

## **Перспективы дистанционных технологий в традиционном обучении и исследование их влияния на качество обучения.**

*Загороднева Елена Александровна*

*ГАПОУ «ПСЭК им. П. Мачнева»*

На сегодняшний день широкое внедрение информационно-коммуникационных технологий в образовательный процесс диктуется стремительным развитием информационного общества. Современные дети входят в компьютерный мир, так же естественно и непринужденно, как учатся ходить и говорить. Сейчас у многих российских учеников есть более современные устройства, чем предлагает учебное заведение, а интернетом они пользуются активнее, чем учителя.

Перед современным образованием стоит серьёзная задача — подготовить кадры будущего. Её решение связано с инновационными технологиями и новыми форматами обучения.

Пандемия коронавируса, вынудив власти России и других стран прекратить очные занятия в школах и колледжах и перевести учебу в удаленный формат, привела к серьезным изменениям в образовании - теперь традиционное очное обучение будет соседствовать с дистанционными формами. Министр просвещения РФ Кравцов С.С. на международной конференции «Первые итоги пандемии: вызовы и новые возможности для мировой системы образования» высказал, что «речь может идти о создании новой дидактики, которая позволяет совмещать традиционное обучение и обучение с использованием информационных технологий», что «это должно работать вместе», что мы находимся «на пороге этой новой дидактики». Пандемия способствовала адаптации к вызовам цифровой революции и преподавателей, и администрации, и студентов учебных заведений.

В период удалёнки профессиональный Поволжский строительно-энергетический колледж Самарской области использовал в качестве платформы для дистанционного обучения облачный хостинг Moodle Cloud.

Система электронного обучения (LMS) Moodle Cloud отлично справилась с задачами дистанционного обучения. Инструментарий LMS успешно послужил для формирования учебных курсов и обеспечил интерактивное взаимодействие между всеми участниками учебного процесса. Интерфейс системы ориентирован на работу преподавателей, не обладающих глубокими знаниями в области программирования и администрирования баз данных и т.п. В среде Moodle Cloud несложно проектировать, создавать и в дальнейшем управлять ресурсами информационно-образовательной среды. Редактирование содержания курса можно легко осуществлять прямо в процессе обучения. Запись студентов по кодовому слову, удобным образом, обеспечивает распределение обучающихся по группам. Это позволяет формировать ведомости с оценками по группам и, при необходимости, их экспортировать.

Кроме разработки предметных курсов для дистанционного обучения была проведена не менее важная и непростая организационная работа по регистрации студентов на платформе. С переменным успехом, но всё же решена задача привития обучающимся навыков самостоятельного управления своей деятельностью, формирования умения читать инструкции к заданиям, умения работать с интерфейсом различных элементов предметных курсов, умения на платформе отслеживать свой успех и оценки, просматривать объявления.

Жизнь показала, что обучающимся не понравилось дистанционное обучение, так как на них непомерно увеличился процент самостоятельной нагрузки, сразу ощутилась острая нехватка живого общения с преподавателем. Учитель в классно-урочной системе берёт на себя полноценную выборку основного из учебного материала и методику его преподнесения студентам, часто заранее знает по своему опыту, где студенты затрудняются, и планирует приёмы решения проблем.

Электронный формат обучения на платформе Moodle дал преподавателям неоценимый опыт использования интерактивных ресурсов

самого разного формата, которые можно либо создать с помощью инструментария LMS, либо интегрировать на платформу из других сервисов, например, статьи из Википедии, видеоролики с YouTube, интерактивные электронные задания с Learning Apps и т.п. Подобные бесплатные сетевые сервисы позволяют не только получить доступ к готовым цифровым образовательным коллекциям, но создавать собственный сетевой учебный контент. Отличиями сервисов второго поколения Web 2.0 являются: простота; доступность и надёжность; возможность создавать собственный контент как индивидуально, так и коллективно; использовать собранный материал офф-лайн и он-лайн [1].

Но для того, чтобы сетевые сервисы стали полноценным инструментом образовательного процесса мало научиться в них работать. Более важно, научиться их эффективно использовать: на уроке [2].

Период «локдауна» завершился, а платформа учебного заведения для дистанционного обучения продолжает функционировать, сохранились навыки её использования и у преподавателей, и у студентов. Авральный переход на дистанционное обучение во время карантина изменил действительность и стал предпосылкой для перемен в привычных формах и методах традиционного обучения, которое хотя и имеет массу недостатков, но бесспорно позволяет обществу поддерживать комфортную передачу знаний от поколения к поколению. Однако есть масса ситуаций, где элементы дистанционных технологий точно работают лучше. Интернет-технологии отличаются средствами информационного обеспечения, которые открывают новые эффективные способы мотивации и управления познавательной деятельностью обучающихся и методы контроля и самоконтроля знаний.

Так как Moodle Cloud поддерживает мобильные браузеры Chrome и Safari, нет необходимости в специальном компьютерном классе. Есть возможность использовать гаджеты в реальном учебном процессе на уроке. Удобно проводить электронное тестирование: возможность перемешивания

вопросов и ответов теста исключает возможность списывания, студент оперативно узнает оценку, в объективности которой не сомневается, ведомость с результатами теста формируется автоматически, преподаватель тратит свое время более эффективно, легко может получить статистику по студентам. При использовании гаджетов на уроке студенты перестают относиться к смартфону не только, как к простому развлечению, но и как к инструменту, полезному в обучении.

В рамках работы внутриколледжной экспериментальной площадки «Учебный процесс в онлайн-формате с помощью информационно-коммуникативных технологий» 2020 – 2021 уч. г. проведен эксперимент. Его необходимость возникла на почве анализа и осмысления учебной мотивации студентов, наличия у них потребности в учении и понимания его смысла. Нельзя не признать существование проблемы отсутствия интереса к учебной деятельности у плохо успевающих по предмету студентов. Неуспевающие ученики имеют мотив избегания – они пытаются избежать трудности, умственного напряжения, плохой оценки, осуждения родителей и т.д. Эксперимент зародился в виде задумки использовать игровой образовательный сервис Learnis для решения проблемы.

При одинаковом развитии психических процессов (внимание, память, мышление и т.п.) обучающиеся различаются готовностью и неготовностью к обучению, которая проявляется в установке ученика: «Все равно не получится», и которая основана на низкой самооценке, страхе ошибки, или страхе «оказаться глупым» [3]. При сильном мотиве избегания неудач, даже обладая достаточным интеллектуальным уровнем и массой способностей, человек не реализует ни одной возможности. Доминирование мотивации «избегания», низкий уровень притязаний приводят к отсутствию инициативы, неуверенности в себе.

Для решения обозначенной проблемы была поставлена цель: повысить мотивацию к обучению у одних, преодолеть доминирование мотивации

«избегания» у других, создать предпосылки для приобщения студентов к активному, самостоятельному и осознанному процессу обучения.

В ходе эксперимента подверглась проверке гипотеза, что интерес к учебной деятельности возникает в процессе получения удовлетворения от проделанной работы, поэтому условием развития учебной мотивации будет создание ситуации успеха в условиях учебной электронной игры.

Для того, чтобы обучающийся по - настоящему включался в работу, нужно, чтобы задачи, которые перед ним ставятся в ходе учебной деятельности, были не только поняты, но и внутренне приняты, т.е. чтобы приобрели значимость для учащегося и нашли, таким образом, отклик и опорную точку в его переживаниях [4]. QR-код и мобильный телефон обеспечивают легкий способ доступ к электронному ресурсу, а азарт игры вовлекает всех в деятельность, так как, например, задача выбраться из квест-комнаты не вызывает неприятия.

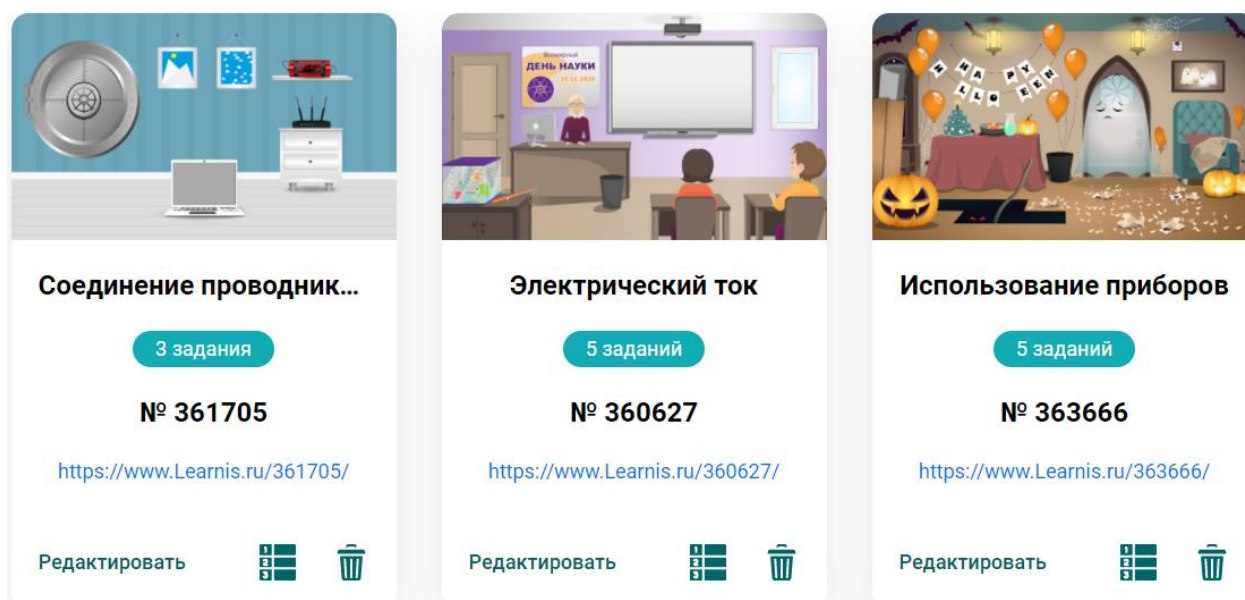
Интернет сервис Learnis – уникальная образовательная платформа, которая позволяет превратить обычное занятие в увлекательный квест «Выйди из комнаты». Для создания образовательных игр предлагается большое разнообразие шаблонов занятных «квест-комнат». Игра вызывает интерес у любого, независимо от его успеваемости. Задача, отыскать в комнате все спрятанные задания, значима и понятна, поэтому стимулирует активность детей независимо от их успеваемости по предмету. Это «провоцирует» студентов выполнять найденные задания с целью получить код и открыть запертую дверь из комнаты. В азарте игры ученики ищут, повторяют и учатся применять учебный материал необходимый для выполнения заданий, консультируют друг друга, используют помощь преподавателя. Таким образом, игра управляет познавательной деятельностью обучающихся, а «добытый код» и «открытая дверь» приносит переживание радости успеха.

Прекрасный образовательный сервис Learnis позволяет учителю тратить на создание своих интерактивных уроков минимум времени и

проводить урок нестандартно, в нём продумана система аутентификации студентов, успехи выполнения заданий отражаются в «личном кабинете» преподавателя, предусмотрена возможность создания нескольких вариантов заданий для каждой квест - комнаты.

В экспериментальной группе на протяжении изучения небольшого раздела по физике «Законы постоянного тока» были использованы разработанные образовательные игры, а в контрольной группе шёл обычный процесс.

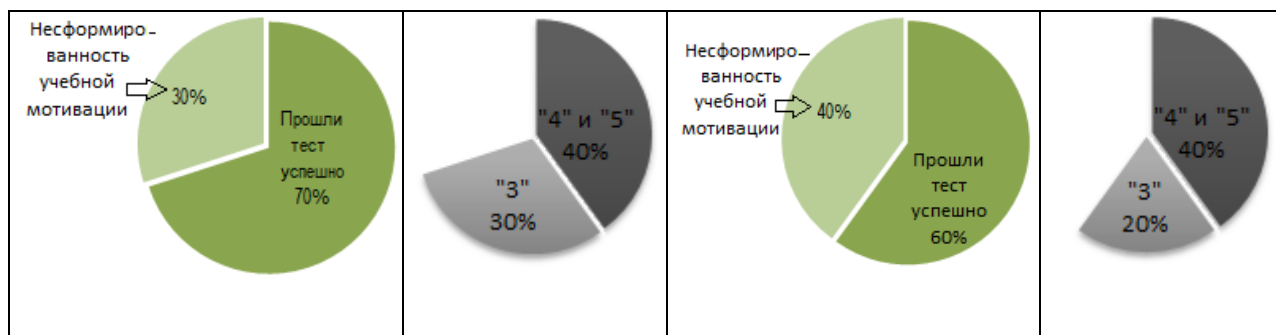
Для проведения эксперимента были разработаны следующие образовательные квест - комнаты:



**Рис. 1.**

Для объективной проверки достоверности педагогической гипотезы были подобраны сходные по составу группы, состоящие из студентов разных по успеваемости и по уровню учебной мотивации. Так как на практике нельзя подобрать две примерно равные по этим показателям группы, в качестве экспериментальной была подобрана более слабая группа:

Результат тестирования ПЕРЕД экспериментом			
Контрольная группа		Экспериментальная группа	
Успеваемость	Качество	Успеваемость	Качество



**Рис. 2.**

Результат эксперимента проявился в изменении, которое произошло в экспериментальной группе по сравнению с группой контрольной. В качестве диагностического метода исследования использовалось электронное тестирование, исключаящую всякую возможность списывания. Тест размещается на платформе учебного заведения для дистанционного обучения.

Результат тестирования ПОСЛЕ эксперимента			
Контрольная группа		Экспериментальная группа	
Успеваемость	Качество	Успеваемость	Качество

**Рис.3.**

Исследование данных тестирования до и после эксперимента подтверждает факт повышения качества знаний и уровня учебной мотивации.

Эффективное использование сетевых сервисов в традиционном обучении определённо влияют на качество образования.

Список литературы и Интернет- источников:

1. Валиева Е. В. Интернет-технологии в образовании – стр. 36-37 [Электронный ресурс] Интернет-сервисы в образовании: сборник материалов III Международной научно практической конференции. Омск, 17–18 июня 2015 года / Редколлегия: Ю.А. Нацкевич, В.П. Короповская, Н.А. Курганова. – Омск: БОУДПО «ИРООО», 2015. – 300 с. Режим доступа: <https://school41samara.ru/data/do/sotr/biruk/Мои%20достижения/Представление%20педагогического%20опыта/Публикация%20в%20печатном%20сборнике%20статей.pdf>, свободный.
2. Нацкевич Ю. А. Актуальность использования интернет-сервисов в современном образовании, стр.10-12 [Электронный ресурс] Интернет-сервисы в образовании: сборник материалов III Международной научно практической конференции. Омск, 17–18 июня 2015 года / Редколлегия: Ю.А. Нацкевич, В.П. Короповская, Н.А. Курганова. – Омск: БОУДПО «ИРООО», 2015. – 300 с. Режим доступа: <https://school41samara.ru/data/do/sotr/biruk/Мои%20достижения/Представление%20педагогического%20опыта/Публикация%20в%20печатном%20сборнике%20статей.pdf>, свободный.
3. Анализ индивидуально-психологических особенностей ученика и программа работы с ним [Электронный ресурс] Методические указания к выполнению заданий по психологии на педагогическую практику студентов непсихологических специальностей. КУРГАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ, Режим доступа: <http://osp.kgsu.ru/nikol/praktic.pdf>, свободный.
4. Фоминова, А. Н., Шабанова, Т. Н. Педагогическая психология: учеб. пособие М.: ФЛИНТА: НАУКА. 2011. - 320с.