



Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
гимназия № 6 города Сочи имени Зорина Федора Михайловича

Проектные технологии в образовательной деятельности с использованием цифровых образовательных платформ

Учитель начальных классов
Н.Н.Кочеткова

«Уча других, мы учимся сами...»
Луций Сенека

Современный ребёнок живёт в мире электронной культуры, в век высоких компьютерных технологий. Следовательно, учителю необходимо стать координатором информационного потока, владеть современными методиками и новыми образовательными технологиями, чтобы общаться на одном языке с ребёнком.

Владение информационными технологиями в современном мире попало в один ряд с такими качествами, как умение читать и писать. Их использование позволило сделать уроки более интересными, продуманными, мобильными. Ушла необходимость готовить к уроку массу энциклопедий, репродукций, аудио-сопровождения – всё это уже заранее готово и содержится в информационном поле.

Современные цифровые технологии дают возможность каждому учителю творчески подходить к планированию своей деятельности, делают процесс обучения и воспитания более разнообразным, выводят его из стен школы в мир. Работа с компьютером стала необходимостью, которая формирует высокий уровень самообразования, позволяет получать большое количество информации. Использование цифровых технологий способствует активизации всех видов учебной деятельности. Дает возможность получить более качественные результаты обучения, активизируют умственную деятельность обучающихся, помогают быстро запоминать большие объёмы информации, делают уроки интересными. Учебный материал усваивается легче и быстрее. Можно заметить, что информационно-образовательная среда способствует объединению учителя, ученика и родителя.

Осваивая работу с ЦОР учитель имеет возможность получать более качественные результаты обучения на всех этапах урока.

Анализируя опыт работы по теме: «Новые образовательные формы и цифровые технологии в реализации учебного исследования или проекта», пришла к выводу, что самым важным является пробудить стремление и желание каждого ребенка совершить открытие, стимулировать природную любознательность и желание поиска, мотивировать интерес к самостоятельному приобретению новых знаний.

Цифровые проекты включают в себя различные современные технологии обеспечивающие личностно-ориентированный подход в воспитании и обучении, помогает общению обучающихся, подготавливают их к реальным условиям жизни, формирует ключевые компетенции учебно-познавательные, коммуникативные, информационные.

Не первый год наши ученики занимаются на образовательной платформе Uchi.ru. Это проект, который предназначен для школьников, родителей и учителей. Одобрен экспертами Агентства стратегических инициатив. Платформа Uchi.ru позволяет осваивать учебные предметы в интерактивном режиме, с увлекательными занятиями через интернет. Все, что нужно для организации процесса обучения — наличие компьютера, телефона или планшета.

Проект учитывает скорость и правильность выполнения заданий, количество ошибок. Для каждого ребенка система автоматически подбирает индивидуальное задание и уровень сложности. Учителю легко отслеживать успеваемость обучающихся в любое время с помощью наглядной статистики. Школьный администратор, пользуясь виртуальным кабинетом может оценить работу каждого класса. Такая работа позволяет всегда быть в курсе успехов детей обучающихся в гимназии.

Что дает участие в проекте Учи.ру?

Ученику

- Индивидуальный подход
- Повышение познавательной мотивации
- Разнообразие образовательного процесса
- Гарантированный рост образовательных результатов
- Навыки самостоятельного обучения

Учителю

- Развитие цифровых навыков и компетенций педагога
- Реализацию творческого потенциала
- Формирование цифрового портфолио
- Лучшие образовательные методики в рамках единого ресурса и сопровождение на всех этапах проекта

Кроме занятий по учебным предметам дети принимают участие в различных олимпиадах «Дино-олимпиада», «Олимпиада-ПЛЮС», «Юный предприниматель», «Русский с Пушкиным». Участие в олимпиадах бесплатное. Достаточно иметь компьютер с выходом в интернет. Все принявшие участие в олимпиадах получают грамоты и сертификаты, которые доступны в личных кабинетах каждого ученика, каждого учителя.

На платформе есть возможность для создания уроков в виртуальном классе. Необходимые файлы загружаются в формате PDF.

Платформа обеспечивает возможность проектирования проверочных работ, дает возможность работать комфортно и эффективно.

Ещё один цифровой проект используемый в работе нашими учителями это платформа LearningApps.org -приложение для создания интерактивных заданий разных уровней сложности: викторин, кроссвордов, пазлов и игр. Задание проверяется автоматически. Здесь можно найти много разнообразных шаблонов, есть библиотека готовых материалов.

В LearningApps можно найти:

- **Огромную библиотеку готовых упражнений, которая** разбита на категории по предметам, темам и уровням образования.
- **Шаблоны для создания собственных интерактивных заданий — тестов, пазлов, кроссвордов.**

Можно легко создавать игры в духе «Кто хочет стать миллионером?», упражнения вида «Заполните пропуски», «Расставьте по порядку» и другие задания.

Квестодел — российское приложение, которое максимально облегчает создание квеста как многоступенчатой и многоформатной головоломки. Сервис полностью бесплатный и даже не требует регистрации. С помощью этого конструктора можно легко и абсолютно бесплатно создать квест для любых возрастных категорий, в том числе и для взрослых. Конечный продукт распечатывается на бумаге или сохраняется *html*-файлом и в дальнейшем отображается на экране компьютера. Между тем, можно устроить командные соревнования, с определённым перечнем разнообразных заданий.

Google Forms - это инструмент для создания тестов, опросов, голосования, викторин, онлайн-квестов. Тесты имеют автоматическую проверку. Задания можно создавать на основе иллюстраций и видео. В тестах используются варианты с разными типами ответов. Учитель получает подробную информацию о выполнении заданий школьниками. Но учителю и ученику нужны собственные аккаунты Google (gmail). Нет готовых материалов. Google Classroom - система управления виртуальным классом. Здесь можно выдавать задания и проводить контроль, создавать полноценные онлайн-курсы. Но необходимо подготовить школьников к работе с учебными материалами в режиме онлайн.

Для организации проектной и исследовательской работы в цифровой образовательной среде можно использовать платформу ГлобалЛаб — это безопасная онлайн-среда, в которой учителя, школьники и их родители могут принимать участие в совместных исследовательских проектах. Все исследовательские проекты ГлобалЛаб построены по принципам «гражданской науки», особого вида краудсорсинга (от англ. crowdsourcing), предполагающего, что небольшой вклад каждого участника формирует общее качественно новое знание. Проекты ГлобалЛаб могут быть привязаны к темам школьной программы по совершенно разным предметам — гуманитарным, естественно-научным, а могут выходить далеко за их рамки. Участвовать в проектах можно: на уроке в классе или дома, в группах или индивидуально, с друзьями, учителем или родителями, в рамках выполнения школьного проекта или просто чтобы провести любопытное исследование, занимаясь в онлайн-кружках и курсах ГлобалЛаб. Каждый участник проекта делает небольшое исследование или эксперимент, сравнимые по сложности с индивидуальным школьным проектом

или даже обычной работой. Результат эксперимента или исследования загружается в общее хранилище ГлобалЛаб. На основе результатов, присланных множеством участников со всего мира, формируется общая картина, которая представляется в виде живых карт, графиков, диаграмм, галерей и другой инфографики. Общий результат может представлять новое знание, служить предметом дискуссий, основой для возникновения новых проектов. Любой, кто зарегистрировался на ГлобалЛаб, может участвовать в проектах других пользователей или создать свой собственный проект с помощью специального конструктора.

Использование цифровых технологий в образовании. помогает эффективнее преподносить изучаемый материал, что расширяет возможности обучения. Участие в интерактивных играх максимально индивидуализирует процесс обучения. Это дает возможность каждому ученику демонстрировать свой умственный и творческий потенциал. Приобретаемые в процессе игры новые знания, повышают интерес к собственным возможностям, формируют фундамент дальнейших действий и поведения в жизни. Среди учеников выделяются формальные и неформальные лидеры, наблюдаются разные уровни и стили общения. Школьники приобретают опыт партнерских отношений.

Учителю предоставляется возможность общаться с коллегами со всего мира, из других школ. Мы давно вышли из офлайн пространства конференций и собраний, мы с удовольствием участвуем в вебинарах, видео конференциях, онлайн чатах.

Цифровые проекты в образовании - это способ организации современной образовательной среды, основанный на цифровых технологиях.