

**MODERN EDUCATIONAL ENVIRONMENTS USE AS MEAN FOR
CREATIVE COMPETENCIES DEVELOPMENT**

Melnyk I.

National University of the Culture and the Art, Kiev, Ukraine

The paper is written with the aim to give recommendations concerning the policy of educational computer technologies use in the process of knowledge acquisition for students of different age categories by means of improving realization of problematic issues.

The innovative program of studies "Light computer science "First, second, third, fourth STEP" aimed at primary schooling which had been developed by the author of the thesis is considered. It provides the analysis of efficiency in applying the offered programme. There are also recommendations for teachers working with innovative programmes and recommendations for involved parties when working with programmes of innovative learning.

**ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНИХ НАВЧАЛЬНИХ СЕРЕДОВИЩ ЯК
ЗАСОБУ РОЗВИТКУ ТВОРЧИХ КОМПЕТЕНЦІЙ**

І.Ю.Мельник

Київській національний університет культури і мистецтв

Робота виконана із ціллю надати рекомендації, щодо політики використання навчальних комп'ютерних технологій у процесі отримання знань для різних вікових категорій школярів, студентів, слухачів шляхом покращення розуміння проблемних місць.

Розглянута інноваційна програми навчання „Інформатика. Перший, другий, третій, четвертий КРОК” для початкової школи, розроблена автором. Дано аналіз ефективності застосування запропонованої програми та надані рекомендації для педагогів при роботі з інноваційними програмами та рекомендації для залучених сторін при роботі з програмами інноваційного навчання.

У силу фундаментальних змін, обумовлених процесами глобалізації й конвергенції, ринки високих технологій і освітніх послуг вступили в епоху кардинальних змін. Сучасні інновації не можуть бути зведені тільки до створення нових наукових знань, вони ініціюють процеси, що включають різні комбінації дій над знаннями, а також над результатами цих комбінацій, виражених у новому знанні, технології, продукті або послужі. Використання

нового наукового знання і його трансфер автоматично, самі по собі, не приводять до інтенсифікації інноваційної діяльності, вона можлива тільки при комплексному й безперервному виконанні ряду умов, самовдосконаленні й спробах досягти максимально можливої якості на кожному етапі самовдосконалення.

Інноваційний процес моделюється у вигляді деякої послідовності явищ, що формують життєвий цикл інновації. У цей час виділяють лінійну й нелінійну моделі впровадження інновацій. Для лінійних моделей потік знань є односпрямованим - це означає, що більше ранні стадії представляють вихідні дані для більше пізніх. В якості базової прийнято використати традиційну модель інновації Милоу [1], що складається з наступних етапів: 1) концептуалізація нової ідеї; 2) попередня згода з інновацією й формування інноваційної політики; 3) створення ресурсної бази; 4) реалізація інноваційної концепції відповідно до інноваційної політики; 5) інституціоналізація результатів. Однак, лінійна модель не може реалізовуватися в умовах розвитку безперервної освіти. Сфера навчання на базі сучасних навчальних середовищ охоплює велику кількість різноманітних теорій, моделей, методів і стратегій, пов'язаних з відповідними технологіями, науково-освітніми системами й середовищами, що охоплюють діапазон від доставки освітніх послуг і ресурсів через керовані навчальні середовища й мережі до киберпространств «економіки» навчальних об'єктів, кінцевим продуктом використання яких будуть люди, пристосовані до життя в умовах нової економіки.

Інноваційні інформаційні технології, до яких відносяться й технології навчання, є одним з основних класів технологій, на якому базується сучасний підхід до організації безперервного масового навчання з високим ступенем індивідуалізації надання навчальних послуг [2].

Для проведення практичного курсу раннього навчання дітей інформаційній культурі автором розроблено інноваційну програму, яку названо “Інформатинка. Перший, другий, третій, четвертий КРОК”, яка викладається у 1-4 класах початкової школи. Програму було створено в рамках педагогічного експерименту „Перспективна освіта” на факультеті довузівської підготовки університету „КРОК”

та на базі комп'ютерного центру Вищого мистецького коледжу Київської дитячої академії мистецтв..

Основними завданнями експерименту були:

- Обґрунтування науково-методичних засад ступеневої допрофесійної та професійної підготовки;
- Розробка та апробація дидактичної моделі ступеневої допрофесійної та професійної підготовки;
- Створення “комфортного” навчального середовища;
- Створення системи підвищення кваліфікації педагогічних кадрів;
- Розробка комплексного навчально-методичного забезпечення;
- Розробка комп'ютерної тестової системи контролю знань та вмінь учнів. [3, 4]

У процесі побудови програми комплексу домінуюча роль направлена на два основних компонента: інструментальний і розвиваючий.

Інструментальний компонент передбачає оволодіння новими засобами самопізнання дитиною своїх творчих можливостей за допомогою комп'ютера.

Розвиваючий компонент забезпечує всебічний розумовий розвиток із використанням нових комп'ютерних навчальних середовищ, що сприяє формуванню основних особистісних якостей дитини. При практичній реалізації кожен із компонентів програми поетапно виконує ту чи іншу задачу.

При проведенні занять особлива увага приділяється розвитку особистісної спрямованості, оскільки - це важлива умова реалізації потенційних можливостей дитини. Якщо навіть дитина з високим інтелектуальним потенціалом має занижену самооцінку, то вона, на одинці з комп'ютером, реалізує свої здібності на максимальному рівні, їй цікаве те, що вона робить, збільшується рівень мотивації, і як результат - рівень навчальних досягнень. Тому в поданій програмі увага звертається на розвиток цілісності дитини через різнопланові комп'ютерні завдання, що сприяє самостійності отримання знань, розвитку творчого мислення, різних видів пам'яті, уяви, фантазії, інтуїції дитини, її комунікативно творчих здібностей.

Розвиток алгоритмічного мислення дитини - головна

передумова розвитку інтелектуальних та творчих здібностей. Виконуючи різні комп'ютерні завдання діти, вчатьса самостійно міркувати, робити висновки, порівнювати, аналізувати, встановлювати закономірності.

Необхідно пам'ятати, що для самостійного засвоєння знань та розвитку творчого мислення необхідно також розвиток сприймання, пам'яті, уяви, фантазії, запам'ятовування.

Розвиток уяви та фантазії необхідний дитині для засвоєння шкільної програми. За допомогою комп'ютера дитина створює галерею різнопланових творчих образів, розвивається асоціативне сприйняття й мислення.

Пам'ять. В залежності від виду інформації пам'ять розподіляється на словесну, образну, рухову, емоційну [21].

У молодшому шкільному віці розвиток різних видів пам'яті проходить дуже швидко. Дитина запам'ятовує все нове, яскраве, цікаве. Це дає дитині можливість запам'ятовувати певний матеріал. Уроки інформатики сприяють розвитку у дитини всіх видів пам'яті.

Форми й методи роботи. Програма, побудована на постійному виконанні ігрових ситуацій, які дають можливість краще запам'ятати матеріал, розвинути логічне мислення, навчити дитину самостійно мислити, аналізувати, порівнювати та узагальнювати різні предмети та явища, а це сприяє підвищенню знань, умінь та навичок.

В програмі широко використовуються творчі завдання, які вимагають прояву творчого й логічного мислення нестандартних рішень за допомогою комп'ютера.

Курс розрахований на 34 години в кожному класі: по 1 годині на тиждень, із них 15 хвилин для виконання завдання з використанням комп'ютера. Для кожного року навчання крім методичного посібника для викладачів використовується наочний посібник для дітей "Інформатинка. Перший КРОК." У навчальному посібнику для дітей розміщені матеріали, які допоможуть дитині зрозуміти новий матеріал та виконати поставлені практичні завдання для закріплення матеріалу. В кожному уроці існує рубрика "Вправи для очей". Ці фізичні вправи допоможуть дитині під керівництвом викладача слідкувати за тим, щоб її оченята працювали без втоми.

Слід відзначити, що логіка проведення занять зберігається протягом усіх 4-х років навчання у початковій школі і передбачає послідовне знайомство з основними поняттями з ускладненнями в кожному році навчання.

Створення програми вивчення комп'ютерної грамоти в початковій школі побудовано на ідеї спіралевидного розвитку! До розуміння основних понять дитина повертається постійно, рухаючись по спіралі вгору, на кожному витку базові поняття ускладнюються, а разом із цим укріплюються віра дитини в отриманні нових знань і розумінь.

При розробці програми були використані наступні методи дослідження:

1. Методи підготовки та організації дослідження: теоретичний аналіз педагогічної літератури; вивчення і узагальнення вітчизняного та зарубіжного досвіду; формуючий експеримент, що має на меті комплексну оцінку впливу використання програми на взаєморозуміння вчителя та учнів та інформаційну підготовку учня; спостереження;

2. Методи збору емпіричних даних: анкетування; самозвіти педагогів – учасників експериментального впровадження програми.

Були розроблені методичні вказівки у навчанні? У минулому методичні вказівки формувалися багатьма різними способами й зосереджувалися на різноманітних аспектах викладання (наприклад, навчальних процедурах, навчальному процесі та навчальному змісті). Коли планували процес викладання для традиційних студентів, то звичайно констатували, що нашими учбовими напрямками у досягненні мети навчання є:

- поліпшення **знань** студентів з теми;
- поліпшення **розуміння** теми;
- поліпшення **уміння мислити**;
- допомога студентові **адекватно оцінити** тему
- поліпшення **комунікаційних навичок** студента
- поглиблення **інтересів** студента до теми.

При викладанні інноваційного курсу з комп'ютерною підтримкою, то можемо навіть включити у свій план **процесуальні**

завдання, такі, наприклад, як навчання вирішувати проблеми прикладного характеру або розвивати вміння працювати з **комп'ютером** чи комп'ютеризувати матеріал. Але як ми довідаємося, коли студент досягне такої мети? Як студент продемонструє нам своє нове знання чи вміння і як ми його оцінимо?

Після визначення результатів навчання, можемо повернутися на початок і визначити ефективний процес, за допомогою якого студенти зможуть досягти цих результатів. Тепер можемо визначити:

- якого змісту або яких навичок навчати;
- якого обсягу матеріал узяти для навчання;
- як подати його і в якій послідовності;
- які стратегії маємо використати для передачі змісту;
- як зможемо оцінювати свої досягнення;
- як оцінюватимемо їхнє навчання.

Робота з навчальними середовищами з комп'ютерною підтримкою постійно змінюються з точки зору методології використання в зв'язку з постійними змінами в галузі комп'ютерних технологій. Тому розробка нових інноваційних програм навчання з комп'ютерною підтримкою постійно потребує нових знань й удосконалень з точки зору як розробника, так і викладачів, які будуть ці програми застосовувати в навчальному процесі. В використанні інформаційних технологій в початковому процесі ніколи не можна зупинятися на досягнутому, необхідно постійно рухатись вперед й розвиватись...

Література

1. Мешков А.А. Основные направления исследования инновации //М., СоцИс.-1996. – № 5.

2. Піддубний В. Інформаційно-технологічний ресурс освіти в Україні // Українське суспільство - 2003. Соціологічний моніторинг. - К., 2003.

3. Мельник І.Ю. Інформатинка. Перший, другий, третій, четвертий КРОК. Програма курсу з інформатики для учнів 1-4 класів. К.-2004, Університет „КРОК”, 50с.

4. Мельник І.Ю. Інформатинка. Перший КРОК. Наочний посібник. К.-2006, Університет „КРОК”, 30с.

5. Светлова І. Розвиваємо інтелект. Оригінальна програма занять з дитиною, спрямована на здобуття, систематизацію та засвоєння нею необхідних знань про навколишній світ. – К., АСТпрес- Діксі, 2001.