

Ключові слова: музично-естетичне виховання, імпресіонізм, музичне сприйняття.

Ключевые слова: музыкально-эстетическое воспитание, импрессионизм, музыкальное восприятие.

Key words: musical and aesthetical education, impressionism, musical perception.

Подано до редакції 30.09.13.

УДК 37.091.64:004.415

© 2013

Олефіренко Н.В.

СУЧАСНИЙ ІНСТРУМЕНТАРІЙ ТВОРЧОСТІ ВЧИТЕЛЯ

Постановка проблеми у загальному вигляді... Підвищення якості навчання є провідним завданням сучасного етапу модернізації системи освіти. Якісна освіта є передумовою становлення сучасної людини, здатної до самореалізації, творчого самовдосконалення, самоідентифікації в динамічному високотехнологічному суспільстві. Роль вчителя у розв'язанні окресленого завдання важко перебільшити, оскільки саме вчитель, який володіє педагогічною майстерністю, є професіоналом, творчою і вільною особистістю, спроможний впливати на розвиток й становлення підростаючого покоління.

В сучасних умовах розповсюдженості інформаційно-комунікаційних технологій, доступності всесвітніх інформаційних ресурсів, появи різноманітних цифрових пристроїв з'являються нові можливості для вияву творчості вчителя. Одним із шляхів реалізації творчих задумів вчителя є розробка авторських дидактичних засобів. Зазначимо, що створення дидактичних матеріалів здавна було невід'ємною складовою підготовки вчителя до уроку, проте поява значної кількості друкованих дидактичних видань високої якості, електронних ресурсів навчального призначення дала вчителю змогу мінімізувати власні зусилля і скористатися запропонованими ресурсами. Проте усвідомлення потреби у таких дидактичних засобах, що ураховують особливості його індивідуальної методики, стилю пояснення, індивідуальні особливості школярів, специфіку сприймання ними навчального матеріалу тощо, спонукають вчителя до розробки власних авторських засобів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій, в яких започатковано розв'язання даної проблеми... У педагогічній літературі питання створення вчителем дидактичних засобів досліджувалися у різних аспектах. Проблеми проектування дидактичних засобів висвітлюватися у роботах В.П. Беспалька, Н.Є. Ерганової, В.О. Сластьоніна, В.І. Сопіна. Питання створення електронних засобів навчання були предметом ґрунтовних досліджень Г.О. Аствацатурова, О.І. Башмакова та І.О. Башмакова, Л.І. Білоусової М.І. Беляєва, М.В. Бурсова, Л.Е. Гризун, М.С. Львова, В.М. Домненко, В.О. Красильникової, Г.А. Краснової, М.Н. Краснянського, О.В. Осіна, І.М. Радченко, І.В. Роберт, А.В. Соловова, О.В. Співаковського, К.В. Якушиної та багатьох інших науковців. У наукових дослідженнях значну увагу приділено розробці комплексу вимог до дидактичних електронних ресурсів. Зокрема, в роботах І.О. Анкудимової, М.І. Беляєва, С.Г. Григор'єва, В.В. Гриншкун, Г.А. Краснової, Г.П. Лаврентьєвої, А.В. Молокової, Н.В. Молоткової, О.В. Осіна, М.О. Свіряєвої, І.О. Смольникової, М.П. Шишкіної та ін. висвітлюються психолого-педагогічні, технічні, ергономічні та дидактичні вимоги до електронних ресурсів навчального призначення. Значна частина досліджень науковців, педагогів-практиків пов'язана з розробкою дидактичних засобів, які орієнтовані на використання з мультимедійними (інтерактивними) дошками. Так, в роботах М.А. Горюнової, Н.А. Кирилової, С.Є. Мулярчика, Т.В. Семенової, М.Н. Солоневичевої, М.П. Сухлоєва Н.В. Щербакової, висвітлюються рекомендації, прийоми та методи розробки дидактичних ресурсів, орієнтованих на використання з мультимедійними дошками.

Розвиток інформаційно-комунікаційних технологій, поява і удосконалення інструментальних засобів підготовки електронних ресурсів для багатьох вчителів стали стимулом створення авторських дидактичних засобів, призначених для розв'язання конкретних педагогічних завдань на уроці. Для реалізації задумів вчитель отримав можливість скористатися значним спектром інструментальних засобів різної потужності, які дали змогу мінімізувати труднощі, пов'язані з програмуванням і зосередити увагу на пошуку методичних прийомів досягнення поставленої мети, на виборі контенту, продумуванні різних підходів до навчання школярів тощо. У цьому зв'язку виникає потреба у здійсненні огляду можливостей інструментальних засобів, призначених для самостійної розробки вчителем електронних ресурсів навчального призначення.

Формулювання цілей статті... Метою статті є здійснення огляду сучасних інструментальних засобів, призначених для створення дидактичних електронних ресурсів для школярів.

Виклад основного матеріалу дослідження... Під інструментальними засобами створення дидактичних електронних ресурсів розуміємо такі програмні системи, що призначені для рішення комплексу задач, пов'язаних зі створенням електронних ресурсів навчального призначення.

Інструментальні засоби розрізняють за різними основами. За широтою охоплення задач О.І. Башмаков виокремлює дві групи інструментальних засобів – локальні, які орієнтовані на реалізацію обмеженого кола робіт, і комплексні, призначені для рішення широкої сукупності взаємопов'язаних задач. Залежно від проблемної орієнтації автор розрізняє спеціалізовані інструментальні засоби, які пов'язані зі створенням додатків певного класу, і універсальні засоби, які дозволяють створювати продукти довільного змісту [1, с. 349]. До спеціалізованих

засобів автор відносить системи автоматизованого проектування комп'ютерних засобів навчання, системи програмування, до універсальних – графічні редактори, які дозволяють створювати зображення на довільну тему, засоби запису і опрацювання відео, редактори анімацій, системи програмування, редактори веб-сторінок тощо [1, с. 349]. В.А. Красильникова пропонує розрізняти серед інструментальних засобів такі види: спеціалізовані програмні засоби, що призначені для швидкої підготовки мультимедійних або гіпертекстових ресурсів, авторські системи розробки, універсальні мови програмування [2, с. 142]. Інструментальні засоби розрізняють також за видами дидактичних засобів, на створення яких вони зорієнтовані. Так, у роботі [3] наводиться перелік засобів створення:

- електронних підручників і навчальних засобів;
- електронних задачників;
- електронних тренажерів;
- електронних систем контролю знань і психофізіологічного тестування;
- електронних лабораторних практикумів;
- електронних навчальних курсів.

На нашу думку, така класифікація інструментальних засобів потребує уточнення.

У першу чергу, це пов'язано з тим, що сучасні електронні засоби часто набувають інтегрованого характеру і поєднують невеликі порції навчального матеріалу з тренувальними вправами, завданнями для перевірки рівня набутих знань та умінь, передбачають постійну зміну видів діяльності учня. Крім того, в практиці зручними є не потужні навчальні системи, які охоплюють весь курс, а невеликі посібники, призначені для використання на конкретному уроці. Для створення таких ресурсів вчителю потрібні *інструменти інтегрованого характеру*.

Крім того, у практиці навчання великого значення набувають електронні ресурси, за допомогою яких можна демонструвати реальні процеси й об'єкти, створювати й досліджувати моделі. Підготовка таких електронних дидактичних ресурсів здійснюється за допомогою інструментальних засобів *для створення образних і знакових моделей об'єктів*. До таких інструментальних засобів відносимо графічні редактори, засоби опрацювання фотознімків та відеоматеріалів, засоби створення двовимірних та тривимірних моделей, засоби створення ментальних карт тощо.

З розвитком інформаційних технологій серед дидактичних засобів особливого поширення набули системи тренажу. Для самостійного створення електронних тренажерів вчитель може скористатися сучасними інструментальними засобами створення інтерактивних вправ та комп'ютерних дидактичних ігор.

Традиційно для контролю рівня знань та умінь учнів застосовуються програмні засоби, які здатні процедури контролю перетворити на гру, змагання, поєднати контроль з навчанням, з наданням фіксованої й дозованої допомоги учневі.

Таким чином, на наш погляд, серед інструментальних засобів, призначених для розробки електронних дидактичних ресурсів, доцільно розрізняти такі групи:

- інструменти для створення інтегрованих навчальних засобів, що поєднують виклад відомостей про об'єкт вивчення, практичні вправи, систему перевірки рівня навчальних досягнень школярів;
- інструментальні засоби для створення образних і знакових моделей об'єктів;
- інструментальні засоби для створення електронних тренажерів;
- інструментальні засоби для створення систем перевірки рівня засвоєння знань і вмінь школярів.

Кожна з перелічених груп включає певний перелік різних засобів, серед яких є більш і менш поширені, безкоштовні і платні, прості і більш складні у використанні. Отже, кожного разу, коли вчитель має намір розробити той чи інших програмний засіб конкретного дидактичного призначення, перед ним постає проблема вибору найбільш ефективного і зручного інструменту для його реалізації.

Розглянемо зазначені групи інструментальних засобів.

Інструменти для створення інтегрованих навчальних засобів.

Одними із розповсюджених інструментальних засобів цього типу є програми створення презентацій. За допомогою таких програм вчителі створюють інтерактивні навчальні посібники, мультимедійні презентації для супроводу викладу нового матеріалу, систематизації та узагальнення вивченого.

Для створення презентацій вчитель може скористатися різними програмними продуктами, які розрізняються набором образотворчих інструментів та анімаційних ефектів – PowerPoint (розробник – компанія Microsoft), Freelance Graphics (розробник – компанія Lotus), Corel Presentations (розробник – компанія Corel), Harvard Graphics (розробник – компанія Harvard Graphics), Macromedia Action! (розробник – компанія Macromedia) та ін.

• Разом з тим, для підготовки дидактичних матеріалів на даний час переважно використовується програма PowerPoint, яка входить до інтегрованого пакету прикладних програм Microsoft Office. Вибір цієї програми зумовлений рядом факторів:

- широким розповсюдженням пакету Microsoft Office серед різних фахівців;

- підготовленістю вчителів до використання офісних технологій у навчанні. Цьому сприяє ряд заходів, здійснених в рамках Державної програми «Вчитель»; Меморандуму про взаєморозуміння, підписаного Міністерством освіти і науки України й компанією «Майкрософт Україна» (2003 р). на підтримку ініціативи «Партнерство в навчанні»; реалізації спільної ініціативи Міністерства освіти і науки України, Інституту інноваційних технологій та змісту освіти МОН України, корпорації Intel та інших установ щодо перепідготовки педагогічних кадрів з ІКТ та новітніх педагогічних технологій;

- наявністю значної колекції дидактичних ресурсів, розроблених учителями для забезпечення власної педагогічної діяльності. Готові дидактичні ресурси є доступними для вчителів і можуть бути адаптованими для умов конкретного класу і уроку.

- наявністю досвіду у вчителів використання програм пакету для підготовки дидактичних та методичних матеріалів, документації тощо;

- можливістю інтеграції різних форм подання інформації. Так, слайд або книга можуть містити авторські рисунки, підготовлені у відповідних графічних редакторах, звукові фрагменти, підготовлені у музичних редакторах, текстові фрагменти.

Можна зазначити, що на даний час презентації стають звичним дидактичним засобом у практиці роботи вчителя. Разом з тим, часто розроблені презентації обмежені демонстрацією зображень або текстових фрагментів, і не використовують ті потужні можливості, які закладені у засобі і можуть бути корисними для залучення уваги школярів, для викладу навчального матеріалу, організації тренажу й перевірки рівня засвоєних знань і умінь.

Одним із провідних напрямів у розробці інтегрованих навчальних посібників є використання флеш-технологій. У практиці зручними є можливості, які надають флеш-технології:

- яскраве оформлення дидактичного засобу, що здійснюється за допомогою потужного редактора векторної графіки;

- забезпечення дидактичного засобу різними видами анімаційних ефектів – покадровою анімацією, анімацією руху, анімацією форми, при створенні яких значна частина технічної роботи (промальовування проміжних кадрів) здійснюється автоматично. Такі можливості дозволяють вчителю розробляти яскраві і динамічні наочні засоби без вагомих витрат часу;

- оздоблення дидактичного засобу графічними символами-кнопками, які можуть виконувати роль меню і бути призначеними для здійснення переходів між окремими сторінками;

- нестандартний вигляд елементів управління (кнопок, полів введення тексту), що надає привабливості дидактичним засобам і зручності у їх використанні. Використання елементів управління дозволяє створювати інтерактивні мультимедійні продукти, які передбачають взаємодію із користувачем.

Інструментальні засоби для створення образних і знакових моделей об'єктів.

Для створення і редагування графічних двовимірних зображень призначені графічні редактори. Серед редакторів є професійні пакети, орієнтовані на створення та редагування векторних або растрових графічних зображень, наприклад, Adobe Photoshop, Corel PHOTO-PAINT, Adobe Illustrator та інші; та програми для редагування фотознімків та малюнків, які не потребують професійних знань. Крім того, редагувати фотографії можна за допомогою on-line редакторів, які розміщені в Інтернеті і не потребують завантаження, установки, але надають широкий інструментарій для швидкої обробки знімків. Зокрема, редактори Pho.to (<http://pho.to>), Smilart Fan Studio (<http://FanStudio.ru>), MyPictureResize.com (<http://mypictureresize.com>), Pixenate (<http://pixenate.com>) та інші надають можливість редагувати зображення власноруч або автоматично, пропонують шаблони оформлення знімків, інструменти для додавання тексту тощо.

Для наочного подання інформації зручним є використання тривимірних моделей об'єктів. Такі моделі дозволяють школярам спостерігати за об'єктом з будь-якої точки простору і набувати реалістичних уявлень про вивчаємий об'єкт, розвивати просторове мислення. Одним із сучасних середовищ створення тривимірних моделей є Google SketchUp, яке надає інтуїтивно зрозумілі інструменти для розробки авторських моделей. Істотною перевагою зазначеного середовища є наявність потужної бази готових моделей, які доступні у мережі Інтернет і можуть бути використані у будь-який момент. Крім того, середовище забезпечено покроковою інтерактивною довідкою, яка допоможе у самостійному опануванні середовищем.

Серед інструментальних засобів, які призначені для візуалізації складних структур даних і подання їх у вигляді схем, можуть бути застосовані так звані ментальні карти. Ментальні карти знайшли широке застосування у закордонних школах у процесі навчання математики, літератури, мови, біології, інформаційних технологій тощо. Зручність та простота організації інформації у вигляді схеми дозволяє й вітчизняним вчителям взяти такі ресурси до уваги. Для створення ментальних карт можна скористатися локальними програмами - FreeMind, The Personal Brain, XMind тощо, а також on-line ресурсами - SpiderScribe.net (<http://www.spiderscribe.net>), MindMeister (<http://www.mindmeister.com/ru>), Bubbl.us (<https://bubbl.us/>), Mindomo Basic (<http://www.mindomo.com/>) тощо. Ментальні карти можуть бути створені заздалегідь і збережені на локальному носії або на сервері для подальшої

демонстрації або удосконалення під час уроку. Крім того, з метою систематизації або узагальнення вивченого матеріалу ментальні карти можуть бути створені безпосередньо під час уроку разом зі школярами.

Ментальні карти можуть бути застосовані для:

- схематичного подання основних понять теми;
- відображення взаємозв'язків між поняттями;
- підтримки прийому «асоціативний куц», який спрямований на відновлення інформації, пов'язаної із запропонованим поняттям;

- фіксації нових ідей, пов'язаних із пошуком розв'язків;
- систематизації та узагальнення вивченого матеріалу.

Інструментальні засоби для створення тренажерів

З розвитком інформаційних технологій серед дидактичних засобів особливого поширення набули системи тренажу. Для навчання школярів розроблено значну кількість електронних тренажерів, які сприяють набуттю умінь і навичок – з математики, української мови, іноземної мови тощо. Разом з тим, використання тренажеру є актуальним, якщо він дає змогу відпрацювати саме те, що викликало утруднення на конкретному уроці, якщо враховано специфіку навчального матеріалу, особливості сприйняття школярів.

Одним із популярних пакетів для створення тренажерів з математики є електронні таблиці Microsoft Excel. У практиці вчителя зручностей надають такі можливості цієї програми:

- обміну даними між програмами, що полегшує процес підготовки середовища тренажу і дозволяє надати йому привабливого вигляду;

- модифікації й доповнення завдань при їх потребі;

- програмного генерування чисельних значень у тексті завдань та відповідей. Це дозволяє уникнути запам'ятовування відповідей школярами та забезпечити варіативність завдань.

- спрощення аналізу правильності виконання завдання за рахунок відповідних функцій;

- представлення результатів тестування у вигляді таблиці, діаграми, графіку тощо;

- зберігання результатів тестування й можливість їх подальшого аналізу;

- наявність шаблонів для створення тестів, які доступні вчителю у будь-який момент;

Тренажери, розроблені в електронних таблицях Microsoft Excel можуть бути представлені у вигляді тестових завдань, дидактичної гри, кросворду.

Для самостійного створення електронних тренажерів вчитель може скористатися сучасними інструментальними засобами створення інтерактивних вправ та комп'ютерних дидактичних ігор. Інтерфейс багатьох інструментальних засобів, зорієнтованих на розробку тренажерів, є спрощеним й інтуїтивно зрозумілим для звичайного користувача, не вимагає додаткового навчання. Крім того, як правило, такі інструментальні засоби містять набір шаблонів для швидкої розробки та пропонують скористатися наявними прикладами.

Середовища, які призначені для створення авторських електронних ресурсів навчального призначення і містять значний набір шаблонів та заготовок, пов'язаних із шкільним матеріалом, часто називають конструкторами. У практичній діяльності вчителя корисними можуть бути конструктори:

- конструктор інтерактивних карт;

- конструктор дидактичних ігор (Zondle);

- конструктор інтерактивних вправ (Learningapps.org, Classtools.net JeopardyLabs, WordLearner);

- конструктор дидактичних ігор (Studystack);

- конструктор окремих типів завдань з шкільних дисциплін (MatchMania, Математичний конструктор) та ін.

Інструментальні засоби для створення систем перевірки рівня засвоєння знань і умінь школярів.

Системи автоматизованої перевірки рівня знань й умінь школярів набули поширення з упровадженням тестування у практику шкільної освіти. Незважаючи на достатню кількість готових комплектів тестових завдань, які є доступними в друкованому і електронному варіантах, вчитель часто відчуває потребу у самостійній підготовці таких завдань, що перевіряють якість засвоєння школярами певних понять, рівень набуття ними визначених умінь й навичок. Крім того, усвідомлення переваг автоматизованого тестування школярів спонукає до вчителя пошуку таких систем, які здатні реалізувати особливості завдань, можуть бути пристосованими до реальних умов шкільного кабінету, є простими й зручними у використанні.

Сучасні інструментальні засоби для створення систем автоматизованого тестування рівня навчальних досягнень школярів пропонують такі можливості: реалізацію різних режимів роботи школяра (навчання, самоперевірка, контроль); реалізацію різних типів завдань; використання зображень, математичних і хімічних формул у тексті завдання та відповідях; організацію статистичного аналізу отриманих даних й інтерпретації результатів у зручній формі; застосування в умовах локальної мережі або її відсутності тощо. Для реалізації потреб у створенні систем перевірки знань вчитель може скористатися широким спектром конструкторів – On-line TestPad (<http://onlinetestpad.com/ru-ru/Main/TestMaking.aspx>), Майстеп-Тест (<http://master-test.net/uk>), QREATURE (<http://www.qreature.ru>), x-TLS (<http://xtls.org.ua/>) та багатьох інших. Крім того, системи для автоматизованого

тестування вчитель може створити за допомогою програмних засобів універсального призначення – електронних таблиць, систем управління базами даних, систем створення презентацій.

Висновки... У практиці навчання школярів на даний час великого значення набувають авторські дидактичні засоби, створені для потреб конкретного уроку з урахуванням особливостей контингенту школярів. Наведений огляд локальних і on-line середовищ демонструє широкі можливості вчителя щодо самостійного створення дидактичних ресурсів – інтегрованих середовищ, знакових моделей дійсності (малюнків, фотографій, відеозаписів, тривимірних моделей, схем), електронних тренажерів, систем автоматизованої перевірки рівня навчальних досягнень школярів. Розроблені дидактичні ресурси можуть бути використані як для індивідуальної, так і для фронтальної форми організації пізнавальної діяльності школярів.

Література

1. Башмаков А.И. Разработка компьютерных учебников и обучающих систем / А.И.Башмаков, И.А.Башмаков. – М. : Информационно-издательский дом «Филинь», 2003. – 616 с.
2. Красильникова В.А. Использование информационных и коммуникационных технологий в образовании / В.А.Красильникова. – Оренбург : ОГУ, 2012. – 291 с.
3. Использование информационных и коммуникационных технологий в общем среднем образовании / Розробка Інституту Дружби народів [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://www.ido.rudn.ru/nfpk/ikt/vved.html>.

Анотація

У статті розглядаються інструментальні засоби, які можуть бути використані вчителем для створення авторських дидактичних електронних ресурсів.

Аннотация

В статье рассматриваются инструментальные средства, которые могут быть использованы учителем для создания авторских дидактических электронных ресурсов.

Summary

The article discusses the tools that can be used to create authoring teaching electronic resources by teacher.

Ключові слова: дидактичні ресурси, інструментальні засоби.

Ключевые слова: дидактические ресурсы, инструментальные средства.

Key words: didactic resources, tools.

Подано до редакції 08.10.13.

УДК 373.5.016:796.853.26

© 2013

Скляр М. С.

ДИНАМІКА РОЗВИТКУ СПЕЦІАЛЬНОЇ УДАРНОЇ ВИТРИВАЛОСТІ КАРАТИСТІВ-НОВАЧКІВ 16–18 РОКІВ

Постановка проблеми у загальному вигляді... Як відомо, оптимальна життєдіяльність практично всіх систем і функцій людини можлива лише при певному рівні рухової активності. В юному віці недолік м'язової діяльності, подібно кисневому голодуванню або вітамінної недостатності, негативно впливає на формування організму дитини. Доповненнями сучасної фізкультурно-оздоровчої діяльності виступають вітчизняні та іноземні оздоровчі системи та види спорту. Одним з засобів, що може використовуватись і як вид спорту з різноманітними змагальними розділами та правилами поєдинку, і як оздоровча система для всіх вікових груп населення – є східне єдиноборство карате. Застосування основ карате в позакласній роботі загальноосвітніх закладів сприяє формуванню у шкільному віці спеціальних вмій і навичок самооборони та на додаток до навчальної програми з фізичної культури – збільшує рухову активність підростаючого покоління. Проте, викладання карате має здійснюватись за науково обґрунтованою програмою з урахуванням віку, рівня підготовленості та зацікавленості школярів. Учні старших класів, вік яких складає 16 – 18 років проявляють більшу усвідомленість в обранні даного виду східних єдиноборств та регулярному відвідуванню позакласних тренувальних занять. Окрім цього, у старшому шкільному віці вже формується деякий рівень підготовленості, що мав розвиток в процесі шкільних занять з фізичної культури, існує досвід участі у фізкультурно-оздоровчих заходах, відвідування інших спортивних секцій або клубів тощо. Тому, проведення наукових досліджень щодо впливу позакласних занять карате на старшокласників є актуальним.

Аналіз останніх досліджень і публікацій, в яких започатковано розв'язання даної проблеми...

Система організації та спеціальної підготовки спортсменів, які спеціалізуються з різних видів карате висвітлено у наукових розробках сучасності [1, 3, 7, 9]. Проте, лише окремі джерела [5, 7, 9] розкривають особливості побудови та контролю тренувального процесу каратистів у юному віці. Крім того, у педагогічній науці спостерігаються пробіли щодо оптимального застосування занять карате зі школярами-новачками. У зв'язку з цим, нами вже проведено дослідження [8] рівня фізичної підготовленості старшокласників, які займалися карате в умовах позакласної роботи загальноосвітньої школи протягом навчального року. В даній статті робиться спроба