінностей. Тобто новітні технології мають бути орієнтованими не тільки на передачу готових знань, а й відображати ідеї розуміння та визначення чужої точки зору, повагу до особистості, організації співпраці та самовираження в діяльності, в творчості, тобто на формування комплексу особистісних якостей учнів здатних сприймати інноваційні технології.

Інноваційна політика та державна підтримка проектів і структур, що забезпечують інноваційний розвиток України, базується на Концепції науково-технологічного та інноваційного розвитку України, в якій наголошується, що інноваційний розвиток є невід'ємною складовою частиною задоволення широкого комплексу національних інтересів

держави.

Колегія Міністерства освіти і науки України затвердила програму «Середньострокові пріоритетні напрямки інноваційної діяльності галузевого рівня у сфері освіти», якою передбачено:

- впровадження інноваційних технологій навчання;
- запровадження інтерактивних методів навчання з використанням інноваційних технологій;
- створення комп'ютерно-орієнтованих методів систем навчання з різних предметів і навчальних дисциплін;
- розробка і запровадження новітніх дидактичних моделей та технологій профільного навчання у загальноосвітніх навчальних закладах;
- розробка програмових засобів навчального та наукового призначення, новітніх програм, підручників, посібників, методичних матеріалів, у тому числі – електронних тощо.

Все це створює надійне підґрунтя для подальшої ефективної інноваційної діяльності в Україні, яка повинна бути організованою і планового характеру.

Аналізуючи психолого-педагогічну літературу, ми встановили, що над проблемами інноваційної діяльності у навчально-виховному процесі працюють такі науковці: І. Бех, Л. Буркова, Л. Даниленко, І. Зязюн, О. Савченко. У педагогічній літературі етапи розвитку інноваційних процесів розглядали: В. Кваша, О. Мойсєєва; інноваційна діяльність як вищий ступінь педагогічної творчості – І. Дичківська, Н. Клокар.

На думку І. Дичківської, інноваційна діяльність, будучи складним і багатоплановим феноменом, своїм змістом охоплює: процес взаємодії індивідів, спрямований на розвиток, перетворення об'єкта, переведення його в якісно новий стан; системну діяльність щодо створення, освоєння та застосування нових засобів; особливий вид творчої діяльності, що об'єднує різноманітні операції і дії, спрямовані на набуття нових знань, технологій, систем [4, с.248]. На формування сучасного світогляду, розвитку творчих здібностей і навичок самостійного наукового пізнання, самоосвіти й самореалізації особистості звертається увага і в державній програмі «Вчитель» [3, с.2]. Розширення світогляду, пошук нових знань, розвиток умінь самостійного здобуття інформації стали нагальною потребою сучасності.

Інноваційні технології в освіті стали невід'ємною частиною сучасного навчального процесу. Серед них особливе місце посідають імітаційні ігри. Гра дозволяє учням стати на місце посадової особи і безпосередньо відчувати результати своїх рішень, а це, у свою чергу, сприяє поглибленому розумінню закономірностей науки і практики. Перш, ніж включити імітаційну гру до навчального процесу, необхідно чітко визначити, який навчальний матеріал слід викладати з її допомогою, як пов'язати гру з іншими формами навчання. Основним критерієм, що визначає правильність використання імітаційної гри в навчальному процесі є досягнення мети навчання з урахуванням наявних умов, які повинні бути зрозумілі не тільки вчителю, а й її учасникам.

Для проведення імітаційної гри необхідно:

1. Загальне ознайомлення учнів з тією чи іншою проблемою;
2. Уміння застосувати знання у подальшому житті;
3. Аналіз одержаних результатів з метою вироблення обґрунтованих рішень;

Гра складається з трьох етапів:

- підготовчий;
- безпосереднє проведення процесу;
- завершальний етап (підбиття підсумків роботи учнів).

Під час проведення гри необхідно враховувати склад і кількість її учасників, теоретичний матеріал, який був вивчений на попередньому етапі.

Змістовий аспект навчання за допомогою імітаційних ігор полягає в тому, що:

1. Підвищується інтерес до навчальних занять;
2. Зростає кількість знань учнів.

Як показує досвід, мовні комп'ютерні ігри можна також віднести до інноваційних технологій. Їх можна з однаковим успіхом використовувати як підтримку класно-урочної системи навчання на будь-якому ступені та етапі навчання та для самостійної роботи учнів. Створюючи комп'ютерні мовні ігри слід враховувати вік учнів, психологію сприйняття, спосіб пред'явлення матеріалу та кількість часу, який дитина проводитиме за комп'ютером. Більшість наявних нині комп'ютерних мовних ігор дозволяє учням повторити чи вивчити певний матеріал, узагальнити й усвідомити правила в системі, у нових зв'язках, що сприяє глибшому засвоєнню матеріалу. Комп'ютерні мовні ігри та вправи можна будувати на матеріалі різного рівня труднощів, що дає можливість здійснювати індивідуальний підхід до учня, забезпечити участь в одній і тій же грі дітей різного рівня знань. Учень, як правило, розпочинаючи працювати з комп'ютером, може вибирати як рівень, так і темп виконання роботи. За допомогою комп'ютера стає можливою організація творчої самостійної роботи учня. На відміну від традиційної самостійної роботи, спілкування учня сам на сам з комп'ютером в позаурочний час є керованим з боку вчителя, а вплив вчителя зостається завуальованим.

Ефективність використання комп'ютерних мовних ігор у навчальному процесі зумовлена опосередкованістю керування навчальною діяльністю учня – в процесі взаємодії учня з комп'ютером створюється видимість незалежності учня від учителя: учень працює з комп'ютером один на один. У процесі взаємодії з комп'ютером учень дійсно навчається, хоча мета його роботи – не навчальна, а ігрова діяльність. Учень мимоволі засвоює навчальний матеріал, і так свідомо діяльність зливається з підсвідомістю. У процесі роботи з комп'ютерною мовною грою учень самостійно керує своєю діяльністю, а викладач або зовнішні фактори прямо не впливають на нього. Ця обставина дуже важлива для навчання психологічно невірвноважених учнів та для навчання учнів перехідного віку, коли реакція на вимоги вчителя може бути неадекватною. При такому керуванні вплив комп'ютера не усвідомлюється учнем як чужий, нав'язаний ззовні. Учень може і сам частково обирати форму і вид навчальної діяльності із меню. Відбувається перерозподіл керуючих функцій між комп'ютером і учнем. Частину керуючих функцій учень бере на себе, і тоді навчальне завдання в нього збігається з особистим. В традиційному навчанні таке буває досить рідко. Внаслідок перерозподілу зростає самооцінка учня, розвивається самосвідомість, формуються навички самокерування, зростає інтерес до навчання. Всі ці фактори дуже важливі протягом всього навчання.

Серед інноваційних технологій важливе місце посідає інформатизація - це один із головних напрямів сучасної науково-технічної революції. На її основі відбувається перехід до інформатизованого розвитку суспільства. Вона охоплює створення, впровадження і розвиток комп'ютерно - орієнтованого навчального середовища. Для впровадження потрібно комп'ютерне оснащення класів, комп'ютерна мережа, тобто, засобом навчання є комп'ютер.

- За допомогою комп'ютера проводиться контроль за навчальною діяльністю, тестування знань, навичок та умінь учнів. Автоматизовані тестові системи можуть використовуватися з метою організації керування учбовим процесом, індивідуалізації процесу навчання відповідно до результатів тестового контролю, об'єктивної оцінки труднощів, які виникають в учнів.

- Завдяки відкриттю мультимедійних засобів з'явилося багато електронних підручників та енциклопедій, які містять багато нової учбової та пізнавальної інформації для учнів. Деякі підручники супроводжуються звуковим супроводом, малюнками, схемами.

- Комп'ютер як засіб підвищення ефективності викладацької роботи може застосовуватися як банк даних різноманітної інформації, необхідної для забезпечення навчального процесу.

- По світовій мережі Інтернет можна отримати всі види інформації: автоматизовані навчальні програми, тексти, електронні перекладачі, тести. Скориставшись електронною поштою можна відіслати повідомлення чи комп'ютерну програму в будь-який куточок земної кулі.

- Для роботи з документами створено велику кількість навчальних програм. Вони

дозволяють підготувати відповідно до сучасних вимог плани занять, методичні розробки, тексти для учнів, вправи і завдання для аудиторної та самостійної роботи.

– У наслідок використання інформаційних технологій зникло поняття відстані і це можна назвати найбільш радикальними змінами у сфері освіти тому, що учень стає не обмежений просторовими та часовими рамками. Ця технологія відкриває нові та більш широкі можливості для навчання. Учень може брати участь у телелекціях, семінарах та конференціях.

Використовуючи інноваційні технології у своїй професійній діяльності вчитель може відкривати для себе нові можливості вдосконалення своєї педагогічної майстерності та одержувати реальну кваліфіковану допомогу в своїй професійній діяльності. Впровадження інноваційних технологій в учбовий процес формує більш творчу атмосферу, але, водночас, є деякі труднощі, які трапляються в роботі працівників освіти:

- навчальні заклади мають суттєві фінансові обмеження на впровадження інформаційних технологій;
- труднощі доступу до мережі Інтернет;
- загальна проблема розвитку телекомунікацій в Україні;
- вчителі не мають достатньо часу та підготовки, щоб використовувати нові інформаційні комп'ютерні технології, які розвиваються та змінюються дуже швидко;
- немає стимулу до впровадження нових технологій. Більша частина нововведень - просто ініціатива вчителя, що не підтримується фінансово;
- школам не вистачає ні навчальних ігор, ні навчальних посібників.

Визначаючи інноваційну роль технології навчання, обумовимо, що в числі інновацій не слід розглядати часткові удосконалення або перебудови, розповсюдження уже відомого, програмованого навчання. До інновацій слід відносити тільки ті нововведення, в яких знаходять втілення комплексне використання найновішої техніки і перебудови освітнянської практики на шляху підвищення її ефективності. Одним з основних елементів сучасної технології навчання повинна бути розробка, створення і використання в навчальному процесі системи засобів навчання, здатних перетворювати навчальну інформацію в знання і уміння учнів на всіх етапах і формах навчання, сприяти його інтенсифікації. Під інтенсифікацією необхідно розуміти досягнення мети навчання з мінімальними витратами сил учнів і вчителів з одночасною участю таких показників, як висока якість навчання і економія часу.

Серед перспективних напрямків інноваційних технологій навчання необхідно передбачати розвиток їх гнучкості. В умовах, коли швидко виникають нові наукові напрямки потрібно забезпечувати професійну мобільність кадрів. Найчисельнішими інноваційними об'єктами, що є предметами експериментальних досліджень, стали системи розвитку пізнавальної та творчої діяльності учнів засобами інформаційних та телекомунікаційних технологій, раціональне витрачання навчального часу, удосконалення системи управління інноваційними навчальними закладами. Правом на інноваційну освітню діяльність передусім користуються навчальні заклади. Участь у ній беруть наукові установи та органи управління освітою, що регулюють процес внесення інновацій в освітню практику, підтримують інноваційну освітню діяльність фінансово та організаційно.

Головне - забезпечити координацію експериментальної роботи в межах усієї галузі та окремих регіонів, здійснити експертну оцінку інноваційних освітніх проектів і програм, віднайти певні ресурси для інвестування найбільш привабливіших інноваційних проектів, надавати дієву допомогу авторам інноваційних ідей не лише у їх розробці, але й поширенні серед освітян; організувати підготовку педагогічних кадрів до впровадження інновацій.

### Література:

1. Бондарєва К.І., Козлова О.Г. Педагогічний аналіз інноваційної діяльності вчителя: Наукова – методичний посібник. – Суми, 2001.
2. Буркова Л. Технології в освіті // Рідна школа – 2001. - № 2

3. Державна програма «Вчитель»/ Затверджена постановою Кабінету Міністрів України від 28.03.2002р №379 // Освіта України – 2002 – с.1 – 7.
4. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології – К.: Академвидав, 2004 – 352с.
5. Освітні технології / За заг. ред. О.М. Пехоти. – К., 2001.
6. Падалка О.С. Інформативне та комп'ютерне забезпечення управлінської діяльності керівника школи: Посібник. – К., 1996.
7. Сердюков П.І. Технологія розробки комп'ютерних програм з іноземних мов. – К.: Ленвіт, 1996.
8. Сучасна технологія навчання іншомовного матеріалу в середніх навчальних закладах./ Під ред. С.Ю. Ніколаєвої та ін. – К.: Ленвіт. – 1999.