

ИНСТРУМЕНТЫ СОЗДАНИЯ ИНТЕРАКТИВНОГО КОНТЕНТА В СРЕДЕ ОБУЧЕНИЯ MOODLE

Айдагулова А.Р., к.п.н.,

Уфимский юридический институт МВД России, г. Уфа, Россия

Аннотация. В статье представлены возможности модуля H5P в создании интерактивного контента в среде обучения Moodle. Выделены возможности конструктора H5P в создании контента «Интерактивное видео». Перечислены наиболее часто применяются интерактивные элементы, позволяющие создать тестовые задания различных типов.

Ключевые слова: Moodle, H5P, интерактивный контент, интерактивное видео.

В условиях информатизации образования преподаватель должен уметь применять современные информационные технологии в профессиональной деятельности: создавать цифровые образовательные ресурсы, конструировать электронные курсы с интерактивным содержанием в среде управления обучением Moodle. Инструменты Moodle позволяют создавать интерактивные элементы с помощью встроенных инструментов и не требуют от пользователей знаний языков программирования.

Вопросы использования модуля интерактивных элементов H5P для создания интерактивного контента анализируются в научных работах Караваевой В.Г. [1], Куликовой Е.В. [2] и др.

Интерактивный контент создается с помощью инструмента Moodle в стандартном веб-браузере. Модуль H5P позволяет создавать интерактивные видео, игровые карты, кроссворды, виртуальные туры, интерактивные области на изображении, викторины, и др. (рис. 1).

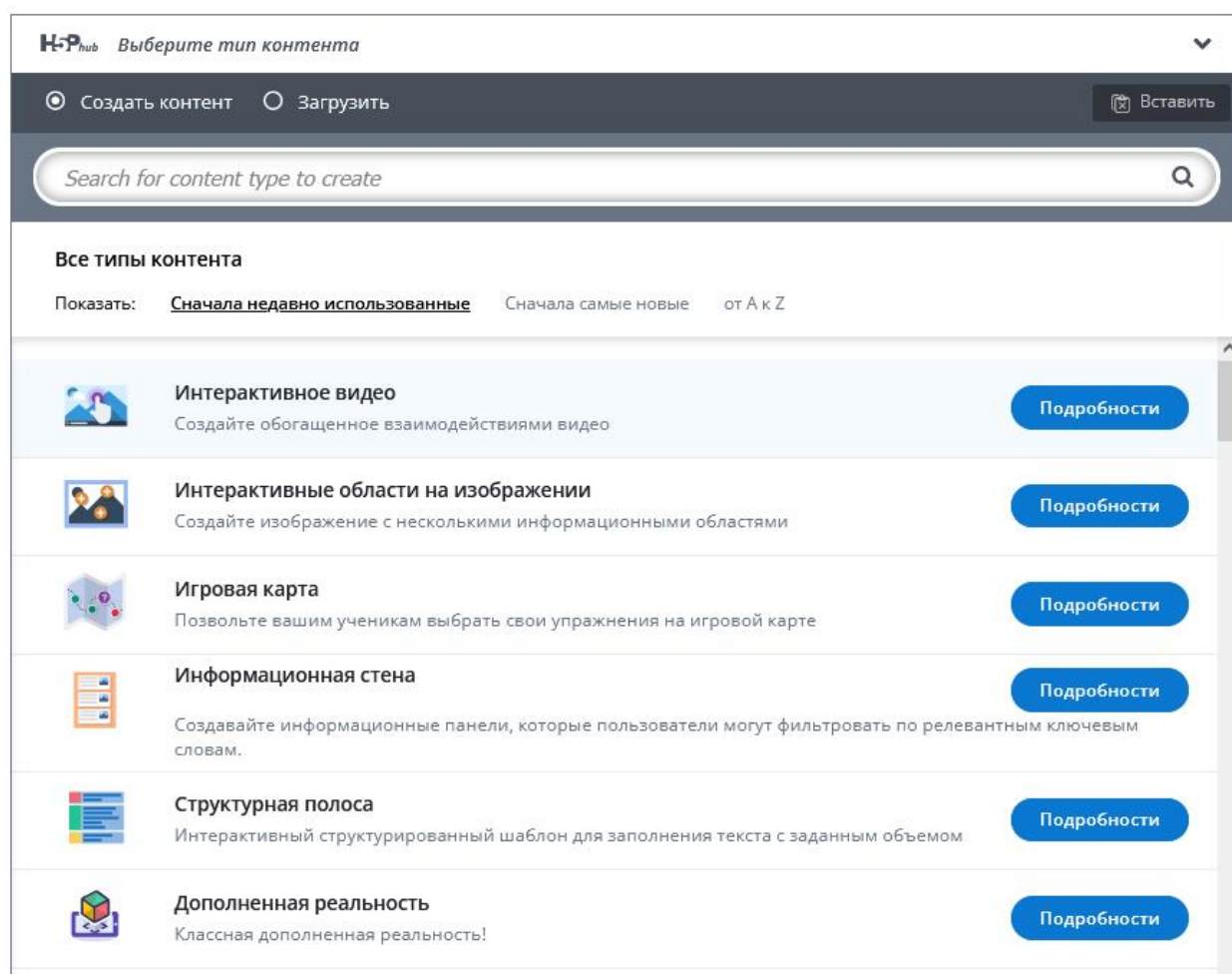


Рис. 1. Окно выбора типа интерактивного контента

Отдельного внимания заслуживают возможности конструктора H5P для создания интерактивного видео. Тип контента «Интерактивное видео» позволяет добавить интерактивные элементы в уже ранее разработанные видеоматериалы. В начале работы необходимо загрузить файл с компьютера или указать ссылку на видеоролик, размещенный на онлайн-сервисе для хостинга и просмотра видео (например, RuTube). После загрузки видео становятся доступны для добавления следующие интерактивные элементы (рис. 2): метка, текст, таблица, ссылка, точки навигации (navigationhotspot), указатели (crossroads), анкета/опросник (questionnaire), список утверждений для конспекта или резюме (statement), тестовые задания и др.

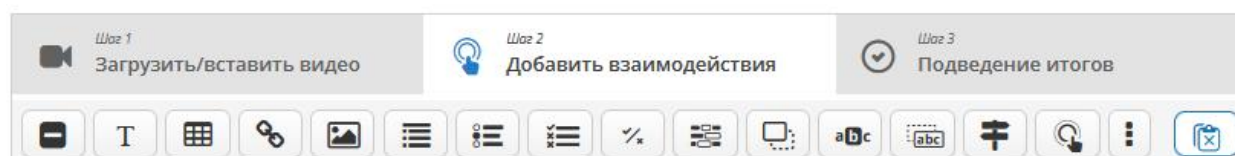


Рис. 2. Элементы взаимодействия в интерактивном видео

Наиболее часто применяются интерактивные элементы, позволяющие создать тестовые задания и вопросы следующих типов: простой выбор (тестовый вопрос с единственно верным ответом), множественный выбор (позволяет выбирать один или несколько правильных ответов из заданного списка), «Верно/Неверно» (форма вопроса, предполагающая только два варианта ответа: «Верно» или «Неверно»), заполнение пропущенных слов (fillintheblanks), задачи с перетаскиванием (dragandddrop), выбор слов из текста (markthewords), перетаскивание слова в правильные поля (dragthewords).

Интерактивные элементы доступны для отображения в двух вариантах: в форме кнопки и постера. Кнопка представляет собой нераскрытое взаимодействие (элемент, который необходимо активировать нажатием клавиши мыши), а постер позволяет отобразить выбранный элемент взаимодействия непосредственно на экране.

Для каждого действия конструктор позволяет заполнить обратную связь (диапазон оценок) и выбрать необходимые настройки, например, выбрать опцию «Показать решение» или определить дальнейшее действие пользователя (переход к другой части видео). Кнопка «Добавить диапазон» позволяет добавить необходимое количество диапазонов оценок (рис. 3).

▼ Общий отзыв

Определите произвольный отзыв для любого диапазона оценок
Нажмите на кнопку "Добавить диапазон" чтобы добавить столько диапазонов, сколько вам нужно. Например: 0-20% Плохая оценка, 21-91% Средняя оценка, 91-100% Отличная оценка!

Диапазон баллов * Обратная связь для определенного диапазона оценок

0 %	–	20 %	Плохо!	✕
21 %	–	65 %	Удовлетворительно!	✕
66 %	–	90 %	Хорошо!	✕
91 %	–	100 %	Отлично!	✕

ДОБАВИТЬ ДИАПАЗОН **Распределять равномерно**

Рис. 3. Настройка диапазона оценок

Таким образом, грамотно разработанные интерактивные элементы визуально преобразуют содержание электронного учебного курса, помогают преподавателю наглядно объяснить сложные учебные вопросы, позволяют сочетать и чередовать в ходе занятия формы представления учебной информации и контроля знаний.

Литература

1. Караваева В.Г. Создание интерактивного образовательного контента и его использование на дистанционных занятиях по иностранному языку // Языковое образование в современном цифровом пространстве: подходы, технологии, перспективы: материалы международной научно-практической конференции, Хабаровск, 11–12 ноября 2021 года. Хабаровск: Дальневосточный государственный университет путей сообщения, 2022. С. 285-299.

2. Куликова Е.В. Использование модуля интерактивных элементов H5P для разработки электронных обучающих ресурсов цифровой образовательной среды // Информатизация образования: теория и практика: сборник материалов Международной научно-практической конференции памяти академика РАО М.П. Лапчика, Омск, 18-19 ноября 2022 года. Омск: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Омский государственный педагогический университет», 2022. С. 118-122.