

Сервисы web 2.0 для организации дистанционного обучения

Л. И. Сурина, email: sur-lyudmila@mail.ru ¹
С.В. Разуваева, email: svetavksh@yandex.ru ²

¹ МБОУ гимназия №7 им. Воронцова В.М.

² МБОУ ВКШ имени А.В. Суворова

***Аннотация.** В данной работе рассматриваются примеры популярных сервисов web 2.0, с помощью которых можно создать собственные уникальные интерактивные приложения для проведения уроков информатики с применением электронного обучения и дистанционных технологий.*

***Ключевые слова:** сервисы web2.0, игровые интерактивные приложения, аккаунт, контент, электронное обучение, дистанционные технологии.*

Введение

В настоящее «пандемическое» время, когда проведение дистанционных уроков становится новой формой работы учителя очень важно выбрать для себя сервисы, которые помогут провести уроки интересно и полезно для учеников. В этой статье мы хотим поделиться опытом применения на дистанционных уроках в среднем звене и старшей школе.

1. Игровые интерактивные приложения

Не секрет, что самыми популярными компьютерными программами являются игры. Применение игровых интерактивных приложений в образовательной деятельности повышает мотивацию обучающихся, активизирует их познавательную деятельность, актуализирует знания, полученные на уроках, развивает партнерские отношения между участниками образовательного процесса. Разработкой обучающих, дидактических, развивающих игр занимаются как серьезные фирмы, так и непрофессионалы. Но, не всегда приобретенные или скачанные из Интернета учебные игры полностью соответствуют целям и задачам конкретного урока. Создать собственные, уникальные интерактивные приложения учителю помогут сервисы web 2.0.

Необычным вариантом постановки проблемного вопроса могут стать ребусы или облака из слов.

Создавать облака из ключевых для урока слов-понятий позволяют сервисы:

- WordArt <https://wordart.com/>;
- Tagxedo <http://www.tagxedo.com/>;
- Word’sCloud <https://wordscldoud.pythonanywhere.com/>.

Порядок работы в сервисах:

1. Регистрация.
2. Выбор шаблона формы облака, шрифта, цвета.
3. Ввод необходимых для урока слов.

Ключевые понятия темы акцентируются выделением более крупным шрифтом.

Генерировать яркие ребусы можно с помощью облачного сервиса <http://rebus1.com>. Для создания ребуса не нужна регистрация. Достаточно ввести необходимое слово и выбрать сформированный ребус из нескольких предложенных программой вариантов.

В бесплатном онлайн-конструкторе интерактивных приложений LearningApps <http://learningapps.org> создаются разнообразные викторины, пазлы, кроссворды, обучающие игры, выполняются задания на выбор, распределение, последовательность, заполнение. Учитель, может организовать свои виртуальные классы и контролировать работу обучающихся над заданиями.

Порядок работы:

1. Регистрация или вход в имеющийся аккаунт.
2. Создание приложения:
3. Выбор вида приложения.
4. Указание названия приложения.
5. Постановка задачи для приложения.
6. Заполнение вопросов и ответов к упражнению (вставка текста, изображений, аудио- или видео-контента).
7. Выбор способа сортировки вопросов.
8. Предварительный просмотр.
9. Сохранение приложения.
10. Публикация приложения.

Сервис Umaigra <http://www.umapalata.com> позволяет создавать обучающие игры в форме путешествий на поезде, в космос, авиAPERелета, интеллектуального футбола, квестового поиска сокровищ. Соревновательный эффект усиливает ограничение на время прохождения заданий.

Алгоритм работы:

1. Регистрация или вход в имеющийся аккаунт.
2. Создание приложения:

3. Выбор прототипа.
4. Создание описания игры: указание названия, возраста обучаемых.
5. Создание инструкций для прохождения игры.
6. Выбор типа вопроса (на соответствие, один ко многим, ввод ответа), заполнение вопросов и ответов к упражнению.
7. Выбор варианта сортировки вопросов.
8. Определение оценочной шкалы, времени прохождения задания.
9. Выставление оценки.
10. Предварительный просмотр.
11. Сохранение приложения.
12. Публикация приложения.

Все представленные сервисы имеют простой, интуитивно понятный интерфейс, что позволяет использовать их не только учителю, но и ученикам в качестве инструментов для создания собственных приложений.

Примеры авторских приложений:

- Сетка приложений по теме «Наглядные формы представления информации», информатика, 5 класс, <http://LearningApps.org/1458942>
- Сетка приложений «Творчество Корнея Чуковского», литературное чтение, 2 класс, <http://LearningApps.org/2464782>
- Игра «Путешествие в Компьютерру», информатика, 8-10 класс, <http://www.umapalata.com/uschool/expo/SurinaLI/7186.html?LANG=RU>

2. Сервисы дистанционного обучения

В средней школе в классах профильного обучения мы предлагаем ученикам осваивать профессиональные сервисы дистанционного обучения. Успешность современного человека в стремительно изменяющихся условиях жизни зависит от его готовности к постоянному и непрерывному образованию и самообразованию. Обеспечить непрерывный образовательный процесс возможно с помощью электронных технологий. Одной из форм электронного обучения стали массовые открытые онлайн-курсы (МООК). Популярными на сегодняшний день являются следующие платформы обучения: Coursera, MIT Open CourseWare, EdX; русскоязычные: Универсариум, Лекториум, Интуит.

«С момента своего появления МООК снискали множество положительных отзывов и собрали многомиллионную армию поклонников дистанционного обучения со всего мира. По данным Coursera, одной из самых популярных МООК-платформ, Россия входит

в десятку стран, интерес жителей которых к онлайн-образованию наивысший.» [1]

Для учащихся разработан мини-МООК «Программирование на языке Pascal. Сортировка массива» [2]. Курс предназначен для учащихся 9-11 классов, его могут пройти учащиеся, как при изучении нового материала, так и при итоговом повторении.

Цель курса - получить практические навыки программирования на языке Pascal.

Задачи курса:

- Формирование алгоритмической культуры.
- Развитие алгоритмического мышления.
- Обучение структурному программированию.
- Освоение методов решения задач, реализуемых на языке Pascal.
- Формирование навыков грамотной разработки программы.
- Формирование интереса к профессиям, связанным с программированием.

Планируемые результаты обучения:

1. Самостоятельная работа в среде Pascal ABC.NET.
2. Умение грамотно писать программы на языке Pascal.
3. Умение эффективно отлаживать программы.
4. Умение использовать различные типы и структуры данных, операторы языка.
5. Работа с файлами, процедурами и функциями.

Структура курса:

1. Способы сортировок.
2. Простые сортировки.
3. Улучшенные сортировки.
4. Проверочный тест.
5. Контрольная работа.

Курс используется при изучении темы «Сортировка массива» в 9-ом, 10-ом профильных классах как задание самостоятельной работы.

Мини-МООК «Сортировка массива» создан на базе платформы Canvas.

Canvas <https://www.canvas.net> является бесплатной платформой для создания МООК. Она обеспечивает хостинг и платформу, на которой можно организовывать свои собственные обучающие курсы. Canvas разработана и поддерживается технологической компанией Instructure, сотрудничающей с педагогами и образовательными учреждениями с целью открыть доступ к современному обучению.

Технология работы на Canvas:

6. Пройти по ссылке <https://canvas.instructure.com> .

7. Зарегистрироваться в системе, выбрать роль учителя.
8. Заполнить анкету (указать К12-среднее образование).
9. Для создания нового курса нажать кнопку «Начать новый курс».
10. Ввести краткое название курса, выбрать тип лицензии, нажать «Создать курс».
11. Разработать модульную структуру курса, включающую информационный, тренингово-практический, контролирующий, организационный, коммуникационный блоки.
12. Сформировать контент курса: подготовить текстовые, тестовые материалы, ссылки на внешние ресурсы: статьи, обзоры, видеоматериалы, мультимедийные ресурсы и т.п.
13. Опубликовать курс.
14. Выслать на электронную почту учащихся приглашение к участию в курсе. Контролировать продвижение участников курса, обеспечивать обратную связь с курсантами.

Заключение

Создание собственного обучающего приложения кропотливое, трудоемкое занятие. Но, результат того стоит. Учитель получает возможность предоставить разноплановый, содержательный материал по выбранной теме в различных формах представления информации: текстовой, графической, мультимедийной; отслеживать процесс выполнения заданий с помощью инструментов среды Canvas. Учащиеся изучают содержание курса в удобном для себя темпе, в свободное время, имеют возможность многократного повторения тренинговых заданий до получения лучшего результата; в любое время задать вопрос и получить консультацию при возникающих затруднениях. Все это создает комфортную среду обучения для всех участников образовательного процесса.

Список литературы

1. Список популярных MOOK-платформ. <https://4brain.ru/blog/список-популярных-моок-платформ/>
2. «Программирование на языке Pascal. Сортировка массива». <https://canvas.instructure.com/courses/1017076>
3. Платформа Canvas. <https://www.canvas.net/>
4. А. Баданов «Создаём курсы в Canvas. В помощь авторам мастер-классов». <https://sites.google.com/site/badanovweb2/home/canvas>
5. А. Баданов «Создаем приложения в сервисе LearningApp» <https://sites.google.com/site/badanovweb2/home/learningapps>