

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОЦИАЛЬНОЙ СЕТИ INSTAGRAM В ПРОВЕДЕНИИ ИНТЕРАКТИВНОГО УРОКА ПО ИНФОРМАТИКЕ.

Абрамова У.А.<sup>1</sup>

<sup>1</sup>*Череповецкий Государственный Университет, Череповец, e-mail: bariabramov@yandex.ru*

---

Внедрение современных цифровых технологий в образовательные учреждения активно распространяется на всю Россию. Социальные сети стали неотъемлемой частью практически каждого ученика современной школы, поэтому с целью стимулирования учебно-познавательной мотивации, развития самостоятельности и активности обучающихся, а также для саморазвития как учащихся, так и педагогов была разработана методика проведения интерактивного урока, служащего закрепить знания учеников 7 класса по теме: «Информация и информационные процессы». Игра представлена публикациями в социальной сети Instagram, каждая публикация содержит вопрос, ответом на который является следующая публикация. Данная разработка позволяет эффективно и качественно оценить знания учащихся не затрачивая при этом дополнительных ресурсов. Помимо оценки знаний учащихся данная методика позволяет в дистанционном формате распространять информацию по теме урока, проводить опросы с целью проверки материала.

---

Ключевые слова: социальная сеть, хештег, информатика, информация, Instagram

## USING THE INSTAGRAM SOCIAL NETWORK FOR AN INTERACTIVE COMPUTER SCIENCE LESSON.

Abramova U.A.<sup>1</sup>

<sup>1</sup>*Cherepovets State University, Cherepovets, e-mail: bariabramov@yandex.ru*

---

The introduction of modern digital technologies in educational institutions is actively spreading throughout Russia. Social networks have become an integral part of almost every student in modern schools, so in order to stimulate educational and cognitive motivation, develop students' independence and activity, as well as for self-development of both students and teachers, an interactive game was developed that serves to consolidate the knowledge of students in grade 7 on the topic: "Information and information processes". The game is represented by posts on the social network Instagram, each post contains a question, the answer to which is the next post. This development allows you to effectively and efficiently evaluate students' knowledge without spending additional resources. In addition to evaluating students' knowledge, this method allows you to distribute information on the topic of the lesson remotely, and conduct surveys to check the material.

---

Keywords: social network, hashtag, computer science, information, Instagram

**Введение.** В Вологодской области широко распространена проблема создания условий для внедрения современной и безопасной цифровой образовательной среды, обеспечивающей формирование стремления к саморазвитию и самообразованию у обучающихся образовательных организаций всех видов и уровней, путем обновления информационно-коммуникационной инфраструктуры, подготовки кадров, создания федеральной цифровой платформы. В наше время учащимися в современной школе широко используются социальные сети, в связи с этим в рамках студенческого курса Программа Личностного и Профессионального Развития встал вопрос о возможности организации занятия, которое предусматривает работу учащихся с социальной сетью.

**Цель исследования.** Возможность использования социальной сети Instagram в ходе образовательного процесса, в частности в ходе интерактивного урока, цель которого –

повышение эффективности образовательного процесса, достижение всеми обучающимися высоких результатов обучения.

**Материал и методы исследования.** В данном проекте участвовали ученики 7 «А» класса МАОУ «СОШ №20» города Череповец.

В результате работы были использованы следующие методы исследования: моделирование, визуализация, анализ, работа с источниками Интернета и электронными ресурсами, опрос.

#### **Результаты исследования.**

В рамках студенческого курса Программа Личностного и Профессионального Развития был реализован проект, который подразумевал проведение в МАОУ «СОШ №20» игры по информатике для 7 класса. Данный проект представлял собой интерактивную игру, сочетающую в себе элементы работы с социальной сетью, а именно с хештегам и привычные традиционные задания в виде вопросов по заданной теме. Для реализации проекта была создана страница самой игры в соц. сети, где были выложены необходимые задания.

После организационного момента учащимся предстояло подготовить по одному телефону на команду с доступом в социальную сеть Instagram. С этим не возникло сложностей, так как перед проведением мероприятия был проведён соц. опрос в классе, результатом которого стало то, что 20 человек из 27 зарегистрированы в Instagram и в школе имеют при себе телефон с выходом в интернет.

Как было сказано ранее, учащимся предлагается работать с социальной сетью Instagram. Необходимо по заданным хештегам переходить по публикациям, на которых изображены вопросы. Для прохождения викторины требуется выполнить следующие действия:

1. Открыть социальную сеть Instagram.
2. Перейти во вкладку «Поиск» (значок лупы на нижней панели).
3. Нажать на поисковую строку (самая верхняя строка).
4. Поставить знак хештега «#» и ввести первый заданный учителем хештег «#7\_информатика»
5. Перейти по хештегу и открыть изображение .

Перейдя по первому хештегу учащимся необходимо ответить на предложенный вопрос, ответ на который является слово для следующего хештега. Важно вводить последующие хештеги начиная с «#7\_ответ предыдущей картинки».

Список вопросов:

1. Что в переводе с латинского языка означает слово «информация»? (#7\_разъяснение)

2. Информация определяется однозначно или нет? (#7\_нет)
3. Что необходимо для того чтобы информация добиралась от источника информации к приемнику? (#7\_сигнал)
4. Чему свойственны информационные процессы – живой или неживой природе? (#7\_живой)
5. С помощью каких органов человек воспринимает информацию? (#7\_чувств)
6. Совокупность знаний, сведений и данных это.... (#7\_информация)
7. К какому виду относится информация, воспринимаемая с помощью органов слуха? (#7\_звуковая)
8. При разговоре по телефону происходит хранение или обмен информацией? (#7\_обмен)

Последним хештегом служит изображение с кодовым словом. После того, как учащийся дошёл до данного слова ему необходимо поднять руку и передать его учителю. Викторина оценивается согласно скорости её выполнения учащимися.

Для того, чтобы учащиеся пользовались телефоном в соответствии с необходимостью для выполнения заданий игры, а также помогать с поиском заданий, к каждой команде был прикреплен студент, ознакомленный с правилами проведения игры.

#### **Заключение:**

Выводом методики проведения данного интерактивного урока является актуальность аккаунта Instagram-игры после её проведения. Этому свидетельствуют истории («Stories»), где мы оставили для ребят интересные лайфхаки, примеры, задания и портреты известных информатиков. Также отметим, что преподаватель имеет возможность поделиться данной викториной с другими школами, для этого ему необходимо передать первый хештег другому преподавателю.

В ходе данного исследования было выявлено, что методика даёт возможность использовать аккаунт Instagram-игры в следующем формате: проводить опросы, тесты, задавать вопросы, на которые можно дать развёрнутый ответ.

#### **Список литературы**

1. Национальный проект «Цифровая образовательная среда», утвержденный приказом Министерства просвещения РФ
2. Босова Л.Л. Информатика: методическое пособие для 7-9 классов/Л.Л.Босова, А.Ю. Босова. -М.: БИНОМ. Лаборатория знаний,2015.
3. Денисова Т.А.: методическое пособие «Использование в образовательном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий»: ГБПОУ «ОНТ», 2018.