

**Валентина Барановська,**

кандидат педагогічних наук, доцент  
кафедри природничо-математичних  
дисциплін Хмельницької гуманітарно-  
педагогічної академії,

**Галина Бучківська,**

кандидат педагогічних наук, доцент  
кафедри образотворчого, декоративно-  
прикладного мистецтва та трудового  
навчання Хмельницької гуманітарно-  
педагогічної академії

## **ВИКОРИСТАННЯ НАВЧАЛЬНО-ІГРОВИХ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ПРОГРАМ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ**

Широке впровадження інформаційно-комунікаційних технологій у навчальний процес породжує низку проблем, які стосуються змісту, методів, організаційних форм і засобів навчання, створення системи неперервної освіти, зокрема системи самоосвіти й самовдосконалення майбутніх учителів початкових класів, на основі якої можна було б забезпечувати формування їхніх інформатичних компетентностей. Звідси випливає необхідність розробки й побудови методичної системи формування інформатичних компетентностей майбутнього вчителя, яка б включала весь комплекс навчальних дисциплін із відповідно побудованим змістом, сукупністю методів, організаційних форм і засобів навчання, орієнтованих на широке використання інформаційно-комунікаційних технологій, і забезпечувала методологічну, спеціальну й методичну підготовку майбутнього вчителя разом з формуванням інформатичних компетентностей й підготовкою до практичного використання інформаційно-комунікаційних технологій у майбутній професійній діяльності.

У процесі формування інформатичних компетентностей майбутніх учителів початкових класів особливу увагу необхідно приділити вивченню тих інформаційно-комунікаційних технологій, які є базовими для майбутньої професійної діяльності вчителів.

З усього різноманіття програмних засобів у зв'язку з їх важливістю використання в практиці освітнього процесу виокремлюють програмні засоби навчального призначення. В процесі навчання майбутніх учителів початкових класів використовують різні типи програмних засобів навчального призначення (для організації та комп'ютерної підтримки навчально-пізнавальної діяльності студентів, програмні засоби загального призначення, програми для підготовки презентацій, діагностичні тестові програми для оцінювання знань і вмінь студентів,

програмні засоби для комп'ютерної підтримки різних видів ігрової та навчально-пізнавальної діяльності).

Психолого-педагогічний аналіз основних аспектів інформатизації навчального процесу, здійснений Т. Габай, М. Жалдаком, Ю. Машбицем, В. Монаховим, Н. Морзе, Н. Тализіною та ін., надав можливість визначити стратегію організації навчання майбутніх учителів початкової школи з використанням засобів інформаційно-комунікаційних технологій, при якій інтелектуальний розвиток і професійне становлення кожного студента забезпечується через його навчально-пізнавальну діяльність.

*Метою статті* є розкриття аспектів професійної підготовки майбутніх учителів початкових класів шляхом використання програмних засобів навчального призначення, а саме, програмних засобів для комп'ютерної підтримки різних видів ігрової та навчально-пізнавальної діяльності, які є одночасно і об'єктом вивчення, і засобом професійної діяльності педагогів.

Результат навчально-виховної діяльності в початковій школі здебільшого залежить від умов використання різноманітних дидактичних засобів. Тому використання комп'ютера як інструмента автоматизації підготовки та пред'явлення традиційних дидактичних матеріалів повинне базуватися на знанні вчителями методів і прийомів роботи з програмних засобів для комп'ютерної підтримки різних видів ігрової та навчально-пізнавальної діяльності.

Сьогодні світ комп'ютерних ігор є надзвичайно різноманітним і за змістом, і за відповідним програмним забезпеченням, яке за складністю не поступається найпереводимішим технологіям. Використання комп'ютерних ігор навчального призначення є одним з напрямів комп'ютерної підтримки навчальної діяльності [1].

Успіх у навчанні майбутніх учителів початкових класів комп'ютерної підтримки різних видів ігрової та навчально-ігрової діяльності учнів забезпечує комплексне використання навчально-ігрових мультимедійних програм, що найбільш наближені до сучасної методики навчання в початковій школі.

Розглянемо більш детально та наведемо приклади програмних засобів навчального призначення, які найбільш розповсюджені та загальнодоступні для діючих вчителів початкових класів та майбутніх учителів початкових класів, схвалені експертною комісією Міністерства освіти і науки України щодо доцільності їх впровадження у навчально-виховний процес початкової школи з огляду на їх методичну та практичну корисність.

Сьогодні розроблено чимало мультимедійних навчальних програм, які призначені для використання у навчальному процесі в початковій школі. Варто підкреслити необхідність ознайомлення майбутніх учителів початкової школи з існуючими мультимедійними програмами для дітей молодшого шкільного віку, набуття вчителями практичних навичок

аналізу і вибору фрагментів таких програм, що є методично коректними і корисними для психологічного і розумового розвитку учнів початкової школи [5], а також гармонійного поєднання таких програм з традиційними засобами підтримки навчання того або іншого навчального предмета [3; 4].

Дидактично обґрунтоване застосування мультимедійних навчальних програм дає змогу ефективного поєднання наочності та методичних коментарів до неї. Як приклад, можна запропонувати використання рекомендованих Міністерством освіти і науки України навчально-ігрових мультимедійних програм «Дитяча колекція. Світ ремесел», «Тварини нашої планети», «Рослини нашої планети», «Природознавство», «Доісторичний світ», «Земля та Всесвіт», «Стародавній Рим», «Міфи України», «Винаходи та відкриття», «Стародавній Схід», «Видатні художники світу», «Видатні композитори» та ін. (рис.1).

Здійснення запуску потрібної програми відбувається за допомогою трьох вкладок:

- 1) Почати нову гру.
- 2) Продовжити гру.
- 3) Вступ.

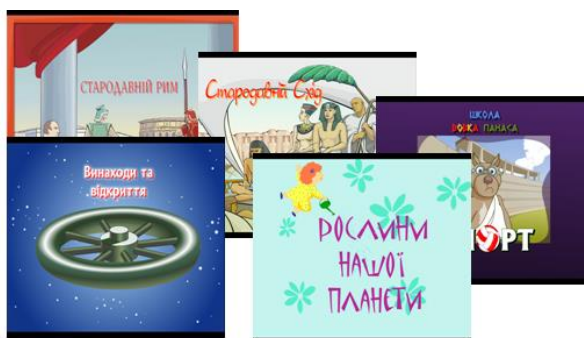


Рис.1

Наприклад, в програмі «Світ ремесел» (рис.2) передбачено вісім тематичних розділів, назви яких можна побачити на головному екрані: «Стародавні ремесла», «Ремесла Київської Русі», «Декоративні та побутові ремесла», «Ремесла, пов'язані з обробкою деревини», «Професії торговельно-грошових відносин», «Професії та ремесла Середньовіччя», «Професії та людина», «Сучасні професії».

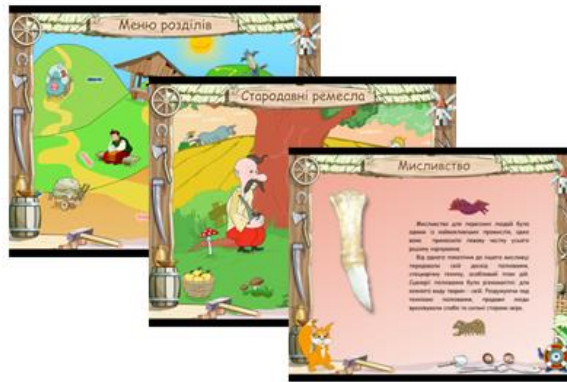


Рис.2.

Кожен розділ навчально-ігрових мультимедійних програм містить певні підрозділи. Наприклад, у розділі «Стародавні ремесла» розглядаються такі теми: «Мисливство», «Рибальство», «Збиральництво», «Скотарство», «Землеробство», «Цікаво знати», «Мультимедіа», «Гра», «Тест».

Після того, як відповідний розділ буде опрацьовано, користувач зможе перейти до іншого. Для переходу до наступного розділу необхідно пройти підсумковий тест із попереднього розділу.

До всіх навчально-ігрових мультимедійних програм входять підрозділи «Цікаво знати», «Мультимедіа», «Гра», «Тест», що допомагає учням вивчити та засвоїти навчальний матеріал, а також може бути використане вчителем, щоб перевірити знання та візуально контролювати засвоєння учнями навчального матеріалу.

Аналізуючи ці програми, можна зробити висновок: після детального і вдумливого перегляду їх майбутнім вчителем початкових класів програми можуть використовуватися на уроках в початковій школі з усіх предметів як під час пояснення нового матеріалу із залученням найновіших засобів демонстрації, так і під час закріплення чи тематичного повторення.

Розв'язування дидактичних завдань в ігровій формі дозволяє зберегти постійний інтерес учнів до навчання та сприяє закріпленню і поглибленню їхніх знань, умінь і навичок.

### **Список використаних джерел**

1. Барановська В. М. Методична система формування інформатичних компетентностей майбутніх учителів початкових класів школи : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02 / Барановська Валентина Миколаївна ; НПУ ім. М. П. Драгоманова – К., 2014. – 200 с.

2. Бучківська Г.В. Проектування етнохудожнього середовища в контексті професійної підготовки майбутніх педагогів // Наукові записки Тернопільського педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія : Педагогіка. – Тернопіль, 2011. – №3 – С.142-147.

3. Жалдак М. І. Використання комп'ютера в навчальному процесі має бути педагогічно виваженим / Мирослав Іванович Жалдак //

Інформатика та інформаційні технології в навчальних закладах. – 2013. – № 1. – С. 10–18.

4. Жалдак М.І. Проблеми інформатизації навчального процесу в середніх і вищих навчальних закладах / Мирослав Іванович Жалдак // Комп'ютер у школі та сім'ї. – 2013. – № 3. – С. 8–15.

5. Шиман О.І. Формування основ інформаційної культури майбутніх учителів початкової школи : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02 / Шиман Олександра Іванівна ; НПУ ім. М. П. Драгоманова – К., 2005. – 194 с.