

**НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
імені М.П. ДРАГОМАНОВА**

**ФОМЕНКО Андрій Вікторович**

УДК 372.894:004

**КОМП'ЮТЕР ЯК ЗАСІБ ОРГАНІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНО - ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ  
УЧНІВ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ  
(НА МАТЕРІАЛАХ КУРСУ СТАРОДАВНЬОГО СВІТУ)**

13.00.02 – теорія і методика навчання історії

**АВТОРЕФЕРАТ**  
дисертації на здобуття наукового ступеня  
кандидата педагогічних наук

**Київ – 2003**

Дисертацією є рукопис.

Роботу виконано в Луганському державному педагогічному університеті імені Тараса Шевченка, Міністерство освіти і науки України.

**Науковий керівник:** доктор педагогічних наук, професор

**Пометун Олена Іванівна**, Інститут педагогіки АПН України, завідувач кафедри історичної освіти.

**Офіційні опоненти:** доктор педагогічних наук, професор,

**Сиротенко Анатолій Йосипович**, Інститут проблем виховання АПН України, лабораторія діяльності позашкільних закладів, головний науковий співробітник;

кандидат педагогічних наук,

**Жук Юрій Олексійович**,

заступник директора Інституту засобів навчання АПН України.

**Провідна установа:** Запорізький державний університет, Міністерство освіти і науки України, м. Запоріжжя, кафедра новітньої історії України.

Захист відбудеться “\_11\_” \_квітня\_ 2003 року о \_14<sup>30</sup>\_ годині на засіданні спеціалізованої вченої ради К26.053.06 в Національному педагогічному університеті імені М.П. Драгоманова (06601, м. Київ, вул. Пирогова, 9).

З дисертацією можна ознайомитися в бібліотеці Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова (06601, м. Київ, вул. Пирогова, 9).

Автореферат розісланий “\_7\_” \_березня\_ 2003 р.

Вчений секретар

спеціалізованої вченої ради,

кандидат історичних наук \_\_\_\_\_ А.Г.Бульвінській

## ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА РОБОТИ

**Актуальність теми.** Світове співтовариство сьогодні здійснює перехід від індустріального до інформаційного суспільства. Комп'ютерні та комунікаційні технології є цілком очевидними проявами інформаційної революції. Інформатизація освіти в силу специфіки самого процесу передачі знання вимагає ретельного відпрацьовування використовуваних технологій і можливостей їх широкого тиражування. Розвинені країни активно розробляють і підтримують комп'ютерні технології в освіті. Інтеграція України до єдиного світового простору викликає необхідність використання високотехнологічних інформаційних засобів навчання. Тому стає зрозумілою та зацікавленістю, що виявляють до комп'ютера педагоги, які займаються пошуками шляхів адаптації школи до сучасного світу.

Розробка комп'ютерних технологій і засобів навчання розпочалася на терені України ще в 70-ті роки, але й сьогодні, незважаючи на всі зусилля як педагогів-ентузіастів, так і Міністерства освіти і науки, вони використовуються недостатньо і неефективно. Головними причинами цього є відсутність якісних комп'ютерних програм та слабка розробленість методичних питань комп'ютерного навчання.

Сучасний період реформування школи в цілому, та історичної освіти зокрема, потребує термінового розв'язання цієї проблеми. Застосовувані в сфері історичної освіти інформаційні технології мають сприяти розвитку цілісності та системності мислення учня, його уяви, мотивації до вивчення історії; дозволяють більш повно забезпечувати усі види його пізнавальної діяльності, формування відповідних умінь і навичок; індивідуалізувати процес навчання.

Застосування комп'ютера на уроках історії як засобу організації навчання потребує розв'язання цілої низки методичних питань: як розробити ефективну навчальну комп'ютерну програму, як поєднати її з традиційними для навчання історії засобами (картою, підручником, робочим зошитом тощо), як організувати навчально-пізнавальну діяльність учня на уроці, де застосовується комп'ютер, яким буде керівництво вчителя навчально-пізнавальною діяльністю учнів на такому уроці тощо. Відсутність відповідей на зазначені та інші питання поки що серйозно гальмує інтеграцію комп'ютерних технологій навчання в історичну освіту.

Дослідження проблеми використання комп'ютера як засобу організації навчально-пізнавальної діяльності учнів на уроках історії пов'язано насамперед із загальною проблемою сучасного розуміння та визначення самого поняття “навчально-пізнавальна діяльність” в його психолого-дидактичному та історико-методичному сенсі. Це питання розглядалось багатьма дидактами і методистами (П.В.Гора, Н.Г.Дайри, С.У. Гончаренко, Н.І.Запорожець, Ф.П. Коровкін, В.І.Лозова,

А.К.Маркова, М.М.Скаткін, М.І.Сметанський, Н.Ф.Тализіна, Г.В.Троцько, М.М.Фіцула, В.П.Шуман та ін.) та психологами (Д.М.Богоявленський, Л.С.Виготський, В.В.Давидов, М.Г.Заволока, О.М.Кабанова-Меллер, О.М. Леонт'єв, Б.Ф.Ломов, Н.А.Менчінська та ін.), у працях яких навчально-пізнавальна діяльність вивчалася з різних боків, зокрема з боку підвищення її ефективності за допомогою технічних засобів навчання.

Використання на уроці технічних засобів навчання як окрему педагогічну проблему достатньо глибоко і повно розглядали М.І. Аппарович, С.В. Думин, М.Г. Заволока, А.І. Зільберштейн, Б.Н. Полозов, Д.І. Полторак, В.М.Попов, Л.М. Прессман та ін. Ними детально розроблено дидактичні та методичні підходи до застосування технічних засобів навчання у різних навчальних предметах, у тому числі на уроках історії.

Питанням застосування комп'ютера в навчально-пізнавальному процесі, незважаючи на певну новизну проблеми, вже приділено достатньо уваги в науковій літературі (Г.М. Александров, Е.І. Виштинецькій, П.А. Гевал, В.І. Гріценко, А.С. Демушкін, А.М. Довгялло, Л.С. Ісакова, А.І. Кириллов, А.О.Кривошеєв, Є.І.Машбиць, А.Я.Савельєв, Н.А.Слівіна, А.В.Соловов та ін.).

Питання методики викладання історії засобами комп'ютерних технологій в історико-методичній літературі, за великим рахунком, практично не розглянуті, за винятком певної кількості статей у педагогічній пресі з описом конкретного досвіду окремих вчителів. Відсутні в літературі також і праці, пов'язані з розробкою комп'ютерних навчальних посібників або програм з історії.

Таким чином, актуальність проблеми використання комп'ютера як засобу організації навчально-пізнавальної діяльності учнів на уроках історії, її недостатня теоретична розробленість, потреби шкільної практики за умов реформування історичної освіти зумовили вибір нами теми дисертаційного дослідження: "Комп'ютер як засіб організації навчально - пізнавальної діяльності учнів на уроках історії (на матеріалах курсу стародавнього світу)".

### **Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами.**

Дисертаційне дослідження здійснено відповідно до плану досліджень Луганського педагогічного університету (протокол засідання вченої ради № 5 від 25 грудня 1998 р.) та затверджена рішенням бюро Ради з координації наукових досліджень в галузі педагогіки та психології в Україні (протокол № 5 від 14 червня 1999 р.).

**Об'єкт дослідження:** навчально-пізнавальна діяльність учнів на уроках історії.

**Предмет дослідження:** організація навчально-пізнавальної діяльності учнів з історії стародавнього світу засобами комп'ютерної навчальної програми.

**Мета дослідження:** теоретично обґрунтувати, розробити та експериментально перевірити методику організації навчально-пізнавальної діяльності учнів із застосуванням комп'ютерної навчальної програми на уроках історії стародавнього світу.

**Гіпотезу дослідження** становить припущення про те, що організація навчально-пізнавальної

діяльності школярів на уроках історії стародавнього світу дозволить забезпечити підвищення рівня навчальних досягнень учнів, якщо у процесі навчання буде використовуватися комп'ютер, оснащений спеціально розробленою комп'ютерною програмою, та буде застосована адекватна методика організації навчально-пізнавальної діяльності.

#### **Завдання дослідження:**

1. Вивчити стан дослідженості проблеми в філософській, психолого-педагогічній та методичній теорії та практиці навчання учнів історії.
2. Обґрунтувати основні теоретичні підходи до організації навчально-пізнавальної діяльності учнів на уроках історії із застосуванням комп'ютера.
3. Визначити зміст, структуру, функції та дидактичні можливості комп'ютерної навчальної програми з історії як засобу організації навчально-пізнавальної діяльності;
4. Теоретично обґрунтувати та розробити комп'ютерну навчальну програму з курсу історії стародавнього світу;
5. Розробити та експериментально перевірити методику організації навчально-пізнавальної діяльності учнів на уроках історії стародавнього світу засобами комп'ютерної навчальної програми.

**Теоретико-методологічною основою дослідження** є філософські та психологічні ідеї і концепції, що розкривають діалектичний зв'язок явищ об'єктивної та суб'єктивної дійсності; принцип вивчення їх у розвитку та перспективі на основі загального, особливого, індивідуального, засади детермінації розвитку і функціонування особистості у процесі навчання (Г.С. Костюк, М.М. Фіцула та ін.); взаємозв'язок діяльності, пізнання та розвитку індивіда (С.Л. Виготський, О.М. Леонтьєв, Г.І. Лозова та ін.), наукові положення фундаментальних психолого-педагогічних досліджень з проблем організації навчально-пізнавальної діяльності школярів (С.Л. Рубінштейн, Г.С. Щукіна та ін.); загальнонаукові принципи системності, цілісності, структурності, динамічності; загальні положення теорії інформації.

Для досягнення мети дослідження та перевірки гіпотези рішення оставлених завдань використовувались такі **методи дослідження**:

1. Теоретичні методи: системний та порівняльний аналіз наукової літератури з проблеми дослідження дозволив з'ясувати та уточнити основні поняття дослідження; порівняльний аналіз навчальних програм, зокрема комп'ютерних, разом з теоретичним моделюванням дав змогу виокремити та обґрунтувати основні підходи до ефективної організації навчально-пізнавальної діяльності учнів із застосуванням комп'ютера.
2. Емпіричні методи: педагогічні спостереження та діагностування, аналіз письмових робіт та інших продуктів діяльності учасників навчального процесу, формуючий експеримент були спрямовані на визначення та обґрунтування експериментальної методики та перевірку її результатів.
3. Математичні методи обробки даних застосовані для обробки та інтерпретації результатів

експериментального дослідження.

**Експериментальна база.** Дослідно-експериментальна робота здійснювалась у базових школах Лабораторії методики викладання суспільствознавчих дисциплін при Луганському державному педагогічному університеті імені Тараса Шевченка (ЗОШ №№ 41, 57, 30, 22, 17) і базових ЗОНЗ Луганського інституту післядипломної педагогічної освіти (НВК – гімназії, СЗШ № 10 м. Свердловська, СЗШ №1 м. Брянка, Луганської області). Усього дослідженням було охоплено 568 учнів та 21 вчитель.

Дослідження проводилося впродовж 1998-2002 років у *три етапи*.

На *першому етапі* (1998-1999рр.) визначалися теоретико-методологічні підвалини, вихідні принципи та методики дослідження, робоча гіпотеза та завдання, уточнювався понятійний апарат, обґрунтовувалася структура навчально-пізнавальної діяльності учнів на уроках історії засобами комп'ютера, був проведений аналіз комп'ютерних засобів навчання взагалі, та історії зокрема.

На *другому етапі* (1999-2001рр.) була розроблена навчальна комп'ютерна програма з історії стародавнього світу і методика її застосування на уроках історії в 6-му класі, здійснювався констатуючий та формуючий експерименти, спрямовані на апробацію авторської навчальної програми та розробленої методики, були випробувані окремі елементи методики застосування комп'ютера як засобу організації навчально-пізнавальної діяльності учнів.

На *третьому етапі* (2001-2002рр.) аналізувалися й узагальнювалися матеріали дослідження, апробувалася та впроваджувалася у практику розроблена методика навчально-пізнавальної діяльності учнів на уроках історії стародавнього світу, уточнювались та оформлювались результати дослідження, розроблялися науково-практичні рекомендації для вчителів.

**Наукова новизна дослідження** полягає у тому, що вперше розроблено теоретичну модель організації навчання школярів на уроках історії із застосуванням комп'ютера, яка враховує його основні етапи та закономірності; визначено та науково обґрунтовано зв'язок між застосуванням комп'ютера та підвищенням рівнів пізнавальної діяльності учнів та їх навчальних досягнень; розроблено комп'ютерну навчальну програму з історії стародавнього світу, яка моделює навчально-пізнавально діяльність учнів, та авторська методика застосування цього програмного продукту; визначено основні принципи та критерії створення комп'ютерних навчальних програм з історії; уточнено поняття “комп'ютерне навчання” стосовно предмету дослідження; набула методика подальшого розвитку якісного і кількісного визначення рівнів пізнавальної діяльності учнів на уроках історії стародавнього світу; визначенні та розвинені психолого-педагогічні та технічні критерії розробки навчальної комп'ютерної програми, зокрема з історії.

**Практичне значення одержаних результатів** полягає у тому, що запропонована методика роботи на уроках історії зі застосуванням комп'ютерних технологій навчання може бути використана в підручниках, методичних посібниках, педагогічній практиці вчителів. Результати аналізу

стану розробки і використання навчальних комп'ютерних програм з різних предметів та з різних курсів історії та рекомендації щодо розробки програмних навчальних продуктів допоможуть фахівцям відповідних галузей педагогіки.

Практичні рекомендації з організації підготовки, проектування і створення навчальних програм, запропоновані автором, можуть бути використані творчими колективами професійних розроблювачів програмних продуктів, окремими вчителями, що володіють основами візуального програмування.

Матеріали та висновки дослідження можуть бути використані у процесі підготовки майбутніх вчителів історії, зокрема при підготовці лекційних курсів з методики навчання історії та відповідних спецкурсів, у процесі перепідготовки вчителів, а також при теоретичній розробці проблем інформаційних технологій в освіті та навчанні окремим предметам.

Методичні рекомендації для вчителів з використання на уроці комп'ютера, оснащеного розробленою авторською програмою “Історія Стародавнього світу. Стародавній Рим” впроваджено у практику навчання в школах м. Луганська.

**Достовірність та обґрунтованість** результатів дослідження забезпечені системним підходом до вивчення об'єкту дослідження, логікою проведення експерименту у відповідності до цілей, завдань та умов здійснюваного дослідження, реалізацією сучасних методів збору, порівняння, аналізу й обробки матеріалів, репрезентативністю виборчих сукупностей, апробацією результатів дослідження.

#### **Особистий внесок здобувача.**

Наведені в роботі наукові матеріали, дані та висновки є самостійним внеском здобувача у розв'язання досліджуваної проблеми. У надрукованій у співавторстві статті “Сучасні комп'ютерні навчальні програми з історії та підходи до їх використання на уроках” автору належать аналіз існуючих програмних продуктів з історії, визначення мети інформаційних систем у світі навчання предметам гуманітарного профілю, визначенні ролі комп'ютера як засобу навчання, згідно з його можливостями, аналізу основних вимог до розробки навчальної комп'ютерної програми, розробка методики уроку історії зі застосуванням комп'ютера та методика використання авторської програми “Історія Стародавнього світу. Стародавній Рим”.

**Апробація та впровадження результатів дослідження** здійснювались у процесі експериментальної роботи в загальноосвітніх школах №№ 41, 57, 30, 22, 17 м. Луганська, гімназії Луганського державного педагогічного університету ім. Т.Г.Шевченка, СЗШ № 10 м. Свердловська, СЗШ № 1 м. Брянки Луганської області, доповідались та обговорювались на Всеукраїнській науково-методичній конференції (Луганськ, 1998); науково-практичних конференціях ЛДПУ (1999, 2000), засіданнях кафедри методики навчання історії ЛДПУ (1999, 2000, 2001), регіональному науково-методичному семінарі - практикумі “Методологія і методика навчання сучасним шкільним історичним дисцип-

лінам” (Луганськ, 2001), засіданні лабораторії історичної освіти Інституту педагогіки АПН України (Київ, 2001, 2002).

Міністерством освіти і науки України схвалено розроблений автором педагогічний програмний засіб “Історія Стародавнього світу. Стародавній Рим” до тиражування з грифом “Рекомендовано Міністерством освіти і науки України”.

З 2002 року авторську комп’ютерну навчальну програму впроваджено у навчально-тематичний план курсів підвищення кваліфікації вчителів історії в межах спецкурсів “Інформаційна культура вчителя” та “Інноваційні системи, технології та методи навчання шкільній історії”.

### **Публікації.**

Основні положення і висновки дисертації знайшли відображення у 4 публікаціях (3 - одноосібні), 3 з них у фахових виданнях, затверджених ВАК України. Комп’ютерна програма автора “Історія Стародавнього світу. Стародавній Рим” рекомендована Міністерством освіти і науки України (згідно з наказом від 07.06.2001р. № 440 Міністерства освіти і науки України про затвердження Порядку надання навчальній літературі, засобам навчання і навчальному обладнанню грифів та свідоцтва Міністерства освіти і науки України)

### **Структура роботи.**

Дисертація складається з вступу, двох розділів, загальних висновків, додатків. Основний текст дисертації викладено на 180 сторінках. Ілюстративний матеріал подано у 10 таблицях і 2 рисунках. Три додатки викладено на 25 сторінках. Список використаної літератури включає 179 найменувань на 13 сторінках.

## **ОСНОВНИЙ ЗМІСТ ДИСЕРТАЦІЇ**

У **вступі** обґрунтовано актуальність обраної теми, визначено об’єкт, предмет і мету дослідження, сформульовано гіпотезу та завдання, розкрито теоретичні та методологічні засади дослідження, висвітлено наукову новизну, практичне значення роботи, наведено відомості про апробацію дисертації та впровадження її результатів у практику.

У **першому розділі** “Теоретичні засади організації навчально-пізнавальної діяльності учнів на уроках історії з використанням комп’ютера” проаналізовано сучасний стан дослідження проблеми застосування комп’ютера у навчально-пізнавальної діяльності школярів у філософській, психолого-педагогічній та методичній літературі, розглянуто пізнавальну діяльність як один з різновидів діяльності людини, структуру та складові процесів пізнання і мислення, уточнено сутність і зміст навчально-пізнавальної діяльності, як спеціально організованого процесу пізнання, висвітлені її компоненти та прийоми організації.

Теоретичний аналіз проблеми дозволяє стверджувати, що діяльність є важливим проявом акти-



вного ставлення людини до навколишнього світу, вона різноманітна у своїх видах, формах і проявах і визначається метою. Навчальна діяльність, як різновид діяльності людини, має на меті розвиток мислення учня, передачу йому всього соціально-історичного досвіду людства, виховання ефективного, компетентного члена суспільства.

Пізнавальна діяльність є різновидом процесу пізнання, що діє за схемою: від живого споглядання до абстрактного мислення і від нього до практики. Процес пізнання нерозривно зв'язаний із процесом мислення і його категоріями. Організація навчально-пізнавальної діяльності, побудована за закономірностями пізнання і мислення, містить такі складові: психологічний настрой, сприйняття, осмислення, закріплення в пам'яті, перевірка на практиці і контроль. Внутрішня структура навчально-пізнавальної діяльності учнів може бути представлена як взаємозв'язок трьох взаємозалежних компонентів: змістовно-операційного, процесуального і мотиваційного. Ефективна організація навчально-пізнавальної діяльності повинна враховувати взаємозв'язок та взаємовплив усіх її компонентів.

Проведені дослідження свідчать, що, на думку більшості педагогів використання технічних та інших засобів навчання сприяє підвищенню ефективності навчання. Тому у науковій літературі цій проблемі приділяється значна увага, розроблені як загально дидактичні, так і методичні шляхи та умови використання технічних засобів навчання.

У дисертації доведено, що комп'ютер виступає як принципово новий засіб навчання з широкими можливостями застосування в навчальному процесі і дидактичними особливостями організації самого процесу навчання. Він значно покращує можливості подання навчальної інформації; підсилює мотивацію навчання, пізнавальну активність та самостійність учнів; розширює варіативність навчальних задач; дозволяє якісно змінити процедуру контролю навчальних досягнень та діяльності дітей, забезпечуючи при цьому гнучкість управління навчальним процесом. Сучасний персональний комп'ютер, володіючи великими функціональними можливостями може бути використаний як один із найбільш ефективних засобів сучасного навчання. Тому у педагогіці і психології останніх років було визначено спеціальне поняття "комп'ютерного навчання". Це поняття багатогранне і розглядається як застосування комп'ютера в навчальному процесі в якості засобу наочності (тобто перекладання на комп'ютер функцій екранно-звукових засобів навчання); елемента управління навчальним процесом; інтерактивного засобу організації пізнавальної і пошукової діяльності; засобу автоматизації процесу навчання і контролю за його результатами.

Разом з тим, дослідження показують, що оптимальне використання можливостей комп'ютера як принципово нового засобу навчання породжує багато питань щодо дидактики і методики викладання різних предметів, а саме: якою є мета і завдання комп'ютерного навчання у тому чи іншому предметі; які функції навчання і який обсяг навчальної інформації можна (треба) передати комп'ютеру; використанням яких методів досягати поставлених цілей навчання, як розподілити на-

вчальний матеріал курсу між комп'ютерними і традиційними засобами навчання тощо.

Аналіз сучасної педагогічної літератури свідчить, що проблема використання комп'ютера як засобу організації навчально-пізнавальної діяльності розглянута недостатньо. Залишається відкритим питання організації навчально-пізнавальної діяльності учнів за умови передачі частини навчальних функцій технічному пристрою. На думку багатьох вчених, існуючі педагогічні теорії не можуть бути використані як методологічна основа комп'ютеризації навчання.

У процесі дослідження з'ясовано, що в теорії та практиці навчання сьогодні існує декілька підходів до організації комп'ютерного навчання. Один із них ґрунтується на положенні, що комп'ютер може виступати як основний засіб навчання учнів та організації навчально-пізнавальної діяльності учнів. Вони працюють з комп'ютером, одержуючи від учителя допомогу у вигляді вказівок, консультацій, пояснень. Ефективність цього процесу залежить від якості і глибини змісту пропонуваної навчальної комп'ютерної програми. Робота комп'ютера орієнтована на учнів, і роль учителя на такому уроці допоміжна, другорядна, але не стосовно машини, а стосовно самостійної пізнавальної активності учнів. Згідно з іншим підходом, комп'ютер може виступати і як допоміжний засіб у викладанні вчителем навчального матеріалу: вчитель працює на комп'ютері сам, або в процесі діяльності учнів на уроці регламентує кількість і якість інформації. У цьому випадку мінімізована роль навчальної програми, а ефективність процесу навчання залежить від педагогічної майстерності вчителя. Нарешті, комп'ютер може виступати і як допоміжний навчальний засіб для вчителя, зокрема при застосуванні контрольних і тестових завдань.

Таким чином, в літературі і практиці навчання проблема використання комп'ютера у навчальному процесі нерозривно пов'язана з питанням розробки досконалої електронної навчальної програми. У такій програмі варто виділити два компоненти: навчальні матеріали, а також програмний засіб, що визначає спосіб і послідовність подання цих матеріалів.

Вчені вважають, що в процесі навчання важлива не інформаційна технологія сама по собі, а те, наскільки її використання допомагає досягненню освітніх цілей, тому проектування будь-якої навчальної програми, наприклад з історії, повинно базуватися на психолого-педагогічному та методичному фундаменті. Насамперед, потрібно спроектувати, змодельовати процес навчання і лише потім здійснювати його машинну реалізацію.

Аналіз результатів опитувань та анкетування вчителів та учнів, а також наявності та якості комп'ютерних програм у школах свідчить, що використання комп'ютера як засобу навчання сьогодні є недостатньо ефективним. Це обумовлено низкою причин, серед яких: слабка матеріальна база багатьох шкіл, невідповідність вчителів, практична відсутність відповідних методик.

Теоретичні та експериментальні дослідження показали, що розробка комп'ютерної програми, як програмного забезпечення навчального призначення, є багатопрофільною задачею, реалізація якої можлива тільки на основі залучення фахівців різних областей для врахування розробниками вимог,

які висувають до процесу навчання педагогіка, психологія, а також різні сфери сучасної науки. Основними складовими цієї задачі є адаптація всіх навчально-інформаційних, контролюючих і тестових навчальних матеріалів для їх використання на комп'ютері; корекція традиційної чи розробка нової методики навчання, методів, прийомів з урахуванням функціональних особливостей комп'ютера. Необхідною є також розробка загального сценарію курсу і окремих сценаріїв по кожній темі, уроку і навчального кроку в рамках уроку. Створюваний навчальний продукт має бути “відкритим” для надання можливостей користувачам (вчителям, які організують конкретний процес навчання) змінювати якусь функціональну частину програми відповідно до потреб конкретної ситуації навчання.

Особливості змісту історії як предмету, зокрема необхідність розвитку в учнів уяви, формування історичних уявлень, розвитку мислення на картинах минулого, передбачають використання на уроках спеціальних засобів навчання, насамперед наочних: картин, малюнків, портретів, схем, таблиць, карт, фільмів та ін.

Комп'ютер, як засіб навчання історії, зокрема на уроках з курсу історії стародавнього світу, може бути ефективно використаний для організації кожного з трьох взаємозалежних компонентів навчально-пізнавальної діяльності учнів. Змістовно-операційний компонент (єдність історичних знань і адекватних історичному змісту способів пізнавальної та мисленнєвої діяльності) розширюється засобами комп'ютера за рахунок підвищення рівня наочності, якості матеріалу, що подається, новим прийомом його подання і опрацювання. Процесуальний компонент (активна пізнавальна діяльність учнів по засвоєнню і застосуванню нових історичних знань і умінь) удосконалюється шляхом інтерактивності навчальних програм і можливості особистісної орієнтованості їх змісту і обсягу на кожного учня, диференціації та багаторівневості завдань. Мотиваційний компонент (наявність в учнів інтересу до засвоєння історичних знань і способів їх поповнення) розвивається за рахунок яскравої, образної наочності, можливості самостійної творчої роботи, особистісного подання змісту через висвітлення діяльності історичних постатей, фактів, подій у динамічних і статичних ракурсах, комп'ютерного моделювання та ін.

Дослідження показали, що розвиненість в учнів компонентів навчально-пізнавальної діяльності можна розглядати як критерії для виміру рівнів її повноцінної сформованості у навчанні історії.

У **другому розділі** “Методика організації навчально-пізнавальної діяльності школярів зі застосуванням комп'ютера на уроках історії стародавнього світу” визначаються методичні підходи до змісту, структури та технічних характеристик навчальної комп'ютерної програми з історії, висвітлюються основні принципи та підходи до розробки авторської навчальної програми з історії стародавнього світу, розкриваються основи методики вивчення курсу історії стародавнього світу з використанням авторської комп'ютерної програми, подаються хід та результати експериментального навчання.

Проведене дослідження дозволяє стверджувати, що розробка шкільного програмного забезпечення повинна ґрунтуватися не тільки і не насамперед на найпередовіших досягненнях комп'ютерних технологій, а на найбільш масових і функціональних, виходячи з задач, що стоять перед навчанням. Потрібна система розробки програмних комп'ютеризованих курсів, підтримувана державою, паралельно з нею, слід розвивати систему підготовки і перепідготовки викладацьких кадрів, які вміють застосовувати комп'ютер як засіб навчання.

Для розробки програмного забезпечення з окремих предметів необхідною є участь у цьому процесі найбільш досвідчених у методичному плані вчителів або методистів. Досвід висококваліфікованих педагогів допоможе кваліфіковано змодельювати пізнавальну діяльність школярів, врахувати дані педагогічної психології, дидактики та вимоги навчального предмету з точки зору змісту та навчальних досягнень учнів.

При аналізі літератури та існуючих комп'ютерних програм, зокрема з історії, були визначені такі підходи до їх розробки, які обов'язково мають бути поєднані: методологічний, ергономічний, інформаційний, технологічний.

У дисертації визначені основні підходи і критерії для розробки комп'ютерних програм з історії. Доведено, що алгоритм розробки програми має бути таким:

- визначення навчального змісту модельованого історичного курсу у відповідності до державної програми та існуючих шкільних підручників;
- виділення необхідних складових навчально-пізнавальної діяльності учнів на уроках історії, представлення їх у вигляді прийомів та засобів організації навчання, які забезпечують функціонування механізму навчально-пізнавальної діяльності учнів у взаємозв'язку її компонентів, наприклад, елементів історичного моделювання, опрацювання документів, карт, схем та інших засобів навчальної наочності;
- розробка основних елементів структури та методики проведення уроку історії з використанням різних прийомів і засобів навчання;
- визначення на цій основі змістової, варіативної та диференційованої складових програми: основний матеріал теми, додатковий матеріал, завдання для всіх учнів, додаткові завдання, індивідуальні завдання для сильних і слабких учнів;
- опрацювання форми подання різних елементів змісту програми, їх взаємозв'язки, з урахуванням вікових особливостей молодших підлітків, санітарно-гігієнічних вимог, часових обмежень уроку;
- планування основних форм роботи: індивідуальна, групова, загально класна, як на уроці в цілому, так і для окремих його частин;
- розробка технічного компоненту програми: інтерфейсу, програмного середовища, схеми програми, зв'язку між її елементами, змісту та ін.

- перевірка методики проведення уроку за вже готовою програмою, ув'язка форм роботи на окремих уроках з програмою в цілому і з окремими її компонентами, внесення змін, необхідних для більш ефективного використання програми.

Отже, при створенні навчальної програми з історії були визначені основні етапи створення подібного програмного засобу: планування, розробка, проектування і реалізація, апробація програми.

Експериментальні дослідження дозволили обґрунтувати таку структуру комп'ютерної програми з історії. Програма складається з окремих частин, кожна з яких відповідає окремій темі за державною програмою, тобто окремому уроку. Кожен з таких уроків містить: вступ – цей матеріал пропонується учням для читання але може даватися вчителем в усній формі; декілька навчальних частин, які включають основний матеріал уроку, його історичний зміст та завдання до нього і передбачають самостійне опрацювання матеріалу учнями за допомогою вчителя; індивідуальні завдання – це матеріал для індивідуальної роботи найбільш підготовлених груп чи окремих учнів, що добре володіють навчальними вміннями і навичками і здатні до глибокого аналізу і творчої роботи; розділ “додатково” – містить додатковий матеріал, що поглиблює і розвиває тему уроку; домашні завдання – поділяються на два рівні: завдання репродуктивного рівня і завдання перетворюючого і творчого рівнів навчально-пізнавальної діяльності.

Розроблена нами програма була покладена в основу розробки варіантів методики застосування комп'ютера як засобу організації навчально-пізнавальної діяльності школярів на уроках історії стародавнього світу. Результати досліджень свідчать, що комп'ютер з навчальною програмою на уроці історії може бути використаний:

- в рамках традиційного навчання - як екранно-звуковий засіб – це, як правило один комп'ютер з великим монітором і проекційною апаратурою, або робота учнів на декількох комп'ютерах за чіткою інструкцією вчителя та його власним планом уроку. В такому випадку учитель веде урок, застосовуючи окремі елементи навчальної програми на власний вибір;

- як засіб організації навчально-пізнавальної діяльності учнів при умові керівництва учителем. При цьому учитель визначає план роботи, завдання для учнів, той чи інший зміст матеріалу. Він керує навчальною діяльністю учнів, але на деяких, визначених ним етапах учні самостійно працюють з навчальною програмою. Такий варіант можна умовно назвати частково - комп'ютерним навчанням;

- як засіб цілісної організації навчання учнів – вони самостійно працюють з навчальною програмою, за обумовленими на початку уроку завданнями, учитель тільки контролює хід навчальної діяльності та узагальнює результати самостійної роботи школярів. Саме цей варіант може вважатись комп'ютерним навчанням на уроках історії.

Під час експериментального навчання нами були визначені такі форми роботи школярів на уроці історії із використанням комп'ютера:

- індивідуальна форма, коли всі учні працюють з комп'ютером самостійно;
- індивідуально-групова форма: частина учнів працює з комп'ютером разом з класом найбільш сильні і(чи) найбільш слабкі працюють самостійно з комп'ютерною програмою по завданнях, заздалегідь наданих учителем;
- групова форма роботи – учні розбиваються на малі групи, де розподіляють навчальні ролі і працюють із завданнями навчальної комп'ютерної програми, пропонованими вчителем для кожної з груп, при цьому допускається й індивідуальна форма роботи; результати навчання є набутими колективно, рівень самостійності навчально-пізнавальної діяльності - максимальним;
- фронтальна форма роботи – учні працюють усім класом, учитель веде урок і визначає завдання з використанням елементів комп'ютерної програми для колективного і самостійного опрацювання, організує індивідуальну форму роботи деяких учнів.

В окремих класах у залежності від технічних можливостей використовувалась умовно-групова організація навчання, коли учні розбиваються на групи відповідно кількості комп'ютерів. Основна роль в організації навчально-пізнавальної діяльності залишається за вчителем, але при цьому передбачається самостійний добір матеріалу, робота з додатковими й індивідуальними завданнями.

У процесі констатуючих досліджень нами були визначені типові рівні навчально-пізнавальної діяльності, які досягаються в масовій практиці навчання історії і характеризуються такими показниками.

Таблиця 1

Критерії і показники розвитку навчально-пізнавальної діяльності  
учнів 6 класу у масовій практиці навчання історії

Ступень розвитку	Компоненти навчально-пізнавальної діяльності		
	Змістовно-операційний	Процесуальний	Мотиваційний
<b>1 рівень</b>			
Звичайний	Учень переказує більшість фактичного матеріалу теми, робить його деякий відбір у відповідальності до простіших завдань, називає окремі історичні поняття, терміни.	Відтворююча діяльність учнів.	В учня відсутній інтерес до вивчення історії у цілому, до уроків він не готується, вольові зусилля до навчання не застосовує.
Високий	Учень переказує фактичний матеріал даної теми, робить його певний відбір у відповідності до завдання, називає окремі історичні	Відтворююча діяльність учнів з елементами перетворюючої.	У учня немає інтересу до вивчення історії, окрім деяких тем, до уроків він готується дуже не регулярно, намагаючись тільки

Ступень	Компоненти навчально-пізнавальної діяльності		
розвитку	Змістовно-операційний	Процесуальний	Мотиваційний
	поняття, терміни.		не одержати дуже низьку оцінку, вольові зусилля до процесу навчання застосовує мінімально.
<b>2 рівень</b>			
Звичайний	Учень викладає основні факти, може зробити їх добір відповідно з деякими простими завданнями, скласти таблицю з пройденого матеріалу чи відповідь з таблиці, діє за зразком, у декількох випадках може здійснювати перенос узагальнень на знайомий історичний матеріал, може давати найпростіші визначення.	Перетворююча діяльність.	Учень виявляє зацікавленість до окремих тем, хоча історія як предмет йому не цікава, до уроків готується не регулярно, в основному, перед контрольними роботами.
Високий	Дитина викладає факти і може при цьому зробити добір і переструктурувати їх відповідно завданням, скоротити чи розгорнути відповідь, скласти таблицю з пройденого матеріалу чи відповідь з таблиці, діє за зразком, здійснює перенос на знайомий історичний матеріал, може давати найпростіші визначення.	Перетворююча діяльність.	Учень виявляє зацікавленість до окремих тем, цікавиться історичними особистостями та деякими подіями, хоча історія як предмет йому не цікава, до уроків готується, але не регулярно, в основному, перед контрольними роботами, або готуючись щодо цікавої теми.
<b>3 рівень</b>			
Звичайний	Учень, за вказівками вчителя, може провести пошук необхідного історичного матеріалу, більш-менш якісного порівняння за декількома рівнями чи критеріями, знаходить, визначає і фор-	Частково - пошукова діяльність.	Учень цікавиться історією в цілому, виділяє при анкетуванні історію як улюблений предмет, регулярно готується до уроків, докладає зусиль до вивчення матеріалу, але не виходить за

Ступень	Компоненти навчально-пізнавальної діяльності		
розвитку	Змістовно-операційний	Процесуальний	Мотиваційний
	мулює основні зв'язки на знайомому матеріалі.		рамки шкільного підручника і змісту уроку;
Високий	Учень самостійно може зробити пошук необхідного історичного матеріалу, порівняння по декількох рівнях чи критеріях, вільно здійснює переніс понять на новий зміст; знаходить, визначає і формулює зв'язки на знайомому матеріалі.	Частково - пошукова діяльність, з окремими елементами творчої діяльності.	Учень цікавиться історією в цілому, виділяє при анкетуванні історію як улюблений предмет, регулярно готується до уроків, докладає зусиль до вивчення матеріалу, готує повідомлення і реферати з цікавих тем, інколи виходить за рамки шкільного підручника і змісту уроку.
<b>4 рівень</b>			
Звичайний	Учень використовує деякі знайомі поняття для аналізу нових фактів, пізнає зв'язки із сучасністю, шукає і вивчає додаткові матеріали, вільно орієнтується в змісті у рамках декількох тем, формулює основні зв'язки, дає свої теоретичні визначення і в більшості випадків знаходить їм підтвердження і докази.	Творча діяльність	Учень вивчає історію поглиблено, відвідує факультатив, гуртки з цього предмету, знаходить і вивчає додаткову літературу та інші джерела інформації, додає максимум зусиль для вивчення предмета у рамках шкільної програми та за її межами.
Високий	Учень використовує знайомі поняття для аналізу нових фактів, пізнає зв'язки із сучасністю, застосовує знання з інших предметів, шукає і вивчає додаткові матеріали, вільно орієнтується в змісті у рамках всього розділу, формулює зв'язки, дає свої теоретичні визначення та знаходить їм	Творчо –пошукова діяльність.	Учень вивчає історію поглиблено, відвідує факультатив, гуртки з цього предмету, знаходить і вивчає додаткову літературу та інші джерела інформації, додає максимум зусиль для вивчення предмета в рамках шкільної програми і за її межами, бере участі в олімпіадах, роботі



Ступень	Компоненти навчально-пізнавальної діяльності		
розвитку	Змістовно-операційний	Процесуальний	Мотиваційний
	підтвердження і докази.		МАН, конкурсах тощо.

Відштовхуючись від вищенаведених даних, на основі шкільної програми були розроблені перевірені завдання й анкети для визначення рівнів навчально-пізнавальної діяльності учнів тих шкіл, у яких було організовано формуючий експеримент. Ці рівні є вихідними (на відміну від типових). Виявлення вихідних рівнів навчально-пізнавальної діяльності учнів майбутніх контрольних і експериментальних класів до початку формуючого експерименту дозволило простежити динаміку процесу її розвитку під впливом експериментальної методики. Вихідні рівні розвитку навчально-пізнавальної діяльності учнів майбутніх контрольних і експериментальних класів були приблизно рівними.

Експериментальне навчання дозволило якісно вплинути на розвиток навчально-пізнавальної діяльності учнів експериментальних класів.

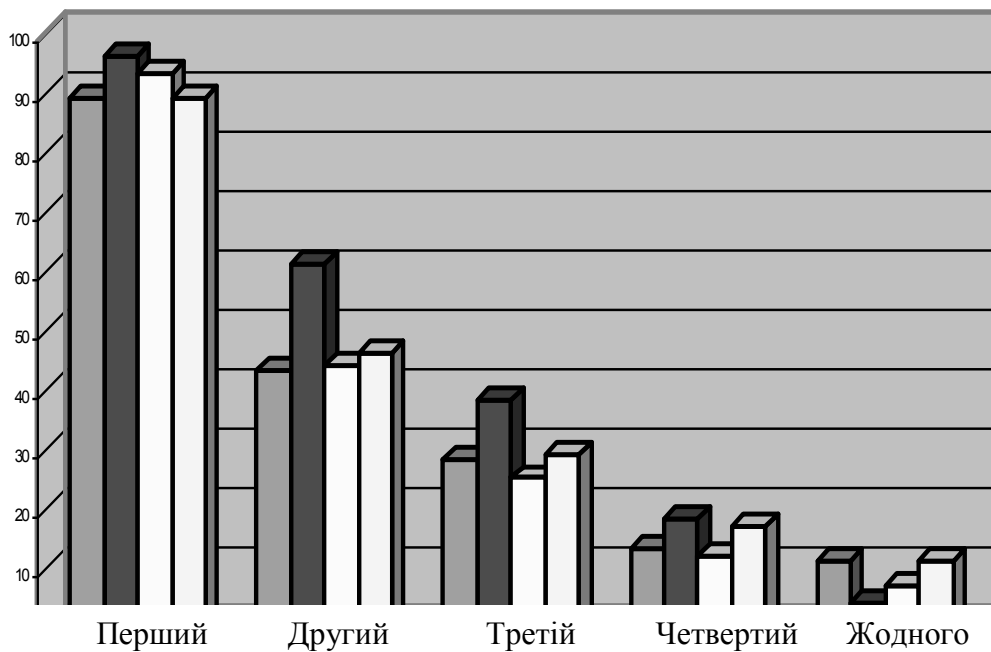
Так, наприклад, в експериментальних класах кількість учнів, навчально-пізнавальної діяльність яких розвинена на першому рівні зросла на 20%, а на четвертому рівні - на 3% (у середньому 12,75% загальної кількості учнів підвищили рівень навчально-пізнавальної самостійності). При цьому кількість учнів, які взагалі не володіють елементарними вміннями і навичками навчально-пізнавальної діяльності, зменшилася на 7%. У контрольних класах ті ж показники мали значно нижчі значення. Лише 6% учнів підвищило свою навчально-пізнавальну діяльність до першого рівня, і 1% у рамках четвертого рівня (середній показник - 3%). Загальні підсумкові результати наведено у таблиці.

Таблиця 2

Порівняння рівнів розвитку змістовно-операційного та процесуального компонентів навчально-пізнавальної діяльності в експериментальних та контрольних класах до і після експерименту

Рівень розвитку	Загальні показники											
	Експериментальні класі (151 чол.)						Контрольні класі (153 чол.)					
	Степінь оволодіння						Степінь оволодіння					
	Висока		Звичайна		Всього		Висока		Звичайна		Всього	
	до	Після	до	після	до	після	до	після	до	після	До	Після
Перший	32	50	57	45	89	95	32	38	61	51	93	89
Другий	15	32	27	29	43	61	16	17	28	30	44	46

Рівень розвитку	Загальні показники											
	Експериментальні класі (151 чол.)						Контрольні класі (153 чол.)					
	Степінь оволодіння						Степінь оволодіння					
	Висока		Звичайна		Всього		Висока		Звичайна		Всього	
	до	Після	до	після	до	після	до	після	до	після	До	Після
Третій	11	18	14	20	28	38	9	13	12	12	25	29
Четвертий	4	7	5	11	13	18	4	5	8	12	12	17
Жодного					11	4					7	11



експериментальні до початку експерименту
  експериментальні після експерименту  
 контрольні до початку експерименту
  контрольні після експерименту

Рис.1 Динаміка розвитку рівнів змістовно–операційного та процесуального компонентів навчально–пізнавальної діяльності експериментальних та контрольних класів до і після експерименту.

Результати аналізу розвитку мотиваційного компонента навчально–пізнавальної діяльності в учнів експериментальних та контрольних класів погоджуються з результатами розвитку змістов-

но-операційного та процесуального компонентів навчально-пізнавальної діяльності.

Результати дослідження підтвердили висунуту гіпотезу та дають підстави для таких **висновків**:

1. Проблема організації навчально-пізнавальної діяльності учнів на уроках історії не є новою і широко розглянута у педагогічній та психологічній літературі де визначено, що навчальна діяльність є різновидом людської діяльності; пізнавальна діяльність у навчанні є штучно організованим моментом загального процесу пізнання, який має свої особливості, і визначається терміном “навчально-пізнавальна діяльність.” Досить повно у літературі розглянута структура навчально-пізнавальної діяльності взагалі, зокрема і під кутом зору методики викладання історії, В останньому випадку внутрішня структура навчально-пізнавальної діяльності учнів розглянута як сукупність трьох взаємопов’язаних та взаємозалежних компонентів: змістовно-операційного, мотиваційного, процесуального. Визначена роль вчителя і учня в процесі навчання, роль традиційних засобів навчання, організація уроку з використанням засобів навчання та інші загальні питання організації навчально-пізнавальної діяльності учнів, зокрема на уроках історії. Але у педагогічній та психологічній літературі не розглянуто використання комп’ютера як особливого засобу навчання історії та організація навчально-пізнавальної діяльності учнів засобами комп’ютера на уроках історії, тобто це питання є новим.

2. У дисертації визначено, що розвиток навчально-пізнавальної діяльності учнів може бути досягнуто шляхом застосування системи технологічних засобів навчання, які частково моделюють, підсилюють можливості учителя в її організації або учнів, допомагаючи їм піднести розвиток того чи іншого її внутрішнього елемента.

3. Теоретично обґрунтовано, що комп’ютер є високотехнологічним і багатофункціональним засобом навчання. Він може використовуватися і як комбінований технічний засіб, і як своєрідний комплекс засобів навчання, який поєднує можливості відтворення відео, звукоряду, демонстрації статичних і динамічних зображень, доступних іншим засобам навчання тощо. Його можна використовувати за вже існуючими перевіреними традиційними методиками навчання на уроках історії, широко освітленими у методичній та дидактичній літературі. Але комп’ютер має значні відмінності від інших засобів навчання, тому в педагогіці і психології було визначене спеціальне поняття “комп’ютерного навчання”, під яким розуміємо такий варіант навчання, коли комп’ютер виступає як засіб цілісної організації навчання учнів: вони самостійно працюють з навчальною програмою, за обумовленими на початку уроку завданнями, учитель тільки контролює хід навчальної діяльності та узагальнює результати самостійної роботи школярів.

4. У дослідженні показано, що комп’ютер як засіб організації навчально-пізнавальної діяльності учнів на уроках історії має свої особливості. Він значно розширює можливості подання навчальної інформації та мотивації навчання, дозволяє суттєво змінити способи керівництва навчальним процесом, контроль за діяльністю учнів, використовувати завдання на моделювання історичних

ситуацій, оцінку оптимальності рішення, ефективності обраної стратегії. Він сприяє формуванню в учнів рефлексії своєї діяльності та дозволяє їм наочно уявити результат своїх дій. Всі описані можливості дозволяють розглядати комп'ютер як особливий, індивідуально-орієнтований засіб навчання, що дозволяє організувати ефективну навчально – пізнавальну діяльність учнів на всіх етапах процесу навчання.

5. Встановлено та доведено, що комп'ютер можна розглядати як засіб навчання тільки за умови наявності спеціальної навчальної програми, що повинна відповідати певним вимогам. З методологічної точки зору розробка комп'ютерних навчених програм потребує зв'язку традиційної та комп'ютерної технологій навчання, розробки спеціальної структури і змісту навчальних матеріалів, розробки методики їх подачі в програмі та здійснення контролю діяльності учнів.

6. Застосування експериментальної навчальної комп'ютерної програми з історії стародавнього світу на тему “Стародавній Рим” дозволило істотно змінити структуру уроку, а також вдосконалити організацію навчально-пізнавальної діяльності учнів. В процесі експерименту здійснювалась індивідуалізація навчання з одночасним застосуванням колективно–групових форм і методів роботи. Така індивідуалізація дозволила впливати на розвиток творчих здібностей дітей, створила основи для особистісно–орієнтованого підходу до навчання, збільшила ціннісно-значеннєвий компонент процесу навчання. Разом з тим, проведений експеримент свідчить, що й у рамках традиційного навчання застосування комп'ютерної навчальної програми дозволяє підвищити рівень навчальних досягнень учнів за рахунок високотехнологічних засобів навчання, підвищення наочності й образності на уроці, можливості моделювати події минулого. Хоча в такому випадку зрушення у навчально-пізнавальній діяльності учнів є слабкими.

7. Запропоновані автором експериментальна методика та засіб навчання забезпечили підвищення рівня навчально-пізнавальної діяльності учнів, насамперед, слабких і середніх, у яких до початку навчання рівень її розвитку був найнижчим. Запропонована в дисертації методика та підходи до розробки комп'ютерних навчальних програм можуть використовуватися для підготовки подібних навчальних засобів не тільки з історії, але й інших предметів як природничого, так і гуманітарного циклу.

#### **Основні положення дисертації викладені у таких публікаціях автора:**

1. Фоменко А.В. Дистанционное обучение школьников средствами компьютерных телекоммуникаций // Вісник Луганського державного педагогічного університету імені Тараса Шевченка. Педагогічні науки. - 1999. - №1 (11). - С.106-110.

2. Фоменко А.В. Особливості викладання історії засобами комп'ютера // Вісник Луганського державного педагогічного університету імені Тараса Шевченка. Історичні науки. Педагогічні науки. -2000. - №12 (32). - С.227-233.

3. Фоменко А., Пометун О. Сучасні комп'ютерні навчальні програми з історії та підходи до їх використання на уроках // Історія в школах України. - 2002. - №3. - С.26-31. (80%)

4. Фоменко А.В. Компьютерная грамотность как средство развития у школьников учений поисковой деятельности // Нові педагогічні технології в контексті сучасних концепцій змісту освіти: Збірник статей за матеріалами Всеукраїнської науково-методичної конференції. - Луганськ, 1998. - С.304-307.

### АНОТАЦІЯ

Фоменко А.В. Комп'ютер як засіб організації навчально-пізнавальної діяльності учнів на уроках історії (на матеріалах курсу стародавнього світу). - Рукопис.

Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата педагогічних наук за спеціальністю 13.00.02. - теорія і методика навчання історії. - Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова, Київ, 2003.

Дисертацію присвячено теоретичному обґрунтуванню та розробці конкретних методик використання комп'ютера як засобу організації навчально-пізнавальної діяльності учнів на уроках історії. Проаналізовано стан комп'ютерного навчання, якість існуючих комп'ютерних програм з історії. В роботі визначено місце комп'ютера серед інших, зокрема технічних, засобів навчання. Визначені основні вимоги, яким повинна відповідати комп'ютерна програма з історії. Розроблені багаторівневі критерії оцінювання результатів навчально-пізнавальної діяльності учнів. Розроблена та апробована авторська навчальна програма з історії "Історія Стародавнього світу. Стародавній Рим", а також методика використання комп'ютера як засобу навчання з використанням авторської програми.

Ключові слова: навчально-пізнавальна діяльність, організація, комп'ютер, комп'ютерна навчальна програма з історії

### АННОТАЦИЯ

**Фоменко А.В.** Компьютер как средство организации учебно-познавательной деятельности учеников на уроках истории (на материалах курса древнего мира).- Рукопись.

Диссертация на соискание научной степени кандидата педагогических наук по специальности 13.00.02. - теория и методика обучения истории. – Национальный педагогический университет имени М.П. Драгоманова, Киев, 2003.

Диссертация посвящена вопросам теории и практики использования компьютера как средства учебно-познавательной деятельности на уроках истории. Рассматриваются общие основные положения теории познания.

Автором детально изучено и проанализировано понятие учебно-познавательной деятельности, в частности её организация и возможности повышения её эффективности на уроках истории. Определена роль средств обучения в курсе истории, а также место компьютера как высокоинформационного

и высокотехнологичного средства обучения. Проведён анализ состояния уровня компьютеризации в массовой практике обучения, а также использования компьютеров в качестве средства обучения. Проанализировано состояние существующих в Украине компьютерных программ и сопроводительного методического обеспечения.

Разработаны основные критерии создания электронной компьютерной программы учебного назначения. Создана авторская программа по курсу истории 6 класса “История Древнего мира. Древний Рим” и разработана методика её применения. До начала экспериментальной апробации методики использования компьютера как средства организации учебно-познавательной деятельности были определены показатели и уровни, а также разработаны критерии оценки уровней развития учебно-познавательной деятельности учеников, как с количественной так и с качественной стороны приобретённых знаний, умений и навыков.

В диссертации разработаны различные формы и методы применения компьютера, оснащенного обучающими программами на уроках разных типов. Опытно-экспериментальная работа показала, что учебно-познавательная деятельность школьников на уроках истории с использованием компьютера может быть организована в нескольких формах:

1. Групповой, когда в соответствии с представленной методикой эксперимента ученики разделяются на группы, в каждой группе распределяются роли и ответ готовится всей группой в коллективном взаимодействии – максимальная самостоятельность учебно-познавательной деятельности на уроке.

2. Частично-групповой: при этом ученики разбивались на группы по количеству компьютеров, основная роль при организации учебно-познавательной деятельности отводится учителю. Но при этом предполагался самостоятельный подбор материала учениками по качеству и количеству, работа с дополнительными и индивидуальными заданиями – ограниченная самостоятельность в организации учебно-познавательной деятельности на уроке.

3. Традиционной фронтальной: ученики работают всем классом вместе с учителем по его плану их самостоятельность при этом очень низкая.

Результат экспериментального обучения зависел от уровня развития ученика: наиболее высокие показатели были достигнуты при работе со средними и слабыми учениками, это объясняется повышением мотивационного компонента процесса обучения (предмет стал более динамичным, ярким, “живым” - что пробудило к нему интерес), с сильными учениками прогресс был также очевиден, но показатели динамики уровней развития несколько ниже, что можно объяснить тем, что у них уже был сформирован устойчивый познавательный интерес, поэтому усилились только содержательный и процессуальный компоненты процесса обучения. Результаты эксперимента показали, что использование компьютера как средства обучения на уроках истории в 6 классе, значительно повысило все уровни различных компонентов учебно-познавательной деятельности не зависимо от формы использования компьютера

на уроке. Но при этом самые высокие показатели были достигнуты по предлагаемой автором методике при групповой форме работы.

Ключевые слова: учебно-познавательная деятельность, организация, компьютер, компьютерная обучающая программа по истории.

#### ANNOTATION

Fomenko A.V. Computer as means of organization of students' educational and cognitive activities at history lessons (on the materials of Ancient World ). – Manuscript.

Presentation of thesis for master's degree in pedagogical sciences in the field 13.00.02. - theory and methods of history teaching. - National Pedagogical University named by M. P. Dragomanov, Kyiv, 2003.

Thesis deals with the problems and practical employment of computer as means of students' educational and cognitive activities at history lessons. The condition of computer studies and the quality of computer programs have been analyzed. The position of computer among other means of teaching and the main demands, which the computer program on history has to keep with, have been elaborated. The author's teaching program on history "Ancient world history. Ancient Rome", methods of utilization of computer as means of teaching with the employment of the author's program.

Key words: educational and cognitive activities, organization, computer, computer educational program on history.

Підписано до друку 06.02.2003 р. Формат 60х90.16.

Ум. друк 1,0 Тираж 100 прим. Зам .№893

Видавництво ЛДПУ імені Тараса Шевченка

**“АЛЬМА-МАТЕР”**

91011, м. Луганськ, вул. Оборонна, 2.

Тел./факс (0642) 58-03-20.