

ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ИЗУЧЕНИЕ ПРАВИЛ РУССКОГО ЯЗЫКА

Зубенко Т.

г. Анапа, МАОУ «Кадетская Школа им. Старшинова Н.В.», 8 «б» класс

Руководитель: Казарцева А.В., учитель русского языка, г. Анапа,

МАОУ «Кадетская Школа им. Старшинова Н.В.»

В последние годы наблюдается рост числа приверженцев использования игр в обучении. Образовательные игры имеют свои особенности. При выборе этого метода обучения, важно правильно разработать стратегию и методику оценивания желаемых результатов. Одним из самых востребованных инструментов обучения являются компьютерные игры. Многие специалисты работают над изучением их роли и потенциала, а также занимаются разработкой педагогической модели применения игр.

Цель проекта:

– использование компьютерной игры в стиле экшна в изучении русского языка.

Задачи:

– создать компьютерную игру по теме «Фонетика»

– вовлечь учащихся 5-6 классов в прохождение игры;

– проанализировать полученные знания.

Объект исследования:

– компьютерная игра в рамках урока русского языка.

Предмет исследования:

– уровень вовлеченности в игру.

Методы исследования:

– Средства ИКТ;

– Изучение литературы по данной теме;

– изучение сайтов по созданию компьютерных игр;

Актуальность работы заключается в том, что игры относятся к активному способу обучения, так как обучающий процесс проходит не только в форме пассивного слушания или чтения. Игры могут подстраиваться под индивидуальные нужды пользователя, открывают возможности для самостоятельных открытий. Игры являются важной частью процесса обучения, но их необходимо применять только в союзе с иными педагогическими методами.

Теоретическая основа исследования

Компьютерные технологии

Компьютерные технологии или Информационные технологии (ИТ) — это обобщённое название технологий, отвечающих за хранение, передачу, обработку, защиту

и воспроизведение информации с использованием компьютеров. Невозможно представить себе современные области производства, науки, культуры, спорта и экономики, где не применялись бы компьютеры. Компьютеры помогают человеку в работе, развлечении, образовании и научных исследованиях.

В российских школах накоплен огромный опыт в организации образовательного процесса, но все больше и больше детей проявляют свое нежелание обучаться в обычной школе, говорят о том, что в школе стало не интересно и скучно учиться. Неужели современные дети потеряли интерес к новому, необычному. Неужели они ничего не хотят знать? Конечно, нет! Понаблюдайте за ними на переменах. С каким интересом они обсуждают возможности нового мобильного телефона или радуются еще за одного из своих одноклассников, которому родители подарили компьютер. Среди стайки ребят мы увидим и тех, кому часто скучно на уроке, кто упорно отказывается заниматься учебным трудом. И неправда, что они используют телефоны и компьютеры только для игр и развлечений. Есть и такие, но в основном ребята с жадностью осваивают все новые и новые возможности своего телефона и компьютера.

Значит, в наше время молодежь отдаёт приоритет изучению компьютерных технологий, считая эти знания необходимыми в современном мире.

Знакомство детей с компьютером и компьютерными технологиями начинается уже с младшей школы, и даже с детского сада.

Поэтому главной задачей школы должно стать стремление научить каждого ребенка ориентироваться в нарастающем потоке информации, научить его отсеивать ненужное, искать достаточное для обоснования необходимого и владеть различными методами информационных технологий. Все это ложится на плечи воспитателей, учителей, преподавателей.

Поэтому творческий учитель на основе использования информационных технологий способен организовать современный урок таким образом, когда организация

познавательной деятельности учащихся носит технологический, развивающий эффект. Существенная перемена в структуре образования может быть охарактеризована как перенос центра тяжести с преподавания в процессе обучения на учение. Это не обыкновенное «натаскивание» учеников, не экстенсивное увеличение знаний, а творческий подход к обучению всех участников образовательного процесса. На помощь учителю приходят коллективные формы обучения, и тогда учащиеся, которые испытывают затруднения в освоении математических понятий, получают дополнительные возможности для получения консультации, помощи, поддержки, а «математики» – дополнительную возможность реализовать себя. И именно информационные технологии позволяют осуществить этот переход, т.к. появляется потребность для более широкой дифференциации, индивидуализации и интеграции образовательного процесса. Новые возможности для организации систематического контроля над усвоением учебной информации не только через различные виды тестирования, но и подготовки таких видов заданий, которые позволяют видеть результат сразу после его выполнения, переводят образовательный процесс на более высокий уровень.

ИКТ на уроках русского языка

Образовательное и информационное пространство в наши дни ориентируют учащегося на свободный тип обучения и индивидуальную логику познания.

За последние годы заметно возросло качество обучающих программ, в разработке которых принимают участие лучшие педагоги, специалисты-предметники, программисты, психологи, художники-дизайнеры. Казалось, цель создателей этих обучающих программ достигнута: обучаемый может обойтись без учителя.

Такой подход к обучению легко объяснить. Наиболее радикальные сторонники образовательных технологий, в том числе и компьютерных, становятся своеобразными заложниками средств обучения, которые играют решающую роль в реализации их теоретических идей. Однако на деле все гораздо сложнее.

Ученые подсчитали, что с начала нашей эры для усвоения знаний потребовалось 1750 лет, второе усвоение произошло в 1900 году, а третье – к 1950 году, т.е. уже за 50 лет, при росте объема информации за эти полвека в 8-10 раз. Причем последняя тенденция все более усиливается, так как объем информации увеличивается более чем в 30 раз.

Помочь ученику ориентироваться в условиях «информационного обвала», уметь оценить качество информации, быстро ее обработать и при необходимости применить – одна из наиболее важных задач для учителя.

Вот почему большое внимание сегодня уделяется не только техническому оснащению компьютерного класса, формированию медиатеки, но и осмыслению дидактических принципов информатизации образования, обработки компьютерных технологий и педагогических техник проведения мультимедийных занятий.

Прежде всего, необходимо начать с формирования информационно-учебного комплекса (ИУК).

Первым его компонентом является информационно-энциклопедический центр:

- учебные пособия с теоретическим материалом в печатной форме, а также на электронных, видео- и аудионосителях, то есть первоначальное накопление банка информационных данных на базе библиотеки.

- рекомендации, путеводитель по использованию этих данных.

Сюда следует отнести и имеющиеся электронные энциклопедические издания: Энциклопедия Кирилла и Мефодия, большая Советская Энциклопедия, Энциклопедия Брокгауза и Ефрона, Британская Энциклопедия и др.

Второй компонент ИУК – та продукция, которая призвана осмыслить и закрепить теоретический материал, осуществить контроль полученных теоретических знаний. В его состав могут входить мультимедийные учебники на электронных носителях (компакт-диски, дискеты, Интернет, компьютерные тренажеры). В современных условиях создаются уникальные электронные издания. И здесь педагогу важно определить свою зону творчества. Учитель не может и не должен выступать как единственный и «уникальный» источник информации.

В условиях информатизации образования учитель выступает в роли режиссера, который призван направить информационный поток в целях наиболее эффективного обучения.

Новые возможности для организации эффективного образовательного процесса в школе представляет сканер. Благодаря сканеру можно вносить в компьютер любые фрагменты текстов, фотографии, рисунки, таблицы. Очень часто Интернет позволяет найти интересующий ученика и учителя наглядный материал, причем высокого качества.

Учитель может произвести своеобразный монтаж мультимедийного занятия,

причем рассчитать его с точностью до секунды, с учетом особенностей конкретного класса и каждого ученика в отдельности. Задача учителя – сконструировать такой урок, который, на его взгляд, мог бы наиболее эффективно достичь поставленной учебной цели.

При организации контроля знаний учителю вовсе не обязательно пользоваться имеющимися в мультимедийном учебнике тестами. В его распоряжении имеется ряд программ по составлению тестов. Многие из них чрезвычайно просты и доступны даже начинающему пользователю. Учитель может формировать банк контрольных материалов по своему усмотрению, с учетом особенностей конкретного класса и конкретного ученика. Ряд несложных программ по составлению тестов (к примеру программа Taster) можно найти в Интернете и воспользоваться ими совершенно бесплатно. Помимо оперативности контроля компьютерное тестирование помогает учащимся лучше подготовиться к Единому Государственному Экзамену (ЕГЭ).

Имея заранее готовые батареи тестов, можно практически моментально определять уровень знаний учеников и выявлять в них пробелы.

Разумеется, такой вид контроля не стоит делать единственным. Но его преимущества в скорости и экономии времени очевидны.

Третий важный компонент – формирование и развитие практических умений и навыков, развития интуиции и творческих способностей, ускоренного накопления профессионального опыта. Это система практикума, компьютерные тренажеры, алгоритм специально подобранных задач от простого к сложному. Ряд электронных обучающих программ как раз направлен на развитие интеллекта, творческих способностей. Компьютер позволяет учителю организовать исследовательскую деятельность ученика.

Наконец, четвертый компонент – это система автоматизации профессиональной деятельности или их учебные аналоги:

- пакеты прикладных программ;
- системы автоматизации практических работ, научных исследований.

Достаточно интересные результаты наблюдаются у сильных учеников. В этом случае удается отработать и проконтролировать сложные задания, на которые не всегда хватает времени во время обычного урока.

Использование игровой ситуации в изучении правил русского языка

Известно, что интерес к учебной деятельности у детей резко возрастает, если

они включены в игровую ситуацию. В игре ребенок действует не по принуждению, а по внутреннему побуждению.

Цель игры – помочь серьезный, напряженный труд сделать занимательным и интересным для учащихся.

На уроках русского языка, как правило, применяются дидактические игры. Особенности их использования состоят в том, что игру вводят в определенную часть урока в соответствии с его задачами. В учебную деятельность вводится элемент состязания, а успешность выполнения задания связывается с игровым результатом.

Игры – упражнения развивают память детей, внимание, сообразительность, их общий кругозор.

Дети повторяют в компьютерных играх то, к чему относятся с полным вниманием, что им доступно наблюдать и что доступно их пониманию. Уже потому компьютерная игра, по мнению многих ученых, есть вид развивающей, социальной деятельности, форма освоения социального опыта, одна из сложных способностей человека.

Многие учителя русского языка и литературы пытаются найти более эффективные методы преподавания: проводят театрализованные уроки, применяют опорные конспекты, обобщающие таблицы, по-новому структурируют программный материал. Поиски путей обучения привели нас к изучению возможности применения на уроках алгоритмов при изучении орфографических правил. Не каждый ученик, хорошо запоминающий правило, может применить его «на практике». Алгоритм помогает осмыслить это правило, потому что фиксирует ход рассуждений, заставляет анализировать каждую выполненную операцию.

Таким образом, действия, направленные на выработку орфографических навыков, становятся вполне осознанными, а значит и более эффективными.

Темы раздела «Фонетика» изучаются еще в начальной школе. Учащиеся знакомятся с разницей написания и произношения слов.

Используя алгоритм, составленный учеником в процессе изучения материала или учителем заранее, можно создавать компьютерные игры на закрепление полученного материала.

Составление алгоритма заставляет ученика думать, а не получать готовый результат. Сначала проводится устная работа, а затем упражнения на компьютере.

Таким образом, использование игр на уроках русского языка способствует повышению качества знаний учащихся по русскому языку, а это приводит к повышению качества знаний по предмету.

Классификация игр. Использование их на практике

Полезные компьютерные игры

Классификация по типам обучающих игр:

- «обучаем и отрабатываем»;
- пазл игры;
- средства интерактивного обучения;
- ролевые игры;
- стратегии;
- песочницы;
- экшн/приключения;
- симуляторы.

Меня заинтересовало создание собственной компьютерной игры в стиле интерактивного квеста.

Квест – это интерактивная игра с сюжетной линией, которая заключается в решении различных головоломок и логических заданий.

Игра по правилам русского языка предназначена для школьников среднего школьного возраста. Она включает задания, внедренные в повествовательную игру, в которой школьники пытаются дойти до финиша. Мы попытались создать обширные ресурсы, чтобы помочь преподавателям включить игру в процесс обучения. Возможно данную игру проводить в команде.

Анализ результатов

В ходе проведенного опыта по использованию нашей игры в рамках урока русского языка мы пришли к выводу, что учащиеся активно включились в закрепление изученного материала в рамках использования компьютерного интерактивного квеста «Фонетика».

Для оценки эффективности разработанной игры мы выделили критерии ее оценки:

- Усвоение учащимися запланированных образовательных результатов.
- Организация самостоятельной работы учащихся.

Усвоение учащимися запланированных образовательных результатов определяется с помощью контрольно-измерительных материалов, итоги которых интерпретируются следующим образом:

- «5» – Уровень в игре пройден на 100 %;
- «2» – знания не усвоены.

Самостоятельная работа учащихся подразумевает под собой самостоятельную деятельность, направленную на решение поставленных задач.

С помощью проведения интерактивных квестов педагог может разрабатывать циклы компьютерных игр. Данная компьютерная технология предполагает закрепление образовательных результатов, полученных

в ходе проведения уроков-изучения новых знаний. Все вопросы и задания составляются для достижения поставленных педагогом целей и задач. Такой подход позволяет сделать учебный процесс более эффективным.

Заключение

Игры относятся к активному способу обучения, так как обучающий процесс проходит не только в форме пассивного слушания или чтения. Игры могут подстраиваться под индивидуальные нужды пользователя, открывают возможности для самостоятельных открытий. Игры помогают хорошо и надолго запомнить изученный материал. Игры, которые используются в неформальном обучении, порождают рост мотивации и увлеченности. Игры являются важной частью процесса обучения, но их необходимо применять только в союзе с иными педагогическими методами. Современные игры непрерывно развиваются и совершенствуются. Увеличиваются графические возможности, скорость обработки информации, объемы носителей данных. В скором времени взаимодействия во время игр улучшится, когда начнется использование технологий передачи речи, неврологических и тактильных интерфейсов. Эти возможности получат широкое применение и в сфере обучения. Около десяти лет назад компьютерные игры стали применяться в образовании, а в современном обучении игры являются его неотъемлемой частью.

Таким образом, использование компьютерных программ позволяет повысить эффективность контроля умений и навыков учащегося. Практика показывает, что разумное сочетание традиционных и компьютерных технологий, а в школьных условиях позволяет повысить производительность труда учителя и эффективность обучения.

Использование ИКТ позволяет ученику:

- проводить исследования, закреплять полученные знания;
- получать более точное представление сложных для понимания явлений или процессов за счет трехмерных моделей;
- формировать навыки и умения формулировать проблему и вырабатывать стратегию ее решения;
- работать в индивидуальном темпе;
- осуществлять самостоятельную исследовательскую деятельность при создании мультимедиа-проектов.

Применение ИКТ позволяет учителю осуществить:

- эффективные методы обучения;

- введение элементов проблемности, поиска, исследования;
- разработку и проведение нестандартного урока;
- повышение уровня владения ИКТ;
- самостоятельно выбирать содержимое электронного сопровождения урока;
- осуществлять авторскую компоновку аудиовизуальных иллюстраций из большого мультимедиа набора и постоянно пополнять его своими собственными разработками;
- отойти от традиционной формы проведения урока;
- развивать активно-деятельные формы обучения (практикум, промежуточная аттестация, самоаттестация) за счет интерактивности программ;
- создавать вариативные проверочные работы, учитывая индивидуальные особенности процесса усвоения материала каждым учащимся;
- собирать целые учебные курсы и семинары на базе имеющихся в комплексе и вновь созданных материалов, адаптировать их к профильным или авторским учебным программам.

ИКТ используются в школе на уроках: математики, физики, ОБЖ, информатики, географии, МХК, технологии, английского и русского языков, риторики.

Материал, преподнесенный в новой форме, использование мультимедиа технологий и интерактивности ориентирует учащихся на:

- размышление;
- осмысление;
- открытие;
- самореализация личности.

Список литературы

1. <http://apero.ru/>
2. Проценко Нина Леонидовна «Дидактические игры на уроках русского языка»/ <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/russkii-yazyk/2013/11/29/didakticheskie-igry-na-urokakh-russkogo-yazyka-iz-opyta>
3. Игровые технологии на уроках русского языка. Авт.-сост. В.Н.Пташкина. Волгоград, 2011.
4. Занков Л.В. Наглядность и активизация учащихся в обучении. — М, 2000.
5. Греков В.Ф. и др. Пособие для занятий по русскому языку. — М.: Просвещение, 2008
6. Ивлева Ирина Викторовна Использование наглядности на уроках русского языка/<https://nsportal.ru/shkola/russkiy-yazyk/library/2015/09/27/ispolzovanie-naglyadnosti-na-urokah-russkogo-yazyka>