

## УЧАСТЬ СТУДЕНТІВ КОЛЕДЖУ У ПРОЕКТНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

Рибалко О.О.

Сьогоднішні реалії життя такі, що комп'ютери оточують нас скрізь, стають таким же буденним предметом, як телевізор і відеомагнітофон. Сучасний світ стає все більш залежним від інформаційних технологій, які ведуть за собою корінні зміни не тільки у виробничих галузях, але й у сфері пізнавальної діяльності, зокрема в освіті.

Як показує практика, з усіх існуючих технічних засобів навчання комп'ютер якнайповніше задовольняє дидактичні вимоги, оскільки володіє цілою низкою додаткових можливостей, що дозволяють керувати процесом навчання, максимально адаптувати його до індивідуальних особливостей учня.

Не є винятком і початкова школа, оскільки застосування інформаційних технологій на уроках у початкових класах дозволяє ефективно формувати стійкий пізнавальний інтерес, уміння і навички розумової діяльності, творчої ініціативи і самостійності учнів у пошуках способів розв'язання поставлених завдань. У зв'язку з цим потрібно навчити молодшого школяра правильній взаємодії з комп'ютером, подібно тому, як ми вчимо його в школі правильно тримати ручку і сидіти за партою під час виконання письмових завдань, оскільки основні призначені для користувача навички краще засвоюються в ранньому віці.

Учитель початкової школи нового покоління повинен грамотно застосовувати у своїй професійній діяльності інформаційні технології, використовуючи весь спектр можливостей комп'ютерної техніки, що є одним із критеріїв якості підготовки сучасного фахівця.

Очікуваний педагогічний ефект від застосування інформаційних технологій у навчанні нерозривно пов'язаний з психологічними особливостями їх використання і супроводжуються обов'язковим дотриманням норм техніки безпеки. Слід пам'ятати, що за наявності відповідного програмного забезпечення комп'ютер може позитивно впливати на відношення дитини до навчання і її здатність пізнати навколишній світ.

Вчителі, які систематично використовують персональний комп'ютер у своїй роботі, можуть підтвердити, що саме практичні заняття з комп'ютером стають для учня прекрасним стимулом до занять взагалі. Отже, сучасні вимоги до уроку вимагають нових підходів і до методики викладання навчальних предметів.

Прилуцький гуманітарно-педагогічний коледж ім. І. Я. Франка має в цьому питанні значні напрацювання, у результаті яких активно впроваджуються інформаційно-комунікаційні технології викладачами в навчальний процес коледжу, а студентами — в навчальний процес базових шкіл.

Досліджуючи питання застосування інформаційно-комунікаційних технологій у навчальному процесі початкової школи, студенти коледжу розпочали проводити уроки з використанням персонального комп'ютера в початкових класах базової загальноосвітньої школи №7 м. Прилуки у співпраці з класово-

дом Мазепою Лідією Іванівною 7 років тому. Поступово стали проводити уроки з використанням інформаційно-комунікаційних технологій і в інших базових школах міста.

Для ефективного використання комп'ютера на різних уроках викладачі працюють над тим, щоб студенти оволоділи і теоретичними знаннями, і практичними навичками, які дають можливість використовувати різні програми, розв'язувати різні завдання на уроці.

Сучасна молодь швидко опановує комп'ютерні технології, але під час проведення пробних уроків з використанням інформаційно-комунікаційних технологій студенти коледжу зрозуміли, що важливо не тільки добре володіти комп'ютерною технікою, але й методикою викладання предметів, що вивчаються у початковій школі. Це дасть можливість чітко зрозуміти, на якому з етапів уроку і як саме використати програми забезпечення.

У 2009 році студенти коледжу брали участь у Шостому Всеукраїнському Інтернет-конкурсі «Вчитель-новатор», організованому Інститутом інформаційних технологій і засобів навчання АПН України на замовлення компанії «МАЙКРОСОФТ УКРАЇНА» відповідно до програми «Партнерство в навчанні» за сприяння Міністерства освіти і науки України та Академії педагогічних наук України.

Працюючи над проектом «Молодший школяр і комп'ютер», студенти вирішили глибше вивчити і систематизувати використання програмних засобів навчання на уроках і в позанавчальний час, дослідити вплив сучасних інформаційних технологій на ставлення молодших школярів до навчання, на досягнення ними поставленої мети й отримання позитивних результатів праці, визначити розвиток творчих здібностей учнів молодших класів.

Студенти коледжу мають змогу працювати і готуватися до практики у комп'ютерному класі, який коледж придбав завдяки участі у програмі «Intel. Навчання для майбутнього». В аудиторії встановлено 15 учнівських комп'ютерів, комп'ютер учителя та мультимедійний проектор (рис. 1).

Оскільки в проекті беруть участь студенти III–IV курсів, то спочатку узагальнюються й систематизуються вміння студентів працювати в програмах: Microsoft Office PowerPoint, Microsoft Office Word, Microsoft Office Excel. Наступний крок — навчити створювати наочність, кросворди, тести, ребуси у даних програмах, визначаючи, яку програму краще використати для реалізації конкретного завдання і на відповідному етапі уроку.





Рис. 1

Отримавши тему уроку, студенти обов'язково знайомляться з технічними можливостями аудиторії, у якій будуть проводити урок; визначають наявність інтерактивної дошки та мультимедійного проектора, кількість комп'ютерів у класі; складають план-конспект уроку та готують програмне забезпечення до нього; аналізують з керівником проекту ситуації, які можуть виникнути, і як їх уникнути.

Якщо урок проводиться в класі, де є інтерактивна дошка, то проблем взагалі ніяких не існує, так як майже всі школи міста мають таке обладнання. А от там, де немає дошки, виникають певні проблеми, оскільки в основному в класі розміщено по 10 комп'ютерів. Учнів на уроках (крім уроків інформатики) не ділять на підгрупи. Тому за 1 комп'ютером доводиться сидіти декільком дітям. І найперша проблема — це «боротьба» учнів за комп'ютерну мишку: кому її тримати. Тому перш ніж іти в комп'ютерний клас, націлюємо студентів на те, що потрібно добре продумати, як дітей поділити на підгрупи і що робитиме кожна з них (рис. 2, рис. 3).

Провівши урок, студенти відзначають позитивні та негативні його сторони.

Після проведення певної кількості уроків студенти проводять науково-практичну конференцію, де діляться своїми враженнями і роблять висновки (рис. 4).

Працюючи над проектом «Молодший школяр і комп'ютер», було проведено дослідження за такими напрямками:

**I. Проведення уроків-презентацій.**



Рис. 2



Рис. 3



Рис. 4

II. Використання електронних навчальних посібників.

III. Участь молодших школярів у проектній діяльності.

IV. Використання наочності та навчальних комп'ютерних моделей на уроках у початкових класах.

V. Розв'язування інтерактивних кросвордів.

VI. Тестовий комп'ютерний контроль на уроках у початковій школі.

VII. Комп'ютерні дидактичні ігри.

VIII. Інтернет у житті молодшого школяра.

Зупинимось детальніше на результатах дослідження.

**I. Проведення уроків-презентацій**

Досліджуючи це питання, студенти зробили висновок, що найкращим помічником учителя та студента є уроки-презентації, які можна проводити в початкових класах.

Презентації — це матеріали до уроку, підготовлені за допомогою Microsoft PowerPoint або інших програм.

Студент створює презентацію свого уроку. Тема уроку представлена на слайдах, на яких стисло викладені основні питання теми, що дає можливість учням протягом уроку сконцентрувати на них увагу.

Презентації зручно використовувати на різних етапах уроку. Завдання студента — сконструювати такий урок, який міг би найбільш ефективно досягти поставленої навчальної мети. На зміну наочності можуть прийти анімації, рухомі схеми, ілюстрації.

Уроки-презентації дозволяють студентам не тільки ефективно і корисно використовувати час на уроках у початкових класах, але і сприяють розвитку інтересу учнів до предмета (рис. 5, рис. 6).

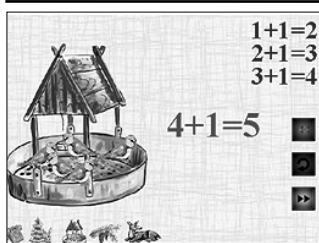


Рис. 5



Рис. 6

## II. Використання електронних навчальних посібників

Особливої уваги заслуговує навчання студентів створювати і використовувати електронні навчальні посібники.

Електронний навчальний посібник, як правило, виконується у форматі, що допускає систему навігації, яка дає можливість учневі оптимально переміщатися по розділах посібника, по рівнях навчального матеріалу.

Організаційно-технологічні можливості застосування електронних посібників полягають, перш за все, в можливості працювати в різних режимах. Водночас учні навчаються в зручний для себе час, у зручному місці і зручному темпі, тим самим забезпечуються вимоги комфортності і зручності роботи з ними.

Прикладом творчої співпраці викладачів і студентів є електронний навчальний посібник «Першокласник», створений у програмі Macromedia Flash MX 2004, можливості якої використані достатньою мірою. Він відповідає критеріям створення та оформлення об'єктів у вищезазначеній програмі. Легкий для сприйняття фон, лаконічне поєднання тексту й малюнків та використання анімації дає можливість оптимально сконцентрувати увагу учнів. Посібник має звуковий супровід, який можна використовувати в потрібний момент.

Мета посібника — активізувати пізнавальну діяльність першокласників, а процес навчання зробити творчим, цікавим і захоплюючим, забезпечивши ігровий прийом навчальної діяльності, що є основним у першому класі.

Даний електронний навчальний посібник можна використати на різних етапах уроку (рис. 7, рис. 8).



Рис. 7



Рис. 8

## III. Участь молодших школярів у проектній діяльності.

Залучаючи молодших школярів до проектної діяльності, студенти прийшли до висновку, що перш ніж починати таку роботу, потрібно ретельно продумати завдання, які повинні виконати учні. Слід пам'ятати, що молодшому школяреві можна працювати за комп'ютером лише 15–20 хвилин на день.

Впровадження проектних технологій спонукає до самостійної пошукової діяльності, дає змогу знаходити нові оригінальні способи розв'язання навчальних завдань.

## IV. Використання наочності та навчальних комп'ютерних моделей на уроках у початкових класах.

Комп'ютерні технології дозволяють ставити перед учнем початкової школи пізнавальні і творчі завдання з опорою на наочність і допомагати йому вирішувати їх. Жодного уроку в початкових класах учитель не проводить без використання наочності. Якщо раніше хорошу наочність міг виготовити лише той студент, який добре малює, то з допомогою комп'ютерної техніки можна виготовити бездоганну наочність кожному студенту. Отже, якщо студенти не мають змоги використати комп'ютер безпосередньо на уроці, вони все одно використовують його вдома під час підготовки до уроку (рис. 9).

Але є такі теми, які неможливо пояснити словами або на картинках, їх можна добре засвоїти і зрозуміти тільки в тому випадку, якщо візуально бачити і уявляти. Наприклад, рух двох автомобілів назустріч один одному (рис. 10), у протилежних напрямках, в одному напрямку тощо.

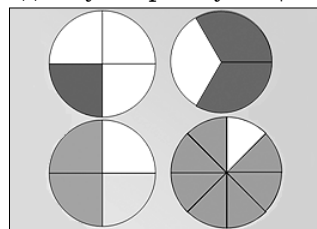


Рис. 9



Рис. 10

Застосування інформаційних технологій дає можливість продемонструвати найскладніші теми шкільного курсу.

## V. Розв'язування інтерактивних кросвордів.

Студенти помітили, що кросворди найкраще розв'язувати на уроці на етапі актуалізації опорних знань або на етапі закріплення вивченого матеріалу.

Учні люблять колективно розгадувати кросворди, створені у програмі Microsoft Office PowerPoint (рис. 11). А от розв'язувати кросворди, створені у програмі Microsoft Office Excel, учням початкових класів потрібно давати лише після достатньої попередньої підготовки, оскільки час роботи за комп'ютером у молодшого школяра дуже обмежений.

Розв'язування кросвордів тренує пам'ять, відточує кмітливості учнів, учить працювати з довідковою літературою, спонукає до поглиблення знань, виробляє вміння доводити розпочату справу до кінця.

## VI. Тестовий комп'ютерний контроль на уроках у початковій школі.

Дуже важливо нині прищепити учням навички культури тестування, зробити цей процес буденним, що не викликає страху, а лише стимулює їх для подальшого самовдосконалення.

Під час організації контролю знань зовсім не обов'язково користуватися тестами, що є в мультимедійному підручнику. В його розпорядженні є низка програм зі складання тестів. Більшість з них надзвичайно прості й доступні. Учитель може формувати банк контрольних матеріалів на свій розсуд, з урахуванням особливостей конкретного класу і конкретного учня.

Учитель також може і сам створювати тести, використовуючи програму Microsoft Office Excel (рис. 12). Перевага складання тестів за допомогою програми Microsoft Excel полягає в можливості навчитися са-



Рис. 11

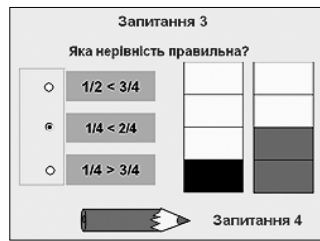


Рис. 12

можливо складати програму обробки результатів тестування. Ця програма дозволяє також включати в тестові завдання графічні зображення. Але порівняно з тестовою оболонкою програма Microsoft Excel вимагає більшого часу на складання тестового завдання.

З іншого боку, студентів важливо навчитися складати тести в програмі Microsoft Office Excel, оскільки можна вільно використовувати наочність, малюнки, схеми.

### VII. Комп'ютерні дидактичні ігри.

Студенти дослідили роль комп'ютерної дидактичної гри в навчанні молодшого школяра. Слід відзначити, що учні молодших класів люблять дидактичні ігри. Головне, щоб гра органічно поєднувалася із серйозною, напруженою працею, не відволікала від навчання, а навпаки, сприяла інтенсифікації розумової праці. Ігрові дії дитини, що супроводжуються високим емоційним підйомом, стійким пізнавальним інтересом, є наймогутнішим стимулятором її активності в пізнанні.

Крім того, гра служить перехідним містком до навчання, тим середовищем, у якому легше, цікавіше проходить пізнавальна діяльність (рис. 13, рис. 14).



Рис. 13



Рис. 14

Використання комп'ютерних програм-тренажерів на уроках має значні переваги порівняно з традиційним навчанням з таких причин:

1. Складається творча позитивно-емоційна атмосфера на уроці: використання красивої графіки, казкового сюжету призводить до того, що діти з нетерпінням чекають на уроки із застосуванням комп'ютера; мотивація навчання дуже висока, крім того підтримується постійний інтерес дитини.

2. Ігрова мета виходить на перший план порівняно з навчальною, а непряме навчання найміцніше і не так стомлює учня. Учні допомагають казковим героям подолати різні перешкоди, а насправді вдосконалюються навички усного рахунку, розвивається пам'ять та увага.

3. Відбувається інтенсифікація навчання: учень поступово, кожний відповідно до свого темпу, розв'язує певну кількість прикладів, причому має можливість отримати оцінку.

4. У школяра формується потреба використовувати комп'ютер як інструмент, який допомагає йому вчити-

ся. Учень засвоює клавіатуру, знає значення основних клавіш, уміє ввести необхідну інформацію, виправити помилку, тобто набуває навичок користувача.

### VIII. Інтернет у житті молодшого школяра.

Студенти коледжу провели опитування серед дітей, учителів та батьків щодо користування учнями молодших класів Всесвітньою мережею Інтернет. Більшість учнів стверджують, що грають у розвивальні комп'ютерні ігри, які їм допомагають відшукати батьки. Потрібну інформацію вони теж знаходять за допомогою батьків.

Проаналізувавши ставлення батьків, учителів та дітей щодо використання Інтернету, а також враховуючи власний досвід користування Всесвітньою мережею Інтернет, студенти коледжу прийшли до висновку, що інтернетом учень молодших класів може користуватись лише під керівництвом дорослих.

Провівши дослідження, студенти прийшли до висновку, що використання інформаційно-комунікаційних технологій на уроках у початкових класах має такі переваги: використання ІКТ робить навчання більш ефективним, сприяє індивідуалізації навчання, підвищується мотивація навчальної діяльності, активізується пізнання дітей, забезпечується оперативність і об'єктивність контролю, педагогу надається можливість для побудови індивідуальних освітніх траєкторій учнів, полегшується його діяльність і створюється ефективний зворотний зв'язок, підвищується інтерес до предмету, що вивчається.

Працюючи над проблемою використання інформаційно-комунікаційних технологій у початкових класах, студенти прийшли до такого висновку: дітям уроки із застосуванням комп'ютера подобаються, а студенти їх проводять із задоволенням, бо бачать результати своєї роботи; **поки учням молодших класів цікаво працювати за комп'ютером, потрібно домагатися, щоб комп'ютер був помічником учителя та учнів у здобутті знань, а не апаратом для ігор.**

Отже, нині комп'ютерні технології можна вважати тим новим способом передавання знань, який відповідає якісно новому змісту навчання і розвитку дитини, дозволяє їй з цікавістю вчитися, знаходити джерела інформації, виховує самостійність і відповідальність в отриманні нових знань, розвиває дисципліну інтелектуальної діяльності.

### Література

1. Архіпчук А.В., Мельник І.Ю., Чембержі М.І., Шпортько К.В. Інформаційні технології, мистецтво, виховання особистості // Комп'ютер в школі та сім'ї. — 2000. — №5. — С. 29–30.
2. Бездетная Т.Н. Игры в начальной школе с компьютерной поддержкой // Вопросы Интернет-образования. — 2006. — №36.
3. Державний стандарт початкової загальної освіти // Початкова школа. — 2001. — №9. — С. 2–6.
4. [http://www.crys.ras.ru/gx/texts/ar\\_selfgame.html](http://www.crys.ras.ru/gx/texts/ar_selfgame.html).
5. [http://pedsovet.org/mtree/task/viewlink/link\\_id,4459/Itemid,118/](http://pedsovet.org/mtree/task/viewlink/link_id,4459/Itemid,118/).
6. [http://pedsovet.org/mtree/task/viewlink/link\\_id,4941/Itemid,118/](http://pedsovet.org/mtree/task/viewlink/link_id,4941/Itemid,118/).
7. <http://emag.iis.ru/arc/infosoc/emag.nsf/BPA/f24ccb063b93c3bdcc3257166004963d1>.
8. <http://www.websib.ru/ites/2000/02a-01.htm>.
9. <http://www.nios.ru/documents/grant/dronina/index.htm>, <http://shkolazhizni.ru/archive/0/n-10002/>.
10. <http://www.sibuch.ru/article.htm?420>.