

ПРИМЕНЕНИЕ ЦИФРОВЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ КЛЮЧЕВЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ

ДЕМИНА Галина Николаевна
преподаватель

АЛЁШИНА Ольга Григорьевна
преподаватель

Алатырский технологический колледж Минобразования Чувашии
г. Алатырь, Россия

Электронные образовательные ресурсы стали неотъемлемой частью информационно-образовательной среды современной системы образования, позволяя повышать эффективность обучения за счет введения элементов интерактивности и мультимедиа.

Ключевые слова: цифровые образовательные ресурсы, электронные образовательные ресурсы.

Электронный образовательный ресурс – это образовательный ресурс, представленный в электронно-цифровой форме и включающий в себя структуру, предметное содержание и метаданные о них. К электронным образовательным ресурсам можно отнести: программное обеспечение, данные, информацию необходимую для дальнейшего целенаправленного использования в процессе обучения.

Все электронные образовательные ресурсы можно разделить на программные продукты (1С образование); изобразительные продукты; мультимедиа продукты; текстовые продукты, электронные аналоги печатных изданий.

Данные ресурсы становятся неотъемлемой частью учебного процесса на занятиях в колледже по общепрофессиональным дисциплинам. Они предоставляют студентам возможность взаимодействовать с учебным материалом в интерактивной форме. Помимо традиционных рисунков, видео и анимационных фрагментов, используемых в уже имеющихся электронных пособиях, информационный модуль пособия включает интерактивные задания (динамические схемы, рисунки и электронные модели). Они позволяют схематично показывать развитие тех или иных процессов, укрупнять изображение отдельных фрагментов.

Видеоуроки от ООО Инфоурок – это еще один из цифровых ресурсов, который является качественным, технически выверенным материалом, который можно использовать на занятиях для формирования ключевых компетенций. Но при этом важно планирование занятия, т. к. нужно знать где остановить видеоурок, чтобы привлечь внимание студен-

тов, записать то или иное определение, сделать схему и т. д.

Далеко не последнее место в педагогической практике нашло применение интерактивных тестов и квизов, которые служат отличным инструментом для самопроверки и закрепления знаний.

Интерактивные тесты используют на различных этапах обучения: на начальном этапе тесты могут применяться как средство диагностики, позволяя учителю понять, насколько хорошо обучающиеся усвоили базовые понятия. В дальнейшем тесты можно использовать для промежуточной и итоговой проверки знаний. Это способствует регулярному контролю за успеваемостью. Возможность самостоятельного прохождения тестов позволяет студентам проверять свои знания в удобное для них время. При этом они получают не только оценку за выполненные задания, но и подробные объяснения ошибок, что помогает им лучше понять материал и исправить свои недочёты.

Квиз-игра – это интеллектуально-развлекательная игра, викторина, в которой участникам предлагают ответить на ряд вопросов из различных областей знаний. Она может проходить в разных форматах, например, в виде викторины, где команда или отдельные участники соревнуются за звание самых эрудированных. Как правило, от игроков не требуется какой-либо специальной предварительной подготовки, необходимы только логика, сообразительность, эрудиция и умение работать в команде (<https://corp.rudagames.com/что-такое-квиз>).

Применение электронной доски и приложения для совместной работы позволяют

студентам представлять свои проекты и делиться результатами, что способствует развитию командного духа и критического мышления [1, с. 68-71]. Некоторые способы использования электронной доски, позволяющие сформулировать ключевые компетенции на занятиях:

1. Вставка пометок и записей поверх выводимых на экран изображений. Например, при заполнении сложных схем. Заранее подготовив материал на интерактивной доске, на занятии остаётся лишь вписать ключевые слова в готовые рамки с чем с лёгкостью справляются ребята.

2. Демонстрация веб-сайтов через интерактивную доску всем обучающимся.

3. Совместная работа над документами, таблицами или изображениями. Например, на занятии может быть спроецирована таблица, которая в ходе обсуждения коллективно заполняется и т. д.

Также для обучения биологии можно использовать онлайн-доску Padlet, на которой можно коллективно работать с компьютера или

смартфона. Достаточно отправить ссылку на доску обучающимся.

Важно отметить, что использование электронных образовательных ресурсов (ЭОР) позволяет достичь следующих результатов:

1. Повышение качества обучения на основе внедрения в учебный процесс новых педагогических технологий и усовершенствования методики преподаваемого предмета.

2. Создание положительной мотивации обучения.

3. Формирование культуры мышления, рационального усвоения знаний, исследовательских умений и навыков.

4. Повышение профессиональной компетентности преподавателя в области новых педагогических технологий [2].

Информационно-обучающие программы позволяют моделировать и наглядно демонстрировать содержание изучаемых тем, полностью реализовать принцип адаптивности к индивидуальным возможностям обучающихся, соответствовать индивидуальному темпу учебно-познавательной деятельности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Захарова О.В. Интерактивная доска как средство обучения на уроках биологии // Инновационные педагогические технологии: материалы IX Междунар. науч. конф. (г. Казань, март 2019 г.). – Казань: Молодой ученый, 2019. – С. 68-71. – URL:<https://moluch.ru/conf/ped/archive/326/14846/> (дата обращения: 18.12.2024).

2. Ланина С.Ю. Использование электронных образовательных ресурсов на уроках экономики // Вестник АМГУ. – 2019. – Выпуск 86. – С. 101-104. – URL:<https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-elektronnyh-obrazovatelnyh-resursov-na-urokah-ekonomiki/viewer> (дата обращения: 20.12.2024).

USING DIGITAL EDUCATIONAL RESOURCES TO FORM STUDENTS' KEY COMPETENCIES

DEMINA Galina Nikolaevna

Lecturer

ALESHINA Olga Grigoryevna

Lecturer

Alatyr Technological College of the Ministry of Education of Chuvashia
Alatyr, Russia

Electronic educational resources have become an integral part of the information and educational environment of the modern education system, allowing to increase the efficiency of learning by introducing elements of interactivity and multimedia.

Keywords: digital educational resources, electronic educational resources.