

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СФЕРЕ ОБРАЗОВАНИЯ

Шаровский И.О.

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь

Савицкий А.Ю. – магистр технич. наук

Аннотация. Цель исследования — познакомиться с современными технологиями, которые могут быть использованы в сфере образования.

Открытия и достижения современной цифровой эпохи оказывают большое влияние на то, как мы учимся и воспринимаем жизнь.

Сегодняшние классы — одно из немногих мест, где мы можем наблюдать реальное воздействие современных технологий. Это варьируется от виртуального образования, конфиденциальности учащихся, безбумажных учебников, адаптивного обучения, дополненной реальности и улучшенного доступа к учебным ресурсам, более творческого мышления до виртуального общения родителей с учителями.

Вот некоторые из самых инновационных тенденций в образовательных технологиях, которые окажут огромное влияние на формирование нынешнего поколения студентов.

Безбумажные учебники. Цифровые устройства, такие как планшеты, постепенно вытесняют тяжелые учебники. Стоимость была важным вопросом; многие школы в настоящее время признали, что эти затраты со временем стали намного доступнее.

Искусственный интеллект. Использование искусственного интеллекта в современных классах действительно изменило качество образования. Это может дать отличное представление об обучении студентов и улучшить общий процесс за счет лучшего общения. Учителя могут использовать его возможности, чтобы ускорить выставление оценок и выполнение других повседневных задач, а также использовать сэкономленное время для качественного обучения. Он выступает в качестве персонализированного помощника в обучении для удовлетворения различных потребностей учащихся и помогает учителям выступать в качестве мотиваторов обучения. Автоматизация в классе может помочь как учащимся, так и учителям оставаться более продуктивными в повседневных делах.

Влияние социальных сетей. Социальные сети сейчас имеют большое влияние практически во всех отраслях. На самом деле это играет решающую роль в формировании современных классных комнат. Эта платформа помогает учителям и учащимся глобализировать классную комнату и легко общаться с другими людьми со схожими интересами и складом ума. Правильное использование этой социальной платформы дает учащимся возможность думать об уроках за пределами класса.

Цифровая и медиаграмотность. Поскольку учащиеся проводят значительную часть своего учебного времени в Интернете, учителям пора осознать важность цифровой и медиаграмотности. Школьные власти предпринимают инициативы, чтобы научить их вести себя в Интернете, что включает в себя правильную обработку информации, с которой они сталкиваются в Интернете, и общение в Интернете, уважая взгляды других. Фактически, включение цифровой и медиаграмотности в учебную программу направлено на то, чтобы помочь учащимся научиться ответственно использовать онлайн-ресурсы.

Внедрение инновационных электронных ресурсов: педагоги, которые хотят внедрить цифровой контент в классы, теперь могут использовать широкий спектр образовательных ресурсов, доступных в Интернете. Однако ключевым моментом является выбор правильного набора учебных материалов из этого огромного массива информации. Современные технологии дают им возможность доступа к усовершенствованным и хорошо изученным цифровым материалам, которые имеют отношение к их цели.

Геймификация и игровое обучение. Творческое вовлечение учащихся в процесс обучения — один из самых разумных способов привлечь их внимание на более длительное время. Понимая важность игр для вовлечения учащихся, школы изменили свою стратегию на геймификацию и геймифицированное обучение в классах. Это не только повышает их интерес к обучению, но и формирует дружественное соревновательное мышление и побуждает к творческому процессу мышления для победы в ситуациях. Игры на цифровой платформе также улучшают их социальное поведение и навыки решения проблем.

Список использованных источников:

1. «Критерии психологической оценки компьютерных игр и развивающих компьютерных программ» Коркина А. Ю.