

Особенности современных образовательных технологий в цифровой образовательной среде

Куликова Алена Игоревна

Лазурко Юлия Валерьевна

МБОУ-СОШ №19 города Армавира

В современном мире, ни для кого не секрет, использование цифровых технологий является одним из обязательных требований ко всем сферам жизни общества. Быстро изменяющийся мир вокруг обязывает и нас стремительно меняться.

Цифровизация не обошла стороной, практически, ни одну профессиональную область. Это, конечно, касается и образования. На сегодняшний день, с помощью цифровых технологий, возможности преподавателя интересно, наглядно и эффективно преподнести материал значительно увеличиваются. Каждый учитель должен понимать, что образование меняется согласно потребностям современного общества, поэтому применение современных образовательных технологий должно стать неотъемлемой частью всей педагогической деятельности.

В связи с цифровизацией образовательной среды перед современным учителем возникло множество задач, из которых основными стали следующие:

- научить современных школьников самостоятельно с помощью компьютерных технологий получать знания, т.е. стать учителем-тьютором, который контролирует, направляет и корректирует образовательную деятельность ученика;
- использовать в педагогической деятельности современные цифровые образовательные технологии, а также обязательно уметь правильно подобрать и корректировать данные технологии, согласно индивидуальной потребности каждого обучающегося.

Когда мы говорим о педагогических технологиях в условиях цифровизации, нам необходимо учитывать при использовании их особенности, чтобы в ходе образовательного процесса данные технологии оказали как можно больше положительного влияния на учеников и сократить возможное проявление негативных факторов цифровизации в образовании. Для этого нам необходимо более детально изучить современные образовательных технологий.

Сейчас в образовательном процессе широко используется ИКТ-технологии. Использование наглядности в обучении позволяет повысить качество обучения. Возможно использование как готовых электронных или интерактивных пособий, так и самостоятельно создать презентацию, интерактивную таблицу, кроссворд или ребус. Данная технология дает возможность сопроводить речь учителя опорными медиаиллюстрациями.

Необходимо учитывать, что визуальная и медиасреда значительно изменилась и, чтобы мотивировать детей, привлечь их внимание следует значительно изменить «внешний вид» подаваемой информации. Обычная наглядность уже не способна конкурировать с электронными ресурсами, так как выглядит морально устаревшей. На помощь приходят интерактивные плакаты, в которых заложены принципы, выделяющие их среди остальных ресурсов. В частности: принцип горизонта, выводящий за горизонт школьного знания, увлекая учеников в реальный мир познания. Также присутствует принцип идеи: в каждом ИП заложена какая-то идея и принцип эстетики: интерфейс ИП привлекателен и необычен. К созданию интерактивных плакатов можно и нужно привлекать учащихся, сочетая в данном процессе элементы проектной деятельности, педагогической мастерской и личностно-ориентированного подхода.

Еще одним интересным элементом современных образовательных технологий является геймификация, которая, по большому счету, не новое явление, новый скорее термин и его определение. В упрощённом виде она присутствовала в школе всегда, в виде игровых упражнений, викторин. Однако сейчас цифровые возможности таковы, что игры становятся более интересными

и продуктивными с точки зрения образовательного эффекта. Их можно использовать в качестве симуляторов, для моделирования, прогнозирования. Геймификация – это использование игровых элементов в неигровом контексте, то есть процесс, когда элементы игры используют для достижения реальных целей. Важно, что геймификация – это не создание полноценной игры, а только использование определенных элементов. Как следствие, включая элементы геймификации в урок, можно наблюдать массу положительных результатов:

- Эмоциональное включение. В игру легко эмоционально включиться, и это практически сразу ведет за собой следующие важные элементы: концентрацию внимания на задании, интерес.
- Уходит страх ошибки. В игре можно экспериментировать, осваивать новое пространство. В современном образовательном процессе большинство учеников сконцентрированы на достижении результата, и дети, не достигающие этих результатов, остаются в стороне.
- Помогает раскрыть способности обучающихся. Предлагая обучающимся нестандартные задания, появляются дополнительные возможности проявить себя.
- Работа с группой. Если в рамках геймификации планируются групповые задания, появляется возможность для сближения обучающихся.
- Опыт работы в команде: переговоры, аргументация, координация действий.

Еще одной из наиболее популярных технологий на данный момент является AR/VR технологий (дополненная и виртуальная реальность). Существует множество вариантов применения данной технологий в образовательной области — от виртуальных экскурсий на уроках истории, биологии, физики и географии до обучения летчиков-испытателей и космонавтов. С помощью AR/VR технологии возможна передача эмпирического материала. Естественно, невозможно полностью провести школьный урок в данном формате, но дополнить 5–10-минутным путешествием в AR/VR вполне реально. Применение данной технологии позволит вовлечь

обучающихся в учебный процесс и с помощью наглядности повысить качество усвояемого материала. Конечно, нельзя не сказать о минусах данной образовательной технологии, таких как, высокая стоимость устройств и необходимость высококвалифицированного обслуживания.

В заключение, хочется сказать, что внедрение новых образовательных технологий в условиях цифровизации в учебный процесс позволяет не только активизировать процесс обучения и повысить темп урока, но и увеличить объем самостоятельной и индивидуальной работы учащихся. Также их использование на уроках позволяет разнообразить формы работы, активизировать внимание, деятельность учащихся, повысить творческий потенциал личности.

Литература

1. Босова Л.Л. уроки информатики: Методическое пособие/Л.Л.Босова, А.Ю.Босова. – М.: 2006.
2. Глазов Б.И., Ловцов Д.А. Компьютеризированный учебник - основа новой информационно-педагогической технологии. // Педагогика,2007 - №6
3. Варганова Е. Л. Индустрия российских медиа: цифровое будущее: академическая монография / Е. Л. Варганова, А. В. Вырковский, М. И. Максеенко, С. С. Смирнов. — М. : МедиаМир, 2017. — 160 с.
4. Кашина Е. А. Прогнозирование структуры интегрированного курса информатики : дис. канд. пед. наук. — Екатеринбург, 1997. — 187 с.
5. Марей А. Цифровизация как изменение парадигмы [Электронный ресурс]. - <https://www.bcg.com/ru-ru/about/bcg-review/digitalization.aspx>.