

ВИКОРИСТАННЯ ОНЛАЙН-ОСВІТИ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ

Н. Є. Мартакова

м. Кривий Ріг, Криворізький національний університет
nmartakova@yandex.ru

Зростання популярності хмарних обчислень в останні роки є одним з основних трендів розвитку ІТ у всьому світі. Як показує практика, використання «хмар» для організації систем віддаленого доступу до корпоративних ресурсів демонструє високу ефективність. Особливу увагу привертають проблеми організації онлайн-навчання, яке здійснюється за допомогою сучасних інформаційно-комунікаційних технологій.

У рамках нових проєктів провідні світові університети прагнуть розширити свої зв'язки для створення глобального співтовариства студентів і підвищити якість освіти для всіх.

Проєкт edX (www.edx.org) глобального онлайн-навчання Массачусетського технологічного інституту і Гарвардського університету на основі платформи MITx пропонує онлайн-версії своїх курсів. Курси включають відео уроки, тестування у реальному часі зі зворотним зв'язком. Проєкт edX не спішить переходити на заочні іспити. Студенти, які записалися на онлайн-курси edX, зможуть написати підсумковий тест у будь-якому з тестових центрів міжнародної мережі Pearson VUE.

Студенти виконуватимуть завдання на комп'ютерах центру в присутності офіційних спостерігачів від університету. Випускники отримують спеціальний сертифікат, де буде зазначено, що іспит відбувався під наглядом.

Проєкт Coursera (www.coursera.org) – стартап в області онлайн-освіти, заснований двома професорами Стенфордського університету. В його рамках існує проєкт для публікації навчальних матеріалів в Інтернеті як набору безкоштовних онлайн-курсів. Авторами курсів є викладачі з кількох провідних університетів світу, у тому числі Принстонського університету, Стенфордського університету, Единбурзького університету, університету Торонто, тощо.

Coursera пропонує не вибрані лекції, а повний курс лекцій, які включають відео-лекції з субтитрами, конспекти, завдання, тести та випускні іспити. Місія організації – навчити мільйони студентів з усього світу, змінюючи спосіб традиційного навчання. У рейтингу 100 кращих сайтів на 2012 рік, складений журналом Time, стартап Coursera виграв в категорії найкращий освітній сайт року.

З розвитком Інтернету популярність придбала нове поняття

edutainment, яке означає отримання освіти в ігровій формі, через розваги. Крім того, процес навчання через соціальні мережі та інші канали ЗМІ часто сприймається легше, ніж читання книги або рішення завдань за підручником.

Проект Inigral (www.inigral.com) здійснює розробку програм для Facebook, які орієнтовані на освітню сферу діяльності. Це дозволяє створити закриту мікросоціальну мережу для студентів навчального закладу. Проекти Inigral орієнтовані на студентів коледжів та університетів, спеціалізованих шкіл з поглибленим вивченням предметів. Ця відкрита платформа дозволяє університетам спілкуватися зі студентами, які отримали допуск до навчання.

Система Knewton (www.knewton.com) складає кожному користувачеві його персоналізований навчальний план на основі багатьох параметрів. За допомогою технології Knewton здійснюється оцінка навчальних матеріалів за більш ніж тисячею характеристик і на підставі цього надаються рекомендації. За словами розробників, ця система використовується студентами в 190 країнах світу.

Проект Udey (www.udemy.com) дозволяє створювати власні навчальні онлайн-курси курси з основ бізнесу, дизайну, мистецтва, математики та інших дисциплін. Доступні як безкоштовні, так і платні курси.

Використання онлайн-навчання постійно розширюється. Це обумовлено наступним:

- нові покоління студентів можуть значно легше застосовувати сучасні інформаційні технології;
- покращується якість та надійність сучасної ІТ-інфраструктури;
- нові покоління викладачів здатні оцінити можливості, які надають їм інформаційні технології в освіті;
- накопичена критична маса навчального контенту.

Хмарні технології в освіті дозволять значно поліпшити освіту, незважаючи на бюджетні обмеження. Їх бурхливий розвиток та зростання значення для навчання та самоосвіти спонукає дослідників вивчати її вплив на традиційний та дистанційний навчальний процес.