

Балакшиева Гульшат Ирековна

студентка

ФГАОУ ВО «Казанский (Приволжский) федеральный университет»

г. Казань, Республика Татарстан

**ПЕРЕДОВОЙ ОПЫТ ЦИФРОВИЗАЦИИ И УСПЕШНЫЕ ПРАКТИКИ
ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ:
ПРИМЕНЕНИЕ ЦИФРОВОГО ПОРТФОЛИО**

Аннотация: статья представляет собой обзор передового опыта цифровизации в сфере образования и успешных практик, направленных на повышение качества общего образования через использование цифрового портфолио. В работе рассматриваются проблемы и преимущества внедрения цифровых портфолио в учебный процесс, а также их влияние на развитие навыков учащихся.

Ключевые слова: цифровизация, диджитализация, цифровое портфолио, цифровая платформа, образование.

Цифровизация и повышение качества общего образования являются важными задачами в современном мире. Существует ряд передовых опытов и успешных практик, которые помогают достичь этих целей.

Рассматривая передовой опыт цифровизации в сфере образования, цифровые технологии можно разделить на шесть функциональных типов: персонализированное обучение; образовательные платформы и онлайн-курсы; виртуальная и дополненная реальность (VR и AR технологий); проектное обучение и кейс-методы; облачные технологии и управление данными; цифровая грамотность и обучение учителей.

Так, например, в 2016 году в Финляндии была разработана платформа «Minecraft Education Edition», которая используется для обучения и развития учеников, где они могут создавать и исследовать виртуальные миры, развивая творческое мышление и решение проблем.

Двумя годами ранее в Соединённых штатах Америки начала работать образовательная платформа «Google Classroom», которая разработана корпорацией

«Гугл» для управления домашними заданиями, учебными материалами и общением между учениками и преподавателями.

В Японии функционирует целая экосистема «Fujitsu Education Solutions», которая включает в себя комплексные ИТ-решения для поставщиков образовательных услуг, которые помогают облегчить их путь к цифровой трансформации. «Fujitsu Education Solutions» включает в себя цифровые платформы, облачные технологии, инновационные методики, имеет собственные информационные службы для студентов.

С 2013-го года в Швеции осуществляет работу образовательная платформа «Kahoot!», которая быстро завоевала популярность у населения. Данная платформа предназначена для создания интерактивных викторин и учебных игр. Все представленные упражнения позволяют привлечь внимание учеников и сделать процесс более увлекательным.

В Германии функционирует «SAP Young Thinkers» – инициатива компании «SAP», направленная на цифровое образование школьников и студентов, предоставляющая образовательные ресурсы и платформы для обучения цифровым навыкам.

Среди российских передовых цифровых решений в сфере образования – создание цифровых платформ «Stepik» и «Learntolearn».

Платформа «Stepik» создана в 2013 году российскими разработчиками Александром Барановым и Ильей Ларионовым с целью предоставления возможность создания и прохождения курсов по разным направлениям на одной площадке.

Платформа «Learntolearn» создана в 2014 году и направлена на обучение навыкам самообучения, развитию критического мышления, умению работать с информацией и ее большими объемами.

Все эти цифровые решения оказали влияние на повышение качества общего образования и его диджитализацию. Во многом, толчком для развития цифровизации образования стала пандемия Covid-19, которая всемирно распространилась в 2020 году, и вынудила население всего мира перейти на дистанционный формат работы и обучения, в том числе решать вопросы с получением обратной связи и проверкой знаний.

После снятия ограничений, связанных с пандемией, мировая общественность уже не возвращалась к прежним стандартам обучения. В повседневную жизнь пошло такое понятие как «дистанционное обучение», технологии оказания государственных и муниципальных услуг обеспечили возможность дистанционной подачи документов, заявлений, интернет-площадки открыли сотни образовательных порталов и онлайн-школ.

В последние годы распространение получило использование цифрового портфолио. Ранее, данным инструментом пользовались лишь специалисты профилей творческих направлений и специальностей, специфика, которых предполагала наличие портфолио: дизайнеры, фотографы, художники, архитекторы, журналисты. На сегодняшний день цифровое портфолио актуально уже для учеников всех ступеней образования: от младшей школы до высшего образования.

Цифровое портфолио – это электронный инструмент, который позволяет учащимся, студентам, преподавателям и специалистам в образовании создавать, хранить и организовывать коллекцию своих работ, проектов, достижений, примеров творчества в фото, видео и машиночитаемом форматах.

Одним из первых примеров успешной практики введения цифрового портфолио в систему обучения является проект «Electronic Portfolio at Purdue» в университете Пердью (Purdue University) в США. Проект был запущен в начале 2000-х годов и представлял собой систему электронного портфолио, которая позволяла студентам сохранять, организовывать и демонстрировать свои учебные достижения и проекты в цифровом формате.

Существует множество возможностей для создания цифрового портфолио в сети, среди которых ряд инструментов, таких как:

– платформа «Book Creator», которая позволяет ученикам создавать интерактивные книги и цифровые портфолио с использованием текста, изображений, видео и аудио;

– приложение «Seesaw», которое позволяет ученикам создавать и делиться своими работами, включая фотографии, видео, записи аудио и текстовые материалы. В нем предусмотрен функционал для взаимодействия с родителями и педагогами;

– инструмент «Hudson», который может быть использован для создания и управления цифровыми портфолио в различных языках программирования.

В Российской Федерации с 2021 года функционирует сервис «Цифровое портфолио.РФ» [4]. Некоторые высшие и средние учебные заведения уже в 2024 году требовали обязательное цифровое портфолио. По стандартам оно должно в себя включать [5]:

– дипломы победителя и призера Всероссийских олимпиад и олимпиад, включенных в перечень Министерства просвещения;

– победы в конкурсах регионального и федерального уровней;

– участие в чемпионатах WorldSkills;

– участие в научных конференциях, публикации в периодических изданиях;

– спортивные достижения, в том числе ГТО;

– участие в официальных волонтерских движениях;

– участие в разных мероприятиях и другие внеурочные успехи;

– рекомендательные письма педагогов и руководителей проектов, отзывы научных руководителей.

Вопросы влияния работы с электронным портфолио рассматриваются многими современными авторами, в числе которых Фелиппа Гербик, Марк Нортовер и Лин Льюис, которые в своем исследовании: «Студенческие взгляды на электронные портфолио: лонгитудинальное исследование роста и развития» изучают

проблемы внедрения цифрового/электронного портфолио с точки зрения восприятия учениками.

Исследования Wetzel & Strudler (2006) и Lin (2008) показывают, что со временем ученики привыкают и признают обучающий потенциал электронных портфолио.

Как показывают исследования Гербик, Нортовера и Льюис самая большая проблема заключается в невозможности использовать эту технологию для 83%. Основные трудности касались понимания того, что делает программное обеспечение/приложения, навигации по ним, создания представлений и время, потраченное на его использование

Однако, говоря об эффективности, стоит отметить, что все же применение цифрового портфолио в образовательном процессе средней школы влияет на улучшение самооценки и мотивацию учеников, в первую очередь, так как включается соревновательный аспект. Здоровая конкуренция также важна для развития школьника и стимулирует его мотивацию.

Кроме того, презентация своего портфолио оттачивает коммуникативные навыки и ораторские компетенции школьника.

Цифровое портфолио, несомненно влияет на желание рефлексировать: анализировать свои работы, прогресс обучения, осознавать свои сильные и слабые стороны в учебе.

Также цифровое портфолио представляет собой инструмент, благодаря которому учителя, родители, судьи и комиссии могут давать объективную оценку учащегося, опираясь на его реальные достижения.

Список литературы

1. Гарднер К. Проектирование вашего цифрового присутствия: руководство по созданию профессионального и привлекательного онлайн-портфолио / К. Гарднер. – 2020.

2. Использование Minecraft для образования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://minecraft-education-edition.softonic.ru/> (дата обращения: 09.04.2024).

3. Michael J.L., McDonald K. The Portfolio Handbook: A Step-by-Step Guide to Building an Effective Portfolio for Creative Careers, 2018.

4. Цифровое портфолио поможет с выбором дальнейшей образовательной траектории // Минпросвещения России [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://edu.gov.ru/press/3813/> (дата обращения: 09.04.2024).

5. В России будет создана инфосистема «Современная цифровая образовательная среда» в сфере высшего образования» // Министерство образования и науки [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://minobrnauki.gov.ru/> (дата обращения: 09.04.2024).

6. Ph. Gerbic, L. Lewis, M. Northover. Student perspectives of eportfolios: A longitudinal study of growth and development [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.researchgate.net/publication/255647999> (дата обращения: 09.04.2024).