

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение

«Алазейская СОШ им. В.А. Местникова»

Тема: «Качество реализации современных образовательных технологий»

Кондакова Надежда Михайловна

Учитель физики и информатики

Данная тема «Качество реализации современных образовательных технологий» посвящена изучению эффективности использования современных образовательных технологий в учебной деятельности при изучении физики в условиях реализации ФГОС.

В ходе работы были изучены разные теоретические материалы о современных образовательных технологиях в образовательном процессе при изучении физики, выявила степень эффективности использования современных образовательных технологий в рамках реализации ФГОС; разработала и внедрила комплекс мероприятий по теме проекта.

Одним из факторов эффективности обучения является использование игровых технологий. Игровые технологии связаны с игровой формой взаимодействия педагога и учащихся через реализацию определенного сюжета. При этом образовательные задачи включаются в содержание игры. В образовательном процессе используют занимательные, театрализованные, деловые, ролевые, компьютерные игры. В своей работе я выбрала современные компьютерные игры. Положительное влияние компьютера на человека исследовали на примере компьютерных игр. Выяснили, что компьютерные игры развивают быстроту реакции, мелкую моторику рук, визуальное восприятие объектов, память и внимание, логическое мышление, зрительно - моторную координацию.

Новизна темы: в настоящее время игровые технологии используют для повышения эффективности образовательного процесса. Обучающие компьютерные игры обладают большим педагогическим потенциалом. Игровые технологии позволяют через деятельность осваивать необходимые знания и умения, тренировать практические навыки, проверять и контролировать усвоение материала. Является средством активизации познавательной деятельности и способствует умственному развитию обучающихся.

Любая компьютерная игра, применяемая на уроке, должна иметь обучающие цели. Игра считается хорошей, если в ней преобладает обучающая компонента. Ценность компьютерной игры будет велика, если игровые и обучающие цели достигаются одновременно. Выполняя игровые задания, достигая игровой цели, игрок одновременно неявно достигает и цели обучения [1].

Современная компьютерная игра – это синтез игрового сюжета, качественной графики, понятных правил игры и элементов управления игровым сюжетом. Качество игрового интерфейса оценивается по интерфейсу статичной игровой оболочки и динамичному внутреннему игровому интерфейсу. Интерфейс должен быть удобным и интуитивно понятным. Игрок (пользователь) должен без труда находить нужные команды в меню игры, интерактивные элементы управления, должен постоянно видеть результаты своих действий в виде баллов, бонусов, артефактов и т.п. Не следует увлекаться штрафами за ошибки. Игра должна приносить удовлетворение, а не расстройство ученику. Уместность графики и анимации, грамотный цветовой дизайн и удобочитаемость текста также влияют на восприятие игры школьником, поэтому необходимо учитывать правила педагогического дизайна при создании обучающих компьютерных игр. [2]

Проблема в использовании компьютерных игр в обучении состоит в том, что мало разработано таких игр для основной и старшей школы. Учителю либо приходится довольствоваться имеющимися ресурсами, либо самим разрабатывать нужные игры.

Для того, чтобы урок был интересен, школьный материал запомнился ученику и заинтересовал его, учителю необходимо применять те игры, с которыми школьники хорошо знакомы (речь идет преимущественно о школьниках старшего и среднего звена).

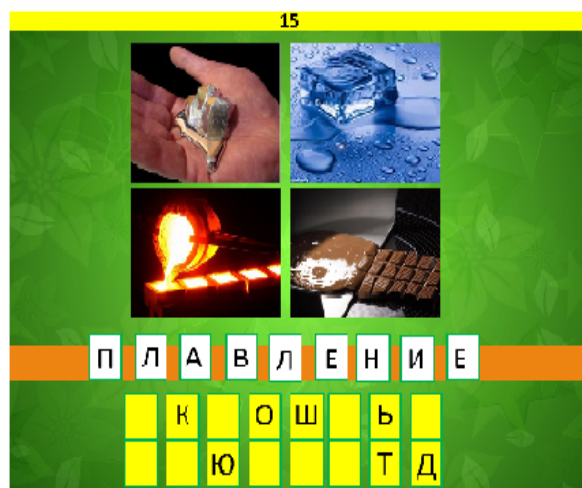
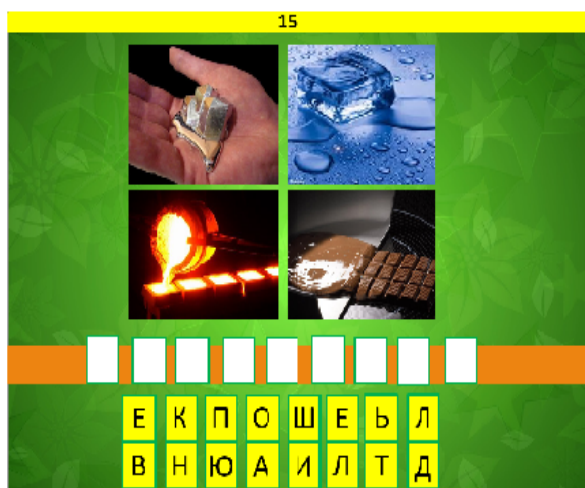
Рассмотрим конкретный пример применения компьютерной игры на платформе андроид «1 картинка 1 слово». Суть игры «4 картинки 1 слово» представляет собой классическую головоломку из разряда 4 фото 1 слово, где вам нужно узнать слово по четырем фото-ключам. Конструкторские игры и головоломки хороши при проверке знаний, при обобщении и закреплении знаний.

На основе этой игры можно разработать собственную игру по своему предмету. Предмет физика изучается с 7 по 11 класс. Я разработала на каждой новой теме по 5-6 головоломок, и использую их при проверке знаний в начале урока как повторение, и в конце урока как закрепление знаний. Игру включаю на компьютере и проецирую на интерактивном экране. Ученикам предлагается угадать слово из ниже перечисленных букв или по четырем фото-ключам.

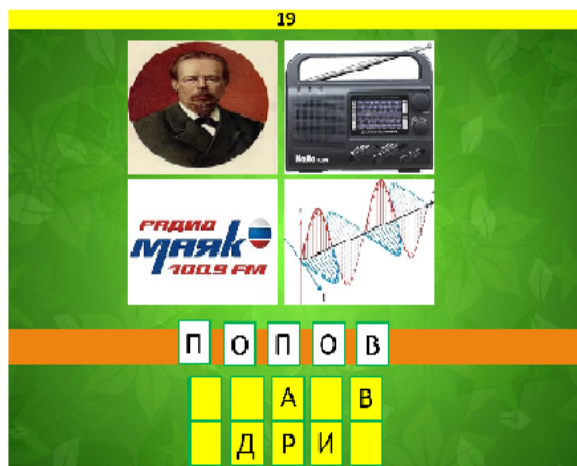
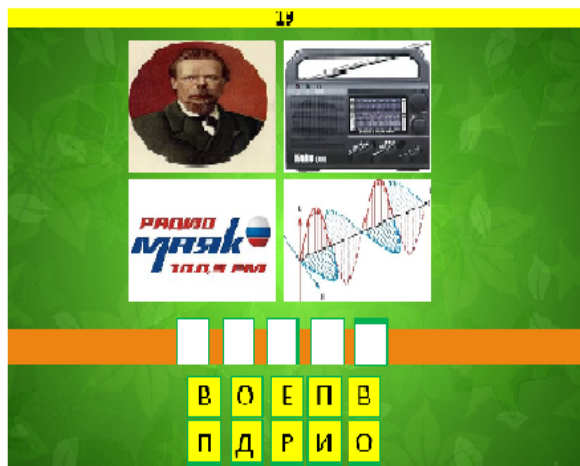
Пример 1. 7 класс Тема: «Молекулы». Головоломки, слова: молекула, атом, частица, микроскоп и ион.



Пример 2. 8 класс Тема: «Плавление». Головоломки, слова: плавление, температура, кристаллизация, отвердевание и нагревание.



Пример 3. 9 класс. Тема «Принципы радиосвязи». Головоломки, слова: Попов, радиосвязь, радио, модуляция, детектирование, телевидение и т.д.



Эти же головоломки я использую для 10-11 классов.

Таким образом исследование показало, что игра является эффективным средством обучения. Она намного облегчает образовательный процесс, вовлекая в деятельность учащихся с разным темпом работы и уровнем владения материалом. При игре гарантировано позитивное эмоциональное состояние, повышенная работоспособность младшего школьника, игра помогает при снятии детской усталости, а также увеличивает мотивацию в обучении.

В заключение, мне хотелось бы добавить. Не бойтесь включать информационные технологии в процесс образования, стремитесь соответствовать и опережать современное образование, развиваться самим и развивать своих учеников.

Список литературы

[1] Бершадский А.М., Янко Е.Е. Игровые компьютерные технологии в системе образования // Современная техника и технологии. 2016. № 9 [Электронный ресурс]. URL: <http://technology.snauka.ru/2016/09/10429>

[2] Милутка А.А. компьютерные игры, как способ развития и обучения подрастающего поколения // Научное сообщество студентов XXI столетия. ТЕХНИЧЕСКИЕ НАУКИ: сб. ст. по мат. VIII междунар. студ. науч.-практ. конф. № 8. URL: <http://sibac.info/archive/technic/8.pdf>