

Комунальний заклад вищої освіти
«Хортицька національна навчально-реабілітаційна академія»
Запорізької обласної ради
Факультет реабілітаційної педагогіки
Кафедра педагогіки та методик навчання

МАГІСТЕРСЬКА РОБОТА

Особливості інтерактивного навчання в початковій школі

Виконав студент групи ПОМ-2
спеціальності 013 Початкова освіта
Гур'єва Анастасія Олександрівна
Керівник: к.п.н. Лапшина І.С.
Рецензент: к.п.н., доцент Литвинов А.С.
Нормоконтроль: к.п.н. Лапшина І.С.

Запоріжжя
2025 р.

РЕФЕРАТ

Магістерська робота: 52 с., 3 табл., 4 рис., 40 джерел, з них 5 зарубіжних, 2 додатки.

Об'єкт дослідження: комп'ютеризований навчальний процес в початкових класах.

Предмет дослідження: методи впровадження інтерактивних вправ.

Мета роботи: визначення та практична перевірка педагогічних умов організації освітнього процесу учнів початкової школи із застосуванням інтерактивних технологій.

Методи дослідження:

-загально наукові: структурний аналіз, системний аналіз, порівняння, індукція, дедукція, систематизація, моделювання;

-емпіричні: порівняльний аналіз різних підходів та їхнє емпіричне узагальнення, аналіз документальних джерел, спостереження, класифікація, критеріальне оцінювання;

-експериментальні: проведення констатувального і формувального експериментів як складові комплексного багатофункціонального методу дослідження, які дали можливість обґрунтувати та перевірити умови забезпечення якості використання інтерактивних технологій в початковій школі.

Інтерактивні комп'ютерні вправи — це не просто модний інструмент, а необхідний елемент сучасного освітнього середовища, який відповідає психологічним особливостям молодших школярів і викликам сьогодення.

Інтерактивні комп'ютерні вправи активізують пізнавальну діяльність молодших школярів, формують ІКТ-компетентність, розвивають навички самостійної роботи та рефлексії.

Учні початкової школи добре реагують на яскраві, динамічні, візуально привабливі матеріали.

Комп'ютерні вправи дозволяють регулювати рівень складності відповідно до рівня дитини, працювати у власному темпі, отримувати миттєвий зворотний

зв'язок.

Для дітей з особливими освітніми потребами інтерактивні вправи можуть допомогти адаптувати навчання з урахуванням власних потреб, компенсувати фізичні або психічні вади.

В умовах інформаційного світу має значення вміння працювати з комп'ютером, планшетом, освітніми платформами — це важливі навички ХХІ століття. Початкова школа — найкращий час, аби формувати ці навички з користю для навчання.

Українські освітяни-науковці приділяють велике значення питанням комп'ютеризації початкової освіти. Проте, недостатньо досліджені питання ефективного застосування інтерактивних вправ. Тому актуальним питанням постає питання визначення організаційних та педагогічних умов організації освітнього процесу учнів початкової школи із застосуванням інтерактивних технологій.

**ІНФОРМАЦІЙНА КОМПЕТЕНТНІСТЬ УЧИТЕЛЯ ПОЧАТКОВИХ
КЛАСІВ, ІНТЕРАКТИВНІ ВПРАВИ, ПОЧАТКОВА ОСВІТА, КОМП'ЮТЕРНІ
НАВЧАЛЬНІ ПРОГРАМИ**

ВСТУП

Під час навчання в початковій школі учні не просто оволодівають певним об'ємом знань, а опановують принципово нові підходи пізнання світу. Зрозуміло, що така діяльність призводить до суттєвого перевантаження. Одночасно, в умовах інформаційного світу при стрімкому зростанні складності технологій ми не можемо сподіватися на психічне і фізичне розвантаження школярів. Саме тому підвищення якості освіти щільно пов'язане з пошуком ергономічних методів і підходів.

Нова українська школа активно пропагує використання ігрових технологій у навчальному процесі. Це пов'язано з тим, що гра є провідним методом пізнання для дітей молодшого шкільного віку. Ігрові методики дозволяють зробити освітній процес більш цікавим, ефективним та відповідають сучасності.

Гра стимулює допитливість, бажання досліджувати та експериментувати. Через гру діти засвоюють нові знання та вміння легше і швидше. Ігри розвивають логічне мислення, пам'ять, увагу та уяву.

Гра створює позитивну емоційну атмосферу, що сприяє кращому засвоєнню матеріалу. Діти з більшим задоволенням відвідують уроки, на яких використовуються ігрові (інтерактивні) елементи. Позитивні емоції, отримані під час уроків з використанням гри, підвищують мотивацію до навчання.

Ігри дозволяють врахувати індивідуальні особливості кожного учня. Кожна дитина може знайти для себе цікаву роль і завдання. Це сприяє розвитку самостійності та впевненості в собі. Саме тому впровадження інтерактивних ігор є актуальним.

Ігри можуть бути використані для закріплення знань з різних предметів. Це дозволяє створити цілісну картину світу і показати зв'язки між різними навчальними дисциплінами.

Проблеми з широкого впровадження ігрових технологій в освітній процес пов'язані з необхідністю складної підготовки до проведення кожної гри: написання сценарію, який відповідає освітнім цілям, створення декорацій.

Сьогодні можливості комп'ютерних технологій суттєво спрощують зазначені процеси. Так, штучний інтелект допоможе учителю з казковим сценарієм будь-якої тематики. Використовуючи бази інтернет-картинок легко створити яскраве середовище гри. В мережі Інтернет є значна кількість ігрових навчальних програм, які можна використовувати під час гри.

Умовою успішного застосування ігрових віртуальних середовищ є готовність молодших школярів до комп'ютеризації освітнього процесу. Така готовність не може бути сформована під час уроків з інформатики. Вільне володіння комп'ютером формується шляхом регулярного використання цифрових інструментів, онлайн-платформ для навчання, сучасних інформаційних технологій.

Певний досвід ми можемо знайти в різноманітних підходах до організації освіти. Нова українська школа частково надихався досвідом Фінляндії, яка має чимало позитивних аспектів в організації навчального процесу.

Пандемія COVID-19 прискорила процес цифрової трансформації освіти. З початком ковіду школи перейшли на дистанційне навчання. Постало питання, як зробити навчання продуктивним та цікавим. Раніше провідними інструментами у проведенні уроків були: дошка, крейда, підручники, зошити та різні дидактичні матеріали. Зараз в період дистанційного навчання вчителі на уроках мають змогу використовувати фото, відео інтерактивні вправи, анімовані презентації, що підвищує пізнавальну активність учнів початкової школи.

З переходом на дистанційне навчання вчителю стало важче перевірити реальний рівень знань учня, тому саме інтерактивні ігри та платформи для навчання дають можливість якісно перевірити рівень знань.

Для того, щоб якісно працювати з інтерактивними платформами і впроваджувати їх в навчання, вчителі частіше відвідують тренінги та курси підвищення кваліфікації. Тим самим показують на прикладі, що необхідно навчатись впродовж життя.

Об'єкт дослідження: комп'ютеризований навчальний процес в початкових класах.

Предмет дослідження: методи впровадження інтерактивних вправ.

Для реалізації мети магістерської роботи були визначені такі завдання:

1. Аналіз літератури. За результатами аналізу з'ясувати сильні і слабкі сторони комп'ютеризованого освітнього процесу.
2. Систематизувати комп'ютерні програми за їх впливом на якість освітнього процесу.
3. Обґрунтувати умови ефективного застосування вчителями інтерактивних вправ.
4. Розробити тренінг щодо навчання вчителів. Розробки інтерактивних вправ.

Для досягнення поставлених завдань, досягнення мети та перевірки гіпотези на різних етапах дослідження застосовувалися такі методи: теоретичні – вивчення та аналіз наукових джерел; опрацювання результатів та узагальнення даних. Емпіричні – педагогічні спостереження; опитування та анкетування вчителів про використання та ефективність інтерактивних методів. Статистичні – обробка та аналіз зібраних емпіричних даних; інтерпретація отриманих результатів для формування висновків.

Практичне завдання: розробити методичні рекомендації для вчителів, як навчитись використовувати різні інтерактивні технології у практичній діяльності.

ВИСНОВКИ

На основі аналізу наукової літератури і публікацій педагогів-практиків було визначено актуальність використання інтерактивних вправ навчання для учнів початкової школи, особливості викладання інтерактивних технологій, проблеми та перспективи їх подальшого розвитку.

В ході констатуючого експерименту було класифіковано інтерактивні технології в навчанні молодших школярів. Були створені порівняльні класифікаційні таблиці. Опис кожної класифікації фактору впливу було диверсифіковане на всіх учасників навчального процесу в початковій школі.

В ході формувального експерименту було визначено та обґрунтовано організаційні та психолого-педагогічні умови щодо забезпечення якості дистанційної освіти в початковій школі. Розроблені методичні рекомендації з використання інтерактивних технологій.

Апробація розробленої системи проводилась серед викладачів та студентів кафедри педагогіки та методик навчання Хортицької навчально-реабілітаційної академії, через вільно залучених респондентів соціальних мереж, під час Всеукраїнської студентської науково-практичної інтернет-конференції «Моделювання та практичне забезпечення розвитку складових професіоналізму педагогів закладів освіти», 15 - 16 жовтня 2024 р. у Комунальному закладі вищої освіти «Хортицька національна навчально-реабілітаційна академія» Запорізької обласної ради.

Подальших наукових досліджень потребує пошук ефективних інноваційних технологій підготовки студентів педагогічних спеціальностей до використання інтерактивних технологій в початковій школі.