

Виноградова Оксана Владимировна

учитель

Мишенина Марина Владимировна

учитель

ГБОУ «Шебекинская гимназия-интернат»

г. Шебекино, Белгородская область

РАЗВИТИЕ ГИБКИХ НАВЫКОВ В ФОРМАТЕ ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ

Аннотация: в статье говорится о значении SoftSkills в обновлённом ФГОС 2021 года, описываются возможности платформ для создания интерактивных заданий Quizizz и Kahoot. В работе перечислены достоинства и недостатки данных платформ, типы заданий, алгоритмы работы, удачное применение техники SoftSkills в качестве рефлексии на уроке в дистанционном формате. Авторы приходят к выводу об удобстве применения данных платформ при проведении проверочных работ и использовании платформы school.skillfolio.

Ключевые слова: SoftSkills, дистанционное обучение, интерактивное задание, образовательная платформа.

Обновлённый ФГОС ООО формулирует требования к предметам всей школьной программы: что конкретно ученик будет знать, чем овладеет и что освоит. Обеспечивает личностное развитие учащихся, включая гражданское, патриотическое, духовно-нравственное, эстетическое, физическое, трудовое, экологическое воспитание. ФГОС описывает систему требований к условиям реализации образовательных программ, соблюдение которых обеспечивает равенство возможностей получения качественного образования для всех детей, и это абсолютно правильно, уравнивает вне зависимости от социального статуса и других каких-либо позиций. Соответственно у школьников появится еще больше возможностей для занятия наукой, проведения разнообразных исследо-

ваний, используя передовое оборудование и технологии. И тут на помощь приходят педагоги, воспитатели, тьюторы, которые будут помогать развивать личностные качества человека, готового жить в быстром, меняющемся, интересном, но сложном и непредсказуемом мире, в условиях высоких технологий и социальной активности. SoftSkills – это навыки нынешнего века, то есть «гибкие» навыки, надпрофессиональные компетенции, которые необходимо развивать, чтобы стать в этом мире успешным. Мы все знаем систему 4К: критическое мышление (Critical Thinking), креативность (Creativity), коммуникация (Communication), координация (Coordinating With Others).

Развивая критическое мышление на платформе <https://school.skillfolio.ru>, мы, педагоги, учим детей ориентироваться в потоках информации, видеть причинно-следственные связи, отсеивать ненужное и делать выводы.

2022–2023 учебный год обучения был определён для Шебекинского городского округа в дистанционном формате. Требовалось разнообразие представленных форм контроля для обучающихся и развитие гибких навыков посредством разнообразных практик, представленных на сайте <https://school.skillfolio.ru>. Дистанционное обучение подталкивает учителей к тому, чтобы создавать проверочные работы, тесты и контрольные точки интерактивными, во-первых, для быстрой автоматизированной проверки, во-вторых, для сохранения учениками интереса к предмету в непростых условиях учёбы. Рассмотрим две платформы для создания интерактивных заданий – Quizizz и Kahoot.

Quizizz предлагает два варианта выполнения заданий: одновременно с учителем и классом или в своём темпе. Занятия под руководством учителя позволяют вам контролировать темп урока. При этом вы можете решить, следует ли зеркально отображать контент, отображаемый на устройстве докладчика, на устройствах учащихся. Вы можете контролировать, делать ли паузу, перемещаться между слайдами или оставаться на одном и том же слайде с заданием. После начала интерактивного урока, учащиеся могут присоединиться к нему с помощью своих приложений на телефоне или на сайте joinmyquiz.com, введя соответствующий код.

Задания также могут выполняться учащимися асинхронно, то есть в своём темпе, если они назначены в качестве домашнего задания. Ученики пройдут урок в свободное время, проработают материалы и смогут ответить на вопросы для проверки своих знаний.

Quizizz обладает большой базой уже готовых заданий по различным темам разных учебных предметов, а также предполагает самостоятельное создание теста, викторины, проверочной работы. Существует множество шаблонов разных типов заданий. Например, можно выбрать один или несколько ответов, вписать недостающие слово/букву/формулу, соотнести элементы, расставить элементы в определённом порядке. Также существуют шаблоны, ответ которых предполагает ввод текста, рисование схемы, запись звука или видео. К каждому заданию можно задать определённое время на его выполнение. По каждому ученику и тесту можно посмотреть индивидуальную статистику, отследить прогресс в обучении. Существуют и недостатки данной платформы – посредственный перевод с английского языка. В остальном же платформа очень удобна и предоставляет широкие возможности для создания интерактивных заданий.

Ещё одной платформой, позволяющей разрабатывать интерактивные задания, является Kahoot.

Викторины, созданные на данном сервисе, можно снабдить изображением, аудио- или видеофайлом по теме опроса. Викторина представляет собой ряд вопросов по заявленной теме с несколькими вариантами ответов, из которых один или несколько являются правильными. Ученики отвечают на вопрос в условиях ограниченного времени при помощи своих телефонов, на которых они выбирают соответствующий знак и цвет правильного ответа. Чем быстрее отвечает участник, тем больше очков он получает. Максимальное количество очков – 1000. Ученики знакомятся со стратегией – иногда в случае сложного вопроса лучше подольше подумать и дать правильный ответ и получить хоть сколько-нибудь баллов, чем поспешить и, не учесть некоторые детали вопроса, ошибиться. После ответа на вопрос «Kahoot!» показывает правильный ответ и

статистику очков у участников. Это, во-первых, позволяет проанализировать ошибки, во-вторых, создает дух здоровой конкуренции.

Игровой момент прослеживается во время всей викторины: – после каждого вопроса меняется «турнирная таблица» – в зависимости от правильности и скорости учащих они перемещаются вверх или вниз; – процесс игры сопровождается веселой музыкой, что настраивает учащихся на игровой лад; – в конце игры учащиеся, занявшие 1, 2 и 3 места, располагаются на пьедестале, взрывается салют, светит софит. Такой способ похвалы вызывает интерес и радость у участников, которые стремятся зафиксировать момент «награждения». Заинтересованные игрой, ученики быстро принимают условия: «Соблюдать дисциплину», «Уважать соперников», «Анализировать ошибки». Когда начнется викторина, ученики осознают, что размышлять над правильным ответом гораздо легче в спокойной и тихой обстановке, когда ни ты, ни твои соперники не стремятся победить нечестными приемами. Играть можно индивидуально или в группах. Групповая работа предполагает обсуждение вопросов, распределение ролей в команде, коллективную ответственность за правильный и быстрый ответ.

Учитель, используя данный сервис, пользуется множеством преимуществ по сравнению с традиционной формой опроса. Преимущество данного сервиса для учителя состоит в том, что: сервис позволяет провести автоматическую проверку опроса учащихся, что существенно экономит время на проверку; отпадает необходимость в распечатывании множества тестов, а также в их хранении; на сайте можно собрать базу тестов по разным темам для разных классов; пополнить базу тестов можно с любого устройства с выходом в интернет (рабочий или домашний компьютер, ноутбук, планшет, телефон).

После изучения новой темы и использования какой бы то ни было платформы для контроля всегда на уроке необходим этап рефлексии. Наиболее удачным является применение одной из техник *skillfolio* «Бутерброд». Эта техника полезна не только для правильного понимания и принятия критики, но и для повышения коммуникативных навыков. После изучения новой темы предлагаем гимназисткам рассказать, что у них получилось особенно хорошо, затем

они сообщают, что нужно исправить либо улучшить им/одноклассникам и мне в том числе, то есть в приятной формулировке критикуют. Затем опять возвращаем детей к позитивному настрою, подбадриваем их, даём индивидуальные консультации в рамках внеурочной деятельности.

Мотивацию обучающихся необходимо использовать, чтобы учебная деятельность не превратилась в формальный процесс. Находить способы мотивации нужно учитывая требования и возможности сегодняшнего дня. Пришло время, когда обучающемуся не только необходимо, но и интересно использовать интерактивные технологии в процессе образования, и это обстоятельство должен использовать педагог для достижения наиболее высоких результатов. В современном обществе, где одним из важных этапов социализации являются не только знания, а еще и умение их применять в практической деятельности, школа должна учитывать все возможности и достоинства интерактивных методов обучения, а значит идти в ногу со временем.

Список литературы

1. Уарова Э.А. Применение игровой платформы kahoot! в обучении / Э.А. Уарова // Академический вестник Якутской государственной сельскохозяйственной академии. ISSN: 2658–4131

2. Шаяхметов Ш.Г. Использование образовательной аналитики Kahoot для индивидуализации обучения / Ш.Г. Шаяхметов // Молодой ученый. – 2021. – №45 (387). – С. 261–263 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/387/85116/>. EDN ZJJCFU

3. Царев Р.Ю. Применение Kahoot! при геймификации в образовании // International Journal of Advanced Studies. – 2017. – №1. – С. 9–17 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://elibrary.ru/item.asp?id=29965734>. DOI 10.12731/2227-930X-2017-1-9-17. EDN ZFTGCH

4. Skillfolio [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://school.skillfolio.ru>

5. Проведение фронтального опроса и проверка домашнего задания на уроках истории с помощью интерактивных игровых платформ для повышения

мотивации к изучению учебных предметов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://otherreferats.allbest.ru/pedagogics/01343557_0.html (дата обращения: 28.08.2023).