Чернов Д.А., преподаватель

*Использование цифровых медиа в образовательном процессе*

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Ставропольский государственный аграрный университет», Ставропольский край, г. Ставрополь

**Chernov D.A., teacher**

USE OF DIGITAL MEDIA IN THE EDUCATIONAL PROCESS

*Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education "Stavropol State Agrarian University", Stavropol Territory, Stavropol*

Аннотация. В статье автор раскрывает понятие цифровых медиа технологий в образовательном процесс и способы использования их в практической сфере.

Abstract. In the article, the author reveals the concept of digital media technologies in the educational process and how to use them in practice.

Ключевые слова: цифровые технологии, этапы урока, трансформация, образование.

Key words: digital technologies, lesson stages, transformation, education.

Сегодня обществу нужны современно образованные предприимчивые люди, которые могут самостоятельно принимать ответственные решения в ситуации выбора, прогнозировать их возможные последствия, способны к сотрудничеству, мобильны и конструктивны. В соответствии с этим меняются цели и задачи, стоящие перед современным образованием, акцент переносится с усвоения знаний на формирование компетентности; появляется больше возможностей использовать современные электронные ресурсы, ресурсы Интернета, современные гаджеты и др.

Происходит интеграция электронных средств обучения с учебными средствами на традиционных носителях. Перспективным в этом отношении становится развивающее обучение. Реализация данной технологии позволяет освоить проектно-исследовательский метод, создать пакет учебно-методических материалов, способных активизировать самостоятельные исследования студентов, их воображение и творческие способности. И при этом осваивать в совместной деятельности с обучающимися информационные технологии. Следует отметить, что внедрение ТРКМ и метода проектов в учебный процесс помогает ученикам осознать возможности и перспективы использования информационных технологий в качестве инструмента для самостоятельной исследовательской деятельности; развития коммуникативных навыков и создания условий для вариативности и дифференциации обучения.

Применение компьютера позволяет повысить мотивацию учащихся к учёбе, разнообразить учебный процесс, наполнить уроки новым содержанием, организовать одновременно детей, обладающих различными способностями и возможностями, развить любознательность, повысить качество усвоения материала, наглядно представлять материал.

Цифровые технологии в образовании – это способ организации образовательной среды, основанный на цифровых технологиях.

Таким образом, цифровая трансформация «Образования» – это процесс обновления планируемых образовательных результатов, содержания образования, методов и организационных форм учебной работы, а также оценивания достигнутых результатов в быстроразвивающейся цифровой среде для кардинального улучшения образовательных результатов каждого обучающегося.

Сегодня хотелось бы отметить те цифровые медиа в образовательном процессе, которые вы можете использовать на своем занятии, на разных этапах:

***Этапы урока по ФГОС***

* *Постановка цели и задач****урока****.*
* *Актуализация знаний.*
* *Первичное усвоение новых знаний.*
* *Первичная проверка понимания*
* *Первичное закрепление.*
* *Информация о домашнем задании, инструктаж по его выполнению*
* *Рефлексия (подведение итогов занятия)*

**Целеполагание**

Целеполагание — первичная фаза занятия, предусматривающая постановку генеральной цели и совокупности целей в соответствии с характером решаемых задач.

Рефлексия – это самоанализ, самооценка, "взгляд внутрь себя"

Для постановки цели, а также рефлексии Вы сможете использовать программу **Mentimeter** — простой и доступный в освоении инструмент голосования, обеспечивающий мгновенную обратную связь от аудитории. Его удобно использовать для опроса студентов в режиме реального времени в аудитории, поскольку он доступен и на мобильных устройствах, и в электронной среде.

**Актуализация знаний**

На данном этапе занятия можно использовать видео-ролик.

Начало занятия с помощью привлекательного **видео** — отличный способ привлечь внимание обучающихся. Это видео может стать важным элементом вашей стратегии опережающего обучения. Ваши студенты будут более активными, если вы представите им в коротком видео идею занятия, которую вы будете рассматривать на протяжении всей пары.

**Первичное усвоение новых знаний**

можно организовать в форме парной или групповой работы. На время выполнения задания можно подобрать спокойную фоновую **музыку**. Во время выполнения задания ребята слушают музыку, улавливают ее характер, изменения и, возможно, в дальнейшем пытаются передать свои ощущения, чувства, ассоциации.

**Первичное закрепление**

В закреплении изученного материала помогут различные платформы, которые работают в режиме реального времени: **мастертест, сократив, Агрообразование (тесты), квизис** и другие.

**Домашнее задание**

Используя Интернет-ресурсы, студенты готовят различные доклады, рефераты, занимаются проектной деятельностью. Написание, оформление и представление рефератов, докладов и исследовательских работ повышает уровень активности обучающихся.

**Конспект занятия**

**Canva** – это графический редактор, который отлично подходит как новичкам в дизайне, так и опытным профессионалам. Сервис позволяет быстро и легко создавать презентации, конспекты уроков, раздаточные материалы, маршрутные листы, креативные видео и другие визуальные материалы.

**Выводы:** Таким образом, можно отметить, цифровые медиа в образовательном процессе выражают:

Способность применять цифровые технологии организации образовательной деятельности, диагностики, и оценивания качества образовательного процесса по различным образовательным программам;

Способность проектировать образовательный процесс на основе дистанционных образовательных технологий;

Способность использовать возможности цифровой медиаобразовательной среды для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов обучения и обеспечения качества образовательного процесса средствами преподаваемого учебного предмета;

Способность разрабатывать технологическую карту урока на основе цифровых образовательных ресурсов предметных областей.

Литература

1. Гузеев В.В. «Образовательная технология ХХI века: деятельность, ценности, успех» - М., Центр «Педагогический поиск» 2004г.

2. Кузьмина, Н.В. Профессионализм личности преподавателя и мастера производственного обучения /Н.В. Кузьмина. – М.: 1990.

3. Мартынова, Е.Б. Новые технологии в предпрофильной подготовке школьников/ Е.Б. Мартынова// Биология в школе. – 2004. - № 8. – С. 36 – 39.

4. Мирзоев, С.С. Активизация познавательного интереса учащихся/ С.С. Мирзоев// Биология в школе. – 2007. - № 6. С. 35 – 38.