

Е. Н. ЕРЕМЕНКО, Н. А. ГАБЕЛКО, М. А. ПИПИЯ
Россия, Белгород, МБОУ «Гимназия № 3 г. Белгорода»

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКЕ МАТЕМАТИКИ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ОДАРЕННЫХ ДЕТЕЙ

Сегодня, как никогда, обострился вопрос повышения качества образования. Проблема повышения познавательной активности детей в настоящее время является очень актуальной. Залогом успешного и сознательного усвоения знаний учащимися является ситуация успеха. Для повышения эффективности обучения в последние годы широко используют игровые технологии. В их основе – эффективные формы управления учебным процессом через педагогические игры, при помощи которых все ученики могут быть привлечены к активному обучению.

Как заинтересовать ребенка, вызвать у него желание учиться, познавать, задумываться, делать выводы? Этот вопрос волнует всех учителей, над ним работают ученые, практики, методисты. Разработаны серии игровых сеансов, разнообразных по содержанию и тематике, которые помогают организовать деятельность ребенка так, чтобы он мог выполнять поставленные задачи разными способами, каждый из которых был бы правильным и заслуживал высокой отметки. Итак, ребенок в школе обучается, играя, а играя, обучается и делает это с удовольствием.

Игровая терапия основана на природной потребности ребенка в игре.

Педагогические игры, которые используют на уроках математики, можно классифицировать по нескольким критериям. Остановимся на классификации игр по характеру педагогического процесса и по игровым методикам.

По характеру педагогического процесса все игры можно разделить:

- на обучающие (тренинговые, контролирующие, обобщающие);
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.

По характеру игровых методик делятся :

- на предметные;
- сюжетные;
- ролевые;
- деловые;
- имитационные.

Игровая технология объединяет учебный процесс общим содержанием, последовательностью игр, упражнений, методикой их организации. В каждом возрасте игровые технологии имеют определенные особенности. Так, учащихся начальной школы легко приобщить к любой деятельности, они быстро входят в образ, организовываются в группы. Для подросткового возраста характерны

необходимость самоутверждения, формирование и защита собственного мира, желание взрослости, возникновение стихийных групп.

Дидактические игры. Стержнем таких игр являются учебные проблемы, вокруг них формируются новые знания и умения учеников.

Ролевая игра. Это небольшая пьеса, которую разыгрывают учащиеся, сценарий игры может быть известен, но чаще всего это импровизация учащихся.

Мозговой штурм. Этот метод используют, когда необходимо на протяжении короткого времени сгенерировать много идей на основе быстрого повышения творческой активности учащихся. Так бывает во время решения проблем.

Метод проектов. Это самостоятельное исследование определенного периода, которое осуществляют ученики.

Кейс-метод. Он основан на описании проблемы или ситуации, и используют его для обучения анализировать ситуационные упражнения и принимать правильные решения.

Е. Н. ЗМИЕВА

Беларусь, Белыничи, ГУО «Средняя школа № 1 г. Белыничи имени Н. И. Пашковского»

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ GOOGLE-ФОРМ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

У каждого времени есть свои приметы. Нынешнее время – эра информатики, которая характеризуется наличием виртуальной среды и телекоммуникаций. Дети (да и их родители) не представляют свою жизнь без смартфона или планшета. Как учитель информатики, стараюсь построить учебный процесс так, чтобы электронные носители помогали учащимся учиться.

Неотъемлемым компонентом образовательного процесса является контроль за усвоением знаний, умений и навыков. По своей сути контроль обеспечивает установление обратной связи, т. е. получение сведений о результате учебной деятельности обучаемых. Учитель выясняет, какие знания и в каком объеме усвоил ученик, готов ли он к восприятию новой информации. Контроль также показывает педагогу, насколько его собственная работа была плодотворной, удачно ли он использовал возможности педагогического процесса в учебных целях.

Во время контроля получает информацию о своей учебной деятельности и сам ученик. Это помогает ему понять, каких успехов он добился в усвоении знаний, а также увидеть пробелы и недостатки в них. Постоянный контроль дисциплинирует учащихся, приучает к определенному ритму, развивает волевые качества.

Традиционные формы контроля дают точную информацию о результате учебной деятельности учащегося, но они имеют один важный недостаток: подведение итогов невозможно здесь и сейчас. А сколько бумаги уходит на распечатку тестов, проверочных и самостоятельных работ! Сегодня с приходом информационно-коммуникационных технологий контроль упрощается в десятки