

І.Ю. Іванов, Луганський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти

ПІДГОТОВКА ДО ЗНО З УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ТА ЛІТЕРАТУРИ ЗА ДОПОМОГОЮ ДИДАКТИЧНОЇ КОМП'ЮТЕРНОЇ РОЗРОБКИ „НОВИЙ КРОК”

Іванов І.Ю.

Підготовка до ЗНО з української мови та літератури за допомогою дидактичної комп'ютерної розробки „Новий крок”.

Учителям-словесникам пропонується авторська розробка інтелектуального комп'ютерного конкурсу, який повинен підвищити ефективність підготовки старшокласників до ЗНО.

Ключові слова: ЗНО, конкурс, гра, тест, підготовка.

Іванов И.Ю.

Подготовка к ВНО по украинскому языку и литературе с помощью дидактической компьютерной разработки „Новый шаг”.

Учителям-словесникам предлагается авторская разработка интеллектуального компьютерного конкурса, который должен повысить эффективность подготовки старшеклассников к ВНО.

Ключевые слова: ВНО, конкурс, игра, тест, подготовка.

З уведенням зовнішнього незалежного оцінювання (ЗНО) випускників загальноосвітніх навчальних закладів українська освіта потребує переосмислення підходів до навчально-виховного процесу, оскільки сучасний випускник повинен бути конкурентоспроможним, здатним застосовувати набуті знання й навички в реальному житті. ЗНО демонструє сильні й слабкі сторони нашої освітньої системи й дозволяє оперативно реагувати: вирішувати актуальні педагогічні проблеми. Результати ЗНО безпосередньо впливають на результати вступу до вищих навчальних закладів, тому випускники готуються до оцінювання заздалегідь. Проте не завжди ця робота системна й ефективна. Видано багато посібників для підготовки до ЗНО, відкрито навчальні онлайн-

послуги, поширено приватні курси, але нерідко непрофесійність таких пропозицій є причиною неповноцінної підготовки випускника. Попит на позашкільні способи підготовки до ЗНО ми вбачаємо в доволі поширеному факті невідповідності тестів ЗНО знанням і навичкам, які учні набули в конкретній школі. Незважаючи на Держстандарт і навчальні програми, кожний учитель має індивідуальний стиль і певні пріоритети у своїй професійній діяльності. Уважаємо доцільним підготовку до зовнішнього оцінювання здійснювати на основі тестової бази ЗНО минулих років або брати участь у пробному тестуванні, оскільки це дозволить орієнтуватися на чіткі вимоги до випускників. Так само й учителі повинні бути обізнаними з уніфікованими вимогами щодо підготовки учнів до ЗНО.

Для систематизації підготовки й мотивації учнів до самонавчання ми пропонуємо моделювати ЗНО через ігрову діяльність з елементами змагання. Гра – „вид креативної діяльності людини, у процесі якої в уявній формі відтворюються способи дій з предметами, стосунки між людьми, норми соціального життя та культурні надбання людства, які характеризують історично досягнутий рівень розвитку суспільства” [1, с. 139]. Гру як навчальний метод поширено в 70-х роках ХХ ст. На початку ХХІ ст. ігри набули різних модифікацій відповідно до сфери застосування. Проблему ігрової діяльності досліджували К. Ушинський, Г. Ващенко, Н. Куликіна, Д. Ельконін, Ф. Шіллер, К. Гросс, К. Бюлер та ін. Єдиної теорії ігрової навчальної діяльності не сформульовано, оскільки ця проблема широка й багатоаспектна. Однак, узагальнюючи ці теорії, можемо говорити про ігрову діяльність як про структуру, яка складається з таких компонентів: мотиваційно-цільовий, змістовий, процесуально-операційний, контрольно-оцінний та результативний. Ми погоджуємося з думкою О. Запорожця про те, що під час ігрової діяльності створюються сприятливі умови для засвоєння учнями нових знань і вмінь, формування життєво важливих якостей характеру. При цьому ігровий процес має бути не стихійним, а педагогічно керованим [2, с. 10].

Мета статті – описати авторську дидактичну комп'ютерну розробку (конкурс) „Новий крок” (рис. 1) для підготовки старшокласників до ЗНО з української мови та літератури (а також інших гуманітарних



Рис. 1.

дисциплін). У розробці нами враховано специфічні риси гри як методу навчання, а саме: гра звична й цікава форма діяльності для людини будь-якого віку, у грі легше долаються труднощі й психологічні бар'єри, людина мотивується до прояву ініціативності й цілеспрямованості; гра дозволяє навчати й розвивати, має кінцевий результат, який заохочує до подальших дій. Серед мотивів ігрової діяльності можна виокремити мотиви спілкування (спільне спілкування та емоційне переживання під час гри зміцнюють міжособистісні стосунки), моральні мотиви (прояв власної індивідуальності), пізнавальні мотиви (швидкий результат гри стимулює до перемоги; у грі всі рівноправні: немає двічників і відмінників; дух змагання викликає інтерес; пошук правильної відповіді спонукає до розумової діяльності) [3].

Існує декілька підходів до класифікації ігор відповідно меті, віку гравців, сфері застосування тощо. Так, виділяють ігри імітаційні, сюжетно-рольові, організаційно-дієві, ділові тренінги. Наша розробка належить до імітаційних (імітація процедури ЗНО) та організаційно-дієвих ігор, де здійснюється як індивідуальна, так і колективна дія з запропонованими завданнями.

Систематичну підготовку до ЗНО можна вводити вже в 10-му класі. Основною особливістю юнаків цього віку, на думку І. Дубровіної, є психологічна готовність до особистісного та професійного самовизначення. Це необхідно враховувати при моделюванні ігрових ситуацій. Якщо для дітей молодшого шкільного віку гра є домінантним видом пізнавальної діяльності, то для юнаків „підвищується значення ігрових ситуацій, що розширюють уявлення учнів про навколишній світ, дають певні знання, розширюють кругозір” [4, с. 17]. Гра в старшому шкільному віці повинна готувати молодих людей до реальних ситуацій життя через їхнє моделювання. Так, за допомогою

гри можна змодельовати процедуру й зміст ЗНО. Це дозволить зменшити психологічний бар'єр, невпевненість у своїх знаннях та виявити прогалини у навчанні. При цьому важливо враховувати особливості мислення й світогляду сучасних випускників, які звикли швидко сприймати „яскраву” інформацію. Саме тому наша розробка нагадує популярні телевізійні ігрові шоу.

Загальний алгоритм ігрової діяльності, який ми врахували в нашій розробці, зводиться до етапів: створення ігрової атмосфери, визначення змісту й завдань гри, психологічна підготовка учасників гри; організація ігрового процесу (пояснення правил гри, підготовка реквізиту); процес гри; підведення підсумків, аналіз результатів.

Оскільки діти з незабезпечених сімей не завжди можуть займатися з репетитором чи брати участь в оплачуваному пробному тестуванні, запропонована нами комп'ютерна розробка повинна вирішувати цю проблему, надаючи можливість усім учням школи систематично готуватися до ЗНО. Так, ми пропонуємо проводити інтелектуальний конкурс „Новий крок” для всіх старшокласників школи. Назва символічна, адже для випускників вступ до вишу – новий крок у житті. Головна мета конкурсу – поліпшення результатів ЗНО випускників.

Конкурс складається з 2 етапів:

1. Відбірковий етап, у якому беруть участь усі старшокласники, які бажають перевірити свої знання та підготуватися до ЗНО у формі, наближеній до реальної процедури (тестування в класі ураховує всі правила, імітується напружена атмосфери; бланки та формати тестових завдань відповідають реальним). Окрім тестування учням пропонується творче письмове завдання, яке буде оцінено відповідно до вимог ЗНО з української мови та літератури. Результатом цього туру є визначення переможців (учнів з найвищими балами).

2. Показовий (фінальний) етап відбувається у формі гри-вікторини (позакласний захід або урок), де беруть участь 12 переможців відбіркового етапу. Мета гри-вікторини – привернути увагу старшокласників (які будуть

глядачами) до навчального предмету й ЗНО. Для безпосередніх учасників ця гра є стимулом до подальшого розвитку й можливістю отримати заохочення.

Гру-вікторину створено в Ms PowerPoint з використанням макросів VBA. В основі ігрового процесу – тестові завдання різних форматів, які використано в ЗНО з гуманітарних дисциплін: одна правильна відповідь з чотирьох запропонованих (рис. 2), установлення послідовності, установлення відповідності (рис. 3), множинний вибір. Ігрова програма – це шаблон, у який можна вносити тестові завдання з будь-яких гуманітарних предметів, користуючись лише звичними навичками створення презентацій (копіювання й вставка, форматування тексту, переміщення зображень). Комп'ютерна розробка є універсальною й відкритою для використання педагогами. Правила гри, за якими відбувається вирішення тестових завдань, є компіляцією зарубіжних телевізійних форматів „Weakest link”, „People versus”, „Winning lines”, „The Duel”, „The million pound drops” та авторських елементів.

Психолого-педагогічні особливості ігрового процесу: динамічність (час гри обмежений), емоційність (ігрова ситуація непередбачувана), групова й індивідуальна діяльність (гра в команді, гра за себе, гра проти суперника), розвиток стратегічного мислення, результати гри завжди позитивні (усі відповіді гравців будуть правильними, має значення лише кількість спроб для їхнього пошуку), дизайн ігрової програми розраховано спеціально для демонстрації через мультимедійний проектор.



Рис. 2

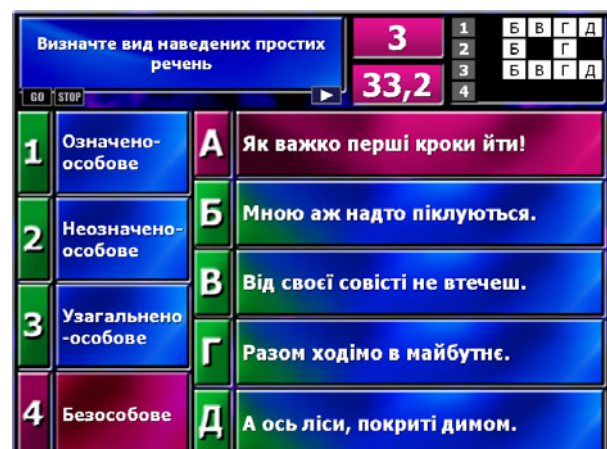


Рис. 3

Нами розроблено дві інструкції для вчителів та організаторів конкурсу: інструкція для введення завдань в ігрову програму та інструкція проведення гри, де висвітлено всі нюанси технічного й організаційного забезпечення конкурсу. Пропонується також і шаблон бланку для відбіркового туру, який імітує реальний бланк ЗНО, створений в Ms Publisher. Учителі можуть використовувати його і в готовому вигляді, не вносячи жодних корективів.

Добирати тестові завдання для обох етапів конкурсу „Новий крок” рекомендуємо з офіційних джерел: демонстраційні тести ЗНО, тести пробного тестування, тести ЗНО минулих років, офіційні збірники тестових завдань. Ці матеріали доступні в мережі Інтернет. Нажаль, деякі неофіційні джерела не відповідають вимогам тестології та не відображають специфіку ЗНО, як і не всі приватні репетитори гарантують якісну підготовку до незалежного оцінювання.

Навесні 2012 р. у Луганському ОППО відбувся проект професійного розвитку для 29 вчителів-предметників Луганської області щодо організації й проведення конкурсу „Новий крок”. Педагоги провели відбіркового (рис. 4) і показовий (рис. 5) тури у своїх школах з учнями 10-11 класів й планують використовувати розробку в майбутньому.



Рис. 4



Рис. 5

Конкурс не повинен стати додатковим навантаженням для вчителів. Навпаки, проведення конкурсу можна поєднати з перевіркою знань учнів (тематичне оцінювання за навчальним планом), позакласним заходом, плановою підготовкою учнів до ЗНО. Тобто конкурс може бути повністю інтегрований у навчально-виховний процес. Також, така робота сприятиме

розвитку професіоналізму вчителів. Оскільки конкурс новаторський за формою та змістом, він позитивно впливатиме на імідж навчального закладу. Показовий (фінальний) етап конкурсу можна проводити на базі професійно-технічних та вищих навчальних закладів у рамках профорієнтаційної роботи з випускниками.

Успішність конкурсу забезпечать:

- чітке завдання (підготовка випускників до ЗНО);
- легкість організації й проведення конкурсу (відсутність значних матеріальних і людських ресурсів);
- безпосередній інтерес учасників, прагнення інтелектуальної самореалізації;
- безкоштовна комп'ютерна програма-шаблон для показового (фінального) етапу конкурсу повністю готова до використання;
- методична підтримка через сайт конкурсу n-krok.tk (рис. 6).

Перспективами розробки є проведення гри-вікторини на телебаченні для випускників; створення методичних рекомендацій вчителям для підготовки учнів до ЗНО, складання тестових завдань, проведення конкурсу, аналізу результатів; уведення комплексної теми „Підготовка до ЗНО” до курсів підвищення кваліфікації вчителів-предметників.

На нашу думку, вищеназвані заходи, в основі яких – система роботи з випускниками через комп'ютерний конкурс, сприяють підвищенню якості навчально-виховного процесу й повинні покращити результати ЗНО.



Рис. 6

Література

1. **Енциклопедія** освіти / [Голов. ред. В.Г. Кремень]. – К. : Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.
2. **Запорожец А. В.** Игра и развитие ребенка / А. В. Запорожец // Психология и педагогика игры дошкольника / под ред. А. В. Запорожца и А. П. Усовой – М. : Просвещение, 1966. – С. 5 – 10.
3. **Кукшин В.** Ігрові технології на уроках [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://osvita.ua/school/technol/759/>
4. **Стом О. Ю.** Навчальні ігри в початковій і середній школі / О. Ю. Стом, С. В. Рудь. — Х. : Вид. група „Основа”, 2010. — 127 [1] с. — (Б-ка журн. „Англійська мова та література”; Вип. 7 (91)).

Ivanov Ivan

Preparation for external independent testing of Ukrainian language and literature on the basis of a didactic computer program „New step”.

Language and literature teachers are proposed with the authors intellectual computer course which has on purpose the development of effectiveness in high school pupils preparation for an external independent testing.

Keywords: external independent testing, competition, game, test preparation.

Відомості про автора:

Іванов Іван Юрійович – аспірант кафедри української мови ДЗ „Луганський національний університет імені Тараса Шевченка”, методист Центру інформаційних технологій Луганського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти. Основні наукові інтереси стосуються проблеми використання ІКТ в післядипломній освіті вчителів-словесників.

Стаття надійшла до редакції 29.08.2012 р.

Прийнято до друку 28.09.2012 р.