**ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА, КЛАССИФИКАЦИЯ И ВОЗМОЖНОСТИ ЭЛЕКТРОННЫХ**

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ И СЕТИ ИНТЕРНЕТ**

**Общая характеристика ЭОР**

***Электронные образовательные ресурсы (цифровые образовательные ресурсы) – специальным образом сформированные блоки разнообразных информационных ресурсов, предназначенные для использования в образовательном процессе, представленные в электронном (цифровом) виде и функционирующие на базе средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ).***

Принципиальным различием электронных образовательных ресурсов (ЭОР) от цифровых образовательных ресурсов (ЦОР) является *наличие в первом случае компонента интерактивности*.

Поэтому, следуя межгосударственному стандарту ГОСТ 7.23-2001, корректнее использовать общий термин «электронные образовательные ресурсы» и аббревиатуру ЭОР.

Электронные образовательные ресурсы являются одним из эффективных инструментов реализации целей и задач Федеральных государственных образовательных стандартов (ФГОС) дошкольного образования.

**Классификация электронных образовательных ресурсов**

Поскольку электронные образовательные ресурсы многочисленны и имеют множественную характеристику, то их можно классифицировать по нескольким основаниям:

1. По цели создания;
2. По природе основной информации;
3. По наличию печатного эквивалента;
4. По технологии распространения;
5. По функции в учебном процессе;
6. По характеру взаимодействия пользователя и ЭОР.

Рассмотрим ЭОР по разным основаниям более подробно.

*По цели создания* электронные образовательные ресурсы подразделяются на:

1. Педагогические информационные ресурсы, разработанные специально для целей учебного процесса;
2. Культурные информационные ресурсы, существующие независимо от учебного процесса.

*По природе основной информации* электронные образовательные ресурсы подразделяются на:

1. Текстовые ресурсы, содержащие преимущественно текстовую информацию, представленную в форме, допускающей посимвольную обработку;
2. Звуковые ресурсы, содержащие цифровое представление звуковой информации в форме, допускающей ее прослушивание;
3. Программные продукты как самостоятельные, отчуждаемые произведения, представляющие собой программы на языке программирования или в виде исполняемого кода;
4. Мультимедийные ресурсы, в которых информация различной природы присутствует равноправно и взаимосвязано для решения определенных разработчиком задач;
5. Изобразительные ресурсы, содержащие преимущественно электронные образцы объектов, рассматриваемых как целостные графические сущности, представленные в форме, допускающей просмотр и печатное воспроизведение, но не допускающей посимвольную обработку.

*По наличию печатного эквивалента* электронные образовательные ресурсы бывают следующих типов:

1. Ресурсы, представляющие собой электронные аналоги печатного ресурса;
2. Самостоятельные ресурсы, воспроизведение которых на печатных носителях ведет к потере их свойств.

*По технологии распространения* электронные образовательные ресурсы подразделяются на:

1. Локальные, предназначенные для локального использования, выпускающиеся в виде определенного количества идентичных экземпляров (тиража) на переносимых машиночитаемых носителях;
2. Сетевые, доступные потенциально неограниченному кругу пользователей через телекоммуникационные сети;
3. Комбинированного распространения, которые могут использоваться как в качестве локальных, так и в качестве сетевых.

*По характеру взаимодействия* пользователя с электронным образовательным ресурсом последние могут быть:

1. Детерминированными, параметры, содержание и способ взаимодействия с которыми определены разработчиком и не могут быть изменяемы пользователем;
2. Интерактивными, параметры, содержание и способ взаимодействия с которыми прямо или косвенно устанавливаются пользователем в соответствии с его интересами, целью, уровнем подготовки и т. п. на основе информации и с помощью алгоритмов, определенных разработчиком.

*По функции в образовательном процессе* содержанием электронного образовательного ресурса может являться:

1. Предъявление информации, в том числе демонстрация объектов, явлений и процессов;
2. Информационно-справочное обеспечение всех видов деятельности;
3. Моделирование объектов, явлений и процессов;
4. Расширение самостоятельной работы за счет использования деятельностных форм обучения;
5. Отработка умений и навыков различного характера, решение задач;
6. Контроль и оценка знаний обучающихся (воспитанников) и др.

**Возможности электронных образовательных ресурсов**

Эффективность использования электронных образовательных ресурсов в образовательном процессе обеспечивается наличием у ЭОР следующих возможностей: мультимедийность; моделирование; интерактивность.

*Мультимедийность* – это возможность одновременного воспроизведения на экране компьютера и в звуке некоторой совокупности объектов, представленных различными способами. Степень адекватности представления фрагмента реального мира определяет качество мультимедиа продукта. Высшим выражением является виртуальная реальность, в которой используются мультимедиа компоненты предельного для человеческого восприятия качества: трехмерный визуальный ряд и стереозвук.

*Моделирование* – имитационное моделирование с аудиовизуальным отражением изменений сущности, вида, качеств объектов и процессов. Электронный образовательный ресурс вместо описания в символьных абстракциях сможет дать адекватное представление фрагмента реального или воображаемого мира. С помощью компьютера можно имитировать множество действий, а на дисплее отображать те же результаты действий человека, что и в реальной действительности.

*Интерактивность* выражается в возможности взаимодействия пользователя с контентом ЭОР, использовании деятельностных форм обучения. В интерактивных ЭОР содержание предметной области представлено конкретными объектами, которыми можно манипулировать, и процессами, в которые можно вмешиваться (например, лабораторный эксперимент, текущий контроль знаний с оценкой и выводами и др.).

Результатом внедрения компьютерных технологий в образовательный процесс является расширение сектора самостоятельной деятельности.