

**ПОВЫШЕНИЕ КАЧЕСТВА ОБУЧЕНИЯ УЧАЩИХСЯ КОЛЛЕДЖА
ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ
«ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ» ЧЕРЕЗ МОТИВАЦИЮ
НА ОСНОВЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ВЕБ-ТЕХНОЛОГИЙ**

А. В. ГОРДЕЮК

*Учреждение образования «Белорусский государственный
университет информатики и радиоэлектроники»
филиал «Минский радиотехнический колледж»*

В современных условиях развития информационного общества перед системой профессионального образования стоит задача подготовки интеллектуально развитых, высококвалифицированных специалистов.

Современный образовательный процесс требует поиска новых, более эффективных технологий, призванных содействовать в повышении качества усвоения учебных дисциплин.

Система электронного обучения – это обучение с использованием информационных и телекоммуникационных технологий, которые выполняют функцию связующего звена между учащимся и преподавателем, находящимися, как на расстоянии, так и в аудитории. Она также может использоваться в качестве дополнительного источника информации для учащихся [1].

С целью повышения качества и мотивации к обучению был реализован курс электронного обучения по учебной дисциплине «Информационные технологии» на основе системы управления обучением Moodle.

Данная система предлагает широкий спектр возможностей для полноценной поддержки обучения, а также разнообразные способы представления учебного материала и контроля успеваемости.

В состав курса электронного обучения по учебной дисциплине ИТ включены все необходимые структурные элементы образовательного процесса, такие как: лекции (которые составляют основную часть курса и содержат информацию для усвоения, тесты (позволяющие оценить уровень освоения материала), задания и методические рекомендации по выполнению практических работ, вопросы для самоконтроля, разделенные по темам, семинары, учебные пособия в электронном виде, внутренние и внешние тесты, викторины, квесты [2].

В соответствии с учебной программой курс разделен на 4 модуля, исходя из основных разделов программы (рисунок 1).

Каждый модуль содержит теоретическую (лекции, учебники, презентации по теме, видеокурс) и практическую (задания и методические рекомендации по выполнению практических работ) составляющую.

Наряду с традиционными формами занятий, были реализованы:

С помощью Movavi Видеоредактор создан вспомогательный видеоролик по изучению основных аспектов в работе с программным средством для разработки и моделирования электронных схем (рисунок 2).

Электронный образовательный ресурс по учебной дисциплине "Информационные технологии"

для специальности:

2-39 02 31 «Техническая эксплуатация радиоэлектронных средств»

Объявления

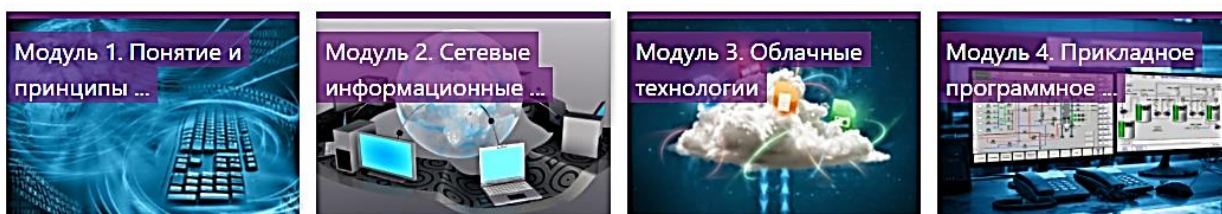


Рисунок 1 – Главная страница электронного образовательного ресурса

https://lms2.bsuir.by/pluginfile.php/251730/mod_resource/content/1/it.mp4

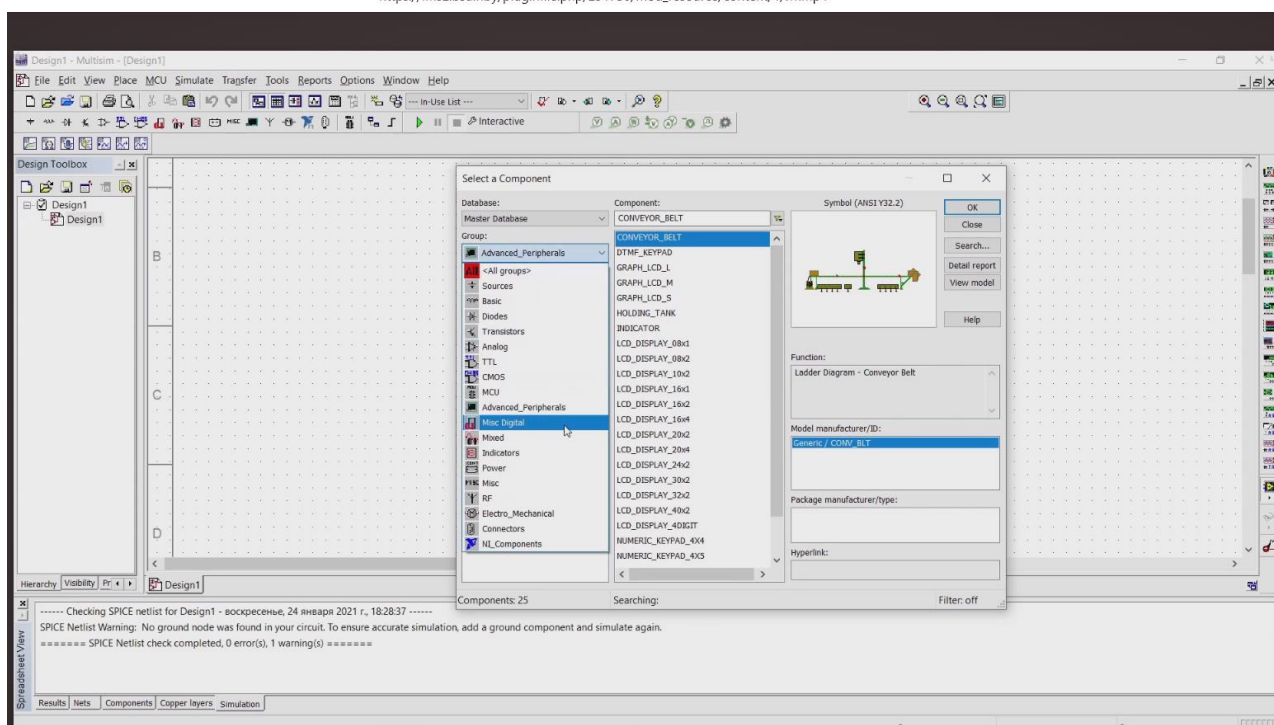


Рисунок 2 – Вспомогательный видеоролик, созданный с помощью видеоредактора Movavi

В модуле 1 на основе программы создания интерактивных квестов Boris-Vot создан квест по информационным технологиям, данный программный продукт позволяет создать любой интуитивно понятный квест, с последовательным прохождением этапов (рисунок 3).

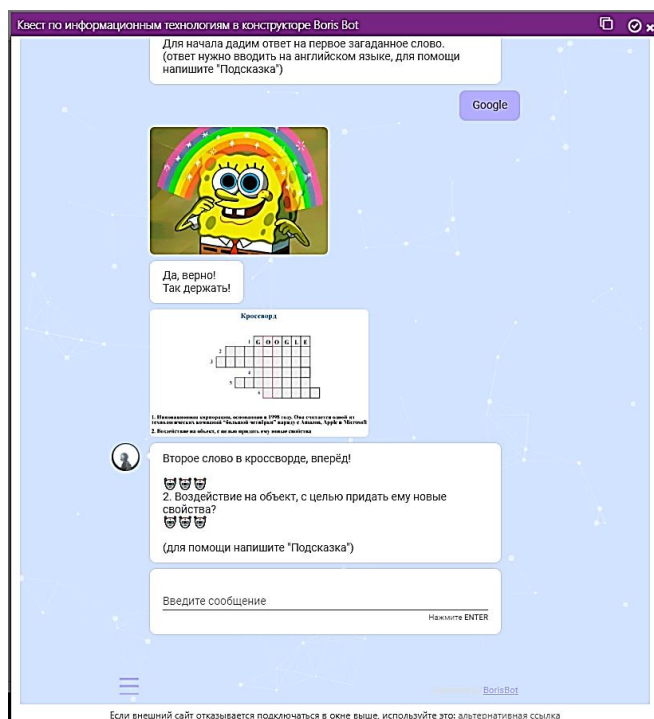


Рисунок 3 – Квест, созданный с помощью программы создания квестов BorisBot

Следующий элемент курса – квест-комната, созданная с использованием образовательной платформы Learnis (рисунок 4). Данный квест содержит 4 вопроса по теме «Понятие и принципы информационных технологий». Задача состоит в следующем: найти предметы, содержащие вопросы. Целью квеста является нахождение ключевого слова для открытия «двери» комнаты. Код – это первые буквы ответов для вопросы.

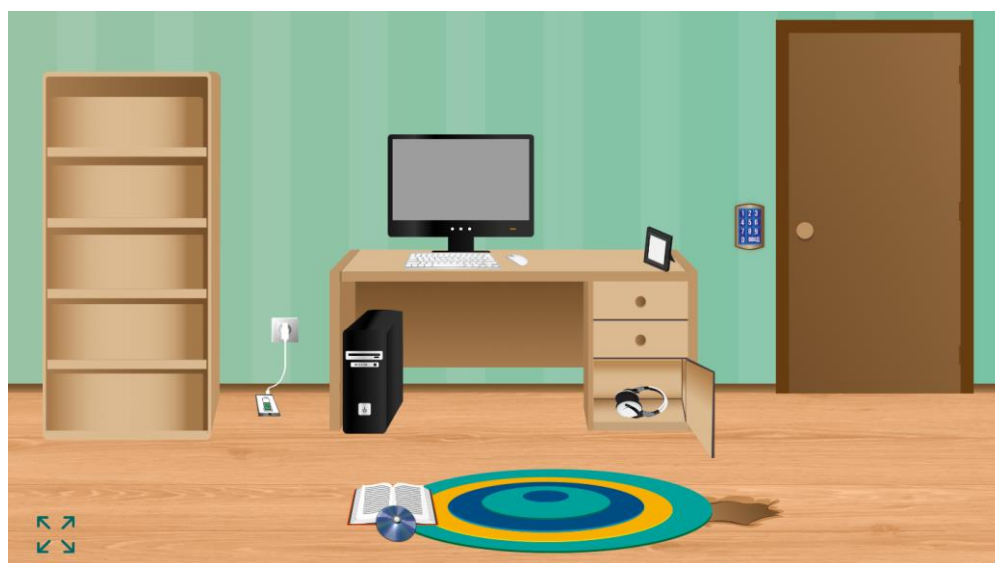


Рисунок 4 – Квест-комната, созданная с использованием образовательной платформы Learnis

Также в электронном образовательном ресурсе создана викторина в режиме реального времени на основе онлайн-сервиса myQuiz (рисунок 4), возможности сервиса позволяет создать обучающую викторину и провести ее во время трансляции урока. Ученики одновременно отвечают на вопросы, а я слежу за прогрессом. Есть возможность поставить игру на паузу и объяснить сложный вопрос, а потом вернуться в игру.

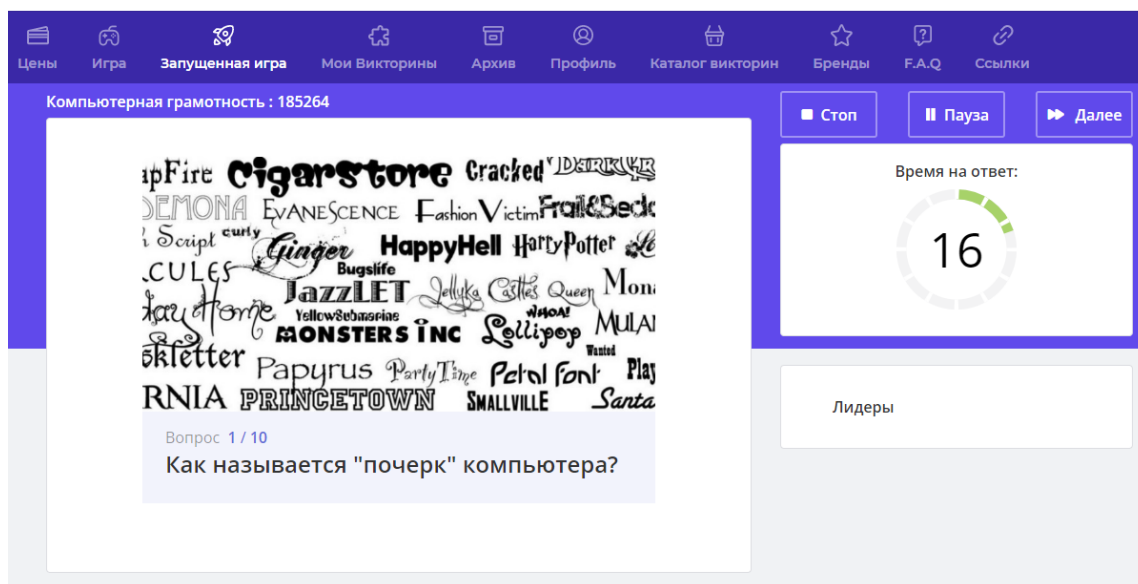


Рисунок 4 – Викторина, созданная на основе онлайн-сервиса myQuiz

В курсе изучения учебной дисциплины «Информационные технологии» используются различные формы представления учебного материала, в том числе игровые элементы, они открывают возможности для обновления содержания обучения и методов преподавания, повышая мотивацию учащихся. А внедрение электронного образовательного ресурса в процесс изучения учебной дисциплины способствует повышению качества усвоения знаний.

Литература

1. Дистанционное обучение как механизм оптимизации траектории непрерывного образования через внедрение инновационных образовательных технологий / И.М. Головных, Р.М. Лобацкая, Д.А. Ульянов [и др.]. Иркутск: изд-во ИрГТУ, 2007.

2. Трайнев, В.А. Дистанционное обучение и его развитие. / В.А. Трайнев. – М.: Академия, 2007. – 292 с.