

**УПРОВАДЖЕННЯ НОВИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТІ**

***Анотація.** У статті розглядається активізація впровадження нових інформаційних технологій в освіті та застосування автоматизованої системи тестування знань на базі персональних комп'ютерів.*

***Аннотация.** В статье рассматривается активизация внедрения новых информационных технологий в образовании и применения автоматизированной системы тестирования знаний на базе персональных компьютеров.*

***Annotation.** The article tells about activation of introduction of new information technologies in education and application of automated system of testing knowledges on the base of the personal computers.*

За теперішнього часу потреба людини в інформації постійно зростає з іншого боку людина має певні обмеження стосовно прийняття і переробки інформації.

В наш час підвищення ефективності навчання неможливе без комп'ютера, який є його потужним засобом. Спеціалісти вважають, що в близькому майбутньому обчислювальна техніка і комп'ютер займуть важливе місце в системі освіти сучасного суспільства [2, 91].

Об'єктивний процес – інформатизація суспільства, пов'язаний з підвищенням ролі та ступеню впливу інтелектуальних різновидів діяльності на всі аспекти життя дозволить здійснити якісний стрибок у системі освіти. В останні роки ми стали свідками значної події – широкого визначення важливості ролі комп'ютерів у сучасній школі. Інформатизація освіти – процес підготовки людини до повноцінного життя в умовах інформаційного суспільства.

Навчання в наш час дозволяє подавати інформацію у різних формах, керувати темпом її подання і повторення. Водночас, немає вичерпної відповіді на запитання, як використати ці можливості, аби забезпечити для конкретної дитини в конкретній ситуації максимальну ефективність формування знань, умінь та навичок.

Даною проблемою займаються багато спеціалістів у галузі комп'ютерного навчання – такі, як О.М.Довгялло, П.Л. Брусилівський, Ф.Барнер, Д.Селф, Б.Скіппер та ін. перша навчальна програма високого рівня Фортрана була розроблена в 1958 році під керівництвом Джона Бекуса. Ця програма до цих пір широко використовується в даній області [5, 16]. В кінці 1975 року Пол Аллен і Білл Гейтс (майбутні засновники фірми Microsoft) розробили для комп'ютера „Альтаір” інтерпретатор мови BASIC, що дозволяє користувачам просто спілкуватися з комп'ютером, легко писати для нього програми [5, 17].

Особливо актуальною проблемою є створення інтерфейсів, які роблять процеси взаємодії людини і комп'ютера схожими на спілкування людей. Сучасні комп'ютерні технології дозволяють надавати дитині інформацію у такому вигляді, в якому ця інформація якнайкраще сприймається [1, 15].

В Україні з питань вивчення інформатики в початкових класах найбільш відомий досвід кандидата педагогічних наук, докторанта Інституту педагогіки АПН М.М.Левшина, який розробив концепцію вивчення інформатики. Він вважав, що головна мета навчання комп'ютеризації в початковій школі – це розвиток мислення та творчих можливостей учня. Тому вчитель повинен тільки поширювати обсяг

знань учня, а й розвивати потенційні можливості дитини, спираючись на теорію Л.С.Виготського про зону ближчого розвитку [3, 2].

Пошук засобів і методів, які б забезпечували одержання об'єктивності, досить повної інформації про хід набуття знань, є актуальною проблемою освіти. На наш погляд, рішення цієї проблеми може бути знайденим через застосування тестового методу контролю за результатами навчальної діяльності, зокрема з опорою на автоматизовані системи тестування знань на базі персональних комп'ютерів.

В останні роки комп'ютери надійно увійшли в наше повсякденне життя, переставши бути заняттям лише обраних. Сьогодні як ніколи гостро стоять питання про ліквідацію комп'ютерної неграмотності, про те, щоб зробити „розумні” машини звичними кожній людині.

Гласність контролю при комп'ютерному тестуванні забезпечується доступністю його результатів як для педагога, так і для учнів. Для реалізації на практиці вимог систематичності контролю потрібні методи, які не потребують значних витрат навчального часу на виконання завдань і особистого часу вчителя на їх перевірку. Комп'ютерне тестування є саме таким методом, оскільки реалізація всіх елементів контролю (перевірка знань, оцінка) виконуються автоматизовано.

Характерні ознаки тесту: тест складається з набору соціальних завдань; тестове завдання має лаконічне, чітке формування і передбачає коротку, однозначну відповідь; для кожного тестового завдання є еталон відповіді; результат виконання тесту дозволяє визначити структуру й рівень знань [4, 20].

Отже, доцільність розробки нової класифікації тестових завдань має єдину підставу і придатна для використання в сучасних умовах застосування систем автоматизованого тестування. Основне значення тестових завдань першого типу реалізується діяльністю розпізнавання: діяльність відтворення знань і виконання дій за алгоритмом.

Певний інтерес викликає інформатизація шкільної освіти, що виявляється у впровадженні нових інформаційних технологій в освіті.

Нові можливості надає комп'ютер для творчого розвитку дітей, дає можливість вирішувати більш цікаві і складні проблеми.

Завідуючим кафедрою НІТ Костюковим В. П. в ліцеї міста Орджонікідзе, запропоновано, щоб роботу з молодшими школярами проводити трьома напрямками: застосування комп'ютера при вивченні мови, математики та інших навчальних предметів; введення інформатики в перелік навчальних предметів; об'єднання перших двох напрямів.

Поглиблено вивчивши курс початкового знайомства з комп'ютером, учні мають можливість з 2 класу розпочати роботу по вивченню мови програмування LOGO. Саме в комп'ютерному середовищі LOGO WRITER учні працюють, вивчаючи інформатику в 1 класі. Існує програма, якою користуються вчителі при вивченні інформатики і в 1 класі, створивши її на кафедрі НІТ загальноосвітнього ліцею м. Орджонікідзе [3, 2-3].

Організаційна форма проведення заняття-уроку, тривалістю 35 хвилин.

Урок поділяється на три частини: введення в урок (безмашинна частина), що містить в собі підготовку до сприйняття комп'ютерного завдання (до 10 хвилин); основна частина уроку (комп'ютерна) (до 20 хвилин); заключна частина (безмашинна) (5 хвилин).

Уроки проводимо у вигляді захоплюючої гри, використовуючи принцип ігрової діяльності, що постійно підтримує інтерес дітей до роботи з комп'ютером.

Основна частина – це сюжетна гра, яка продовжується з уроку в урок і має на меті ознайомити дітей з клавіатурою. Ведучою є вчитель. Наведемо казковий сюжет, складений Рекун Г.Т., з умовною назвою „Подорож до країни Інформатика”.

– Ми опинилися з вами в країні Інформатика. Це добра й розумна країна, потрапивши в яку, ви пізнаєте багато цікавого. А живуть у цій країні, ні за що не здогадаєтесь, дивні букви й цифри, і багато-багато різних знаків і символів. Здійснити подорож по цій країні нам допоможе курсор, наш добрий знайомий. Подорож починається...

– Жили-були ... букви. Це були букви звичайного алфавіту. Тут була і перша буква алфавіту А, і кругленька – О, і сердита буква – Р, і добра – М, тому що найдорожче для всіх нас слово – це Мама. А щоб казка вийшла цікавою і ви могли її потім, дивлячись на екран, розповісти, давайте домовимося в кінці тексту кожного рядка натискувати на клавішу ВВІД.

Настав ранок, прокинулись літери і вибігли на зарядку. Вишикуватися їм допомогла найбільша клавіша ПРОБІЛ. Поки букви виконували вправи, мама Азбука приготувала смачний сніданок. З’їли літери сніданок і якось відразу всі вирости, стали великі. Натиснути потрібно на клавішу CAPS LOCK ...

Таким чином, діти ознайомились з поняттям про курсор, з клавішами Вводу, Пробілу, CAPS LOCK. Навчальне завдання наступних уроків – це навчання дітей переходити з латинського в український регістри і навпаки, а також ознайомити з клавішами введення символів [3, 4].

Вчителі шкіл впроваджують елементи комп’ютеризації в навчальному процесі початкової ланки. Зокрема, у 3-ому класі на уроці інформатики учні вчать використовувати комп’ютер як тренажер для навчання. Математичні задачі, приклади легше піддаються оформленню у вигляді комп’ютерних програм, тому що зрозуміло, як їх оформлювати. В результаті з’явилась ціла гора програм навчальних, які пропонуємо учням: „підрахувати листочки на деревах”, „скласти їх один на один”. Спочатку дітям було важко працювати з комп’ютером, діти нервували, коли не встигали. Але потім поступово звикли до завдань. В більшості завдань можуть брати участь два учня, змагатися з сусідом по парті.

Уроки інформатики в початкових класах доцільно проводити вчителю інформатики разом з класоводом, який добре знає індивідуальні особливості кожної дитини і є надійним помічником учителю.

Використання комп’ютерів є важливим засобом унаочнення навчального матеріалу, підвищення зацікавленості учнів навчанням, розвитку творчих здібностей і пізнавальної самостійності, розвитку логічного мислення молодших школярів, формування їхньої інформаційної культури.

Комп’ютер може бути використаний в навчальному процесі та в учбовій діяльності, де його можливості надзвичайно широкі від довідника до моделювання будь-якої конкретної ситуації. Робота з комп’ютерами вносить свої корективи у процес формування мислення. Для успішного читання моделей, схем і знаків з екрану комп’ютера учень „в думці” виконує ряд розумових операцій з образами відображення наочного матеріалу.

#### **Література:**

1. Павлюк Л.І. Педагогічні умови ефективності навчання із засобами комп’ютера, як засобу керування навчальною діяльністю. – Іван.-Франківськ: 1994.- с.24.

2. Психологія і тести на персональних комп'ютерах// Матеріали Першого Українського конкурсу робіт з інформатики серед школярів. Донецьк: 1992.-с.8-9.
3. Реқун Г.Т. Вивчення інформатики в початковій школі. // БВПШ, 2000.- № 21-22.- с.24.
4. Солодка Т.В. Комп'ютерне тестування. – К : 1995.- 22с.
5. Фигурнов В.Э. ЕВМ для пользователя изд. 6-е. перераб. и дополн. Москва.: 1995.-432с.

УДК 371. 132

Т.П. Кучай

### АКТИВІЗАЦІЯ ТВОРЧОГО МИСЛЕННЯ СТУДЕНТІВ В ПЕРІОД ПЕДАГОГІЧНОЇ ПРАКТИКИ

***Анотація.** У статті розглядається активізація творчого мислення студентів в період педагогічної практики і систему завдань, яка стимулює використання педагогічної теорії на практиці.*

***Аннотация.** В статье рассматривается активизация творческого мышления студентов в период педагогической практики и систему заданий, которая стимулируют использование педагогической теории на практике.*

***Annotation.** The article tells about activation of creative thought of students in the period of pedagogical practice and the system of tasks which is stimulate the system of use the pedagogical theory in practice.*

Основними прийомами активізації творчого мислення студентів в період педагогічної практики є система завдань, які стимулюють використання педагогічної теорії на практиці: наукове обґрунтування мети і структури уроку, теоретичне обґрунтування методів навчання, які вибрали студенти для використання на уроці, визначення мети і розкриття її під час проведення виховного заходу та інші.

Викладений підхід до справи поліпшення професійної підготовки майбутнього вчителя в процесі педагогічної практики слід розглядати як одну із головних спроб вирішення цієї проблеми [1, 96-104].

Відомо, що базова підготовка вчителів іноземних мов у Великій Британії традиційно характеризується поєднанням теорії та практики. У Бристольському університеті, наприклад, понад 25 років існує система партнерських зв'язків з місцевими школами, за якої шкільні вчителі призначаються асоційованими наставниками і допомагають студентам проходити шкільну практику [2, 55].

Партнерські зв'язки педагогічних закладів зі школами не обмежуються лише організацією та проведенням педагогічної практики — сучасна школа впевнено впливає на зміст професійно-педагогічної підготовки майбутніх учителів, посідаючи визначне місце у розробці навчальних планів і програм базової підготовки [2, 80].

На старших курсах дуже важливо, щоб педагогічна практика не зводилась лише до копіювання роботи тих чи інших вчителів, а ґрунтувалася на закріпленні і