

Являясь интегративными социальными институтами современного общества, публичные библиотеки активно включены в процесс воспитания поликультурной личности. На основе когнитивных, мотивационных и поведенческих факторов, публичные библиотеки, формируют у своих пользователей – знание, умение и навык межкультурной коммуникации, тем самым приобщают их к мировым культурным ценностям, что жизненно необходимо в условиях постоянных изменений происходящих в обществе как материального, так и духовного характера.

Список литературы

1. Барма, О.А. Межкультурная художественная коммуникация в публичных библиотеках / О.А. Барма // Социокультурное пространство России: проблемы и перспективы развития : сб. докл. III Всероссийской (с международным участием) науч.-практич. конф. (Белгород. 27-28 января 2011 года): в 2 т. / отв. ред. И.А. Гричаникова, И.Г. Паршина. – Белгород : БГИКИ, 2011. – Т.2. – С. 8–12.
2. Гукаленко, О.В. Поликультурное образование : теория и практика / О.В. Гукаленко. – Ростов-на-Дону, 2003. – С. 398.
3. Манифест ИФЛА о поликультурной библиотеке / Науч. и техн. б-ки. – 2008. – № 7. – С. 5–9.

АНИМИРОВАННЫЕ ЗАДАНИЯ В НАЧАЛЬНОМ ОБУЧЕНИИ МАТЕМАТИКЕ В КОНТЕКСТЕ ИННОВАЦИОННОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ДИДАКТИКИ

А.Э. Богатырева

Ориша, Оришанский колледж УО «ВГУ им. П.М. Машиерова»

За последнее десятилетие всё большее количество детей получает доступ к компьютеру в раннем возрасте: в домашних условиях, в кругу друзей, в Интернет-кафе и, безусловно, в учреждениях образования. Компьютерные средства обучения существенно трансформируют все компоненты традиционного образовательного процесса. По мнению российских ученых и практиков Башмакова А.И., Молчановой Л.В., Позднякова В.А. и др. в данном случае следует говорить о совершенно новой системе обучения – «компьютерной дидактике», предметом разработки которой являются методы обучения в контексте их компьютерной реализации [1; 2].

Если же обучение представлено в нетрадиционных формах с компьютерной поддержкой, то обоснованно говорить об инновационной компьютерной дидактике. Определения данных понятий не устоялись пока ещё ни в общей дидактике, ни тем более в педагогике и частных методиках. Многие исследователи характеризует компьютерную дидактику, как «часть дидактики, занимающаяся проблемами процессов обучения, темой изучения которых является компьютер и его применение» [2, с.123].

Поскольку одним из главных принципов дидактики является принцип наглядности в обучении, уместным будет процитировать утверждение знаменитого русского педагога К.Д. Ушинского: «Детская природа требует наглядности. Учите ребенка каким-нибудь пяти неизвестным ему словам, и он будет долго и напрасно мучиться над ними, но свяжите с картинками двадцать таких слов, и ребенок усвоит их на лету» [3]. На смену традиционным таблицам, схемам и картинкам на бумажных носителях приходят «ожившие» картинки из учебников, мультимедийные презентации, трёхмер-

ная графика и, наконец, компьютерные flash-анимации, характерные для современной информационной среды.

В данном контексте исследование проводилось в двух направлениях: особенности разработки анимированных заданий, и их применение на уроках математики в начальной школе.

Само слово «анимация» (лат. *anima* – душа, жизнь) означает «оживление, одушевление». В информатике понятие «анимация» трактуется как изображение движущихся объектов, созданное средствами компьютерной техники [4, с.52].

Широкий спектр мультимедийных продуктов предлагает достаточный арсенал занимательных материалов в виде анимационных слайдов, роликов, рисунков, ребусов и кроссвордов. Можно использовать как готовые мультимедиа, так и создавать авторские творческие проекты, предназначенные специально для своих учащихся с учетом их индивидуальных особенностей, уровня развития, активности и т.д.

Уроки математики, на которых используются анимированные задания, отражают один из главных принципов создания современного урока – принцип привлекательности. Учитывая интерактивность анимационных материалов, их можно применять на различных этапах урока, поскольку они акцентируют внимание учащихся на ключевых моментах изучаемой темы, повышают мотивацию обучения, снижают уровень тревожности, происходит быстрее и легче усвоение учебного материала. Об этом свидетельствуют уроки, проводимые учащимися колледжа в условиях педагогической практики в школе. В свою очередь, прежде чем осуществить сценарный замысел такого нетрадиционного урока, будущим учителям приходится немало потрудиться, а главное – определить место использования мультимедийных материалов в структуре урока. Всё, что касается придумывания заданий, подбора картинок, составления вопросов к ребусам и кроссвордам, реализуется на высоком творческом уровне. Трудности появляются тогда, когда дело доходит до применения инновационных компьютерных технологий, в частности, звукового сопровождения, «оживления» сказочных персонажей, движения объектов на слайдах, использования гиперссылок, монтирования видеороликов и т.д.

Решение данной проблемы мы находим в интеграции знаний и практических умений учащихся двух различных специальностей: будущих учителей начальной школы и техников-программистов. Первые являются «сценаристами», которые на бумаге изображают картинки, надписи, слайды и пр., а техническое решение проблемы остаётся за специалистами в области информационных технологий.

В качестве примера рассмотрим методику применения анимированных кроссвордов, являющихся составной частью интерактивной компьютерной презентации (анимационной презентации). Наиболее оптимальным, на наш взгляд, является способ составления кроссворда из автофигур: выбирается форма ячеек сетки кроссворда и подбирается автофигура в соответствии с замыслом, затем настраивается цвет заливки и линий. Далее автофигура копируется и вставляется столько раз, сколько клеточек предусмотрено в кроссворде. Затем в клеточки добавляются буквы.

Кроссворд легко сделать анимированным, что удобно учителю и интересно детям. Здесь важно знать, что анимацию присваиваем к букве, а не к фигуре. Для этого выделяем букву в клеточке и присваиваем ей анимацию (проявление, выцветание и т.д.), которая не должна быть движущейся [5].

Текст вопроса удобнее разместить в поле надписи (нижняя панель), а затем можно изменить параметры поля – установить заливку, линии и т.д.

По замыслу разработчика, отгадывающим может быть предложено расшифровать слово в кроссворде, которое объединяет ряд понятий, предметов или явлений. Желательно сделать так, чтобы можно было проверить, т.е. чтобы слово выделялось после решения кроссворда. Здесь можно присвоить анимацию «выделения» как буквам, так и самим автофигурам, например, изменение цвета. Если ячейки достаточно крупные, то уместно анимировать буквы посредством их увеличения или изменения цвета, либо закрыть слово цветным прямоугольником, который будет исчезать по щелчку.

В качестве поощрения или стимула за отгаданные слова используются «анимашки-благодарности»: прыгающие от радости человечки, цирковые артисты, аплодисменты в виде ладошек и др. Дети с нетерпением ждут отгадывания последнего слова, поскольку финальным аккордом наших анимированных кроссвордов является просмотр отрывка (3-5 мин.) одного из известных мультфильмов о школе: «В стране невыученных уроков», «На задней парте», «Дядя Фёдор идёт в школу» и др. Безусловно, учащиеся с нетерпением ждут таких интересных, красочных и эмоциональных моментов на уроках обучения одному из сложнейших учебных предметов – математике.

Коллекция мультимедийных занимательных материалов по математике для начальной школы в колледже постоянно пополняется новыми интересными проектами. Вместе с тем, авторские «изюминки» исходят в большинстве случаев от самих учащихся, что свидетельствует о творческом подходе будущих учителей к постижению азов выбранной профессии.

Пропагандируя активное применение и разработку авторских анимированных заданий на уроках математики в начальной школе, следует отметить, что данный аспект учебной деятельности является сопровождающим, дополняющим традиционные формы обучения, но, несомненно, способствующим усилению мотивации и интереса к предмету, самостоятельности мышления детей, развитию их математических способностей, а также успешному решению одной из приоритетных задач обучения – повышению качества начального математического образования.

Список литературы

1. Молчанова, Л.В. Дидактические принципы работы с виртуальными средствами информации в университете /Л.В. Молчанова //Вестник ВГУ. – 2001. – №2. – С. 123–125.
2. В.А. Поздняков, В.В. Шлык. Компьютерная дидактика / Теоретические основы и технологии открытого образования. Часть 2. Материалы Всероссийской научно-методической конференции, 3-4 февраля 2004 г. – Липецк: ЛГТУ, 2004. – 113 с.
3. Константинов, Н.А. История педагогики. Учебник для студентов пед. ин-тов. Изд. 4-е, доп. и перераб. М.: «Просвещение», 1974. – 447 с. с ил.
4. Новый краткий словарь иностранных слов / Отв. редактор Н.М. Семёнова. – М.: Рус. яз. – Медиа, 2005. – 795, [5]с.
5. Технология создания анимированных кроссвордов / Л.Ю. Плахотник // Материал мастерской [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.nachalka.com/node/1401>.