

ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ ЦИФРОВОЙ И МУЗЕЙНОЙ ПЕДАГОГИКИ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКА

Медведенко А.А. (ИТМО)

Научный руководитель – кандидат философских наук, преподаватель Могилевич М.Н. (ИТМО)

Введение. В современном мире, где цифровые технологии сопровождают все сферы жизни, необходимость интеграции цифровых методов в образовательный процесс становится все более актуальной. Исходя из данного тезиса, рассмотрим проект, который объединяет цифровые технологии с музейной педагогикой для создания интерактивного урока английского языка в среде культурной институции. Этот подход не только позволяет реализовать потенциал цифровых образовательных методов, но и сохраняет культурное наследие и распространяет знания о нем.

Основная часть. Интерактивное обучение, как форма организации учебного процесса, основанная на взаимодействии всех участников, позволяет ученикам погружаться в материал и получать знания на более глубоком уровне. В рамках проекта предлагается использовать музейную среду как интерактивное пространство, которое стимулирует познавательные интересы учащихся и способствует их всестороннему развитию.

Выбор музейной среды основан на нескольких причинах. Во-первых, во время интерактивного урока в музее у ученика есть возможность тесно взаимодействовать не только друг с другом, но и со средой, музейными экспонатами вокруг себя. Преимущества музейной экспозиции также заключается в том, что она не только стимулирует познавательные интересы учащегося, но и способствует всестороннему их развитию, а наличие аутентичных музейных предметов побуждает к самостоятельному поиску информации во время самого урока и после него. Во-вторых, музейная среда, помимо своей прикладной значимости, обладает историко-культурным потенциалом, реализация которого удовлетворяет такие потребности, как потребность в информировании, обучении, развитии творчества, общении и рекреации [1].

Цифровая гуманитаристика (Digital Humanities) также ориентированная на развитие познавательных интересов и личности обучаемого, представляет собой междисциплинарную область исследований, объединяющую методики и практики гуманитарных, социальных и вычислительных наук с целью изучения возможностей применения и интерпретации новых цифровых и информационно-коммуникационных технологий, систематического использования цифровых ресурсов в гуманитарных и социокультурных исследованиях и образовании в том числе. Такие направления цифровой гуманитаристики, как новые формы накопления и трансляции знания, создание онлайн ресурсов, сервисов и платформ, мультимедийные системы и технологии находят свое отражение в цифровой педагогике [2].

Одной из активно развивающихся сред цифровой педагогики является рост интереса к исследованию возможностей электронного обучения, использованию виртуальных учебных средств в образовательном процессе. На данный момент одной из целей современного этапа в развитии цифровой педагогики признается проведение эмпирических исследований, направленных на развитие широкого спектра форм электронного обучения и создание теоретической базы педагогики информационного общества. J. Howell обосновывает необходимость развивать цифровую педагогику и внедрять большее количество цифровых методов в образовательный процесс несколькими ключевыми причинами: 1) использование цифровых методов позитивно влияет на мотивированность обучающихся, особенно – более

молодых представителей цифрового поколения; 2) использование цифровых методов в образовательном процессе готовит учащихся к тому, что после завершения обучения им предстоит взаимодействовать с цифровыми технологиями в своей работе; 3) использование цифровых технологий в образовании открывает доступ к большому объему знаний, позволяет обратиться к новым методикам и освоить иные принципы обучения; 4) педагоги, использующие цифровые технологии, развивают себя с профессиональной точки зрения, получая преимущество перед коллегами [3].

Т.к. одна из целей цифровой гуманитаристики - сохранение культурного наследия и работа с его цифровыми вариантами, то особую роль в контексте цифровой гуманитаристики и цифровой педагогики приобретает образовательный процесс как форма доступа к культурному и цифровому наследию и как социальный институт, продуцирующий цифровые материалы в виде нарратива, отражающего педагогические практики в цифровом пространстве.

Выводы. Использование цифровой педагогики в рамках, например, культурной институции соответствует нескольким целям: реализации потенциала цифровых образовательных методов и выполнении миссии цифровой гуманитаристики по сохранению культурного наследия и распространению знаний о нем. Результатом проекта является разработка интерактивного урока английского языка в музейной среде с привлечением цифровых технологий. Материалы проекта включают в себя ход урока с подробным описанием активностей проводимых преподавателем вне музейной среды, непосредственно в музее и после его посещения, а также языковой материал и методические рекомендации.

Список использованных источников:

1. Шляхтина, Л. М. Музейная педагогика : учебно-методическое / Л. М. Шляхтина ; М-во культуры РФ, С.-Петерб. гос. ин-т культуры, фак. мировой культуры, каф. музеологии и культурного наследия. – Санкт-Петербург : СПбГИК, 2021. – 60 с.
2. Digital Pedagogy within Digital Humanities: web resource Digital Pedagogy – Humanities Commo, - URL: <https://digitalpedagogy.hcommons.org/introduction/digital-pedagogy-within-digital-humanities> (access 14.02.2024), - 2024.
3. Howell J, Teaching with technologies: pedagogies for collaboration, communication, and creativity, 2nd Edition, pp.1-19,Oxford University Press, 2nd Edition. – 2022.