



ОБЛАСТНОЕ АВГУСТОВСКОЕ СОВЕЩАНИЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ РАБОТНИКОВ

2024
ГОД СВЯТЫМ



Цифровые образовательные ресурсы в образовательном процессе

Учитель музыки МБОУ
«Гимназия №1 им. Н.М.Пржевальского»
Костенко И.В.

Ц О Р

- Электронные учебники и учебные пособия — цифровые версии традиционных учебников с дополнительными интерактивными элементами.
- Аудиоресурсы — аудиокниги, подкасты, аудиозаписи лекций.
- Видеоматериалы — обучающие видеоролики, видеолекции
- Визуальные ресурсы — графики, диаграммы, таблицы, инфографика, статичные изображения.
- Интерактивные модели и симуляторы — например, модель строения тела человека, модель Солнечной системы, виртуальные лаборатории для проведения экспериментов, которые сложно или опасно проводить в реальности.
- Интерактивные задания и тесты — упражнения с мгновенной обратной связью.
- Образовательные платформы и онлайн-курсы — Stepik, «Российская электронная школа» (РЭШ), «ЯКласс», «Учи.ру» и другие.
- Инструменты для совместной работы — сервисы для создания ментальных карт, совместных документов (Google Документы, Padlet), визуализации информации (Wordwall).

Преимущества использования Ц О Р

- Повышение наглядности и доступности материала — визуализация сложных процессов и абстрактных понятий через видео, анимации и интерактивные модели помогает лучше усваивать информацию.
- Индивидуализация обучения — ЦОР позволяют адаптировать темп, сложность и формат подачи материала под потребности каждого ученика.
- Развитие навыков самостоятельной работы — цифровые инструменты учат искать информацию, анализировать её и применять на практике.
- Повышение мотивации — интерактивность и элементы игры делают процесс обучения более увлекательным.
- Расширение образовательных возможностей — доступ к курсам ведущих университетов и образовательным платформам со всего мира.

ЦОР как усилитель мотивации

- Внутренняя мотивация (интерес к самому процессу и содержанию): возникает за счёт наглядности, возможности «потрогать» абстрактное понятие (например, крутить 3D-модель молекулы или менять параметры в симуляторе).
- Внешняя мотивация (поощрения, баллы, рейтинги, достижения): дают игровые механики и системы автоматической проверки с мгновенной обратной связью.
- Мотивация компетентности (ощущение «у меня получается»): обеспечивают адаптивные тренажёры с подбором уровня сложности и пошаговыми подсказками.
- Мотивация автономии (возможность выбора): поддерживают разные форматы освоения темы (видео, текст, интерактив) и нелинейные сценарии (ветвления, квесты).

Важные условия, повышающие мотивацию при использовании ЦОР

1. ЦОР — это инструмент, а не цель. Они должны быть органично встроены в урок и поддерживать учебные цели, а не просто «добавить цифру».
2. Баланс форматов. Чередование цифрового и традиционного (обсуждение, работа у доски, бумажные задания) предотвращает утомление и поддерживает разнообразие стимулов.
3. Поддержка учителя. Даже самый хороший тренажёр не заменит обратной связи и эмоциональной поддержки педагога. Учитель направляет, комментирует, помогает интерпретировать результаты.
4. Учёт возрастных и индивидуальных особенностей. Для младших школьников уместны игровые механики, для старшеклассников — исследовательские и проектные сценарии.

Риски использования ЦОР

- Перегрузка стимулами. Слишком много анимации и эффектов рассеивает внимание. Решение: лаконичный дизайн, фокус на содержании.
- Иллюзия понимания. Ученик может «щёлкать» интерактив, не вникая в суть. Решение: добавлять рефлексивные вопросы («Что изменилось и почему?», «Какой вывод можно сделать?»).
- Зависимость от внешней мотивации. Если упор только на баллы и награды, внутренняя мотивация может снизиться. Решение: смещать фокус на смысл и применение знаний, использовать игровые элементы как вспомогательный инструмент.