

**К. А. Ксенофонтова**

## **ДИДАКТИЧЕСКИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ В ФОРМИРОВАНИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**

Системно-деятельностный подход, который предполагает «разнообразие организационных форм и учёт индивидуальных особенностей каждого, обеспечивающих рост творческого потенциала, познавательных мотивов, обогащение форм взаимодействия со сверстниками и взрослыми в познавательной деятельности» требует осуществления новой позиции педагога. Обучение должно быть направлено на формирование познавательных интересов учащихся. В связи с этим, особое значение приобретают игровые формы обучения, в частности, дидактические игры [1].

В условиях информатизации образовательного процесса, привлекать внимание детей к обучению возможно через компьютерную реализацию дидактических игр, которые по многим показателям выигрывают перед традиционными методами обучения. Дидактическая игра используется на любом типе урока (изучение нового материала, повторение, закрепление, обобщающий, комбинированный, контрольный и т.д.). Однако нельзя увлекаться игровыми методами, нельзя приносить в жертву обучающимся главную тему урока или забывать о ценности многих других методов [3].

*Дидактические игры-тренажёры* – игры, которые опираются на сказочный сюжет, которые можно скачать в сети Интернет, либо приобрести на компакт-дисках или создавать свои собственные в программе Power Point.

*Дидактическая онлайн игра* – обучающая игра, построенная с применением Интернет-ресурсов, имеющая интерактивный характер, позволяющая сразу получить результат и оценить знания.

*Дидактическая онлайн игра-тренажёр* очень удобна в использовании, т.к. работая в режиме онлайн, у учащихся появляется возможность выполнять задания и оценивать результаты своей деятельности, просматривать допущенные ошибки и повторно выполнять задания.

Контроль, осуществляемый с помощью дидактических онлайн игр-тренажёров предоставляет педагогу возможность объективно оценивать уровень знаний учащихся по пройденной теме, не вызывая у ребёнка отрицательного отношения к процессу проверки знаний. Дидактические онлайн игры и тренажёры позволяют осуществлять своевременно и точно контроль знаний учащихся.

Таким образом, дидактические игры-тренажёры позволяют повысить мотивацию к обучению, развивать познавательный интерес, эффективно организовать текущий контроль знаний учащихся.

Использование информационно-коммуникационных технологий в учебном процессе начальной школы отвечает функциональным особенностям и психофизическому развитию младших школьников, а организация обучения с использованием информационно-коммуникационных технологий выигрывает по сравнению с традиционным обучением [4].

### **Список литературы**

1. Электронные тренажёры // Режим доступа: <http://www.s-cool.ru/article542.html> (дата обращения 24. 03. 16г.)
2. Компьютерное обучение в начальных классах // Режим доступа: <http://allrefs.net/c13/118jb/p2/> (дата обращения 20. 03. 16г.)
3. Кропачева Т.Б. Дидактические игры на уроках природоведения. - НИПК, 1997. - 50 с.
4. Дидактические онлайн игры тренажёры как средство текущего контроля знаний учащихся // Режим доступа: <http://eduherald.ru/ru/article/view?id=14279> (дата обращения 22. 03. 16г.)

*Научный руководитель ст. преподаватель каф. ТиМПИ  
Попова Л.В.*