Автор: Лукашина Ольга Владимировна

МАОУ СОШ №43 г. Екатеринбург

Использование цифровых технологий в начальной школе

В связи с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования необходимо формировать у обучающихся универсальные учебные действия, с использованием современных цифровых средств обучения.

Возрастные особенности обучающихся в начальной школе имеют свои особенности, младшие школьники воспринимают лучше более наглядный материал, эмоционально насыщенный по сравнению с обучающимися более старшего возраста, требуют игровую форму подачи учебного материала для лучшего восприятия и усвоения.

Что же можно использовать в начальной школе?

В первую очередь интерактивные доски и мультимедийные проекторы. Они помогают создавать динамичные презентации и визуализировать учебный материал. Обучающие наглядно могут увидеть изменения в природе, побывать на виртуальной экскурсии, провести опыт, путешествовать, делать открытия.

Компьютеры и ноутбуки используются на уроках при групповой и индивидуальной работе.

Ксерокс, принтер, сканер, документ камера помогают подготовить наглядный индивидуальный материал для изучения учебного материала, его закрепления и выполнения практических заданий при практических исследовательских заданиях.

Программы Мicrosoft Word, Мicrosoft Ехсel, Мicrosoft Power Point дают возможность представить учебные материалы в разном формате.

Существуют разные интерактивные платформы, специализированные программы для изучения математики, английского языка, литературного чтения, окружающего мира, которые позволяют учащимся работать в индивидуальном темпе. Такие программы располагаются на образовательных платформах и приложениях, примеры: Якласс, Учи.ру, Skyamart, «Российская электронная школа» (РЭШ) — онлайн-платформы с заданиями по школьной программе. Позволяют проводить диагностические работы, домашние задания, повторение.

Используются электронные учебники и приложения к учебникам. Использование ЭОР помогает вести мониторинг, добавляет элемент соревнования при обучении. В личном кабинете педагога в разделе портфолио отслеживаются успехи обучающихся.

Применение форм дистанционного обучения привело к росту участия детей в дистанционных конкурсах, олимпиадах разного уровня, стабильные результатам проверочных, контрольных, диагностических работ и ВПР

Сервисы для обратной связи и викторин. Kahoot! и Quizizz — позволяют создавать игровые тесты и проводить опросы в режиме реального времени. Mentimeter — даёт возможность собирать мнения, проводить мозговые штурмы или голосования.

Образовательные игры дают возможность в игровой форме осваивать учебный материал, повышают мотивацию обучающихся.

Сервисы дистанционного обучения предлагают готовые курсы и вебинары для углубленного изучения отдельных предметов («Российская электронная школа», «Фоксфорд»).

Геймификация - в образовательный процесс внедряются элементы игр (в том числе компьютерных и видеоигр). С помощью игровых элементов, таких как баллы, уровни и награды, обучающиеся могут более активно участвовать в учебном процессе.

Game-based learning — тип игрового процесса, в результате которого пользователь получает знания или навыки. Это игра, в которую встроено обучение. Учащимся интересна визуальная часть, роль, сюжет, миссия и в рамках игры они хотят продолжать, решая математические уравнения. Сильно повышает вовлечение учеников в образовательных проектах и, как следствие, они решают большее количество примеров, более тщательно отрабатываются навыки. Пример — образовательная платформа Учи.ру, которая позволяет в игровой форме изучать и закреплять учебный материал.

Цифровые технологии открывают большие возможности для диагностики и оценки успеваемости обучающихся.