

## **РОЗВИТОК ПІЗНАВАЛЬНИХ ЗДІБНОСТЕЙ ШКОЛЯРІВ В ПОЧАТКОВИХ КЛАСАХ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ**

Значущість даного дослідження в тому, щоб розкрити особливості використання інформаційно-комунікативних технологій (ІКТ), щодо розвитку пізнавальних здібностей школярів початкових класів на уроках інформатики.

Будь-яке навчання на ранньому етапі життя сприяє кращому засвоєнню інформації і знань з використанням комп'ютер не є винятком. Психологи також зазначають, що чим раніше дитина познайомиться з комп'ютером, тим меншим буде психологічний бар'єр між нею і машиною, тому що в дитини практично немає страху перед технікою [1]. Комп'ютер приваблює дітей, як будь-яка нова іграшка, і саме так у більшості випадків вони на нього дивляться.

На даний період часу діти вже змалечку звикають до цифрової техніки і виявляють велику схильність до користування гаджетами, але для більш серйозної та кропіткої праці потрібні більш чіткі методи для заохочування. Для ознайомлення і початку роботи з комп'ютером важливо використовувати ігровий підхід, так як школярам початкових класів такий підхід є більш цікавим. Робота за комп'ютером в ігровій формі може добре впливати на формування креативного мислення та розвиток пізнавальних здібностей.

Комп'ютерні ігри, що використовуються в роботі з учнями початкових класів на уроках інформатики умовно можна поділити на підгрупи:

- 1) розвиваючі комп'ютерні ігри (спрямовані на формування загальних розумових здібностей, а також пам'яті, мислення, уваги);
- 2) навчальні комп'ютерні ігри (які знайомлять дитину з початками математичних понять, дидактичних уявлень, з основами систематизації, класифікації, синтезу, аналізу понять, навчають грамоті, читанню);
- 3) ігри - квести (де правила гри приховані і дитина повинна дійти до усвідомлення цілі і способу дій, тобто знайти ключ для розв'язання завдання);
- 4) ігри - забави (без завдань для розвитку, проте дають можливість дитині порозважатись, здійснити пошукові дії і побачити результат у вигляді мультфільму);
- 5) комп'ютерні діагностуючі ігри (допомагають виявити рівень знань, розвитку пізнавальних здібностей) [2].

Також необхідно виділити інтерактивні технології на уроках інформатики. Тобто, не відходячи від плану уроку подати це більш унікально, оригінально для більш зручного засвоєння інформації. При цьому можуть використовуватися такі форми роботи занять як:

- 1) роботи у парах;
- 2) метод проектів (створення презентацій);
- 3) «мозкова атака», при якій знаходиться алгоритм розв'язання задач;
- 4) диференційоване навчання, яке включає в себе набір завдань для виконання практичної роботи;
- 5) проблемний метод при вивченні програмування а також на уроках математики.

Джерелом розумового розвитку школярів на уроках інформатики є їхня активна навчально-пізнавальна діяльність щодо здобування знань та оволодіння способами використання інформаційно-комунікативних технологій для розв'язування навчальних і практичних задач. Як показує практика, рушійними силами розвитку пізнавальних здібностей дитини є протиріччя між новими потребами, прагненнями і рівнем розвитку їх можливостей та поставленими перед ними завданнями і рівнем опанування необхідними вміннями та навичками.

Роблячи висновки, можна зауважити, що будуючи план проведення уроків інформатики, а саме для початкових класів, слід звернути увагу на те, що дітей простіше заохочувати до навчання іграми технологіями. Надаючи школярам можливість граючи навчатися, тим самим, надаємо можливість розвивати пізнавальні здібності, так як інформаційно-комунікативні технології заохочують учнів до знань і надають розуміння, що навчання може бути цікавим.

### **СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ**

1. Гершунский Б. С. Философия образования для XXI века (в поисках креативно-ориентированных образовательных концепций) / Б. С. Гершунский. – М. : Совершенство, 2014. – 608 с.
2. Гризун Л. Е. Дидактичні особливості сучасного комп'ютерного підручника / Л. Е. Гризун // Засоби навчальної та науково-дослідної роботи. – ХДПУ, 2016. – С. 213-223.