**Использование Электронных ресурсов в преподавании курса «Самосовершенствование личности»**

***Селевко А. Г., Соловьева ОМ., г. Ярославль***

Изменение технологии получения знаний учащимися на основе таких важных дидактических свойств компьютера, как индивидуализация и диффе­ренциация учебного процесса при сохранении его целостности, ведет к ко­ренному изменению роли педагога. Главной его компетенцией становится роль помощника, консультанта, навигатора как в мире знаний, так и в станов­лении у ученика «целостного качества быть Личностью». Лозунг образования «учить знаниям» также трансформируется от «учить учиться» к актуаль­ному для информационного общества «учить оптимальному выбору индиви­дуального образовательного маршрута» и способов его прохождения, т.е. «навигации в образовании», а может быть и еще шире - выбору образа жизни, области саморазвития.

В зависимости от методического построения занятия, компьютер спосо­бен работать в режиме разных технологических парадигм:

* ***репродуктивной*** («педагогика Упанишад»: следуй за мной, делай, как я);
* ***интерактивной*** («педагогика Сократа»: движение к истине через раз­мышление ученика, отвечающего на вопросы учителя);
* ***развивающей*** («педагогика саморазвития», «индивидуальная образова­тельная программа»: преподаватель определяет цель и средства познания, ученик сам избирает пути и способы, которые ведут к цели);
* ***парадигмы саморазвития*** - свободного путешествия в пространстве культуры.

Также широко варьируются и формы обучения.

**Индивидуализация обучения.** Компьютер практически решает пробле­му ***индивидуализации*** обучения. Обычно ученики, медленнее своих товари­щей усваивающие объяснения учителя, стесняются поднимать руку, задавать вопросы. Имея в качестве партнера компьютер, они могут многократно по­вторять материал в удобном для себя темпе и контролировать степень его ус­воения. Пространство компьютерной поддержки процесса индивидуализации обучения неограниченно. Индивидуальная образовательная программа может использовать различные информационные средства и быть в различной сте­пени самостоятельной и осуществляться в виде:

* выполнения индивидуального задания в классе;
* работы с модульной частью электронного пособия (изучение нового, упражнения, лабораторная работа, контрольные работы);
* самостоятельного освоения учебного предмета по электронному учеб­нику;
* свободного путешествия по пространству культуры.

Компьютерные средства обучения называют ***интерактивными***, они об­ладают способностью «откликаться» на действия ученика и учителя, «всту­пать» с ними в диалог, что и составляет главную особенность методик ком­пьютерного обучения.

Интерактивный характер взаимодействия с компьютером обеспечивается обучающим диалогом, множественным выбором решений, выходом на базы данных и др.

**Групповые формы работы.** Помимо развития индивидуальных форм обучения, появляются и новые многообещающие формы ***совместного ком­пьютерного обучения.*** В перспективе создание компьютерных сетей позво­лит ученикам различных школ, и даже регионов, работать совместно, не вы­хода из своего дома, класса.

Компьютер может использоваться ***на всех этапах*** процесса обучения, при объяснении (введении) нового материала, закреплении, повторении, кон­троле. При этом для ребенка он выполняет различные функции, учителя, рабочего инструмента, объекта обучения, сотрудничающего коллектива, досу­говой (игровой) среды.

**Представление информации.** Компьютер значительно расширяет ***воз­можности представления*** информации. Главная методическая проблема преподавания смещается от «как лучше рассказать материал» к тому, «как лучше его показать». Применение цвета, графики, мультипликации, звука, всех современных средств видеотехники позволяет воссоздать реальную об­становку деятельности *{например, позволяет «погрузить» учащегося в кон­кретную историческую эпоху\ поставить его в положение участника исто­рических событий, первооткрывателя земель)* и т.д.

***Гипертекст*** - организация информационно-поисковых массивов, при котором отдельные информационные элементы (документографические, фак­тографические, полнотекстовые, графические и др.) связаны между собой ас­социативными отношениями, обеспечивающими быстрый поиск необходи­мой информации и/или просмотр взаимосвязанных указанными отношениями данных. Гипертекст позволяет информации стать составной частью глобаль­ного открытого полилога (широкий обмен мыслями, значениями, в который вступает автор любого гипертекста, возможность создания книги «тысячи и одного автора»), интертекстом (взаимодействие между гипертекстами, потен­циальная сверхъемкость гипертекста). Главной характеристикой гипертекста является не протяженность, а нелинейность, связность, структурированность, насыщенность разнородными связями и, кроме того, содержательная полнота, что позволяет связывать в гигантском социальном супертексте все проявле­ния культуры.

Поскольку наглядно-образные компоненты мышления играют исключи­тельно важную роль в жизни человека, то использование их в обучении, в том числе при разъяснении многих теоретических понятий, оказывается чрезвы­чайно эффективным; компьютерная графика помогает детям незаметно ус­ваивать учебный материал, манипулируя различными объектами на экране дисплея, меняя скорость их движения, размер, цвет и т.д.

Компьютер представляет в наглядной форме различного рода зависимо­сти, числовые соотношения, вводит ребят в мир математических абстракций за счет привязки их к наглядным образам, поэтому они прочнее запечатлева­ются в сознании ребенка.

***Компьютерное моделирование*** (экспериментирование) весьма эффек­тивно с точки зрения понимания природных взаимосвязей и формирования естественнонаучной картины мира. Компьютерная программа может задавать параметры какой-либо экологической системы, а ученик, используя (модели­руя) различные воздействия на окружающую среду, будет наблюдать слож­ную динамику системы, в том числе последствия своего вмешательства в ее жизнь.

**Мультимедиа.** Современные программные средства обучения являются мультимедийными. Мультимедиа - область компьютерной технологии, по­зволяющая объединить в одном техническом устройстве (компьютере) неко­торые возможности других технических устройств (например, магнитофона, видеоплеера, телефона и т.д.), что позволяет работать с программами, украшенными анимацией, стереозвуком, видеоизображением и массой других видео- и ау**­**диоэффектов.

Мультимедиа обеспечивают переход от жестко фиксированного текста, характерного для классической письменной культуры, к «мягкому» - на экра­не компьютера. Мгновенная готовность мультимедиа-текста к трансформа­ции буквально подталкивает читателя-зрителя к диалогу с ним, в результате чего обеспечивается восприятие информации сразу несколькими органами чувств в сочетании с быстрым доступом и интерактивными возможностями работы с ней. Это дает большие возможности для развития особого, «визу­ального мышления» (Р. Арнхейм), играющего самостоятельную роль в разви­тии и жизнедеятельности человека.

Внедрение в технологии компьютерного обучения аудиовизуальных (мультимедийных) образов позволяет надеяться на использование всех важ­нейших способностей восприятия человека для развития детей.

**Вариативность использования средств ИКТ.** Возможности компьютера могут быть использованы в предметном обучении в следующих вариантах:

* ***полная замена*** деятельности учителя компьютерным программным средством, электронным учебным пособием по предмету (CD-ROM, DVD). Компьютер позволяет внести принципиальные изменения в содержание обу­чения, качественно иначе строя учебные предметы. *Примеры: изменения в по­строении учебного предмета в**компьютерных программах по геометрии, языкам, предметам художественного цикла - рисованию, музыке и предме­там к профессионального профиля.*
* ***частичная замена*** деятельности учителя компьютерными обучающими программами (по отдельным темам, вопросам предмета) состоит в ***использо­вании*** учителем ***своего сценария*** изучения учебного материала с использова­нием фрагментов имеющегося программного обеспечения по предмету. При этом учитель, оставаясь центральной фигурой учебного процесса, выполняет управляющие воздействия по отношению к учащимся, отбирает учебные за­дачи, контролирует ход их решения и определяет характер и меру помощи.
* ***фрагментарное*, *выборочное использование дополнительного мате­риала,*** аудио- видеонаглядности из электронных хрестоматий, энциклопедий, музеев, контролирующих и других дополнительных материалов предметного учебно-методического комплекта. Появление мультимедиа технологий вывело взаимодействие компьютера и человека на новый уровень. Сегодня ученик на своем рабочем месте может просмотреть видеосюжет документальной или художественной кинохроники, прослушать голоса природы, наблюдать социальные и физические явления в высококачественной анимации, пройти аудиотренинг по иностранному языку, стать участником общественного мероприятия.
* ***использование тренинговых программ*** для закрепления материала. Тенденции развития компьютерной техники обещают почти фантастиче­ские возможности имитации действительности. Человек в этой имитации, на­зываемой виртуальной реальностью, становится как бы частью среды, субъ­ектом действия. В таких имитациях компьютер обращается к ***эмоциональной сфере*** личности субъекта. Это может оказать стимулирующее воздействие на творческую активность ребенка, поскольку обращение к эмоциям способно создать психологический климат, благоприятный для формирования новых подходов и более эффективного решения познавательных задач. Компьютер включает ***творческое воображение*** человека.
* ***использование диагностических и контролирующих материалов***, имеющихся на электронном носителе или разработанных учителем; компью­тер позволяет качественно улучшить контроль за деятельностью учащихся, вести мониторинговый режим, создает возможность сохранения хода и ре­зультатов решения различных задач, обеспечивая при этом гибкость управле­ния учебным процессом.
* ***выполнение домашних самостоятельных и творческих заданий*** уча­щимися с последующей демонстрацией их на уроках или внеклассной работе. Компьютер позволил разработать новые типы учебных задач, в частно­сти, задачи исследовательского характера, задачи, направленные на рефлек­сию учащимися своей деятельности, на ее саморегуляцию.
* ***использование*** компьютера для вычислений, построения графиков.
* **использование программ**, *имитирующих опыты и лабораторные ра­боты {программа «Матлаб» и др.).*
* ***использование игровых и занимательных программ*** для закрепления материала, мотивации, психологической разрядки.

Деятельность учителя, организующего учебный процесс, т.е. целенаправ­ленную и сложную по структуре работу ученика при получении, закреплении или контроле знаний, содержательно соответствует деятельности ***разработ­чика автоматизированных информационных*** обучающих программ. Учи­тель должен не только понимать, какие знания и в каком виде передаются ученику, как можно проверить полноту знаний, какую роль должны и могут сыграть компьютерные средства, но и продумать и организовать сам процесс общения учеников с компьютером, сопоставить функции компьютерных средств и действия ученика, виды представления и способы подачи учебного материала с помощью компьютерных средств. В этом случае и идет речь о разработке учебного процесса, понимаемого как определенная технология.

Мотивация деятельности учения. Компьютер позволяет усилить ***моти­вацию*** учения. Усвоение знаний, связанных с большим объемом цифровой и иной конкретной информации, путем активного диалога с персональным ком­пьютером более эффективно и интересно для ученика, чем штудирование учебника. С помощью обучающих программ ученик может моделировать ре­альные процессы, а значит - видеть причины и следствия, понимать их смысл. ***Интерес*** создается также разнообразием и красочностью информации ***(текст*** + ***звук*** + ***мультипликация*** + ***видео*** + ***цвет).*** Этому способствует не только новизна работы с компьютером, но и возможность регулировать предъявления учебных задач по трудности, поощрение правильных решений.

Компьютер позволяет ***устранить*** одну из важнейших причин отрица­тельного отношения к учебе - ***неуспех***, обусловленный непониманием сути проблемы, значительными пробелами в знаниях и т.д. На компьютере ученик получает возможность довести решение любой учебной задачи до конца, опираясь на необходимую помощь.

Компьютер может влиять на мотивацию учащихся, раскрывая ***практиче­скую значимость*** изучаемого материала, предоставляя им возможность ис­пробовать умственные силы и проявить оригинальность, поставив интерес­ную задачу, задавать любые вопросы и предлагать любые решения без риска получить за это низкий балл, - все это способствует формированию положи­тельного отношения к учебе.

Еще одним источником мотивации являются игровые возможности ком­пьютера.

Программное обеспечение компьютера вообще создает общий ***игровой фон общения*** человека с машиной. Эта особенность не ограничивается сугу­бо игровыми моделями компьютера. А предлагая интерфейс, имеющий иронически-шутливую окраску, компьютер привносит положительный эмоцио­нальный характер в мыслительный и творческий процесс.

Наконец, особым достоинством компьютера, неоценимым в процессе обучения, являются его «выдержка» и «спокойствие», «***дружественность***» по отношению к пользователю.

Электронные пособия содержат текст, его звуковое и аудиовизуальное сопровождение, а также упражнения, задания и тесты.

В целом пособие представляет собой богатый материал для разработки учителем уроков развивающего характера.