(cc) BY

Шевченко Ольга Владимировна
учитель
ГБОУ «Шебекинская гимназия-интернат»
г. Шебекино, Белгородская область

МЕТОД ПРОЕКТОВ КАК СПОСОБ РАЗВИТИЯ ИНИЦИАТИВНОСТИ УЧАЩИХСЯ

Аннотация*: в статье анализируется содержание материала по информатике на современных образовательных платформах «Яндекс.Учебник» и «Алгоритмика». Рассматриваются преимущества использования электронных образовательных платформ перед стандартными учебниками. Приводятся примеры заданий, которые способствуют развитию у учащихся soft skils.*

Ключевые слова*: гибкие навыки, soft skils, универсальные навыки, цифровая образовательная платформа, критическое мышление, креативное мышление, коммуникация, коллаборация.*

Приоритетной целью современной школы, согласно программе развития образования РФ и федеральных государственных образовательных стандартов, является «не только усвоение учащимися определенной суммы знаний, но и развитие личности каждого ученика».

В большом потоке информации ученику приходится быстро переключаться с одной задачи на другую, эффективно работать в команде, креативно и критически мыслить, выдвигать суждения, принимать решения и организовывать свое время. Все перечисленные навыки являются универсальными во всех сферах жизнедеятельности и называются «гибкими навыками» или soft skils. От способности человека приобретать и развивать умения и навыки, которые могут применяться к целому ряду жизненных ситуаций, зависит его конкурентоспособность на рынке труда. Из этого следует, что в образовательном процессе необходимо развивать у учащихся готовность к профессиональной жизни. Цели образования должны включать в себя не только набор знаний, но и ключевые компетенции.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Компетенция – уже состоявшееся качество личности (совокупность качеств) ученика и минимальный опыт деятельности в заданной сфере [5, с. 1].

По мнению президента Всемирного экономического форума Клауса Шваба, soft skils необходимыми для того, чтобы стать успешным в современном мире.

В нашей стране этот перечень был сокращен до четырех ключевых компетенций и получил название «Система 4К» [2, с. 34]:

1) критическое мышление;
2) креативное мышление;
3) коммуникация;
4) коллаборация.

Информатика – один из самых быстро развивающихся предметов. Постоянно внедряется и обновляется программное обеспечение, поступает новое современное оборудование, меняются способы передачи информации. Поэтому, материал, который содержится в традиционных учебниках, не всегда актуален [1, с. 1].

Во всех школах Белгородской области с сентября 2022 года реализуется проект по изучению предметной области «Информатика», который разработан Группой компаний «Просвещение» совместно со Школой математики и программирования «Алгоритмика». Кроме того, в рамках регионального эксперимента учащиеся 9 класса изучают информатику с помощью цифровой образовательной платформы Яндекс.Учебник. Контент на этих платформах изменяется в соответствии с тенденциями в области информационных технологий, а формы проведения уроков разнообразны, что позволяет развивать навыки 4К.

Формирование критического мышления.

Критическое мышление – это умение ориентироваться в потоках информации, видеть причинно-следственные связи, отсеивать ненужное и делать выводы. Чтобы находить решения даже в случае провала, надо понимать причины своих успехов и неудач [5, с. 2].

Наилучшим условием для развития критического мышления является ситуация взаимодействия. Так при рассмотрении темы «Инструменты и методы решения больших задач» платформы Яндекс.Учебник в 8 классе, разработчи-

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

ками предлагается форма проведения занятия «групповая дискуссия».

Рис. 1. Инструменты и методы решения больших задач

Перед группой учащихся стоит задача организации турнира по шахматам. Для ее решения необходимо:

– сформулировать задачу;

– разбить задачу на подзадачи;

– составить план решения;

– реализовать решение задачи;

– оценить результат [4].

Результаты работы нужно оформить на онлайн-платформе для командной работы Miro. Благодаря это школьники развивают сетевую грамотность.

Обучающиеся обмениваются мнениями о том, что такое задача в повседневном понимании, для чего нужно ставить задачи, как ставить задачи себе и другим, чтобы добиться успеха. Во время дискуссии происходит обмен мнениями, собственные знания пополняются новыми, происходит переосмысливание понятий.

Формирование креативного мышления.

Креативность – умение нешаблонно мыслить и находить неожиданные решения проблемы.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Задания на развитие креативного мышления предлагаются во многих разделах образовательной платформы Яндекс.Учебник. Так при изучении темы «Устройства ввода и вывода» обучающиеся должны подготовить рассказ о необычном периферийном устройстве, представить свою идею в классе, узнать, хотят ли слушатели такое устройство, что бы они предложили в нем изменить?

Формирование коммуникативных навыков.

Коммуникация – умение эффективно коммуницировать, доносить свои мысли, слушать и слышать других людей. Коммуникация проявляется в умении разъяснять свои идеи, задавать вопросы одноклассникам и отвечать на их вопросы [3, с. 8].

Изучая в 7 классе тему «Защита презентации» раздела «Презентации», обучающиеся знакомятся с советами по защите своих работ, ведут диалог с классом, высказывают свои мысли, оценивают работы. Примерные вопросы слушателей [4]:

– почему ты думаешь, что эта тема важна;

– как еще можно решить эту проблему;

– какие еще примеры можно привести;

– почему выбран такой дизайн;

– кого сильнее всего заинтересуют выводы, которые ты делаешь в презентации?

Кроме того, в материалах уроках даются ссылки на конкретные ресурсы, содержащие советы для выступающих.

Развитие коллаборации.

Коллаборация – сотрудничество, командное взаимодействие, в результате которого учащиеся должны научиться анализировать себя и других для решения какой-либо конкретной задачи.

На платформе «Алгоритмика» в рамках одного из занятий предлагаются дебаты по передовым цифровым технологиям: VR/AR, Чат-бот, экзоскелет, нейроинтерфейс. Обучающиеся выбирают одну или две темы для обсуждения. Делятся на команды. Каждая из команд должна выбрать позицию «за» или

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

«против». Школьники находятся за персональными компьютерами, с которых заходят в командный проект (презентацию, созданную в облачных технологиях) и обосновывают свою позицию.

Таким образом, встраивание современных образовательных платформ в учебный процесс – это одно из современных и перспективных направлений обучения информатики. Такой подход позволит добиться принципиально новых результатов, включающих в себя как приобретение знаний, так и развитие ключевых компетенций.

Список литературы

1) Авзалова Э. Формирование soft skils у обучающихся в урочной и внеурочной деятельности по информатике / Э. Авзалова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://uchbash.com/articles/nachalnaya-shkola/2022–01–20/formirovanie-soft-skills-u-obuchayuschihsya-v-urochnoy-i-vneurochnoy-deyatelnosti-po-informatike-2661917 (дата обращения: 01.03.2023).

2) Пинская М.А. Компетенции «4К»: формирование и оценка на уроке: практические рекомендации / М.А. Пинская, А.М. Михайлова. – М.: Российский учебник, 2019. – 76 с.

3) Тимашева Н. Аналитический отчет участницы первого тура регионального этапа конкурса «Учитель года – 2021» / Н. Тимашева [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.xn--80aafwu8a7b4d.xn--p1ai/images/dokuments/uchitel_goda_2021/analit_otchet.pdf (дата обращения 15.03.2023).

4) Цифровая платформа для обучения [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://education.yandex.ru (дата обращения: 26.09.2022).

5) Ямбург Е.А. Ключевые компетенции учащихся – новый результат образования / Е.А. Ямбург // IV Международный практический «Инфофорум» для педагогов. – 2023 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://infourok.ru/klyuchevie-kompetencii-uchaschihsya-noviy-rezultat-obrazovaniya-2433070.html (дата обращения: 17.03.2023).

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)