

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СРЕДСТВ ЭЛЕКТРОННОГО ОБУЧЕНИЯ КАК СПОСОБ ИНТЕНСИФИКАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Попова И.В.

**Губернаторский многопрофильный лицей-интернат для одаренных детей
Оренбуржья, г. Оренбург**

Виртуальная образовательная среда в первую очередь является сочетанием образовательных методов на основе современных информационных технологий. Система электронного обучения включает в себя огромное количество технологий, методов и средств обучения, однако, наибольшее распространение получили следующие: система смешанного обучения (*blended learning*), система ускоренного обучения (*rapid learning*), обучение по средствам мобильных приложений (*mobile learning*), обучение в социальных сетях (*social learning*).

Смешанное обучение (Blended learning)

Используя термин смешанное обучение, мы подразумеваем сочетание электронного обучения с традиционными методами презентации материала. Метод смешанного обучения может относиться ко всему курсу или отдельной теме для изучения. Другими словами, процесс обучения будет состоять из непосредственного вербального общения между субъектами образовательного процесса с одной стороны, и электронных (*online*) материалов по изучаемой дисциплине с другой. Смешанное обучение также может быть представлено как программа курса, состоящая из очного представления рекомендаций и инструкций в классе, и последующего самостоятельного освоения электронного (*online*) контента обучающимися. Метод смешанного обучения может быть использован с целью повышения эффективности образовательного процесса, индивидуализации процесса обучения, увеличения степени доступа к образовательным ресурсам, а также повышение мотивации учащихся к процессу обучения.

Система ускоренного обучение (Rapid learning)

Понятие система ускоренного обучения может быть использовано сразу в двух контекстах. Первый – это методология разработки учебного контента, а второй - это скорость подачи образовательного материала обучающимся. Когда мы говорим о процессе методической организации образовательного курса, то здесь мы подразумеваем применение таких методов, как использование слайдовых презентаций, анимационных флеш файлов Adobe с обязательным открытым онлайн доступом для обучающихся. Если термин используется в контексте разговора о темпе и сроках обучения, то система ускоренного обучения наилучшим образом подходит для узкоспециализированных тематик отдельных дисциплин. Одним из главных плюсов данной системы является возможность мгновенного редактирования и обновления материала. Главным недостатком является минимальный элемент интерактивности.

Обучение по средствам мобильных приложений (Mobile learning)

Существует ошибочное мнение, что понятия электронного обучения и обучение по средствам мобильных приложений (mLearning) взаимозаменяемые. Термин электронное обучение чаще всего используется когда мы говорим об образовательном процессе, в котором реализуются такие дидактические принципы, как интерактивность, мультимедийность, доступность и структурированность. MLearning реализуется за счет регулярного использования компактных, портативных мобильных устройств и технологий, что позволяет обучающимся стать более продуктивными, общаясь, получая или создавая информацию [1]. Мобильные портативные устройства - это смартфоны, планшетные компьютеры или MP3-плееры. Материалы образовательного курса могут быть посланы на мобильное устройство в форме текстовых файлов, файлов изображения, аудио файлов, средства связи мобильного устройства, такие как телефонные звонки, видео звонки, электронная почта, также могут быть использованы в образовательных целях. Обучение становится своевременным, достаточным и персонализированным (“*just-in-time, just enough, and just-for-me*”) [2].

Обучение в социальных сетях (Social learning)

Обучение посредством социальных сетей считается неофициальным методом электронного обучения, но с ростом их популярности (Facebook, Twitter, Вконтакте) данный метод заслуживает отдельного внимания, так как наиболее эффективным процесс обучения становится когда субъекты образовательного процесса взаимодействуют друг с другом в рамках какой-то темы или предмета [3]. В свою очередь обучение в социальных сетях предполагает непосредственное взаимодействие между субъектами в Интернет пространстве. Взаимодействие включает в себя различные виды деятельности от подписки на обновления в Twitter или блог эксперта в интересующей предметной области, до знакомства с информацией в паблике на сайте Facebook. В настоящее время использование социальных сетей в образовании не является официальным образовательным методом, но обесценивать их значение без сомнения не стоит.

Еще одним методом интенсификации образовательного процесса с использованием средств электронного обучения является метод геймификации.

Геймификация – применение методов проектирования игры для неигровых областей, таких как бизнес процессы, социальные проекты, обучение. По оценкам автора книги «Измененная реальность: как игры могут изменить мир» Джейн Макгонал [4], к 2015 году рынок геймификации достигнет \$15 млрд и она проникнет во все сферы человеческой деятельности, включая образование. Основной принцип геймификации — обеспечение получения постоянной, измеримой обратной связи от пользователя, обеспечивающей возможность динамичной корректировки пользовательского поведения и, как следствие, быстрое освоение всех функциональных возможностей [5].

Основные аспекты геймификации:

- динамика — использование сценариев, требующих постоянной концентрации внимания и немедленной ответной реакции участника игрового процесса;

- механика — использование сценарных элементов, характерных для игрового процесса, таких как виртуальные награды, статусы, очки, виртуальные товары;
- эстетика — создание общего игрового впечатления, способствующего эмоциональной вовлечённости;
- социальное взаимодействие — широкий спектр техник, обеспечивающих межпользовательское взаимодействие, характерное для игр [6].

Многонаправленный характер данного метода способствует ускорению процесса освоения материала, повышает качество приобретаемых навыков.

Карл Кэпп, преподаватель технологии и заместитель директора Института Интерактивных Технологий в университете Блумсберга, США, штат Пенсильвания, рассматривает данный метод в своих работах. В статье “Что необходимо знать преподавателю об играх и геймификации в образовании (2012)” [7] Кэпп пишет: “Игры в наших образовательных программах не являются отрывом от процесса обучения, они и есть само обучение. Игры должны быть ведущей частью образовательной системы. Они заинтересовывают обучающегося, являются интерактивным методом, позволяющим получить незамедлительную рефлексию.”

Являясь неотъемлемым компонентом современной образовательной системы, игра предоставляет преподавателю возможность формирования у обучающихся коммуникативной компетентности, развития актуальных практических навыков и умений, реализации системы формирующего оценивания. Доказательств эффективности игровых методик в образовании с каждым днем все больше.

В 2012 году компания Делойт опубликовала статью Дуга Палмера под названием “Технология вовлечения — как геймификация может повлиять на бизнес,” статья включает примеры кейс технологий, используемых в таких организациях, как SAP, Cisco и Самсунг. Все эти компании заявляют о повышении качества работы служащих после прохождения обучения, в основе которого лежал метод игры [8]

Применение игровых методик и элементов в процессе обучения повышает мотивацию учащихся к самостоятельному изучению материала и отработки практических навыков.

Трэйси Сицман, доцент университета Колорадо, Школа бизнеса Денвера, в своей работе отмечает, самостоятельность обучающихся после прохождения обучения, построенного на симуляторах, оказалась на 20% выше, декларативные знания - на 11%, знания технологических процессов – на 14%, а способность запоминания – на 9% выше, чем у участников контрольной группы [9].

Успех применения подобного рода инновационных технологий безоговорочно зависит от их успешной реализации с целью устранения недостатков современной образовательной системы, а также удовлетворения возрастающих потребностей общества.

Примеры игровых сайтов, применение которых возможно в образовательном процессе:

Codeacademy — данный сайт предлагает интерактивные курсы для изучения основ программирования. Программа курса состоит из минимальных заданий, за выполнение сопровождается бонусами, поздравлениями и медалями. Данный сайт является бесплатным, в будущем планируется реализация программы, благодаря которой талантливые программисты будут рекомендованы работодателям.

Khan Academy — данный сайт представляет собой архив разнообразных материалов (видеоматериалы, тесты и задания) по биологии, математике, астрономии, физике и пр., которые дифференцированы по сложности.

Persuasive Games — данный сайт является разработкой Яна Богоста - современного теоретика игр, который пропагандирует возможность трансляции через игры информации о принципах и правилах функционирования современного мира. Например, симулятор таможни демонстрирует вред, который приносят постоянные изменения правил досмотра багажа, начавшиеся после теракта 11 сентября в США.

Knewton — данный сайт предназначен для разработчиков онлайн курсов и позволяет создать систему, реализующую детальный мониторинг и последующий анализ прогресса обучающегося по отдельному предмету. По результатам анализа выстраивается индивидуальная программа для каждого учащегося: обозначает проблемные места, выстраивает траекторию движения, предоставляет рекомендации для изучения материала.

LingQ — данный сайт предназначен для изучения иностранных языков. Сервис построен на семи принципах изучения языка: мотивация, вовлечение, моделирование, копирование, восприятие аутентичного языка, эффективность, практичность, интенсивность и регулярность. Процесс изучения построен на следующем алгоритме – пользователь осваивает интересующие его тексты, отмечает незнакомую лексику, проходит тренировки и выполняет различного рода задания. Концепция ресурса практически повторяется российским сайтом lingualeo.com.

Полностью отказаться от образовательных традиции невозможно и бессмысленно. Однако, возникает все больше предпосылок для процесса анализа, пересмотра и модификации основных подходов в работе образовательной системы. Наилучшим решением будет активная интеграция образования с инновационными технологиями и методиками.

Список литературы

1. *eLearning Guild. Mobile Learning: What it is, why it matters, and how to incorporate it into your learning strategy* [Электронный ресурс]. — режим доступа: <http://www.m-learning.org>
2. **Traxler, J.** *Current State of Mobile Learning* / J. Traxler // *Mobile Learning: Transforming the Delivery of Education and Training*. — 2009. [Электронный ресурс]. — режим доступа: <http://www.aupress.ca/index.php/books/120155>

3. **Richard, J.** *Light. Making the Most of College: Students Speak Their Minds* / J. Richard. — Cambridge: Harvard University Press, 2001. — 297 с. — ISBN 1897425430.
4. **McGonigal, J.** *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World* / J. McGonigal. — Penguin Press HC, 2010 — 416 с. — ISBN 9780143120612.
5. **Малезис, А.Л.** Геймификация в электронном обучении / А.Л. Малезис // *Вест. Влодивост. ун-та. Территория новых возможностей.* — 2013 — №1 — С.14.
6. **Мосин, А.** Плюс геймификация всей страны? / А. Мосин // *Банки Украины* [Электронный ресурс]. — режим доступа: <http://www.ukrbanks.info/kolonka/Plyusgyaymifikaciya-vsyay-strany>
7. **Кapp, М. К.** *What Every Chief Learning Officer Needs to Know about Games and Gamification for Learning* / К. М. Кapp, J. Coné. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: http://karlkapp.com/wp-content/uploads/2013/01/clo_gamification.pdf
8. **Palmer, S.** *The Engagement Economy. How gamification is reshaping businesses* / S. Palmer, A. J. Patton // *Deloit issue.* — 2012 — №11 — [Электронный ресурс]. — режим доступа: http://www.deloitte.com/view/en_US/us/Insights/Browse-by-Content-Type/deloitte-review/c7cee86d96498310VgnVCM1000001956f00aRCRD.htm
9. **Brown, K.** *Self-assessment one more time: With gratitude and an eye toward the future* / К. Brown, T. Sitzmann // *KN Bauer Academy of Management Learning & Education.* — 2010 — № 9 — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <http://www.ed-today.ru/poleznye-stati/100-mozhet-li-gejmifikatsiya-spasti-obrazovanie>