

УДК 371.13:004  
DOI <https://doi.org/10.32840/1992-5786.2021.78.19>

**І. І. Киричок**

кандидат педагогічних наук, доцент,  
доцент кафедри педагогіки, початкової освіти та освітнього менеджменту  
Ніжинського державного університету імені Миколи Гоголя

**Н. О. Бугаєць**

кандидат педагогічних наук,  
доцент кафедри інформаційних технологій та аналізу даних  
Ніжинського державного університету імені Миколи Гоголя

## ВИКОРИСТАННЯ ІКТ У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ УЧНЯМИ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ МОВНО-ЛІТЕРАТУРНОЇ ТА ІНФОРМАТИЧНОЇ ГАЛУЗІ

*Статтю присвячено пошуку ефективних ІКТ, які оптимізують навчання учнів початкової школи на уроках інформатики, української мови та читання.*

*Автори пропонують різні інформаційні комп'ютерні технології для вивчення інформатичної та мовно-літературної галузі в початковій школі: популярний відеохостинг, що надає послуги розміщення відеоматеріалів YouTube; EBSCO – доступні через вебінтерфейс бази даних наукової інформації з різних галузей наук; освітні електронні ресурси: LearningApps, ClassTools.net, Discovery Education, EDPuzzle, Nearpod, Explain Everything, електронний засіб «Сходінки до інформатики Плюс»; різні навчально-ігрові програми. Представлено розроблену систему завдань до уроків інформатики, української мови та читання з використанням інформаційних комп'ютерних технологій для молодших школярів.*

*Запропоновані авторами завдання з використанням інформаційних комп'ютерних технологій під час вивчення різних тем на уроках інформатики допоможуть учителю вирішити такі дидактичні завдання: підвищити інтерес до предмета, активізувати пізнавальну діяльність, сприятимуть ефективності засвоєння знань; формувати уміння працювати з різними джерелами інформації, отримувати нову інформацію, обробляти її, робити відповідні висновки.*

*Розроблені ігрові завдання з використанням ІКТ під час вивчення мовно-літературної галузі спрямовані на формування і корекцію навички письма та читання молодших школярів, забезпечення позитивної мотивації навчання, проведення уроків на високому естетичному і емоційному рівні, реалізацію принципу наочності в навчанні, підвищення обсягу виконуваної роботи на уроці, досягнення індивідуалізації навчання, раціональної організації навчального процесу, розширення можливостей самостійної та дослідницької діяльності, забезпечення доступу до різних довідкових систем, електронних бібліотек, інших інформаційних ресурсів. Використання ІКТ сприяє підвищенню інтересу до навчання, досягнення запланованих предметних і метапредметних результатів. Онлайн-ігри можна використовувати не тільки на уроках мови, читання та інформатики для закріплення або повторення пройденого матеріалу, а також для індивідуальної роботи з корекції письма.*

***Ключові слова:** інформаційні комп'ютерні технології, учні початкової школи, інформатична та мовно-літературна галузь.*

**Постановка проблеми.** Згідно з вимогами нового Держстандарту початкової освіти випускник школи має володіти широким кругозором, міцними знаннями, бути здатним орієнтуватися в складних ситуаціях, швидко й безпомилково приймати рішення. Сформувати ці якості допомагають заняття з інформатики, української мови та читання, оскільки на цих уроках школярі вчаться міркувати, доводити, знаходити оптимальні рішення, отримувати нову інформацію, обробляти її, робити відповідні висновки. Мовно-літературна та інформатична галузі мають власну методику навчання, свою структуру і зміст, велику кількість міжпредметних зв'язків [5].

Тому особливо актуальним вже в молодшому шкільному віці сформувати пізнавальний інтерес учнів до вивчення цих предметів.

Новий Державний стандарт початкової загальної освіти поставив нові вимоги до результатів шкільної освіти, які не можуть бути досягнуті без організації активної навчальної, практичної, дослідницької, проєктної діяльності учнів [5]. Однак кожен учитель добре розуміє, що час, витрачений учнями на самостійний (або навіть частково самостійний) пошук нового способу дії, виконання практичного дослідження, підготовку та реалізацію проєкту і т.п., незмірно більший, ніж час трансляції готових алгоритмів у межах більш

регламентованої і традиційної навчальної роботи в класі. Виникає суперечність: з одного боку, сучасні цінності освіти лежать у сфері самостійності та ініціативності учнів, з іншого – надання дітям більшої свободи для здійснення навчальної та пізнавальної активності «забирає» час, упродовж якого можна ефективно формувати в учнів нові знання, вміння, навички.

Це протиріччя допомагає вирішити активне використання інформаційних технологій. ІКТ для молодших школярів забезпечують умови реалізації окремих вимог Держстандарту, спрямованих на вирішення комунікативних і пізнавальних завдань, оволодіння учнями логічними діями порівняння, аналізу, синтезу, узагальнення, класифікації, способами вивчення природи і суспільства, формування загальнонавчальних компетенцій [5].

Застосування вчителем ІКТ на уроках інформатики, мови та читання поряд із традиційними способами навчання дає змогу забезпечити навчальний процес можливістю використання різних форм навчальної роботи і підвищити якість навчання.

Мета використання ІКТ – максимально забезпечити кожен етап уроку усіма ресурсами: анімаціями, ілюстраціями демонстраційного характеру, вправами, контрольними питаннями, а також додатковим матеріалом для школяра.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Можливості використання ІКТ на уроках у початковій школі досліджували вітчизняні та російські науковці І. Захарова [6], А. Бурлакова [4], А. Семенов [10], О. Співаковський [11], К. Руцька [9] та ін. Проте в умовах НУШ та постійно змінних навчальних програм виникає об'єктивна необхідність розв'язання проблеми підвищення ефективності навчання молодших школярів, що й зумовило вибір теми нашого дослідження «Використання ІКТ у процесі вивчення учнями початкової школи мовно-літературної та інформатичної галузі».

**Мета статті.** Головною метою нашого дослідження є розробити систему завдань для уроків інформатики, мови та читання з використанням інформаційних комп'ютерних технологій, яка сприятиме ефективності навчання молодших школярів.

**Виклад основного матеріалу.** Інформаційно-комунікаційні технології – це сукупність методів, засобів і прийомів, що використовуються для добору, опрацювання, зберігання, подання, передавання різноманітних даних і матеріалів, необхідних для підвищення ефективності різних видів діяльності [12, с. 29].

Автори експериментального курсу «Сходинок до інформатики» Ф. Ривкінд, Г. Ломаковська, С. Колесніков, Й. Ривкінд вважають, що основним видом використання ІКТ є їх інтеграція в певні уроки з метою загального розвитку школярів, їх пам'яті, уяви, мислення та творчих

здібностей, опанування комп'ютерних засобів, набуття дітьми первинних навичок користування комп'ютером [8, с. 6].

В освітньому процесі можливе використання як простих інформаційних джерел (звук, зображення, текст, відеоматеріали, моделі), так і комплексних, що містять прості інформаційні джерела, пов'язані з гіперпосиланнями (наприклад, мультимедійні енциклопедії) [11, с. 32].

Завдяки ІКТ школярі мають доступ до численних джерел інформації, які представлені в різних форматах, включаючи файли документів (скановані або перекладені в формати PDF, HTML і т.д.; карти; цифрові фотографії; анімаційні відеоролики), вебсторінки, електронні книги та навіть цілі курси [там само].

На думку науковців, пріоритетними напрямками застосування ІКТ у початковій школі є проведення уроків-презентацій, використання електронних навчальних посібників, розв'язування інтерактивних кросвордів, тестовий комп'ютерний контроль, комп'ютерні дидактичні ігри, Інтернет-ресурси [12, с. 38].

Окрім того, нині дуже поширені освітні електронні ресурси, які включають широкий спектр необхідної інформації для учнів:

– EBSCO являє собою велику базу електронних журналів і книг, надає в розпорядження тих, хто навчається, велику дослідницьку базу даних [2];

– SCOE надає навчальні ресурси для використання на заняттях і допоміжні ресурси для бібліотек. Колекція SCOE Library включає понад 40 000 книг, журналів і відеороликів [3].

Навчання мовно-літературної галузі та інформатики в початковій школі – ті галузі, де інформаційно-комунікаційні технології органічно вписалися в освітній процес. Інтернет, популярний відеохостинг, що надає послуги розміщення відеоматеріалів YouTube, освітні електронні ресурси LearningApps, ClassTools.net, EDPuzzle, Nearpod, Explain Everything, електронний засіб «Сходинок до інформатики Плюс» – найбільш успішні онлайн-інструменти, що змінили методи і способи навчання зазначених галузей.

Ці інструменти роблять освітній процес цікавішим, інтерактивним, значущим і стимулюючим, оскільки вони здатні реформувати традиційні форми навчання.

Досвід роботи педагогів-практиків та дослідження науковців уможлиблює висновок: використання ІКТ дає змогу проводити уроки на високому естетичному і емоційному рівні (анімація, музика), забезпечує наочність, дозволяє вирішити велику кількість задач, підвищує обсяг виконаної роботи на уроці в 1,5–2 рази, забезпечує диференціацію навчання (індивідуальний підхід до учня, застосовуючи різнорівневі завдання),

розширює можливість самостійної діяльності, формує навички дослідницької діяльності, забезпечує доступ до різних довідкових систем, електронних бібліотек, інших інформаційних ресурсів, сприяє підвищенню якості освіти [4; 6; 10; 11].

Використання ІКТ у процесі навчання читання, мови та інформатики передбачає організацію діяльності учнів із текстами, ілюстраціями, анімацією, відео- та аудіофрагментами, схемами, моделями. Під час роботи з ІКТ учні здійснюють читання фрагментів текстів, перегляд ілюстрацій і відео, прослуховування коментарів до текстів та ілюстрацій, аудіофрагментів (літературних текстів, музичних творів), активізацію елементів (гіперпосилань, фрагментів інтерактивної мультимедіа-композиції з аудіовізуальним поданням нових інформаційних об'єктів, ілюстрацій та ін.).

Включаючи ІКТ у процес навчання, вчитель може побудувати пояснення в режимі роботи з інтерактивною дошкою, в режимі презентації, організувати фронтальну роботу учнів або самостійну індивідуальну роботу в класі або вдома, а також самостійну групову роботу в класі з вивчення нової теми.

Засоби ІКТ на уроках мови, читання та інформатики сприяють емоційному комфорту в класі, знайомлять школярів з ігровими навчальними технологіями, забезпечуючи не лише закріплення отриманих знань в ігрових ситуаціях, а й виникнення бажання досягати успіху в цьому, використовувати комп'ютер як засіб навчання [11, с. 36].

Можливості використання ІКТ на уроках української мови: виконання різних цікавих завдань (ребуси, кросворди тощо), дидактичні ігри, аналіз малюнків, схем, написання букви; створення таблиць (наприклад, таблиці складів), виконання зорових диктантів.

Під час уроків мови та читання варто використовувати такі навчально-ігрові програми:

- «Українська абетка», яка допоможе школярам опанувати навички розрізнення букв та звуків, вивчити малі фольклорні жанри;

- «Абетка-Малятко», яка сприятиме стимулюванню інтересу до української мови, оскільки діти в цікавій формі можуть відвідати уроки тітоньки Софи;

- «Абетка імен» (відеокнига на DVD), яка ознайомить учнів із віршами української поетеси Наталі Гуркіної;

- «Букварик із Тигриком та Вінні», яка допоможе учням опанувати Буквар у вигляді перегляду мультсеріалу про Тигрика та Вінні. Зокрема, школярі будуть разом із героями серіалу відгадувати загадки, вчити віршики, скоромовки, чистомовки, смішинки, розгадувати кросворди, гратися в ігри;

- «Грамотійка допомагає звірятам», «Грамотійка та її друзі» (ігри), які ознайомлять учнів з окремими розділами української мови, пра-

вилами правопису, збагатять активний словниковий запас, сприятимуть формуванню інтересу до вивчення складних тем;

- «Дитячий тренажер грамотності», яка допоможе в ігровій формі підвищити рівень знань учнів з української граматики, формуватиме їхні орфографічні навички [11, с. 103].

Вчителю початкової школи нелегко щоразу розробляти цікаві та інтерактивні уроки, які стимулюють інтерес всіх школярів і враховують вимоги використання діяльнісного підходу. Саме тому важливим є електронний освітній ресурс Nearpod як створення, взаємодія і оцінка за допомогою мобільних пристроїв, який допомагає вирішити проблему створення цікавих уроків. Nearpod надає безліч готових інтерактивних уроків, розроблених експертами з усіх предметів. Крім того, Nearpod дозволяє вчителям імпортувати уроки з будь-якого типу файлу і починати додавати до них інтерактивні елементи, вебпосилання або фрагменти відео [12].

Не менш важливим є ресурс Explain Everything – спільна інтерактивна онлайн-дошка, яку можна використовувати на заняттях з української мови, читання та інформатики в початковій школі. Цей сервіс допомагає вчителю на уроці створювати інтерактивні дошки для спільної роботи в реальному часі, а також дозволяє використовувати анімацію, звук, коментарі [там само].

Освітній ресурс Ebookadabra – це 100 дитячих книг в одному додатку з малюнками, який призначений для дітей у віці від 3 до 7 років, пропонує величезну бібліотеку ілюстрованих книг від відомих видавців, а також освітніх ігор [там само].

Цікавим також є сервіс EDPuzzle, який дозволяє вчителям легко налаштувати відео, додаючи питання і аудіо, щоб створювати більш цікаві відеоуроки [там само].

Використання електронних освітніх ресурсів (ЕОР), представлених в електронно-цифровій формі, які включають у себе структуру, предметний зміст і метадані про них, істотно полегшує роботу вчителя і дозволяє організувати навчальну роботу з учнями незалежно від їх місця розташування і часу [11, с. 35].

ЕОР як засіб навчання мають низку характеристик, які зумовлюють їх переваги порівняно з традиційними засобами навчання: мультимедійність; варіативність; інтерактивність; доступність; універсальність.

Для уроків інформатики для молодших школярів існує єдиний в Україні пропедевтичний курс «Сходинки до інформатики Плюс», рекомендований Міністерством освіти і науки України, який має однойменний програмний продукт.

До програмного продукту «Сходинки до інформатики Плюс» [8] на уроках інформатики ми розробили систему різнотипних завдань

із використанням різних видів навчання, що сприяє підвищенню рівня сформованості пізнавального інтересу учнів.

Під час проведення уроків із використанням цього продукту ми застосовували різні методи навчання. Наприклад, під час вивчення тем «Об'єкти. Графічний редактор», «Колір предметів. Панель елементів. Палітра. Колір фігури і колір фону» у 2 класі можна використати пояснювально-ілюстративний метод, коли учитель повідомляє навчальний матеріал за допомогою практичного показу виконання завдання в електронному ресурсі, що супроводжується словесним поясненням. Учні в цей час сприймають готову інформацію, усвідомлюють її і запам'ятовують. Учитель за допомогою проектора виводить на екран завдання з електронного ресурсу (див. рис. 1). У ньому дітям необхідно, вловивши закономірність у колірній палітрі предметів, правильно продовжити ряд.

Для того, щоб визначити колір чергової фігури, учитель промовляє весь ряд, виділяючи інтонацією колірний період, а саме: «червоний, синій» (пауза), «червоний, синій» (пауза) і т. д.

Потім учитель у палітрі вибирає клацанням миші необхідний колір і натискає на прапорець. Під час такого методу пізнавальна діяльність учнів зводиться до запам'ятовування певних ситуацій. При цьому в учнів формуються уміння запускати графічний редактор, використовувати інструменти графічного редактора для створення фрагментів малюнка, задавати і змінювати колір фігури і колір фону, створювати нескладні малюнки в програмі Paint.

Репродуктивний метод передбачає, що вчитель пояснює нову інформацію, а учні засвоюють її, можуть повторити. Учень виконує завдання за алгоритмом, інструкцією або правилом, подібним до представленого педагогом зразка. Для цього в програмному продукті включені тренувальні вправи, метою яких є повторення дій або операцій для вироблення умінь і навичок. Складність їх поступово зростає, за рахунок чого підвищується творча самостійність учнів. Так, наприклад, на уроці в 2 класі на тему «Алгоритми і виконавці» школярі виконують вправу за зразком або за схемою алгоритму (див. рис. 2).

*Електронний освітній ресурс для вивчення інформатики у початковій школі*  
*Відмінні ознаки та складові частини предметів*

**Урок 1. Колір предметів**

**Завдання 1. Розфарбуй предмети кольором, який підходить**

Уважно подивися на малюнки. Вияв закономірність. Обери колір у палітрі та натисни на нього лівою кнопкою миші. Потім натисни на предмет, який хочеш пофарбувати в обраний колір.

Щоб перевірити результат, натисніть кнопку «Перевір себе». Якщо помилився або хочеш виконати завдання ще раз, натисни кнопку «Почати заново».



Рис. 1. Фрагмент завдання для учнів 2 класу з інформатики

**Завдання 2. Розташуй звірів за зростом.**

Використовуючи алгоритм, розташуй звірів за зростом (за спаданням). Для цього натисни на кнопку та обери для кожного звіра свій порядковий номер.

Щоб перевірити результат, натисни кнопку «Перевір себе». Якщо помилився або хочеш виконати завдання ще раз, натисни кнопку «Почати заново».

Щоб перевірити результат, натисніть кнопку «Перевір себе». Якщо помилився або хочеш виконати завдання ще раз, натисни кнопку «Почати заново».

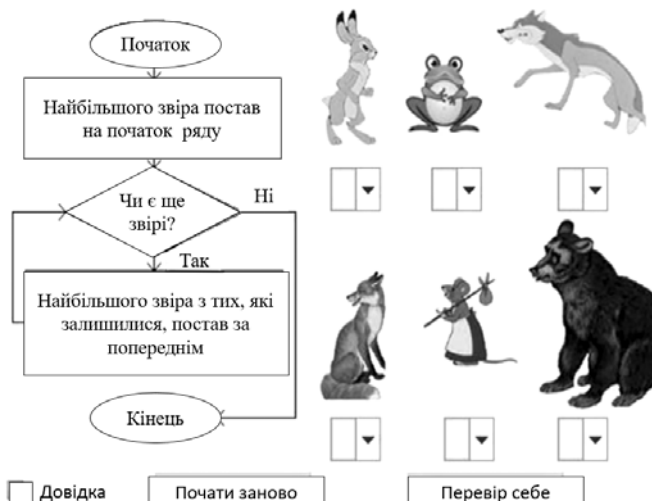


Рис. 2. Фрагмент завдання для учнів 2 класу з інформатики

Правильне виконання завдання свідчить про засвоєння навчального матеріалу. Завдяки можливості в програмному продукті виконати завдання кілька разів, міцність отримання знань багаторазово збільшується. У разі виникнення проблем учитель може продемонструвати виконання завдання на екрані, а учні паралельно виконують його на комп'ютерах.

Використання проблемного методу, суть якого полягає в тому, що педагог ставить перед учнями проблему і сам показує шлях її вирішення, визначаючи протиріччя, які виникають, теж оптимізує освітній процес. Наприклад, розглянемо урок в 4 класі з теми «Правило ЯКЦЮ – ТО». При цьому учні можуть паралельно повторити твір А. Мілна «Вінні-Пух і медове дерево». Учитель, використовуючи проєктор, демонструє на екрані завдання (див. рис. 3). Міркуючи вголос, педагог заповнює схеми. Учні засвоюють етапи виконання, спостерігаючи за логікою рішення про-

блеми педагогом. При цьому вони сприймають, усвідомлюють, запам'ятовують навчальний матеріал.

Окрім того, вчитель може використати у ЕОР Cross гру – створення кросворду під час уроку інформатики на тему «Комп'ютери та їх застосування» у 2 класі з метою ознайомлення учнів із роллю комп'ютера в житті людини. Наведемо приклади окремих запитань:

По горизонталі:

1. Наука, яка вчить працювати з інформацією за допомогою комп'ютера.

2. Пристрій для створення та зберігання звукових повідомлень.

3. Надзвичайна машина, яка допомагає працювати з інформацією.

4. Послідовність дій, спрямованих на розв'язання певного завдання, та ін. (рис. 4).

Ці завдання на уроках інформатики сприяють формуванню умінь доступу до інформації (знання

### Завдання 3. До вивчення твору

#### А. Мілна «Вінні-Пух і медове дерево».

Заповни схеми. Допиши висловлювання на схемах. У першій схемі уведи слово у текстове поле, у другій – обери зі списку. Прочитай висновки. Якщо висновок можна отримати за схемою, то обери зі списку напроти нього «так», у іншому випадку – «ні».

Щоб перевірити результат, натисни кнопку «Перевір себе». Якщо помилився або хочеш виконати завдання ще раз, натисни кнопку «Почати заново».

Якщо кулька буде зеленою, то бджоли зможуть подумати, що це листочок і не помітять тебе; а якщо кулька буде синьою, то вони зможуть подумати, що це шматочок неба, і теж тебе не помітять». А. Мілна «Вінні-Пух і медове дерево»

Тварина мешкає в річці

Бджоли нічого не помітять

Це –

АБО

Кулька схожа на

Кулька схожа на

І

У тварини зелена шкіра

У тварини багато гострих зубів

Кулька зелена

Кулька синя

Висновки

Тварина з зеленою шкірою мешкає в річці

Тварина з зеленою шкірою та гострими зубами мешкає в річці

Висновки

Бджоли нічого не помітять, якщо кулька зелена

Бджоли нічого не помітять, якщо кулька жовта, як мед

Довідка

Рис. 3. Фрагмент завдання для учнів 4 класу з інформатики

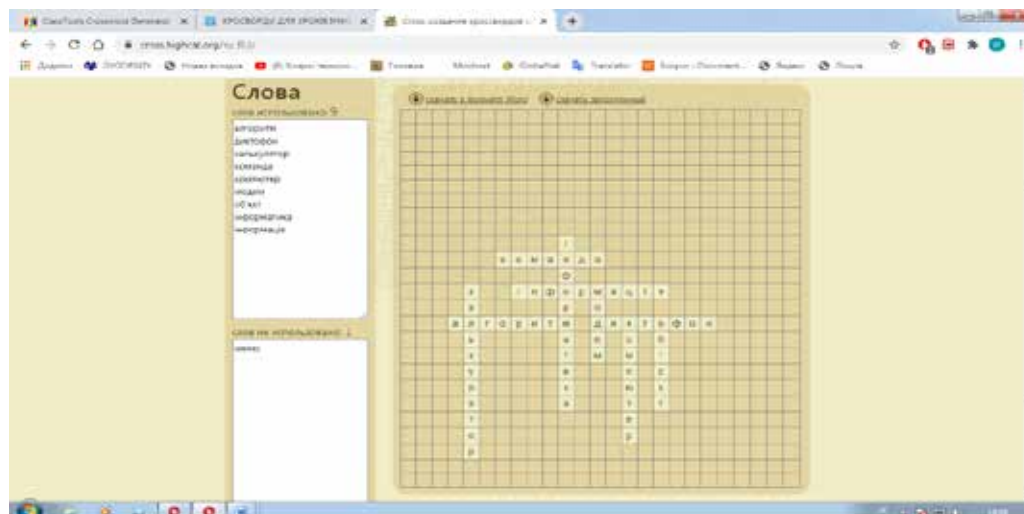


Рис. 4. Використання кросворду на платформі Cross на уроці інформатики у 2 класі

де шукати і як отримувати інформацію), опрацювання інформації, перетворення інформації із однієї форми в іншу, створення інформаційних моделей, оцінки інформації за її властивостями.

Використання ІКТ під час вивчення різних тем мовно-літературної галузі є теж доцільним та необхідним.

Ми пропонуємо онлайн-гру «Тренажер для правильного читання та письма». Її мета – вироблення автоматизованої навички письма, формування елементарних умінь розрізнення звуків та букв у період навчання грамоти на основі поелементного сприйняття букв, їх частин, сприймання складів із використанням елементів цікавості. За допомогою цієї гри-тренажера в ігровій формі відпрацьовується навичка безпомилкового письма, читання складів, причому вона налаштована так, що дитина відразу бачить свої помилки.

Розроблена гра «Тренажер для правильного читання та письма» може бути використана на будь-якому етапі уроку письма. На початку уроку можна створити проблемну ситуацію за допомогою відеофрагменту, звукового ряду або анімації. Під час повторення матеріалу можна швидко перевірити знання учнів. У процесі закріплення матеріалу можна визначити рівень засвоєння теми за допомогою інтерактивних завдань.

Гра-тренажер, яку ми пропонуємо, може бути використана на уроках української мови, читання, у позаурочній діяльності, а також і в індивідуальній роботі з учнями. Однак слід зазначити, що використання ЕОР як засобу навчання навичкам письма та читання в молодших школярів не означає відмову від традиційних методів і вправ. Навпаки, можливості проведення уроку письма та читання при їх використанні розширюються [7].

Наприклад, гра для учнів 1 класу «Як говорять букви» ознайомить їх із буквами та звуками. Під час гри школярі навчаться відрізняти букву с від звука [с], звук [з] від складу зи та ін. Гра також допоможе засвоїти правильне звучання букв та правильне їх читання, виконувати звуко-буквений аналіз слів. Перед учнями абетка, на кожну букву учні можуть натискати кнопкою миші, прослуховують її звучання. Після засвоєння звучання звуків та

букв учитель пропонує учням виконати завдання: натискати на певні букви та звуки, називаючи їх. Якщо завдання виконане правильно, то школяр може внизу під таблицею букв побачити результат – по 1 балу за кожну правильну відповідь. За умови неправильного виконання завдання 1 бал зараховується вчителю.

Окрім того, учням можна запропонувати гру «Підпиши малюнок» для тих, які вже володіють навичками читання слів. Таку гру можна включити в етап повторення на уроці або дати для самостійного виконання на інтерактивній дошці, за комп'ютером або планшетом. Гра може проходити у вигляді змагання, хто швидше і правильніше виконає завдання (рис. 5).

Таким чином, в ігровій формі першокласники швидше запам'ятовують і відрізняють елементи вивчених букв, звуки від букв та вчаться читати по складах. Діти на моніторі бачать малюнок (наприклад, куш). Поряд пропонують букви щ, у, ш, к, а також склад щі. Учні мають внести букви в порожні клітинки так, щоб вийшло слово, яке називає малюнок. При цьому школярі вчаться відрізняти глухий звук від складу щі, розрізняти поняття «однина», «множина» без назви понять.

На уроках рідної мови можливе використання електронного засобу навчального призначення «Сходинки до інформатики Плюс», який дає змогу вчителю сформулювати в учнів орфографічні вміння та навички. Під час гри «Незнайко на містку» діти вивчають теми правопису «Слова, правопис яких треба запам'ятати», «Правопис суфіксів», «Правопис префіксів» та ін., здобувають навички пошуку інформації та роботи з клавіатурою (див. рис. 6).

Щоб допомогти Незнайкові як головному герою гри перебраться через місток, школярі мають знати правила написання слів. Тому вони вибирають правильну літеру та натискають її кнопкою миші, щоб герой не впав у річку.

У 1 класі під час вивчення букв та з метою формування умінь їх розрізнення зі звуками пропонується гра «Кіт-риболов». Цю гру можна використовувати також під час глибшого опанування учнями клавіатури комп'ютера, його основних клавіш, їх



Рис. 5. Гра «Підпиши малюнок» у програмі «Тренажер для правильного читання та письма» для учнів 1 класу



Рис. 6. Гра «Незнайко на містку» з використанням програмного продукту «Сходинки до інформатики Плюс» на уроці української мови для учнів 3 класу



призначення. Під час гри на клавіатурі потрібно відшукати цю цифру або літеру, певну комбінацію у вигляді рибки. Так, кіт, герой гри, за умови правильного натискання клавіші, що символізує літеру чи цифру, зможе спіймати рибку. Клавіші, які мають натискати учні, підсвічуються зеленим кольором як підказка (рис. 7).

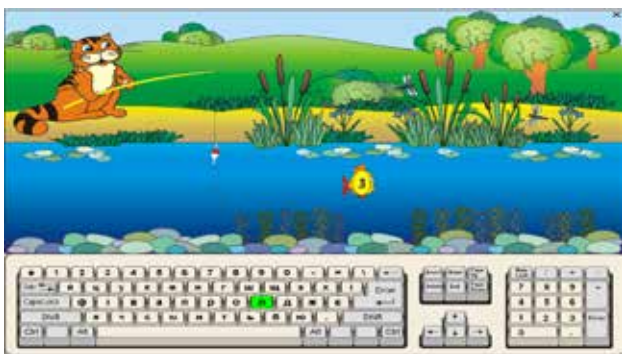


Рис. 7. Гра «Кіт-риболов» із використанням електронного засобу «Сходинки до інформатики Плюс» на уроці української мови під час вивчення теми «Звуки л, л', позначення їх буквою «ел»

Окрім того, під час вивчення мовно-літературної освітньої галузі можна використати EOP ClassTools.net. Так, на уроці під час вивчення теми «Прикметник як частина мови», яку спрямовано на ознайомлення учнів із прикметником як частиною мови, з його лексичним значенням, формування умінь вирізняти прикметники від інших частин мови, ставити до них питання учитель може запропонувати онлайн-гру-вікторину «Вибір випадкових імен» (рис. 8).

Окрім того, це дає змогу вчителю створити проблемну ситуацію на уроці з метою розрізнення частин мови, які дуже схожі на прикметник.

Наприклад, серед схожих слів «третій», «потрійний», «три», «по-третє», «синій», «синь» та «синіти» школярам треба вибрати прикметники та обрунтувати свій вибір.

Уроки літературного читання з комп'ютерною підтримкою є найбільш цікавими і допомагають учням образно уявити досліджуваний твір будь-якого жанру. На конкретних прикладах розглянемо можливість використання ІКТ на уроках літературного читання.

На етапі перевірки домашнього завдання, закріплення і повторення пройденого матеріалу дуже ефективними є тести, що дозволяють за короткий час отримувати об'єктивну картину рівня засвоєння знань учнями і своєчасно його скорегувати. Тести можуть бути комп'ютерними або являти собою варіанти карток із питаннями, відповіді на які учень записує в зошити або на спеціальному бланку.

У процесі ознайомлення з творчістю письменників можна використати Інтернет-ресурси, де учень знайде рідкісні фотознімки, якісні портрети, дитячі фотографії, а також рукописні роботи. Це дозволяє дітям більш поглиблено познайомитися з біографією письменника.

Одним із цікавих видів роботи є складання пазлів і кластера. Включення ігрового моменту в урок допомагає залучити всіх учнів класу до літературної творчості, а також сприяє розвитку наочно-образного мислення, спонукає дітей до вивчення творчості письменника.

Пропонуємо блок завдань, спрямований на розвиток умінь розуміти прочитаний текст твору на електронному порталі LearningApps. Для того, щоб переконатися в рівні засвоєння школярами тексту, можна запропонувати гру «Послідовність



Рис. 8. Гра-вікторина в EOP ClassTools.net «Вибір випадкових імен» під час уроку української мови з теми «Прикметник як частина мови»

подій у творі» до твору Є. Шварца «Казка про втрачений час». Учні мають розташувати події у творі по порядку (рис. 9).

Дітям необхідно перетягувати блоки по одному, вибудовуючи їх по порядку. Як тільки учень завершить вправу, він натискає на синю кнопку, щоб перевірити правильність виконання. Система підсвітить блоки зеленим кольором, якщо школяр виконав все правильно, і червоним, якщо припустився помилки.

Цікавою для учнів може бути гра «Перший мільйон» під час вивчення оповідання М. Носова «Мишкова каша» за аналогією до відомої телегри (рис. 10).

Доречною на уроці читання під час вивчення та аналізу віршів буде використання навчальної програми «Мої улюблені вірші» – відеокниги на DVD, де вміщено вірші українських поетів з анімаціями, які допомагають краще інтерпретувати їх зміст.

Перегляд мультфільмів під час аналізу творів теж сприятиме не лише інтересу до тексту, а й формуватиме навички визначення теми та ідеї твору, встановлення причиново-наслідкових зв'язків, визначення проблематики, коментування та виділення головного і другорядного, визначення образів-персонажів, порівняння героїв, зіставлення їх. Наприклад, під час вивчення твору О. Пушкіна «Казка про царя Салтана» шко-

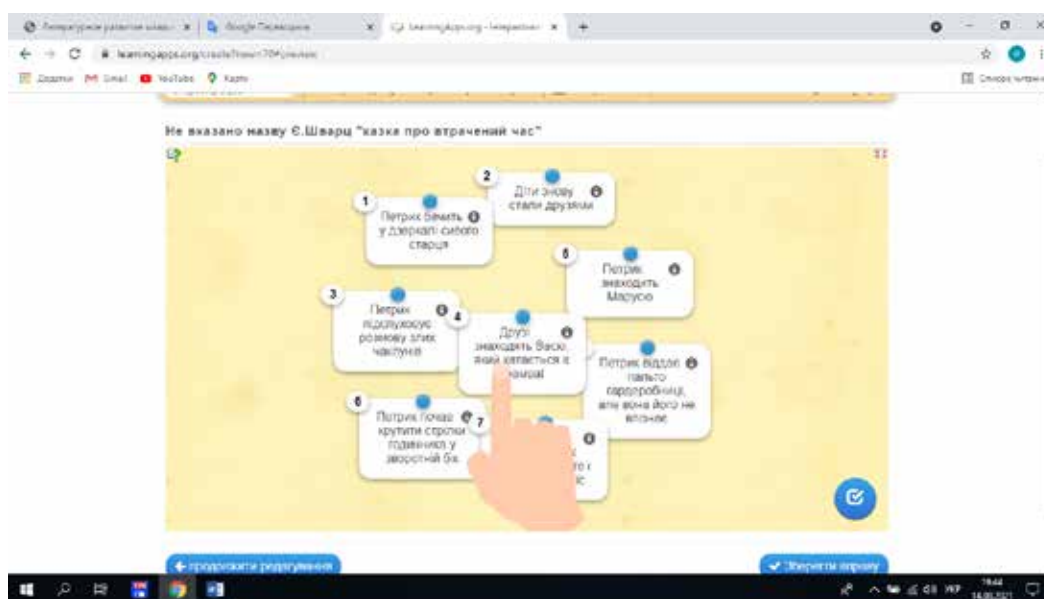


Рис. 9. Гра «Послідовність подій у творі» до тексту Є. Шварца «Казка про втрачений час» на електронному порталі LearningApps

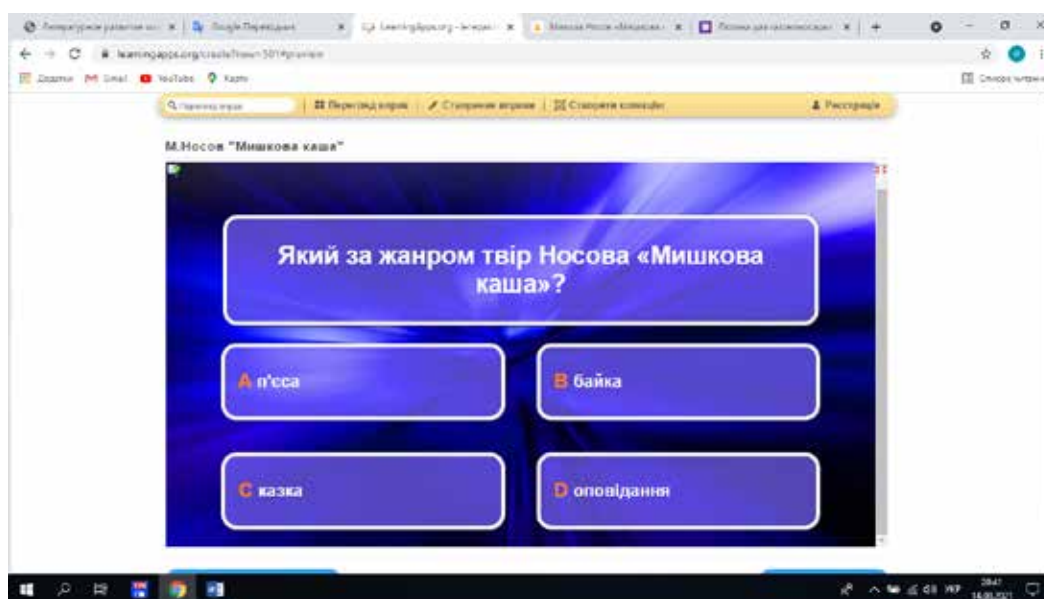


Рис. 10. Гра «Перший мільйон» під час вивчення твору М. Носова «Мишкова каша» на електронному порталі LearningApps



лярі можуть не лише переглянути мультфільм та порівняти його з текстом, відповісти на запитання, а й на своєму ПК виконати коментоване розфарбовування малюнка до твору, коментоване перенесення частин малюнка для створення нового зображення, у роботі з текстом на комп'ютері виділяти тему, знаходити, підкреслювати і позначати малюнками-символами важливе і головне в тексті – літературні прийоми, ознаки явищ і предметів, графічні схеми та ін.

Таким чином, розроблені ігрові завдання з використанням ІКТ під час вивчення мовно-літературної та інформатичної галузі спрямовані на формування і корекцію навички письма та читання молодших школярів, уміння аналізу твору, інтересу до автора тексту, забезпечення позитивної мотивації навчання, реалізацію принципу наочності в навчанні, підвищення обсягу виконуваної роботи на уроці, індивідуалізацію навчання, раціональну організацію навчального процесу, розширення можливості самостійної та дослідницької діяльності, забезпечення доступу до різних довідкових систем, електронних бібліотек, інших інформаційних ресурсів.

**Висновки і пропозиції.** Отже, такі переваги сучасних ІКТ на уроках інформатики, мови та читання, як широта поширення, мультимедійність, інтерактивність і доступність дають змогу вчителю заощадити час, знайти учням необхідну інформацію в потрібному розділі, ознайомитися з нею, виконати різноманітні вправи і пройти тестовий контроль. І все це школяр може робити самостійно у зручний для себе час і в потрібному обсязі.

Застосування нових інформаційних технологій у початковій освіті дозволяє диференціювати процес навчання молодших школярів з урахуванням їх індивідуальних особливостей, дає змогу творчому вчителю розширити спектр способів представлення навчальної інформації, здійснювати гнучке управління навчальним процесом, вирішує проблему доступності подання навіть складного навчального матеріалу, оптимізує використання часу на уроці для успішного засвоєння теми.

Комп'ютер не замінює вчителя на уроці, а лише допомагає вчитися, робить процес навчання для учнів цікавим і яскравим. Тільки в розумному співвідношенні використання інформаційно-комп'ю-

терних технологій та повноцінного спілкування ми бачимо вирішення проблеми підвищення якості освітнього процесу, цілеспрямованого розвитку творчих здібностей учнів, активізації пізнавального інтересу на уроках.

#### Список використаної літератури:

1. Discovery Education. URL: <http://www.discoveryeducation.co.uk>. (дата звернення: 03.08.2021).
2. EBSCO. URL: [https://help.ebsco.com/interfaces/International\\_Resources/russia](https://help.ebsco.com/interfaces/International_Resources/russia). (дата звернення: 09.08.2021).
3. SCOE. URL: <http://www.scoe.org>. (дата звернення: 12.08.2021).
4. Бурлакова А.А. Компьютер на уроках в начальных классах. *Начальная школа плюс До и После*. 2007. № 7. С. 32–34.
5. Державний стандарт початкової загальної освіти 2018 р. URL: <http://dano.dp.ua/attachments/article/PDF>.
6. Захарова И.Г. Информационные технологии в образовании : учеб. пособие для студ. учеб. заведений. Москва : Академия, 2005. 192 с.
7. КОМП'ЮТЕРНА гра «Тренажер для правильного читання та письма». URL: <https://training.academy/offer>. (дата звернення: 2. 08. 2021).
8. Рівкінд Ф.М., Ломаковська Г.В., Ривкінд Й.Я., Колесников С.Я. Сходінки до інформатики. Програма інтегрованого курсу для 2-4 класів загальноосвітніх навчальних закладів. Київ : Видавництво «Світлич», 2010. 16 с.
9. Руцька К.О. Використання інформаційно-комунікативних технологій на уроках в початковій школі : навчально-методичний посібник. Вінниця : ММК, 2016. 79 с.
10. Семёнов А.Л. Роль информационных технологий в общем среднем образовании. Москва : Изд-во МИПКРО, 2010. 12 с.
11. Співаковський О.В., Петухова Л.Є., Коткова В.В. Інформаційно-комунікаційні технології в початковій школі : навчально-методичний посібник для студентів напряму підготовки «Початкова освіта». Херсон, 2011. 267 с.
12. Учебный портал по использованию ЭОР в образовательной деятельности. URL: <http://eor.it.ru>. (дата звернення: 28. 06. 2021).

#### Kyrychok I., Bugaets N. Use of ICT in students of primary school of linguistic and literature and information industry

*The article is devoted to the search for effective ICTs that optimize the learning of primary school students in computer science, Ukrainian language and reading lessons.*

*The authors offer a variety of computer information technologies for the study of computer science and language and literature in primary school: a popular video hosting service that provides YouTube video hosting services; EBSCO – available through the web interface of a database of scientific information from various fields of science; educational electronic resources: LearningApps, ClassTools.net, Discovery Education, EDPuzzle, Nearpod, Explain Everything, electronic tool “Steps to Informatics Plus”; various educational and game programs. The developed system of tasks for lessons of computer*

*science, Ukrainian language and reading with the use of information computer technologies for junior schoolchildren is presented.*

*The information computer technologies offered by the authors during the study of various topics in computer science lessons will help the teacher to solve the following didactic tasks: to increase interest in the subject, to intensify cognitive activity, to promote the effectiveness of knowledge acquisition; to form the ability to work with different sources of information, to obtain new information, to process it, to draw appropriate conclusions.*

*Developed game tasks with the use of ICT in the study of language and literature are aimed at the formation and correction of writing and reading skills of primary school children; ensuring positive learning motivation; conducting lessons at a high aesthetic and emotional level; implementation of the principle of clarity in teaching; increasing the amount of work performed in class; achieving individualization of learning; rational organization of the educational process; expanding opportunities for independent and research activities; providing access to various reference systems, electronic libraries and other information resources. The use of ICT helps to increase interest in learning, achieving the planned subject and meta-subject results. Online games can be used not only in language, reading and computer science lessons to consolidate or repeat the material covered, but also for individual work on writing correction.*

**Key words:** *computer information technology, primary school students, computer science and language and literature.*