



Інформаційні технології на уроках трудового навчання

Вчитель трудового навчання
Дзеба Святослав Володимирович

Полонне – 2018

Анотація

Дана робота є один із прикладів практичної реалізації розвитку творчих здібностей учнів за допомогою активізації пізнавальної діяльності школярів . Робота складається з двох частин – теоретичної та практичної розробки. Теоретичний матеріал містить огляд основних понять, форм та методів роботи, пов'язаних з використанням інформаційних технологій на уроках трудового навчання. Робота містить розробку – орієнтир, щодо технології створення навчальних тестів безпосередньо учителем на основі Google-форм з використанням хмарних технологій

Покоління школярів XXI століття - це покоління, яке не терпить штампів і одноманітності. Тому, використання інформаційних технологій на уроках та в позаурочний час є не лише стимулом для пізнання нового , а і виховання нового покоління: творчого, креативного, думаючого.

Матеріал цієї розробки буде корисним вчителям різних предметів, які прагнуть іти в ногу з часом, а також слугуватиме однією з вказівок для формування ключових компетентностей на уроках трудового навчання.

ЗМІСТ

Вступ.....	3
1. Пізнавальна діяльність	
1.1 Активізація пізнавальної діяльності учнів.....	4
1.2 Що впливає на активність учнів ?.....	5
1.3. Шляхи активізації пізнавальної діяльності	6
1.4. Прийоми активізації пізнавальної діяльності учнів.....	7
2. Інформаційні технології на уроках трудового навчання	
2.1. Комп'ютер - сучасний технічний засіб навчання.....	8
2.2. Негативні сторони використання комп'ютера на уроках	8
2.3. Дидактичні функції комп'ютера.....	8
2.4. Інформаційна культура вчителя.....	9
3.5. Можливості комп'ютера як засобу навчання.....	26
2.7. Комп'ютер, як засіб вирішення дидактичних завдань на уроках трудового навчання.....	10
3. Використання інтернет -технологій на уроках трудового навчання	
3.1 Створення анкет, тестів, опитувань за допомогою Google-форм	12
3.2. Алгоритм створення Google-форми	13
3.3. Порядок створення тестів.....	15
4. Висновки.....	22
5. Список використаної літератури та джерел.....	22

ВСТУП

Одною з найбільш актуальних проблем сучасної педагогічної науки і практики є питання активізації учнів до пізнавальної діяльності. Від якості учнівської діяльності залежить результат навчання, розвитку і виховання учнів, тому реалізація принципу активності в навчанні має певне значення

Активізація знань учнів є ключовою проблемою в рішенні завдання підвищення ефективності і якості навчального процесу. Коли знання, отримуються в готовому вигляді, як правило, викликають складності учнів в їх застосуванні до пояснення спостережуваних явищ і вирішення конкретних завдань. Одним з істотних недоліків отриманих знань залишається формалізм, який виявляється у заучуванні учнями теоретичних положень, без уміння застосувати їх на практиці.

В умовах гуманізації освіти існуюча теорія і технологія масового навчання повинні бути направлена на формування сильної особи, здатної жити і працювати на безперервно змінному світі, здатною сміло розробляти власну стратегію поведінки, здійснювати етичний вибір і нести за нього відповідальність, тобто особи що само розвивається і само реалізовується.

У учбовому закладі особливе місце займають такі форми занять, які забезпечують активну участь учнів на уроці, підвищують авторитет знань і індивідуальну відповідальність учнів за результати учбової праці. Ці завдання можна успішно вирішувати через технологію застосування активних форм навчання.

Актуальність даної теми курсової роботи полягає в тому, що активні методи навчання дозволяють використовувати всі рівні засвоєння знань: від відтворюючої діяльності до головної мети – творчо-пошукової діяльності. Творчо-пошукова діяльність виявляється ефективнішою, якщо їй передують відтворююча і перетворююча діяльність, в ході якої учні засвоюють прийоми навчання. Необхідність активного навчання полягає в тому, що за допомогою його форм, методів можна достатньо ефективно вирішувати цілий ряд завдань, які важко досягаються в традиційному навчанні.

1. Пізнавальна діяльність

1.1. Активізація пізнавальної діяльності учнів.

Навчання завжди відбувається в спілкуванні і ґрунтується на вербально-діяльнісному підході. Слово одночасно є засобом виразу і пізнання суті явища, що вивчається, знаряддям комунікації і організації практичної пізнавальної діяльності учнів.

Навчання не зводиться до механічної «передачі» знань, умінь і навиків, оскільки навчання є двостороннім процесом, в якому тісно взаємодіють педагоги і ті, що вчаться.

Відношення учнів до учення викладача зазвичай характеризується **активністю**.

Пізнавальна активність і самостійність невід'ємні один від одного: активніші школярі, як правило, і самостійніші; недостатня власна активність ставить його в залежність від інших і позбавляє самостійності.

Управління активністю учнів традиційно називають активізацією. Головна мета активізації – підвищення якості учбово-виховного процесу.

У педагогічній практиці використовуються різні шляхи активізації пізнавальної діяльності, основні серед них, – різноманітність форм, методів, засобів навчання, вибір таких їх поєднань, які у виниклих ситуаціях стимулюють активність і самостійність учнів.

Найбільший активізуючий ефект на заняттях дають ситуації, в яких учні самі винні:

- обстоювати свою думку;
- брати участь в дискусіях і обговореннях;
- ставити питання своїм товаришам і викладачам;
- рецензувати відповіді товаришів;
- оцінювати відповіді і письмові роботи товаришів;
- займатися навчанням тих, що відстають;
- пояснювати таким, що слабкішим вчиться незрозумілі місця;

- самостійно вибирати посильне завдання;
- знаходити декілька варіантів можливого рішення пізнавальної задачі (проблеми);
- створювати ситуації самоперевірки, аналізу особистих пізнавальних і практичних дій;
- вирішувати пізнавальні завдання шляхом комплексного застосування відомих ним способів рішення.

Можна стверджувати, що нові технології самостійного навчання мають на увазі, перш за все підвищення активності учнів: істина здобута шляхом власної напруги зусиль, має величезну пізнавальну цінність.

Звідси можна зробити вивід, що успіх навчання зрештою визначається відношенням учнів до нього, їх прагнення до пізнання, усвідомленим і самостійним придбання знань, умінь і навиків, їх активністю.

1.2 Що впливає на активність учнів ?.

У числі основних чинників, що спонукають до активності, можна назвати наступні:

Професійний інтерес є головним мотивом активізації учнів. Інтерес його різко зростає, якщо матеріал містить характерні проблеми, які йому доводиться зустрічати, а деколи і вирішувати в повсякденному житті.

Творчий характер учбово-пізнавальної діяльності сам по собі є могутнім стимулом до пізнання. Дослідницький характер учбово-пізнавальної діяльності дозволяє збудити у учнів творчий інтерес, а це у свою чергу спонукає їх до активного самостійного і колективного пошуку нових знань.

Змагальність також є одним з головних спонукачів до активної діяльності учня. Змагальність особливо проявляє себе на заняттях, що проводяться в ігровій формі.

Ігровий характер проведення занять включає і чинник професійного інтересу, і чинник змагальності, але незалежно від цього є ефективним

мотиваційним процесом розумової активності учня. Добре організоване ігрове заняття повинне містити «пружину» для саморозвитку. Будь-яка гра спонукає її учасника до дії.

Враховуючи перераховані чинники, викладач може безпомилково активізувати діяльність учнів, оскільки різний підхід до занять, а не одноманітний підхід це перш за все у учнів викличе інтерес до занять, учні з радістю йтимуть на заняття, оскільки передбачити викладача не можливо.

Особливе значення для успішної реалізації принципу активності в навчанні мають самостійні роботи творчого характеру. Різновиди: програмовані завдання, тести.

1.3. Шляхи активізації пізнавальної діяльності

Існують основні способи активізації пізнавальної діяльності:

- спиратися на інтереси учнів і одночасно формувати мотиви вчення, серед яких на першому місці виступають пізнавальні інтереси, професійні схильності;
- включати учнів у вирішення проблемних ситуацій, а проблемне навчання, в процесі пошуку і вирішення наукового і практичних проблем;
- використовувати дидактичні ігри і дискусії;
- використовувати такі методи навчання, як бесіда, приклад, наочний показ;
- стимулювати колективні форми роботи, взаємодію учнів у вченні.

У активізації пізнавальної діяльності учнів велику роль грає уміння вчителя спонукати своїх учнів до осмислення логіки і послідовності у викладі учбового матеріалу, до виділення в нім головних і найбільш істотних положень. Вже в молодших класах корисно привчати хлоп'ят самостійно виділяти найістотніше в поясненні вчителя і формулювати найважливіші питання, які пояснені на уроці. У середніх же і старших класах цей прийом служить дієвим стимулом пізнавальної активності учнів. Якщо вчитель пропонує по ходу свого викладу виділити основні питання, тобто скласти план матеріалу, що

вивчається, це завдання примушує хлоп'ят глибше вникати в суть нової теми, в думках розчленовувати матеріал на найважливіші логічні частини.

Дані способи активізації пізнавальної діяльності здійснюються за допомогою методів навчання. Активними методами навчання слід називати ті, які максимально підвищують рівень пізнавальної активності що вчать, спонукають їх до старанного учення.

1.4. Прийоми активізації пізнавальної діяльності.

В процесі придбання учнями знань, умінь і навиків важливе місце займає їх пізнавальна активність, уміння викладача активно керувати нею.

У навчанні активну роль грають учбові проблеми, суть яких полягає в подоланні практичних і теоретичних перешкод в процесі учбової діяльності, які приводять учнів до індивідуальної пошуково-дослідницької діяльності.

Метод проблемного навчання. Основою методу проблемного навчання є створення ситуацій, формування проблем, підведення учнів до проблеми. Її завдання - направити діяльність учнів на максимальне оволодіння матеріалом, що вивчається, забезпечити мотиваційну сторону діяльності, викликати інтерес до неї.

Метод евристичного навчання. Основною метою евристики є пошук і супровід способів і правил, по яких людина приходить до відкриття певних законів, закономірностей вирішення проблем.

Метод дослідницького навчання. Якщо евристичне навчання розглядає способи підходу до рішення проблем, то дослідницький метод - правила правдоподібних дійсних результатів, подальшу їх перевірку, відшукування меж їх застосування.

В процесі творчої діяльності ці методи діють в органічній єдності.

2. Інформаційні технології на уроках трудового навчання

2.2. Комп'ютер - сучасний технічний засіб навчання

За допомогою комп'ютера як засобу навчання можна реалізувати програмоване і проблемне навчання. Комп'ютер використовують для навчального моделювання науково-технічних об'єктів і процесів. Використання комп'ютера в процесі навчання сприяє також підвищенню інтересу й загальної мотивації навчання завдяки новим формам роботи і причетності до пріоритетного напрямку науково-технічного прогресу; активізації навчання завдяки використанню привабливих і швидкозмінних форм подання інформації, змагання учнів з машиною та самих із собою, прагненню отримати вищу оцінку; індивідуалізації навчання -- кожен працює в режимі, який його задовольняє; розширенню інформаційного і тестового «репертуарів», доступу учнів до «банків інформації», можливості оперативно отримувати необхідні дані в достатньому обсязі; об'єктивності перевірки й оцінювання знань, умінь і навичок учнів.

2.3. Негативні сторони використання комп'ютера на уроках

Водночас педагоги повинні враховувати й негативні моменти. Передусім робота з комп'ютером швидко стомлює учнів, може погано впливати на зір або навіть призводити до розладу нервової системи. Комп'ютеризоване навчання не розвиває здатності учнів чітко й образно висловлювати свої думки, істотно обмежує можливості усного мовлення, формуючи логіку мислення на шкоду збагаченню емоційної сфери. В умовах автоматизованого навчання швидко формуються егоїстичні нахили людини, загострюється індивідуалізм, розширюється конкурентність, сповільнюється виховання колективізму, взаємодопомоги. Здебільшого інтерес до програми з обмеженою інформативністю швидко згасає. Оскільки діалог з машиною синтаксично збіднений, учень нерідко відчувається «дурнішим» за комп'ютер, що згодом може стати причиною стійкого негативізму до машини.

2.4. Дидактичні функції комп'ютера

Комп'ютери в навчальному процесі виконують такі дидактичні функції:

- підсилення унаочнення;
- забезпечення науковості навчання;
- розвиток пізнавальних інтересів і здібностей учнів;
- підвищення якості знань, умінь і навичок школярів;
- прискорення темпу навчання;
- поліпшення усвідомлення і запам'ятовування навчального матеріалу;
- активізація самостійної роботи учнів;
- зв'язок теорії з практикою;
- індивідуалізація навчання;
- контроль за засвоєнням знань.

Необхідність використання комп'ютерних технологій веде до докорінної перебудови різноманітних сторін діяльності, в тому числі навчальної. Кожен вчитель повинен вміти працювати на комп'ютері, самостійно розробляти теоретичні відомості з необхідними зображеннями, тести та інші завдання, щоб вміти провести урок на належному науково-методичному рівні. Це зумовлює необхідність оволодіння кожним майбутнім учителем інформаційною культурою. Під останньою розуміють сукупність методів, прийомів і навичок по збиранню, зберіганню, обробці та створенню освітньої інформації.

2.5. Інформаційна культура вчителя

Необхідність розвитку інформаційної культури вчителя визначається такими положеннями:

- збільшенням доступності персональних комп'ютерів (ПК), появою різноманітних систем мультимедіа, наявністю різноманітного програмного продукту як професійного, так і ігрового;
- знайомством багатьох учнів з цими технічними засобами до їхнього вивчення в школі;
- невідповідністю, що зустрічається під час вивчення, коли наявність в учнів вдома більш сучасної та досконалої техніки приводить до відсутності зацікавленості та бажання працювати із застарілою в навчальних закладах.

Отже, застосування в навчально-виховному процесі нових досягнень електронної промисловості актуалізує для майбутнього вчителя необхідність оволодіння інформаційною культурою. Викликано це активною позицією педагога в забезпеченні переходу учнів від механічного засвоєння знань до оволодіння умінням самостійно здобувати нові знання за допомогою комп'ютерних технологій. Освітні технології, основу яких складають засоби обчислювальної техніки, поступово перетворюються у невід'ємну частину навчально-виховного процесу.

2.6. Можливості комп'ютера як засобу навчання

Значної ефективності можна досягти, використовуючи персональний комп'ютер для контролю якості засвоєння знань, оскільки традиційний контроль за характером своєї організації здебільшого не забезпечує потрібної оперативності, достовірності та об'єктивності оцінки якості засвоєння навчального матеріалу.

Створення педагогічних програмних розробок та їх подальша практична реалізація надасть навчальному процесу завершеного характеру. Очевидною є можливість комплексного застосування персональних комп'ютерів як засобу навчання, контролю та обліку отриманих результатів.

Відомо, що навчання за допомогою персональних комп'ютерів - це принципово новий тип навчального процесу, який вимагає нових форм і методів навчальної діяльності. Їх використання змінює функції вчителя: він повинен заздалегідь визначити шляхи та розробити алгоритми оптимального керівництва всім навчальним процесом й окремим заняттям, у тому числі. Проте техніка не може замінити викладача, не може керувати пізнавальною діяльністю того, хто навчається, у взаємно опосередкованому процесі викладання-навчання. Але технічний пристрій, будучи засобом навчання в руках педагога, може виконувати ряд його функцій з передачі навчальної інформації або контролю засвоєння. Час, який звільнився, педагог витрачає на здійснення таких функцій педагогічної діяльності, які не під силу електроніці.

2.7. Комп'ютер, як засіб вирішення дидактичних завдань на уроках трудового навчання

Функції комп'ютера в системі освіти дуже різноманітні. Вчитель трудового навчання не може не використовувати такий необхідний засіб удосконалення навчального процесу.

Інтерактивні заняття. Цей вид роботи застосовується здебільшого для вивчення нового матеріалу. Ефективність цього виду роботи значно залежить від складеної навчальної програми. Низькоякісні програми, як правило, надають можливість лише поступово перегортати сторінки, відводить учневі лише пасивну роль у навчанні й нічим не відрізняються від звичайного підручника. Високоякісні програми, навпаки, активно втягують учня у взаємодію з ПК у режимі «запитання - відповідь», що відбувається протягом усієї презентації нового матеріалу. Кожне запитання, яке ПК виводить перед учнем на дисплей, контролює розуміння матеріалу, а відповідь учня знову ж таки викликає адекватну реакцію комп'ютера. В міру того як учень навчається на занятті, комп'ютер аналізує його відповіді, і на основі цих даних визначає подальші відповідні індивідуальні види діяльності, наприклад: допоміжна інформація в разі виникнення труднощів у розумінні матеріалу, детальніший розгляд теми, що викликала зацікавленість, або можливість повторити чи пропустити певний розділ цього заняття.

Так проявляється один із найважливіших критеріїв навчальної програми: інтерактивність, що й повинно якісно відрізняти її від книжки. Водночас досвід переконує в тому, що найбільший ефект досягається тоді, коли комп'ютерний курс підтримується відповідним підручником.

Наступний вид застосування комп'ютера на уроках - це різноманітні *комп'ютерні вправи*. Цей вид діяльності спрямований на практичне застосування та засвоєння відповідних умінь і навичок на основі попередньо вивченого теоретичного матеріалу. Дуже корисним є те, що вчитель або учень (залежно від навчальної ситуації) можуть вільно розширювати комплекс вправ, доповнювати його. Практично це означає, що під час вивчення, наприклад,

теми „Елементи машинознавства”, а саме будови швейної машини, учні спочатку вивчають внутрішню будову за допомогою комп'ютера, маючи можливість побачити її ніби "зсередини", а потім можуть відповісти на питання про типи з'єднань, які використовуються у швейній машині, знайти несправності у роботі і навіть запропонувати методи ліквідації цих несправностей.

Використання мультимедійних технологій у навчанні дає змогу здійснити справжній технологічний прорив в організації і практичній реалізації навчального процесу. Вже існують десятки тисяч компакт-дисків з мультимедійними навчальними програмами із різних предметів - загальноосвітніх, загально технічних і спеціальних.

За належного програмного й технічного забезпечення використання мультимедійних програм на уроках приведе до поліпшення знань учнів, розширить їх світогляд, надасть можливість спостерігати явища та процеси, які на звичайному уроці продемонструвати неможливо.

Значно можуть полегшити роботу вчителя і, що досить суттєво, виявити реальний рівень знань учнів тестові програми.

Вони корисні ще й тому, що кожний учень може самостійно перевірити свої знання та звернути увагу на недостатньо засвоєний матеріал.

Участь школярів у трудовій діяльності створює можливість ознайомити їх із сучасною (у тому числі й комп'ютерною) технікою та шляхами її використання в конкретному виробництві. Хоча в трудовій діяльності учнів ПК поки що практично не використовуються, оскільки відсутня належна навчально-матеріальна база в майстернях і немає спеціальних методичних розробок, все ж таки ця проблема, особливо її теоретико-методична розробка в трудовому навчанні, є особливо актуальною. Використання ПК у трудовому навчанні пов'язане з вирішенням дидактичних завдань, спрямованих на підвищення рівня навчання на уроках з цієї дисципліни.

Отже, на заняттях вивчення елементів машинознавства доцільно використовувати в режимі навчання, тренажера та контролю.

3. Використання інтернет - технологій на уроках трудового навчання

3.1 Створення анкет, тестів, опитувань за допомогою Google-форм

Можливості використання комп'ютерної техніки в навчальному процесі значно розширюються з використанням інтернет технологій. Крім великого масиву інформації інтернет дає можливість працювати з різноманітними навчальними програмами в онлайн режимі, здійснювати тестування дистанційне навчання та інше. Цікавим прикладом є використання Google форми, для створення тестів. За допомогою Google форми можна швидко і легко створити, розмістити в блозі та опублікувати анкету, опитування, або тест. Кількість, зміст і тип питань чи завдань для Google-анкети визначаються її призначенням.

Для роботи в класі можливі два режими: *бліц-опитування* з колективним обговоренням та аналізом відповідей одразу після завершення анкетування і *Google-анкета як контрольний тест* з відстроченою перевіркою викладачем і колективним обговоренням допущених помилок, наприклад, на наступному уроці.

Таблиця з результатами анкетування відкривається для учнів в режимі перегляду. Слід звернути увагу на можливість коментування окремих відповідей в таблиці з результатами.

Оскільки в процесі виконання домашньої роботи учні можуть скористатися підручниками та іншими допоміжними навчальними матеріалами, то анкета повинна грати роль, в певному сенсі, маршрутного листа. При наявності «зразка» правильних відповідей можлива організація самоперевірки і самоаналізу.

3.2. Алгоритм створення Google-форми

Алгоритм створення Google-форми слідує наступний:

1. Створити акаунт на Gmail.
2. Зайти в додатки і вибрати пункт «Диск».

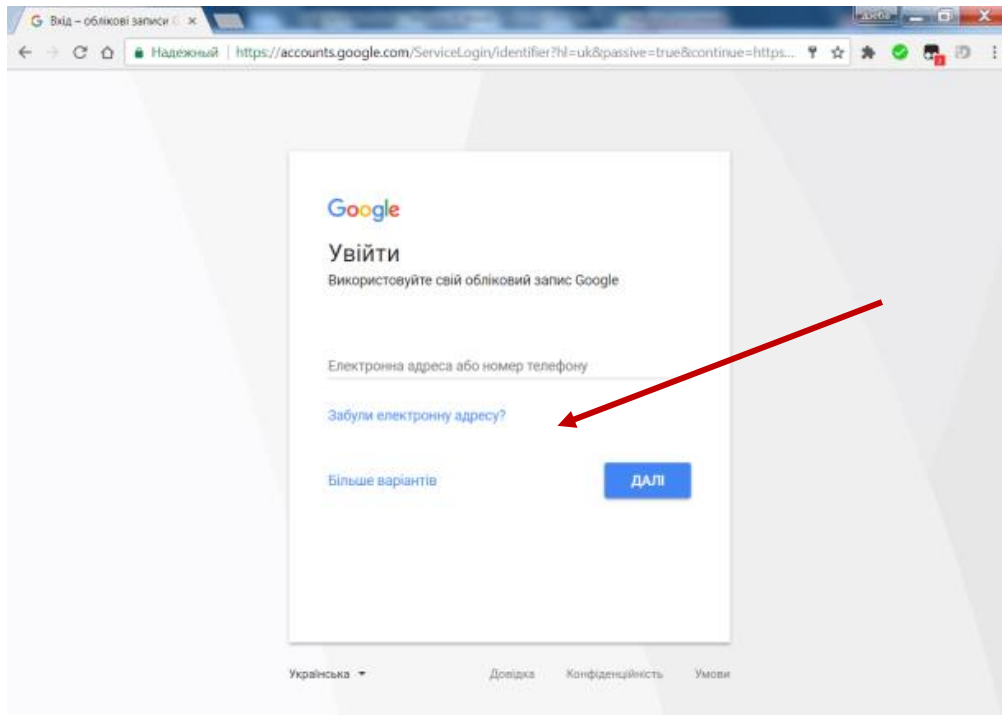
3. Клацнути по кнопці «Створити» і вибрати пункт «Форма».
4. У вікні «Нова форма» можна ввести назву форми (наприклад, Анкета для батьків, Тест по темі «...», Заявка на участь у ..., і т.д.). У наступному вікні можна помістити текст звернення щодо заповнення форми.
5. Заповнити рядки «Тема питання» і «Пояснення».
6. Зі списку «Тип питання» вибрати форму ВІДПОВІДІ. Варіант «Текст» слід вибирати, якщо передбачається отримати відповідь у вигляді короткого тексту (набору символів). Варіант «Текст (абзац)» - якщо передбачається отримати відповідь у вигляді розгорнутого фрагмента тексту. Варіант «Один із списку» - якщо пропонується вибрати ОДИН відповідь з пропонованого переліку. Варіант «Кілька зі списку» - якщо пропонується вибрати КІЛЬКА відповідей на поставлене запитання. Варіант «Список, що випадає» передбачає вибір ОДНОГО варіанти відповіді з досить великого списку. Варіант «Шкала» передбачає вибір ОДНОГО варіанту на числовій шкалі (наприклад, оцінити «рівень комфортності» за 5-бальною шкалою). Варіант «Сітка» є багаторівневою шкалою. Тип питання у вже готових питаннях можна змінювати по мірі необхідності.
7. Якщо Ви хочете обов'язково отримати відповідь на поставлене питання, треба поставити прапорець «Зробити це питання обов'язковим».
8. Натиснути кнопку «Готово».
9. Додавати необхідну кількість питань, можна натисканням кнопки «Додати елемент» і вибрати тип питання.
10. Можна редагувати, копіювати і видаляти питання.
11. Вибрати відповідну тему оформлення, для цього потрібно клацнути по кнопці «Тема».
12. З наведених шаблонів вибрати потрібний і натисніть кнопку «Застосувати».
13. Зберегти створену форму і переглянути опубліковану форму, перейшовши за посиланням внизу екрану.
14. У адресному рядку браузера скопіювати посилання для перегляду, яке можна вставити на сайт, в блог або відправити електронною поштою.

15. Повернувшись на сторінку редагування форми, можна змінити підтвердження, яке побачать ті, хто заповнить Вашу форму.
16. Для зручного використання форми можна її перейменувати в списку своїх «Документів».
17. По мірі додавання відповідей автоматично заповнюється таблиця, яку можна переглянути, відкривши її.
18. Якщо форма є тестом, то можна налаштувати автоматичне виділення правильних відповідей кольором, для цього необхідно виділити потрібний стовпець, на панелі інструментів натисніть кнопку «Колір фону тексту», у вікні, вибрати команду «Умовне форматування». У діалоговому вікні, ввести правильну відповідь, виберіть колір фону і натисніть кнопку «Зберегти правила».

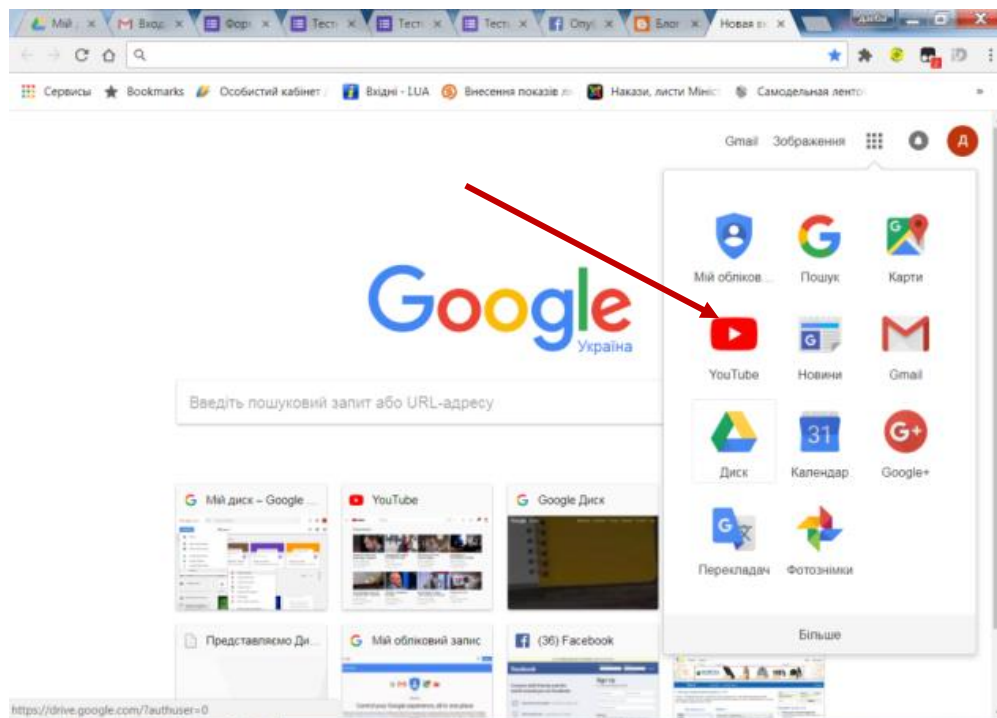
3.3. Порядок створення тестів

Для унаочнення проілюструю порядок створення тестів.

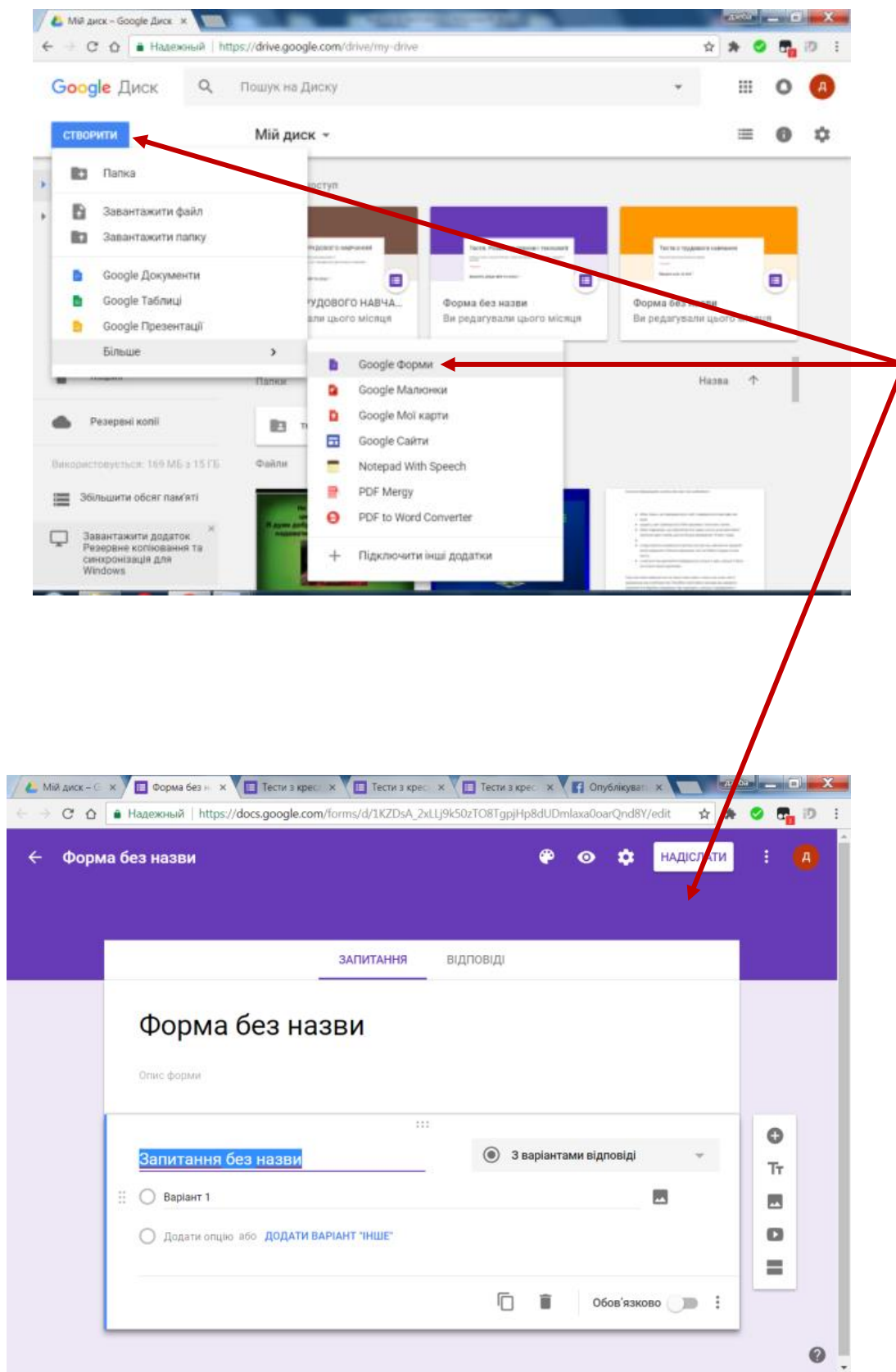
1. Створити акаунт на Gmail.



2. Зайти в додатки і вибрати пункт «Диск»



3. Клацнути по кнопці «Створити» і вибрати пункт «Форма».

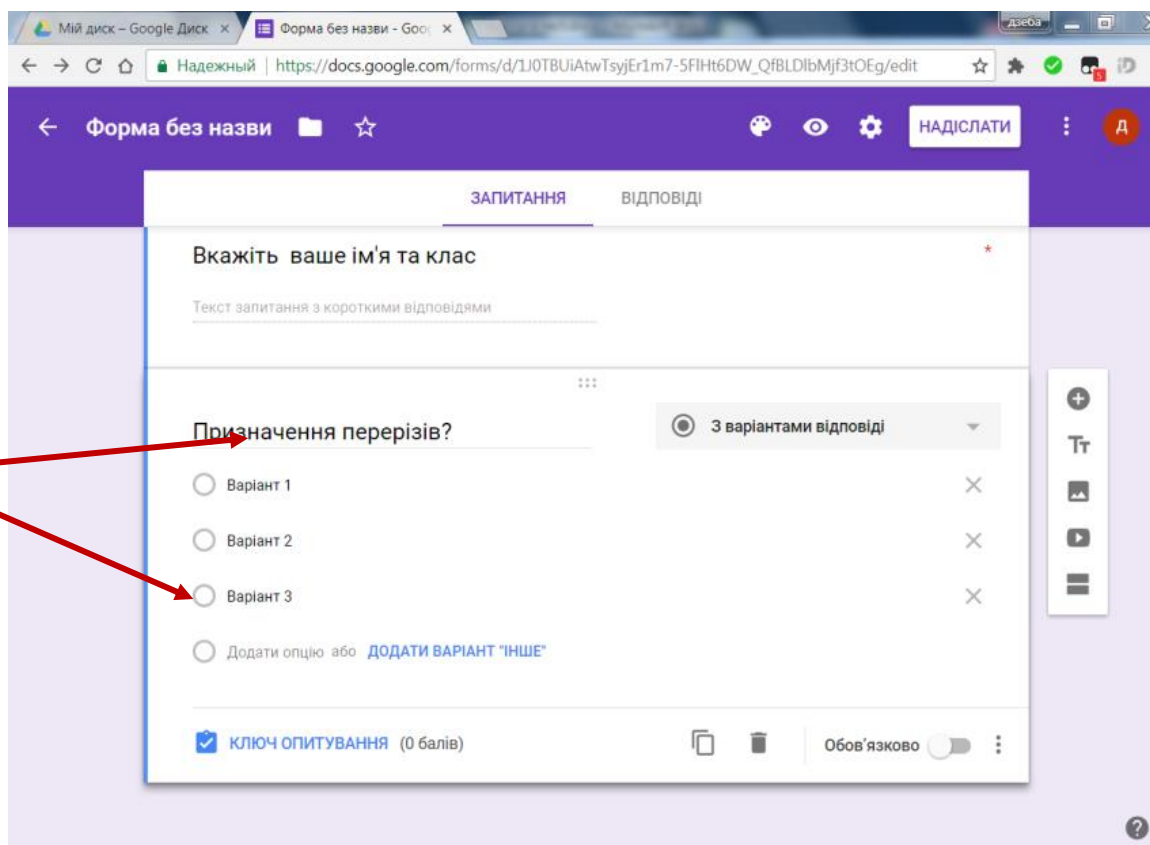


4. У вікні «Нова форма» можна ввести назву форми (наприклад, Анкета для батьків, Тест по темі «...», Заявка на участь у ..., і т.д.). У наступному вікні можна помістити текст звернення щодо заповнення форми.

The screenshot shows the Google Forms editor interface. The form title is 'Тести з креслення' (Tests on drawing). The topic is 'перерізи' (cross-sections). The first question is 'Вкажіть ваше ім'я та клас' (Specify your name and class), which is a short-answer question. A red arrow points from the 'НАДІСЛАТИ' (SEND) button in the top right corner to the form title.

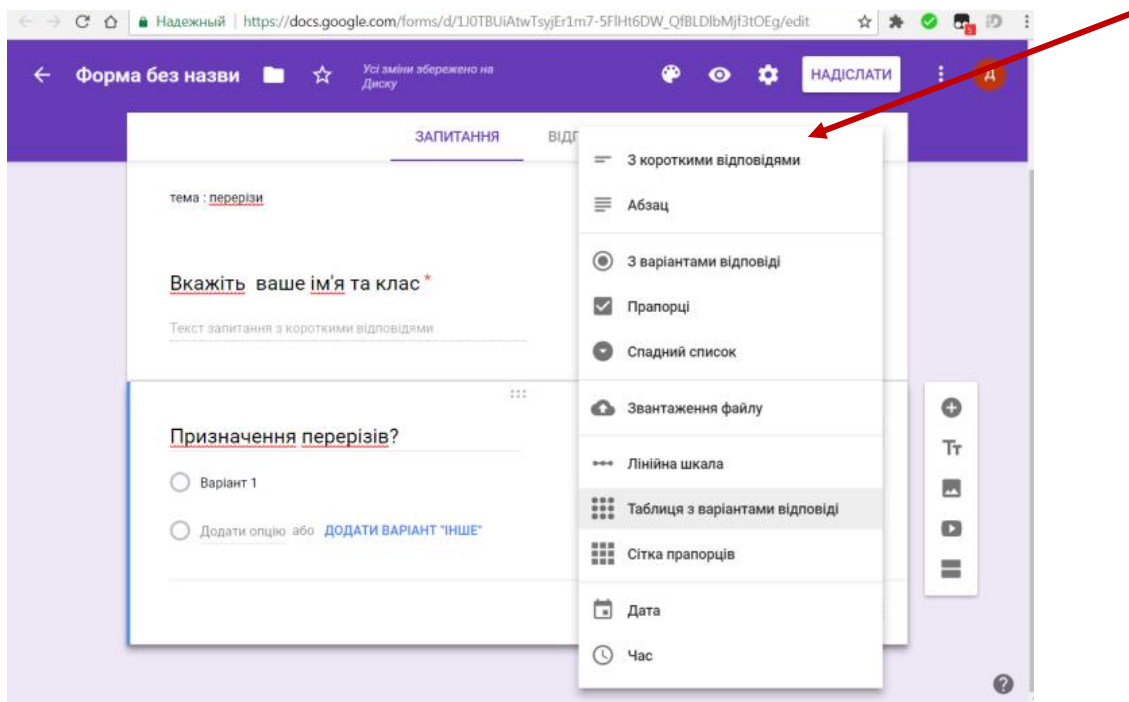
5. Заповнити рядки «Тема питання» і «Пояснення»,

This screenshot is similar to the previous one, but with additional red arrows. One arrow points to the question title 'Вкажіть ваше ім'я та клас', and another points to the topic 'перерізи'. A third arrow points to the 'Додати запитання' (Add question) button in the right-hand sidebar.

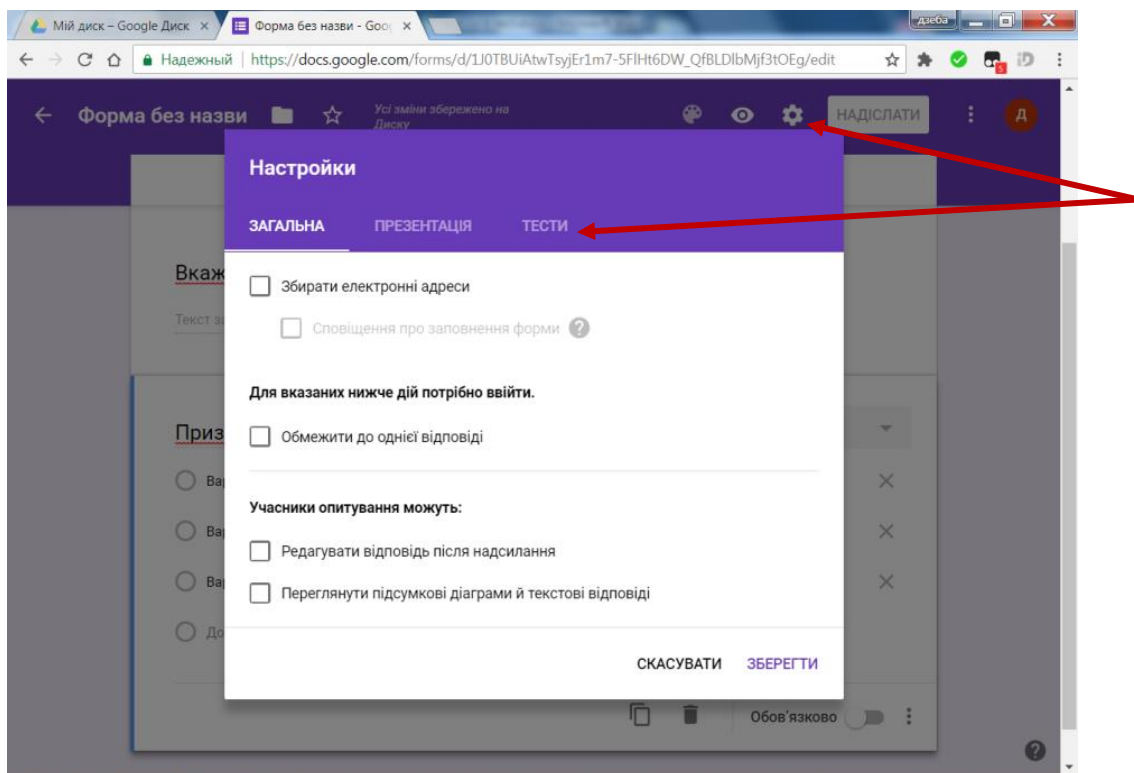


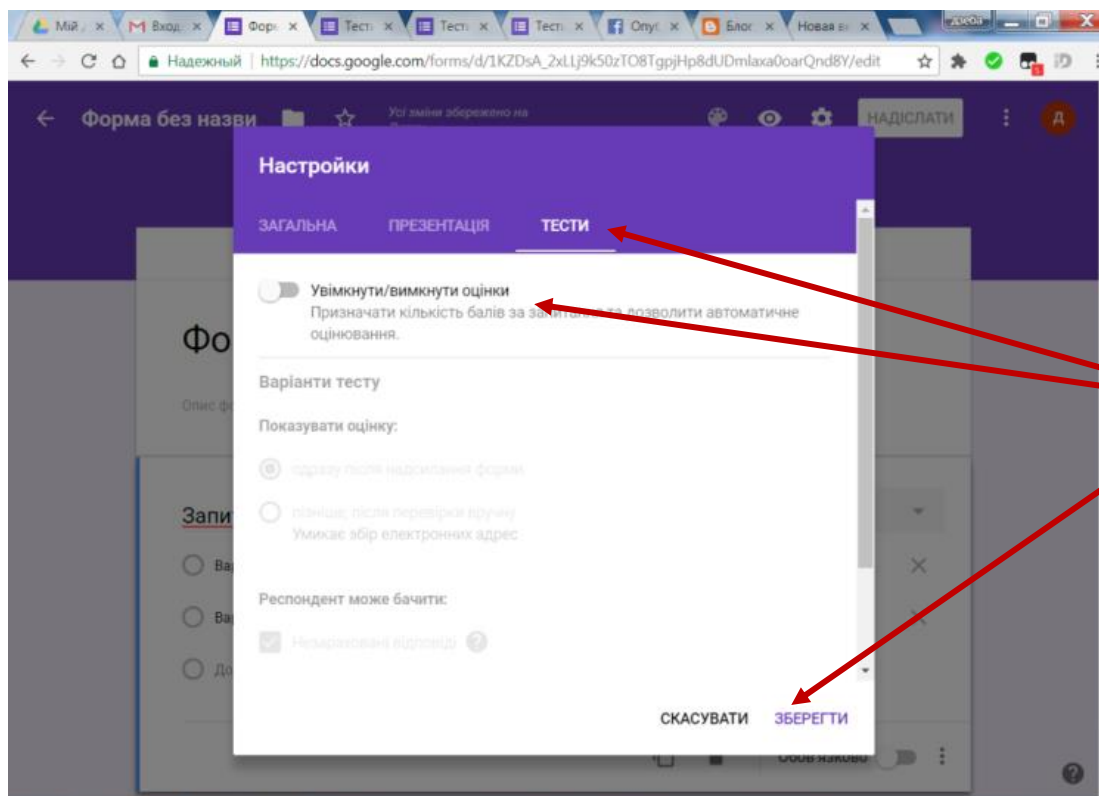
Додайте питання та варіанти відповідей .

6. Зі списку «Тип питання» вибрати форму ВІДПОВІДІ. Варіант «Текст» слід вибирати, якщо передбачається отримати відповідь у вигляді короткого тексту (набору символів). Варіант «Текст (абзац)» - якщо передбачається отримати відповідь у вигляді розгорнутого фрагмента тексту. Варіант «Один із списку» - якщо пропонується вибрати ОДИН відповідь з пропонованого переліку. Варіант «Кілька зі списку» - якщо пропонується вибрати КІЛЬКА відповідей на поставлене запитання. Варіант «Список, що випадає» передбачає вибір ОДНОГО варіанти відповіді з досить великого списку. Варіант «Шкала» передбачає вибір ОДНОГО варіанту на числовій шкалі (наприклад, оцінити «рівень комфортності» за 5-бальною шкалою). Варіант «Сітка» є багаторівневою шкалою. Тип питання у вже готових питаннях можна змінювати по мірі необхідності

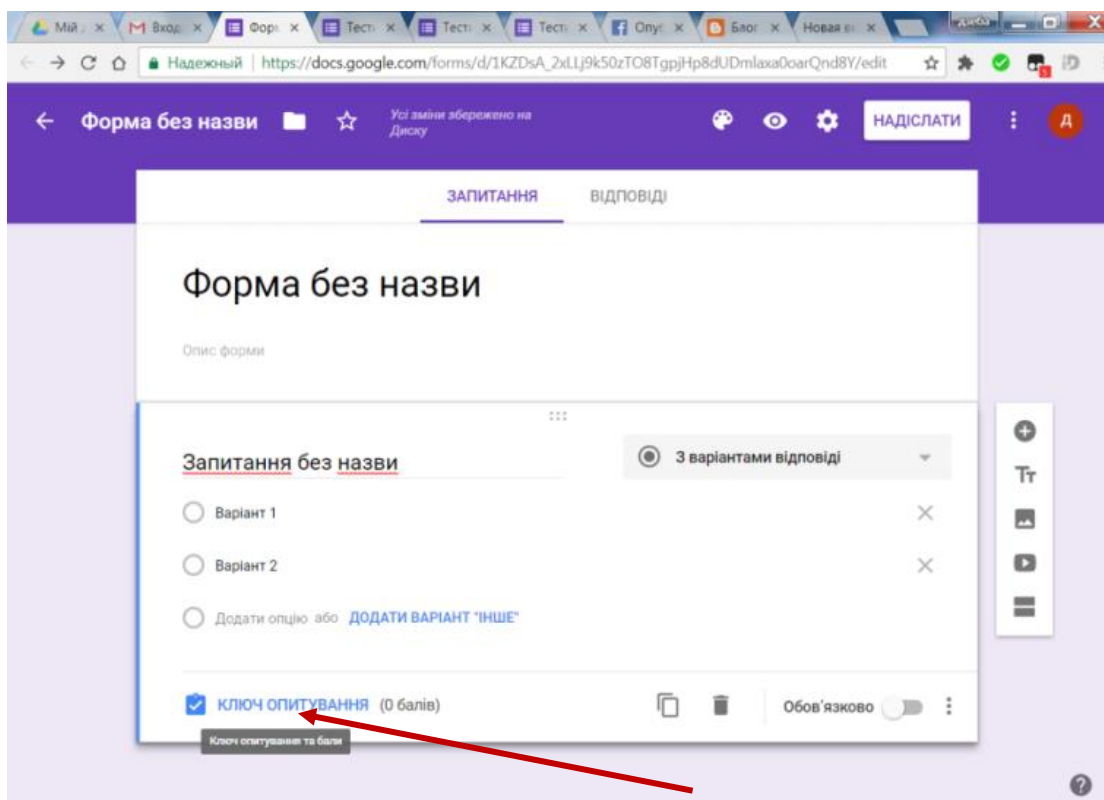


7. Для налаштування оцінки натиснути на значок «Налаштування» далі «Тести»





8. Вмикаємо оцінку та зберігаємо



9. Вибрати «Ключі опитування», виставити правильну відповідь та бальну оцінку питання.

Мій диск – Google Диск x Форма без назви - Google x

Надійшли | https://docs.google.com/forms/d/1J0TBUIAtwTsyjEr1m7-5FIHt6DW_QfBLDlbMjI3tOEg/edit

← Форма без назви ☆ Усі зміни збережено на Диску НАДІСЛАТИ ⋮ Д

ЗАПИТАННЯ ВІДПОВІДІ

Вкажіть ваше ім'я та клас *

Текст запитання з короткими відповідями

✓ Виберіть правильні відповіді:

Призначення перерізів? 1 бали

☐ Варіант 1

☒ Варіант 2 ✓

☐ Варіант 3

Додати відгук до відповіді

РЕДАГУВАТИ ЗАПИТАННЯ

10. «Попередній перегляд» форми в новому вікні.

Мій диск – Google Диск x Форма без назви - Google x Тести з креслення x Опублікувати на Facebook x

Надійшли | <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSftqpQh3wxZpq64g8VsAlHkv6WDuiCj6RuvEulcqx...>

Тести з креслення

тема : перерізи

*Обов'язкове поле

Вкажіть ваше ім'я та клас *

Ваша відповідь

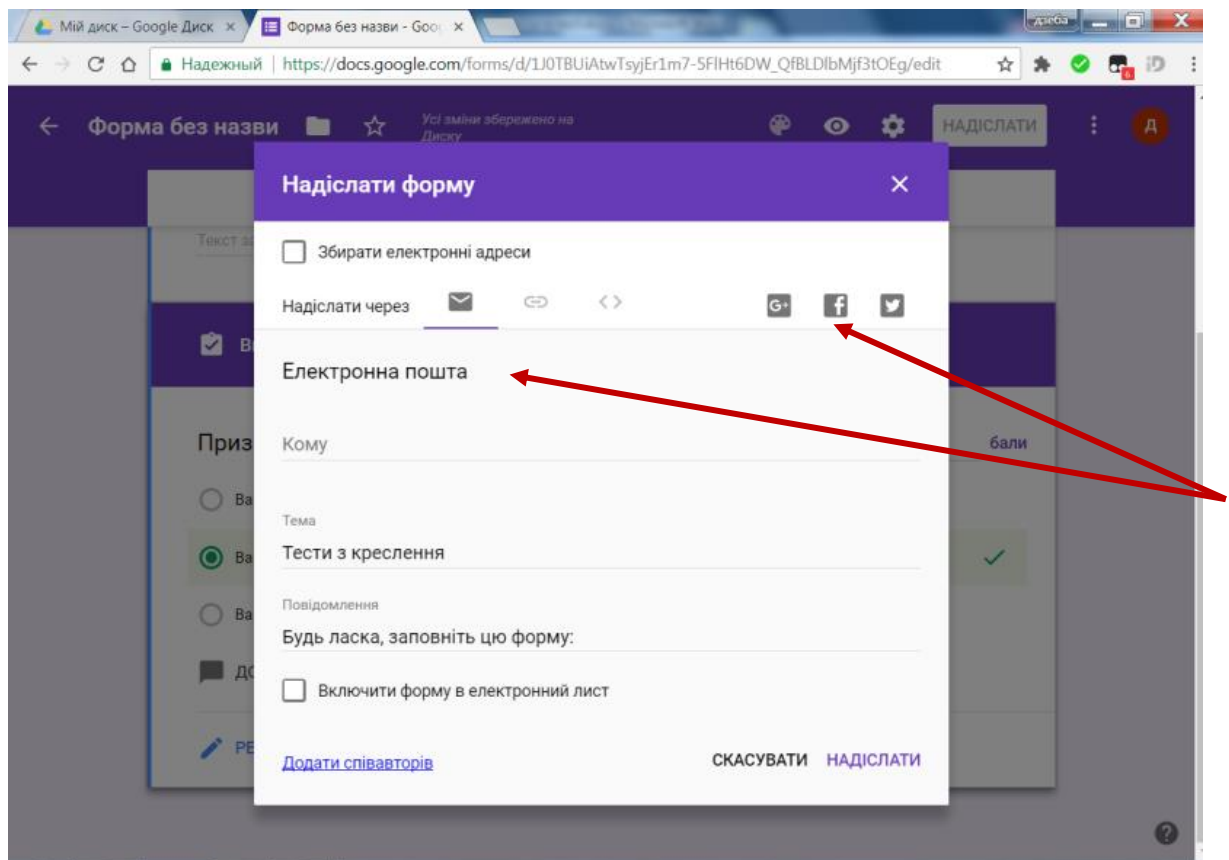
Призначення перерізів? 1 бал

☐ Варіант 1

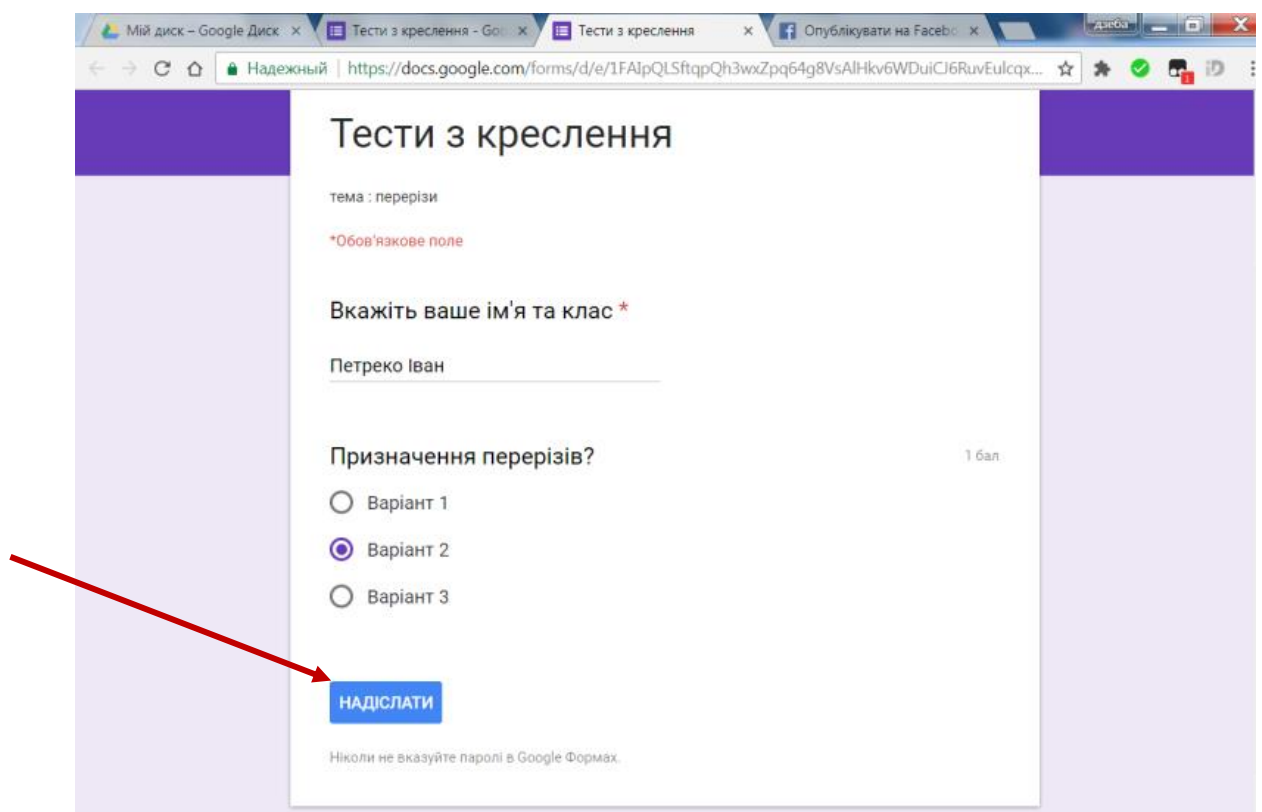
☐ Варіант 2

☐ Варіант 3

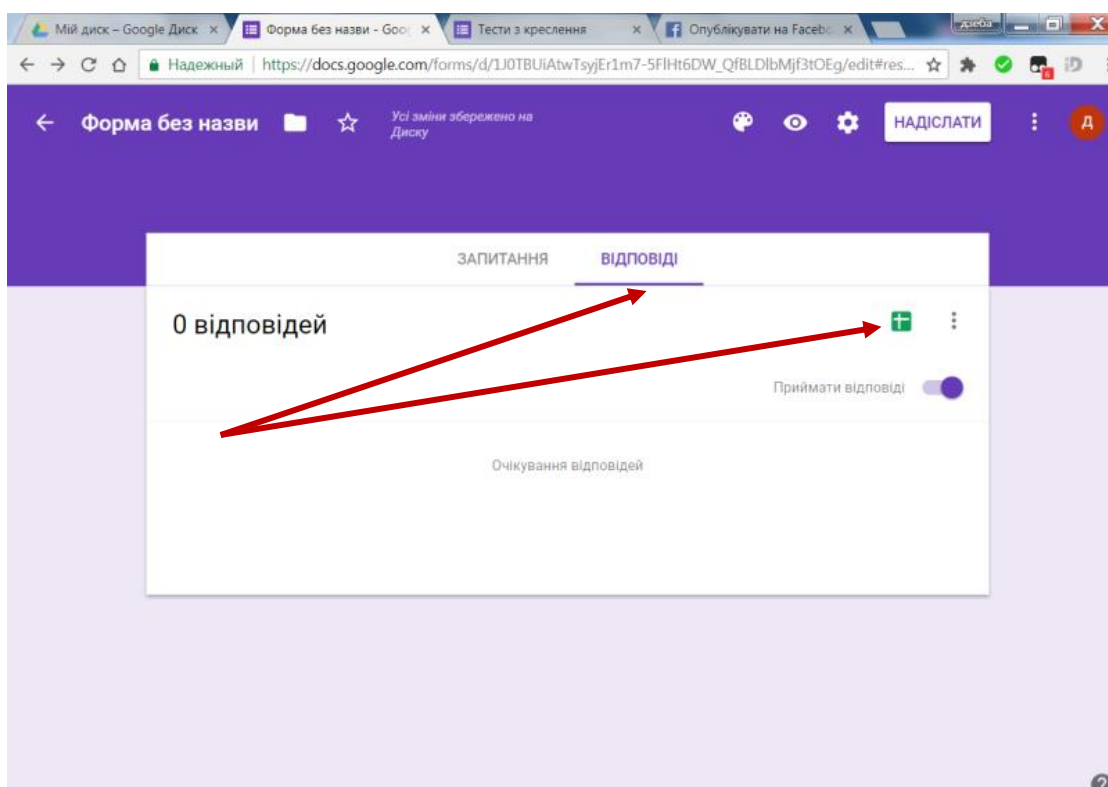
11. Готову форму можна надіслати на електронну пошту, або поширити наприклад на своїй сторінці у фейсбуці.



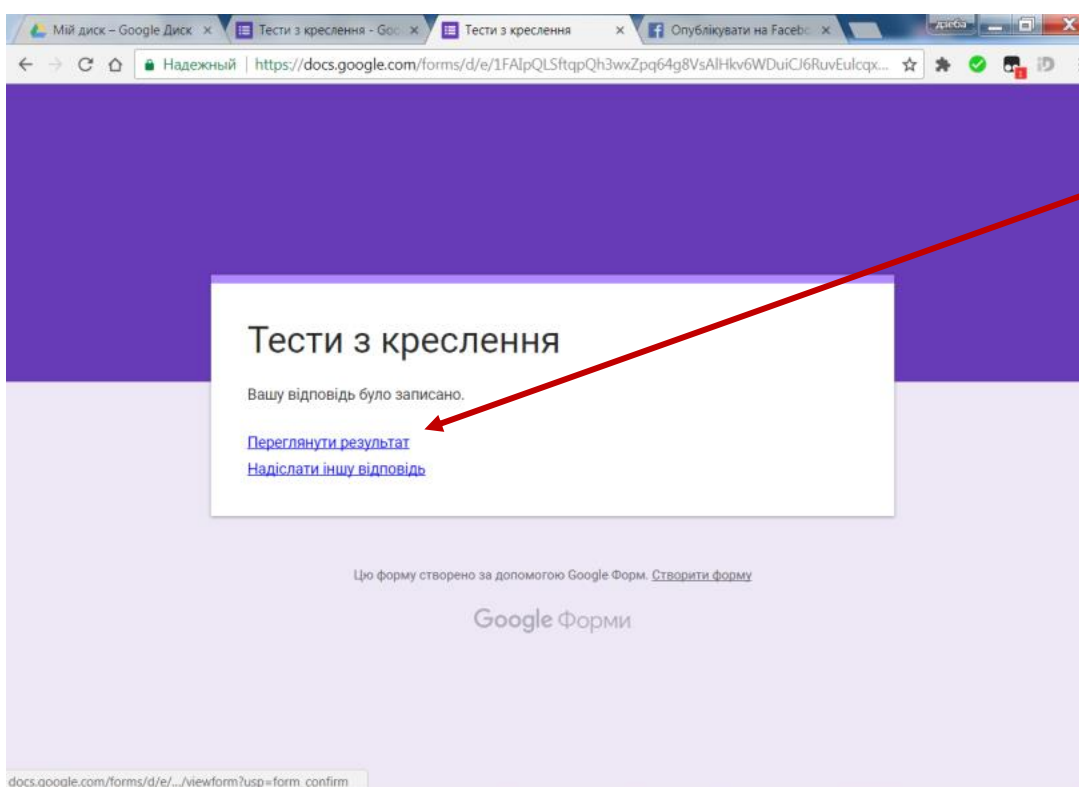
12. Зробивши тест учень має його надіслати «Надіслати»

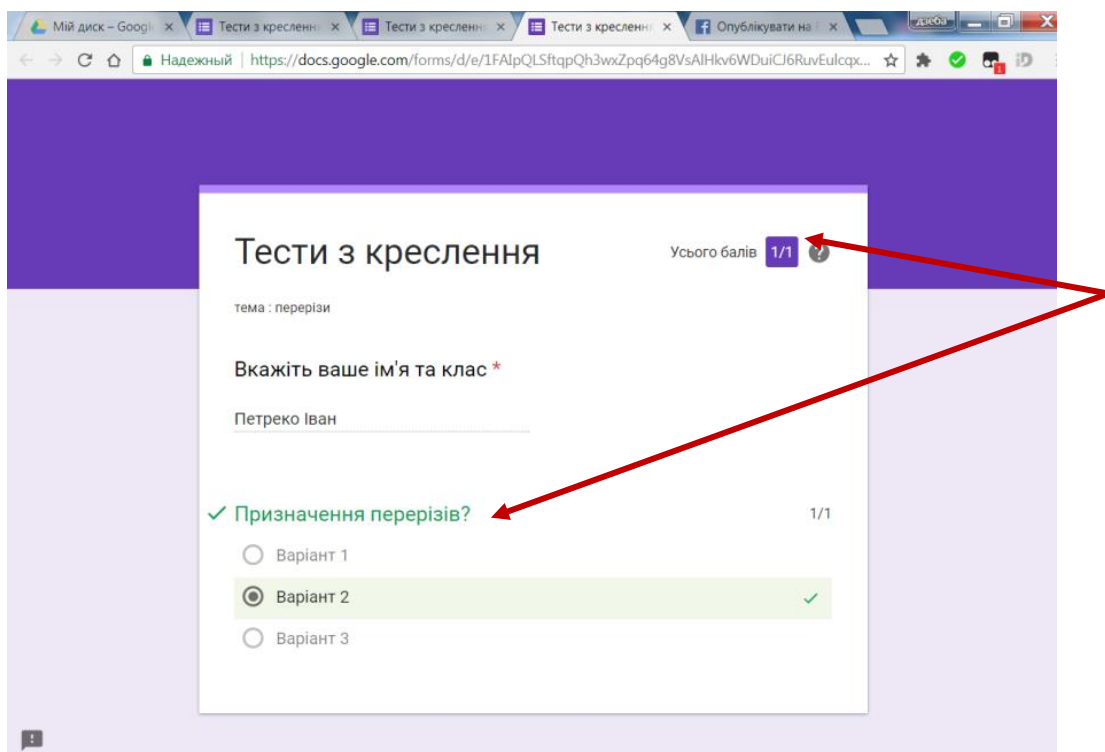


13. Учитель результат може бачити у вкладці «Відповідь», або в окремому документі Excel, на своєму диску.

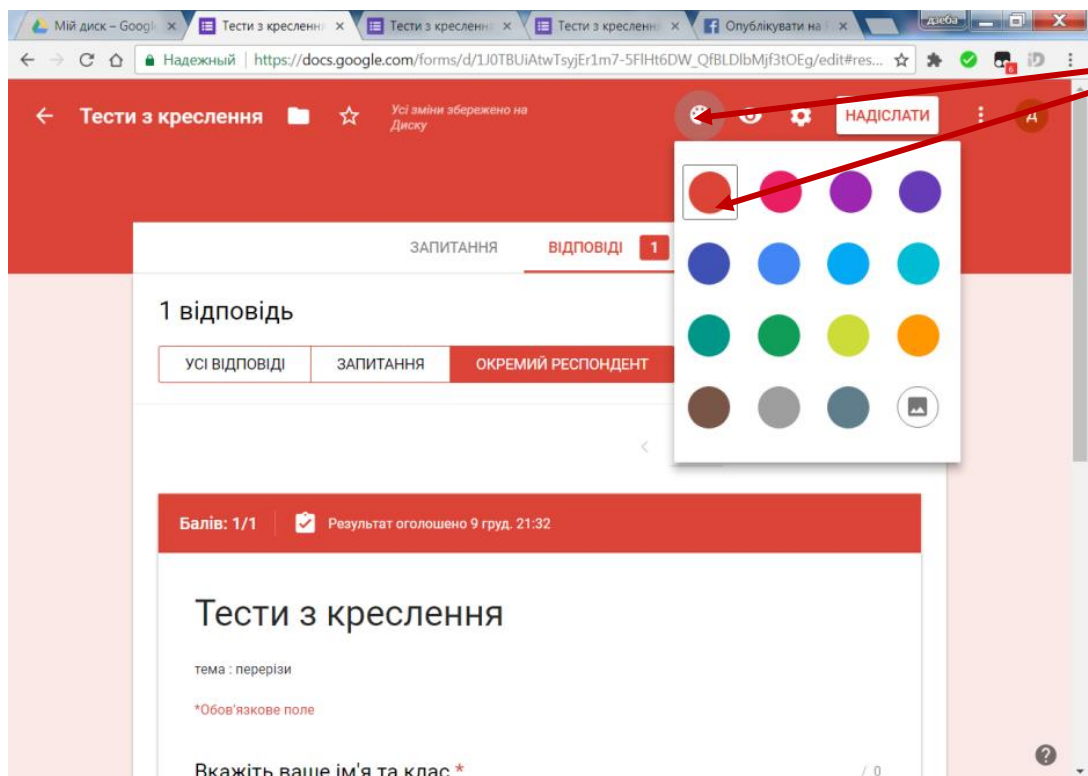


14. Результат тесту учень отримує одразу – вкладка «Переглянути результат».





15. На вкладці «Палітра» можна змінювати фоновий колір тесту



Для прикладу наведу адреси деяких тестів реалізованих мною на основі Google-форми та розміщені в блозі <https://dzebasvyatoslav.blogspot.com/>

1.Посилання на адресу тесту [«Розвиток техніки і технології»](#)

Тести. Розвиток техніки і технології

Розвиток техніки і технології 5-6 клас. 2 бали-низький рівень, 4 - достатній, 6 - середній, 8 - високий.

*Обов'язкове поле

ВКАЖІТЬ ВАШЕ ІМ'Я ТА КЛАС *

Ваша відповідь

1. Як називається корисна річ, виріб, що є результатом людської діяльності? 1 бал

☐ продукт

☐ виріб

☐ деталь

2.Посилання на адресу тесту з [правил техніки безпеки](#)

4.Тести з правил техніки безпеки

ТБ в майстерні.

*Обов'язкове поле

Електронна адреса *

Ваша електронна адреса

Вкажи прізвище та клас *

Ваша відповідь

1 бал

Обери правильний варіант відповіді

1В. Обов'язковою умовою безпечної і продуктивної праці в шкільних майстернях є:

а — правильна організація робочого місця;

б — правильна організація робочого місця;

в — правильна організація робочого місця;

г — правильна організація робочого місця;

4. Висновки

У своїй роботі я розглянув проблему активізації пізнавальної діяльності учнів на уроках трудового навчання, які методи навчання слід застосовувати в педагогічній діяльності. Дієвим засобом активізації пізнавальної діяльності учнів є використання інформаційних технологій. За допомогою комп'ютера як засобу навчання можна реалізувати програмоване і проблемне навчання. Комп'ютер використовують для навчального моделювання науково-технічних об'єктів і процесів. Використання комп'ютера в процесі навчання сприяє також підвищенню інтересу й загальної мотивації навчання завдяки новим формам роботи і причетності до пріоритетного напрямку науково-технічного прогресу; активізації навчання завдяки використанню привабливих і швидкозмінних форм подання інформації, змагання учнів з машиною та самих із собою, прагненню отримати вищу оцінку. В роботі подано порядок створення тестів на основі Google форми для перевірки знань. Для роботи з подібними тестами необхідна наявність інтернету, можливе проведення дистанційного тестування, але оцінка вже не буде об'єктивною.

5. Список використаної літератури та джерел

1. Терещук Б.М., Татушинський В.І. Трудове навчання: Навчальний посібник для 9 класу спеціальної загальноосвітньої школи.(Технічні види праці) Благовіст, 2004. – 128 с.
2. Педагогіка: навчальний посібник для студентів пед. ін-тів / За ред. Бабанського Ю.К – М.: Освіта, 1988. – 380 с.
3. Підласий І.П. Новий курс: Підручник для студентів педагогічних вузів: У 2 кн. – М.: Гуманіт. видавництво центр ВЛАДОС, 1999. – 576 с.
4. Практикум з педагогіки: Навчальний посібник / За заг. ред. Дубасенюк О.А. – Житомир: Житомир. держ. пед. ун-т, 2003. – 483 с.
5. Смолкін А.М. Активні методи навчання. М.:1991. – 180 с.
6. Щукіна Г.І. Активізація пізнавальної діяльності учнів в навчальному процесі. М.:1982. – 114 с.
7. <http://ito.vspu.net/>
8. <http://victornosko.blogspot.com/>
9. <https://dzebasvyatoslav.blogspot.com/>