«Интерактивные инструменты и ресурсы цифровой образовательной среды как средство повышения качества образования”

Одной из основных проблем современного образования является снижение его качества, которое, по мнению многих исследователей, связано со снижением мотивации у учащихся к обучению, низком уровне длительной концентрации на объясняемом материале. Традиционный подход к организации образовательного процесса уже не решает этих проблем, так как обладает целым рядом недостатков, таких как:

-недостаточная степень учета индивидуальных особенностей восприятия информации;

- превышение объема сообщаемой информации возможности ее усвоения;

- отсутствие возможности приспособить темп обучения к различным индивидуально-психологическим особенностям учащихся и др.

Таким образом, возникает противоречие между существующими подходами к преподаванию учебных дисциплин и индивидуальными интересами и возможностями в освоении новых знаний у школьников, которые данные подходы удовлетворить не могут.

Кроме этого имеются противоречия между традиционным дидактическим инструментарием, используемым педагогами и дидактическим потенциалом современных ИКТ-технологий, которые педагоги не реализуют в полной мере.

Для устранения этих недостатков традиционной системы обучения необходимы новые образовательные технологии и новые средства обучения, соответствующие современному уровню развития науки и техники и обеспе-чивающие индивидуализацию и дифференциацию образовательного процес-са.

Наиболее эффективными образовательными технологиями для решения этих задач, по мнению многих исследователей, является интерактивное обучение.

В последнее время интерес ученых и практиков к интерактивному обучению значительно возрос, что обусловлено, в первую очередь, переходом от преимущественно регламентирующих, алгоритмизированных, программиро-ванных форм и методов организации дидактического процесса к развиваю-щим, проблемным, исследовательским, поисковым, обеспечивающим рождение познавательных мотивов и интересов, условий для творчества в обучении.

Использование интерактивных методов, в отличие от традиционных методов обучения, которые направлены, в первую очередь, к знаниям обучающихся, даст следующие результаты:

- решение проблемы активизации познавательной деятельности;

- самостоятельное освоение знаний, навыков;

- снижение страха оценивания;

- развитие личности: новая, качественная оценка себя, развитие само-стоятельности и творчества;

- развитие группы: формирование новой общности на основе партнерских отношений;

- экономия физического ресурса преподавателя.

Таким образом, интерактивное обучение имеет большой образовательный и развивающий потенциал и обеспечивает максимальную активность обучающихся в учебном процессе.

Современные ИКТ-технологии способны обеспечивать самостоятельную работу учащихся на всех этапах обучения: освоения нового материала, за-крепления и самоконтроля. Эти же средства должны помогать педагогу управлять процессом обучения каждого учащегося и осуществлять контроль за его ходом. К таким ИКТ-средствам обучения, обеспечивающим повыше-ние эффективности образовательного процесса и решение задач его индиви-дуализации, можно отнести интерактивные цифровые инструменты, облач-ные сервисы и мобильные технологии. Именно эти технологии используются при реализации данной темы для разработки электронных дидактических материалов, таких как интерактивные тренажеры, web-практикумы, интерактивные рабочие листы, с использованием познавательной визуализации.

Период дистанционного обучения во время 4 четверти 2019-2020 учебного года как в прорубь с головой окунул нас в в цифровое образовательное пространство сети Интернет насыщенное различными образовательными платформами, Кроссплатформенными сервисами для графического дизайна, онлайн- сервисами, позволяющими преобразовать обучение в игровой процесс, где можно создавать викторины, опросы, образовательные квесты, онлайн сервисы для создания инфографики и интерактивных диаграмм. Во все это нас окунули с головой, при этом фактически не научив этим пользоваться.

**Мы** **все** **учились** **понемногу**

**Чему**-**нибудь** **и** **как**-**нибудь**,

(АС Пушкин)

И несмотря на то, что казалось бы в нашу деятельность прочно вошли все эти Якласс, Учи.ру, Фоксфорд , **Skysmart** , среди педагогов не сложилось общего мнения что удобней, в каком объеме и как вообще этим пользоваться. Да в школе есть Положение о дистанционном обучении где прописаны и утверждены перечень образовательных платформ, которые рекомендованы в работе, объем по времени использования согласно СанПин, но данные рекомендации рождались не на основе практического опыта и критического анализа, а скорее потому что они были нужны. День сегодняшний диктует нам условия обдуманного использования интерактивных инструментов и ресурсов цифровой образовательной среды в образовательном процессе школы не только в период дистанта, а как вполне привычное средство (метод, прием), применяемое учителем для повышения качества образования

ПАСПОРТ ЗАЯВКИ

|  |  |
| --- | --- |
| Название проекта(программы ) в сфере образования | «Интерактивные инструменты и ресурсы цифровой образовательной среды как средство повышения качества образования ” |
| Разработчик проекта(программы) | Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 11»  456543, Челябинская область, г. Коркино, п. Роза, ул. Борьбы, д.1 |
| Сроки реализации проекта | 2021-2022  2022-2023 |
| Цель(цели) проекта (программы) | Формирование модели образовательного процесса с использованием интерактивных электронных дидактических материалов, обеспечивающих высокое качество образовательных результатов в условиях современной цифровой образовательной среды. |
| Задачи проекта | Задача 1. Повышение квалификации педагогов в области современных образовательных и ИКТ-технологий.  Задача 2. Анализ существующих цифровых инструментов для создания дидактических материалов, в том числе мобильных приложений.  3адача 3. Разработка интерактивных дидактических материалов для ре-ализации интерактивного обучения в условиях современной цифровой образовательной среды и мобильных технологий.  3адача 4. Разработка методического инструментария по созданию интерактивного электронного дидактического материала для реализации интерактивного обучения в условиях современной цифровой образовательной среды.  Задача 5. Трансляция опыта. |
| Основное направление деятельности | Разработка, апробация и внедрение интерактивных инструментов инновационных образовательных технологий и интерактивных электронных дидактических материалов, обеспечивающих высокое качество образовательных результатов в условиях современной цифровой образовательной среды. |

В рамках работы над данной темой был проведен установочный семинар, на котором коллектив был ознакомлен с целью, задачами и основными направлениями работы, а также созданы три творческие группы. (1 группа –русский язык, литература, иностранный язык, история и обществознание, география; 2 группа- математика, информатика, физика, биология, химия,; 3 группа- учителя начальных классов), по 3-4 человека в группе.

.

С целью повышения квалификации педагогов в области образовательных технологий и ИКТ и мобильных технологий с октября 2021 года педагоги школы приняли участие в ряде вебинаров образовательных платформ «Учи.ру» и «Я-класс» по темам:

-Игровое обучение в классе и онлайн: инструменты Учи.ру

-[Как работать с информацией в интернете: правила безопасного поиска](https://uchi.ru/webinars/webinar/4750)

-[Интерактивный урок: формы игрового обучения на уроках в онлайне и в классе](https://uchi.ru/webinars/webinar/4642)

-[Интерактивные методы обучения в начальной школе](https://uchi.ru/webinars/webinar/4253)

-[Контроль и оценка знаний учеников: инструменты Учи.ру Для учителей начальной и основной школы.](https://uchi.ru/webinars/webinar/4266)

-[Работа с облачными сервисами: практические рекомендации для учителя](https://uchi.ru/webinars/webinar/4009)

-[Онлайн-ресурсы для эффективного дистанционного урока](https://uchi.ru/webinars/webinar/3826) -Создание визуального контента для образования с Canva и VistaCreate

В течение 2-3 четверти 2021-2022 учебного года представителями творческих групп проводится работа по анализу существующих в сети интернет электронных образовательных ресурсов для обучения и инструментальных облачных сервисов по их созданию, в том числе мобильных приложений.

Образовательные платформы: «1С: Урок», ООО «Uchi.Ru», ООО «Фоксфорд», ООО «МЭО», ООО «Нейтив класс», ООО «Айсмарт», ООО «Новая школа», ООО «Глобаллаб», ООО «Физикон лаб», ООО «ЯКласс», ООО «МШСО», которые представлены В рамках реализации федерального проекта «Кадры для цифровой экономики Российской Федерации»  на онлайн-платформе «Цифровой образовательный контент»

Изучению со стороны творческих групп подверглись интерактивные сервисы

LearningApps.org - приложение для создания интерактивных заданий разных уровней сложности: викторин, кроссвордов, пазлов и игр.

Kahoot! и Quizizz  - сервисы, позволяющие преобразовать обучение в игровой процесс. Здесь можно создавать как викторины и опросы, так и образовательные квесты

Google Forms - это инструмент для создания тестов, опросов, голосования, викторин, онлайн-квестов.

Работая над освоением и внедрением в образовательный процессданных интерактивных ресурсов возникли и трудности, такие как:

-качественная и своевременная работа творческих групп (нехватка времени, невозможность собраться)

- на сегодняшний день работа со многими онлайн-сервисами под вопросом из-за их иностранного происхождения.

И работа еще продолжается.