

## ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ

**Пономаренко В.П.**

*Магистрант 2-курса*

*Чирчикский государственный педагогический университет*

**Аннотация:** в современном мире цифровые технологии играют все более значимую роль в образовании. Онлайн-платформы становятся незаменимым инструментом для преподавателей и студентов во всем мире. Онлайн-обучение дает студентам возможность учиться в удобное для них время и месте, что особенно важно для тех, кто работает или имеет семейные обязательства.

**Ключевые слова:** педагогика, возможность, использование, онлайн, платформа, обучение, студенты.

**Abstract:** In today's world, digital technologies play an increasingly important role in education. Online platforms are becoming an indispensable tool for teachers and students around the world. Online learning gives students the opportunity to study at a time and place that is convenient for them, which is especially important for those who work or have family commitments.

**Keywords:** pedagogy, opportunity, use, online, platform, learning, students.

### Введение

Трансформация методов обучения, вызванная изменением образа жизни молодого поколения в стремительно развивающемся мире, приводит к необходимости выбора наиболее эффективных сервисов для осуществления учебного процесса преподавателями, исходя из личных возможностей и потребностей современного мира. На сегодняшний день в Узбекистане образование находится на новом этапе развития. Президент Шавкат Мирзиёев уделяет особое внимание системным преобразованиям в области образования, и это приносит свои плоды. Международное сотрудничество также способствует развитию сферы. Важные меры, предпринятые в образовательной сфере, включают следующие:

**Национальная программа развития школ:** Планируется создание 1,2 миллиона ученических мест в системе образования, строительство новых школ, увеличение числа частных школ и повышение качества образования.

**Переработка учебных программ и учебников:** Современные требования и передовой зарубежный опыт используются для обновления учебных материалов.

**Повышение квалификации педагогических кадров:** Это поможет улучшить качество образования в соответствии с международными стандартами.

**Переход на интерактивное обучение с помощью онлайн-платформ:** Запуск новых онлайн платформ для обучения по всем направлениям. Создание курсов для учителей по работе с новыми платформами. Внедрение в образовательный процесс и повышение заинтересованности учащихся в использовании онлайн-платформ.

### **Педагогические теории, лежащие в основе использования онлайн-платформ.**

#### *Конструктивизм*

Учащиеся активно участвуют в процессе обучения, строя свои знания на основе опыта и взаимодействия с контентом и другими учащимися.

#### *Социальный конструктивизм*

Знания создаются в процессе социального взаимодействия и совместной работы. Онлайн-платформы предоставляют инструменты для групповых проектов и дискуссий.

#### *Коннективизм*

Обучение рассматривается как процесс формирования сетей. Студенты используют технологии для соединения с информацией, ресурсами, и другими людьми.

#### *Индивидуализация обучения*

Онлайн-платформы позволяют адаптировать обучение под индивидуальные потребности каждого студента, предоставляя различные пути и темпы обучения.

#### *Компетентностный подход*

Фокус на развитии конкретных компетенций и навыков, которые могут быть измерены и оценены через онлайн-платформы.

#### *Проблемно-ориентированное обучение*

Студенты решают реальные проблемы, что способствует глубокому пониманию предмета и развитию критического мышления.

Эти теории подчеркивают активное участие студентов в процессе обучения, важность социального взаимодействия и сотрудничества, а также использование технологий для доступа к знаниям и ресурсам. Онлайн-платформы предоставляют уникальные возможности для реализации этих педагогических подходов

### **Педагогические методы, используемые при обучении на онлайн-платформах**

При обучении на онлайн-платформах можно использовать разнообразные педагогические методы, чтобы обеспечить эффективное обучение:

#### *Лайв-классы (онлайн-уроки):*

Это цифровая версия традиционного классного обучения. Преподаватель в режиме реального времени ведет урок через видеосвязь, а студенты могут задавать вопросы и взаимодействовать. Они представляют собой интерактивные онлайн-уроки,

которые проводят опытные преподаватели. Ученики могут присоединиться к трансляциям в реальном времени, выбрать интересующий класс и получить концентрированные знания от лучших специалистов в своей области. Эти платформы включает в себя разнообразные области, такие как графика и дизайн, видео и звук, фотография, искусство и многое другое. Преимущества включают гибкость (выбор классов, соответствующих интересам), экспертное обучение, систему проверки знаний и возможность задавать вопросы преподавателям.

*Записанные видео/аудио лекции:*

Преподаватель создает заранее записанные лекции, которые студенты могут просматривать в удобное для них время. Плюсы: Гибкость, доступность. Минусы: Отсутствие интерактивности.

*Презентации:*

Преподаватель представляет материал с помощью текста, видео, изображений и других мультимедийных элементов. Презентации онлайн-уроков представляют собой способ визуализации и передачи образовательного материала с помощью текста, изображений, графики и других мультимедийных элементов. Преподаватель создает презентацию, которая может включать в себя слайды с информацией, диаграммы, графику, анимацию и даже видео. Это позволяет студентам более наглядно понимать учебный материал и лучше усваивать знания. Презентации могут быть использованы как в режиме реального времени (на лекциях или вебинарах), так и в записанном виде для самостоятельного изучения. Но всегда подходит для сложных тем.

*Онлайн-доски:*

Специальные сервисы, которые заменяют во время дистанционных занятий привычную классную доску для записей. Они позволяют пользователям создавать и редактировать содержимое на электронной поверхности, подобной обычной доске. Онлайн-доски обладают рядом функций и возможностей, которые делают совместную работу и обучение на расстоянии удобными и эффективными. Плюсы: Визуализация, интерактивность. Минусы: Требуется навык работы с онлайн-инструментами.

*Форумы и дискуссионные площадки:*

Студенты обсуждают темы, задают вопросы и обмениваются мнениями. Плюсы: Обмен опытом, обсуждение материала. Минусы: Не всегда активное участие всех студентов.

*Обратный класс (flipped classroom):*

Перевернутый класс (или flipped classroom) — это принцип обучения, при котором основное усвоение нового материала учащимися происходит дома, а время аудиторной работы выделяется на выполнение заданий, упражнений, проведение лабораторных и практических исследований, а также индивидуальные консультации учителя.

*В рамках этой концепции:*

- Ученики изучают теорию дома перед занятием.

- На уроке они отрабатывают эту теорию на практике под руководством педагога.

- Это позволяет более глубоко усваивать материал и активно применять знания

Плюсы: Активное участие, глубокое понимание. Минусы: Требуется хорошей организации.

*Классные блоги:*

Преподаватель и студенты публикуют материалы, обмениваются мыслями и комментируют. Плюсы: Сотрудничество, обратная связь. Минусы: Требуется времени на поддержку блога.

### **Интерактивные элементы и геймификация в процессе обучения**

*Геймификация обучения* — это использование игровых элементов в процессе обучения. Она направлена на привлечение внимания обучающихся, преобразование внешней мотивации во внутреннюю и формирование интереса к решению задач. Геймификация используется повсеместно: в школе, университете и на работе. Этот подход позволяет сделать скучные задания интересными и сложные задачи более простыми. Игры вовлекают учеников в обучение и облегчают восприятие информации

*Способы, как геймификация применяется в онлайн-образовании:*

*Система очков:* Участники получают баллы за выполнение заданий, просмотр курсов и прохождение тестов. Очки могут использоваться для зачёта в рейтинге лидеров или для покупки бонусов в магазине компании.

*Уровни и рейтинги:* Ученики могут продвигаться по уровням, завоевывать звания и достигать новых целей. Рейтинги позволяют сравнивать свой прогресс с другими участниками.

*Сторителлинг:* Создание интересных историй в обучении. Сюжеты могут быть связаны с учебным материалом.

*Соревнования и награды:* Организация конкурсов, где ученики могут выиграть призы. Награды могут быть виртуальными (бейджи, медали) или реальными (сертификаты, подарки).

Интерактивные элементы и геймификация играют важную роль в процессе обучения на онлайн-платформах. Они делают обучение более захватывающим и эффективным, используя следующие принципы:

*Вовлечение и мотивация*

Игровые элементы, такие как баллы, медали, уровни и таблицы лидеров, мотивируют студентов и стимулируют их к достижению лучших результатов.

*Немедленная обратная связь*

Интерактивные задания и тесты позволяют студентам сразу же увидеть результаты своих действий, что способствует более быстрому и глубокому обучению.

*Соревновательный элемент*

Соревнования и вызовы между учащимися или группами учащихся повышают интерес и вовлеченность в учебный процесс.

*Социальное взаимодействие*

Геймификация часто включает элементы совместной работы и общения, что способствует развитию командных навыков и социальных связей.

*Обучение через игру*

Использование игровых сценариев и симуляций помогает студентам лучше понимать и запоминать учебный материал, применяя его в практических ситуациях.

*Разнообразие форматов*

Игровые элементы могут быть интегрированы в видео, интерактивные уроки, виртуальные лаборатории и другие типы контента, что делает обучение более динамичным и интересным.

*Расширение прав и возможностей:*

Геймифицированное обучение позволяет учащимся взять на себя ответственность за свое обучение. Учащиеся активно работают с контентом, делают выбор и сами определяют свой прогресс.

*Настойчивость и устойчивость:*

Студенты, которые учатся в классе с игровым обучением, развивают упорство. Они с большей вероятностью будут упорно преодолевать трудности и неудачи.

*Самонаправленность и самостоятельность:*

Игровые классы поощряют самостоятельность.

Учащиеся делают выбор, ставят цели и самостоятельно ориентируются в учебном процессе.

*Создание учебных сообществ:*

Геймификация поощряет студентов к созданию самостоятельных учебных сообществ.

Учащиеся сотрудничают, делятся знаниями и поддерживают друг друга.

*Риск и исследование:*

Демократическая и меритократическая природа геймифицированного обучения способствует риску. Студенты экспериментируют, учатся на неудачах и ищут новые пути.

*Игровой подход к обучению:*

Геймифицированные классы привносят игровость в процесс обучения. Учащиеся подходят к решению задач с любопытством и энтузиазмом.

*Состояние потока и вовлеченность:*

Мощное ощущение потока, когда учащиеся полностью погружены в процесс и сосредоточены, присуще геймифицированному обучению.

Состояние потока — это состояние сознания, при котором мы настолько сфокусированы на процессе, что теряем чувство пространства и времени. Этот термин предложил известный американский психолог Михай Чиксентмихайи, основатель позитивной психологии.

*В состоянии потока:*

Мы полностью погружены в текущую деятельность, теряем ощущение времени и пространства, работа идет естественно и без трения, мы чувствуем ясность мышления и легкую эйфорию.

Исследования показывают, что в состоянии потока снижается активность префронтальной коры мозга (ответственной за самоосознание, кратковременную память и логику), что способствует более креативному мышлению. Другие исследования связывают состояние потока с дофаминовой схемой вознаграждения мозга, усиливающей любопытство.

Чтобы войти в состояние потока во время обучения необходимы следующие условия:

**Самоконтроль:** Сосредоточьтесь на силе воли, чтобы вызвать состояние потока.

**Окружающая среда:** Найдите вдохновляющую среду, которая бросает вам вызов.

**Навыки:** Развивайте навыки, чтобы уверенно выполнять задачи.

**Задача:** Выбирайте задачи, которые вызывают интерес и вызов.

**Вознаграждение:** Подбирайте мотивацию, которая поддерживает вас в потоке.

Состояние потока даёт высокую продуктивность и удовлетворение от учёбы.

Геймификация и интерактивные элементы используют естественные склонности людей к соревнованиям и достижениям для повышения производительности и удовлетворения от обучения. Эти подходы активизируют в мозге выработку гормонов, таких как дофамин (гормон достижений) и эндорфин (гормон радости), что способствует более глубокому вовлечению в процесс обучения и лучшему усвоению материала.

**СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:**

1. Артюшкова И.Н. Интернет-платформы образовательного направления как средство формирования информационной культуры студентов // Информационные технологии в образовании. - 2018.

2. Баканова И.В. Педагогические аспекты использования онлайн-платформ в образовательном процессе // Инновационное развитие образования. - 2017.
3. Волкова Е.А. Эффективность использования онлайн-платформ для обучения студентов вузов // Современное образование и наука. - 2019.
4. Горев Д.В. Онлайн-платформы как инструмент повышения качества образования // Образование и наука. - 2016.
5. Данилова Н.П. Развитие профессиональной компетенции студентов с использованием онлайн-платформ // Педагогика и психология. - 2018.
6. Ковалева О.В. Применение онлайн-платформ для активизации учебной деятельности студентов // Образовательные технологии. - 2017.
7. Максин Далтон. Развиваем восприимчивость к обучению. Как извлекать уроки из собственного опыта. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012. – 112 с.
8. А.И. Савенков. Психологические основы исследовательского подхода к обучению. – М.: Ось-89, 2006. – 480 с.
9. Nilufar, Q., & Zahro, S. (2024). Exploring the intricacies of phraseology in integration with pragmatics. *International Multidisciplinary Journal for Research & Development*, 11(03).
10. Mirbabayev, M. I. (2022). Methods of teaching young attackers a team attack technique. *Emergent Journal of Educational Discoveries and Lifelong Learning*, 3(4), 82-85.
11. Мирбобоев, М. И. (2022). Мактабгача ёшдаги болаларнинг координацион қобилиятини ривожлантириш. *УзМУ хабарлари*, 1(5), 79-81.
12. Пономаренко, В. П., & Юлдашева, Г. Т. (2023). НАУЧНО-ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИНДИВИДУАЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ НА ОНЛАЙН ПЛАТФОРМЕ. *PEDAGOG*, 6(11), 536-540.
13. Файзиева, Н. Н., & Юлдашева, Г. Т. (2023). ПРИМЕНЕНИЕ КЛАСТЕРОВ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ И ИХ ВИДЫ. *PEDAGOG*, 6(11), 527-532.
14. Юлдашева, Г. Т. (2023). КАРДИОВАСКУЛЯРНАЯ ВИЗУАЛИЗАЦИЯ ПРИ ИШЕМИЧЕСКОЙ БОЛЕЗНИ СЕРДЦА У ЖЕНЩИН: ВРЕМЯ СМЕНЫ ПАРАДИГМЫ. *Экономика и социум*, (10 (113)-1), 793-795.