**ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ТРЕНДЫ В ОБРАЗОВАНИИ**

**А.А. Галиева**

КГУ «Средняя общеобразовательная школа-комплекс эстетического воспитания №8», г. Петропавловск

**Аңдатпа**

Бұл мақалада білім берудегі технологиялық трендтер қарастырылған – оны өзгертудің негізгі тенденциялары, мысалы, аралас оқуға көшу, білім беруді геймификациялау, бейімделе оқыту мен сандық әңгімені қолдану.

Қарастырылған тақырып мектеп ұстаздары мен басқа оқу орнындағы ұстаздарға да қызықты болады.

**Аннотация**

В данной статье рассмотрены технологические тренды в образовании -   
основные тенденции в его изменении, такие как: переход к смешанному обучению, геймификация образования, применение адаптивного обучения и цифрового сторителлинга.

Рассматриваемая тема будет интересна педагогам школ, а также преподавателям других учебных заведений.

**Аnnotation**

This article discusses technological trends in education - the main trends in its change, such as the transition to blended learning, gamification of education, the use of adaptive learning and digital storytelling.

This topic will be useful to teachers of schools, as well as teachers of other educational institutions.

В условиях перемен в современном мире и непрерывной адаптации к внешним изменениям, а также постоянного поиска ответов на запросы времени, задача современного педагога заключается в привитии учащимся навыков непрерывного саморазвития и адаптации к изменениям.

Основная задача обновленного образования - помочь учащимся почувствовать свою уникальность, преодолеть трудности и реализовать свой потенциал. Образовательный процесс должен развивать критическое мышление и креативность, давать навыки и знания, позволяющие добиться успеха в современном мире.

В процессе подготовки данной статьи мною были проанализированы современные технологические тренды в образовании, распространенные не только в школах и ВУЗах Казахстана, но и за рубежом.

Прорыв в развитии технологий не оставил без внимания сектор образования. Гаджеты и интернет изменили то, как учащиеся могут получать доступ не только к информации, но даже к самим занятиям. У нас есть возможность использовать разнообразные цифровые инструменты преподавания, что обеспечивает гибкость и разнообразие процесса обучения. С помощью информационных технологий ученики получают дополнительные учебные ресурсы и задачи, что может значительно повысить качество образовательного процесса.

Использование таких платформ как «Bilimland», «Google Classroom» и т.д. облегчает систему контроля за уровнем освоения дисциплин обучающимися, что позволяет использовать системы наставничества и коучинга.

Рассмотрим актуальные технологические тренды в образовании.

**Тренд №1. Смешанное обучение** – это сочетание традиционных форм аудиторного обучения с элементами электронного обучения, в котором используются специальные информационные технологии, такие как компьютерная графика, аудио и видео, интерактивные элементы и т.п. Учебный процесс при смешанном обучении представляет собой последовательность фаз традиционного и электронного обучения, которые чередуются во времени.

Принципы смешанного обучения:

• **Последовательность.** Для получения эффекта важна последовательность в преподавании: сначала учащийся должен сам пощупать материал, после получить теоретические знания от преподавателя и только потом применить их на практике.

• **Наглядность.** Благодаря современным инструментам электронного обучения можно создать базу знаний, которая всегда будет у ученика под рукой. В отличие от классической модели обучения, при смешанном обучении учащийся имеет доступ к методическим материалам — видео-урокам, книгам или тренажерам.

• **Практическое применение.** Для усвоения теории обязательны практические занятия.

• **Непрерывность.** Смешанное обучение отчасти базируется на принципах микрообучения. За счет доступности материала обучающийся всегда может зайти на учебный портал и получить «новую порцию» материала.

• **Поддержка.** В системе удаленного обучения учащийся всегда может задать вопрос преподавателю и оперативно получить ответ, не дожидаясь следующего очного занятия.

**Тренд №2. Геймификация** **образования** – это применение игровых элементов в процессе обучения.

***Три главных элемента геймификации***

* Динамика, создание легенды. Это может быть история с неожиданными сюжетными поворотами, где от решения учеников зависит исход событий.
* Мотивация. Поэтапное изменение и усложнение целей по мере приобретения учениками новых навыков и компетенций. Это помогает удерживать внимание учеников, сохраняет их вовлечённость.
* Взаимодействие пользователей. Постоянное получение обратной связи от учителя или одноклассников. Это даёт возможность получить оценку своих действий и скорректировать их, если была допущена ошибка.

Элементы геймификации способствуют развитию навыков взаимодействия, умения оценивать риски и принимать решения, позволяют вносить изменения по ходу действия, преодолевать трудности, реализуется поиск информации «в определенный момент времени» и «по требованию».

Использование квестов, викторин, брейн-рингов, интеллектуальных турниров, применение тренингов и игротехнических приёмов и методик в процессе обучения, позволяют достичь главную цель - получить и научиться применять знания.

**Тренд №3. Адаптивное обучение** – это обучающая модель, которая представляет технику в качестве «интерактивных обучающих устройств» и задействует новые технологии с целью их адаптации для нужд учащихся. Задача этого метода – создание оптимизированной модели обучения, которая учащихся из простых слушателей превращает в активных и готовых к сотрудничеству участников процесса обучения.

**Тренд № 4. Цифровой сторителлинг**

В отличие от обычной истории сторителлинг рассказывается для того, чтобы достичь какой-либо цели. Информация преподносится таким образом, что интригует слушателя (читателя), мотивирует, вовлекает. ***Почему сторителлинг надо использовать в образовательном процессе:***

***1. Разнообразие.*** Грамотное применение сторителлинга сделает любой урок интереснее. При этом требуется минимум затрат.

***2. Вовлечение в процесс.*** Техника сторителлинга представлена в форме дискурса, так как рассказы позволяют вызвать живой интерес детей. Кроме этого, она развивает фантазию, помогает в запоминании материала, развивает грамотность и обогащает речь.

***3. Использование в проектной деятельности.*** Сторителлинг можно применять при совместной деятельности учащихся. Также это интересный способ запомнить информацию.

**Цифровой сторителлинг** он схож с классическим форматом рассказывания историй, но здесь в бой идут цифровые технологии. Дополнительное использование графики, видео, аудио, анимации, интерактивных технологий… то есть, это уже мультимедийная история, которая может представлена в виде презентации или веб-сайта. Цифровой сторителлинг способен не просто повысить вовлеченность учеников, но также он позволяет глубже и быстрее осмыслить какую-либо тему или проблему.

Созданные новые формы представления обучающего материала, методика работы с новыми средствами обучения и способов управления самостоятельной познавательной деятельности учащихся с помощью компьютерных технологий обучения позволят добиться наибольших результатов, повысить активность учащихся и эффективность всего учебного процесса.

**Список литературы**

1. Тренды современного образования – Алматы: ТОО «Bilim Media Group», 2017. - 326 с.;

2. Воронин Д.М. Основные тренды в системе образования. https://cyberleninka.ru/article/n/osnovnye-trendy-v-sisteme-obrazovaniya

3. Тен А.С. Новые тренды в современном образовании. <https://bkokdi.kz/2016smart3/2541-conf.html>