

## ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ КОМП'ЮТЕРНО-ОРІЄНТОВАНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ТВОРУ «ЛІСОВА ПІСНЯ» ЛЕСІ УКРАЇНКИ В ШКІЛЬНОМУ КУРСІ УКРАЇНСЬКОЇ ЛІТЕРАТУРИ

**Постановка проблеми.** Перехід від індустріального до інформаційно-технологічного суспільства зумовлює необхідність перебудови всієї системи освіти, змінює освітні потреби щодо підготовки й розвитку сучасного спеціаліста, мобільність якого залежить від володіння інформацією та здатності до обміну нею, комунікативності, самостійного набуття необхідних для професійної діяльності знань, умінь, навичок.

Створення умов для нових, комп'ютерно-орієнтованих технологій навчання, їх розробки, апробації та впровадження, раціональне поєднання нових інформаційних технологій навчання з традиційними — складне педагогічне завдання і потребує вирішення цілого комплексу психолого-педагогічних, організаційних, навчально-методичних, технічних та інших проблем [4].

**Актуальність дослідження** проблеми інтерактивних форм комп'ютерно-орієнтованих технологій навчання української літератури учнів обумовлена тим, що:

- 1) зазначена проблема до цього часу цілісно не досліджувалась;
- 2) учитель, як правило, недостатньо володіє інтерактивними формами комп'ютерно-орієнтованих технологій навчання української літератури;
- 3) обмежене використання інтерактивних форм і методів у навчально-виховному процесі звужує можливості формування та активізації умінь та навичок з української літератури;
- 4) недостатня компетентність учителя з інтерактивного навчання знижує ефективність шкільної освіти та навчальних досягнень учнів з української літератури. Саме тому інтерактивні комп'ютерно-орієнтовані технології уже не раз були об'єктом різнопланових наукових інтересів дослідників Н. Морзе, Н. Дементієвська, О. Науменко, О. Бурдак, В. Разумовського, О. Христіанінова та інших. У працях зазначених дослідників розроблені концепції, рекомендації, сформульовані висновки щодо використання комп'ютерних технологій в освітньому процесі загальноосвітньої школи та вищих навчальних закладів.

**Мета статті** — розглянути можливості використання інтерактивних комп'ютерно-орієнтованих технологій навчання під час вивчення твору «Лісова пісня» Лесі Українки в шкільному курсі української літератури.

**Виклад основного матеріалу.** Як зазначає О. Христіанінов [6, с. 59], упровадження комп'ютера у навчальний процес не тільки звільняє викладача від рутинної роботи з організації навчального процесу, а й надає змогу створити багатий довідковий та ілюстративний матеріал, поданий у найрізноманітніших формах, як-то: текст, графіка, анімація, звукові й відеоелементи. Інтерактивні комп'ютерні програми активізують усі види діяльності людини: розумову, мовленнєву, фізичну, перцептивну, що прискорює процес засвоєння матеріалу. Отже, застосування мультимедійних засобів і технологій дає змогу побудувати таку схему навчання, в якій доречно поєднання звичайних і комп'ютерних форм організації навчального процесу створює нову якість передавання й засвоєння системи знань.

Відомо, що підвищення ефективності навчання безпосередньо залежить від доцільності добору і використання різноманітних методів навчання, а також від активізації всього навчального процесу. Традиційне тлумачення терміна «методи

навчання» — «упорядковані способи взаємопов'язаної діяльності вчителя й учнів, спрямовані на розв'язання навчально-виховних завдань» [2, с. 11]. Інтерактивні методи включають велику кількість новітніх ідей у проведенні занять, саме тому методи інтерактивного навчання можна розглядати як найбільш сучасну форму активних методів навчання. Слово «інтерактив» (пер. з англійської «inter» — «взаємний», «act» — діяти) означає взаємодіяти. Навчальні програми інтерактивні, вони підтримують діалог учня з комп'ютером.

Ідея застосування комп'ютера в навчальному процесі виникла у зв'язку з реалізацією програмованого навчання. Не викликає сумніву те, що його застосування приводить до якісних змін у змісті, методах, формах навчання [3]. Проте досить нещодавно побутувала думка, що сфера застосування комп'ютера обмежена переважно предметами фізико-математичного та природничо-наукових циклів. При вивченні гуманітарних дисциплін його використовували лише як засіб унаочнення і як довідник. У міру зростання можливостей комп'ютера сфера його застосування значно розширилася. Доведено, що комп'ютер — це універсальний засіб навчання, який з успіхом можна використовувати при вивченні будь-яких навчальних предметів, у тому числі й гуманітарних [5, с. 172]. З його допомогою можна не лише формувати в учнів репродуктивні знання та вміння, але й розвивати їх винахідливість, кмітливість, творчі здібності.

Сучасному вчителю літератури вже недостатньо просто мати ґрунтовні предметні знання, володіти практичними уміньми та навичками. Йому необхідно творчо використовувати набуті знання в нестандартній змінній ситуації, виявляти конструктивність в організації і плануванні педагогічного процесу.

Розглянемо, як під час вивчення твору Лесі Українки «Лісова пісня» можна використовувати інформаційні технології. Найвидатнішим драматичним твором Лесі Українки, справжнім шедевром української і світової літератури стала драма-феєрія «Лісова пісня». Творчість кожного поета чи письменника містить у собі певні виховні та навчальні елементи. І це не лише тоді, коли поет свідомо ставить собі завдання навчати чи виховувати. Навіть тоді, коли намагається заперечити будь-яку суспільну функцію літератури, він усе ж таки бажає, щоб читачі перейняли цей його погляд, — отже, таки хоче їх виховати в цьому напрямі. Використовуючи інтерактивні комп'ютерно-орієнтовані технології навчання під час вивчення твору «Лісова пісня» Лесі України в шкільному курсі української літератури ми підсилюємо виховне та дидактичне значення твору. Проте програмний засіб потрібно заповнювати таким змістом, який найбільш ефективно може бути репрезентований за допомогою комп'ютера і лише тоді, коли він матиме навчально-виховне значення.

На уроках української літератури використовують дидактичні мультимедійні матеріали. Під мультимедіа ми будемо розуміти комплекс апаратних та програмних засобів, що дозволяють застосовувати комп'ютер з текстом, зі звуком, графікою, анімацією та відео. Мультимедійні засоби дають змогу полегшити усвідомлене, неформальне отримання сталих знань учнями, зробити цей процес творчим, цікавим, яскравим — естетизувати його, щоб на основі сформованого інтересу закласти підвалини потреби в самоосвіті, самовдосконаленні в подальшому житті. Мультимедійні презентації стають новим інструментом педагога.

Використання комп'ютерів розширює можливості наочних засобів навчання. Наочні методи навчання можна поділити умовно на дві групи: метод ілюстрування і метод демонстрування. Метод ілюстрування є ефективним при створенні літературного портрету Лесі Українки. Це мультимедійний проект, що містить документи, листи, фотографії, таблиці, ілюстративний матеріал, аудіо- та відео фрагменти, скомпоновані у послідовному порядку, що дає змогу найбільш повно й яскраво розповісти учням про життєвий і творчий шлях поетеси (рис.1).

Метод демонстрування під час вивчення «Лісової пісні» реалізується через використання динамічних таблиць, які допомагають учням зрозуміти процес

«народження» і функціонування інформації: потрібні елементи з'являються і зникають, рухаються, збільшуються, переміщуються; для створення бажаного ефекту можна застосовувати звукове оформлення, анімаційні вставки тощо. Матеріал підбирається з орієнтацією на асоціативне, образне мислення учнів, що дає змогу швидко запам'ятати та якісно застосувати набуті знання. Інформація в такому випадку подається поетапно, що є необхідною умовою при поясненні композиційних особливостей «Лісової пісні». Головний зміст «Лісової пісні» розкривається в розвитку категорії трагічності, через яку відбувається і становлення Мавки, і прозріння Лукаша, що ми і можемо змоделювати за допомогою мультимедійної презентації через використання анімацій та гіперпосилань.



Рис. 1. Веб-сторінка розробки уроку

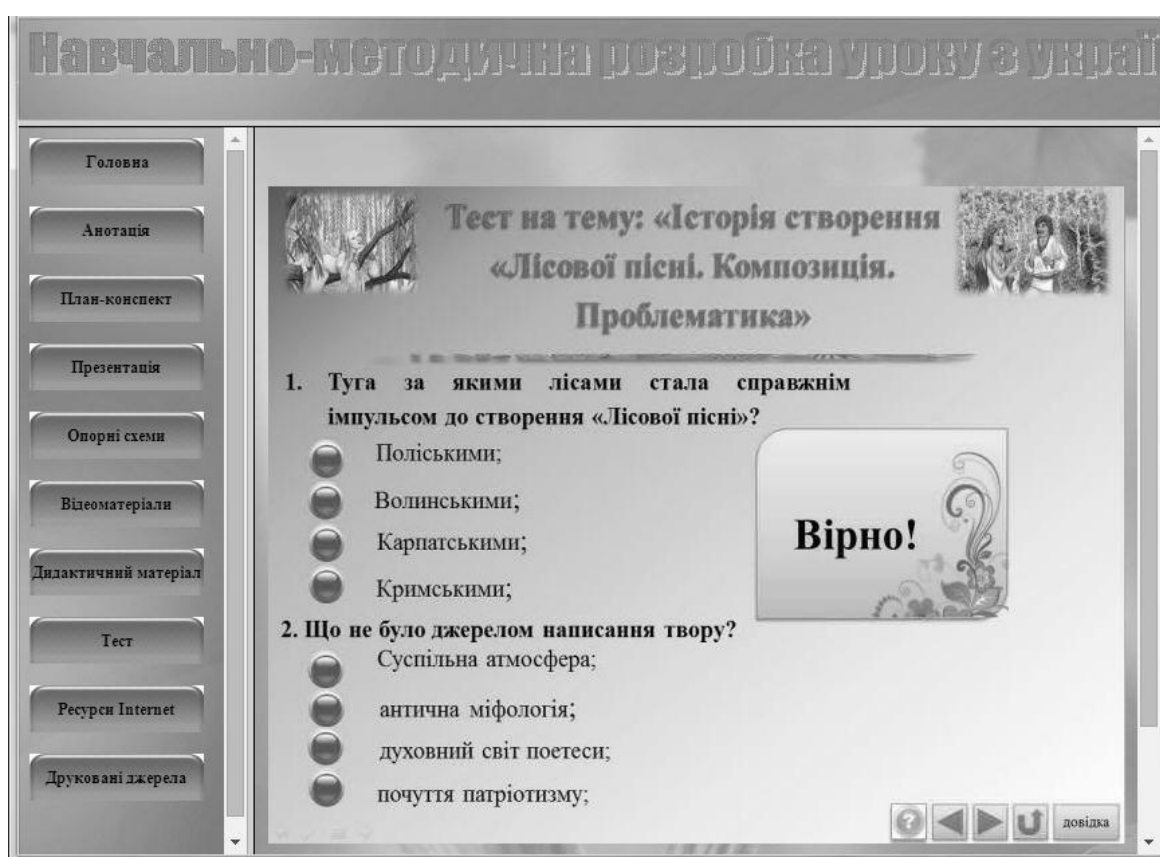
Блок-схема — це комплексний матеріал за певною великою темою, розташований у послідовному порядку і поділений на мікротеми за допомогою функції «гіперпосилання». Використання блок-схеми є ефективним при поданні великого за обсягом матеріалу, тобто при поясненні історії створення драми-феєрії, її джерел, конфлікту та проблематики.

Використання творчих комп'ютерних завдань потребує попереднього ознайомлення учнів із тематикою та суттю проблеми, окреслення термінів виконання, допомоги учневі в пошуку необхідних матеріалів, оцінюванні їх та систематизації, створенні умов для оформлення та подання підготовлених завдань у комп'ютерному варіанті. Ефективним засобом перевірки учнями засвоєних знань є дидактичні ігри. Дидактичними називають ігри, спеціально створені або пристосовані для завдань навчання. На уроках із застосуванням комп'ютерних дидактичних ігор знаходять втілення такі принципи та складові гуманізації, як фундаменталізація, діалогізація, діяльнісність, естетизація, національний характер тощо. Активізації пізнавальної діяльності учнів сприяють дидактичні ігри, які є аналогами популярних сучасних телепередач: «Найрозумніший», «Перший мільйон», «Що? Де? Коли?» та ін.

Надзвичайно вдало можна формувати на інтерактивній дошці тестові завдання, сканворд, літературний диктант. При натисненні на тригери на дошці поетапно з'являються питання та варіанти відповідей.

При цьому для кожного типу контролю потрібно використати свою тематику, наприклад, для аналізу особливостей розвитку сюжету застосувати літературний диктант, для контролю засвоєння біографії Лесі Українки — сканворд, тести — для перевірки розуміння проблематики та композиції. Це різнорівневі комплексні завдання, що поєднують у собі репродуктивні і творчі елементи (рис. 2).

**Висновок.** Отже, комп'ютер та інтерактивні дошки на уроках української літератури поступово стають звичними засобами навчання, використання яких роблять урок динамічним, яскравим і, звичайно, набагато результативнішим. Мультимедійний урок — один із засобів особистісного навчання. Такий урок розрахований на кожного учня окремо і на клас загалом. Кожен епізод уроку в окремого учня викликає особисті почуття, бачення в окремих його частинах цілого, захоплення і бажання знайти результат, відповісти на поставлені запитання, бути активним. Такий урок не примушує, а заохочує, пробуджує інтерес, захоплює побаченим і власними перемогами, які здобуті на певному етапі чи взагалі на уроці. Такі уроки емоційно насичені, різновидні і різнопланові, вони різнорівневі, творчі і художні.



**Рис. 2.** Тестове завдання, розроблене з використанням тригер-технологій

Головне завдання використання інтерактивних комп'ютерно-орієнтованих технологій навчання у процесі вивчення української літератури — підвищити пізнавальний інтерес учнів до вивчення предмета, ефективність його опанування школярами. Загально визнано, що особистість, яка зацікавлена, хоче пізнати матеріал, засвоює його набагато краще, ніж та, що не зацікавлена змістом того, що вивчає. Отже, використання комп'ютерних технологій вносить істотні зміни у діяльність педагога та розвиток учня як особистості, висуває нові вимоги до професійної майстерності викладання предмета, вимагає чіткої організації та індивідуальної роботи з кожним учнем під час навчально-виховного процесу.

1. Бурдак О. О. Використання комп'ютерно-орієнтованих засобів навчання в освітньому процесі вищої школи / О. О. Бурдак // Особливості підготовки сучасного фахівця. — 2012. — С. 309-317.
2. Інноваційні технології у вивченні англійської мови. — Київ : Шкільний світ, 2008. — 126 с.
3. Науменко О. М. Особливості інтеграції комп'ютерно орієнтованих засобів навчання в процес підготовки вчителя у педагогічному коледжі. [Електронний ресурс] / О. М. Науменко // Інформаційні технології і засоби навчання. Електронне наукове фахове видання. — 2009. — Вип. 3. — Режим доступу: [www.ime.edu-ua.net/em11/emg.html](http://www.ime.edu-ua.net/em11/emg.html).
4. Морзе Н. В., Дементієвська Н. П. Комп'ютерні технології для розвитку учнів та вчителів. [Електронний ресурс] / Н. В. Морзе, Н. П. Дементієвська // Інформаційні технології і засоби навчання. Електронне наукове фахове видання. — 2001. — Вип. 1. — Режим доступу: [www.ime.edu-ua.net/em1/emg.html](http://www.ime.edu-ua.net/em1/emg.html).
5. Педагогіка : Навчальний посібник / В. М. Галузяк, М. І. Сметанський, В. І. Шахов. — Вінниця : Видавництво ТОВ фірма «Планер», 2012. — 400 с.
6. Христіанінов О. М. Концептуальні підходи до створення і застосування комп'ютерних презентацій навчального призначення / О. М. Христіанінов // Інформатика та інформаційні технології в навчальних закладах. — 2006. — № 2. — С 59-69.

*У статті розглянуто можливості використання інтерактивних комп'ютерно-орієнтованих технологій навчання під час вивчення твору «Лісова пісня» Лесі Українки в шкільному курсі української літератури, описані формати і тематика дидактичних матеріалів для вивчення твору, охарактеризовані способи використання технічного забезпечення і програмних засобів для зацікавленості учнів навчальним матеріалом та підвищення якості знань.*

**Ключові слова:** українська література, комп'ютерно-орієнтовані технології, інтерактивні технології, мультимедійні засоби.

*В статье рассмотрены возможности использования интерактивных компьютерно-ориентированных технологий обучения при изучении произведения «Лесная песня» Леси Украинки в школьном курсе украинской литературы, описаны форматы и тематика дидактических материалов для изучения произведения, охарактеризованы способы использования технического обеспечения и программных средств для заинтересованности учащихся учебным материалом и повышения качества знаний.*

**Ключевые слова:** украинская литература, компьютерно-ориентированные технологии, интерактивные технологии, мультимедийные средства.

*The article examines the possibilities of using interactive computer-based learning technologies in the study of the work «Forest Song» Lesya Ukrainian school course in Ukrainian literature describes the formats and themes of teaching materials for the study of the work, described how to use technical support and software to students' interest learning and increasing knowledge.*

**Key words:** Ukrainian literature, computer-oriented technologies, interactive technologies, multimedia.