

ІНТЕРАКТИВНІ ЗАСОБИ НАВЧАННЯ ТА ЕКОЛОГІЧНЕ ВИХОВАННЯ ДІТЕЙ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ

Проблеми охорони оточуючого середовища в наш час все більше привертають до себе увагу. Здавалось би хто не любить природу? Хто не милоувався її красою? Кого не вабить відпочити біля озера чи річки? Напевно не знайдеться таких людей, які б не відчували потреби у спілкуванні з природою. Ставлення до природи в кожного своє: одні люди просто використовують її для задоволення своїх потреб, не піклуючись про те, що буде завтра, інші ж навпаки піклуються про збереження природи, її багатств тощо.

Постановка проблеми у загальному вигляді та її зв'язок з важливими науковими завданнями. У процесі виховання учня загальноосвітньої школи важливе місце займає формування екологічної самосвідомості. Ефективним є залучення інтерактивних методів у виховному процесі.

Аналіз основних досліджень та публікацій, в яких започатковано розв'язання проблеми. Питанням інтерактивних методів навчання та формування екологічної самосвідомості учнів надано багато уваги фахівцями педагогічної науки. Насамперед це, Арцишевський Р., Балашова С., Водолазька Т., Гуз К., Заперченко Н., Ломаковська Г., Ривкінд Ф., Ривкінд Й., Юрович В. та ін. Недостатнім є рівень визначення практичних шляхів інтерактивної підтримки формування екологічної самосвідомості учня молодшої школи.

Метою виконаного дослідження стало здійснення аналізу експериментальних шкільних курсів «Комп'ютерна азбука» і

«Сходинки до інформатики» та визначення можливості використання відповідного комп'ютерного забезпечення в процесі екологічного виховання.

Для досягнення мети було вирішено такі завдання:

– виявлено особливості застосування знань природничоорієнтованих курсів молодшої школи під час ознайомлення з комп'ютером;

– зазначено напрями підтримки, корекції і пропедевтики знань, умінь і навичок на уроках інформатики з курсів природничого циклу.

– Можливо, ставлення до природних багатств зумовлене психічними особливостями чи моральними переконаннями кожної людини. На мою думку велике значення має правильне, свідоме навчання та виховання у кожній маленькій людини – дитини – екологічної самосвідомості. Адже, на що звертає увагу мама, гуляючи з дитиною за ручку: на сонечко, на квіти, на хмаринки, вони слухають, як співають пташечки, як крапає дощик, як шумить вітер. Дитина сміється побачивши метелика чи пташку. Якщо їй пояснити, що рослинку не можна рвати, тому що вона жива і їй боляче, то вона ніколи її не образить, ще й почне плакати побачивши, що хтось мучить дерево чи рве квіти. Перше тепло для неї – це мама і сонечко, перший спів – це спів мами і спів пташки, шурхотіння дощу, подих вітру. Отже, кожна дитина захоплюється природою, відчуваючи себе її частинкою,

- прагнучи пізнавати її глибини, сягнути непізнаного.
- Саме тому більшість навчального матеріалу спирається на використання природничих знань, спрямоване на їх усвідомлення і збагачення. Дитячі книги, шкільні підручники, мультфільми, кінофільми, телепередачі сповнені інформацією про природу. Але необхідно навчити дитину сприймати і аналізувати інформацію, тобто: дивитись і бачити, слухати і чути, бути активним учасником життя, а не стороннім спостерігачем.
 - Всі, без винятку, навчальні програми початкової школи велику увагу приділяють вивченню, поглибленню знань учнів про природу, її багатства, спрямовані на розвиток пізнавальних інтересів кожного учня, розвиток моральних, діяльнісно-вольових якостей, формуванню в учнів потреби до пізнання світу і людини в ньому як біологічної і соціальної істоти, вихованню любові до рідного краю, поваги до Української держави, створенню теоретичної бази для інтелектуального розвитку молодших школярів.
 - Для того, щоб зміст програм міг виконати свої навчально-виховні функції, він має бути представлений з урахуванням таких вікових особливостей молодших школярів, як конкретно-образне мислення, ігрові форми діяльності, переважання уяви та фантазії над раціонально-логічним сприйняттям дійсності тощо. Для виконання цих вимог можна користуватись шкільними підручниками. Вони складені у відповідності до сучасних вимог.
 - З розвитком технологій, використання підручників, яскравих кольорових малюнків, таблиць, іграшок є недостатнім. Сучасним і на часі є впровадження у систему навчання та виховання учнів інноваційних форм і методів навчання.
 - У 2002 – 2003 навчальному році в 50 школах м. Києва розпочався експеримент із впровадження навчальних курсів «Комп'ютерна азбука» і «Сходинки до інформатики» у початковій школі як варіативної складової навчальних планів. Ці курси було створено враховуючи віковий, психологічний та фізіологічний стан і розумовий розвиток учня молодшої школи. Вони підсилюють навчальну діяльність виконанням завдань на комп'ютері. Кожне таке завдання відповідає темі уроку, виконане у формі цікавої гри чи навчального мультфільму. Воно є цікавим, захоплюючим, ненав'язливим, пізнавальним.
 - При вивченні курсу передбачено кілька напрямів навчальної та розвивальної діяльності учнів.

Перший напрям – пізнавальний. Учні мають засвоїти відомості про призначення комп'ютера, про можливості його використання, про його складові частини, основні принципи його роботи.

Другий напрям – прикладний. Учні повинні здобути навички роботи з клавіатурою, пошуку та запуску потрібних програм та інше.

Третій напрям – алгоритмічний. У 3–4 класах учні повинні засвоїти поняття алгоритму, розрізняти їх основні види, вміти складати і записувати прості алгоритми для виконавців, відшукувати та застосовувати алгоритми у практичній та навчальній діяльності. Усе це спрямовано на розвиток логічного мислення учня, вміння аналізувати,

розкласти задачу на підзадачі тощо.

Четвертий напрям – розвивальний. На цих уроках учні розвивають свої творчі здібності та логічне мислення шляхом виконання різноманітних творчих завдань, як у процесі роботи з прикладними розвивальними програмами (конструктори, кросворди, логічні ігри та інші), так і під час теоретичної частини уроку.

П'ятий напрям – підтримка, корекція і пропедевтика знань, умінь і навичок з основних предметів. Це досягається шляхом роботи з різноманітними навчальними, навчально-контролюючими та пропедевтичними програмами з української, російської, англійської мов, математики, довідки, античної літератури.

Крокуючи сходинками, сторінками підручника та навчальними програмами – іграми учні ознайомлюються з основними поняттями інформатики, оволодівають уміннями роботи за комп'ютером, одержують комп'ютерну підтримку засвоєння таких предметів, як українська та англійська мови, природознавство та ознайомлення з довідками, математика тощо. Комп'ютерні ігри підсилюють засвоєння нового матеріалу, а нові яскраві сучасні підручники не тільки допомагають у навчанні, а й створюють гарний, піднесений настрій. Адже веселіше на душі, коли з тобою сторінками підручника крокують дівчинка Ганнуся, гномик Мудручик зі школи детективів та хлопчик Олесь з другом – роботом.

Розглянемо програми з довідки, які включає в себе вивчення програм «Комп'ютерна азбука» (1 клас) та «Сходинки до інформатики» (2-4 класи).

Курс «Комп'ютерна азбука» складається з двох частин. Перша частина дає можливість дітям познайомитись з комп'ютером не як з іграшкою, а як з складною машиною, призначеною для виконання певних логічних та технічних завдань. Протягом першого семестру учні знайомляться з основними і додатковими комп'ютерними пристроями, з їх призначенням та використанням, з можливостями комп'ютера. Другий семестр присвячений вивченню оточуючого середовища, більшість тем цього семестру є природничими, такими як:

1. Подорож у космос: знайомство з Сонячною системою, поняттями «планети», «зірки», рухом планет навколо Сонця. Діти розглядають, як з космосу виглядає Земля, Місяць, Марс, Нептун тощо.

2. Картина світу: знайомство з картою світу, нанесення на неї континентів, океанів, полюсів, екватору. Розташування частин світу на глобусі.

3. Моя Батьківщина – Україна: вивчають розташування України на карті світу, на глобусі, наносять на карту України гори, ріки, ліси, степи тощо.

4. Київ – любов моя: знайомляться з картою-схемою, вивчають розташування районів міста на карті, знаходять свою вулицю.

5. Дерево родоводу: складають родинне дерево.

6. Я – Ганнуся: вивчають, які чинники впливають на емоційний стан людини, а відповідно і на настрій.

7. У царстві звірів: за допомогою карти світу вивчають

територію проживання різних тварин.

8. У царстві рослин: за допомогою карти визначають де ростуть ті чи інші рослини.

9. На дачі у дідуся та бабусі: діти розподіляють на групи тварин і птахів, плоди за розміром, за часом появи, рослини за висотою.

10. Пори року: вивчають, як змінюється оточуюче середовище зі зміною пір року.

11. По всьому світі друзі: дітям пропонується знайти на карті світу народ, тварину чи рослину.

Завдання з курсу «Сходинки до інформатики» для учнів 2-4 класів містять такі завдання:

1. Лісова галявина: необхідно розподілити в дві корзини окремо гриби і ягоди.

2. Слово в лабіринті: на розі вітрів розмішено літери, з яких потрібно скласти слово.

3. Туристичні маршрути: учні прокладають на карті України запропонований туристичний маршрут між містами.

4. Поштовий голуб: Україна: за допомогою «сліпої» карти України, голуб повинен доставити листа у зазначений населений пункт.

5. Поштовий голуб: Європа: за допомогою «сліпої» карти Європи, голуб повинен доставити листа у зазначений населений пункт.

6. Явища природи: потрібно вписати відповіді на запитання про явища природи у породні клітинки кросворду.

7. Виконавець: «Садівник»: необхідно скласти програму-цикл, за якою садівник повинен посадити 3 дерева.

Висновки. Використання комп'ютера в навчальній діяльності учнів сприяє розвитку розумових здібностей, пам'яті, просторової уяви, творчого нестандартного мислення, підвищує інтерес до навчання. Діти на таких уроках не лише граючись відпрацьовують вміння та навички роботи за комп'ютером, вони закріплюють і розширюють знання з природознавства. Ці програми можна використовувати не лише на роках інформатики. Завдяки тому, що завдання розроблені

творчо і цікаво, їх можна використовувати і на будь-якому іншому уроці у якості навчального, пізнавального чи просто цікавого матеріалу, дидактичної гри. Таке використання комп'ютерів на уроках урізномбарвлює процес навчання, робить його нестандартним і цікавим. Життя учня стає цікавішим.

Список літератури:

1. Альбов А.С., Хайт А.М. Атлас персонального комп'ютера для школьника. Для младшего и среднего школьного возраста. – С.–П.: Нева, 2000
2. Басова Т.Ф. Дізнайся, відгадай, обчисли. Робочі зошити для розвитку логічного мислення для учнів 1, 2, 3 і 4 класів. – К.–П.: Абетка, 2000
3. Гайштут О.Г. Зошити з розвитку мислення для 1, 2, 3 класів. – К.: Магістр–S, 1997
4. Завдання та ігри з інформатики. Горячев О.В. та інші. Навчальні посібники для учнів 1, 2, 3 класів. – Д.: УОН, 2000
5. Кривич Е.Я. Персональний комп'ютер для детей. – Х.: Фолио, 2001
6. Ривкінд Ф.М. ОКГ (Основи комп'ютерної грамотності). Посібник для учнів молодших класів (розвиваюче навчання). – К.: Гроно, 1998.
7. Ривкінд Ф.М., Ломаковська Г.В., Колесников С.Я., Ривкінд Й.Я. Програма

вивчення дисципліни „Сходинки до інформатики” /2 — 4 класи загальноосвітніх шкіл/. — К., 2004.

