

– хакатон. Спрямований здебільшого на аудиторію науковців. Екологічний хакатон представляє собою конкурс на визначення екологічних проектів, рішень з певної проблеми. Виконавець прагне знайти однодумців, команду чи ресурси для реалізації свого доробку, розміщуючи інформацію в мережі Інтернет;

– екологічний тимбілдинг. Спеціально розроблені заходи на природі, психологічні ігри, які моделюють життєві ситуації, спонукаючи учасників до пошуку можливих варіантів їх вирішення. Такі дії згуртовують, об'єднують спільноту працюючих.

До сучасних методів відносять флешмоб, екологічну рекламу, селфі-конкурс, челендж та інші.

Отже, методологію екологічної освіти і просвітництва варто доповнювати чи й замінювати інноваційними розробками, що відповідають потребам сучасного вихованця, слухача, громадянина. В освітній практиці доцільно використовувати елементи навчального та виховного змісту у формуванні особистісних характеристик, в тому числі і екологічної компоненти.

Список використаних джерел

1. Синякевич І. Екологічна політика: Стратегія подолання глобальних екологічних загроз / І.Синякевич. – Львів: ЗУКЦ, 2011. – 332 с.

ЛАЛАК Н. В.,

ГРАБ М.В.

Мукачівський державний університет, Україна

ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІА У СИСТЕМІ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ ВЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

У Концепції «Нова українська школа» відзначено, що пріоритетом розвитку освіти є впровадження сучасних інформаційно-комунікаційних технологій, які мають забезпечити подальше вдосконалення освітнього процесу, доступність та ефективність освіти, підготовку молоді до життєдіяльності в інформаційному суспільстві. Тож інформаційні освітні технології – вимога сьогодення, яка потребує ґрунтовного дидактичного, методичного і технологічного опрацювання, перегляду існуючих підходів щодо організації процесу навчання учнів, студентів.

Проблема використання мультимедійних технологій – багатоаспектна. Дослідженню питань психолого-педагогічного обґрунтування можливості їх використання в освітньому процесі присвячені праці В. Безпалька, В. Волинського, Р. Гуревича, А. Гуржія, В. Домрачева, І. Захарової, Г. Кедрової, Р. Кендала, Г. Козлакової, І. Левченко, Є. Машбиця, О. Падалки, О. Петровського, Л. Рейза, І. Роберт, Н. Тализіної та інших.

Мультимедіа (англ. Multimedia – багато засобів) – комплекс апаратних та програмних засобів, які дозволяють користувачу працювати в інтерактивному режимі з різного роду даними, організованими у вигляді єдиного інформаційного пакету. Науковці зазначають, що мультимедіа – це синтез трьох середовищ: цифрового відображення графічної інформації (тексти, графіка, анімація тощо);

візуального відображення аналогової інформації (відео, фотографії тощо); відображення звукової інформації (мова, музика, інші звуки) [2].

Використання мультимедійних засобів у системі професійної підготовки вчителів початкової школи, зазвичай, розглядається в чотирьох основних напрямках: як об'єкт вивчення; як засіб подання навчальної інформації; як засіб організації навчальної взаємодії студентів; як засіб управління навчальною діяльністю. У якості основного технічного засобу мультимедійних технологій, безумовно, виступає комп'ютер і мультимедійним проектор.

Звісно, що комп'ютер не замінює собою викладача, є лише засобом здійснення педагогічної діяльності, його помічником. Завдяки своїм можливостям і розвитку технічних засобів мультимедійні технології можуть застосовуватися у процесі проведення практично всіх видів навчальних занять [3]. Мультимедіа як форма подання інформації різних видів, розширює можливості організації освітньої діяльності. Мультимедіа-ресурси за рахунок збільшення частки інформації, представленої у візуальній формі, відкривають перед педагогами нові можливості подачі навчального матеріалу (кольорові динамічні ілюстрації, звуковий супровід, фрагменти «живих» уроків та ін.). В педагога з'являється можливість створення електронних бібліотек з готовими мультимедіа-ресурсами, автоматизованого складання різноманітних дидактичних матеріалів.

Основними можливостями засобів мультимедіа у разі їх застосування у навчальному процесі є: одночасне використання декількох каналів сприйняття учнем інформації за рахунок чого досягається її інтеграція різними органами чуттів; візуалізація абстрактної інформації за рахунок динамічного представлення процесів; можливість розвинути когнітивні структури й інтерпретації студентів [4].

Невипадково, що в педагогічній практиці все ширше застосовуються такі форми організації навчальної взаємодії, як групові проекти, у створенні яких використовуються можливості глобальних мереж, колективна участь у електронних конференціях, пошук мультимедіа-ресурсів для рефератів і доповідей, створення презентацій тощо. При бажанні викладач може, до прикладу, організувати сюжетно-рольові ігри за колективним рішенням задач на основі спілкування, опосередкованого мультимедіа, між окремими студентами, групами студентів, суміжними академічними групами. Використання інтерактивної дошки допоможе значно інтенсифікувати і зробити більш ефективними фронтальні форми роботи. Все це підсилює емоційну складову освітнього процесу, дозволяє по-новому мотивувати й активізувати пошукову навчально-пізнавальну діяльність майбутніх фахівців, робить її привабливою для них. Як показує практика, знання майбутнім вчителем початкової школи видів мультимедійних технологій дозволяє педагогічно обґрунтовано використовувати потужні дидактичні можливості мультимедіа у роботі з молодшими школярами.

Таким чином, систематичне використання мультимедіа-засобів у навчальному процесі у поєднанні з традиційними методами сприяє формуванню у майбутніх вчителів початкової школи інформаційно-комунікаційної компетентності, стимулює їх інтерес до навчання, розвиває алгоритмічний стиль мислення, формує вміння приймати оптимальні рішення, варіативно діяти.

Список використаних джерел

6. Информационная грамотность и медиаобразование для всех [Електронний ресурс]. – Режим доступу: www.mediagram.ru.
7. Гончаренко С. Український педагогічний словник / С. Гончаренко // – К.: Либідь, 1997. – 376 с.
8. Ривкінд Ф. М. Основи комп'ютерної грамотності /Ф. М. Ривкінд // Початкове виховання та навчання. – 2011. – №12. – С. 16–22.
9. Суховірський О. В. Підготовка майбутнього вчителя початкової школи до використання інформаційних технологій: дис. ... к.п.н. : 13.00.04. / Суховірський О.В. – К., 2005. – 220 с.

ЛЕЛИК М.В.,

РЕГО Г.І.,

Мукачівський державний університет, Україна

ДИДАКТИЧНА ГРА ЯК ЗАСІБ НАВЧАННЯ І ВИХОВАННЯ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

У вітчизняній педагогіці дидактичну гру вважають одним із засобів всебічного розвитку дитини, виховання її розумових здібностей і моральних якостей. Дослідженню дидактичної гри присвячені наукові розвідки В. Аванесової, Л. Артемової, Ф. Блехер, З. Богуславської, А. Бондаренко, Л. Венгер, Н. Ветлугіної, Є. Іваницької, Т. Поніманської, С. Радіної, О. Сорокіної, С. Тихеєвої, Є. Удальцової, Л. Усової та ін. Неоціненний внесок у методологію гри, з точки зору її навчальної, виховної, пізнавальної функцій, внесли К. Ушинський, А. Макаренко, В. Сухомлинський. Педагоги визначають, що через дидактичні ігри перед дитиною відкривається шлях до застосування одержаних знань у життєвій практиці, дидактична гра формує психіку, творчу фантазію, мислення, активізує сприйняття матеріалу, без гри нема і не може бути повноцінного розумового розвитку. «Гра – це іскра, яка запалює вогонь» [1].

Е. Тихеєва розглядає гру як одну з форм організації педагогічного процесу в закладі дошкільної освіти і разом з тим як один з найважливіших засобів виховного впливу на дитину раннього та дошкільного віку. Педагог зауважила, що дидактична гра надає можливість розвивати найрізноманітніші здібності дитини, її сприймання, мову, увагу тощо [2].

Проте, дидактичні ігри дадуть хороший результат лише тоді, коли вихователь чітко уявлятиме, які завдання можуть бути вирішені в процесі їх проведення. Через дидактичні ігри та вправи вихователь може надавати дітям можливість повторно сприймати навколишні предмети і їх властивості, вправлятися в їх розпізнанні [3]. Керівництво дидактичними іграми потребує великої педагогічної майстерності і такту, бо розв'язуючи у грі педагогічне завдання, вихователь має зберегти особливості гри як діяльності цікавої і захоплюючої а не перетворити її у навчальний інструмент.

Своєрідність дидактичної гри полягає в раціональному поєднанні дидактичних та ігрових завдань. Переважання навчального завдання перетворює гру на вправу, ігрового – нейтралізує навчальне значення такої ігрової діяльності.



МУКАЧІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

89600, м. Мукачево, вул. Ужгородська, 26

тел./факс +380-3131-21109

Веб-сайт університету: www.msu.edu.ua

E-mail: info@msu.edu.ua, pr@mail.msu.edu.ua

Веб-сайт Інституційного репозитарію Наукової бібліотеки МДУ: <http://dspace.msu.edu.ua:8080>

Веб-сайт Наукової бібліотеки МДУ: <http://msu.edu.ua/library/>