

*Голованова Анна Леонидовна,
учитель начальных классов БОУ г. Омска «СОШ № 132»
Алексенцева Инна Анатольевна,
учитель начальных классов БОУ г. Омска «СОШ № 132»*

ИНФОРМАЦИОННО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА ШКОЛЫ КАК РЕСУРС ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА ОБРАЗОВАНИЯ

Статья будет полезна педагогам в расширении знаний об электронном и дистанционном обучении.

Потребность в повышении качества общего образования приобретает сегодня особое значение с введением ФГОС начального, основного и среднего общего образования. Федеральные государственные стандарты общего образования среди информационно-методических условий реализации основной образовательной программы называют обеспечение образовательного учреждения современной информационно-образовательной средой. Поэтому именно на ней мы и остановимся.

Под информационно-образовательной средой (ИОС) подразумевается единое информационно-образовательное пространство образовательной организации, которое состоит из интеграции учебной информации на традиционных и электронных носителях, ИКТ-технологиях взаимодействия.

Информационно-образовательная среда обеспечивается информацией в различных аспектах: сведения о сотрудниках школы, обучающихся и их законных представителях, учебные планы, электронные журналы (дневники), расписание занятий и т.д.

Наиболее распространёнными и успешными формами взаимодействия в условиях информационно-образовательной среды школы выступают консультации педагогов по электронной почте, виртуальные круглые столы и вебинары (например сайты Российский учебник, просвещение, мегаталант), проведение телеконференций с использованием программы скайп, участие в чатах и форумах на тематических сайтах.

Выделяют восемь типов компьютерных средств используемых в обучении на основании их функционального назначения (по А.В. Дворецкой):

1. Презентации – это электронные диафильмы, которые могут включать в себя анимацию, аудио- и видеофрагменты, элементы интерактивности. Презентацию может создать любой учитель, имеющий доступ к персональному компьютеру.

2. Электронные энциклопедии – являются аналогами обычных справочно-информационных изданий – энциклопедий, словарей, справочников и т.д. В отличие от своих бумажных аналогов они обладают дополнительными свойствами и возможностями: они обычно поддерживают удобную систему поиска по ключевым словам и понятиям; удобная система навигации на основе гиперссылок; возможность включать в себя аудио- и видеофрагменты.

3. Дидактические материалы – сборники задач, диктантов, упражнений, а также примеров рефератов и сочинений, представленных в электронном виде.

4. Программы-тренажеры выполняют функции дидактических материалов и могут отслеживать ход решения и сообщать об ошибках (например, ресурсы для подготовки к ЕГЭ).

5. Системы виртуального эксперимента – это программные комплексы позволяющие учащемуся проводить эксперименты в “виртуальной лаборатории”.

6. Программные системы контроля знаний, к которым относятся опросники и тесты. Главное их достоинство – быстрая удобная, беспристрастная и автоматизированная обработка полученных результатов.

7. Электронные учебники и учебные курсы – объединяют в единый комплекс все или несколько вышеописанных типов.

8. Обучающие игры и развивающие программы – это интерактивные программы с игровым сценарием.

В связи с повышением актуальности использования дистанционных и электронных технологий, следует указать перечень электронных образовательных ресурсов, которые способны повысить качество образования школьников:

1. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов - крупнейшее Интернет-хранилище электронных ресурсов, предназначенных для свободного распространения и использования в образовательном процессе в качестве средств обучения или их компонентов (<http://school-collection.edu.ru/>). В этом пространстве необходимо выбрать для кого ресурс (учителя или обучающегося), предмет, класс, и сайт предоставляет перечень ресурсов, которыми можно пользоваться. На этом сайте можно найти материалы как в дополнение к учебникам, поурочные разработки, так и дополнительные приложения, способствующие развитию школьников.

2. Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов. Он направлен на распространение электронных образовательных ресурсов и сервисов для всех уровней и ступеней образования. Выбирается предмет, класс и предоставляется перечень ресурсов. Минусом является то, что на этом ресурсе материалы представлены начиная с 5 класса. Начальной школы там нет.

3. <https://plickers.com/> проверка знаний учащихся с помощью сканирования карточек с ответами учащихся. Нужен компьютер с выходом в интернет и телефон для учителя. Педагог составляет тест, бесплатно разрешается создать 5 вопросов. Каждому обучающемуся даётся определённый номер и выдаётся карточка с этим номером. Вопросы теста выводятся на проектор. Дети эти карточки поднимают. С помощью телефона педагог считывает информацию с карт и может увидеть, кто как ответил.

4. <https://kahoot.com/> тестирование учащихся в игровой форме с помощью их же телефонов. Для работы с этим сайтом требуется, чтобы у обучающихся был доступ на телефоне к интернету. На проектор выводится вопрос. Дети на сайте с помощью своих телефонов отвечают на вопрос. За каждый правильный ответ начисляется определённое количество баллов, чем быстрее и правильнее обучающийся отвечает на вопрос, тем больше у него баллов. В конце тестирования выявляются 1,2,3 места. Ресурс является самым популярный среди детей, им нравится соревновательный момент.

5. <https://learningapps.org/> интерактивные упражнения по многим предметам. Есть готовые, а также вы можете создавать свои. Можно создавать различные виды упражнений: найди пару, классификация, хронологическая линейка, простой порядок, заполнить пропуски и т.д.

6. <https://www.zipgrade.com/> позволяет создавать тесты на 20, 50, 100 вопросов. Для того, чтобы было можно работать с этим сайтом нужно: установить приложение на телефон. Распечатать СПЕЦИАЛЬНЫЕ бесплатные бланки; создать тест и банк правильных ответов в приложении; раздать и провести тест (поддерживаются такие типы заданий как множественный выбор, да/нет, выбери правильный ответ); собрать работы и отсканировать, результат можно получить в баллах или в процентах, как удобнее.

7. учи.ру – интерактивная образовательная онлайн-платформа.

Для использования Учи.ру в школе или дома необходим лишь компьютер или планшет, подключенный к интернету. Педагог регистрируется в этой системе, создаёт электронный список класса. Система сама создаст легко запоминающиеся логины и пароли. После создания списка учитель распечатывает и раздает персональные логины и пароли ученикам. После ввода логина и пароля на сайте www.uchi.ru ученики самостоятельно приступают к выполнению интерактивных заданий дома или в школе. Система сама будет «вести» ученика от одной задачи к другой и в случае затруднения будет задавать уточняющие вопросы, которые помогут ему прийти к верному решению. В своем Личном кабинете учитель сможет изучить интерактивные задания,

добавить/удалить учеников и следить за их успеваемостью с помощью наглядной статистики.

8. Core – онлайн-платформа конструирования образовательных материалов и проверки знаний с обратной связью и электронным журналом. Платформа позволяет создавать дистанционные уроки с учётом ФГОС, проводить контроль знаний, использовать такую форму обучения, как перевёрнутый класс и многое другое.

Таким образом, создание информационно-образовательной среды позволяет: повысить квалификацию педагогов; индивидуализировать процесс обучения; создавать ситуации успешности обучающимся; повысить мотивацию обучающихся; наглядно демонстрировать материал; осуществлять контроль знаний обучающихся.