

Список використаних джерел

1. Гончаренко С. Український педагогічний словник / С. Гончаренко. – К.: Либідь, 1997. – 376 с., с. 210.
2. Основні підручники та навчальні посібники для початкової школи: <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1KNxK-QSJxSFmexcGOP9irYw-ufgbWfiQbajDldiLNvQ/edit?ts=5a382670#gid=1870606315>
3. Типові освітні програми для закладів загальної середньої освіти: http://www.makariv-lyceum.edukit.kiev.ua/nush/tipovi_osvitni_programi

Степаненко С. В.,

*кандидат економічних наук, доцент, завідувач кафедри
політекономії Полтавського національного педагогічного
університету імені В. Г. Короленка,*

Степаненко Н.,

*аспірантка Полтавського національного
педагогічного університету імені В. Г. Короленка*

КОНЦЕПТУАЛЬНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

Педагогічна майстерність, по суті, передбачає пошук шляхів підвищення позитивного енергетичного потенціалу поля пізнавальної активності. Йдеться про мобілізацію психічних (інтелектуальних і почуттєво-емоційних) ресурсів кожного учня, їх орієнтацію на навчання. Важливо пам'ятати, що психічна енергія кожної людини множитья від радісної, мажорної, творчої праці, легше долаються труднощі, вищі почуття душевного комфорту. Тому і навчальна праця учнів має бути мажорною, натхненною, творчою, радісною, привабливою, адже тільки в такому стані розвиваються психічні процеси й особистість переживає

почуття комфорту, душевного задоволення.

Для того, щоб інформаційний образ був засвоєний учнем початкової школи, а процес його сприймання забезпечував психофізичний розвиток особистості, потрібно посилити вплив пізнавально-активного поля. Особлива роль у цьому процесі належить цифровим технологіям. Підкреслимо, що посилення дії пізнавально-активного поля на учнів, засвоєння ними інформаційного образу буде відбуватися за умови розширення каналів сприймання та обробки навчальної інформації. Цьому сприяють уміння вчителя розширювати канали передачі, сприймання та відтворення інформації на основі застосування мультимедійних та веб-орієнтованих технологій. Мультимедійні презентації навчальної інформації, аудіо, відео матеріали, мережна взаємодія з суб'єктами навчального процесу, представниками різних інституцій на індивідуальному, локальному і глобальному рівнях підвищує позитивний потенціал пізнавально-активного поля.

Цифрові технології та Інтернет змінили сутність багатьох навчально-інформаційних джерел (лист → e-mail, книга → e-book, audiobook; традиційна бібліотека → електронна бібліотека; енциклопедія → Вікіпедія тощо). На основі використання цифрових технологій учитель працює з новими видами «тексту», жанрами, новими формами дискусій та моделями комунікації, новими «базами даних» – гіпертексти, інфографіки, відеоблоги, інтернет-спільноти тощо. Їх об'єднує загальна ідея спільної творчості, створення якомога більш відкритих і доступних ресурсів і необмежених можливостей обміну інформацією та її використання (філософія Web 2.0).

Наприклад, електронний текст – це більш динамічний засіб передачі інформації, ніж традиційний друкований текст. До властивостей електронного тексту належать: мінливість, суміш абеткової та образної інформації. В електронному тексті слово, образ і звук виражені у спільному цифровому коді. Електронний текст автор може зберегти у первозданному вигляді, видозмінити,

віддати комусь іншому, але він все одно залишається доступним для автора. Поверхня тексту також змінна: можна збільшити, зменшити шрифт, змінити розміщення тексту на сторінці, конфігурацію ілюстрацій, форму літер. Таким чином, електронний текст розмиває межу між його творцем і читачем, стимулює творчу самореалізацію.

Таким чином, позитивний потенціал пізнавально-активного поля різко зростає, якщо учні будуть засвоювати інформаційний образ через власні творчі дії за допомогою цифрових технологій. Осягнення образу не тільки на слух, а і через зорове сприймання, через рух (пантомімічного відображення), через синтез мовленнєво-рухової експресії, драматично-ігрової діяльності, через експериментування з різними матеріалами та різними цифровими технологіями забезпечує формування і стійке запам'ятовування інформаційних образів в уяві учнів. Педагог має застосовувати такі технології, які б забезпечували творчу діяльність, як у реальному, так і у віртуальному, створеному технологіями середовищі.

Педагогічна реальність варіативна за змістом і формою й набуває ознак мовленнєвої, математичної, природничої, мистецької в залежності від дисципліни, що вивчається у початковій школі. Майстерне застосування цифрових технологій розширює операційні можливості педагогічної реальності, поглиблює її віртуальні характеристики, що передбачають:

- подорож у світ математичних, природничих, філологічних, мистецьких, людинознавчих понять;
- одухотворення категорій, явищ, персонажів і спілкування з ними;
- переміщення вздовж осі часу і уявне перебування у віддалених у минуле епохах, спілкування з людьми, що жили в різні історичні періоди;
- переміщення у просторі та уявне перебування в географічно віддалених місцях;
- перенесення в паралельні реальності (книжкову, телевізійну

інтернетну);

- безпечне експериментування з поняттями, явищами, довільний вибір вчинків, дій, що не призводять, як у реальному житті, до невиправних наслідків;

- корекція подій, що відбулися;
- повторний перебіг подій з метою зміни їх наслідків:
- творча розбудова навчально-пізнавальної реальності від локального до глобального рівня.

до глобального рівня.

Як бачимо, навчально-пізнавальна реальність містить поряд з реальними, віртуальні елементи, що створюють сильне поле тяжіння, роблять навчання захоплюючим і привабливим. У цьому аспекті цифрові технології застосовуються для розвитку уяви, фантазії, креативності, проникнення в сутність різноманітних явищ, процесів і, що важливо, для обмеження тиску повсякденності, задоволення потреби в пошуку незвичайного, гіперреального. Учитель, який застосовує цифрові технології, свідомо переносить навчальні дії у віртуальний простір.

Всі учасники навчального процесу мають добре розуміти умовність віртуального простору, що створюється реальними діями й технологіями. Для творення ефективної педагогічної реальності доцільно застосовувати цифрові технології, що передбачає здійснення педагогом і учнями реальних дій для уявного переміщення у створюваний віртуальний простір й виконання в ньому тих видів діяльності, що малодоступні або неможливі для традиційного навчального середовища. Педагогічна реальність, що поєднує матеріальне й віртуальне середовище, створює умови для духовно-креативного розвитку вчителів й учнів.

Актуальними в галузі цифрової педагогіки є дослідження, що охоплюють проблеми створення й вивчення інтегральної педагогічної реальності, що поєднує реальний і віртуальний простори та є прикладом взаємодії біологічного

й технологічного компонентів для забезпечення якості навчання. Потребують окремої уваги забезпечення індивідуальної та колективної безпеки виконання навчальних дій у реальному та віртуальному просторах, а також під час їх інтегральної взаємодії.

Таким чином, стрімке поширення цифрових технологій робить цифрові навички (компетентності) громадян ключовими серед інших навичок. Навчання за принципом «знати все» змінюється на принцип «знати, як навчатися протягом життя та стати самореалізованим та конкурентноздатним».

Чебикіна І. Г.,

здобувачка вищої освіти освітнього ступеня «Магістр» Національного університету "Чернігівський колегіум" імені Т. Г. Шевченка

СТОРИТЕЛЛІНГ ЯК ТЕХНОЛОГІЯ РОЗВИТКУ МОНОЛОГІЧНОГО МОВЛЕННЯ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Storytelling – це калька з англійської мови (Storytelling), що у перекладі означає «story» – історія, а «telling» – розповідати. Отже, Storytelling – це розповідь історій [9, с. 92]. Storytelling розвиває у дітей старшого дошкільного віку й учнів початкової школи уяву, логіку, мислення та розвиває їх комунікативну компетентність. Через обмін історіями вибудовуються емоційні зв'язки, створюється більш доброзичлива атмосфера між учителем та учнями.

Storytelling є методом, адже дозволяє організувати взаємодію між оповідачем та слухачами, сприяє донесенню інформації до аудиторії шляхом розповідання різних повчальних історій з реальними чи вигаданими персонажами, пояснюючи це особливістю вікового сприйняття молодшими школярами.