Оглавление

[ВСТУП 1](#_Toc29811586)

[РОЗДІЛ 1. ІСТОРІОГРАФІЯ ТА ДЖЕРЕЛЬНА БАЗА ДОСЛІДЖЕННЯ 4](#_Toc29811587)

[1.1. Історіографія 5](#_Toc29811588)

[1.2. Джерельна база 20](#_Toc29811589)

[РОЗДІЛ 2. ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА ЇХ ЗНАЧЕННЯ В СУЧАСНІЙ МЕТОДИЦІ НАВЧАННЯ 23](#_Toc29811590)

[2.1. Поняття інформаційні технології: історія їх появи та розвитку 23](#_Toc29811591)

[2.3. Позитивні і негативні сторони застосування інформаційних технологій в навчальному процесі 35](#_Toc29811592)

[РОЗДІЛ 3. МОЖЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В НАВЧАННІ ІСТОРІЇ 39](#_Toc29811593)

[3.1. Застосування відеоносіїв на уроках історії 39](#_Toc29811594)

[3.2. Комп'ютерні програмні технології 42](#_Toc29811595)

[3.3. Можливості застосування Інтернет-ресурсів на уроках історії 53](#_Toc29811596)

[РОЗДІЛ 4. МЕТОДИКА ЗАСТОСУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА РІЗНИХ ЕТАПАХ УРОКУ ІСТОРІЇ 60](#_Toc29811597)

[4.1. Етап вивчення нового матеріалу 64](#_Toc29811598)

[4.2. Етап закріплення і перевірки знань 72](#_Toc29811599)

[ВИСНОВОК 75](#_Toc29811600)

**ВСТУП**

Серйозні перетворення в економічному і суспільному устрої України, інтегрування країни в світове співтовариство зумовили необхідність реформування в системі освіти.

Значення освіти в сучасному світі велике, воно є найважливішим фактором формування якості економіки і суспільства.

Виняткова роль належить школі. Вона повинна стати найважливішим фактором гуманізації суспільно - економічних відносин. У школі необхідно виховати і підготувати до життя людей, здатних бути відповідальними за долю країни, забезпечити її інтенсивний розвиток.

Концепція модернізації української освіти на період до 2020 року вимагає забезпечити рівний доступ молодих людей до повноцінного якісної освіти відповідно до їх інтересами і схильностями незалежно від матеріального достатку сім'ї, місця проживання, національної приналежності і стану здоров'я.

Модернізація української освіти спрямована не тільки на зміни змісту предметів, що вивчаються і курсів, а й на зміни підходів до методики викладання, розширення арсеналу методичних прийомів учителя, активізацію діяльності учнів в ході занять, наближення досліджуваних тим до реального життя через розгляд ситуацій та пошуків шляхів вирішення найбільш гострих суспільних проблем.

Дослідження, які проводяться вченими в школах, показують, що домінування репродуктивних підходів створює у половини учнів байдуже ставлення до навчання, а у третини - негативне ставлення. Саме тому важливо, щоб учень не був пасивним об'єктом впливу, а міг самостійно знайти необхідну інформацію, обмінятися думками з певної проблеми зі своїми однолітками, брати участь в дискусіях, знаходити аргументи і контраргументи.

Вчення стає навчальною діяльністю тоді, коли школяр оволодіває не тільки знаннями, а й способами їх придбання. На жаль, на уроках історії поки переважають два джерела інформації - вчитель і підручник, але це бачиться явно недостатнім в умови сучасного швидко мінливого світу.

Очевидно, що ХХI століття вимагає принципово інших підходів до освіти. Навчання повинне розвиватись в плані розвитку самостійного критичного і творчого мислення. Але для цього, природно, недостатньо наявності в системі тільки вчителя і підручника (що розуміється розширено, як система засобів навчання), що відображають одну точку зору, прийняту в суспільстві. Необхідно широке інформаційне поле діяльності, різні джерела інформації, різні погляди, точки зору на одну й ту ж проблему, які спонукають учня до самостійного мислення, пошуку власної аргументованої позиції. Для цього необхідні і адекватні поставленої мети методи і засоби навчання.

Ми припускаємо, що на сьогоднішній день, сучасна система освіти, спираючись на традиційні джерела інформації, такі, як шкільні підручники, навчальні посібники, що реалізується під керівництвом вчителя, вимагає розширення інформаційного поля. Потрібно і інша дидактична система, інші методи і технології навчання, адекватні особистісно-орієнтованого підходу в освіті.

**Об'єктом дослідження** є використання інформаційних технологій в навчанні.

**Предмет дослідження:** використання інформаційних технологій на уроках історії.

**Мета дослідження** полягає у вивченні застосування інформаційних технологій у викладанні історії.

**Завдання дослідження:**

Простежити історію появи і розвитку інформаційних технологій;

Показати можливості використання інформаційних технологій в навчанні історії;

Вивчити методику застосування інформаційних технологій на різних етапах уроку.

Методичну основу дослідження склали методи аналізу, синтезу, індукції.

Видання не прив'язане до конкретних підручників, не є доповненням до будь-якого курсу. Це цілком самостійний навчальний продукт, який може знайти найрізноманітніше застосування в практиці викладання.

Видання підготовлено відповідно до Обов'язковою мінімумом змісту історичної освіти в основній школі, Програмою з історії для 7-8 класів, Вимогами до рівня підготовки випускників основної школи.

Матеріали диска дозволяють підібрати образотворчий ряд до будь-якого уроку з вітчизняної історії XVII-XIX ст.

До складу електронного видання входять різноманітні мультимедіа компоненти. Це, перш за все, виключно багатий візуальний ряд, анімації, відеоряд, звукоряд.

Електронне видання включає кілька розділів. З методичної точки зору найбільш важливі з них:

1. Мультимедіа каталог

2. Редактор для самостійного створення альбомів електронних наочних посібників.

3. Альбоми - самостійно створені або поставляються з виданням на диску набори електронних наочних посібників.

Крім того, електронне видання містить:

довідкові матеріали по персоналіях;

довідкові матеріали по дат і подій;

список рекомендованої літератури;

список Інтернет-ресурсів;

блокнот для роботи з текстовою інформацією по об'єктах;

запасник для самостійної роботи з графічними, звуковими і відео об'єктами;

розгалужену систему пошуку об'єктів за різноманітними критеріями.

Підручник багатофункціональний і дає можливість користувачу проявити більшу самостійність і творчий підхід при вивченні курсу вітчизняної історії.

Таким чином, тема інформаційних технологій дуже актуальна на сьогоднішній день, так як вона тільки починає вивчатися. Незважаючи на це ми проаналізуємо різні точки зору на цю проблему. У своїй роботі я спробую дослідити проблему впровадження інформаційних технологій в сучасну систему освіти, і зробити висновок про те, яку ж роль вони відіграють для сучасної школи.

**РОЗДІЛ 1. ІСТОРІОГРАФІЯ ТА ДЖЕРЕЛЬНА БАЗА ДОСЛІДЖЕННЯ**

**1.1. Історіографія**

Геніальний італієць Леонардо да Вінчі, який жив ще в 1452- 1519 рр. в своїх щоденниках зробив деякі начерки, так звані ескізи, які зображували, підсумовує обчислювальну машину на зубчастих колесах, здатну здійснювати операції складання з 13- розрядними десятковими числами. На жаль, дані роботи Леонардо були виявлені тільки в наш час, але спроможність ідеї філософа була повністю доведена фахівцями відомої американської фірми IBM, які відтворили машину.

 Незважаючи на те, що сучасники Леонардо да Вінчі не припускали про існування подібних ідей великого маестро і, тим більше, не здійснили його задумку, але ту підсумовує машину можна сміливо вважати початковою віхою в історії цифрової обчислювальної техніки. Це був перший раз, коли людині спало на думку створити цифрову підсумовує машину, яка стала своєрідним зародком майбутнього електронного суматора. Саме електронний суматор є найважливішою частиною сучасних електронно-обчислювальних машин. І в той далекий від нас час геніальний вчений був, швидше за все, єдиною людиною на планеті Земля, який усвідомив, всю необхідність створення пристрою для полегшення праці під час виконання обчислень.

Однак, суспільство того часу не потребувало в подібних механізмах, і тільки через сто років після смерті Леонардо да Вінчі, вже інший європеєць - німецький вчений Вільгельм Шиккард (1592-1636 рр.), Який, зрозуміло, нічого не знав про записи в щоденниках великого італійця ,

Розробити машину для рахунку, яка б могла підсумовувати і множити шестирозрядна десяткові числа, В. Шиккарда спонукало знайомство з польським астрономом І. Кеплером. Коли Шиккард ознайомився з роботою Кеплера, яка була пов'язана більшою мірою з обчисленнями, йому прийшла ідея надати астроному допомогу в нелегкій рахунковому праці. В адресованому Кеплеру листі, який було надіслано в 1623 р, учений наводить малюнок обчислювальної машини разом з описом її пристрою. На жаль, подальша доля обчислювальної машини не залишилася в історії. Можливо, рання смерть від чуми, якою була охоплена Європа, завадила вченому здійснити його задум.

Як і винахід Леонардо да Вінчі, обчислювальна машина Вільгельма Шиккарда стала відома широкому загалу лише в наш час. У XVII столітті стан справ щодо лічильних машин змінюється. У 1641-1642 рр. французький вчений Блез Паскаль (1623-1662 рр.), якому на той момент було близько дев'ятнадцяти років і він ще був мало кому відомий, створив діючу підсумовує машину, якій було дано назву - «паскалина».

 Початковою і єдиною метою спорудження даної машини було - допомогти батькові в розрахунках, які виконуються при зборі податків. Протягом наступних чотирьох років молодим вченим були розроблені більш досконалі зразки машини. Машини були шести- і восьми розрядними, будувалися на основі зубчастих коліс, а так само могли підсумувати і віднімати десяткові числа. Всього Б. Паскаль створив приблизно п'ятдесят зразків обчислювальних машин і отримав королівський привілей на їх виробництво.

Однак, незважаючи на це практичного застосування «Паскаліни» не отримали, хоча вони і отримали широку популярність в пресі і серед людей (в основному, у Франції). У 1673 р інший не менш великий європеєць - німецький вчений Вільгельм Готфрід Лейбніц (1646-1716 рр.), Створив лічильну машину, або за словами самого Лейбніца, - арифметичний прилад, який міг використовуватися для додавання і множення дванадцятирозрядний десяткових чисел. Змінилося і внутрішній зміст обчислювальної машини - до зубчастих коліс він додав ступінчастий валик, який дозволяв робити множення і ділення.

 У листі одному з друзів В. Лейбніц писав: «... Моя машина дає можливість здійснювати множення і ділення над величезними числами миттєво, до того ж не вдаючись до послідовного додавання і віднімання» .4 Рахункова машина Лейбніца придбала величезну популярність в більшості країн Європи. В електронно-обчислювальних машинах, які з'явилися понад двісті років після машини Лейбніца, пристрій, що виконував ряд арифметичних операцій, назвали арифметичним. Пізніше, у міру додавання ряду логічних дій, воно отримало назву аріфметікологіческім пристроєм. Саме це арифметично-логічний пристрій є основною складовою сучасних комп'ютерів. Згідно з цим ми можемо говорити про те, що два генія XVII століття пройшли перші кроки в історії і розвитку цифрової обчислювальної техніки. У 1795 році у Франції математик Гаспар Проні (1755-1839 рр.), Який виконує для французького уряду деякі роботи, пов'язані з переходом на метричну систему заходів, перший в світі розробив технологічну схему обчислень, яка передбачала поділ праці математиків на три складові.

Перша група, що складалася з кількох висококваліфікованих математиків, повинна була визначити або розробити методи чисельних обчислень, які були необхідні для вирішення завдань, що дозволяють спростити обчислення до арифметичним операціям - скласти, відняти, помножити, розділити.

 Друга група (більш численна за складом) займалася завданням послідовності арифметичних дій і визначенням вихідних даних, які були необхідні при їх виконанні ( «програмування»). Третя і найчисленніша група математиків займалася виконанням складеної «програми», що складається з послідовності арифметичних дій. Виконання цих дій не вимагало від фахівців високої кваліфікації. Результатом подібного поділу праці стало істотне прискорення отримання результатів і підвищення їх надійність.

Однак, головним досягненням було те, що цим було дано імпульс розвитку подальшого процесу автоматизації самої трудомісткою і при цьому найпростішої третьої частини обчислень - переходу до створення цифрових обчислювальних пристроїв з програмним керуванням послідовністю арифметичних операцій.

І, нарешті, завершальним кроком в еволюції цифрових обчислювальних пристроїв (механічного типу) стала робота англійського вченого Чарльза Беббіджа (1791-1871 рр.). Чарльз Беббідж був блискучий математиком, чудово володіє чисельними методами обчислень, які вже мають досвід у створенні технічних засобів для полегшення обчислювального процесу (різницева машина Беббіджа для табулювання поліномів, 1812-1822 рр.). В технології обчислень, запропонованої Г. Проні, Беббіжд побачив можливість для подальшого розвитку своїх робіт. Аналітична машина (так назвав її Беббідж), проект який він розробив в 1836-1848 роках, стала механічним прототипом створеної через сотню років електронно-обчислювальної машини.

 Аналітична машина передбачала в собі наявність тих же основних пристроїв, що і в електронно-обчислювальних машинах:

* арифметичний пристрій;
* пристрій пам'яті;
* пристрій управління;
* пристрій введення;
* пристрій виведення.

Арифметичний пристрій Ч. Беббіджа, як і більш ранні машини, працювало за допомогою зубчастих коліс. На них же Беббидж намір побудувати пристрій пам'яті з 1000 50-розрядних регістрів, яке б представляло собою машину по 50 коліс в кожному регістрі. Програму виконання обчислень записували на перфокарти (пробивання), і на них же відбувався запис вихідних даних і результатів обчислень. 6В число операцій, крім чотирьох арифметичних, Ч. Беббідж включив операцію умовного переходу і операцію з кодами команд.

Пристрій управління забезпечувало автоматичне виконання програми обчислень. Згідно з розрахунками вченого, час складання двох 50-розрядних десяткових чисел становило одну секунду, а множення - одну хвилину. Через механічного принципу побудови пристроїв і використання десяткової системи числення, яка значно ускладнювала створення простий елементної бази, Чарльз Беббідж не зміг повністю реалізувати свій далекоглядний задум, і обмежився скромними макетами. В іншому випадку, розміри машини були б наближені до розмірів локомотива, а для приведення в рух всіх її пристроїв, знадобився б паровий двигун.

Варто зазначити, що програми для обчислень на машині Беббідж, становила дочка Байрона Ада Августа Лавлейс (1815-1852 рр.). Ці самі програми дивно схожі на програми, які були складені згодом для перших електронно-обчислювальних машин. Саме Аду Августу Лавлейс стали пізніше називати першим програмістом світу. Інформаційні технології пройшли довгий шлях від свого зародження до сучасного розуміння цього визначення.

І на даний момент ми можемо виділити ряд визначень і положень інформаційних технологій, які доповнюючи один одного, допомагають зрозуміти зміст і сенс процесу інформаційних технологій. У наш час інформаційні технології розвинулися настільки, що можуть виступати як окремою дисципліною, так і бути частиною структур інших дисциплін або ж мати допоміжну функцію. Отже, інформаційна технологія, як ми вже назвали, це процес, який використовує сукупність засобів і методів збору, обробки і передачі даних первинної інформації для отримання інформації нової якості про стан об'єкта, процесу або явища (інформаційного продукту). Метою інформаційних технологій є виробництво інформації для її аналізу людиною і прийняття на його основі рішення з виконання якої-небудь дії. В даний час у розвитку інформаційних технологій ми можемо виділити три етапи, які пов'язані з еволюцією критеріїв.

Центр в організації виробничої сфери змістився сьогодні на переробку, раціональне використання інформації в усіх сферах людської діяльності. Ці процеси сьогодні базис інформатизації, інформація в нашому суспільстві стає стратегічним ресурсом і стала товаром. Вся зібрана людьми і нова інформації вводиться в електронний вигляд.

Сьогодні на планеті з'являються нові світові інформаційні мережі, що охоплюють робочі місця на виробництвах, їх домашнє господарство. Сучасний працює на виробництвах повинен володіти комп'ютером, розуміти можливості інформаційних технологій, вміти знаходити їх місце в звичайному житті.

1 етап: Машинні ресурси Основна мета - зменшення числа машинних тактів, що вимагають для свого рішення та чи інша програма, а також обсягу займаної нею оперативної пам'яті. Основні витрати на обробку даних - майже в прямій залежності від витраченого на них машинного часу.

2 етап: Програмування Від технології ефективного виконання програм до технології ефективного програмування - так можна було визначити загальний напрямок зміни критеріїв ефективності протягом цього етапу. Найбільш відомим результатом цього першого радикального перегляду критеріїв технології програмування стала створена на початку 70-х років ОС UNIX.

3 етап: Формалізація знань Всі апаратно-програмні засоби ЕОМ підпорядковані одній "надзавдання" - забезпечити "дружню реакцію" машини на будь-які, в тому числі неадекватні, дії користувача. Основне завдання персональних обчислень - формалізація професійних знань, виконувана, як правило, самостійно непрограммірующім користувачем. Інформатизація це нова течія в житті суспільства на основі достовірного застосування знань у всіх важливих сферах людського життя.

Цей процес включив перебудову гарматного базису людської діяльності в різних областях, усюди поширилися інформаційні технології. Грамотна людина в новому інформаційному суспільстві повинен мати:

- доступ до баз даних і засобів інформаційного обслуговування;

- розбиратися в способах і формах представлення даних;

- знати про присутність джерел інформації, вміти ними користуватися;

- вміти давати оцінку даним зі всіляких точок зору;

- вміти застосовувати техніки аналізу статистичної інформації;

- вміти застосовувати дані при резолюції завдань.

Інформатизація сьогодні це введення електронно-обчислювальної техніки в усі верстви діяльності людей, формування нових систем зв'язку, створення машинно-інформаційного середовища, форсування оборотності знань. Ці тенденції виробляють корінні зміни в структурі суспільного виробництва: стрімко трансформується характер технологічних процесів, знання і вміння постійно оновлюються, освоюються нові технології, посилюється загальнокультурний рівень фахівця підприємства.

Це означає, що більшості працівників в організаціях потрібно змінювати свою кваліфікацію, поповнювати свої знання, осягати останні види робіт. Інформаційне суспільство можна визначити як навчається суспільство. Найближчим часом головними факторами науково-технічної революції будуть інтелектуалізація і гуманізація праці, посилення Методичні рекомендації щодо використання інформаційно-комунікаційних технологій в циклі соціально-економічних дисциплін в загальноосвітній школі технічної бази, множення особистої значущості кожного учасника загального виробництва. Тому одним із пріоритетних напрямків інформатизації суспільства стає процес інформатизації освіти, що передбачає використання інформаційних технологій, методів і засобів інформатики для реалізації ідей розвиваючого навчання, інтенсифікації всіх рівнів навчально-виховного процесу, підвищення його ефективності і якості, підготовку підростаючого покоління до комфортної (як в психологічному , так і в практичному відношенні) життя в нових умовах.

Швидке збільшення областей використання електронної техніки призвело до появи нових термінів: "інформаційні технології навчання", "комп'ютерні технології навчання", "нові інформаційні технології" в навчанні (НІТ). Синонімом нових інформаційних технологій виступає термін комп'ютерна технологія. Технічними засобами нових інформаційних технологій навчання виявляється все розмаїття теперішніх пристроїв обробки інформації, засоби зв'язку, відеотехніка, ін.

Це технічна база інформатизації суспільства. Інформаційні технології навчання не можуть бути досліджені поза ходу загального технологічного розвитку, що виявляються за своєю суттю глибоким соціальним процесом. Інформація про інформаційні технології стосовно до технічного прогресу, відмова від аналізу в комплексі економічного, соціального, політичного, культурного і суспільного розвитку обмежують або унеможливлюють дослідження феномену нових технологій навчання. Якщо вважати що технологічна революція це процес глобального громадського перетворення, потрібно припустити, що: системи освіти увійдуть в 21 століття, збагатившись головним чином новою філософією, новими цілями, іншою структурою і змістом, своїми методами, виникнувшими внаслідок впровадження нових інформаційних технологій в навчальному освітньому просторі . Найбільш значні зміни при застосуванні інформаційних технологій, відбудуться в таких напрямках:

- модернізація макро - і мікроструктур;

- диференційована орієнтація на індивідуальні та групові методи навчання;

- результативне застосування сучасних комунікацій в навчальному освітньому простору;

- розширене застосування нових засобів і форм навчання.

На базі вивчення інформатизації освіти головним стає напрямок організації моделі середовища ефективної взаємодії всіх учасників навчального процесу.

Проходить лінія вживання форм навчання, звернених до самостійного набуття знань на базі застосування сформованих форм гіпер - і мультимедіа технологій зі звуковими, графічними, анімаційними пристосуваннями. Перед сучасним навчальним процесом стоїть мета вивчення інформаційних технологій або комплексного, інтегративного процесу навчання з використанням ЕОМ. Сьогодні в обставинах, що швидко розвиваються наукових знань з'являється велика потреба в прискоренні появи пристосувань у вчителів і учнів.

Засоби НІТ з одного боку - предмет вивчення, з іншого - засіб навчання. Викладач для учня вже не єдиний першоджерело інформації, він стає посередником, що полегшує отримання знань учнем. Умовно можна виділити кілька етапів інформатизації освіти – це

* ЕОМ застосовується як предмет шкільного курсу інформатики.  застосування НІТ в традиційних курсах.
* у професійній діяльності вчителя для зняття рутинної навантаження.
* застосування НІТ в освоєнні мультимедіа технологій, локальних і глобальних баз даних, ін.

З підвищенням обсягу наукових та професійних знань виникає потреба в організації єдиного інформаційного простору педагогічного простору. Під інформаційним простором об'єкта розуміється синтез інформаційних компонентів об'єкта незалежно від способів і засобів відображення цих компонентів. У педагогічному просторі деякі інформаційні частини інформаційного простору розробляються вже сьогодні. Формуються інформаційні бази зі статистичними показниками учебнометодіческого, кадрового, матеріально-технічного стану закладів освіти регіонів. Злободенним є питання застосування засобів інформаційних технологій для обробки професійно-важливої ​​інформації.

Під обробкою педагогічної інформації можна розуміти процес переробки учителем викладається і показ його в формі, зрозумілою учневі. Питання про роль сучасних інформаційних, а останнім часом і комунікаційних технологій в справі вдосконалення і модернізації склалася освітньої системи залишається актуальним протягом останніх двох десятиліть.

Найбільшої гостроти він отримав в ході впровадження в практику навчального процесу недорогих і доступних персональних комп'ютерів, об'єднаних як в локальні мережі, так і мають вихід в глобальну мережу Internet. Для успішної реалізації програми модернізації середньої освіти, багато в чому базується на його комп'ютеризації та «інтернетизації», потрібно не тільки сучасне технічне оснащення навчальних закладів, а й відповідна підготовка педагогів і організаторів системи освіти.

Для розуміння ролі інформаційних технологій в освіті необхідно розібратися з суттю цього поняття. Говорячи про інформаційну технології, в одних випадках мають на увазі певний науковий напрям, в інших же - конкретний спосіб роботи з інформацією: це і сукупність знань про способи і засоби роботи з інформаційними ресурсами, і спосіб і засоби збору, обробки і передачі інформації для отримання нових відомостей про досліджуваному об'єкті. У контексті освіти ми будемо керуватися останнім визначенням. В якомусь сенсі всі педагогічні технології (що розуміються як способи) є інформаційними, так як учебновоспітательний процес завжди супроводжується обміном інформацією між педагогом і учнем. Але в сучасному розумінні інформаційна технологія навчання (ІТЗ) - це педагогічна технологія, яка використовує спеціальні способи, програмні та технічні засоби (кіно, аудіо - і видеосредства, комп'ютери, телекомунікаційні мережі) для роботи з інформаціей11.

Таким чином, ІТЗ слід розуміти як додаток інформаційних технологій для створення нових можливостей передачі знань (діяльності педагога), сприйняття знань (діяльності учня), оцінки якості навчання і, безумовно, всебічного розвитку особистості учня в ході навчально-виховного процесу. Головна мета інформатизації освіти полягає "в підготовці учнів до повноцінної і ефективної участі в побутовій, суспільній та професійній областях життєдіяльності в умовах інформаційного суспільства".

Систематичні дослідження в галузі застосування інформаційних технологій в освіті ведуться понад сорок років. Система освіти завжди була дуже відкрита впровадженню в навчальний процес інформаційних технологій, які базуються на програмних продуктах самого широкого призначення. У навчальних закладах успішно застосовуються різні програмні комплекси - як відносно доступні (текстові та графічні редактори, засоби для роботи з таблицями та підготовки комп'ютерних презентацій), так і складні, часом вузькоспеціалізовані (системи програмування і управління базами даних, пакети символьної математики та статистичної обробки) . У той же час ці програмні засоби ніколи не забезпечували всіх потреб педагогів. Починаючи з 60-х рр., В наукових центрах та навчальних закладах США, Канади, Західної Європи, Австралії, Японії, України та ряду інших країн було розроблено велику кількість спеціалізованих комп'ютерних систем саме для потреб освіти, орієнтованих на підтримку різних сторін навчально-виховного процесу.

Комп'ютерне програмованого навчання - це технологія, що забезпечує реалізацію механізму програмованого навчання з допомогою відповідних комп'ютерних програм. Вивчення за допомогою комп'ютера передбачає самостійну роботу учня з вивчення нового матеріалу за допомогою різних засобів, у тому числі і комп'ютера. Характер навчальної діяльності тут не регламентується, вивчення може здійснюватися і за підтримки наборів інструкцій, що і становить суть методу програмованого навчання, що лежить в основі технології CAI.

Вивчення на базі комп'ютера відрізняє від попередньої технології те, що якщо там можливе використання найрізноманітніших технологічних засобів (в тому числі і традиційних - підручників, аудіо - і відеозаписів і т.п.), то тут передбачається використання переважно програмних засобів, що забезпечують ефективну самостійну роботу учнів. Навчання на базі комп'ютера має на увазі всілякі форми передачі знань, якого навчають (за участю педагога і без) і, по суті, перетинається з вищеназваними. Оцінювання за допомогою комп'ютера може являти собою і самостійну технологію навчання, проте на практиці воно входить складовим елементом в інші, оскільки до технологій передачі знань в якості обов'язкового пред'являється й вимога про наявність у них спеціальної системи оцінки якості засвоєння знань. Така система не може бути незалежною від змісту дисципліни, що вивчається і методів, що використовуються педагогом у традиційному навчанні або реалізованих в навчальній програмі.

Комп'ютерні комунікації, забезпечуючи і процес передачі знань, і зворотний зв'язок, очевидно, є невід'ємною складовою всіх перерахованих вище технологій, коли мова йде про використання локальних, регіональних та інших комп'ютерних мереж. Комп'ютерні комунікації визначають можливості інформаційного освітнього середовища окремого навчального закладу, міста, регіону, країни. Оскільки реалізація будь-ІТЗ відбувається саме в рамках інформаційного освітнього середовища, то і кошти, що забезпечують апаратну і програмну підтримку цієї освітньої технології, не повинні обмежуватися тільки лише окремим комп'ютером зі встановленою ньому програмою. Фактично все навпаки: програмні засоби ІТЗ і самі освітні технології вбудовуються в якості підсистеми в інформаційну освітнє середовище - розподілену інформаційну освітню систему.

Не заперечуючи важливості класифікації ІТЗ, зауважимо, що для їх ефективного застосування педагогу в першу чергу необхідно орієнтуватися у відповідному програмному забезпеченні. Розробка повноцінних програмних продуктів навчального призначення - дорога справа, оскільки для цього необхідна спільна робота висококваліфікованих фахівців: психологів, преподавателейпредметніков, комп'ютерних дизайнерів, програмістів. Багато великі закордонні фірми і ряд вітчизняних виробників програмної продукції фінансують проекти створення комп'ютерних навчальних систем в навчальних закладах і ведуть власні розробки в цій галузі. Програмне забезпечення, що використовується в ІТЗ, можна розбити на кілька категорій:

- навчальні, контролюючі і тренувальні системи,

- системи для пошуку інформації,

- моделюють програми,

- мікросвіти,

- інструментальні засоби пізнавального характеру,

- інструментальні засоби універсального характеру,

- інструментальні засоби для забезпечення комунікацій.

Специфіка нових інформаційних технологій полягає в тому, що вони представляють користувачам - вчителям і учням - величезні можливості. Використання комп'ютерів посилює інтерес до предмету. Дозволяє вчителю заощадити масу часу, який він раніше витрачав на крейдяні записи і малюнки на дошці. Для роботи заздалегідь готуються файли, що містять план досліджуваної теми, необхідні дати, терміни, схеми, питання. Зображення проектується на екрани моніторів. На уроках історії часто використовується різноманітний текстовий матеріал: фрагменти з документів, наукових праць, висловлювання політиків, мислителів, коротко сформульовані основні ідеї, узагальнюючі висновки. Вчителю треба зачитувати цитати, досить відкрити відповідний файл. Немає необхідності гортати підручник, книгу, історичне джерело, документ. На файл вчитель може занести будь-який матеріал і в потрібний момент використовувати на уроці. Хлопцям залишається тільки включити монітор і прочитати побачене. Види інформаційних технологій:

1.ІТ обробки даних.

2.ІТ управління навчальним процесом. У тому числі контрольні матеріали.

3.Автоматизація класу, кабінету історії з базою даних, електронною поштою та ін.

Питання застосування наочності на уроках історії постійний при навчанні предмету, школярі при вивченні історії мають справу з об'єктами, які можна тільки уявити. Інтерес до цієї теми і формування комплектів наочних посібників для школи виник і підтримується з другої половини XX століття (це праці Г.І. Годер, П.В. Гора, Г.М. Донського, ін.).

На сьогоднішній день у шкіл зіпсувалися колишні посібники, немає коштів для придбання нових, зважаючи на їх відсутність; сьогодні старі розробки до того ж вже втратили актуальність. Сьогодні видавці України навіть не бачать сенсу в друкуванні комплектів наочних посібників, їх цікавлять тільки підручники та навчальна література. Учитель історії на сьогоднішній день має тільки свої підручні засоби (ілюстрації в підручниках, атласи, схеми від руки), учитель сам виготовляє об'ємні посібники учням.

Навчальний кіно і телепередачі більше не виробляють, замість них з'явилися відео та комп'ютерна графіка, але вони не присутні у всіх кабінетах. Важко педагогам, вони не працювали зі старими посібниками і не завжди у них під рукою нові технології. Сьогоднішній учитель історії, звичайно ж, задається питанням: чи цікава учневі, навчальна наочність з історії адже учень будинку користується новими комп'ютерними іграми і новими мультимедіа?

Є, звичайно, діти, які не мають вдома комп'ютера і книг. Виходом з ситуації, що склалася може бути застосування лічностнооріентірованного підходу в застосуванні наочних засобів на уроках. Хоч і важко, часто за рахунок особистих коштів вчителя історії застосовують нові засоби, у вчителів є вже своя думка про позитивні і негативні сторони застосування таких навчальних посібників. Цей експеримент викликає дискурси в науці. З'явилася чимала кількість дослідницьких робіт по темі застосування на уроках інформаційних технологій. І.Г. Захарова в своїй роботі "Інформаційні технології в освіті" позитивними сторонами застосування інформаційних технологій вважає:

1. Використання інформаційних технологій дає тісний контакт між викладачем і виховує. Опис творчого процесу уроку, його наслідки можуть бути показані на електронній конференції, видані в електронному виданні, розміщені на Web-caйтe. Заміною рукописним тематичним журналам виникають електронні журнали, для них немає питань з тиражуванням посібників. Кожен може подивитися на них в Internet або через локальну мережу.

2. Інформаційні технології розширюють потенціал освітнього середовища програмними засобами, засобами формування креативності учнів. Це моделюють програми, пошукові, інтелектуальні навчальні, експертні системи, програми для ділових ігор. Всі електронні підручники дають упор на формування творчого мислення. Для цього в них є вправи евристичного, творчого характеру, питання потребують уваги і розумових функцій, що вимагають подумати, ін. Комунікаційні технології дають по-новому застосовувати методи, які ініціюють творчу активність учнів. Навчають можуть підключитися в віртуальні дискусії вони можуть проходити в межах декількох шкіл.

3. Новітнє зміст освітнього середовища надає свої можливості для розвитку допитливості учня. Одним з таких мотивів є потенціал задовольнити цікавість в мережі Internet, бібліотеках Інтернет, інтерактивних базах, енциклопедіях, ін. Через Internet учень може вирішити свою проблему по темі не обов'язково з наставником, самостійно, але і навіть із зарубіжними фахівцями, учень може винести питання на обговорення в чат.

Різноманіття інформації в шкільній освітньому середовищі, що входить в світовий інформаційний простір, дає вчителю можливість привести учнів до свого погляду на суть проблеми. Формуванню допитливості в учнів, прищеплення інтересу до пошуково-дослідницької діяльності допомагає можливість навчання у віртуальних лабораторіях.

4. Застосування web-сторінок дає додаткові можливості учням щоб відкрити двері в творчу майстерню. На web-сторінках вчителю можна виставити не тільки навчальні матеріали, але публікації, проспекти, роботи учнів, ін. Вихід у світовий інформаційний простір дає можливість побачити креативність сайтів в роботі науково-дослідних центрів та інститутів; в матеріалах електронних наукових журналів і конференцій; та ін. Інформаційні технології можна застосовувати як універсальне ТСО в навчанні. Воно дає можливість впорядковано зберігати велику кількість матеріалу готових уроків.

Регулярне застосування новітніх інформаційних технологій на уроках історії призводить до:

1. множенню ступеня застосування наочності.

2. множенню продуктивності праці.

3. ратифікації міжпредметних зв'язків з інформатикою.

4. виникає ймовірність організації проектної діяльності по створенню навчальних програм

5. педагог, який використовує інформаційні технології, повинен правильно подавати свій матеріал.

6. змінюються відносини з учнями далекими від історії, але захопленими комп'ютерами.

7. змінюється ставлення до ЕОМ, він стає універсальним засобом для роботи.

Застосування останніх інформаційних технологій здатне поглибити зміст матеріалу з історії, а використання нетрадиційних методик навчання може дати позитивний ефект на формування практичних умінь і навичок учнів. Сьогодні з'являється багато проблем з впровадженням інформаційних технологій у навчання учнів, навіть негативний вплив на психологічне та фізичне здоров'я школярів. це:

1. складність сприйняття великих обсягів інформації;

2. відсутність контролю над виконанням;

3. порушення взаємодії учитель-учень;

ЕОМ не замінює педагога. Однак інформаційні технології:

1. дають високу ступінь мотивації, збільшують інтерес до уроку;

2. піднімають інтенсивність навчання;

3. сприяють індивідуалізації навчання;

4. дають об'єктивність оцінки;

5. множать ступінь самостійності в роботі по предмету.

**1.2. Джерельна база**

Як джерела віпускної кваліфікаційної роботи виступили підручник "Історія України. Кінець XVI-XVIII століття.," Історія України XIX століття. Електронне видання "Історія України XVII-XIX ст.". Воно призначення для! Застосування в навчальному процесі установами освіти України, а такоже для самостійного использование учнями (будинку, в Бібліотеці, медіацентрі и т.д.). Робота з виданням полегшує сприйняттів, розуміння и запам'ятовування информации, Забезпечує Підвищення інтересу до предмета.

На рубежі XX-XXI століть обчислювальна техніка проникла в усі сфери людської діяльності и відкріла велічезні возможности Вибори джерел информації. Застосування інформаційних технологій у вікладанні, в тому чіслі історії. Почінають з'являтися методична література з цієї проблеми.

М.Т. Студеникин в книзі "Сучасні технології викладання історії в школі" підкреслює, что! Застосування технічних засобів - одна з характерних рис сучасного розвитку школи и педагогіки. Посібник присвячений сучасним технологіям викладання історії - модульно-блокового навчання, проектної діяльності. Застосування комп'ютерних програм и інтернету на уроках історії. Зібрані питання и завдання Розвиваючий характеру, вікторіні для учнів. Пропонованій посібник розкріває досвід роботи вчителів історії по застосуванню сучасних технологій навчання. А так же розповідається про сучасний устрій кабінету історії, его наповненні відеоносіях и їх застосуванні на уроках історії, включаючі електронні комп'ютерні програми в поєднанні з Інтернетом.

Студеникин М.Т. такоже зупіняється на методіці! застосування відеоносіїв, комп'ютерних технологій, можливий Інтернет-ресурсів на уроках історії.

Чи не Менш цікавий підхід В.І. Боголюбова, Який у життя без статті "Інноваційні технології в педагогіці" Зазначає, что оновлення школи можливо лишь на шляхах розробки Нових педагогічних технологій и відповідної підготовкі педагогів.

Н. Шевченко в статті "Інтерактівні форми навчання як засіб розвитку особистості школяра" підкреслює, что сучасне навчання Важко сегодня уявіті без технології мультимедіа. Мультимедіа програми відкрівають шірокі возможности для вчителів и учнів.

Аствацатуров Г. в статті "Технологія конструювання мультімедійного уроку" підкреслює, что творцем уроку є вчитель, Який в свою Черга організовує творчість дітей, смороду займаються співтворчістю.

Автор Зазначає, что практика застосування інформаційно-комунікатівніх технологій в оволодінні методикою и Ранее велика. Учитель повинен помочь учневі орієнтуватіся в умовах "інформаційного обвалу". Аствацатуров розповідає про досвід роботи інформаційно-навчального комплексу складається з 4-х компонентів:

Інформаційно-енциклопедичний центр;

Продукція, что дозволяє осмісліті и закріпіті материал;

Розвиток практичних умінь и навичок, розвиток інтуїції;

Система автоматизації (пакети прикладних програм, сістемаавтоматізаціі).

Автор націлює вчителя на творче Освоєння інформаційно-комунікатівніх технологій.

Захарова І.Г. в Книзі "Інформаційні технології в освіті", підкреслює важлівість и необходимость застосування інформаційних технологій, - "інакше Важко рухатіся далі". Вже зараз велика Кількість Навчальних пізнавальних и Розвиваючий матеріалів представлено в електронній виде.

У навчальному Посібнику подано класіфікацію програмних засобів інформаційних технологій навчання з позіції дидактики. Розглянуто принципи та Можливі шляхи інтеграції інформаційних технологій навчання в навчально-виховний процес. Дано Практичні рекомендації относительно! Застосування гіпертекстової технології для создания для создания гіпертекстовіх Електрон підручніків та авторських, освітніх Web-сайтів силами педагогів.

У Збірнику "Цифрові освітні ресурси в навчальному процесі педагогічного ВНЗ и школи" опубліковані тексти доповідей і регіональної Наукової конференции, яка булу присвячено Створення та Використання Електрон освітніх ресурсів. Підвищення інформаційно-комунікатівної - компетентності педагогів загальноосвітніх установ, Впровадження інноваційніх освітніх технологій, а процес навчання. У Збірнику зібрано багатий матеріал про использование цифрових освітніх ресурсів.

Короткова М.В. в статті "Особистісно-орієнтований підхід у вікорістанні наочно засобів на уроках історії", розглядає тему использование картин, фотографій карикатур, карт.

Автор ратує за особистісно-орієнтований підхід у навчанні при вікорістанні наочно засобів, в Основі такого навчання, на мнение автора, повинен лежать особистісно-освітні смисл учнів.

Чернов О.М. в статті "Мультімедійній кабінет історії" считает, что Поняття "кабінет історії" буде Повністю переглянутися, в ньом має буті сучасне обладнання: комп'ютер, мультимедіа-проектор, акустична система, Інтерактивна дошка, сканер, принтер и ін.

**РОЗДІЛ 2. ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА ЇХ ЗНАЧЕННЯ В СУЧАСНІЙ МЕТОДИЦІ НАВЧАННЯ**

**2.1. Поняття інформаційні технології: історія їх появи та розвитку**

Вісімдесяті роки двадцятого століття характеризуються зміною "індустріального" суспільства "інформаційним". У ускладнюються умовах життя вирішальним стає ставлення людей до інформації. Наше суспільство перебуває в стані переходу від індустріального до інформаційного етапу свого розвитку, що характеризується переміщенням центру ваги на виробництво, переробку і найбільш повне використання інформації в усіх видах людської діяльності. Це становить основу процесу інформатизації, інформація стає стратегічним ресурсом суспільства, перетворюється в товарний продукт.

Вся накопичена людством до кінця ХХ століття і знову генерується інформація перекладається в комп'ютерне уявлення. Виникають світові інформаційні мережі, що охоплюють робочі місця користувачів і їхні домашні господарства. Сучасний фахівець повинен володіти комп'ютером, розуміти функціональні можливості інформаційних технологій і вміти визначати їх місце в професійній діяльності, в побуті.

Ці тенденції обумовлені гострою необхідністю в збільшенні обсягу доступної інформації, різноманітністю форм її подання.

"Інформатизація в широкому сенсі слова являє собою процес перебудови в житті суспільства на основі все більш повного використання достовірного, вичерпного і своєчасного знання у всіх суспільно значущих видах людської діяльності". Цей процес, включає в себе перебудову гарматної основи людської діяльності в різних предметних областях на основі повсюдного поширення інформаційних технологій.

Освічена людина "інформаційного" суспільства повинен мати можливість:

* доступу до баз даних і засобів інформаційного обслуговування;
* розуміти різні способи і форми представлення даних;
* знати про існування загальнодоступних джерел інформації і вміти ними користуватися;
* вміти оцінювати і обробляти наявні у нього дані з різних точок зору;
* вміти користуватися технікою аналізу статистичної інформації;
* вміти використовувати наявні дані при вирішенні поставлених перед ним завдань.

Інформатизація супроводжується бурхливим впровадженням електронно-обчислювальної техніки в усі сфери людської діяльності і розвитком систем зв'язку, що призводить до створення машинно-інформаційного середовища і прискоренню оборотності знань. Цей процес ініціює радикальні зміни в структурі суспільного виробництва: швидко змінюється характер технологічних процесів, що вимагає постійного оновлення знань і умінь для освоєння нових технологій, підвищення вимог до рівня загальнокультурної і загальнонаукової підготовки всіх учасників суспільного виробництва. Це означає, що протягом трудового життя більшості учасників суспільного виробництва належить неодноразово змінювати свою кваліфікацію, поповнювати свої знання, освоювати нові види діяльності. Тому інформаційне суспільство також часто називають "навчаються суспільством".

У найближчі десятиліття провідними факторами науково-технічної революції залишаться інтелектуалізація і гуманізація праці, вдосконалення його технічної бази, розширення індивідуальних можливостей, підвищення особистої значущості і відповідальності кожного учасника суспільного виробництва.

Тому одним із пріоритетних напрямків інформатизації суспільства стає процес інформатизації освіти, що передбачає використання інформаційних технологій, методів і засобів інформатики для реалізації ідей розвиваючого навчання, інтенсифікації всіх рівнів навчально-виховного процесу, підвищення його ефективності і якості, підготовку підростаючого покоління до комфортної (як в психологічному , так і в практичному відношенні) життя в нових умовах.

Швидке розширення спектра застосування комп'ютерів і їх периферійного обладнання призвело до появи нових загальновживаних понять: "інформаційні технології навчання", "комп'ютерні технології навчання", "нові інформаційні технології" в навчанні (НІТ). Як синонім НІТ дуже часто виступає таке поняття, як "комп'ютерна технологія", проте, в першому понятті виділяється об'єкт технологічної обробки - інформація (щодо навчання - навчальна інформація), а в другому - технічний засіб реалізації інформаційної технології - комп'ютер. Тут важливо підкреслити, що технічними засобами НІТ навчання є не тільки комп'ютери. НІТ передбачає використання всього різноманіття сучасних пристроїв обробки інформації, включаючи ЕОМ, їх периферійне устаткування (відеоматеріали, принтери, пристрої для перетворення даних з графічної і звукової форми подання в числову і назад і т.п.), засоби зв'язку, відеотехніку тощо . Це технічна база розгортається на наших очах процесу інформатизації суспільства.

Інформаційні технології навчання не можуть бути вивчені і пояснені поза процесом загального технологічного розвитку, що є за своєю суттю глибоким соціальним процесом. Зведення інформаційних технологій виключно до технічного прогресу, відмова від розгляду в контексті комплексного економічного, соціального, політичного, культурного і суспільного розвитку обмежують або навіть унеможливлюють вивчення феномена нових технологій навчання, як в комплексі, так і в окремих конкретних випадках. Тому, виходячи з того, що технологічна революція є процес глобального соціального перетворення, слід припустити, що: системи освіти увійдуть в XI століття, збагатившись докорінно зміненими філософією, цілями, структурою, змістом, організацією і методами освіти і виховання, що з'явилися в результаті впровадження нових інформаційних технологій в навчальних закладах.

Найбільш суттєві зміни як наслідок розвитку інформаційних технологій, відбудуться, на думку Б.М. Влаховіча, в наступних чотирьох напрямках:

* модернізація макро - і мікроструктур;
* диференційована орієнтація на індивідуальні та групові методи навчання;
* ефективне використання сучасних засобів комунікацій в навчальному процесі;
* розширене використання різних засобів навчання і форм так званого "мобільного навчання".

На основі розгляду процесу інформатизації освіти як комплексного за своєю суттю, визначальною стає тенденція створення моделі середовища, в рамках якої здійснюється ефективне співробітництво учасників навчального процесу. У зв'язку з цим, спостерігається тенденція використання форм навчання, спрямованих на самостійне придбання знань на основі використання розвинених форм гіпер - і мультимедіа технологій, в яких поєднуються звукові, графічні, анімаційні, відео можливості комп'ютера.

Перед освітою стоїть завдання освоєння педагогічних інформаційних технологій (під якими будемо розуміти комплексний, інтегративний процес навчання з використанням інформаційно-обчислювальної техніки), введення в навчальний процес інтенсифікують методів і форм. Виникає необхідність прискорення адаптації викладачів і учнів в умовах, що швидко розвиваються наукових областей і педагогічних знань.

Засоби інформаційних технологій мають двоїстий характер: з одного боку - це предмет вивчення, з іншого - засіб навчання. Учитель перестає бути першоджерелом інформації, перетворюючись на посередника, що полегшує її отримання.

Умовно можна виділити ряд етапів інформатизації освіти:

1.Комп'ютери використовуються як предмет вивчення в рамках шкільного курсу інформатики.

2.Використання комп'ютерів в рамках традиційних курсів.

3.Використання комп'ютерів у професійній діяльності вчителя для зняття рутинної навантаження.

4.Освоєння нових засобів: мультимедіа технологій, локальних і глобальних баз даних, організація мережевих проектів і т.п.

Зі збільшенням обсягу наукових та професійних знань виникає потреба в створенні єдиного інформаційного простору педагогічної інформації.

Під інформаційним простором деякого об'єкта (або безлічі) розуміється сукупність всіх інформаційних компонентів цього об'єкта (або безлічі) незалежно від способів і засобів відображення цих компонентів.

В системі освіти окремі інформаційні компоненти інформаційного простору розробляються вже сьогодні. Наприклад, створюються інформаційні бази до статистичних даних навчально-методичного, кадрового, матеріально-технічного стану закладів освіти регіонів, засоби телекомунікації використовуються для передачі управлінської та методичної інформації.

Актуальною є проблема використання засобів інформаційних технологій (апаратних і програмних) для обробки професійно-важливої ​​інформації. Взагалі під обробкою педагогічної інформації можна розуміти: процес переробки викладачем навчального матеріалу і подання його в формі, зрозумілою учневі; процес аналізу результатів навчання.

Стрімке входження в наше життя інформаційних і комунікаційних технологій (менш ніж за покоління) стало можливим завдяки широкому розповсюдженню персональних комп'ютерів і створення глобальної мережі Internet. Ці зміни мають тільки один історичний аналог з усіх відкриттів, раніше які вплинули на всесвітній обмін інформацією та знаннями (телефон, радіо, телебачення), аналогічне вплив на життя суспільства зробило винахід Іоганном Гутенбергом в 40-х рр. XV ст. друкарського верстата.

Друкарський верстат рішуче змінив світ: забезпечив швидке створення і поширення матеріалів, сприяв удосконаленню і уніфікації шрифтів, чим значно полегшив читання - друкованих книг в порівнянні з рукописами. Книги ставали дешевше, а число видавництв швидко збільшувалася. Наприклад, через 30 років після винаходу друкарського верстата тільки в Венеції, що була тоді одним з визнаних європейських культурних і торгових центрів, в друкарнях працювало понад 150 верстатів. Все це, безумовно, сприяло більш широкому поширенню знань і, відповідно, більшої доступності освіти, досягнень науки і культури.

Надалі відкриття Гутенберга спричинило за собою розвиток форм зв'язку, оперативного обміну інформацією - від газет до телебачення і Internet.

Питання про роль сучасних інформаційних, а останнім часом і комунікаційних технологій в справі вдосконалення і модернізації склалася освітньої системи залишається актуальним протягом останніх двох десятиліть. Однак найбільшу гостроту він отримав в ході впровадження в практику навчального процесу щодо недорогих і тому доступних персональних комп'ютерів, об'єднаних як в локальні мережі, так і мають вихід в глобальну мережу Internet. Для успішної реалізації програми модернізації середньої освіти, багато в чому базується на його комп'ютеризації та «інтернетизації», буде потрібно не тільки сучасне технічне оснащення навчальних закладів, а й відповідна підготовка педагогів і організаторів системи освіти.

Для понимания роли информационных технологий в образовании необходимо разобраться с сутью этого понятия.

Говорячи про інформаційну технології, в одних випадках мають на увазі певний науковий напрям, в інших же - конкретний спосіб роботи з інформацією: це і сукупність знань про способи і засоби роботи з інформаційними ресурсами, і спосіб і засоби збору, обробки і передачі інформації для отримання нових відомостей про досліджуваному об'єкті.

У контексті освіти ми будемо керуватися останнім визначенням. В якомусь сенсі всі педагогічні технології (що розуміються як способи) є інформаційними, так як навчально-виховний процес завжди супроводжується обміном інформацією між педагогом і учнем. Але в сучасному розумінні інформаційна технологія навчання (ІТЗ) - це педагогічна технологія, яка використовує спеціальні способи, програмні та технічні засоби (кіно, аудіо - і видеосредства, комп'ютери, телекомунікаційні мережі) для роботи з інформацією.

Таким чином, ІТЗ слід розуміти як додаток інформаційних технологій для створення нових можливостей передачі знань (діяльності педагога), сприйняття знань (діяльності учня), оцінки якості навчання і, безумовно, всебічного розвитку особистості учня в ході навчально-виховного процесу. Головна мета інформатизації освіти полягає "в підготовці учнів до повноцінної і ефективної участі в побутовій, суспільній та професійній областях життєдіяльності в умовах інформаційного суспільства".

Систематичні дослідження в галузі застосування інформаційних технологій в освіті ведуться понад сорок років. Система освіти завжди була дуже відкрита впровадженню в навчальний процес інформаційних технологій, які базуються на програмних продуктах самого широкого призначення. У навчальних закладах успішно застосовуються різні програмні комплекси - як відносно доступні (текстові та графічні редактори, засоби для роботи з таблицями та підготовки комп'ютерних презентацій), так і складні, часом вузькоспеціалізовані (системи програмування і управління базами даних, пакети символьної математики та статистичної обробки) .

У той же час ці програмні засоби ніколи не забезпечували всіх потреб педагогів. Починаючи з 60-х рр., В наукових центрах та навчальних закладах США, Канади, Західної Європи, Австралії, Японії, України та ряду інших країн було розроблено велику кількість спеціалізованих комп'ютерних систем саме для потреб освіти, орієнтованих на підтримку різних сторін навчально-виховного процесу.

Для відповідних ІТЗ в зарубіжній практиці прийнята наступна класифікація:

* CBL
* Computer Based Learning
* Вивчення на базі комп'ютера
* CBT
* Computer Based Training
* Навчання на базі комп'ютера
* CAA
* Computer Aided Assessment
* Оцінювання за допомогою комп'ютера
* CMC
* Computer Mediated Communications
* Комп'ютерні комунікації

У певному сенсі подібна класифікація є досить умовною, оскільки в ній, по суті справи, відбувається перетин окремих технологій.

У цьому можна переконатися, розглянувши більш детально кожну з них.

Комп'ютерне програмованого навчання - це технологія, що забезпечує реалізацію механізму програмованого навчання з допомогою відповідних комп'ютерних програм.

Вивчення за допомогою комп'ютера передбачає самостійну роботу учня з вивчення нового матеріалу за допомогою різних засобів, у тому числі і комп'ютера. Характер навчальної діяльності тут не регламентується, вивчення може здійснюватися і за підтримки наборів інструкцій, що і становить суть методу програмованого навчання, що лежить в основі технології CAI.

Вивчення на базі комп'ютера відрізняє від попередньої технології те, що якщо там можливе використання найрізноманітніших технологічних засобів (в тому числі і традиційних - підручників, аудіо - і відеозаписів і т.п.), то тут передбачається використання переважно програмних засобів, що забезпечують ефективну самостійну роботу учнів.

Навчання на базі комп'ютера має на увазі всілякі форми передачі знань, якого навчають (за участю педагога і без) і, по суті, перетинається з вищеназваними.

Оцінювання за допомогою комп'ютера може являти собою і самостійну технологію навчання, проте на практиці воно входить складовим елементом в інші, оскільки до технологій передачі знань в якості обов'язкового пред'являється й вимога про наявність у них спеціальної системи оцінки якості засвоєння знань. Така система не може бути незалежною від змісту дисципліни, що вивчається і методів, що використовуються педагогом у традиційному навчанні або реалізованих в навчальній програмі.

Комп'ютерні комунікації, забезпечуючи і процес передачі знань, і зворотний зв'язок, очевидно, є невід'ємною складовою всіх перерахованих вище технологій, коли мова йде про використання локальних, регіональних та інших комп'ютерних мереж. Комп'ютерні комунікації визначають можливості інформаційного освітнього середовища окремого навчального закладу, міста, регіону, країни. Оскільки реалізація будь-ІТЗ відбувається саме в рамках інформаційного освітнього середовища, то і кошти, що забезпечують апаратну і програмну підтримку цієї освітньої технології, не повинні обмежуватися тільки лише окремим комп'ютером зі встановленою на ньому програмою. Фактично все навпаки: програмні засоби ІТЗ і самі освітні технології вбудовуються в якості підсистеми в інформаційну освітнє середовище - розподілену інформаційну освітню систему.

Не заперечуючи важливості класифікації ІТЗ, зауважимо, що для їх ефективного застосування педагогу в першу чергу необхідно орієнтуватися у відповідному програмному забезпеченні.

Розробка повноцінних програмних продуктів навчального призначення - дорога справа, оскільки для цього необхідна спільна робота висококваліфікованих фахівців: психологів, викладачів-предметників, комп'ютерних дизайнерів, програмістів. Багато великі закордонні фірми і ряд вітчизняних виробників програмної продукції фінансують проекти створення комп'ютерних навчальних систем в навчальних закладах і ведуть власні розробки в цій галузі.

Програмне забезпечення, що використовується в ІТЗ, можна розбити на кілька категорій:

* навчальні, контролюючі і тренувальні системи,
* системи для пошуку інформації,
* моделюють програми,
* мікросвіти,
* інструментальні засоби пізнавального характеру,
* інструментальні засоби універсального характеру,
* інструментальні засоби для забезпечення комунікацій.

Під інструментальними засобами розуміються програми, забезпечують можливість створення нових електронних ресурсів: файлів різного формату, баз даних, програмних модулів, окремих програм і програмних комплексів. Такі кошти можуть бути предметно-орієнтованими, а можуть і практично не залежати від специфіки конкретних завдань і областей застосування.

Специфіка нових інформаційних технологій полягає в тому, що вони представляють користувачам - вчителям і учням - величезні можливості. Використання комп'ютерів посилює інтерес до предмету. Дозволяє вчителю заощадити масу часу, який він раніше витрачав на крейдяні записи і малюнки на дошці. Для роботи заздалегідь готуються файли на дискеті, що містять план досліджуваної теми, необхідні дати, терміни, схеми, питання. Зображення проектується на екрани моніторів.

На уроках історії часто використовується різноманітний текстовий матеріал: фрагменти з документів, наукових праць, висловлювання політиків, мислителів, коротко сформульовані основні ідеї, узагальнюючі висновки. Вчителю треба зачитувати цитати, досить відкрити відповідний файл. Немає необхідності гортати підручник, книгу, історичне джерело, документ. На файл вчитель може занести будь-який матеріал і в потрібний момент використовувати на уроці. Хлопцям залишається тільки включити монітор і прочитати побачене.

**2.2. Дослідження ступеня застосування інформаційних технологій в навчанні**

Для того щоб зрозуміти, на скільки інтенсивно сьогодні інформаційні технології застосовуються вчителями історії в школі і на скільки це прийнятно для учнів, мною було опитано 75 учнів з 2-х шкіл міста Сєвєродонецька, учнів 5 і 10 класів. Їм було запропоновано перелік питань з варіантами відповідей. Результати опитування зведені в таблицю:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Питання** | **Ніколи** | **Рідко** | **Часто** |
| 1. Як часто ви маєте можливість доступу до Інтернету в школі? | 0% | 52% | 48% |
| 2. Як часто на уроці історії використовуються відеоносії? | 21% | 52% | 27% |
| 3. Як часто уроки історії проводяться в комп'ютерному класі? | 0% | 76% | 24% |
| 4. Як часто використовується комп'ютер під час перевірки знань? | 0% | 52% | 48% |
| 5. Як часто вчитель історії задає вам домашнє завдання, для якого необхідно використання комп'ютерних програм? | 0% | 75% | 25% |

Результати опитування показали, що, на сьогоднішній день інформаційні технології застосовуються не рідко. Це відбувається з двох причин:

ступінь оснащеності шкіл комп'ютерами та мультимедійним обладнанням.

різні погляди викладачів щодо застосування комп’ютерів у процессі викладання історії.

Для вирішення цих завдань держава проводить активну політику в галузі освіти.

З метою з'ясування забезпеченості шкіл комп'ютерами мною відвідували Головне управління освіти Луганської області. Начальник відділу інформатизації пояснив, що завдання забезпеченості новими технологіями вирішується через відповідні федеральні і регіональні програми, мета яких повна комп'ютеризація шкіл та їх підключення до високошвидкісного Інтернету.

Цілеспрямована робота дала свої результати. За відомостями управління освітою Луганської області оснащеність комп'ютерами в 2019 році становила - один комп'ютер на 4 учня. Для порівняння можна навести статистику за попередні роки, так в 2012 році один комп'ютер припадав на 24 учнів, а в 2007 на 64.

**2.3. Позитивні і негативні сторони застосування інформаційних технологій в навчальному процесі**

Проблема використання наочності на уроках історії є "вічною", бо діти при вивченні далекого минулого мають справу з об'єктами, які в більшості своїй можна тільки уявити або уявити в своєму первозданному вигляді. Сплеск інтересу до цієї теми в методичній літературі та створення комплектів наочних посібників для школи припали на другу половину XX століття (Г. Годер, П.В. Гора, Г.М. Донський, Ф.П. Коровкін, BC Мурзаев, Д В.М.. Никифоров та ін.). З плином часу школи втратили старі посібники і сьогодні не мають можливості придбати нові, зважаючи на їх відсутність старі методичні розробки по наочності вже втратили свою актуальність. Автор даної статті неодноразово робила пропозиції провідним навчальним видавництвам України по створенню комплектів наочних посібників, але, на жаль, вони не бачать в цій справі комерційної вигоди, яку можна порівняти з тією, яку приносять підручники та навчальна література.

Учитель історії сьогодні повинен керуватися "підручними» засобами (ілюстраціями в підручниках, картами в атласах, крейдовими схемами на дошці) і самостійно виготовляти об'ємні наочні посібники. Навчальний кіно і телепередачі з історії перестали існувати, їх частково замінили відео і комп'ютерна графіка, але вони є не у всіх кабінетах навіть столичних шкіл. Найважче доводиться починаючим молодим вчителям, які не бачили старих посібників і не завжди мають можливість скористатися сучасними технологіями. Кожен сучасний учитель історії, вважаємо, задавався ще одним питанням: чи цікава учневі, годинами грає на персональному домашньому комп'ютері і переглядає мультимедіа, та навчальна наочність, яку йому можуть запропонувати в кабінеті історії? У той же час є діти, які не мають вдома комп'ютера і ніколи не тримали в руках ілюстрованих посібників, якими так багатий книжковий ринок. У наше століття крайнього індивідуалізму і диференціації єдиним методичним виходом зі сформованої "ненаглядної" ситуації є, як вважає М.В. Короткова, застосування особистісно-орієнтованого підходу у використанні наочних засобів на уроці історії ".

Не дивлячись на труднощі, інформаційні технології вже широко застосовуються вчителями історії, у яких склалося свою думку про позитивні і негативні сторони їх застосування. Цей досвід привернув увагу представників педагогічний науки. З'явилася велика кількість дослідницьких робіт по темі застосування інформаційних технологій. Так, І.Г. Захарова в своїй роботі "інформаційні технології в освіті" позитивними сторонами застосування ІТЗ вважає:

1. Використання ІТЗ допомагає забезпечити тісний контакт між викладачем і учнем навіть в умовах дистанційної освіти. ІТЗ надають найширші можливості. Опис творчого процесу, його результати можуть бути представлені та обговорені на електронній конференції, опубліковані в електронному виданні, розміщені на Web-caйтe навчального закладу. Наприклад, на зміну рукописним тематичним журналам (історичні, літературні та ін.) Не тільки в вузах, а й у багатьох школах, гімназіях, ліцеях з'являються електронні журнали, для яких немає проблем з тиражуванням та розповсюдженням. Кожен бажаючий може ознайомитися з їх матеріалами через Internet, а при відсутності у навчального закладу свого Web-сайту - через локальну мережу.

2. ІТЗ розширюють можливості освітнього середовища як різноманітними програмними засобами, так і методами розвитку креативності учнів. До числа таких програмних засобів відносяться моделюють програми, пошукові, інтелектуальні навчальні, експертні системи, програми для проведення ділових ігор. Фактично в усіх сучасних електронних підручниках робиться акцент на розвиток творчого мислення. З цією метою в них пропонуються завдання евристичного, творчого характеру, ставляться питання, на які неможливо дати однозначну відповідь, і т.д. Комунікаційні технології дозволяють по-новому реалізовувати методи, що активізують творчу активність. Навчають можуть включитися в дискусії, які проводяться не тільки в аудиторії або класі, але і віртуально, наприклад на сайтах періодичних видань, навчальних центрів. У виконанні спільних творчих проектів можуть брати участь учні різних навчальних закладів.

3. Новий зміст освітнього середовища створює і додаткові можливості для стимулювання допитливості учня. Одним з таких стимулів є можливість задовольнити свою цікавість, завдяки широким можливостям глобальної мережі Internet надається доступ до електронних бібліотек (науково-технічним, науково-методичним, довідковим і т.д.), інтерактивним базам даних культурних, наукових та інформаційних центрів, енциклопедій, словників. Через Internet навчають, може звернутися з питанням по зацікавила його проблеми не тільки до свого наставника, а й до провідних вітчизняних і зарубіжних фахівців, винести його на обговорення в електронній конференції або чаті. Саме різноманітність інформації, що пропонуються в освітньому середовищі, інтегрованої у світовий інформаційний простір, допомагає педагогу підвести учнів до пошуку власного погляду на суть досліджуваної проблеми. Розвитку допитливості учнів, прищеплення інтересу до пошуково-дослідницької діяльності допомагає також можливість роботи в віртуальних наукових лабораторіях, проведення комп'ютерних експериментів за допомогою моделюють програм.

4. Створювані на сайтах навчальних закладів персональні web-сторінки педагогів надають додаткові можливості і для того, щоб відкрити учнем "двері" в свою творчу майстерню. На таких сторінках можна показати не тільки навчальні матеріали, а й свої наукові публікації, проспекти проведених досліджень, кращі роботи "учнів, що перевершили вчителя". Вихід у світовий інформаційний простір дозволяє побачити безліч зразків креативності: на сайтах, що розповідають про діяльність науково-дослідних центрів і окремих науково-дослідних інститутів; в матеріалах електронних наукових журналів і конференцій; результати конкурсів творчих проектів і дистанційних олімпіад; на персональних web-сторінках учнів, студентів, викладачів, науковців усього світу.

Персональний комп'ютер можна використовувати як універсальний технічний засіб навчання (ТСО). Таке ТСО дозволяє впорядковано зберігати величезну кількість матеріалу і готових розробок уроків.

Систематичне використання персонального комп'ютера на уроках призводить до цілого ряду цікавих наслідків:

1. Підвищення рівня використання наочності на уроці.

2. Підвищення продуктивності праці.

3. Встановлення міжпредметних зв'язків з інформатикою.

4. З'являється можливість організації проектної діяльності учнів по створенню навчальних програм під керівництвом вчителів інформатики та історії.

5. Учитель, який створює, або використовує інформаційні технології, змушений звертати величезну увагу подачі навчального матеріалу. Що позитивним чином позначається на рівні знань учнів.

6. Змінюється на краще взаємини з учнями далекими від історії, особливо з захопленими комп'ютерами. Вони починають бачити в учителі "споріднену душу".

7. Змінюється, особливо у 5-7-класників, ставлення до комп'ютера, як до дорогої, захоплюючій іграшці. Хлопці починають сприймати його як універсальний інструмент для роботи в будь-якій області людської діяльності.

Використання нових інформаційних технологій здатне суттєво поглибити зміст матеріалу, а застосування нетрадиційних методик навчання може зробити помітний вплив на формування практичних умінь і навичок учнів в освоєнні історичного матеріалу.

Разом з тим існує достатня кількість проблем пов'язаних з впровадженням ІТЗ в освітній процес і їх негативний вплив на успіхи учнів, психологічне та фізичне здоров'я школярів. Серед них:

1 складність сприйняття великих обсягів інформації з екрану дисплея;

2 відсутність безпосереднього і регулярного контролю над ходом виконання навчального плану;

Не дивлячись на ці проблеми не можна не відзначити, що інформаційні технології:

1. формують високу ступінь мотивації, підвищують інтерес до процесу навчання;

2. підвищують інтенсивність навчання;

3. дозволяють досягти індивідуалізації навчання;

4. забезпечують об'єктивність оцінювання результатів;

5. збільшують частку самостійної роботи.

**РОЗДІЛ 3. МОЖЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В НАВЧАННІ ІСТОРІЇ**

**3.1. Застосування відеоносіїв на уроках історії**

Застосування технічних засобів для навчання і виховання підростаючого покоління - одна з характерних рис сучасного розвитку школи і педагогіки. Технічні засоби необхідні для підвищення якості навчання. Застосування технічних засобів необхідно для того, щоб зменшити стомлюваність учнів. Технічні засоби дають можливість викласти матеріал наочно, в образній, а тому легко сприймається і добре запам'ятовується формі.

Незаперечні переваги використання відеоносіїв на уроках історії, перш за все, їх оперативність і маневреність, можливість повторного застосування, використання стоп-кадру. Перегляд створює ефект присутності, справжності фактів і подій історії, викликає інтерес до історії як до предмету навчання.

До відеоматеріалів пред'являються загальні дидактичні вимоги, зокрема, їх високий естетичний рівень і емоційний вплив; пізнавальна значущість; фактологическая достовірність; зв'язок художніх образів з реальним життям в дану історичну епоху; підбір занять, найбільш доцільних для ефективного вирішення поставлених освітніх, розвиваючих і виховних завдань.

Перш за все вчителю треба вирішити завдання з накопичення відеоматеріалів, створюючи власну відеотеку і каталог з залученням матеріалів районної та міської відеотек, що містять науково-популярні та публіцистичні передачі, документальне кіно, фрагменти художніх фільмів. Потім треба продумати, які відеоматеріали доцільно використовувати на уроці, а які на факультативних заняттях і під час гурткової роботи. Так, фрагменти художніх фільмів краще показувати в позаурочний час, використовуючи їх в більшій мірі для вирішення виховних завдань.

Після чого слід підготуватися до показу на уроці: провести хронометраж фрагмента і визначити час перегляду (15-20 хв); розбити фрагмент на смислові одиниці, сформулювавши до них питання і завдання для учнів; визначити значення фрагмента для вивчення конкретної теми; виявлення результатів перегляду.

Старшокласники можуть записати для уроків документальні фільми, створених на основі архівних матеріалів, інтерв'ю учасників подій, вилучивши з звукового ряду оціночні судження і готові висновки. В такому випадку фрагменти цих "препарованих" фільмів дозволять учням зробити власні умовиводи і при повторному повному перегляді порівняти з висновками вчених.

Все більше застосування знаходять відеокласи, в комплект яких входять монітори на столах учнів і повний відеокомплект близько робочого місця вчителя: відеомагнітофон, відеокамера, телевізор і великий екран, відеопроектор, центральний монітор, колонки, пульт управління. Музично заняття оформляються за допомогою електрофони.

Для роботи заздалегідь розробляються навчальні програми, створюються дидактичні матеріали (картки з назвою теми, план вивчення нового, дати, терміни, поняття, схеми, питання і завдання, фрагменти історичних документів, карт і ін.). За допомогою відеокамери вчитель виводить потрібні дидактичні матеріали на монітори і передає на великий екран. Один учень заповнює ручкою або фломастером текстову або хронологічну таблицю, доповнює схему за робочим місцем викладача, а інші учні, використовуючи свій монітор, виконують необхідні дії на своєму робочому місці. Спрощується демонстрація дрібних ілюстрацій, слайдів, портретів.

Велике значення для ефективності використання технічних засобів має обстановка, в якій вони застосовуються.

Готуючись до проведення кіноуроках, вчитель повинен уважно переглянути кінофільм. В ході перегляду фільму слід відзначити кадри, до яких учитель повинен привернути увагу учнів. Учитель повинен пояснити нові поняття. Деякі нові слова можуть попередньо не пояснює, якщо позначаються ними предмети, явища або поняття добре відомі учням і про їхнє значення легко здогадатися по контексту.

Після такої підготовчої роботи, вчителю необхідно подбати про чіткої організації кіноуроках. Учитель повинен коротко зупинитися на назві фільму.

У деяких випадках необхідно дати короткі пояснення про місце і час дії.

Перед учнями можна заздалегідь поставити певне завдання, наприклад, запропонувати їм визначити основну думку фільму, висловити свою думку до дійових осіб і т.д.

Робота з Кінофрагменти складається з наступних чотирьох етапів:

1. Робота з незнайомими словами.

2. Вступна бесіда.

3. Перегляд кинофрагмента.

4. перевірка розуміння кинофрагмента.

Головне завдання, яке стоїть перед вчителем на даному етапі, - це перевірка розуміння учнями змісту кинофрагмента. Тут можна рекомендувати такі прийоми роботи:

Таке цінна якість відео, як поєднання яскравої форми кінонаглядності з можливістю багаторазового пред'явлення, з кожним роком знаходить все більше визнання в якості ефективного навчального засобу при вивченні історії і суспільствознавства. Особливість відеофільмів полягає в тому, що вони можуть зображати комунікативні ситуації найбільш повно. Крім того, відео дозволяє побачити, де відбувається дія. Матеріал уроку повинен відповідати рівню знань учнів на даному етапі навчання. При підборі матеріалу треба враховувати також вікові та індивідуальні особливості учнів.

Демонстрація відеофільму не повинна являти собою просто розвага, а повинна бути частиною цілеспрямованого навчального процесу, що відповідає всім вимогам методики викладання історії та суспільствознавства.

Таким чином, значення відеофільму визначається, перш за все, можливостями його як особливого пристрою для передачі інформації і організації її запам'ятовування.

**3.2. Комп'ютерні програмні технології**

Сучасний освітній процес передбачає розвиток в учнів творчих здібностей. Подібна вимога диктує необхідність роботи учнів з інформацією, самостійно формованої ними у вигляді творчої освітньої продукції. Вирішенню даного завдання сприяє розвиток проектних технологій у вивченні історії. В даному випадку інформаційні технології (ІТ), спочатку призначені для створення інформаційних продуктів різного роду (текстів, презентацій, web-сторінок і т.п.) і володіють величезним творчим потенціалом, також могли б стати ефективним інструментом в руках учнів.

Інформаційно-комунікаційні технології здатні: стимулювати пізнавальний інтерес до історії, надати навчальної роботи проблемний, творчий, дослідницький характер, багато в чому сприяти оновленню змістовної сторони предмета історія, індивідуалізувати процес навчання і розвивати самостійну діяльність школярів.

Програми загального призначення: Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint, Microsoft FrontPage, Microsoft Publisher, Adobe Photoshop та інші можуть з успіхом використовуватися вчителями історії. Спектр застосування даних програм в навчальному процесі досить великий. Вони можуть використовуватися для створення наочності, контролюючих тестів, творчих освітніх продуктів учнями та ін. Програма PowerPoint, має великий потенціал створення наочно - образного уявлення історичного минулого. Учитель історії може самостійно створювати такі презентації до своїх уроків або використовувати готові. В Інтернеті представлений набір готових навчальних презентацій по предмету історія. Крім того, сьогодні широко практикується створення презентацій, для творчого уявлення учнями свого інтелектуального продукту. (Домашньої роботи, реферату, доповіді, повідомлення і т.п.).

Текстовий редактор Microsoft Word також може служити прикладом найпростішого використання офісних додатків. За допомогою текстового редактора Word педагог може створити прості дидактичні матеріали та пред'явити їх учням для самостійної роботи на уроці в комп'ютерному класі. Такий матеріал може бути підготовлений у вигляді тексту з поясненнями, ілюстраціями, посиланнями і контрольними питаннями. Учні можуть створити за допомогою редактора Word власний інтелектуальний продукт, наприклад реферат, доповідь, повідомлення та ін.

Табличні процесори або електронні таблиці призначені, в основному, для обробки числових даних. Проте, можливості табличного процесора Excel в процесі навчання історії так само дуже різноманітні. За допомогою цього офісного додатка, можна створювати графіки та діаграми в ході вивченні тем соціально - економічної історії, в яких фігурують кількісні показники (обсяг виробництва, рівень безробіття, процес ціноутворення та ін.). Excel дозволяє обробляти статистичні дані економічного та соціологічного характеру, проводити порівняльний аналіз таких даних та ін.

У діяльності педагога важливою ланкою є діагностика знань учнів. Використовуючи табличний процесор Microsoft Excel можна створити контролюючі тести з різних розділів історичного курсу. Відомі приклади використання цієї програми для створення електронних журналів.

Досвід використання Microsoft Office 2016 в школі представлений в Комплекті навчально-методичних посібників для шкільних вчителів, що складається з декількох брошур і носіях, і безкоштовно розповсюджується компанією Microsoft.

В даний час в Україні формується ринок спеціальних програм, створених для використання в якості засобу навчання (дидактичного інструменту) на уроках історії. На сьогоднішній день існують десятки різноманітних програм навчального призначення, розміщених на ПК або в Інтернеті. До них відносяться:

Програми-репетитори - орієнтовані на заключний етап навчання (приклад: на інтенсивну підготовку до іспиту). "Репетитор з історії" - це тестирующая програма для школярів та абітурієнтів.

Задачники - програми, що дозволяють організувати процес придбання нових знань в захоплюючій формі. За формою ці програми нагадують гри, але по суті містять в собі серйозні навчальні завдання. Наприклад, завдання з історії стародавнього світу містяться на CD "Загадки сфінкса".

Таким чином, комп'ютерні технології дозволяють використовувати різні види завдань інтерактивного характеру: щодо подій, хронології, географічних найменувань, топоніміці, термінам і поняттям, персоналіях - коли учні зіставляють ліві і праві частини колонок, розставляючи стрілки; ставлять номера в потрібному порядку; заповнюють прогалини; виконують тестові завдання, вирішують кросворди. Правильність виконання завдань учні звіряють з відповідями на великому екрані з діагоналлю 1,5 м, зображення на який виводиться за допомогою мультимедіа проектора.

Учитель і учні успішно створюють інтерактивні карти з історії, що застосовуються як при вивченні нового, так і на повторительно-узагальнюючих уроках. Можливо конструювання уроку на основі матеріалів історичної гри "Сучасники", "Аванта" або програми Power Point з пакету Microsoft Office.

Програма PowerPoint дає можливість використовувати ресурси в таких формах уявлення як тексти, слайди, відео - і аудіофрагменти, діаграми, таблиці, звукові сигнали, що показують перехід від одного виду роботи до іншого. Комп'ютерні презентації в цій програмі дозволяють створити слайд-фільм уроку, підібравши потрібні історичні карти, схеми, ілюстрації і таблиці, підготувати розкадрування, що містить інформацію по персоналіях, хронології і картографії, термінам і поняттям, залучаючи інформацію з електронного словника. Цей опорний конспект учні застосовують при підготовці отриманого завдання, звертаючись до слайд-фільму в класі по локальній мережі або будинку, користуючись сайтом школи або вчителя, розміщеними в Інтернеті. Вони готують розповіді по колажу, по слайдах.

Цікаві рекомендації по роботі з електронним діафільмів дає А.В. Чернов. Учитель з учнями стають розробниками поурочних пакетів презентацій трьох видів:

* комп'ютерні презентації;
* програми для повторительно-узагальнюючих уроків;
* комп'ютерний диафильм з елементами анімації.

Як правило, на підготовку однієї презентації із застосуванням уривків з мультимедійних енциклопедій, засобів графіки і анімації, аудіозасобів йде близько трьох годин часу.

Застосування комп'ютерного діафільму на уроці дає можливість в потрібній послідовності вводити, знімати, пересувати фрагменти кадрів, представлених у вигляді слайдів. Так, на першому слайді з'являється тема уроку, на другому - пункт за пунктом відображається план вивчення нового матеріалу, на третьому - висувається проблемне завдання уроку, на наступних - розкривається основний зміст уроку, представленого на слайдах з коротким навчальним текстом базових знань і образотворчого ряду - ілюстрацій з картин відомих художників, діаграм.

Учитель пропонує учням назвати причини події або явища, а по ходу бесіди або в якості її результату виводить по пунктам або відразу текст відповідного слайду. На наступному слайді при з'ясуванні територіальних втрат учні бачать як воїни переходять кордон, як полки висуваються для битви, як пересуваються фігурки військових під час бойових дій. Так застосовуючи умовно-графічну анімацію вчитель формує у учнів уявлення про хід бойових дій.

При закріпленні використовується стрічка часу і ілюстрації: викликаному учневі треба поєднати дату з відповідним зображенням, працюючи за комп'ютером в режимі редагування слайдів. Потім клас вирішує кросворд: на екрані з'являється питання, учні дають на нього відповідь, вносять його в сітку кросворду.

Дана розробка трансформується під будь-який тип уроку, оскільки вчитель може знімати і додавати слайди, змінювати їх зміст, застосовувати додаткові види графіки, вводити нові прийоми навчальної діяльності. При створенні слайдів особлива увага звертається на логіку викладу матеріалу. Так виникають і складаються можливості проектної діяльності учнів по створенню власних програм.

Ю.В. Кушнерьов запропонувала семикласникам у другому півріччі розробити на уроках навчальні проекти-презентації по темі: "Раннє Середньовіччя: міфи і повсякденне життя". Таку роботу дозволяли провести кабінети історії та інформатики, обладнані комп'ютерами, сканерами, мультимедійними проекторами, а також наявність необхідного програмного забезпечення: Word, Twain, PhotoShop, PowerPoint.

На першому організаційному занятті учням видається макет слайдів і шаблон оформлення з наступним наповненням слайдів:

* заголовок, автор матеріалів;
* історична довідка з питання;
* сюжети проектів;
* відображення змісту міфів в літературі, живописі, музиці, кінофільмах;
* список книг, сайтів, всієї використаної інформації;
* відомості про автора презентації.

На першому уроці формуються робочі групи і розподіляються завдання між учнями.

Навчальна діяльність на наступних уроках організується і проводиться в такий спосіб:

* уроки 2-3 - робота в групах по обробці зібраного матеріалу і пошуку нового, включаючи Інтернет;
* урок 4 - узагальнення та систематизація матеріалів, їх аналіз, виставлення оцінки за виконану роботу, коригування планів майбутньої діяльності;
* уроки 5-6 - розробка презентації на основі зібраних матеріалів;
* урок 7 - представлення та обговорення першої презентації;
* уроки 8-9 - представлення та обговорення інших презентацій,
* запис основного в зошиті, формулювання завдань для самостійної роботи;
* урок 10 - самостійна робота, підсумкове виставлення оцінок.

Кожен учень представляє свою частину роботи, розповідає, який внесок він вніс у спільну справу. При оцінці враховуються якість і форма подання матеріалу; форма його усного викладу (власний розповідь або читання з екрану); вміння зробити пояснення, роз'яснити сутність змісту; точність і ємність відповідей на запитання присутніх на презентації.

Аналіз проектного дослідження дозволив виявити успіхи і невдачі цього виду навчальної діяльності. Перш за все підвищилася активність учнів, зріс їх інтерес до історії, значніше, досконаліше стали вміння в області історії та інформатики. До типових помилок можна віднести прагнення учнів включити в проект все різноманіття зібраної інформації, не віддаючи звіту в її наукової складності і труднощі для учнів класу. Ну і, звичайно, особливо на першому етапі, презентації були перевантажені спецефектами.

Як показує практика, не реально здійснення комп'ютерної проектної діяльності в молодшому і середньому віці, тому тут вчителі зорієнтовані на презентації іншого характеру. При підготовці до уроку-презентації в 5 класі вчитель С. Доценко використовував розміщену на компакт-диску "Велику енциклопедію Кирила і Мефодія", з якої взяв необхідний для розкриття теми текст, образотворчий і графічний матеріал. Презентація являє собою наочний ряд, що дозволяє урізноманітнити розповідь вчителя, зробивши його цікавим і пізнавальним, а також організувати обговорення ланцюжка взаємопов'язаних питань. Основу змісту уроку складають слайди з текстом і графікою, відео - і аудіоматеріалами, використовуваними комплексно. Уся презентація складається з 17 слайдів, розбитих на частини відповідно до плану уроку. Компонування матеріалу презентації для вчителі та учнів служить своєрідною формою опорного конспекту

По ходу уроку на екран відповідно до плану виводиться потрібний матеріал, питання і завдання. В ході представлення уроку-презентації новий матеріал чергується із запитаннями та завданнями з повторення раніше вивченого. На початку вивчення нового демонструється заставка - слайд-фільм з картинами з життя Стародавнього Єгипту у супроводі музики на тему єгипетських мотивів. Слідом за цим з'являється слайд із зображенням пірамід ... В кінці уроку по новому матеріалу в ігровій формі проводиться невелика вікторина, після чого вчитель підводить підсумок уроку, оцінює роботу учнів класу.

На базі системи «Магістр. Doc" розроблений банк даних з 200 завдань з історії Стародавнього світу для тренінгу і контролю знань учнів: на першому кадрі дається саме завдання, на другому - консультаційний матеріал по виконанню, підказка, на третьому - відповідь, правильне рішення. Звернення до підказкою фіксується і вчитель отримує інформацію про рівень підготовленості учня, про недоліки в його знаннях. На основі цієї програми учні працюють в комп'ютерному класі. Вони вводять з клавіатури слова, символи, переміщають мишею фрагменти графіків, схем, таблиць, заповнюють пропуски, прибирають зайве, вибирають позиції аргументації прийнятого рішення, дії.

Як уже зазначалося, робота з мультимедійною гіпертекстової системою, зокрема в програмі PowerPoint, дозволяє вибирати шляхи вивчення матеріалу за допомогою інтенсивного візуального ряду, створити потрібний для даного уроку слайд-фільм, доповнити його музичним супроводом, звуковими сигналами, які показують перехід від одного відеоряду до іншому. У процесі роботи вчитель легко може прати або вводити нові абзаци, відеозображення, малюнки; оформляти перехід одних фрагментів до інших.

Зображення виводиться на монітор комп'ютера, так і на великий екран, поміщений поруч з класною дошкою. Діяльність учителя об'єднується з образотворчим поруч на екрані, розкриваючи і доповнюючи його інформацію візуальними образами і задаючи певний теми й ритм уроку. Візуальне занурення привносить елемент солідарності всіх що беруть участь в роботі, пов'язаних спільною справою, що організовує і дисциплінує учнів. Таке навчання дозволяє активно сприймати інформацію, завдяки тим асоціаціям, які виникають в чергуванні зорових образів. Практичну користь це метод праці, як і будь-який інший, дає при систематичному його застосуванні.

Програма візуального занурення служить планом уроку, регулюючи найбільш оптимальний обсяг інформації. При її розробці відбираються основні факти і дати, найважливіші події, явища і процеси, терміни і поняття. Перед учителем стоїть завдання максимально змістовно розкрити тему уроку, не перевантажуючи його другорядним матеріалом. Таке занурення в минуле створює у учнів чітке уявлення про змістовне своєрідності історичних подій, їх послідовності і динаміці, значущості в рамках певного періоду.

Встановіть цю програму застосовувати на лекції при вивченні нового, під час лекції-діалогу з пройденої теми з відпрацювання понятійного апарату і під час узагальнюючого повторення, коли учні самі конструюють інформацію по вивчених тем і розділів курсу.

Дана програма дозволяє застосовувати в різних формах і колірних гамах все різноманіття зорового ряду: картини, портрети, схеми, карти, діаграми і таблиці, тексти. Сюди ж учитель містить опорні слайди - ілюстрації, підготовлені учнями. У програмі застосовуються анімаційні ефекти самих різних чергувань, поєднань, виділень, змін і ракурсів. Використовуючи можливості програми, вчитель може розробляти власні творчі курси, враховуючи специфіку класу і розв'язуваних навчальних завдань. Програму можна швидко змінювати, оновлювати і розширювати, об'єднувати з іншими програмами або темами, курсами або такими предметами як література і світова художня культура.

При розробці системи уроків в цій програмі необхідно дотримуватися певних принципів, які сприяють кращому сприйняттю, засвоєнню і запам'ятовуванню учнями навчального матеріалу:

* уроки кожної теми оформляються уніфіковано, в єдиному стилі; тема уроку поєднується з певним колірним фоном і супроводжується піктограмою, по ходу уроку вона неодноразово виводиться на екран. Колірний фон позначених подій може бути світлим або темним, в залежності від їх позитивного або негативного значення;
* в межах теми одна подія від іншого відділяється спеціальними заставками, зокрема, шкалою часу. На ній вказано назву факту або події, дата, місце дії. По завершенні розгляду події заставка з'являється знову зі спеціальною піктограмою. Тут уже вчитель показує тимчасову протяжність події;
* всі змістовні образи, що з'являються на екрані, обов'язково супроводжуються текстовим поясненням, причому, чітко вказано, до якого зображенню відноситься дане пояснення. На екран так само виводяться всі назви термінів і понять, географічні найменування, персоналії, вживані вчителем у своїй лекції. Тим самим вчитель концентрує увагу учнів на правильне написання слова, його орфографії. Якщо учням потрібно записати дані учителем визначення, висновки і узагальнення, то вони також виводяться на екран, щоб учні могли їх побачити і грамотно записати;
* всі зображення умовно поділяються на дві великі групи - а) реалії досліджуваної епохи (об'єктивне) і б) особисті думки і погляди (суб'єктивне). Група "а" включає підбір реально існують або колись існували малюнків, картин, портретів, фотографій, плакатів, факсимільних видань, джерел і документів. Група "б" показує зображення, взяті з іншого часу або намальовані самим учителем, яка розкриває його ставлення до об'єктивних реалій, в результаті чого у них з'являється додатковий сенс. На екрані може бути поміщена фігурка з певною мімікою, жестами, позою. Поява цієї фігурки буде свідчити про суб'єктивної оцінки того, що відбувається.

Так виникає ефект діалогу, який вносить в хід уроку певне драматичне напруження і відображає саме розуміння історії як низки подій, що відбувалися в просторі і часі, наших знань і оцінок цих подій. На уроці вислуховується думка не тільки вчителі, а й відбувається обмін думками всіх присутніх, коли вони узагальнюють побачене і дають свої оцінки.

Різні способи активізації учнів на уроці, наприклад, коли вчитель дає попереджувальну інформацію перед показом візуального ряду.

Урок включає в себе також пряме звернення вчителя до учнів класу: Що зображено в тій чи іншій частині екрану? Як співвідноситься дане зображення з темою уроку? Дайте опис побаченого епізоду з вживанням нових термінів і понять. За допомогою "миші-указки" доповніть елемент схеми і введіть сполучні лінії. Взявши миша-"олівець" заповніть історичну карту або таблицю. Простота видалення з екрану зображення таким "олівцем" дозволяє прибрати або створити нове зображення, змінивши, спростивши або ускладнивши роботу інших учнів класу. Може бути також прочитання учнями текстів з екрану вголос при використанні рухомого рядка, читання в ролях, з драматичним виконанням, показуючи своє входження в образ.

Активну участь учнів класу в роботі виражається також в конспектування змісту уроку в процесі заповнення заздалегідь підготовленої і розданому учням форми конспекту на друкованій основі, в якій даються назва теми уроку, "шкала часу", вказані основні етапи уроку. З цією формою учні знайомляться заздалегідь на початку уроку, щоб вони могли орієнтуватися у викладі теми уроку. Форма містить ті піктограми і символи, які будуть з'являтися на уроці по ходу роботи. У такій конспект учні вписують назви подій і їх дати, заповнюють контурні карти з основними орієнтирами, допрацьовують незаповнені таблиці і недопрацьовані до кінця схеми, доповнюють визначення зазначених термінів і понять. Форма конспекту може бути виконана на декількох рівнях складності з урахуванням індивідуальних особливостей і можливостей учнів. Заключною частиною конспекту є домашнє завдання: доробка в повному обсязі заповнених в класі контурних карт, схем і таблиць, відповідь на питання і виконання завдань за матеріалами підручника та конспекту. Так конспект допомагає швидше і простіше засвоїти зміст уроку.

Для людини живе в рамках сучасної цивілізації характерне прагнення до візуального сприйняття інформації. Дане культурне явище призводить до того, що в процесі інформаційної комунікації зоровий знак переважає над текстовим. Предмет історія не є винятком. Застосування в процесі навчання мультимедійних технологій, сприяє частковому вирішенню даної проблеми. Електронні навчальні посібники, створені на базі мультимедіа, роблять сильний впливають на пам'ять і уява, полегшують процес запам'ятовування, дозволяють зробити урок більш цікавим і динамічним, "занурити" учня в обстановку будь-якої історичної епохи, створити ілюзію сопрісутствія, співпереживання, сприяють становленню об'ємних і яскравих уявлень про минуле.

Застосування Інформаційно-комунікативних технологій дозволяє реалізувати ідеї індивідуалізації та диференціації навчання, що є особливо важливим в умовах становлення профільної школи. Сучасні навчальні посібники створені на основі інформаційно-комунікативних технологій, що володіють інтерактивністю (здатність взаємодіяти з учнем), а так само містять систему гіперпосилань, що дозволяє учням самостійно вибрати свій вектор процесу пізнання, дозволяють в більшій мірі реалізувати розвиваючу парадигму в освіті.

**3.3. Можливості застосування Інтернет-ресурсів на уроках історії**

Пріоритет дослідницьких і проектних технологій у викладанні історії припускає використання широкої бази історичних джерел, яка не завжди є в шкільних бібліотеках. Можливості інформаційно-комунікативних технологій (електронних навчальних посібників і глобальної мережі Інтернет) по зберіганню і передачі інформації дозволяють вирішити ці завдання: підвищити інформаційну насиченість уроку, вийти за рамки шкільних підручників, доповнити і поглибити їх зміст.

Современный образовательный процесс предполагает развитие у обучаемых творческих способностей. Подобное требование диктует необходимость работы учащихся с информацией, самостоятельно формируемой ими в виде творческой образовательной продукции. Решению данной задачи способствует развитие проектных технологий в изучении истории. В данном случае информационно-коммуникативные технологии, изначально предназначенные для создания информационных продуктов различного рода (текстов, презентаций, web-страниц и т.п.) и обладающие огромным творческим потенциалом, также могли бы стать эффективным инструментом в руках учащихся.

Інформаційні технології розширюють можливості діагностики рівня засвоєння історичної інформації. Різноманітні тестові системи і оболонки дозволяють індивідуалізувати процес оцінки знань учнів, розвивати здатність учнів до самооцінки.

Таким чином, інформаційні технології здатні: стимулювати пізнавальний інтерес до історії, надати навчальної роботи проблемний, творчий, дослідницький характер, багато в чому сприяти оновленню змістовної сторони предмета історія, індивідуалізувати процес навчання і розвивати самостійну діяльність школярів.

Величезні можливості для користувачів представляє Інтернет, всесвітня мережа якого включає електронну пошту, дає доступ до графічного і мультимедійного вмісту Web. У поняття мультимедіа входить многокомпактная інформаційне середовище, сукупність якої складає текстова інформація (тексти, числові дані), аудиоряд (мова, музика, звукові ефекти), відеоряд (анімація, відео, графічні зображення). Тут же є пошукові системи, канали для переговорів і дискусій в режимі реального часу, ігри, новини. Віртуальний ресурсний центр включає в себе виставки та постійні експозиції провідних музеїв розвинених країн світу.

Не виходячи з дому і не відвідуючи бібліотек, можна знайти найсвіжішу інформацію, оскільки в Інтернеті є величезна кількість платних і безкоштовних баз даних і самих різних знань. За допомогою Інтернету можна отримати доступ до багатьох заочним курсам, взяти участь в дискусіях, знайти відомості практично про будь-якому виді діяльності людини.

Інтернет містить стільки ж текстової інформації, скільки бібліотеки з десятками мільйонів одиниць книжкових хранений, в ньому мільйони сайтів і мільярди сторінок. Інтернет містить як електронні каталоги, створені за традиційним принципом, найбільш ефективні і містять інтернет-бібліографію, так і автоматичні пошукові системи, останнім властива оперативність і висока швидкість роботи при великому охопленні матеріалів. Зазвичай використовують той і інший тип пошукових систем, виходячи з раціональності рішення поставлених завдань.

Пошукові інструменти Інтернету в чомусь нагадують каталоги бібліотеки: книжковими стелажами тут служать пошукові сервери, а каталожними картками - посилання на ресурси, що видаються в якості результатів пошуку на цих стелажах-серверах.

У всесвітній мережі WWW документи представлені за допомогою гіпертекстової розмітки документів і створення програм-браузерів, необхідних для того, щоб на персональних комп'ютерах перетворювати документи в зображення на екрані. Можливості програмного забезпечення браузерів, наприклад Internet Explorer, дозволяють доводити інформацію до користувача, знімати з неї копії. Пошук інформації здійснюється за допомогою систем Рамблер, Яндекс, Апорт, де її можна шукати по розділах каталогу і за словами, введеним в вікно запиту. Сотні сайтів з історії є в GOOGLE.

З наявної бази даних учитель може підібрати до різних типів і форм уроків текстовий зміст, документи, різні види наочності, рекомендації по їх використанню в навчальному процесі. Тут є розробки уроків, пізнавальні завдання, ігри, слайд-фільми - "Олександр і Наполеон", "Від Кремля до рейхстагу" і ін. Вчителі можуть обмінюватися думками на базі Сомалі в віртуальному середовищі. Є безкоштовна інформаційно-методична розсилка матеріалів СОМ з історії та суспільствознавства.

Таким чином, застосування Інтернету в педагогічному процесі пов'язано з передачею текстової, звукової, графічної і відеоінформації. Причому користувачі мають можливість вибирати джерела інформації - базова інформація на серверах, бази даних провідних бібліотек, музеїв, наукових центрів вищих навчальних закладів. Тому дуже корисно включити Інтернет в процес навчання шляхом педагогічно обґрунтованої урочної та позаурочної діяльності.

Інтернет дає можливість здійснювати спільні проекти з учнями інших шкіл та інших регіонів і країн, отриманні освіти екстерном на відстані.

Учень має також можливість звернення до баз даних історичних джерел, проте їх треба відібрати з урахуванням цілей і завдань навчання історії і психолого-педагогічних особливостей учнів.

Старшокласники не тільки використовують міститься в Інтернеті інформацію, а й читають публікації нових даних в режимі реального часу. Вони стають активними користувачами комп'ютерної техніки: конструюють моделі концепцій, оцінюють свою підготовленість і якість роботи. У процесі виконання завдання учень може видозмінити текст, отриманий з Мережі, підібрати ілюстрації і висунути свої аргументи, вибудовуючи логіку докази.

Одним з найбільш відомих серверів пошуку інформації є система Google. Вона обробляє і вибирає ключові слова зі статей, які розповсюджуються в тисячах груп. Пошук інформації за ключовим словом дозволяє виділяти в навчальній темі найважливіші поняття і ідеї; класифікувати факти, події і явища за певними ознаками; співвідносити історичного діяча з епохою; визначати тривалість і послідовність хронологічних періодів; порівнювати історичних джерел, виявляючи схожість і відмінності; виявляти власне ставлення до найважливіших подій і особистостям історії.

Важливо по курсам історії створити систему навігаторів, даних у вигляді гіперпосилань на сайті школи.

Учні починають пошук, переходячи від сайтів-енциклопедій до сайтів локального характеру містить джерела, статті та інші матеріали. Знайдений сайт учень перевіряє в навігаторі, потім складає коротку анотацію, після чого він включається до загального списку навігаторів.

За допомогою Інтернет можлива дистанційна форма подання курсів за вибором, організація мережевих факультативних занять. Старшокласники вивчають історію на основі дистанційного мультимедійного навчально-методичного комплексу - комп'ютера "Історія України .1882-1917 рр.". Електронна пошта дозволяє проводити консультування учнів і редагування їх матеріалів, давати відповіді у рамках форуму. У свою чергу учні беруть участь в дистанційних конкурсах команд і олімпіадах, створюють новий продукт спільно з іншими командами.

Уроки в комп'ютерному класі, підключеному до мережі, дають можливість проводити тестування, оглядові лекції з використанням Інтернет-ресурсів. Учні стають учасниками віртуальною екскурсії по музеї, чату або телеконференції, освітньої гри.

Робота учнів з мережевою версією програм дозволяє індивідуалізувати процес навчання, розрахувавши подачу обсягу інформацією з урахуванням темпів діяльності конкретного учня. Оцінювання рівня знань може бути виконано за допомогою контролю програми. Зокрема, контроль рівня засвоєння змісту здійснюється за допомогою мультимедійної програми "Репетитор". На будинок найбільш сильні учні отримують систему диференційованих завдань по пошуку, аналізу та узагальнення навчальної інформації теми уроку. Це може бути пошук і аналіз статистичних даних, історичних карт, ілюстрацій, документів.

Можливо попереднє завдання до уроку з пошуку і виявлення відповідних ресурсів Інтернету та підготовці коротких повідомлень, розробці фрагментів слайд-фільму за допомогою графічного матеріалу, розташованого на сайтах. Згодом учні починають створювати власні презентації за досліджуваного матеріалу.

Взаємодія з інформацією, отриманою з Мережі, вимагає оволодіння певними прийомами роботи. Учень повинен вміти виділити з величезного обсягу інформації ту, яка може бути використана для вирішення поставленого завдання, відокремлюючи непотрібну і негативну. В Інтернеті учень потрапляє під активне і непомітне, на перший погляд, вплив інформаційних технологій так само, як і в рекламі, коли здійснюється вплив на підсвідомість людини в результаті багаторазового повторення одного і того ж ролика або сюжету, супроводжуване певним текстом, кольором, звуком, музикою. Учням слід постійно пам'ятати про таких ціннісних властивості інформації, як достовірність, істинність, ясність, зрозумілість, цінність, актуальність.

Завданням вчителя на даному етапі є, навчити підлітків використання пошукових систем і каталогів, розуміння синтаксичного плану інформації, структури, логіки її побудови. В процесі практичної діяльності, за допомогою фахівця, в учнів формуються такі медіаосвітні вміння: такі як знаходити інформацію з різних джерел з проблеми, систематизувати по заданих параметрах; бачити інформацію в цілому, відокремлюючи все другорядне і зупиняючись на головному; критично осмислювати отриману інформацію, визначаючи мету інформування і виявляючи власну позицію; інтерпретувати з урахуванням адресному спрямованості; візуальну інформацію переводити в вербальну і навпаки; висловлювати вагомі аргументи щодо альтернативних позиціях; самостійно представляти інформацію в мережі відповідно до поставлених завдань, трансформуючи в потрібному напрямку за обсягом, формою, знаковій системі і т.д.

Учитель історії може використовувати освітні ресурси Інтернету для пошуку історичних джерел, текстів монографій і курсів лекцій, різноманітних методичних матеріалів, газетних і журнальних статей, рефератів та ін. В Інтернеті можна знайти сайти різних освітніх установ і органів управління освітою.

Електронні бібліотеки являють собою складні інформаційні системи. Все частіше на сайтах цих бібліотек розміщуються відскановані книжкові тексти. Значну інформацію можна отримати на сайті Державної публічної історичної бібліотеки

Це бібліотека електронних ресурсів, що містить електронні тексти історичних джерел українською мовою, базу статистичних даних з економічної історії України кінця XIX - початку XX ст., Анотації книг Історичного факультету МДУ. Крім того, на цьому сайті можна знайти колекцію посилань на історичні ресурси, можливо, найбільшу в українськомовній частині Інтернету.

Професіонали та любителі створюють в Інтернеті сайти присвячені окремим історичним періодам і розділах історичної науки. У глобальній мережі створені унікальні ресурси з історії стародавніх цивілізацій: cайт по історія Стародавньої Месопотамії, сайт про Давньоримської цивілізації і Давньоєгипетської цивілізації.

На цих сайтах можна знайти не тільки навчальні тексти, а й різні об'єкти мультимедіа (відео та звукові файли, фотографії, карти, схеми та ін.), Які відкривають величезні можливості по їх використанню в педагогічному процесі.

При вивченні історії XX століття з успіхом можна використовувати матеріали сайту "З архівів української революції", на якому відкриті для доступу твори керівників революційного і "білого" рухів.

Іншим важливим освітнім ресурсом є методичні сайти: сайт видавництва "1 вересня" - і його розділ "історія", який містить електронну версію газети "Історія" з архівом за 1999 - 2019 рр. сайт "1 вересня" і сайт "Я йду на урок історії". На цих сайтах міститься велика кількість сценаріїв уроків, олімпіад, історичних вечорів, розробок тестів і контрольних робіт та ін.

Цікаві методичні розробки та характеристика сучасних методів навчання містяться на сайті "Методична скарбничка з історії", створеним Алтайським відділенням Федерації Інтернет-освіти.

Учитель історії може знайти в мережі великі можливості для методичної підтримки процесу навчання в старшій школі на сайті української інтернет-освіти, а точніше його в його розділі СОМ (Мережеве об'єднання методистів).

Цікавий проект, що отримав назву "Хронос - всесвітня історія в Інтернеті" був здійснений в Інтернеті під керівництвом Б.В. Румянцева. Цей сайт містить багаторівневу систему хронологічних таблиць, що описують події всесвітньої історії в різних регіонах світу.

На ряді серверів ведеться реєстрація та облік матеріалів з історичної тематики. Власники цих сайтів створюють колекції посилань на ресурси мережі Інтернет, пов'язані з історичною інформацією. Найбільш повно такі колекції представлені на сервері фірми "Кліо - софт", і на сайті історичного факультету МГУ.

Використання Інтернету на уроках історії значно збільшує обсяг інформації, задіяної в історичній освіті, дозволяє вільно реалізувати сучасні інтерактивні технології, в тому числі проектні та модульні.

**РОЗДІЛ 4. МЕТОДИКА ЗАСТОСУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА РІЗНИХ ЕТАПАХ УРОКУ ІСТОРІЇ**

Комп'ютерні технології зайняли міцне місце в організації навчального процесу з різних дисциплін. Сьогодні не виникає сумнівів у необхідності і ефективності їх використання. Стан сучасної освіти таке, що процес навчання проходить в умовах постійного збільшення потоку інформації, що підлягає засвоєнню, що призводить до перевантаженості навчальних програм. У цих умовах, якість освіти залежить від правильної організації навчальної роботи і від професіоналізму і компетентності викладача.

Арсенал методів навчання, який використовується в сучасній школі, різноманітний: від традиційних педагогічних до сучасних комп'ютерних технологій.

Освіта - безперервний і динамічний процес і основне завдання школи - створення індивідуальної зацікавленості в придбанні знань, вміння застосовувати їх у повсякденному житті. Велику роль відіграє тут здатність вчителя зацікавити учня, в тому числі, і за допомогою застосування комп'ютерних технологій.

Головним завданням використання комп'ютерних технологій є розширення інтелектуальних можливостей учня. Комп'ютер використовується як найдосконаліше інформаційне засіб, на уроках гуманітарного циклу, поряд з використанням книги, телевізора, відеомагнітофона. Комп'ютер-засіб зв'язку учня з учителем, лаборантом, іншими учнями.

Особливо актуальним є питання використання інформаційних технологій на уроках історії, т.к історична наука, включаючи опис минулого і сьогодення, оперує точними поняттями, датами, цифрами і художніми образами. Аналіз історичного процесу вказує на наявність стійких взаємозв'язків багатьох явищ.

Застосування комп'ютерних програм у викладанні історії дозволяє організувати індивідуальну роботу, використовуючи диференційований підхід в навчанні, роботу в групах, самостійну роботу учнів. А також, використовувати педагогічні методи: репродуктивний, пояснювально - ілюстративний, проблемно-пошуковий.

На уроках історії із застосуванням ІКТ триває робота по закріпленню навчальних навичок і формування умінь здійснювати дослідницьку діяльність.

В учнів, які працюють з комп'ютером, формується більш високий рівень самоосвітній навичок, умінь орієнтуватися у величезному потоці інформації, вміння аналізувати, порівнювати, аргументувати, узагальнювати, робити висновки.

Робота з комп'ютером дає можливість проявляти творчість, індивідуальність, уникнути формального підходу при підготовці домашнього завдання. Підготовка презентацій - творчий процес, часто спільна діяльність вчителя і учня. Презентації ефективно використовуються на різних етапах уроку і в позаурочній діяльності, що дозволяє швидше і глибше сприймати досліджуваний матеріал. Наприклад, при вивченні теми "Україна на початку XX століття" можна використовувати відеофрагмент фільму С. Говорухіна "Україна, яку ми втратили". При підготовці презентації учень проводить величезну дослідницьку роботу, використовує велику кількість джерел інформації, проявляє творчий підхід до досліджуваного предмета. У процесі демонстрації презентації набуває досвід публічних виступів, може виступити в ролі вчителя.

Використання ІКТ дає можливість проведення інтегрованих уроків, наприклад, історії і МХК. Тема уроку "Культура України в ХХ столітті". При підготовці до уроку учні отримують випереджаючий зад ание, виконання якого вимагає використання засобів ІТ. На уроці працюють в групах, отримавши індивідуальні завдання, з комп'ютером, принтером, сканером, витягають інформацію в Інтернеті, з електронною поштою, приймають самостійні рішення на поставлені вчителями завдання.

Комп'ютер - це інструмент. Як і будь-який інструмент, він залежний від того, хто його застосовує. Чекати від застосування комп'ютера небувалою результативності уроків, щонайменше, наївно.

У вчителя може викликати дискомфорт і відторгнення використання комп'ютера. Комп'ютер - елемент молодіжної культури, і здається, що учні знають його можливості краще, ніж більшість вчителів. Однак, це не зовсім так. Адже основна маса дітей використовує комп'ютер для двох речей - ігри та спілкування в Інтернеті. Дуже багато підлітків не сприймають комп'ютер як свій робочий інструмент, і часто не асоціюють комп'ютер з навчальним процесом. Звичайно, існує група учнів, які розбираються в програмах краще вчителя, але завдання вчителя - показати можливості комп'ютера в осягненні навчального предмета, а що стосується невідомих програм, то їх незнання навряд чи може вплинути на компетенцію вчителя.

Комп'ютерні технології навчання - це процеси підготовки і передачі інформації, кого навчають, засобом здійснення яких є комп'ютер.

Комп'ютерні технології здійснюються в 3-х варіантах:

1) "Проникаюча" технологія. (Застосування комп'ютерного навчання з окремих тем, розділів, для окремих дидактичних завдань)

2) Основна.

3) Монотехнологіческая.

Акцент цілей:

1.Формування умінь працювати з інформацією, розвиток комунікаційних здібностей.

2.Дати дитині так багато навчального матеріалу, як тільки він може засвоїти.

3.Формування умінь приймати оптимальні рішення.

4.Концептуальні положення.

5.Навчання - це спілкування дитини з комп'ютером.

6.Принцип адаптивності: пристосування комп'ютера до індивідуальних особливостей дитини.

7.Діалоговий характер навчання.

8.Керованість: у будь-який момент можлива корекція вчителем процесу навчання.

9.Оптимальне поєднання індивідуальної та групової роботи.

10.Психологічний комфорт.

11.Необмеженість навчання.

Комп'ютерні засоби навчання називаються інтерактивними, вони володіють здатністю "відгукуватися" на дії учня і вчителя, "вступати" з ними в діалог. Комп'ютер можна використовувати на всіх етапах уроку. При цьому на різних етапах уроку він виконує різні функції: учителя, робочого інструменту, об'єкта навчання, що співпрацює колективу, дозвільної (ігровий) середовища.

У функції вчителя комп'ютер представляє:

* джерело навчальної інформації (частково або повністю замінює вчителя)
* наочний посібник нового рівня з можливостями мультимедіа і телекомунікаціями)
* індивідуальне інформаційний простір.
* тренажер.
* засіб діагностики і контролю.

У функції робочого інструменту комп'ютер виступає як:

* засіб підготовки тестів, їх зберігання.
* текстовий редактор.
* графічний пристрій, графічний редактор.
* засіб моделювання.

Робота вчителя в комп'ютерній технології включає наступні функції:

* Організація навчального процесу на рівні класу в цілому, предмета в цілому;
* Організація всередині класної активізації і координації, розстановка робочих місць, інструктаж, управління внутрішньої мережею;
* Індивідуальне спостереження за учнями, надання індивідуальної допомоги, індивідуальний людський контакт з дитиною;
* Підготовка компонентів інформаційного середовища (види навчального демонстраційного обладнання).

Використання сучасної обчислювальної техніки дозволяє вчителю підвищити ефективність навчання, раціонально використовувати навчальний час. Слід зазначити деякі варіанти використання комп'ютера у навчальній діяльності:

* створення дидактичного матеріалу для уроку;
* застосування готового програмного забезпечення з історії;
* застосування ПО, розробленого самими вчителями і учнями з використанням редактора презентацій і спеціальних офісних засобів.

Розглянемо більш докладно застосування інформаційних технологій на різних етапах уроку.

**4.1. Етап вивчення нового матеріалу**

Існують методи піднесення нової інформації: розповідь, пояснення, лекція, бесіда; метод ілюстрації і демонстрації при усному викладі досліджуваного матеріалу. Перші чотири з цих методів називають також вербальними.

Розповідь, пояснення і лекція відносяться до числа монологічних, або інформаційно-повідомляють методів навчання. Бесіда ж є діалогічним методом викладу навчального матеріалу, що вже саме по собі говорить про істотну специфіку цього методу.

Сприйняття матеріалу на слух - справа важка, яка потребує від учнів зосередженої уваги і вольових зусиль. Недарма ще К.Д. Ушинський відзначав, що при невмілому веденні уроку учні можуть лише зовні "бути присутнім на заняттях", а внутрішньо - думати про своє або ж зовсім залишатися "без думки в голові". Про це ж писав С.Т. Шацький, вказуючи на те, що нерідко учні можуть занурюватися на уроці в "педагогічний сон", тобто зберігати лише видимість уваги, але бути абсолютно байдужими в роботі і не сприймати викладеного матеріалу. Ці недоліки, проте, обумовлюються не самими методами усного викладу знань як такими, а їх невмілим застосуванням.

Яким же чином можна попередити пасивність учнів при усному викладі навчального матеріалу і забезпечити активне сприйняття і осмислення ними нових знань? Визначальне значення у вирішенні цього завдання мають Інформаційні технології. Унікальні можливості ІКТ можна використовувати при складанні зведених текстових таблиць, схем, конспектів. По ходу уроку вчитель, перебуваючи поруч з головним комп'ютером, заповнює таблицю, схему, а учні разом з ним виконують цю роботу в своєму зошиті. Виникає питання, яка програма відповідає потребам вчителя? Адже ця програма повинна бути зрозуміла з першого знайомства, як викладачам, так і учням. Управління програмою має бути максимально простим. Учитель повинен мати можливість компонувати матеріал на свій розсуд і при підготовці до уроку займатися творчістю, а не запам'ятовуванням того, в якому порядку буде виводитися інформація. Програма повинна дозволяти використовувати інформацію в будь-якій формі подання (текст, таблиці, діаграми, слайди і т.д.). Цими вимогами володіє будь-яка програма створення презентацій.

На етапі вивчення нового матеріалу комп'ютер являє собою мультимедійний джерело навчальної інформації, частково або повністю замінює вчителя.

1. Будь-яка інформація, представлена ​​на комп'ютері сприймається учнями з величезним інтересом. Це дозволяє активізувати пізнавальну діяльність учнів.

2. Пояснення нового матеріалу на комп'ютері відбувається індивідуально для кожного учня. При бажанні учень може повернутися на кілька кроків назад і прослухати пояснення заново.

3. При читанні електронного підручника зустрічаються терміни, поняття, виділені кольором, так звані гіперпосилання. Гіперпосилання - це прямий зв'язок між різними частинами інформаційного ресурсу. Якщо учень зустрів незнайоме поняття, термін, теорему, то йому не потрібно звертатися до довідника або до додаткової літератури, досить клацнути кнопкою "миші" на виділеному фрагменті. При цьому відбувається відкриття того розділу підручника чи довідника, в якому ці поняття даються більш широко. Цей механізм є найважливішим відмінністю електронних видань від поліграфічних.

4. У багатьох електронних підручниках присутня анімація (інтерактивна модель) Вона являє собою картинку, яка "оживає" при натисканні на відповідну кнопку миші. Анімація дозволяє більш наочно продемонструвати теорему, поняття, властивість. Вона дає можливість учневі побачити те, що без комп'ютера він міг тільки уявити, уявити.

Можна виділити два напрямки - самостійна презентація вчителя і використання готових програм.

Саме поверхневе використання комп'ютера - ілюстративний матеріал. Екран звільняє не тільки від необхідності приносити безліч книг, робити в них закладки, але і економить час, даючи вчителю можливість заздалегідь впорядкувати образотворчий матеріал, а також застосувати "аудіоіллюстрацію" в тих обсягах, які йому зручні.

Комп'ютер допомагає зробити лекцію більш продуктивної і навчити школярів навичкам конспектування. Адже зазвичай всі записи на дошці вчитель змушений виконувати в поспіху (і, що не менш важливо, поки він пише на дошці він не бачить клас), а, крім того, на жаль не всі володіють каліграфічним почерком. Особливого значення набуває комп'ютер при складанні схем і таблиць. Заздалегідь підготовлений покроковий матеріал дає можливість задати темп уроку і в той же час дозволяє повернутися до будь-якого проміжного побудови.

Презентації можуть широко використовуватися на уроках історії в 5-11-x класах, що дозволяє підвищити інтерес до вивчення предмета. Даний вид діяльності дає можливість вчителю проявити творчість, індивідуальність, уникнути формального підходу до проведення уроків. Підготовка презентацій - серйозний, творчий процес, кожен елемент якого має бути продуманий і осмислений з точки зору сприйняття учня.

Є в застосуванні ІКТ і мінуси. Найбільш істотний - заданість уроку, необхідність слідувати заздалегідь виробленого плану або, якщо урок звернув убік, відмовитися від підготовленого матеріалу. Але це трапляється і з звичайним уроком, коли в ході уроку вчитель з тих чи інших причин змушений перебудовуватися. Другий недолік застосування характерний для всіх нових технологій на початку їх застосування - дуже великий час на підготовку до уроку.

Тут можуть допомогти вже готові комп'ютерні програми, число яких значно збільшується. Досвід же використання комп'ютерного курсу дозволяє зробити наступні висновки по методиці проведення уроків. По-перше, сприйняття готового курсу відрізняється в сприйнятті школярів від вчительської презентації - вони часто сприймають сюжет на екрані як "кіно". Тому завдання вчителя спонукати учнів до конспектування, сформулювати проблемні питання, щоб знайомство з матеріалом йшло інтенсивно. Як це іноді не прикро , будувати подачу нового матеріалу тільки на перегляді програми (навіть, якщо комп'ютерний урок добре розроблений), як правило, недоцільно, тому що притупляється увага. Природно, можна застосувати методи активи зації, які дозволять це увагу утримати.

Використання навчальних програм дозволяє більш глибоко вивчати питання розвитку культури різних народів на різних історичних етапах. Проведення інтерактивних екскурсій з використанням програми "Художня енциклопедія зарубіжного класичного мистецтва", програма "Атлас стародавнього світу" дозволяють побачити музичні інструменти стародавнього світу і почути їх звучання, провести екскурсії по історичних пам'ятників древнього світу. Електронна книга "Історія України з найдавніших часів" С. М. Соловйова дозволяє використовувати на уроках першоджерела.

Наприклад, електронне видання "Історія України ХVII-XIX століття", може стати корисним багатьом учителям. На етапі пояснення нового матеріалу образотворчий ряд і розповідь учителя взаємно доповнюють один одного, сприяючи засвоєнню знань.

Як можна судити з публікацій в спеціалізованих виданнях ( "Викладання історії в школі", "Викладання історії і суспільствознавства в школі" та ін.) І бесід з вчителями, саме ця форма роботи отримує сьогодні найбільшого поширення, тому зупинимося на ній детальніше.

Як приклад розглянемо здвоєний урок за такою традиційно важкій темі як "Революційно-демократичний рух 1860-х - 1870-х рр." (8 клас).

Пояснення вчителем нового матеріалу

образотворча підтримка

Дії учнів

1. В кінці 1840-х - початку 1850-х рр. самими видними представниками революційно-демократичного руху в Україні були А.І. Герцен і Н.П. Огарьов. Спочатку вони дотримувалися західницьких поглядів. Однак, виїхавши в еміграцію, Герцен і Огарьов розчарувалися в західній дійсності. Герцен висунув ідею, що Україна зможе завдяки селянській громаді прийти до соціалізму, минаючи капіталізм.

У процесі розповіді вчитель задає дітям питання про Герцена і Огарьово (про які вони вже дізналися на попередніх заняттях), про західництво і слов'янофільство як течіях української громадської думки 1840-х рр. Теорія Герцена про можливість України прийти до соціалізму через селянську громаду фіксується в зошиті.

2. У Лондоні Герцен і Огарьов створили Вільну українську друкарню. Газета "Дзвін" та інші нелегальні революційні видання таємно провозилися в Україну.

Інформація фіксується в зошитах.

3. Україна зазнала поразки в Кримській війні.

Паризький конгрес 1856 р

Діти згадують ранішевивчений матеріал роки Кримскої війни причини і наслудки поразки України основні ліберальні реформи умови звільнення селяни от кріпосної залежності.

4. Після поразки в Кримській війні новий імператор Олександр II приступив до реформ. Найважливішою з них стало звільнення селян. Ослаб цензурний гніт, пожвавилось суспільне життя.

5. Революційно настроєні діячі вважали царські реформи недостатніми і грабіжницькими. Виразником їх настроїв став журнал "Современник", очолюваний Н.Г. Чернишевським, Н.А. Добролюбовим і Н.А. Некрасовим. Була також створена підпільна організація "Земля і воля", яка вела роботу по підготовці народу до повстання.

Учні працюють з розділом підручника, присвяченим революційним демократам 1860-х рр., Фіксують основні положення їх програми в зошитах.

6. Надії революціонерів на селянську революцію не виправдалися. Рух пішло на спад, багато революціонерів, в тому числі і Чернишевський, було заарештовано і заслано. "Земля і воля" саморозпустилася.

Учні розмірковують над питанням про те, чому не виправдалися надії революційних демократів на селянську революцію.

7. У 1866 р революціонер Каракозов стріляв в імператора Олександра II, але промахнувся. Він був засуджений до смертної кари і повішений, уряд посилив репресії.

Учні фіксують інформацію в зошитах.

8. До початку 1870-х рр. головним напрямком громадського руху стало народництво. Народники вважали своєю метою звільнення народу і побудова справедливого соціалістичного суспільства. Ліберальні народники розраховували досягти цієї мети мирним шляхом. Революційні народники мріяли про поваленні існуючого ладу. Головну рушійну силу революції вони бачили в селян.

Учні фіксують в зошитах основні положення народницької програми, відмінності між революційними і ліберальними народниками (у вигляді таблиці або схеми).

9. У 1870-і рр. переважне значення мало революційне народництво, трьома основними ідеологами якого були М.А. Бакунін, П.Л. Лавров, П. М. Ткачов, які очолювали відповідно анархічне, пропагандистське та змовницьке протягом в революційному народничестве.

Робота по групах (за допомогою підручника, розбившись на групи, учні встановлюють особливості кожного течії).

10. У 1874 р народники зробили "ходіння в народ" - масштабну акцію з розповсюдження революційних ідей серед селян. Однак народ виявився несприйнятливий до революційної пропаганди. Поліція провела масові арешти.

Факт фіксується в зошитах. Учні коментують картину, виявляють особливості дійових осіб, відповідають на питання, що постарався підкреслити художник, кому він співчуває.

11. Для пропаганди революційних ідей серед народу в 1876 році була створена організація під старою назвою "Земля і воля". Однак результативність цієї пропаганди продовжувала залишатися невисокою. У народницької середовищі загострилися суперечки.

Робота із зображенням: учні визначають соціальне становище героїв картини, предмет розмови.

12. У 1878 р революціонерка В.І. Засулич стріляла в петербурзького градоначальника Ф.Ф. Трепова, бажаючи помститися за застосування тілесного покарання до політичному в'язню (студенту Боголюбову). Ця історія справила велике враження на народників. Багато хто побачив в терорі засіб

Факт фіксується в зошитах.

13. У 1879 р "Земля і воля" розпалася на дві організації - "Народна воля" і "Чорний переділ". Якщо чорнопередільці вважали за необхідне, як і раніше вести пропагандистську роботу, то народовольці зробили ставку на терор.

Учні за допомогою зображення і підручника фіксують основні положення програми "Народної волі", рік її утворення, лідерів, головні політичні акції.

14. Дуже швидко народовольці перейшли від вбивства окремих чиновників до "полювання на царя". С.Н. Халтуріна надійшов на службу червонодеревником в Зимовий палац і влаштував там великий вибух. Цар вцілів завдяки випадковості.

Факт фіксується в зошитах.

15.1 березня 1881 р замах на царя увінчалося успіхом (слід більш-менш докладна розповідь про події цього дня).

Картина "Замах на Олександра II. Вибух першої бомби".

Церква Спаса-на-Крові, споруджена на місці вбивства Олександра II.

Факт фіксується в зошитах. Робота із зображенням: на що схожий храм Спаса-на-крові, чому було обрано саме таку архітектурне рішення.

16. Після вбивства Олександра II народного повстання, всупереч очікуванням народовольців, не відбулося. Почалися репресії. Четверо видатних діячів "Народної волі" (А. Желябов, С. Л. Перовська, Н.І. Кибальчич, А.Д. Михайлов) і безпосередній виконавець теракту Н.І. Рисаків були повішені.

Факт фіксується в зошитах.

17. Новий імператор Олександр III відмовився навіть від обмежених реформ свого батька. У громадському русі стали переважати ліберали і ліберальні народники.

Учні розмірковують над питанням про історичну роль революційних народників.

**4.2. Етап закріплення і перевірки знань**

Для закріплення матеріалу школярам можна запропонувати короткі тестові завдання. Завдання в повному обсязі передаються на екрани моніторів, і учням залишається вибрати правильні відповіді і вказати їх.

Застосування комп'ютерних технологій на даному етапі дозволяє учням, навчаючись в одному класі, за однією програмою і підручником, засвоювати матеріал на різних рівнях. З огляду на свої здібності, інтереси, потреби, учень отримує право і можливість вибирати обсяг і глибину засвоєння навчального матеріалу, варіювати свою навчальне навантаження. На даному етапі доречно застосування різних навчальних комп'ютерних карток. Протягом багатьох років вчителю доводилося робити навчальні картки на папері. Але такі картки були дуже трудомісткі.

У цьому сенсі комп'ютерні навчальні картки виявляються найбільш ефективними. У них реалізовано покрокове заповнення пропусків, причому кожен крок контролюється комп'ютером. Заповнивши черговий пропуск учень натискає на кнопку "Перевірити" та відразу висвічується результат "Вірно!" або "Невірно!". У разі невірної відповіді комп'ютер дає конструктивний рада.

Комп'ютерний підручник "пам'ятає" про успіхи та невдачі школяра. В першу чергу це видно за індикаторами засвоєння тем. При першому "вході" в підручник вони горять тривожним червоним кольором. У міру виконання завдань, включених в кожну тему, індикатори змінюють колір на спокійний зелений.

На етапі перевірки знань найбільш популярним методом на сьогоднішній день стають тестові завдання, в чому ж їх перевага? Комп'ютерні тести забезпечують швидку і якісну зворотний зв'язок. При відповіді на чергове запитання комп'ютерного тесту тут же з'являється повідомлення: "Правильно!" або "Невірно!". У деяких комп'ютерних тестах при правильній відповіді вимовляється фраза: "Правильно. Ви не відмовити в кмітливості", а при неправильній відповіді: "Шкода, але ви обдурили мої очікування. Очевидно, ви неуважно читали підручник". При неправильній відповіді на питання студент може повторити питання, тобто відповісти на нього заново, поки не отримає правильну відповідь. При оцінці правильності відповіді враховується тільки перша спроба відповіді на питання.

Після відповіді на питання тесту з'являється таблиця оцінки результатів, в якій фіксується кількість вірних і невірних відповідей, час виконання тесту.

Комп'ютер показує повну картину стану справ в класі: що засвоєно добре, а що недостатньо, що потрібно повторити ще раз і з ким саме, тобто комп'ютер показує напрямки для індивідуальної роботи.

При закріпленні знань, використовуючи програму Power Point, можна організувати на уроці групову діяльність учнів, спільна творчість по створенню слайдів вчителя і учнів, створює на уроці сприятливий психологічний клімат, формує вміння працювати в групі.

Відмовлятися від комп'ютера при вивченні історії не можна. Цікаві і різноманітні ілюстрації, дикторський супровід уроків, ігрові елементи подачі матеріалу перетворюють процес навчання на захоплююче заняття.

Критерій корисності, можна сформулювати так: та чи інша комп'ютерна технологія доцільна, якщо вона дозволяє отримати такі результати навчання, які не можна отримати без застосування цієї технології.

Як приклад можна розглянути електронне видання "Історія України в XVII-ХІХ століттях". По ходу уроку вчитель поетапно виводить необхідний матеріал на екран і розглядає основні питання даної теми. У разі використання слайда-завдання він організовує обговорення поставленого питання і підводить його підсумки.

У разі необхідності вчитель може замінити текст, малюнок, діаграму, або просто приховати не потрібні слайди. Ці можливості програми дозволяють максимально налаштовувати будь-яку наявну презентацію під конкретний урок в конкретному класі.

На етапі перевірки знань учням пред'являються різні зображення, або вже знайомі їм в процесі вивчення теми, або незнайомі, але присвячені важливим, вузловим подіям і здатні викликати "ефект впізнавання". Другий варіант є оптимальним, бо допомагає досить точно визначити здатність учнів вільно орієнтуватися в історичному матеріалі. Зображення при роботі на даному етапі уроку презентуються без супровідних підписів, в хронологічному порядку (досвід показує, що порушення хронологічного порядку надмірно ускладнює завдання і робить його непосильним для більшості школярів, однак і такий варіант може використовуватися в сильних класах, а також на різних історичних вечорах , вікторинах тощо). Завдання учнів - визначити, чому присвячено зображення ( "придумати власний підпис"). Робота може виконуватися як усно, так і в письмовій формі.

Наприклад, при опитуванні на тему "Вітчизняна війна 1812 р" учням в якості контрольних можуть бути пред'явлені такі зображення:

а) портрет імператора Олександра I;

б) портрет імператора Наполеона;

в) перехід французьких військ через Німан;

г) карта-схема Бородінської битви;

д) портрет М.І. Кутузова;

е) військова рада в Філях;

ж) Наполеон чекає делегацію;

з) пожежа Москви;

і) М.І. Кутузов і генерал Лористон;

к) переправа французів через річку Березина.

Використання десяти зображень - оптимально на даному етапі уроку: учні не втомлюються, процедура контролю знань спрощується.

На етапі закріплення нового матеріалу можуть бути використані найрізноманітніші форми роботи, але досвід показує, що найбільш ефективно вивчення окремої сюжетної картини. Можливі два варіанти: завдання по картині, що будить пізнавальну діяльність учнів, і власний розповідь вчителя.

Приклад першого варіанту: учитель представляє картину С.В. Іванова "Юріїв день". Учні повинні пояснити сенс сцени, зображеної художником, назвати головних дійових осіб. Другий варіант: розповідь вчителя по картині Б.М. Кустодієва "У вітальні 40-х рр.". Послідовно перераховуючи героїв полотна, викладач коротко характеризує їх погляди і роль у розвитку української громадської думки.

Електронне видання "Історія України XVII-XIX століття" дозволяє підготувати якісні презентації до уроків, присвяченим аналізу даних процесів.

Таким чином можна виділити вигідні особливості роботи з комп'ютерною підтримкою на уроці:

1. Автоматизується відпрацювання базових навичок за більш короткий проміжок часу, за рахунок збільшення обсягу виконаних завдань.

2. Підвищується інтерес, інтелектуальна активність і працездатність учнів.

3. Учень має можливість контролювати темп діяльності і рівень складності, тим самим забезпечується рівнева диференціація.

4. Комп'ютер допомагає вчителю проконтролювати не тільки остаточні, а й проміжні результати, кількість допущених помилок, тут же виявити прогалину в знаннях і планування подальшої роботи.

**ВИСНОВОК**

На сучасному етапі розвитку суспільства оновлення шкіл можливо лише на шляхах розробки нових педагогічних технологій і відповідної підготовки професійних педагогів. Саме тому на сьогоднішній день так важливо впровадження інноваційних технологій і систематичне користування персональним комп'ютером в процесі викладання гуманітарних дисциплін, зокрема історії та суспільствознавства.

Таким чином, застосування нових технологій призводить до наступних результатів:

1. Підвищення рівня використання наочності на уроці;

2. Підвищення продуктивності уроку;

3. Встановлення міжпредметних зв'язків з основами інформатики (ОІ) і обчислювальної техніки (ОТ), фізики, літератури та ін.

4. Можливість організації проектної діяльності учнів по створенню навчальних програм під керівництвом викладачів інформатики та історії

5. Необхідність звертати велику увагу на логіку подачі навчального матеріалу позитивним чином позначається на рівні знань учнів.

6. Поліпшуються взаємини вчителя з учнями, далекими від історії, але захопленими ПК. Підлітки починають бачити в викладача "споріднену душу".

7. А найголовніше - у учнів змінюється ставлення до комп'ютера через дорогий, захоплюючій іграшці. Хлопці починають сприймати його як універсальний інструмент для роботи в будь-якій області людської діяльності.

Розвиток суспільства сьогодні диктує необхідність використовувати нові інформаційні технології в усіх сферах життя. Сучасна школа не повинна відставати від вимог часу, а значить, сучасний учитель повинен використовувати комп'ютер в своїй діяльності, т.к головне завдання школи - виховати нове покоління грамотних, які думають, що вміють самостійно здобувати знання громадян.

У зв'язку з широким впровадженням інформаційних технологій змінилася і роль вчителя. Він перестав бути першоджерелом інформації і перетворився в посередника, що полегшує її отримання.

Зібравши необхідний матеріал для уроку на носій, учитель може в потрібний момент використовувати його на уроці. З кожним роком можливості вчителів будуть розширюватися, в зв'язку з інтенсивною комп'ютеризацією шкіл, підключенням шкіл до високошвидкісного Інтернету; Що позначиться на формуванні стійкого інтересу до навчання.

Як з'ясувалося, велику користь інформаційні технології можуть принести вчителю історії. Це пов'язано з тим, що специфіка історичної дисципліни передбачає постійну роботу з ілюстративним матеріалом.

Демонстрація відеофільму, комп'ютерні програмні технології, слайди занурюють учнів в обстановку будь-якої історичної епохи, створюють ефект присутності. Широкі можливості представляє Інтернет. Учитель історії може вибрати необхідні для уроку матеріали. У своїй роботі ми докладно описали можливості використання Інтернет-ресурсів. Інформація, взята в мережі Інтернет збільшує обсяг інформації, дозволяє реалізувати інтерактивні технології.

Сучасні інформаційні технології відкривають учням доступ до нетрадиційних джерел інформації, підвищують ефективність самостійної роботи, дають абсолютно нові можливості для творчості, набуття та закріплення різних професійних навичок.

Пізнавальну активність у всіх учасників освітнього процесу викликає Інтернет. Учням надається можливість попрацювати в мережі в пізнавальних і навчальних цілях.

Для поповнення понятійного багажу і кругозору служить набір енциклопедій і словників.

Інформація, що міститься в мережі Інтернет наповнена корисним для вчителя змістом. В Інтернеті можна дізнатися останні новини в галузі освіти, сайти освітньої спрямованості (Велика перерва, Профільне навчання), нормативні документи, а також корисні програми.

Як одна з форм перевірки знань учнів може використовуватися тестування. Воно дозволяє об'єктивно оцінити знання учнів, автоматизувати процес підбиття підсумків і позбавляє викладача від необхідності витрати часу на перевірку контрольних робіт.

Нові інформаційні технології не замінять вчителів і підручників, вони створюють нові можливості для розвитку всієї системи освіти. Чи не розвиток технологій задля технологій, а використання їх задля підтримки та розвитку інтересу до знань і навчання учнів - актуальне завдання сучасної освіти, при модернізації якого особливу роль приділяють інформатизації навчання.

Таким чином, можна стверджувати, що застосування інформаційних технологій в навчанні історії досить ефективно. Використання інформаційних технологій гарантує зростання якісної успішності, підвищення міцності знань, підвищення загальної ефективності та інтересу учнів до предмету історії.

**СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**