

ТЕХНОЛОГИЯ BYOD В ЦИФРОВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ АГРАРНОГО ВУЗА КАК СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ ОБРАЗОВАНИЯ

Царапкина Юлия Михайловна, доцент кафедры педагогики и психологии профессионального образования, ФГБОУ ВО РГАУ-МСХА имени К.А. Тимирязева

***Аннотация.** В статье раскрыты особенности применения технологии BYOD (Bring Your Own Device), означающей в переводе «принеси свое мобильное устройство», в цифровой образовательной среде аграрного вуза и опытно-экспериментальным путем доказана эффективность применения данной технологии в системе высшего аграрного образования.*

***Ключевые слова:** BYOD (Bring Your Own Device), принеси свое мобильное устройство, цифровая образовательная среда, мобильные приложения, информационные технологии, современные технологии образования.*

Использование технологии BYOD (Bring Your Own Device), означающей в переводе «принеси свое мобильное устройство», является актуальной. Целью исследования является обоснование применения технологии BYOD в цифровой образовательной среде аграрного вуза и доказательстве опытно-экспериментальным путем способов повышения эффективности образования с помощью данной технологии обучения.

Цифровая образовательная среда высшего аграрного образования многогранна и разнообразна, ее составляющими являются средства и способы информатизации и коммуникации образования, инструменты общения и взаимодействия субъектов образовательного процесса, технологии обучения [1, 2].

В данном исследовании рассматривается технология BYOD, которая подразумевает, что все студенты и преподаватель на учебном занятии используют свое собственное мобильное устройство, позволяющее осуществлять быструю оперативную обратную связь, наглядность в процессе обучения, мобильность.

Технология BYOD возникла в начале XXI века, и родоначальником ее считается Раффаэль Баллагас, когда он в 2004–2005 гг. впервые опубликовал свою работу. Спустя пять лет компания Intel внедрила данную технологию в своей компании, а спустя еще пять лет с помощью Unisys VMware Citrix техническая реализация получила широкое распространение [3, 4, 5].

Методологическую основу данного исследования составляют работы отечественных и зарубежных ученых: С.Г. Григорьева, В.В. Гринскуна, А.А. Кузнецова, М.Ю. Новикова, М.Н. Морозова, И.В. Роберт, J. Voogt,

K.W. Lai, D. Bebell, R. Kay, C.K. Looi, B. Zhang, W. Chen, M.I. Brown, S.W. Draper, S.A. Stuart, J.R. Stowell, A.I. Wang.

Традиционные формы обучения сменяются современными более технологичными. Учебный процесс невозможен без использования наглядных пособий, учебных материалов для проведения лабораторных и практических работ. Применение программных продуктов дополненной реальности позволяет обеспечить всех обучающихся данными материалами. При помощи дополненной реальности преподаватели могут повысить наглядность представления учебного материала. Слои дополненной реальности дают возможность студенту исследовать полнофункциональную 3D модель любого объекта, а также наглядно продемонстрировать весь цикл того или иного процесса. При этом обучающийся получает максимально реалистичные ощущения. Все это вызывает определенный интерес у обучающихся.

Lecture Racing – одно из немногих приложений на русском языке. Информация сначала загружается на сайте <http://lectureracing.com/> в виде файла формата ppt, pptx, pdf, jpg. После загрузки информации высвечивается четырехзначный код, который можно отправить на почту, используется для входа в мобильное приложение. Данное приложение работает отдельно для преподавателя и для студентов.

Kahoot! – это программа, предназначенная для создания онлайн викторин, тестов и опросов. Она может эффективно использоваться в процессе обучения для контроля знаний. Студенты могут отвечать на тесты с помощью планшета, ноутбука, смартфонов, имеющих доступ в Интернет. Скорость выполнения тестовый заданий определяется посредством выставления временного предела для каждого отдельного вопроса.

В опытно-экспериментальном исследовании, проведенном в 2018–2020 гг. в РГАУ-МСХА имени К.А. Тимирязева на гуманитарно-педагогическом факультете, факультете садоводства и ландшафтной архитектуры, факультете зоотехнии и биологии, институте экономики и управления в АПК, приняли участие 229 человек.

Для проведения опытно-экспериментальной работы применялась технология дополненной реальности, мобильные приложения Lecture Racing и Kahoot!.

На рисунке 1 представлен результат опытно-экспериментального исследования по применению технологии BYOD, где видно, что успеваемость и мотивация обучения возрастает больше в экспериментальной группе, чем в контрольной.



Рис.1. Результаты опытно-экспериментального исследования по применению технологии BYOD

Таким образом, можно сделать вывод, что использование технологии BYOD в цифровой образовательной среде аграрного вуза способствует повышению эффективности образовательного процесса.

Библиографический список

1. Гильяно, А.С. Проблемы и ресурсы применения интерактивных методов обучения в высшей школе / А.С. Гильяно // Доклады ТСХА: материалы междунар. науч. конф. – 2017. – С. 8–10.

2. Царапкина, Ю.М. Информационные технологии в профессиональном самоопределении молодежи: монография / Ю.М. Царапкина. – Иркутск: ООО «Мегапринт», 2017. – 208 с.

3. Царапкина, Ю.М. Создание информационно-коммуникативной среды как основы управления инновационными проектами / Ю.М. Царапкина, М.М. Петрова // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия: Информатика и информатизация образования. – 2019. – № 1(47). – С.81–86.

4. Kubrushko, P. Facilitation of innovative pedagogical activity of university teachers / P. Kubrushko, E. Kozlenkova, O. Mikhailenko, L. Nazarova // *Advances in Social Science, Education and Humanities Research: International Conference on the Theory and Practice of Personality Formation in Modern Society (ICTPPFMS-18)*. – Atlantis Press, 2018. – № 198. – P. 266–269.

5. Tsarapkina, Ju. M. Application of BYOD technology in education on the example of Lecture Racing mobile application / Ju. M. Tsarapkina, N. V. Dunaeva, A. M. Kireicheva // *Informatika i obrazovanie – Informatics and Education*. – 2019. – № 9 (308). – P. 56–64.