

Соболева Наталия Станиславовна

заместитель директора по учебно-воспитательной работе

МБОУ «Лицей №6 им. М.А. Булатова»

г. Курск, Курская область

DOI 10.21661/r-470325

**ПРИМЕНЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ E-LEARNING
ПРИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММ ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
(НА ПРИМЕРЕ ОНЛАЙН-СЕРВИСА КАНООТ)**

***Аннотация:** в данной работе автор отмечает необходимость и возможности использования интернет-технологий при реализации общего образования на примере использования онлайн-сервиса «Kahoot!». Исследователь пришел к выводу, что вводя элементы e-Learning в свою работу, учитель не только начинает жить со своими учениками в одном мире, но и получает интересный инструмент для решения задач, поставленных перед нашим образованием федеральными государственными стандартами.*

***Ключевые слова:** интернет-технологии, школа, онлайн-сервис, Kahoot.*

Взрывообразное развитие компьютерных технологий накладывает отпечаток на все процессы, происходящие в мире. Чтобы оставаться современным, учителю крайне необходимо если не в совершенстве владеть, то хотя бы знать и иногда использовать те возможности, которые предоставляют новые технологии.

Особенно актуальной эта задача становится при переходе к новой парадигме образовательной деятельности, основные направления которой изложены в федеральных государственных образовательных стандартах (ФГОС). Эта парадигма во главу угла ставит самостоятельную деятельность ученика под руководством учителя, который из дидакта превращается в партнёра по образовательной деятельности. Но при этом значительная часть наших учителей живёт в совершенно другом мире, нежели их IT-продвинутые ученики.

Одним из элементов этого другого мира является электронное обучение, e-Learning – обучение при помощи интернета и мультимедийных устройств. Оно имеет ряд преимуществ, о которых можно спокойно прочитать в интернете, сформировав соответствующий запрос.

Мы постараемся показать, как некоторые интернет-ресурсы, используемые онлайн, могут «работать» на решение задач ФГОС.

Итак, ФГОС подразумевает овладение обучающимися проектными технологиями как формой самостоятельного получения знаний. Но разработка полномасштабного проекта отнимает достаточно много времени и сил, ребёнок может потерять к нему интерес, и работа останется незаконченной. Поэтому одной из своих задач мы видим формирование у обучающегося устойчивого интереса к проектной деятельности через систему мини-проектов, основанных, в том числе, и на интернет-технологиях.

Путей решения этой задачи много, но мы хотим обратить ваше внимание на современные несложные шаблонные интернет-технологии, с которыми легко справится даже не очень опытный IT-пользователь, и очень легко – наши дети. Речь пойдет об онлайн-сервисе Kahoot!, который позволяет составлять опросы, викторины, дискуссии и микс из этих элементов как форму обратной связи с учащимися. Kahoot! – это инструмент формирующего оценивая, получения информации о затруднениях учащихся при изучении данной темы.

Этот сервис может использоваться и облегчать обобщение, систематизацию и контроль при изучении любого предмета, в том числе безотметочного. Но воспитательный аспект Kahoot! приобретёт только в том случае, если дети начнут участвовать в собственном обучении.

Для этого в начале изучения блока, темы или модуля мы сразу предъявляем ученикам конечные планируемые результаты их деятельности, указываем сроки изучения темы в часах и неделях.

Далее предлагаем учащимся самостоятельно подготовить варианты КИМов в форме каута по изучаемой теме, сохранить его в сервисе в собственном аккаунте или по частям передать учителю для составления большого каута.

На уроке кауты можно использовать как в начале изучения темы для актуализации знаний, так и в любом другом месте урока для решения задач экспресс-контроля, рефлексии, смены видов деятельности и т. д.

Итак, Kahoot! – это:

- сервис для создания он-лайн викторин, тестов и опросов;
- интересная возможность реализации краткосрочных проектов;
- ваш помощник в построении современного урока.

Выглядит Kahoot! Так (рисунок 1).

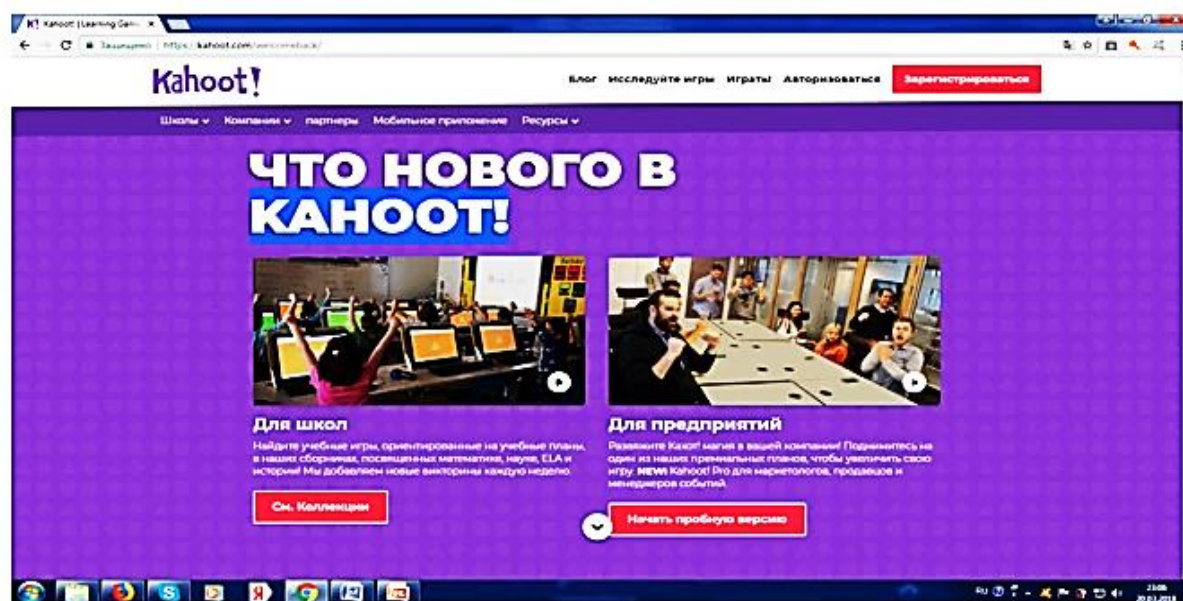


Рис. 1

Чтобы зарегистрироваться, необходимо выполнить ряд действий:

- нажать «Зарегистрироваться» и выбрать роль (рисунок 2).

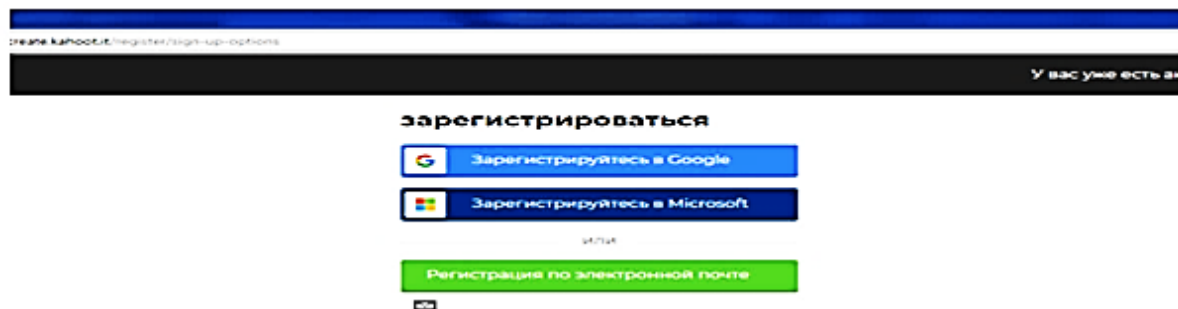


Рис. 2

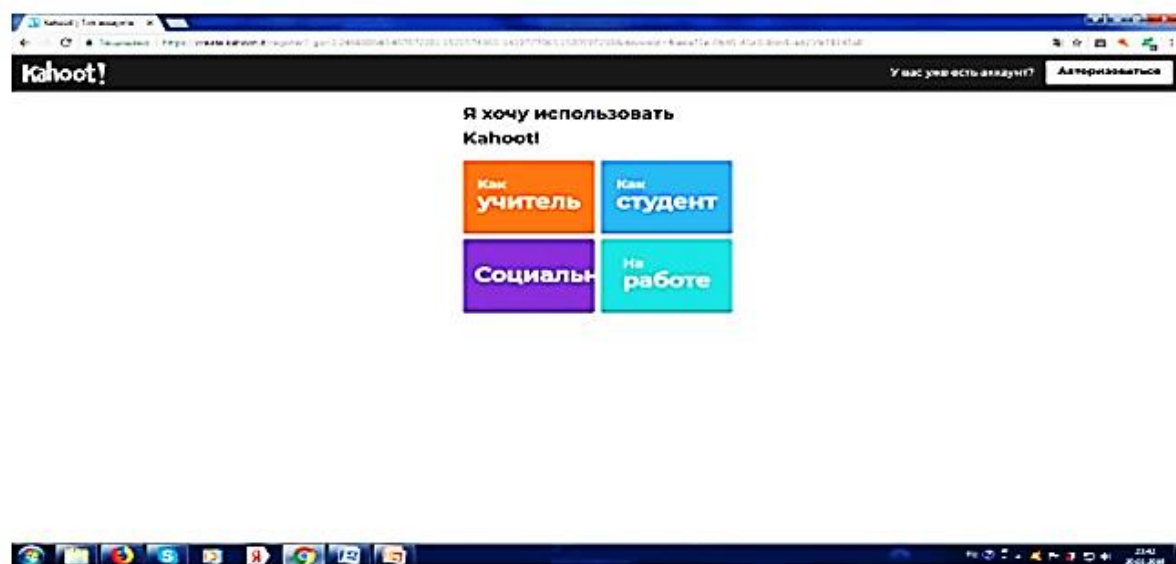


Рис. 3

При регистрации через электронную почту (рисунок 4).

Рис. 4

После регистрации создаём новый каут, выбрав один из видов (рисунок 5).

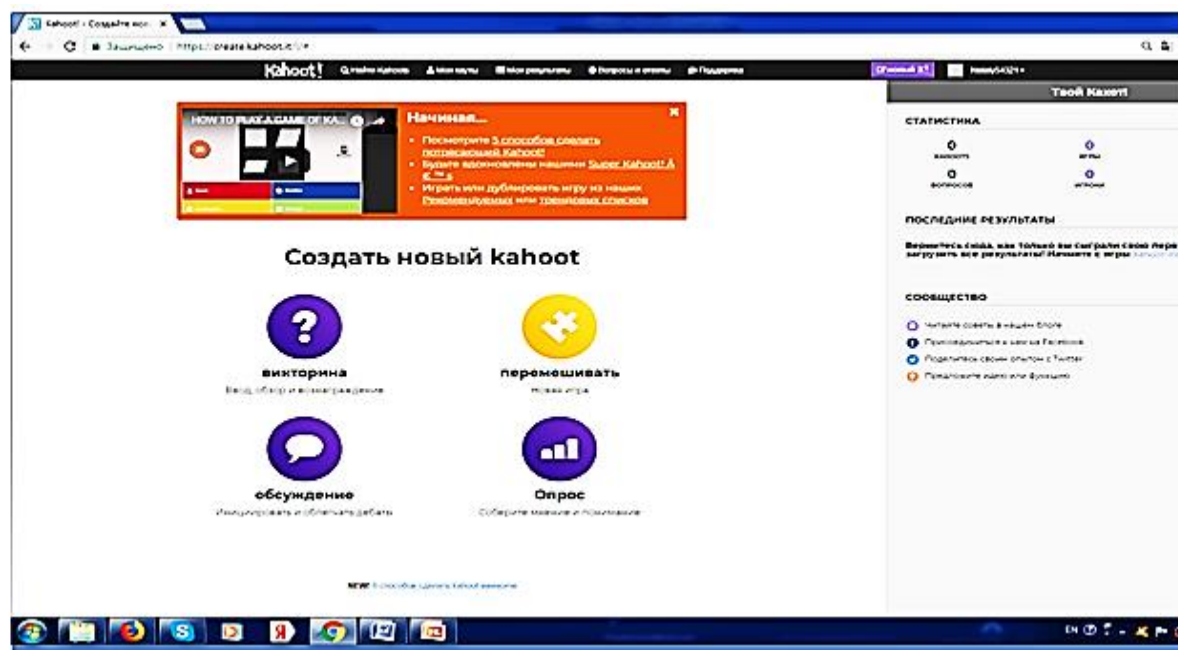


Рис. 5

Далее, как говорят профессионалы, работает интуитивно понятный интерфейс.

После создания и сохранения каута можно начинать работу. Чтобы обучающиеся могли зайти в сервис, им необходимо иметь любое устройство с выходом в интернет:

1. На смартфоне или планшете с доступом в интернет в поисковой строке набрать *kahoot.it*
2. Ввести в поле Game PIN пин-код, сформированный сервисом и отображаемый на экране или мониторе учительского компьютера.
3. Выбрать себе имя и ввести его.
4. Дождаться, когда имя ученика появится на мониторе учителя.
5. Начать играть.

Итак, что мы получаем в итоге? Во-первых, организован краткосрочный учебный проект. Во-вторых, создавая каут, дети учатся обобщать, систематизировать, оценивать, категорировать и классифицировать учебный материал. В-третьих, школьники учатся удерживать целевые установки и осуществлять выборку материала под них. В-четвёртых, у обучающихся вырабатываются навыки самоорганизации, самодисциплины, самовоспитания – решается вопрос ответственности, личностной активности в процессе образовательной деятельности, самоуправления в области обучения.

Таким образом, вводя элементы e-Learning в свою работу, учитель не только начинает жить со своими учениками в одном мире, но и получает интересный инструмент для решения задач, поставленных перед нашим образованием федеральными государственными стандартами.

Список литературы

1. Интернет-сервис «Kahoot!» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://kahoot.com/welcomeback/>
2. Федеральные государственные образовательные стандарты [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://минобрнауки.рф>
3. ID Group Что такое электронное обучение? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://hr-portal.ru/article/chto-takoe-elektronnoe-obuchenie>