

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ОН-ЛАЙН ИГРЫ И ТРЕНАЖЕРЫ КАК СРЕДСТВО ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ УЧАЩИХСЯ

Сидельникова М.А.

Тольяттинский государственный университет
(445667, г. Тольятти, ул. Белорусская, 14), e-mail: office@tltsu.ru

Статья посвящена актуальной проблеме использования информационно-коммуникационных и игровых технологий для активизации познавательного интереса учащихся. Особое значение в настоящее время имеют интерактивные формы обучения, в частности дидактические игры. Использование дидактических он-лайн игр позволяет реализовать различные формы работы с учащимися, предоставляя широкие возможности при планировании занятия для повышения эффективности усвоения знаний и их проверки. Введение в структуру занятия игр с применением Интернет-ресурсов значительно повышает мотивацию детей к обучению. Проведение текущего контроля в форме игры снижает напряженность, которая возникает при проверке знаний. Использование дидактических он-лайн игр и тренажеров позволяет эффективно осуществлять текущий контроль, объективно оценивать знания учащихся, своевременно вносить коррективы в учебный процесс.

Ключевые слова: игровые технологии, информационно-коммуникационные технологии, текущий контроль, дидактические он-лайн игры, он-лайн тренажеры.

DIDACTIC ONLINE GAMES AND SIMULATORS AS A MEANS OF CURRENT CONTROL OF STUDENTS ' KNOWLEDGE

Sidelnikova, M. A.

Togliatti state University
(445667, Tolyatti, Belorusskaya str., 14), e-mail: office@tltsu.ru

The article is devoted the actual problem of use of information and communication technologies and games to enhance the cognitive interest of students. Of particular importance currently have interactive forms of education, in particular educational games. The use of didactic on-line games allows to implement various forms of work with students, providing great opportunities when planning lessons to enhance the effectiveness of knowledge acquisition and verification. Introduction to structure of classes of games with the use of Internet resources greatly increases the motivation of children to learn. A current control in the form of the game reduces the tension that occurs when knowledge testing. The use of didactic on-line games and simulators allows effective monitoring, to objectively assess students in a timely manner to make adjustments in the learning process.

Keywords: game technology, information and communication technology, current control, learning online games, online simulators.

В игре впервые формируется и проявляется
потребность ребёнка воздействовать
на мир – в этом основное,
центральное и самое общее значение игры.

С.Л. Рубинштейн

Творчество - ключевая проблема XXI века и одна из стратегических проблем современной педагогики. Ее актуальность обусловлена двумя главными чертами: социальным заказом на воспитание активной творческой личности, влиянием и требованием реализации гуманистической концепции образования.

Для решения данной педагогической проблемы необходимо обеспечить мотивацию учащегося к творческому саморазвитию с учетом его личных потребностей и стремления к самовыражению и самоутверждению. «...При этом важно воздействовать на его личностные характеристики через включение в активную, продуктивную, творческую деятельность» [8,с.444].

На современном этапе развития общества тенденция использования информационно-коммуникационных технологий коснулась сферы образования. Использование информационно-коммуникационных технологий значительно расширяет возможности организации образовательного процесса, где обучение должно быть направлено на формирование познавательных интересов учащихся. Использование ИКТ значительно повышает эффективность обучения, так как увеличивается активность учащихся в этом процессе. Особое значение приобретают интерактивные формы обучения, на основе игровых технологий, в частности дидактические игры.

В педагогике понятие игровые технологии включает обширную группу способов и форм организации процесса обучения, в основе которого заложена игровая деятельность. Игры, используемые в образовательном процессе, имеют четкую структуру и направлены на получение определенного результата, в ходе учебной деятельности. Занятия с использованием игровых и информационно-коммуникационных технологий позволяют активизировать познавательную деятельность и повысить мотивацию учащихся. Игровая деятельность выполняет следующие функции:

- обучающую;
- воспитательную;
- развлекательную;
- коммуникативную;
- релаксационную;
- развивающую.

По характеру педагогического процесса игры в образовательном процессе делятся на (по Селевко Г.К.):

- обучающие, обобщающие, тренировочные, контролирующие;
- познавательные, развивающие, воспитательные;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные.

Наиболее часто встречаются в педагогической практике деловые, организационно-деятельностные, ролевые, инновационные, дидактические игры.

Одним из методов активного обучения является дидактическая игра. Дидактические игры могут проводиться на разных этапах занятия, иметь различные цели и содержание, использоваться для объяснения нового материала, повторения и контроля.

Отличительной особенностью дидактической игры является устойчивая структура, отличающая ее от других видов деятельности в процессе обучения. Дидактическая игра имеет основные структурные элементы:

1. Цель.
2. Игровой замысел.
3. Правила.
4. Игровые действия.
5. Содержание или дидактические задачи.
6. Результат игры.

Дидактическая он-лайн игра – это обучающая игра, построенная с применением Интернет-ресурсов, имеющая интерактивный характер, позволяющая сразу получить результат и оценить знания.

Он-лайн тренажеры являются разновидностью дидактических он-лайн игр, в ходе которых происходит закрепление материала по изучаемой теме. Сейчас все более популярными становятся бесплатные он-лайн сервисы для создания небольших интерактивных обучающих игр. И все больше педагогов используют в своей практической деятельности дидактические игры с применением ИКТ. Использование дидактических он-лайн игр помогает решить следующие задачи:

- активизация познавательного интереса;
- повышение уровня самоподготовки;
- усиление мотивации к обучению;
- увеличение индивидуализации в образовательном процессе;
- снижение напряженности при проверке знаний учащихся;
- создание комфортной обстановки на занятиях.

В ходе разработки дидактической он-лайн игры педагог может подбирать материал, соответствующий уровню подготовки конкретной группы учащихся. Проектирование дидактических он-лайн игр позволяет использовать стандартные тестовые задания с возможными вариантами ответа. Тестовые задания в форме игры показывают количество правильно/неправильно решенных заданий, что позволяет применять критерии оценки, разработанные для тестового задания.

Одним из положительных моментов применения он-лайн игр является их широкая доступность. Учащиеся, имеющие доступ в интернет, могут выполнять задания, используя

устройства, работающие на любой операционной системе, в удобное для них время, без установки дополнительного программного обеспечения.

Работа с он-лайн тренажерами дает возможность выполнять задания, оценивать результаты своей деятельности, просматривать ошибки, повторно выполнять задания. Контроль, осуществляемый с помощью дидактических он-лайн игр и тренажеров предоставляет педагогу возможность объективно оценивать уровень знаний учащихся по пройденной теме, не вызывая у ребенка отрицательного отношения к процессу проверки знаний. Дидактические он-лайн игры и тренажеры позволяют осуществлять своевременно и точно контроль знаний учащихся.

Текущий контроль проводится на стадии формирования знаний и умений, что позволяет проанализировать ситуацию, выявить недостатки, определить их причины и принять меры по их устранению. Текущий контроль является важным элементом организации учебного процесса, в ходе которого необходима своевременная корректировка деятельности педагога, внесение изменений для повышения эффективности усвоения знаний. Направлениями осуществления текущего контроля являются:

- самоконтроль;
- итоговый контроль по теме.

На этапе самоконтроля возможно применение как групповых, так и индивидуальных форм работы. При групповой форме работы целесообразно формировать 2-3 команды, которые решают задания совместно, используя интерактивную доску, вносят ответы. Особенно актуально выполнение заданий в группах на этапе ознакомления с правилами игры. При организации индивидуальной формы работы, каждый учащийся может неоднократно выполнять любое задание, оценивая свои знания самостоятельно. Итоговый контроль по теме проводится с использованием индивидуальной формы работы.

Таким образом, дидактические он-лайн игры-тренажеры позволяют повысить мотивацию к обучению, развивать познавательный интерес, эффективно организовать текущий контроль знаний учащихся.

Список литературы:

1. Егорова, Л. Н. Формы контроля знаний учащихся [Текст]/Л. Н. Егорова// Муниципальное образование: инновации и эксперимент. - 2011. - № 1. - С. 65-70
2. Кукушин, В.С., Болдырева-Вараксина, А.В. Педагогика начального образования/ Под общ. ред. В.С. Кукушина. – М.: ИКЦ «МарТ»; Ростов н\Д: Издательский центр «МарТ», 2005. – 592 с.
3. Максимова, Н. А., Гаврилова, Т. И. Методические особенности применения развивающих компьютерных игр в учебном процессе [Электронный ресурс]/Н.А.

Максимова, Т.И. Гаврилова // Концепт. – 2015. – № 08. URL: <http://e-koncept.ru/2015/15269.htm>. – ISSN 2304-120X

4. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] / Т. М. Михайленко // Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.).Т. I. — Челябинск: Два комсомольца, 2011. — С. 140-146.
5. Панюкова, С.В. Использование информационных и коммуникационных технологий в образовании [Текст]: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / С. В. Панюкова. — М. : Издательский центр «Академия», 2010. — 224 с.
6. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии [Текст]: Учебное пособие / Г. К. Селевко – М.: Народное образование, 1998. – 256 с. – С.50
7. Чернушевич, В.А. Модели учебной деятельности, используемые для анализа и проектирования учебного процесса [Текст]/В.А. Чернушевич// Эксперимент и инновации в школе. - 2010. - № 1. - С. 20-24.
8. Щеголь, В.И., Клочкова, Г.М. Творческое саморазвитие студента в процессе формирования проектно-деятельностных компетенций /В.И. Щеголь, Г.М. Клочкова //Практико-ориентированная монография. Москва-Тольятти: ТГУ, 2011.- 670 с.(41,9 п.л.)