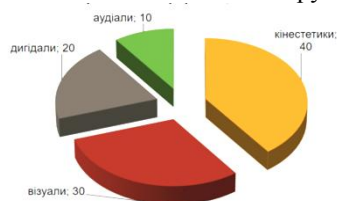


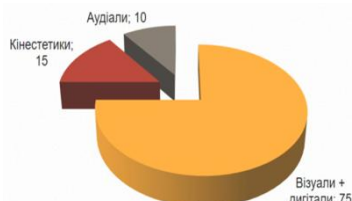
## **ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ СУЧАСНИХ ГАДЖЕТІВ ТА МЕТОДИКА СТВОРЕННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ВПРАВ У ПЗ SMART, LEARNINGAPPS ДО ПРОЕКТУ "ПОЧАТКОВА ШКОЛА: ОСВІТА ДЛЯ ЖИТТЯ"**

Сьогодення поставило цікаве, важливе і нелегке завдання перед науковцями-дослідниками – задовольнити бажання учнів початкової школи використовувати сучасні гаджети (Touch-екрани, планшети, інтерактивні столи, мультимедійні дошки тощо) для навчання, навчальних ігор, розвитку пізнавального інтересу, формування навичок безпечного користування інтернет-сервісами, саморозвитку, освіти протягом життя.

Сучасні гаджети та застосунки і ті, що з'являються на ринку інформаційно-комп'ютерних послуг, дають можливість розвиватись молоді та учням початкової школи з різним типом сприйняття інформації: аудіали, візуали, кінестетики/тактильники, дигітали/дискрети. Дослідження психологів (рис. 1 та рис 2) доводять, що більшість учнівської молоді тяжіють до кліпового сприйняття інформації, тому і в навчанні варто змістити акцент і орієнтувати розробників навчального контенту на візуалізацію, долучення відео-рядів, подання тренувальних вправ, створених інтерактивними наочними інструментами.



*Рис. 1. Тип сприйняття інформації населенням, %*



*Рис. 2. Тип сприйняття інформації молоддю, що навчається, %*

Доступні інструментальні засоби відкривають широкі перспективи для візуалізації, інтерактивності навчального процесу та інтеграції змістових ліній з урахуванням особливостей навчання дітей 6-7 років.

Проект «Початкова школа: освіта для життя», який започатковано Київським університетом імені Бориса Грінченка і реалізується у 44 київських школах у першу чергу орієнтований на формування міжпредметної компетентності та у подальшому цілісної картини світу для дитини в умовах нової української школи. Співробітники Університету Грінченка розробляють навчальний комплект для реалізації інтегрованого навчання із запровадженням діяльнісного підходу, що сприятиме розвитку критичного мислення учнів, навчатиме школярів та школярок вирішувати проблеми.

Вчителі долучені до експерименту, відвідують постійно діючі тренінги, де автори посібників-зошитів презентують свої педагогічні ідеї та надають методичні поради з найкращої реалізації їх у процесі учіння. Співробітники НДЛ інформатизації освіти навчають вчителів використовувати програмні застосунки для зчитування разом з учнями інформації закодованої у QR-кодах, розміщених у посібниках-зошитах. Учні можуть використовувати планшети та смартфони для перегляду мультфільмів, відео, прослуховування аудіо-записів віршів та пісень у виконання професійних акторів, також QR-коди містять тексти для додаткового читання разом з батьками. Вчителі навчаються організації експрес-опитування учнів за допомогою онлайн-ресурсів Kahoot.it та Padlet. Передбачено тренінги для навчання вчителів створювати інтерактивні завдання та вправи у ПЗ SMART Notebook та онлайн-ресурсі LearningApps.

До посібника-зошита «Життя книжки» (авт. Гейхман З.Л.) автор статті розробила урок у ПЗ SMART Notebook, який можна використовувати протягом 15 навчальних днів, на які він розрахований. Крім того вчителі можуть за потреби доповнити його після проходження навчання на відповідному тематичному тренінгу.

Хоча проект тільки стартував, але жага вчителів-експериментаторів до навчання, освоєння нових інформаційно-комп'ютерних технологій і впровадження їх у процес учіння учнів вже свідчить, що структурна побудова заняття з використанням ІКТ допомагає змінити суть навчання, включає інтеграцію та спонукає вчителів до якісних особистих змін, професійного вдосконалення, змінює саму взаємодію вчитель-учень у класі, формує нову українську школу.

Складність та багатоаспектність цього напрямку розвитку освіти обумовлює необхідність подальших наукових розвідок.