

ОЦЕНКА РОЛИ ИСТОРИИ В ОБЩЕСТВЕ СОВРЕМЕННЫМИ ШКОЛЬНИКАМИ

И. С. Нечипуренко

История является важнейшей наукой в комплексе социально-гуманитарных дисциплин многократно доказавшей свою значимость и важность на протяжении развития человечества. И от того, насколько подрастающее поколение осознаёт эту важность, во многом зависит то, в каком обществе мы будем жить спустя определённое время. Таким образом, актуальность данной работы заключается в изучении того, как современные школьники оценивают значимость истории для себя лично и для общества в целом, насколько хорошо они ею владеют и насколько интересно им изучать историю как предмет.

Основной целью данного исследования было рассмотрение и анализ оценки истории, её роли в обществе, в своей личной жизни современными школьниками, выявление взаимосвязи между тем, насколько хорошо современные подростки знают историю и насколько хорошо они к ней относятся. Структурно анкета, созданная для данного исследования, состояла из двух частей: в первой задавался ряд вопросов на общее знание всемирной и отечественной истории, во второй выяснялось субъективное отношение к этой области человеческих знаний.

Всего было проинтервьюировано 50 учеников 11-ых классов гимназии №6 г. Минска. Опрос проводился анонимно. В результате исследования были получены следующие результаты.

На вопрос: «Считаете ли вы историю наукой полезной в целом для общества и государства?» ответы распределились следующим образом: «да» – ответило 28 человек, «скорее да» – 22. Ответов: «нет», «скорее нет», либо затруднившихся ответить на этот вопрос не было.

На вопрос: «Считаете ли вы историю полезной для себя лично?» ответы распределились следующим образом: «да» ответило 17 человек, «скорее да» – 23 человека, «скорее нет» – 9 учащихся и «нет» – один человек.

И, наконец, на вопрос: «Интересно ли вам изучение истории?» интервьюируемые ответили следующим образом: «да» ответило 20 человек, «скорее да» – 8 человека, «скорее нет» – 19 учащихся, «нет» – 3 человека.

Можно констатировать, что, несмотря на признание современными учащимися средних общеобразовательных учреждений значения истории для государства и общества, примерно 20 % считают её скорее бесполезной, либо полностью бесполезной в своей жизни и 44 % процентам малоинтересно её изучение. Причём в данном случае можно наблюдать прямую зависимость между тем, насколько хорошо человек владеет историей и тем, насколько она ему интересна. Например, один из респон-

дентов, ответивший на второй и третий вопросы «скорее нет» и «нет» соответственно не знал хронологические рамки Первой Мировой войны, страну запустившую первый искусственный спутник Земли (далее ИСЗ), не смог ответить на вопрос, кто жил раньше: Жан Кальвин или Наполеон Бонапарт.

Касаясь вопроса глубины знаний отечественной истории можно отметить, что они сильно ранжируются от человека к человеку, однако их средний уровень нельзя назвать глубоким. Например, около 30 % респондентов не смогли определить ни одну персоналию из 6-го вопроса, хотя абсолютно про каждую имеется информация в школьном курсе, около 25 % не знала, какое государство первым запустило ИСЗ.

Возможно, причина этого кроется в том, что 44 % школьникам история малоинтересна, и один из путей изменения ситуации видится в том, чтобы сделать изучение истории ближе к ученикам, использовать интересные для них методы обучения, деформализовать учебный процесс.

ИНТЕРАКТИВНЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ РЕСУРС КВОЛЛИ-ТЕСТЫ: ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ КОМПОНЕНТ

Н. С. Сенников, К. П. Мороз

Интерактивный образовательный ресурс Кволли-тесты (qualitesty.com) является структурным компонентом интерактивного семейства QualiMe, направленного на системное формирование в интерактивной образовательной среде математической культуры субъектов образовательного процесса.

Сайт создан на основе кроссплатформерного программного обеспечения ХАМРР, при использовании web-сервера Apache, скриптового языка PHP, языка программирования C++ и многих других специализированных программ, которые в основном изучаются студентами технологических специальностей.

Если же у кого-то возникнет желание ознакомиться с принципами создания интерактивного математического контента, то для этого можно, например, обратиться к публикациям [1] и [2].

Нам же хотелось бы показать, как практически создается интерактивный контент на сайте, чтобы люди, особо не смыслящие в терминологии программирования, не думали, что это все очень трудно и страшно. Посмотрим, как непосредственно на сайт загружаются тесты и в конечном итоге приобретают ту форму, которую уже могут наблюдать все посетители сайта.

Как только Вы зайдете на сайт от имени администратора, или в простонародье, админа (каждый такой админ имеет свой логин и свой па-

роль), то увидите перед собой по сути ту же картину, что и студент/школьник, зашедший на сайт, – выбор «Режима тестирования». На данном ресурсе представлены тесты «Для школьника» и «Для студента». Предположим, что администратор выберет режим «Для школьника», чтобы создать там новый тест. Он тут же окажется в разделе, в котором можно увидеть список всех тестов. Для удобства и быстроты поиска данный список можно отсортировать, выбрав необходимый раздел.

Однако сейчас стоит обратить внимание на один, вроде бы, невзрачный синий квадратик, со знаком плюс внутри. Что означает знак плюса в математике? Правильно! Прибавить. В данном случае администратор будет прибавлять тест, иными словами – создавать новый (рисунок 1).

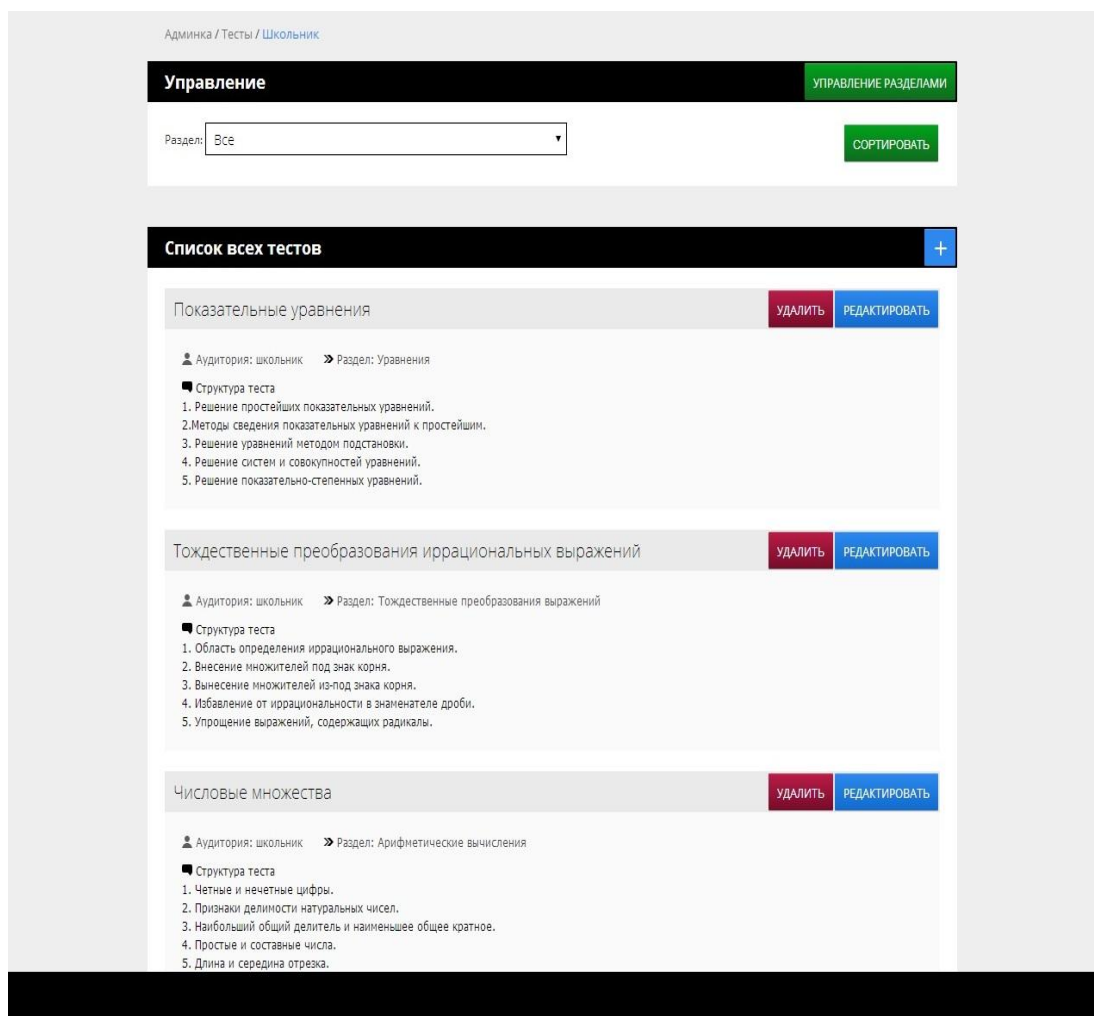


Рис. 1 Окно создания теста

Рис. 2 Окно редактирования задания

При создании нового теста первым делом надо написать название теста, указать автора, составлявшего его, выбрать подходящий раздел и аудиторию, хотя в данном случае она будет выставляться автоматически, то есть «школьник». Так же, ни в коем случае, нельзя забывать про поле «Описание», которое несет в себе очень важную смысловую нагрузку, а именно раскрывает структуру теста, которая может подсказать школьнику/студенту, какие вопросы по той или иной теме будет включать в себя данный тест.

Когда все поля заполнены верно, и так как было запланировано, можно нажимать кнопку «Создать» и переходить к следующему этапу.

После того, как будет нажата кнопка «создать», нас перенесет обратно в окно со списком всех тестов. Там необходимо отыскать только что созданный тест (для удобства можно воспользоваться описанной выше функцией сортировки тестов по темам) и нажать кнопку «Редактировать». После нажатия кнопки «Редактировать», станет возможным увидеть перед собой поля, которые уже были заполнены при создании теста, и теперь необходимо прописать сами задания (рисунок 2).

Для того, что бы перейти к созданию задания опять-таки необходимо нажать на тот самый магический «плюсик», находящийся в синем квадрате, – и перед администратором уже всплыло поле создания задания. В данном случае его взору предстанет поле с четырьмя ячейками вверху: «Задание», «Актуализация знания», «Решение» и «Обратите внимание».

Каждая из ячеек заполняется соответствующей информацией и условиями, прибегая, при необходимости, к использованию формул и вставке рисунков и графиков. Для добавления варианта ответа необходимо все так же использовать синий квадрат с плюсом внутри и добавить столько вариантов ответов, сколько необходимо. Хотите два – можете поставить два! По правилам вашего теста должно быть пять вариантов на выбор? Никто не запрещает сделать и так! В графе тип задания можно выбрать варианты: «один ответ» – можно будет отметить лишь один вариант ответа; «несколько ответов» – необходимо отметить один или несколько вариантов (или даже все); «поле для ввода» – необходимо ввести полученный при решении задания ответ.

И в конце хотелось бы, пожалуй, отметить самый интересный аспект работы с созданием задания: прописывание формул. Для этого, в случае вставки формулы, необходимо нажать значок функции (Fx). Перед нами предстанет абсолютно пустое поле, которое привычным генератором формул (используется в таких программах как Microsoft Office и Microsoft Power Point) так просто не заполнишь. Для того чтобы привести формулу к необходимому Вам виду, следует овладеть специальным языком LaTeX [3] (или просто использовать программу-помощник, что, конечно же, куда сподручнее).

Язык LaTeX программирует исходную формулу текстовым кодом на подобии $f(x)=2\cos \left(x+\frac{\pi}{3}\right)$. И, кажется, вроде как табарщина и совсем ничего не понять (опять же, если в теме особо не сведом), однако, для получения и предварительного просмотра формулы всего лишь необходимо нажать клавишу «рендер!» и увидеть результат на экране. Если ошибки в исходном коде допущено не было, то нажимаем «добавить» и получаем готовую формулу, которая автоматически вставляется в нужное место, то есть место, где был установлен курсор мыши. Процесс проиллюстрирован на рисунке 3.

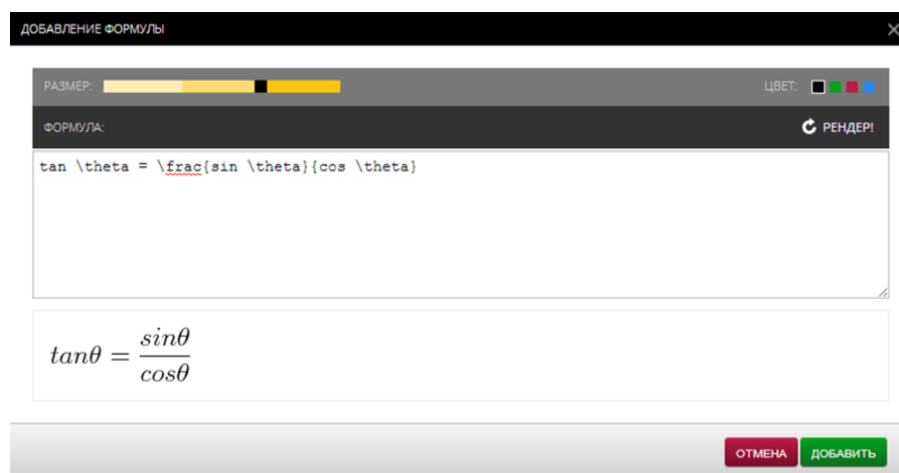


Рис. 3 Окно добавления формулы

В заключении необходимо добавить, что ресурс с каждым днем все больше дорабатывается и улучшается, внедряются новые функциональные составляющие и инновационные разработки. Интерактивное семейство QualiMe в будущем будет включать в себя еще множество разнообразных интерактивных ресурсов по основам школьной и высшей математики и не только.

Литература

1. *Сиротина, И. К., Марченко, А. И.* Интерактивные образовательные ресурсы как средство обучения студентов математике / И. К. Сиротина, А. И. Марченко // Экономическое образование и современные педагогические технологии: сб. науч. работ. Ин-т предпринимательской деятельности. 2012. Вып. 6. С. 55 – 60.
2. *Сиротина, И.К., Березюк, С.И., Фалей, А.В.* Технология создания интегрированной интерактивной образовательной среды / И.К. Сиротина, С.И. Березюк, А.В. Фалей // Материалы IX Европейского науч.-практ. конгресса психологов и педагогов, г. Киев. – Од: Изд-во 2013. – С. 108–113.
3. *Кнут, Д.* Все про TeX. / Д. Кнут. М. : «Вильямс», 2003. 560 с.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ СИСТЕМЫ ЭВРИСТИЧЕСКОГО ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ

А. М. Слабко

Актуальность эвристического обучения заключается в том, что его реализация предполагает отказ от «готовых» знаний, их репродукции и основывается на создании условий для включения учащихся в учебно-исследовательскую деятельность, направленную на поиск новых знаний и их практическое применение. Сущность эвристического обучения (по А. В. Хуторскому [1, с. 146]) заключается в том, что ученик самостоятельно (или с помощью учителя) ставит собственные цели и проектирует индивидуальную образовательную траекторию, выступает полноправным организатором процесса своего учения, анализирует проблемные ситуации, осваивает новые знания и способы учебно-исследовательской деятельности. Формирование у школьников указанных умений в ходе эвристического обучения соответствует главной задаче современного школьного образования – воспитать самостоятельную, творческую, инициативную личность, способную к ответственному принятию решений в жизни и в будущей профессии.

Анализ литературы (Л. М. Фридман, В. И. Андреев, П. Ф. Каптеров, А.С. Нилл и др.) показал, что эвристическое обучение является одним из древних видов обучения, которое обосновал еще Сократ (эвристическая беседа). В настоящее время теоретико-практические основы эвристического обучения разрабатываются Ю. Л. Кулюткиным, А. В. Хуторским, В. И. Андреевым, Г. И. Якубелем и др.