

УДК 373.1

Вера Евгеньевна Евдокимова
Екатерина Евгеньевна Горева
г. Шадринск

Образовательная платформа Joyteka как инструмент создания цифровых образовательных ресурсов

В данной статье обоснована актуальность применения образовательных онлайн платформ в процессе обучения и применения их для создания учебных материалов. Приведена классификация электронных образовательных ресурсов. Определено место цифровых образовательных ресурсов среди электронных. Доказывается потребность в использовании платформ, необходимых для создания цифровых ресурсов учебного назначения.

Авторами достаточно подробно описывается алгоритм создания цифрового образовательного ресурса «Викторина» на онлайн платформе Joyteka, подробно рассмотрен ее инструментарий и функционал. Акцентируется внимание на том, что данный ресурс возможно использовать на разных этапах урока в процессе обучения школьников как при офлайн-обучении, так и в дистанционном формате. Описана реализация созданного ресурса в учебном процессе.

Данная статья может быть полезна для учителей и педагогов дополнительного образования.

Ключевые слова: цифровые образовательные ресурсы, образовательная онлайн-платформа Joyteka, викторина.

Vera Evgenievna Evdokimova
Catherine Evgenievna Goreva
Shadrinsk

Joyteka educational platform as a tool for creating digital educational resources

This article substantiates the relevance of using online educational platforms in the learning process and using them to create educational materials. The classification of electronic educational resources is given. The place of digital educational resources among electronic ones has been determined. The urgency of using the platforms necessary to create digital educational resources is proved.

The authors describe the algorithm for creating a digital educational resource “Quiz” on the Joyteka online platform, its tools and functionality are considered in detail. Attention is focused on the fact that this resource can be used at different stages of the lesson in the process of teaching students both in offline learning and in a remote format. The implementation of the created resource in the educational process is described. This article may be useful for teachers and educators of additional education.

Keywords: digital educational resources, online educational platform Joyteka, quiz.

В настоящее время происходит цифровизация всех сфер человеческой деятельности. Сфера образования также не остается в стороне. Современные педагоги все чаще прибегают к использованию цифровых образовательных ресурсов как эффективного средства обучения, открывающего широкие возможности для повышения качества и результативности образования.

Реализация федеральных программ, направленных на решение задач цифровизации образования, включает разработку электронных образовательных ресурсов, увеличение квалификации педагогов в области применения информационных и коммуникационных технологий [10]. Электронные образовательные ресурсы могут быть классифицированы по следующим признакам [9]:

- способу применения в образовательном процессе;
- целевому уровню и ступени образования;
- форме обучения;
- тематике;
- целевой аудитории;
- типу электронных образовательных ресурсов;
- целевому назначению;
- функции, выполняемой в образовательном процессе;
- степени дидактического обеспечения специальности;
- виду образовательной деятельности;
- характеру представления информации;
- степени интерактивности;
- степени соответствия действующим государственным образовательным стандартам.

Цифровые образовательные ресурсы (ЦОР) являются видом электронных образовательных ресурсов и отличаются от первых тем, что у педагога появляется возможность создавать или редактировать учебные материалы. Подобные ресурсы могут состоять из разных видов информации: текстовой, звуковой, видеообъектов и изображений.

На создание авторских ЦОР педагог тратит достаточно много времени. Чтобы решить данный вопрос, целесообразно использовать образовательные онлайн ресурсы, которые, в большинстве своем, представляют программы-шаблоны. Подобные ресурсы сети Интернет рассматривают как «громоздкий потенциал образовательных ресурсов» [7].

Интернет-ресурсы образовательного назначения – это ресурсы, материализованные в компьютерной сети: информационные продукты труда специалистов, занимающихся проблемами образования; компьютерные обучающие программы; обучающие системы на базе мультимедиа технологий; распределенные базы данных; личные Web-страницы; сайты и презентации [2].

В настоящее время существует множество образовательных платформ, например, таких как, *Skysmart*, *Платформа Joyteka*, *Сайт ЯКласс*, *Сайт Российская электронная школа* и другие. В рамках данной статьи более подробно будет рассмотрен принцип работы на образовательной платформе Joyteka, которая представляет собой интернет ресурс, позволяющий учителю создавать учебные материалы [3].

Платформа является бесплатной, но для полноценной работы и эффективного использования всех ее ресурсов, необходимо пройти регистрацию на официальном сайте <https://joyteka.com/ru> (рис. 1)

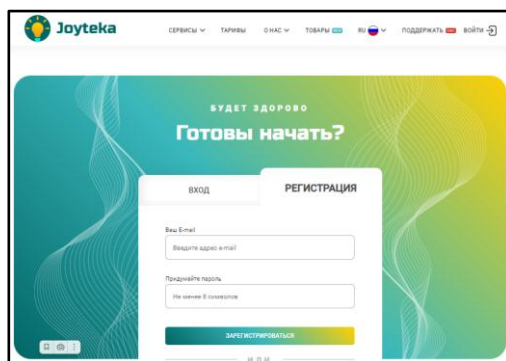


Рис. 1

После регистрации педагогу становятся доступны шесть видов заданий:

1. Образовательная игра «Квест».
2. Веб-сервис «Видео».
3. Интеллектуальная игра «Викторина».
4. Игра «Термины».
5. Сервис проверки знаний «Тест».
6. Интерактивная литература «Текст-квест».

Рамки статьи не позволят раскрыть функционал каждого задания, поэтому представим алгоритм создания интерактивного задания «Интеллектуальная игра «Викторина».

Викторина – это совокупность вопросов по определенной тематике, на которые необходимо дать краткие и емкие ответы [6]. Она является одним из лучшим способом проверки и закрепления знаний учащихся в игровой форме. Так же викторина способна повысить мотивацию к обучению и развитию познавательного интереса [5].

Данный тип урока давно используется в педагогической практике. Одним из ярких примеров викторины служит российская телеигра-викторина «Своя игра». Так как данный род занятий подразумевает охват нескольких областей знаний, то целесообразно использовать викторину в качестве повторения не одной темы, а целой главы [1].

Для создания данной викторины необходимо заранее подготовить карточки-задания, которые будут появляться при выборе вопроса. Формат для загрузки предметных заданий – графические файлы – изображения популярных форматов: jpg, png, bmp и т.п. Задания проще всего подготовить в редакторе презентаций. При сохранении созданной презентации с заданиями, если выбрать тип файла изображение, каждый слайд презентации сохранится как отдельная картинка. Для викторины можно создавать несколько тем, но в каждой теме только пять задний (от 100 до 500 баллов в зависимости от сложности). Готовая викторина выглядит следующим образом (рис. 2).

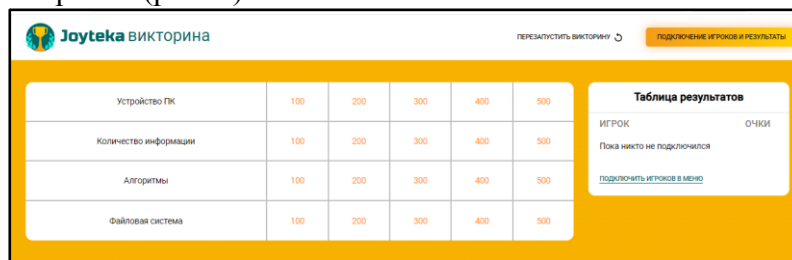


Рис. 2

После создания викторины мы можем выбрать подходящий для нас способ поделиться продуктом: номер, прямая ссылка, уникальный QR-код на ваше занятие. Номер и прямую ссылку удобно предоставлять учащимся для домашнего входа, а QR-код можно разместить на доске, для быстрого входа в ресурс.

Викторина отличается от других видов заданий, тем, что обязательным условием для её работы является запуск создателем (рис. 3). Это обуславливается тем, что учитель может контролировать начисление баллов через свое устройство.

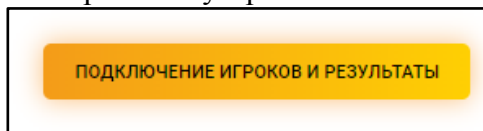


Рис. 3

Для игры учащимся необходимо иметь устройство, которым может выступать смартфон. При входе в викторину у учащихся появляется окно, в которое необходимо внести своё имя. Так же можно использовать данное окно для ввода названия команды (рис. 4).

Рис. 4

Количество участников, которые могут подключиться к викторине ограничено. Максимальное количество – 5. В связи с этим необходимо разделить учащихся на команды. При работе в команде ученики совершенствуют свои навыки, такие как: коммуникация, умение работать в команде, умение слушать и слышать других. Одним из преимуществ данного сервиса является то, что учитель может контролировать учащихся, которые подключаются к викторине и удалить «лишних» игроков в «Списке игроков» (рис.5).

Список игроков		
Игрок	Очки	Управление
1. Лев	0	⊗
2. Сергей	0	⊗
3. Полина	0	⊗

Рис. 5

После подключения всех игроков необходимо вернуться в игру, для того чтобы подключившиеся игроки появились в таблице справа от викторины и можно было начать игру. Игра начинается с выбора темы и стоимости вопроса одной из команд. Порядок хода можно определить с помощью жеребьевки или идти по тому порядку, по которому учащиеся вошли в игру. Права ответа предоставляется учащемуся, который первый нажал на кнопку со своего устройства (рис. 6).

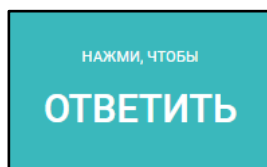


Рис. 6

Правильные ответы приносят команде баллы, а неправильные – отнимают, таким образом команда может уйти в минус. Если учащийся ответил неверно, то его противник может попытаться ответить на данный вопрос и заработать баллы в свою копилку. Начисление баллов происходит в реальном времени и отображается в таблице. Учитель начисляет баллы с помощью устройства, на котором запустил викторину (рис. 7).

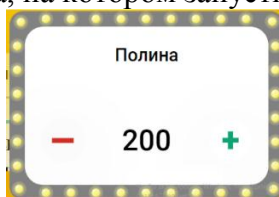
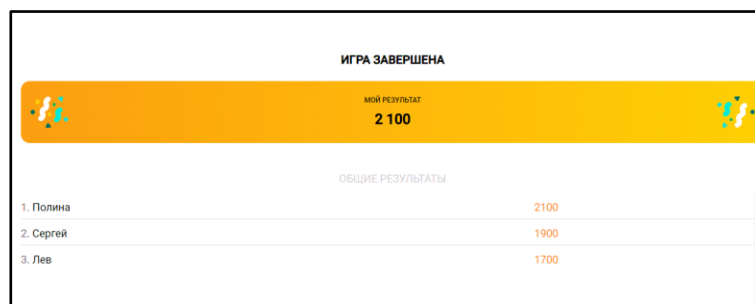


Рис. 7

Игра продолжается до последнего вопроса. По окончании игры набранные баллы суммируются и выводятся на экран учащихся. Так же учащиеся могут увидеть общие результаты (рис. 8).



ИГРА ЗАВЕРШЕНА

МОЙ РЕЗУЛЬТАТ
2 100

ОБЩИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1. Полина	2100
2. Сергей	1900
3. Лев	1700

Рис. 8

Игру-викторину можно использовать на всех этапах урока: при опросе, изучении нового материала, закреплении. Наиболее эффективно бывает использование викторины при повторении, когда требуется в обобщенной форме выявить знания и умения учащихся [3].

Использование викторины на уроке повышает познавательный интерес школьников к изучаемому предмету, развивает наблюдательность, внимание, память, мышление, а также коммуникативные навыки учеников.

Помимо описания применения данного сервиса, необходимо еще остановиться на некоторых моментах. Первое, данный сайт условно бесплатный, то что было представлено выше – создавалось в бесплатной версии. Тарифы и их стоимость можно посмотреть в личном кабинете пользователя.

Второй момент – на платформе, при создании ЦОР, у педагога появляется возможность получения сертификата, с указанием разработанных ресурсов. Неплохой плюс к портфолио педагога.

Также следует отметить, что разработчики платформы ежемесячно вносят обновления и корректировки в данный сервис и у педагога появляется возможность принять участие в совершенствовании этого интернет ресурса.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что образовательная платформа Joyteka – это уникальный помощник для современного учителя, так как она мотивирует учащихся к обучению.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Гаврилова, Э.Н. Электронные образовательные ресурсы как инструмент системы обучения / Э.Н. Гаврилова. – Текст : непосредственный // Актуальные вопросы современной экономики. – 2021. – № 9. – С. 21-26.

2. Гогицаева, О.У. Цифровые образовательные ресурсы в профессиональной деятельности педагога / О.У. Гогицаева, В.К. Кочисов. – Текст : непосредственный // ЦИТИСЭ. – 2022. – № 2 (32). – С. 182-190.

3. Евдокимова, В.Е. Возможности образовательных платформ для организации учебного процесса / В.Е. Евдокимова, О.А. Кириллова. – Текст : непосредственный // Современные наукоемкие технологии. – 2022. – № 9. – С. 120-125.

4. Коротеева, А.С. Цифровые образовательные ресурсы как средство повышения эффективности усвоения информации обучающимися / А.С. Коротеева. – Текст : непосредственный // Педагогическая перспектива. – 2022. – № 2. – С. 78-82.

5. Коротеева, А.С. Цифровые образовательные ресурсы как средство повышения эффективности усвоения информации обучающимися / А.С. Коротеева, Т.В. Челпаченко. – Текст : непосредственный // Историко-педагогический журнал. – 2022. – № 3. – С. 126-133.

6. Никулова, Г.А. Педагогический дизайн дисциплины "Электронные и цифровые образовательные ресурсы" для студентов педвуза / Г.А. Никулова. – Текст : непосредственный // Современные информационные технологии в образовании : материалы XXXII конф., Троицк-Москва, 29–30 июня 2021 г. – Троицк-Москва : Фонд новых технологий в образовании «Байтик», 2021. – С. 297-298.

7. Поляков, Д.А. Цифровые образовательные ресурсы в образовании / Д.А. Поляков. – Текст : непосредственный // Научный Лидер. – 2022. – № 27(72). – С. 24-26.

8. Тарасова, Н.В. Электронные образовательные ресурсы как дидактический инструмент цифровой трансформации общего образования: проблемы использования / Н.В. Тарасова, И.П. Пастухова, С.Г. Чигрина. – Текст : непосредственный // Перспективы науки и образования. – 2022. – № 5 (59). – С. 518-532.

9. Шибакова, Л.Г. Цифровые образовательные ресурсы как составляющая инновационной образовательной среды / Л.Г. Шибакова. – Текст : непосредственный // Цифровизация образования: поиск и выбор инновационных решений : материалы Междунар. науч.-практ. конф., Челябинск, 24–26 марта 2022 г. – Челябинск : Библиотека А. Миллера, 2022. – С. 245-247.

10. Электронные образовательные ресурсы как средство активизации познавательного интереса обучающихся 7-9 классов / Т.Л. Блинова, А.В. Закирова, Э.О. Ладэ, В.А. Леконцева. – Текст : непосредственный // Актуальные вопросы преподавания математики, информатики и информационных технологий. – 2021. – № 6. – С. 23-29.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ:

В.Е. Евдокимова, кандидат педагогических наук, доцент кафедры физико-математического и информационно-технологического образования, ФГБОУ ВО «Шадринский государственный педагогический университет», г. Шадринск, Россия, e-mail: evdokimovavera@yandex.ru.

Е.Е. Горева, студент института информационных технологий, точных и естественных наук, ФГБОУ ВО «Шадринский государственный педагогический университет», г. Шадринск, Россия, e-mail: goreva2002@gmail.com.

INFORMATION ABOUT THE AUTHORS:

V.E. Evdokimova, Ph. D. in Pedagogical Sciences, Associate Professor, Department of Physics, Mathematics and Information Technology Education Shadrinsk State Pedagogical University, Shadrinsk, Russia, e-mail: evdokimovavera@yandex.ru.

S.E. Goreva, Undergraduate Student, Institute of Information Technologies, Exact and Natural Sciences, Shadrinsk State Pedagogical University, Shadrinsk, Russia, e-mail: goreva2002@gmail.com.