

## МЕТОДИЧЕСКИЙ СЕМИНАР «ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ»

*Сергей Сергеевич Павлючков  
Преподаватель информатики и ИКТ  
в профессиональной деятельности,  
MicrosoftExpertEducator,  
MicrosoftInnovativeEducatorTrainer*

Новый этап развития компьютерной техники и её применение в учебном процессе характеризуется широчайшим использованием современных компьютерных технологий, созданных на базе мультимедийных, офисных и интернет-технологий.

**СЛ. 2. Цифровой образовательный ресурс (ЦОР)** информационный образовательный ресурс, хранимый и передаваемый в цифровой форме, наиболее общее понятие, относящееся к цифровому информационному объекту, предназначенному для использования в образовании. Таким объектом может быть материал выполненный на компьютере.

**СЛ 3. Цифровой образовательный инструмент** Цифровой ресурс, используемый студентом и преподавателем в качестве инструмента (орудия) деятельности, например, виртуальная физическая лаборатория, редактор текста, пакет для построения графиков, презентаций и т. д.

**СЛ 4. Коллекция (цифровых образовательных ресурсов)** Систематизированное собрание ЦОР, снабженных описаниями, обладающее определенной полнотой в рамках своей спецификации (например, предмета, ступени обучения и вида ресурсов, скажем, цифровых копий живописных произведений по курсу истории для основной школы). Возможно создание тематических, предметных коллекций, объединяемых в постоянно пополняемую Единую коллекцию.

Мультимедийные продукты сегодня частично берут на себя функции учебников и учебных пособий, где педагог выступает в роли консультанта по возникающим вопросам, а студенту гораздо интереснее воспринимать информацию в такой форме, нежели при помощи устаревших схем и таблиц.

СЛ 5. При использовании компьютера на уроке информация представляется не статичной неозвученной картинкой, а динамичными видео- и звукорядом, что значительно повышает эффективность усвоения материала. Компьютерные модели позволяют получить в динамике наглядные запоминающиеся иллюстрации физических экспериментов и явлений, воспроизвести их тонкие детали, которые могут ускользать при наблюдении реальных экспериментов.

Интерактивные же элементы обучающих программ позволяют перейти от пассивного усвоения к активному, и студенты получают возможность самостоятельно моделировать явления и процессы, воспринимать информацию не линейно, с возвратом, при необходимости, к какому-либо фрагменту, с повторением виртуального эксперимента с теми же или другими начальными параметрами.

### **СЛ 6. Примеры работ в презентациях MS PowerPoint**

С чего должен начинаться образовательный ресурс?

**(Интерактив)**

#### **Подведение итога**

Наши классы так и остались аудиториями. Но применение новых информационных технологий и ресурсов позволяют кардинально изменить процесс обучения, сделать его более продуктивным, интересным и ярким, а значит, значительно повысить уровень понимания и усвоения не только изучаемого материала, но и эффективность обучения в целом, пробудят интерес к исследовательской работе, помогут глубже понять красоту и гармонию природы.

Спасибо за внимание!