

3. Каширин, Д. А. Интерактивное оборудование и интернет-ресурсы в школе. Физика. 7–11 кл. : пособие для учителей общеобразовательных школ / Д. А. Каширин, Е. Г. Квашнин. – М. : Просвещение-регион, 2011. – 264 с.

4. Самойлов, А. О. Организационно-педагогические условия формирования технико-конструкторских умений при реализации исследовательских проектов [Электронный ресурс] : вып. квалификац. работа / А. О. Самойлов. – Екатеринбург 2018. – Режим доступа: https://elar.rsvpu.ru/bitstream/123456789/25383/1/RSVPU_2018_366.pdf. – Дата доступа: 12.12.2023.

5. Леган, М. В. Возможность использования современных педагогических технологий в комбинированной форме обучения НГТУ / М. В. Леган, Т. А. Яцевич // Медицина и образование в Сибири. – 2010. – № 2. – С. 34–38.

УДК 37. 026. 9

И. А. ЕФИМЧИК, С. О. МАКАРЕНКО

УО «Мозырский государственный педагогический университет им. И. П. Шамякина» (г. Мозырь, Беларусь)

ТЕХНОЛОГИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСОВ В ПОДГОТОВКЕ ВОСПИТАТЕЛЬНОГО МЕРОПРИЯТИЯ

При подготовке преподавателя любой профессии очень важно желание обучать тому, что сам знаешь, и чему можешь научить будущее поколение. В ходе подготовки будущего учителя необходимо помнить, что, кроме образовательных задач, определены также и воспитательные. В век информационных технологий, к сожалению, есть много вопросов, один из них – как правильно в своей педагогической деятельности использовать уже имеющиеся интернет-ресурсы.

Для решения любой проблемы, даже самой незначительной, необходимо, прежде всего, выстроить логическую цепочку своих действий. Информационные сети предлагают множество платформ для создания интересных материалов. Задача преподавателя логически правильно выстроить сценарий занятия или мероприятия, который будет соответствовать всем требованиям.

Для начинающего преподавателя возникает проблема. Как правильно разработать и организовать задуманное, где взять тематику, как использовать интернет-ресурсы?

Предлагаем проследить цепочку подготовки одного из таких мероприятий с помощью использования информационных технологий.

Создавая воспитательное мероприятие, было принято решение сначала написать сценарий, затем найти вопросы соответственно заданиям и уже далее, отталкиваясь от найденных вопросов и тем, определить уровень обучаемых. Самое главное – учесть индивидуальный подход.

Составляя сценарий мероприятия, была поставлена задача: сделать его увлекательным, познавательным и с упором на командную работу, при этом, максимально использовать информационные ресурсы. Было принято решение взять за основу сценарий телешоу «Своя игра» и «Поле чудес». Основные идеи для этих игр основывались на правилах оригиналов с интеграцией на учебную программу по информатике.

Проанализировав найденную информацию, решили: первой игрой – «Своя игра», далее – «Поле чудес», и тут возник вопрос: какую игру сделать заключительной. Пересмотрев множество вариантов, и обсудив всё с учениками, остановились на игре под названием Alias. В ходе игры участникам необходимо объяснить другими словами разгадываемое слово. Игра ведётся на время: чем больше слов сможет отгадать команда, тем больше очков она получит. Во время объяснения слова можно использовать синонимы и антонимы, главное, не использовать однокоренные слова. Поправ и получив множество положительных эмоций, был сделан вывод, что именно Alias подойдет для создания финальной игры.

Далее встал другой вопрос: как реализовать игру под названием «Своя игра». Изучив интернет-ресурсы, была найдена платформа, на которой можно реализовать задумку – это SIGame. Суть игры заключается в том, что участники отвечают на вопросы различной стоимости, пытаясь опередить друг друга.

Принцип действий при работе с SIGame: для начала заходим на сайт SIPacker (<https://sipacker.netlify.app>), затем нажимаем на иконку, на которой написано «Создать новый пак», далее даём название паку, после этого нам откроется следующее окно в котором нужно нажать на кнопку «ДОБАВИТЬ РАУНД» и дать ему название, далее добавить название тем на своё усмотрение, затем, раскрыв меню любой из тем, нажать на кнопку «СОЗДАТЬ ВОПРОС», тогда откроется окно, в котором мы задаём цену вопроса, его тип, указываем верный ответ и создаём сценарий событий для данного вопроса, после создания пака нажимаем на значок шестеренки чтобы заполнить необходимые поля для сохранения пака, после сохранения заходим на основной сайт SIGame и вводим имя ведущего или название команды, после этого нажимаем «Вход», далее выбираем «Играть с друзьями», далее за ведущего нажимаем «НОВАЯ КОМНАТА», далее загружаем ранее сохраненный пак и настраиваем игру так, как нам нужно и создаем комнату, далее помогаем детям зайти и начинаем игру.

Теперь, когда сценарий и способ реализации готовы, необходимо продумать сами игры и найти подходящую информацию для создания вопросов, которые бы соответствовали интересности, увлекательности и программе. Пришли к выводу, что для первой игры будет три рубрики вопросов:

1) история – в этот раздел вошли различные вопросы, связанные с историческими открытиями в информатике;

2) ПК – вопросы, связанные с технической составляющей персонального компьютера;

3) другое – вопросы, основанные на интересных фактах из мира информатики.

Теперь, когда область составления необходимых вопросов была определена, настал черед искать информацию. Выяснили, что подходящей информации мало понадобилось гораздо больше времени для поиска информации, чем предполагалось. Очень много уходит времени на поиски правильных вопросов и достоверных ответов.

Теперь, когда вопросы для первой игры подобраны, пришло время проверить работоспособность выбранной платформы (<https://sigame.vladimirkhiil.com>), и тут не обошлось без проблем. При тестировании выявились следующие проблемы: проблемы в синтаксисе (некоторые символы в вопросах отображались некорректно); при некорректной задаче параметров настройки игра заканчивалась временно, выявились задержки с интернетом.

На случай, если интернета нет или с интернетом были бы какие-то неполадки, предлагаем продумать, как провести эту игру без интернета. Понадобится только доска, маркерная доска и мел / маркеры.

Итак, когда все нюансы для первой игры учтены, перейдем к созданию второй игры – «Поле чудес». Тут трудностей не возникло, был найден подходящий сайт рулеткой (<https://ahaslides.com/ru/features/spinner-wheel/?source=random-noun-generator>), в которую можно ввести любые значения, проверили работоспособность, нашли интересные слова, связанные с информатикой, и составили для них вопросы.

Далее приступили к созданию последней игры (Alias), с реализацией определились сразу. Использовали сайт (https://sysadminmosaic.ru/glossary_most_commonly_terms_computer_science/glossary_most_commonly_terms_computer_science) с терминологической энциклопедией по информатике.

По завершении подготовки, исходя из вопросов и самих игр, мы определили название мероприятия – «С информатикой по миру».

Предложенная методическая разработка позволит будущим учителям правильно находить и использовать имеющиеся интернет-ресурсы.

УДК 373.51

М. И. ЕФРЕМОВА, С. С. ГАЛИЦКАЯ, В. О. ПЛОХИХ

УО «Мозырский государственный педагогический университет им. И. П. Шамякина» (г. Мозырь, Беларусь)

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ ЗАДАЧИ ПО МАТЕМАТИКЕ В ЭЛЕКТРОННОМ ОБУЧЕНИИ

Современная стратегия образования требует разработки высокотехнологичной образовательной среды, которая способствует раскрытию творческого потенциала учащихся. В последние годы в образовании наблюдается тенденция к использованию электронных средств обучения (ЭСО). ЭСО – это комплексные инструменты, которые включают в себя различные элементы, такие как учебные материалы, задания, тесты, интерактивные приложения и т. д. ЭСО разрабатываются для конкретной педагогической концепции, которая определяет их содержание и структуру. ЭСО создаются с учётом потребностей педагогической практики, запросов рынка труда и современных образовательных технологий. Они могут использоваться для различных целей, включая обучение в школе, высшем образовании, профессиональном обучении и обучении на рабочем месте. ЭСО – это удобный и эффективный инструмент, который позволяет учащимся изучать материал в удобном для них темпе, получать обратную связь от учителя и заниматься самоподготовкой.

Для повышения эффективности использования ЭСО в рамках традиционных образовательных технологий необходимо: совершенствовать традиционные образовательные технологии; разрабатывать новые методические материалы и средства обучения, которые позволят эффективно использовать ЭСО для достижения учебных целей; проводить обучение учителей по использованию ЭСО в образовательном процессе.

Несмотря на ряд проблем, ЭСО могут быть эффективно использованы в рамках традиционных образовательных технологий для проведения уроков и факультативных занятий, для демонстрации лабораторных опытов, проведения виртуальных экскурсий и т. д.; для организации самостоятельной работы учащихся; для дифференциации обучения. Некачественные ЭСО могут ориентировать учащихся на пассивное усвоение информации, а не на активное взаимодействие с учебным материалом; ухудшать качество обучения вместо того, чтобы улучшать его; расходовать ресурсы на разработку и внедрение ЭСО, которые не приносят пользы.

Для решения проблемы качества ЭСО необходимо разработать и внедрить единые требования к качеству ЭСО, оказывать методическую поддержку педагогам в разработке и использовании ЭСО, создать систему экспертизы ЭСО, которая будет оценивать их качество.

Целью исследования данной работы является разработка электронного средства обучения по теме «Исследовательские задачи по математике» для 10–11 классов учреждений общего среднего образования и внедрение его в учебный процесс, направленного на формирование у учащихся интереса к математике, развитие их математического мышления, творческих способностей и исследовательских навыков.