

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕДИАТЕХНОЛОГИЙ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ИСТОРИИ

Н.О. Щупленков, А.А. Слезин

ФГБОУ ВПО «Тамбовский государственный технический университет», г. Тамбов

Рецензент д-р пед. наук, профессор Н.В. Молоткова

Ключевые слова и фразы: информационная культура; педагогические технологии; программированное обучение; средства коммуникации.

Аннотация: Описываются разнообразные медиаприемы в обучении студентов истории. Делается вывод о том, что информационные технологии, в совокупности с правильно подобранными (или спроектированными) технологиями обучения, создают необходимый уровень качества, вариативности, дифференциации и индивидуализации обучения и воспитания.

Наш современный мир становится все более зависимым от информационных технологий, так как они все больше используются во всех сферах общественной жизни. Для миллионов людей компьютер превратился в привычный атрибут повседневной жизни, стал незаменимым помощником в учебе, работе и отдыхе. Он избавил человека от рутинного труда, упростил поиск и получение необходимой и своевременной информации, общение между людьми, ускорил принятие решений. Все это привело к появлению нового типа культуры – информационной. И овладевать ее люди начинают с самого раннего детства. Поэтому использование информационных технологий в вузе – объективный и естественный процесс, это требование сегодняшнего дня.

Процесс приобщения учителей к компьютеру шел долго, но в настоящее время все поняли, что он настоящий помощник для каждого преподавателя. Во-первых, компьютер позволяет оптимизировать труд преподавателя. Он дает возможность упорядоченно хранить огромное количество материала и готовых разработок занятий. Во-вторых, имея компьютер, преподаватель получает неограниченные возможности в изготовлении раздаточных печатных материалов к каждому занятию с учетом целей и задач обучения и индивидуальных особенностей учащихся. В-третьих, компьютер позволяет вести электронный журнал. Его очень легко создать,

Щупленков Николай Олегович – аспирант кафедры «История и философия», e-mail: shuplenkov@gmail.com; Слезин Анатолий Анатольевич – доктор исторических наук, профессор, заведующий кафедрой «История и философия», ТамбГТУ, г. Тамбов.

используя прикладную программу Microsoft Office – редактор таблиц Excel. В-четвертых, компьютер позволяет использовать готовые электронные программные продукты. Это мультимедиа учебники, энциклопедии и справочники, галереи, тестовые программы и тренажеры для подготовки к зачетам и экзаменам. В-пятых, компьютер позволяет творческому преподавателю создавать свои образовательные ресурсы, то есть собственные презентации [5].

Идея программированного обучения принадлежит американскому профессору Б.Ф. Скиннеру. Суть данной идеи заключается в сочетании организации управления и психологической готовности выполнять указания [6]. Именно идея программированного обучения заставила педагогов переосмыслить для себя цель обучения.

Сущность программированного обучения состоит в организации такого обучения, в процессе которого осуществляется усвоение программированного учебного материала с помощью обучающего устройства. Учебный материал разбивается на определенные взаимосвязанные дозы, которые последовательно предъявляются обучаемым.

Постепенно, в связи с бурным развитием техники, появились принципиальные отличия между программированным и компьютерным обучением. Компьютер существенным образом изменил управление учебной деятельностью. Рассмотрим основные достоинства использования компьютера в обучении:

- активно вовлекает обучающихся в учебный процесс;
- способствует формированию у обучающихся рефлексии своей деятельности, позволяет обучающимся увидеть результат своей деятельности;
- обладает огромными возможностями по визуализации и моделированию информации, позволяет демонстрировать процессы различной природы, которые невозможно увидеть в реальных учебных условиях [4].

В настоящее время идет активная работа по разработке компьютерных технологий обучения, широко используются как специализированные, так и стандартные компьютерные программные средства [7]:

- демонстрационные программные компьютерные средства – средства, обеспечивающие наглядное представление учебного материала;
- имитационные программные компьютерные средства (системы) представляют определенный аспект реальности для изучения его основных структурных или функциональных характеристик;
- моделирующие программные компьютерные средства – средства, предполагающие использование модели объекта, явления, процесса или ситуации (как реальных, так и «виртуальных»), и средства для обучения созданию моделей;
- программы для контроля (самоконтроля) направлены на измерение уровня овладения учебным материалом;
- средства коммуникаций – форумы, чаты, электронная почта, доски объявлений;
- учебно-игровые программные средства предназначены для «проигрывания» учебных ситуаций (например, с целью формирования умений принимать оптимальное решение или выработки оптимальной стратегии действия);

- расчетные программы – универсальные электронные таблицы, направленные на широкий круг вычислительных задач, или профессиональные пакеты, направленные на конкретные задачи;
- средства поиска информации – базы и банки данных;
- пакеты прикладных программ – различные графические, текстовые редакторы и другие средства подготовки, преобразования и переработки различной информации;
- средства разработки программ – языки программирования и их оболочки, обеспечивающие современный интерфейс;
- системные программы, обеспечивающие работоспособность компьютера и обслуживание периферийных устройств.

Информационные технологии на занятиях по истории можно использовать в следующих вариантах.

1. Самый распространенный вид – мультимедийные презентации. При этом основой любой мультимедийной презентации являются: сюжетная линия, сценарий и навигационная структура. Именно навигационная структура является отличительной особенностью мультимедийных презентаций, поскольку обеспечивает пользователю преимущество интерактивности – возможность непосредственного взаимодействия с мультимедиа. Навигационная структура, как правило, представлена «меню управления», с помощью которого и осуществляется демонстрация презентации в целом или отдельных ее частей.

2. Кроме мультимедийных презентаций на занятиях можно использовать флеш-фильмы. Они позволяют наглядно увидеть то или иное событие, почувствовать свою сопричастность, окунуться в эпоху, наглядно представить происходящее событие. Особенно полезны флеш-фильмы на занятиях по истории при изучении военных сражений, битв, так как они наглядно позволяют учащимся увидеть расположение сил противников перед битвой, ход и итоги сражения. Просто на словах или схематично мелом на доске это представить намного сложнее и не дает полного понимания происходящих событий.

3. Следующий вид использования информационных технологий на занятиях по истории – это мультимедийные карты. Исторические карты прошлых лет, на наш взгляд, отжили свой век. Они создают постоянные проблемы: хранение, перемещение, размещение и т.п. Им на смену пришли интерактивные карты, которые ярче, образнее и, в наш век информационных технологий, незаменимы. Такие карты удобны в использовании, и в сочетании с интерактивной доской расширяют возможности работы с ними. Студенты получают возможность рисовать на карте, размещать и передвигать надписи, заранее подготовленные преподавателем, делать пометки, показывать стрелочками пути перемещения войск и т.д.

4. Для более глубокого усвоения материала и контроля знаний на занятиях можно использовать различного рода тесты и тренажеры. Это могут быть как тесты, составленные преподавателем в программах Word или Power Point, так и готовые варианты тестов, которых очень много сейчас в сети Интернет. Тесты могут быть простые в виде текстов, предусматривающих несколько вариантов, из которых нужно выбрать правильный. Также они могут быть представлены в виде картинок, изображений, фотографий. Способы работы с тестами также разнообразны – фронтальный

опрос, индивидуальный опрос, самостоятельное выполнение тестов, после чего на экран выводятся правильные ответы. Тренажеры также содержат задания, позволяющие организовать фронтальную, групповую и индивидуальную работу учащихся на уроке и дома, провести мониторинг обученности. Например, при первичном контроле студентам предлагаются вопросы; в случае неудачного ответа учащимся созданная презентация дает возможность студентам, используя гиперссылки, вернуться в нужный фрагмент занятия, где есть необходимая информация для ответа [3].

5. Во внеклассной деятельности и на уроках обобщения целесообразно использовать различные викторины. Например, викторины разного рода и вида:

– «Средневековый путешественник». При проведении данной викторины группа делится на две команды. На экран выводятся задания различного рода, командам дается время для обсуждения и потом переход к ответам. Такие викторины могут содержать задания – угадай политического деятеля, объясни красивое название, шарады, вопрос-ответ и т.д.;

– «Русь в начале X–XIII вв.». Данная викторина относится к типу «Своя игра». На слайд выводятся разделы, где содержатся вопросы, оцениваемые в баллах, которые может набрать команда. Учащиеся выбирают любой уровень сложности заданий, отвечают на вопрос и, в случае правильного ответа, получают заслуженные баллы. Выигрывает тот игрок, или та команда, которая наберет большее количество баллов;

– «Отечественная война 1812 года». Данная викторина содержит различного рода задания («расположите по хронологии», «узнай героя», «соотнесите», «почемучка», «исторический словарь», «вопросы от Ю. Лермонтова»). Каждое задание содержит несколько вопросов, и команды по очереди отвечают на них [1].

По желанию преподавателя могут быть использованы разнообразные виды викторин, которые делают занятие красочным, эмоционально насыщенным, интересным и помогают добиваться главной цели – прочного усвоения материала в процессе практической деятельности, что дает лучшие результаты и способствует более прочному усвоению и закреплению материала.

6. Также можно использовать кроссворды, которые готовятся либо самим преподавателем, либо студентами дома, либо используются готовые формы. Чаще всего работа с кроссвордами ведется на интерактивной доске, так как такой вид работы является наиболее эффективным, потому что учащиеся непосредственно задействованы в данном виде деятельности.

В своей деятельности можно использовать тренажеры для подготовки к зачетам и экзаменам по истории. Студенты читают инструкцию, выполняют весь тест, потом нажимают на функцию «Проверить» и идет обработка результатов. В итоге учащийся получает развернутый анализ выполненных заданий, где можно посмотреть как он ответил и как должен был ответить. В конце дается общее количество правильно выполненных заданий и оценка.

Если у студента возникли затруднения с тем или иным вопросом, то он в любой момент может вернуться к теории и еще раз изучить материал.

Такие задания можно выполнять как со всей группой, так и с отдельным студентом. Тренажеры позволяют более эффективно подготовить студентов к итоговой аттестации.

7. Необходимо все же заметить, что яркая картинка на экране – всего лишь способ подачи материала. Это одностороннее движение. Самое же важное на уроке – это живое взаимодействие преподавателя и студента, постоянный обмен информацией между ними. Поэтому неотъемлемый атрибут любой учебной группы – школьная доска. Доска – это поле информационного обмена между преподавателем и студентом. В них объединяются проекционные технологии с сенсорным устройством, поэтому такая доска не просто отображает то, что происходит на компьютере, а позволяет управлять процессом презентации (двустороннее движение!), вносить поправки и коррективы, делать цветом пометки и комментарии, сохранять материалы урока для дальнейшего использования и редактирования.

Практические задания на занятиях по истории, если выполняются совместно со студентами непосредственно на интерактивной доске, несут определенный креативный потенциал. Перед преподавателем находится неисчерпаемое разнообразие работы. Все типы заданий, используемых при таком виде занятий можно условно разделить на 7 групп: 1) «Работа с рисунками»; 2) «Кроссворд»; 3) «Контурная карта»; 4) «Вставьте слово»; 5) «Имена»; 6) «Соотнесите»; 7) «Отметьте».

И, конечно же, важным элементом педагогического процесса является проектная деятельность учащихся – сравнительно новая форма работы, особенно применительно к компьютерным программам. Во-первых, тема проекта должна нести в себе либо исследовательский элемент, либо это должна быть компиляция, которой еще не было в электронном виде. Во-вторых, мультимедийный проект уже по самой сути возникает на стыке как минимум двух дисциплин (в применении к данной работе информатики и вычислительной техники и истории), но реально его выполнение затрагивает гораздо более широкий спектр предметов – русский язык, литературу, мировую художественную культуру и ряд других в зависимости от темы. Поэтому руководителей проекта может быть и два, и три. Важным является определение оптимального количества участников проекта [2].

Таким образом, использование информационных технологий помогает преподавателю повышать мотивацию обучения студентов к предмету и приводит к целому ряду положительных следствий:

- психологически облегчает процесс усвоения материала учащимися;
- возбуждает живой интерес к предмету познания;
- расширяет общий кругозор учащихся;
- помогает повысить уровень использования наглядности на занятии;
- повышает интерес к изучению истории и успеваемости; идет более полное усвоение теоретического материала;
- помогает овладевать учащимся умениями добывать информацию из разнообразных источников, обрабатывать ее с помощью компьютерных технологий;

– формирует умение кратко и четко формулировать свою точку зрения.

– повышает производительность труда учителя и учащихся на занятии.

Бесспорно, в современном вузе компьютер не решает всех проблем, он остается всего лишь многофункциональным техническим средством обучения. Не менее важны современные педагогические технологии и инновации в процессе обучения, которые позволяют не просто «вложить» в каждого обучаемого некий запас знаний, но, в первую очередь, создать условия для проявления познавательной активности учащихся [8].

Список литературы

1. Арстанов, М.Ж. Проблемно-модельное обучение: вопросы теории и технологии / М.Ж. Арстанов, П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров. – Алма-Ата : Мектеп, 1980. – 208 с.
2. Кузнецова, Н.Е. Педагогические технологии в предметном обучении : лекции / Н.Е. Кузнецова. – СПб. : Образование, 1995. – 50 с.
3. Меняев, А.Ф. Преподавание и учение в техническом вузе : учеб. пособие / А.Ф. Меняев. – М. : Изд-во Моск. энергет. ин-та, 1993. – 176 с.
4. Пидкасистый, П.И. Психолого-дидактический справочник преподавателя высшей школы / П.И. Пидкасистый, Л.М. Фридман, М.Г. Гарунов. – М. : Пед. о-во России, 1999. – 354 с.
5. Роберт, И. Новые информационные технологии в обучении: дидактические проблемы, перспективы использования / И. Роберт // Информатика и образование. – 1991. – № 4. – С. 18–25.
6. Скиннер, Б.Ф. Вопросы о контроле поведения человека / Б.Ф. Скиннер, К.Р. Роджерс. – М., 1956. – 55 с.
7. Талызина, Н.Ф. Теоретические проблемы программированного обучения / Н.Ф. Талызина. – М. : Изд-во Моск. гос. ун-та, 1969. – 134 с.
8. Чернилевский, Д.В. Технология обучения в высшей школе : учеб. изд. / Д.В. Чернилевский, О.К. Филатов. – М. : Экспедитор, 1996. – 288 с.

Using Media Technology at History Lessons

O.V. Shchuplenkov, A.A. Slezin

Tambov State Technical University, Tambov

Key words and phrases: educational technology; information culture; means of communication; programmed instruction.

Abstract: This paper describes a variety of media techniques in teaching history to students. It is concluded that information technology, combined with the right (or designed) technology of training, provides the required level of quality, variability, differentiation and individualization of education and training.

© Н.О. Щупленков, А.А. Слезин, 2012