

ВАНЮХИНА НАДЕЖДА ВЛАДИМИРОВНА
магистрант Казанского федерального университета,
vanyuhina@ieml.ru

NADEZHDA VANYUKHINA
Graduate Student, Kazan Federal University

АБДУЛЛИН АЙДАР ИЛЬДАРОВИЧ
магистрант Казанского федерального университета,
aidar-abd@mail.ru

AYDAR ABDULLIN
Graduate Student, Kazan Federal University

ГАБИТОВ АЗАТ ИРЕКОВИЧ
магистрант Казанского федерального университета,
gabit.azat@gmail.com

AZAT GABITOV
Graduate Student, Kazan Federal University

УДК 371.321

ПРОБЛЕМА ВНЕДРЕНИЯ ЭЛЕКТРОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ КАК ИННОВАЦИОННЫХ СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ

THE PROBLEM OF IMPLEMENTATION OF ELECTRONIC EDUCATIONAL RESOURCES AS AN INNOVATIVE TRAINING TOOL

Аннотация. Статья посвящена анализу роли и возможностей использования электронных образовательных ресурсов в современном образовании. Описан цикл занятий по просвещению педагогов в сфере таких ресурсов. В первую очередь цикл предназначен для преподавателей иностранного (английского) языка, хотя может быть использован и в работе с преподавателями других дисциплин. Представлены теоретические материалы, три практических занятия и одно проектное по теме «Электронные образовательные ресурсы как инновационные средства обучения».

ABSTRACT. This article analyzes the role and possibilities of using electronic educational resources in modern education, as well as arising problems and contradictions. The paper describes a series of activities to educate teachers in the field of e-learning resources. In the first place, these activities are designed for teachers of foreign (English) language, although can be used in working with teachers of other disciplines. The article presents theoretical materials that can be used to train teachers, three practical and one project exercise on the topic: «Electronic educational resources as an innovative training tool».

Ключевые слова: электронные образовательные ресурсы, внедрение электронных образовательных ресурсов, инновационные средства обучения, обучение педагогов.

KEYWORDS: electronic educational resources, e-learning resources, implementation of e-learning resources, innovative learning tools, training of teachers.

Постановка проблемы в общем виде и ее связь с важными научными и практическими задачами

Внедрение новых технологий обучения в целях формирования компетенций, необходимых для инновационной экономики России, является одним из ключевых направлений реализации Стратегии

инновационного развития Российской Федерации на период до 2020 года. Основной упор в образовании делается на использование электронных образовательных ресурсов (ЭОР).

И действительно, наше общество становится информационным обществом, в котором информационные и коммуникационные технологии

играют возрастающую роль. В 2015 году 50 млн людей в 153 странах пользовались Интернетом [8]. Реагируя на возникновение потребности в новых навыках и базовых знаниях информационного общества, учебные заведения внедряют инновационные программы и методы обучения. Появление компьютерной техники, интерактивных способов обучения, новейших средств воспроизведения с цифровых носителей, развитие Интернета, в том числе наличие прямого доступа к Сети в образовательных учреждениях, — все это сильно изменило и требования к системе обучения. В частности, подключение общеобразовательных учреждений к сети Интернет в 2006–2007 годах в рамках приоритетного национального проекта «Образование» потребовало ускорить пополнение образовательных интернет-ресурсов и актуализировать весь арсенал средств обучения. Современные компьютерные технологии стали не только легкими в использовании, но и бесплатными или практически бесплатными. Выигрыш образовательных институтов от данной тенденции состоит в том, что они могут вкладывать свои ограниченные средства не в приобретение технологий, а в обучение педагогов их применению. Более того, ширится практика распространения информации. Многие ведущие университеты мира публикуют онлайн собственные разработки (учебные планы, программы, описание курсов и пр.), распространяя таким образом качественные образовательные материалы среди всех заинтересованных лиц.

Вместе с тем на уровне как отдельных учителей, так и целых образовательных учреждений наблюдается отторжение идеи о внедрении ЭОР в учебно-воспитательный процесс. Во многом это объясняется неготовностью педагогов к изменению методов преподавания, отсутствием современной компьютерной базы в школах и университетах, пренебрежением новыми информационными средствами в педагогической деятельности, недостаточной поддержкой Интернета и т. д. [4] Психологический барьер использования ЭОР усугубляется разницей между поколениями учителей и учеников. К извечным противоречиям отцов и детей добавляется значительное превосходство учеников над учителями в вопросах использования компьютерной техники и гаджетов, программ и приложений, что не может не влиять отрицательным образом на мотивацию учителей в возрасте к изучению новой сферы. Если учесть, что гаджеты и программы быстро устаревают, то такое нежелание по-человечески совершенно понятно. Т. Э. Бондарева определяет данное противоречие в двух терминах: современные ученики являются digital natives (рожденными в цифровом мире), в то время как учителя — digital immigrants (пришедшие к цифровому миру) [1].

Проблема состоит в том, что, несмотря на объективные и субъективные условия, затрудняющие внедрение ЭОР в образовательный процесс, их проникновение в жизнь человека неизбежно. Исходя из этого, необходимо не противодействовать применению ЭОР в образовании, а мотивировать педагогов на постоянное повышение собственной квалификации и эффективное использование

современных технологий для улучшения качества учебно-воспитательной работы.

Одним из способов повышения мотивации является подробное информирование о возможностях технологий, проработка острых моментов, проговаривание опасений, обозначение четких путей развития необходимых качеств и навыков педагогов.

Анализ последних исследований и публикаций, посвященных данной проблеме. Выделение нерешенных вопросов

Роль компьютерных технологий и Интернета в современном образовании исследуется рядом зарубежных и отечественных специалистов, причем отмечаются как положительные (Г. В. Садыкова, Т. Э. Бондарева, А. В. Кучай и др. [2; 4; 7]), так и отрицательные (S. Medenica, Н. А. Василенко и др. [11; 2]) аспекты широкого вовлечения компьютерных технологий и Интернета в образовательный процесс.

Электронные образовательные ресурсы (ЭОР) — это наиболее общий термин, объединяющий средства обучения, разработанные и реализуемые на базе компьютерных технологий [10]. Внедрение таких средств приводит к расширению потенциала процесса образования в целом. У педагогов появляется широкий выбор методических приемов, позволяющих добиваться большей вовлеченности обучающихся в учебный процесс и более эффективно формировать у них универсальные учебные действия.

Развитие информационных технологий дало возможность миллионам людей не просто искать информацию во Всемирной паутине, но и стать активными участниками недавно возникшей культуры участия (термин Х. Дженкинс) [7], т. е. создателями информации. Новые компьютерные технологии позволяют непрофессионалам создавать собственные сайты и публиковать информацию онлайн. Использование социального программного обеспечения (вики, блоги, веб-конференции и др.) делает возможным синхронное (в режиме реально-го времени) и асинхронное (отсроченное) общение участников, находящихся друг от друга на значительном расстоянии, а также способствует совместному конструированию знаний [7].

Н. В. Максимов с соавторами называют годы с 1990-го гуманитарным периодом или «золотым веком» развития информатизации. Это обусловлено резким ростом числа пользователей, появлением большого разнообразия электронных устройств, развитием систем коммуникации и повышением роли интерфейсных, коммуникационных и навигационных возможностей соответствующих систем [5]. Р. А. Фахрутдинова и Р. Р. Фахрутдинов считают наше время веком технологической культуры [9].

Использование компьютерных технологий и Интернета позволяет образовательным учреждениям получить ряд выгод [8].

1. Образовательные учреждения будут лучше готовить обучающихся к жизни в цифровом обществе, что необычайно важно сейчас, когда люди делятся на «компьютерно грамотных» и «компьютерно неграмотных».

2. Значительно повышается эффективность образовательного процесса.

3. Сформированные идеи толерантности и уважения к другим культурам будут способствовать искоренению предрассудков по отношению к меньшинствам.

4. Абстрактный изучаемый материал можно связать с реальной жизнью.

Однако чрезмерное увлечение компьютером и Интернетом порождает отрицательные изменения в психологических, социально-психологических и социальных характеристиках людей и общества в целом. Неверно считать, что электронные устройства применяются только для работы и обучения и используются исключительно рационально. Так, 36% россиян признаются, что проводят в Сети слишком много времени, причем 38% из них используют Интернет для развлечения [3]. От скуки люди вступают в бессодержательные разговоры с виртуальными друзьями и устанавливают сомнительные контакты. Это негативные стороны информатизации. Кроме того, высвечивается круг проблем, связанных с взаимоотношениями человека и виртуального мира, возникающих в процессе информатизации общества.

Одним из существенных негативных последствий компьютеризации К. Янг считает игроманию (гемблинг-зависимость) — нездоровое увлечение компьютерными играми, в которых игрок берет на себя роль виртуального персонажа и живет его жизнью, чувствуя себя в реальности комфортно. В 25% случаев зависимость приобретает в течение полугодия после начала систематических игр, в 58% — в течение второго полугодия, а в 17% — по окончании года [2]. Игромания является частью более широкого феномена — интернет-зависимости (интернет-аддикции).

Среди массива информации бывает сложно найти нужную, а после обнаружения трудно определить степень ее надежности и достоверности, так как публиковать информацию может любой человек, в том числе и не имеющий никакого представления об обсуждаемой проблеме. Кроме того, в Интернете обучающийся может столкнуться с некорректным использованием языка, ошибками в написании и грамматике, нецензурными выражениями и пр. [8]

Формирование целей статьи (постановка задания). Целью нашей работы является создание цикла занятий по просвещению педагогов в сфере ЭОР. В первую очередь данный цикл предназначен для преподавателей иностранного (английского) языка, хотя может быть использован и в работе с преподавателями других дисциплин.

Теоретический аспект использования электронных образовательных ресурсов как инновационных средств обучения

Под электронным образовательным ресурсом понимают образовательный ресурс, представленный в электронно-цифровой форме, для использования которого необходимы средства вычислительной техники. Такой ресурс может включать в себя данные, информацию, программное обеспечение,

необходимые для его разработки и использования в процессе обучения [6].

Система электронных образовательных ресурсов, информационных образовательных сервисов, средств, технологий, созданных на программно-аппаратной платформе, которая обеспечивает использование электронных ресурсов и сервисов в образовательных целях, представляет собой информационную образовательную систему (или автоматизированную обучающую систему). Структура, предметное содержание, методы и средства разработки и применения электронного образовательного ресурса определяются его функциональным назначением и спецификой применения в конкретных информационно-образовательных системах [10].

Структурированное и предметное содержание, используемое в образовательном процессе, называют образовательным контентом. Контент ЭОР, прошедший редакционно-издательскую обработку, имеющий выходные сведения и предназначенный для распространения в неизменном виде, является электронным изданием (ГОСТ 7.60–2003). Контент электронного образовательного ресурса может быть представлен в виде [6]:

- учебника — издания, содержащего систематическое изложение учебной дисциплины, ее раздела, части, соответствующих учебной программе, и официально утвержденного для использования в образовательном процессе соответствующего уровня образования;
- учебного пособия — издания, дополняющего или заменяющего частично или полностью учебник и официально утвержденного для использования в образовательном процессе соответствующего уровня образования;
- учебно-методического пособия — издания, содержащего материалы по методике преподавания и изучения учебной дисциплины, ее раздела или части;
- учебного наглядного пособия — издания, содержащего, как правило, изобразительные материалы в помощь изучению и преподаванию;
- самоучителя — издания для самостоятельного изучения учебного материала без помощи руководителя;
- практикума — издания, содержащего практические задания и упражнения, способствующие усвоению пройденного.

Кроме того, к электронному образовательному ресурсу следует отнести компьютерные обучающие программы и автоматизированные учебные курсы, официально не определенные ГОСТ. Компьютерная обучающая программа обычно представляет собой систематизированное изложение учебного материала для изучения конкретного вопроса учебной программы, включая текстовый, иллюстративный (в том числе мультимедийный) учебный материал, гиперссылки, контрольные вопросы. Компьютерные обучающие программы предназначаются как для самостоятельной работы обучающихся, так и для работы под руководством преподавателя. Помимо приобретения знаний, они могут обеспечивать и получение некоторых умений

и навыков (например, закрепление согласования подлежащего и сказуемого в английском языке). Компьютерные обучающие программы, направленные на изучение определенного раздела учебной программы, объединяются в автоматизированные учебные курсы и являются электронными учебно-методическими комплексами [10].

По сравнению с бумажными и другими физическими материалами, ЭОР имеют целый ряд преимуществ.

- интерактивность;
- мультимедиа;
- моделинг;
- коммуникативность;
- производительность.

Работа с компьютером носит интерактивный характер: с помощью клавиатуры и манипулятора «мышь» пользователь продуцирует некоторые результаты, в частности разыскивает нужный фрагмент текстовой информации. Но с точки зрения образования в таком варианте он в интерактивном режиме решает учебные задачи информатики. Найденный текстовый фрагмент, разумеется, может быть посвящен другой предметной области, однако чтение текста, во-первых, не интерактивно, а во-вторых, не эффективно, если та же информация есть в школьном учебнике. Доминантой внедрения компьютера в образование является резкое расширение сектора самостоятельной учебной работы, и относится это ко всем учебным предметам [6].

Мультимедиа обеспечивает реалистичное представление объектов и процессов, а моделинг реализует реакции, характерные для изучаемых объектов и исследуемых процессов. Моделинг — это имитационное моделирование с аудиовизуальным отражением изменений сущности, вида, качеств объектов и процессов, т.е. электронный образовательный ресурс вместо описания в символических абстракциях сможет дать адекватное представление фрагмента реального или воображаемого мира [6].

Четвертый инструмент — коммуникативность — возможность непосредственного общения, оперативность представления информации, удаленный контроль состояния процесса. С точки зрения ЭОР это прежде всего возможность быстрого доступа к образовательным ресурсам, расположенным на удаленном сервере, а также онлайн-коммуникации удаленных пользователей при выполнении коллективного учебного задания.

Наконец, пятый новый педагогический инструмент — производительность пользователя. Благодаря автоматизации нетворческих, рутинных операций поиска необходимой информации творческий компонент и соответственно эффективность учебной деятельности растут [6].

Структура ЭОР создает условия для эффективной самостоятельной работы обучающихся по освоению предметного содержания, для приведения знаний в систему и формирования опыта использования знаний и умений в различных ситуациях, т.е. для освоения разных видов и способов деятельности. В ЭОР возможны операции с его

элементами: манипуляции с объектами и вмешательство в процесс функционирования медиакомпозиций. При этом важным свойством является получение обучающимся содержательных откликов от ЭОР [10].

В ЭОР выделяют уровни интерактивности в зависимости от применяемых форм взаимодействия обучающегося и контента ЭОР [10]. Первый уровень — это условно-пассивные формы взаимодействия, которые характеризуются односторонним воздействием обучаемого на контент ЭОР. Вторым уровнем предполагает активные формы взаимодействия: выбор из неперемещаемых медиаэлементов (например, тест с вариантами ответов в виде символьных строк или изображений); перемещение объектов в рабочей области, установление соответствий элементов контента; изменение компоновки интерактивной мультимедийной композиции. На третьем уровне используются деятельностные формы, характеризующиеся конструктивным взаимодействием обучающегося с объектами ЭОР по заданному алгоритму с контролем отклонений. К деятельностным формам относятся:

- контролируемый экспорт или импорт медиаэлементов в активное поле контента с проверкой соответствия определенным условиям;
- перемещение объектов для установления их соотношений, иерархий, составления определенных композиций;
- совмещение объектов для изменения их свойств или получения новых объектов, а также объединение объектов связями с целью организации определенной системы;
- контролируемое выполнение последовательности действий с разъяснением ошибок на каждом шаге;
- декомпозиция объекта, представляющего собой сложную многоуровневую систему;
- активизация элементов мультимедиа путем выбора произвольной комбинации различных параметров;
- декомпозиция объекта, представляющего собой сложную многоуровневую систему;
- активизация элементов мультимедийных композиций путем выбора произвольной комбинации различных параметров.

Практические аспекты внедрения электронных образовательных ресурсов в качестве инновационных средств обучения

Для успешного внедрения электронных образовательных ресурсов в процесс обучения целесообразно проведение специализированных практических занятий.

Первое практическое занятие по теме «Электронные образовательные ресурсы как инновационные средства обучения». Тип занятия: практико-ориентированное занятие с элементами развития критического мышления.

Цели и задачи: 1) обобщение и анализ информации о возможностях и ограничениях использования ЭОР; 2) овладение техникой использования приемов критического мышления.

Ход занятия:

1. *Стадия вызова.* Использование технологии «Дерево предсказаний».

Слова преподавателя: «Использование электронных ресурсов обучения постепенно набирает обороты и становится одной из наиболее обсуждаемых тем в образовании. Преимуществами является возможность использование мультимедийных средств, создание особой коммуникативной среды, повышение производительности умственного труда за счет упрощения процесса взаимодействия с образовательным материалом, моделирование проблемных ситуаций, а также интерактивность. Однако можно ли назвать их инновационными? Предлагаю просмотреть небольшой отрывок из конференции КФУ, посвященной истории опыта внедрения электронных ресурсов в процесс обучения».

Обучающимся демонстрируется видеофрагмент (электронный ресурс: <https://www.youtube.com/watch?v=-C5DF8tE-s4>).

На доске рисуют или отображают при помощи проектора силуэт дерева.

Ствол дерева — это выбранная тема, ключевой вопрос темы, смоделированная или реальная ситуация, которые предполагают множественность решений. В данном случае проблемная ситуация создается вопросом «Содержат ли ЭОР в себе инновации?».

Ветви дерева — это варианты предположений, которые начинаются со слов: «возможно», «вероятно». Количество ветвей не ограничено.

Листья дерева — обоснование, аргументы, которые доказывают правоту высказанного предположения (указанного на ветви).

Обучающимся дается время обдумать возможные идеи и затем высказаться по ним. Предложения сразу же выносятся на рисунок. Сперва заполняются «ветви», затем, после того как будут выслушаны все предположения, заполняются листья. Каждый участник занятия может предлагать неограниченное количество идей к любым «ветвям».

2. *Стадия осмысления.* Использование технологии «Мозговой штурм».

Слова преподавателя: «Пожалуйста, запомните предложенные вами варианты и аргументы. Вам предстоит сравнить их с опытом применения продвинутых ЭОР в КФУ».

Обучающимся демонстрируется видеофрагмент (электронный ресурс: <https://www.youtube.com/watch?v=-C5DF8tE-s4>).

Слова преподавателя: «Как вы можете видеть, большинство ваших предположений оказались правдивыми. Использование ЭОР действительно основывается в первую очередь на их сильных сторонах. Предлагаю вам представить и продумать возможности использования подобных средств в процессе обучения».

Обучающиеся делятся на группы численностью от трех до пяти человек.

1) Перед штурмом группы инструктируют. Основное правило на первом этапе штурма (при выдвижении идей) — НИКАКОЙ КРИТИКИ! Более того, необходимо всячески приветствовать новые идеи, какими бы абсурдными они ни казались.

Основная тема обсуждения «Каким инновационным способом можно использовать ЭОР в обучении?».

2) В каждой группе выбирается или назначается учителем ведущий. Он следит за выполнением правил штурма, подсказывает направления поиска идей. Ведущий может акцентировать внимание на той или иной интересной идее, чтобы группа не упустила ее из виду и поработала над ее развитием.

3) Группа выбирает секретаря, который будет фиксировать возникающие идеи.

4) Всем группам выдается одна задача или разные задачи, проводится первичное обсуждение, уточняются условия задач.

5) Преподаватель определяет время, которое он выделяет на первый этап штурма. Время желательно зафиксировать на доске и включить таймер.

Первый этап — создание банка идей. Главная цель этапа — наработать как можно больше идей решений.

Второй этап — анализ идей. На этом этапе (и не ранее) все высказанные идеи каждая группа рассматривает критически. При этом необходимо придерживаться основного правила: в каждой идее желательно найти что-то полезное, рациональное зерно. Нужно постараться усовершенствовать эту идею, найти ей применение.

Группа отбирает от двух до пяти самых интересных решений и выбирает спикера, который рассказывает о них всем присутствующим.

3. *Стадия рефлексии.* Использование технологии *One minute paper*.

Слова преподавателя: «К данному моменту каждый из нас пришел к определенным выводам касательно использования ЭОР. Мы также сумели обсудить эту тему в группах. Давайте подведем итоги наших размышлений».

Преподаватель просит обучающихся прокомментировать нижеприведенные вопросы. На подготовку дается две-три минуты. Эта деятельность фокусирует внимание на содержании, а также может обеспечить обратную связь. Обучающиеся берут листок бумаги и отвечают на три поставленных вопроса:

- Что было самым важным и полезным из того, что вы узнали сегодня?
- Назовите один-два важных вопроса, которые остаются для вас актуальными?
- О чем бы вы хотели узнать подробнее?

После этого обучаемые передают листки по кругу и зачитывают вслух ответы, показавшиеся им наиболее интересными. Все могут участвовать в беседе и добавлять свои комментарии.

В конце занятия — организационный момент и подведение итогов.

Второе практическое занятие по теме «Электронные образовательные ресурсы как инновационные средства обучения». Тип занятия: практико-ориентированное занятие с элементами развития критического мышления.

Цели и задачи: 1) определение и оценка собственного инновационного потенциала, а также способов его развития; 2) овладение техникой использования приемов критического мышления.

Предварительная подготовка, включающая домашнее чтение статей «Инновационный потенциал личности» (Леухина Т.С., Гатауллина А.Г. *Инновационный потенциал личности // Казанский педагогический журнал*. 2014. № 1. С. 132–137) и «Интеграция мультимедийных технологий в процесс обучения» (Кучай А. В. *Интеграция мультимедийных технологий в процесс обучения // Карельский научный журнал*. 2013. № 4. С. 22–24).

Ход занятия:

1. Группа делится на подгруппы от трех до шести человек (желательно две-три подгруппы) и составляет по три вопроса к каждой статье. Требования к вопросам: 1) один вопрос требует точный ответ из текста; 2) один вопрос требует развернутое пояснение на основе текста; 3) все вопросы во всех группах должны быть разными (не должны повторяться от группы к группе).

2. Группы обмениваются вопросами, готовят ответ и отвечают. Требования к ответам: 1) каждый член группы должен сдать ответ в письменном виде (ответы в одной группе могут быть одинаковыми); 2) время на подготовку 10 минут; 3) устный ответ по результатам групповой работы должен длиться не более 3 минут на один вопрос; 4) в устном ответе может принимать участие любое число членов группы.

3. Индивидуально-групповая работа. Каждый студент составляет таблицу:

Качества инновационного потенциала личности, необходимые для овладения ЭОР	Самооценка	Экспертная оценка

Работа должна идти строго по этапам. (Что будет во втором и третьем столбце, нежелательно оглашать до того, как перечень будет готов. Что будет в третьем столбце, нежелательно оглашать до того, как будет заполнен второй.)

Первый столбец заполняется по материалам статей и по результатам группового обсуждения. Список качеств должен быть одинаковым у всех.

Во втором столбце каждый по 10-балльной шкале сам оценивает выраженность у себя перечисленных качеств.

Третий столбец заполняется одноклассниками и преподавателем — выраженность этих же качеств у членов группы оценивают их товарищи и преподаватель (по желанию обучающихся). Требования к заполнению третьего столбца: 1) в третьем столбце должно быть минимум три оценки в каждой строке, максимум не ограничен; 2) если ты взял заполнить чей-то лист — ты должен заполнить все строки; 3) если кто-то попросил тебя заполнить лист — ты не можешь отказать; 4) если ты не знаешь точно, насколько выражено то или иное качество у данного человека, — напиши, как тебе кажется.

Подсчет среднего значения в каждой строке. (Предварительно лучше вспомнить вместе с обучающимися, как подсчитывается среднее значение.)

При обсуждении следует обратить внимание на расхождения между самооценкой и экспертной

оценкой качеств личности. Отмечается, есть ли качества, одинаково сильно/слаборазвитые у всех членов группы. Данную информацию можно использовать при распределении обучающихся на группы для выполнения проектного задания.

4. Полилог: «Как можно развивать инновационные качества педагога, необходимые для овладения ЭОР».

Третье практическое занятие по теме «Электронные образовательные ресурсы как инновационные средства обучения». Тип занятия: практико-ориентированное занятие с элементами развития критического мышления.

Цели и задачи: 1) получение представления о многообразии ЭОР и возможностях их использования в учебном процессе; 2) овладение техникой использования приемов критического мышления.

Предварительная подготовка включает домашнее чтение статей (Электронные образовательные ресурсы в учебной деятельности образовательного учреждения [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://elearn.irro.ru/upload/files/personal-folders/5/lekciya_7.1.pdf).

Ход занятия:

1. Индивидуально-групповая работа. Каждый студент составляет таблицу:

ЭОР	Достоинства	Недостатки	Возможности использования при преподавании предмета

2. Деление по группам происходит в соответствии с преподаваемыми предметами. Если обучающиеся преподают один предмет, то деление на группы происходит в произвольном порядке с условием: в группы объединяются преподаватели разных школ для взаимного обмена опытом. Группы готовят ответ и отвечают. Требования к ответам: 1) каждый член группы должен сдать ответ в письменном виде (ответы в одной группе могут быть одинаковыми); 2) время на подготовку 20 минут; 3) устный ответ по результатам групповой работы должен длиться не более 7 минут на один вопрос; 4) в устном ответе может принимать участие любое число членов группы.

3. Подведение итогов. Полилог о личном опыте использования ЭОР.

Четвертое практическое (проектное) занятие по теме «Электронные образовательные ресурсы как инновационные средства обучения». Тип занятия: практико-ориентированное занятие с элементами ТРИЗ (теории решения изобретательских задач).

Цели и задачи: 1) получение представления о многообразии ЭОР и возможностях их использования в учебном процессе; 2) овладение техникой использования приемов ТРИЗ на основе фантазирования, развитие мышления, воображения, речи.

Ход занятия: Учащиеся смотрят видеофрагмент № 1 (Для полного овладения методикой шести шляп) (электронный ресурс: <https://www.youtube.com/watch?v=EVWk4Q7AFOM>).

Проектная задача «Как получить уголь посредством английского языка»:

Петя Робинсон работает учителем английского языка в частной школе Green Frog в г. Зеленые Кравцы с 2010 года. Из-за его характера его называют поджигателем. Учитель-гений мистер Робинсон — профессионал своего дела: умеет прекрасно работать фронтально и индивидуально с классом. Часто меняет методики преподавания и, комбинируя их, добивается прекрасных результатов (70% учеников занимают первые места на олимпиадах по английскому языку). Его зарплата в месяц равняется 15 окладам учителя в обычной школе. Благодаря этому он содержит семь сестер и двоих братьев. И все были довольны до 24 ноября 2015 года. Дело в том, что Петя всю жизнь хотел стать шахтером. И вот удача улыбнулась ему — Петя выиграл конкурс MinetoMe-become your dream to come true. Он уезжает в Шахты до конца июня и будет жить среди настоящих шахтеров.

Его план был простым: брат-близнец Станислав Робинсон должен был подменить его в школе (они уже так делали, когда Петя ездил в Лондон). В классе его никто не проверяет, дети разницу не отличают (это 100%). Он должен только отсылать подробный отчет по четырем видам речевой деятельности координатору проекта частных школ в Москву. Единственный момент, который тревожил Петю, каким образом построить обучение, так как Станислав мало что смыслит в преподавании.

Подумайте, каким образом решил проблему Петя и какие электронные ресурсы использовал по каждому аспекту речевой деятельности. Его задачей было доведение всех образовательных процессов до автоматизма. (Урок, тестирование, оценочные процедуры, аудирование, письмо, чтение, говорение.)

Условие: на поверхность Петя сможет подняться только в воскресенье (доступ в Интернет).

Вперед! Теперь вы — Петя. (В 2016 году Петя Робинсон стал лучшим преподавателем в сети частных школ по России.)

Далее обучающиеся делятся на команды по шесть человек и в виде мозгового штурма

распределяют шляпы и заполняют сюжетную таблицу с учетом своей роли.

Кто?	Что?	Когда?	Где?	Почему?
------	------	--------	------	---------

После этого команды поочередно презентуют свои решения и формируют общий список ЭОР.

Выводы исследования и перспективы дальнейших изысканий данного направления

Со стремительным развитием компьютерных технологий наше общество вступает в «золотой век» информатизации, век технологической культуры, гуманитарный период с растущим числом пользователей Интернета и большим разнообразием электронных устройств. Данная тенденция ставит новые цели и задачи перед системой образования, открывает новые возможности перед педагогами, учащимися и их родителями; появляются и новые обязанности. Обладая такими характеристиками, как интерактивность, мультимедиа, моделинг, коммуникативность, производительность, электронные образовательные ресурсы позволяют организовать интегративную деятельность по систематизации знаний и отработке навыков, обогатить традиционные методы обучения.

Вместе с более широким использованием компьютерных технологий и Интернета в образовании в качестве средства познавательной деятельности, хранения и предъявления информации, усиления мотивации обучения, систематического самоконтроля и рефлексии деятельности, возникает и ряд негативных эффектов и ограничений, связанных с отсутствием современной компьютерной базы в школах и университетах, неготовностью педагогов изменить традиционные методы обучения, некачественными интернет-материалами, а также с проявлениями интернет-аддикции.

Одним из способов повышения мотивации преподавателей к использованию электронных образовательных ресурсов является подробное информирование о возможностях технологий, проработка острых моментов, проговаривание опасений, обозначение четких путей развития необходимых качеств и навыков педагогов.

1. Бондарева Т. Э. Дидактические возможности социальных сетей в обучении английскому языку в школе // Материалы XIII Южно-Российской межрегиональной научно-практ. конф.-выставки «Информационные технологии в образовании» («ИТО-Ростов-2013») [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://rostov.ito.edu.ru/2013/section/210/97589/index.html> (дата обращения: 18.05.2016).
2. Василенко Н. А. Гемблинг-зависимость учащихся СОШ от компьютерных игр: опыт реализации программы социально-педагогической профилактики // Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2015. № 2 (11). С. 13–16.
3. Добрынина Е. Россияне стали интернет-зависимыми [Электронный ресурс] // Российская газета. 2013. 1 апр. Режим доступа: <http://www.rg.ru/2013/04/01/internet-site.html> (дата обращения: 18.05.2016).
4. Кучай А. В. Интеграция мультимедийных технологий в процесс обучения // Карельский научный журнал. 2013. № 4/5. С. 22–24.
5. Максимов Н. В., Партыка Т. Л., Попов И. И. Информационные технологии в профессиональной деятельности: учеб. пособие. М.: Форум, 2010. 496 с. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://znanium.com/bookread.php?book=180612> (дата обращения: 18.05.2016).
6. Осин А. В. Открытые образовательные модульные мультимедиа системы [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://window.edu.ru/resource/703/70703/files.pdf> (дата обращения: 18.05.2016).

7. Садыкова Г.В. Инновационные технологии преподавания английского языка: Метод. пособие для студентов IV курса отделения английского языка и литературы [на англ.]. Казань: Казан. гос. ун-т им. В.И. Ульянова-Ленина, 2003. 30 с.
8. Смирнова Е.В. Перспективы преподавания иностранного языка в условиях информационного поликультурного и мультилингвального общества России // Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2015. № 2 (11). С. 105–110.
9. Фахрутдинова Р.А., Фахрутдинов Р.Р. Социально-педагогическое проектирование формирования личности // Известия КГАСУ. 2012. № 2 (20). С. 311–315.
10. Электронные образовательные ресурсы в учебной деятельности образовательного учреждения [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://elearn.irro.ru/upload/files/personal-folders/5/lekcija_7.1.pdf (дата обращения: 18.05.2016).
11. Medenica S., Račić M., Joksimović V. Internet and computer addiction: «new age» disease of the 21st century // BIOMEDICINSKA ISTRAŽIVANJA. 2015. № 6 (1). С. 69–75.

References

1. Vasilenko N. A. Gembling-zavisimost uchashchikhsya SOSH ot kompyuternykh igr: opyt realizatsii programmy sotsialno-pedagogicheskoy profilaktiki [Gambling addiction secondary school students from gaming experience program socio-educational prevention]. *ASR: Pedagogy and Psychology*, 2015, 2 (11), pp. 17–21 (in Russian).
2. Bondareva T. E. Didakticheskiye vozmozhnosti sotsialnykh setey v obuchenii angliyskomu yazyku v shkole [Didactic possibilities of social networks in learning English in schools]. *Materialy XIII Yuzhno-Rossiyskoy mezhhregionalnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii-vystavki «Informatsionnye tekhnologii v obrazovanii ("ITO-Rostov-2013")»* [Proc. of the 13th South Russian Interregional Scientific and Practical Conference-Exhibition «Information Technology in Education ("ITO-ROSTOV-2013")»] (in Russian). Available at: <http://rostov.ito.edu.ru/2013/section/210/97589/index.html> (accessed 18.05.2016).
3. Dobrynina Ye. *Rossiyanе stali internet-zavisimymi* [Russians became addicted to internet] (in Russian). Available at: <http://www.rg.ru/2013/04/01/internet-site.html> (accessed 18.05.2016).
4. Kuchay A. V. Integratsiya multimediynykh tekhnologiy v protsesse obucheniya [Integration of multimedia technology in the learning process]. *Karelskiy nauchnyy zhurnal — Karelian Scientific Journal*, 2013, 4 (5), pp. 22–24 (in Russian).
5. Maksimov N. V., Partyka T. L., Popov I. I. *Informatsionnye tekhnologii v professionalnoy deyatel'nosti: uchebnoye posobiye* [Information technology in professional activity: study guide]. Moscow: Forum Publ., 2010. 496 p. (In Russian). Available at: <http://znanium.com/bookread.php?book=180612> (accessed 18.05.2016).
6. Osin A. V. *Otkrytye obrazovatelnye modulnye multimedia sistemy* [Open educational multimedia modular systems] (in Russian). Available at: <http://window.edu.ru/resource/703/70703/files.pdf> (accessed 18.05.2016).
7. Sadykova G. V. *Innovatsionnye tekhnologii prepodavaniya angliyskogo yazyka: metodicheskoye posobiye dlya studentov* [Innovative technologies of teaching English: student textbook]. Kazan: Kazan State University Publ., 2003. 30 p. (In Russian).
8. Smirnova Ye. V. Perspektivy prepodavaniya inostrannogo yazyka v usloviyakh informatsionnogo polikulturnogo i multilingvalnogo obshchestva Rossii [Prospects for foreign language teaching in terms of informational multicultural and multilingual society in Russia]. *ASR: Pedagogy and Psychology*, 2015, 2 (11), pp. 105–110 (in Russian).
9. Fakhrutdinova R. A., Fakhrutdinov R. R. Sotsialno-pedagogicheskoye proektirovaniye formirovaniya lichnosti [Socio-pedagogical design of the formation of personality]. *News of the KSUAE*, 2012, 2 (20), pp. 311–315 (in Russian).
10. *Elektronnye obrazovatelnye resursy v uchebnoy deyatel'nosti obrazovatel'nogo uchrezhdeniya* [E-learning resources in the learning activities of educational institution] (in Russian). Available at: http://elearn.irro.ru/upload/files/personal-folders/5/lekcija_7.1.pdf (accessed 18.05.2016).
11. Medenica S., Račić M., Joksimović V. Internet and Computer Addiction: «New Age» Disease of the 21st Century. *Biomedicinska Istrazivanja*, 2015, 6 (1), pp. 69–75.