

ВОЗМОЖНОСТИ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ

Жисува Эльмира Сарбалаевна

учитель русского языка и литературы
средняя школа имени Имангали Билтабанова

Аннотация. Бул мақалада орыс тілі мен әдебиетін оқытуда оқушылардың танымдық белсенділігін, қызығушылықтарын арттыру үшін қолданылатын ақпараттық технологиялар жайында айтылады. Нақты жұмыс түрлері көрсетіледі.

Abstract. This article discusses information technologies used in teaching the Russian language and literature to increase the cognitive activity and interest of students. Specific types of work are indicated.

Тірек сөздер: білім беру, оқыту технологиясы, цифрлық мектеп, электронды ресурстар.

Наступила эра смешанного обучения. Учителей призывают использовать цифровые ресурсы. Цифровая школа - наше будущее. И что-то мне подсказывает, что многие коллеги ради цифры как таковой будут попросту терять время урока. Очень хочется помочь таким учителям, потому что есть эффективные компьютерные упражнения для уроков русского и литературы. Не обязательно жертвовать качеством работы ради отчёта. Напротив, качество можно повысить.

Электронные упражнения не дадут должного эффекта, если преподаватель не понимает, что и зачем он использует. Использование цифровых ресурсов не должно быть самоцелью. Давайте разберёмся, зачем использовать цифровые технологии при изучении гуманитарных предметов.

Цели использования электронных упражнений на уроках русского и литературы

- Создание мотивации (ученики получают интересные разнообразные задания в том виде, к которому они привыкли).
- Повышение качества образования для всех (возможность тиражировать и использовать в любой школе материалы лучших специалистов).
- Доступность во время дистанционного обучения
- Экономия времени (использование упражнений, которые можно организовать без компьютера, но с большими временными затратами).
- Эффективность (использование эффективных упражнений, которые невозможно организовать без компьютера).

- Формирование универсальных навыков.
Возможности, которые дают цифровые технологии:
 - автоматическая проверка (экономия времени преподавателя, возможность задавать на дом тренировочные диктанты) ЯКЛАСС, Лернинг апс,
 - мультимедийность (возможность вставить в учебник звук, видео, что помогает лучше запомнить материал);
 - интерактивность (включение в активную работу одновременно всех учеников группы, что даёт экономию времени);
 - совместная работа группы над проектом (возможность совместно создавать документы, презентации, ментальные карты и т.п. исследовательской группой учащихся);
 - разнообразие (возможность быстро генерировать большое и даже бесконечное количество однотипных упражнений);
 - экономия времени учителя, повышение качества образования для ученика.

Под использованием цифровых технологий преподаватели пока понимают лишь показ презентаций и обучающих видеороликов, раздачу ссылок на текстовые материалы да компьютерное тестирование. Что ещё можно сделать:

- предлагать упражнения на сортировку слов, терминов, портретов писателей и т.д. с автоматической проверкой,
- предлагать упражнения типа «вставь букву» с автоматической проверкой,
- предлагать зрительные диктанты с автоматическим таймером и проверкой,
- предлагать задания на поиск соответствий (определений и терминов, предложений и схем, слов с одним признаком, названий произведений и писателей),
- предлагать ученикам самостоятельно создавать подобные упражнения,
- создавать общий текст со множеством гиперссылок при анализе текста (например, в гуглдоках создать файл или презентацию с гипертекстом и ссылками на источники),
- создавать общие презентации,
- создавать ментальные карты,
- создавать профили литературных героев в соцсетях,
- создавать хронологические ленты (история литературы),
- создавать лендинги - презентации литературных произведений,
- создавать слайды с инфографикой по произведениям и авторам,
- создавать облака тегов (слова на одно правило, слова произведения, логические задачи),
- создавать читательские дневники в блогах,

- создавать видеоролики по стихам и коротким рассказам,
- анализировать тексты с помощью компьютерных программ, подсчитывающих частотные слова и выражения, выделяющих общие элементы в разных текстах и т.п. (очень помогает при анализе мотивной структуры),

Этот перечень можно продолжать и продолжать. Технологии дают возможности, дело за вашей фантазией.

Остановимся на некоторых из них.

Сколько времени вам потребовалось бы на организацию зрительного диктанта для всего класса без компьютера? Если давать один вариант на всех, надо заранее написать предложение на доске, закрыть его и последить, чтоб на перемене никто не подсмотрел. На уроке открыть доску, засечь время, снова закрыть, собрать листочки для проверки или надеяться на качественную самопроверку. Максимум можно дать 2 таких предложения, потому что укромных мест на доске ровно два (если доска вообще закрывается). Чтобы раздать каждому свой вариант, надо потратить минут пять, а потом следить, чтоб все перевернули листочки и не списывали. В общем, одна возня, поэтому мало кто использует зрительные диктанты, хотя все понимают, что такая работа очень полезна. Автоматизированный зрительный диктант вместе с проверкой занимает не более 2 минут на одну фразу, причём фраз предлагается огромный набор(презентация)

А вот пример использования гуглкарт: путеводитель по городу N (по комедии Н. В. Гоголя «Ревизор» (8 кл.). Тут и визуализация, и метапредметность, и работа в группах, и использование технологий.

Какие сайты можно использовать для создания интерактивных заданий?

Казалось бы, как далеки русский язык и информатика! Однако появляется всё больше сервисов, которые позволяют сделать урок русского языка и литературы не только нескучным, современным и технологичным, но и более эффективным.

Самое простое, что нам подарили информационные технологии, - создание презентаций к уроку. Если вы знаете, где брать хорошие иллюстрации, если вы без труда обрабатываете эти иллюстрации (например в Фотошопе), если можете с нуля создать шаблон оформления, и главное - если у вас есть время на эту работу, то вам не нужны какие-то особые программы для создания презентаций к уроку. Хватит и стандартных средств типа PowerPoint. Существуют интернет-сервисы, которые значительно упрощают процесс создания презентаций и экономят время учителя. Популярен сайт Canva

Canva - это графический сервис, который позволяет создавать любые виды презентаций прямо в браузере без установки какого-либо программного обеспечения на компьютер. Ресурс ориентирован на непрофессиональных пользователей, что отражается не только в простоте использования сервиса,

но и в детальной системе обучения, которая расскажет о всех возможностях работы с проектами.

Canva предлагает своим пользователям более 300 000 бесплатных изображений для фона презентаций, более 50 тысяч уже готовых шаблонов и более 35 разных видов шрифтов от рукописных до стандартных.

Сервис предусматривает совместную работу нескольких людей над одним проектом, использование собственных медийных материалов при оформлении слайдов. А это значит, что одну презентацию одновременно могут делать несколько учеников.

Дополнительный функционал: создание плана урока, грамоты, оформление рефератов и выпускных альбомов. Кроме того, если вы ведёте учительский блог, в этом сервисе можно быстро сделать стильные иллюстрации к вашим статьям. Все необходимые размеры уже заданы, выбираете соцсеть и фон, вводите текст - и всё готово!

Инструмент для анализа текста - Национальный корпус русского языка.

Сайт представляет собой громадную библиотеку текстов и механизмы для анализа этих текстов. Например, можно быстро найти фразу, которую использовали разные авторы, что очень помогает для сравнительного анализа текстов. Моментально собирается материал для мотивного анализа по ключевому слову.

Интересна статистика употребления слов. Можно быстро получить график, который покажет, как изменялась «мода» на то или иное слово в течение столетий. Например, этот график показывает, как устаревал глагол «извольте». График составил за доли секунды.

Игры со словами

Для активизации словарного запаса можно использовать различные браузерные игры со словами. «Балда» всем известна и доступна в соцсетях, но есть более сложные и интересные игры. Некоторые из них предлагают создатели сайта <http://www.iqfun.ru/>. Там так много всего, что даже не возьмёмся описывать. Просто сами зайдите и поиграйте, и вам захочется предложить такие задания ученикам.

Запомните новое слово - майндмэппинг. Это удобная и эффективная техника визуализации. Ментальные карты можно применять для фиксации идей, анализа и систематизации информации. Что-то типа создания очень разветвлённого плана, только не в линейной записи. Предлагайте ученикам создавать ментальные карты для закрепления материала. Например, можно устроить конкурс на лучшую карту по видам придаточных предложений или по языковым средствам выразительности.

Легко устроить мозговой штурм на уроке литературы и, используя совместно одну доску, быстро добавить много примеров из текста на заданную тему. Просто шикарно для анализа мотивной структуры произведения. Тут вам и совместная групповая работа. Карты размещаются на бесконечных

досках и могут расширяться в разные стороны. Поэтому не сложно теорию подкрепить многочисленными примерами. Примеры могут быть в прикрепленных файлах, открытых для совместного редактирования. Так вы используете ещё одну технологию. Обычно сервисы создания ментальных карт позволяют добавлять прямо на доску прикрепленные файлы для скачивания, фото и видео. К анализу эпизода можно присоединить отрывок из фильма-экранизации, а ещё лучше - из нескольких фильмов, чтоб возникло поле для сравнения и дискуссий.

Стрелки могут показывать сеть очень сложных взаимосвязей блоков. Это существенное отличие от линейного плана.

Чем карта отличается от обычного способа работы с информацией?

Во-первых, информация визуализируется, во-вторых, систематизируется, в-третьих, проще выделить основную идею, которая размещается в центре, проблемный вопрос, в-четвертых, это мыслительный процесс, демонстрирующий индивидуальный способ восприятия. Достоинства сервиса я вижу в том, что он позволяет работать как индивидуально, так и группой, применим в урочной и внеурочной деятельности для учащихся 5-11 классов на разных этапах урока, при подготовке к СОР, СОЧ, итоговой аттестации. Ментальные карты можно создавать по определенным темам и параграфам учебника, по биографиям поэтов и писателей, по правилам русского языка. Создавая ментальную карту, ученик работает с информацией, перерабатывает ее, самостоятельно изучает учебный и справочный материал. Для создания карты нужно вдумчиво прочитать произведение.

Личные орфографические словарики.

Создайте вместе с детьми личные орфографические словарики. Для начала добавьте те слова, которые запоминаете в этой четверти, потом можно приучить учеников пополнять словарики, работая над ошибками. Вы сразу получите несколько бесплатных автоматизированных упражнений со словами, попавшими в словарики, в разделе Тренинг. Если слово есть в нашей базе, оно попадёт в озвученные задания, если нет - только в зрительные диктанты. Программа анализирует частоту ошибок и предлагает проблемные слова чаще.

Справа от вас на этой странице круляш «Выучить 15 слов».

Например, на этой странице подборка из трёх упражнений. Сначала слабый ученик выполняет очень простую задачу: растаскивает карточки по двум полям в соответствии с выделенными буквами. Если карточка попадёт не на место, прозвучит звуковой сигнал. Ребёнок точно справится с таким заданием, получит позитивный опыт и запомнит по ходу дела несколько слов. Затем эти же слова предлагаются в другом порядке и уже с пропущенными буквами. Можно предложить классу проговаривать слова хором. В момент

нажатия на карточку появляются пропущенные буквы и ученики могут проверить себя.

Страничка литературного героя в соцсетях

На уроках литературы для полного понимания задумки автора текста, образов главных героев мы часто должны заниматься кропотливой рутинной работой. Но всегда ли это нравится нашим ученикам? Мне кажется, что нет. И причин для такого ответа множество. Поэтому каждый раз, подходя к изучению серьезного произведения, я продумываю, какое же интересное задание можно использовать, чтобы неинтересная работа заиграла другими красками.

Я считаю применение информационных технологий необходимым на уроках русского языка, литературы и мотивирую это тем, что они способствуют совершенствованию практических умений и навыков, позволяют эффективно организовать самостоятельную работу и индивидуализировать процесс обучения, повышают интерес к урокам русского языка и литературы, активизируют познавательную деятельность учащихся, осовременивают урок.

К современным методам образования можно добавить геймификацию. Термин геймификация (игрофикация) появился не так давно и часто вызывает недопонимание. Геймификация — это процесс использования игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории и решения задач, превращение чего-либо в игру. Если сказать просто, геймификация — это инструмент, позволяющий усилить мотивацию и вовлеченность.

Значит, создавая геймифицированную систему, мы можем превратить процесс выполнения задачи в удовольствие.

Геймификация учебного процесса напоминает компьютерную игру, когда за каждое правильно выполненное задание участнику начисляется определенное количество баллов, которыми игрок распоряжается по своему усмотрению.

Геймификация отличается от дидактических игр тем, что специально разработанные игровые элементы и техники пронизывают весь процесс обучения.

Положительные черты:

- делает обучение более интересным,
- использует привычные игровые действия,
- повышает мотивацию,
- побуждает ребенка к самостоятельному обучению,
- применение знаний на практике,
- развивают организованность и командную работу.

Отрицательные черты:

- обучение может стать азартным, потерять обучающую суть,

- развитие конкуренции и соревновательного отношения между обучающимися,

- подготовка разработок требует от преподавателя много времени.

Что нужно учитывать при создании учебной игры:

- придумать сюжет,
- определить цель,
- разработать игровую механику,
- распределить роли,
- использовать привычные вещи в необычном ключе.

Наряду с деловыми и ролевыми играми, геймификация учебного процесса способствует развитию коммуникабельности, целеустремленности, познавательной и интеллектуальной активности обучающихся и так далее.

Среди образовательных технологий достойное место заняла ИКТ - технология, так как является главнейшим средством доступа к различным источникам информации и мотивируют к самостоятельному поиску, анализу и использования полученной информации. Практическое применение информационных технологий. При создании уроков – игр были использованы следующие программы и сервисы:

1. <http://LearningApps.org/>
2. <http://youtube.ru/>
3. <http://www.wordle.net/>
4. Prezi
5. Playcast
6. Test Master
7. Hot Potato
5. Виртуальная доска IDroo
6. Презентации по шаблону Комаровского
7. Презентация в PowerPoint

Разумеется, учебная игра отличается от традиционных детских игр. Потому и введён в педагогику термин «геймификация» как введение в жизнь (читай, урок) игровых механик с целью повышения познавательного интереса и активности обучающихся.

Уроки литературы содержат большие возможности для использования приемов геймификации. Здесь актуальны инсценировки, рассказы от имени героя, прогнозирование финала, интервью с персонажем, писателем, викторины и литературные диктанты по произведениям.

В рамках предметной недели использую игру «Литературный музей», где учащиеся сами подбирают и демонстрируют классу предметы, «принадлежащие» персонажам изученных литературных произведений.

В старших классах провожу урок -конференцию по обзорным темам, в ходе которого класс делится на группы: критики, оппоненты, журналисты.

Выступающие готовят доклады по заранее выбранным темам и выступают перед аудиторией, вступая в дискуссию, отстаивая свою позицию. Такого рода уроки способствуют формированию навыков публичной речи, учат ребят держаться на публике.

Это далеко не полный перечень возможностей геймификации на уроках русского языка и литературы. Главное, что они помогают разнообразить урок, заинтересовать детей, повысить их познавательную активность.

Достоинство геймификации еще и в том, что данную технологию одинаково результативно можно использовать как в начальной и средней школе, так и в процессе профессионального образования, причем на всех этапах учебного занятия: в начале, в ходе изложения нового материала, при закреплении знаний.

Литература:

1. Попова Н.В. Мотивация учебной деятельности учащихся. Дифференцированный подход к обучению. – Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/508356/>. – Загл. с экрана.
2. <https://www.hr-director.ru/geymifikatsiya>
3. Образовательные веб-квесты. Быховский Ярослав Семенович. [Электронный ресурс]: Режим доступа: <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>.
4. Игра захватывает школу // Кусочки утопии: нас ждет геймификация образования. [Электронный ресурс]: Режим доступа: <http://luckyea77.livejournal.com/831284.html>.