

Сущность социальной информатики в образовательном пространстве заключается в совокупности ее существенных свойств технологичности, инструментализованности, мультимедийности, учета субъектного опыта и индивидуальных особенностей обучаемых, возможности планирования и рефлексии учебной деятельности, объективности ее контроля и самоконтроля.

Можно предположить, что научно-методологический аппарат социальной информатики будет в ближайшие годы быстро развиваться по мере расширения и углубления ее предметной области и появления необходимости в решении новых задач, выдвигаемых социальной практикой развития общества (1, 2).

Вместе с тем не следует забывать о *коэволюционном подходе*, предложенном в качестве одного из основных методов социальной информатики академиком А.Д. Урсулом в конце XX века, заключающемся в учете неразрывного единства и взаимовлияния процессов развития общества и его информатизации, их коэволюции (8). Обозначенный подход является не только объективно значимым, но и предполагает дальнейшее осмысление значения социальной информатики в жизни современного человека.

В предлагаемой читателю статье кратко раскрыты основные теоретико-методологические основы социальной информатики как одного из важнейших проявлений нового направления информатики, его места и роли в жизни современного социума.

Список литературы

1. *Колин К.К.* Социальная информатика: Учеб. пособие для вузов. – М.: Академический Проект, 2003. – 432 с.
2. *Михеева Е.* Информационные технологии в профессиональной деятельности. – М.: Изд-во «Проспект», 2009. – 448 с.
3. *Рунов А.В.* Социальная информатика: Учеб. пособие. – М., 2009. – 303 с.

УДК 371.14

Е. С. Третьякова

КОМАНДНЫЙ РОЛЕВОЙ КВЕСТ КАК ФОРМА РЕАЛИЗАЦИИ ИТОВОЙ РАБОТЫ, В РАМКАХ ФЕДЕРАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО СТАНДАРТА

Третьякова Елена Сергеевна

i-lenkin@mail.ru

МОУ «СОШ №5 УИМ» г. Магнитогорска

QUEST TEAM ROLE AS A FORM OF REALIZATION OF FINAL WORK WITHIN FEDERAL STATE EDUCATIONAL STANDARDS

Tretyakova Elena Sergeevna

MOU "Secondary School №5 UIM", Russia, Magnitogorsk

Аннотация. В данной статье рассматривался ролевой квест, как одна из современных форм организации работы учащихся. Была обоснована причина выбора данной формы работы, описаны компетентности, которые формируются и отрабатываются в процессе работы. А также соответствие данной работы современным Федеральным образовательным стандартам.

Abstract. *This article discussed the quest role as one of the modern forms of organization of work of the students. There was a reason to justify the choice of this form of work, describes competencies that are formed and practiced in the process. And this line of work by the Federal modern educational standards.*

Ключевые слова: *Федеральный образовательный стандарт, компетентность, квест, предметные и метапредметные результаты, рефлексия, учащийся, достижения, ситуация успеха, мотивация.*

Keywords: *Federal educational standard, competence, quest, and subject metasubject results, reflection, student achievement, the situation of success, motivation.*

Организация итоговой диагностической работы – дело трудоемкое. Оно требует большого количества ресурсов и времени: временных (для поиска заданий отражающих каждую тему изучаемого раздела, подготовки печатных и цифровых материалов), интеллектуальных и творческих (подбор заданий) и прочее.

Квест является максимально экономичной формой работы в данной ситуации по многим параметрам. Квест (заимствование англ. Quest — «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета»), чаще всего представляют собой задание отправиться в определенное место (не всегда указанное) и найти ответ на поставленный вопрос. Данная форма организации мероприятия весьма популярна среди детей, так как ассоциируется с компьютерными веб-квестами. Такой вид игры позволяет учащимся проявить и творческие, и интеллектуальные способности, продемонстрировать новые грани своей личности, которые могут быть не раскрыты в рамках стандартной учебной деятельности.

Соответствует ли игра в форме квеста требованиям Федерального государственного образовательного стандарта?

Предметных: формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей; формирование навыков кодирования и декодирования сообщений, используя простейшие коды; развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе.

Что касается личностных результатов учащихся, то квест способствует формированию следующих компетенций: освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах; способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики в условиях развития информационного общества; способность и готовность к сотрудничеству со сверстниками и педагогами школы в неформальной обстановке в процессе учебно-исследовательской, творческой деятельности.

Формируемые метапредметные результаты можно отметить следующие:

Регулятивные: умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности; умение соотносить свои действия с планиру-

емыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;




Познавательные: умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы; умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

Коммуникативные: умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;

Описание формируемых предметных компетенций представлены ниже в каждом задании, соответственно его тематике.

Концепция предлагаемого квеста заключается в следующем: классу одной предлагается набор заданий. Первое задание выдается учащимся, остальные задания они должны найти самостоятельно. Ответом на каждое задание является пароль к следующему заданию. В соответствующих заданиях дети получают место расположения следующего задания и так далее. Только пройдя все задания, учащиеся получают возможность, прочитать последнее задание и узнают конечную точку своего путешествия. Итогом игры является некий «потерянный предмет». Тематика заданий отвечает целям предметного курса и включает в себя разноплановые задачи, требующие эрудированности, смекалки и знания различных тем курса.

Далее представлены некоторые этапы урока.

| Задание | Средства | Результат |
|--|--|---|
| <p>Вводное слово учителя: В городе Джингли-сити живут маленькие, веселые и очень звонкие человечки – Джинглики. Все они очень трудолюбивые, добрые и дружные.</p> <p>Знакомьтесь: Панкрат – ученый, больше всего на свете любит читать книги и смотреть на звезды.</p> <p>Динёк – поэт и художник, сочинитель музыки. Умеет творить – то есть создавать нечто новое и прекрасное. Задумчив, любит сладкое.</p> | <p>Рассказ + презентация (<i>Введение.ppt</i>) (Слайд 1)</p>  <p>(Слайд 2)</p>  <p>(Слайд 3)</p>  <p>(Слайд 4)</p> | <p>Формирование мотивации учащихся; мотивация к поисковой деятельности.</p> |

Манюня – волшебница кулинарного дела, фея тортов, печень и пирожных.

А также в городе живут маленькие проказливые существа – животинки. Один из них Бедокур – самый проказливый, любопытный и никогда не унывающий животинка.

В один прекрасный августовский вечер, друзья-джинглики собрались на полянке, понаблюдать за падающими звездами.

Федюня взял с собой телескоп, а заботливая Манюня напекла для всех печенья в форме звезд.

Аппетитный запах привлек Бедокура. Недолго думая проказник решил подшутить над друзьями. Он спрятал их печенье, а его месте оставил лишь подсказку, которая должна помочь в поиске утраченного.

Помогите джингликам разгадать все тайны бедокура и найти пропажу. (Задание 1 на слайде):

Разгадайте ребус:



Ответ является паролем к Архиву 1)
Архив один расположен на server1 в папке Обме



(Слайд 5)



(Слайд 6)



(Слайд 7)



(Слайд 8)

Познавательная компетентность:

анализ, синтез, формулирование выводов, развитие логического мышления.

Регулятивная компетентность:

постановка задачи, выбор пути решения задачи.

Коммуникативная компетентность:

взаимодействие в группе.

Расшифруйте сообщение:

9 1 4 13 33 15 10 20 6 17 16 5 3 20 16 18 16 11
19 20 16 13 15 1 3 17 6 18 3 16 14 18 33 5 21

(Ключ: используйте алфавит)

Задание в архиве.
Доступ осуществляется по паролю (пароль-ответ на ребус)
Архив 1.rar

Познавательная компетентность:

анализ, развитие логического мышления.

Регулятивная компетентность:

| | | |
|---|---|--|
| | | <p>постановка задачи, выбор пути решения задачи.</p> <p><u>Коммуникативная компетентность:</u> взаимодействие в группе.</p> <p><u>Предметная компетентность:</u> выполнение действий по заданной инструкции.</p> |
| <p><u>Динёк</u> никак не мог запомнить пароль от своего ноутбука и поэтому всегда носил листок с паролем в кармане куртки. Однажды, после прогулки заботливая <u>Манюня</u> постирала куртку в месте с листком. В пакете то что осталось от пароля. Помогите <u>Диньку</u> восстановить доступ к ноутбуку.</p> <p>* Если к каждой букве в пароле поставить ее порядковый номер в алфавите, а затем выполнить с этими числами математические операции <u>в следующем порядке</u>:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. + 2. - 3. - 4. * 5. + 6. + 7. - <p>То результатом вычислений станет номер компьютера на рабочем столе которого, под вашим пользователем, находится «Архив 2». Пароль к архиву – это пароль <u>Динька</u>. (Пример: пароль УРОК; номера букв 21 18 16 12; операции + - - ;</p> | <p>Задание распечатано и спрятано под вторым столом на первом ряду (указание на это в расшифровке предыдущего задания) + к заданию прилагаются обрывки пароля (слова Алкадиен).</p> <p><i>Файлы:</i> <i>Печать (стол 1,2).docx</i> <i>+ к стол 1,2.docx</i></p> | <p><u>Познавательная компетентность:</u> развитие логического мышления, развитие навыков смыслового чтения.</p> <p><u>Регулятивная компетентность:</u> постановка задачи, выбор пути решения задачи.</p> <p><u>Коммуникативная компетентность:</u> умение организовать сотрудничество и взаимодействие в группе.</p> <p><u>Предметная компетентность:</u> кодирование информации, выполнение действий по алгоритму, ввод пароля с учетом регистра.</p> |
| <p>Рефлексия</p> | <p>Устный опрос</p> | <p><u>Познавательная компетентность:</u> анализ собственной деятельности</p> <p><u>Коммуникативная компетентность:</u></p> |

| | | |
|--|------------------|---|
| | | умение отстаивать свою точку зрения, выражать свои мысли, слушать одноклассника, понимать и принимать точку зрения других людей. |
| Домашнее задание: Учащиеся должны придумать небольшую историю, дать ей название и придумать 2-3 задания аналогичных тем, что были на уроке, объединенных выбранной тематикой. | Запись в дневник | <u>Познавательная компетентность:</u> анализ ранее полученных навыков, развитие логического мышления. <u>Регулятивная компетентность:</u> постановка задачи, выбор пути решения задачи. <u>Коммуникативная компетентность:</u> Выполнение индивидуальной работы. <u>Предметная компетентность:</u> кодирование, декодирование информации, представление информации в различных формах. |

Список литературы

1. Информатика: учебник для 5 класса / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013. – 184 с. : ил.
2. Информатика: рабочая тетрадь для 5 класса / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. – 3-е изд. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015. – 152 с. : ил.

УДК 378.147

М. И. Уманский

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО ИНТЕНСИФИКАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

Уманский Михаил Иосифович

UmanskyMI@gmail.com

*ФГБОУ ВО «Самарский государственный технический университет», Россия,
г. Самара*