

НОВЫЕ ПОДХОДЫ К ОБРАЗОВАНИЮ В КОНТЕКСТЕ СОЗДАНИЯ ЦИФРОВЫХ ОБУЧАЮЩИХ СИСТЕМ

Творонович-Севрук Д. Л.

Белорусский государственный университет

e-mail: 375297634959@ya.ru

Summary. It is proposed to virtualize the learning process by creating digital educational products. All information on the lecture and practical components of training can be combined into a single digital product. These solutions will improve the quality of learning lecture and practical components by increasing its availability and reducing the cost of implementation.

Не вызывает сомнений, что в сфере образования повсеместно происходят определённые выраженные изменения, имеющие как постепенный, так и быстрый характер под воздействием широкого круга факторов. Уточнение данного вопроса требует проведения отдельного профильного исследования. Пандемия Covid-19 повлияла на быстрые преобразования системы образования, наблюдаемые сейчас. В частности, за 2019–2021 гг. произошла определенная трансформация модели обучения, в т. ч. за счет увеличения составляющей дистанционных форм, изменения способов контроля знаний, практической и лекционной составляющих.

Основываясь на изучении опыта внедрения проблемы дистанционного образования на территории бывшего СССР в 2019–2021 гг, можно сделать определенные выводы о выраженной преемственности подходов к образованию на постсоветском пространстве и смежных регионах. Данное обстоятельство проявляется в стремлении сохранения особенностей проведения лекционных занятий путем привлечения современных образовательных платформ, эмулирующих традиционные формы изложения материала, в т. ч. практические и лабораторные составляющие.

К настоящему времени нет однозначных объективных данных о реальной эффективности дистанционной формы обучения. Однако опираясь на современные достижения в цифровых технологиях, предлагается ряд определенных мероприятий, направленных на совершенствование онлайн-формы обучения и создание новых образовательных продуктов на стыке сферы образования, а также масс-сегмента в контексте динамично меняющихся потребностей рынка. Не вызывает сомнений тот факт, что образование в Высшей школе в XXI в на постсоветском пространстве сохраняет традиции XIX в, это относится как к источникам информации, так и к контролю знаний, а также практической составляющей.

На современном этапе развития образования, работа с источниками данных подразумевает классические способы оборота информации со всеми их положительными и отрицательными сторонами. Какие бы учебные пособия бы не создавались, образование в ВУЗах традиционно сводится к несколько рутинному «скучному», по мнению определенного количества студентов, процессу обучения независимо от носителя – книг, файлов и др. в рамках лекционной составляющей, а также практического и лабораторного компонентов. Также изучая отдельные предметы студентам зачастую сложно увязать все получаемые знания в единую систему, как единый организм.

Привлечение слушателей и абитуриентов является важнейшей задачей образования на настоящем этапе, для решения которой необходимо в частности снижение порога входа – минимального уровня знаний, достаточного для самостоятельного обучения.

Виртуализация системы образования предполагает лишь наличие умения читать и мотивации учиться. Успех привлечения слушателей обусловлен также: 1) временем

обучения; 2) возможностью дистанционного освоения учебной программы; 3) объемом получаемых навыков; 4) ценой программы. Предлагается виртуализировать процесс обучения, в частности: создавать цифровые образовательные продукты, которые позволят облегчить усвоение лекционной и практической составляющих в виде наиболее доступном для широкого круга пользователей. Аппаратная база внедрения рассматриваемого информационного продукта – мобильные и стационарные устройства – ноутбуки, компьютеры, планшеты и др.

Образование может быть реализовано на нескольких уровнях: 1) самообучение с контролем знаний квалифицированным специалистом (оценка правильности выполнения работ, сдача квалификационных экзаменов и др. с выдачей документов установленного образца); 2) самообучение «для себя» с получением знаний, без контроля их усвоения с минимальными финансовыми затратами.

Следует отметить, что сейчас человек стал «человеком играющим». Процесс получения информации можно реализовать в виде «уровней компьютерной игры». Предполагается, что вся информация по лекционной и практической составляющим должна быть сведена в единый цифровой продукт с возможностью самостоятельного «возвращения» пользователя к предыдущим уровням для интуитивного усвоения материала и приобретения необходимых навыков.

Напомним, что при всей своей неоднозначности определения объем рынка образовательных услуг в 2020 г, превышает 2 трлн USD [1], а компьютерных игр – порядка 0,2 трлн USD [2] при несопоставимых затратах на создание игрового контента, в частности, стоимость большинства игр на 2020 г. менее 50 млн USD [3], а объем рынка онлайн-образовательных услуг достигает 0,2 трлн USD [4], что сопоставимо с индустрией развлечений. По факту соотношение объема затрат на создание игрового контента и получаемой прибыли больше, чем в традиционном образовании. Естественно, все инновационные продукты являются венчурным сегментом рынка. Геймификация образования позволит расширить объем привлекаемых слушателей «растворив» границы между странами и сократив расстояние, а также снизить количество затрат на образовательный процесс.

Эффективная реализация предлагаемой технологии на практике возможна лишь при правильной постановке технического задания, реальной мотивации исполнителей, в частности – подборе кадров и финансировании на уровне, принятом в цифровой индустрии при сохранении минимальных затрат на администрирование и побочные непрофильные активности, в т. ч. оптимизации численности персонала.

Список использованных источников

1. Полная трансформация: как изменился EdTech и что его ждет. Электронный ресурс. Режим доступа: https://skillbox.ru/media/business/polnaya_transformatsiya_kak_izmenilsya_edtech_i_chno_ego_zhdyet/ дата доступа: 04.11.2021.

2. Игровая индустрия за 2020 год в цифрах — инфографика от GamesIndustry.biz. Электронный ресурс. Режим доступа: <https://dtf.ru/gameindustry/294571-igrovaya-industriya-za-2020-god-v-cifrah-infografika-ot-gamesindustry-biz> дата доступа: 04.11.2021.

3. Стоимость игр. Электронный ресурс. Режим доступа: <https://habr.com/ru/company/vk/blog/347474/> дата доступа: 04.11.2021.

4. Мировой рынок онлайн-образования в период пандемии. Электронный ресурс. Режим доступа: <https://express.liberty7.ru/blog/global-online-education-during-pandemic/> дата доступа: 04.11.2021.