

Название: "Использование сервиса «Яндекс.Учебник» на уроках информатики как средства мотивации учеников"

Автор: Жукова Надежда Андреевна

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение «Средняя школа № 1 городского округа город Михайловка Волгоградской области»

В условиях стремительного развития информационных технологий и цифровизации образования перед учителями стоит важная задача – не только передать знания по предмету, но и сделать процесс обучения увлекательным и мотивирующим для учащихся. Одним из эффективных инструментов для достижения этой цели является образовательная платформа «Яндекс.Учебник». В данной статье мы рассмотрим возможности использования этого ресурса на уроках информатики и его влияние на мотивацию школьников.

Что такое «Яндекс.Учебник»

«Яндекс.Учебник» – это онлайн-платформа, разработанная компанией Яндекс для учителей начальных классов и средней школы. Она предоставляет учебные материалы, задания, тесты и другие интерактивные элементы, которые помогают педагогам разнообразить уроки и повысить интерес к обучению. Платформой могут пользоваться как учителя, так и ученики, что делает её универсальным инструментом для работы с разными возрастными группами.

Почему «Яндекс.Учебник» полезен на уроках информатики?

Информатика – это дисциплина, которая требует от ученика не только теоретических знаний, но также практических навыков работы с компьютером и программным обеспечением. Поэтому использование цифровых ресурсов становится важным элементом образовательного процесса. Вот несколько причин, почему «Яндекс.Учебник» может быть полезным на уроках:

1. **Интерактивность:** Задания на платформе имеют разнообразные форматы (текстовые задачи, головоломки, кроссворды), что позволяет ученикам активно участвовать в процессе обучения. Это помогает удерживать внимание и поддерживать интерес к предмету. *Пример:* При изучении основ программирования можно предложить ученикам решить задачу на составление простого алгоритма в виде пазла. Каждый шаг алгоритма представлен отдельным блоком, который необходимо правильно расположить. Такой формат позволяет наглядно показать, как работает последовательность действий.

2. **Индивидуальный подход:** Учитель может создавать индивидуальные маршруты для каждого ученика, учитывая их уровень подготовки и интересы. Таким образом, каждый ученик получает возможность работать в своем темпе и развиваться в соответствии со своими возможностями. *Пример:* Если некоторые ученики уже освоили базовые навыки программирования, то для них можно создать маршрут с более сложными задачами, например, написание кода для управления роботом-

симулятором. Тем временем остальные ученики могут заниматься решением базовых задач по созданию простых программ.

3. **Обратная связь:** Система автоматически проверяет выполненные задания и дает обратную связь ученику. Это позволяет быстро выявлять ошибки и корректировать учебный процесс. *Пример:* После решения задачи по составлению алгоритма система мгновенно показывает результат: если шаги расположены неправильно, ученик видит ошибку и может исправить её до того, как перейдет к следующему этапу.

4. **Геймификация:** Некоторые задания представлены в виде игр, что стимулирует детей к выполнению задач и повышает их мотивацию. Игровые элементы делают обучение более увлекательным. *Пример:* В рамках изучения принципов работы с данными можно предложить игру, где ученики должны сортировать информацию по различным критериям. За правильное выполнение они получают баллы, которые затем можно обменять на виртуальные награды или бонусы.

5. **Аналитические инструменты:** Для учителя доступна статистика выполнения заданий учениками, что позволяет отслеживать прогресс класса и отдельных учеников. Это способствует более эффективному планированию уроков и корректировке учебного плана. *Пример:* По итогам недели учитель может проанализировать, какие темы вызвали затруднения у большинства учеников, и уделить этим вопросам больше времени на следующем занятии.

6. **Доступность:** Ресурс доступен 24/7 через интернет, поэтому учащиеся могут выполнять задания дома, повторяя пройденный материал или готовясь к контрольным работам. *Пример:* Перед контрольной работой учитель может порекомендовать ученикам повторить пройденные темы, выполнив соответствующие задания на платформе. Это поможет лучше подготовиться и снизить уровень стресса перед экзаменом.

Как использовать «Яндекс.Учебник» на уроке информатики?

Использование платформы можно интегрировать в различные этапы урока:

- **Начало урока:** Для введения новой темы учитель может предложить ученикам пройти небольшой тест или решить задачу на платформе. Это поможет выявить начальные знания учеников и определить уровень их готовности к изучению нового материала. *Пример:* При начале изучения темы "Алгоритмы" учитель предлагает ученикам решить простую задачу на составление последовательности шагов для приготовления бутерброда. Это помогает понять, насколько дети готовы к восприятию новых понятий.

- **Основная часть урока:** В ходе объяснения новой темы можно использовать интерактивные задания, чтобы закрепить полученные знания. Например, после изучения алгоритмов ученики могут попробовать написать простой алгоритм в форме игры. *Пример:* Ученики работают над созданием алгоритма для движения персонажа в компьютерной игре. Им предлагается выбрать правильные команды (вперёд, назад, поворот) и расставить их в нужной последовательности. Это закрепляет понимание принципа работы алгоритмов.

○ **Закрепление материала:** После объяснения теории важно дать ученикам возможность применить свои знания на практике. На этом этапе хорошо подойдут игровые задания, где нужно решать логические задачи или писать простые программы. *Пример:* После изучения основ работы с циклами ученики решают задачу, где требуется написать программу, которая будет выводить числа от 1 до 10. Задача представлена в игровой форме: программа управляет движением робота, который должен пересечь поле, состоящее из 10 клеток.

○ **Домашнее задание:** Ученикам можно назначить выполнение определенных заданий на платформе в качестве домашнего задания. Это позволит им самостоятельно проработать материал и получить обратную связь о своих успехах. *Пример:* Домашним заданием может стать создание простейшего калькулятора на языке Python. Ученик пишет код, загружает его на платформу, и система проверяет правильность выполнения задания.

Мотивация учеников

Одним из ключевых преимуществ использования «Яндекс.Учебника» является повышение уровня мотивации у учеников. Рассмотрим основные аспекты, влияющие на мотивацию:

1. **Интерес и вовлеченность:** Интерактивные задания и геймифицированные элементы привлекают внимание учеников и стимулируют их желание учиться. Учащиеся начинают воспринимать информатику не просто как набор правил и формул, а как интересный и полезный предмет. *Пример:* Игра по сортировке данных вызывает у учеников азарт и желание достичь лучшего результата. Они стремятся улучшить свой предыдущий показатель, что увеличивает их вовлечённость в процесс обучения.

2. **Самостоятельность и ответственность:** Возможность выбирать задания и работать в индивидуальном темпе развивает у учеников чувство ответственности за своё обучение. Они понимают, что успех зависит от их усилий и стараний. *Пример:* Когда ученик решает задачу по созданию алгоритма, он сам выбирает путь решения и отвечает за конечный результат. Это формирует у него чувство самостоятельности и уверенности в своих способностях.

3. **Достижение успеха:** Автоматическая проверка заданий и мгновенная обратная связь позволяют ученикам видеть результаты своей работы сразу же. Это создает ощущение прогресса и поощряет дальнейшее развитие. *Пример:* Получив положительный отзыв системы после успешного написания программы, ученик чувствует удовлетворение от проделанной работы и стремится продолжать обучение.

4. **Конкуренция и сотрудничество:** В некоторых заданиях можно организовать соревнования между учениками или командами. Это создаёт здоровую конкуренцию и стимулирует стремление к достижению лучших результатов. *Пример:* В классе проводится соревнование по составлению алгоритмов. Учителем создается рейтинговая таблица, где отображаются успехи каждой команды. Это добавляет элемент азарта и конкуренции, что

дополнительно мотивирует учеников. При чём система самостоятельно проверяет ответы учащихся и формирует отчёт о проделанной работе, что позволяет учителю сэкономить время.

5. Поддержка слабых учеников: Индивидуальный подход позволяет учителю уделять больше внимания слабым ученикам, предлагая им дополнительные задания и поддержку. Это помогает избежать отставания и поддерживает уверенность в собственных силах. *Пример:* Ученику, испытывающему трудности с пониманием циклов, учитель назначает дополнительные упражнения на платформе, которые постепенно усложняются. Это позволяет ему догнать остальных без лишнего стресса.

Заключение

Использование «Яндекс.Учебник» на уроках информатики открывает новые возможности для повышения мотивации и эффективности обучения. Этот ресурс позволяет сделать уроки интересными, интерактивными и доступными для всех учеников, независимо от их уровня подготовки. Благодаря индивидуальному подходу, обратной связи и геймификации, школьники становятся активными участниками образовательного процесса, что положительно сказывается на их успеваемости и отношении к предмету.

Литература:

1. Яндекс - учебник [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://education.yandex.ru/uchebnik/main>