

Романова Ольга Владимировна,

учитель начальных классов,

МБОУ «Средняя общеобразовательная школа № 28 им. П.В. Рыженко»,

г. Калуга, Россия

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО ПОБУЖДЕНИЯ К ОСМЫСЛЕННОМУ ЧТЕНИЮ ТЕКСТОВЫХ ЗАДАЧ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

В данной статье рассматривается применение интерактивных технологий в реализации осмысленного чтения текстовых задач на уроках математики в начальных классах. Основу интерактивных технологий составляет система правил взаимодействия между учителем и учеником, а также между учащимися, в результате которой ожидаемый результат обучения четко выстроен с помощью некоторых интерактивных методов. Благодаря использованию интерактивных технологий учащиеся приобретают навык осмысленного чтения текстовых задач, что позволяет решать их без ошибок.

Ключевые слова: интерактивные технологии, образовательный эффект, система правил, коммуникативные умения, осмысленное чтение.

Olga V. Romanova,

Primary school teacher,

MBEI «Secondary school № 28 named after Ryzhenko»,

Kaluga, Russia

INTERACTIVE TECHNOLOGIES AS A MEANS OF ENCOURAGING MEANINGFUL READING OF TEXT PROBLEMS IN ELEMENTARY SCHOOL MATH LESSONS

This article discusses interactive technologies in the implementation of meaningful reading of text problems in mathematics lessons in primary classes, they form a system of rules for interaction between teacher and student, as well as between students. Interactive technologies can be considered a means of encouraging meaningful reading of text tasks. Through the use of interactive technologies, students acquire the skill of meaningful reading of text problems, which allows them to solve them without errors.

Keywords: interactive technologies, educational effect, rules system, communication skills, meaningful reading.

Современная образовательная система требует подготовки учащихся начальной школы (и не только) на основе системно-деятельностного подхода. Как указано в Федеральном государственном образовательном стандарте (ФГОС НОО), системно-деятельностный подход предполагает воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям современного информационного общества [6]. Поэтому в обучении должны использоваться технологии, которые будут способствовать развитию именно такой личности. Такими и являются интерактивные технологии.

Интерактивные технологии – это система педагогических методик, обеспечивающих не только взаимодействие учащихся с учителем или же между собой по заданным условиям и правилам, но и имеющих необходимый образовательный эффект.

В основе принципов интерактивных технологий лежит взаимодействие, активность учащихся, опора на групповой опыт, обязательная обратная связь.

Основу интерактивных технологий составляет система правил взаимодействия между учителем и учеником, а также между учащимися, в результате которой ожидаемый результат обучения четко выстроен с помощью некоторых интерактивных методов. Интерактивные технологии направлены на формирование коммуникативных умений, то есть умение работать в паре, в группе, в коллективе.

Главнейшей задачей учителя в интерактивных технологиях является *фасилитация* (облегчение, поддержка). Под фасилитацией понимается направление и помощь процессу обмена информацией [4, с. 121].

К интерактивным технологиям относятся:

- технология коллективно-индивидуальной мыследеятельности (создатель К.Я. Вазина), представляющая собой непрерывный процесс управления развитием системы потребностей-способностей учащегося [2]; основу этой технологии составляет система проблемных ситуаций;

- игровая технология [3] вызывает огромный интерес у педагогов, тесно связана с человеческой культурой;

- эвристическая технология – решение нестандартных задач, развивающих эвристическое мышление [7];

- технология развития критического мышления – процесс формирования мыслительной деятельности человека, в том числе и развитие основных составляющих мышления: синтеза, анализа, обобщения, абстрагирования [1];

- технология проектного обучения – исследовательская деятельность учащихся, которая направлена на развитие учебных, познавательных, творческих способностей учащихся [5];

- мультимедиа-технология – контент, позволяющий передать изучаемый материал в более наглядном виде.

Уроки математики в начальных классах – это уроки, имеющие все условия для использования интерактивных технологий. Большая часть учебной программы по математике в начальных классах отведена решению текстовых задач. Но для того чтобы текстовые задачи не вызывали затруднений в решении, необходимо уметь их осмысленно читать, анализировать и представлять в схематичной записи.

Для реализации осмысленного чтения текстовых задач в своей работе я использую интерактивные технологии, описанные выше. Приведу несколько примеров работы с текстовыми задачами с использованием интерактивных технологий.

1. Технология коллективно-индивидуальной мыследеятельности.

Учащимся предлагается текстовая задача (может быть представлена как в учебнике, так и на слайде подготовленной презентации). На первом этапе учащиеся внимательно читают задачу, коллективно ее анализируют. На втором этапе учитель предлагает поработать в парах и составить краткую запись задачи. На третьем этапе учащиеся записывают решение задачи самостоятельно. На четвертом этапе проводится беседа о возникших затруднениях при решении задачи. Зачастую возникают трудности с пониманием текстовых задач. Технология коллективно-индивидуальной

мыследеятельности позволяет учащимся более внимательно читать и более детально анализировать текстовые задачи.

2. *Игровая технология.* В использовании данной технологии наиболее распространено решение занимательных задач. Выделяют четыре типа занимательных задач: задачи-рисунки (представляют собой схему или рисунок объекта с необычного ракурса), задачи-шутки (представляют собой задачи со скрытой некорректностью поставленного вопроса, решить которые можно только лишь при знании необходимых знаний), логические мини-задачи (представляют собой задачи, состоящие из единого предложения-вопроса, уводящего от верного ответа; однако если мыслить логически, то задача решается верно), задачи с неполным условием (представляют собой задачи, имеющие недостающие данные или же отсутствие поставленного вопроса).

3. *Эвристическая технология.* Данная технология имеет свои задачи – эвристические. Такие задачи содержат скрытые связи между элементами условия или же предполагают нестандартный способ решения, поэтому их нужно читать с осмыслением прочитанного. Анализируются такие задачи так же, как и обычные. Эвристические задачи способны вмиг заинтересовать учащегося, привлечь его внимание, а также приблизить к открытию чего-то нового при решении текстовой задачи [7]. Примеры эвристических задач: «Во дворе стояли стулья. Миша насчитал 16 ножек. Сколько стульев стояло во дворе?»; «Ленту длиной 7 м разрезали на 7 равных частей. Сколько раз пришлось разрезать ленту?»

4. *Технология развития критического мышления.* Решение текстовых задач проходит в три этапа. Первый этап – *вызов*. На этом этапе после прочтения задачи ученик ставит перед собой вопрос «Что требуется найти в этой задаче?». Второй этап – *осмысление*. Здесь обучающийся с помощью учителя, или с помощью своих одноклассников, или самостоятельно анализирует задачу: выделяет известные условия задачи, находит неизвестные условия задачи. Третий этап – *рефлексия*. На этом этапе учащиеся оценивают проведенную работу над задачей, выделяют трудности, возникшие при

решении задачи, и проговаривают с помощью учителя знания, которые нужно, например, подтянуть, чтобы решать задачи такого типа лучше и правильно.

5. *Технология проектного обучения.* После введения ФГОС эта технология является одной из основных технологий обучения детей, в том числе и на уроках математики. Проектное обучение играет немаловажную роль в осмысленном чтении текстовых задач. Тот ребенок, который проводил мини-исследование, всегда будет читать задачи более осмысленно, нежели ученик, не участвовавший в исследовательской деятельности. Приведем примеры проектных работ по текстовым задачам: «Задачи-рисунки», «Занимательные задачи», «Задачи-сказки», «Задачи и их связь с жизнью», «Зачем нужно уметь решать задачи?», «Задачи – это просто и увлекательно» и др.

6. *Мультимедиа технология.* Данный вид интерактивных технологий больше используется для подготовки наглядного материала или же как дополнение к усвоению изучаемой темы урока (например, в качестве интерактивного тренажёра). При осмысленном чтении текстовых задач, а затем уже при их разборе и решении поможет заранее подготовленная учителем презентация. В ходе беседы по вопросам к задаче учитель выводит все данные на слайд презентации (или же записывает на интерактивной доске, если она есть), что говорит о важности использования мультимедиа технологии во время чтения и разбора текстовых задач. Мультимедиа технология представляет текстовые задачи более образно, что позволяет учащимся запомнить, как верно анализировать задачу, как представить задачу в виде краткой записи, как верно ее решить, как правильно оформить решение задачи, какие способы проверки решения текстовых задач существуют.

Из вышеизложенного следует вывод: интерактивные технологии можно считать средством побуждения к осмысленному чтению текстовых задач. С помощью интерактивных технологий работа над задачами становится более увлекательной, более интересной, более понятной. Благодаря использованию интерактивных технологий учащиеся приобретают навык осмысленного чтения текстовых задач, что позволяет решать их без ошибок.

СПИСОК И ЛИТЕРАТУРЫ

1. Гольшиева И. А. Об использовании технологии развития критического мышления в начальной школе – Текст : электронный / И. А. Гольшиева, Е. С. Сбитнева // Молодой ученый. – 2016. – № 26. – С. 640–642. – URL : <https://moluch.ru/archive/130/36194/> (дата обращения: 08.02.2020).
2. Горбич О. И. Современные педагогические технологии обучения русскому языку в школе / О. И. Горбич. – Текст : электронный // Русский язык. – 2009. – № 21. – URL : https://rus.1sept.ru/view_article.php?ID=200902101 (дата обращения: 08.02.2020).
3. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий / Т. М. Михайленко. – Текст : электронный // Педагогика: традиции и инновации: материалы Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). Т. I. – Челябинск : Два комсомольца, 2011. – С. 140–146. – URL <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/> (дата обращения: 05.02.2020).
4. Мухина С. А. Нетрадиционные педагогические технологии в обучении / С. А. Мухина, А. А. Соловьева. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2011. – 384 с. – Текст : непосредственный.
5. Созонова С. Д. Использование технологии проектного обучения на уроках в начальной школе. – Текст : электронный / С. Д. Созонова // Теория и практика образования в современном мире: материалы X Междунар. науч. конф. (г. Чита, апрель 2018 г.). – Чита : Молодой ученый, 2018. – С. 95–98. – URL : <https://moluch.ru/conf/ped/archive/277/14073/> (дата обращения: 31.01.2020).
6. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования: приказ Минобрнауки России от 06.10.2009 № 373 (ред. от 31.12.2015). – Текст : электронный // Консультант Плюс : [сайт]. – URL : <http://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc&base=LAW&n=193503&fld=134&dst=1000000001,0&rnd=0.37498994442939415#09267152088843752> (дата обращения: 07.02.2020).
7. Целищева И. Эвристические задачи / И. Целищева. – Текст : электронный // Первое Сентября. Начальная школа. – 2004. – № 19. – URL : <https://nsc.1sept.ru/article.php?ID=200401901> (дата обращения: 07.02.2020).