

Кудряшова Наталья Михайловна

старший преподаватель

Тимченко Оксана Григорьевна

канд. пед. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Рязанский государственный

университет имени С.А. Есенина»

г. Рязань, Рязанская область

К ВОПРОСУ ОБ ОРГАНИЗАЦИИ ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ В ВУЗЕ

Аннотация: статья рассматривает образовательные интернет-ресурсы, которые могут быть использованы при организации семинарских занятий в вузе в процессе дистанционного обучения, а также применяются для самостоятельной работы студентов.

Ключевые слова: дистанционное обучение, электронно-образовательные ресурсы, интерактивный контент.

Все более очевидным становится факт, что дистанционное обучение прочно вошло в нашу жизнь. Несомненно, что даже после завершения пандемии элементы дистанта будут применяться в качестве варианта организации учебной деятельности. Однако нельзя допустить, чтобы уровень образования был снижен, а при дистанционном образовании такая опасность существует.

Дистанционное образование в той или иной степени было использовано многими учебными заведениями еще до наступления пандемии. В качестве образовательной платформы использовалась система Moodle. Данная система позволяет выкладывать теоретические материалы для изучения, организовывать общение между студентами и студентам с преподавателем (форум, чат, обмен сообщениями и т. п.), размещать задания для самостоятельного выполнения студентами (контрольные работы, рефераты, доклады, проекты и т. д.), осуществлять контроль при помощи тестирования. Однако практика показала, что мало

иметь только традиционные дистанционные курсы в системе Moodle, но и необходимо использовать современные внешние электронные ресурсы.

Если проанализировать дистанционные курсы в Moodle, созданные преподавателями нашего вуза, то можно сделать вывод о том, что большинство материалов, размещенных в данной системе, относятся к пассивному контенту. В дистанционный курс в основном помещаются лекции и практические задания в виде текстовых файлов или гиперактивные ссылки на книги, справочные системы, видеоуроки, блоги преподавателей и т. д. Пользуясь таким курсом, студент может найти какую-то информацию, прочитать или прослушать лекцию, посмотреть видео. Такая работа будет в основном пассивной и малоэффективной. Максимально, что студент может сделать активно, – это обсудить тему с другими слушателями курса на форуме, в чате или с подписчиками ресурса в сети [1, с. 170].

Осознавая проблему такого дистанционного обучения, мы полагаем, что необходимо использовать электронно-образовательные ресурсы, позволяющие организовывать и проводить более активное обучение [2]. К таким ресурсам относятся различные интерактивные образовательные контенты.

Часть подобных контентов находятся внутри системы Moodle. Их можно смоделировать самостоятельно при помощи специальных программ и встроить в свой курс или представить в виде гиперактивной ссылки на внешние сайты.

Образовательные интерактивные контенты в дистанционном обучении используют для:

- привлечения внимания студентов к изучению новой темы;
- поддержки в обучении при изучении сложных тем;
- отработки каких-либо навыков и умений;
- усвоения схем, правил, алгоритмов и т. д.;
- активного взаимодействия как с преподавателем, так и с другими интернет-пользователями, что частично компенсирует отсутствие живого общения.

Преимущество использования интерактивного контента в дистанционном обучении неоспоримо:

2 <https://phsreda.com>

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

-
- интерактивные визуальные эффекты позволяют легко усвоить информацию (новая необычная красивая подача информации);
 - данный контент легко использовать как в системе Moodle, так и на онлайн-занятиях;
 - при помощи интерактивного контента легко собирать результаты обучения;
 - его можно использовать многократно;
 - данный контент долгое время остается актуален;
 - легко вовлекает в учебный процесс всю аудиторию;
 - при использовании интерактивного контента есть обратная связь с аудиторией;
 - навыки работы с интерактивным контентом, дают возможность ее использования в своей будущей профессии.

В качестве примеров интерактивных электронных образовательных ресурсов, которые могут быть использованы при организации дистанционного обучения, можно привести Learnis.ru, sBoard.online, mentimeter.com, onlinequiz.ru, canva.com, medibangpaint.com, Castle Quis, padlet.com. Охарактеризуем некоторые из данных ресурсов.

Сервис Learnis.ru позволяет создавать квесты типа «выйти из комнаты». В таких квестах игрокам предлагается выйти из комнаты, используя различные предметы, находя подсказки и решая логические задачи. При создании образовательного квеста в качестве подсказок можно использовать ответы на задачи, которые необходимо решить, чтобы продвинуться вперед по сюжету квеста. Таким образом, преподаватель, добавляя содержание своей дисциплины, делает квест познавательным и увлекательным.

Ресурс sBoard.online представляет собой онлайн-доску для преподавателя и онлайн-тетрадь для обучающегося. Это уникальная интерактивная платформа для онлайн-сотрудничества, организации семинаров и дополнительных занятий без потери качества. Данный ресурс позволяет предоставить доступ любому количеству студентов и работать всем вместе на доске в режиме реального

времени. На доску можно добавить изображение, чтобы более четко объяснить материал, при этом условие задания всегда будет перед глазами обучающихся, поэтому преподавателю не придется отвлекаться от занятия, чтобы повторить задание студентам. Записи обучающихся никогда не будут потеряны, студенты смогут восстановить их в любое время. Программа сохранит доску в формате, удобном для чтения (pdf).

Mentimeter.com является интерактивным презентационным программным обеспечением, предназначенным для взаимодействия с аудиторией при помощи голосования в режиме реального времени. Mentimeter.com обеспечивает мгновенную обратную связь от аудитории. Так как данный интерактивный контент доступен и на мобильных устройствах, и в электронной среде, его удобно использовать для опроса студентов.

На данной платформе создаются интерактивные презентации и встречи. В установленное время презентация раскроется на весь экран, и преподаватель сможет увидеть работу студентов: ресурс позволяет им отвечать на вопросы, голосовать, оставлять комментарии. После проведения теста или опроса преподаватель будет иметь возможность скачать скриншоты результатов.

Онлайн-опрос может включать комплекс вопросов с разными типами ответов:

- множественный выбор (один или несколько из нескольких);
- ранжирование ответов в пределах 100%;
- ввод ответа в виде точки на плоской координатной плоскости.

Mentimeter.com позволяет организовать и анонимное голосование, что можно эффективно использовать в качестве инструмента формирующей оценки. Данное свойство незаменимо при необходимости определить общий уровень понимания темы студентами. Положительными моментами являются следующие:

- анонимность позволяет обучающимся открыто выражать личное мнение, избегая стереотипности мышления;
- студенты охотнее выражают себя, так как анонимность предполагает отсутствие критики или негативной оценки;

– так как участники анонимного опроса не подвергаются никакому внешнему давлению, полученные результаты будут более точными;

– использование анонимности позволяет избежать негативного преобладания одного или нескольких мнений участников голосования.

Игра Castle Quis представляет собой интеллектуальные дуэли как с ботом в качестве соперника, так и с живыми людьми, если они присутствуют на сайте. Студент может выбрать любой предмет: русский язык, литературу, английский язык, психологию, физику, математику и т. д. Сами предметы поделены на темы, поэтому можно тренировать не весь русский язык, а только морфологию или синтаксис, не всю литературу, а только знание отдельных произведений.

Игровая сессия не занимает много времени и длится 10–15 минут. Вопросы можно повторять, для каждого ответа дается фиксированное время, за правильные ответы начисляются баллы, а за неправильные и просроченные – баллы вычитаются. По сути, под видом интеллектуальной игры скрывается тренажер, который можно и нужно использовать перед контрольными работами, зачетами и экзаменами, а также для закрепления пройденных тем.

Представленные электронно-образовательные ресурсы, благодаря своей интерактивности, делают студентов не объектами, а субъектами обучения, вовлекают их в образовательный процесс, развивают интерес к предмету и, как следствие, повышают эффективность обучения. Данные ресурсы могут быть использованы как на аудиторных занятиях, так и для организации самостоятельной работы студентов и, конечно, при дистанционном обучении.

Список литературы

1. Кудряшова Н.М. Внедрение элементов дистанционного обучения в вузе / Н.М. Кудряшова // Материалы XXX семинара преподавателей математики вузов. – Елабуга, 2011. – С. 170–171.
2. Шадчин И.В. Инклюзивное профессиональное образование в условиях его цифровизации / И.В. Шадчин [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/inklyuzivnoe-professionalnoe-obrazovanie-v-usloviyah-ego-tsifrovizatsii>