

Раздел 2. ОПЫТ РЕАЛИЗАЦИИ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И ТЕХНОЛОГИЙ ИММЕРСИВНОГО ОБУЧЕНИЯ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ

УДК 377.12:004

З.В. Абдулвалеева

Z.V. Abdylvaleeva

*Государственная бюджетная профессиональная организация
«Копейский политехнический колледж им. С.В. Хохрякова»,
Копейск*

*State budgetary professional organization «Kopeysk Polytechnic
College named after S.V. Khokhryakova»
shmatkovazarina@mail.ru*

А. В. Седов

A.V. Sedov

*Государственная бюджетная профессиональная организация
«Копейский политехнический колледж им. С.В. Хохрякова»,
Копейск*

*State budgetary professional organization «Kopeysk Polytechnic
College named after S.V. Khokhryakova»
sedov-a@list.ru*

ПРОЕКТИРОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ ЭЛЕКТРОННО-ИНФОРМАЦИОННОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ КОЛЛЕДЖА DESIGNING A VIRTUAL ELECTRONIC AND INFORMATION EDUCATIONAL ENVIRONMENT OF THE COLLEGE

Аннотация. В статье рассматриваются возможности проектирования виртуальной электронно-информационной образовательной среды колледжа для проведения обучения в дистанционном формате

Abstract. The article discusses the possibilities of designing a virtual electronic information educational environment of a college for the possibility of conducting training in a distance format.

Ключевые слова: виртуальная электронно-информационная образовательная среда; образовательный процесс; дистанционное обучение.

Keywords: virtual electronic information educational environment; educational process; distance learning.

Цифровая грамотность стала неотъемлемой частью всех возможных форм профессиональной подготовки не только во время получения профессии непосредственно в образовательной организации, но и в течение всей жизни. С каждым годом информационные и технологические преобразования всё больше влияют на новые квалификационные требования к работнику, а, следовательно, к специалисту в данной профессиональной сфере.

В связи с этим перед профессиональной образовательной организацией возникает необходимость создания виртуальной электронной информационно-образовательной среды, чтобы максимально повысить эффективность образовательного процесса, что также позволит обеспечить информационную открытость в соответствии с требованиями действующего законодательства Российской Федерации в сфере образования. Как считают Т.И. Безденежных и Е.Е. Шарафанова «Обучение цифровым навыкам в области профессионального образования и обучения без отрыва от производства потенциально повышает возможность трудоустройства и снижает уязвимость к потере работы из-за меняющихся требований» [1, с. 64].

При проектировании виртуальной электронной информационно-образовательной среды колледжа необходимо учитывать её главные назначения, которые она должна обеспечивать:

- Освоение основной образовательной программы.
- Проведение всех видов занятий, синхронное и асинхронное взаимодействие с помощью сети интернет.
- Процесс оценки результатов обучения, проведение которых предусмотрено с применением дистанционных образовательных технологий.
- Введение отчётности хода образовательного процесса, результатов промежуточной и итоговой аттестации.
- Доступ ко всем возможным образовательным и электронно-информационным ресурсам.
- Обеспечение информационной открытости образовательного учреждения.
- Создание электронного портфолио обучающегося, включающего в себя выполненные работы с рецензиями и оценками со стороны участников образовательного процесса.

Создание виртуальной электронной информационно-образовательной среды может значительно облегчить образовательный процесс в случае, если необходим симулятор какого-либо тренажёра и доступа к

его реальному аналогу нет. Сегодня использование симуляторов в образовательном процессе колледжа не является новинкой, они всё больше и больше используются в профессиональной деятельности специалистов разного спектра. Они позволяют без каких-либо инструментов проводить виртуальные лабораторные, практические занятия, а в некоторых случаях и организовать учебную и производственную практику. Благодаря симуляторам, студенты, пусть и виртуально могут воплотить в жизнь полученные на учебных занятиях знания, отработать умения получить первый опыт в профессиональной деятельности. В связи с чем студенты становятся не просто «слушателями» учебных занятий, а активными участниками практических профессиональных действий.

Виртуальным может называться ресурс, который предоставляет пользователю или пользовательской программе некие данные или параметры, которыми он в действительности не обладает. Например, обучающемуся и преподавателю может быть представлен в пользование виртуальный жесткий диск, ресурсы оперативной памяти и тренажер.

К виртуальной среде можно отнести, например, посещение музея в соседнем городе, районе, стране, находясь у себя дома. В связи с этим при проектировании виртуальной среды в первую очередь необходимо обратить внимание на создание той обстановки «присутствия» студента, при которой у студента не возникнет даже и мысли, что он находится вне аудитории. Спроектированный виртуальный ресурс позволит создать качественную образовательную среду в условиях дистанционного образования.

По данным лаборатории медиакоммуникаций в образовании НИУ «Высшая школа экономики» при поддержке Общероссийского профсоюза образования и других организаций провела опрос «Проблемы перехода на дистанционное обучение в Российской Федерации глазами учителей». Были опрошены 22 600 учителей из 73 регионов страны. По результатам этих исследований были выделены следующие основные проблемы, с которыми столкнулись преподаватели [2]:

- Сложность в подключении всех обучающихся к видеотрансляции.
- Перебои в работе видеоплатформы из-за перегрузки.
- Неумение некоторых обучающихся самостоятельно справиться с подключением к видеотрансляции.
- Низкая скорость интернета, которая мешает проводить уроки.
- Прерывание образовательного процесса из-за перебоев в трансляции.

Со стороны обучающихся были выделены следующие проблемы:

- Отсутствие наличия оборудования для проведения видеоконференций и аудиоконференций.
- Выполнение домашних заданий на образовательных онлайн-платформах.

Основываясь на полученных данных можно сделать следующий вывод: большинство обучающихся технически не готовы к удаленному обучению из-за отсутствия специальных средств отсюда и возникшие проблемы преподавателей о невозможности подсоединения студентов к конференции. С чем это связано это второй вопрос, первый это как в сложившейся ситуации дать знания студентам. В возникшей ситуации выход виден только один: минимизировать использование специальных средств. При этом так же стоит помнить, что и без них не обойтись. Необходимо, произвести анализ используемых обучающимися средств связи и по необходимости использовать их, но и при этом стоит помнить и понимать, что и здесь может возникнуть еще одна проблема – мобильный интернет.

В связи с этим грамотное проектирование виртуальной электронно-информационной образовательной среды просто жизненно необходимо для организации образовательного процесса в профессиональной образовательной организации. При проектировании необходимо учитывать следующие моменты:

- Наличие оборудования для проведения аудио и видеоконференций.
- Исключение перегрузки системы.
- Высокая скорость интернета.
- Навыки работы обучающихся с образовательными онлайн-платформами.

При проектировании виртуальной электронной информационно-образовательной среды необходимо обратить внимание не только на правильное проектирование графического интерфейса виртуальной электронно-информационной образовательной среды, дизайна, но и на ее аппаратную часть. Платформа должна быстро, четко обрабатывать запросы пользователей, работать 24 часа в сутки. Одно из обязательных требований к проектированию – это читаемый, «интуитивно» понятных интерфейс, который будет понятен абсолютно любому «уровню» пользователей.

Содержание виртуальной электронно-информационной образовательной среды должна содержать не только теоретические и практические

задания для выполнения обучающимися, различного вида видеоресурсы, но и интерактивные лекции, видео, а также мастер-классы по выполнению практических работ.

В заключении отметим, что цифровая экономика потребует цифровое образование и виртуальную электронную информационно-образовательную среду и станет обыденной реальностью в среднем профессиональном образовании. Чем раньше педагогическое сообщество это осознает, тем выше станет качество подготовки специалистов.

Список литературы

1. *Безденежных, Т. И.* Направления развития высшего и профессионального образования в эпоху цифровой экономики / Т. И. Безденежных, Е. Е. Шарафанова. – Текст : непосредственный // Архитектура университетского образования: современные университеты в условиях единого информационного пространства : сборник трудов III Национальной научно-методической конференции с международным участием (г. Санкт-Петербург, 31 января – 01 февраля 2019 г.). – Санкт-Петербург, 2019. – С. 63–69.

2. *Патаракин, Е. Д.* Социальные взаимодействия и сетевое обучение 2.0 / Е. Д. Патаракин. – Москва : НП «Современные технологии в образовании и культуре», 2009. – 176 с. – Текст : непосредственный.

3. Технологии Web 2.0 в учебном процессе. – Текст : электронный // Школа успешного учителя : [сайт]. – URL: <http://edu-lider.ru/социальные-сервисы-web-20> (дата обращения: 25.03.2021).

4. Дистанционное обучение: основные итоги. – Текст. Изображение : электронные // ЛаЛалань (Проект ЭБС Лань) : [сайт]. – URL: <https://lala.lanbook.com/distancionnoe-obuchenie-osnovnye-itogi> (дата обращения: 24.03.2021).