

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭЛЕКТРОННЫХ ТРЕНАЖЕРОВ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

В данной статье выделяются и описываются возможности для развития познавательного интереса учащихся на 1 ступени общего среднего образования, которые возникают в процессе использования в образовательном процессе электронных тренажеров разных видов, созданных в разных программах. Автором описаны условия их эффективного использования, представлены результаты применения данных средств информационных технологий.

Все современные педагоги находятся в постоянном поиске ответа на вопрос: «Как учить, чтобы учиться было легко?» Школьники отвечают так: «Учиться легко тогда, когда интересно». В определении познавательного интереса мы придерживаемся позиции Г.И. Щукиной, которая определяет его как «избирательную направленность личности, обращенную к области познания, ее предметной стороне, самому процессу овладения знаниями» [1, с. 134].

А как создать условия для обеспечения избирательной направленности личности к предметной стороне познания? Как настроить ребенка на активный поиск, мыслительное напряжение? Есть ли сегодня средства, которые помогут педагогу создать такие условия? Конечно, есть. Это средства информационных технологий.

Для развития познавательного интереса учащихся мы используем возможности информационных технологий. Остановимся на электронных тренажерах. Они представляют собой электронные образовательные ресурсы, предполагающие многократное выполнение учащимися однотипных заданий с целью закрепления изучаемого материала и формирования прочных навыков [1, с. 167].

Какая же связь между использованием электронных тренажеров и познавательным интересом учащихся? Педагогическая практика дает ответы на этот вопрос.

1. Возможность ребенка заниматься с компьютером (ноутбуком, планшетом, телефоном). Ведь современные дети – это цифровое поколение с потребностью «общения» с техникой. Использование в образовательном процессе электронных тренажеров в некоторой степени способствует реализации данной потребности.

2. Электронные тренажеры для младших школьников – это яркие, красочные задания. Они чаще всего имеют какой-либо интересный сказочный сюжет или героя, с которым ребята выполняют задания. Это позволяет ребенку восхищаться, сомневаться, удивляться тому, что происходит на экране.

3. Электронные тренажеры можно использовать для создания проблемной ситуации на уроке. Для ре-

шения такой задачи урока тренажер будет состоять из ряда посильных для выполнения заданий и задания по новой теме, с которым ребята еще не сталкивались. Такое задание тренажера вызовет противоречие между имеющимися знаниями и умениями, необходимыми для выполнения задания. Так будут созданы условия для поиска новых знаний, способов решения задач, что, безусловно, способствует развитию познавательного интереса учащихся.

4. Каждый электронный тренажер содержит систему разноуровневых заданий по определенной теме, что позволяет учащемуся выполнять задания в соответствии со своим уровнем образовательной подготовки, сохраняя веру в собственные силы, но при этом демонстрируя возможность дальнейшего развития. Такая возможность поддерживает интерес учащегося к предмету. Так, на этапе закрепления знаний и способов деятельности, этапе применения знаний и способов деятельности на уроке мы используем электронные тренажеры-программы для работы в офлайн- и онлайн-режиме. Они содержат краткую инструкцию по изучаемой теме и серию заданий. Во время работы учащиеся вводят ответы к предложенным вопросам. Производится автоматическая проверка результата.

5. Следует отметить важность незамедлительного предъявления результата деятельности, которые представляют электронные тренажеры учителю и учащимся. Все участники образовательного процесса могут скорректировать свою дальнейшую работу, что имеет большое значение для поддержания познавательного интереса. Так, на этапе организации контрольно-оценочной деятельности мы используем электронные тренажеры, для создания которых нами разработана специальная матрица. Эти тренажеры делаются в Microsoft PowerPoint для контроля знаний и умений учащихся. Сегодня, используя данную матрицу, я создаю контролирующие и обучающие тренажеры по различным предметам. Кроме программы Microsoft PowerPoint для составления электронных тренажеров я использую образовательный ресурс УМА ПАЛАТА, приложение LearningApps, онлайн-конструктор учебных тренажеров eТреники. Многие из этих тренажеров в своей работе используют учителя нашего региона.

6. Электронные тренажеры представляют возможность организовать внеклассную работу по предмету без всяких принуждений. Для этого мы используем еще один вид тренажеров – тренажеры на сайтах. Работа с ними проводится в онлайн-режиме. Учащийся регистрируется на сайте и выполняет пакет заданий. Результаты выполнения работы сохраняются на сайте, и учитель в любой момент может проверить выполненную школьником работу.

Решению поставленных задач может способствовать только грамотное использование электронных тренажеров, а именно: 1) соблюдение структуры каждого урока, 2) тщательный анализ материала, предложенного для усвоения, 3) отбор только самого важного из темы в соответствии с основными дидактическими

принципами – систематичности и последовательности, доступности, научности, дифференцированного подхода, 4) использование максимально простых средств управления электронным тренажером, чтобы не отвлекать учащегося от выполнения заданий.

Планируя урок, важно тщательно продумывать цель, место и способ использования информационных технологий. Электронные тренажеры должны выполнять определенную образовательную функцию, помогать ученику разобраться в потоке информации, запомнить и понять ее, а не навредить здоровью.

Интерес всегда стоит рядом с деятельностью, поэтому, используя электронные тренажеры на учебных занятиях, необходимо создать условия для деятельностного способа обучения, при котором ученик активно овладевает знаниями, умениями и навыками.

Применение электронных тренажеров позволяет нам активизировать работу учащихся по усвоению учебного материала. Через систему ссылок мы можем предоставить ребенку возможность повторного выполнения задания, решения однотипной группы заданий или задания определенного уровня сложности.

Показателями результативности применения данных средств информационных технологий можно считать активное участие учащихся в республиканских конкурсах: «Журавлик», «Кенгуру», «Буслік», «Инфомышка»; результативное участие в районных предметных олимпиадах, в районном конкурсе исследовательских работ «Я –исследователь» и в областном конкурсе исследовательских и творческих проектов учащихся II–IV классов учреждений образования Витебской области «Вернисаж», желание и готовность создавать собственные проекты в среде программирования Scratch.

Результаты анкетирования учащихся IV класса свидетельствуют о высокой степени удовлетворенности организацией образовательного процесса с использованием электронных тренажеров: у учащихся работа с электронными тренажерами вызывает большой интерес, технических затруднений никто не испытывает. Среди преимуществ использования электронных тренажеров ребята называют следующие: легко и удобно использовать; тратится мало времени на работу; увлекательно и интересно; компьютер меня не знает в лицо; как будто играли на компьютере; можно вернуться и исправить ошибки и оценки; можно не бояться, что отстанешь от класса; красочные и интересные картинки; компьютер, в отличие от учителя, понимает все буквы.

Таким образом, сегодня можно с уверенностью сказать, что использование электронных тренажеров в образовательном процессе способствует развитию познавательного интереса младших школьников.

Список использованной литературы

1. Щукина, Г.И. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся / Г.И. Щукина. – М. : Педагогика, 1988. – 383 с.

2. Абдуллаева, Б.С. Использование электронных тренажеров для обучения учащихся начальных классов / Б.С. Абдуллаева, А.В. Садыкова // Образование через всю жизнь: непрерывное образование в интересах устойчивого развития. – 2015. – № 13. – Т. 2. – С. 167–168.