УДК 37.012.7

В. П. Густяхина

V. P. Gustyakhina

Густяхина Вера Петровна, старший преподаватель, кафедра ИОТД, Кузбасский гуманитарно-педагогический институт Кемеровского государственного университета, г. Новокузнецк, Россия.

Gustyakhina Vera Petrovna, Senior Lecturer, the Department of IOTD, Kuzbass Humanitarian Pedagogical Institute of Kemerovo State University, Novokuznetsk, Russia.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЦИФРОВЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ И ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ОБУЧЕНИИ ТЕХНОЛОГИИ

USE OF DIGITAL EDUCATIONAL RESOURCES AND GAME TECHNOLOGIES IN TEACHING TECHNOLOGY

Аннотация. *В статье рассматриваются возможности применения актуальных образовательных технологий в предметной области «Технология». Описываются достоинства использования игровых технологий в обучении и цифровых образовательных ресурсов.*

Abstract. *The article discusses the possibilities of using current educational technologies in the subject area «Technology». The advantages of using gaming technologies in teaching and digital educational resources are described.*

Ключевые слова: *геймификация, игровые технологии, процесс обучения, предметная область, технология, цифровые образовательные ресурсы.*

Keywords: *Gamification, gaming technologies, learning process, subject area, technology, digital educational resources.*

Использование компьютерной техники в обучении имеет прямое отношение к системному подходу, реализованному в предметной области «Технология». Системный подход предполагает единство содержания, средств, форм и методов обучения. Применительно к использованию средств компьютерной техники это означает комплексное рассмотрение возможностей компьютеров, как в качестве технического средства обучения, так и в качестве инструмента деятельности, во всех разделах интегративного предмета «Технология» и на всех этапах обучения [2].

Предметная область «Технология» является формирующей базой вхождения в мир технологий, в том числе: материальных, информационных, коммуникационных, когнитивных и социальных. Приобретение базовых навыков работы в рамках освоения предметной области «Технология» происходит с современным технологичным оборудованием, освоение современных технологий, знакомство с миром профессий, самоопределение и ориентация обучающихся на деятельность в различных социальных сферах, обеспечивается преемственность перехода обучающихся от общего образования к среднему профессиональному, высшему образованию.

Использование современных компьютерных технологий в процессе обучения влияет на рост профессиональной компетентности учителя, это способствует значительному повышению качества образования.

Использование цифровых образовательных ресурсов позволяет осуществить задуманное, сделать урок современным. Интерактивные элементы обучающих программ позволяют уйти от пассивного усвоения материала, так как обучающиеся получают возможность самостоятельно моделировать явления и процессы, воспринимать информацию активно. Современные информационно-коммуникационные технологии позволяют учителю использовать предметные коллекции (иллюстрации, фотографии, карты, видео- экскурсии, видеофрагменты, аудиофрагменты), динамические таблицы и схемы, интерактивные модели, проецируя их на большой экран.

Сегодня в учебный процесс всё чаще внедряются принципы геймификации. Применение в образовании методики квестов, когда учащиеся не просто выучивают материал, а пытаются разгадать какую-то загадку, головоломку – в разы повышает уровень знаний за счет вовлеченности. Элементы геймификации применяются в течение всей учёбы, причём не только в школе. Оценки, рейтинг, успеваемость – это всё скрытая геймификация, которая настолько укрепилась в системе образования, что воспринимается как что-то естественное. Геймификация в системе образования сама по себе - не новое явление, скорее это новый термин и его определение [1].

Игровые технологии и игры в образовании были всегда: настольные, деловые, ролевые. Однако в данный момент цифровые возможности таковы, что игры становятся более интересными, продуктивными с точки зрения образовательного эффекта.

Современный учебный процесс, протекающий в условиях информатизации и массовой коммуникации всех сфер общественной жизни, требует существенного расширения арсенала средств обучения, связанных, в частности, с использованием цифровых образовательных ресурсов, под которыми мы понимаем специальным образом сформированные блоки разнообразных информационных ресурсов, предназначенных для использования в образовательном процессе. ЦОР безусловно являются проверенным и отличным ресурсом для всех участников образовательного процесса. Создание собственной базы ЦОР и игровых методик существенно упрощает учебный процесс для учителя и обучающегося, кроме того, делает его более ярким и насыщенным.

Список литературы

1. Густяхина, В. П. Использование игровых технологий в процессеобучения. [Электронный ресурс]. / В. П. Густяхина. // Электронный научный журнал «Информационно-коммуникационные технологии в педагогическом образовании», № 06 (69) декабрь 2020. – URL : http://infed.ru/articles/993.
2. Цифровые образовательные ресурсы в преподавании предметной области «Технология» [Электронный ресурс]. – URL : https://studopedia.ru/28_9059_tsifrovie-obrazovatelnie-resursi-v-prepodavanii-predmetnoy-oblasti-tehnologiya.html.