

5. Для формування вміння говорити по черзі – «Мікрофон», «Чарівна вуглинка», «Чарівна паличка» або «чарівні» предмети, які передають один одному [3].

Така систематична комплексна робота сприяє вихованню у школярів демократичного стилю спілкування. Все це можливо за умови кропіткої творчої праці вчителя, який усвідомлює, що нині перспективними є ті форми і методи навчальної діяльності, які передбачають взаємодію і спільну навчальну діяльність школярів.

Таким чином, застосування ігрових педагогічних технологій потребує спеціальних психолого-педагогічних знань з боку педагога щодо специфіки гри як діяльності. Цей вид діяльності спрямований на формування особистості дитини, її соціалізацію, розвиток пізнавальних інтересів, закріплення й удосконалення набутих знань, умінь і навичок. Використання різних видів ігор створює сприятливі умови для реалізації актуальних потреб молодших школярів.

Список використаних джерел

1. Мойсеюк Н.Є. Педагогіка: навч. пос. / Н.Є. Мойсеюк. – 5-те вид., доп. і переробл. – К., 2007. – 655 с.
2. Савченко О.Я. Уміння учнів вчитися у дидактичній системі / О.Я. Савченко // Початкова школа. – 2013. – № 9. – С. 1–3.
3. Химинець В.В. Інновації в початковій школі / В.В. Химинець. – Ужгород: Інформаційно-видавничий центр ЗППО. – 2008. – 342 с.
4. Щербань П. Ситуаційно-ігрові методи навчання / П. Щербань // Збірник наукових праць Полтавського педагогічного університету. – Полтава, 2005. – Вип.7. – С.105–113.

УДК 373.33

Фалес М.М.,
магістр спеціальності «Початкова освіта»,
Мукачівський державний університет.
Лавренова М.В.,
кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри теорії та методики початкової освіти,

ВИКОРИСТАННЯ ЕЛЕКТРОННИХ РЕСУРСІВ У НАВЧАННІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

Одним із найважливіших напрямів концепції модернізації освіти України є підготовка педагогічних кадрів нового покоління й формування принципово нової культури педагогічної праці, підготовка вчителів, які володіють високою кваліфікацією та необхідними компетентностями, готові та здатні застосовувати інформаційно-комунікаційні технології в професійно-педагогічній діяльності. Однією із основних 10 компетенцій в Концепції нової української школи є Інформаційно-комунікаційна компетенція.

У педагогічній літературі питання створення й використання дидактичних ресурсів для молодших школярів досліджувалися в різних аспектах. Зокрема, використання комп'ютера у практиці початкового навчання досліджувались у роботах В.Андрієвської, Л.Івасишиної, А.Єршова, Й.Ривкінда, Ф.Ривкінд, Н.Толяренко, С.Тур, В.Шакотько, О.Шиман та інших; питанням викладання окремих дисциплін у початковій школі із застосуванням комп'ютера присвячені праці М.Цветкової, Д.Зарецького, З.Зарецької, Ю.Первіна, Н.Федянінової, В.Шакотька та інших; питання розробки освітніх електронних ресурсів висвітлювалися у працях О.Башмакова, О.Осіна, А.Рудакова; проблеми підготовки учителя до застосування інформаційних технологій у навчальному процесі висвітлені у ґрунтовних дослідженнях Г.Ломаковської, В.Коткової, Л.Петухової, О.Співаковського, О.Суховірського, О.Шиман та інших.

Дидактичний потенціал електронних навчальних ресурсів є незаперечним, проте визначальним чинником його ефективної реалізації у практиці навчання є свідомо опора на ті чи інші дидактичні функції, які є суттєвими в ракурсі розв'язання певного педагогічного завдання. Саме це складає основу проектування дидактичних ситуацій, у розв'язанні яких використання електронних ресурсів становить центральний момент [1].

До використання електронних ресурсів у навчанні молодших школярів вчителя спонукають такі чинники [1, 3]:






- технологізація сучасного побуту;
- рівень обізнаності молодших школярів у галузі інформаційних технологій;
- звичність для школяра використовувати різноманітні засоби одночасно;
- наявна тенденція до забезпечення молодшого школяра індивідуальним комп'ютером – планшетом, смартфоном, нетбуком тощо.

Перед вчителями постають завдання зацікавити «цифрове покоління» вивченням того чи іншого предмету, утримувати увагу учнів під час уроку, а головне – сформувані в них стійкий інтерес до змісту підручника, який є основним джерелом знань і виступає основним засобом реалізації змісту освіти.

Для потреб сучасного вчителя початкових класів розроблено досить багато електронних ресурсів, поданих у таблиці 1.

Таблиця 1

Електронні ресурси для створення інтерактивних вправ, ігор, вікторин, кросвордів [2,4]

№п/п	Посилання	Опис
1.		Створення інтерактивних вправ, тестів, ігор, кросвордів. Використання бази готових вправ за предметами та класом
2.		Створення інтерактивних вправ, тестів, ігор, кросвордів
3.		Створення кросвордів за допомогою автоматичної бази слів
4.		Створення інтерактивної гри (показати місце на карті за обмежений час)
5.		Створення інтерактивної гри (показати місце на будь-якому зображенні за обмежений час)

У навчанні української мови та літературного читання велика увага приділяється формуванню й удосконаленню навичок: розпізнавання звуків і букв, звуковий аналіз вказаного складу, навичок читання, вибору вживаних слів, правильного формування розповідних, питальних або спонукальних речень, словникова робота (тлумачення незрозумілих слів), робота з кросвордами, яка стимулює учнів уважно прочитувати текст і викликає емоційний підйом тощо.

Опанування зазначених інструментальних засобів не викликає труднощів. Наприклад, конструктор інтерактивних вправ Learningapps.org (<http://learningapps.org>) пропонує скористатися будь-яким із запропонованих шаблонів для створення власної вправи, що передбачає практичні дії користувача – розташувати у правильному порядку, вибрати правильну відповідь, розгадати кросворд, скласти пазли, класифікувати за групами тощо. Крім того, процес наповнення шаблону необхідними матеріалами відбувається як поетапне заповнення певної форми (рис. 1), до якої потрібно надрукувати текстові повідомлення, вставити рисунки або їх адреси, додати необхідні аудіофайли і зберегти ресурс. Полегшує опанування середовища й проектування власних вправ наявність прикладів – учительських розробок, якими можна скористатися як для навчання школярів, так і для створення власного ресурсу. Учительські розробки зберігаються у сховищі середовища Learningapps.org, проте посилання на них можуть бути розташовані на персональних блогах [2].



Рис. 1. Тренажери з української мови та літературного читання для повторення вивченого матеріалу

Молодший шкільний вік є сприятливим для формування мотивації до навчання, закладання основ уміння і бажання навчатися, формування інтересу до способів здобуття знань і мотивів самоосвіти [2]. Зважаючи на те, що формування потреб і мотивів навчання відбувається у процесі здійснення самої діяльності, електронні ресурси здатні залучити учня до діяльності та створити умови, за яких така діяльність викличе в нього інтерес і яскраві позитивні емоції. Зокрема, учень, працюючи з електронним засобом, ненав'язливо долучається до навально-пізнавальної діяльності за власним бажанням з метою вирішити ситуацію, що виникає у грі.

У практиці навчання молодших школярів дидактичні електронні ресурси набувають особливого значення і здатні сприяти розвитку власних мотивів школяра до навчання, формуванню позитивного ставлення до вивчення предметів, формуванню, удосконаленню й корекції умінь і навичок школярів.

Список використаних джерел

1. Білоусова Л.І. Дидактичні функції електронних навчальних ресурсів для молодших школярів / Л.І.Білоусова, Н.В.Олефіренко // Інформаційні технології і засоби навчання. 2012. №6 (32). [Електронний ресурс]. – Режим доступу до журналу: <http://www.journal.iitta.gov.ua>
2. Лавренова М. Preparation of future teachers to use of didactic electronic resources in ukrainian language and literary reading in the initial school / М.Лавренова. – Учитель: виміри професійного становлення і міжнародної освіти: монографія / Товканець Г.В. та колектив авторів / За заг.ред. Товканець Г.В. – Мукачево: Редакційно-видавничий цент МДУ, 2019, С.2666-286.
3. Олефіренко Н.В. Підготовка майбутніх учителів початкової школи до проектування дидактичних електронних ресурсів : монографія / Н.В.Олефіренко. – Харків : ХНПУ, 2014. – 330 с.

4. Створення дидактичних матеріалів. – Сайт педагогічних ідей. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу до сайту: http://www.pedidea.xyz/load/vikladannja_informatiki/informacijni_resursi/internet_resursi_dlja_stvorennja_didaktichnikh_materialiv/14-1-0-148

УДК 371.1

Швардак М.В.,

к.пед. н., доц. кафедри педагогіки
дошкільної та початкової освіти

Мукачівського державного університету

Білак Н.М.,

магістр спеціальності «Початкова освіта»

Мукачівського державного університету

МАЙСТЕР-КЛАС, ВОРКШОП ТА СЕМІНАР: ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ

Інновації, інноваційні технології на сьогодні стали невід’ємною складовою діяльності педагога. Інноваційна освітня діяльність не підлягає формалізації, оскільки потребує урахування людського чинника, зокрема подолання психолого-педагогічних бар’єрів у процесі формування здібностей опанування нового досвіду на підставі цілеспрямованого критичного мислення, визначення особистісних підходів, усвідомлення значущості нової ідеї для вдосконалення освітньої практики.

З’ясовано, що майстер-клас – сучасна форма організації навчання, де ключовий спеціаліст (майстер, модератор) розповідає і, що більш важливо, показує, як використовувати на практиці нову педагогічну технологію або метод. Тобто майстер демонструє свої вміння, педагогічну майстерність. «Краще раз побачити, ніж сто разів почути», - говорить народна мудрість. Результатом майстер-класу є підвищення професійного рівня та обмін провідним досвідом учасників, розширення кругозору та залучення до новітніх галузей знань [1].

Воркшоп (від англ. – робоча майстерня) – це інтенсивний навчальний захід, під час якого учасники навчаються завдяки власній активності, теоретичні відомості – мінімалістичні і відіграють незначну роль. У центрі уваги відбувається самостійне навчання учасників і активна взаємодія (колаборацію, фідбек). Акцент ставиться на отриманні динамічного знання. Воркшоп асоціюється з такими поняттями, як: активність, досвід, експеримент, ризик, зміни, демократичне прийняття рішень, цілісність навчання, самовираження, внутрішні зміни, позитивна взаємодія [4].

Тривалість воркшопів може бути різноманітною. Найвдалішою формою для курсів підвищення кваліфікації є міні-воркшопи, які тривають годину-півтора. Їх важлива характеристика – різноманітність. Якісно організований воркшоп передбачає сукупність різноманітних методів, які активізують учасників до взаємодії. На воркшопі навчання відбувається за рахунок



МУКАЧІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

89600, м. Мукачево, вул. Ужгородська, 26

тел./факс +380-3131-21109

Веб-сайт університету: www.msu.edu.ua

E-mail: info@msu.edu.ua, pr@mail.msu.edu.ua

Веб-сайт Інституційного репозитарію Наукової бібліотеки МДУ: <http://dspace.msu.edu.ua:8080>

Веб-сайт Наукової бібліотеки МДУ: <http://msu.edu.ua/library/>