

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 17 города Коврова
Владимирской области

Обобщение педагогического опыта

**«Использование возможностей онлайн-сервисов как
фактор повышения мотивации обучения детей-
инвалидов при изучении истории и обществознания»**
(из опыта работы педагога дистанционного обучения)

Учитель истории и обществознания
вышей квалификационной категории
Шачнев Андрей Владимирович

Содержание

<u>Наименование опыта</u>	3
<u>Условия возникновения опыта</u>	3
<u>Актуальность и перспективность опыта</u>	4
<u>Теоретическая база опыта</u>	5
<u>Новизна опыта</u>	7
<u>Ведущая педагогическая идея</u>	8
<u>Технология опыта</u>	8
<u>Результативность опыта</u>	16
<u>Адресная направленность</u>	18
<u>Список литературы</u>	19
<u>Приложение № 1.</u> Благодарственное письмо участнику областного семинара	20
<u>Приложение № 2.</u> Исторические пазлы	21
<u>Приложение № 3.</u> Пример сетевого ресурса по истории России, размещенного на сайте дистанционного образования МБОУ СОШ № 17	25
<u>Приложение № 4.</u> Методика диагностики направленности учебной мотивации (по Дубовицкой Т.Д.) и результаты анкетирования учащихся по годам обучения.	28

Наименование опыта

Использование возможностей онлайн-сервисов как фактор повышения мотивации обучения детей-инвалидов при изучении истории и обществознания.

Условия возникновения опыта

Система образования современного российского общества направлена на достижение задач, поставленных майским указом Президента РФ, приоритетным национальным проектом «Образование», Федеральным Законом «Об образовании в Российской Федерации», требованиями ФГОС второго поколения, направленных на раскрытие потенциала каждого ученика, независимо от состояния его здоровья. Каким образом можно решить поставленные задачи, если ученик – это ребенок с ограниченными возможностями здоровья¹? Как помочь таким детям адаптироваться в современном обществе, успешно функционировать в нем?

Представленный педагогический опыт сформировался под влиянием трех факторов.

Главную роль сыграла деятельность МБОУ СОШ №17 города Коврова, в которой я работаю учителем истории и обществознания с 2013 года. Школа принимает активное участие в дистанционном образовании детей-инвалидов. С 2009 года по 2014 год она функционировала в режиме муниципальной инновационной площадкой по теме «Разработка и апробирование учебно-методических и образовательных комплексов на основе информационных и коммуникационных технологий в обучении и развитии одаренных детей и детей с ограниченными возможностями здоровья». По итогам работы площадки в 2014 году школа становится муниципальным Пунктом дистанционного обучения детей-инвалидов в г. Коврове. С 2015 года МБОУ СОШ № 17 является региональной инновационной площадкой по теме: «Интерактивные онлайн курсы как средство реализации доступного качественного профильного образования». В результате большой инновационной работы в школе созданы условия для формирования информационно-образовательной среды, обеспечивающей решение поставленных задач и реализацию требований ФГОС нового поколения.

Вторым важным фактором в становлении опыта стала курсовая подготовка на базе ВИРО. С 2013 года мной было пройдено:

- краткосрочное обучение по программе «Обучение детей с ограниченными возможностями здоровья с использованием интернет-технологий» (72 часа; 09.09.2013 – 11.10.2013; удостоверение № 240058941);
- обучение по программе «Мобильные технологии в образовании» (18 часов; 31.10.2016 – 02.11.2016; сертификат № 23054);
- обучение по программе «Геймификация в образовании: содержание, технологии, возможности личностного развития» (36 часов; 27.03.2017 – 31.03.2017; сертификат № 25425);
- обучение по программе «Технология создания учебного фильма средствами ИКТ» (36 часов; 24.09.2018 – 28.09.2018; сертификат № 33720).

¹ Здесь и далее в работе речь идет о детях, имеющих определенные заболевания, не связанные с нарушениями психики и интеллекта.

Во время обучения на данных курсах я познакомился с различными онлайн-сервисами, получил опыт практического их использования. Это позволило сравнить их возможности и отобрать для своей работы наиболее подходящие для меня.

Субъективным фактором формирования данного опыта стал личный опыт работы сетевым педагогом надомного обучения (с 2013 года). Дистанционное обучение детей с ОВЗ имеет свою особую специфику. Применение информационно-коммуникационных технологий наряду с интерактивными педагогическими технологиями позволяют успешно решать многие сложные моменты в работе с детьми-инвалидами.

Участие в работе региональной инновационной площадки на базе МБОУ СОШ № 17 по теме: «Интерактивные онлайн курсы как средство реализации доступного качественного профильного образования» позволило приобрести практический опыт работы по геймификации образовательного процесса.

Опыт работы с онлайн-сервисами был представлен в ноябре 2016 года на областном семинаре для руководителей муниципальных методических служб «Сетевая организация методической работы эффективный инструмент развития субъектов муниципальной системы образования».

Актуальность и перспективность опыта

Развитие правового государства в нашей стране и совершенствование его социального характера вызвали повышенный интерес современного российского общества к проблеме обучения детей с ограниченными возможностями здоровья. Закон «Об образовании в Российской Федерации» обязывает обеспечить равный доступ к качественным образовательным услугам всех детей независимо от уровня и особенностей их развития, социального статуса, места жительства и других обстоятельств. В том числе и тех из них, кто по состоянию здоровья не может посещать образовательное учреждение и нуждается в обучении на дому.

Обучение разных категории детей ведет к появлению в современном образовательном процессе определенных противоречий. Данный опыт актуален тем, что пытается решить ряд противоречий, связанных с обучением детей-инвалидов:

- между материальной базой дистанционного обучения и отсутствием адаптации использования ИКТ к специфическим аспектам обучения детей с ограниченными возможностями здоровья;
- между сокращенным количеством часов на изучение учебного предмета и количеством материала, который необходимо изучить;
- между ориентацией современного школьного образования на среднего ученика и индивидуальными особенностями ребенка с ограниченными возможностями здоровья (работоспособность, скорость выполнения заданий, зачастую низкая мотивация изучения предмета).

Актуальность особого внимания к детям-инвалидам связана с требованиями действующего законодательства в сфере образования и является важной частью федерального, регионального и муниципального социального заказа на образование.

На основе анализа данных противоречий была выдвинута гипотеза: создание интерактивных учебных заданий на основе использования возможностей онлайн-сервисов обеспечит формирование положительной мотивации к обучению и обеспечит достижение современного качества образования у детей-инвалидов при изучении истории и обществознания.

«Побочным эффектом» данного опыта, но от этого не менее актуальным является совершенствование ИКТ-компетентности учителя в процессе создания и использования интерактивных учебных заданий на основе использования возможностей онлайн-

сервисов. Подобная практика позволяет лучше понять аспекты геймификации: динамику, механику, эстетику и социальное взаимодействие.

Применение подобных заданий в обучении позволяет:

- эффективно формировать позитивную мотивацию к обучению детей-инвалидов вообще и при изучении истории и обществознания в частности;
- повысить производительность труда педагога;
- использование объективных методов контроля снижает роль субъективного фактора при проведении контроля (что также может способствовать формированию позитивной мотивации к обучению у учащихся).

Применение интерактивных учебных заданий на основе использования возможностей онлайн-сервисов дает возможность быстро получать отклики от обучающихся и их родителей. У учащихся появляется возможность:

- изучать интересные, актуальные и содержательные учебные материалы;
- осваивать новые знания;
- приобретать новые навыки;
- работать в собственном ритме;
- наверстывать в случае необходимости пропущенный материал;
- реализации новых способов и форм самообучения и саморазвития;
- реализации принципа индивидуализации обучения.

Таким образом, использование возможностей онлайн-сервисов обеспечивает формирование позитивной мотивации обучения детей-инвалидов при изучении истории и обществознания.

Теоретическая база опыта

Одной из проблем современного образования является повышение мотивации ученика в обучении средствами современных образовательных технологий, гуманистических по своей сути, адекватных условиям информационного общества, ориентированным на развитие компетенций XXI века. Как один из факторов, влияющих на повышение мотивации учащихся, рассматриваются интерактивные учебные задания на основе использования возможностей онлайн-сервисов Jigsaw Planet, LearningApps и Padlet для обучения детей-инвалидов.

В основу данного опыта легли научные работы, связанные с теориями:

- развивающего обучения (Л.С.Выготский, Д.Б.Эльконин, В.В.Давыдов);
- личностно-ориентированного обучения (И.С.Якиманская, Л.И.Фридман);
- построения образовательного процесса на игровых ситуациях (Д.Б. Эльконин)
- развития познавательного интереса (Г.И. Щукина);

Опыт базируется на гуманистической психологии Карла Роджерса и Абрахама Маслоу.

Основные методические инновации связаны сегодня с применением интерактивных методов обучения. Слово «интерактив» пришло к нам из английского от слова «interact». «Inter» – «взаимный», «act» – действовать.

Интерактивный – означает способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо (человеком) или чем-либо (например, компьютером).

При использовании интерактивных заданий обучаемый становится полноправным участником процесса восприятия, его опыт служит основным источником учебного познания.

Классификация интерактивных заданий:

- по области деятельности: интеллектуальные, социальные, психологические;
- по игровой среде: компьютерные, технические, настольные, телевизионные;

-по игровой методике: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизация;
-по характеру педагогического процесса: обучающие, познавательные, репродуктивные, творческие, обобщающие, диагностические, тренинговые, контролирующие, развивающие.

Процесс формирования мотивации к обучению является неотъемлемой частью учебно-воспитательного процесса.

Учебная мотивация – частный вид мотивации, включенный в учебную деятельность и определяющий потребность учащегося в получении знаний. Уровень мотивации к обучению напрямую зависит от отношения субъектов образовательного процесса к обучению.

Успешность учебной деятельности во многом зависит от преобладания определенной мотивационной ориентации. В педагогической психологии выделяются четыре вида мотивационных ориентаций учебной деятельности: 1) на процесс (учащийся получает удовольствие от самого процесса решения учебных задач, ему нравится искать разные способы их решения); 2) на результат (самое главное для учащегося – полученные и усвоенные знания и умения); 3) на оценку преподавателем (главное – получение в данный момент высокой или хотя бы положительной оценки, что вовсе не является прямым отражением фактического уровня знаний); 4) на избегание неприятностей (учение осуществляется в основном формально, только чтобы не получать низких оценок, не быть отчисленным, не вступать в конфликт с педагогом и администрацией учебного заведения).

Наибольшую успешность обучения обеспечивают ориентации на процесс и на результат. Интерактивные учебные задания, составленные с использованием возможностей онлайн-сервисов, призваны помочь удерживать внутреннюю мотивацию ученика. Выполняя такое задание, ученик совмещает выполнение как образовательных, так и игровых задач. Например: образовательная задача – выучить конкретно-исторические понятия по определенной теме; игровая задача – набрать 10 баллов за выполненные учебные задания к определенному сроку для перехода на следующий уровень.

Особенностью таких интерактивных учебных заданий является то, что они представляют собой переход от первого этапа геймификации (простые дидактические игры) ко второму этапу (квесты и т.п.). Использование в практике работы сетевого учителя дистанционного обучения таких заданий приводит к внедрению элементов геймификации в процесс обучения.

Систематизировав самые популярные определения геймификации, исследователи М.А. Алчебаев и А.М. Гайдуков предлагают следующее определение: “Геймификация (gamification) – это комплекс действий, характерных для игр и направленных на изменение какого-либо процесса с определенной целью...”².

Суть геймификации учебного процесса состоит в том, чтобы использовать склонность человека к игре как ключ к вовлечению в процессы обмена и потребления информации. Геймификация использует идеи, которые стимулируют мотивацию, как внутреннюю, так и внешнюю. Игровые механики повышают мотивацию субъекта учебной деятельности, заставляют его уделять больше внимания изучаемому учебному материалу и более качественно выполнять предлагаемые задания. Являясь игровой практикой, геймификация коренным образом отличается от известных ранее образовательных игровых форм. Суть этого отличия в том, что обучающийся выполняет и образовательные и игровые задачи. Причем образовательные цели всегда остаются в приоритете, а игровые – призваны лишь помочь удерживать внутреннюю мотивацию к выполнению образовательных задач».

² Бредихина Н.С. Феномен геймификации в продвижении дистанционных образовательных услуг. // Омский государственный университет им. Ф.М.Достоевского, Коммуникативные исследования, № 2 (12), стр. 96

Чрезвычайно интересным представляется использование концепта «геймификации» при использовании дистанционных технологий обучения. С одной стороны для дистанционного обучения характерны более низкий уровень вовлечённости и неустойчивый интерес к образовательному процессу. С другой стороны, дистанционные технологии предоставляют более широкие возможности для реализации игровых механизмов.

На первый взгляд специфика дистанционного образования детей-инвалидов состоит, прежде всего, в использовании возможностей современных ИКТ-технологий, позволяющих проводить уроки без непосредственного контакта учителя и ученика. Однако это лишь «вершина айсберга». К другим важным особенностям этой формы образования можно отнести следующие аспекты:

- мощная материальная составляющая образовательного процесса детей с ограниченными возможностями здоровья: государство предоставляет им комплект учебного оборудования, возможности которого можно широко использовать при обучении;
- дистанционное образование детей-инвалидов строится исходя из индивидуальных образовательных потребностей и личных особенностей ученика;
- организация образовательной среды дома у ученика предоставляет ему максимальный комфорт при проведении занятий (умелое использование web-камеры показывает учителю только то, что хочет показать ученик или его родители);
- обучение с применением дистанционных технологий предоставляет максимальную возможность каждому ученику работать в своём темпе, добиваясь максимально возможных успехов;
- возможность проводить занятия в любое удобное для ученика и учителя время и в любом месте (вне зависимости от привязки к школе или месту жительства; необходим лишь выход в интернет)
- дистанционное образование является вариантом «создания» своеобразной безбарьерной среды для детей-инвалидов.

Эти особенности можно отнести к положительным моментам образования детей с ограниченными возможностями. Есть и особенности со знаком «минус»:

- поездки детей-инвалидов на длительное лечение иногда связаны со строгим постельным режимом, что ведет к необходимости самостоятельно изучать пропущенный материал по возвращении домой;
- индивидуальный учебный план включает в себя, как правило, значительно меньше часов, чем учебный план школьного класса (на изучение истории и обществознания отводится 1 час в неделю, то есть по 0,5 часа на предмет);
- ребенок-инвалид очень часто видит в учителе новое «окно в большой мир», желая общаться с ним, он отнюдь не горит желанием изучать учебный материал;
- затруднения в социализации ограничивает социальный опыт таких учащихся, что снижает значимость изучения истории и обществознания.

Процесс формирования мотивации к обучению является значительной частью работы любого педагога, особенно при обучении детей-инвалидов. Решение проблемы низкой мотивации к обучению, в том числе с использованием возможностей онлайн-сервисов, способствует улучшению качества образования, положительному отношению обучающихся к процессу обучения, росту авторитета образовательного учреждения и педагога.

Новизна опыта

Новизна данного опыта состоит в создании интерактивных средств обучения по истории и обществознанию на стыке педагогики и ИКТ-технологий на основе использования возможностей онлайн-сервисов, то есть внедрение в учебный процесс

элементов геймификации в целях формирования позитивной мотивации при обучении детей-инвалидов.

Ведущая педагогическая идея

Ведущая педагогическая идея опыта заключается в повышении мотивации обучения детей-инвалидов посредством широкого применения в учебном процессе интерактивных учебных заданий игрового типа на основе использования возможностей онлайн-сервисов при изучении истории и обществознания.

Технология опыта

Анализ особенностей дистанционного обучения и опыта работы с детьми-инвалидами привёл к выводу, что многие противоречия между позитивными и негативными моментами в дистанционном образовании связаны с необходимостью повышения мотивации обучения детей-инвалидов при изучении истории и обществознания. Средством повышения мотивации является заинтересованность ребенка. Заинтересовать можно, включив в учебные занятия элемент игры, используя элементы геймификации.

Цель педагогического опыта: освоить и использовать возможности онлайн-сервисов для разработки обучающих заданий, направленных на повышение мотивации обучения детей-инвалидов при изучении истории и обществознания.

Задачи:

1. Изучить и проанализировать психолого-педагогическую литературу по проблеме повышения мотивации обучения детей-инвалидов, а также информационную базу (рекомендации) по освоению онлайн-сервисов Jigsaw Planet, LearningApps и Padlet;
2. разработать обучающие задания на основе использования возможностей онлайн-сервисов Jigsaw Planet, LearningApps и Padlet для обучения детей-инвалидов;
3. описать особенности использования возможностей данных онлайн-сервисов для конкретных обучающих заданий;
4. экспериментально проверить результативность влияния использования возможностей онлайн-сервисов на повышение мотивации обучения детей-инвалидов при изучении истории и обществознания;
5. создать условия для сохранения физического, психического, нравственного здоровья.

Тот факт, что дети-инвалиды имеют выход в интернет и комплект компьютерного оборудования, привел к идее создания игр с использованием возможностей онлайн-сервисов. Про некоторые из этих сервисов я узнал на курсах в ВИРО, часть были отобраны самостоятельно. В ходе практического использования (методом проб и ошибок) были отобраны следующие сервисы:

- **LearningApps.org** - это приложение Web 2.0 для поддержки учебного процесса с помощью интерактивных модулей (приложений, упражнений). Данный онлайн-сервис позволяет создавать такие модули, сохранять и использовать их, обеспечивать свободный обмен ими между педагогами, организовывать работу обучающихся (в том числе, и по созданию новых модулей).
- **Jigsaw Planet.com** - бесплатный онлайн-сервис (генератор) пазлов с возможностью экспорта кода для вставки на сайт или блог. Идею использования подобного сервиса подсказали сами ученики: минипазлы, созданные в приложении Microsoft

PowerPoint были «забракованы» моими учениками как слишком простые и непохожие на «настоящие» пазлы.

- **Padlet.com** – это онлайн-доска – сервис, который дает возможность каждому ученику вывесить свою работу на доску, а учителю – прокомментировать и оценить каждого, не потратив на это много времени и не собирая тяжелых тетрадей.

Выбор данных сервисов определен тем, что:

- это бесплатные онлайн-сервисы;
- все выбранные онлайн-сервисы имеют русифицированный вариант, что облегчает работу с ними;
- они имеют простой и интуитивный интерфейс (не предъявляют высоких требований к уровню информационной компетентности как учителя, так и ученика);
- на них можно загружать подготовленные самостоятельно файлы разных форматов;
- можно контролировать выполнение учащимся заданий либо в самом сервисе (онлайн-доска Padlet), либо используя возможности Skype (с помощью которого проводятся уроки дистанционного обучения), попросив ученика открыть свой экран;
- часть выбранных сервисов могут заинтересовать самих учащихся для собственного использования, и как следствие – для создания учебных проектов;
- используемые сервисы практически лишены рекламы, на них нет ссылок для перехода на сторонние сайты. Это не создает «неудобных» ситуаций для учителя во время образовательного процесса, не отвлекает ученика, позволяет сохранять его нравственное здоровье.

Выбранные онлайн-сервисы удобны и тем, что они позволяют превращать «старые», хорошо себя зарекомендовавшие формы дидактических заданий в современные, интерактивные. Это позволяет использовать старые наработки и экономить время педагога.

Онлайн-сервис LearningApps предоставляет возможность учителю для связи со своим учеником (правда она односторонняя: только от учителя к ученику). Большинство учителей используют её для того, чтобы просто похвалить ученика – «Молодец!» и т.п. Чтобы отследить, выполнил ученик задание или нет, можно в окно обратной связи внедрять «кодовое» слово или фразу³, которое ученик должен прислать или просто сказать учителю на следующем уроке. Но эту связь можно и нужно дополнить гиперссылкой на следующее задание – своеобразный дополнительный контроль, например на тест, созданный формой на Гугл-диске⁴. При этом интерактивный гугл-тест сам выставит баллы ученику за ответ и пришлёт эту оценку учителю. Тем самым, мы можем использовать стандартную опцию LearningApps для внедрения элементов геймификации в «обычный» образовательный процесс (создавая с помощью таких ссылок своеобразные учебные квесты).

Онлайн-доска Padlet и генератор пазлов Jigsaw Planet не имеют такой возможности. Оценить присланные ответы должен сам учитель.

Особенностью генератора пазлов Jigsaw Planet в том, что он работает только с фотографиями или картинками (графические файлы). Но использование простейшего графического редактора Paint позволяет найти выход и из этой ситуации: с его помощью

³ "Не люблю мне сидеть в Киеве, хочу жить в Переяславце на Дунае"

⁴ Молодец! Теперь пройди по ссылке

https://docs.google.com/forms/d/1v_qbifpzDJcXnhPWndAqM8GOFnYnRwcWbf-3pWW9Xkg/edit?usp=sharing
и выполни тест

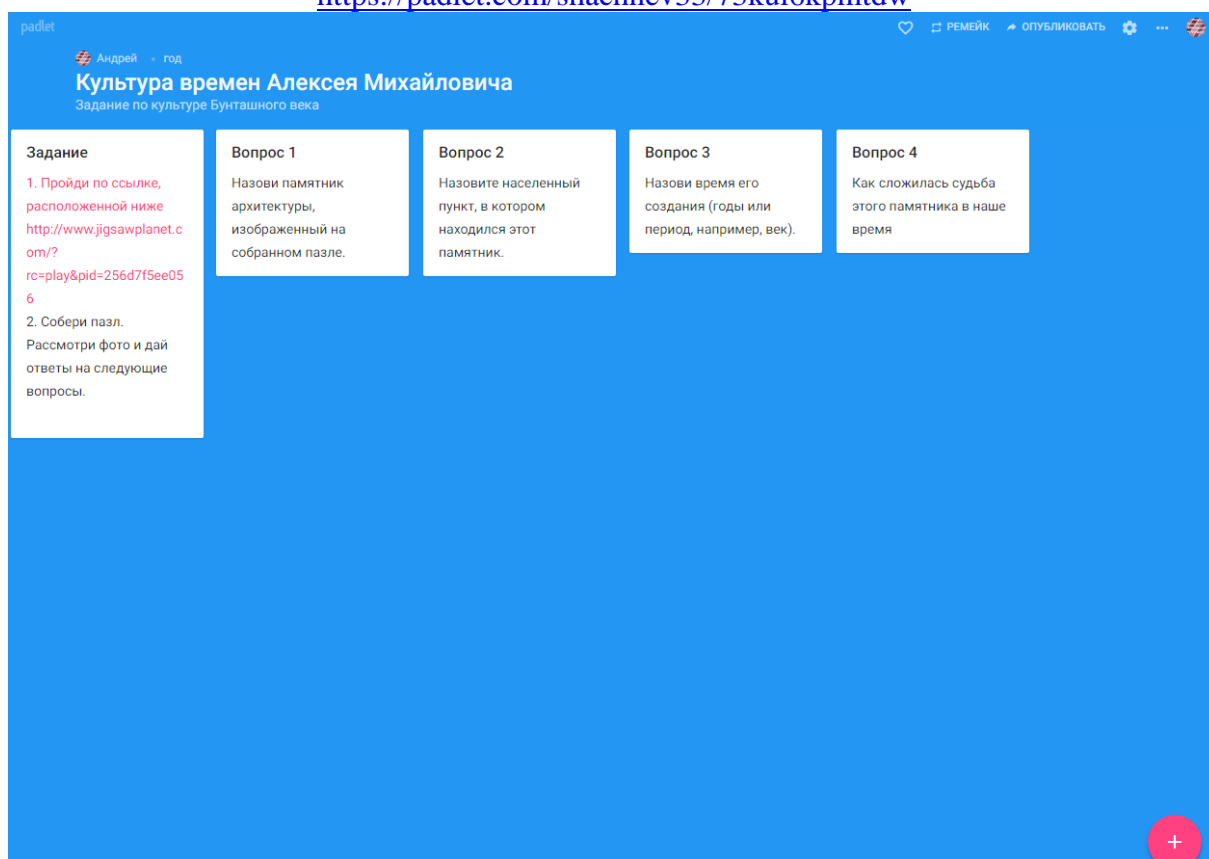
можно внедрять в графические файлы «кодовые слова». Это «кодовое слово», присланное учителю, становится основанием выставленной оценки.

Данные онлайн-сервисы можно использовать как в комплексе, так и самостоятельно. Для объединения заданий (создания своеобразных учебных виртуальных квестов) очень подходит онлайн-доска Padlet. На ней учитель может разместить сами задания со ссылками на другие онлайн-сервисы, а ученик здесь же размещает свои ответы. Если квест является основой изучения нового материала, то ответы ученика могут быть краткими (имена, названия, понятия и т.п.). Если квест предложен в качестве домашнего задания, то ответ может быть развернутым. На Padlet можно помещать ответы на задания, выполненные на других онлайн-сервисах, в режиме реального времени (можно контролировать выполнение заданий во время урока).

Примеры такого задания представлены на скриншотах Padlet:

Культура времен Алексея Михайловича
(Дворец Алексея Михайловича в Коломенском)

<https://padlet.com/shachnev33/73kul6kpmtdw>



Задание по теме «Культура России XVII века»

1. Пройдите по ссылке, расположенной ниже -

<http://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=256d7f5ee056>

2. Соберите пазл. Рассмотрите фото и дайте ответы на следующие вопросы.

Вопросы:

1. Назовите памятник архитектуры, изображенный на собранном пазле.
2. Назовите населенный пункт, в котором находился этот памятник.
3. Назовите время его создания (годы или период, например, век).
4. Как сложилась судьба этого памятника в наше время?

Задание по теме «Петровская эпоха»

1. Пройдите по указанной ниже ссылке - <http://LearningApps.org/watch?v=ph9axao2j17> и выполните расположенное там задание.
2. Запишите на этой онлайн-доске характеристики, выбранные Вами для личности, чей портрет расположен в правом нижнем углу.

Указанные онлайн-сервисы можно использовать и самостоятельно.

Приложение Web 2.0 LearningApps хорошо известно учителям (в том числе и благодаря курсам ВИРО), поэтому оговорю лишь некоторые моменты его использования. Сервис позволяет создавать интерактивные задания различных типов:

- тесты;
- задания на установление соответствия;
- хронологическая линейка;
- ввод текста;
- викторина;
- кроссворд и др.

Созданные на этом онлайн-сервисе задания можно группировать по желанию учителя, сокращая время на их подбор для урока.

Возможности LearningApps можно также использовать для создания своеобразных учебных квестов, размещая в окне обратной связи не оценку ученика, а ссылки на другие задания на этом или других онлайн-сервисах. Здесь также можно размещать «кодовое слово» или дополнительный вопрос, ответ на который надо разместить на онлайн-доске Padlet. Количество присланных учеником кодовых слов является основанием для контроля хода выполнения задания и выставления оценки.

Задания, созданные на LearningApps можно прикреплять к сайту учителя. Создаваемый приложением QR-код можно также использовать в целях геймификации процесса обучения. Я его использую и на уроках в обычных классах, предлагая как дополнительное задание к самостоятельной работе, выполняемое учеником по желанию (правда, в обычном классе это задание может выполнить лишь ученик, у которого есть телефон с установленной программой для чтения QR-кодов и есть возможность выйти в интернет).

Онлайн-доска Padlet может использоваться для выполнения различных заданий на уроке и дома. Её можно использовать и для работы в обычном классе, если установлена интерактивная доска (особенно у учащихся вызывают интерес задания на установление соответствия). Если при создании заданий работать с полосами прокрутки экрана, то её рабочее пространство становится довольно большим (часть материала на начало урока «прячется»), и его можно «вызывать» прокручивая экран вниз-вверх и вправо-влево).

Padlet можно использовать как систему хранения документов, загрузив на доску материалы, которые будут доступны для скачивания в любое время. На доске можно размещать различные файлы:

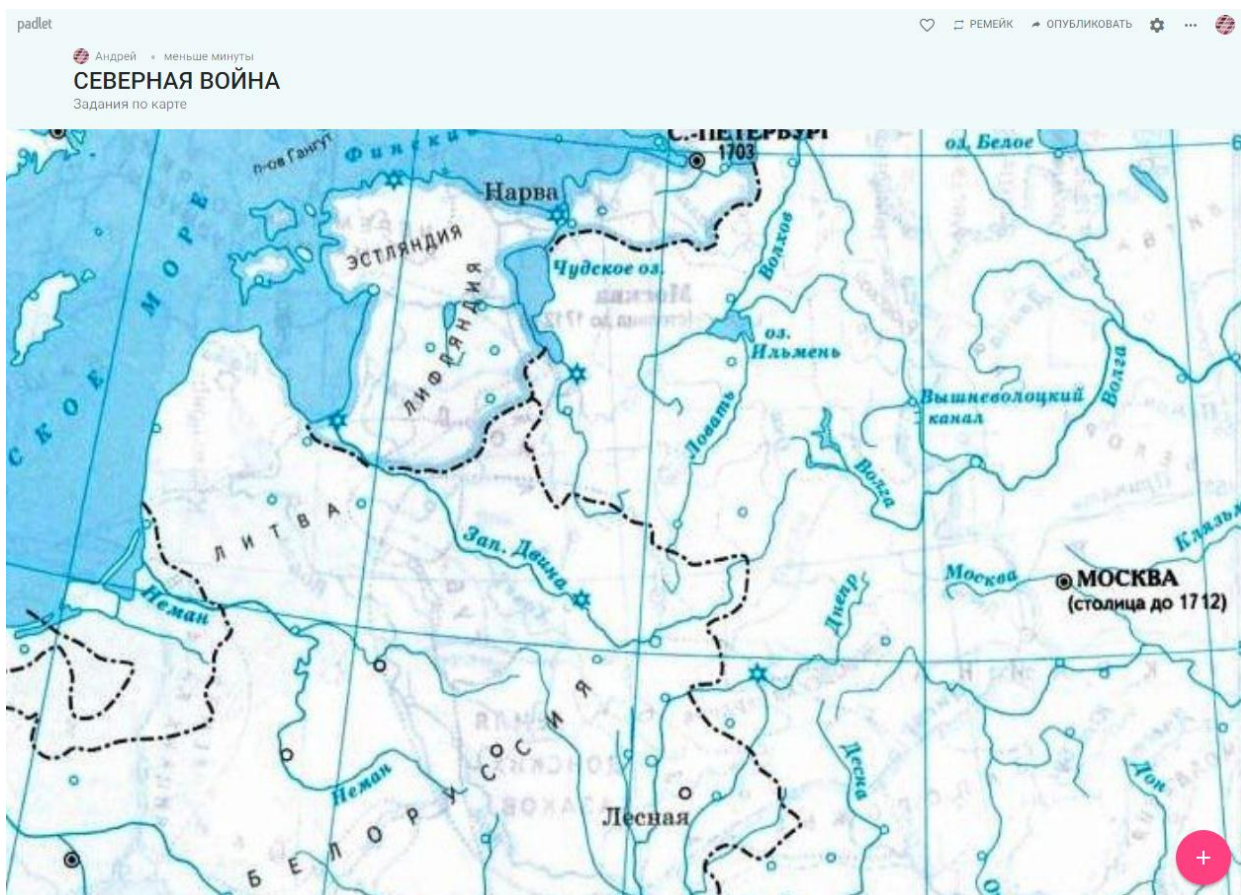
- текстовые документы;
- электронные таблицы;
- фото- и видеофайлы (причем, запустить видео можно прямо на доске, что является определенным плюсом при дистанционном обучении);
- аудиофайлы и другие.

Также как и в случае с LearningApps здесь можно создавать QR-код.

Заменяв фон доски загруженной картой или контурной картой, можно в интерактивном режиме располагать на ней названия городов, места битв и восстаний, указатели географических объектов, проверять знание карты учеником.

События петровской эпохи на карте

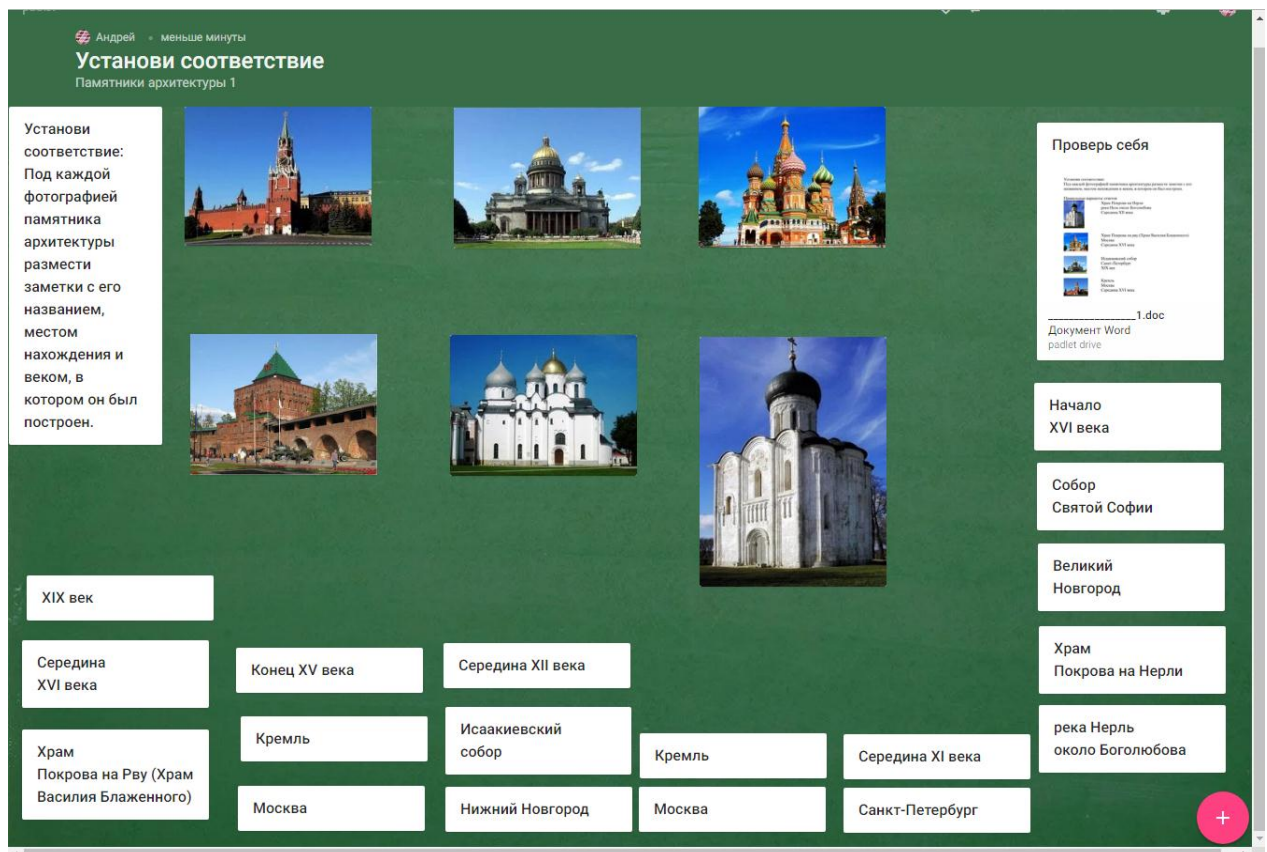
<https://padlet.com/shachnev33/jdkbmn6onqmy>



Очень хорошо подходит онлайн-доска для создания заданий на установление соответствия. Учитель заранее размещает на доске фотографии памятников культуры, фамилии исторических личностей, названия событий, а также относящиеся к ним характеристики. Ученику надо всего лишь передвинуть подготовленные учителем характеристики к соответствующим объектам. Это задание можно использовать как при изучении нового материала, так и при проверке знаний учащихся.

Памятники архитектуры

<https://padlet.com/shachnev33/7za1nf3x6crg>



По такому принципу можно составлять тесты (для проверки домашнего задания, закрепления изученного материала и контроля знаний по теме). То, что онлайн-доска позволяет размещать гораздо больше материала, чем его видно при первоначальном появлении на экране, очень удобно для теста. Эту же форму интерактивных заданий можно использовать и на обычном уроке в классе.

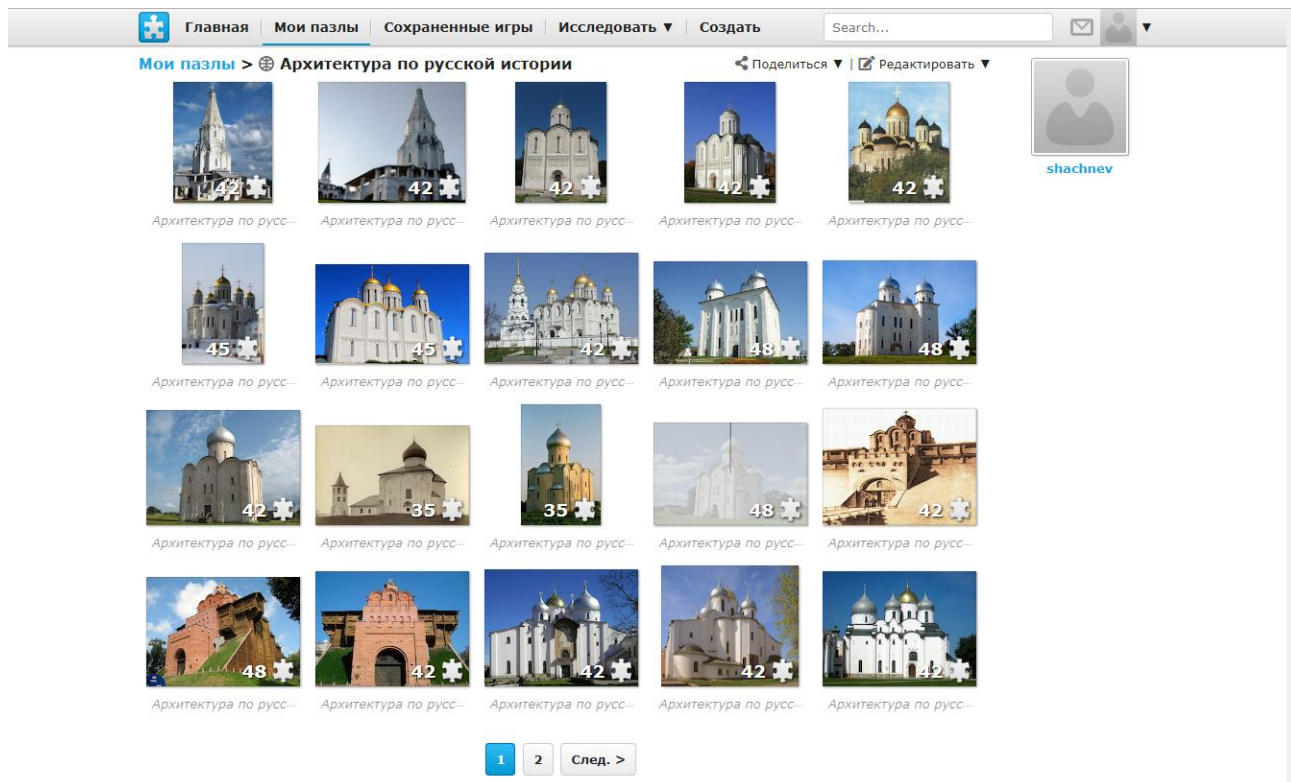
Так как Padlet предоставляет возможности для групповой работы, то её можно использовать как «классическую» классную доску при дистанционном обучении, делая какие-то записи по ходу урока или размещая на ней иллюстративный материал (в последнем случае меньше тратится времени, чем на подобные операции в Skype).

Онлайн-генератор пазлов Jigsaw Planet понравился моим дистанционным ученикам больше всего (только один из 11 моих учеников заявил, что он не любит собирать пазлы). Данный онлайн-сервис, не являясь образовательным (позиционируется его создателями как сервис для развлечений), тем не менее неплохо справляется с учебными заданиями.

Специфика данного онлайн-сервиса в том, что он работает только с графическими файлами (фото и рисунки). Но имея простой графический редактор Paint можно легко даже текстовый документ превратить в фото. А на фото можно легко добавить текст (например, задание, кодовое слово, дату и т.д.). С помощью этого графического редактора можно «убрать» (заретушировать) какую-то часть схемы или фото. И у нас имеется прекрасная основа для геймификации определенного этапа образовательного процесса. Выполнение учебного задания совмещается с игрой (сборкой пазла), причём для выполнения задания ученик не всегда должен собрать пазл до конца. Найдя решение поставленной задачи, он может ответить раньше. Проверять работу с онлайн-сервисом Jigsaw Planet можно через Skype, попросив ученика открыть свой экран для учителя. Можно запрашивать кодовое слово. Важным моментом при выполнении заданий на этом сервисе является скорость (сервис ведет учет потраченного на сборку пазла времени). Учителю не надо забывать спрашивать ученика о времени выполнения задания, так как ученики гордятся своими достижениями и часто спрашивают о том, сколько времени ушло у других на выполнение этого задания.

Данный онлайн-сервис позволяет создавать задания различной степени сложности в зависимости от степени готовности ученика. В настройках сервиса предусмотрено от 4 до 300 элементов (я обычно составляю пазлы от 20 до 45 элементов), можно включать вращение элементов (чтобы усложнить задачу). Сервис позволяет выбрать форму элемента пазла из десяти разных видов (от самой простой до наиболее фигурной).

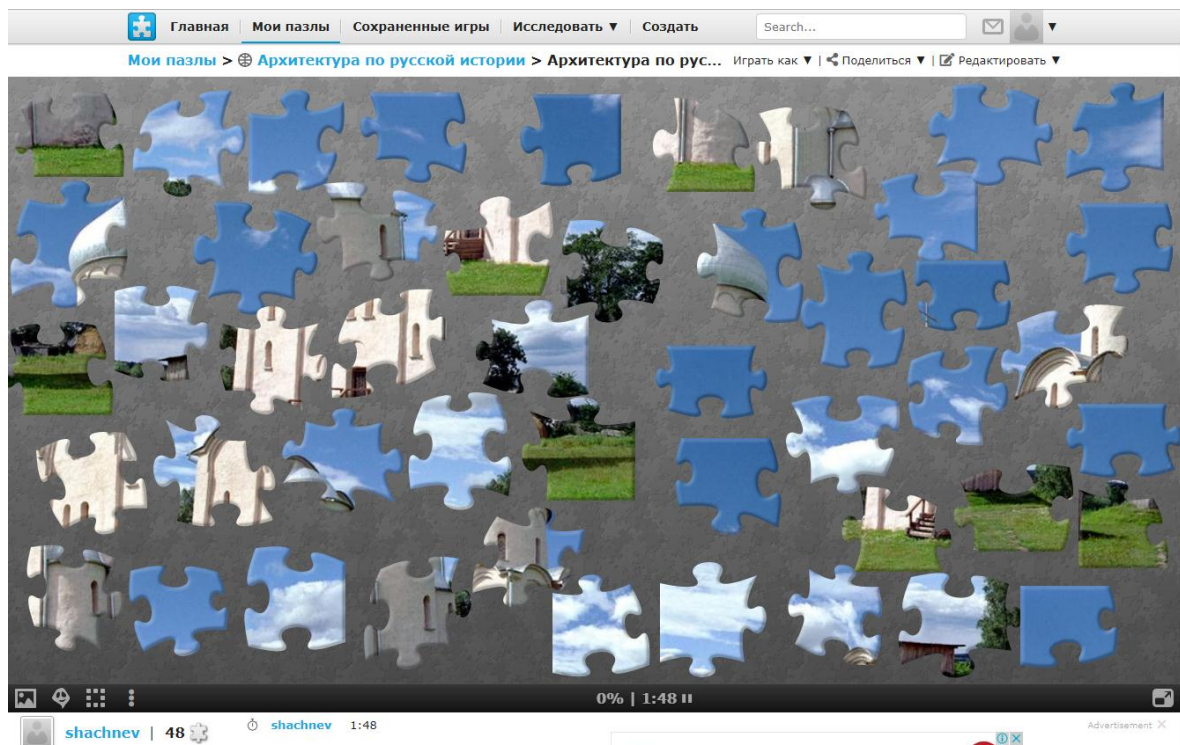
Изначально данный сервис рассматривался как средство самостоятельной подготовки учащихся 9-х и 11-х классов к сдаче государственной итоговой аттестации по вопросам культуры (как средство запоминания памятников культуры). Ни о геймификации, ни о дистанционном обучении речь не шла. Именно этот тип заданий был первым предложен мною детям с ограниченными возможностями здоровья (как дополнительные задания по вопросам культуры).



Эти задания предлагались ученикам с вопросами:

1. Назови памятник архитектуры, изображенный на собранном пазле.
2. Назовите населенный пункт, в котором находился этот памятник.
3. Назовите время его создания (годы или период, например, век).
4. Как сложилась судьба этого памятника в наше время?

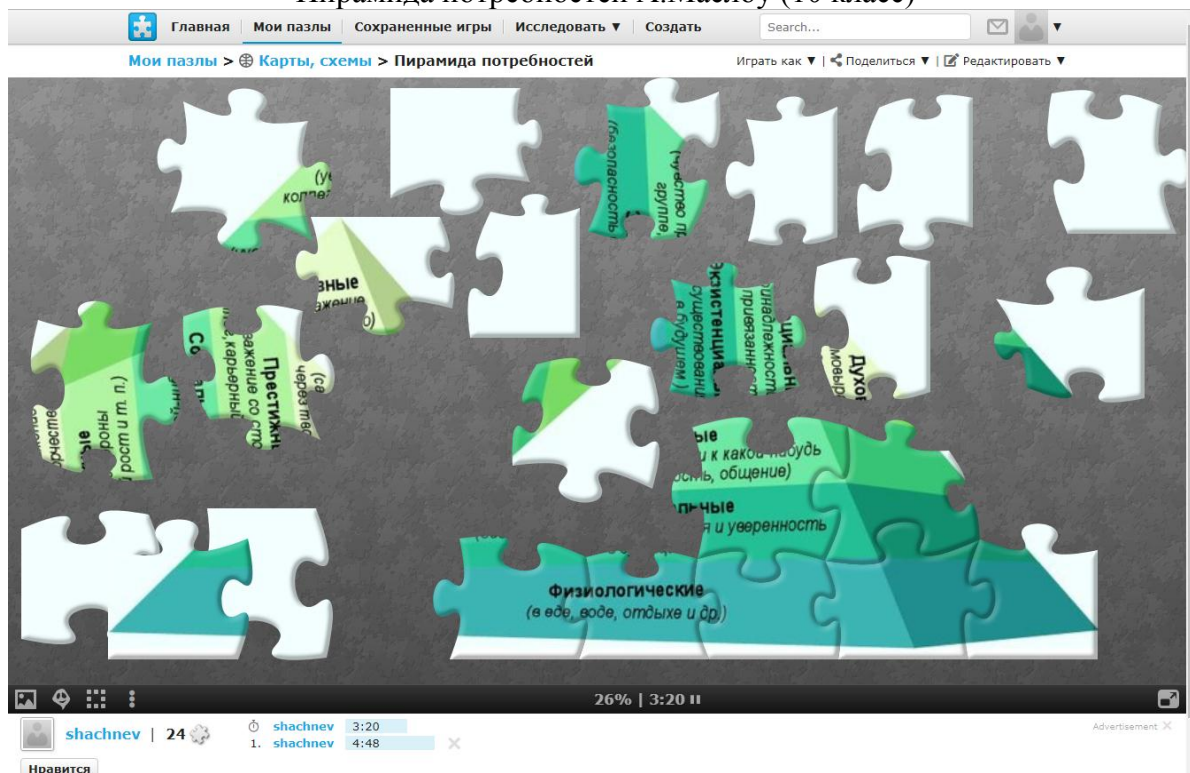
Вот так, например, выглядит перед началом выполнения задания пазл «Храм Покрова на Нерли» (название храма для ученика, естественно, не оглашается).



Онлайн-сервисом Jigsaw Planet на начальном этапе использовался только в связке с онлайн-сервисом Padlet. Но потом появились задания другого типа, и «пазлы» чаще стали использоваться самостоятельно.

С помощью онлайн-сервиса Jigsaw Planet можно изучать новый материал и проверять знания учащихся с помощью схем. Вот иллюстрация к уроку изучения нового материала «Потребности человека» (экран ученика транслируется через Skype):

Пирамида потребностей А.Маслоу (10 класс)



Сборка пазла сопровождается объяснением материала по обществознанию.

Со временем «пазлы» стали использоваться для закрепления изученного материала⁵, например:

- проверка понятий по истории Древнего мира (5 класс):
- пазл-задание по истории России (6 класс)
- пазл-задание по истории Средних веков (6 класс)

Вопросы:

1. Собрать схему «Феодальная лестница».
2. Назвать пропущенное в схеме слово.
3. Дать определение этого понятия.

Ограниченность учебного времени приводит к тому, что задания-пазлы используются в основном как вариант домашнего задания, дополнительные задания по желанию, а также задания творческого типа. Причем ученики часто просят составить для них «особый» пазл, чтобы они по собранной картинке могли выполнить задание по интересующей их теме.

Онлайн-сервисы выполняя образовательные функции, формируют у ученика опыт равноправного сотрудничества с учителем в процессе обучения, стимулируют его познавательный интерес, способствуют организации собственной деятельности в новых ситуациях, развивают творческие способности, помогают дистанционно обучаемым детям с ограниченными возможностями здоровья овладеть умениями и навыками самообразования с целью дальнейшей коррекции своей работы.

Предложенная модель использования возможностей онлайн-сервисов как фактор повышения мотивации обучения детей-инвалидов носит универсальный характер и может служить основой для создания электронных образовательных ресурсов, которые могут быть использованы с применением персональных компьютеров локально, и в качестве сетевого ресурса⁶, реализуемого в рамках дистанционного обучения на основе программного продукта MOODLE (англ. Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment - модульная объектно-ориентированная динамическая учебная среда).

Результативность опыта

Проверка предположения о влиянии интерактивных учебных заданий на основе использования возможностей онлайн-сервисов на формирование положительной мотивации к обучению детей-инвалидов при изучении истории и обществознания осуществлялся в форме анкетирования⁷ по методике Дубовицкой Т.Д.⁸ на протяжении трех лет.

Количество обучаемых детей инвалидов за 2015-2018 учебный год представлено на диаграмме 1

Диаграмма 1

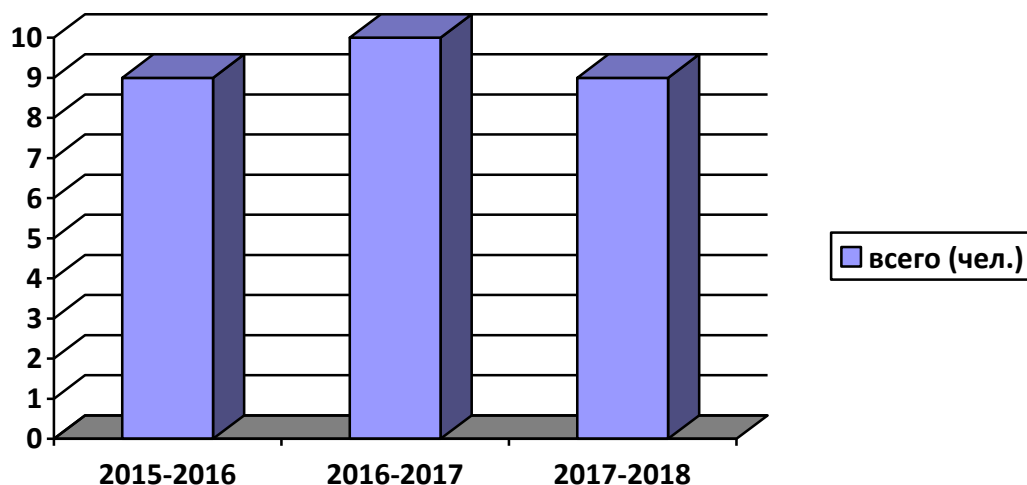
Количество обучаемых детей инвалидов за 2015-2018 учебный год

⁵ Пример таких заданий представлен в Приложении № 2

⁶ Пример такого ресурса, размещенного на сайте дистанционного образования МБОУ СОШ № 17, представлен в Приложении № 3.

⁷ Опросник и результаты анкетирования по годам представлены в Приложении № 4.

⁸ Дубовицкая Т.Д. Методика диагностики направленности учебной мотивации //Психологическая наука и образование, 2002, № 2)

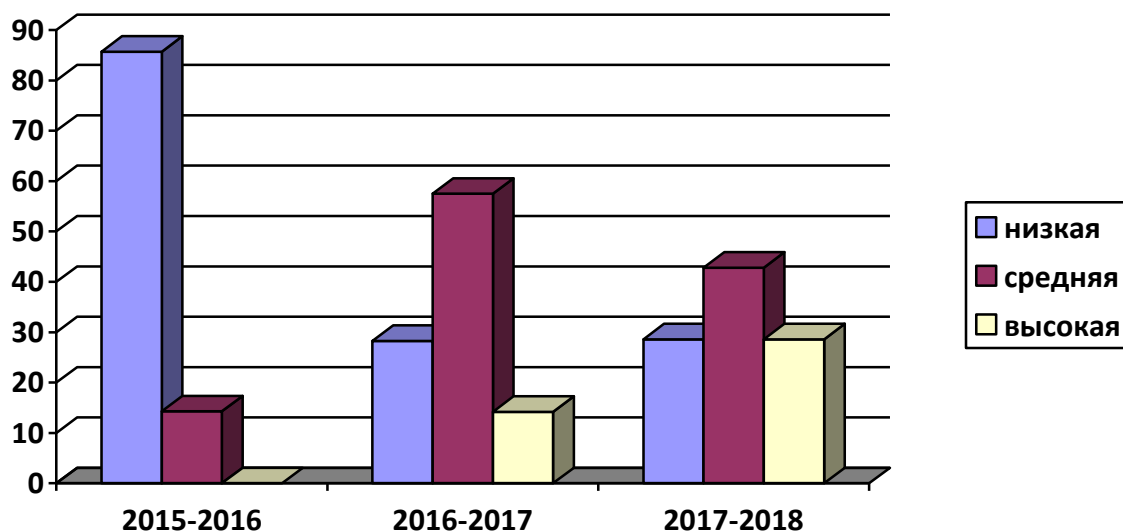


Семь человек из них обучаются на протяжении всех трёх лет. Поэтому результаты анкетирования представлены только для этих учащихся.

Итоги анкетирования представлены на диаграмме 2.

Диаграмма 2

Уровень учебной мотивации (в процентах)



Результаты анкетирования показывают устойчивый рост высокого уровня учебной мотивации (28,6 % в 2017-2018 учебном году по сравнению 0,0 % в 2015-2016 учебном году) и снижение низкого уровня учебной мотивации (28,6 % в 2017-2018 учебном году по сравнению 85,7 % в 2015-2016 учебном году).

Полученные данные позволяют сделать следующие выводы:

1. Применение в педагогическом процессе интерактивных учебных заданий созданных на основе использования возможностей онлайн-сервисов действительно является фактором повышения мотивации обучения детей-инвалидов при изучении истории и обществознания.
2. Внедрение элементов геймификации за счет использования интерактивных учебных заданий стимулируют познавательный интерес учащихся, способствуют организации их собственной деятельности в новых ситуациях.

Результаты свидетельствуют и о том, что повышение мотивации обучения детей-инвалидов при изучении истории и обществознания зависит не только от

заинтересованности самих учащихся, но и от использования педагогом интерактивных учебных заданий.

Адресная направленность

Данный опыт может быть полезен не только учителям истории и обществознания, работающим в программе дистанционного обучения детей-инвалидов, но другим учителям-предметникам в силу универсальности модели интерактивных учебных заданий, направленных на повышение мотивации ученика. Игровые дидактические материалы может создавать и использовать на уроках и во внеурочной деятельности любой педагог, обладающий информационной компетентностью (на базовом уровне) и владеющий современными интерактивными педагогическими технологиями.

Список литературы

1. Борзова Л. П.. Игры на уроке истории. Методическое пособие для учителя / М.: Владос - Пресс, 2003.
2. Бредихина Н.С. Феномен геймификации в продвижении дистанционных образовательных услуг. // Омский государственный университет им. Ф.М.Достоевского, Коммуникативные исследования, № 2 (12), стр. 96-108 - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-geymifikatsii-v-prodvizhenii-distantsionnyh-obrazovatelnyh-uslug>
3. Дубовицкая Т.Д. Методика диагностики направленности учебной мотивации // Психологическая наука и образование, 2002, № 2. - URL: <http://www.ddtvorkuta.ru/wp-content/uploads/metod/metod.pdf>
4. Евплова Е.В. Геймификация как средство повышения мотивации к обучения [Текст] / Е.В. Евплова // Одинцовские чтения. — М.: 2013. - URL: <http://evplova.ru/nauchnye-i-metodicheskie-stati/53->
5. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] // Педагогика: традиции и инновации: материалы Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). т. I. — Челябинск: Два комсомольца, 2011. — С. 140-146. — URL <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/>
6. Орлова О.В., Титова В.И. Геймификация как способ организации обучения // Вестник ТГПУ, 2015, № 9 (162), стр. 60 – 64. - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-sposob-organizatsii-obucheniya>
7. Титов С.А. «Геймификация» дистанционного обучения. Электронный журнал *Cloud of Science*.2013. №1. - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-distantsionnogo-obucheniya>

Приложения

Приложение № 1

Благодарственное письмо ВИРО №93 от 15.11.2016 г. за участие в областном семинаре для руководителей муниципальных методических служб «Сетевая организация методической работы эффективный инструмент развития субъектов муниципальной системы образования».

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ВЛАДИМИРСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ВЛАДИМИРСКОЙ ОБЛАСТИ
«ВЛАДИМИРСКИЙ ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ
имени Л.И. НОВИКОВОЙ»

пр. Ленина, 8А, г. Владимир, 600001
тел./факс: 36-68-06, 45-10-24

Web: www.viro33.ru
E-mail: viro33@mail.ru

**БЛАГОДАРСТВЕННОЕ
ПИСЬМО**


От 15.11.2016 № 93

Директору МБОУ СОШ № 17
г. Коврова
Л.А. Груздевой

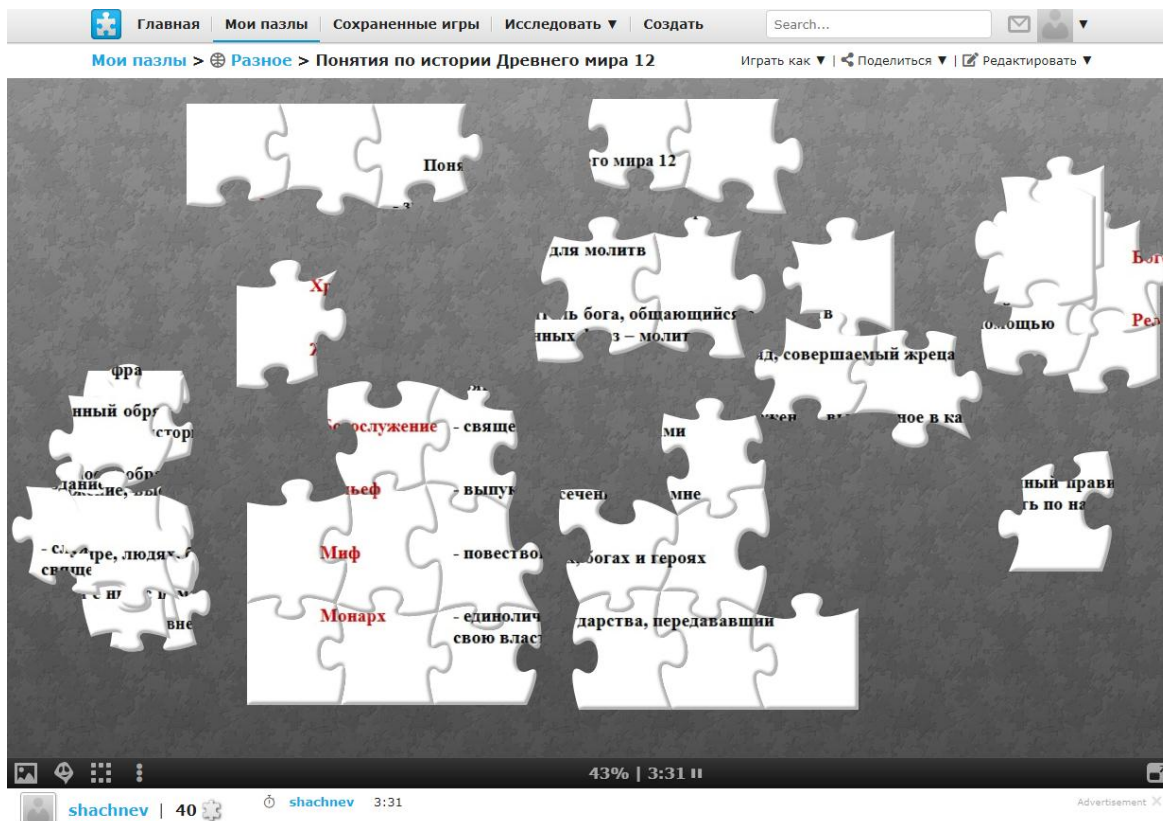
Владимирский институт развития образования имени Л.И. Новиковой
выражает благодарность

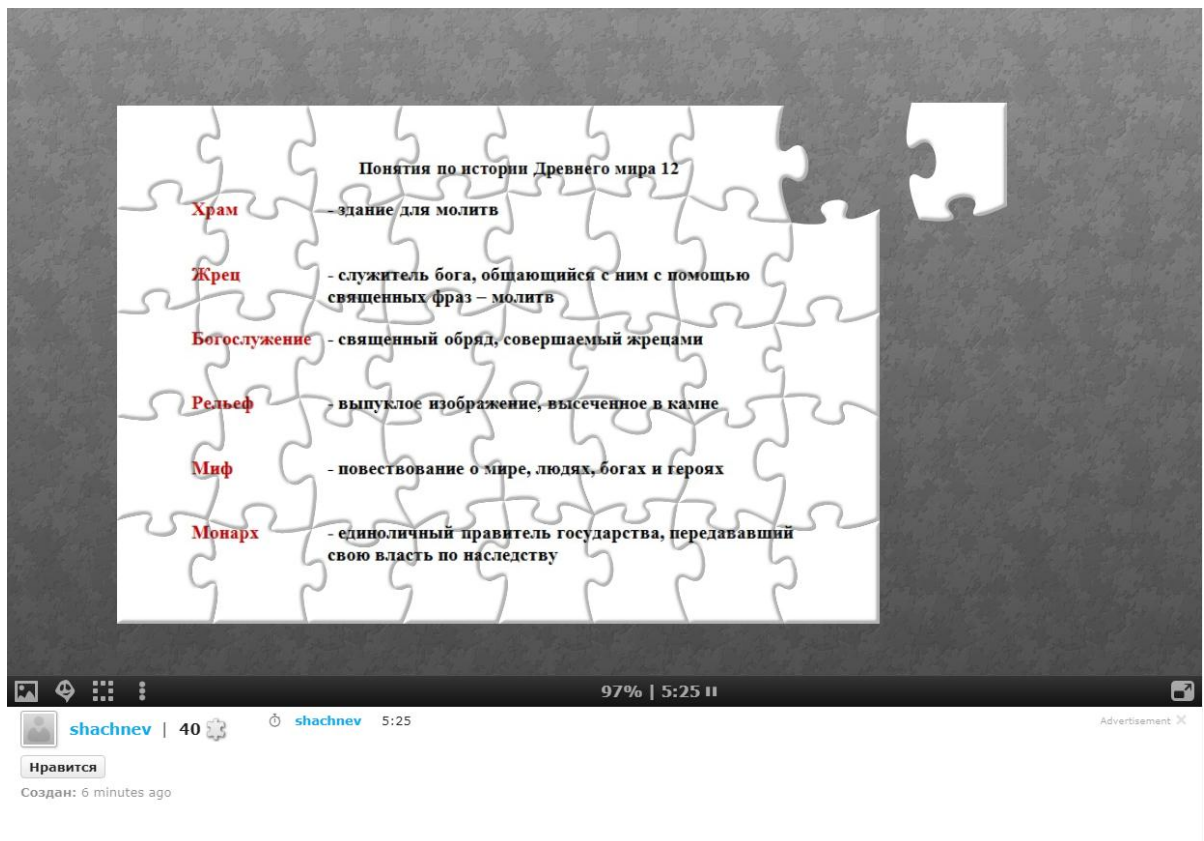
заместителям директора
ОШИБКИНОЙ НАТАЛЬЕ ЮРЬЕВНЕ,
МАЛЫШКИНОЙ СВЕТЛАНЕ ВИКТОРОВНЕ,
ЖИВОТОВСКОЙ НАДЕЖДЕ ВЛАДИМИРОВНЕ
учителям истории и обществознания
ШАЧНЕВУ АНДРЕЮ ВЛАДИМИРОВИЧУ,
ТЮКОВОЙ АННЕ ВАСИЛЬЕВНЕ
учителю информатики
КОЗЛОВУ ДМИТРИЮ ВЛАДИМИРОВИЧУ,
учителям математики
НЕКРАСОВОЙ ГАЛИНЕ АЛЕКСАНДРОВНЕ,
БОЛЬШАКОВОЙ СВЕТЛАНЕ НИКОЛАЕВНЕ
учителю русского языка и литературы
НОВОЖИЛОВОЙ АННЕ ВЛАДИМИРОВНЕ,
учителям иностранного языка
БЫКОВОЙ АЛЛЕ ВАЛЕРЬЕВНЕ,
ЖУКОВОЙ НАТАЛЬЕ ВЛАДИМИРОВНЕ,
КОЗЛОВОЙ АЛИНЕ ЕВГЕНЬЕВНЕ,
КОРОЛЕВОЙ ИРИНЕ ПАВЛОВНЕ,
учителю начальных классов
МАЙОРОВОЙ ЕЛЕНЕ НИКОЛАЕВНЕ

за участие в проведении областного семинара для руководителей муниципальных методических служб «Сетевая организация методической работы эффективный инструмент развития субъектов муниципальной системы образования»
Надеемся на дальнейшее плодотворное сотрудничество.

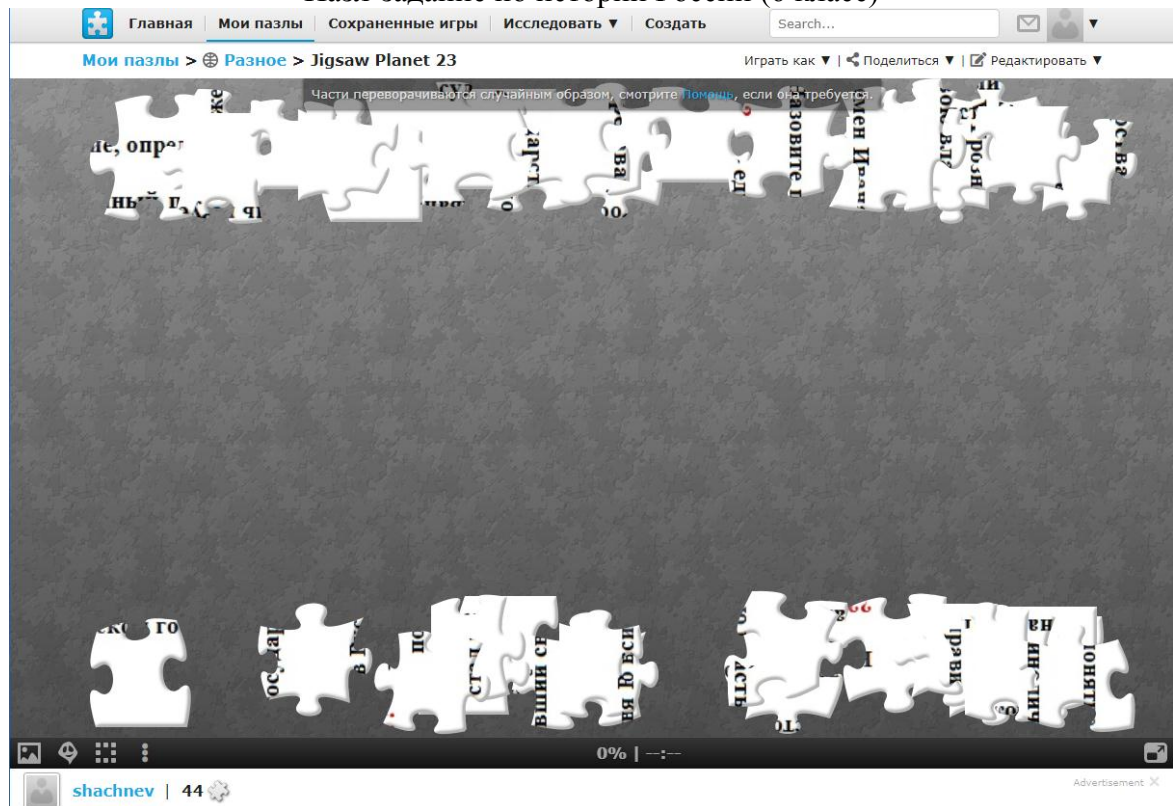
Проректор института  Г.К. Чикунова

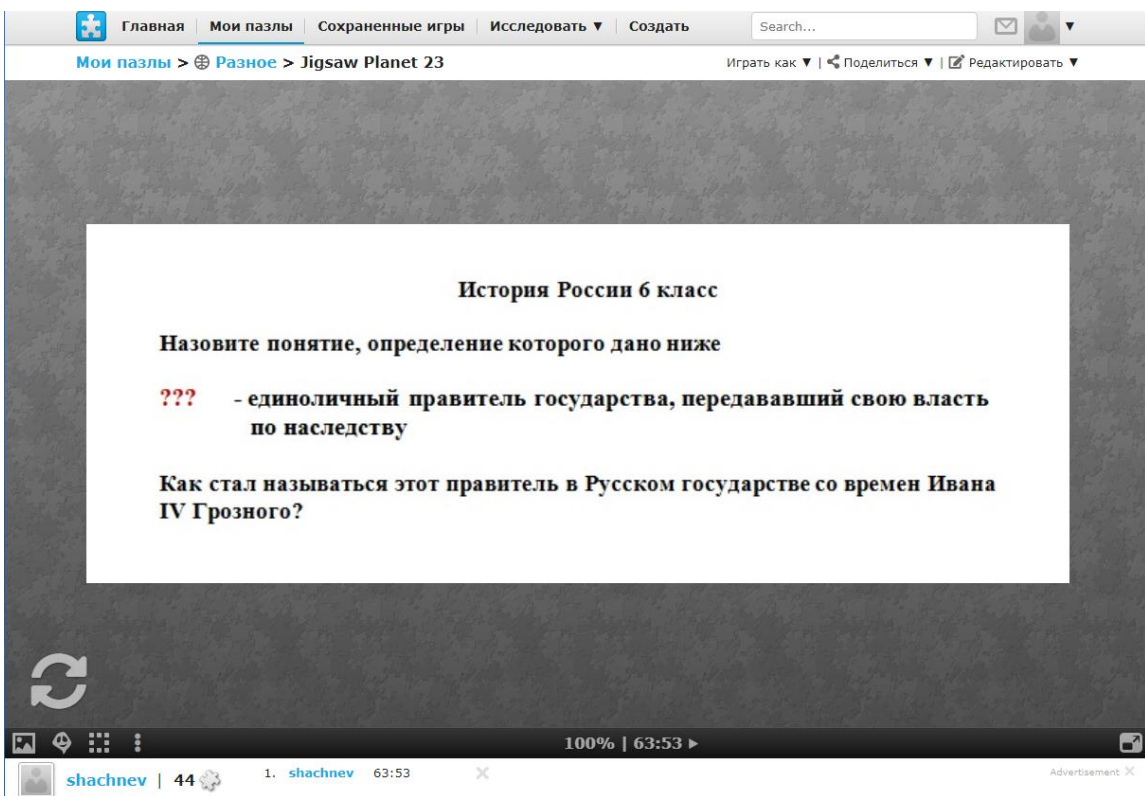
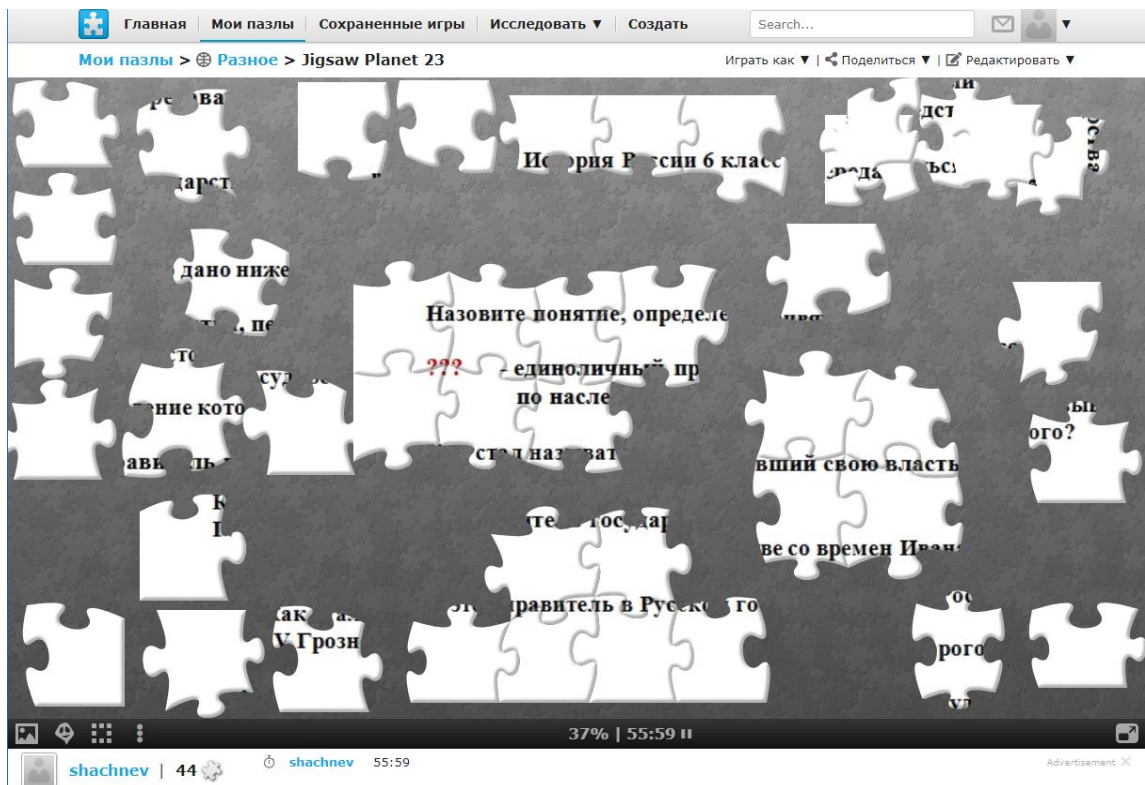
Интерактивные учебные задания,
созданные на основе использования возможностей онлайн-сервиса Jigsaw Planet.





Пазл-задание по истории России (6 класс)

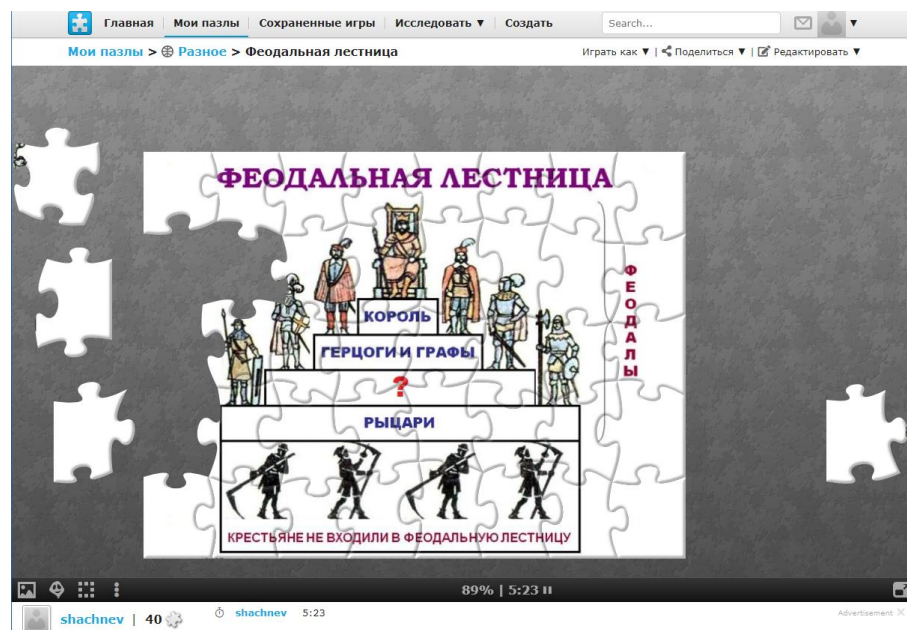
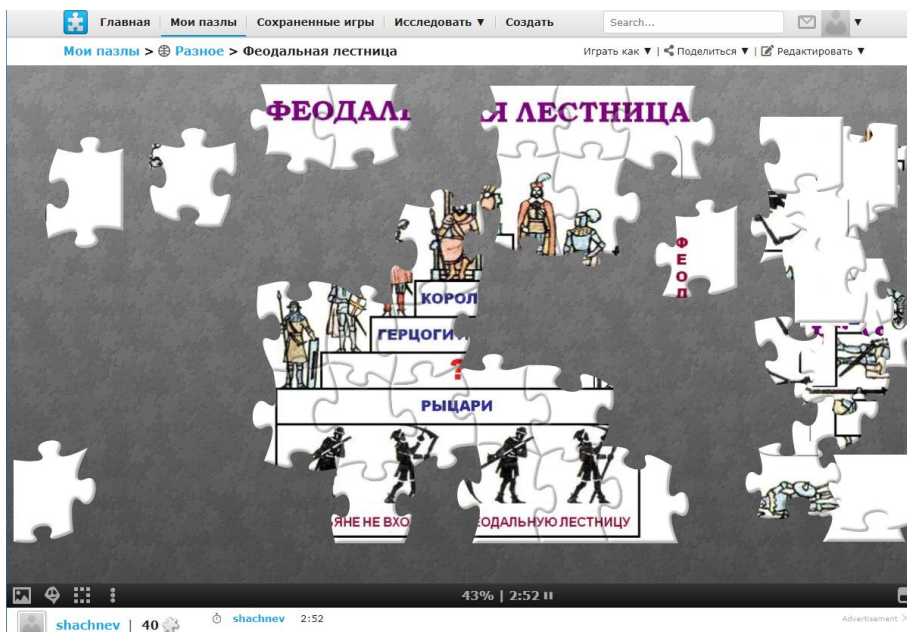
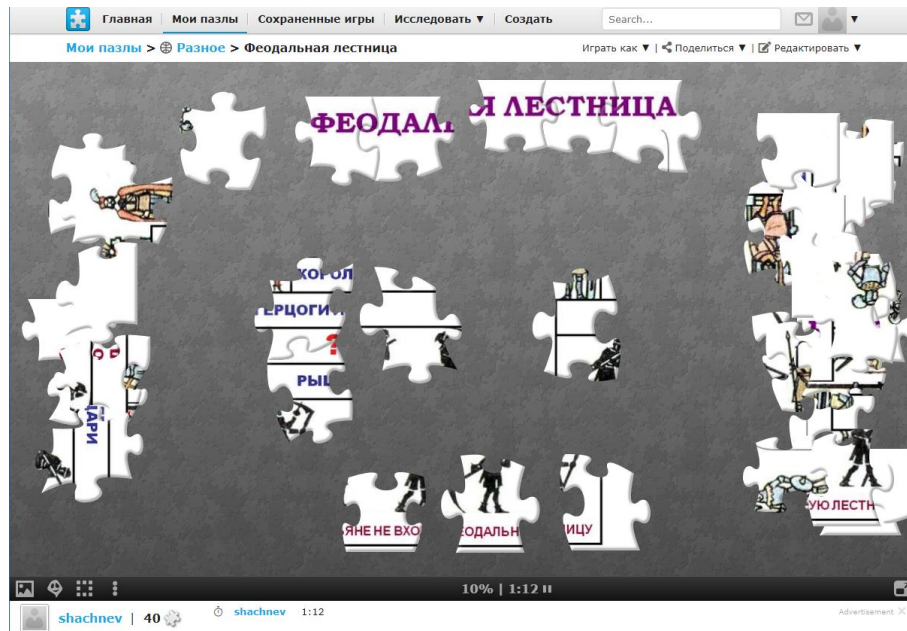




Пазл-задание по истории Средних веков (6 класс)

Вопросы:

1. Собрать схему «Феодальная лестница».
2. Назвать пропущенное в схеме слово.
3. Дать определение этого понятия.



Пример сетевого ресурса по истории России,
размещенного на сайте дистанционного образования МБОУ СОШ № 17

<http://school17kovrov.ru/moodle3/moodle/course/view.php?id=20>


Данный сетевой ресурс содержит интерактивные учебные задания, созданные на основе использования возможностей онлайн-сервисов.

ДО МБОУ СОШ №17, г. Ковров

Русский (ru) ▾

Андрей Владимирович Шачнев ▾

Эпоха Смуты



Задания и упражнения для самостоятельной работы по теме "Смутное время в истории России"

- Задание "Личности периода Смуты"
- Задание "Смута в истории культуры"
- События Смутного времени на карте
- Понятийный диктант по теме «Смута»
- Задание на анализ источников по Смуте
- Кроссворд "Смутное время"
- Картографический тренинг
- Тест "Смутное время"
- Итоговый тест по теме "Эпоха Смуты"

Бунташный век



Задания и упражнения для самостоятельной работы по теме "Социальные движения во второй половине XVII века в России"

- Бунташный век в лицах
- Задание по теме "Культура времен Алексея Михайловича"
- Бунташный век на карте
- Понятийный диктант по теме "Бунташный век"
- Задание на анализ источников по Бунташному веку
- Бунташный век на карте
- Народные восстания в царствование Алексея Михайловича
- Итоговый тест по «Бунташному веку»

Эпоха Петра I

Эпоха Петра I







Задания и упражнения для самостоятельной работы по теме "Эпоха Петра I"

- Петр I и его окружение
- Задание по теме "Культура Петровской эпохи"
- События петровской эпохи на карте
- Понятийный диктант по теме «Эпоха Петра I»
- Задание на анализ источников по эпохе Петра I
- Великое посольство (картографический тренинг)
- Тест "Реформы Петра I"
- Задания по теме "Преобразования Петра I"
- Викторина
- Итоговый тест по эпохе Петра I

Эпоха дворцовых переворотов



Задания и упражнения для самостоятельной работы по теме "Дворцовые перевороты"

-  Дворцовые перевороты в лицах
-  Задание по теме "Культура Дворцовых переворотов"
-  Дворцовые перевороты на карте
-  Понятийный диктант по эпохе дворцовых переворотов
-  Задание на анализ источников по Эпохе дворцовых переворотов
-  Картографический тренинг
-  Внешняя политика Дворцовых переворотов
-  Кроссворд "Эпоха дворцовых переворотов"
-  Тест "Дворцовые перевороты"

Методика диагностики направленности учебной мотивации (по Дубовицкой Т.Д.) и результаты анкетирования учащихся по годам обучения

Источник: Психологическая наука и образование. – 2002. - №2. - С.42-46.

<http://www.ddtvorkuta.ru/wp-content/uploads/metod/metod.pdf>

Цель методики – выявление направленности и уровня развития внутренней мотивации учебной деятельности обучающихся при обучении в различных творческих объединениях (студиях, секциях).

Общая характеристика методики.

Методика состоит из 20 суждений и предложенных вариантов ответа. Ответы в виде + и – записываются либо на специальном бланке, либо на простом листе бумаги напротив порядкового номера суждения. Обработка производится в соответствии с ключом. Методика используется со всеми категориями обучающихся, начиная с 12-летнего возраста.

Инструкция

Вам предлагается принять участие в исследовании, направленном на повышение эффективности обучения. Прочитайте каждое высказывание и выразите своё отношение к изучаемому предмету, проставив напротив номера высказывания свой ответ, используя для этого следующие обозначения:

верно (++);
пожалуй, верно (+);
пожалуй, неверно (-),
неверно (--).

Опросник

Помните, что качество наших рекомендаций будет зависеть от искренности и точности Ваших ответов. Благодарим за участие в опросе.

1. Занятие данным видом деятельности даёт мне возможность узнать много важного для себя, проявить свои способности.
2. Заниматься данным видом деятельности мне интересно, и я хочу знать о нём как можно больше.
3. Занимаясь данным видом деятельности мне достаточно тех знаний, которые я получаю на занятиях.
4. Учебные задания по данному виду деятельности мне неинтересны, я их выполняю, потому что этого требует педагог.
5. Трудности, возникающие при занятии видом деятельности, делают его для меня ещё более увлекательным.
6. При изучении данного вида деятельности кроме книг и журналов, рекомендованных педагогом, самостоятельно читаю дополнительную литературу.
7. Считаю, что трудные теоретические вопросы по данному виду деятельности можно было бы не изучать.
8. Если что-то не получается по данному виду деятельности, стараюсь разобраться и дойти до сути.
9. На занятиях у меня часто бывает такое состояние, когда «совсем не хочется учиться».
10. Активно работаю и выполняю задания только под контролем педагога.
11. Изучаемый материал с интересом обсуждаю в свободное время (в школе, дома) со своими одноклассниками, друзьями.
12. Стараюсь самостоятельно выполнять задания, не люблю, когда мне подсказывают.
13. По возможности стараюсь попросить кого-то выполнить задание за меня.
14. Считаю, что все знания являются ценными и по возможности нужно знать об изучаемом виде деятельности как можно больше.
15. Оценка для меня важнее, чем знания.
16. Если я плохо подготовлен(а), то особо не расстраиваюсь и не переживаю.
17. Мои интересы и увлечения в свободное время связаны с видом деятельности, которым я занимаюсь в творческом объединении (студии, секции).
18. Данный вид деятельности даётся мне с трудом, и мне приходится заставлять себя выполнять учебные задания.
19. Если по болезни (или другим причинам) я пропускаю занятия в творческом объединении (студии, секции), то меня это огорчает.
20. Если бы было можно, то не посещал бы творческое объединение студию, секцию), но родители меня заставляют его посещать.

Обработка результатов.

Подсчёт показателей опросника производится в соответствии с ключом, где «да» означает положительные ответы (верно; пожалуй, верно), а «нет» - отрицательные (пожалуй, неверно; неверно).

Ключ:

Да	1	2	5	6	8	11	12	14	17	19
Нет	3	4	7	9	10	13	15	16	18	20

За каждое совпадение с ключом начисляется 1 балл. Чем выше суммарный балл, тем выше показатель внутренней мотивации к виду деятельности. При низких суммарных баллах доминирует внешняя мотивация.

Анализ результатов.

Для определения уровня внутренней мотивации могут быть использованы также следующие нормативные границы:

0 – 5 баллов – низкий уровень внутренней мотивации

6 – 14 баллов – средний уровень внутренней мотивации

15 – 20 баллов – высокий уровень внутренней мотивации.

Результаты тестирования по годам

2017-2018 учебный год

Вопрос №№	ученик						
	В	Г	Б	Д	М	Т	А
1	1	1	1	1	1	1	1
2		1		1	1		
3	1	1	1	1		1	
4		1	1	1			1
5		1		1		1	
6	1	1	1	1		1	
7		1	1	1	1		1
8	1	1		1		1	
9		1	1	1		1	1
10		1	1	1	1		
11		1	1	1		1	
12		1		1		1	
13		1		1	1	1	
14		1	1	1	1	1	
15		1	1	1		1	1
16	1	1			1	1	
17							
18							
19							
20							
ВСЕГО	5	16	10	15	7	12	5
Уровень мотивации	Н	В	С	В	С	С	Н

2016-2017 учебный год

вопрос	ученик						
	В	Г	Б	Д	М	Т	А
1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1		1	1		
3	1	1	1	1		1	

А.В.Шачнев

4		1	1	1			1
5		1		1		1	
6	1	1	1			1	
7		1	1	1	1		1
8	1	1		1		1	
9		1	1			1	1
10		1	1	1	1		
11		1	1	1			
12		1		1		1	
13		1			1	1	
14		1	1	1		1	
15		1	1	1			
16		1			1		
17							
18							
19							
20							
ВСЕГО	5	16	10	12	6	9	4
Уровень мотивации	Н	В	С	С	С	С	Н

2015-2016 учебный год

вопрос	ученик						
	В	Г	Б	Д	М	Т	А
1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1			1		
3		1	1			1	
4		1		1			1
5							
6	1	1	1	1		1	
7					1		
8	1	1					
9		1	1	1		1	1
10		1			1		
11							
12		1		1			
13		1					
14					1	1	
15		1	1				
16		1					
17							
18							
19							
20							
ВСЕГО	4	12	5	5	5	5	3
Уровень мотивации	Н	С	Н	Н	Н	Н	Н