

УДК 004.9

Создание электронного обучающего приложения для школьников

Карпова Е.А. МАОУ СамЛИТ г.о. Самара
Научный руководитель – Железнякова С.В.
МАОУ СамЛИТ г.о. Самара

Компьютерные технологии позволяют ставить перед учащимся начальной школы познавательные и творческие задачи и, с опорой на наглядность, помогают им их решать. Интерактивного обучения в нашей школе не хватает, а в некоторых даже и этого нет. И поэтому я решила создать собственные приложения для дошкольников.

Введение.

Компьютер естественно вписывается в жизнь школы и является еще одним эффективным техническим средством, при помощи которого можно значительно разнообразить процесс обучения.

Важно как можно раньше выстроить рациональное, целесообразное, полезное взаимодействие ребенка с компьютером.

Такие занятия вызывают у детей эмоциональный подъем, даже отстающие дети охотно работают с компьютером, а неудачный ход мысли вследствие пробелов в знаниях побуждает часть из них обращаться за помощью к педагогу или самостоятельно добиваться знаний в обучении.

В начальной школе необходимо, чтобы учащийся осознал, что компьютер-это удобный инструмент, который поможет реализовать его идеи. Компьютерные технологии позволяют ставить перед учащимся начальной школы познавательные и творческие задачи и, с опорой на наглядность, помогают ему их решать.

Внедрение информационных технологий в преподавание различных предметов, повышает интерес к предмету при выполнении задания и в конечном итоге развивает логическое мышление. Например:

- ❑ Использование робототехники, где школьники испытывают своих роботов, которых они создают на основе программируемых конструкторов, знакомит учащегося с азами программирования и конструирования.
- ❑ На уроках рисования использование компьютерного планшета наряду с акварелью поможет пробудить интерес к цифровому дизайну и искусству вообще.

Закладывать азы умения ребенка общаться с компьютером в школе следует как можно раньше. Дети младшего школьного возраста особенно жадно впитывают новую информацию. Надо только направить в нужное русло, научить работать с различной информацией.

Компьютерные технологии не заменяют учителя, а дают ему в руки могучий и универсальный инструмент, расширяющий возможности и учителя, и ученика.

Основная часть. Сначала я выбрала среды разработки, в которых планировала делать приложения для дошкольников. Ими оказались язык Python и мультимедийная платформа Adobe Flash. Для приложения на Python нужно было подключить библиотеку tkinter, поработать с уровнями обучающего приложения, сделать счетчик правильных ответов для самопроверки. В этом приложении дошкольники учатся всем видам работы с цифрами: отгадывание загадок, подсчет предметов, легкое сложение в пределах 5, больше меньше. Для приложения на платформе Adobe Flash пришлось рисовать, работать с анимацией, прописать

код для кнопок. Приложение на мультимедийной платформе поучительное, а также способное сразу проверять знания ученика, приложение на Python исключительно для проверки знаний с помощью интересных заданий.

Выводы.

Два моих приложения используют в школе для дошкольников.

Мною были разработаны два обучающих приложения в программах Python и Adobe Flash, с использованием анимации, подключением библиотек, написанием кодов.

Глядя на опрос, проведенный среди учеников младших классов, можно увидеть, что больше голосов набрало приложение в Python. Но если не учитывать «Повышенный уровень сложности», то больше голосов было бы у приложения в Adobe Flash, но не намного.

Приложение в Adobe Flash будет интереснее детям младшего возраста, а приложение в Python – детям постарше.

Оба приложения детям были интересны.

Интерактивные игры хорошо влияют на детей и способствуют хорошему обучению и желанию учиться.

Мне было очень интересно создавать эти приложения, возможно я буду делать продолжения этих программ или попробую другие среды разработки.

Созданием приложений для дошкольников и учеников младших классов могут заниматься вполне даже школьники.

Карпова Е.А.

Железнякова С.В.