

ЛУЧШИЕ ПРАКТИКИ ЭЛЕКТРОННОГО ОБУЧЕНИЯ

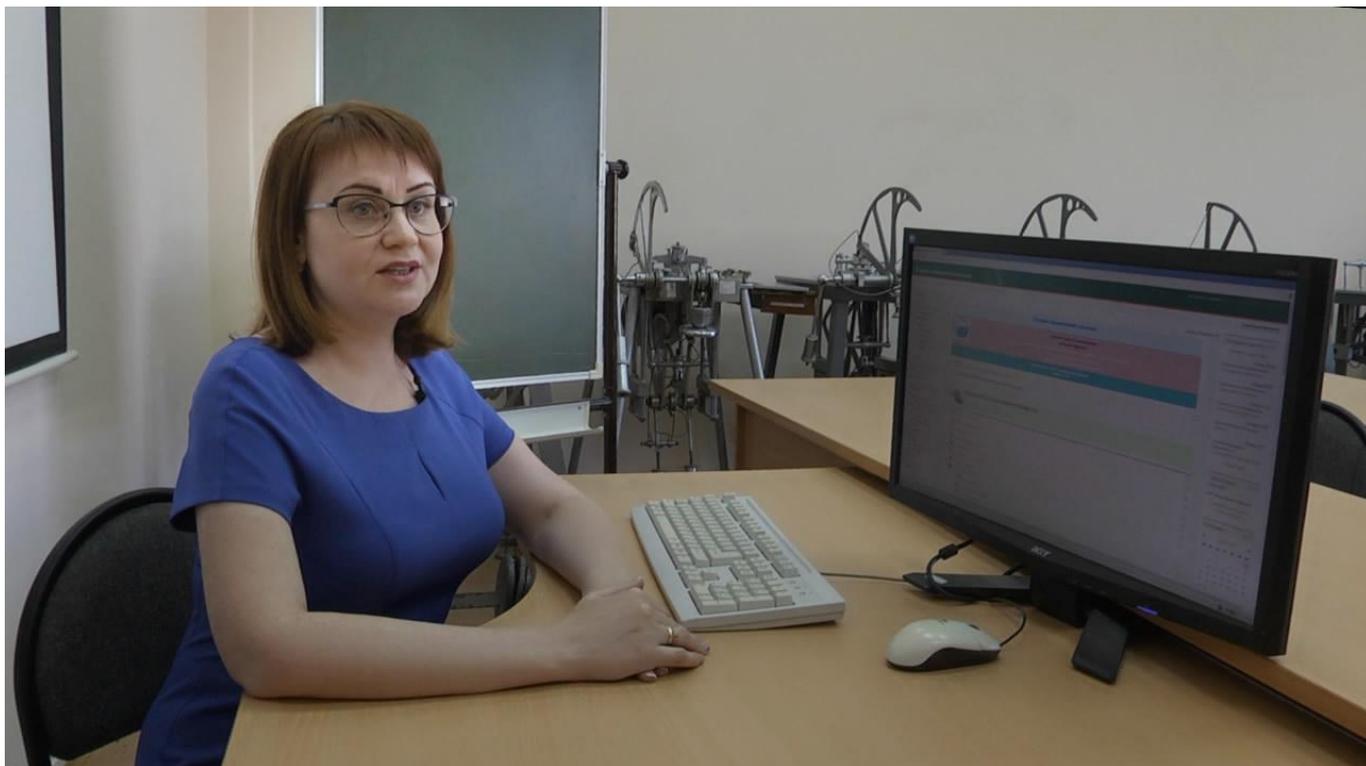
Использование интерактивных элементов в электронном курсе «Основы инженерной геологии»

Видеоролик



Общая информация

- Название курса: «Основы инженерной геологии».
- Автор курса: А.В. Леонова, ст. преподаватель каф. ГИГЭ ИПР ТПУ.
- Модель организации ЭО: с веб-поддержкой.
- Аудитория: студенты, обучающиеся по направлению «Прикладная геология». 6 учебный семестр.



Лучшая практика: описание

Грамотный педагогический дизайн электронного курса предполагает не только удобную форму построения курса, интересную и ёмкую подачу материала, простой и понятный язык изложения, но и наличие интерактивных элементов, позволяющих студентам лучше усваивать и запоминать информацию. В этой статье представлен опыт обучения студентов с использованием разноформатных интерактивных элементов, подготовленных преподавателем с помощью бесплатных веб-сервисов.

Подготовка интерактивных ресурсов для электронного курса

Количество и формат интерактивных ресурсов, а также выбор сервисов для их создания, должны определяться учебными задачами, которые ставит перед собой автор электронного курса.

В представленном опыте подготовка и использование интерактивных элементов помогли автору курса решить следующие задачи:

1. На начальном этапе обучения — познакомить и сплотить группу, настроив студентов на учебный лад; создать благоприятную и комфортную среду для взаимодействия в электронной среде.

Для решения этой задачи автор курса использовала интерактивную доску Linoit.com — сервис, который обладает большим образовательным потенциалом: получение обратной связи от студентов, проведение дискуссий, мозговых штурмов и др. Для подготовки ресурса не потребовалось много времени — преподавателю достаточно было разместить на доске несколько

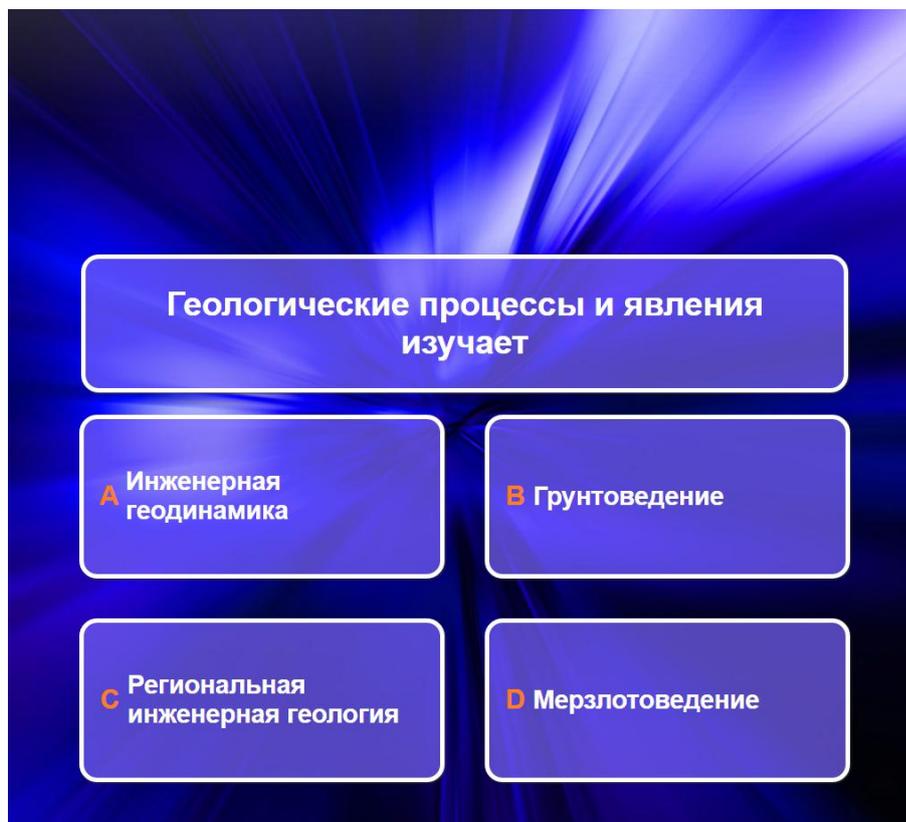
стикеров с информацией об авторе, краткой инструкцией по работе с сервисом, правилами сетевого взаимодействия. Посмотреть интерактивную доску знакомства можно по этой ссылке <http://linoit.com/users/tpunik/canvases/gocka>.

2. Привлечь внимание студентов к материалам курса, которые они считают не очень важными, и, соответственно, усваивают их недостаточно качественно или полностью игнорируют.

Здесь удачным способом решения проблемы оказалось использование сервиса «шкала времени» <http://www.myhistro.com>, позволившего разработать интересное интерактивное задание по теме «[История развития инженерной геологии](#)». Изначально преподавателем была задан ограниченный интервал времени на шкале с тем, чтобы студенты в процессе работы могли расширить и дополнить ее новыми фактами из истории изучаемой дисциплины.

3. Сделать обучение интересным и увлекательным для студентов.

Для этих целей автор включила в процесс обучения игровой момент, пригласив студентов поучаствовать в викторине «[Кто хочет стать миллионером?](#)». Готовый функционал известной игры, реализованный на сервисе <http://learningapps.org>, позволяет пользователю быстро и легко создать интерактивный элемент курса. Преподаватель вводит вопросы, варианты ответов, задает их вес в баллах — и игра готова!



Кроме того, для использования созданных интерактивных ресурсов в учебном процессе преподавателем были подготовлены соответствующие сопроводительные и учебные материалы:

краткие инструкции по работе с сервисами, описание целей, порядка действий, критериев оценивания.

Обучение с использованием интерактивных элементов

Представленный опыт говорит о том, что работа с интерактивными элементами электронного курса неизменно вызывает интерес и повышает учебную мотивацию у студентов.

В ходе знакомства на интерактивной доске студенты размещали краткую информацию о себе (фото, увлечения, краткую автобиографию), активно обсуждали видеоролик, предложенный преподавателем. Общение на доске по сути превратилось в виртуальное собрание группы, продемонстрировавшее готовность студентов приступить к занятиям в электронном курсе и давшее возможность преподавателю наметить индивидуальные подходы в обучении и взаимодействии с каждым студентом.

Совместная работа с интерактивной шкалой времени стала новой увлекательной формой учебной деятельности для студентов, в ходе которой они не только проверили, но и расширили свои знания по предмету.

В напряженном учебном ритме студентам нужны передышки. Как нельзя лучше для их реализации подходят игры, особенно, если они содержат в себе полезный познавательный контент. В игре «Кто хочет стать миллионером?» не идет речь о каком-либо денежном вознаграждении, однако, игра есть игра — она увлекает студентов, требует от них активной переработки новой информации. Поэтому информация усваивается легче и лучше.

Рекомендации по использованию в учебном процессе

В настоящее время существует огромное количество разнообразных интернет-сервисов разной ценовой доступности (от дорогих до бесплатных), с помощью которых можно создавать интересные интерактивные учебные ресурсы: интерактивные изображения, карты, видео, упражнения, шкалы времени, дидактические игры и др. При таком изобилии инструментов автору электронного курса нетрудно «заблудиться». Дело выбора инструмента, безусловно, — прерогатива преподавателя, однако, можно дать ряд рекомендаций, которые облегчат решение этой задачи:

1. Прежде всего, проанализируйте, с какими проблемами студентов в изучении дисциплины вы столкнулись? Какие темы, вопросы курса являются для студентов наиболее сложными для понимания? Что мешает успешному обучению отдельных студентов и группы в целом? Поскольку разработка интерактивных ресурсов для электронного курса требует времени, дополнительных знаний и навыков преподавателя, имеет смысл «расширять» именно «узкие места» в курсе или организации учебного процесса. Интерактивные элементы также незаменимы в демонстрации принципа работы сложных устройств, механизмов, процессов, физических явлений, порядка действий, когда словесное описание происходящего не дает полной картины студенту. Работая с таким учебным ресурсом, студент

- превращается в исследователя, ведомого интересом: а что там внутри, дальше, на следующем шаге?
2. Уточните цели обучения в каждом конкретном случае и подберите по функционалу группы сервисов, которые, на ваш взгляд, помогут достичь поставленных целей наиболее эффективным способом.
 3. Отдайте предпочтение тем инструментам в группе, которые бесплатны, соответствуют ресурсу времени для освоения, уровню подготовки студентов и могут быть для них наиболее интересными.

Инструменты и сервисы

Перечислить в рамках данной статьи все инструменты и сервисы для разработки интерактивных учебных ресурсов не представляется возможным. Если говорить о возможностях среды LMS Moodle, то здесь можно рекомендовать преподавателям использовать деятельностные элементы:

- «Тест» с множеством вариантов форм представления ответов;
- «Лекция», позволяющий разделять теоретические блоки материалов контрольными вопросами или тестами и в зависимости от результатов контроля предлагать студенту разные траектории изучения материалов курса.

Для ориентации в мире интернет-сервисов, применимых для разработки интерактивных элементов курса, может быть полезна ссылка:

- <https://sites.google.com/site/badanovweb2> — сайт А. Баданова «Интерактивности».

Преимущества для преподавателя

Использование интерактивных элементов в электронном курсе позволяет преподавателю:

- сделать курс более «живым», динамичным, современным, интересным для студентов;
- повышать учебную мотивацию и активизировать познавательную деятельность студентов;
- получать быструю обратную связь от студентов, организовывать виртуальное взаимодействие участников учебного процесса;
- организовывать самостоятельную работу студентов в электронной среде в форме совместной деятельности;
- формировать компетенции студентов, как в предметной области, так и в сфере ИКТ, за счет использования современных интернет-сервисов.

Преимущества для студентов

Работа с интерактивными элементами электронного курса помогает студентам:

- лучше запомнить, усвоить и применить полученные знания благодаря наглядному представлению информации, необходимости выполнения осознанных ответных действий;
- приобретать необходимые профессиональные навыки, многократно выполняя тренировочные действия, например, при работе с программами-симуляторами и тренажерами;
- повысить внутреннюю мотивацию к обучению, воспринимая процесс обучения не скучным и нудным, а интересным и увлекательным;
- повысить уровень владения современными компьютерными технологиями;
- выполнять задания курса в удобное время и в удобном месте.

С чего начать?

- Посмотреть примеры интерактивных ресурсов, используемых в материалах электронных курсов среды LMS Moodle, можно по адресу <http://resourcesforelearning.blogspot.ru> (доступ возможен вне сети ТПУ).

Где пройти обучение:

- Программа повышения квалификации «[Электронное обучение: практикум по использованию активных методов](#)» (36 часов).

Как воспользоваться помощью специалиста:

- [Форум поддержки разработчика электронного курса.](#)



Content in this publication and on the related website is licensed under the Creative Commons Attribution Noncommercial No Derivatives (by-nc-nd)