

Использование возможностей сервисов Web2.0 в работе учителя как средство повышения эффективности современного урока.

*Дробышевская Марина Владимировна,
учитель информатики
муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения
«Средняя общеобразовательная школа № 25
с углубленным изучением отдельных предметов»,
г. Каменск – Уральский Свердловской области*

Сегодня Интернет проникает во все сферы жизнедеятельности общества. В условиях всемирной глобализации развитие информационных технологий приводит к образованию новых способов использования Интернета.

Согласно результатам социологического опроса, проведенного в сентябре 2019 г., 95% обучающихся нашей школы имеют доступ к Интернет с домашних устройств связи (персональный компьютер (63%) , ноутбук (40%) , планшет (32%) , смартфон (30%)). В школьной библиотеке и в 90% учебных кабинетов обучающиеся имеют возможность воспользоваться доступом к глобальной сети. Таким образом, стопроцентная обеспеченность доступа к Интернету позволяет широко использовать новые виды интернет-технологий в образовательной деятельности.

На современном этапе развития общества, когда целью образования является создание условий для максимального развития личностного потенциала каждого обучающегося, социальные сервисы Web 2.0, основные черты которых – интерактивность и социализация, могут способствовать оптимизации процесса преподавания любых предметов. Преимущество Web 2.0 заключается в возможности привлечения всех обучающихся для участия в образовательном процессе не только в качестве потребителей образовательного контента, но и как его активных создателей.

Web 2.0 (определение Тима О'Рейлли) — методика проектирования систем, которые путём учёта сетевых взаимодействий становятся тем лучше, чем больше людей ими пользуются.¹ Особенностью Web 2.0. является принцип привлечения пользователей к наполнению и многократной выверке информационного материала.

По сути, термин «Web 2.0», обозначает проекты и сервисы, активно развиваемые и улучшаемые самими пользователями: блоги, wiki, социальные сети и т. д. Педагог и учащиеся на базе бесплатных сервисов создают новый контент: создают и хранят новые презентации, проводят социологические опросы и обрабатывают их результаты, создают дидактические игры, ленты времени, интеллект-карты, слайдшоу и другие виды учебно-методической продукции. Обучение происходит в результате совместной деятельности педагога и учащихся, взаимодействий обучающихся между собой посредством использования компьютера, подключенного к Интернет. Результаты этой деятельности открыты для просмотра и изменения.

¹ <https://ru.wikipedia.org>

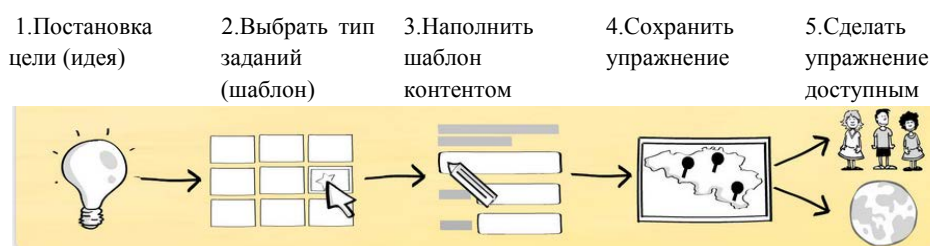
В своей практической деятельности, как учитель информатики, я активно пользуюсь сервисом LearningApps.org, который является приложением Web 2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей.



На сайте имеются десятки шаблонов, позволяющих создавать задания любой структуры, включая в них не только текст, но и картинки, аудио- и видеоролики (хронологическая лента, классификация, найди пару, сортировка, кроссворд, найди на карте и т.д.). Сервис ориентирован на школьный возраст.

Существующие модули включают в себя содержание обучения информатике:

I. Для создания и сохранения собственных заданий учащиеся регистрируются на сайте, создав задание, тут же опубликуют его или сохраняют для личного пользования. При необходимости отправляют ссылки учителю для проверки выполненного задания.



II. Домашнее задание:

1. «Ввод текста» (тренировочные задания для подготовки к контрольным и самостоятельным работам по теме «Программирование и алгоритмизация», «Электронные таблицы»).

Используя данный сервис можно отправить ссылку на созданное задание ученикам по электронной почте или опубликовать ее в электронном дневнике как домашнее задание

Особенную актуальность данные формы домашнего задания приобретают с переходом к электронному дневнику.

III. Для организации проверки знаний обучающихся на уроке:

1. «Классификация» (при проведении уроков на тему «Виды информации», «Виды программного обеспечения», «Виды графики»).
2. «Где находится это?» («Состав системного блока»)

IV. Для организации самостоятельной исследовательской деятельности:

1. Создание хронологической ленты («История развития кибернетики», «Этапы развития вычислительной техники»).
2. Создание кроссворда (для самостоятельной разработки кроссворда на тему «Свойства информации», «Глобальная сеть интернет»).

V. При проведении внеклассных мероприятий:

1. Игра «Лучший шифровальщик»,
2. «Кто хочет стать миллионером?»
3. Пазл «Угадай-ка»

Считаю важным отметить то, что доступ к готовым ресурсам открыт и для незарегистрированных пользователей, упражнения на сайте систематизированы в каталог по учебным предметам и предметным областям, есть возможность сортировки по категориям, по образовательным ступеням. Учителя любых предметов могут использовать данный банк заданий, могут создать аккаунты для своих учеников и использовать свои ресурсы для проверки их знаний прямо на этом сайте, однако это требует от педагогов достаточного уровня информационной компетентности.

LearningApps.org это сетевой проект, для реализации которого у педагога есть неограниченные возможности. Использование данных сервисов позволяет учителю повысить познавательный интерес учащихся, формирует умения добывать информацию, правильно её обрабатывать и применять для решения поставленных задач. Использование в учебном процессе Web 2.0 технологий также способствует освоению таких навыков, как критическое мышление, творческое саморазвитие, рефлексивная и коммуникативная культуры. Использование подобных сервисов изменяет и позицию учителя от основного организатора учебного процесса к его координатору при ведущей роли учащихся.