

РАЗДЕЛ 1
СОВРЕМЕННЫЕ СТРАТЕГИИ
ГУМАНИТАРНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

SECTION 1
MODERN STRATEGIES OF HUMANITARIAN EDUCATION

ШКОЛА В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ

SCHOOL IN THE DIGITAL AGE

А.С. Бобунова¹⁾, Н.Л. Соколова²⁾, М.Г. Сергеева³⁾

A.S. Bobunova¹⁾, N.L. Sokolova²⁾, M.G. Sergeeva³⁾

^{1), 2)}Российский университет дружбы народов,

³⁾Мытищинский филиал МГТУ им. Н.Э. Баумана
Москва, Россия

^{1), 2)}Peoples' Friendship University of Russia,

³⁾Mytishchi Branch of Bauman Moscow State Technical University
Moscow, Russia

e-mail: ¹⁾*bobunova_as@pfur.ru*, ²⁾*sokolova_nl@pfur.ru*, ³⁾*sergeeva_mg@pfur.ru*

Школьное образование находится на пути реформации, которая затронет его основное положение – передачу знания от учителя к ученику. Цель данной работы: ответить на вопрос, насколько изменится данный процесс обучения в условиях цифровой интерференции. В статье рассмотрены технологии, уже успешно внедренные в учебный процесс в зарубежных учебных заведениях.

School education is on a path of transformation, which will affect its basic provision - the transfer of knowledge from a teacher to a student. The purpose of this paper is to determine whether digital interference will change this learning process. The article considers the technologies already successfully implemented in the educational process in foreign educational institutions.

Ключевые слова: цифровое поколение; игровое обучение, информационная эпоха; цифровой разрыв; школьное образование.

Keywords: digital generation; game learning, information age; digital gap; school education.

Эпоха цифровых технологий разделила общество по уровню владения компьютерными знаниями и их использованием. Возник незримый барьер между поколениями, родившимися до и после появления компьютеров. В отличие от старших поколений, с трудом осваивающих «цифру», молодое поколение постигает компьютерные сложности уже с раннего возраста, ещё не всегда владея навыками письма и чтения.

Два десятилетия цифровизации сделали переворот не только в промышленно-производственной и научной сферах, но и в межличностной

коммуникации людей, устранив временные и пространственные преграды. Круг общения расширился и вышел за рамки национальных границ.

Компьютерные инструменты предоставляют гигантское и постоянно увеличивающееся количество информации и возможностей ее использования. Благодаря интернету можно получить сведения о всех знаниях человечества, иметь ежедневную информацию о происходящих событиях в стране и мире, пользоваться познавательным и развлекательным контентом и т.д. Но неоспоримые возможности, предоставляемые сетью, имеют и серьезные недостатки [1].

За десять лет пользование интернетом стало для многих зависимостью, а общение при помощи клавиатуры поглощает детей и взрослых на долгие часы. Чтобы сохранить свои огромные прибыли, интернет-компании обречены на постоянное изобретательство, регулярно добавляя новые возможности, иногда с неопределенной пользой.

Особенно чувствительным является вопрос распространения знаний. С развитием интернета человек может в один клик найти необходимую информацию по любому вопросу. Как следствие, кто не знает, тот не обязан обращаться за информацией к тому, кто знает. Не является ли это двойным вызовом для школы и для учителей, которые передавали то, что теперь находится в открытом доступе в сети?

В этих вопросах нет ничего фатального, напротив, они затрагивают существенный момент: не предоставляет ли цифровизация возможность провести реформу школы, о которой говорят десятилетиями? Программа подразумевает содержание, которое должен передать учитель, и последовательность, которую необходимо соблюдать. Но остаётся ли в век интернета неизменным содержание основных школьных предметов? В США несколько штатов решили, что углубленное и рефлексивное использование клавиатуры должно превалировать над обучением письму от руки. Мера радикальная, возможно, чрезмерная и поспешная [4, с. 140]. Но это заставляет поставить под сомнение базовую подготовку детей в первом и втором классах. Нужно ли в совершенстве владеть таблицей умножения? Продавец, у которого мы покупаем продукты, полагается на штрих-код, а длинные математические операции уже давно выполняются машиной. Школьные учителя сегодня ставят под сомнение использование методов «заучивания».

При переходе в пятый класс большинство детей уже умеют играть с электронной приставкой, а многие из них увлекаются играми на старший возраст. Проводятся дебаты, основанные на противоречивых опросах по поводу использования консолей: одни считают, что они приводят к чрезмерному всплеску неакадемической активности, другие – что они развивают внимание и способность к адаптации [3]. Термин

"игра" охватывает очень разные области применения. В начальной школе игра в забавной форме знакомит со сложными понятиями, которые дети не поняли бы абстрактно. Dragonbox, например, направлен на подготовку детей в возрасте до десяти лет к решению алгебраических уравнений. Дети быстро понимают, как нужно действовать, задания усложняются, в конце вместо карточек появляются цифры и буквы, потом уравнение, которое нужно решить.

Игра заставляет учеников осознать ситуации или проблемы, не заучивать точные термины, которые будут поняты позже, это и олицетворяет собой критический подход. В более старшем возрасте, в четвертом классе, такие приложения, как Age of Empires или Simcity, предлагают знакомство с функционированием социума, планированием пространства и покупкой товаров. Работая дома в сети, в небольших группах, ученики развлекаются, управляя скудными ресурсами, транспортными системами и зданиями, которые подчиняются точным стандартам, а затем они отвечают перед классом на вопросы учителя.

Использование игр в обучении ставит задачу установления связи между школой и развлечениями, между игрой и размышлениями. Игры не распространяют знания, они ставят задачи и предлагают подумать, как их решить. Использование школьниками консолей, открытие на уроках доступных приложений – это привычки, из которых лучше извлекать пользу, чем пытаться с ними бороться [2, с. 319].

Есть игры и приложения, не соответствующие какой-либо школьной дисциплине. Закономерен вопрос, кто из учителей должен контролировать игровую деятельность учащихся? Вопрос выходит за рамки специальности в сферу педагогики и воспитания. Координация между учителями должна происходить вне зависимости от предметной области. Но разве тогда учителя не превращаются в контролеров, в надсмотрщиков на детских площадках? В этом и состоит суть вопроса, в чем будет заключаться функция учителей в условиях, когда все, что нужно знать, легко доступно? На протяжении веков учителя передавали людям знания. Сегодня учителя направляют учеников, помогают им понять сложные темы и проверяют уровень усвоения с помощью упражнений. Изменит ли интернет отношения между учителем и учеником в том виде, в котором они функционируют сегодня? Идея о неисчерпаемом источнике информации, к которому каждый может свободно обращаться, является огромной иллюзией. Если в сети много информации, она часто оказывается приблизительной, запутанной, недостоверной. Электронная библиотека дает обширные возможности тем, кто знает, как ей пользоваться, интернет – это мир, в котором легко заблудиться. Преподаватели направляют учеников на сайты, которые дадут им

точные сведения, составляют маршруты, дают задания и проверяют их на компьютере. В то же время молодые люди учатся рационально использовать интернет и под руководством учителя [5].

Возраст пользователей сети разный, но для молодёжи до двадцати лет интернет представляет собственную область, виртуальность, в которой человек путешествует и достигает автономии. В интернете молодой человек формируется через обмен мнениями, предстает таким, каким он себя видит или хочет, чтобы его видели другие. Эта возможность не имеет прецедента.

Ученики не стремятся к личностному самовыражению, их устраивает быть частью неформального сообщества. Педагог оказывается в присутствии виртуальных ассоциаций, с которыми он должен справиться. Но именно учитель обладает мастерством, которого не хватает ученикам, и именно он должен определить область исследования, а затем побудить подростков объединить свои ресурсы, найти содержание и привести его в порядок, не теряя из виду поставленную им цель. Обучение становится путешествием с альтернативными решениями, тупиками, неизвестными, оно предполагает заимствование и преобразование, объединение источников и упорядочивание фрагментов.

Подростки были покорены цифровыми технологиями и сделали их своим местом встречи, наряду со школой. Возникшие реалии внедрения цифры во все сферы жизнедеятельности человека и вовлеченности в них обучающихся вызвали необходимость преобразований и в образовательной среде. Преподавание должно интегрировать сеть не как инструмент, а как обоснованную практику, новый способ обучения.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Лупенкова Н.В. Инновационные реформы современной общеобразовательной школы Италии: проект цифровой школы для "цифровых аборигенов" // Воспитание и социализация молодежи: потенциал историко-педагогического познания в контексте вызовов современности, 2018. С. 278-281.
2. Саду Ю.А. Опыт использования цифровых игр в образовательном процессе современной школы (на примере школы quest to learn) // Информация и образование: границы коммуникаций. 2021. № 13(21). С. 319-321.
3. Ушаков Д.А. Педагогические условия формирования цифровой компетентности обучающихся в условиях доброжелательного образовательного пространства школы // Интерактивная наука. 2021. № 5(60). С. 40-43.
4. Bobunova A., Choi B. New Educational Objectives and Methodologies for the Information Age // ACM International Conference Proceeding Series: 7, Virtual, Online, 04-07 июня 2021 года. Virtual, Online, 2021. P. 102-108.
5. Учитель, личность, реформатор / Сороковых Г.В. и [др.]. М.: Общество с ограниченной ответственностью «Учебный центр «Перспектива», 2020.