**Использование ЭОР в образовательном процессе начальной школы.**

Медиаобразовательная среда представляет собой открытую социокультурную систему, использующую в качестве основных средств образования электронные образовательные ресурсы (ЭОР), разработанные на основе новых информационных технологий. Техническая сторона при реализации концепции медиаобразовательной среды является вспомогательной, подчинённой, реализующей педагогические цели педагогов-проектировщиков среды.

Медиаобразовательная среда в широком смысле включает в себя педагогически спроектированную компьютерную образовательную сеть, телевидение, вузовскую прессу, компьютерные классы, специально оборудованные аудитории (аудио- и телефицированные), эстетическую организацию пространства аудиторий и вспомогательных помещений, а также непосредственное и опосредованное межличностное общение.

Педагогическое проектирование личностно-ориентированной медиаобразовательной среды ставит своей главной целью создать максимально благоприятные условия для развития личностных качеств и профессиональной подготовки учащихся в процессе осуществления учебного процесса в медиаобразовательной среде.

С позиций педагогического проектирования каждая составляющая медиаобразовательной среды включается в образовательный процесс с определенными педагогическими целями, а именно - способствовать всемерному развитию личности; активизировать его познавательную активность, способствовать росту уверенности личности в собственных силах, а также развивать творческую компоненту образовательной деятельности на основе наиболее полной идентификации учащегося с культурой.

Личностно-ориентированное педагогическое проектирование медиаобразовательной среды во главу угла ставит:

* Максимально полное удовлетворение информационно-образовательных потребностей субъектов образовательной деятельности;
* Удобство взаимодействия пользователей (субъектов) с различными компонентами медиаобразовательной среды;
* Удовлетворение потребностей в индивидуализации способов достижения учебных целей (альтернативные образовательные траектории);
* Удобство представления информации для пользователя;
* Психолого-педагогическое сопровождение учебных действий обучающихся;
* Учет индивидуальных стилей познавательной деятельности субъектов обучения;
* Максимальное удобство интерфейсов пользователя и т.д.

Медиаобразовательная среда с необходимостью будет стимулировать изменения в содержании, методике и формах организации учебного процесса.

Относительно изменения содержания можно предполагать, что будет усиливаться:

Фундаментализация учебного процесса, заключающаяся в отборе ключевых областей знания, теорий, методов, составляющих ядро современного знания по учебной дисциплине. Этот процесс активизируется в результате:

- пересмотра традиционного объема учебного материала, с целью отбора наиболее существенной, релевантной его части;

- организации диалогового (интерактивного) взаимодействия обучающегося с существенными частями учебного материала;

- возможностей усиления восприятия важной (фундаментальной) учебной информации за счет средств визуализации, анимации, интерактивности и т.д.

Относительно изменения методики обучения можно предположить, что создание медиаобразовательной среды будет стимулировать:

- разработку методического обеспечения нового типа, в первую очередь электронного, мультимедийного, гипертекстового:

- развитие методического обеспечения для дистанционного обучения;

- реализацию идей непрерывного образования;

- развитие форм интерактивного взаимодействия обучающихся с электронными образовательными ресурсами (ЭОР);

- развитие мультимедийных электронных образовательных ресурсов;

- развитие методов имитационного моделирования изучаемых процессов и явлений в реальном времени и др.

Относительно изменений форм организации учебного процесса создание медиаобразовательной среды будет способствовать:

- развитию дистанционного обучения;

- развитию методов визуализации и виртуализации учебного процесса ( виртуальные лабораторные работы, аудитории, кафедры и т.д.);

- изменению характера взаимодействия "педагог- студент";

- преобладанию диалоговых форм над монологом (традиционная лекция).

Создание медиаобразовательной среды позволит реально осуществить принцип демократизации образования за счет:

- доступности электронных образовательных ресурсов;

- систематизированного информационного ориентирования обучающегося в учебном процессе;

- учете личностных особенностей и стиля когнитивной (познавательной) деятельности;

- психолого-педагогической поддержке обучения;

- многоуровневости методического обеспечения, позволяющего получать образование людям, находящимся на разных уровнях подготовки и т.д.

Медиаобразовательная среда позволит приблизить академическую атмосферу школы к реалиям современного информационного космоса, в которых учащийся попадает каждый раз, когда выходит за стены школы и способствовать развитию медиакомпетентности как одной из ключевых компетентностей необходимых современному человеку для эффективной жизнедеятельности.

Медиаобразовательная среда позволит реализовать межпредметные связи на качественно новом уровне наглядности и содержания. Новые информационные технологии, являющиеся ключевым элементом медиаобразовательной среды, позволят повысить мотивацию к получению образования, поскольку овладение средствами медиаобразовательной среды позволит приобретать школьникам медиакомпетентность, востребуемую будущим постиндустриальным и информационным обществом.

Медиаобразовательная среда даёт преподавателям возможность изменить стиль своей деятельности, в котором большую часть займет творческая составляющая по проектированию педагогических целей, содержания и структуры ЭОР, видов интерактивного взаимодействия, форм психолого-педагогической поддержки, и т.д. А рутинную часть работы в большей степени возьмет на себя система (информирование, контроль, оценивание и т.п.)

Создание медиаобразовательной среды повысит общий уровень методологической, методической и информационно-технической подготовки педагогов, принимающих участие в её создании. А также будет способствовать гуманизации педагогической деятельности, развитию её личностной компоненты. Ценность приобретает не педагог-информатор, а педагог-личность.

Электронными образовательными ресурсами называют учебные материалы, для воспроизведения которых используются электронные устройства.

В самом общем случае к ЭОР относят учебные видеофильмы и звукозаписи, для воспроизведения которых достаточно бытового магнитофона или CD-плеера.

Наиболее современные и эффективные для образования ЭОР воспроизводятся на компьютере. Именно на таких ресурсах мы сосредоточим свое внимание.

Иногда, чтобы выделить данное подмножество ЭОР, их называют цифровыми образовательными ресурсами (ЦОР), подразумевая, что компьютер использует цифровые способы записи/воспроизведения. Однако аудио/видео компакт-диски (CD) также содержат записи в цифровых форматах, так что введение отдельного термина и аббревиатуры ЦОР не даёт особых преимуществ. Поэтому, следуя межгосударственному стандарту ГОСТ 7.23-2001, лучше использовать общий термин «электронные» и аббревиатуру ЭОР.

Итак, здесь и далее мы рассматриваем электронные образовательные ресурсы, для воспроизведения которых требуется компьютер.

ЭОР бывают разные, и как раз по степени отличия от традиционных полиграфических учебников их очень удобно классифицировать.

·         Самые простые ЭОР – текстографические. Они отличаются от книг в основном базой предъявления текстов и иллюстраций – материал представляется не на бумаге, а на экране компьютера. Хотя его очень легко распечатать, т.е. перенести на бумагу.

·         ЭОР следующей группы тоже текстографические, но имеют существенные отличия в навигации по тексту.

Страницы книги мы читаем последовательно, осуществляя таким образом так называемую линейную навигацию. При этом достаточно часто в учебном тексте встречаются ссылки или термины, находящиеся в другом разделе этого же текста. В таких случаях книга не очень удобна: нужно разыскивать пояснения где-то в другом месте, листая множество страниц.

В ЭОР это можно сделать комфортнее: указать незнакомый термин и тут же получить его определение в небольшом дополнительном окне, или мгновенно сменить содержимое экрана при указании так называемого ключевого слова (либо словосочетания). По существу ключевое словосочетание – аналог строки знакомого всем книжного оглавления, но строка эта не вынесена на отдельную страницу (оглавления), а внедрена в основной текст.

В данном случае навигация по тексту является нелинейной (вы просматриваете фрагменты текста в произвольном порядке, определяемом логической связностью и собственным желанием). Такой текстографический продукт называется гипертекстом.

·         Третий уровень ЭОР – это ресурсы, целиком состоящие из визуального или звукового фрагмента. Формальные отличия от книги здесь очевидны: ни кино, ни звук, ни анимация (мультфильм) для полиграфического издания невозможны.

Но, с другой стороны, стоит заметить, что такие ЭОР по существу не отличаются от аудио/видео продуктов, воспроизводимых на бытовом CD-плеере.

Наиболее существенные, принципиальные отличия от книги имеются у так называемых мультимедиа ЭОР. Это самые интересные и мощные для образования продукты, и они заслуживают отдельного рассмотрения.

Английское слово multimedia в переводе означает «много способов». В нашем случае это представление учебных объектов множеством различных способов, т.е. с помощью фото, графики, анимации, видео и звука. Иными словами, используется всё, что человек способен воспринимать с помощью слуха и зрения.

Сегодня термин «мультимедиа» применяется достаточно широко, поэтому важно понимать, к чему именно он относится. Например, хорошо известный мультимедиа плеер называется мультимедийным потому, что он может по очереди воспроизводить фотографии, видеофильмы, звукозаписи, текст. Но при этом каждый воспроизводимый в данный момент продукт является «одномедийным» («двухмедийным» можно назвать только озвученный видеофильм).

То же самое можно сказать про «мультимедиа коллекцию»: в совокупности коллекция мультимедийна, но каждый отдельно используемый её элемент мультимедийным не является.

Когда мы говорим о мультимедиа ЭОР, имеется в виду возможность одновременного воспроизведения на экране компьютера и в звуке некоторой совокупности объектов, представленных различными способами. Разумеется, речь идет не о бессмысленном смешении, все представляемые объекты подчинены определенной дидактической идее, связаны логически и изменение одного из них вызывает соответствующие изменения других. Такую связную совокупность объектов справедливо называть «сценой». Использование театрального термина вполне оправдано, поскольку чаще всего в мультимедиа ЭОР представляются фрагменты реальной или воображаемой действительности.

Степень адекватности представления фрагмента реального мира определяет качество мультимедиа продукта. Высшим выражением является «виртуальная реальность», в которой используются мультимедиа компоненты предельного качества для человеческого восприятия: стереозвук и трехмерный визуальный ряд.

ЭОР нового поколения представляют собой открытые образовательные модульные мультимедиа системы (ОМС).

В самом простом изложении это электронные учебные продукты, позволившие решить три основные проблемы современных ЭОР.

Первая проблема заключалась в том, что ЭОР, распространяемые в Интернете, были преимущественно текстографическими. Очевидно, что электронная копия учебника школьнику пользы не принесет, а работа с несколькими информационными источниками для школы, в отличие от вуза, не характерна.

Более того, на любой ступени образования учебный процесс не исчерпывается получением информации, нужно обеспечить еще практические занятия и аттестацию (лучше всего на предметной базе).

Понятно, что для решения этих задач требуются ЭОР с интерактивным мультимедийным контентом, но распространение таких продуктов в глобальной сети наталкивалось на серьезные технические трудности.

В ЭОР нового поколения проблема сетевого доступа к высокоинтерактивному, мультимедийно-насыщенному контенту решена. Иными словами, в этих продуктах могут использоваться все пять новых педагогических инструментов.

Вторая технологическая проблема тесно связана с решением первой. До настоящего времени интерактивные мультимедиа продукты выпускались на компакт-дисках, при этом каждый производитель использовал собственные способы загрузки, пользовательские интерфейсы, программные решения. Часто это приводило к тому, что изучение методов работы с диском требовало практически такого же усердия и времени, какое требовалось на учебное содержание.

ЭОР нового поколения (ЭОР НП) – сетевые продукты, выпускаемые разными производителями в разных местах и в разное время. Поэтому программные средства воспроизведения, архитектура, пользовательский интерфейс были унифицированы. В результате для ЭОР НП была решена проблема независимости способов хранения, поиска и использования ресурса от компании-производителя, времени и места производства.

Для учащихся и учителей это означает, что сегодня и в перспективе для использования любых ЭОР НП требуется один комплект клиентского программного обеспечения, и во всех ЭОР НП контентно-независимая часть графического пользовательского интерфейса одинакова.

Третья проблема характерна именно для образования. Уже много лет декларируется, что компьютер обеспечит личностно-ориентированное обучение. В педагогической практике давно используется понятие индивидуальных образовательных траекторий учащихся.

Действительно, очевидна необходимость по-разному подходить к обучению разных учеников, но в классно-урочной системе это практически невозможно. Однако даже в действующей бинарной системе «учитель – класс» учителя все равно разные, каждый из них хочет учить по-своему. Соответственно, ЭОР должны позволять создавать авторские учебные курсы.

В традиционных условиях учитель достаточно свободен в применении множества информационных источников (учебники разных издательств, методические материалы, научные публикации…) и ограниченно свободен в части практических занятий (например, лабораторные комплексы по выбору – это, к сожалению, утопия). Поэтому, когда появились первые серьезные учебные продукты на CD-ROM, их жесткую заданность учебного курса сразу же отнесли к недостаткам. Учителю хотелось бы что-то изменить, но в создании интерактивного мультимедиа контента участвует множество разных специалистов, которых в школе, конечно, нет.

В ЭОР нового поколения проблема создания учителем авторского учебного курса и индивидуальных образовательных траекторий для учащихся также решена.

Электронными образовательными ресурсами называют учебные материалы, для воспроизведения которых используются электронные устройства.

В самом общем случае к ЭОР относят учебные видеофильмы и звукозаписи, для воспроизведения которых достаточно бытового магнитофона или CD-плеера.

Наиболее современные и эффективные для образования ЭОР воспроизводятся на компьютере. Именно на таких ресурсах мы сосредоточим свое внимание.

Иногда, чтобы выделить данное подмножество ЭОР, их называют цифровыми образовательными ресурсами (ЦОР), подразумевая, что компьютер использует цифровые способы записи/воспроизведения. Однако аудио/видео компакт-диски (CD) также содержат записи в цифровых форматах, так что введение отдельного термина и аббревиатуры ЦОР не даёт заметных преимуществ. Поэтому, следуя межгосударственному стандарту ГОСТ 7.23-2001, лучше использовать общий термин «электронные» и аббревиатуру ЭОР.

Итак, здесь и далее мы рассматриваем электронные образовательные ресурсы, для воспроизведения которых требуется компьютер.

Использование компьютерных технологий позволяют сделать уроки более интересными, продуманными, мобильными. Используется практически любой материал, нет необходимости готовить к уроку массу энциклопедий, аудио-сопровождения, репродукций— всё это уже заранее готово и содержатся на маленьком компакт-диске. Уроки с использованием ИКТ особенно актуальны в начальной школе. Ученики 1—4 классов имеют наглядно-образное мышление, поэтому очень важно строить их обучение, применяя как можно больше качественного иллюстративного материала, вовлекая в процесс восприятия нового не только зрение, но и слух, воображение, эмоции. Здесь, как нельзя, кстати, приходится яркость и занимательность компьютерных слайдов, анимации.

Целесообразность использования компьютерного тренажера заключается в следующем:

* быстрая обработка результатов,
* определение проблемных моментов (материал для дальнейшей коррекции)
* объективность оценки учащегося.

Учебный материал уроков представлен в наиболее подходящей для детского восприятия форме - игровой. Задания, которые ребенок выполняет в содружестве с анимированным персонажем, позволяют ему легко и прочно усвоить материал школьной программы. Предельно простая навигация позволит ребенку заниматься самостоятельно или с минимальным участием взрослого.

Чтобы обогатить урок, сделать его более доступным и содержательным, интересным, при планировании следует предусмотреть, как, где и когда лучше включить в работу ИКТ: для проверки домашнего задания, объяснения нового материала, закрепления темы, обобщения и систематизации пройденных тем, контроля усвоения изученного, для уроков развития речи и т.д. К каждой из изучаемых тем можно выбрать различные виды работ и действий: презентации и проекты, тесты; контрольные вопросы и задания, распечатанные в Word;. Нельзя ограничивать свои возможности и сужать возможности наших учеников одной только демонстрацией презентации. Нужно обязательно знакомиться с лучшими авторскими разработками уроков для начальной школы с использованием ИКТ, дидактическими играми, внеклассными занятиями, тестами, тренажерами и другими цифровыми методическими ресурсами. Для этого работает достаточно много образовательных порталов, где каждый учитель может выбрать для себя необходимое, нужное. Мультимедийное сопровождение на различных уроках в начальной школе позволяет перейти от объяснительно-иллюстрированного способа обучения к деятельностному подходу, при котором ребёнок становится активным субъектом учебной деятельности. Считаю, что это способствует осознанному усвоению знаний учащимися.

Уроки с использованием ЭОР – это один из самых важных результатов инновационной работы в школе. Практически на любом школьном предмете можно применить компьютерные технологии. Педагогу необходимо найти ту грань, которая позволит сделать урок по-настоящему развивающим и познавательным. Использование ЭОР позволяет осуществить задуманное, сделать урок более результативным, чем при использовании традиционных методов. Использование компьютерных технологий в процессе обучения влияет на рост профессиональной компетентности учителя, это способствует значительному повышению качества образования.

В данном ресурсе предлагаются как тематические проверочные работы, так и контрольные. При этом контрольные работы – разноуровневые. Минимальный уровень – это уровень требований существующего Государственного стандарта начального образования. В контрольной работе минимального уровня все задания не выходят за рамки программы, и всё то, что проверяется, учащийся обязан знать и уметь. Контрольные работы устроены таким образом, что по одной и той же теме проверку знаний можно осуществлять многократно, не опасаясь, что школьники механически затвердят правильные ответы.

Работа с цифровыми ресурсами диска способствует развитию мышления младших школьников и их общей эрудиции.

Данные ЭОР используем на различных этапах обучения, как на этапе актуализации знаний, введении нового материала, так и на этапе закрепления. В процессе применения ЭОР изменяются методы и формы работы, учитель из источника информации превращается в руководителя учебно-познавательной деятельности учащихся. Изменяется роль ученика, он становится партнёром в совместной работе, у него формируются коммуникативные умения.

Например: на уроке окружающего мира во 2-м классе после изучения темы "Россия – наша Родина" на этапе закрепления материала предлагаем учащимся проверочную работу с использованием ЭОР "1С:Школа. Окружающий мир, 1-4 классы. Тесты". Предлагается она в форме практической работы с физической картой России. На одном слайде учащиеся находят столицу нашей страны и отмечают специальным значком, при этом значок надо закрасить определённым цветом, используя меню "Изменить цвет заливки". На другом слайде дети находят два горных массива страны и вписывают в рамки их названия. На третьем слайде учащиеся находят главные реки страны и вписывают в рамки их названия. Главное, после каждого задания учащиеся сами проверяют их правильность. Если учащийся допустил ошибку, то он может снова попытаться ответить на поставленный вопрос. Это даёт возможность ученику активно осваивать знания.

Таким образом, использование ЭОР "1С" на уроках позволяет более эффективно организовать информационно-учебную, познавательную, исследовательскую деятельность учащихся, обеспечивает возможность самостоятельной учебной деятельности. Нельзя сбрасывать со счетов и психологический фактор: современному ребёнку намного интереснее работать с информацией именно в интерактивной форме, чем при помощи устаревших таблиц и схем.

Опыт работы в начальных классах показывает, что ученики с удовольствием работают с интерактивными тренажёрами. Их использование на уроках делает значимым, ярким содержание усваиваемого материала, что не только ускоряет его запоминание, но делает его более осмысленным и долговременным. В результате улучшаются память и внимание учащихся. Детская память от непроизвольной, когда дети не могут сознательно обращать внимание на тот или иной материал, переходит к произвольной. Ученики учатся концентрировать внимание, при этом растёт их целеустремленность, усидчивость. Кроме того, создаётся положительная мотивация к познавательной деятельности и, как следствие, повышение результативности обучения.