

*И.И. Лавринова, учитель математики и информатики
ОГБОУ «Смоленская специальная (коррекционная) общеобразовательная
школа I и II видов», Центр дистанционного образования, г. Смоленск*

ОПЫТ ПРИМЕНЕНИЯ ЭЛЕКТРОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ НА УРОКЕ ИНФОРМАТИКИ

Трудно представить любой современный урок без использования интернет-ресурсов. Они переводят подготовку и проведение занятий на качественно новый уровень, открывают широкие возможности перед учителем и учениками, дают возможность доступа к большим массивам ранее недоступной актуальной информации. Компьютерные технологии и, прежде всего, интернет, не просто еще одно техническое средство обучения, а новая технология, специфика которой заключается в предоставлении широких возможностей выбора источников информации и быстрого поиска необходимых сведений.

Образовательные ресурсы сети Интернет настолько разнообразны, что могут использоваться на всех этапах современного урока, конечно, в допустимых пределах. Рассмотрим некоторые из доступных онлайн-ресурсов и особенности их применения на различных этапах урока информатики.

Несмотря на то, что многие учащиеся начинают «общаться» с компьютером с ранних лет жизни, у большинства из них возникает трудность с быстрым и правильным набором текста, постановкой рук на клавиатуре. Исправить недостатки «домашнего» использования компьютера помогут разнообразные клавиатурные тренажеры, одним из которых является онлайн-тренажер «Клаварог» [1], удобство которого заключается в возможности настройки скорости и сложности набора, а также добавлении/отключении демонстрации нажатия клавиш. Применять данный ресурс можно с первых уроков информатики в начальной школе на этапе актуализации знаний. Приобретенные умения являются необходимым базисом для всей дальнейшей работы на компьютере в целом и на каждом из основных этапов урока в частности.

Современный учитель имеет возможность не только использовать готовые цифровые образовательные ресурсы, представленные в сети, но и создавать собственные с использованием разнообразных онлайн-сервисов. Остановимся на некоторых из них.

Сайт «ClassTools.net» [2] предоставляет возможность создавать интерактивные задания, используя современные методики. Например, основываясь на приеме «фишбоун» («рыбий скелет»), который представляет собой визуализированное схематическое обобщение материала. Как видно из названия, схема представлена в виде рыбьего скелета, позвоночником которого служит проблема, крупными костями — основные понятия, мелкими костями — конкретные примеры.

Данный прием позволяет выделять главную мысль темы, структурировать и обобщить материал. Использовать данную схему можно как в «прямом», так и в «обратном» направлении. Во-первых, можно представить учащимся уже готовый «каркас», предложив дать развернутый ответ. Во-вторых, учащиеся могут самостоятельно заполнять схему при работе с различными типами информации

(изучение текста параграфа, просмотр учебного фильма, аудирование). Данный прием окажется полезным не только учителям информатики. «Фишбоун» может применяться как на этапе актуализации знаний, так и на этапах изучения нового материала, повторения и проверки знаний.

LearningApps.org представляет собой приложение «для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей. Существующие модули могут быть непосредственно включены в содержание обучения, а также их можно изменять или создавать в оперативном режиме. Целью является также собрание интерактивных блоков и возможность сделать их общедоступным» [3].

Данный онлайн-сервис позволяет учителю самостоятельно создавать интерактивные задания различных типов:

- выбор (викторина, викторина с выбором правильного ответа, выделить слова, слова из букв, «Кто хочет стать миллионером?»);
- распределение (игра «Парочки», классификация, найти на карте, найти пару, пазл «Угадай-ка», соответствия в сетке, сортировка картинок, таблица соответствий);
- последовательность (расставить по порядку, хронологическая линейка);
- заполнение (викторина с вводом текста, виселица, заполнить пропуски, заполнить таблицу, кроссворд);
- онлайн-игры (викторина для нескольких игроков, «Где находится это?», «оцените»).

Каждое из этих заданий позволяет не только разнообразить деятельность на уроке информатики, но и организовать работу с материалом. Задания группы «Выбор» хороши при проверке знаний, группы «Распределение» на этапе актуализации знаний, групп «Последовательность» и «Заполнение» при изучении новых сведений. Онлайн-игры будут интересны как учащимся младших классов, так и ученикам средней и старшей школы, поскольку фактологическая составляющая игр задается учителем.

Еще одним онлайн-сервисом, заслуживающим внимание, является «Фабрика кроссвордов» [4]. Учитель имеет возможность не только составлять кроссворды и применять их на различных этапах урока, но и предлагать учащимся самостоятельно разрабатывать кроссворды на определенную тему.

Одним из наиболее востребованных средств демонстрации информации, является презентация, уместное использование которой психологически облегчает процесс усвоения знаний, повышает роль наглядности в учебном процессе и производительность труда учителя и ученика на уроке. Интерактивные мультимедийные презентации с нелинейной структурой в сети Интернет позволяет создать сервис Prezi.com [5]. Данный ресурс позволяет работать с различными средствами визуализации: текст, графика, звук, видео. Презентации могут создаваться как персонально учителем, так и коллективно в режиме онлайн, что позволяет применять данный сервис при работе над совместными проектами.

Еще один онлайн-инструмент, использующийся для создания макетов форм, экранов, интерфейсов - Mockup Screens [6]. Данный сервис будет особо

полезен учителям информатики. Может применяться на этапе актуализации знаний, как макет, по которому необходимо восстановить основные структурные элементы окна программы. Созданные учителем примеры графических интерфейсов могут служить в качестве наглядного материала при изучении определенных тем и на этапе освоения новых программ.

Как гласит Национальная образовательная инициатива «Наша новая школа», «в школе будет обеспечено изучение не только достижений прошлого, но и технологий, которые пригодятся в будущем. Ребята будут вовлечены в исследовательские проекты и творческие занятия, чтобы научиться изобретать, понимать и осваивать новое, выражать собственные мысли, принимать решения и помогать друг другу, формулировать интересы и осознавать возможности» [7].

Интернет-ресурсы способствуют и творческой активности учащихся, вовлечению их в увлекательную и вместе с тем полезную деятельность. Работа с рассмотренными ресурсами в дальнейшем позволит учащимся не только действовать в рамках заданной учителем темы, но и самостоятельно двигаться в заинтересовавшем направлении, что может найти проявление в создании авторских проектов, коллективных творческих работ, а также в последующей разработке собственных интерактивных оболочек, например, для создания кроссвордов.

В заключении хочется отметить, что применяемые в разумных пределах Интернет-ресурсы освобождают преподавателя от рутинной работы, создают благоприятные условия для усвоения учебного материала, способствуют творческой активности учащихся. Но их роль и место на уроке должны тщательно продумываться и проектироваться.

Список литературы

1. Клавиатурный тренажер «Клаварог». [Электронный ресурс]. - Режим доступа: http://klava.org/#rus_begin.
2. ClassTools.net. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.classtools.net>.
3. LearningApps.org. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://learningapps.org/about.php>.
4. Фабрика кроссвордов. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://puzzlecup.com/crossword-ru/>.
5. Prezi.com. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://prezi.com/>.
6. Mockup Screens. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://builds.balsamiq.com/b/mockups-web-demo/>.
7. Национальная образовательная инициатива "Наша новая школа" // Сайт Министерства образования и науки Российской Федерации [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://old.mon.gov.ru/dok/akt/6591/>.