

Шарко Ольга Ивановна

Белорусский государственный университет, г. Минск, Беларусь

Sarko Olga I.

Belarusian State University, Minsk, Belarus

НОВАЯ МЕДИАРЕАЛЬНОСТЬ И ПРОБЛЕМЫ ОБРАЗОВАНИЯ

Аннотация. В статье поднимаются проблемы, появившиеся в образовании в связи с возникновением в последние годы новой медиареальности.

Ключевые слова: образование, медиа, цифровой иммигрант, цифровой рожденный, преподаватель, студент.

THE NEW MEDIA REALITY AND PROBLEMS OF EDUCATION

Abstract. The article describes the problems of education in the context of the new media reality in recent time.

Keywords: education, media, digital immigrant, digital natives, teacher, student.

Идущая сегодня дискуссия об образовательных следствиях современных медиа инспирирована стремительным развитием телевидения шестидесятых-семидесятых годов и появлением интернета в девяностых. Современные исследователи раскрывают ряд проблем в связи с новой медиа-ситуацией и возможные пути разрешения этой проблемы для образования.

Так, польский исследователь Шкудлярек отмечает несколько проблем, связанных с отношением медиа, социального мира и образования. Связаны они, во-первых, с проблемой конструкции современного мира. Электронные медиа в настоящее время конкурируют с институтом школы, которому раньше в данном отношении принадлежало исключительное право. Такая ситуация вызывает необходимость переопределения основной функции массового образования. Во-вторых, они касаются вопросов медиальности самой школы. Школа очень сильно связана с культурой письма и менее всего ее «репрезентативность» соотнобразуется с мультимедиа. В ней все еще доминируют оральные компетенции (элементы риторики) и только недавно стали появляться компетенции, свойственные глобальному сообществу (в значительной

мере – визуальному) электронной информации. В рамках этой «школьной мультимедиальности» можно в ближайшее время надеяться на существенное изменение этой пропорции. В-третьих, возникает проблема определения пространства медиации, которое школа будет стараться удерживать между индивидами (группами) и современной медиакulturой. Это как бы «медиация в процессе медиации», медиация «второго уровня», что является характерной чертой школы вообще (в рамках культуры письма школа исполняла такую функцию, вводя собственные интерпретативные коды между читателем и «медиумом текста»). Медиация приводит, как правило, к какому-нибудь согласованию положений, унификации пространства контакта: медиа, однако, являются посредниками, медиация же приобретает в этом случае дистанцирующее измерение [1, с. 110–111]. Проблемы медиальности школы, описанные Шкудлярском, в полной мере можно отнести и к высшему образованию, поскольку оно является продолжением и правопреемником среднего образования.

Еще одной проблемой, которую нельзя не принимать во внимание, является качественное изменение основных участников образовательного процесса – самих учащихся. Марк Пренски отмечает, что сегодняшние студенты больше не являются представителями той образовательной системы, которая была разработана для их обучения [2; 3; 4].

По его мнению, сегодняшние студенты не просто постепенно изменились по сравнению со студентами прошлых лет, не только изменили свой сленг, одежду, стиль, как это происходило между представителями предшествующих поколений. В действительности между ними произошел глубокий разрыв. Его даже можно назвать «особой точкой» (singularity) – событием, которое столь фундаментально меняет положение вещей, что возвращение к прежнему порядку абсолютно невозможно. Этой так называемой «особой точкой» является наступление и стремительное распространение цифровых технологий в последние десятилетия 20 века.

Сегодняшние студенты представляют первые поколения тех, кто выросли с этими новыми технологиями. Они провели всю свою жизнь в окружении и использовании компьютеров, видеоигр, цифровых плееров, видеотемплатов, сотовых телефонов и всех остальных игр, и приспособлений цифровой эпохи. Компьютерные игры, электронная почта, интернет, мобильные телефоны и sms-сообщения являются неотъемлемой частью их жизни. Естественно, что в результате такого повсеместного окружения и длительного взаимодействия с цифровыми технологиями

современные студенты обрабатывают и осмысливают информацию принципиально иначе, чем их предшественники. Эти различия распространяются намного дальше и глубже, чем это могут вообразить большинство педагогов. С уверенностью можно сказать, что образцы мышления современных студентов существенно изменились.

Студентов, рожденных в цифровом мире и «с рождения говорящих» на цифровом языке компьютеров, видеоигр и интернета, М. Пренски предлагает называть Digital Natives (дословно Цифровые Рожденные). Все остальные, кто не родились в цифровом мире, но на более позднем этапе своей жизни оказались очарованы и освоили многие аспекты новых технологий, в сравнении с Цифровыми Рожденными всегда будут являться Цифровыми Иммигрантами (Digital Immigrants)» [2]. Различия между Цифровыми Рожденными студентами и их преподавателями Цифровыми Иммигрантами являются, по мнению Пренски, причиной большинства сегодняшних образовательных проблем. «Это очень серьезно, поскольку общая проблема образования сегодня в том, что наши Цифровые Иммигранты-инструкторы, говорящие на устаревшем языке (на языке до-цифровой эпохи), претендуют на то, чтобы обучать представителей, говорящих на принципиально новом языке» [2]. Он предположил, что мозг Цифровых Рожденных физически отличается в результате цифрового ввода информации, который они испытывали в опыте взросления.

Цифровые Иммигранты-преподаватели предполагают, что учащиеся не меняются, они такие же, какими были всегда, и что те методы, которые подходили для преподавателей, когда они еще были студентами, подойдут для нынешних студентов. Но это предположение больше уже не является обоснованным. Сегодняшние учащиеся – другие, и нам следует пересмотреть и нашу методологию, и наш образовательный контент (содержание).

В первую очередь, методологию. Сегодняшние преподаватели должны учиться коммуницировать в языке и стиле своих студентов. Это не означает изменить значение того, что действительно важно или отказаться от полезных мыслительных навыков. Это, помимо всего прочего, должно означать более быстрое движение, не столько пошаговое, скорее параллельное, с произвольным доступом к информации.

Второе – контент (содержание). Нам представляется, что после цифрового «поворота» в настоящее время есть два типа контента. М. Пренски, пользуясь компьютерной терминологией, дает ему название «наследственный» контент – т.е. та информация, которая может быть

перенесена из одного формата (или системы) в другой, в том числе с бумаги в web-документ и «будущий» контент.

«Наследственный» контент включает чтение, письмо, арифметику, логическое мышление, понимание написанного, а также представление о прошедшем и т.д. – все, что относится к нашему «традиционному» учебному курсу (*currículum*). Все это, разумеется, по-прежнему актуально, но все это из другой области. Кое-что из этого (как логическое мышление) будет продолжать быть актуальным, но что-то (типа евклидовой геометрии) станет менее актуальным, как это произошло с латинским и греческим языками.

«Будущий» контент – из обширной цифровой и технологической области, что неудивительно. Но хотя он включает системное обеспечение, элементы электронных устройств, нанотехнологии, геномику и т.д., он также включает этику, политику, социологию, языки и другие сопутствующие им вещи. Этот «будущий» контент чрезвычайно интересен сегодняшним студентам.

Преподаватели должны задуматься о том, как учить одновременно Наследственному (*Legacy*) и Будущему (*Future*) контенту на языке Цифровых Рожденных. Первый предполагает специалиста по переводу [из одного формата в другой] и изменение методологии; второй предполагает все названное плюс новый контент и новый способ мышления. В настоящий момент непонятно, что сложнее – «изучать новый материал» или «изучать новые способы использования старого материала». Наверняка – последнее.

Адаптация материала к языку Цифровых Рожденных уже успешно осуществлялась. Пренски отдает предпочтение в обучении Цифровых Рожденных компьютерным играм для выполнения учебного задания, даже для самого серьезного контента (содержания). В конце концов, именно этот язык целиком освоен большинством из них.

Необходимо изобретать Цифровые Рожденные методологии (*Digital Native methodologies*) для *всех* учебных предметов, на *всех* уровнях обучения, при этом пользуясь помощью наших студентов. Процесс уже идет. В интернете описаны практики преподавателей, разработавших игры для изучения учебных предметов в области математики, инженерии, для изучения периода испанской инквизиции в истории. Наиболее удачные примеры такой практики должны распространяться и рекламироваться. В качестве примера Пренски приводит «мыслительный эксперимент», который он включает в своих лекциях, где он предлагает преподавателям и

студентам предположить какой-нибудь учебный предмет или тему, а он пытается – тут же, немедленно – изобрести игру или другой цифровой метод для его изучения. «*Классическая философия*, к примеру? Создать игру, в которой философы дискутируют, а ученики должны заранее предположить, что скажет каждый из них. *Холокост*? Смоделировать ситуацию, в которой студенты, исполняя ролевую игру, изображают митинг в Ванзее, или другую ситуацию, в которой они могли бы испытать *настоящий* ужас концентрационных лагерей. Только лишь глухонемые или ленивые (мало эффективные в целом) преподаватели могут предположить, что единственный путь Цифровых Иммигрантов состоит *исключительно* в том, чтобы учить и что «туземный язык» Цифровых Рожденных менее способен, по сравнению с их собственным языком, охватить любое представление, любую мысль» [2; 3; 4].

Таким образом, уверен Пренски, «если преподаватели Цифровые Иммигранты *действительно* хотят достучаться до Цифровых Рожденных, они должны измениться. Им давно пора прекратить брюзжание и, следуя призыву поколения Цифровых Рожденных, «просто сделать это!» В долгосрочной перспективе они добьются успеха, и успех придет гораздо раньше, если на этом пути администрация окажет им поддержку» [там же].

Пренски утверждал, что обучение посредством цифровых игр – весьма удачный способ общения с Цифровыми Рожденными на их «родном языке». Мыслительные способности учащихся усиливаются в процессе многократно повторяющегося разгадывания компьютерных игр и других цифровых медиа, включая чтение визуальных изображений как репрезентаций трехмерного пространства (репрезентативный навык), формируются многомерные визуально-пространственные навыки, «ментальные карты», «индуктивное раскрытие» (наблюдения, формулирование гипотез и понимание правил, управляющих поведением динамических образов), «внимательное слежение» (как-то мониторинг нескольких локаций одновременно), а также быстрое реагирование на ожидаемый и неожиданный раздражители.

Несмотря на то, что эти индивидуальные когнитивные навыки не новы, наблюдаются особое их сочетание и интенсивность. Мы сегодня имеем новое поколение – Цифровые Рожденные – с набором когнитивных навыков, кардинально отличающихся от тех, которыми владеют их предшественники. Их объема памяти вполне хватает для игр, например, или для чего-то еще, что интересует их в данный момент. Цифровые Рожденные в результате полученного опыта привыкли к интерактивности

– немедленному ответу на каждое свое действие. Традиционное обучение может предложить лишь малую долю того, что им обеспечивает остальное их окружение.

Цифровые Рожденные привыкли к сверхскоростям, к постановке сразу нескольких целей, к беспорядочной выборке информации, графическим изображениям, деятельному, ассоциированному, веселому, фантазийному, стремительно переключающемуся миру видеоигр. К несчастью, многие навыки, которые благодаря новым технологиям уже сформировались (параллельная обработка информации, графические навыки (*graphics awareness*), произвольная выборка информации) и определяют обучение Цифровых Рожденных, практически полностью игнорируются преподавателями.

Когнитивные отличия Цифровых Рожденных требуют более адекватных подходов к обучению. И, как ни странно, оказывается, что одними из немногих устройств, способных удовлетворить изменяющиеся образовательные запросы Цифровых Рожденных, являются именно *компьютерные видеоигры*, которыми они так наслаждаются.

Разумеется, многие критикуют сегодняшние обучающие игры, и для критики есть основания. Но если некоторые из этих игр не обеспечивают обучающего эффекта, это не потому, что они являются играми, и не потому, что понятие «обучающая игра» является ошибочным. А потому что эти отдельные игры плохо разработаны. С большой долей вероятности можно сказать, что обучающие игры, которые хорошо разработаны, должны вызвать обучающий эффект. Весь фокус в том, чтобы сделать обучающие игры достаточно убедительными. Это должны быть настоящие игры, сочетающие креативность и реальное содержание.

Консервативно настроенные преподаватели чувствуют что-то неладное, поскольку они не могут общаться с Цифровыми Рожденными студентами так же успешно, как с предшествующими поколениями студентов. Им, следовательно, предстоит сделать принципиальный выбор.

С одной стороны, можно не обращать внимания на то, что подсказывают вам собственные глаза, уши и интуиция и делать вид, что противостояние Цифровые Рожденные/Цифровые Иммигранты – не существует, продолжая использовать ставшие совсем неэффективными традиционные методы обучения вплоть до ухода на пенсию, пока в эти владения не войдут Цифровые Рожденные.

Или же следует признать факт, что мы являемся Иммигрантами в новом Цифровом мире и, полагаясь на свою креативность и с помощью

своих Цифровых Рожденных студентов, перевести свои все еще ценные знания и опыт на этот новый язык цифрового мира.

Вывод очевиден – обучение в цифровую эпоху должно существенно отличаться от всего предыдущего опыта преподавания и обучения. Преодоление цифрового разрыва в образовании – задача особой важности, требующая комплексного решения.

Литература

1. Szkudliarek, T. Media. Szkic z filozofii i pedagogiki dystansu / T. Szkudliarek. –Kraków, 2009. – 151 s.
2. Prensky Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. From On the Horizon / Marc Prensky – MCB University Press. – Vol. 9. – No. 5. – October 2001.
3. Prensky Marc. Digital Natives, Digital Immigrants, Part II: Do They Really Think Differently? From On the Horizon / Marc Prensky. – NCB University Press. – Vo 6. – December 2001.
4. Пренски, Марк. Цифровые Рожденные, Цифровые Иммигранты [Электронный ресурс] / Реферативный перевод М. Гербовицкой // III Международная научно-практическая интернет-конференция «Дискурс университета – 2013». – Режим доступа: <http://conference.bsu.by/mod/data/view.php?id=72>. – Дата доступа: 01.10.2017 г.