Левкович Оксана Романовна

МБУ ДО школа искусств имени М. А. Балакирева

г. Тольятти Самарской области

Методист, преподаватель теории музыки

**Электронные образовательные ресурсы в учебном процессе современной школы искусств**

На протяжении последних лет в учебный процесс как активный инструмент обучения стремительно включается компьютер. Компьютер в нашей повседневной жизни важная, почти незаменимая вещь, но, к сожалению, дети (и даже взрослые) чаще используют его для игр, что ведёт к пустой трате драгоценного времени. Современные дети очень быстро осваивают компьютерные технологии, ориентируются в обилии программ, дисков и т.д. намного лучше взрослых. А ведь это может пригодиться при изучении учебного материала.

На мой взгляд, обучение с помощью компьютера, прежде всего, позволяет разнообразить формы работы, разнообразить деятельность учащихся, активизировать их внимание. Построение схем, таблиц в презентациях позволяет преподавателю экономить время, более эстетично оформить материал. Использование кроссвордов, иллюстраций, рисунков, различных занимательных заданий, тестов, делают урок более интересным.**Кроме того, готовые наработки преподаватель может использовать в дальнейшей работе, при необходимости внося дополнения или изменения.** При этом компьютер не заменяет преподавателя, а только дополняет его.

Кроме всего вышеизложенного, одним из основных требований к реализации федеральных государственных требований (ФГТ) в сфере дополнительного образования стало требование технического оснащения образовательных учреждений, открытие доступа к информационным базам, справочникам, мультимедийным материалам – средствам информационно-коммуникационных технологий. Поэтому создание электронных, мультимедийных, интерактивных учебников, пособий, тренажёров стало для успешного современного преподавателя задачей № 1.

На основании закона № 273 РФ «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012, в учебные планы дополнительных предпрофессиональных общеобразовательных программ включён раздел «Самостоятельная работа». Работая с компьютером, преподаватель может создать оригинальные пособия – тренажёры. При  грамотном  использовании  они  могут  стать  мощным  инструментом  для  самостоятельного  изучения  конкретной учебной дисциплины, отработки той или иной темы образовательной программы.

 Самостоятельная работа обучающихся с электронными тренажёрами повышает их мотивацию к обучению и активность в процессе обучения. Позволяет обучающему работать в индивидуальном, комфортном для него темпе, тем самым снимает психологическое напряжение, которое, к сожалению, достаточно часто имеет место быть в учебной аудитории. Для обучающегося такая работа создает ситуацию успеха, а преподаватель ненавязчиво достигает своей цели: заинтересовать и мотивировать обучающегося, освоить обязательный минимум по предмету и довести до автоматизма определенные навыки.

Таким образом, одним из основных достоинств электронных тренажёров является целенаправленная тренировка в процессе многократного повторного решения заданий. Другим достоинством электронного тренажера является принцип объективной оценки результатов деятельности обучающегося в процессе работы с тренажёром. Обучающийся видит результаты своей деятельности, исключающие субъективную оценку педагога или одноклассника.

   Итак, электронный тренажер позволяет обучающемуся:

* устранять пробелы при изучении учебной дисциплины и закреплять полученные знания;
* самостоятельно готовиться к контрольному опросу;
* самостоятельно определять уровень подготовки и оценивать свои результаты;

Исходя из личного опыта, могу смело утверждать, что наиболее удобна для создания тренажёров программа Microsoft Offise PowerPoint. Эта программа является самой доступной для преподавателя и одной из самых удобных для подготовки и проведения урока. Она позволяет создавать тренажёры, сочетающие в себе динамику, звук и изображение, т. е. те факторы, которые удерживают внимание обучающегося, облегчают процесс восприятия и запоминания информации. Поскольку у детей хорошо развито непроизвольное внимание, то учебный материал, предъявляемый в ярком, интересном и доступном для него виде, да ещё в форме игры, вызывает интерес у обучающегося. В данном случае задействуются все виды памяти – зрительная, слуховая, мышечная, образная, эмоциональная и другие. Цветная иллюстрация, звучание музыкального фрагмента – все эти составляющие помогают учащемуся запомнить те или иные термин или фамилию.

В этом случае применение электронного тренажёра становится особенно целесообразным, так как он предоставляет информацию в привлекательной для обучающегося форме. Тем самым тренажёр не только ускоряет запоминание учебного материала, но и делает его осмысленным и долговременным. Немаловажным моментом является использование в этом пособии игровой технологии. Ведь, используя компьютерную мышку при ответе на вопрос, создаётся момент игры и даже азарта. А если процесс работы идёт в группе – несомненно, соревновательный элемент налицо.

После апробирования некоторых тренажёров с учащимися своего класса, автором было проведено анкетирование, результаты которого предлагаются.









Результаты анкетирования показали, что у учащихся работа с электронными тренажёрами вызвала большой интерес, особых технических затруднений никто не испытывал, все отметили, что их знания по предложенным темам значительно улучшились.

**Литература**

* 1. Осин А.В. Электронные образовательные ресурсы нового поколения в вопросах и ответах [Текст]/А.В. Осин. - М.: Агентство "Социальный проект", 2007.
  2. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов [Электронный ресурс]. URL: <http://school-collection.edu.ru/>
  3. Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов [Электронный ресурс]. URL: <http://fcior.edu.ru/>
  4. Учебный портал по использованию ЭОР в образовательной деятельности [Электронный ресурс]. URL: <http://eor.it.ru/eor/>
  5. <http://festival.1september.ru/articles/601741/>
  6. <http://schoolchemistry.by.ru/programs/tablerus.htm>
  7. <http://ito.edu.ru/2010/Tomsk/II/II-0-60.html>