

Горлицкая София Израилевна  
специалист по интерактивным обучающим технологиям, доцент  
Образовательный Центр "ИНТОКС", Северо-Западный институт печати  
СПбГУТид  
г. Санкт-Петербург

## О МЕТОДИКЕ СОЗДАНИЯ ЦИФРОВЫХ ИНТЕРАКТИВНЫХ РЕСУРСОВ

Повышение квалификации педагогов включает в себя в настоящее время знакомство с принципами работы с интерактивным оборудованием.

Но проблематика данного направления значительно шире, чем просто ознакомление с кнопками и пунктами меню. По сути, речь идет об интеграции новых образовательных подходов. Именно в таком направлении организована работа на курсах по интерактивным технологиям в образовательном центре «ИНТОКС». Интерактивные методические разработки педагогов аккумулированы на сайте [mimio-edu.ru](http://mimio-edu.ru). Анализируя и обобщая эти разработки, можно высказать несколько соображений. Первое соображение связано с повсеместными внедрениями Федеральных образовательных стандартов. Касается это и всех ступеней среднего образования, и высшей школы. А теперь уже и дошкольного образования.

Доминирующей идеей стандартов является то, что образование не должно ограничиваться знаменитыми ЗУНами (знания, умения, навыки), а должно быть ориентировано на формирование компетентностей, позволяющих учащемуся продолжать образование в современном постоянно меняющемся мире. И информатизации образования отводится в этом едва ли не главенствующая роль.

Самой идее информатизации образования уже более трех десятков лет.  
10 сентября 2014 г. Вторая летняя Всероссийская конференция 2014 года  
"Актуальные проблемы теории и практики образования"

И если на миг представить себе, что, что всего этого нет, то картина окажется шокирующей. Ибо грамотный учитель, конечно же, проведет урок с меловой доской, дошкольный педагог придумает дидактическую игру на бумаге, а вузовский педагог прочитает лекцию в режиме – «Я читаю, вы конспектируете». Да, мы, педагоги, проживем так один учебный день. А потом, как знаменитый литературный персонаж Робинзон Крузо начнем заново изобретать информатизацию, и из положения дикаря продвигаться к привычному уровню цивилизации. Потому что не то, что учащимся не понравится такая форма работы. А потому что нас самих не увлечет отсутствие мультимедийных, а теперь уже и интерактивных возможностей. А если что-то неинтересно учителю, то это сразу становится заметно ученикам.

Поэтому – отгоним предложенную ситуацию как страшный сон и возвратимся в цивилизацию.

Итак, педагоги обитают сейчас в мире, наполненном, насыщенном разнообразными гаджетами, информационными технологиями. Но в этом же мире – обитают учащиеся, для которых такие гаджеты стали привычной средой обитания.

Каким же образом сделать дидактическую игру в ДОУ – **развивающей**, урок в школе – **познавательным** и запоминающимся, а работу со студентами - **значимой** для понимания текущей темы курса?

Вопрос, конечно, из области вечных. И над его решением бьются педагоги всего мира. Но, по моему личному мнению – именно интерактивные технологии способны помочь в реализации всех этих задач. Именно помочь, а не решить.

Ибо, если педагогом недостаточно продумана сама идея занятия, урока, лекции или семинара, то никакие фантастические технологии не сделают это

за него.

А вот тщательно продуманная педагогом тема может получить новые грани, новые ракурсы рассмотрения именно благодаря интерактиву. Потому что главное здесь – не интерактив ради интерактива, а интерактив, чтобы учащиеся могли попробовать себя в роли путешествующего героя сказки или игры, исследователя каких-то законов, аналитика, сопоставляющего данные экспериментов, etc.

Скажем, вопросы изучения литературы. В юности меня когда-то поразили пушкинские черновики. Рассматривая их, я подумала, что вот мы видим несколько вариантов каких-то строф. Каждый из вариантов – по-своему выразителен, но в чистовой вариант поэт поместил действительно лучшее, наиболее точно передающее мысль выражение. Но ведь автор не сразу к нему пришел. Отбирал, искал, шлифовал. Могли ли мы организовать работу учащихся, погрузив их в атмосферу такого поиска?

Наверное, могли. Но надо было раз за разом переписывать всю строфу, подбирая и пробуя нужную вставку. Долго, слишком долго для современного динамичного урока. А интерактив позволяет это делать легко и непринужденно. И даже оформить черновик можно, сохраняя пушкинскую стилистику портретов и эскизов на полях. Подобного рода работа заставит учащихся вслушиваться в музыку стихотворения, конструировать и анализировать свой вариант. И, кстати, аргументировать собственный выбор, что не так часто нам удается организовывать.

Или пример совсем из другой области. Предмет «Мир вокруг нас». Педагоги всегда много и выразительно рассказывали учащимся о мире пернатых, о голосах и повадках птиц. Но знали ли дети (да и знаем ли мы, взрослые?) голоса этих птиц? Умеем ли мы распознать голос какой-то определенной птицы в лесном хоре. Можем ли почувствовать, услышав в

гамзатовском тексте слова «летят и подают нам голоса», представить, что стоит за этими авторскими словами. Да, мы могли в презентацию вставить изображение птицы и ее голос, но, как мы говорим, «это было кино». А так, чтобы мы с учащимися могли распределить голоса птиц правильно – о таком можно было только мечтать.

Но ведь сейчас есть уже интерактивные проекты, скажем, проект «Экспедиция» петербургского педагога Натальи Потапенко, где все это реализовано, и можно послушать, можно распределить голоса, можно даже поискать правильную, грамотную, выразительную характеристику, правильный глагол, характеризующий тот или иной звук. И дети, вслушиваясь в голос птицы, сами определяют: журавль, скажем, - тенькает, заливается или курлычет.

Один из новых проектов, пополнивших базу проектов совсем недавно – работа педагога-словесника Резниченко Елены Анатольевны, учителя русского языка и литературы ГБОУ гимназия №74 СПб. Тема проекта – «Мифы Древней Греции». Материал предполагается использовать для цикла уроков по следующим темам:

- «Мифы. Мифология Древней Греции»
- « Мифы о Геракле»
- «Древнегреческие мифы о богах и героях».

В проекте есть и традиционные задания, относящиеся к теории литературы – работа с понятиями «миф», «мифология», где учащиеся анализируют эти понятия.

И есть задания, где ученик в образе сказителя пересказывает миф, иллюстрация к которому была выбрана из древнегреческой вазы. Речь здесь идет о подвигах Геракла. Разумеется, этому уроку предшествовало

домашнее задание к уроку – прочитать и подготовить мифы к пересказу. Выбор мифа для пересказа случайный. Иллюстрацию можно увеличить.



Работа с мифами о подвигах Геракла

Следующее задание: переместить в центр лаврового венка имена древнегреческих героев (по принципу «выбрать нужное»).

Учитель комментирует (с помощью невыбранные имена (титаны, полубоги, Здесь же просмотр мультфильмов Адмета), «Лабиринт» и беседа после на выявление восприятия образов



Задание «Герои Древней Греции»

Наконец, задание, целесообразность которого трудно переоценить – работа с фразеологизмами.

Древнегреческие мифы дополнили лексику русского языка множеством фразеологизмов. Многие уже знакомы и используются в речи.



Задание: собрать фразеологизм, угадав его по значению, рассказать о происхождении.

Домашнее задание: подготовить устное сообщение о происхождении любого фразеологизма по выбору учащегося.

### Работа с фразеологизмами

Тут же автор предлагает и Дистанционный проект «Античные фразеологизмы» в системе GOOGLE - домашнее творческое задание (условия проекта на информационной странице) – интеграция предметов: история, литература, русский язык, ИЗО, ИИКТ.

Разумеется, во все наших оценках и классификациях надо опираться на серьезные методические разработки, включающие в себя анализ цифровых образовательных ресурсов. Скажем, можно опираться на идеи, сформулированные М.Н. Приезжей, специалиста "Инфологики» по критериям оценки качества электронных образовательных ресурсов. По мнению данного автора, ЭОР, как и любой учебный материал, должен оцениваться совокупностью качеств. При этом важно разделить критерии оценки на традиционные и инновационные.

К традиционным относятся:

- соответствие программе обучения (школьной, вузовской, дошкольной, программе дополнительного образования и др.);
- научная обоснованность представляемого материала (соответствие современным знаниям по предмету);
- соответствие единой методике («от простого к сложному», соблюдение последовательности представления материалов и т.д.);
- отсутствие фактографических ошибок, аморальных, неэтичных компонентов и т.п.;

➤ оптимальность технологических качеств учебного продукта (например, качество полиграфии), соответствие СанПиНам и пр. и пр.

Чтобы оценить интерактивную методическую разработку педагога можно спроектировать на неё все эти традиционные критерии. И, естественно, добавить к ним инновационный ракурс рассмотрения. К основным инновационным качествам специалисты относят обеспечение всех компонентов образовательного процесса, т.е.:

- получение информации;
- практические занятия;
- аттестация (контроль учебных достижений).

Интерактивность, позволяющая активизировать восприятие и анализ изучаемого, обеспечивает «резкое расширение сектора самостоятельной учебной работы за счет использования активно деятельностных форм обучения».

Перечень инновационных качеств электронного образовательного ресурса включает:

1. интерактив;
2. мультимедиа (аудиовизуальное представление фрагмента реального или воображаемого мира);
3. моделинг (имитационное моделирование с аудиовизуальным отражением изменений сущности, вида, качеств объекта);
4. коммуникативность (обеспечивается телекоммуникациями);
5. производительность (в данном случае – производительность труда пользователя).

Как видим, перечень начинают с интерактива. Этот критерий становится сейчас новым педагогическим инструментом, позволяющим значительно активизировать учебный процесс. И, по мнению ведущих специалистов по оценке ЦОРов, именно «интерактив является стержневым, всегда (но в разной степени) присутствующим инструментом. Все другие новые педагогические инструменты используются только вместе с первым, создавая ему среду применения».