ISSN: 2181-1385
Scientific Journal Impact Factor (SJIF) 2020: 4.804

АКТУАЛЬНОСТЬ ИЗМЕНЕНИЯ МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ТРАДИЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ НА ОСНОВЕ ЦИФРОВИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

А. А. Кененбаева
Студентка 2-го курса «Казахского государственного педагогического института», Казахстан, г. Алматы.

АННОТАЦИЯ

В статье рассматривается необходимость изменения определенных стандартов традиционного обучения, вызванных внедрением цифровизации в современное образование, а также использование компьютерных обучающих приложений.

Ключевые слова: цифровизация, приложения, обучение, компьютеризация.

RELEVANCE OF CHANGE IN METHODOLOGICAL SUPPORT OF TRADITIONAL EDUCATION ON THE BASIS OF DIGITALIZATION OF THE EDUCATIONAL PROCESS

A. A. Kenenbaeva
2nd year student of "Kazakhstan State Pedagogical Institute"
Almaty, Kazakhstan.

ABSTRACT

In the article the classification of traditional teaching methods, the introduction of computer technology in modern education, as well as the use of computer training applications.

Keywords: methodology, technology, education, digitalization.

ВВЕДЕНИЕ

Современное развитие цифровизации всех социальных слоев общества обозначило необходимость разработки новых методических подходов к постановке процесса образования, его реформирования, с учетом появившихся технологических особенностей, влияющих на систему обучения. Актуальной становится потребность в новой концепции образования, способной вобрать в

себя методы, отражающие изменения в коммуникационной среде и несущие в себе основные принципы внедрения их в систему традиционного обучения.

ЛИТЕРАТУРА И МЕТОДОЛОГИЯ

Анализ современных технологий приводит нас к выводу о том, что их первоначальная ориентированность на отдельно взятый компьютер сменяется на использование глобальной сети компьютеров, как отдельных сегментов огромной Интернет сети. Компьютерные технологии переходят в технологии *электронные* и *цифровые,* образуя цифровую образовательную среду, вбирающую в себя систему образования и представляющую из себя «*открытую совокупность информационных систем, в том числе предназначенных и для обеспечения различных задач процесса образования*». [1, с12] Основным направлением данной цифровой образовательной среды становится приведение в соответствие с требованиями современности, саму систему образования и подготовки квалифицированных специалистов.

Тем не менее, важность использования обучающих приложений на отдельном ПК остается важным моментом в обучении школьников. В данном случае мы говорим о понятии *цифровое обучение*, которое нельзя путать с понятием *цифровое образование*, что часто происходит в тех или иных научных работах. Не вдаваясь в подробности, обратим внимание на то, что в понятие образование входит процесс воспитания, недоступный для компьютера. Таким образом, нам следует выделить основные формы использования компьютера именно в учебных целях.

По мнению известного ученого Вербицкого А.А., компьютер в целях обучения можно использовать как тренажер, закрепляющий определенные навыки, как репетитор, который берет на себя отдельные функции преподавателя и как средство моделирования действий обучающихся в определенной среде. Таким образом, выделяются три формы использования компьютера в системе цифрового обучения, причем для каждой из этих форм обозначена определенная область применения.

Тренажеры целесообразно применять для закрепления и систематизации уже приобретённых умений и навыков. Репетиторские системы больше всего пригодны, когда задачи и условия использования учебной информации чётко обозначены и не являются вероятностными. Имитационное моделирование наиболее пригодно, когда учебный материал не носит системного характера и его границы достаточно неопределённы.

Тренажеры и репетиторские системы количественно усиливают функции преподавателя, повышают скорость обучения.

ОБСУЖДЕНИЕ И РЕЗУЛЬТАТЫ

Новые формы преподавания предметов в виде компьютерных технологий, на наш взгляд, требуют структурного пересмотра отдельных видов традиционного программного обучения. В первую очередь, необходимо выделить занятия, предусматривающие механический процесс обучения, с целью выработки тех или иных автоматических навыков, служащих средствами достижения конечной цели. В качестве примера, можно привести огромное время, затрачиваемое учениками на выработку навыков автоматической рукописи, которое, в целом, в современной реальности занимает минимальное место при обмене письменной информацией и в дальнейшем, скорей всего, будет полностью вытеснено из практической информационной сферы. То же самое можно сказать и про обучение 4 арифметическим действиям, с которыми успешно справляется любой калькулятор. Учащимся достаточно знать алгоритм этих действий и совсем не обязательно механически повторять этот процесс в течение нескольких лет.

Конечно, изменение таких основ обучения, складывающихся на протяжении многих веков, требует тщательного анализа всех составляющих этого учебного процесса. Обычно, противники подобных изменений, ссылаются на то, что подобная замена средств обучения, способствует ухудшению мыслительных процессов ученика, а в примере с письмом, теряется развитие, так называемой, моторики пальцев. На наш взгляд, такие предположения не подтверждаются серьезными исследованиями и используются инерционно, в силу устоявшегося мнения. Печатание на клавиатуре оказывает равное с рукописным написанием букв действие на мыслительные способности, в силу того, что их действие в данном случае минимально. Моторика пальцев, при печатании десятью пальцами, может сравниться с моторикой пальцев пианиста. Освобождение огромного массива времени, отводимого в классическом учебном процессе, не является самоцелью использования приложений, могущих заменить механические средства выполнения тех или иных учебных операций. Высвобожденное время можно с успехом использовать для обучения выполнению творческих заданий и делать это опять-таки с цифровыми приложениями, создаваемыми именно для этих целей.

Обсуждение выводов, полученных в результате исследования

Цифровое обучение должно соответствовать нуждам цифровой экономики, возможности получать образование или повышать свое мастерство на всех этапах своей жизни, независимо от возраста и географических координат местопребывания.

Еще одной проблемой становится то, что в период информатизации общества и системы образования, затруднительным условием реализации учебной и воспитательной деятельности является анализ, отбор и применение информационных технологий, содержащих высокий воспитательный потенциал. Говоря о воспитательном потенциале, мы должны понимать, что методы воспитания, раннее заключавшиеся, во многом, в личности самого учителя, в процессе цифрового образования уже не могут применяться должным образом, в силу минимализации присутствия учителя, обусловленного этим процессом. Если в традиционном обучении воспитательный момент закладывался в обучающий контент в виде какого-либо материала, например, тексте диктанта или подборе нужной литературы, то современные разработчики цифровых приложений обращают на это мало внимания. Это, во многом, объясняется тем, что программисты, создавая обучающие приложения, не работают под определенный заказ, не имеют конкретных технических заданий. Если в экономической, промышленной сфере используются приложения, подогнанные конкретно под нужды того или иного производства, то в системе образовательной они, по большей части, делаются с упором на то, как сам программист видит эту проблему. Как нам видится, это не упущение программистов, а отсутствие тех самых методических разработок, согласно требованиям которых они могли бы создавать обучающий контент. Возьмем для примера, приложение *Клавиатор*, обучающее быстрому печатанию вслепую на клавиатуре компьютера. Если бы автор программы получил задание на включение в процесс обучения воспитательного момента, то он бы мог при подборе печатаемого материала подбирать нужный текст. Помимо того, в материале приложения мог бы учитываться возраст обучающихся.

В процессе создания методических разработок, необходимо тщательно учитывать роль цифровых средств в процессе обучения.

Одной из первостепенных задач современной методологической науки, как нам кажется, является перевод ее из области теоретических, фундаментальных исследований в область конкретных прикладных задач. Из этого следует, что на первый план цифрового образования выдвигается необходимость определения магистральных направлений тех или иных его сторон, с целью ограничения контента, используемого для нужд конкретного

вида обучения и создания структурной составляющей, необходимой для разработки программ такого обучения. Программисты и создатели различных обучающих приложений и тренажеров считают, что для эффективного обучения с помощью электронных средств обучения, достаточно, с помощью технологии, смоделировать рабочую среду, функции и логику действий педагога. На этой основе создается комплексная дисциплина-*е-дидактика,* изучающая методы обучения в современной педагогике века технологий. М.А. Чошанов определяет е-дидактику как «науку, искусство и инженерию обучения» [2, с. 692]. Им вводится понятие дидактической инженерии, которая «концентрируется на детальном конструировании учебных процессов и содержит шаги по анализу, разработке и конструированию обучающих продуктов, и их использованию в образовательном процессе» [2, с. 694]. Здесь, во многом, складывается инженерное понимание обучения как процесса, управляемого извне и не учитывающего взаимодействие преподавателя, и обучаемого, в результате которого создается общий смысл переданной и полученной информации. Передача определенных порций информации не может охватить весь процесс образования, включающий в себя помимо получения определенных знаний и процесс воспитательный, а также использование этих знаний в конкретных жизненных ситуациях. Такой процесс образования, с точки зрения создателей е-обучения можно отнести к понятию модели сложного обучения. С.Ф.Сергеев, оценивая сложившееся положение дел в этой области, отмечает, что «можно говорить о переходе е-обучения к моделям «сложного обучения». Однако существующих дидактических методов и средств, реализующих такое обучение явно недостаточно» [3 с.112]

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя итоги всего вышеизложенного можно сделать вывод о том, что главной проблемой в современном цифровом образовании, остается недостаточная разработка методических рекомендаций, для составителей, обучающих программ. Имеется в виду рекомендации, в которых были бы охвачены стороны не только обучения, но и всего спектра, составляющего понятие образования. Одним из факторов, мешающих развитию цифрового образования, на наш взгляд, является инерционное следование классическим видам процесса обучения, не учитывающим изменения в социальной жизни современного общества.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Н.Н. Елистратова Современные проблемы информатизации высшего образования // Вестник Рязанского государственного университета им. С.А. Есенина. – 2010. – № 4. – С. 12
2. М.А Чошанов. Е-дидактика: Новый взгляд на теорию обучения в эпоху цифровых технологий // Образовательные технологии и общество (Educational Technology & Society). 2013. Т.16. № 3. С. 684–696. URL: http://elibrary.ru/download/91807992.pdf.
3. С.Ф. Сергеев: Методологические и дидактические проблемы электронного обучения// Сборник научных статей XVIII Объединенной конференции «Интернет и современное общество» IMS-2015, Санкт-Петербург, 23-25 июня 2015 г. С. 112

REFERENCES

1. Н.Н. Елистратова Современные проблемы информатизации высшего образования // Вестник Рязанского государственного университета им. С.А. Есенина. – 2010. – № 4. – С. 12
2. М.А Чошанов. Е-дидактика: Новый взгляд на теорию обучения в эпоху цифровых технологий // Образовательные технологии и общество (Educational Technology & Society). 2013. Т.16. № 3. С. 684–696. URL: http://elibrary.ru/download/91807992.pdf.
3. С.Ф. Сергеев: Методологические и дидактические проблемы электронного обучения// Сборник научных статей XVIII Объединенной конференции «Интернет и современное общество» IMS-2015, Санкт-Петербург, 23-25 июня 2015 г. С. 112