

Кравцова Светлана Анатольевна

учитель начальных классов

Уринева Светлана Александровна

учитель начальных классов

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 10

г. Таганрог, Ростовская область

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИКТ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ МЕТАПРЕДМЕТНЫХ УМЕНИЙ НА ПЕРВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СТУПЕНИ

Интерактивный тренажер «Проверь себя» разработан для формирования метапредметных умений у обучающихся начальных классов, повышения уровня сформированности целеполагания, развития рефлексивного контроля, самооценки и прогностической оценки.

Важнейшей задачей современной системы образования является формирование универсальных учебных действий, обеспечивающих школьникам умение учиться, способность к саморазвитию и самосовершенствованию. Это достигается путем сознательного, активного присвоения учащимися социального опыта. Знания, умения и навыки формируются, применяются и сохраняются в тесной связи с активными действиями самих учащихся. [1, с. 3]

Авторами статьи разработаны интерактивные тренажеры по математике, позволяющие тренировать учеников в решении примеров на сложение и вычитание в пределах двадцати с переходом через разряд, табличных случаев умножения и деления. Тренажер обеспечивает эффективную тренировку обучающихся начальных классов в устном счете. В каждом тесте неограниченное количество изменений числовых значений используемых

объектов, имеет интерфейс: ученик выбирает действие: сложение, вычитание, умножение или деление; выполняет действия, самостоятельно контролируя скорость выполнения; имеет возможность, работая с итоговой таблицей, сравнить свои результаты с образцом, выявить пробелы, пройти тест повторно. Таким образом, у ученика формируется установка на улучшение результатов своей деятельности, способствует организации учебного сотрудничества. Оценка становится необходимой, для того чтобы разобраться и понять. Что именно и каким образом следует совершенствовать. [1, с. 83] Тренажер обеспечивает эффективную тренировку обучающихся начальных классов в устном счете.

Тренажер используется на уроках математики в 1-4 классах на базе мобильного компьютерного класса, полученного в рамках модернизации образования. Обучающиеся работают индивидуально на портативных компьютерах. Программа позволяет контролировать уровень усвоения вышеперечисленных таблиц, повышает уровни:

- сформированности целеполагания до самостоятельной постановки учебных целей; [1, с. 78]
- развития контроля до актуального рефлексивного контроля; [1, с. 79]
- развития оценки у обучающихся до актуально-адекватной прогностической. [1, с. 82]

Помимо использования в урочной деятельности, тесты предназначены для самоконтроля знаний обучающихся: размещены на авторском образовательном сайте «Детский мир» (www.childrensworld.ucoz.ru). Таким образом, учащиеся начальных классов учатся работе в сети «Интернет», умению скачивать свободно распространяемую информацию, использовать её во внеурочное время.

Интерактивные тренажеры разработаны в программе, предназначенной для самостоятельной отработки навыков выполнения простых арифметических вычислений, а именно:

- умножения двух чисел в пределах таблицы умножения;
- деления двух чисел в пределах таблицы умножения;
- сложения с переходом через разряд;
- вычитания с переходом через разряд.

Данное ПО было разработано на языке C# с использованием технологии WPF(windowspresentationfoundation). Для работы использовались стандартные библиотеки языка. По своей структуре состоит из 3-х окон:

- приветственного, включающего выбор операции для отработки. Пользователь имеет возможность выбрать одну из 4 операций. При нажатии кнопки «Начать» происходит переход к окну тестирования;

- окна, в котором непосредственно осуществляется процесс выполнения заданий, количество которых равно 10. У пользователя имеется возможность возвращаться назад и менять свой ответ, а также не ставить ответ вовсе;

- окна результатов. Окно результатов содержит таблицу, в которой содержится информация о составе каждого примера в пройденном тесте, ответе пользователя и правильном ответе. Ниже подводится суммарный итог – количество правильно выполненных примеров, а также выставляется оценка из соотношения: выполнено более 85% теста – «отлично», от 70 до 84% - «хорошо», от 55 до 69% - «удовлетворительно», менее 55% - «неудовлетворительно». Далее предлагается возможность перейти к приветственному окну и пройти тестирование еще раз.

Программа была протестирована на машине со следующими характеристиками: процессор – IntelAtom1,66 ГГц; оперативная память – 2Гб DDR3.

Работа с интерактивными тренажерами способствует формированию основ учебной, информационной и коммуникативной грамотности, готовности учащихся реализовывать универсальные учебные действия, позволяет повышать эффективность образовательного процесса в начальной школе, делает его непрерывным

Список использованных источников

1. Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе. От действий к мысли: пособие для учителя/ А.Г. Асмолов, Г.В. Бурменская, И.А. Володарская и др.]; под ред. А.Г. Асмолова. – 3-е изд. – М.: Просвещение, 2011. – 152 с.