

sponse can be due to the individual personalities of the student, but is often the result of student expectations about learning and what they consider to be 'proper' classroom behavior. The problem may be addressed in 3 ways: 1) discussing and explaining the benefits of drama activities; 2) familiarity with interactive learning; and 3) integrating the drama into language coursework.

One of the things that has been very popular, helpful, and fun in either the drama project or the game activities is improvisation. In order to help students improvise successfully, a teacher should plan a situation. The students, of course, have no written scripts to fall back on, so they must use their own vocabulary. This activity gives them a chance to think on their feet and to express themselves within their own knowledge of English. The entire class will become involved. They are hearing new voices (not just the teacher), and they will be thinking of what they would do or say if they were in that situation. Usually the same improvisation situation may be used with several groups of students in the same class. After a little experience with improvisation students enjoy it, and it is great for building their confidence. It also helps to kindle their imagination – which we all need as teachers, students, or actors.

Doing things that amuse the participants and that all enjoy makes creativity the elusive component of language learning one may cherish throughout time, as we have not forgotten that kindergarten play we participate, because it was important, it was success, success leading to a living experience of communication. My students have responded with overwhelming enthusiasm to the play/game. Of course I have to adjust my role as teacher, have had to learn when to keep quiet and how to listen more carefully. The satisfaction I gain from having become a partner in learning is priceless and has made drama in classroom a joy for both my students and me.

REFERENCES

1. Allwright, R.L. 1984. The importance of interaction in classroom language learning. *Applied Linguistics*, 5,2.
2. Via R.A. 1992. English through drama. *ELT Documents* 92/1 America House
3. Turtledove C. 1993. 101 Communicative games for the English classroom. National Textbook Company, Lincolnwood, USA
4. Hyland K. Language – learning simulations: a practical guide 'English Teaching Forum', vol. 31 October 1993/4

Анотація

Використання п'єс та ігор на заняттях сприяє розвитку мовних та творчих здібностей учнів, зацікавленості у комунікативній спрямованості вивчення іноземної мови. Перевагою драматичних видів діяльності є вираз особистості навчаючогося іноземною мовою. Процес колективної творчості обумовлюється психолого-віковими особливостями учнів.

УДК 371.03

Е.А.Спиваковская

КОМПЬЮТЕРНОЕ ОБУЧЕНИЕ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Развитие новых информационных технологий и внедрение их в Украине является существенным фактором формирования личности современного ребенка. Сочетая в себе возможности телевизора, видеомagnetofона, книги, калькулятора, современный компьютер вместе с тем является для ребенка равноправным партнером, способным тонко реагировать на его действия и запросы.

Компьютер играет все большую роль в досуговой деятельности современных детей, в формировании их психофизических качеств и развитии личности. Использование компьютеров в учебной и внеурочной деятельности школы выглядит естественным с точ-

ки зрения ребенка и является одним из эффективных способов повышения мотивации и индивидуализации его учения, развития творческих способностей и создания благополучного эмоционального фона.

Для обучения младших школьников школой № 30 г. Херсона и кафедрой информационных технологий Херсонского государственного педагогического университета в течение ряда лет успешно применяется программно-методический комплекс. Основа комплекса – обучающие и развивающие компьютерные среды, служащие для усвоения и закрепления школьной учебной программы не только в младших классах, но и в средней школе.

Компьютерная игра комплекса представляет собой игровую среду на экране компьютера, напоминающую мультфильм. В этой среде в соответствии с поставленными перед ним задачами ребенок может выполнять определенные практические действия, используя свои способности, знания и навыки. Игровая компьютерная среда, соединяясь с конкретной учебной задачей, позволяет ребенку усваивать материал как бы незаметно для себя.

Ряд педагогов сомневается в реальности овладения учащимися компьютерной грамотностью в младших классах. Некоторые из них считают, что компьютеры представляют не что иное, как еще одно средство отвлечения внимания детей в классе. Другие настаивают на том, что невозможно подготовить учителей к использованию компьютеров на уроках и компетентному обучению детей компьютерной грамотности без серьезной профессиональной подготовки их в области вычислительной техники. Третьи выражают опасение, что постоянное использование компьютеров в школе приведет к такому положению, когда целое поколение людей не сможет складывать и вычитать числа без помощи компьютера. Одним из серьезных аргументов против включения компьютеров в содержание школьного обучения является такое быстрое развитие вычислительной техники, что даже постоянно обновляемые программы будут постоянно отставать от него.

Еще более серьезным возражением является то обстоятельство, что учащиеся будут гораздо меньше общаться друг с другом, поскольку значительную часть времени они будут проводить за компьютером. Выражается опасение, что дети, привыкшие к общению с компьютерами, будут отдавать предпочтение таким формам общения, которым свойственны точность и четкость, а не интуиция или неоднозначность, которые необходимы для искусства и гуманитарных видов деятельности.

Однако у школы нет иного выбора, кроме как ее адаптация к информационному веку. Этот процесс не может быть завершен в течение одного года или стать результатом реализации какого-то проекта или однократного пересмотра программы курса обучения. Его реализация возможна в результате совместной работы администрации, учителей и педагогов, специализирующихся на разработке программ обучения. Реализация этих целей будет варьироваться от школы к школе, от одного школьного предмета к другому, от учителя к учителю, от одного года обучения к другому. Необходимо отметить, что все эти вариации будут происходить в рамках общих целей, рассматриваемых в определенной последовательности, что позволит каждому ученику из года в год пополнять свои знания и формировать новые практические навыки работы на компьютерах на основе ранее приобретенного опыта. В такой ситуации компьютер станет средством распространения и обмена информацией между учениками и учителями.

Если компьютерная деятельность на уроке ориентирована на поддержку традиционного курса обучения, то в этом случае она не только не будет отвлекать детей от школьного предмета, а будет способствовать развитию у ребенка повышенного интереса к нему. В том случае, когда основное внимание уделяется принципам обработки информации и решения задач, а не техническим тонкостям устройства компьютера, риск создания таких учебных курсов, которые безнадежно устаревают еще до того, как по ним начинают учить детей, будет меньше.

Компьютер является лишь точкой фокуса для тех изменений в содержании обучения, которые должны быть осуществлены в качестве ответной реакции на изменения, ко-

которые происходят в мире. По сравнению с прошлым в наше время пользоваться компьютером стало намного проще, для него характерно "дружественное" по отношению к пользователю программное обеспечение с простым меню и легко выполняемыми инструкциями, а информация представляется с помощью четких графических изображений и звуковых эффектов. Чтобы заставить компьютер делать то, что вы хотите, теперь необязательно владеть программированием. Программирование - интересный и занимательный вид деятельности, однако уметь программировать или знать, как отремонтировать компьютер, пользователю совсем необязательно (не всякий обычный водитель является одновременно и опытным автомехаником).

Существуют основы, которые должны знать дети, пользующиеся компьютером. Они должны научиться сохранять файлы, пользоваться клавиатурой, знать правила обращения с дисками и т.д. Для разработки нового высококачественного программного обеспечения совершенно необходимо тесное сотрудничество квалифицированных специалистов по программному обеспечению и опытных педагогов начальных классов.

Очевидно, что поставленные задачи в рамках традиционной технологии обучения учителю очень сложно реализовать. Можно возразить, что есть школы, лицеи, гимназии, в которых есть учителя начальной школы, не только способные решить эти проблемы, но и решающие их. Это действительно так, но главное, что такой эффект возможен только в 5% школ. Мы же ведем речь о технологии, которой может воспользоваться каждый учитель, а не только новатор. Предлагаемая технология не только не понижает роль учителя, а возводит ее в более высокий ранг. Эта технология основывается на концепции Ж.Пиаже: «Ребенок, осваивая окружающий мир, является создателем собственных интеллектуальных инфраструктур» [5], то есть, делая шаги, бросая мячик, трогая игрушку, разбивая лоб и так далее, ребенок формирует собственный интеллект. Учитель же, направляя и корректируя освоение этого мира ребенком, позволяет ему эффективно достичь намечаемых целей.

Единомышленником Ж.Пиаже в области компьютерной технологии был известный американский профессор С.Пейперт. Его компьютерные среды, типа Лого, в рамках которых дети учились программировать, действительно представили миру первые образцы обучения через погружение в интегрированную компьютерную среду. Мы встречаемся с понятиями обстановки — "клеточки поля", с понятием исполнителя — "черепашка", командами исполнителя — "поднять хвостик", "опустить хвостик", "налево", "направо", "вперед", "назад" и т. д.

С.Пейперт ответил на вопрос, требуются ли младшим школьникам языки программирования в своей известной книге "Озарения" однозначно: "Да". Специально для детей он придумал язык ЛОГО. Тем не менее, чтобы получить обоснованный ответ на поставленный вопрос, необходимы эксперименты. Учитывая современный уровень развития вычислительной техники, мы склонны к отказу от обучения экспериментальному программированию в младшем школьном возрасте. Главная мысль в работе С.Пейперта - дать ребенку возможность управлять компьютером, а не превращать ребенка в подручного машины. Сегодня благодаря новой технике этот замысел можно реализовать более простым методом. С помощью "мыши" и меню младшие школьники могут творчески работать со сложными графическими программами, текстовыми редакторами и программами компьютерной верстки, не имея даже навыков программирования.

В будущих экспериментах не следует отдавать предпочтение различным техническим "новинкам", превращающим начальную школу в открытый рынок для новых технологий. Педагогика начальной школы призвана сегодня критически подходить к меняющейся действительности, окружающей детей в технологическом мире. Следует объективно изучать и сравнивать как негативные воздействия, так и позитивные дидактические возможности новых технологий, чтобы выработать ориентированную на будущее методику и практику построения учебных занятий в начальной школе.

Общеизвестно, что в младшем возрасте, начиная с четырех лет, идет активное приобретение знаний, формирование навыков знакового письма, чтения и счета. От того, на-

сколько эффективно учителю удастся сформировать эти навыки, зависит все последующее развитие ребенка, поскольку они являются базовыми в интеллектуальном развитии. У ребенка этого возраста пока преобладает предметное мышление и, следовательно, все понятия должны либо графически изображаться, либо сопровождаться рисунком, картинкой и т. п. Это технологически важно.

Тенденция традиционной школы идти только от частного к общему, от части к целому завела далеко в неполноценном развитии не только младших школьников, но и подростков. Все школьные учебники построены по принципу: от частного к общему, познание идет индуктивным путем – от отдельных фактов. Школьная система повторяет этот принцип и построена в соответствии с ним: даются отдельные специальности, отдельные предметы, каждый индуктивным путем, индукция существует и переходит из одного предмета в другой. Они не соединяются в целостную, интегрированную систему, а существуют сами по себе. В итоге получается: у ученика есть набор знаний об отдельных фактах, предметах, об отдельных людях, эпохах, датах, но никакая единая картина цивилизации не осознается, единой картины эпохи нет, единый мир в его развитии не складывается. Ребенок живет в разрозненном мире. Человек должен понимать единство развития мира, видеть более далекие цели (а не только ближние), осознавать ответственность за более дальние последствия. Традиционное обучение не способствует этому. Развивающее обучение доказало, что можно идти от общего к частному, а не от частного к общему.

Учителю во время работы по интеллектуальному развитию ребенка приходится сталкиваться со следующими проблемами: формирование мотивации учебной деятельности всех учеников; необходимость наглядного представления материала ребенку; четкое выделение тех порций, которые ребенок за один умственный акт может преодолеть; задание индивидуального темпа изучения материала; эффективное осуществление мониторинга учебной деятельности.

Приход современных мультимедийных технологий позволил поставить на поток изготовление компьютерных учебных интегрированных сред, погружение в которые, их освоение, движение и «хождение» по ним позволяет ребенку в его индивидуальном темпе, наглядно, с большой мотивацией осваивать ту или иную предметную область. Например, учебная среда «Double English» [7], созданная Донецким государственным институтом искусственного интеллекта, через освоение которой ребенок быстро и эффективно может освоить алфавит английского языка, сформировать небольшой словарный запас до 170 слов и освоить счет на английском языке до 10. В ней реализуется принцип наглядности и формируется необходимая мотивация учебной деятельности, осуществляется эффективный мониторинг как на уровне ученика, так и учителя. Ребенок имеет возможность продвигаться по учебному материалу в том темпе и теми порциями, которые ему доступны.

Современные мультимедийные технологии предоставляют возможность интеграции таких важных предпосылок для организации учебно-воспитательного процесса, как мотивация, наглядность, индивидуализация учебной деятельности, а также организации эффективного мониторинга за учебной деятельностью со стороны учителя.

ЛИТЕРАТУРА

1. Белафина И.Г. Восприятие ребенком компьютера и компьютерных игр // Вопросы психологии. – 1993. – №3.
2. Ким Н.А., Корабейников Г.Р., Камышева В.А. Занимательная информатика для младших школьников // Информатика и образование. – 1997. – №2. – С13.
3. Клейман Т.М. Школы будущего: Компьютеры в процессе обучения. – М.: Радио и связь, 1997.
4. Солпостер Д. Дети и компьютер. – М., 1996.
5. Фреса П., Пиаже Ж. Экспериментальная психология. – Вып. 3. – М., 1970.
6. Хантер Б. Мои ученики работают на компьютерах. – М., 1989.
7. Мультимедийный диск «Double English». – Донецкий государственный институт искусственного интеллекта, 1999.