

МЕТОДИЧНІ УМОВИ ЕФЕКТИВНОГО ВИКОРИСТАННЯ ІКТ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ

У ХХІ століття людство вийшло на новий рівень розвитку. Не оминуло це й систему освіти, яка ставить перед учителем усе нові й нові завдання. Стало можливим використовувати на уроках історії текстову, звукову, графічну й відеоінформацію. Ці технології дозволяють учителю й учням використовувати найрізноманітніші методи навчання.

У сучасних умовах головним завданням освіти є не лише отримання учнями певної суми знань, але й формування в них умінь і навичок, самостійного їх пошуку. Досвід показує, що в учнів, які активно працюють із комп'ютером, формується більш високий рівень самоосвітніх навичок, умінь орієнтуватися в бурхливому потоці інформації, виділяти головне, узагальнювати, робити висновки. Тому особливо важливою стає роль учителя в розкритті можливостей нових комп'ютерних технологій під час викладання, зокрема, суспільно-гуманітарних дисциплін. При цьому можна використовувати різні методи досягнення результатів: презентації, відеофрагменти документальних і художніх фільмів, ілюстративний ряд (таблиці, карти, схеми, портрети та ін.).

Досвід роботи з учителями суспільно-гуманітарних дисциплін показує, що найбільш часто використовуваним є метод презентації, для створення яких використовується програма Power Point. У даній програмі вчителем і учнями складаються презентації, які дозволяють створити інформаційну підтримку при підготовці, проведенні уроків історії, а також у позакласній роботі. Дана методика передбачає використання мультимедійного проєктора. Презентація дозволяє вчителю ілюструвати свою розповідь. Наприклад, при вивченні культури можна використовувати фрагменти репродукцій картин, пам'яток архітектури. Використання гіперпосилань

дозволяє повернутися до будь-якої частини уроку при повторенні й ліквідації прогалин у знаннях відразу в класі.

На уроках історії часто використовуються такі форми роботи, як підготовка учнями доповідей і рефератів, складання проєктів. На жаль, поява Інтернету й наявність у ньому численної різнопланової текстової та іншої інформації дозволяє учням користуватися готовими роботами для виступу на уроці. Однак при виконанні завдань щодо створення тематичної презентації в програмі Power Point подібний плагіат стає неможливим. Для підготовки презентації учень повинен провести певну науково-дослідну роботу, використовувати велику кількість джерел інформації, що дозволяє уникнути шаблонів і перетворити кожен продукт індивідуальної творчості.

Усе більшої популярності у вчителів суспільно-гуманітарних дисциплін набуває інтерактивна дошка. Вона дозволяє вчителю вирішувати питання, пов'язані із записами, з картковими завданнями, схемами. Крім того, вона дає можливість використовувати інтерактивні тести.

Використання комп'ютерних технологій учнями під час самостійної роботи реалізує такі завдання як:

- створення розвивального середовища навчання;
- ефективне засвоєння учнями програмного матеріалу;
- розвиток психічних процесів: уваги, пам'яті, мислення, уяви, просторового орієнтування та ін.

Презентації ефективно використовуються на різних етапах уроку, слухове й зорове сприйняття досліджуваних об'єктів дозволяє учням швидше й глибше сприймати матеріал.

На етапі поясненні нового матеріалу створення слайдів дає можливість використовувати анімацію, яка допомагає вчителю поетапно викладати навчальну інформацію. Виділення об'єктів, пересування їх по слайду акцентує увагу учнів на головному в досліджуваному матеріалі, допомагає складанню плану вивчення теми.

Аналізуючи можливості застосування ігрових програм на уроках історії, можна запропонувати їх наступне використання:

- 1) у якості нагороди за успішне виконання навчального завдання;
- 2) як мотив, що спонукає до серйозної роботи;
- 3) як засіб моделювання дослідницької задачі;
- 4) як засіб стимулювання змагальної або кооперативної роботи;
- 5) як спосіб стимулювання певного типу мислення;
- 6) як засіб організації роботи дітей та управління цією діяльністю.

У зміст навчальної програми, метою якої є практичне відпрацювання або корекція навичок і вмінь, може бути введена коротка гра після кожного правильно виконаного завдання. Це означає, що комп'ютер здатний винагородити учня, а чесно зароблена перерва стає джерелом мобілізації інтелектуальних зусиль. Однак, далеко не кожна комп'ютерна гра здатна привнести щось нове й позитивне у світ дитини. Для того щоб комп'ютерні ігри сприяли вихованню загальної та інформаційної культури дітей, педагоги повинні дотримуватися наступних психологічних умов їх використання:

- включення в систему відбору комп'ютерних ігор ціннісних основ (добро, любов до людей, цінність людського життя);
- вірогідність і корисність комп'ютерної інформації, що міститься в текстах ігор і завдань;
- актуальність і значимість інформації для дитини, її затребуваність;
- краса й гармонія засобів подачі комп'ютером інформації;
- безпеку використання комп'ютера для фізичного стану людини;
- безпеку використання комп'ютера для психічного стану дитини.

Пропонуємо варіант тренінг-мінімуму із застосуванням ІКТ, який може бути успішно використаний учителем суспільно-гуманітарних дисциплін з метою формування освітніх умінь і навичок на різних етапах навчання.

1. Повторення. Тільки вчитель знає, що з раніше вивченого матеріалу буде потрібно для введення нового, отже, провідна роль на цьому етапі належить учителю. З іншого боку, актуалізація повинна відбутися і в учнів,

тому саме вони повинні активно діяти, мислити. Отже, на цьому етапі актуальною буде інтерактивно-інформаційна форма. Практично єдиним варіантом, який відповідає таким вимогам, є бесіда. Учитель пропонує учням доцільно підібрані питання. Учні, відповідаючи на ці питання, відновлюють у пам'яті все необхідне.

2. Вивчення нового матеріалу. Для цього етапу кращою формою роботи є лекція. Використання при проведенні лекції комп'ютерної презентації дає можливість учителю в більш стислі терміни представити матеріал досить великого обсягу й не вийти за межі мінімального рівня. Програма Power Point дозволяє не перевантажувати зоровий простір, фіксуючи увагу на досліджуваному об'єкті. Крім того, використання в презентації гіперпосилань дає можливість учителю повернутися в будь-яку точку уроку, витрачаючи мінімальну кількість часу.

3. Тестування. Оскільки даний етап призначений для відпрацювання до автоматизму вмінь мінімального рівня, це зазвичай робиться через інтерактивні форми уроків – найчастіше за допомогою вирішення інтерактивних тестів. Поступово вони повинні перейти в самостійну роботу учнів. Причому учні самостійно повинні відправляти результати тесту на вчительський комп'ютер, звичайно, якщо використовується комп'ютерний клас. Проміжним кроком може бути використання практикуму, коли весь клас об'єднується в групи, а закріплення відбувається через міжособистісне спілкування учнів. У цьому випадку склад груп не враховує жодних рівнів досягнень учнів, оскільки ніяких рівнів поки просто немає. Наші рівневі досягнення є ситуативними характеристиками, а не знаками відмінності, внаслідок чого на розглянутому відрізку уроку всі учні вважаються некомпетентними в темі, що вивчається.

4. Робота в групах. Спираючись на прослуханий матеріал, учні розшифровують опорний конспект. Учитель надає допомогу тим учням, які відчують труднощі при виконанні даного виду роботи. Переконавшись, що всі знаки зрозумілі, учитель пропонує скласти розповідь з опорою на

конспект, при цьому опорний конспект кожної групи можуть бачити всі учні на екрані. Учитель пропонує відтворити розповідь без опори на конспект. У будь-якому випадку, тренінг-мінімум завершується контрольним зрізом мінімального рівня, результати якого дадуть можливість на наступних заняттях розподілити учнів у різнорівневі групи. Зріз знань із вивченої теми зручно проводити з використанням комп'ютерного тесту, коли кожен учень виконує завдання на своєму комп'ютері. При такій системі опитування учні самостійно можуть розподіляти урочний час і знання.

Використання комп'ютерних технологій, звичайно, покращує засвоєння учнями навчального матеріалу. Однак провідну роль у цьому процесі має відігравати вчитель і його живе слово. Будь-яка презентація – лише візуалізація та підтримка розповіді вчителя, а не його заміна. Проблемою при застосування ІКТ на уроках є збереження здоров'я учнів. Останнім часом збільшилася кількість учнів з ослабленим зором. Не всі слабозорі учні носять окуляри й сидять на перших партах. Тому, плануючи урок із використанням, зокрема, проектора, учитель повинен урахувати подібні умови, дотримуватись санітарно-гігієнічних норм, вимог щодо створення презентацій та демонстрацій відеофільмів. Щоб уникнути негативних наслідків доцільно часто змінювати види діяльності учнів.

Розвиток суспільства сьогодні диктує необхідність використовувати нові інформаційні технології у всіх сферах життя. Використання вчителем суспільно-гуманітарних дисциплін ІКТ у професійній діяльності здатне істотно поглибити зміст матеріалу, а застосування нетрадиційних методик навчання може мати помітний вплив на формування практичних умінь і навичок учнів у освоєнні історичного матеріалу.

Література:

1. Борисюк В.И. Основные идеи и идеологии постиндустриального общества: особенности эволюции в информационном мире // Преподавание истории в школе. – 2004. – № 4.

2. Господарик Ю.П. Электронная хрестоматия в Интернете, как средство поддержки школьного учебника истории // Преподавания истории в школе. – 2005. – № 2.

3. Господарик Ю. П. Интернет на уроках истории // ПИШ. – 2002. – №5.

4. Кузнецова О.В. Компьютерные технологии на интегрированном уроке по семейному праву // Преподавание истории в школе. – 2004. – № 6.

5. Розов Н.Х. Некоторые проблемы методики использования информационных технологий и компьютерных продуктов в учебном процессе средней школы // Информатика. – 2005. – № 6.