

Литература

1. Биология. 8 класс. Зоология. – URL: <https://adu.by/ru/homepage/elektronnaya-biblioteka.html/> (дата обращения: 20.03.2023).
2. Веб-сервисы для педагога. – URL: <https://e-asveta.adu.by/index.php/distancionni-vseobuch/obuchenie-online/web-servici-dlya-pedagoga/> (дата обращения: 20.03.2023).
3. Дистанционный всеобуч. – URL: <http://e-asveta.adu.by/> (дата обращения: 20.03.2023).
4. Единый информационный образовательный ресурс Министерства образования Республики Беларусь. – URL: <https://eior.by/> (дата обращения: 20.03.2023).
5. Закон Республики Беларусь от 14 января 2022 г. № 154-З «Об изменении Кодекса Республики Беларусь об образовании» (принят Палатой представителей 21 декабря 2021 г.; одобрен Советом Республики 22 декабря 2021 г.) // Национальный правовой интернет-портал Республики Беларусь. – URL: <https://pravo.by/document/?guid=12551&p0=H12200154&p1=1&p5=0/> (дата обращения: 20.03.2023).
6. Из опыта работы педагога. – URL: <https://e-asveta.adu.by/index.php/distancionni-vseobuch/obuchenie-online/iz-opita/> (дата обращения: 20.03.2023).
7. Информационно-образовательный портал для школьников столицы. – URL: <https://vuchan.by/> (дата обращения: 20.03.2023).
8. Концепция развития системы образования Республики Беларусь до 2030 г. – URL: <https://edu.gov.by/kontseptsiya-do-2030-goda/> (дата обращения: 20.03.2023).
9. Костоева З.М. Информационно-коммуникационные технологии на уроках биологии / З.М. Костоева // Просвещение и познание. – 2021. – № 3 (3). – С. 64–72.
10. Минский городской институт развития образования. – URL: <http://mp.minsk.edu.by/> (дата обращения: 20.03.2023).
11. Национальный образовательный портал. – URL: <https://adu.by/> (дата обращения: 20.03.2023).
12. Пальчик Г.В. Потенциал профориентационной работы в системе общего среднего образования в условиях развития информационного общества / Г.В. Пальчик // Педагогическая наука и образование. – 2022. – № 12. – С. 24–31.
13. Профильное обучение. – URL: <http://profil.adu.by/> (дата обращения: 10.03.2023).
14. Сооданбекова А.С. Применение мультимедийных средств обучения на уроках биологии (из опыта телекурсов) / А.С. Сооданбекова, К.О. Бронникова // Вестник Кыргызского национального университета имени Жусупа Баласагына. – 2020. – № 4 (104). – С. 23–29.
15. Сысоева Е.Ю. Специфика цифрового имиджа преподавателя вуза / Е.Ю. Сысоева // Инновации в образовании. – 2023. – № 1. – С. 97–106.
16. Электронное обучение (Учись Online). – URL: <https://e-vedy.adu.by/> (дата обращения: 20.03.2023).

УДК 378

**И.Е. Панова, кандидат педагогических наук, доцент,
Северо-Кавказский федеральный университет,
г. Ставрополь, Россия**

ЭФФЕКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПОДГОТОВКЕ МАГИСТРОВ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Аннотация. В статье с точки зрения деятельностного подхода и на основе анкетирования рассматриваются вопросы подготовки магистров педагогического образования посредством использования эффективных технологий.

Ключевые слова: технологический подход в образовании, педагогические технологии, цифровые технологии, технологии смешанного обучения, дидактические условия.

*I.E. Panova, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,
North Caucasus Federal University,
Stavropol, Russia*

EFFECTIVE TECHNOLOGIES IN THE PREPARATION OF MASTERS OF TEACHER EDUCATION

Abstract. In the article from the point of view of the activity approach and based on a questionnaire, the issues of training masters of pedagogical education through the use of effective technologies are considered.

Keywords: technological approach in education, pedagogical technologies, digital technologies, mixed learning technologies, didactic conditions.

Формирование современных специалистов требует систематического совершенствования научно-образовательного пространства университета, связанного с интеграцией в образовательный процесс современных технологий, научно-исследовательской деятельности и производства, а также развития управлеченческих и материально-технических инноваций, требует осуществления подготовки и переподготовки преподавательских кадров в области актуальных практик преподавания.

Поиск, разработка и внедрение новых технологий и форм обучения направлены на развитие аналитических и творческих способностей студентов, профессиональных компетенций, создание необходимых условий для творческой работы, формирование гибкости, мобильности, способности к самоанализу профессиональной деятельности и инновационного стиля мышления у студентов, способствующих их дальнейшей самореализации.

Ю.К. Бабанский, В.И. Загвязинский, А.И. Пригожин, А.В. Хоторской, Н.Р. Юсуфбекова и другие ученые исследовали возможности использования современных технологий в образовании, дали им определение, разработали классификацию и выявили специфику использования в обучении.

Существуют различные определения технологий обучения, приведем одно из них: технология обучения – системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и освоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящей своей задачей оптимизацию форм образования [2].

Процесс разработки и внедрения в практику новых образовательных технологий, форм и моделей обучения происходит непрерывно, поэтому непрерывной должна быть и подготовка преподавателей к реализации этих технологий [3].

Проведенное нами анкетирование преподавателей (в количестве восьми человек), работающих в магистратуре по направлению подготовки 44.04.01 «Педагогическое образование», показало, что в процессе обучения чаще всего используются следующие технологии: Scrum-технология, геймификация, технология критического мышления, педагогическая мастерская, дидактический конструктор, игровые технологии, а также технология синхронного моделирования, интерактивные технологии, технологии смешанного обучения и др. Остановимся на характеристике некоторых из них.

Важным критерием профессионализма современного педагога становится проектировочная деятельность. Проектирование в образовании – это процесс становления новых форм общности педагогов и обучаемых, способов педагогической деятельности и мышления. Деятельность преподавателя предполагает определенное соотношение и интеграцию традиций и новаторства, нормы и творчества, способность использования современных технологий для достижения оптимального результата. Современная парадигма образования и новые технологические возможности образовательной среды требуют особого внимания к использованию эффективных педагогических технологий, играющих важную роль в формировании профессиональных компетенций педагога, в возможности и способности к организации и осуществлению проектной деятельности [1].

В связи с этим актуальна Scrum-технология, суть которой заключается в командной работе. Данная технология представляет собой способ управления проектами и включает грамотное распределение задач внутри команды. Методология eduScrum имеет следующие положительные стороны:

- обучающиеся начинают видеть систему спустя всего несколько недель и могут выявлять проблемы на ранних стадиях обучения;
- командная работа: во время занятия вовлечены все, идет взаимодействие в группе, цели достигаются одна за одной, и даже разный уровень обучающихся не становится большой помехой для работы;
- повышаются навыки самостоятельного образования и саморазвития, мотивация к обучению;
- творческий или игровой подход к образовательному процессу;
- постоянный диалог с целью улучшения результатов;
- внутренняя оценка вместо внешней;
- короткие циклы обратной связи позволяют преподавателям быстро выявлять проблемы и принимать соответствующие меры.

Набирает популярность в преподавании геймификация, представляющая собой применение игровых методик в повседневном образовательном процессе для повышения мотивации обучающихся. Геймификация отличается от игровых технологий тем, что в игре происходит обучение в рамках этой, конкретной игры. Геймификация используется, можно сказать, в повседневном образовательном процессе. Путем геймификации создается вовлеченность магистров в учебный процесс, исчезает его монотонность, появляется интерес. В геймификации используются стимулы – вознаграждение, повышение статуса для участника, появляется элемент состязательности.

VR-технологии как одна из технологий геймификации позволяют путем виртуального путешествия изучать строение и функции объектов (например, VR-шлемы используются для изучения строения органов и систем в преподавании биологии). В этом плане проблема заключается в недостаточном количестве такого оборудования для проведения занятий.

Как известно, характерная черта современности – лавинообразное нарастание информации и стремительное ее устаревание. Следовательно, одной из задач современного образования является научение будущего специалиста

жить в потоке информации, создание предпосылок и условий для его непрерывного саморазвития. Реализация этой задачи связана с прогрессивным применением цифровых технологий и инструментов, дистанционной формы обучения, которые значительно снижают временные и пространственные барьеры в распространении информации, способствуют ее неограниченному тиражированию, быстрой и адресной доставке.

Технологии смешанного обучения также широко используются в образовательном процессе. Они дают возможность сочетания онлайн-обучения с аудиторным обучением.

Смешанное обучение предполагает самостоятельный контроль обучающимися образовательного маршрута, времени, места и темпа обучения, а также интеграцию опыта обучения с преподавателем и онлайн. Эти технологии дают возможность во внеаудиторное время выполнять задания, данные преподавателем, изучать новый материал, используя цифровые источники, затем полученные результаты представляются и дорабатываются на аудиторных занятиях.

Цифровые технологии делают более эффективным процесс обучения, способствуют личностному развитию студентов, позволяют раскрыться их креативному потенциалу, учитывают индивидуальные способности и интересы, вовлекают студентов в интеллектуальную деятельность творчески-созидательного типа, формируют навыки владения цифровыми технологиями в профессиональной деятельности, предопределяют интеграцию будущих преподавателей в информационную среду.

Из цифровых технологий, используемых в образовательном процессе, проанкетированные нами преподаватели назвали: искусственный интеллект, технологию больших данных, нейротехнологию. Кроме этого, используются цифровые инструменты, чат-боты, конструктор документов и др.

Ранее в нашем университете была создана лаборатория проектирования и цифровых образовательных ресурсов (ЦОР) при центре информатизации университета.

Ряд методических дисциплин реализовывался преподавателями на базе этого центра. Центр был снабжен всеми современными цифровыми ресурсами и инструментами, имел штат сотрудников, осуществляющих подготовку ресурсов к занятию и оказывающих, при необходимости, помощь преподавателю и студентам. Оснащенные компьютерами аудитории позволяли каждому студенту работать, выполнять задания, используя разнообразные возможности цифровых технологий и инструментов. В качестве отчета студент по каждому занятию (разработка уроков, экскурсий, практических работ, внеклассных мероприятий) оставлял файл в своей папке, формируя портфолио, служащее основанием для получения зачета. Папки размещались в сети и были доступны для просмотра не только преподавателю, но и студентам, а также другим преподавателям, реализующим эту специальность.

Центр коллективного пользования предоставлял возможность обсуждать проведение тех или иных занятий преподавателями разных факультетов, обмениваться опытом, апробировать новые технологии, что повышало качество преподавания.

Мы считаем, что применение инновационных технологий обучения на занятиях в условиях центра коллективного пользования позволяет повысить качество подготовки специалистов, которое определяется готовностью к эффективной профессиональной деятельности, способностью к адаптации в быстро меняющихся условиях современного мира, владением профессиональными умениями и навыками, умением использовать полученные знания при решении профессиональных задач. А также усовершенствовать свою подготовку к работе с разными цифровыми инструментами и технологиями самих преподавателей.

В настоящее время все ресурсы, посредством которых реализуются современные технологии, имеются в институтах и на факультетах Северо-Кавказского федерального университета. Но при этом существуют определенные трудности, препятствующие реализации современных технологий в образовательной практике.

К ним проанкетированные преподаватели отнесли: трудозатратность разработки занятий, основанных на применении новых технологий, отсутствие ресурсов или невозможность использовать их с нужной частотой, а также недостаточную компетентность в области применения цифровых технологий и инструментов в современной методике преподавания отдельных дисциплин. Прхождение курсов повышения квалификации лишь отчасти решает эту задачу, если курсы проводятся в онлайн-режиме.

Все это ставит вопросы об организации центра коллективного доступа для эффективной реализации дисциплин магистратуры по направлению подготовки 44.04.01 «Педагогическое образование».

Литература

1. Гончарова М.А. Метод проектов в контексте компетентностного обучения / М.А. Гончарова, Г.А. Демина, Н.В. Решетникова // Школьные технологии. – 2012. – № 4. – С. 120–131.
 2. Международный ежегодник по технологиям образования и обучения, 1978/1979. – Лондон; Нью-Йорк, 1978. – 247 с.
 3. Морозова И.С. Технологии интенсификации образовательного процесса в вузе / И.С. Морозова // Психология в вузе. – 2007. – № 1. – С. 72–82.
 4. Проектная технология // Яндекс. – URL: <http://yandex.ru/yandsearch?text=проектная%20технология&clid=1882611&lr=2>.

УДК 378

*Л.В. Попова, доктор педагогических наук, профессор,
М.М. Пикуленко, кандидат биологических наук, ведущий научный сотрудник,
Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова,
г. Москва, Россия*

СОЗДАНИЕ ОНЛАЙН-КУРСОВ ПРЕПОДАВАТЕЛЯМИ ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ: ПРОБЛЕМЫ И ИХ РЕШЕНИЕ

Аннотация. В последнее десятилетие стала стремительно происходить цифровая трансформация учебного процесса, в первую очередь через создание массовых открытых онлайн-курсов (МООК). Начиная с 2015 г. в России МООК создаются и используются для обучения студентов в высшей школе. Однако не все преподаватели вузов были готовы