

## СКАРБНИЦЯ МЕТОДИЧНИХ ІДЕЙ

3. Міхно О. П. Розвиток дослідницьких здібностей старшокласників на уроці української літератури / О. П. Міхно // Українська мова й література в школі. – 2008. – № 5. – С. 21–26.
4. Ольга Кобилянська в критиці та спогадах. – К.: Худ.література, 1963. – С.316.
5. Пехота О.М., Кіктенко А.З., Любарська О.М. Освітні технології. Навчально-методичний посібник / За редакцією О.М.Пехоти. – К.: А.С.К., 2001. – С.128-135.
6. Райков Б. Е. Исследовательский метод в педагогической работе / Райков Б. Е., Ульяновский В. Ю., Ягодковский К. П. – Л.: Госиздат, 1924. – 68 с.

**Воронюк І.В., Мовенко І.М.\***

### **ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОРГАНІЗАЦІЇ ТВОРЧОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ: ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНИЙ АСПЕКТ**

*У статті йдеться про методичні переваги використання комп'ютерної техніки в організації індивідуальної творчості учнів початкових класів.*

Сучасні школи поступово отримують технічні прилади, комп'ютери та проекційні установки, які дозволяють організувати творчість учнів в принципово інший спосіб – зі значно більшою ймовірністю індивідуального інсайту в учнів. Для застосування запропонованих методичних засобів, фільмів і алгоритмів слід зауважити наступне. Для творчих робіт не бажано використовувати проекційні пристрої, що потребують затемнення аудиторії. Краще використовувати мультимедійні дошки або, у разі відсутності останньої, великий екран телевізора, на який передається зображення з комп'ютера. Світлимість екрана телевізора достатня для роботи вдень без затемнення в класі, що виключно важливо для організації індивідуальної творчості дітей (затемнення викликає схильність до засинання й не контрольованість поведінки учнів).

Візуальна технологія, з точки зору підвищення якості методичної підтримки роботи самого вчителя, надає йому можливість одночасного погляду на всі творчі завдання з моделювання у формі спрямованого графа. Такий підхід забезпечує можливість вільного вибору наступного завдання для учнів з одночасним контролем місця, де знаходиться навчальний клас на загальній схемі-графі. Безумовно, можливий і паперовий варіант вибору та контролю за прогресом у виконанні творчих робіт учнями цілого класу чи одного учня окремо.

У ході проведених нами психологічних і педагогічних досліджень з оцінки різних видів проблемних середовищ для ініціювання творчості молодших школярів нами було розроблено

---

\*© **Воронюк І.В., Мовенко І.М.**

## СКАРБНИЦЯ МЕТОДИЧНИХ ІДЕЙ

розширений варіант методичного забезпечення педагогічного процесу з організації творчості на основі використання комп'ютерних фільмів з інформацією про зміст творчих завдань і алгоритми виготовлення об'ємних форм [1, с. 74], [2, с. 69], [5, с. 348], [6].

Відображення у площині, для одночасного огляду всіх завдань-моделей творчих робіт учнів, займає велику поверхню і невдале з точки зору показу якісних зв'язків проектів та бажаної послідовності їх надання учням. Виконаний у формі комп'ютерного кліпу граф-структура завдань є більш вдалою для цілісного огляду і вільної орієнтації вчителя у системах творчих робіт (при розміщенні наочних об'єктів для виготовлення у просторі). Така форма значно прискорює навчання самих вчителів технології організації творчості та значно полегшує орієнтацію у площинних зображеннях графа завдань-проектів для творчої діяльності молодших школярів [5, с. 348; 8, с. 24-26].

Ключова перевага ініціювання творчості молодших школярів з використанням комп'ютерного проєктора – це можливість показу цілі творчості у вигляді детального огляду властивостей нової системи в об'ємі з різних ракурсів. Комп'ютерний фільм також може містити символічні підказки до рішення й здатен багаторазово їх демонструвати в циклічному кліпі. У ході визрівання творчої ідеї учні, спочатку, не помічають символічних підказок, але в певний момент вони стають поштовхом до кінцевого творчого рішення.

Комп'ютерна технологія дозволяє створити дуже сприятливі умови для творчості дітей шляхом включення музики [7, с.509]. Важливо, щоб у музичних творах були відсутні слова (текст заповнює поле свідомості, чим заважає творчості), музика має звучати не гучно, бажано чергування ритмічної та неритмічної музики, між музикальними творами має бути перерва мінімум хвилина. Такий підхід викликає ефект новизни, що психологічно сприятливе для процесу творчості, й формує емоційно-позитивну установку на творчу діяльність. Музика виконує функцію, з одного боку, енергетизації психіки і тіла, з іншого, – сприяє досягненню «внутрішнього мовчання» (тимчасового припинення внутрішнього діалогу) – саме такого стану свідомості, у якому найкраще відбувається інсайт-стрибок від умов до рішення.

Виготовлення абстрактних об'ємних форм набуває прагматичної орієнтації коли учні спостерігають на екрані фільм з численними реальними об'єктами з формою, яку вони виготовляють власноруч на даний момент часу. З іншого боку, по ходу творчості учні можуть побачити різноманітні професійно орієнтовані образи, алгоритми, приклади, що надзвичайно мотивує їх власні спроби впоратися з поточним творчим завданням.

«Краще один раз побачити, ніж сто раз почути» про об'ємні

## СКАРБНИЦЯ МЕТОДИЧНИХ ІДЕЙ

форми, що використовуються в поточній роботі учнів [6]. Але комп'ютер здатен не тільки показати, а й розповісти про найважливіші характеристики об'єктів, з якими працюють учні. З точки зору перспективи навчання школярів, поряд з об'єктами може бути надана (не для вивчення, а для асоціювання) наукова інформація з навчальних предметів старших класів, наприклад, формули обчислення поверхонь об'ємних об'єктів. Такий підхід психологічно виправданий в тому розумінні, що в момент вивчення (наприклад, фізики) учні легко згадують власний маніпулятивний чуттєвий досвід з виготовлення форм (наприклад, моделей молекул). Це надзвичайно сприятливо для розуміння складних абстрактних знань старшої школи, технікуму чи вузу.

Одна з головних методичних переваг використання комп'ютерної техніки – це можливість миттєвого переходу на будь-який об'єкт проблемного середовища тримірного моделювання простим вибором (натисканням) потрібного об'єкту на екрані монітору.

Організація циклічних повторів важливої інформації, образів, правил, ідей, принципів, алгоритмів творчості – ще одна можливість комп'ютерних презентацій, що діє подібно до реклами – змушує запам'ятати, але може мати сенс не тільки інформування, а й виховного впливу на учнів.

Психологічно важливе завдання вчителя при організації на основі комп'ютерних технологій творчого процесу у молодшому шкільному віці – емоційність та створення позитивного настрою в ході творчої діяльності – вирішується простим сприйняттям учнями різноманітних інтенсивних за кольором і фоном об'єктів чи простими змінами кольорів на екрані (дорослих активують дещо інші засоби візуалізації).

Незначним недоліком комп'ютерного варіанту підтримки організації процесу творчої діяльності молодших школярів є ризик суцільного захоплення уваги дітей зображенням і подіями на екрані, що відволікає учнів від концентрації на власних творчих діях. Для запобігання цій проблемі використовується такий прийом – періодично навчальний фільм «зникає» і демонструється нейтральний фон без будь-яких привабливих елементів чи руху. Отже, *комп'ютер у такий спосіб забезпечує коливання стану особистості* [4, с. 142] в аспектах занурення у творчу проблему та підтримки необхідного емоційного стану і надає учням інтервали часу для повної концентрації на творчих діях.

Але граничні можливості щодо стимулювання уяви, фантазії та мислення молодших школярів надають комп'ютерні фільми, у яких відбувається *політ у просторі різноманітних форм із творчих задач проблемного середовища тримірного моделювання* – об'єктів, форм, територій, зразків техніки, споруд тощо. Можна обрати такий темп польоту над об'єктами, який

## СКАРБНИЦЯ МЕТОДИЧНИХ ІДЕЙ

недостатній для повного раціонального їх усвідомлення, а отже, вимагає від дитини домислювати, фантазувати, уявляти не повністю сприйняте. Такий підхід провокує творче мислення, надаючи дитині підсвідоме «захоплення» цілі, незалежно від суджень свідомого рівня, – творче завдання приваблює дитину невідомістю, новизною й невизначеністю.

Ще одним прикладом комп'ютерного кліпу є «політ» серед різноманітних форм, що на рівні підсвідомого формує різносторонній погляд на окрему об'ємну форму. Для перегляду прикладів комп'ютерних фільмів використовуються кліпи і презентації, які можна викликати натисканням на кнопку «ПОКАЗ». Після перегляду такого фільму, при зіткненні з конкретним творчим завданням, учні легко подумки уявляють уже наявний в них досвід – образ форми, яку вони бачили серед групи інших. Запам'ятання відбувається як багатосторонній погляд (зверху, знизу, спереду, ззаду і т.п.) саме внаслідок імітації «польоту» серед форм. Такий підхід має істотну перевагу перед площинним зображенням, що потребує кількох проекцій для розуміння учнями дійсної форми складного цільового об'єкта творчості.

У демонстрації моделей-цілей для конструювання використовується *принцип непередбачуваності*. Він полягає в тому, що на відміну від типових фільмів, кліпів, телепередач, які мають певну й однозначну послідовність, спеціалізовані на стимулюванні творчих станів і уяви дітей *комп'ютерні кліпи будуються як непередбачувана послідовність візуалізацій*.

Комп'ютерні кліпи методичного спрямування є циклічною демонстрацією різноманітних необхідних у моделюванні вмінь на фазі підготовки до моделювання. Наприклад, показ способів з'єднання без клею сегментів об'ємної форми.

Сучасні комп'ютерні програми здатні надати вчителю особливу можливість стимулювання творчої діяльності молодших школярів. Вона полягає в демонстрації на екрані монітора *нечітких (розмитих) зображень невідомого об'єкта* [6], який учням необхідно створити. Ступінь нечіткості зображення вчитель може регулювати й використати як стимул для групової дискусії для спільного формування образу цілі для моделювання учнями.

### Література:

1. Актуальні проблеми психології: Проблеми психології обдарованості: 36. наук. праць / За ред. С.Д. Максименко та Р.О. Семенової. – Т. 6. – Вип. 3. – Житомир: Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2008. – 322 с.
2. Актуальні проблеми психології: Проблеми психології творчості: 36. наук. праць / За ред. В.О. Моляко. – Т. 12. – Вип. 5. – Ч. II. – Житомир: Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2008. – 208 с.

3. Бондаровська В. М. Психологічні аспекти використання комп'ютера. Небезпека нових інформаційних технологій та розвиток здібностей дітей за допомогою комп'ютера // Психолог. – 2005. – № 25. – 62 с.
4. Воронюк І.В. Психологічні особливості реалізації творчого потенціалу молодших школярів: Дис... канд. психол. наук: 19.00.07 / НПУ імені М.П. Драгоманова. – К., 2003. – 245 с.
5. Збірник наукових праць Інституту психології ім. Г.С. Костюка АПН України «Актуальні проблеми психології» у 12 томах /За ред. В.О.Моляко. – Т. 12. – Вип. 10. – Ч. I. – Житомир: Вид-во ЖДУ ім.І.Франка, 2010. – 500 с.
6. Развитие творческого потенциала учащихся 3-х классов начальной школы средствами моделирования: методические рекомендации для учителей начальных классов /Сост. Т.В. Палий; под общ.ред. И.В. Воронюк. – Херсон: РІПО, 2008. – 44 с.
7. Рогов Е.И. настольная книга практического психолога в образовании: Учебное пособие. – М.: ВЛАДОС, 1995. – 529 с.
8. Психолого-педагогічні виклики сучасності: шляхи розв'язання та новітні перспективи: Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції (м. Львів, Україна, 16-17 грудня 2011 року). – Львів: Львівська педагогічна спільнота, 2011. – 104 с.

**Гондарева Г.В.\***

## **РОЛЬОВІ ІГРИ ЯК ЗАСІБ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ НА УРОКАХ ЕКОНОМІКИ**

*У статті досліджуються проблеми низької активності учнів на уроках, засоби активізації пізнавальних процесів; доцільність використання рольових ігор на уроках.*

Останні роки науковці і освітяни-практики спостерігають у школярів зниження інтересу до навчання, інколи навіть небажання вчитися. Причини різні, проте несформованість пізнавальних інтересів зумовлює неуспішність навчання.

Проблема розвитку пізнавальних інтересів цікавила вітчизняних педагогів, таких як: А.Алексюк, О.Біляєва, О.Синиця, В.Сухомлинський, В.Онищук, О.Савченко та ін. Однак через багатоплановість, ця проблема не підпадає під однозначне вирішення. З огляду на це метою статті є визначення переваг та обґрунтування доцільності використання рольових ігор на етапі вивчення нового матеріалу.

Нами розроблена методика проведення рольових та ділових ігор на основі їх поетапної організації.

Формування стійких і глибоких інтересів у школярів, є завданням першорядної важливості. Актуальність проблеми полягає в тому, щоб через впровадження нестандартних форм навчання виховувати в учнів пізнавальний інтерес до вивчення складної, але дуже цікавої науки економіки (табл. 1)

Лекції за своєю суттю мають характер опису. Однак за

---

\* **© Гондарева Г.В.**