

В результате преддипломной практики я разработала программу тестирования, которая может использоваться на различных этапах урока информатики и на разных уровнях обучения: при текущем, тематическом и итоговом контроле знаний. Результаты тестирования отображаются на дисплее центрального компьютера и заносятся в общую базу данных для дальнейшей обработки. Программа реализована в сетевом варианте, что позволяет одновременно тестировать несколько человек по индивидуальным заданиям. Кроме перечисленных возможностей существует система санкционированного доступа, ограничивающая число пользователей, которым разрешен доступ к файлам баз данных.

При использовании этой программы можно начинать занятие с короткого тестирования группы учащихся по темам, пройденным ранее, а с остальными обучаемыми использовать традиционные методы контроля (фронтальный опрос, самостоятельная работа по карточкам и т. д.), так как в группе учащихся больше, чем компьютеров. В итоге около 70% учащихся группы получают оценку на каждом уроке, кроме того, они вынуждены не только учить материал прошлого урока, но и регулярно повторять ранее изученные темы. Именно таким образом через тестовый контроль знаний можно повысить активность и самостоятельность учащихся.

О. В. Кислинская, М. А. Федулова, Ю. В. Цымбал

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК МЕТОД КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ

В обучении учащихся учреждений начального профессионального образования часто возникают такие трудности, как отсутствие мотивации и интереса к обучению. Преподавателю при подготовке и проведении занятий необходимо это учитывать, чтобы разбудить интерес учащихся, увлечь их, способствовать получению необходимых знаний.

Наиболее распространенными методами активизации обучения являются дидактические игры. Можно сказать, что применение хорошо продуманных игровых методик «очеловечивает» педагогический процесс, так как игры обладают сильным мотивирующим воздействием. Мотивы игровой деятельности способны выполнять роль «пускового устройства» для формирования других мотивов; игра может обеспечить формирование у учащихся целостного опыта, который необходим им в будущей учебной и практической деятельности. Это свойство игры обуславливает ее место

в учебном процессе и взаимодействии с неигровыми методами обучения. Типичными видами дидактических игр являются технические диктанты; мини-конкурсы «кто лучше», «кто быстрее»; «техническое лото» и т. п. К активным методам также можно отнести методы контроля знаний, умений, навыков, так как контроль обеспечивает стимулирование и мотивацию деятельности учащихся на каждом занятии, а разнообразные формы проверки знаний позволяют закрепить, обобщить, систематизировать их и выстроить логически завершенное содержание учебного материала.

Активные методы обучения были применены в процессе подготовки учащихся по профессии «сварщик» (электросварочные и газосварочные работы) в ПУ № 1 Екатеринбурга при изучении предмета «Основы теории сварки и резки металлов».

Для заключительного контроля по теме «Дефекты и контроль сварных швов и соединений» была разработана дидактическая игра «Разгадывание кроссворда», включающая наглядный материал, сценарий проведения и критерии оценок. Вопросы кроссворда охватывают содержание всех разделов темы (основные внешние и внутренние дефекты сварных швов, их виды (непровары, наплывы, подрезы, прожоги, неравномерная ширина валика, незаплавленные кратеры, газовые поры, шлаковые включения, горячие и холодные трещины), причины образования дефектов, их предупреждение и способы исправления; виды и методы контроля дефектов).

Для проведения игры группа учащихся делится на команды. Считаю, что игра имеет большой воспитательный потенциал, так как прививает каждому учащемуся чувство ответственности перед коллективом. Сама же атмосфера игровой обстановки обязательно заинтересует учащихся и обеспечит мотивацию к обучению не только на данном занятии, но и при освоении следующих тем предмета.

С. В. Ченушкина

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ

В последнее время в процессе обучения все чаще стали использовать автоматизированные компьютерные системы, начиная с тестов на знание понятийного аппарата и заканчивая разработкой научных проектов в специализированных программных средах. Но можно ли во всем полагаться на машину?