

ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ

Власова Т.О.

вчитель інформатики,

Криворізька загальноосвітня школа I-III ступенів № 113

Криворізької міської ради Дніпропетровської області

ВИКОРИСТАННЯ ОНЛАЙН-СЕРВІСІВ ДЛЯ САМОПІЗНАННЯ І САМОРЕАЛІЗАЦІЇ УЧНІВ НА УРОЦІ ІНФОРМАТИКИ

На сучасному уроці інформатики вчителю необхідно створити умови для самопізнання і самореалізації кожного учня. Комп'ютер стає для нього засобом самопізнання – тестування в режимі on-line, тренажери, квести, онлайн-сервіси тощо. Також з'являються нові способи самореалізації – створення власного сайту в мережі Інтернет, публікації робіт тощо.

Розглянемо детальніше онлайн-сервіси, що можна використовувати на уроках інформатики, з метою самопізнання і самореалізації учня.

Ребус – це загадка, у якій слово або фраза зображені у вигляді малюнків, поєднаних з літерами, цифрами та іншими знаками. У ньому можна зашифрувати тему уроку, епіграф до нього чи розгадки до інформатичного диктанту. Зараз у мережі Інтернет існує багато сервісів для створення ребусів онлайн, наприклад, «Ребуси українською» [1]. В даному сервісі можна обрати і складність зашифровки.

При вивченні теми «Текстовий процесор» у 5-му класі можна зашифрувати наступні слова і фрази (рис. 1).

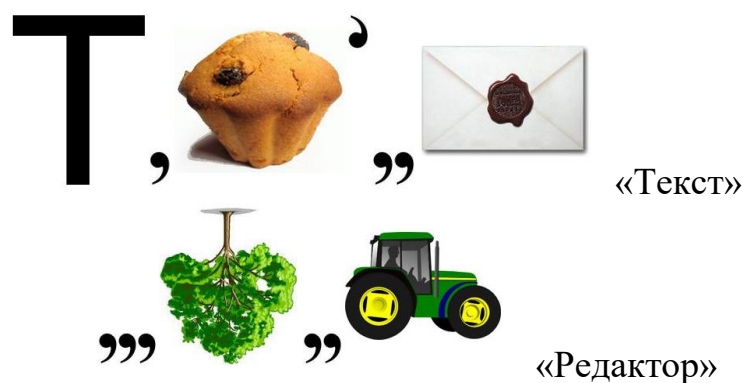


Рис. 1. Ребуси до теми «Текстовий редактор»

На етапі актуалізації опорних знань чи підведенні підсумків уроку можна використовувати сервіс для створення онлайн-пазлів [2]. В створення пазлу необхідно обрати картинку, кількість частин (від 4 до 300), з яких він складатиметься. Також передбачені функції зміни форми пазлу та його поворот. Наприклад, при вивченні теми «Клавіатура» у 2-му класі учням

можна запропонувати зібрати наступний пазл на час (рис. 2). Хто виконає завдання швидше отримає смайлика.

При проведенні інформативного диктанту чи на етапі вивчення нових понять можна використати «хмаринку» слів, створену в сервісі Word Art [3]. До неї можна включити довільні слова і перетворити її на цікаву головоломку. До створення таких «хмаринок» можна залучати учнів. Наприклад, при вивченні теми «Алгоритми» у 6-му класі можна використати рис. 3.

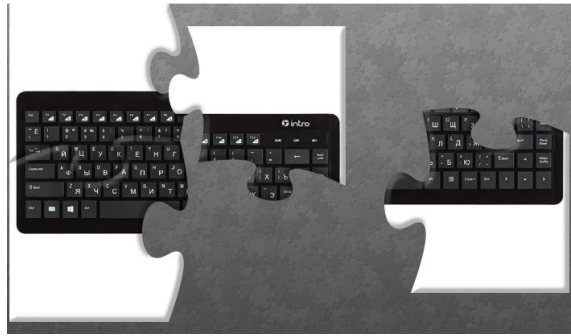


Рис. 2. Пазл до теми «Клавіатура»



Рис. 3. «Хмаринка» слів до теми «Алгоритми»

На етапі контролю навчальних досягнень учнів можна використовувати сервіс для створення кросвордів онлайн – «Фабрика кросвордів» (рис. 4). Наприклад, при вивченні теми «Інформація» у 2-му класі можна використати кросворд на рис. 4.

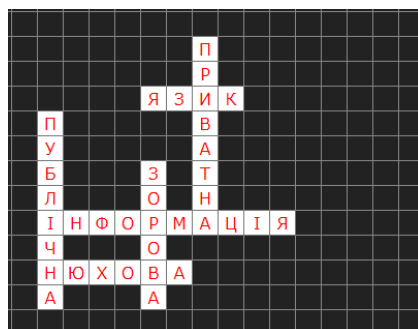


Рис. 4. Кросворд до теми «Інформація»

Діяльність, направлена на роботу з представленими онлайн-сервісами, сприяє розвитку ключових компетентностей учнів:

- комунікативної (відповіді на питання, виступи під час уроку тощо);
- інформаційно-цифрової (вибір ключових слів теми для ребусу чи зашифровки в «хмарі», систематизація та структурування матеріалу для кросворду);
- навчально-пізнавальної (безпосереднє створення пазлу, кросворду за допомогою відповідного онлайн-сервісу тощо);
- загальнокультурної (створення дизайну «хмаринки слів», підбір ілюстрацій до ребусу тощо).

Список використаних джерел:

1. Ребуси українською [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://rebus1.com/ua>.
2. Створення онлайн-пазлів [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.jigsawplanet.com>.
3. Word Art [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://wordart.com/create>.
4. Фабрика кросвордов [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://puzzlecup.com/crossword-ru>.

Пенкіна Н.П.

викладач;

Дмитренко О.А.

викладач,

Харківський державний автомобільно-дорожній коледж

ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПРИ ВИКЛАДАННІ ДИСЦИПЛІН З ЦИКЛУ ПРОФЕСІЙНО-ПРАКТИЧНОЇ ПІДГОТОВКИ

Комп'ютерні технології використовуються у всіх сферах людської діяльності: науці, виробництві, освіті, побуті. Але комп'ютеризація освіти – це не тільки забезпечення комп'ютерної грамотності або вивчення одного чи двох мов програмування та основ інформатики. Це, в першу чергу, засіб для збільшення ефективності праці викладачів та студентів, навчання та самоосвіти. Таким чином, комп'ютерні технології можна трактувати в узькому сенсі слова – використання комп'ютера тільки як засобу навчання і в широкому сенсі слова – багатоцільове використання комп'ютера в учбовому процесі [2; 3; 5; 7].

Метою їх використання є посилення інтелектуальних можливостей людини в новому інформаційному суспільстві, до якого йде цивілізація, а також інтенсифікація та підвищення якості навчання на всіх ступенях системи освіти.