

ПЕДАГОГИКА

Пудовкина Юлия Николаевна

канд. пед. наук, доцент

Кочеткова Ольга Анатольевна

канд. пед. наук, доцент

ФГБОУ ВПО «Пензенский государственный университет»

г. Пенза, Пензенская область

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОНЛАЙН-СЕРВИСОВ НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ ОБУЧЕНИЯ УЧАЩИХСЯ

***Аннотация:** авторами отмечается, что современный учебный процесс невозможен без использования информационных технологий. В данной статье рассмотрены различные специальные онлайн-сервисы, предназначенные для подготовки учителя к учебному процессу по различным предметам.*

***Ключевые слова:** онлайн-сервисы, дидактические материалы, интерактивные задания.*

Современный учебный процесс сложно представить без использования интерактивных пособий: компьютерных учебников, задачников, тренажёров, лабораторных практикумов, справочников, энциклопедий, тестирующих и контролирующих систем и других электронных средств учебного назначения.

В помощь учителя по созданию интерактивных пособий существуют различные специальные онлайн сервисы для создания собственных интерактивных материалов к конкретному проекту, уроку, внеклассной деятельности.

Не всегда, готовые электронные пособия по предметам удовлетворяют всем требованиям учителей, а изменение их содержания требует больших временных и интеллектуальных затрат, специальных навыков в области информационно-коммуникационных технологий.

Для решения этой проблемы используются сервисы, в которых учитель может без специальных навыков создать интерактивные задания и упражнения на классификацию, нахождение соответствия, заполнения кроссворда и т.д.:

- 1) онлайн-сервис для создания интерактивных Flash-ресурсов и, прежде всего, дидактических игр для уроков ClassTools.NET;
- 2) онлайн-сервис для создания карточек BrainFlips;
- 3) онлайн-сервис для создания дидактических материалов (рабочих листов, головоломок, упражнений, карточек и игр) WordLearner;
- 4) сервис vuvoh.com, позволяет создавать интересные слайд-шоу.

Сервис LearningApps.org является приложением Web 2.0 и предназначен для разработки электронных обучающих ресурсов. По своему содержанию это конструктор модулей, которые разрабатываются для различных форм организации учебного процесса. На сайте имеются готовые интерактивные упражнения, а также можно создать свои упражнения разного типа: игра на развитие памяти, викторина, кроссворд, лента времени, найти пару, порядок, сетка слов и т.п. [1].

Предлагаемый сервис позволяет разрабатывать собственные задания по различным предметным областям за незначительный временной промежуток, а интерактивная форма способствует повышению мотивации обучающихся к информатике.

Преимущества дидактических материалов, разработанных с помощью сервиса learning app, перед традиционными в их наглядности, доступности, креативности; в применении компьютера или ноутбука вместо книги; в использовании разных типов файлов (аудио, видео, графические и т.д.), а также разных типов упражнений, что способствует развитию интереса, познавательной активности, ИКТ компетентности учащихся.

Еще одно преимущество сервиса – его интерактивность. Имеется богатая коллекция упражнений, систематизированная, как по популярности, так и по предметным областям. Упражнения также дифференцированы по уровню образовательной ступени, для которой они рассчитаны – начальная школа, средняя школа, старшие классы.

Также преимуществом является быстрота создания интерактивного задания; моментальная проверка правильности выполнения задания; возможность встраивания задания на html-страницу; многие шаблоны поддерживают работу с картинками, звуком и видео; содержит большую коллекцию уже созданных другими учителями упражнений; возможен поиск упражнений по категориям (по предметам); возможность обмена интерактивными заданиями.

Нами были разработаны следующие интерактивные задания с помощью онлайн сервисов:

1. Задание «Найти пару», каждой картинке нужно сопоставить надпись. Используется на закрепление знаний учащихся в 8 классе по теме «Устройства компьютера» (рис. 1).



Рис. 1. Задание «Найти пару»

2. Игра «Кто хочет стать миллионером» использовать как самостоятельная работа в 7 классе на тему «Текстовый редактор» (рис. 2).

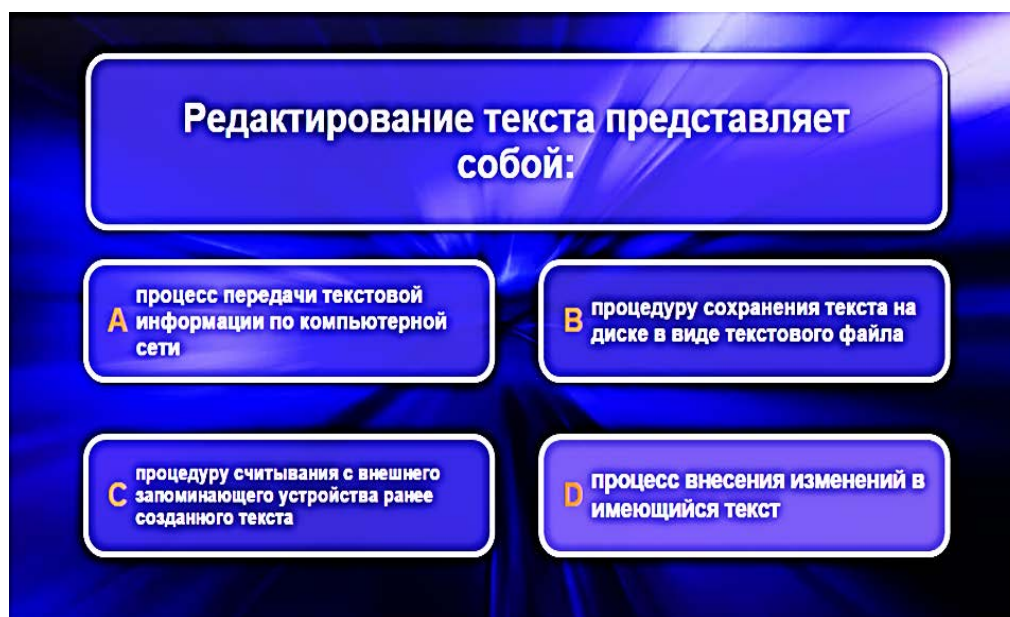


Рис. 2. Игра «Кто хочет стать миллионером»

3. Кроссворд по теме «Коммуникационные технологии» разрабатывался для актуализации знаний учащихся в 9 классе (рис. 3).

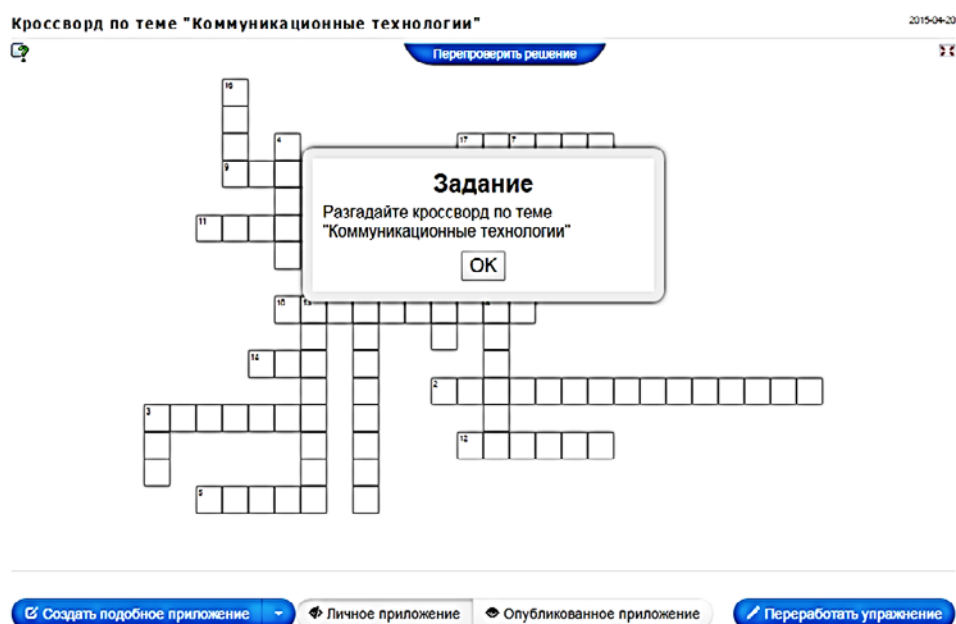


Рис. 3. Кроссворд

Список литературы

1. Кочеткова О.А. Использование сервиса Learning app.org на уроках информатики и ИКТ // Проблемы современной науки и образования. – 2015. – №4 (34). – С. 126–128.