

РАЗРАБОТКА И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭЛЕКТРОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ ДЛЯ РЕШЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ЗАДАЧ ПО РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС.

На современном этапе развития общества происходит пересмотр социальных требований к образованию. В требованиях ФГОС указано, что условием для реализации основной образовательной программы является создание информационно-образовательной среды (ИОС). Главная задача учителя – освоить ИОС школы как пространство, в котором осуществляется профессиональная педагогическая деятельность. Педагогическая профессиональная деятельность сопровождается и созданием определенной продукции - авторских информационных ресурсов.

Цифровые образовательные ресурсы, дополняя широкий спектр педагогических (образовательных) технологий, помогают решить вопросы формирования общей коммуникативной компетенции, одного из условий успешной социализации выпускников. Важно отметить инновационные качества данного вида образовательных ресурсов такие как мультимедийность, интерактивность, доступность, универсальность, комплексность, широта распространения. ЦОРы уместны

Как современный учитель я активно осваиваю новые технологии и применяю электронные образовательные ресурсы на всех этапах деятельности: от целеполагания (совместного, осознанного) до обобщения (повторение, структурирование - презентация). Положительные результаты дает использование готовых Flash – анимаций, как при изучении нового материала, так и при закреплении и проверке знаний. С заданиями сервиса Виртуальной лаборатории учащиеся работают и на уроках и дома. В своей работе я использую не только готовые ресурсы, но и самостоятельно разработанные. Для создания интерактивных заданий я использую различные сервисы WEB 2.0.

LearningApps.org. Это средство для разработки интерактивных электронных учебных материалов. Инструментарий сервиса позволяет создавать учебные классы, создавать наборы учебных элементов и следить за тем, кто из студентов смог успешно выполнить задания, а кто нет. Сами ученики также могут создавать учебные элементы, которые будут размещаться в общем наборе элементов класса. Различные типы заданий «Гонка за лидером (млекопитающие)», «Распредели млекопитающих по отрядам», «Фазы мейоза», «Типы размножения», кроссворды по темам «Млекопитающие», «Папоротникообразные», «Кто хочет стать миллионером» (по темам папоротникообразные, кольчатые черви, млекопитающие) были разработаны с помощью этого сервиса и использовались при проведении уроков и внеклассных мероприятий.

Для создания обучающего видео можно использовать всем хорошо известные сервисы, такие как YouTube. Главная проблема при просмотре учебных видеороликов — пассивность зрителей. Поэтому появляется

необходимость прикрепить к видео учебные задания, организовать опрос или обсуждение, снабдить видео дополнительной информацией или ссылками на веб-ресурсы. То есть сделать видео интерактивным.

Интерактивное видео решает сразу три задачи:

- 1) облегчает усвоение учебного материала, даёт подсказки, комментарии по ходу просмотра, позволяет узнать больше (с помощью ссылок на веб-ресурсы);
- 2) даёт возможность активизировать усвоение материала и проконтролировать это с помощью опросов, заданий, обсуждений;
- 3) вносит в обучение элемент игры, позволяя зрителю самому выбирать сюжет при просмотре видео.

Интерактивное видео с возможностью выбора сюжетной линии можно использовать в образовании в виде учебного видеоквеста: инструкция-алгоритм с последовательностью действий, выставка творческих видеоработ школьников, рассказ о животных, относящихся к одному отряду, видеозксурсия.

Примеры обучающего видео, созданные мною с помощью сайта YouTube «Строение растений» (добавлен выбор сюжетной линии), «Лук - наш друг» (добавлено звуковое сопровождение, пояснительная и справочная информация). Данные видео рекомендовались учащимся для просмотра при подготовки домашнего задания и использовались при проведении внеклассного мероприятия.

В рамках онлайн-конференции «Новая школа: мой маршрут» проводился тренинг «Интерактивный плакат в Power Point» (ведущая - Бугаева О. А.). Участие в этом тренинге позволило мне освоить технологию создания интерактивного электронного плаката. В рабочей области интерактивных плакатов могут размещаться любые мультимедиа объекты: статичные иллюстрации, анимации, текст. Кроме того, в отличие от мультимедийных плакатов, в ней могут быть размещены как статичные 3D модели, так и 3D анимации, Flash-приложение. За счет использования интерактивных элементов может быть решена одна из важнейших задач, стоящих перед учебными пособиями – привлечение внимания обучаемого и его вовлечение в активную познавательную деятельность и как никакое другое средство позволяет варьировать уровень погружения обучающихся в изучаемую тему.

Моя разработка «Папоротникообразные» на конкурсе интерактивных дидактических пособий в рамках фестиваля «Горизонты цифрового будущего» (2014 год, г. Вольск) в номинации «Пособие для сообщения сведений» заняла II место; на VI Международном конкурсе авторов цифровых образовательных ресурсов "IT-эффект" (проект «Мир конкурсов» на базе КГАОУ "Школа космонавтики") – I место. Интерактивный плакат «На перекрестке трех наук» (разработан к внеклассному интегрированному мероприятию по химии, биологии, физике для 9-11 классов) на III Региональном дистанционном конкурсе «Истина где-то рядом» занял I место в номинации «Интеллект-шоу». Методическая разработка мероприятия опубликована на страницах сетевого журнала "Вопросы Интернет Образования"

Любые интерактивные плакаты для учащихся должны создаваться с учетом не только предметной области, но и возрастных особенностей учеников. При этом следует учитывать доступность текста для прочтения, использование яркие и красивые шрифты, создавать простую и удобную навигацию.

Необходимо сказать и о недостатках применения электронных образовательных ресурсов. Нерациональное, необоснованное использование может привести к тому, что:

- ограничивается возможность развития культуры речи учащихся, недостаточно активно развиваются навыки работы с терминами, навыки письменной речи;
- происходит излишняя алгоритмизация мыслительной деятельности обучающихся;
- ухудшается состояние здоровья школьников в случае неравномерного чередования различные формы работы.

Новые информационные технологии это не только технические средства, но и новые формы и методы преподавания, новый подход к процессу обучения. Анализируя опыт использования ИКТ на уроках, можно с уверенностью сказать, что использование электронных образовательных ресурсов позволяет обеспечить положительную мотивацию обучения, проводить уроки на высоком эстетическом и эмоциональном уровне; обеспечить высокую степень дифференциации обучения; усовершенствовать контроль знаний; рационально организовать учебный процесс, повысить эффективность урока; формировать навыки исследовательской деятельности. Применение информационных технологий позволяет мне развивать профессиональные компетенции, осуществлять задуманное, делать урок современным, по-настоящему развивающим и познавательным. Это ведёт к решению главной задачи образовательной политики, к реализации требований ФГОС.

Библиография

Интернет-ресурсы:

1. Вольхина Е. ИКТ в обучении. [Электронный ресурс]. - Режим доступа URL.: <https://pedtehno.ru/content/ikt-v-obuchenii>
2. Савинкина С.Ю. Разработка и использование интерактивных плакатов, схем и таблиц. [Электронный ресурс]. - Режим доступа URL.: http://vio.uchim.info/Vio_117/cd_site/articles/art_1_9.htm
3. Федеральные Государственные Образовательные Стандарты. [Электронный ресурс]. - Режим доступа URL.: <http://qoo.by/MqN>
4. Якорев Д. Интерактивный плакат. Что это? [Электронный ресурс]. - Режим доступа URL.: <http://wiki.itorum.ru/2011/08/interaktivnyj-plakat-chto-eto/>

Сведения об авторе:

Беземская И. В., МОУ «Средняя общеобразовательная школа №2 р.п. Сенной Вольского района Саратовской области»