

ІНФОРМАЦІЙНО-ОСВІТНІЙ ЗАСІБ ЯК ЕЛЕМЕНТ ПІДГОТОВКИ УЧНІВ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ У ЗАГАЛЬНООСВІТНІЙ ШКОЛІ

*Куст Ангеліна Степанівна,
Наумук Ірина Миколаївна*

*Мелітопольський державний педагогічний університет
імені Богдана Хмельницького*

Анотація. У статті описується інформаційно-освітній простір та сучасні інструменти для створення інформаційного ресурсу. Використання різних програм, що забезпечують взаємодію різних інформаційних блоків за допомогою гіперпосилання, представленого у вигляді певних графічних зображень на екран. Комплексне застосування сучасних інформаційних технологій на уроках у проектній діяльності може істотно підвищити якість знань учнів..

Ключові слова. Метод проектів, інформаційно-освітній простір, електронний засіб, електронний підручник.

Глобальна інформатизація суспільства ставить перед системою освіти проблему підготовки підростаючого покоління до самостійного прийняття рішень і відповідальної дії, до життя і професійної діяльності в високорозвиненому інформаційному середовищі, ефективному використанню її можливостей і захисту від негативних впливів. Навчання має забезпечити формування в учнів інформаційної компетентності, знань і умінь, способів інформаційної діяльності, які будуть потрібні їм у майбутньому.

Важливим напрямком у вдосконаленні сучасної освіти, нині є підвищення ефективності і якості навчального процесу – це освоєння і розширення застосування форм і методів інтерактивного навчання.

Для здійснення професійної діяльності в сучасному інформаційно-освітньому просторі учитель інформатики повинен досконало володіти інформаційно-комунікаційними технологіями, опанувати методики

викладання навчального матеріалу з використанням медіа, уміти забезпечувати розвиток критичного й аналітичного мислення учнів, застосовувати мультимедійні технології в навчально-виховному процесі. Саме тому, учителі інформатики, які є ключовими фігурами інформатизації суспільства загалом і освіти зокрема, повинні використовувати нестандартні, активні методи навчання у своїй професійній діяльності. Важливо не тільки знати такі методи, основну концепцію, а й уміти застосувати їх на практиці в загальноосвітній школі на сучасному уроці інформатики, з дітьми різного віку [3, с. 132].

Через реалізацію принципу інтерактивності вирішуються завдання демократизації освітнього процесу, активізації участі учня в створенні освітнього результату, формування творчих загальнокомпетенцій.

Одним з найбільш перспективних напрямів вважається прискорення входження в інноваційне суспільство через удосконалення системи освіти. З цією метою передбачається надання школам новітніх засобів спілкування, заохочення широкого розповсюдження мультимедіа в педагогічній практиці, формування критичної маси користувачів і послуг з виробництва мультимедійної продукції, підсилення освіти засобами, притаманними інформаційному суспільству. З огляду на важливо прискорити впровадження традиційних і нетрадиційних засобів розвитку інформаційних технологій у сфері освіти. Початковим етапом повинна стати комп'ютеризація загальноосвітньої школи, щоб прилучити людину до сучасних інформаційно-освітніх технологій без комп'ютера та інформаційних мереж [5, с. 98].

Актуальним елементом підготовки учнів на уроках інформатики у загальноосвітній школі є комплексне використання сучасних гаджетів та інформаційних технологій, зокрема, не тільки опанування роботи з технікою, а й створення власних навчальних проєктів (блоги, сайти, ігри, електронні підручники за різними тематиками тощо).

Засоби створення навчальних проєктів можна розділити на групи, наприклад, за комплексним критерієм, який включає наступні показники: призначення й виконувані функції, вимоги до технічного забезпечення, особливості застосування.

Відповідно до зазначеного критерію можна класифікувати засоби: традиційні алгоритмічні мови; інструментальні засоби загального призначення; засоби мультимедіа; гіпертекстові засоби [6, с. 27].

При виборі засобів необхідна оцінка наявності: апаратних засобів визначеної конфігурації; сертифікованих програмних систем; фахівців відповідного рівня.

Для створення інформаційного ресурсу можна використовувати різні програми, що забезпечують взаємодію різних інформаційних блоків (текст, графіка, відеофрагменти) за допомогою гіперпосилання, представленого у вигляді певних графічних зображень на екран, і не потребують від розробника кваліфікації програміста.

Створення різних моделей представлення знань, що в одному випадку представляють об'єкти, характерні для логічного мислення, а в іншому – образи-картини, з якими оперує образне мислення, дає можливість оптимізувати процес навчання. Включення системи тестів на початковому етапі роботи з навчальним посібником дозволяє ідентифікувати особистісні якості того, якого навчають, а потім здійснити настроювання на нього і рекомендувати відповідну методику навчання.

Контроль знань після вивчення кожного розділу може здійснюватися різними способами (за допомогою тестів, контрольних питань і т.п.).

У залежності від того, наскільки учень засвоїв матеріал, можна при необхідності повторити вивчений розділ, чи відкоригувати змінити методику навчання. При низьких результатах можливе з'ясування думки самого користувача про причини поганого засвоєння матеріалу.

Застосування системного підходу при створенні навчального проекту дозволяє розширити область застосування і коло потенційних користувачів. За рахунок включення в посібник блоку нових розробок, проблемно-орієнтованої баз даних, його можна використовувати більш тривалий час і затребуваність його буде вище [1].

Використання мультимедіа, аудіо- і відео-компонентів підвищує наочність представлення матеріалу, а також дає можливість використовувати його людям, що мають різні патології (порушення слуху, зору і т.п.). Включення перерахованих компонентів дозволяє

перейти від пізнавальної моделі освіти до прагматичного, у якій той, якого навчають, стає активним об'єктом освіти [2].

Таким чином, використання системного підходу до розробки навчальних проектів на уроках інформатики дозволяє зробити серйозний крок на шляху переходу від пізнавальної до прагматичної моделі освіти, що надає можливість підвищити наочність представлення матеріалу, використовувати готові продукти тривалий час, звести до мінімуму витрати на пошук і підбір літератури, здійснювати контроль отриманих знань і ін.

Але слід контролювати «споживання» контенту пі час створення проектів. Адже надмірне споживання інформації характеризується як великими її обсягами, так і значною динамікою, швидкістю надходження. Звідси випливає й неможливість засвоєння та переробки отриманої інформації. Як результат – контрпродуктивна культурна активність, за якої процес – все, а мета – ніщо. Ненаситна жага інформації пояснюється мозаїчністю свідомості. Така свідомість не має структури, внутрішньої логіки, стрижня [4, с. 66].

Традиційне навчання спонукає учнів збирати готові відповіді, накопичуючи інформацію, але найбільш нагальні питання вимагають більше часу витратити саме на роздуми над значенням і ступенем важливості інформації. Нині навчання стає менш орієнтованим на вчителя, а учень стає більш відповідальним за власні знання і сам процес отримання знань: він повинен ефективно організувати свій час, вирішити, які матеріали можуть бути використані для виконання завдання, в якій формі представити свою точку зору.

Література

1. Информационные технологии в обучении языку [Електронний ресурс] / Институт дистанционного образования Новосибирского государственного технического университета. – Режим доступа до ресурсу: <http://www.itlt.edu.nstu.ru/webquest.php#1>.

2. Крамаренко Т. Аналіз засобів створення навчальних електронних підручників: [Електронний ресурс] / Т. Крамаренко – Режим доступа до ресурсу: http://www.nbu.gov.ua/portal/soc_gum/Nz/Ped/2009_82_1/statti/36.

3. Наумук І. Особливості використання методу case-study в процесі підготовки майбутніх учителів інформатики / І. Наумук // Науковий

вісник Мелітопольського державного педагогічного університету. Серія: Педагогіка. – 2018. – №. 19. – С. 132-136.

4. Олексенко Р. І. Вплив комунікацій на ціннісні орієнтири особистості / Р.І. Олексенко // Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії. – 2015. – №. 62. – С. 65-73.

5. Про роль інформаційно-освітніх технологій в системі освіти. // Науковий пошук молодих дослідників: збірник наукових праць студентів та аспірантів / за ред. кандидата педагогічних наук, доцента кафедри педагогіки Єремєєвої В.М. – Житомир: Поліграфічний центр ЖДУ, 2004. – 136 с., С.97 – 99.

6. Щукина Г.И. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся / Г.И. Щукина//. М. : Педагогика, 1988. 203 с.