

УДК [371/72+004] : 373.3

Н. М. Щербакова,

кандидат педагогічних наук, старший викладач

(Бердянський державний

педагогічний університет)

ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ТЕХНІКИ У ФОРМУВАННІ В МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ДБАЙЛИВОГО СТАВЛЕННЯ ДО ВЛАСНОГО ЖИТТЯ І ЗДОРОВ'Я

Постановка проблеми. У сучасній педагогіці важливе значення має трансформація змісту та якості освіти, що відповідає вимогам Державного стандарту початкової загальноосвітньої школи. У цьому документі серед виділених освітніх галузей важливе місце має галузь “Здоров’я і фізична культура”, основними завданнями якої є створення здоров’язберігаючого середовища та набуття учнями відповідних знань і навичок збереження, зміцнення власного здоров’я й виховання дбайливого ставлення до нього. Визначені завдання вирішуються в навчально-виховному процесі початкової школи, перш за все, шляхом вивчення навчального предмета “Основи здоров’я”, зміст якого передбачає формування фізичного, соціального, психічного і духовного здоров’я особистості. Для того, щоб забезпечити розвиток визначених складових здоров’я в молодших школярів, як показує педагогічна практика, необхідно в традиційну систему навчання впроваджувати сучасні засоби, зокрема активно використовувати комп’ютерну техніку.

Аналіз останніх публікацій. Інноваційні стратегії початкової освіти досліджує багато вітчизняних та зарубіжних учених (В. Андрієвська, Н. Бібік, М. Вашуленко, Д. Гамільтон, М. Євтух, Л. Коваль, Н. Олефіренко, В. Паламарчук, О. Савченко, А. Хаберман, О. Шликова та інші). Науковці доводять, що впровадження педагогічних інновацій з використанням

комп'ютерної техніки надає можливість учителю більш ефективно вирішувати основні освітні завдання в контексті особистісно орієнтованого навчання та забезпечувати прийоми активізації пізнавальної діяльності школяра. Дитина – істота активна, яка може саморозвиватися в процесі подолання протиріч між нею і реальністю. Діти розвиваються через знайомство зі світом, і їх навчання буде успішним, якщо вони матимуть можливість спостерігати за тими предметами, з якими знайомляться; відчувати їх, впливати на них. Саме використання комп'ютера в навчанні дозволяє оптимізувати зазначені процеси, особливо це важливо для учнів початкової школи.

Метою статті є обґрунтування можливостей використання комп'ютерної техніки під час вивчення в початковій школі навчального предмета “Основи здоров’я”.

Виклад основного матеріалу дослідження. Коли дитина йде в школу, то проблеми безпеки її життя і здоров’я набувають особливої актуальності. Якщо взяти до уваги, що життя дитини дошкільного віку більш-менш безпечно (у дитячий садок її приводять, а ввечері забирають батьки; під час перебування у дошкільному навчальному закладі відповідальність за її життя беруть на себе вихователі тощо), то життя школяра менш контрольоване та менш захищене. Тому проблема виховання в дитини готовності до збереження власного життя та здоров’я потребує поступового, систематичного накопичення у неї відповідних знань і навичок поведінки. Слід ураховувати, що зміна соціального статусу дитини “дошкільник – школяр” викликає в неї бажання вважати себе дорослою і прагнення на цій основі проявляти невиправдану сміливість і самостійність. Підтримка та захист життя і здоров’я дитини з боку батьків і вчителів повинна сприяти накопиченню власного досвіду поведінки на вулиці, вдома, особливо коли вона залишається сама, під час спілкування із знайомими та незнайомими людьми.

Для вивчення сучасного стану проблеми, яку ми досліджуємо, проведено

опитування вчителів початкових класів. З цією метою їм було запропоновано відповісти на питання, що дозволили констатувати значення вивчення предмета “Основи здоров’я”; як відбувається знайомство учнів з доступними для них поняттями про життя та здоров’я; які методи, прийоми використовуються в роботі зі школярами. На думку більшості педагогів, що брали участь у нашому дослідженні, предмет “Основи здоров’я” викликає в учнів зацікавленість, сприяє формуванню в них позитивної мотивації на здоровий спосіб життя.

Педагоги називали теми, що спонукають учнів до продовження розмов про конкретні життєві випадки: настрій та самопочуття, взаємодопомога в родині, стосунки із друзями, турбота про домашніх тварин, зустріч у дворі з бездомними собаками, гра з рослинами (амброзія, дурман-трава та інші), які викликають алергію тощо. Учителі вказували різні методи, які можна використовувати в процесі ознайомлення дітей з правилами поведінки. Серед них більшість вважала ефективним використання на різних етапах уроку комп’ютерної техніки, зокрема презентацій, які можна підготувати самостійно або використати вже програмні засоби, у тому числі розвивальні мультиплікаційні фільми: “Поради тітоньки Сови”, “Уроки обережності”, “Спасик та його друзі”, “Смішарики” тощо. Саме вони надають можливість підвищити результативність процесу навчання, оскільки діти отримують знання в цікавій формі і мають можливість спостерігати конкретні приклади поведінки в різних життєвих ситуаціях.

Спілкування з героями мультиплікаційних фільмів створює ігрову ситуацію. Дитина наче бере участь у діях, які виконують герої фільму. Педагогічний аспект використання гри як форми співтворчості у початковій школі розкривається в організації діалогової взаємодії під керівництвом педагога. Чому саме гру визначаємо як ефективний метод у роботі з учнями під час вивчення ними навчального предмета “Основи здоров’я?”. По-перше, це діти, яким тільки виповнилося шість-дев’ять років, і для них гра все ще залишається важливим видом діяльності. Багато з цих дітей ще

“недогрались” (Д. Ельконін), вони хочуть гратися, тому в школу беруть із собою цікаві іграшки, прагнуть гратися не тільки на перерві, але й на уроці, коли учитель цього не помічає. По-друге, створення ігрових ситуацій на уроках з використанням комп’ютерної техніки дозволяє вчителю під час вивчення предмета “Основи здоров’я” вирішувати водночас два завдання: 1) накопичення, осмислення, засвоєння учнями знань, які пов’язані із небезпечністю в життєвих ситуаціях і з необхідністю збереження власного життя та здоров’я, а також здоров’я близьких йому людей; 2) формування в них умінь та навичок поведінки, тобто вправління в конкретних педагогічних ситуаціях (як поводитися в екстремальних ситуаціях, як проявляти турботу про старших та менших за віком людей, як поводитися з незнайомими людьми тощо).

У грі дитина має можливість неодноразово повторювати дії у віртуальній (уявній) формі, набуваючи досвіду правильної поведінки. Гра мотивує пізнавальну діяльність дитини. Мотивація, як правило, здійснюється легше завдяки використанню комп’ютера, тому що він звичний засіб отримання інформації; школярі зустрічаються з ним удома, в магазинах та банках, де бувають з батьками, на вокзалах, у лікарнях тощо. Значний мотиваційний вплив має і сам зміст навчального матеріалу, оскільки він представлений у ігровій, яскравій, привабливій, цікавій формі.

На прикладі уроку “Емоції та їх вплив на здоров’я” спробуємо показати, як учитель може виховувати в учнів готовність до збереження власного життя і здоров’я, використовуючи комп’ютерну техніку. Мету цього уроку можна визначити так: поглибити знання про емоційний стан людини; довести, що емоції відображають настрій та впливають на здоров’я людини; вони можуть бути позитивними і негативними; забезпечувати прагнення дитини бути в позитивному настрої; виховувати почуття самодостатності, впевненості, захищеності. Обладнанням такого уроку визначимо підручник, комп’ютерне забезпечення, паперові смужки-промінчики, метелики.

На початку уроку вчитель мотивує дітей на сприйняття теми. Для цього

за допомогою комп'ютерного забезпечення він презентує учням слайди з малюнками, які демонструють різний настрій дитини. Для того щоб зацікавити дітей і мотивувати їх на активну пізнавальну діяльність, краще використати анімаційні ефекти, що дозволить акцентувати увагу на виявленні емоцій у героїв, зображених на малюнках, за рахунок візуалізації наочності. Після перегляду кожного слайду учні обговорюють їх, відповідаючи на запитання вчителя.

Так, наприклад, на першому слайді зображена весела дівчинка, яка танцює, радіє сонечку, пташкам, квіткам, усміхається. Учитель привертає увагу учнів запитаннями: Який настрій у цієї дівчинки? З чого це видно? А як ви думаєте, чому у дівчинки гарний настрій? Після обговорення учитель разом з дітьми робить висновок: радість, задоволення – це позитивні емоції.

Потім на моніторі з'являється інший малюнок: дівчинка випадково розбила глечик. Вона дуже засмутилася (злякалась, стала сумною, почала плакати). Учитель запитує дітей: Що сталося з дівчинкою? Коли з нею таке трапилося? Що змінилося у дівчинки? (настрій змінився); Який у неї настрій? Як ви це зрозуміли? Про що б ви її запитали? Як ви думаєте, що б вона відповіла на ваше запитання? А чи спробували б ви її втішити? Як саме?"
Страх, сум, образа, незадоволення – це негативні емоції.

З метою актуалізації суб'єктного досвіду дітей їм пропонується поміркувати над такими запитаннями: Який настрій у вас зараз? А чому він такий? Від чого залежить ваш настрій? (Від того, що відбувається: щось робив і досягнув успіху, хтось сказав комплімент, а, може, навпаки я не зміг виконати завдання, хтось штовхнув або сказав погані слова тощо). Як ви почуваетесь, коли у вас хороший настрій? А коли поганий?

Наступним етапом на уроці може бути робота з підручником. Учитель з учнями читають частинами текст підручника "Твої емоції" (с. 39). Перші два речення читає вчитель, наступне – хтось з дітей. Обговорюють. Учні пропонується показати на малюнку, що є в підручнику. Діти розглядають і коментують ілюстрації, на яких зображено радість, здивування, смуток тощо.

Така організація роботи на уроці дозволить учителю активізувати самостійну навчально-пізнавальну діяльність учнів. У процесі роботи вони уважно розглядали малюнки, акцентували увагу на емоційному стані дітей, водночас вчилися розбиратися у власному настрої, висловлювати думки під час колективного обговорення. Виконання цих завдань дозволяло формувати в учнів логічні операції: аналіз, синтез, порівняння, узагальнення.

З метою закріплення здобутих знань школярам пропонується знайти в тексті підручника і прочитати речення про те, як виникають емоції.

Підсумовуючи, вчитель ще раз підкреслює, що емоції можуть бути позитивними та негативними. Робиться висновок, що краще, коли вони позитивні. Учитель пояснює, як емоції, настрої впливають на самопочуття та здоров'я людини.

Для того, щоб активізувати отримані знання, учитель може запитати в дітей: Коли ви побачите, що у когось із ваших друзів поганий настрій, то що будете робити? А як ви думаєте, самому можна змінити настрій? І що потрібно зробити для того, щоб настрої став кращим?" (Пригадати щось приємне, подивитися на себе в дзеркало та усміхнутися, послухати веселу музику, заспівати або затанцювати тощо). Потім діти стають у коло і виконують різні дії. "Як показати, що тобі приємно, радісно, у тебе гарний настрій?" (Засміятися). "Так давайте посміхнемося" (Сміються). "А ще як ще можна показати, що у тебе гарний настрій? Підняти і показати великий палець (показують); можна погладити себе по голові (гладять); вигукнути "Ура!" (виконують); підстрибнути (виконують); затанцювати (вмикається музика, діти танцюють); заспівати (співають)".

Використання таких ігрових моментів пробуджуватиме інтерес до інформації, з якою діти познайомилися, даватиме можливість відчувати задоволення від отриманих знань, проявити себе учням з різними індивідуальними можливостями.

Наприкінці уроку можна провести гру "Знайди промінчик" за допомогою комп'ютера. На дошці з'являються два сонечка: одне – радісне,

успішне, а інше – сумне, похмура. На столі вчителя лежать паперові стрічки-промінчики, на яких написано слова, що характеризують позитивні або негативні емоції. Учні повинні по черзі (по двоє-троє) вийти до дошки, взяти одну стрічку і прикріпити її до відповідного сонечка. Якщо це позитивна емоція (радість, зацікавленість, задоволення, насолода, любов, співчуття, ніжність, упевненість, бадьорість), то смужку прикріпити до веселого сонечка, а якщо негативна (образ, страх, сум, злість, незадоволення, гнів, невпевненість, недовірливість, неспокій) – до сумного.

Потім учитель дасть кожному учневі радісне сонечко і запропонує написати на ньому назву емоції, що характеризує його настрій. Сонечко учні покладуть у свій щоденник. Виконання такого завдання наприкінці уроку дозволило кожному школяреві осмислити та узагальнити ті знання, які були засвоєні на цьому уроці.

Таким чином, на уроці вчитель має можливість за допомогою використання комп'ютера дібрати необхідний ілюстративний матеріал, який доповнюватиме зміст підручник і заохочуватиме учнів до активної пізнавальної діяльності. Проте педагог, розробляючи слайди, повинен урахувати вікові особливості дітей. Тому їх не варто переобтяжувати інформацією; рядки, які потрібно прочитати учням, краще набирати великим шрифтом, тоді коментарі до ілюстрацій добре переглядати навіть із останньої партії.

Як показує досвід нашої роботи, для того щоб забезпечити засвоєння учнями конкретних знань про безпеку життєдіяльності й здоровий спосіб життя, про дієві правила поведінки, необхідно систематично використовувати різні методи і засоби навчання, у тому числі комп'ютерну техніку. Саме вона допомагає оживити процес навчання, дає можливість моделювати навчальні ситуації; сприймати події, явища та процеси в динаміці. При цьому комп'ютерна візуалізація й відображення її на великому екрані дозволяє зробити доступними безпосередньому сприйняттю процеси та явища. Змодельовані на екрані ситуації підвищують емоційність

сприймання інформації, яка є предметом вивчення, сприяють виявленню готовності до виконання самостійних дій і таким чином посилюють мотивацію навчання.

Отже, з усього зазначеного вище можна зробити висновок про те, що навчання з використанням комп'ютерної техніки забезпечує таку презентацію навчального матеріалу, за якої дитина сприймає його одразу декількома органами чуття паралельно, а не послідовно, як це робиться під час традиційного навчання. Як наслідок, при комбінованому впливі на учня через зір, слух, самостійні дії він більш активно включається до роботи на уроці. Навчальний матеріал засвоюється учнями осмислено, надовго запам'ятовується, крім того, школярі мають можливість накопичувати досвід практичної діяльності, що дуже важливо для формування дбайливого ставлення школярів до власного здоров'я.

ЛІТЕРАТУРА

1. Андрієвська В.М. Проектування дидактичних ситуацій у навчанні молодших школярів з використанням комп'ютера : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук. : 13.00.09 “Теорія навчання” / В. М. Андрієвська. – Х., 2009. – 20 с.
3. Савченко Н.А. Использование мультимедиа-технологий в общем среднем образовании. [Електронний ресурс]. – Режим доступу : Humanities.edu.ru. – Назва з екрану.
4. Філософські абрисы сучасної освіти : монографія / [Г. Вишинська, В. Гайденко, Г. Гамрецька та ін.; за заг. ред. І. Предборської]. – Суми : ВТД “Університетська книга”, 2006. – 226 с.
5. Шакотько В.В. Методика використання ІКТ у початковій школі / В. В. Шакотько – К. : Комп'ютер, 2008. – 128 с.