

ПРИМЕНЕНИЕ ЦИФРОВЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ИЗУЧЕНИИ РАЗРЯДОВ ПРИЛАГАТЕЛЬНОГО В ШКОЛЕ

Абутова Зульфия Жадигеровна

Каракалпакский государственный университет имени Бердаха,

Нукус, Узбекистан

E-mail: zul-pik@mail.ru

Аннотация. Данная научная работа посвящена изучению практической стороны применения цифровых образовательных технологий на уроках русского языка в школьном процессе. В качестве примера применения технологий была определена тема «Разряды имени прилагательного», в рамках которой разработаны примерные задания на цифровой образовательной платформе КАНООТ.

Ключевые слова: русский язык, цифровые технологий, образовательный технологий, КАНООТ, имя прилагательное.

Сегодня система школьного образования Узбекистана претерпевает большие изменения, связанные с решением правительства о вступлении страны в мировой образовательный рынок. Данный факт обуславливает необходимость применения инновационных способов преподавания, которые бы улучшали учебный процесс и способствовали достижению высоких результатов в обучении.

Фундаментом дальнейшего обучения, приобретения новых знаний и навыков, позволяющих применять полученную информацию на практике, является процесс усвоения нового материала на занятии. И в этом отношении конечные результаты в овладении новыми навыками напрямую зависят от того, какой метод будет применен для достижения поставленных целей. При этом необходимо отметить, что выбор «правильного» метода еще не является гарантией успешности урока, необходимо помнить, что это лишь часть эффективного занятия, кроме него необходимо продумать и такие вопросы, как познавательная, самостоятельная и творческая работа ученика во время урока.

В целях эффективности проводимого урока разрабатываются инновационные педагогические технологии, позволяющие ученикам не только получать информацию в доступном виде, но и обмениваться ею. Интерактивные методы, о которых пойдет речь в данной научной работе, создают такие условия работы, когда бы ученик чувствовал свою вовлеченность в образовательный процесс, проявлял находчивость в выполнении упражнений. И одним из видов интерактивного метода является применение на уроке современных цифровых образовательных технологий [1].

В связи с широкомасштабным развитие информационных технологий в современном мире продукты данных технологий, которые могут быть

успешно применены на уроках русского языка, принято называть цифровыми образовательными технологиями, среди которых можно выделить образовательную игровую платформу КАНООТ [2, 3, 4]. В качестве шаблонов для создания заданий платформа предлагает следующий выбор:

- тестирование с выбором одного или нескольких ответов;
- задание «Правда или ложь»;
- Type answer – тип вопроса, когда ученики должны сами написать ответ;
- Slider – ученикам необходимо определить загаданное число;
- Puzzle – расстановка ответов в нужном порядке и другие (более подробно на рисунке 1):

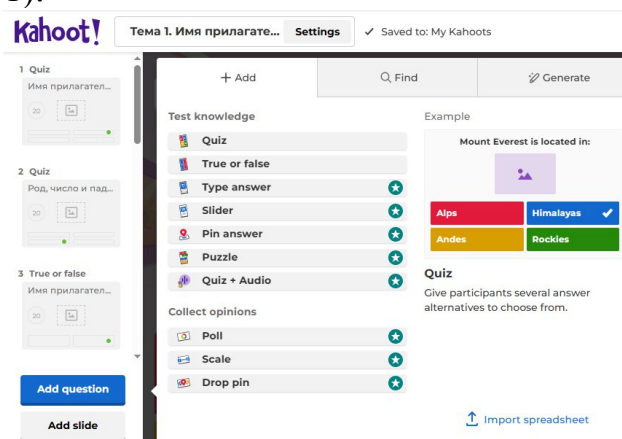
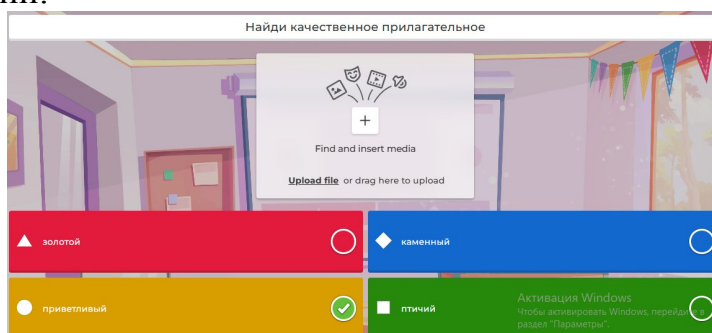
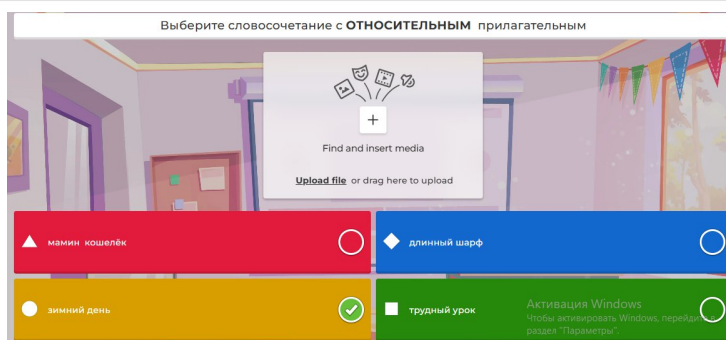


Рисунок 1. Виды заданий на платформе КАНООТ

После объяснения материала по теме урока и выполнения типовых упражнений, данных в учебнике, в целях закрепления пройденной темы и повышения интереса и мотивации у учеников, представляется выполнение тестовых заданий, созданных на игровой образовательной платформе КАНООТ. В данной работе мы привели несколько типовых заданий, созданных на бесплатной версии цифровой образовательной платформы.

В качестве закрепления материала возможно выполнение следующих заданий:





В рамках данного научного тезиса нами предложен лишь обзор на задания, которые представляются возможным создать на платформе КАНООТ, а также мы смогли продемонстрировать лишь несколько заданий, созданных на базе данной платформы.

Результаты применения данной цифровой образовательной технологии на уроках русского языка продемонстрировал, что у учеников возрастает интерес к обучению, а также уровень мотивации изучать новый материал. Нами было замечено, что, ожидая выполнение такого формата заданий, во время объяснения материала ученики внимательно слушают преподавателя, понимая, что успешное овладение теоретическим материалом позволит быстрее и лучше остальных учеников в классе выполнить предложенные игровые задания.

Таким образом, опыт применения цифровых образовательных технологий показал, что данные технологии сегодня имеют хороший большой потенциал для их успешного использования в образовательном процессе.

Список литературы

1. Зырянова О.Н., Шмольская Л.С. Интерактивные методы изучения имени прилагательного в школе // Проблемы современного педагогического образования. – 2019. №64-3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/interaktivnye-metody-izucheniya-imeni-prilagatel'nogo-v-shkole> (дата обращения: 21.04.2025).
2. Царев Р.Ю. Применение КАНООТ! при геймификации в образовании // ИАС. – 2017. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-kahoot-pri-geymifikatsii-v-obrazovanii> (дата обращения: 21.04.2025).
3. Cutri R., Marim L.R., Cordeiro J.R., Gil H.A.C., Guerald C.C.T. Kahoot, a new and cheap way to get classroom-response instead of using clickers. ASEE Annual Conference and Exposition, Conference Proceedings. – New Orleans, United States, 2016.
4. Deterding S., O'Hara K., Sicart M., Dixon D., Nacke L. Gamification: Using game design elements in non-gaming contexts. Conference on Human Factors in Computing Systems. – Proceedings, Vancouver, Canada. – 2011. – PP. 2425-2428.