ТВОРЧЕСКИЙ ИНТЕРНЕТ-ПРОЕКТ КАК МЕТОД АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ

Пищако Ксения Викторовна,
студент, УО «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка»;
Воробьева Ольга Юрьевна,
учитель географии, ГУО «Средняя школа № 78 г. Минска»
(г. Минск, Республика Беларусь)

В статье рассматривается процесс создания электронного образовательного ресурса (ЭОР) в виде интернет-площадки с применением ряда современных образовательных технологий. ЭОР создается как коллективный творческий проект в рамках работы студенческой научно-исследовательской лаборатории. Новизной проекта является применение элементов игры для привлечения интереса пользователей к изучению географии Беларуси. Интерактивные элементы ЭОР позволяют перейти от пассивного усвоения изучаемого материала к активному.

Ключевые слова: интернет-проекты; интернет-ресурсы; электронные образовательные ресурсы.

В современном образовательном процессе актуален компетентностный подход, который в настоящее время важен как для педагогов, так и для учащихся. Одним из показателей компетентности является умение использовать обеими сторонами образовательного процесса информационно-коммуникационные технологии (ИКТ), то есть способность пользоваться различными компьютерными программами, электронными образовательными ресурсами, в том числе и интернет-ресурсами, для улучшения качества образования и успешной практической деятельности, а также для самообразования.

До сих пор в сфере образования остаётся открытым вопрос, какой же образовательный продукт может быть создан совместно учителем и учащимся, который отвечал бы всем требованиям современного образовательного процесса, соединяющий обучение с реальной жизнью, соответствующий всем дидактическим нормам, а также способствующий реализации проектной и исследовательской деятельности учащихся. По мнению авторов, большинству требований может соответствовать образовательная интернет-платформа.

Можно выделить несколько аспектов, которые подтверждают эту позицию:

- образовательные интернет-платформы способствуют решению коммуникационной проблемы между учителями и учащимися за пределами учебного заведения;
- с их помощью поддерживается дистанционное обучение;
- в структуру ресурса можно включать как теоретические, так и практические задания, разного уровня сложности;

• при помощи таких образовательных площадок можно реализовывать главный дидактический принцип – наглядность, в разных формах ее проявления (аудио-, видео-, графические материалы);

• весь материал, содержащийся в ресурсе, мобилен, то есть легко дополняется, редактируется и изменяется;

• есть возможность использования при создании ЭОР современных подходов подачи материала, например, геймификации.

Таким образом, учитывая все вышеуказанные пункты, можно отметить, что использование интернет-ресурсов в образовании приводит не только к повышению качества образования, но и способствует развитию у участников образовательного процесса нестереотипного мышления, расширяются функции и учителя, и учащегося, изменяется тип образовательной среды и характер взаимодействий в ней.

Проанализировав современную структуру учебного предмета «География», нами было выявлено, то по курсу «География Беларуси» практически нет ресурсов, которые помогли бы сторонам образовательного процесса в интерактивном режиме наиболее качественно усваивать материал, развивать познавательную активность учащихся.

Исходя из поставленной нами цели – создание ЭОР по географии Беларуси, – нами был создан прототип образовательной интернет-площадки, которая включает в себя материалы, необходимые для повышения мотивации к изучению материала по курсу «География Беларуси».

Вся структура образовательной платформы реализуется в виде сайта и размещена по адресу http://snilest2015.wixsite.com/ziwuvbelarus.

Интерфейс сайта создан для работы на нескольких языках, а именно на белорусском, русском, английском и китайском, таким образом, реализуются коммуникационный подход, меж предметные связи.

Основная, т.е. образовательная, часть ресурса состоит из восьми блоков, которые в свою очередь являются интерпретацией разделов учебника «География Беларуси»: географическое положение и исследования Беларуси, природные условия и ресурсы Беларуси, население, общая характеристика хозяйства и т.д. Кроме этого в структуру ЭОР включены и образовательные игры.

Каждый раздел включает в себя теоретический и практический материал, который представлен в разных формах (flash-анимации, видео-, графические файлы).

Задания разработаны при помощи следующих программ и сервисов:

1.«Google Maps» – облачный сервис, позволяющий создавать карты разного содержания, дополнять их графическим и текстовым материалом. В контексте нашего образовательного ресурса «Google Maps» используется как основа для создания «живых» карт с геометками и дополнительным обучающим материалам.

2. «Powtoon.com» и «Animaker.com» – ресурсы, позволяющие создавать анимационные презентации, в том числе, в технике скрайбинг, сохранять их в видеоформате. Несомненным преимуществом подобного рода ресурсов являет, то, что для

работы с данными программами не нужна их стационарная установка на компьютер, а также то, что все презентации являются легко редактируемыми.

3. «Learningapps.org» – облачный сервис, который позволяет создавать задания для контроля знаний учащихся в самых различный формах, начиная от обычного теста, заканчивая самыми сложными вариантами викторин и кроссвордов. В задания можно включать графический, текстовый и видеоматериалы. Кроме этого, все задания легко можно редактировать и подстраивать под специфику того или иного класса.

4. Применение flash-анимации позволяет создавать небольшие ролики, например, в нашем варианте flash-анимация применяется для задания, в котором мы изучаем географическое положение, масштаб, площадь Беларуси.

Отдельным пунктом следует остановиться на разделе игротеки. Геймификация – это применение подходов, характерных для игр, в неигровых процессах с целью привлечения пользователей, повышения их вовлеченности в решение прикладных задач. В нашем случае этот прием в большей степени используется не только как развлекательный компонент, а как образовательный. Игра написана с учетом того, какой материал был изучен ранее и призвана закрепить полученные знания. Кроме этого саму игру можно использовать, как продукт, способный популяризовать Беларусь. Для усиления эффекта игры, в ней применяются дополнительные техники, такие как сторителлинг и персонализация, которые позволяют усиливать эмоциональное воздействие.

Таким образом, мы можем сделать следующие выводы. Использование информационных технологий в образовании является на сегодняшний день его неотъемлемой частью, так как позволяет значительно улучшать качество образовательного процесса. Посредством современных технологий реализуются принципы научности, наглядности, прочности усвоения знаний, умений и навыков в сочетании с опытом творческой деятельности, последовательности, систематичности, а также связи теории с практикой, то есть реализация компетентностного подхода. Кроме этого важным является то, что учащиеся могут активно включаться в процесс создания подобных образовательных проектов, что в свою очередь приводит к развитию их творческого потенциала, а также способствует их включению в проектную и исследовательскую деятельность.

The article discusses the process of creation of electronic educational resources in the form of Internet sites with the use of a number of modern educational technologies. E-learning resource is created as a collective creative project of the student research laboratory. Novelty of the project is the application of game elements to attract users ' interest to the study of the geography of Belarus. Interactive elements of e-learning resources allow you to go from passive assimilation of the studied material to the active.

Keywords: Internet projects; Internet resources; electronic educational resources.