

## Обучение орфографии с использованием информационных технологий

*Л.А. Фролова*

Изучению русского языка в начальной школе отводится одно из центральных мест, поскольку русский язык как учебный предмет открывает ученику мир знаний; овладев языком, учащиеся становятся способными к усвоению других предметов.

К сожалению, русский язык, и в частности его составная часть – изучение орфографии, по сравнению с другими учебными дисциплинами является одним из нелюбимых предметов. Значит, необходимо сформировать у детей заинтересованное отношение к процессу овладения орфографическими знаниями и умениями, т.е. развить у них познавательный интерес.

Существенное влияние на его формирование оказывает реализация на основе использования резервов визуального мышления учащихся

принципа наглядности, являющегося сегодня одним из основных параметров развивающей функции орфографии.

Современные психолого-педагогические исследования проблемы формирования и развития визуального мышления учащихся концентрируются вокруг следующих вопросов: операции и закономерности невербального мышления, проблемы зрительного восприятия, механизмы и особенности визуального мышления, динамика формирования орфографического образа, проблемы передачи информации.

Использование наглядных образов в обучении орфографии может превратиться из вспомогательного, иллюстрирующего приема в ведущее, продуктивное методическое средство, способствующее орфографическому развитию учащихся.

В связи с изменившимися условиями в области информатизации общества следует выявить возможности тестирования и компьютерной поддержки в обучении правописанию.

Процесс обучения орфографии, построенный на основе зрительно-познавательного подхода к формированию знаний, умений и навыков, позволяет максимально использовать

потенциальные возможности визуального мышления. Одно из основных положений данного подхода – широкое и целенаправленное использование познавательной наглядности. Если процесс обучения орфографии реализовать в рамках визуального подхода, то это позволит повысить эффективность учебного процесса и усилит развивающую функцию русского языка.

Результаты психофизиологических исследований, связанных со зрительным восприятием, позволяют расширить возможности активной познавательной работы учащихся.

В классе необходимо обеспечить визуальную учебную среду, ориентированную на создание у учащихся орфографических образов, наполнение их смысловой нагрузкой, оперирование ими.

Следует наметить пути развития у учащихся умения воссоздавать орфографические образы с использованием потенциала визуального мышления в процессе формирования орфографических понятий.

Использование графической наглядности на уроке русского языка, бесспорно, обладает большими развивающими возможностями. Объясняется это тем, что при речевом акте и при использовании условных графических средств левое и правое полушария головного мозга включаются в совместную работу по-разному. При переводе информации из вербальной в графическую систему (и наоборот) попеременное смещение активности из одного полушария в другое обеспечивает развитие мыслительных операций (кодирования, перекодирования, обобщения, переноса и др.); обобщение и систематизацию знаний за счет их многократной переработки.

Для эффективного обучения орфографии необходимо многократное и разнообразное использование наглядности на разных этапах работы над понятием; усвоение учащимися условной знаковой системы, осознание целесообразности ее применения; наличие начальных знаний, которые

будут моделироваться в графическом и вербальном видах.

Наглядность может выступить в роли справочника, опоры действий, средства запоминания, способа обобщения и т.п.

Включение учащихся в создание, заполнение и чтение таблиц, опора на материал учебника, применение наглядности на всех этапах работы над орфограммами способствуют эффективной орфографической деятельности младших школьников.

С этой целью разрабатывается и внедряется в обучение орфографии методика применения компьютерных средств, способствующих развитию визуального мышления.

В визуальной учебной среде происходит органичное взаимодействие учащихся с изучаемым материалом при соблюдении следующих условий:

- переориентация основной функции наглядности с иллюстративной на познавательную;
- сочетание различных форм предъявления учебного материала;
- продуктивное конструирование учебной наглядности.

Данная среда позволяет обогатить содержание обучения совокупностью зрительных образов, обеспечивающих сознательное овладение знаниями.

Компьютерное представление объекта обладает большей наглядностью и большими возможностями для формирования образа, нежели традиционные способы подачи материала – устные или письменные. Визуальную учебную среду составляют компьютерные средства, тренажеры, информационные схемы, таблицы, орфографическая графика, комплексы орфографических задач. Специально построенные схемы, таблицы способствуют развитию у учащихся системных представлений об орфографии.

Внедрение в процесс обучения компьютерных средств позволяет усилить продуктивность наглядности визуальной учебной среды при соблюдении следующих условий: создание образовательных ситуаций, развива-

ющих визуальное мышление; оптимальное сочетание наглядных, практических и словесно-логических методов; интеллектуальное напряжение (принцип предшествования воображаемых построений наглядной демонстрации).

Визуальная информация обладает замечательным свойством – она позволяет при помощи специальной ее организации и оформления влиять на различные стороны мышления, в том числе и на абстрактную, логическую.

Наглядное обучение строится на конкретных образах. Учебную наглядность следует использовать не только для иллюстрации, но и в качестве самостоятельного источника знаний. Необходимо предоставлять учащимся возможность самостоятельно создавать визуализированные учебные материалы.

Приведем пример компьютерного упражнения по теме «Правописание безударных гласных в корне слова»\*.

В начале программы на экране появляется заставка:

Правописание безударных гласных  
в корне слова  
Нажми «пробел»

После заставки:

Выбери вид программы клавишами ↑ ↓:  
Обучающая программа  
Тренировочная программа  
Проверочная программа  
Нажми «пробел»

Ученику предлагается игра-упражнение «Накорми белочек». Сверху на экране возникает изображение двух белочек: белочка А (1) и белочка О (2). Ниже даны слова-орехи с пропущенными буквами: *м\_ряк, к\_вер, тр\_ва, скв\_рец, похв\_ла, к\_рмушка, стр\_на*.

Первое слово – *моряк*. Ученик определяет, что нужно вставить бук-

ву *о*, значит, это слово для белочки О (2), он нажимает клавишу 2. Если ответ верный, около белочки О появляется слово «Спасибо»; если допущена ошибка, появляется надпись «Подбери проверочное слово. Попробуй еще раз».

В конце игры в зависимости от результата появляется одна из надписей с изображением сказочных героев: «Молодец!», «Надо повторить правило», «У тебя все получится».

Аналогичным образом проводятся игры «Помоги курочкам Е, И, Я собрать своих цыплят» (*сп\_на, сн\_жок, м\_сной, св\_нья, п\_терка, бл\_ны, св\_ча, л\_сной, в\_рхушка*), «Помоги медвежатам наполнить ведра О и А» (*г\_рбатый, кол\_с, т\_лстеет, кр\_савица, ш\_гает, вп\_лзает, л\_вил, прик\_зал, п\_руса*).

Рассмотрим сценарии работы с проверочной частью компьютерной программы.

Ученик подводит курсор к словам «Проверочная программа» и нажимает «пробел». После этого на экране появляется игровое поле, под ним слова «Выбери слова с буквой О», а ниже – дидактический материал: *охр\_нять, д\_брота, хр\_брец, г\_родок, кр\_льчатник, д\_лекий, м\_рской, в\_лнистый, в\_ренье, м\_лыш, к\_вер, пол\_сатый*.

С помощью клавиш ← → подведи курсор и найди слово с буквой О  
Нажми «пробел»

Когда ученик определяет слово верно, оно окрашивается розовым цветом, на клумбе появляется роза. Если слово определено неверно, то оно розовым цветом не окрашивается, а роза на клумбе не появляется. Поскольку правильных слов семь, то и роз на клумбе должно быть семь.

Для перехода к следующему этапу нужно нажать «пробел».

\* Об изучении во 2-м классе темы «Имя существительное» с компьютерной поддержкой см. статью И.В. Лариной в журнале «Начальная школа» (2006, № 7. – С. 42–48).

На экране появляется новое игровое поле, под ним – задание («Укажи слова с буквой И»), а ниже – дидактический материал (*ш\_рстяной, ж\_лток, щ\_пать, п\_ченый, ч\_стога, пл\_сать, п\_сатель, изв\_щение, п\_тательный, в\_шневый, л\_чебный, уд\_влять, т\_шина, т\_мнота*).

С помощью клавиш ← → подведи курсор и найди слово с буквой И  
Нажми «пробел»

Верно найденное слово окрашивается в синий цвет, на клумбе появляется ирис. Правильных ответов семь – на клумбе должно быть посажено семь ирисов.

Машина фиксирует ошибки и в конце дает словесную оценку.

Если нет ошибок – 5: «Ты настоящий цветовод, большое спасибо за клумбу!» В зависимости от количества ошибок: «Ты старался, но все же придется звать кого-то на помощь, чтобы посадить цветы», «Сегодня ты посадил мало цветов».

Опыт убеждает, что выполнение упражнений с компьютерной поддержкой способствует развитию орфографических умений, интереса к изучению орфографии.

*Любовь Андреевна Фролова – канд. пед. наук, профессор кафедры методики начального образования Магнитогорского государственного университета.*