

ДИСЦИПЛИНА «ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ» КАК ИНСТРУМЕНТ ТЕХНОЛОГИИ ЭДЬЮТЕЙНМЕНТА

Пименова А. Н., anprimenova@gmail.com

Одной из наиболее развиваемых тенденций последнего времени в сфере образовательных услуг стало формирование технологии эдьютейнмента – организации программ, интегрирующих в себе образовательную и развлекательную деятельность. В методической литературе данный термин часто включает в себя достаточно большой спектр моделей реализации, однако в российских информационных источниках чаще всего применяется в более узком смысле – для обозначения интерактивных музеев – экспериментариумов, городков профессий, мастер-классов, технопарков и пр.

Английское понятие эдьютейнмент, являясь гибридом, состоит из двух слов: education (образование) и entertainment (развлечение), что в дословном переводе на русский язык означает «обучение через развлечение» и предполагает внедрение игровых практик в традиционные образовательные форматы. А это в свою очередь позволяет решать две основные задачи:

1. поддержание интереса и вовлечённости учащихся в образовательный процесс;
2. создание непосредственного опыта путём игры и тренировки в процессе обучения.

То есть в широком смысле эдьютейнмент представляет собой инновационную технологию обучения, которая сочетает современные методы преподавания и игровой формат, включая в том числе и компьютерные технологии (онлайн игры и тренажеры) [4, с. 187]. Эдьютейнмент отражает связь между обучением и развлечением, фокусируя внимание ученика на учебном материале, но имея при этом и развлекательные цели. Характерной особенностью данной технологии многие зарубежные исследователи называют создание образовательно-развлекательной среды, которая способствует максимальному раскрытию всех возможностей современного образования [5, с. 144].

Особое внимание в рамках реализации эдьютейнмента отводится взаимодействию традиционных и инновационных методик. Применение средств информационно-коммуникационных технологий и различных обучающих программ предоставляет педагогу новое, достаточно широкое поле деятельности. Благодаря использованию в образовательном процессе возможностей современного компьютера и электронных образовательных ресурсов учащиеся представляют процесс обучения как увлекательное путешествие, что положительно сказывается на качестве усваивания изучаемого материала.

На практике одним из препятствий на пути успешного внедрения технологии эдьютейнмента в образовательный процесс может оказаться невысокий уровень информационно-коммуникационной компетентности, которая зачастую рассматривается в тесной взаимосвязи с компьютерной грамотностью и информационной культурой и может иметь несколько уровней:

- базовый: реализация информационных процессов, знание принципов работы на компьютере, обработка информации с помощью соответствующих приложений, оперирование основными понятиями (ИКТ-технологии, программа, файл, алгоритм и т.д.);
- эвристический: умение ориентироваться в разнообразии компьютеров, современных технологий, программ и электронных образовательных ресурсов, знание их возможностей, способность выбирать оптимальные программные средства для решения конкретной профессиональной задачи;
- креативный: способность применения ИКТ-технологий для формирования новых компетенций, проявление творчества в решении широкого круга задач профессиональной направленности, умение самостоятельно ориентироваться в современном информационном пространстве и т.д.

Информатизация современного образования подразумевает внедрение во все сферы учебно-воспитательного процесса информационной продукции, компьютерных средств, ИКТ-технологий и т.д. и требует от сегодняшнего выпускника педагогического вуза самого высокого уровня сформированности

информационно-коммуникативной компетентности. Обеспечивая сферу образования методологией и технологиями оптимального применения инновационных разработок, ориентированных на реализацию дидактического потенциала информационно-коммуникационных технологий, информатизация способствует созданию информационно-образовательной среды, в рамках которой молодому педагогу предстоит реализовать информационное взаимодействие образовательно-развивающего назначения [2].

Помочь будущему учителю сориентироваться в широком спектре возможностей информационных технологий, воздействуя тем самым на формирование креативного уровня информационно-коммуникационной компетентности, призвана дисциплина «Информационные технологии», которая изучается в ГОУ ВО МО «Государственный социально-гуманитарный университет» бакалаврами направления подготовки «Педагогическое образование». Данный курс призван познакомить обучающихся с основами разработки разнообразных электронных образовательных ресурсов в различных компьютерных средах и приложениях, кроссплатформенных или размещающихся онлайн. Созданные в таких сервисах ресурсы могут являться дидактическими средствами технологии эдьютейнмента, поскольку наряду с теоретическим материалом содержат в себе элементы геймификации.

Также стоит отметить, что такие игровые электронные ресурсы универсальны и могут быть применены на различных этапах урока: при объяснении нового материала, при закреплении только что или ранее изученного, при постановке проблемы урочного или внеурочного занятия, при систематизации знаний, для выполнения домашнего задания и т.д.

В рамках изучения дисциплины «Информационные технологии» студенты знакомятся с работой в таких приложениях и сервисах как:

– LearningApps.org – сервис создания мультимедийных интерактивных упражнений. Данный сервис позволяет использовать коллекцию уже готовых ресурсов или, применяя конструктор заданий, создавать собственные игровые приложения различных типов;

- Classtools.net – сервис для создания интерактивных Flash-ресурсы для проведения презентаций, защиты проектов, представления диаграмм, аналитических докладов, планирования мероприятий и т.д. Этот сервис также дает возможность создавать бесплатные дидактические игры, анимированные книги, ленты времени и т.д.;
- Flipquiz.me – сервис для создания викторин типа «Своя игра», где есть общее поле с вопросами, и каждый вопрос стоит определенное количество баллов;
- PowToon – это бесплатный онлайн инструмент для создания анимационных видео и презентаций;
- Kahoot.com – приложение для создания образовательных тестов, игр и викторин. При этом ученики могут отвечать на созданные учителем тесты или викторины с планшетов, ноутбуков, смартфонов, то есть с любого устройства, имеющего выход в Интернет;
- Socrative.com – сервис для создания опросов и викторин. Предполагает использование уже готовых викторины и тестов или возможность создания своего варианта необходимого контента. Учащиеся для ответов также могут использовать любое устройство, а педагог в режиме реального времени получает статистику ответов обучающихся;
- Plickers.com – онлайн-конструктор для проведения опросов по пройденному или текущему материалу. Учащимся раздаются карточки с кодами, на которых каждой стороне картинки соответствует вариант ответа от 1 до 4. После вопроса учителя ребёнок выбирает правильный вариант ответа и поднимает карточку соответствующей стороной кверху. Педагог с помощью мобильного приложения сканирует ответы детей. Результаты сохраняются в базу данных и доступны в мобильном приложении и на сайте для мгновенного или отложенного анализа;
- викторины в Google Формах – возможность проведения опросов и тестов, с иллюстрированными вопросами, а также сбор статистики ответов в виде итоговой таблицы или диаграммы;

– eТреники – онлайн-конструктор учебных тренажеров. В зависимости от выбранного типа тренажера данный сервис позволяет классифицировать и удалять лишние объекты, составлять слова из перепутанных букв, соотносить объекты и их расположение на карте и т.д.

– Learnis – сервис, позволяющий создавать квесты типа «выход из комнаты», когда перед обучающимися ставится задача выбраться из комнаты, используя различные предметы, находя подсказки и решая предложенные задачи. Достаточно неожиданным форматом проверки знаний может стать терминологическая игра «Объясни мне», которая позволяет более выигрышно преподнести или повторить изученные термины.

Практически все вышеперечисленные сервисы позволяют создавать и использовать разработанные в них ресурсы онлайн или на любых платформах и устройствах, имеющих доступ к Интернету. Также все они позволяют иллюстрировать традиционный текст вопросов и/или заданий фото и видеофрагментами, flash-анимациями. В некоторых сервисах с помощью специальных настроек можно установить лимитированное время прохождения теста или викторины в целом или их отдельных заданий. При этом за правильное выполнение упражнения будет происходить начисление баллов, или, наоборот, начнут вычитаться штрафные баллы за неверные ответы или задержку ответа по времени. В некоторых викторинах возможна командная или индивидуальная работа, которая может одновременно насчитывать до 50 человек.

Конечно, это далеко не полный перечень онлайн сервисов и приложений для создания занимательных и игровых образовательных ресурсов, позволяющих реализовать технологию эдьютейнмента. Однако дисциплина «Информационные технологии» предполагает первоначальное знакомство обучающихся с многообразным миром информационных технологий и возможностей их применения. Более подробное рассмотрение узкопредметных программных сервисов и приложений происходит в рамках изучения методик обучения различным предметам, а также в процессе изучения курсов,

связанных с информационными технологиями в каждой конкретной образовательной области.

Сегодняшнее многообразие существующих и постоянно появляющихся программных продуктов, сервисов и приложений невозможно изучить даже в процессе всего обучения в вузе. Однако попробовав создать игровой образовательный продукт в одном из типовых приложений, студенты с легкостью транслируют принципы работы в нем на аналогичные сервисы, свободно применяя различные среды, их интерфейсы и инструменты, развивая тем самым свои творческие способности, мышление и воображение, воодушевляясь «игразованием».

Эдьютейнмент наряду с методами активного обучения позволяет повысить эффективность образовательного процесса и в самом вузе за счет новых форм транслирования информации, ее восприятия, анализа и осмысления. Применение данной технологии обеспечивает эффективную организацию и качественное осуществление образовательного процесса, в котором замотивированы и заинтересованы как педагоги, так и сами обучающиеся.

Сущность технологии эдьютейнмента на всех ступенях обучения заключается не в формировании у учащихся академических знаний, а в формировании и развитии профессиональных компетенций, навыков XXI века – навыков soft skills, которые позволяют нестандартно решать профессиональные задачи и генерировать идеи для достижения поставленных целей. Однако несмотря на свою возрастающую популярность, эдьютейнмент нуждается в значительной документальной и научной доработке, поскольку важным моментом для уточнения является определение тонкой грани между обучением и развлечением.

Литература

1. Актуальная ситуация развития сектора «эдьютейнмент» для детей в России / С. Г. Косарецкий, М. А. Кудрявцева, К. А. Фиофанова; Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Институт образования. — М.: НИУ ВШЭ, 2018. — 36 с. — Факты образования № 3 (18).

2. Гончарова Н. Ю., Тимошенко А. И. Информационно-коммуникационная компетентность педагога как интегративный показатель профессионализма в современных условиях // Сибирский педагогический журнал, 2009. — № 3. — с. 75-85.
3. Железнякова О. М., Дьяконова О. О. Сущность и содержание понятия «эдьютейнмент» в отечественной и зарубежной педагогической науке // Вестник Высшей школы. Серия «Педагогика и психология», 2013. — № 2. — с. 67-70.
4. Пименова А. Н. Подготовка будущих учителей информатики к реализации технологии эдьютейнмента в начальной школе. В кн.: Современные информационные технологии в образовании: материалы XXX Международной конференции, Троицк, 2019. Троицк: издательство «Тривант», 2019. — с. 186-188.
5. Самосенкова Т. В., Савочкина И. В. Технология «эдьютейнмент»: к истории вопроса // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: гуманитарные науки, 2017. — № 28. — с. 142-149.