

*Гаврилова Елена Александровна*

учитель

МБОУ «СОШ №12» г. Чебоксары

г. Чебоксары, Чувашская Республика

## **СОВРЕМЕННЫЙ ПЕДАГОГ В ЦИФРОВОМ МИРЕ**

*Аннотация:* в статье раскрываются особенности использования информационно-коммуникационных технологий в развитии профессиональных компетенций педагогов, возможности технологии «Веб-квест» в очном и дистанционном режиме образовательной деятельности взрослых и детей; кроме того, рассматривается веб-конструктор *Wix* как эффективное средство создания веб-квеста.

*Ключевые слова:* цифровая грамотность, цифровая компетентность, образовательные цифровые технологии, образовательная среда.

Одним из ведущих профессиональных качеств современного педагога является наличие компетенций в области информационно-коммуникационных технологий (ИКТ). Однако у ряда педагогов на первоначальном этапе процесс освоения ИКТ имеет неупорядоченный, неорганизованный и часто спонтанный характер. Это связано с недостаточной подготовкой в области теории и практики использования информационно-коммуникационных технологий, отсутствием у некоторых педагогов интереса к их использованию и просто боязнью чего-то нового.

Между тем именно эти технологии направлены:

- на стимулирование интереса и мотивации к самообразованию;
- повышение уровня активности и самостоятельности;
- развитие навыков анализа и рефлексии собственной деятельности;
- развитие стремления к сотрудничеству, эмпатии.

ИК-технологии в современных условиях могут стать действенным инструментом для педагога в плане организации образовательного пространства с школьниками и родителями. В связи с этим цифровая грамотность становится

непременным условием успешности педагога, который сегодня в основном имеет дело с цифровым поколением.

Цифровая грамотность определяется набором знаний и умений, которые необходимы для безопасного и эффективного использования цифровых технологий и ресурсов Интернета.

В основе цифровой грамотности лежат цифровые компетенции или способность решать разнообразные задачи с помощью ИКТ: использовать и создавать контент при помощи цифровых технологий, включая поиск и обмен информацией, ответы на вопросы, взаимодействие с другими людьми и компьютерное программирование. Цифровая компетентность должна включать способность к цифровому сотрудничеству, обеспечению безопасности и решению проблем.

Цифровая грамотность также включает личностные, технические и интеллектуальные навыки, которые необходимы для того, чтобы жить в цифровом мире. Под цифровыми навыками понимаются устоявшиеся, доведенные до автоматизма модели поведения, основанные на знаниях и умениях в области использования цифровых устройств, коммуникационных приложений и сетей для доступа к информации и управления ею. Развивать данные навыки следует постепенно, системно, включая в активную самостоятельную деятельность, например, самообразование. Даже самые сложные современные технологии можно освоить, начиная с доступных, понятных примеров их включения в образовательную деятельность.

Рассмотрим использование технологии «Образовательный веб-квест».

Веб-квест – это пример организации интерактивной образовательной среды. Образовательный веб-квест – это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы интернета.

Информационный поток в Интернете настолько велик, что в нем не просто ориентироваться, особенно новичку, возможности же при использовании интернет-ресурсов открываются для педагога большие. Существует программа

PowerPoint – своеобразный навигатор для начинающих, с потенциалом освоения технологии веб-квеста, развития диджитал-компетенций, расширения поля профессиональных интересов и навыков педагогов.

С помощью веб-квеста происходит стимулирование собственной активности участника, познавательной активности, коммуникативной активности (желание общаться, делиться своими рассуждениями и впечатлениями с окружающими, и прежде всего с коллегами) и, конечно, творческой активности (творить, выдумывать, пробовать).

Технология веб-квест позволяет реализовать наглядность, мультимедийность и интерактивность обучения. Наглядность включает в себя различные виды демонстраций, презентаций, видео, показ графического материала в любом количестве. Мультимедийность добавляет к традиционным методам обучения использование звуковых, видео-, анимационных эффектов. Интерактивность объединяет все вышеперечисленное и позволяет воздействовать на виртуальные объекты информационной среды, помогает внедрять элементы личностно ориентированного обучения, предоставляет возможность учащимся в полной мере раскрывать свои способности.

Использование данной технологии в образовательном процессе дает возможность:

- заинтересовать обучающихся к изучению учебной дисциплины;
- повысить мотивацию к обучению;
- использовать различные виды информации для восприятия (текстовая, графическая, видео и звуковая);
- наглядно представлять разнообразные ситуационные задачи и т. д.

Веб-квест может быть использован в следующих целях:

- для усвоения базовых знаний по дисциплине, разделу или теме урока, курса;
- при систематизации усвоенных знаний;
- при формировании навыков самоконтроля;
- для мотивации к учению в целом.

В качестве инструмента создания веб-квеста можно использовать конструктор Wix.

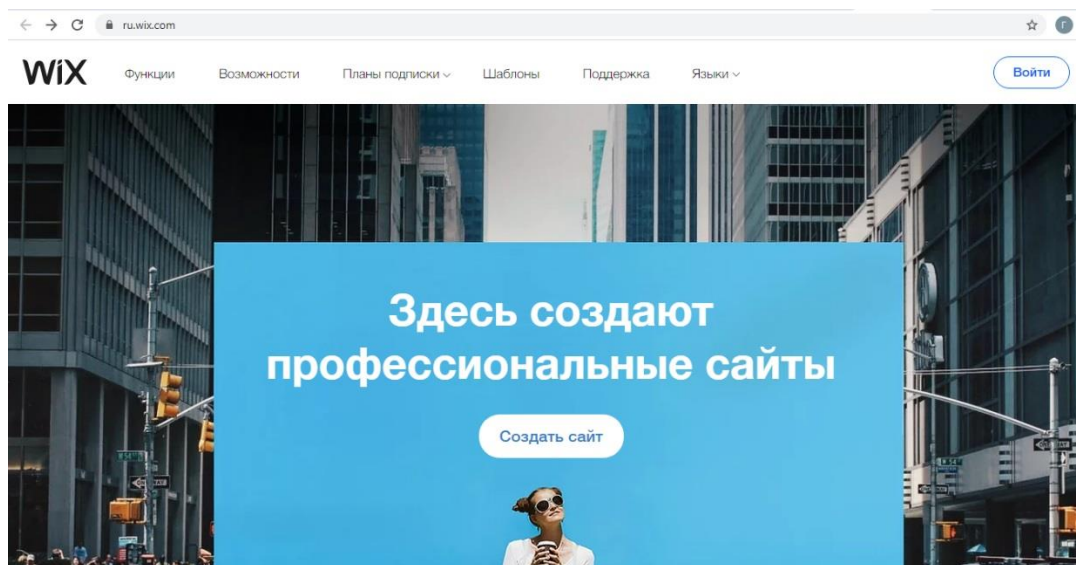


Рис. 1

Без особого труда педагоги и ученики смогут создать на Wix одностраничный сайт, который может послужить, как рекламная площадка. Если же вы впервые сталкиваетесь с созданием интернет проектов, тогда на Wix есть пошаговая детальная и простая инструкция, с помощью которой можно найти ответы на всевозможные вопросы.

Wix – это специализированный конструктор сайтов, имеющий специальный онлайн-редактор, который позволяет сверстать любой ресурс даже неопытному пользователю, почти ничего не понимающем в создании веб-ресурсов.

Важно отметить, что данный конструктор не только может создавать так называемые «визитки» (блочные страницы сайта), но и создавать полноценные онлайн-ресурсы, которые имеют сложную структуру, такие как интернет-магазины с объемными каталогами.

В целом, можно выделить следующие преимущества онлайн-конструктора Wix. Высокая скорость загрузки. Достаточно просто выбирать необходимые шаблоны, дополняя их тем или иным контентом. В любой момент можно кар-

динально поменять любую составляющую созданного или создаваемого ресурса. Дизайн, к примеру, меняется одним нажатием кнопки. Можно отдельно изменить фон, а потом – ссылки, ведущие на те или иные разделы сайта.

Таким образом, даже начинающий пользователь создает собственный игровой (информационный, образовательный) навигатор для педагогов, родителей или школьников. Использование именно таких несложных технологий помогает снять страх педагогов перед неизвестным, помочь им с интересом и желанием включиться в освоение современного педагогического инструментария и успешно его применять в профессиональной деятельности.

### ***Список литературы***

1. Обучение цифровым навыкам: модели цифровых компетенций [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://obzory.hr-media.ru/cifrovye\\_navyki\\_sotrudnika](http://obzory.hr-media.ru/cifrovye_navyki_sotrudnika)
2. Иваненко С.С. Образовательный веб-квест: интернет-ресурсы успешного педагога [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ppt-online.org/757343>
3. Романцова Ю.В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/513088/>
4. Иваненко С.С. Технология «Веб-квест» как интерактивная образовательная среда педагога ДОО [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://viro.edu.ru/istochnik/index.php/sovremennyj-pedagog-v-tsifrovom-prostranstve> (дата обращения: 10.11.2020).