**«Новые формы образовательных ресурсов для представителей цифрового поколения»**

**Петрова Надежда Валерьевна, педагог дополнительного образования**

МАОУ «Планирование карьеры»

Интернет охватывающий инфраструктуру нашего существования, в современной действительности стал не просто очередной технической новинкой, а ключевой технологией информационной эпохи. Интернет не опре­деляет, что следует людям делать или как им жить. Напротив, именно люди создают Интернет, приспосабливая его к своим потребностям, интересам и ценностям. Появляются новые представители цифрового общества, использующие сеть во всех сферах своей жизни.

Современные представители «цифрового поколения» хорошо **информированы и** могут работать в ситуации **многозадачности.** Они легко осваивают новые информационные технологии и адаптируют их для решения своих задач. Для них новые медиа — это новая среда и средства для социализации, здесь они не только экспериментируют со своим образом, но находят друзей, единомышленников, учатся общаться и строить отношения [4].

Образование в такой ситуации выступает как связующее звено между инновациями и возможностями и предполагает, что доступность интернета видоизменяет привычные методы обучения и предлагает новые возможности для получения знаний представителей цифрового поколения.

В 2015 году практически одновременно выходят манифесты, посвященные образованию в современном цифровом мире.
Более 30 исследователей из разных стран мира опубликовали «Манифест 15» относительно будущего образования по 12 принципам. В числе составителей манифеста футурологи и доктора философии Дж. Моравек и К. Кобо относящими цифровые технологии к формам «незаметного обучения». При таком процессе обучения знания усваиваются неосознанно посредством неформального, неформатного и интуитивного опыта [4].

В России также вышел [«Манифест о цифровой образовательной среде»](http://manifesto.edutainme.ru/) «декларирующий принципы создания цифровых образовательных сред, где ученик будет не объектом обучения, а субъектом – то есть сам влиять на свое развитие». Манифест представляет возможности, которые дает цифровая образовательная среда: возможности для самостоятельного контроля учеником своего продвижения в освоении дисциплины, первичность содержания, под которое подстраивается наиболее адекватная форма подачи материала, адаптивность и гораздо большая самостоятельность ученика в учебном процессе [2].

Внедрение Интернета и цифровых технологий в образовательный процесс меняет не только технологии преподавательской деятельности, но и позицию обучающегося. Студент и школьник выступает в роли заказчика и проектировщика своей образовательной траектории получения профессионального будущего. И в настоящее время перед образованием стоит задача не только во внедрении информационно – цифровых технологий, но и в выборе новых форм образования, отвечающие требованиям и интересам представителей современного цифрового общества.

Одной из форм образования отвечающей запросам современного школьника могут стать технологии и ресурсы, построенные по принципу «обучение через развлечение» или «эдьютейнмент». Эдьютейнмент – формат образовательного процесса, при котором учебный материал представлен с привлечением развлекательных методик, зачастую посредством информационных технологий [1].

Одним из видов направления являются специально разработанные компьютерные игры как часть учебного процесса. Применение игр в образовательном процессе является на данный момент актуальной темой. Так в Университете штата Пенсильвания [запустили курс для преподавателей о том](https://campustechnology.com/articles/2016/03/18/teaching-with-call-of-duty-world-of-warcraft-subject-of-new-penn-state-course.aspx?admgarea=news), как преподавать с помощью Minecraft, World of Warcraft, Call of Duty и других игр.

Подтверждается эффективность использования игр в образовательном процессе результатами трех исследований проведенными в Университете восточного побережья США, направленных на установление разницы в академической успеваемости между студентами, использовавшими и не использовавшими в обучении видеоигры. Видеоигры были добавлены для половины трех групп: первокурсников, изучающих деловое администрирование, третьекурсников, изучавших экономику и третьекурсников, изучавших менеджмент. Результаты исследований показывают, что группы, использовавшие видеоигры, имели заметно более высокие показатели, чем те, что видеоигр не использовали. И наконец, студенты младше сорока показали значительный рост успеваемости при Таким образом, игровых онлайн ресурсы выступают новыми технологиями в современном образовательном процессе. В настоящее время активно создаются в сети образовательные ресурсы для школьников в виде онлайн квест – игр, форсайтов.

На базе МАОУ Планирование карьеры» реализуется проект дистанционных профориентационных игр для школьников. Проект представляет собой разработку и реализацию дистанционных профориентационных мероприятий для школьников с 5 – 11 класс на сайте http://cpcgame.ru/. Данный ресурс направлен на организацию информационно-познавательного пространства по вопросам профессионального самоопределения школьников.

На сайте реализуются игры, викторины, олимпиады, конкурсы и квесты. В режиме онлайн участники выполняют задания и зарабатывают баллы. По итогам игры выстраивается рейтинг командный или индивидуальный.

Для участия в мероприятиях обучающимся необходимо пройти этап регистрации, которая возможна для индивидуальных пользователей и команд. После прохождения этапа регистрации у школьника появляется профиль в разделе «участники» где отображаются выбранные им игры и блог, в котором участник может представлять свои проекты, результаты своих работ. Одновременно участник может проходить несколько игр. На сайте создается виртуальное сообщество школьников, которые могут не только принимать участие в игровых мероприятиях, но и делиться информации, комментировать мнения и суждения других участников в блогах. Таким образом, проект учитывает современные тенденции социализации обучающихся в сетевом пространстве и дополняет ценностно-смысловое пространство «цифрового поколения» образовательным контентом.

Проект направлен на создание среды позволяющей школьнику осваивать, преобразовывать и транслировать информацию о профилях обучения, профессиях, профессионально важных качествах специалиста, методах принятия решений и реализации выбора. При этом школьник является автором построения собственной индивидуальной траектории развития, проектируя свой образовательный путь с учетом темпа обучения, индивидуальных особенностей и доступного временного ресурса.

Для общеобразовательных учреждений решается вопрос увеличения числа участников городских программ воспитания и дополнительного образования, областных конкурсов, возможность реализации совместных профориентационных мероприятий, оптимизация ресурсов образовательных организаций, то есть решение заданий удалено и в любое удобное время. Для школьников ресурс доступен в удобное время и позволяет самостоятельно выбирать мероприятия согласно собственным интересам.

Для муниципальной и региональной системы образования - выявление одаренных обучающихся, вовлечение большего количества участников в профориентационные программы вне зависимости от места жительства и обучения.

Для экспертного сообщества – выявление одаренных, талантливых детей в различных сферах деятельности и привлечение новых заинтересованных лиц к социально значимым образовательным проектам.

Для МАОУ «Планирование карьеры» - реализация миссии учреждения в дистанционном формате, увеличение числа участников городских и областных профориентационных мероприятий, перспектива привлечения участников, проживающих за пределами Томской области, повышение квалификации педагогов в сфере информационно-коммуникационных технологий, привлечение новых социальных партнеров.

Таким образов, в реализации проекта основными заинтересованными лицами, так называемыми стейкхолдерами выступают школьники. Именно исходя из потребностей и интересов школьников как представителей «цифрового поколения» выстраивается структура сайта и его контент наполнение.

Список литературы:

1. Ангельдиева И.Г. Выразительная форма в современном образовании. Научная электронная библиотека открытого доступа Киберленинка [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://cyberleninka.ru/article/n/vyrazitelnaya-forma-v-sovremennom-obrazovani
2. **Манифест о цифровой образовательной среде** [Электронный ресурс] Режим доступа: **http://manifesto.edutainme.ru/** (15.04.2016)
3. Манифест 15 **[**Электронный ресурс] Режим доступа: http://www.manifesto15.org/ru/
4. **Олеговна Г. Ю.** «Цифровое поколение» и новые медиа [Электронный ресурс] Медиаскоп. Электронный научный журнал. – Режим доступа: http://www.mediascope.ru/?q=node/838