

Управління освіти,
культури і туризму, молоді та спорту
Демидівської селищної ради
«Пляшевський ліцей»

Сьомак Лариса

**ВИКОРИСТАННЯ
ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ
ТЕХНОЛОГІЙ В ОРГАНІЗАЦІЇ НАВЧАННЯ
МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ**



2018

Сьомак Л.Я. Використання інформаційно-комунікаційних технологій в організації навчання молодших школярів. Навчально-методичний посібник. «Пляшевський ліцей». – Пляшева, 2018. – 26 с.

У методичному посібнику розглядається суть інформаційно-комунікаційних технологій та різні форми роботи з комп'ютерними навчальними програмами на уроках в початкових класах. Наведено зразки завдань та адреси сайтів для використання в роботі. Рекомендовано вчителям початкових класів.

Укладач: **Сьомак Л.Я.**, вчитель початкових класів Пляшевського ліцею

Рецензент: **Гончар В.М.**, вчитель інформатики, вчитель-методист

Схвалено до друку на засіданні науково-методичної ради управління освіти,
культури, туризму, молоді та спорту Демидівської селищної ради

(протокол №1 від 12.02.2018)

Зміст

Вступ.....	4
1. Основні шляхи інформатизації початкової освіти.....	4
1.1 Доцільність використання інформаційних технологій в навчанні молодших школярів	4
1.2 Основні напрямки інформатизації початкової освіти	5
1.3 Можливості використання ІКТ в початковій школі.....	6
2. Методи і форми організації впровадження інформаційно-комунікаційних технологій в початкових класах	8
2.1 Використання комп'ютерів в навчальному процесі.....	8
2.2.Робота вчителя в комп'ютерній технології.....	12
3. Використання інтернет-ресурсів для оптимальної організації освітнього процесу в початковій школі	13
3.1. "Методичний портал"	13
3.2. Веб-сервіс https://learningapps.org	13
3.3. Веб-сервіс «Розвиток дитини» https://childdevelop.com.ua/worksheets/tag-klas1-sortpor - інструментарій для організації та проведення дидактичної навчальної гри.....	16
3.4. Тематичний інтернет-навігатор	22
3.5. Дитячі публічні онлайн-бібліотеки	23
3.5.1. Веб-проект "Читанка" - http://chytanka.com.ua	24
3.5.2. http://www.chl.kiev.ua/Default.aspx?id=6402 - сайт Національної бібліотеки України для дітей.	25
3.5.3. http://rdobd.com.ua – сайт Рівненської обласної бібліотеки для дітей.	25
Висновок	26
Використані джерела:	27

Вступ

Сьогодні інформатизація освіти є одним з пріоритетних напрямів модернізації вітчизняної освітньої системи. Наскрізне застосування ІКТ в освітньому процесі та управлінні закладами освіти і системою освіти має стати інструментом забезпечення успіху Нової школи. Відповідно до нового Закону «Про освіту» серед ключових компетентностей Нової української школи визначено і інформаційно-цифрову компетентність, що передбачає впевнене, а водночас критичне застосування інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) для створення, пошуку, обробки, обміну інформацією на роботі, в публічному просторі та приватному спілкуванні. Інформаційну й медіа-грамотність, основи програмування, алгоритмічне мислення, роботи з базами даних, навички безпеки в Інтернеті та кібербезпеці. Розуміння етики роботи з інформацією (авторське право, інтелектуальна власність тощо).

1. Основні шляхи інформатизації початкової освіти

1.1 Доцільність використання інформаційних технологій в навчанні молодших школярів

Розвиток комп'ютерної техніки не тільки якісно змінює життя суспільства, але й впливає на культуру, залучає людство до накопичення культурного багатства. Інформатизація суспільства стимулює якісні зміни в соціально-політичних й економічних процесах. Нові інформаційні технології орієнтують людину на саморозвиток та самонавчання. Значно розширюються потенційні можливості комп'ютерних технологій завдяки сучасним досягненням науковців у цій галузі. Новітні розробки в галузі інформаційних технологій змінюють спосіб їх застосування при вивченні різних дисциплін у процесі навчання. Для початкової школи це означає зміну пріоритетів у розстановці освітніх завдань: одним з результатів освітнього процесу в школі першого ступеня повинна стати готовність дітей до оволодіння сучасними комп'ютерними технологіями і здатність застосовувати отриману з їх допомогою інформацію для подальшої самоосвіти. Для досягнення цих цілей виникає необхідність застосування в практиці роботи вчителя початкових класів різних стратегій навчання молодших школярів і, зокрема, використання інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі.

Що ж таке ІКТ?

Інформаційно-комунікаційні технології навчання (ІКТ) - це сукупність методів і технічних засобів реалізації інформаційних технологій на основі комп'ютерних мереж і засобів забезпечення ефективного процесу

навчання.

Інформаційні технології - це сукупність інформаційних процесів з використання засобів обчислювальної техніки, що забезпечують швидкий пошук інформації, доступ до джерел інформації.

Комунікаційні - підвищення ролі комп'ютерних мереж у забезпеченні реалізації інформаційних процесів.

Об'єктом методики використання ІКТ у навчальному процесі школи є процес навчання школярів в умовах сучасних загальноосвітніх навчальних закладів.

Предметом методики використання ІКТ є педагогічні, санітарно-гігієнічні та технічні умови, за яких застосування ІКТ підвищує ефективність навчання

ІКТ слід використовувати для того щоб:

- забезпечити легкість сприймання інформації;
- знайти індивідуальний підхід;
- навчити освоювати, перетворювати і використовувати великі масиви інформації;
- зробити навчання мобільним, диференційованим та індивідуальним;
- сприяти кращому оцінюванню знань.

1.2 Основні напрямки інформатизації початкової освіти

Інформатизація початкової освіти відбувається за такими напрямками:

- використання ІКТ як дидактичного засобу навчання (створення дидактичних посібників, розробка і застосування готових комп'ютерних програм з різних предметів, використання Інтернет-ресурсів, і т. д.);
- введення навчального курсу «Інформатика» як навчального предмета для молодших школярів;
- проведення уроку з використанням інформаційних технологій (ІТ) (застосування ІТ на окремих етапах уроку, використання ІТ для закріплення і контролю знань, організація групової та індивідуальної роботи, позакласної роботи та роботи з батьками).

1.3 Можливості використання ІКТ в початковій школі.

Традиційно вважається, що грамотність дитина отримує в початковій школі, де її вчать писати, читати і рахувати. Це, безсумнівно, так. Але сучасному суспільству потрібні нові способи діяльності, що вимагає розвитку у людини цілого комплексу вмінь і навичок - пошуку необхідної інформації, її обробки, надання іншим людям, моделювання нових об'єктів і процесів, самостійного планування своїх дій. Поряд з навчанням навичкам читання, письма та рахунку важливо вчити дітей використанню цифрової техніки в якості робочого інструменту в навчанні та повсякденному житті, починаючи з першого класу.

Цифрове середовище, в якому доводиться жити нашим дітям, вимагає переосмислення методів навчання. Майбутнє формується в школі. Наші сьогоденні учні повинні успішно інтегруватися в цьому суспільстві, і вирішити це завдання допомагає масове впровадження ІКТ в освітній процес. Як показує практика, без нових інформаційних технологій вже неможливо уявити собі сучасну школу. Очевидно, що найближчим часом впровадження персональних комп'ютерів буде зростати, і відповідно до цього будуть зростати вимоги до комп'ютерної грамотності учнів початкової ланки. З'являються необмежені можливості для індивідуалізації та диференціації навчального процесу, переорієнтування його на розвиток мислення, уяви як основних процесів, необхідних для успішного навчання. І нарешті, забезпечується ефективна організація пізнавальної діяльності учнів.

Однією з основних завдань вчителя початкової школи є розвиток в учнів інтересу до навчання, творчості. Інтерес в навчальному процесі є потужним інструментом, що спонукає учнів до глибшого пізнання предмета і розвиває їх здібності. Одним із шляхів вирішення цієї проблеми є застосування різних інформаційних і комунікаційних технологій (ІКТ) в освітньому процесі початкової школи, що дозволяє урізноманітнити форми і засоби навчання та підвищує творчу активність учнів.

Спектр використання можливостей ІКТ в освітньому процесі досить широкий. Однак, працюючи з дітьми молодшого шкільного віку, слід дотримуватися заповіді «НЕ НАШКОДЬ!»

Грамотне використання можливостей сучасних інформаційних технологій в початковій школі сприяє: активізації пізнавальної діяльності; підвищенню якісної успішності школярів; досягненню цілей навчання за допомогою сучасних електронних навчальних матеріалів, призначених для використання на уроках в початковій школі; розвитку навичок самоосвіти і

самоконтролю у молодших школярів; підвищенню рівня комфортності навчання; зниження дидактичних труднощів у учнів; підвищенню активності та ініціативності молодших школярів на уроці; розвитку інформаційного мислення школярів, формування інформаційно - комунікаційної компетенції; придбання навичок роботи на комп'ютері учнями початкової школи з дотриманням правил безпеки. Отже, ІТК має виконувати певну освітню функцію, допомогти дитині розібратися в потоці інформації, сприйняти її, запам'ятати, а не в якому разі не підірвати здоров'я. ІТК повинні виступати як допоміжний елемент освітнього процесу, а не основний. З огляду на психологічні особливості молодших школярів, робота з використанням ІКТ повинна бути чітко продумана і дозована. Таким чином, застосування ІТК на уроках повинно носити щадний характер. Плануючи урок (роботу) в початковій школі, вчитель повинен ретельно продумати мету, місце і спосіб використання ІКТ.

Які ж можливості ІТК допоможуть вчителю початкових класів створити комфортні умови на уроці і досягти високого рівня засвоєння матеріалу.

Виділимо основні:

- створення і підготовка дидактичних матеріалів (варіанти завдань, пам'ятки, схеми, креслення, демонстраційні таблиці і т. д.);
- створення презентацій на певну тему навчального матеріалу;
- використання готових програмних продуктів;
- пошук і використання Інтернет-ресурсів при підготовці уроку, позакласного заходу, самоосвіти;
- створення рейтингових таблиць для відстеження результатів навчання і виховання;
- створення тестових робіт;
- узагальнення методичного досвіду в електронному вигляді.

Застосування комп'ютера в початковій школі дозволяє вирішити ряд проблем в навчанні, зокрема, сприяє формуванню позитивної мотивації до навчання. Для формування позитивної мотивації до навчання у молодших школярів дуже важливо, щоб та навчальна інформація була співзвучна їхнім потребам. Лише така інформація піддається емоційній (оціночній) та розумовій (раціональній) переробці. З огляду на, що основним видом діяльності дітей шести-десяти років є гра, можна припустити, що саме комп'ютер з його широким спектром

можливостей інтерактивної взаємодії допоможе вирішити зазначену вище проблему. Сучасні комп'ютерні системи навчання ставлять перед дитиною реальну, зрозумілу, цілком досяжну мету: обчислиш вірно приклади - відкриєш картинку, вставиш правильно всі букви - просунеш ближче до мети казкового героя. Таким чином, в процесі гри у дитини виникає позитивна мотивація засвоєння знань.

Останнім часом стрімко розвивається ринок нових інформаційних технологій. Виходять у світ електронні тематичні видання з історії, енциклопедії, альбоми, комплекти мультимедійних презентацій. Всі ці ресурси можуть бути використані в навчальному процесі для ілюстративного матеріалу, тестування знань учнів, пошуку заданої інформації, організації всіляких творчих робіт. Різноманітність форм роботи на уроці в поєднанні з демонстрацією відеоряду та мультимедіа матеріалів створює у учнів емоційний підйом, підвищує інтерес до предмета за рахунок новизни його подачі, знижує стомлюваність дітей.

2. Методи і форми організації впровадження інформаційно-комунікативних технологій в початкових класах

2.1 Використання комп'ютерів в навчальному процесі

Щоб застосування комп'ютера на предметних уроках давало позитивні результати, необхідна правильна організація роботи навчального процесу:

- комп'ютерні завдання повинні бути складені відповідно до змісту навчального предмета і методикою його викладання, розвиваючи, що активізують розумову діяльність і формують навчальну діяльність учнів;
- учні повинні вміти поводитися з комп'ютером на рівні, необхідному для виконання комп'ютерних завдань;
- учні повинні займатися в спеціальному кабінеті, обладнаному відповідно до встановлених гігієнічних нормам для початкової школи, за якими використання комп'ютера допустимо протягом не більше 10-15 хвилин. (Санітарні правила і норми).

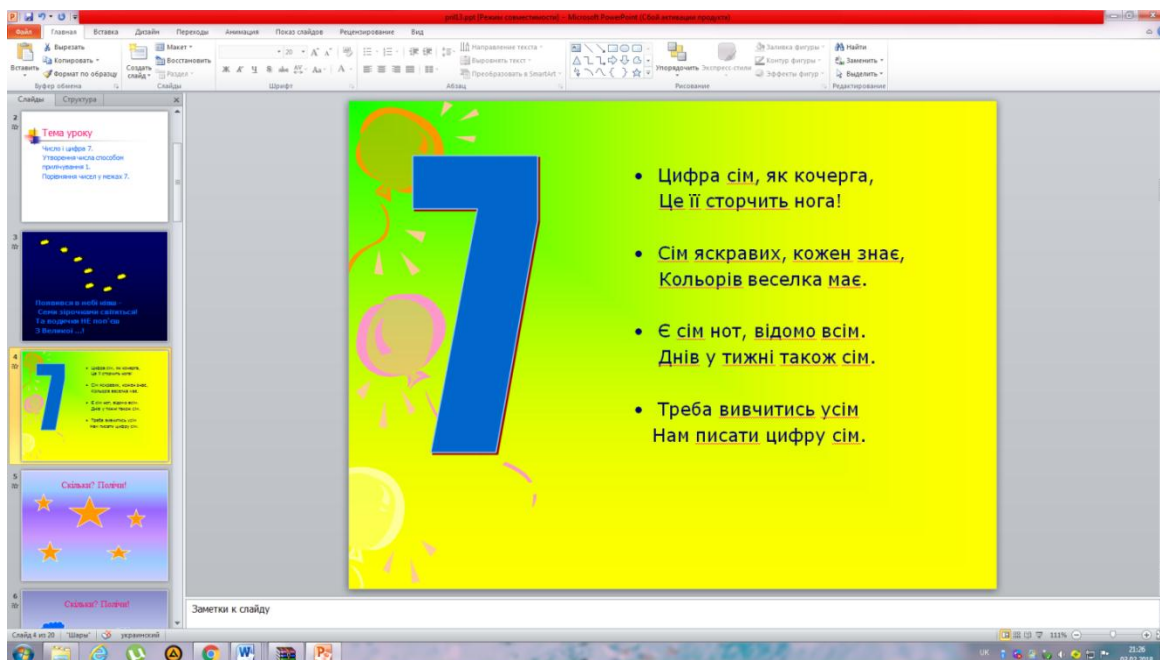
При розробці комп'ютерної підтримки предмета необхідно визначити:

- які теми варто «підтримувати» комп'ютерними завданнями і для вирішення, яких дидактичних завдань;

- які програмні засоби доцільно використовувати для створення і виконання комп'ютерних завдань;
- які попередні уміння роботи на комп'ютері мають бути сформовані у дітей;
- які уроки доцільно робити комп'ютерними;
- як організувати комп'ютерні заняття.

На конкретних прикладах пропоную розглянути можливість використання ІКТ на уроках у початковій школі.

1 клас. Математика. Тема «Число і цифра 7. Утворення числа способом прилічування 1. Порівняння чисел у межах 7. Попереднє і наступне числа. Написання цифри 7». Обладнання: мультимедійний проектор. Проектор демонструє мультимедійні слайди презентації.



3 клас. Природознавство. Тема «Вода і її властивості». Обладнання: комп'ютер (комп'ютерний клас), відеофільм «Властивості води»
<https://www.youtube.com/watch?v=4zaHedPdLFI>



4 клас. Українська мова. Розвиток зв'язного мовлення. Тема. Твір «Осінні барви». Устаткування: один комп'ютер в класі на робочу місці вчителя, підключений до проектора або телевізора. Через комп'ютер виводяться на екран картини осені, за якими йде обговорення фарб цієї пори року.





При цьому можна пробувати з четвертокласниками створювати медіа-твори. Створення творів на папері є традиційними для початкової школи. Використання можливостей ІКТ значно розширює можливості даної моделі навчальної діяльності. Медіа-твір - це аналог текстового рукописного твору традиційної школи. Принциповою новизною для початкової школи використання даної моделі є те, що дає розвивати писемне мовлення учнів через можливість багаторазового індивідуального і групового редагування тексту, що абсолютно не можливо при роботі з папером. У безкомп'ютерній ситуації навіть незначне виправлення може потребувати непропорційно великих зусиль, перш за все, для учня початкової школи. У комп'ютерному ж випадку звичайні операції вставки, перестановки фрагментів і т.д. виконуються швидко і без особливих зусиль, часто значно змінюючи зміст тексту за бажанням його творця.

Результативним є використання комп'ютерного тестування, що є аналогом звичайного тестування. Цей вид роботи, що може бути використаний на етапі актуалізації знань чи закріплення навчального матеріалу, дозволяє аналізувати і фіксувати результат виконаної роботи і реалізувати пов'язані з відповіддю завдання (наприклад, повертати до вже виконаного або пропущеного завдання, обмежувати час на один тест і т.д.).

У комп'ютер може бути закладена велика частина вправ з математики, з української мови, на вставлення пропущених букв і т. д.

Такі уроки сприяють розвитку творчих здібностей, активізації розумової та пізнавальної діяльності. А управління складним технічним засобом, яким є комп'ютер, зрівнює дітей з дорослими, яких так хочуть наслідувати діти молодшого шкільного віку.

Одна з ключових проблем будь-якого навчання - проблема утримання уваги учнів. Комп'ютер, завдяки зміні яскравих вражень від побаченого на екрані монітора, дозволяє утримувати увагу протягом всього уроку. При цьому увага носить не споглядальний характер, а мобілізуючий, так як те, що відбувається на екрані, вимагає відповідної реакції.

Крім того, виготовлені до уроків презентації значно економлять час учителя, підвищують культуру уроку, дозволяють диференціювати підхід до учнів, сприяють формуванню інтересу до предмета і, отже, позитивно впливають на якість освіти молодших школярів.

2.2.Робота вчителя в комп'ютерній технології

Робота вчителя в комп'ютерній технології включає наступні функції:

1. Організація освітнього процесу на рівні класу в цілому, предмета в цілому (графік навчального процесу, зовнішня діагностика, підсумковий контроль).
2. Організація класу в цілому, його активізація та координація (розстановка робочих місць, інструктаж, управління внутрішньою класною мережею і т.п.).
3. Індивідуальне спостереження за учнями, надання індивідуальної допомоги, індивідуальний контакт з дитиною. За допомогою комп'ютера досягаються ідеальні варіанти індивідуального навчання, що використовують візуальні і слухові образи.
4. Підготовка компонентів інформаційного середовища (різні види навчального, демонстраційного обладнання, програмні засоби і системи, навчально-наочні посібники і т.д.), зв'язок їх з предметним змістом певного навчального курсу.

Введення ПК в навчальний процес розширює можливості вчителя, забезпечує його такими засобами, які дозволяють вирішувати ті проблеми, що не вирішувались раніше, наприклад:

- вдосконалення організації викладання, підвищення індивідуалізації навчання (максимум роботи з кожним учнем);

- комп'ютери можуть допомогти там, де вчитель «не може розірватися» (ліквідація прогалин, що виникли через пропуск уроків в силу об'єктивних причин);
- підвищення продуктивності самопідготовки після уроків;
- засіб індивідуалізації роботи самого вчителя (комп'ютер - сховище результатів творчої діяльності педагога: придуманих ним цікавих завдань і вправ - всього того, що відсутнє в стандартних підручниках і що представляє цінність для інших педагогів);
- прискорює тиражування і доступ до всього того, що накопичено в педагогічній практиці;
- можливість зібрати дані по індивідуального та колективного динаміці процесу навчання. Інформація буде повною, регулярної і об'єктивною.

3. Використання інтернет-ресурсів для оптимальної організації освітнього процесу в початковій школі

3.1. "Методичний портал"

"Методичний портал" <http://metodportal.com/node/3> - це спеціалізований ресурс призначений для вчителів, співавтором якого може бути кожен педагог.

Це сайт з максимально корисною інформацією для вчителів: конспекти уроків, презентації тощо. Принцип роботи розробників дуже простий: це - вільне безкоштовне використання результатів спільної праці.

3.2. Веб-сервіс <https://learningapps.org>

Даний веб-сервіс, [Learning Apps](https://learningapps.org), створений з метою підтримки навчального процесу за допомогою інтерактивних додатків. Тут представлено понад 14 різних інтерактивних вправ 4 з них у формі гри від 2 до 4 учасників. Сервіс відкриває великі можливості для різноманітності дидактичних завдань. Добре, що він відкритий - завжди можна подивитися створене іншими вчителями. Розширює можливості використання ілюстративного матеріалу. Завдання виходять образні, барвисті і легко запам'ятовуються. Завжди можна повернутися назад, переглянути окремі вузли, складні моменти. Надає можливість виправлення помилок. Тренує пам'ять.

Learning Apps <https://learningapps.org> дозволяє реалізувати наступні види інтерактивних навчальних елементів:

- тест на вибір відповіді (одного або декількох) + гра «Хто хоче стати мільйонером?»
- вибір слів з тексту
- складання слів з букв
- гра «Парочки» (треба знайти логічно пов'язані пари, відкриваючи на секунду спочатку приховані картинки або текст за найменше число кліків, гра одночасно тренує пам'ять)
- знайти пару і відповідність в сітці (встановлення відповідності зображень з назвами, аудіо або відео)
- таблиця відповідностей (аналогічно попередньому, але потрібно підібрати безліч понять до кожної категорії)
- класифікація (розподіл елементів знань за категоріями)
- знайти на карті (використовуються мітки на інтерактивній карті Google)
- пазл «Вгадай-ка» (треба послідовно відкрити елементи зображення, розподіляючи поняття за категоріями)
- сортування картинок (вибрати назви для елементів зображення)
- розставити по порядку (розподілити тексти, зображення, аудіо або відео в правильній послідовності)
- хронологічна лінійка (розподіл елементів за шкалою, не обов'язково тимчасової)
- вікторина з введенням тексту (написати відповіді до послідовності питань на зображеннях)
- шибениця (треба зібрати слово з букв, не допускаючи більш встановленого числа помилок)
- заповнити пропуски
- заповнити таблицю (за даними першого рядка і першого стовпця)
- кросворд
- вікторина для кількох гравців (онлайн гра по типу відомої телегри «Своя гра»)
- де знаходиться це? (Онлайн гра на швидкість, в якій відповідями на поставлені питання виступають мітки на зображенні)
- оцініть (онлайн гра, представлена послідовністю питань з числовими відповідями, виграє той, хто був найбільш близький до правильного значенням в кожному з питань)
- папка Challenge (онлайн гра, в якій гравці послідовно виконують сортування елементів)

- скачки (онлайн гра, в якій гравці повинні відповісти на встановлене число питань з найменшим числом помилок)
- MINDMAP (створення діаграми зв'язків)
- ноутбук (записна книжка)
- қікпад (блокнот з можливістю спільної роботи)
- аудіо / відео контент
- голосування
- дошка оголошень
- календар (розклад)
- сітка додатків (створення набору з елементів навчання та додатки)
- чат

Так при вивченні теми «Прикметник» (3 клас), скориставшись додатками даного веб-сервісу, можна запропонувати виконати таку вправу:

The screenshot shows the LearningApps.org interface. At the top, there is a search bar and navigation options. The main content area displays a puzzle activity titled "Розкажи про іменник за допомогою прикметників" (Tell about the noun using adjectives). The puzzle is a 4x6 grid of interlocking pieces. The words in the grid are: КВАДРАТНИЙ, ТУРБОТЛИВА, РІДНА, СТАРАННИЙ, ЛАСКАВА, ТЕНДІТНА, НІЖНА, ЗАПАШНА, ГАРНА, ВЕЛИКА, ВІДПОВІДАЛЬНИЙ, НОВИЙ, СПІЛА, СОЛОДКА, СПОКІЙНИЙ, РОЗУМНИЙ, ВИСОКИЙ, ЖОВТА, СМАЧНА, ПРАЦЬОВИТИЙ, ОХАЙНИЙ, НАЙКРАЩА. There are also icons for a table and a rose. Below the puzzle, there are buttons for "створити схожу вправу" (create a similar exercise) and "закласти у 'Моїх вправах'" (save to 'My exercises'). At the bottom, there is a section for "Про вправу" (About the exercise) with a rating of 0 stars, a "Використати вправу" (Use the exercise) button, and a "Повідомити про проблему" (Report a problem) button. There are also links for the web address and a QR code.

Вправа, яку можна використати на уроках природознавства:

LearningApps.org

Українська

Перегляд вправ | Створення вправи | Реєстрація

Правила поведінки у лісі

Не галасуй у лісі! | Не топчи гриби! | Не руйнуй будинки! | Не рви оберемками квіти!

Не забруднюй природу! | Не залишай вогнище без нагляду! | Не лови метеликів! | Не їж невідомі рослини!

Не торкайся пташиних гнізд! | Не чіпай плазунів! | Не вбивай павуків та не рви павутиння! | Не псуй кору дерев!

створити схожу вправу | закласти у "Моїх вправах"

Про вправу | Використати вправу | Повідомити про проблему

Оцінити вправу: ★★★★★ (1) | Веб-посилання: <https://learningapps.org/3163860>

Learning Apps - чудовий засіб для розробки інтерактивних електронних навчальних матеріалів, який може вільно використовувати будь-який користувач Інтернету.

3.3. Веб-сервіс «Розвиток дитини» <https://childdevelop.com.ua/worksheets/tag-klas1-sortpop> - інструментарій для організації та проведення дидактичної навчальної гри

Дидактичні ігри, які використовуються в початковій школі, виконують різні функції: активізують інтерес та увагу дітей, розвивають пізнавальні здібності, кмітливість, уяву, закріплюють знання, уміння й навички, тренують сенсорні вміння та навички тощо. Правильно побудована цікава дидактична гра збагачує процес мислення індивідуальними почуттями, розвиває саморегуляцію, тренує волюваті якості дитини. Не варто оцінювати дидактичну гру лише з позицій навченості дитини. Її цінність, передусім у тому, що вона виконує роль емоційної розрядки, запобігає втомі дітей, знижує гіподинамію.

Структурні складові дидактичної гри – дидактичне завдання, ігровий задум, ігровий початок, ігрові дії, правила гри, підбиття підсумків.

Дидактичне завдання гри визначається відповідно до вимог програми з урахуванням вікових особливостей дітей. Наприклад, формування в дітей математичних уявлень, логічного мислення; розвиток мовлення; формування уявлень про природу, навколишнє середовище; розвиток оцінки та самооцінки, ініціативи, кмітливості, здатності виявляти вольові зусилля для досягнення поставленої мети, довірливої уваги, зосередженості.

На створення ігрової атмосфери істотно впливає ігровий початок. Він може бути звичайним, коли вчитель повідомляє назву гри і спрямовує увагу дітей на наявний дидактичний матеріал, об'єкти дійсності, та інтригуючим, цікавим, захоплюючим, таємничим.

Ігрові дії – засіб реалізації ігрового задуму і водночас здійснення поставленого педагогом завдання. Виконуючи із задоволенням ігрові дії і захоплюючись ними, діти легко засвоюють і закладений у грі навчальний зміст.

Правила гри діти сприймають як умови, що підтримують ігровий задум; їх невиконання знищує гру, робить її нецікавою. Без заздалегідь визначених правил ігрові дії розгортаються стихійно, і дидактичні завдання можуть лишитися невиконаними. Тому правила гри задаються вчителем до її початку і мають навчальний та організуючий характер. Спочатку дітям пояснюється ігрове завдання, а потім — спосіб його виконання.

Успіх дидактичних ігор значною мірою залежить від правильного використання в них ігрового обладнання. Матеріал, розміщений в меню «Практичні завдання» є базою для проведення навчально-дидактичних ігор для учнів від 1-го до 4-го класів.

Практичні завдання

Головна Статті **Практичні завдання** Робочі зошити Генератори завдань Експерименти та творчість Дипломи для дітей Рейтинги шкіл Блоги

Розвиток дитини > Практичні завдання > Цікаві завдання та задачі для першокласників - безкоштовно

Найновіше

За рейтингом

За популярністю ✓

Вибір редакції

Комплекти завдань

Дошкільники

Підготовка до школи

Перший клас ✓

Другий клас

Третій клас

Четвертий клас

Мова та читання

Письмо

Математика

Загальні компетенції


Розмальовки

Тематичні завдання


Українська абетка

Російська абетка

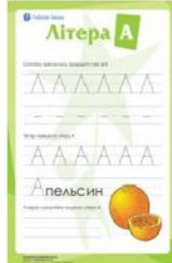
Англійська абетка




Вивчаємо дні тижня



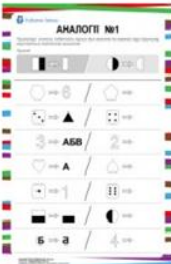
Математична піраміда: рівень 1




Написання літери А




Головоломка знайди слова: «Моя школа»




Вчимося міркувати за аналогією №1




Який малюнок наступний №1




Визначаємо час: завдання №1




Малюємо по клітинках: вітрильник



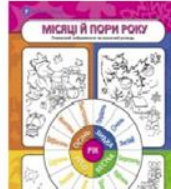
ЧАРІВНА ТАБЛИЦЯ МНОЖЕННЯ



ВИЗНАЧАЄМО ЧАС



ДОДАВАННЯ



МІСЯЦІ Я ПОРЯ РОКУ

Підбиття підсумків гри проводиться відразу після її закінчення. Це може бути підрахунок балів, визначення команди-переможниці, нагородження дітей дипломами, які показали найкращі результати тощо (можна роздрукувати із пропонованих на даному цифровому ресурсі). При цьому слід тактовно підтримати й інших учасників гри.

Різноманітність ігрових засобів, розміщених на веб-сервісі, створює широкі можливості для того, щоб учитель міг вибрати саме таку гру, яка найбільше відповідає меті уроку.

Переваги таких дидактичних ігор в тому, що їх організація не потребує багато часу на приготування обладнання, запам'ятовування громіздких правил, вони передбачають участь у них більшості дітей класу, швидку відповідь, зосередження довільної уваги (при умові забезпечення ПК). При цьому вчитель може сам згенерувати завдання до гри, скориставшись відповідним меню.

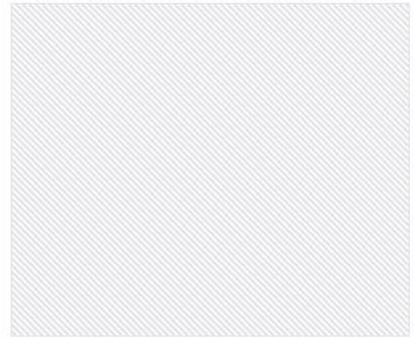
18



Генератор практичних завдань

Скористайтесь генераторами практичних завдань для дітей та створіть індивідуальні завдання для своєї дитини або для цілого класу учнів.

Цей генератор практичних завдань дозволяє створювати та відразу роздруковувати завдання для дітей різного віку з математики, читання та письма за заданими параметрами.



Знайди слова

А Ш Ч І Ж
Г К Е В У
И О Б Ї Є
Ї Л Н Ф Й
К А И С Р

Генератор завдань «Знайди слова»

Анаграма

КАШЛО

ШКОЛА

ЧЕТЬЛИУ

УЧИТЕЛЬ

Генератор завдань «Анаграми»

Прописи

школа
учитель
дорога
парта

Генератор завдань «Прописи»

Прописи

А А А А
Б Б Б Б
В В В В

«Прописи друкованих літер»

Прописи імені

АНЖЕЛА
АНЖЕЛА
АНЖЕЛА
Анжела
Анжела

Генератор «Прописи імені»

Кросворд

	4		2			3
	в		п			ш
	о		а			к
1	д	е	р	е	в	о
	а		т			л
			а			а

Генератор кросвордів

Слова та картинки

ананас



кіт



шишка



Генератор «Слова та картинки»

Додавання

1) $\begin{array}{r} 7 \\ +3 \\ \hline \end{array}$ 2) $\begin{array}{r} 5 \\ +6 \\ \hline \end{array}$
3) $\begin{array}{r} 1 \\ +5 \\ \hline \end{array}$ 4) $\begin{array}{r} 7 \\ +9 \\ \hline \end{array}$

Генератор завдань з додавання

Добираючи ігри, слід поєднувати два елементи - навчальний та ігровий. Створюючи ігрову ситуацію відповідно до змісту програми, педагог повинен чітко спланувати діяльність учнів, спрямувати її на досягнення поставленої мети. Коли визначено завдання, вчитель надає йому ігрового змісту, створюючи ігрову ситуацію. Ігровий задум спонукає учнів до гри. Коли ж виникає особиста зацікавленість, то з'являється і активність, і творчі думки, і переживання за себе, за весь клас.

Пояснення вчителя під час проведення гри має бути лаконічним і зрозумілим, пробуджувати інтерес. І чим молодші учні, тим доцільніше не тільки пояснювати, як грати, а й показувати, як це робити, почати з демонстрації-зразка, щоб діти зрозуміли.

Доброго дня, Лариса Сьомак!

Завантажуйте найпопулярніші
практичні завдання на нашому сайті:

Вивчаємо фразеологізми
української мови



Тренуємо пам'ять



Хто швидше рахує



9heqEh1w9hi70ueXnWic07/p0

Вчимося визначати
час на годиннику



Вивчаємо
принцип множення






Завдання для розвитку
почуття ритму у дітей



Малюємо по клітинках -
завдання для розвитку письма



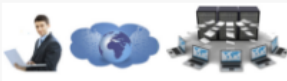

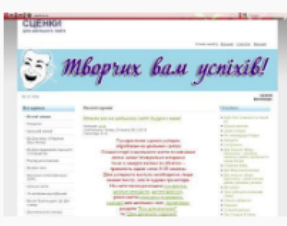

Вчимось писати літери українського алфавіту	
Головоломка для розвитку навичок додавання та віднімання	
Навчаємось читати по складах	

Матеріали, розміщені на даному веб-сервісі <https://childdevelop.com.ua> можуть бути корисними не лише вчителям початкових класів, а й дбайливим батькам, оскільки «Розвиток дитини» надає можливість самостійно створювати інтерактивні завдання без знання мов програмування. Тут комп'ютер як носій інформації має практично невичерпний потенціал для задоволення інформаційних потреб молодших школярів і стимуляції різних мотивів їхньої діяльності: ігрових, комунікативних, лінгвопізнавальних, соціокультурних, естетичних. У свою чергу новизна інформації і способу її подачі за допомогою комп'ютера суттєво прискорює процеси сенсорного сприймання учня, активізує його інтелектуальну, рухову, вольову та емоційну сфери і тим самим забезпечує міцність запам'ятовування навчального матеріалу.

3.4. Тематичний інтернет-навігатор

http://www.nbuv.gov.ua/webnavigator/Pochatkova_osvita

Це - ресурс Національної бібліотеки України ім. В. І. Вернадського, що надає доступ до електронних продуктів:

Тематичний інтернет-навігатор		Інформаційні ресурси
<p>назад Перейти до розширеного пошуку в Тематичному Інтернет-навігаторі</p> <p>ПОЧАТКОВА ОСВІТА</p>		 <p>Інформаційний портал «Наука України»</p> <ul style="list-style-type: none">КаталогиЕлектронні ресурсиЕлектронні виставкиБази данихІнтернет-ресурсиНаукові ресурсиІнформаційно-аналітичні ресурсиІсторико-культурні ресурсиБібліотекознавчі ресурсиСпеціалізовані е-бібліотекиБібліографічні ресурсиБіографічні ресурси  <p>Пам'ятка користувача:</p> <ul style="list-style-type: none">Книжкові виданняЖурнали та продовжувані виданняКарткові каталоги НБУВ (pdf-посібник)
	<p>Everyday Mathematics</p> <p>На сайті представлена навчальна програма з математики для початкових шкіл США.</p>	
	<p>Веселі сценки та сценарії шкільних свят</p> <p>На сайті розміщені гуморески, шкільні анекдоти, фокуси, різноманітні конкурси та розваги, сценарії для шкільних свят, привітання, розділ "Все для вчителя" тощо.</p>	
	<p>Видавництво "Початкова школа"</p> <p>Офіційний сайт видавництва "Початкова школа", основна мета якого - видання навчальних посібників для вчителів та учнів 1-4 класів, а також журналу "Початкова школа". Журнал "Початкова школа" - всеукраїнська трибуна взаємообміну досвідом, вчительськими секретами і знахідками. Саме тут публікуються новітні ідеї педагогіки, психології, результати актуальних фахових досліджень. Всі видання мають гриф «Рекомендовано Міністерством освіти і науки України». Автори посібників – провідні вчені, вчителі-практики. Зміст посібників відповідає Державним стандартам, чинним програмам та новим підручникам для 1–4 класів.</p>	



Всеукраїнський Портал "Початкове навчання"

Всеукраїнський портал для батьків і педагогів створений для обміну досвідом, спілкування та комунікації працівників системи освіти. На порталі публікуються методичні рекомендації, розробки уроків та занять домашньої школи, сценарії свят та ранків, поради з підготовки до школи та запобігання дезадаптації першокласників та ін.



Вчитель вчителю, учням та батькам

Метою створення цього сайту є систематизація та узагальнення накопичених матеріалів, надання практичної допомоги вчителям початкових класів у плануванні роботи з навчання та проведення вільного часу школяра. На сайті ви знайдете: поурочні, тематичні, календарні плани, розробки уроків, виховні заходи, статті освітньої тематики. Сайт створено для співпраці вчителів та допомоги учням та їх батькам.



Портал вчителів початкових класів "Урок"

На сайті публікуються уроки, заходи, пам'ятки, методичні розробки, ігри, загадки, посилання на довідники, словники, енциклопедії. Сайт розрахований на вчителів молодших класів та батьків.



Школьная страна

Мета сайту "Шкільна країна" - створення єдиного інформаційного освітнього простору, систематизація і поширення накопиченого педагогічного досвіду в навчальному процесі, викладання в початкових класах та виховної роботи з колективом молодших школярів, підвищення педагогічної та методичної майстерності вчителів, що використовують ІКТ на уроках і в позакласній роботі. Портал призначений для вчителів початкових шкіл.



3.5. Дитячі публічні онлайн-бібліотеки

Одним із осередків інформації і місцем організації дозвілля підростаючого покоління, адаптації до нових умов життя й задоволення інтелектуальних і духовних запитів все частіше стають бібліотеки. Стратегічним напрямом для всіх бібліотек і суспільства в цілому є духовне виховання дітей та захист їхніх прав і свобод. Він орієнтований на особистість, унікальність, своєрідність кожної дитини, на її духовний внутрішній світ; на гуманізм, повагу до гідності й прав дитини на свободу, щастя і всебічний розвиток.

Кардинальні зміни всіх цінностей, які спостерігаються в нашому суспільстві в останні роки, стосуються кожного із нас і, насамперед, дитини. Сьогодні відкидаються одні ціннісні орієнтири і народжуються нові пріоритети. Якщо раніше мова йшла про залучення підростаючого покоління до читання взагалі, то сьогодні хвилює питання, що запропонувати дитині для формування


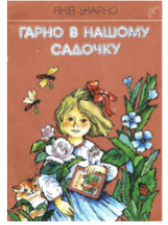
і розвитку її духовного світу. Одним із шляхів подолання цієї проблеми є прилучення дітей і підлітків до національного коріння, традиційної культури нашого народу, його духовних цінностей та героїчного минулого. Ось тут саме бібліотеки стають надійними помічниками вчителів та батьків у допомозі маленьким читачам сформувати активну життєву позицію, виробити правильний погляд на самого себе. Використовуючи можливості широкого вибору літератури, сучасні бібліотеки, що підключені до Інтернету та вирізняються змістовним наповненням Web-сайтів, мають можливість допомагати дітям відповісти на питання: «Хто я?», «Чим я відрізняюсь від інших?», «Як знайти своє місце в житті?». Наше завдання як вчителів - донести необхідну інформацію до своїх вихованців.

3.5.1. Веб-проект "Читанка" - <http://chytanka.com.ua>

На сьогоднішній день проблема розвитку читацької культури молодших школярів є дуже актуальною, оскільки читацька активність учнів надто низька. В них знижується інтерес до літератури, книга втрачає свої позиції, і часто причиною цього є захоплення, комп'ютером та Інтернетом. Місія вчителя полягає в тому, щоб за допомогою комп'ютера та Інтернету розвинути читацькі інтереси та читацьку культуру. Адже читання відіграє важливу роль у житті людей, і література є одним із чинників суспільного виховання: виховання совісті, моралі, загальнолюдських цінностей та ін.

У цій віртуальній бібліотеці можна переглянути дитячі книги, які давно не перевидаються і яких у крамницях не знайдеш. Це україномовні прекрасні книжки з чудовими малюнками. Розробники діляться ними із сучасними дітьми і раді кожному, хто хоче співпрацювати.



:: Бібліотека :: <ul style="list-style-type: none">» Систематичний покажчик» Алфавітний покажчик» Автори» Художники-ілюстратори» Пошук	:: Нові надходження ::
:: Інформація :: <ul style="list-style-type: none">» Про проект» Долучитися» Програми для читання» Наші колеги» Почесні букіністи» Facebook» Livejournal» RSS	 <p>Чуквський Корній Лікар Айболіт Перекладач - Наталя Забіла. Пригоди славетного лікаря-ветеринара, який мандрує світом, лікує звірів і захищає їх від розбійників</p> <p>Дочитайце Завантажити LikaAibolyt.djvu</p>
	 <p>Жарко Яків Гарно в нашому садочку Віршки для малят: "Садочок", "Бджілка", "Вишенька", "Горобчики", "Котик" та інші.</p> <p>Дочитайце Завантажити gamo_v_sadocku080816.djvu (3,7 MB)</p>

3.5.2. <http://www.chl.kiev.ua/Default.aspx?id=6402> - сайт Національної бібліотеки України для дітей.

3.5.3. <http://rdo bd.com.ua> – сайт Рівненської обласної бібліотеки для дітей.

Відвідини цих сайтів молодшими школярами дають змогу їм бути обізнаними у доступному колі читання, розширюють сферу їх пізнавальних інтересів, формують бажання прочитати книгу, яку вибрав сам. Вміння користуватися такими Інтернет-ресурсами розширює творчу уяву дитини, привчає думати про книжки і їхніх героїв, про тих, хто пише книги, про людей, про своє місце серед них. Тому незаперечним є той факт, що виховання в учнів любові до книги (навіть через Інтернет), вироблення в них глибоких читацьких інтересів — одне з головних завдань, яке стоїть перед учителем.

Висновок

Отже, процесі застосування ІКТ відбувається розвиток учнів, підготовка їх до вільної і комфортного життя в умовах інформаційного суспільства, в тому числі:

- розвиток наочно-образного, наочно-дієвого, теоретичного, інтуїтивного, творчого видів мислення; - естетичне виховання за рахунок використання можливостей комп'ютерної графіки, технології мультимедіа;
- розвиток комунікативних здібностей;
- формування умінь приймати оптимальне рішення або пропонувати варіанти рішень у складній ситуації (використання ситуаційних комп'ютерних ігор, орієнтованих на оптимізацію діяльності щодо прийняття рішення);
- формування інформаційної культури, умінь здійснювати обробку інформації.

ІКТ призводить до інтенсифікації всіх рівнів освітнього процесу, забезпечуючи: підвищення ефективності та якості процесу навчання за рахунок реалізації засобів ІКТ; забезпечення спонукальних мотивів (стимулів), що обумовлюють активізацію пізнавальної діяльності; поглиблення міжпредметних зв'язків за рахунок використання сучасних засобів обробки інформації, в тому числі і аудіовізуальної, при вирішенні задач з різних предметних областей.

Використані джерела:

1. Ветрова І. Перше слово “мама”, друге “комп’ютер”: Вплив комп’ютера на психологічний розвиток молодшого школяра/ Відкритий урок розробки технології досвіду. – К., 2004. № 1–2. – С.49–51.
2. Гевал М. Д. Загальні принципи використання комп’ютера на уроках різних типів // Комп’ютер у школі та сім’ї. – 2000. - №3. – С. 34–34.
3. Грищенко М. Нова Школа. – К., 2017
4. Жалдак М. І. Яким бути шкільному курсу „Основи інформатики” //Комп’ютер у школі та сім’ї. — №1. —1998. —с. 3-8.
5. Кітаєва М. Використання мультимедійних технологій / Початкова освіта, №38, 2011, ст.7
6. Мараховський Л. Індивідуальні технології як психолого-педагогічна проблема // Шкільний світ. – 2001. - №23. – С. 4.
7. Мельник Ю. Формування інтелектуального компонента культури розумової праці молодших школярів засобами інформаційних технологій // Наукові записи ТНПУ ім. В. Гнатюка. Педагогіка. – Тернопіль. – 2002. – С.50–55
8. Пахомов, Зінзура, Пояркова. Використання комп’ютера в навчанні учнів початкових класів // Шкільна освіта. – 1998. - №4. – С. 28–29.
9. Підласий І. П. Як підготувати ефективний урок. — К., 1989.
10. Пономаренко Л. Мультимедійна підтримка навчального процесу / Початкова освіта, №1-2, 2012, ст.16
11. Петлюшенко Н. Упровадження комп’ютерних технологій у початковій школі./ Початкове навчання і виховання, №1, 2012, ст.12
12. Ривкінд Ф. М. Основи комп’ютерної грамотності: Посібник для учнів молодших класів. – К.: Гроно, 1998. – С. 16-22
13. Ткачук В. Комп’ютеризація шкільної освіти: переваги та сфери ризику // Вища освіта України. – 2004. - №4. – С.77 – 81.
14. Шевченко В. М., Чернета М. Н., Попова О.О., Шевченко Т. М. Сходинки до інформатики: Методичний посібник для вчителів інформатики та початкової школи.
15. Інтернет-ресурси:
<http://www.chl.kiev.ua/default.aspx?id=3727>
<http://rdobd.com.ua>
<http://chytanka.com.ua>
http://www.nbuv.gov.ua/webnavigator/Pochatkova_osvita
<https://childdevelop.com.ua>
<https://learningapps.org>
<http://metodportal.com/node/3>