

ПОСТРОЕНИЕ СИСТЕМЫ УПРАВЛЕНИЯ ОБУЧЕНИЕМ НА ОСНОВЕ ИНТЕГРИРОВАННОГО КОНСТРУКТОРА ТРЕНАЖЁРОВ И ПРЕДМЕТНОГО ЯЗЫКА СЦЕНАРИЕВ

Шишов В.А.

Лаборатория Vitrolix, Россия, 350062, г. Краснодар, Яна-Полуяна д. 60, 8(928)8434898,
E-mail: milegold@mail.ru

Развитие форм информационного взаимодействия в обществе предполагает внедрение технологий во все сферы деятельности человека, в том числе и в образование. При этом используются различные методики и инструментальные средства, например системы управления обучением (LMS), обеспечивающие полноценную поддержку дистанционного обучения. При фронтальном обучении полноценный и эффективный образовательный процесс помогают обеспечить виртуальные образовательные среды (VLE). Распространены также системы электронных учебников, а также системы их проектирования, например на основе Scorm стандарта. Получение процедурного знания облегчается применением систем тестирования и интерактивных компьютерных тренажёров, которые сейчас перерастают в полноценные системы «геймификации» курсов. При этом в большинстве систем используется единая траектория обучения в каждом курсе, а возможности адаптивного обучения на основе обратной связи от обучаемого используются редко.

Опыт использования и разработки адаптивных электронных курсов с интегрированными интерактивными компьютерными тренажёрами показал ряд преимуществ: возможность построения нескольких траекторий обучения с динамическим переключением траекторий, удобство отработки процедурных навыков при применении встроенных тренажёров, упрощение «геймификации» курса и поддержка различных систем мотивации и вознаграждения обучаемых.

Цель нашей работы - построение и апробация системы, комбинирующей возможности LMS и VLE систем с применением адаптивных стратегий обучения. Система представляет собой микросервисную клиент-серверную архитектуру проигрывания курсов с взаимодействием между пользователями в реальном времени, а также конструктор курсов, реализующий множественность траекторий обучения на основе предметного языка сценариев и конструктор интерактивных тренажёров с возможностью их интеграции в курсовые траектории обучения.

Литература.

1. Kasim N. N. M., Khalid F. Choosing the right learning management system (LMS) for the higher education institution context: A systematic review //International Journal of Emerging Technologies in Learning. – 2016. – Т. 11. – №. 6.
2. Говоров, А. И., Говорова, М. М., & Валитова, Ю. О. (2018). Оценка актуальности разработки методов использования средств геймификации и игровых технологий в системах управления обучением. Компьютерные инструменты в образовании, (2), 39-54. <https://doi.org/10.32603/2071-2340-2018-2-39-5>