

ПРИМЕНЕНИЕ WEB-ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКЕ МАТЕМАТИКЕ ЭТО НЕОБХОДИМОСТЬ

Романова Наталья Александровна, преподаватель высшей квалификационной категории, ГБПОУ «Чайковский индустриальный колледж», г. Чайковский

В XXI веке все больше внимания уделяется вопросу внедрения современных информационных компьютерных технологий практически во все сферы деятельности человека. Сфера профессионального образования не осталась в стороне.

Применение IT-технологий в педагогической деятельности – это не просто дань моде, а необходимость. Попробую это доказать.

Большинство сегодняшних обучающихся информационно подкованы и соответствуют законам современного общества. Поэтому преподаватель также должен соответствовать современному времени и не отставать от тех, кого обучает. Это означает, что в своей профессиональной деятельности любой педагог обязан применять различные информационные технологии, в том числе и IT-технологии.

В современном обществе, также, возросла ответственность педагога за судьбу каждого обучающегося в личностном и профессиональном значении. Успех процесса обучения определяется уровнем учебной мотивации обучающихся. Заинтересовать их своей учебной дисциплиной, активизировать познавательную и творческую способность является одной из основных задач преподавателя .

Очень важно каждого обучающегося привлечь к активным познавательным действиям в процессе обучения. На мой взгляд, IT-технологии являются неоспоримым инструментом – помощником в данном виде деятельности.

В отличие от обычных технических средств обучения ИКТ IT-технологии позволяют не только обогатить обучающегося большим количеством готовых, строго отобранных, соответствующим образом организованных знаний, но и развивать их интеллектуальные, творческие способности.

Лично мне незаменимую помощь в педагогической деятельности оказывают IT-технологии при разработке и созданию образовательных Веб-квестов.

Что такое Веб-квест? Если перевести с английского – это поиск в сети всемирной паутины. *С педагогической точки зрения* – это проблемное задание с элементами ролевой игры, для которого используются ресурсы Интернет.

Это формат урока или внеурочного занятия, в котором большую часть или всю информацию обучающиеся «добывают» из Интернета, с помощью

различных программ MS Office (например, Power Point, Word) и бесплатных платформ Интернета (например, WIX, JOOM). Данные программы обязательно должны содержать ссылки на веб-сайты.

Для достижений игровой цели образовательные Веб-квесты охватывают отдельную проблему, тему, учебную дисциплину, могут быть межпредметными.

Продуктом технологии «Веб-квест» выступает совместная деятельность обучающегося и преподавателя. Результаты работы участников по данной образовательной технологии могут быть представлены, например, в виде технологических карт, презентаций, веб-страниц или веб-сайтов (локально или в Интернет).

Организуя учебную деятельность с использованием образовательной технологии «Веб-квест» реализуются важные цели и задачи:

Образовательная — вовлечение обучающихся в активный познавательный процесс. Организация индивидуальной и групповой деятельности, выявление умений и способностей работать самостоятельно.

Развивающая — развитие интереса к дисциплине через интеграцию в профессию (специальность), творческих способностей обучающихся; формирование навыков проектной деятельности, публичных выступлений; умений самостоятельной работы с Интернет - ресурсами; расширение кругозора, эрудиции.

Воспитательная — воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение групповой работы.

Хочу отметить важное достоинство использования данной технологии в педагогической деятельности – это возможность создавать учебные проекты, используя интерактивные возможности.

Еще одна важная причина, почему следует использовать в педагогической деятельности образовательный «Веб-квест» - это то, что его участники с удовольствием работают по этой технологии для повышения знаний по учебной дисциплине и вне учебной деятельности. А мотивация обучающихся к непрерывному обучению в течении всей жизни очень важна для их профессионального будущего, и новых возможностей познания мира.

Для внеклассного мероприятия мною на платформе Интернет WIX был разработан и создан образовательный Веб-квест «Виртуальная экспедиция» для обучающихся колледжа отделения механизации и транспорта. Это командная виртуальная игра под сопровождением преподавателя – ведущего данного действия.

Цель виртуального похода – в команде единомышленников, друзей пройти определенный маршрут по виртуальным экспедиционным станциям для поиска и сбора информации для восстановления хронологии интересных исторических открытий в мире транспортных средств и связанных с математикой.

Конечно же, в каждой игре есть свои правила. Есть они и в данном Веб-квесте. Все задания виртуальной игры призваны (нацелены) вызвать интерес и побудить участников экспедиции к проектно-исследовательской деятельности.

На заключительном этапе виртуальной игры предусматривается отчет участников команд по материалам, собранным в виртуальной экспедиции (в зависимости от роли) и творчески представленным в виде «Карты исторических изобретений».

В результате этой деятельности происходит осмысление проведенной экспедиционно-поисковой работы, проводится отбор самой значимой информации из поискового материала и из дополнительно найденных открытий на каждой станции.

Важным шагом экспедиционного похода является публичное выступление всей команды. Каждый обучающийся имеет возможность показать свой труд, осознав значимость проделанной работы.

Создание образовательного Веб-квеста - это сложная, творческая и кропотливая работа. Но это новая современная педагогическая ИТ-технология, которая еще только начинает внедряться в образовательный процесс.

Использование в процессе обучения ИТ-технологий влечет изменения не только в образовательной деятельности студентов, но и в способах подачи материала со стороны преподавателя.

Я считаю применение ИТ-технологий в педагогической деятельности очень своевременным и полезным инструментом для внедрения элементов игры в обучение, развития критического мышления обучающихся, повышения мотивации приобретения знаний.

Процесс обучения с помощью ИТ-технологий обязательно найдет своих последователей везде, где есть Интернет, т.к. применение их в педагогической деятельности – это не просто дань моде, а необходимость.

Список использованных интернет – источников:

1. Новая технология работы с информационными интернет - ресурсами //Учительская газета. – [Электронный ресурс] . Режим доступа: <http://www.ug.ru/archive/28204>
2. Романова Н.А. Образовательный Веб-квест «Виртуальная экспедиция». – [Электронный ресурс] . Режим доступа: <https://nromanova69.wixsite.com/virtual>
3. Что такое веб-квест? – [Электронный ресурс] . Режим доступа: http://eachervz.ucoz.ru/publ/innovacionnye_tekhnologii_iobuchenija/chto_takoe_v_eb_kvest/3-1-0-86