

Васильева Жанна Петровна

методист, преподаватель

Колледж инфраструктурных технологий
ФГАОУ ВО «Северо-Восточный федеральный
университет им. М.К. Аммосова»
г. Якутск, Республика Саха (Якутия)

ПРИМЕНЕНИЕ ЦИФРОВОГО СЛОВАРЯ ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ ЭВЕНСКОГО ЯЗЫКА УЧАЩИМИСЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ

Аннотация: в статье рассматривается возможность внедрения в работу учителя начального класса компьютерного обучающего средства для обучения эвенскому языку, что может повысить эффективность процесса обучения, активизировать познавательную деятельность детей.

Ключевые слова: информационные технологии, эвенский словарь, обучающее приложение.

В настоящее время в связи с развитием информатизации образования компьютерные обучающие технологии зарекомендовали себя как эффективные средства получения знаний, подтвердили ряд преимуществ перед традиционными средствами обучения. Актуальность проблемы исследования обусловлена недостаточностью компьютерных обучающих технологий для изучения языков коренных малочисленных народов Севера. В нашей республике существует проблема нехватки эффективных дидактических компьютерных средств по эвенскому языку. С учетом введения ФГОС внедрение информационных технологий в работе учителя начальных классов особенно актуально, так как итогом общепедагогического воздействия должно быть формирование ключевых компетенций обучающихся: образовательных, личностных, коммуникативных, информационных. В связи с этим возникает необходимость создания и внедрения в работе учителя начального класса компьютерного обучающего средства для обучения эвенскому языку.

Компьютерное обучающее приложение – одна из форм практического мышления. Обучающую программу можно использовать как средство воспитания и включения в образовательную деятельность, и как средство развития познавательной и творческой активности детей. Разумное использование обучающих приложений позволяют ребенку быть внимательным и активным, способствует усвоению норм взаимопомощи.

Нами были исследованы и проанализированы существующие компьютерные и мобильные обучающие приложения для детей дошкольного и младшего школьного возраста, выдвинуты требования к ним, проведен анализ языков программирования, выявлены их достоинства и недостатки, проведена экспериментальная работа по выявлению эффективности созданного приложения.

Цифровые обучающие программы обладают следующими основными преимуществами:

– интерактивность, бесценная для образовательного процесса, позволяющая без усилий выполнять рутинные операции (поиск, вычисления) и индивидуализировать получение и усвоение информации;

– долговременная актуальность. Электронные издания практически вечны: основные затраты приходятся на разработку первой версии, а текущие изменения, дополнения требуют сравнительно малых затрат.

Изучив разные средства обучения, можно сказать, что электронные средства обучения значительно превосходят традиционные средства по возможностям поиска и навигации, а также по наглядности, в то время как контроль знаний и обратная связь с преподавателем оставляют желать лучшего, представляя обширную область для дальнейших исследований и созданий.

Исследовав, некоторые существующие образовательные приложения для изучения английского языка, мы пришли к выводам, что для того, чтобы компьютерное обучающее средство было эффективным средством обучения, необходимо соблюдать следующие требования: яркость, красочность; размер шрифта; объекты, отображенные на экране, не должны быть мелкими или непонятными;

задания должны быть интересными, понятными, простыми для выполнения; программа должна развивать, давать им знания, обучать навыкам в незатейливой игровой форме.

Созданный компьютерный словарь по эвенкскому языку может повысить эффективность процесса обучения, активизировать познавательную деятельность, если отвечает следующим требованиям: компактность, доступность, интуитивно понятный интерфейс, яркое красочное оформление, удобная навигация, соответствует возрастным особенностям учащихся, обеспечивает обратную связь учителя с учащимися, имеет открытую систему. Новизна исследования определяется тем, что в нашей республике существует проблема нехватки эффективных дидактических компьютерных средств по эвенкскому языку.

Данное приложение предназначено для изучения эвенского языка для учащихся младшего школьного возраста ГБОУ РС(Я) Абыйской средней образовательной школы, с. Абый Республики Саха (Якутия).

По задумке заказчика – учителя начального класса данной школы, мы преследовали цель – создать яркое, красочное, интересное, простое в использовании, интуитивно понятное приложение, которое будет эффективным средством изучения эвенских слов по окружающему миру. После запуска системы открывается главное окно: главное меню, которое состоит из двух вкладок: «Начать обучение», «Проверь себя». Вкладка «Начать обучение» состоит из 8 мини-уроков по следующим темам окружающего мира: «Времена года», «Время суток», «Ягоды», «Насекомые», «Рыбы», «Птицы», «Животные», «Семья». Данный раздел приложения представляет собой иллюстративный материал для демонстрации на уроках. Вкладка «Проверь себя» предназначен для контроля знаний учащихся по пройденным темам.

Целью нашей экспериментальной работы являлось выявление эффективности разработанного приложения. Приложение использовалось для работы с детьми младшего школьного возраста. В ходе исследования воспитателем были прослежены влияние созданной программы на развитие детей в учебном процессе.

Экспериментальная работа подтвердила позитивные результаты применения данного обучающего приложения: наглядность, занимательность и эмоциональность обучения; ускорение темпа непосредственной образовательной деятельности; эффективное использование времени; активизация внимания, мышления, памяти; возможность демонстрации; повышение интереса к предмету; повышение качества излагаемого материала; повышение результативности образования; формирование мотивации к обучению; формирование мотивации и развитие способности ребёнка к самообразованию; активная позиция ребёнка в учебном процессе.

Таким образом, экспериментальная работа показала, что применение компьютерного средства обучения в учебном процессе для детей младшего школьного возраста может повысить эффективность процесса обучения, активизировать познавательную деятельность детей, и отвечает всем выдвинутым ранее требованиям: компактность, доступность, интуитивно понятный интерфейс, яркое красочное оформление, дизайн, удобная навигация.

В заключение хотелось бы сказать, что компьютерное обучающее приложение – одна из форм практического мышления. Обучающую программу можно использовать как средство воспитания и включения в образовательную деятельность, и как средство развития познавательной и творческой активности детей. Разумное использование обучающих приложений позволяют ребенку быть внимательным и активным, способствует усвоению норм взаимопомощи.

Практическая значимость проведенного исследования вполне очевидна – созданный компьютерный эвенский словарь для учащихся начальных классов будет эффективным учебным средством для формирования ключевых компетенций: образовательных, личностных, коммуникативных, информационных обучающихся младшего школьного возраста.

Список литературы

1. Соколова Ю.С. Разработка приложений в среде Delphi: в 2 ч. Ч. 2: Компоненты и их использование [Электронный ресурс] / Ю.С. Соколова, С.Ю. Жулева. – Электрон. дан. – М.: Горячая линия-Телеком, 2013. – 144 с.

2. Соколова Ю.С. Разработка приложений в среде Delphi: в 2 ч. Ч. 1: Общие приемы программирования [Электронный ресурс] / Ю.С. Соколова, С.Ю. Жулева. – Электрон. дан. – М.: Горячая линия-Телеком, 2013. – 144 с.
3. Рубанцев В. Самоучитель Delphi в примерах, играх и программах. От простых приложений, решения задач и до программирования интеллектуальных игр. – СПб.: Наука и техника, 2012.
4. Санников Е.В. Курс практического программирования в Delphi. Объектно-ориентированное программирование. – М.: Солон-Пресс, 2013.
5. Ачкасов В.Ю. Введение в программирование на Delphi. – М.: НОУ «Интуит», 2016.
6. Ачкасов В.Ю. Программирование баз данных в Delphi. – М.: НОУ «Интуит», 2016.
7. Семакин И.Г. Основы алгоритмизации и программирования / И.Г. Семакин, А.П. Шестаков. – М.: Академия, 2012.