

ИНТЕРАКТИВНАТА МУЛТИМЕДИЯ ВЪВ ВИРТУАЛНАТА КЛАСНА СТАЯ ПРИ РАБОТА В ГРУПА ЗА ЦОУД

Мария Методиева Икономова, Петрана Костадинова Пицева
Първо основно училище „Св. св. Кирил и Методий“, Гоце Делчев

INTERACTIVE MULTIMEDIA IN THE VIRTUAL CLASSROOM WHEN WORKING IN A GROUP FOR ALL-DAY ORGANIZATION OF THE SCHOOL DAY

Mariya Metodieva Ikonomova, Petrana Kostadinova Pitseva
First primary school „St. Cyril and St. Methodius“, Gotse Delchev

Abstract: The article examines the interactive multimedia in the virtual classroom in Teams and the opportunities it opens for modern society and its advantages in distance learning working in a group for all-day organization of the school day. The virtual classroom is presented as a room of the future.

Keywords: virtual classroom, interactive multimedia

Днес информационните технологии предоставят нови алтернативи за обучение по начин, немислим няколко десетилетия преди това. Те дават възможност знанието да достигне до учениците по най-разнообразни начини. Допринесоха много за развитието на дистанционното обучение през 21 век. Мнозинството от днешните учители, родители и ученици трябва да са подготвени за бъдещето на технологиите, защото те стават част от нашия живот и нашето ежедневие.

Използването на интерактивната мултимедия във виртуалната класна стая е ключова за съвременния ученик. Разгледан в контекста на проблемите на началното училище, въпросът за приложението на информационните и компютърните технологии изисква специално внимание. В началното училище информационно-технологичното обогатяване на педагогическия процес не може да бъде просто подобие или съкратен вариант на аналогичното явление в по-горните класове. Сложният синтез между традиция и новаторство в първите класове на образователната система изисква изграждане на ясна научнообоснована стратегия, отчитаща спецификата на мисловната дейност, приоритетите в развитието на личността на детето, съхраняването на неговата индивидуалност, както и признаването на уникалността му.

Креативността на педагогическия субект е важна, но е важна и готовността за възприемане, разбиране и подкрепа на новото. Това са същностни компоненти на иновативната култура на педагога новатор, чийто ум бихме могли да характеризираме като open mind, т.е. отворен, възприемчив. Готовността и възприемчивостта към нововъведенията бе важна предпоставка за ефективното прилагане на дистанционното обучение, с което днешният учител се справи блестящо. Децата днес от все по-ранна възраст навлизат в света на технологиите. Но освен за забавление, те идват на помощ и в обучението и писането на домашната работа [1].

Интерактивната мултимедия е комплексно педагогическо нововъведение и все по-интензивно започва да моделира характеристиките на съвременното институционално обучение. Именно в свойството на определена технология да бъде интерактивна се крият нейните потенциални възможности за повишаване на ефективността на обучението и в частност на ученето.

Интерактивното мултимедийното обучение позволява да се утвърди нов, конструктивистки подход в педагогическата дейност. Благодарение на него се засилва сътрудничеството между субектите, осъществяващи обучението. Те стават способни да моделират творчески учебното съдържание по различните изучавани предмети в началния курс, да създават и разпространяват медийни текстове, да прекодират информацията, адекватно да я интерпретират и използват. Основните достойнства на интерактивната мултимедия в обучението са следните:

- реализират възможно най-пълноценно т.нар. „златно правило“ на великия славянски педагог Ян Амос Коменски, т.е. позволяват богато и динамично онагледяване на информацията и комплексното ѝ въздействие върху човешките сетива, интелект, въображение, чувства и воля;

- активизират обучението, развиват преподаването и ученето в творческа, изследователска насока;
- развиват интензивно интелектуалните и практическите умения за самостоятелна работа и работа в екип;
- предоставят голяма свобода в обучението и възможност за избор и самоизразяване;
- стимулира се развитието на по-отворени и гъвкави практики на обучение;
- насищат положителни емоции учебния процес;
- развиват независимо и критично мислене, аналитичност и креативност;
- позволяват да се осъществи по-добър контрол и самоконтрол в обучението;
- чрез тях се засилват връзките между семейството и училището, между родителите и учителите;
- помагат да се постигне по-добра трайност и систематизация на учебния материал;
- използват се атрактивни похвати и техники за представяне на изучаваното съдържание;
- засилват се процесите на трансфер на знания и умения;
- мултимедиите са свързани с използването на нови, нестандартни методи, похвати и техники, организационни форми и средства на обучение [2].

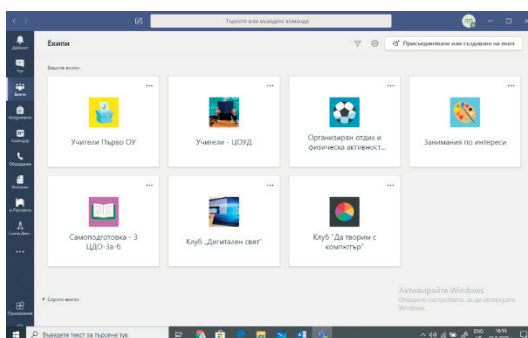
Информационните технологии и работата на учениците с компютър правят обучението по-интересно и по-нагледно. Традиционният учебен процес се разчупва, интересът на учениците се повишава и те стават активни участници в него. Днес, повече от всякога, образованието се нуждае от иновации и нововъведения, от нетрадиционни методи, форми и похвати, които да се прилагат в училище. Не случайно всички училища работят под мотото „Училището – желана територия на ученика“. То е възможно и не е непостижимо, което се доказва с осъществяването на дистанционното обучение [3].

Ние, учителите, много добре разбираме и възможностите, и предизвикателствата на информационно-комуникационните технологии и в частност прилагането на интерактивната мултимедия. Те са движеща сила в нашето ежедневие. Ако искаме да сме адекватни на заобикалящата ни среда, е необходимо да се „нагаждаме“ към нея и към развитието на новите технологии. Качеството и ефективността, както на преподаването, така и на ученето безспорно се повишават от правилното съчетаване на съвременни образователни технологии и нови педагогически подходи, защото позволяват екипна работа, общуване и мобилност.

В този период на пандемия с COVID19, на световна криза, ИКТ спасиха учебната година. Учители и ученици не загубихме ентузиазъм и бързо се приспособихме към създалата се нова ситуация. Виртуалната класна стая даде възможност на всички ни да успеем в това предизвикателство. Безспорно тя е водещ компонент на дистанционното обучение, жив организъм, който непрекъснато се надгражда с подобрения и добавяне на нови инструменти.

Виртуалната класна стая е онлайн базирана среда за преподаване и учене, която имитира качествата на директното общуване в класна стая. Тя е образование от бъдещето. Виртуалната комуникация, която се наложи да ползваме и в часовете по самоподготовка, даде възможност за стимулиране на учениците и по-голяма самостоятелност от тяхна страна.

Ние, учителите на Първо основно училище „Св. св. Кирил и Методий“, гр. Гоце Делчев, използвахме виртуалната класна стая в Teams, чрез предоставените ни акаунти в Office 365 от МОН, което се оказа едно професионално решение за провеждане на висококачествено обучение в реално време (фиг.1). Подобно на реалната класна стая, виртуалната стая предостави възможност за провеждане на обучение и един иновативен начин за подготовка и проверка на домашната работа, както и затвърдяване знанията на учениците в група за целодневна организация на учебния ден.

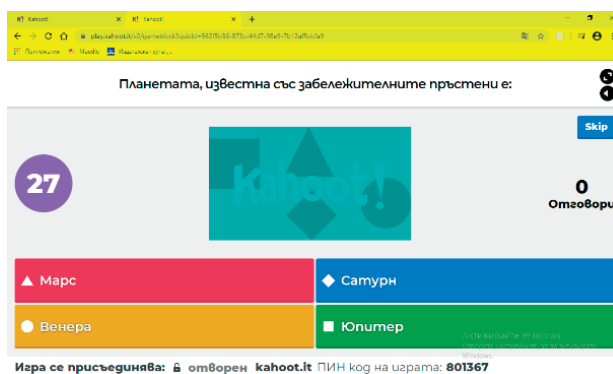


Фигура 1. Класна стая в Teams

Класната стая в Teams предложи максимален брой инструменти за съвместна работа, като например обществени и частни разговори, прехвърляеми контроли за аудио и видео, споделяне на екран, файлове, писане, чат, презентиране на учебен материал, интегрирана бяла дъска и др., което се оказва изключително важно за качествено сътрудничество между учители и ученици. Чрез нея, учениците не изгубиха своята ангажираност, тъй като тя даде възможност за непрекъснато обсъждане на домашната работа, и не само.

Виртуалната класна стая в Teams ни предложи различен модел, който е интерактивен, насочен към технологиите и съсредоточен върху учениците, а когато обучаемите не са просто пасивни наблюдатели, те могат да използват от вроденото си творчество и да се ангажират с учебния процес на по-дълбоко ниво. Киберпространството открива големи възможности за удовлетворяване на потребността на децата от самоизразяване, от изследвания и експерименти.

Игрите могат да имат голям развиващ ефект, имайки се предвид фактът, че играта е най-добре познатият интерактивен метод в педагогическата практика. Развива се интелекта, формира се гъвкавост, креативност, критично мислене у личността. Учениците имаха възможност и да учат, и да се забавляват с игри като Kahoot и LearningApps, например (фиг. 2). Чрез въпроси свързани с учебния материал се преодоляха пропуски и затруднения, затвърди се наученото в часовете при класния ръководител. Изготвяха се забавни презентации с учебна насоченост.



Фигура 3. Приложението Kahoot

И така в условията на съвременното „електронно общество“ в обучението може да се използва най-разнообразна информация – статична или динамична, за да се стигне до мултимедията, която има синтезен характер и предполага активно взаимодействие със света. При това информацията може лесно да се реструктурира в момента на използването ѝ съобразно спецификата на конкретната дидактическа ситуация. Особено важно е, че електронната информация може бързо и лесно да се адаптира към учениците, т.е. тя е „по-приятелски“ настроена към тях. Всичко това позволява да се превъзмогне изолираният характер на образованието, да се преодолее „затворът“ на класната стая и ограниченията на тебеширените класни стаи, да се превърне то в отворено към жизнените потребности [4].

Интерактивната мултимедията при това дава възможност чрез моделиране да се покажат нагледно и разбираемо много скрити явления и процеси, протичащи през вековете, някои природни феномени, а също така и бързо протичащи през времето процеси.

Кои са възможните позитивни учебни ефекти, свързани с използването на интерактивните методи на преподаване?

- Изчезва пропастта между теория и практика.
- Създава се конструктивна учебна среда.
- Използва се с огромен успех проблемно-ориентирания подход.
- Създава се богата образователна среда, която стимулира учениците към активни изяви.
- Реализира се учене чрез изследване.
- В хипермедийна учебна среда учениците достигат до много мнения и идеи, които се различават от тези на учителя, възникват в различни гледни точки, което разширява кръгозора им.
- Развиват се интелектуалните умения на децата, особено тези свързани с анализирането на различни информационни източници.
- Индивидуализират се не само темповете на учене, но и пътищата по които учениците вървят в познавателната си дейност.
- Постига се по-добра мотивация за дейност, с непресъхващ интерес.

- Постига се по-висока работоспособност на учениците, те стават уверени и горди с работата си, подобряват четивните си умения, интерпретаторските си и приложни умения.

Интерактивната мултимедия съдейства за формирането у учениците на естетическо отношение към действителността, създават интерактивна учебна среда с богата визуализация на информацията и възможности за добра логическа преработка на изучавания материал, за прекодиране. Но разбира се, определящ и в случая за качеството на обучението си остава човешкият фактор.

Днес образователната система успява да направи обучението съвместно и интерактивно. И дори пътуването в други пространства не е чиста фантастика. Обогадената виртуална и миксирана реалност са примери за технологии, която подобряват методите на преподаване на учителите, като същевременно правят създаването на поглъщащи уроци, които са забавни и ангажиращи ученика, напълно възможни.

Образованието в България отдавна имаше нужда от по-интерактивен, по-интересен и по-предизвикателен начин на преподаване, за да могат учениците, както да си изградят навици за учене, така и да превърнат знанията в практически умения. Учителите днес осъзнаваме, че класните стаи не са и не трябва да бъдат това, което бяха. Внедряването на технологии е стъпка към създаването на благоприятстващо пространство за съвместна работа в клас. Умереното използване на ИКТ в съчетание с традиционното обучение може да донесе само значими ползи.

References:

1. Todorina, D. Interaktivnite metodi v savremennoto obrazovanie. YuZU „Neofit Rilski“, Blagoevgrad 2007
2. Churukova, L. Integrirane na multimediiite v sistemata na nachalното obuchenie. YuZU „Neofit Rilski“, Blagoevgrad 2007
3. Dimitrov, D., Stoyanova, L. Interaktivnoto obuchenie po matematika v nachalните klasove. YuZU „Neofit Rilski“, Sofia 2014
4. Popkochev, T. Informatsionni tehnologii v obuchenieto v I-IV klas. YuZU „Neofit Rilski“, Blagoevgrad 2010