

Образовательные тренажеры как средство развития познавательной активности младших школьников

Научный руководитель – Жесткова Елена Александровна

Беляева Марина Дмитриевна

Студент (бакалавр)

Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского, Нижний Новгород, Россия

E-mail: marina.belyaeva00@mail.ru

XXI век - век высоких компьютерных технологий, век электронной культуры. Компьютерные технологии вошли во все сферы нашей жизни. Не исключением является и образовательное учреждение. Сегодня в традиционную схему «учитель - ученик - учебник» вводится новое звено - компьютер, а в школьное сознание - компьютерное обучение. Одной из основных частей информатизации образования является использование информационных технологий в образовательных дисциплинах.

Конечно же, мы можем точно сказать, что компьютеру не заменить живого учителя, но именно компьютер может стать ему помощником, он может облегчить его труд, и сделать образовательный процесс более наглядным, активным. Применяя компьютерные технологии, учитель обеспечивает совершенно новое восприятие материала, повышая степень его усвоения.

Одной из наиболее удачных форм представления учебного материала можно считать образовательные тренажеры. Образовательные тренажеры - электронные образовательные ресурсы, предполагающие многократное выполнение учащимися подобных заданий с целью закрепления изучаемого материала и формирования прочных учебных навыков [1]. Их использование помогает развитию таких навыков как внимание, мышление, наблюдательность. Именно поэтому их применение играет такую важную роль в обучении ребенка. Современному ученику уже не интересно учиться по печатному учебнику, ему хочется более красочных, занимательных, «продвинутых» уроков.

Каждый образовательный тренажер имеет систему различных по уровню сложности заданий, по определенному предмету и теме. Использование тренажеров такого типа может происходить на различных этапах урока, как для проверки домашнего задания, так и для закрепления нового материала.

Тренажеры имеют два режима работы:

1. Режим обучения. Режим обучения в основном используется во время учебного процесса. Учитель выбирает тему, а тренажер генерирует задания. Задания могут быть схожими по своему типу, для выработки автоматизма, или же могут быть разной направленности.

2. Режим контроля. В этом режиме формируется группа из нескольких заданий, решение которых позволяет объективно оценить знания ученика по выбранной теме. Оценка выставляется компьютером.

Современные образовательные тренажеры ставят перед ребенком реальную, вполне достижимую цель. А применение форм игры, легко мотивирует ребенка для достижения поставленных целей. Формулировки целей могут быть разнообразными, например: «Решить пример правильно, откроется буква, и ты сможешь сказочному герою собрать слово».

Применение образовательных тренажеров в учебном процессе имеет свои положительные стороны:

-учитывается индивидуальный темп работы учащегося, который сам управляет учебным процессом;

-сокращается время выработки необходимых навыков;

-более адекватно оценивается уровень полученных знаний;

-повышается мотивация учебной деятельности.

Рассмотрим некоторые образовательные тренажеры:

1. «Отличник».

Программа включает в себя два учебных предмета - математика и русский язык с 1 по 4 классы. Тренажер генерирует различные по уровню сложности примеры, задачи, упражнения, после выполнения, которых выставляется оценка. Полученные оценки сохраняются, что помогает учителю наблюдать за статистикой отметок. Так же учитель может самостоятельно добавлять задания в тренажер, что сблизить его с ОМК. Каждый ученик может принять участие в рейтинге, который определяет лучших учеников. Так же тренажер имеет встроенную игру «Математические гонки на воздушных шарах», в которую можно играть одному или вдвоем, а также включен тренажер «Таблица умножения».

2. Клиффорд учится читать по-английски.

Данный тренажер включает в себя более 100 уроков по изучению английского языка младшими школьниками. Как и все тренажеры, он имеет несколько уровней сложности. Задания генерируются по различным типам: восприятие английской речи на слух, распознавание букв и звуков, составление слов, отработка навыков правописания, расширение словарного запаса. Программа развивает способность точно выполнять указания, улучшает память. Так же весь материал представлен в форме игры, что позволяет улучшить восприятие учебного предмета.

3. «MyTest».

Это образовательный тренажер для создания и проведения компьютерного тестирования учеников. Данная программа предполагает самостоятельное составление теста учителем, с указанием типа заданий, шкалы оценивания и времени выполнения. Тренажер имеет различные типы заданий: выбор одного ответа, выбор нескольких ответов, установление соответствий, самостоятельный ввод ответа и т.д. Тест также можно использовать на различных этапах урока, а так же и при дистанционном обучении ребенка. Тест можно использовать как в ходе обучения новому материалу, так и на этапе контроля. Благодаря данному тесту школьники учатся анализировать, сравнивать, сопоставлять, делать выводы, вычленять общее из частного, устанавливать закономерности.

4. «Живая планета».

Данный тренажер представляет собой игру-энциклопедию, главный герой которой, путешествуя по России, изучает ее флору и фауну, знакомится с картой природных зон нашей страны. Причем изучение происходит не только посредством получения теоретического материала, но и при выполнении различных заданий касающихся этой тематики. В конце каждого путешествия ребенок должен закрепить усвоенный материал в различных формах предложенных компьютером. Также программа включает в себя не только иллюстративное представление материала, но и аудио сопровождение, что помогает глубже изучить ту или иную природную зону [2].

Мы рассмотрели лишь некоторые образовательные тренажеры. Их число достигает более 100, их направленность разнообразна по всему спектру учебных предметов, то делает их применение более широким.

Таким образом, использование образовательных тренажеров делает учебный процесс более интересным, занимательным, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала. Разнообразные игровые действия, в ходе которых решается та или иная образовательная задача, поддерживают и усиливают интерес детей к учебному предмету.

Увлечшись, дети не замечают, что учатся. Даже самые пассивные из детей включаются в процесс учения с огромным желанием, прилагая все усилия. В этом и заключается основная задача педагога.

Источники и литература

- 1) Литература: Ефимов В.Ф. Использование информационно - коммуникативных технологий в начальном образовании школьников // Начальная школа. 2009. No. 2. С. 53-59.
- 2) WHITEPEL: <http://whitepl.ru/training-simulators-for-primary-school-electronic-simulators.html>