

В ходе проведенного исследования мы получили следующие результаты: высокий уровень звукопроизношения – 50 %, средний уровень – 35 %, низкий уровень – 15 %.

Во время формирующего эксперимента, который мы проводили во время режимных и нережимных моментов использовали следующие виды работ: заучивание стихотворений, пересказ сказок, дидактические игры. Для обучения звукопроизношению использовали лэпбук, который содержит множество разнообразных игр. Материалы лэпбука являются безопасными, яркими и удобными в использовании для детей средней группы. Для развития звукопроизношения мы использовали разговоры с детьми, подвижные, народные дидактические игры, инсценировки, драматизации. Очень полезны дидактические рассказы с включением учебных заданий детям (повторять слова с трудным звуком, менять высоту голоса). В средней группе особенности звукопроизношения сопровождаем показом картинок на фланелеграфе или демонстрацией игрушек. На столе воспитателя можно с помощью игрушек устроить инсценировку, по ходу которой повторяется учебный материал (звукосочетания, чистоговорки-песенки).

После формирующего эксперимента мы провели контрольный, во время которого было установлено, что высокий уровень составил – 55 %, средний – 40 %, низкий уровень – 5 %.

Таким образом, следует отметить, что динамика роста уровня звукопроизношения составляет 5 %.

В заключение можно сказать, что при обучении звукопроизношению необходимо использовать не только дидактические игры, но и весь спектр методических средств: лэпбук, чтение стихотворений, картинки.

Список использованной литературы

1. Алексеева, М.М, Теория и методика развития речи детей / М.М. Алексеева, В.И. Яшина. – М. : Издат. центр «Академия», 2018. – 437 с.
2. Дидактическая игра, как средство воспитания звуковой культуры речи детей : Образовательная социальная сеть – 2019. – URL: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/razvitie-rechi/2019/09/04/didakticheskaya-igra-kak-sredstvo-vospitaniya-zvukovoy-kyltury> (дата обращения: 25.03.2025).

ФОРМИРОВАНИЕ ВЫЧИСЛИТЕЛЬНЫХ НАВЫКОВ У УЧАЩИХСЯ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Хомич Анна (УО МГПУ им. И. П. Шамякина, г. Мозырь)

Научный руководитель – А.Н. Асташова, канд. пед. наук, доцент

Традиционные методы заучивания таблицы умножения часто вызывают у учащихся младшего школьного возраста скуку, усталость и снижение мотивации. В связи с этим актуальным становится поиск инновационных подходов к обучению, которые способствуют повышению интереса к предмету и эффективному формированию вычислительных навыков [1]. Одним из таких подходов являются игровые технологии, которые создают условия для активного включения учащихся в учебный процесс.

Цель нашей работы – определить эффективность использования игровых технологий для изучения и закрепления табличных случаев умножения у учащихся младшего школьного возраста.

Игровые технологии представляют собой группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которые стимулируют познавательную активность учащихся.

Чтобы показать влияние игровых технологий на эффективность формирования у учащихся младшего школьного возраста вычислительных навыков в процессе изучения таблицы умножения, нами была проведена экспериментальная работа на базе ГУО «Средняя школа № 15 имени генерала Бородунова Е.С г. Мозыря» в период с 10 февраля по 20 марта 2025 года.

Экспериментальная работа проводилась в двух группах учащихся третьего класса (по 20 человек в каждой): контрольная группа (КГ) (учащиеся обучались по традиционной методике) и экспериментальная группа (ЭГ), в которой обучение проходило с использованием игровых технологий. Цель экспериментальной работы – выявить влияние игровых технологий на повышение уровня вычислительных навыков в процессе изучения таблицы умножения.

На констатирующем этапе нами изучался первичный уровень сформированных вычислительных навыков.

Контрольная группа выполняла предложенные задания по традиционной методике по изучению таблицы умножения на 5, такие как решение примеров умножения с заполнением пустых окошек: $5 * \quad = 35$. В экспериментальной группе обучение проходило через игру, где также изучали таблицу умножения на 5. Например, «Раскраска -умножение» – учащимся выдаётся раскраска, где каждому числу соответствует свой цвет, чтобы узнать каким цветом раскрасить нужно решить пример: $5*7 = 35$ – закрашиваем область синим цветом. «Супергерой таблицы умножения» – каждый учащийся становится «супергероем», который должен спасти мир, решая примеры умножения на 5, после верного ответа учащийся получает суперсилу: чтобы победить монстра нужно решить пример: $5*9=45$ – получает силу.

По завершении эксперимента была проведена повторная проверочная работа для оценки уровня знаний в обеих группах. После анализа полученных результатов контрольной и экспериментальной групп, было выявлено повышение уровня вычислительных навыков в процессе изучения таблицы умножения (таблица 1).

Таблица 1 – Динамика вычислительных навыков

Группа	Первичный уровень	Прибавление	Конечный уровень
КГ	65 %	+13 %	78 %
ЭГ	64 %	+28 %	92 %

Как видно из таблицы, уровень сформированных вычислительных навыков в процессе изучения таблицы умножения у учащихся экспериментальной группы увеличился на 28 %, что на 15 % выше, чем у учащихся контрольной группы. Таким образом, экспериментальная работа подтвердила эффективность применения игровых технологий в обучении табличным случаем умножения, что выражается в значительном росте (28 %) вычислительных навыков. На наш взгляд, данный подход может быть успешно интегрирован в образовательный процесс на 1 ступени общего среднего образования. Экспериментальная работа подтвердила эффективность применения игровых технологий в обучении табличному умножению, что выражается в значительном росте успеваемости и интереса учащихся младшего школьного возраста.

Список использованной литературы

1. Белошистая, А.В. «Методика обучения математике в начальной школе» / А.В. Белошистая. – М. : Владос, 2007. – 138 с.