

Научная статья
УДК 37.022.004.37
DOI: 10.18101/2307-3330-2022-1-68-73

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МОЛОДЫХ ПЕДАГОГОВ В УСЛОВИЯХ ПАНДЕМИИ

© **Спирякова Ирина Сергеевна**

педагог дополнительного образования,
Ресурсный эколого-биологический центр Республики Бурятия
Россия, 670002, г. Улан-Удэ, ул. Юннатов, 19 б
spiryakova.ira@bk.ru

Аннотация. Статья посвящена вопросам, связанным с внедрением и использованием цифровых технологий в профессиональной деятельности молодых педагогов в условиях пандемии. Автор отмечает важность умения пользоваться цифровыми приложениями, а также анализирует преимущества и недостатки цифровизации образования. Приводится аннотированный список актуальных на сегодняшний день в молодежной педагогической среде цифровых приложений.

Ключевые слова: образование, цифровые технологии, online-образование, цифровые приложения.

Для цитирования

Спирякова И. С. Использование цифровых технологий в профессиональной деятельности молодых педагогов в условиях пандемии // Вестник Бурятского государственного университета. Образование. Личность. Общество. 2022. № 1. С. 68–73.

Основной целью работы явился подбор оптимальных в использовании программных продуктов, необходимых для работы педагога. Цифровые технологии стали неотъемлемой частью жизни современного человека. Они вошли во все сферы деятельности и широко применяются как инновационные технологии. Образование в этом плане не стало исключением. Это прежде всего освоение новых программ и пользовательских разработок для пользователей программного обеспечения. Новые программы используются в разработках методического материала, а приложения и гаджеты широко применяются в практической деятельности.

Современные образовательные технологии направлены на то, чтобы:

- 1) стимулировать активность учащихся;
- 2) развивать у учащихся навыки самостоятельной работы;
- 3) помочь раскрыть творческие способности;
- 4) мотивировать детей к учебе посредством интерактивности и индивидуализации обучения.

Молодым педагогам необходимо идти в ногу не только со временем, но и с детьми, которые уже в раннем ювенальном возрасте овладевают навыками управления гаджетами, хорошо ориентируются в цифровом мире.

Сегодняшние реалии вносят свои коррективы в образовательный процесс. Многих специалистов в сфере образования затронула дистанционная форма

обучения, появилась необходимость освоения новых технологий в практической деятельности.

В помощь педагогам и преподавателям сегодня создано огромное количество игр и приложений. Именно поэтому знание и умение пользоваться приложениями являются неотъемлемым требованием для современного педагога.

В чем же заключается важность и полезность технологий в учебном процессе? Ответ прост: технологии мотивируют и вовлекают учеников, повышают привлекательность уроков и, конечно же, что немаловажно, экономят время.

Молодой «цифровой» учитель должен легко управлять разными инструментами: создавать квесты, обучающие викторины, делать наглядные и красочные презентации, скидывать в «облако» материалы урока, быть доступным и активным в мессенджерах и социальных сетях. При этом важно помнить о главной цели педагога, которая, как мы считаем, заключается в том, чтобы не просто научить, развить, воспитать ребенка, а сделать так, чтобы он сам захотел научиться, развиться, воспитаться.

Как показывает опыт, одного умения правильно пользоваться технологиями мало. Обучение — это тонкий процесс, потому что он направлен на детей, а дети всегда и очень хорошо чувствуют фальшь. Истинный «цифровой» учитель использует технологии не от слова «надо», а в первую очередь потому, что это повышает качество и эффективность образовательного процесса. Ему самому это нравится. Если педагог любит свой предмет, взаимопонимание, рефлексивность, заинтересованность детей к предмету приходят обязательно. Такой педагог находится в постоянном поиске новых методик и возможностей.

Итак, самые часто используемые приложения в молодежной педагогической среде (по результатам форума молодых педагогов «Линейка», г. Солнечногорск, 2021):

1. ZipGrade. Приложение позволяет сканировать ответы учеников и выдавать моментальный результат. Ученик выбирает правильный ответ, заносит его в распечатанный бланк, а вы сканируете их ответы при помощи телефона.

Все, что нужно, это ваш тест с возможностью выбора правильных ответов (a, b, c, d, e) и телефон. Это могут быть распечатанные или выведенные на проектор задания для всего класса. И теперь с этой минуты вам больше не надо ставить плюсы и минусы красной ручкой на полях.

2. Core.App. Платформа для создания интерактивных уроков (для любой предметной области). Применяется для создания интерактивных уроков как для очного обучения, так и для дистанционного взаимодействия с учениками.

3. Шумомер. Приложение измеряет уровень шума (в дцб). На уроках его можно применять с помощью контроля уровня шума и привлекать внимание ребят к дисциплине.

4. Trello — это приложение онлайн-планер. Приложение содержит списки и карточки. Можно планировать деятельность с учениками и учителями в разных форматах.

5. PictureThis. — приложение для распознавания растений.

6. MyQuiz-платформа для создания и проведения онлайн-викторин на онлайн- и офлайн-мероприятиях. Также педагогам будет доступно создание презентаций и три режима игры: одновременная для всех, одиночная и командная,

а также пять различных типов вопросов, включая искусственный интеллект. Игры — до 5 000 одновременных игроков бесплатно.

7. *Classtime*. Онлайн-сервис по созданию заданий с множеством различных техник и настроек для проведения занятий, тестов и домашних заданий.

Приложение удобно для математиков/физиков/экологов — есть редактор формул.

Можно проводить тестирование, используя при этом впечатляющую визуализацию (построение дома, запуск ракеты, создание парка развлечений и т. д.).

В приложении доступны отчеты по проделанной работе каждого ученика в pdf формате.

8. *Plikers* — это бесплатная карточная оценочная система. С помощью этого приложения можно провести опрос целого класса буквально за полминуты.

Все, что вам нужно, — это скачать приложение на телефон или планшет (iOS или Android), зарегистрироваться на сайте и распечатать карточки.

Визуализация теста может быть выполнена в виде текста, фото-, видео-аудиофрагментов.

Если отправить документ, подтверждающий, что вы учитель, вам предложат бесплатно PRO-версию на год (до 30 вопросов).

Доступные формы организации работы на занятии с помощью приложения: индивидуальная, парная, групповая.

Где использовать: на этапе актуализации, на этапе закрепления (первоначальная задача приложения), на внеурочных мероприятиях.

9. Образовательная платформа *Learnis*. Платформа позволяет создавать учебные веб-квесты, викторины и интеллектуальные онлайн-игры за короткое время.

Полученный продукт можно использовать на этапе актуализации знаний, отработки изученного материала (веб-комнаты), а также на этапе обобщения материала (викторина формата «своя игра»)

10. *CastleQuiz* — игра-викторина, рассчитанная на «дуэль» между участниками.

Приложение является бесплатным, имеется браузерный вариант, много разнообразных дисциплин и есть разбивка на тематические блоки.

Можно использовать в командной работе, устроив турнир.

Повышает мотивацию (можно предложить ученику обыграть себя в квизе), помогает как на первом, так и на последнем этапе урока.

11. *Renderforest* — онлайн-платформа, предлагающая лучшие инструменты для создания качественных видеороликов, логотипов, макетов, графического дизайна и сайтов без лишних затрат времени и усилий. Позволяет создавать учебные веб-квесты, викторины и интеллектуальные онлайн-игры всего за несколько минут.

12. *ClassDojo* — это полезное приложение для установления связи между родителями и учителями реальным и мгновенным способом. С его помощью вы можете не только начать двухстороннее общение, но также педагоги будут иметь новый инструмент для управления поведением своих учеников.

13. Приложение «Барабук». С его помощью можно создавать интерактивные карточки для запоминания по различным предметам. Можно создавать свои авторские материалы и использовать материалы коллег.

В завершение хотелось бы коснуться темы достоинств и недостатков цифровизации.

Итак, плюсы цифровизации:

1. Приучение к самостоятельности. Новая система обучения будет ориентирована на самостоятельную работу ребенка с ресурсами знаний. Ребенок с самого детства поймет, что он сам должен стремиться к знаниям. Такой подход к воспитанию в дальнейшем сделает характер человека более твердым и позволит добиться высоких результатов в учебе.

2. Экономия. Так как цифровизация практически полностью исключает бумажные версии, затраты родителей на покупку тетрадей, учебников, ручек и прочей канцелярии значительно снизятся. Приобретать электронные версии учебников необходимо будет только в случае поломки старой техники.

3. Отсутствие бумажной волокиты. Вес учебников и тетрадей в сумках детей оказывает пагубное влияние на опорно-двигательную систему детей. Как следствие у детей развивается сколиоз и другие недуги. Цифровое образование может решить эти проблемы. На смену учебникам придут компьютеры, а груды тетрадей заменят планшеты.

4. Упрощение работы педагогов. Профессия учителя является одной из самых сложных, так как энергетические и нервные затраты на воспитание молодых умов огромны. В цифровой системе работа педагога подразумевает лишь помощь. Педагог в новой системе задает направление, по которому развиваются ученики. За помощью к педагогу ученики обращаются только в спорных вопросах.

5. Шаг в будущее. Переход к цифровому образованию — это значимый этап к созданию интернет-технологий. В настоящее время развитие науки идет огромными темпами, каждый день появляются новые структуры. Цифровизация обучения поможет школьникам лучше ориентироваться в информационном мире в будущем.

Недостатки онлайн-образования:

1. Риск отрицательного результата. Эти изменения будут кардинальными. Нет возможности сказать, будет ли такое новшество положительным. Данная система применится впервые, поэтому сравнить с чем-то подобным не получится.

2. Отсутствие творчества. Учеными доказано, что цветное оформление помогает человеку лучше запомнить информацию. Даже взрослым людям рекомендуется создавать свои записи с небольшими корректировками. Это также способствует развитию творческих способностей. Однако цифровые технологии исключают возможность проявить себя. Электронные версии носят «сухой» характер. Ребенок быстро привыкает к скучному повествованию. Детское творчество заметно страдает.

3. Снижение умственной активности. Это явление мы наблюдаем уже сейчас. Человеку нет нужды размышлять о чем-то, он перестал самостоятельно добы-

вать информацию. Достаточно доступа в интернет, чтобы узнать необходимые сведения. Это приводит к ослаблению мыслительной способности.

Плохая социализация. Когда ученик впервые приходит в школу, есть лишь малая вероятность, что там он встретит знакомого. Ребенок тут же попадет в другой социум, где никого не знает. В учреждении он получает не только знания, но и обретает и друзей, учится взаимодействовать с обществом. Информационная система значительно снижает уровень социализации человека. Это влияет на дальнейшее развитие личности.

4. Проблемы физического развития. Зрение и мелкая моторика изменятся в первую очередь. Длительное пребывание за экраном приводит к глазной усталости. Со временем появятся сухость, покраснение, раздражение глаз, ухудшение зрения. В следующих поколениях уже вряд ли найдется человек с хорошим зрением. Однако возможно в будущем технологии станут более безопасными для детского развития. Работа с клавиатурой и планшетом приведет к изменению физиологии пальцев. Могут поменяться строение костей, суставов, мышц.

5. Абсолютный контроль. Это относится к школьникам, педагогам и родителям. На каждого человека заводится личное дело, собирается подробная информация о семье. Это приведет к тотальному контролю общества. Если рассуждать на более низком уровне: ребенок не может ничего скрыть от взрослых. Если раньше ребенок мог исправить оценку в дневнике или тетради, то в будущем такого не будет.

Таким образом, подобранные программы позволят педагогу сделать учебный процесс не менее интересным и эффективным, чем при использовании традиционных методов обучения. Информатизация образования подразумевает под собой приучение детей к самостоятельности и развитие навыков работы с ресурсами знаний.

Литература

1. Тихомирова Е. И. Социальная педагогика. Самореализация школьников в коллективе. Москва: Academia, 2018. 206 с. Текст непосредственный.
2. Адольф В. Подготовка педагога к инновационной деятельности в процессе профессионального становления // *Almamater: Вестник высшей школы*. 2006. № 10. С. 18–20. Текст непосредственный.
3. Горенков Е. М. Учитель как субъект инновационного потенциала школы // *Высшее образование сегодня*. 2009. № 1. С. 57–60. Текст непосредственный.
4. Гуров В. Инновационная деятельность педагога // *Дополнительное образование и воспитание*. 2008. № 2. С. 9–14. Текст непосредственный.
5. Жигунова Т. П. Отношение педагога к инновациям: социальный анализ: автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата социологических наук: 22.00.06. Екатеринбург: Б.и., 2002. 23 с. Текст непосредственный.
6. Крысанова О. Инновационная активность как компетенция современного учителя // *Высшее образование в России*. 2008. № 12. С. 145–148. Текст непосредственный.
7. Сластина В. А. Педагогика: инновационная деятельность. Москва: Магистр, 1997. 224 с. Текст непосредственный.
8. Тулупова О. В. Технология научно-методического сопровождения инновационной деятельности педагогов и педагогических коллективов в муниципальной системе образования // *Методист*. 2011. № 5. С. 16–20. Текст непосредственный.

И. С. Спирыкова. Использование цифровых технологий в профессиональной деятельности молодых педагогов в условиях пандемии

Статья поступила в редакцию 02.10.2021; одобрена после рецензирования 13.10.2021; принята к публикации 19.01.2022.

USE OF DIGITAL TECHNOLOGIES IN THE PROFESSIONAL ACTIVITIES OF YOUNG TEACHERS AMIDST THE PANDEMIC

Irina S. Spiryakova

Extended Education Teacher,

Resource Ecological and Biological Center of the Republic of Buryatia

19b Yunnatov St., Ulan-Ude 670002, Russia

spiryakova.ira@bk.ru

Abstract. The article is devoted to the issues related to introduction of digital technologies in the professional activities of young teachers amidst the pandemic. We have emphasized the importance of skills in use of digital applications, and analyzed the advantages and disadvantages of digitalization in education. The article presents a list of the latest digital applications in youth educational environment.

Keywords: education, digital technologies, online education, digital applications.

For citation

Spiryakova I. S. Use of Digital Technologies in the Professional Activities of Young Teachers amidst the Pandemic. *Bulletin of Buryat State University. Education. Person. Society.* 2022; 1: 68–73 (In Russ.).

The article was submitted 02.10.2021; approved after reviewing 13.10.2021; accepted for publication 19.01.2022.