

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИТ-ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ИСТОРИИ

Киселев Руслан Евгеньевич

учитель истории, ГУО «Гимназия № 192 г. Минска»

(г. Минск, Республика Беларусь)

В статье представлена работа педагога столичной гимназии по реализации проекта «Использование ИТ-технологий на уроках истории и обществоведения». Определена ресурсная составляющая ИТ-технологий в условиях реализации образовательных программ в учреждениях общего среднего образования.

Ключевые слова: ИТ-технологии, образование.

Современные учащиеся свободно владеют модными гаджетами и продвинутыми девайсами – смартфонами, фотоаппаратами-зеркалками, наушниками, ноутбуками, графическими планшетами, веб-камерами, флешками и т.п. Девайсы и гаджеты могут быть использованы в учебе, для облегчения работы учащегося и учителя. Нужен ли полный запрет девайсов и гаджетов в школе? Нет! Девайсы и гаджеты – реалии нашей повседневной жизни, в том числе повседневной жизни учащихся.

Результаты нашего опроса учащихся государственного учреждения образования «Гимназия № 192 г. Минска» показали, что 100% ребят приносят девайсы и гаджеты в гимназию. На перерывах они используют последние для прослушивания музыки, для игр, общения в соцсетях, фотосъемок. 88% – используют для снятия напряжения, повторения домашнего задания по электронной версии учебников, калькуляторов, решебников, переводчиков, поиск информации. 53% гимназистов уверяли, что не смогут отказаться от девайсов и гаджетов даже на неделю. 67% – хотели бы использовать девайсы и гаджеты на уроках. Таким образом, мы выявили проблему частого использования данных устройств детьми школьного возраста.

Мы решили объединить возрастную особенность школьников – это их желание часто пользоваться мобильными устройствами, и, возможности этих устройств – наличие развивающих программ, образовательных ИТ-технологий, видеоуроков в сети Интернета.

С этой целью в гимназии началась работа над проектом «Использование ИТ-технологий на уроках истории». Цель проекта: повышение познавательного интереса учащихся, мотивации самостоятельного усвоения ими образовательной программы по истории, обществоведению посредством использования ИТ-технологий.

Задачи проекта:

1. Повысить квалификацию учителя через прохождение курсовой подготовки по работе с электронными средствами обучения.

2. Выявить возможности использования девайсов и гаджетов учителем истории и обществоведения в своей профессиональной деятельности.

3. Изучить различные приложения для девайсов и гаджетов совместно с учащимися.

4. Повысить уровень медиаграмотности учащихся через совместную (учащийся-учитель) разработку рекомендаций-правил использования девайсов и гаджетов на уроках истории и обществоведения.

5. Организовать проведение уроков истории для учащихся пятых классов с использованием девайсов и гаджетов, применяя различное программное обеспечение.

6. Включить сервисы ИДЗ в систему усвоения образовательных программ по истории и обществоведению для учащихся 7-8-х классов.

На уроках истории нами были использованы различные сетевые социальные сервисы. Сервисы, которыми мы использовали на уроках истории: <http://worditout.com/> – сервис для создания облака слов, сервисы Google, JigsawPlanet – онлайн сервис для генерации пазлов (puzzle, по-русски мозаика) из исходных графических изображений (фотографий), Quizlet – бесплатный онлайн-сервис для создания и применения флэш-карточек и обучающих игр по различным категориям, Puzzlecup – фабрика кроссвордов - сервис создания кроссвордов онлайн, LearningApps.org - является приложением Web 2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей, Kahoot – создание мультимедийных упражнений.

Kahoot — это сравнительно новый сервис для создания онлайн викторин, тестов и опросов. Использование новых информационных технологий в преподавании является одним из важнейших аспектов совершенствования учебного процесса, повышает его практическую направленность, развивает интеллектуальные, творческие способности учащихся и способствует повышению мотивации учащихся в образовательном процессе.

Kahoot напоминает описанный в Дидакторе Socrative и может эффективно использоваться в дидактических целях. Ученики могут отвечать на созданные учителем тесты с планшетников, ноутбуков, смартфонов, то есть с любого устройства, имеющего доступ к Интернету.

Созданные в **Kahoot** задания позволяют включить в них фотографии и даже видеофрагменты. Темп выполнения викторин, тестов регулируется путём введения временного предела для каждого вопроса.

При желании учитель может ввести баллы за ответы на поставленные вопросы: за правильные ответы и за скорость. Табло отображается на мониторе учительского компьютера. Для участия в тестировании учащиеся просто должны открыть сервис и ввести PIN-код, который представляет учитель со своего компьютера. Ученику удобно на своем устройстве выбирать правильный ответ. Варианты представлены геометрическими фигурами.

Использование данного сервиса может быть хорошим способом оригинального получения обратной связи от учащихся.

Одной из особенностей **Kahoot** является возможность дублировать и редактировать тесты, что позволяет учителю сэкономить много времени. Научиться пользоваться сервисом довольно легко.

Варианты Kahoot:

1. Классический вариант Kahoot (Classic Kahoot) – это викторина-соревнования между отдельными учениками класса.

2. Командный Kahoot (Team Kahoot) – игра в командах.

3. Слепой Kahoot (Blind Kahoot) позволяет вводить новый материал.

4. Связанный Kahoot (Connected Kahoot) – это режим игры, когда участвуют группы из разных классов или школ.

5. Kahoot приведений (Ghost Kahoot) позволяет ученикам еще раз поучаствовать в одной и той же викторине и посоревноваться с самим собой.

6. Ученик – учитель (Learners to Leaders Kahoot) - создание собственного Kahoot на заданную тему. Так, например, на уроках Всемирной истории в 5-ом классе разработан Kahoot «Культура древнего Китая», в 6-ом классе: «Повседневная жизнь человека в Средневековье», в 7-ом классе по истории Беларуси «Образование Речи Посполитой».

Для подтверждения либо опровержения эффективности реализации нашего проекта: развитие познавательной активности на уроках, при подготовке которых учителем используются сервисы Web 2.0, мы провели пилотажное исследование.

Во-первых, нами были определены контрольные классы из параллели 8-ых классов. В этих классах провели серию традиционных уроков по темам раздела: «Российское государство и славянские страны». По завершению изучения серии тем учащимся было предложено тестовое задание (Итоги тестового задания – условно определены как входная диагностика).

Во-вторых, была проведена следующая серия уроков данного раздела, но с использованием сервисов Web 2.0. По завершению изучения серии тем учащимся было также предложено тестовое задание (Итоги тестового задания – условно определены как выходная диагностика).

В-третьих, нами был проведен анализ результатов входной и выходной диагностик, сформулированы выводы: уроки с использованием Web 2.0 оказались более эффективными (рейтинг учебных достижений учащихся по результатам выходной диагностики был значительно выше, чем рейтинг учебных достижений у тех же учащихся по результатам входной диагностики), учебные достижения по темам раздела «Российское государство и славянские страны» с использованием сервисов Web 2.0. оказались значительно выше.

В-четвертых, в качестве рефлексии был проведен опрос среди учащихся 8-ых классов, в результате которого установлено, что использование на уроках сервисов Web 2.0 помогло ребятам более легко, качественно усвоить ту или иную тему, повысило интерес к предмету, пробудило желание к самостоятельным учебным действиям в поиске и усвоении исторического материала.

Таким образом, в результате нашего пилотажного исследования мы пришли к выводу, что использование социальных сетевых сервисов стимулирует познавательный интерес учащихся, повышает мотивацию учения, влияет на эффективность самостоятельной работы учащихся, создает условия для развития умения участвовать в работе группы за счет дифференциации процесса обучения, рационального сочетания коллективной формы работы с индивидуальным подходом в обучении.

Использование IT-технологий на уроках истории, в том числе технологии Kahoot, позволяет учителю реализовать принцип сочетания коллективных, групповых и индивидуальных форм работы с учащимися, что достаточно в свою очередь создает бесспорные условия для развития учебно-познавательных компетенций учащихся и повышения эффективности самого урока

Литература

1. Климкович, Е. А.; Киселев, Р. Е. Использование IT-технологий в «школьном» образовании [Электронный ресурс] / Е. А. Климкович, Р. Е. Киселев / Бизнес. Образование. Экономика : Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 1–2 апр. 2021 г.: сб. ст. / редкол.: В. В. Манкевич [и др.]. – Минск : Институт бизнеса БГУ, 2021. – Режим доступа: <https://elib.bsu.by/handle/123456789/269782/> – Дата доступа: 28.10.2021.
2. Kahoot – программа для создания викторин, дидактических игр и тестов [Электронный ресурс] // Дидактор: педагогическая практика. Источник <http://didaktor.ru/kahoot-programma-dlya-sozdaniya-viktorin-didakticheskix-igr-i-testov/> – Дата доступа: 18.10.2021.

THE USE OF IT-TECHNOLOGIES AT THE LESSONS OF HISTORY

R.E. Kiselev

In this article the work of the teacher from a capital gymnasium is presented. It represents the project «The use of IT-technologies at history and social studies lessons». Resource considerations of IT-technologies are determined in the conditions of educational programs realization at secondary comprehensive establishments.

Keywords: IT-technologies, education.