

Новітні тенденції сучасної шкільної педагогіки



Гаррет Ріттер - керівник відділу мистецтва в англійській школі Уїллоу, який у 2013 році отримав престижну премію Пірсона за видатне використання технологій під час уроків, завжди підкреслює, що навіть у простому сучасному смартфоні закладено набагато більше комп'ютерної потужності, ніж у космічному кораблі, що доставив першу людину на Місяць: «Смартфон, який сьогодні є практично в більшості школярів, має неймовірний освітній ресурс. Але школи часто забороняють його використовувати, і в цьому криється абсолютне безумство».

Сьогодні в житті молодих людей технології відіграють набагато більш істотну роль, ніж будь-коли раніше, а відтак, дають учителям приголомшливі можливості для поглиблення заняття, використовуючи час на уроці для більш захоплюючого спілкування з учнями. Проте для багатьох педагогів у цьому криється певна проблема, яку їм ще належить вирішити.

«Учителі готують молодих людей до життя, до роботи та, взагалі, до існування в іншому світі – світі, який усе більше й більше прагне використовувати цифрові технології. Тому так важливо, щоби діти вже сьогодні навчились осмислено використовувати такі технології. Але, якщо в самих учителів відсутнє правильне розуміння даних технологій, то навчити дітей буде практично неможливо», - підкреслює Анджела Макфарлейн, генеральний директор колегії вчителів, а раніше голова Вищої школи освіти при Брістольському університеті.

Англійська газета «Гардіан» надрукувала огляд ключових тенденцій у освітніх технологіях, про які сьогодні повинні знати всі практикуючі вчителі.

Онлайн-навчання. Зараз у багатьох країнах світу університети на своїх сайтах та інших освітніх ресурсах завантажують відеолекції, інтерактивний перелік літератури із пропозиціями масових відкритих онлайн-курсів (MOOC) на таких Інтернет-платформах, як Udacity, Coursera і EdX, створюючи, таким чином, дивовижно багатий банк даних із різних освітніх напрямів - від конкретних прикладних курсів до вивчення класичної старогрецької історії.



Technology in the hands of

businessmen

«Учням старшого віку рекомендую МООС, - акцентує увагу Емма Лемб, методист і керівник релігійної освіти у школі для хлопчиків короля Едуарда VI в Кемп-Хіллі, Англія. - Чудовий і Coursera, як проект у сфері масової онлайн-освіти, у тому числі й тому, що дає повну свободу вибору, фантастично розширюючи можливості обдарованих учнів і допомагаючи їм чимось себе виділити. Зараз шкільні вчителі можуть навіть безкоштовно створити свої власні онлайн-курси на iTunesU або провести онлайн-оцінювання за допомогою таких технічних інструментів, як Socrative та Near Pod».[/caption]

«Пояснювати учням абсолютно все - моя рекомендація номер один, - каже Марк Андерсон, помічник директора відділу цифрової педагогіки у школі сера Бернарда Лоуелла. - Це як портативна інтерактивна дошка, на якій учителі можуть відображати хід пояснення навчального матеріалу, зробивши при цьому аудіо- або відеозапис, а потім зберегти її в медіатеці та запропонувати учням класу. А ще можна запропонувати дітям зробити це самостійно».

Соціальні медіа. Емма Лемб пропонує в якості хитрості використовувати в навчанні соціальні мережі, наприклад, Twitter і Facebook: «Я використовую Twitter, щоби видати школярам домашнє завдання, зробити якісь нагадування або включити додаткове позакласне читання чи відео з You Tube, але при цьому вчителі повинні проявляти максимальну обережність для збереження особистих акаунтів і вчителів, і учнів».



Поки що більшість учителів збентежені й навіть налякані ідеєю використання Twitter дітьми у класі. Але Рейчел Джонс, координатор електронного навчання у школі короля Едуарда VI, активно заохочує такий підхід: «Я привчаю своїх учнів жити із Twitter, який вони вивчають разом із його особливим набором хештегів (міток) і демонстрацією інформації на «стіні» для того, щоби діти могли бачити все це під час уроку. Потім за допомогою Storify учитель можете перетворити всі свої «твіти» у формат PDF і викласти його для свого класу на шкільному веб-сайті».

Ведення блога й видеоблогінг. «Дивно, наскільки перетворюється ситуація в навчанні в тому випадку, якщо вчитель скаже своїм учням, що відтепер їх домашня робота буде видна великій кількості людей, а не тільки їм самим та їхнім батькам», - стверджує Саймон Прідхем, директор початкової школи «Casllwchwr», який створив програму навчання для мобільних пристроїв, багато разів відзначену різними нагородами.



«Для розміщення робіт учнів я використовую Word Press, і це просто фантастика, тому що дає їм необхідну аудиторію та ставить принципово нову мету при виконанні навчального завдання, - розвиває

свою думку Саймон. - Діти завжди хочуть знати, чому й навіщо вони виконують певне завдання, і тепер я можу, наприклад, відповісти, що ми плануємо розмістити це на сайті в Інтернеті, щоби поділитися з учнями школи в Південній Африці, а це дуже мотивує роботу учнів».

Коли Ріттер запропонував своїм учням зробити серію навчальних відео з використанням студії звукозапису та завантажити їх на You Tube, вони в результаті отримали 185 тисяч переглядів: «Для моїх дітей із бідного району Кардіффа було просто дивовижно використати широкі можливості Інтернету».

Ігрофікація. Однією із найзахоплюючих ідей, що ґрунтується на використанні сучасних інформаційних технологій, стала ігрофікація навчання. Ігрофікація використовує підходи, характерні для комп'ютерних ігор, таких звичних і улюблених для більшості дітей. Наприклад, використання в освітніх цілях таких понять комп'ютерних ігор, як «рівні», «значки», онлайн-змагання з іншими гравцями. Такі прийоми в навчанні слугують своєрідним заохоченням для учнів у досягненні поставленої мети навчання. При цьому в освітньому плані не має значення, як навчається дитина - кодуючи навчальний текст чи просто читаючи гомерівську «Іліаду».



«Щоби зробити цифрові значки, я використовую додаток під назвою Credly, - пояснює Андерсон. - Коли діти досягають певного рівня, запропонуйте їм створити їхню першу комп'ютерну програму, хай вони отримають за неї значок програміста-початківця. Це дасть учням такий вид винагород, до якого вони звикли у своєму ігровому просторі».

Але все ж далі за всіх у цьому плані просунувся Ріттер, запустивши у своєму класі освітні ігри на Xbox під назвою Xgames: «Діти з азартом можуть займатися хоч до четвертої ранку у своєму прагненні просуватись до тих пір, доки не перейдуть на наступний рівень. Це й є те нововведення, яке ми повинні сьогодні активно привнести у клас».

Кетрін Нейв, Велика Британія

<http://osvita.ua/>