

СРЕДСТВА АКТИВИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ

Вопрос активизации учебной деятельности учащихся на уроках информатики является одним из актуальных вопросов современной методической науки и практики. Решению данного вопроса может содействовать использование различных средств активизации учебной деятельности учащихся на уроках информатики, которые оказывают существенное влияние на изменение форм и методов обучения.

Методический анализ подачи учебных заданий в действующих в Республике Беларусь учебных пособиях по информатике позволяет сделать вывод, что 65% заданий формулируется в форме инструкции к действию и 25% в форме, подразумевающей выполнение действия по уже предъявленному ранее примеру из учебного пособия. Остальные задания носят творческий характер. На современном этапе развития компьютерных средств существует очевидный потенциал для расширения форм представления учебного задания, предъявляемых учащимся.

Среди средств, способствующих изменению форм представления учебных заданий по информатике, считаем целесообразным отметить следующие сервисы GoogleDocs и LearningApps.

Сервис GoogleDocs доступен всем пользователям почты Gmail. Включает возможность работы с текстовыми документами, презентациями, электронными таблицами, формами для проведения опросов и др. Инструментарий GoogleDocs позволяет формулировать учебные задания в схематической форме и в форме «перевернутых заданий» (действия по результату: изменить уже полученный результат в соответствии с условием). Нами он апробирован при обучении учащихся во время педагогической практики по таким темам как «Обработка текстовых документов», «Создание и редактирование презентаций». Работа с сервисом GoogleDocs позволяет обеспечивать учебно-методическое сопровождение учебного предмета. Его можно применять при подготовке к уроку; непосредственно на уроке (при объяснении нового материала, для закрепления усвоенных знаний, в процессе контроля знаний); для организации самостоятельного изучения учащимися дополнительного материала и т.д. [1].

Сервис LearningApps позволяет в режиме онлайн создавать и использовать интерактивные задания самых разных видов: викторины, кроссворды, пазлы, подобрать пару и т.д. Ресурсы, имеющиеся на сайте, позволяют реализовать комбинированную форму учебного задания, подразумевающую наличие отдельных составляющих условия и решения, предполагающих восстановление полного набора. Имеются ссылки, позволяющие поделиться заданиями и HTML-коды для встраивания на страницу сайта или блога. Основная идея упражнений заключается в том, что учащиеся могут проверить и закрепить свои знания в привлекательной для них игровой форме по любой теме школьного курса информатика [2].

Общепризнанно, что на эффективность учебного процесса кроме форм его организации, существенное влияние оказывают методы обучения. В данной статье обратим внимание на два метода – видеометод и метод игрового проектирования.

Для активизации учебной деятельности учащихся на уровне методов обучения можно использовать такие средства обучения, как онлайн-сервисы «Видеоуроки в сети интернет» и WikiWall.

Сервис «Видеоуроки в сети интернет» представляет собой банк видеоуроков, где реализована возможность просмотра и копирования готовых материалов. Эффективность применения видеоматериала обусловлена созданием наглядных образов у учащихся. Дидактическая роль такого контента может быть реализована только в сочетании с упражнениями и тестами. Учитель может использовать имеющийся банк материалов, а так же загружать собственные разработки [3].

Сервис WikiWall или «Вики-стена» – это сервис, позволяющий создать рабочую страницу и сделать ее доступной группе пользователей. Учащиеся могут набирать текст, размещать свои заметки, изображения и видеоматериалы. Для индивидуализации каждого участника коллективного проекта можно создать профили пользователей. Это позволяет видеть работу каждого учащегося. Сервис удобно использовать для создания стенгазет в рамках итоговой работы, например, по теме «Обработка растровых изображений». Другие пользователи могут получить доступ к редактированию проекта на основании ссылки на страницу, полученной от участника проекта по электронной почте. Это позволяет осуществлять метод игрового проектирования на современном уровне [4].

Таким образом, средства активизации учебной деятельности способствуют всестороннему рассмотрению учащимися учебных заданий и способов их решений; повышают восприятие учебного материала; целенаправленно формируют умения самостоятельно и осмысленно изучать содержание учебного предмета «Информатика».

Литература

1. Создавайте информативные документы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.google.com/intl/ru/docs/about.html>. – Дата доступа: 20.04.2016.
2. Сервис LearningApps [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://learningapps.org>. – Дата доступа: 20.04.2016.
3. Сервис «Видеоуроки в сети интернет» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://videouroki.net>. – Дата доступа: 20.04.2016.
4. Сервис WikiWall [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://wikiwall.ru>. – Дата доступа: 20.04.2016.