

Повышение уровня мотивации учащихся к урокам информатики через использование интерактивных заданий персонального блога

<http://staskevich.rooivacevichi.gov.by/>

Поиск ответа на вопрос «Как сделать образовательный процесс более эффективным?» привёл меня к созданию личного образовательного блога, в основе которого лежат интерактивные занимательные упражнения по информатике для учащихся 6-11 классов.

Как известно, существует множество методов обучения, разные типы уроков, которые преследуют одну единственную цель – качественное усвоение знаний учащимися. Но модернизация образования, базирующаяся на новых информационных технологиях, предполагает формирование новых моделей учебной деятельности. Дело в том, что современное поколение учащихся воспринимает Интернет как неотъемлемую часть своей жизни. Однако используют его далеко не в образовательных целях. В связи с этим у педагогов появляется уникальный шанс – использовать то, что интересно молодому поколению в образовательных целях. Вот поэтому у меня возникла идея создания собственного учебного блога, который способствовал бы организации новых форм взаимодействия в процессе обучения, обеспечивающих творческое и активное овладение знаниями.

Мой блог «Задания для Инфознаек» (<http://staskevich.rooivacevichi.gov.by/>) – своеобразная методическая и дидактическая копилка к урокам информатики. А главное, что весь её арсенал становится доступным учащимся для самостоятельной работы, не только на уроках, но и дома, в любом месте и в любое время.

Блог создан на платформе ООО "Белинфопортал" под управлением CMS «Веб-Мастерская» с учетом всех нормативно-правовых актов Республики Беларусь и современных интернет технологий в доменной зоне gov.by. Имеет адаптивный дизайн, простую структуру и удобный интерфейс. По мере развития информационных технологий его легко модернизировать. Для удобства на блоге имеется карта блога, встроена Яндекс.Метрика для подсчёта посетителей.

При создании интерактивных заданий я использую инструментальный сервис Web 2.0. и Google Формы. Содержание ресурса соответствует учебной программе по информатике для учреждений общего среднего образования и состоит из 136 тематических заданий. Задания структурированы по классам и следуют в порядке изучения тематических разделов.

Большое разнообразие интерактивных заданий, имеющих в основных разделах блога, призвано обеспечить учащимся с разным типом восприятия

информации возможность выбора наиболее приемлемого для них способа освоения учебного материала, расширяет возможности осуществления контроля знаний, индивидуализирует процесс обучения. Дети с низким и средним уровнем усвоения знаний имеют возможность неоднократно проработать задания в домашних условиях, вследствие чего появляется уверенность в собственных силах, они начинают активнее работать на уроке.

Рассмотрим подробнее типологию созданных упражнений с позиции их применения в учебном процессе.

Одной из целей базового курса информатики является развитие алгоритмического стиля мышления, как элемента общей культуры учащегося. В школьном курсе информатики умения алгоритмизации формируются постепенно. Причём формирование данных умений происходит не только в темах по алгоритмизации и программированию, но и в других темах курса. Для развития алгоритмического и логического мышления в ходе индивидуальных форм работы в классе и дома можно использовать **Задания на восстановление последовательностей, Соответствия в сетке, Логические задачи и др.**

Заполнение массива

Расположите в правильном порядке строки программы заполнения массива A [1..10] заданными числами, где для каждого элемента массива его значение будет равно удвоенному индексу.

The puzzle consists of 9 numbered code snippets that need to be ordered to form a correct Pascal program. The correct order is shown on the right side of the image:

- 1 program m_2;
- 2 var A: array [1..10] of integer;
- 3 i: integer;
- 4 begin
- 5 for i:=1 to 10 do a[i]:=i*2;
- 6 writeln ('Полученный массив: ');
- 7 for i:=1 to 10 do
- 8 write (a[i], ' ');
- 9 end.

Для актуализации и закрепления знаний на любом этапе урока оправдывают своё применение такие типы упражнений как **Викторина с вводом ответа, Тестовые задания**, которые также могут входить в состав контрольных работ.

Обработка данных в MS Excel, 10 класс

4 / 10

	A	B	C	D	E
1					
2		27	53	26	
3		150	210	183	
4		200	34	=B4+C4	
5					
6					

В ячейку D4 введена формула. Напишите значение, которое должно получиться в ячейке D4

Ответ:

Проверить решение

На достижение этих же целей рассчитаны и следующие типы заданий, где из выпадающего меню необходимо выбрать верные термины или просто подходящие по смыслу слова: **Заполни пропуски.**

Исполнитель Чертёжник, 6 класс

Среда обитания исполнителя Чертёжник .

Команда вызывает исполнителя Чертёжник.

Исполнитель Чертёжник имеет , которое он может поднимать, опускать и перемещать. Исполнитель Чертёжник изображается маленьким . Исходное положение пера исполнителя Чертёжник: поднято и находится над точкой . В таком же положении должно быть перо после программы. Команда перемещает перо исполнителя в точку (x, y). Команда поднимает перо, а команда опускает перо исполнителя Чертёжник.

Арифметические действия над элементами массива, 9 класс
Впишите недостающие данные

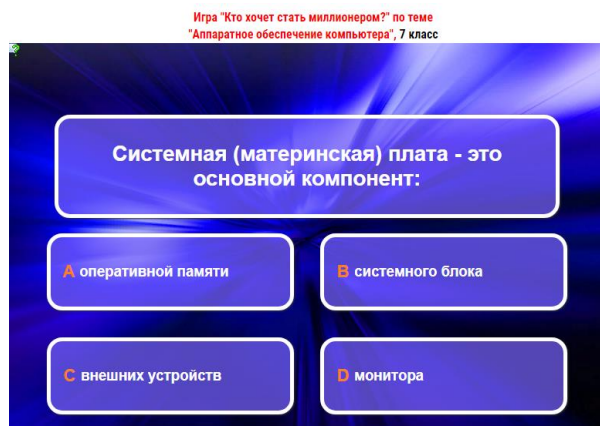
Заполните пропуски, внимательно изучив программу, которая заполняет массив A [1..10] случайными целыми числами в диапазоне от 0 до 10, и вычисляет сумму элементов массива.

```

Program pr12;
Var a: array [1..10] of integer;
i, S: integer;
begin
For i:=1 to 10 do a[i]:= random (11);
writeln ('Исходный массив: ');
For i:=1 to 10 do write (' a[i] ');
writeln;
S:= 0;
For i:=1 to 10 do S:= S + a[i];
writeln ('Сумма элементов массива =', );

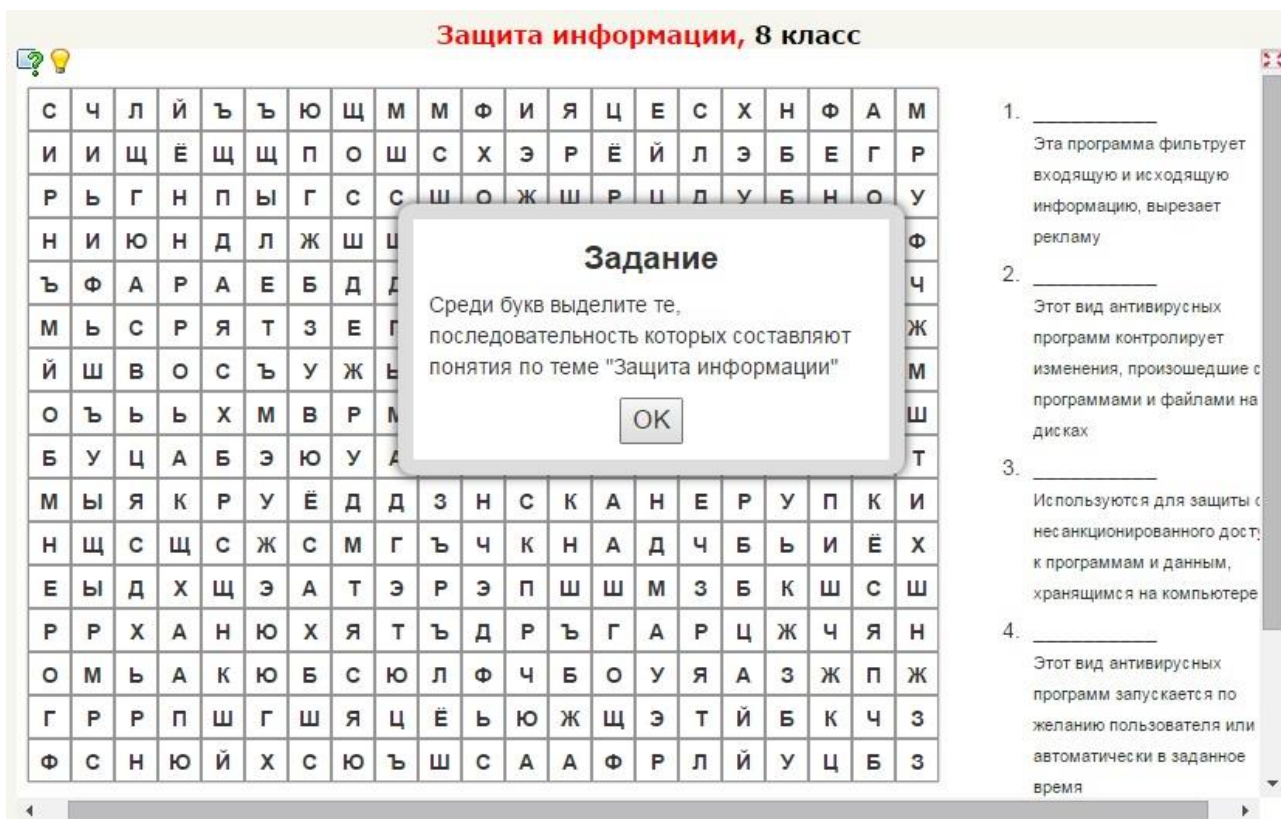
```

Для групповой работы хорошо подходят: викторина для нескольких игроков, где участники (до шести учащихся) отвечают на вопросы, пытаются закончить раньше остальных, а также дидактические игры «Авиаперелёт», «Кто хочет стать миллионером?».



Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению курса информатики.

Для предварительной диагностики полученных знаний на этапе подведения итогов урока, а также для закрепления терминологии и своевременной коррекции выявленных пробелов в знаниях оправдывают своё применение упражнения «Найди слова». Причём, для старшеклассников такой тип заданий усложнён. Изначально даётся определение какого-то понятия или термина, и только после его угадывания предлагается отыскать его в сетке.



Для создания проблемных ситуаций, активизирующих любознательность учащихся, использую «Кроссворды» и рубрику «Любознательным».

При повторении правил работы и безопасного поведения в компьютерном классе можно воспользоваться подборкой изображений **«Собери пазлы»**.

Для расширения первичных представлений о способах взаимодействия с окнами программ созданы упражнения по нахождению структурных элементов окон **«Укажи, где это?»**.

Помимо этого, все разработанные упражнения помогают мне в организации самостоятельных занятий учащихся с целью проверки домашнего задания, повторения и систематизации учебного материала. *(Рис. ученики)*

В данный период очевидным результатом работы является улучшение количественных показателей учебной деятельности учащихся. В течение учебного года 52 из 69 учащихся (75, 3%) улучшили отметки по предмету, что позволяет говорить о положительной динамике качества знаний.

Индикатором востребованности созданного мною образовательного ресурса является прогрессирующая статистика посещений блога.

Блог «Задания для Инфознаек» <http://staskevich.rooivacevichi.gov.by/> находится в открытом доступе, а для корректного отображения данных можно использовать большинство современных браузеров. Блог корректно работает и в мобильной версии.

Опыт работы по использованию информационно-образовательной среды этого блога был представлен на открытой международной научно-практической конференции «Дорожная карта информатизации: от цели к результату» в ноябре 2014 года в г. Минске на секции «Образовательный процесс в рамках концепций электронного и мобильного обучения».

В мае 2015 года проект "Интерактивные задания по информатике на страницах персонального блога" стал финалистом X республиканского конкурса "Компьютер. Образование. Интернет".

А в апреле 2016 года с опытом по использованию информационно-образовательной среды персонального блога для повышения качества образования на уроках информатики я стала победителем Интернет-проекта «IT-решения для образования будущего», проводимого Минским институтом развития образования, в номинации IT-педагог.

Хочется отметить, что использование материалов блога на каждом уроке нереально, да и не нужно. Только умелое их применение позволяет сделать процесс обучения более интересным и разнообразным, повышает эффективность процесса обучения.