

В. В. Костко / V. Kostko

*Белорусский государственный педагогический
университет имени Максима Танка
(Минск, Беларусь)*

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ В ФОРМИРОВАНИИ КОММУНИКАТИВНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ

DIDACTIC CAPABILITIES OF MOBILE APPLICATIONS IN THE FORMATION OF STUDENTS' COMMUNICATIVE COMPETENCIES

Рассматриваются конкретные приемы использования мобильных приложений при обучении информатике, способствующие развитию коммуникативных компетенций учащихся.

The specific techniques of using mobile applications in teaching computer science, contributing to the development of students' communicative competencies, are considered.

Ключевые слова: коммуникативные компетенции, мобильные приложения.

Keywords: communicative competence, mobile applications.

Творчески работающие преподаватели информатики зачастую ограничены в своих действиях из-за множества проблем, связанных с большими размерами классов, отсутствием учебных материалов и технической поддержки. Также источником проблем являются немотивированные учащиеся, которые участвуют в занятиях неохотно или даже отказываются заниматься учебной работой, что говорит о недостаточной степени сформированности у них коммуникативных компетенций.

Под коммуникативной компетенцией понимается способность решать актуальные для учащихся задачи общения в бытовой, учебной, производственной и культурной жизни, умение учащегося пользоваться фактами языка и речи для достижения целей общения. Учитывая, что современные подростки общаются зачастую виртуально, одним из показателей

уровня сформированности их коммуникативной компетенции является умение пользоваться мессенджерами.

В настоящее время существует много бесплатных приложений для обмена сообщениями, доступных для использования в учебном процессе. Такие как: Slack, Zoom, Wechat, WhatsApp, Microsoft Teams, Padlet, Discord, Remind, Skype, Viber и др. Функциональные услуги всех этих приложений, помимо бесплатного обмена сообщениями, распространяются на групповые текстовые чаты и обмен фотографиями, аудио, видео, документами. Другими словами, эти бесплатные приложения позволяют пользователям общаться с партнерами из их списка контактов с помощью текста, голоса, изображений или видео. Все эти функции делают бесплатные приложения замечательным учебным инструментом для повышения коммуникативных компетенции учащихся на уроках информатики.

Одним из приемов использования мессенджеров при обучении информатике является организация опроса с помощью проблемного вопроса, возникающего на ориентировочно-мотивационном этапе урока. Например, в начале урока по теме «Объектно-событийная модель работы программы» учащимся можно задать вопрос «Какой тип события не относится к понятию объектно-событийная модель» и предложить несколько вариантов ответов: «Создание объектов», «Описание событий», «Обработка событий». Результаты голосования останутся в общем чате. После разрешения проблемной ситуации можно организовать их обсуждение и сделать вывод о том, для какого количества учащихся знания по новой теме стали открытием. Общение во время обсуждения как нельзя лучше способствует развитию коммуникативных компетенций.

Мобильные приложения можно использовать для организации рефлексии в конце урока информатики. Причем не только для отправки стикеров, эмоджи, мемов, gif-анимации и даже short-видео из TikTok, отражающих настроение учащихся, но и оценки уровня знаний учащихся, предлагая им контрольные вопросы по темам. Например, по теме «Визуальная среда разработки программ» можно предложить следующий перечень учебных достижений: «Могу сформулировать определение понятия ООП», «Могу перечислить программы, использующие ООП», «Могу создать проект с использованием различных графических элементов UI ООП» и т. д.

Еще одним важным приемом в использовании мессенджеров является отправка сторонних ресурсов для перехода на такие сервисы, как Wordwall, Kahoot, LearningApps, Quizlet и др. С помощью данных сервисов учащиеся могут общаться и работать в группах, взаимодействуя друг с другом: решать викторины, отвечать на вопросы, проходить quick-тесты, играть в познавательные игры и проверять усвоение полученного материала на уроках.

Например, учитель может предложить учащимся сыграть в парную игру по разделу информатики «ООП». Для этого ученикам предлагается отсканировать QR-код (рисунок 1) с помощью мобильного устройства и перейти на веб-сервис [Wordwall](http://Wordwall.net), открывающий игру Random card (рисунок 2), смысл которой заключается в том, что учащиеся в парах по очереди отвечают на карточки с вопросами по теме «Объектно-событийная модель работы программы».



Рисунок 1 – QR-код, перенаправляющий на страницу с игрой Random card

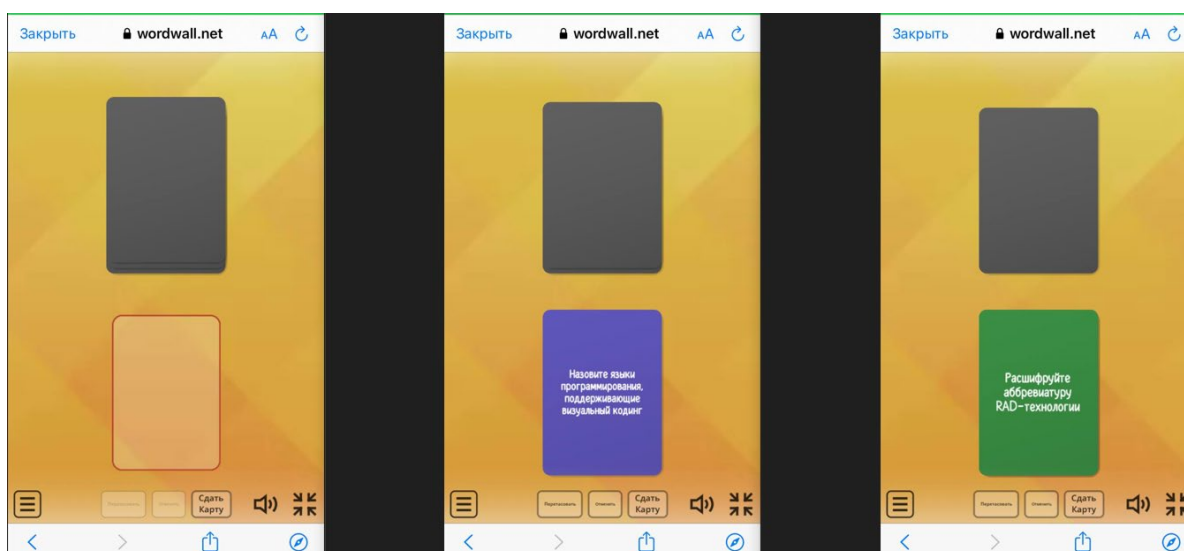


Рисунок 2 – карточки с вопросами игры Random card

Имеющая место интерактивность достигается не только с помощью приложения, но и с помощью собеседника рядом.

Использование мобильных приложений на уроках информатики способствует приобретению обучающимися качеств компетентного собеседника, проявляющихся: в знании норм и правил общения; высоком уровне речевого развития; владении навыками убеждения, способности вызывать положительно восприятие себя.

Предложенные приемы демонстрируют возможности мобильных приложений для развития коммуникативных компетенций.

Список использованных источников

1. Авраменко, А. П. Мобильные приложения как инструмент геймификации языкового образования. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/mobilnye-prilozheniya-kak-instrument-geymifikatsii-yazykovogo-obrazovaniya>
2. Бондаренко Н. Г. Дидактические свойства и функции мобильного обучения [Электронный ресурс] // Современные проблемы науки и образования. 2014. № 6. Режим доступа: www.scienceeducation.ru/120-15552
3. Голицына И. Н. Мобильное обучение как новая технология в образовании [Электронный ресурс] / И. Н. Голицына, Н. Л. Половникова // Образовательные технологии и общество. 2011. V. 14. № 1. 241–252. Режим доступа: http://ifets.ieee.org/russian/depository/v14_i1/pdf/1r.pdf.