

Применение интерактивных технологий для достижения новых образовательных результатов

Китайскому мыслителю Конфуцию приписывают фразу, которая хорошо описывает процесс интерактивного обучения: «Скажи мне, и я забуду, покажи мне, я запомню, дай мне сделать, и я пойму».

Интерактивное обучение - это возможность сделать так, чтобы ученики действовали, а не просто слушали учителя. Интерактивная модель обучения основана на принципах взаимодействия, активности обучаемых, обязательной обратной связи, открытости образовательной среды.

Для этого я создаю специальные интерактивные учебные материалы: игры, тренажеры, тесты. В ходе работы с такими ресурсами у учеников развивается самостоятельность, навыки планирования и осознанности действий, растет мотивация и интерес. Существует ряд сервисов для создания интерактивных учебных материалов: LearningApps.org, Wordwall.net, Quizlet.com, Wizer.me, Quizizz.com, Kahoot.com и др.

Плюсы

- задание доступно всегда и везде, где есть доступ к интернету
- для использования задания обучающимся обычно не нужно устанавливать ПО
- задания делать достаточно легко

Но есть и минусы

- вы зависите от хозяев сервиса (платность, реклама, квоты на - место, количество учеников, продолжительность работы и т.д.)
- для работы требуется интернет соединение
- задания и игры строятся по заданным на платформе шаблонам

Не первый год я занимаюсь созданием интерактивных учебных материалов в программе MS PowerPoint. У каждого педагога обычно имеется опыт работы с презентациями в этой программе. Дополнив этот опыт такими инструментами, как гиперссылки и триггеры, можно создавать интерактивные учебные материалы для использования на локальном компьютере или интерактивной доске.

Плюсы

- программа всегда под рукой, она есть практически на любом компьютерном месте педагога
- для работы не требуется интернет соединение
- результат ограничивается лишь вашей креативностью и навыками работы с программой (хотя можно воспользоваться готовыми шаблонами)

- в процессе создания вас никто не ограничивает

Минусы

- у обучающихся тоже должен быть PowerPoint
- нет возможности работы через интернет соединение
- сложные эффекты требует высоких навыков работы с программой, трудоемкие

Мы видим, что преимущества каждого из этих 2 вариантов создания интерактивных ресурсов зеркально отражает недостатки другого

В этом году я занялся решением следующего вопроса: можно ли интерактивный учебный материал, выполненный в PowerPoint, превратить в полноценный интернет-ресурс?

И ответ - да.

Я пробовал несколько разных способов, в итоге к результату меня привел следующий алгоритм:

1. разрабатываем интерактивный ресурс в программе PowerPoint
2. при помощи расширения iSpring превращаем его в веб - страницу
3. эту веб - страницу можно выложить на свой домен, размещенный на собственном хостинге, в т.ч. бесплатном
4. после этого можно делиться ссылкой или встроить материал в свой блог или сайт

Какие минусы:

- бесплатный iSpring вставляет внизу страницы плеер, который позволяет пролистывать слайды (но можно его убрать)
- нужно понимать принципы действия веб - страницы и уметь создавать структуру веб - ресурсов
- нужно уметь пользоваться хостингом (английский интерфейс, незнакомая терминология)
- бесплатный хостинг может закрыться в любой момент (созданные вами презентации останутся у вас, однако при повторном размещении ссылка на них изменится)

Дальнейшее развитие работы

Тренажер - простейший вариант интерактивного ресурса, он не требует построения вариативного маршрута действий обучающихся. Игру, квест или тест с подсчетом баллов на платформе PowerPoint создать намного сложнее.

Тем не менее, даже такой ресурс повышает эффективность обучения, поскольку не предъявляет требования к темпу выполнения, с ним может быть организована

самостоятельная работа. А благодаря разработанному мной алгоритму действий ресурс можно выкладывать в Интернет и применять для дистанционной работы.