

## Разработка кроссворда в сервисе LearningApps

*Симдянкина Елена Константиновна*

*Приамурский государственный университет им. Шолом-Алейхема*

*студент*

### Аннотация

В статье раскрыта сущность использования кроссвордов в образовательном процессе, разработан кроссворд в сервисе LearningApps для проверки знаний по информатике у учащихся 7 класса по теме: «Измерение информации», в процессе разгадывания которого возможно эффективно и занимательно проверить знания учащихся.

**Ключевые слова:** кроссворд, информатика, процесс обучения, проверка знаний.

## Crossword development in LearningApps service

*Simdyankina Elena Konstantinovna*

*Sholom-Aleichem Priamursky State University*

*student*

### Abstract

The article reveals the essence of using crosswords in the educational process, develops a crossword in LearningApps service to test students in grade 7 on computer science on the topic: «Measuring information», in the process of solving which it is possible to effectively and entertainingly check students' knowledge.

**Keywords:** crossword, computer science, learning process, knowledge test.

В настоящее время образовательный процесс отказывается от традиционного предоставления знаний и занимается поиском новых форм и средств обучения. При обстоятельстве гуманизации учебно-воспитательного процесса имеющуюся технологию обучения становится необходимым направлять на развитие сильной личности, способной жить и работать в непрерывно изменяющемся мире, способной к самостоятельной разработке собственной стратегии поведения, осуществлению нравственного выбора и несению ответственности за него, то есть самореализующейся и саморазвивающейся личности [5].

В школьном обучении особую роль играют занятия, обеспечивающие активное включение в урок каждого учащегося, повышающие авторитет знаний и индивидуальной ответственности учеников за результаты учебного процесса. Игровые формы обучения способствуют успешному решению данных задач. Игра имеет важное значение в жизни каждого ребенка, выходя внешне легкой и беззаботной, она требует от играющего максимум

ума, выдержки, энергии и самостоятельности. Многие дети компьютер воспринимают как игрушку для веселого проведения досуга и это можно брать за основу в образовательном процессе, ведь можно учиться играя [1].

К одному из известных нетрадиционных способов организации учебной деятельности относится кроссворд, который обладает большими возможностями для формирования творческих способностей учащихся и тренирует их память. Отгадывая кроссворд задействуются все уровни усвоения знаний: от воспроизведения до творческо-поисковой деятельности [3].

Многие учителя [1, 2, 3, 5] отмечают важность применения кроссвордов на уроках. Их отгадывание и составление учащимися развивает мышление, учит четкому, логичному и лаконичному выражению своих мыслей. Кроссворды в своей сущности – это интеллектуальные игры, предназначенные для развития эрудиции, тренировки памяти и внимания, расширения словарного запаса. Отгадывая кроссворд развивается мыслительная деятельность, происходит приучение к четкой логике и рассуждению. Кроссворд хорошо применим и при интеллектуальной паузе на уроке.

Использование кроссвордов в учебном процессе способствует:

- стимуляции познавательной активности (обращение учащихся по собственному желанию за помощью к учебникам и дополнительной литературе)
- расширению кругозора, обогащению лексикона новыми словами и терминами
- развитию логического мышления и памяти, творческих способностей
- повышению грамотности [4]

Дидактическая игра (в том числе и кроссворд) включает в себя две задачи: игровую (составление или разгадывание кроссворда) и учебно-воспитательную (закрепление пройденного материала) задачи [3].

При использовании на уроках кроссвордов необходимо четко представлять, цель их применения, закреплению и систематизации каких знаний они способствуют.

Цель исследования – разработка кроссворда в сервисе LearningApps для проверки знаний по информатике у учащихся 7 класса по теме: «Измерение информации».

LearningApps достаточно удобный и бесплатный онлайн-сервис, способствующий созданию интерактивных упражнений для проверки знаний. В данном сервисе возможно создание 20 различных интерактивных упражнений (в том числе кроссворды) в формате игры (рис. 1). Сервис отлично подходит для работы с детьми благодаря удобному и простому интерфейсу.

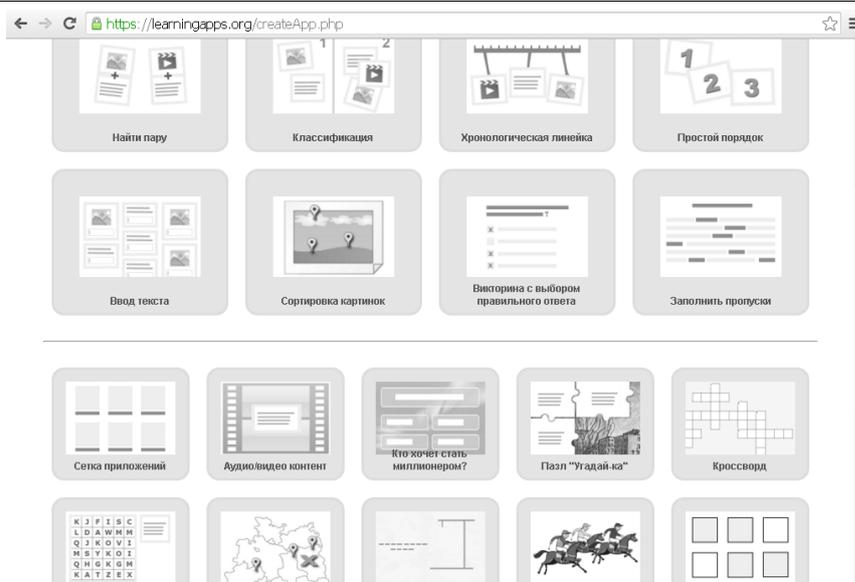


Рисунок 1 – Шаблоны интерактивных упражнений

Выбирая упражнение типа: «Кроссворд», перед пользователем проявляется окно с формами для заполнения (рис. 2), куда необходимо ввести данные о названии приложения, задания к нему и сами вопросы с ответами кроссворда. По желанию можно поставить фоновую картинку.

Рисунок 2 – Окно с формами для заполнения

Заполнив все предлагаемые формы, необходимо сохранить упражнение и проверить его работоспособность (рис. 3). Если все функционирует правильно, то ссылку к нему можно давать детям для проверки их знаний.

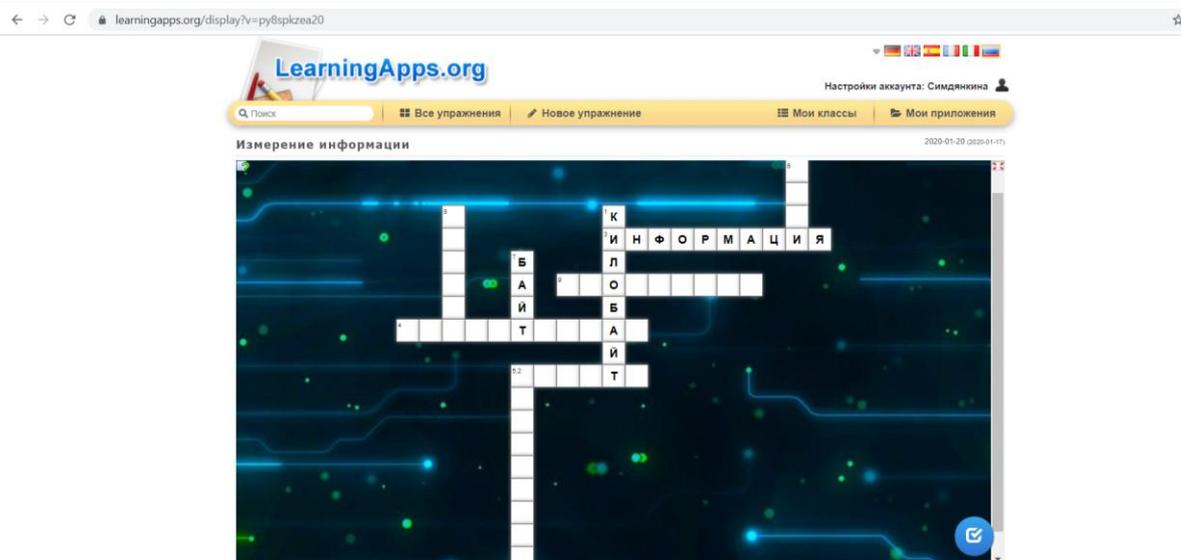


Рисунок 3 – Готовый кроссворд

Ссылка на приложение: <https://learningapps.org/display?v=py8spkzea20>

В ходе исследования был разработан кроссворд в сервисе LearningApps для проверки знаний по информатике у учащихся 7 класса по теме: «Измерение информации», в процессе разгадывания которого учащимся следует вспомнить девять понятий, связанных с данной темой. Применение кроссвордов на уроках информатики способствует эффективной и занимательной проверке знаний учащихся.

### Библиографический список

1. Анисеева Н.П. Воспитание игрой: Кн. для учителя. М.: Просвещение, 2017.
2. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. М.: Педагогика, 2009.
3. Зубрилин А.А. Решение кроссвордов как способ проверки знаний // Информатика и образование. 2002. № 8. С. 20-25
4. Как кроссворды помогают в обучении // Открытый урок 1 сентября URL: <https://urok.1sept.ru/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/534953/> (дата обращения: 20.01.2020).
5. Маркова А.К. и др. Формирование мотивации учения. М.: Просвещение, 2010.