

Міністерство освіти і науки України
Харківський національний педагогічний
Університет імені Г. С. Сковороди

***Матеріали Чотирнадцятої студентської науково-
методичної конференції «Наумовські читання»***

Харків

2017

Ступінь сформованості інтересу до навчання школярів визначали за трьохрівневою градацією: високий, середній, низький.

В результаті проведеного експерименту сформованість інтересу до навчання школярів зазнала наступних змін. В експериментальних класах кількість учнів, що знаходяться на високому рівні сформованості цієї якості збільшилась на 10%, дітей, які знаходяться на середньому рівні – на 25%, а кількість школярів, що перебувають на низькому рівні зменшилась на 33%. В контрольних класах суттєвих змін за цими показниками не відбулось.

Змінилося також ставлення до предмета. Діти стали з більшою активністю відповідати на уроках, краще виконувати домашнє завдання; підвищилось ставлення до своєї успішності в навчальній діяльності; була висока активність участі у виконанні проектів; збільшилося прагнення до творчої діяльності.

Таким чином, використання проектної технології на уроках англійської мови призводить до значного підвищення рівня сформованості пізнавального інтересу за всіма критеріями і показниками.

ГРА НА УРОКАХ ЯК МЕТОД ОРГАНІЗАЦІЇ НАВЧАННЯ

В.В. Назаренко

Науковий керівник: професор кафедри загальної педагогіки та педагогіки вищої школи Л.М. Калашнікова

Оновлення та модернізація сучасної освіти, які спрямовані на підвищення якості навчання школярів, розвиток їх пізнавальної активності та самостійності визначається багато в чому змістом, формами та методами організації пізнавальної діяльності учнів, умінням вчителя їх обирати у конкретних умовах кожного уроку. Одним з найперспективніших шляхів вирішення зазначених завдань є впровадження активних форм і методів навчання, серед яких провідне місце займають навчальні ігри.

У вітчизняній педагогіці і психології серйозно розробляли теорію гри, з'ясовували її роль, структуру і значення в навчанні К.Д. Ушинський, В.А.

Сухомлинський, П.П. Блонський, С.Л. Рубінштейн, Л.С. Виготський, А.Н. Леонтьєв, Д.Б. Ельконін, М.М. Бахтін, Ф.А. Славіна, Ю.П. Азаров та інші.

Дослідники стверджували, що гра у навчанні може виступати педагогічним засобом і активною формою навчання. Так Ю. Бабанський гру відносив до методів стимулювання пізнавальної активності учнів, А.Смолкіним - до імітаційних методів активного навчання.

У сучасній школі особливо гостро постає питання формування зацікавленого ставлення учня до вивчення певного предмета, зокрема математики. Серед різних шляхів активізації навчальної діяльності з математики найбільш актуальним є ігрові методи навчання з використанням комп'ютерів .

Для дослідження ефективності застосування комп'ютерних ігор при вивченні математики нами був розроблений комплекс тренажерів, а саме :

1. Комп'ютерна гра «Врятуй Мурчика» для учнів 6 класу з теми «Подільність натуральних чисел» з метою закріплення знань про дільники та кратні натуральних чисел, ознаки подільності на 2, 3, 5, 9, 10; відпрацювання умінь і навичок вирішення завдань на знаходження НСД та НСК натурального числа.

2. Комплекс навчальних ігор для учнів 7 класу (тема: «Трикутники») складається із п'яти різнопланових ігор, необмежених у часі, які бажано використовувати у вказаній послідовності: «Види трикутників», «Елементи трикутника», «Трикутник у теорії», «Ознаки рівності трикутників», «Математичний мільйонер».

Під час розробки комп'ютерних ігор до вивчення тем з математики були використані наступні сервіси: Umaigra (UI) та LearningApps.org. Інтерфейс ігор відповідав наступним вимогам: зрозумілий і простий у використанні, з привабливою графікою та відображенням під час гри параметрів її виконання; цікавий ігровий сценарій орієнтований на чітко визначені освітні завдання, які відповідають рівню розвитку, віку й інтересам учнів, є доступними й посилюючими для них; просте та лаконічне формулювання правил ігор.

Запровадження дидактичних комп'ютерних ігор (ЗОШ № 29 м. Харкова) показало підвищення у учнів інтересу до вивчення математики (на 17% - 6-го класу і 12,7% - 7-го класу), міцності знань (на 21% та 29%) й умінь (46,2% та 54%), швидкості вирішення практичних завдань (8% та 11%).

Проведене наукове дослідження підтвердило припущення про те, що реалізація ігрових методів навчання з використанням комп'ютера сприяє підвищенню пізнавального інтересу учнів та ефективності навчального процесу, а розроблений ігровий комплекс завдань дозволив перевірити педагогічні умови застосування дидактичних комп'ютерних ігор.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

- 1.Бабакский Ю.К. Методи обучения.//Педагогика. – М.: Просвещение, 1983 – С.178-179.
2. Лозова В. І. Цілісний підхід до формування пізнавальної активності школярів / В.І. Лозова. – 2-е вид., доп. – Х. : ОВС, 2000. – 164 с.
3. Селевко Г.К. Игровые технологии // Школьные технологии. – 2006. – № 4. – С. 23–42.

МОБІЛЬНЕ НАВЧАННЯ (M-LEARNING) ЯК СУЧАСНИЙ МЕТОД ВИКЛАДАННЯ МАТЕМАТИКИ У ПЕДАГОГІЧНОМУ ВНЗ

К. О. Оцалюк

Науковий керівник: професор кафедри загальної педагогіки і педагогіки
вищої школи О. А. Жерновникова

Нині кожен викладач відзначає, що серед українських студентів зростає тенденція широко застосовувати мобільні засоби у навчально-виховному процесі. Дедалі частіше студенти використовують на заняттях електронні книжки, планшетні комп'ютери, смартфони, комунікатори тощо.

Мобільне навчання – діяльність, яка забезпечує найпродуктивніший обмін інформацією між викладачами та студентами при вивченні математичних