

Маргітч М.Я.

*кандидат педагогічних наук, доцент,
Закарпатський угорський інститут імені Ф. Ракоці II*

ОСНОВНИЙ ЕЛЕМЕНТ НОВІТНІХ ІНФОРМАЦІЙНИХ ЗАСОБІВ НА УРОЦІ – КОМП'ЮТЕР

Вивчення англійської мови стає важливим як для професійного розвитку, так і для особистісного розвитку взагалі [4].

В загальноосвітніх школах України вивчення англійської мови починається з I (II) класу, а деяких випадках ще у дитячому садку. Це зумовлено сенситивним періодом у віці дитини, адже цей період є найефективнішим для засвоєння мови.

Більшість дітей психологічно підготовлені до школи, але в процесі навчання вони стикаються з певними труднощами, які пов'язані із труднощами оволодіння навчального матеріалу, внаслідок чого настає апатія, байдужість, зниження рівня мотивації до навчання [1].

Одним з компонентів підвищення рівня мотивації учіння виступають комп'ютерні технології.

Комп'ютер природно вписується в життя учнів і є одним з найефективніших засобів, що допомагає значно урізноманітнити процес навчання. Дослідження свідчать, що у дітей 6-8 років переважає зоровий тип пам'яті, тому використання комп'ютерної технології допомагає в розвитку пам'яті, уваги, зростанні зацікавленості та позитивного ставлення до вивчення предмета. Кожне заняття викликає емоційний підйом, навіть учні, що відстають від інших, з радістю спілкуються з комп'ютером, а поганий результат гри, внаслідок прогалин у знаннях, спонукає їх звернутися по допомогу до вчителя, або самостійно придбати ці знання [2].

Комп'ютерна технологія навчання – це процеси підготовки та передачі інформації учням за допомогою комп'ютера.

Комп'ютерна технологія може здійснюватися у трьох варіантах:

1. Комп'ютер застосовується для навчання по окремим темам, розділам.
2. Комп'ютер є основним засобом навчання.
3. Все навчання, управління навчальним процесом, всі види діагностики, моніторинг спираються на застосування комп'ютера.

З метою підвищення мотивації до навчання раз на тиждень уроки англійської мови мають проводитись з використанням комп'ютера. Комп'ютерна технологія має застосовуватись тільки на окремих етапах уроку, адже тривалість роботи учня початкової школи за комп'ютером не повинна перевищувати 10-15 хвилин.

Одним з найважливіших аспектів вивчення англійської мови є лексика, адже лише достатня кількість засвоєних слів дає учневі можливість брати участь у іноземному спілкуванні. Тому при вивченні тем «Кольори», «Числа», «Їжа», «Зовнішність», «Час» було використано навчальну програму «Talk now» [3].

Програма складається з 4 рівнів. На першому рівні діти прослуховують нові лексичні одиниці та бачать зображення на екрані монітора. Учні можуть прослухати слова стільки разів, скільки їм потрібно для запам'ятовування. На

другому етапі дітям пропонується повторити слова за диктором у спеціально підведений для цього час. Важливим при цьому є те, що учні самі обирають темп навчання. Ці два рівня можна застосовувати на етапах введення та закріплення нового матеріалу. Для контролю програма пропонує 2 види ігор: просту (третій рівень) та складну (четвертий). У простій грі комп'ютер називає та демонструє чотири слова, потім називає одне з них, а учень повинен вказати мишею на відповідну картинку. Складна гра відрізняється тим, що учень повинен обрати відповідний малюнок до названого комп'ютером слова зі списку всіх лексичних одиниць, що вивчалися з даної теми. За кожну вірно виконану дію комп'ютер нараховує певну кількість балів, при максимальній кількості 100 балів. Ця програма сприяє розвитку фонематичного слуху, навичок аудіювання та мовлення. Програма дуже проста в користуванні та не викликає труднощів у молодших школярів.

Результати проведення такого типу уроків показують, що:

- 1) застосування комп'ютерної технології у початковій школі сприяє більш активному та свідомому засвоєнню учнями знань з англійської мови;
- 2) комп'ютерні програми створюють позитивне ставлення учнів до навчального матеріалу;
- 3) впровадження комп'ютерних технологій у навчально-виховний процес початкової школи дає змогу посилити внутрішню мотивацію до навчальної діяльності, внаслідок чого подвоюється час довільної уваги (20 хвилин замість 10);
- 4) у процесі сумісної комп'ютерно-ігрової діяльності виникає «кооперуючий ефект» – учні у грі проти комп'ютера несвідомо допомагають один одному;
- 5) навчальні і контролюючі програми, програми-тести, стимулюють інтерес молодших школярів до навчальної діяльності, сприяють формуванню логічного, творчого мислення, розвитку здібностей учнів.

Список використаних джерел:

1. Іщук Н.Ю. Застосування засобів мультимедіа у процесі підготовки економістів у вищих навчальних закладах I-II рівнів акредитації: Автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04 / Вінницький держ. педагогічний ун-т ім. Михайла Коцюбинського. – Вінниця, 2004. – 20 с.
2. Інформаційні технології в навчанні. – К.: Видавнича група ВНУ, 2006. – 240 с.
3. Мій конспект. Видавнича група «Основа». – Харків, 2010.
4. «Підвищення ефективності урочної діяльності засобами використання інформаційних та хмарних технологій» (з досвіду роботи вчителя англійської мови Заліщицької державної гімназії Савчинської М.В.)