

Секция 8.
АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ ТЕОРИИ И ПРАКТИКИ
ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ

УДК 37

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПЛАТФОРМ LEARNINGAPPS И LEARNIS
В УСЛОВИЯХ ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ

Т.Ю. Ахметова, Т.А. Солдатова
МБУДО ДТДиМ города Белово

Ёще несколько лет назад мы и предположить не могли, что дистанционное обучение так тесно войдет в нашу жизнь. Учащиеся будут находиться дома, а педагог через электронные ресурсы будет учить их петь, танцевать, рисовать или изготавливать какую-либо поделку.

В связи с введением ограничительных мер и режима самоизоляции в марте 2020 года, все образовательные учреждения РФ вынуждены были, перейти на дистанционное обучение, во многих городах учителя стали активно использовать образовательные платформы такие как:

Учи.ру, Яндекс.Учебник, ИнтернетУрок, Skyeng, Zoom и другие. И педагоги дополнительного образования тоже не стали исключением, каждый выбрал для себя более приемлемые формы дистанционного обучения для проведения занятий. Дистанционная работа в детских объединениях «Экспрессия» и «Диалог» МБУДО «Дворец творчества детей и молодежи имени Добробабиной А.П. города Белово» проходила с использованием платформы Zoom.

Хотелось бы отметить, что не маловажную роль имеет не только обучение, но и текущий и промежуточный контроль.

В детском хореографическом объединении «Экспрессия», чётко выстроен процесс определения уровня усвоения материала по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Мир танца» для учащихся 7-14 лет в дистанционном режиме.

В своей работе педагог использует бесплатный онлайн-сервис позволяющий создавать интерактивные упражнения – LearningApps и Learnis. Эти платформы своего рода конструктор для создания не только интерактивных учебных модулей, но и заданий как для проверки уровня знаний учащихся по содержанию программы в режиме дистанционного обучения, так и игрового материала воспитательной работы.

Для того чтобы начать работу с учащимися на LearningApps, педагогу необходимо создать на данном сервисе группу, в данном случае группу под названием «Мир танца 1 год», в которую включаются учащиеся 1 года обучения по программе «Мир танца». Затем для учащихся создаются персональные аккаунты (путём вписывания имён и фамилий учащихся), сервис автоматически генерирует логин и пароль для каждого учащегося.

Полученные логины, пароли и ссылку на приглашение вступления в группу «Мир танца 1 год» педагог рассылает учащимся через группу в WhatsApp.

Педагог детского объединения «Экспрессия» использует в своей деятельности сервис LearningApps не только для создания учебных модулей, но и для диагностики знаний учащихся, по средствам специально разработанных упражнений.

Упражнение «Основы танца» создано для определения уровня теоретических знаний детей 1 года обучения по содержанию раздела «Ритмика, музыкальное движение и развитие эмоциональной выразительности». Данное упражнение состоит из 12 интерактивных вопросов на каждый из которых предлагается несколько вариантов ответов в виде картинок, слов или видео изображений.

Титульную страницу упражнения педагог выбирает сам, путем загрузки картинки через интернет, так же выбирается и загружается подложка для всех остальных страниц-заданий упражнения. Перед тем как учащийся приступит к выполнению заданий, ему необходимо прочесть инструкцию, которая может быть следующего содержания:

- «Дорогой друг, сегодня тебе предлагается пройти упражнение для проверки знаний по разделу «Ритмика, музыкальное движение и развитие эмоциональной выразительности». На экране будут появляться задания, тебе нужно прочитать вопрос и щёлкнуть квадратик возле того ответа, который ты считаешь правильным. Если твой ответ правильный, то рамка вокруг него станет зеленой. И появится смайлик с веселой улыбкой, если же твой ответ неверен смайлик будет грустный, значит, тебе надо подумать. Для того чтобы перейти к следующему заданию, щёлкни на синюю стрелочку в нижнем правом углу, после чего появится следующее задание. Удачи!»

Количество вариантов ответом педагог варьирует сам, их может быть как два, так и пять. Если вариант ответа, в виде картинки и она сильно маленькая, то нажав на неё, картинка приблизится.

На последней странице упражнения можно так же видеть, статистику выполнения заданий учащимся, например 5/12, 7/12 или 12/12.

Выполнив всё упражнение учащийся, получает похвалу в виде слов «Молодец, ты справился!», слова поддержки вписывает сам педагог или их вообще может и не быть.

Чтобы педагог мог видеть, кто приступил к работе с упражнениями, ему просто необходимо зайти в статистику группы, в которой прописаны фамилии всех участников. Напротив каждой фамилии расположены квадраты, их будет столько, сколько упражнений задал педагог, в данных квадратах может стоять - знак вопроса, что означает - учащийся работает, или зелёная галочка - это означает, что задание выполнено полностью, а если

квадрат пуст - значит, учащийся не приступил к выполнению заданий. То есть, статистика поможет педагогу видеть реальную работу всех детей.

Руководитель детского объединения «Диалог», в котором занимаются дети 11-14 лет, использует дистанционную форму работы в профориентационной деятельности. Подростковый возраст - начало заключительного этапа формирования самоопределения личности. Поиск профессии с учетом способностей ребенка, его заинтересованности и особенностей рынка труда – одна из задач этого возрастного этапа. Занимаясь по программе «Учимся искусству публичных выступлений», учащиеся пробуют себя в роли ведущего, актера, звукооператора, режиссера, оформителя, корреспондента, реализуют себя в качестве аниматоров досуговых мероприятий.

В условиях дистанционного образования перед педагогом стоит задача выбора новых форм организации учебного процесса. Это могут быть видеолекции, видеоконференции, чат, вебинары, веб-квесты.

Использование технологии веб-квест на занятиях предоставляет возможность разнообразить процесс обучения в дополнительном образовании.

Веб-квест «Мир профессий» был разработан педагогом с целью повышения уровня мотивации к профессиональному самоопределению учащихся. Для его создания использовалась образовательная платформа Learnis для квестов, викторин, игр.

Платформа Learnis проста в использовании, предполагает определенный шаблон и имеет инструкцию, где доступно описано создание продукта. Педагог, добавляя содержание своей дисциплины, делает квест образовательным и увлекательным.

Квест включает в себя задания, при выполнении которых участникам необходимо принимать верные решения, делать правильные выводы, что погружает их в мир профессии. В данном случае был выбран квест подвига «Выбраться из комнаты», состоящий из заданий, которые необходимо отыскать и решить, используя различные предметы и подсказки.

Первое задание является инструкционным – знакомит учащихся с темой и условием прохождения веб-квеста.

Во втором задании участникам предлагается подобрать к группе слов название профессии. Выполняя его, у учащихся формируется логическое мышление, выстраивается определенная последовательность действий, способность анализировать различные виды трудовой деятельности. Например, именно к журналисту подходят такие слова как - газета, новости, люди, оперативность, редакция, факты. Важно еще и правильно зафиксировать ответ, который будет использован для кода при открывании двери.

В третьем задании представлены пословицы и поговорки о профессиях, которые нужно угадать, используя картинки-подсказки. Выполняя

его, у учащегося развивается интерес к профессиям, отношение людей к разным видам работ, и возможность узнать больше в данной области.

Четвертое и пятое задание направлено на классификацию профессий по Е.А. Климову: «человек - природа», «человек – человек», «человек – техника», человек – художественный образ», «человек – знаковая система». Это развивает умение анализировать ту или иную профессию. Например, в данном случае (в задании 4) машинист–локомотива относится к категории «человек – техника», имея дело с техническими объектами труда. Поэтому для кода учащийся должен зафиксировать – ЧТ.

Выполнив задания, следует ввести код от двери. Если все сделано правильно, то дверь откроется и зазвучит финальная песня. Если код введен неверно, то учащийся может его исправить – вернуться к заданиям и ответить правильно.

Данный веб-квест позволяет в форме компьютерной игры расширить знания о мире профессий, кругозор, словарный запас, формирует у учащихся представления о важности выбора профессии в жизни человека; развивает мотивацию учащихся к получению знаний для успешного профессионального самоопределения.

Подводя итог выше сказанному, хочется отметить, что данные сервисы – LearningApps, Learnis позволяют: создавать собственные упражнения и задания; использовать уже готовые модули из библиотеки; свободно обмениваться информацией между пользователями; создавать группы для отслеживания работы учащихся.

Все это позволяет педагогу профессионально, качественно и интересно не только проводить занятия и воспитательную работу, а также проверять уровень усвоения материала у учащихся в режиме дистанционного обучения.

Список литературы

1. Немов Р.С. Психология/Р.С.Немов//Владос.-2001. - №1.- С. 65-89.
2. Дмитриева К.А. Выбор профессии [Текст]/ К.А. Дмитриева, Т.Б. Рябинина - М. : Просвещение, 2017. – 303 с.
3. Профориентационная работа в учреждении дополнительного образования детей. [Электронный ресурс]/ Режим доступа: <https://e-koncept.ru/2015/65509.htm>- Дата обращения: 17 ноября 2021 года.