Материалы статьи для выступления на ШМО/РМО

подготовила учитель начальных классов

МБОУ «Школа № 118 города Донецка»

Ращупкина Светлана Алексеевна

**Интерактивные технологии в системе дистанционного обучения**

Сегодня в образовательном пространстве присутствуют различные формы образования. Быстрые темпы развития различных каналов связи, широкое распространение сети Интернет и других информационных и телекоммуникационных технологий дало возможность реализовать процесс обучения дистанционно. Дистанционное обучение не зависит от внешних экономических, социальных, географических факторов, а также от возможных личных физиологических ограничений, что предоставляет равные возможности в получении образования. Особенно остро встал вопрос организации дистанционного обучения весной 2020 года, когда большое количество учебных заведений многих стран вынуждены были перейти на дистанционный режим из-за сложной эпидемиологической обстановки.

 *Дистанционное образование – это практика, которая связывает преподавателя, обучаемого, а также источники, расположенные в различных географических регионах, посредством специальной технологии, позволяющей осуществлять взаимодействие.*

Дистанционному образованию характерно:

− пространственная удаленность обучающего, обучаемого и учебного заведения;

− наличие договоренностей между ними;

− двунаправленное взаимодействие обучаемого и обучающего;

− подбор материалов и методов, предназначенных для дистанционного обучения.

Дистанционное обучение — самостоятельный формат, с большим количеством особенностей и специфических требований. И работа в этом формате у педагогов вызывает ряд трудностей. Ведь нельзя просто перенести существующую методологию в дистанционный формат, внедрить отдельные механики и надеяться, что они эффективно заработают. Дистанционное обучение привносит в образовательную практику новые понятия и термины, новые методы и технологии обучения.

В процессе дистанционного обучения несколько меняются функции всех участников образовательного процесса: педагогам необходимо не только адаптировать материал к дистанционной форме, разработать новую систему контроля, но и организовать живое общение, без которого невозможно развитие коммуникативных компетенций; по контролю за степенью усвоения новых знаний часть нагрузки ложиться на родителей, поэтому им необходимо изменить систему контроля; от школьников дистанционный формат требует развитой силы воли, ответственности и самоконтроля.

Поэтому педагогу необходимо так построить технологию обучения, чтобы в наибольшей степени она смогла бы заинтересовать учеников. По результатам социологического исследования, проведенного Центром информационно-аналитического обеспечения системы дистанционного образования, технология обучения, построенная на использовании учебной литературы, заинтересует 10 % обучающихся; технология обучения, построенная на использовании учебной литературы и аудиозаписей, заинтересует 11,6 % ; учебная литература в сочетании с видеозаписями может привлечь 14,7 %; учебная компьютерная (мультимедийная) программа – средство обучения, способное сочетать текст, аудио- и видеозаписи, – может привлечь 24,3 %; при обеспечении интерактивного общения с тьютором и специалистами в изучаемой области знаний можно рассчитывать на привлечение к учебному процессу более 60 % обучающихся.

Таким образом одна из задач, стоящих перед педагогом, — это организация взаимодействия, т.к. именно взаимодействие составляет сущностную характеристику педагогического процесса. Взаимодействие должно предусматривать не только обмен информацией, но и организацию совместной деятельности, и должно основываться на двух аспектах: предметная деятельность и общение. Посредством учебного взаимодействия учащийся переводится в позицию субъекта, что является проблемой для дистанционного образования.

В образовательном процессе школьник может выступать в роли объекта и субъекта учебной деятельности. Это зависит от уровня познавательной активности учащегося в учебном процессе. В роли объекта учебной деятельности ребенок выступает при пассивном обучении, которое направлено на усвоение и воспроизведение учебного материала, полученного от источника знаний (учителя или учебника), т.е. учащийся является пассивным слушателем, который следует указаниям учителя. Связь учителя с учащимися в пассивных уроках осуществляется посредством опросов, самостоятельных, контрольных работ, тестов и т. д. Данный метод считается наименее эффективным для усвоения учебного материала.

Ребенок в большей степени становится субъектом деятельности, в процессе активного обучения, когда ученик становится активным участником процесса обучения и учитель и учащиеся вступают в диалог друг с другом.

Одним из современных направлений «активного обучения» является интерактивное обучение. От активных методов интерактивные отличится тем, что ориентированы на взаимодействие учеников не только с учителем, но и друг с другом и на доминирование активности учащихся в процессе обучения. Место учителя в интерактивных уроках сводится к направлению деятельности учащихся на достижение целей урока. Интерактивное обучение предполагает отличную от привычной логику образовательного процесса: не от теории к практике, а от формирования нового опыта к его теоретическому осмыслению через применение.

Задачи педагога в интерактивном обучении заключаются в осуществлении помощи процессу обмена информацией; в выявлении многообразия точек зрения; в обращении к субъективному опыту учащихся; в соединении теории и практики; в взаимообогащении опыта учащихся; в поощрении творчества и самостоятельности учащихся.

Дистанционный формат дает более широкие возможности для педагога в части интерактивного обучения, но часто педагоги не пользуются данным инструментарием и пытаются проводить уроки в классической форме.

***Как эффективно использовать интерактивные технологии в дистанционном обучении***

В основе интерактивного подхода в дистанционном обучении лежат следующие принципы:

− взаимодействие является не только целью, но и результатом образовательной деятельности;

− интерактивный подход строится на последовательном решении задач организации взаимодействия в процессе освоения учебного предмета;

− единство взаимодействия и общения как решение педагогической задачи единства обучения и воспитания;

− организация группового взаимодействия и перевод его на уровень сотрудничества;

− диалогизация учебного взаимодействия;

− создание условий для проявления субъективной активности, которая соответствует индивидуальным способностям обучающегося (т.е. должны быть созданы условия, чтобы каждый ребенок мог выступить в роли творца и создателя собственной учебной деятельности);

− использование различных методов диагностики и оценивания, включая самодиагностику, самооценивание и саморегуляцию.

Таким образом интерактивный подход в учебной деятельности основан на различных линиях взаимодействия: ученик ↔ учебный предмет, педагог ↔ ученик, ученик ↔ ученик. В дистанционном обучении приоритетным является взаимодействие учащегося с учебным предметом. А определяющим в обучении будет взаимодействие между учащимися и предметом обучения.

**Интерактивные технологии**

Какие же интерактивные технологии будут эффективно работать в дистанционном обучении?

**Мультимедийные технологии**

Организация диалога в процессе дистанционного обучения реализуется с помощью мультимедийных технологий, которые можно разделить на два типа: online и offline. Технологии online обеспечивают обмен информацией в режиме реального времени. Технологии offline доставляют сообщения, доставленные адресату, сохраняются на компьютере, и их можно просмотреть их в удобное время.

Как было сказано выше, в основе интерактивной модели обучения лежит активное общение обучающихся между собой и с учителем, следовательно, общение должно оставаться первостепенным видом деятельности и в дистанционной форме на различных этапах процесса обучения. Основные виды деятельности на дистанционных занятиях не отличаются от очных видов деятельности. К ним относятся: дискуссии, обсуждения, беседы, ролевые игры с решением учебной проблемы, проектная деятельность и т.д. В дистанционной форме предпочтительнее использовать малые группы сотрудничества.

**Технологияобучения в сотрудничестве**

Технологияобучения в сотрудничествесоздает условия для активной совместной учебной деятельности обучающихся в различных учебных ситуациях. Существуют европейский и американский варианты обучения в сотрудничестве. Европейский вариант обучения в сотрудничестве используется в процессе проектной деятельности, связан с организацией дискуссий. Американский вариант нацелен на формирование определённых навыков, умений, на усвоение понятий и академических знаний.

В процессе работы учащиеся обмениваются адресами своих электронных ящиков, номерами в мессенджерах для возможности постоянной связи между собой, также для обсуждения тех или иных возникающих в процессе обучения вопросов обучающиеся имеют возможность использовать форумы, чаты, онлайн-конференции.

В мировой педагогике основными вариантами организации обучения в сотрудничестве являются:

***Student Team Learning (обучение в команде*)**

Метод направлен на достижения цели группы и успех всей команды. Основными принципами данного метода являются: «награды» – выставляется оценка совместной работы всей команды, т.к. группа имеет одно задание; личная ответственность каждого члена команды за успех всей группы; равные возможности каждого участника принести своей команде очки, которые он зарабатывает путём улучшения своих учебных результатов.

В педагогической практике существует несколько вариантов организации обучения в команде: 1) *индивидуально-групповая работа* (Student-Teams - Achievement Divisions - STAD) и 2) *командно-игровая работа* (Teams-Games-Tournament - TGT).

При организации *индивидуально-групповой* работы формируются группы из учеников, имеющих разный уровень обученности в количестве 3-4 человека. Учитель объясняет новый материал, а затем каждой группе дается определенное задание и необходимые опоры. Каждый участник группы выполняет свою часть задания и афиширует результаты, которые контролируются всей группой. Затем организуется обсуждение работы над заданием с учителем. После того, как новый материал усвоен, каждый член группы выполняет индивидуальный тест (задания могут быть дифференцированными). Отметки за индивидуальный тест суммируются, и выставляется общая отметка всей команде. Тестирование помогает учащимся систематизировать знания и осмыслить тему. Такой метод работы наиболее эффективен для усвоения нового материала.

При организации *командно-игровой* работы формируются группы по 3 человека, имеющие одинаковый уровень обученности. После объяснения нового материла учителем каждая команда получает задания в соответствии с уровнем обученности. Побеждает команда, которая набирает наибольшее количество баллов.

***Jigsaw (пила)***

Другая разновидность обучения в сотрудничестве разработана Эллиот Аронсон в 1978 г. и назван Jigsaw (в дословном переводе с английского - ажурная пила, машинная ножовка). Группа делится на команды по 5-6 человек для работы над учебным материалом, который предварительно разбит на логические или смысловые блоки.

Каждый участник команды работает над своим заданием. Затем организовывается «встреча экспертов», где ученики, которые и изучали одинаковые вопросы, обмениваются информацией. Потом они возвращаются в свои команды, где делятся информацией с другими членами группы. Таким образом каждый ученик усваивает полный объем материала.

Следует отметить, что в технологииобучения в сотрудничественедостаточно сформировать группы и дать им соответствующее задание, необходимо, чтобы каждый ребёнок захотел сам конструировать свои знания. Поэтому в данной технологии важно уделить внимание не только способу организации, условиям и методике работы, но и мотивации учащихся.

**Кейс-технология**

В системе интерактивных методов обучения важное место занимают кейс-технологии. В процессе реализации данной технологии учитель выступает в роли модератора − следит за установленным порядком.

Технология работы с кейсом в учебном процессе сравнительно проста и включает в себя несколько этапов.

I этап (вводный кейс) − введение в проблему. Его цель − краткое описание ситуации и представление сути проблемы.

II этап (информационный кейс) − сбор информации.

III этап (стратегический кейс) − рассмотрение/поиск альтернатив. У учащихся развивается многомерное мышление.

IV этап (исследовательский кейс) − принятие решения. Учащиеся сопоставляют все найденные альтернативы и вырабатывают совместное решение внутри малой группы по одному из вопросов.

V этап (презентационный кейс) − презентация решения. На этом этапе объединяется работа малых групп, а именно путем коллективной работы создается презентация.

VI этап (тренинговый кейс) − сравнительный анализ. Учащиеся анализируют конкретную ситуацию и принятое решение.

Деятельность учителя:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***до занятия*** | ***в процессе занятия*** | ***после занятия*** |
| 1) подбирает кейс, 2) определяет основные и вспомогательные материалы, 3) разрабатывает сценарий занятия. | 1) организует предварительное обсуждение кейса, 2) делит учащихся на группы, 3) руководит обсуждением кейса в группах, 4) в случае необходимости обеспечивает доп. сведениями. | 1) оценивает работу группы, 2) оценивает принятые решения и поставленные вопросы. |

Деятельность учащихся:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***до занятия*** | ***в процессе занятия*** | ***после занятия*** |
| 1) получает кейс и список рекомендованной литературы, 2) индивидуально готовится к занятию. | 1) задает вопросы, углубляющие понимание кейса и проблемы, 2) разрабатывает варианты решений, принимает во внимание альтернативные мнения, 3) принимает/участвует в принятии решений. | 1) составляет письменный отчет о занятии по заданной форме. |

Метод кейсов способствует развитию умения анализировать ситуации, оценивать альтернативы, выбирать оптимальный вариант и планировать его осуществление, вырабатывается навык решения практических задач.

**Технология интеграции интернет-ресурсов в сферу онлайн-образования**

Технология интеграции интернет-ресурсов в сферу онлайн-образованиябазируется на использовании систем Интернет для доставки учащимся учебно-методических материалов для организации регулярных консультаций преподавателями-тьюторами или организации онлайн-уроков. В интернете есть много материалов представленных в форме видеоуроков, которые легко интегрировать в образовательный процесс. При интеграции обучающего видео в образовательный процесс следует учитывать, что ученики вместо пассивного потребления материала должны выполнять задания, работать на тренажерах и выбирать сценарий развития событий уже во время просмотра.

Для обеспечения интерактивности целесообразно использовать сервисы дистанционного обучения, предлагающие комплекс различных средств для организации интерактивного учебного процесса.

***Игровые технологии***

Применение игровых технологий построения учебного процесса особенно важно при дистанционном формате обучения. Игра помогает повысить вовлеченность учеников в процесс обучения, стимулировать их самостоятельную деятельность, что может отчасти компенсировать отсутствие прямого контакта с учителем. Применение дидактической игры в качестве метода обучения имеет следующие преимущества:

1) решается конкретная дидактическая задача, то есть изучается новый материал, повторяется и закрепляется пройденный материал, осуществляется формирование умений и навыков, которые позволяют использовать полученные знания на практике;

2) осуществляется формирование таких качеств личности, как наблюдательность, внимание, память, происходит развитие мышления.

Игровая форма подачи имеет ряд преимуществ:

* игра привлекательна для аудитории всех возрастов;
* дети готовы участвовать в игре без контроля взрослых;
* в игру удается привлечь практически всех обучающихся класса;
* организация обратной связи между игровой средой и игроком через оценку действий игрока;
* целью игры должно быть достижение конкретных учебных навыков и умений. Именно в этом и заключается основное отличие дидактической компьютерной игры от классической игры, которая создается исключительно в развлекательных целях;
* наличие возможности задать темп развития событий;
* возможность прерывания игры в любой момент. Данная опция должна быть предусмотрена в любой игре, что требуется для соблюдения санитарно-гигиенических правил;
* при наличии затруднений игрок может получить необходимые консультации-инструкции, что позволяет сформировать у обучающегося умения действовать по алгоритму.

Для создания дидактических игр могут использоваться различные сервисы: SMART Technologies, LearningApps, Quizizz, EDpuzzle, ClassTools.NET, JeopardyLabs

**Технология Web–квест**

Web-квест – проблемное задание c элементами ролевой игры, для выполнения которого необходимы информационные ресурсы сети Интернет. Технология может использоваться как один из видов контроля при дистанционном обучении.

Web-квест представляет собой образовательный веб-сайт, компоненты которого наполняются обучающимися в процессе решения определённых учебных задач и имеет сложную дидактическую структуру:

– введение, т.е. чёткое описание сценария Web- квеста, плана работы, распределение ролей его участников;

– центральное задание содержит цель, проблему, действия обучающихся направляются на решение проблемы и достижение результата;

 – указания по выполнению основного задания: описание хода работы; распределение обязанностей среди участников; список интернет-источников, рекомендации по их использованию и порядок сортировки информации; временные ограничения и форма представления конечного продукта; критерии и параметры оценки и самооценки квеста;

– заключение: подведение итогов работы и обобщение результатов, рефлексия, постановка новых задач по исследуемой проблеме.

Задания веб-квеста обычно располагаются на сайте в сети Интернет, который можно создать как на корпоративном сайте, так и используя современные интернет-сервисы: Google (https://sites.google.com), конструктор Zunal WebQuest Maker (http:// zunal.com), генератор веб-квеста (http://www.aula21. net/Wqfacil/intro.htm) и др.

Обучающиеся могут выполнять задания веб-квеста при этом общаться со сверстниками (телеконференции, вебинары и др.), работая в группе, а также пробовать себя в различных социальных ролях. Все это позволяет создать благоприятную образовательную среду для формирования навыков исследовательской деятельности, активизации самостоятельной познавательной деятельности обучающихся в игровой форме; развития универсальных учебных действий и ключевых компетенций школьников.

**Timeline**

Учитель постоянно находится в поиске способов подачи учебного материала. Эффективным инструментом для создания эффектной, привлекательной «упаковки» учебного материала может стать таймлайн - лента времени. Это графическая интерактивная шкала, которая содержит метки с информацией о событии, процессе, явлении в хронологическом порядке. По сути, это один из видов инфографики.

Будучи размещенным в интернете, таймлайн может включать текстовые пояснения, иллюстрации, аудио и видеоматериалы, а также гиперссылки на сторонние ресурсы, позволяет просматривать, создавать, сравнивать интерактивные графики и обмениваться ими.

В образовательных целях таймлайны используются для формирования у обучающихся системного взгляда на изучаемые темы (исторические события, биографию или творчество писателя). Еще одно направление в применении этих сервисов – планирование деятельности. На такой ленте времени отображаются этапы, сроки, условия реализации плана (проекта). Подобные таймлайны могут использоваться как на уроках, так и в воспитательной работе, и в проектной деятельности, предоставляя участникам возможность организации совместной деятельности. Этот инструмент дает понимание хронологии и периодизации, способствует развитию навыка работы с информацией, позволяет делать широкие обобщения для лучшего восприятия темы, помогает представить данные наглядно. Например, при использовании временной шкалы для изучения новой темы можно использовать систему подсказок, которые помогут учащимся связать события друг с другом.

При помощи различных сервисов можно легко организовать любую информацию, таймлайн может составлять один участник, а также в ряде сервисов может быть реализована и совместная работа по формированию ленты времени.

В центре процесса дистанционного обучения всегда находится самостоятельная познавательная деятельность обучаемого. Поэтому технологии дистанционного обучения должны предусматривать сочетание самостоятельной познавательной деятельности учащихся с различными источниками информации, учебными материалами, специально разработанными по данному предмету (справочные, дополнительные материалы); систематическое взаимодействие с учителем; групповую работу с одноклассниками, используя проблемные, исследовательские, поисковые методы в ходе работы над соответствующими темами предмета; совместные телекоммуникационные проекты, обмен мнениями, информацией через сеть Интернет.