

Розвивальні та виховні цілі – формування тембрового слуху; поглиблення довільної уваги, зосередженості; виховання емоційної і слухацької культури.

Хід гри: дітям пропонується впізнавати товаришів за тембром голосу; інший варіант – впізнавати інструмент за його звучанням (у звукозапису) [4].

Гра «Три кити»

Дидактична спрямованість – формування навичок слухання музики, вмінь розрізняти різнохарактерні твори, зокрема пісню, танець, марш.

Хід гри. Діти, уважно слухаючи музику, визначають пісню, танець, марш. Під марш діти пальчиками «марширують» на парті або ногами на підлозі. Коли звучить танець – діти плещуть в долоні. Коли грає пісня – руками виконують плавні рухи [4].

Отже, застосовуючи музично-дидактичні ігри, вчитель робить навчання учнів початкових класів радісним і цікавим, створює умови для виявлення у дітей спектру позитивних емоцій. Розвиває музичну та загальну культуру, формує творчу компетентність молодших школярів.

Список використаної літератури

1. Верховинець В. М. Весняночка. Ігри з піснями для дітей дошкільного віку та молодшого шкільного віку. / За ред. В. М. Верховинця. – 3-тє вид., переробл. та доповн. – К.: Музична Україна, 1973. – 341 с.
2. Державний стандарт початкової загальної освіти [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.kmu.gov.ua/ua/npas/pro-zatverdzhennyaderzhavnogo-standarturochhatkovoyi-osviti>
3. Лещенко М. П. Щастя дитини – єдине дійсне щастя на землі: До проблеми педагогічної майстерності: навч.-метод. посіб. / Лещенко М. П. – К.: АСМІ, 2003. – Ч 1, 2. – С. 153, 154, 162.
4. Протас П. П. Використання музично-дидактичних ігор на уроках музики в початкових класах / П. П. Протас. – Глухів: Либідь, 1994. – 13 с.
5. Руда Г. С. Розвиток музичних здібностей учнів початкової школи в процесі ігрової діяльності / Г. С. Руда // Підготовка фахівців соціономічних професій в умовах сучасного соціокультурного простору: збірник матеріалів IV Всеукраїнської науково-практичної конференції викладачів, аспірантів, магістрантів та студентів / Вінницький держ. пед. ун-т імені М. Коцюбинського. – Вінниця, 2016. – Вип. 4. – С. 309-312.

ОЛЕКСИК Я. В.

Мукачівський НВК «ЗОШ I-III ступенів – ДНЗ» №11

ЛАЛАК Н. В.

Мукачівський державний університет, Україна

ФОРМУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ ЧЕРЕЗ СИСТЕМУ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Метою сучасної освіти доцільно визначати підготовку людини, здатної жити в надзвичайно глобалізованому світі, сприймати його змінність як суттєву складову власного способу життя. Динамічність, трансформаційні процеси та неперервна

інформаційна змінність обумовлюють введення дитини в дуже складну систему суспільних відносин, потребують від неї здатності до нестандартних і швидких рішень. Перетворення сучасної цивілізації в інформаційне суспільство актуалізує, перш за все, проблему формування інформаційної компетентності школяра, яка передбачає вміння: самостійно працювати з інформацією, шукати, вибирати, аналізувати й оцінювати, організовувати, представляти, передавати її; приймати рішення і діяти в непередбачених ситуаціях, учитися упродовж життя. Як показує практика, інформаційна компетентність школярів формується, насамперед, на уроках інформатики. І це спонукає сучасних вчителів інформатики створювати освітнє середовище з використанням ефективних інформаційних технологій.

Увага зарубіжних та вітчизняних педагогів зосереджується сьогодні на розкритті теоретичних і практичних аспектів використання у освітньому середовищі інформаційних технологій. Цінними для нашого дослідження є праці М. Жалдака, В. Лапінського, М. Кадемії, О. Гудирева, М. Галушак, В. Кухаренко, Г. Науменка, С. Ракова, М. Сидорова та ін. Б. Бірюков, В. Безпалов, Є. Колопенюк, Л. Побережна активно досліджують принципи інформаційних технологій навчання. Важливими для нашого дослідження є доробки вчених, які присвячені можливостям електронного підручника (В. Заболотний, Р. Тичук, Н. Соломчак, А. Чортополох та ін.); Інтернету (М. Купріянов, О. Околелов та ін.); комп'ютерних презентацій (А. Коломієць та ін.) тощо. Проблема використання ігрових технологій на уроках інформатики висвітлюється у працях І. Лапшиної, В. Мішкурової [3; 4]. У науковій літературі термін «нові інформаційні технології» визначається як сукупність методів і технічних засобів збирання, організації, збереження, опрацювання, передачі та подання інформації, що розширює знання людей і розвиває їхні можливості щодо керування технічними і соціальними проблемами.

Компетентнісний підхід у системі шкільного курсу інформатики передбачає зміщення акцентів із засвоєння визначених державними стандартами знань, умінь і навичок на формування здатності практично діяти, приймати ефективні рішення, шукати потрібну інформацію, організовувати, опрацьовувати, аналізувати й оцінювати її, створювати й передавати дані відповідно до власних потреб, а також формування навичок безперервної самоосвіти та рефлексії. Такий підхід забезпечить учням школи успішне навчання протягом усього життя, дасть змогу підготуватися до майбутньої професійної діяльності, жити й працювати в інформаційному суспільстві.

Інформаційна компетентність є сукупністю трьох компонентів: інформаційна компонента (здатність до ефективної роботи з інформацією у всіх формах її подання); комп'ютерна або комп'ютерно-технологічна компонента (що визначає вміння та навички щодо роботи з сучасними комп'ютерними засобами та програмним забезпеченням); компонента застосовності (яка визначає здатність застосовувати сучасні засоби інформації та комп'ютерних технологій для роботи з інформацією та розв'язання різноманітних задач).

Одним із засобів, що сприяють формуванню позитивної внутрішньої мотивації учнів до оволодіння новими знаннями та вміннями, формуванню інформаційної компетентності учнів, є використання у процесі навчання інформатики

дидактичних ігор, які не тільки дають змогу учням формувати знання шляхом самостійної пізнавальної діяльності а й, разом з тим, сприяють розвитку індивідуальних творчих здібностей. Сучасна педагогіка вбачає цінності гри як педагогічного методу перш за все у комплексі з іншими методами впливу, пов'язує її з управлінням з боку вчителя. Як показує практика, на уроках інформатики доцільно використовувати не тільки ігри, а й ігрові ситуації, які мають позитивні аспекти впливу на учнів. До прикладу: «Математичний космодром», «Впіймай яблуко», «Кіт-риболов», «Розібрані малюнки», «Поштовий голуб України», «Scratch», графічний редактор «Tux Paint». Вони сприяють розвитку спостережливості у дітей, вчать порівнювати, аналізувати, робити висновки, узагальнення. Завдяки ігровим формам на уроках вчитель дає змогу дитині відчувати успіх, повірити в свої сили.

Таким чином, використання ігрових технологій навчання на уроках інформатики привчає школярів жити в цікавому інформаційному середовищі, сприяє залученню їх до інформаційної культури, розвиває їх логічне мислення, формує інформаційну компетентність. Ігрові технології на уроках інформатики не тільки полегшують доступ до інформації і відкривають можливості варіативності навчальної діяльності, її індивідуалізації та диференціації, але і дозволяють повному організувати взаємодію всіх суб'єктів навчання, побудувати освітню систему, в якій учень був би активним і рівноправним учасником освітньої діяльності.

Список використаних джерел

1. Барановська О. Інформаційні компетентності випускника школи XXI століття / О.Барановська // Завуч. – 2015. – № 4. – С. 27 – 29.
2. Булгакова М. Активізація навчально-пізнавальної діяльності молодших школярів на уроках інформатики / М. Булгакова // «Навчальні технології», – 2014. – №3. – С.3 – 6.
3. Лапшина І. Впровадження компетентнісного підходу на уроках інформатики / І. Лапшина // Інформатика. – 2018. – № 3. – С. 3 – 7.
4. Мішкурова В. Використання гри для активізації навчально-виховного процесу: [навч. посібник] / В. Мішкурова // – К.: Наук. світ, 2011. – 270 с.

ОЛІЙНИК В. В.

Мукачівський державний університет, Україна

ФЕНОМЕН КИЄВО-МОГИЛЯНСЬКОЇ АКАДЕМІЇ В ЄВРОПЕЙСЬКОМУ ЦИВІЛІЗАЦІЙНОМУ ПРОСТОРИ

Місце та роль освіти, зокрема вищої школи, завжди було предметом зіткнення протилежних поглядів та дискусій. Її внесок у економічний та соціальний розвиток суспільства, держави мав неоднозначну оцінку.

Але варто зазначити, що не зважаючи на багатогранність та неоднозначність освітніх процесів у Європі XVII, одним з найяскравіших феноменів українського освітнього простору стала школа, яку сучасники називали колегіумом (колегією), або – на пошану її фундатора – Києво-Могилянським колегіумом, згодом Києво-



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/>