### Т. С. ХАРИТОНОВИЧ

Лунинец, ГУО «СШ № 2 г. Лунинца»

### ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СЕРВИСА LEARNINGAPPS В ИЗУЧЕНИИ ОБЩЕСТВОВЕДЕНИЯ В 11 КЛАССЕ

На современном этапе развития образования в Республике Беларусь приоритетной задачей является повышение его качества. Этому способствует такая организация образовательного процесса, которая осуществляется на основе и в сочетании личностно ориентированного, деятельностного и компетентностного подходов.

Компетентностный подход, реализуемый в настоящее время при организации образовательного процесса, требует от преподавателя пересмотра спектра используемых методов обучения. Приоритет в работе педагога отдается сегодня диалогическим методам обучения, совместным поискам истины, разнообразной творческой деятельности. Всё это реализуется при использовании интерактивных методов обучения.

Интерактивные методы обучения ориентированы на активность учащихся в процессе обучения: они взаимодействуют с учителем, друг с другом, а главное с учебным содержанием — осмысливают его, выделяют проблемы, предлагают пути их решения, оценивают их состоятельность и оптимальность использования. Роль учителя при этом в сравнении с традиционными методами обучения резко меняется: активность педагога уступает место активности учащихся, задача учителя теперь — направлять познавательную деятельность учащихся на достижение поставленных целей.

Разрабатывая план интерактивного занятия, учитель главным образом нацелен на разработку интерактивных упражнений и заданий для учащихся, в ходе выполнения которых учащиеся изучают новый материал.

Основная идея интерактивных заданий заключается в том, что ученики могут проверить и закрепить свои знания в игровой форме, что способствует формированию познавательного интереса учащихся.

Удобным и простым приложением для создания мультимедийных интерактивных учебных материалов является бесплатный онлайн сервис Web 2.0 LearningApps.org.

Актуальность применения сервиса LearningApps на уроках обществоведения, исследование их видов и особенностей обусловлены как продуктивностью их использования для лучшего усвоения базовых знаний, так и необходимостью формирования навыков самостоятельной учебной, поисковой деятельности, исследовательского, креативного

подхода к обучению, формированию критического мышления современных учащихся.

Целью своей работы я обозначила изучение возможностей использования сервиса LearningApps на уроках обществоведения в 11 классе, как эффективного средства повышения познавательной активности учащихся.

LearningApps \_ прекрасный сервис ДЛЯ разработки разнообразных интерактивных заданий. Целью его использования является также создание хранилища интерактивных упражнений областям различным предметным И возможность сделать его общедоступным.

В сервисе имеются готовые приложения по самым различным предметам, можно выбрать любые знания для использования на уроке. Эта галерея общедоступных интерактивных заданий ежедневно пополняется новыми материалами, созданными преподавателями разных стран. В выбранной категории приложения можно сортировать. Если нажать на выбранное приложение, то появятся детали.

При помощи шаблонов сервиса LearningApps.org можно создавать разнообразные виды упражнений. Среди них: задания на выбор (викторина, «выделить слова», «Кто хочет стать миллионером», «слова из букв»); задания на распределение («Парочки»); задания на классификацию (пазл, сортировка картинок, таблица соответствий); задания на последовательность («расставить по порядку», хронологическая линейка); задания на заполнение (викторина с вводом текста, игра «Виселица», «заполнить пропуски», «заполнить таблицу», кроссворд).

Рассмотрим более подробно каждый вид заданий, которые можно разработать с использованием LearningApps для уроков обществоведения в 11 классе. В сервисе отсутствует категория «Обществоведение», но можно найти готовые приложения в категории «Политика». Подходящих заданий к программе обществоведения 11 класса, где изучается в основном белорусское государство, насчитывается около 40.

Примеры применения данного сервиса по предмету «Обществоведение»:

- «Аудио/видеоконтент» дает возможность создания интерактивного видео: к видеоролику можно прикреплять текстовые комментарии, викторины, кроссворды словом, любые игры, созданные на платформе LearningsApp;
- викторина с выбором правильного ответа. Вопросы могут показываться в постоянном или случайном порядке. В настройках можно задать настройки возможности перехода к следующему вопросу при неправильном ответе. Правильный ответ(ы) будут выделены цветом. В

конце выводится, сколько правильных ответов было дано. Время на ответ не ограничивается. Перед выполнением задания можно просмотреть видеофильм по данной теме. (Приложение 1)

- интерактивное приложение «Хронологическая линейка» позволяет расположить события в хронологическом порядке. На экране лента с цифровыми значениями. На ней в настройках задаются минимум и максимум (целые значения). В качестве расставляемых по порядку элементов могут быть текст, видео, картинка или аудио. Можно дать каждому элементу объяснение или выбрать изображение, аудио или видео. Затем необходимо ввести соответствующее значение размещения элемента на числовой прямой (можно использовать десятичные дроби). Также можно задать промежуток, например, 1914-1918. На ленте можно показать или спрятать ключевые точки, на которые нужно расставить элементы;
- интерактивный кроссворд. Цель ввести загаданные слова в сетку кроссворда. Сетка выстраивается автоматически. В настройках можно построить сетку так, чтобы получалось ключевое слово. (Приложение 2)
- заполни пропуски. Задание можно настроить так, что ученик будет выбирать из списка заданных вами слов или будет вводить слова в поля сам. Можно выбрать тип задания "Вписывание слов". Можно добавить вводные слова, аудио или видео перед пропущенным текстом. Для обозначения места вставки текста необходимо использовать символы -1-, -2- и т.д. Можно использовать одни и те же номера для полей вставки одинаковых слов в данном тексте. (Приложение 3);
- найти пару. В шаблоне задаются пары и их соответствия. Это может быть текст и видео или аудио и текст. Если пары составлены правильно, они автоматически проверяются и удаляются. Если эта опция не активирована, то составленные пары останутся на экране до тех пор, пока пользователь не решит проверить решение. (Приложение 4);
- сортировка картинок. Задается картинка, которая будет задним фоном и на ней будут расположены выделения или маркировка. Маркировка или выделения могут быть с различным содержанием. В качестве сопоставляемых элементов могут быть: текст, картинка, текст для произнесения, аудио/ видео. На каждый маркер можно ограничить количество ответов. (Приложение 5);
- пазлы. В одном пазле должны быть назначены различные группы понятий. Каждый найденный термин показывает часть основного изображения или видео. (Приложение 6);
- игра «Кто хочет стать миллионером?» Нужно отвечать на вопросы с возрастающей сложностью, вопросы представлены в виде известной игры «Кто хочет стать миллионером». (Приложение 7).

Важным преимуществом сервиса Learning Apps является возможность организации групповой работы в сервисе. Присутствует возможность создания аккаунтов для своих учащихся и применения своих ресурсов для проверки их знаний прямо на этом сайте в игровой форме, что способствует формированию познавательного процесса учащихся.

Выполняя предложенные задания, учащиеся имеют возможность мгновенно проверить свои теоретические знания по учебной теме, оценить свои возможности, предпринять меры для устранения пробелов в знаниях, добиться корректного прохождения задания, тем самым повысив уровень собственной самооценки. Работая в группах или парах, учащиеся имеют возможность взаимопроверки знаний, проявления взаимопомощи, оценки своих возможностей по сравнению с одноклассниками. Таким образом, учащийся получает обратную связь о своем собственном продвижении, насколько он хорошо разобрался в данном учебном материале, понятна ему эта тема или нет. Получив обратную связь, учащиеся ставят перед собой цели для повышения собственных знаний и мотивации к учебе.

Учитель также имеет возможность получения обратной связи с LearningApps. сервиса Для ЭТОГО необходимо помощью зарегистрированным пользователем и создать свой виртуальный кабинет, в котором так же необходимо создать классы со списком класса. При создании списка класса сервис автоматически генерирует логины и пароли для учащихся. Авторизованные учащиеся входят в свою классную комнату и выполняют задания, предложенные ему учителем. С помощью инструмента «Статистика» преподаватель имеет возможность отследить, кто из учащихся выполнил задания, кто нет, а кто столкнулся с трудностями при их выполнении. (Приложение 8) В зависимости от результатов выполнения интерактивных заданий, я принимаю решение, каким ученикам я должна помочь и как, какую тему я дала недостаточно корректно, что я должна исправить в собственной стратегии проведения учебных и внеурочных занятий и т.п.

Еще один инструмент сервиса LearningApps, по моему мнению, заслуживает внимания — это возможность обмена личными сообщениями. Эта возможность выручает меня в случаях, если учащиеся болеют и не имеют возможности присутствовать на занятиях. Я пишу таким учащимся личные сообщения, в которых рекомендую просмотреть различные наглядные пособия и выполнить задания. Таким образом, все учащиеся имеют возможность получить знания в доступной форме, оценить свои возможности и повысить собственный уровень обучения.

Cepвиc Learning Apps предоставляет возможность создавать приложения, впоследствии собирая все упражнения, объединенные темой в один блок, что очень удобно. Мною широко используются приложения

для закрепления материала, домашней работы, дополнительных занятий, контроля. Выполняя упражнение он-лайн, учащийся сразу получает оценку своих знаний. Мной создано 2 класса. Прикрепленные ученики видят только те задания, которые я для них отобрала, имея возможность потренироваться или выполнить конкретное упражнение. Методическое назначение упражнений различно:

- обучающие;
- информационно-поисковые;
- демонстрационные;
- контролирующие;
- учебно-игровые и т. п.

При выполнении заданий в статистике группы у меня как у учителя отображается правильность выполнения упражнения и количество решенных заданий.

Практикуя данное направление в 11-х классах, мне удалось повысить мотивацию к изучению предмета, снять напряжение, боязнь совершить ошибку. Совместное или самостоятельное выполнение упражнения в оболочке Learning Apps воспринимается обучаемыми положительно. Они имеют элементарные навыки работы с компьютером, справляются с заданиями быстро, качественно.

Реальность требует формировать у учащихся старшей школы навык постоянной работы с тестовыми заданиями для сдачи ЦТ. Сервис электронные варианты LearningApps его заданий привлекательны, так как позволяют получить результаты практически завершении теста. Интерактивные обучающие способствуют повышению уровня информационной и коммуникативной грамотности учителя И учащихся И направлены решение важнейшей задачи образования научить выпускника школы плодотворно трудиться в мире глобальной информатизации.

#### Список используемой литературы

- 1. Голикова М.С. Организация учебной деятельности школьников с применением интерактивных технологий (на основе образовательного блога) // Материалы Межд. научно-практ. конф. «Проблемы культуры в гуманитарном образовании». Кемерово: ООО ПК «Офсет», 2011. С. 346–350.
- 2. Костина И.Н. Педагогические блоги // Использование интернеттехнологий в современном образовательном процессе. Часть 3. Инструменты сетевого взаимодействия. СПб.: РЦОКОиИТ, 2010. С. 10–21.
  - 3. www.festival.1september.ru
- 4. Кузьмина М. В. Медиакультура современного подростка -основа самоопределения в глобальном информационном пространстве//Медиаобразование. 2011. -№ 1















