

ИННОВАЦИОННЫЕ ПРИНЦИПЫ И ПОДХОДЫ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Рудакова Екатерина Николаевна

учитель начальных классов

ГБОУ «СОШ №1125»

г. Москва

ОПЫТ ПРИМЕНЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В ИКТ: ИННОВАЦИОННЫЕ ПРИНЦИПЫ И ПОДХОДЫ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Аннотация: рассматривается использование новых ИКТ–технологий в учебном процессе, которые повышают успешность обучения, и формируют положительную мотивацию к учению; правильность выбора игр для детей. Автор также показывает реализацию некоторых рекомендованных программ в начальной школе.

Игра – первая деятельность ребенка, в ходе которой формируются культурные навыки через усвоение приемов общения с предметами окружающего мира и знакомство с законами социального саморегулирования. Как правило, в каждой семье существуют определенные предпочтения и даже традиции по подбору таких игр, как мозаики, конструкторы, настольные игры и головоломки. Но компьютерные игры и все, что связано с ними, – это новинки и подобных традиций не имеют, поэтому необходим тщательный отбор компьютерных игр с точки зрения их соответствия моральным нормам, принятым в обществе, а также наличия полезных, обучающих и развивающих ребенка задач.

Действительно, ряд программ обучения письму мотивирует детей к написанию рассказов, писем или поздравлений друзьям, побуждая совершенствовать навыки грамотности и правописания и развивая воображение, художественный вкус, речевой этикет. Интересны детям имитационные игры, которые точно воспроизводят историческую, географическую или научную обстановку, погружая в нее детей и призывая их выступать в роли исследователей, принимать решения, преодолевать препятствия. В этом случае трудно отделить соб-

ственно игру от содержания предмета, что пробуждает у детей интерес к географии и познанию мира. Вместе с тем важно помнить, что помимо игрового результата, важно и то, в какие взаимоотношения и с кем вступает в игре ребенок, какие качества приобретает, чему учится, что познает, что открывает в себе, с какой точки зрения познает окружающий мир. Безусловно, предпочтение, которое дети отдают компьютерным играм в ущерб играм традиционным, вызывает наше опасение, но сама тенденция «жизни в сети», в планшете повсеместна, а потому естественна для детей. Зависимость от гаджетов и приоритет смс-общения могут принимать патологические формы, однако реальность такова, что игровой компьютерный опыт, имеющийся практически у каждого школьника, да и дошкольника, служит ведущим объединяющим коммуникативным фактором в детской субкультуре.

Сегодня компьютерные технологии можно считать тем новым способом передачи знаний, который соответствует качественно новому способу приобщения ребенка к современной культуре общества. Этот способ позволяет ребёнку с интересом учиться, находить источники информации, воспитывает самостоятельность и ответственность при получении новых знаний, расширяет кругозор, способствует успешной социализации в современном информационном обществе. Поскольку школа предлагает все необходимое оснащение для применения ИКТ-технологий (классы оборудованы автоматизированным рабочим местом учителя, включающим в себя компьютер, принтер, мультимедиа проектор и экран), я решила начать подготовку с первого класса к реализации некоторых рекомендованных в начальной школе программ.

Как и у многих моих коллег, у меня возникли опасения: а смогут ли первоклассники, некоторые из которых не умеют ни читать, ни считать, освоить информационные технологии в обучении? Так же важно было убедить родителей в необходимости использования информационных технологий в форме игровых компьютерных программ для повышения мотивации к обучению детей. Поэтому для успешного решения данной задачи потребовалось грамотное планирование работы по ИКТ-сопровождению самих родителей, а именно: проведение

на родительских собраниях круглых столов и мастер–классов. Так, при поддержке педагога, вдохновляясь увлеченностью собственных детей, родители утвердились в мысли о том, что рациональное использование ИКТ–технологий не только не вредит здоровью и образовательному процессу, но стимулирует мотивацию к обучению и его успешность. Моим ученикам интересно реализовывать навыки, приобретенные на уроках или вне школы, в работе с компьютером над проектной деятельностью.

Наиболее успешно, на мой взгляд, была реализована задача знакомства с программой «ПервоЛого». Именно с этой программы я начала знакомство детей с Макбуком, и с первых же занятий увидела, что дети успешно овладевают первичными навыками работы, например, в текстовом редакторе. Я начала создавать заготовки, которые помогали решать различные учебные задачи, а в конце урока ребята получали яркий, красивый продукт своей деятельности. На уроках окружающего мира, изучая животных и готовя свои сообщения, первоклассники констатировали недостаточно широкие возможности графического редактора. Именно детская инициатива легла в основу нашей совместной интересной работы по расширению возможностей графического редактора – дети научились дополнять картинками или фотографиями, сделанными во время экскурсии. Когда программа ПервоЛого была установлена дома, ученики стали создавать авторские мини–проекты. И тогда я поставила перед собой следующую задачу – использовать в полной мере и разрабатывать возможности информационной среды. Я стала создавать форумы, в которых ребята прикрепляли свои проекты, а одноклассники, учитель и родители могли оценить эти проекты по достоинству.

В 2012 году мой класс принял участие в работе семинара Мат–Решка с целью повышение уровня преподавания математики. После стартового тестирования математического возраста моих учеников, 1–2 раза в неделю во фронтальном режиме на уроках мы применяем «тренажёр плюс». Программа – математический тренажер выстроена для индивидуальной работы ученика «личном пространстве», где он выполняет задания, накапливая баллы и реализуя их

в виртуальном магазине для приобретения «призов» или трансформации своего «личного пространства» по выбору. Родители контролируют систематичность выполнения задания так же, как и я – регулярно просматривая отчёты, о времени и объёмах работы учеников с Мат–Решкой и в режиме обучения, и в режиме повторения. Есть ученики, которых приходится немного «придерживать» в рвении, но это лишь подтверждает рост интереса к предмету. Разработчики программы совершенно точно угадали игровую стратегию, стимулирующую активность ребенка, потребность в создании и преобразовании своего «маленького мира». Неотъемлемый элемент игры – азарт – поддерживается обязательным поощрением и накоплением «бонусов».

Следующая компьютерная программа, с которой ребята познакомились в этом году – это конструкторы LEGO WeDo. Тематика занятий предлагается к использованию как в рамках программного материала на уроках трудового обучения в начальной школе в разделе «техническое моделирование», так и во внеурочной деятельности. Занятия вводят ребят в мир моделирования и конструирования, способствуют формированию общих навыков проектного мышления, исследовательской деятельности и группового обсуждения. Так как обучение в процессе практической игровой деятельности происходит особенно успешно, дети, конструируя предметы из реальной жизни, параллельно «конструируют знания» в своем собственном сознании. Возможность поразмышлять и обдумать то, что они увидели или сконструировали, помогает ученикам более глубоко понять идеи, с которыми они сталкиваются в процессе установления связей с другими идеями и предыдущим опытом. Применение ролевых игр и совместных обсуждений эмоционально раскрашивают и закрепляют материал урока. Кроме того, практические навыки работы с обучающим конструктором заключаются в развитии комбинаторных навыков и мелкой моторики, развитии речи и коммуникативных навыков, развитии социальных навыков и креативности. Важной особенностью таких заданий–проектов является самостоятельное инициативное включение детей в проектную деятельность, когда учитель лишь направляет поиск и наблюдает за процессом.

Таким образом, проработав три года в рамках нового ФГОС, я могу с уверенностью констатировать, что использование новых ИКТ–технологий в учебном процессе, безусловно, не только повышает успешность обучения, но и формирует положительную мотивацию к учению.

Список литературы

1. «Новые информационные технологии для образования». Институт ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании. Москва. 2000.
2. <http://festival.1september.ru>.
3. Дичковская И.М. Инновационные педагогические технологии. – К., 2004.
4. Смольникова И.А. Информационные технологии и образование. <http://www.informika.ru>.