



ПРИМЕНЕНИЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ МЕТОДИК В ИНТЕРНЕТ-ОБУЧЕНИИ

Сабилова. У.Ш., Шоюсупова Х.Х.

Ташкентский университет информационных технологий имени Мухаммада Аль-Хоразми, г. Ташкент, Узбекистан, ullibibi1974@mail.ru, hilola1965@bk.ru

Abstract. The article describes the use of role-playing and business games in the educational process, as well as compares teaching methods based on them. The educational meaning of any educational game of game methods consists in the formation and further improvement of the skills necessary in real conditions. In the context of distance learning, the Internet becomes a gaming environment, and communication becomes virtual. To use role-playing and business games in online training, you need a special web page that contains all the necessary materials.

Введение

В данной статье рассматривается использование некоторых педагогических методов обучения и технологий применительно к дистанционной форме получения образования.

Рольевые и деловые игры в интернет-обучении

В рольевых и деловых играх широко применяются on-line конференции, а также чат. Видеоконференция даёт возможность в режиме реального времени смоделировать ту или иную ситуацию. В ходе видеоконференции не исключается применение информационных технологий для показа видеоклипов или прослушивания аудиофайлов. При модели интеграции очного и дистанционного обучения игру рекомендуется проводить в аудитории, а интернет-технологии использовать в период подготовки к игре, используя интернет-ресурсы для поиска информации; форум, чат, блоги, wiki – для общения [1].

Рольевая и деловая игра могут использоваться как самостоятельные методы, так же, как и дискуссии, или в качестве компонента другого метода (метод проектов). Рольевые и деловые игры проблемной направленности позволяют более глубоко проникнуть в суть проблемы, “прожить” в своём персонаже данную проблемную ситуацию и осуществить поиск выхода из неё.

Деловая игра позволяет формировать необходимые профессиональные качества, самостоятельное мышление, принимать взвешенные грамотные решения. Рольевая игра построена на ролях, не обязательно связанных с какой-либо профессией. Она может моделировать как реальные, так и вымышленные ситуации.

Ситуационный анализ в интернет-обучении

Ситуационный анализ – один из проблемных методов обучения. В его основе лежит организация деловой или рольевой игры, дискуссии. Проблемная ситуация представлена в виде текста, действующие лица взяты из реальных, жизненных ситуаций с конкретными именами и судьбами. Нужно понять, почему они попали в ту или иную ситуацию.

В педагогическом словаре даётся такое определение метода ситуационного анализа: *метод обучения, который наиболее часто применяется в бизнес-образовании, значительно повышает степень освоения материала и используется как элемент деловой игры и мозгового штурма*. Основная цель ситуационного анализа – научить обучающихся приме-

нять теоретические знания на практике и принимать верные стратегические и оперативные решения.

Метод ситуационного анализа применяется и в дистанционном обучении. Сама ситуация размещается на специальной веб-странице, организуется чат для обозначения проблемы, можно использовать и видеоконференцию, но с обратной связью (телемост). Необходимо выяснить, какие знания потребуются учащимся для обсуждения возникших проблем и где эти знания можно почерпнуть (указываются адреса сайтов или других источников информации). Такие дискуссии, построенные на конкретных ситуациях, с конкретными судьбами людей, позволяют глубже прочувствовать то или иное понятие [3].

Метод проектов в интернет-обучении

Метод проектов – это способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы, которая должна завершиться вполне реальным, осязаемым, практическим результатом, оформленным в виде конкретного продукта деятельности. Метод проектов предусматривает применение полученных теоретических знаний, данных, наблюдений, лабораторных и экспериментальных работ в создании конкретного продукта и его защиты в процессе презентации и дискуссии. Проект предусматривает исследовательскую, поисковую деятельность, дискуссии, мозговой штурм, рольевую и деловую игру. В дистанционном обучении используются телекоммуникационные проекты, представляющие собой совместную учебно-познавательную, исследовательскую, творческую или игровую деятельность участников проекта, разделённых между собой расстоянием, организованную на основе компьютерной телекоммуникации. Деятельность участников проекта имеет общую проблему, цель, согласованные методы и способы решения проблемы и направлена на достижение совместного результата. Телекоммуникационные проекты могут быть межшкольными, межвузовскими, межрегиональными (в пределах одной страны), а также международными, которые проводятся на иностранном языке и предусматривают знания культурных особенностей страны партнёра. При организации проекта в очном или дистанционном обучении важно предусмотреть последовательность действий:

- начинайте с выбора темы проекта, его типа, количества участников;
- продумайте возможные варианты проблем, которые бы позволили осмыслить новый учебный ма-



териал или обобщить ранее изученный, привлекая знания из разных областей;

- подумайте над выдвижением гипотез для дальнейшего исследования и распределение их по группам;
- распределите задачи и ответственных за них внутри малых групп сотрудничества;
- организуйте самостоятельную работу участников проекта;
- не забудьте о проведении промежуточных обсуждений полученных данных, встречи «экспертов», обмен мнениями, информацией;
- организуйте консультации с координатором проекта;
- предусмотрите защиту разрабатываемых отдельными группами гипотез в виде дискуссий;
- в завершении работы над проектом предполагается внешняя экспертиза, оценка проделанной работы, формулировка выводов и, если необходимо, выдвижение новой проблемы, вытекающей из полученных результатов [2].

В телекоммуникационном проекте интернет-обучения участники проекта не знают и не видят своих партнёров. При формировании малых групп предусматривается возможность знакомства участников друг с другом, используя представительские письма, фотографии, анкеты, регистрационные бланки. Взаимодействие участников проекта осуществляется посредством электронной почты, чата, форума.

По мере накопления данных координатор проекта организует общее обсуждение проблемы. Для этих целей открывается телеконференция, проводится дискуссия или круглый стол off-line. Участники совместной проектной деятельности должны владеть многими умениями: вести дискуссию, осуществлять поиск необходимой информации, анализировать её, делать выводы, обобщать, проводить наблюдения, выполнять практические работы, эксперименты.

«Портфель ученика»

«Портфель ученика» – это педагогическая технология, направленная на формирование способности к самооценке, оценке действий других, к рефлексии. Технология «Портфель ученика» означает формирование способности к самооценке», то есть:

- объективно оценить достигнутые результаты деятельности;
- объективно определить причины неуспеха, наметить пути устранения недостатков, ошибок;
- объективно и спокойно относиться к внешней оценке других людей.

Понятие самооценки шире понятия самоконтроля и самопроверки. «Портфель ученика» – это инструмент самооценки собственного познавательного творческого труда ученика, рефлексии его собственной деятельности. Это предполагает наличие комплекта документов, который предусматривает:

- задания по отбору материала в портфель;
- анкеты для родителей (детей);
- анкеты для экспертной группы для объективной оценки представленного на презентации портфеля.

Содержание «Портфеля» может включать в себя следующий материал:

- титульная страница (название самого «Портфеля», имя ученика, название предмета, период создания «Портфеля», имя преподавателя);
- содержание «Портфеля»;
- краткая история успехов учащегося (анализ собственных результатов по предмету: что легче дается, что труднее, в чем эти трудности);
- записи, доклады, домашние работы;
- контрольные, самостоятельные работы;
- тесты;
- групповой проект;
- любимая работа учащегося;
- оценка рецензента.

Для организации такой работы в дистанционной форме для каждого ученика предусматривается собственная веб-страничка, которая и будет его «портфелем». Обучающийся отбирает в своё «досье» работы, выполненные им на занятии самостоятельно (контрольные работы, тесты, методические разработки, статьи, рефераты и т. д.).

«Портфель» может создаваться и для педагога. Главное в такой работе – самооценка педагога в виде рассуждения, аргументации, обоснования. Педагог может представить свой материал всей группе на оценку, приглашая их на свою страничку, раскрыв пароль. Подходы к созданию «портфеля» могут быть разными, главное, что слушатели таких курсов учатся анализировать собственную работу, собственные успехи, объективно оценивать свои возможности и видеть способы преодоления трудностей. Выбор методов и приёмов обучения дистанционно соответствует выбранной концепции и целям обучения, а также модели дистанционного обучения. Современные педагогические и информационные технологии обеспечивают развитие и широкое распространение интернет-обучения. Преподаватель (или тьютор) обычно учитывает приведённые соответствия при планировании и проведении учебных занятий в дистанционной форме обучения, для этого он должен хорошо владеть методикой проведения дискуссий, ролевых и деловых игр в сети, организации и проведения таких видов деятельности в сети, как мозговой штурм, электронная лекция, лабораторная или практическая работа, телеконференция, видеоконференция, тематический семинар и так далее [2, 3].

Литература

1. Бороздина Г.В. Психология делового общения. – Учебное пособие. – М.: ИНФРА-М, 2006. – 224 с.
2. Полат Е.С. Педагогические технологии дистанционного обучения: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений – М. Издательский центр «Академия», 2006. – 400 с.
3. «Портфель ученика» | Современные педагогические технологии [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://pedtechno.ru/content/portfel-uchenika>. Дата доступа: 18.11.2019.