

ПРОБЛЕМА РАЗРАБОТКИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КОНТЕНТА ПРИ РЕАЛИЗАЦИИ ЭЛЕМЕНТОВ ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ В ПЕДАГОГИЧЕСКОМ КОЛЛЕДЖЕ

Тарасова Э.В.,

преподаватель

ГБПОУ «Дзержинский педагогический колледж»

г. Дзержинск, Российская Федерация

Особенностью современного этапа развития образования является активное проникновение последних достижений информационно-коммуникационных технологий в образовательное пространство, повсеместное распространение Интернета, упрощение доступа к информации всех субъектов образовательного процесса. Стремительное развитие информационных технологий зачастую опережает возможности педагогической теории и практики, что актуализирует научные исследования и практическую деятельность на стыке педагогики, теории обучения и информационно-коммуникационных технологий.

Ведущей тенденцией развития информационного пространства в последнее десятилетие является внедрение стандарта веб 2.0 (по определению Тима О'Рейлли) - методика проектирования систем, которые путём учёта сетевых взаимодействий становятся тем лучше, чем больше людей ими пользуются. Особенностью веб 2.0. является принцип привлечения пользователей к наполнению и многократной выверке информационного материала, что ведет к созданию проектов и сервисов, активно развиваемых и улучшаемых самими пользователями [1].

Реализация элементов дистанционного обучения в профессиональном образовании чаще всего происходит через внедрение в образовательный процесс учебного заведения системы электронного обучения moodle, либо ее аналогов, отвечающих стандарту веб 2.0. Проведенный анализ существующих дистанционных курсов показывает, что разработка такой

системы включает в себя разработку теоретического материала (учебник, учебные пособия, лекции, методические рекомендации и тестовые материалы для проверки знаний).

Такой подход можно считать вполне оправданным при наличии у студентов хорошо сформированной мотивации на изучение учебной дисциплины. У студентов заочной формы обучения в силу их возрастных особенностей, такая мотивация как правило имеется. У студентов очной формы обучения самостоятельное изучение достаточно сложного и зачастую неинтересного учебного материала вызывает определенные трудности. К тому же поколение современных студентов с точки зрения психологической науки является носителем клипового мышления, являющимся средством адаптации человека к резко возросшей с появлением Интернета насыщенности информационной среды.

Обладатель клипового мышления оперирует только смыслами фиксированной длины и не может работать с семиотическими структурами произвольной сложности. Внешне это проявляется в том, что человек не может длительное время сосредотачиваться на какой-либо информации, и у него снижена способность к анализу. Человек способен усвоить короткие «кусочки» информации без возможности их осмыслить и проанализировать. Изучение таких учебных дисциплин, как анатомия, физиология с основами биохимии, гигиена в колледже, предполагает наличие сформированного логического мышления. Если же такое мышление сформировано недостаточно, то в образовательном процессе возможно возникновение проблем, в том числе и при использовании элементов дистанционного обучения.

Анализ реализуемых дистанционных образовательных технологий показывает, что разрабатываемый образовательный контент должен соответствовать как минимум двум условиям: способствовать развитию мотивации к учебной деятельности, а также восприниматься людьми с клиповым мышлением и формировать полноценное логическое мышление. В

педагогической литературе и практическом опыте можно найти несколько направлений решения обозначенной проблемы. Рассмотрим некоторые из них.

Геймификация, она же игрофикация образования - это применение игровых подходов для неигровых процессов с целью повышения их вовлечённости в решение прикладных задач. В практике геймификации большое внимание уделено эмоциональному вовлечению пользователя и его поощрению. Для этого могут быть использованы разные механики: развитие виртуальных навыков, шкалы прогресса, рейтинговая система, развитие игрового персонажа, постепенное открытие новых обучающих элементов. Игровое взаимодействие с пользователем делает обучающий сервис живым, гибким, взаимодействующим с пользователем. Такой сервис может радовать, удивлять, поддерживать. С помощью игровых механик можно добиться того, что напоминание студенту выполнить домашнее задание или освоить новый материал, будет не раздражать, а вызывать положительные эмоции потому, что он движется к своим целям, тому, что он развивается, прокачивает свои навыки [2].

Веб-комиксы – способ изложения учебного материала в краткой комичной форме. Использование комиксов способствует развитию интереса к изучаемой науке, помогает лучше запомнить и воспринять сложный теоретический материал. Даже сухой и скучный материал можно представить в привлекательном виде. В настоящее время обозначенный подход широко используется в зарубежной педагогической практике [3].

Инфографика - это визуальное отображение данных, содержащее небольшую по объему, но значимую и правильно оформленную информацию. Инфографикой называют графический способ подачи информации, данных и знаний. Как правило, инфографика представляет собой конечный продукт, оформленный в минималистичном виде и содержащий некоторые статистические данные. Основной особенностью подобных материалов является простота их восприятия и эстетическая полноценность. В настоящее

время в Интернете можно найти значительное количество on-line сервисов, с помощью которых можно сделать собственную инфографику.

Таким образом, перечисленные выше подходы к конструированию образовательного контента для дистанционных технологий: геймификация, веб-комиксы, инфографика могут значительно повысить качество обучения в колледже по дисциплинам анатомия, физиология с основами биохимии, гигиена, возрастная анатомия, физиология и гигиена.

Список использованной литературы:

1. Веб 2.0 Материал из Википедии — свободной энциклопедии/https://ru.wikipedia.org/wiki/%C2%E5%E1_2.0)
2. Геймификация обучения. Как строить обучение и вовлечение в онлайн-среде//<http://gamification-now.ru/gamification-in-education>
3. Web-based Comic Training//<https://www.im-c.com/en/e-learning-content/individual-content/web-based-comic-training>