

ОНЛАЙН-ОБРАЗОВАНИЕ В СОВРЕМЕННЫХ РЕАЛИЯХ

Россия, г. Пенза, Пензенский государственный технологический университет

The article highlights current trends in the field of online education, describes the prerequisites for their emergence and their further development.

На современное состояние дистанционного обучения повлияли ряд факторов, определивших его становление и развитие. Эти факторы в первую очередь связаны со стремительным развитием постиндустриального информационного общества.

Быстрая смена промышленных технологий выявила потребность в высококвалифицированных кадрах, которые нуждаются в обновлении профессиональных знаний. Свою роль сыграло и стремительное развитие компьютерных сетей и систем.

В свою очередь потребность в новых, более гибких формах обучения связана с развитием самой мировой системы образования. Предпосылками становления дистанционных форм обучения стало заочное обучение. А на современном этапе существует необходимость создания единого мирового образовательного пространства. [3, С.210]

Немаловажную роль в развитии дистанционных технологий играют потребности человека в саморазвитии и самосовершенствовании. При этом предполагается получение знаний в комфортных условиях, в удобное для человека время, в удобном месте. Это повышает спрос на образовательные услуги за пределами региона проживания и на доступ к информационно-справочным материалам из любой точки мира.

Все вышеуказанные факторы повлияли на появление следующих трендов в онлайн-обучении [1,2]:

1. Интенсивное развитие платформ, предоставляющих образовательные услуги в онлайн-формате. К самым крупным агрегаторам относятся Coursera, Универсариум, Stepik Алгоритмика, Скиллфолио, Учи.ру, Факультетус, Skysmart.ru и др. Указанные платформы все больше забирают функций у стандартных учебных заведений.

Каждая из платформ представляет из себя самостоятельный проект, где школьники, студенты и педагоги могут получить интерактивные индивидуальные задания.

Если рассматривать платформы среднего общего образования, самой популярной является Учи.ру. На ней представлены интерактивные задания по школьным предметам, которые обучающиеся могут выполнять по индивидуальному плану. Также на платформе представлены курсы по программированию и тайм менеджменту. Последний курс позволяет освоить навыки целеполагания, развивает «гибкие компетенции». На Учи.ру ребятам предлагаются задания для подготовки к ВПР и ОГЭ, а также олимпиадам. Платформа Учи.ру может использоваться как в образовательном процессе в школах, а также для самостоятельного обучения дома.

Также существуют платформы для студентов ВО и СПО, к ним относятся GeekBrains, Leader-ID, SkillBox. Эти платформы проводят вебинары, акселераторы, а также конкурсы и олимпиады. Все полученные знания проверяются выходным тестированием и оцениваются сертификатами.

Появляются специальные структуры, оценивающие качество учебных материалов и их соответствие образовательным стандартам. Это позволит приравнять результаты прохождения курсов к результатам, полученным на экзаменах в вузе.

2. 80% образовательного контента составят видеоматериалы. Это связано с тем, что человек лучше воспринимает информацию через зрительные образы. Поэтому провайдеры интенсивно занимаются оцифровкой текстовых материалов и их переводом в видеоконтент. Одним из самых эффективных инструментов обучения остаются вебинары.

На такой формат подачи информации перешли ведущие цифровые платформы в сфере информационных технологий SkillBox и GeekBrains. На этих ресурсах можно найти контент разных сфер деятельности, начиная с программирования и заканчивая бизнесом. Вебинары становятся эффективным инструментом обучения, но только в случае качественного наполнения.

Формат онлайн-обучения через видео выбирают и преакселерационные программы, такие как «Навигатор инноватора» от университета «Сколково», и «Сбер.Студент» от «Сбербанка». Они представляют из себя вебинары до 8 часов в неделю, и последующее выполнение домашнего задания. В таком интенсивном режиме обучающиеся получают много информации за короткий срок и сразу же применяют эти знания на практике. Так же, в программах используются заранее записанные видео-уроки, где пользователь может получить дополнительные знания по отведенным темам. Позже эксперты оценивают выполненные работы, и в режиме чата или онлайн-конференции указывают на ошибки и недочеты.

Социальные сети также не остаются в стороне, и уже сейчас можно наблюдать как образовательный материал появляется в таких сетях как Telegram, Instagram, Clubhouse. Единственная проблема такого обучения, в том, что контент не всегда оптимизирован под начинающего пользователя. Или в случае с Clubhouse, где материал подается только в аудио формате, нет текстового источника контент-плана.

3. Одна из тенденций связана с количеством времени, которое человек готов потратить на свое обучение в день. В приоритете остаются короткие видеоролики, небольшие текстовые фрагменты или визуальные материалы с блиц-тестированием. Микроконтент становится одним из способов донесения информации.

К такому обучению можно отнести мобильные приложения LinguaLeo и Duolingo. Это разработки для изучения английского языка разного уровня, начиная с алфавита и заканчивая свободным разговором с носителем языка.

В Duolingo контент очень грамотно распределен по разделам, и пользователь сам определяет какую тему ему изучать. Имеются темы про время, предлоги, словосочетания, определения типов одежды, правильного составления предложения и др.

LinguaLeo больше похоже на социальную сеть в образовании, ведь здесь можно общаться с носителями языка в чате или конференции. В этом приложении больше простора для изучения английского языка, просмотр коротких роликов и последующий их перевод. Аудирование так же является неотъемлемой частью образовательного процесса, поэтому постоянная тренировка приложением LinguaLeo предусмотрена, с последующей проверкой знаний высококвалифицированных преподавателей.

4. Также на первые позиции выходят игровые практики. Явление геймификации принимает все большую популярность. Применение игровых технологий делает обучение более интерактивным, повышает вовлеченность в процесс обучения.

Эмоциональное восприятие информации способствует ее лучшему усвоению. Этому помогают такие элементы геймификации как соревновательные марафоны, присвоение статуса за выполнение определенных заданий и прохождения уровней, рейтинговая система, получение наград за достижения и т.д. Применение игровых элементов в неигровых ситуациях позволяет упростить процесс объяснения сложных концепций. Игровые практики могут быть применимы для любой сферы и уровня подготовки

обучающихся.

Экспертная оценка показывает, что 81% учебных заведений всех уровней в США предлагают дистанционные курсы обучающимся. При этом 40% всех образовательных программ в Китае реализуется в онлайн формате, при этом пропагандируется, что в ближайшем будущем «половина всех аудиторных занятий будет осуществляться в онлайн-режиме» [1, С. 416].

Оценивая все преимущества и недостатки онлайн-обучения, эксперты склоняются к мнению, что «это настоящая возможность обучения с наименьшими затратами и потерями ресурсов, но и с наибольшей пользой для себя» [3]. Это мнение подтверждается успешными школами, функционирующими в режиме онлайн.

Онлайн-образование открывает для учеников новые горизонты такие как:

- получение образования по мало востребованным профессиям;
- обучение на курсах, которые редко встречаются в офлайн формате;
- дополнительное профессиональное образование как для взрослых, так и для детей.

По отношению к мировым тенденциям российский рынок онлайн образования развивается чуть медленнее. Хотя сегодня можно уже определить достаточно много российских платформ-агрегаторов, предлагающих обучение в онлайн формате. По оценке экспертов, к 2025 году 11 миллионов студентов пройдут курсы в формате онлайн на платформе «Открытое образование».

Таким образом, можно остановиться на двух основных трендах глобального рынка онлайн-образования. Это персонализации образования и применение новых технологий диагностики. На сегодняшний день люди готовы вкладывать все больше средств в собственное образование, чтобы быть профессионально востребованы в наиболее приоритетных отраслях современной экономики.

1. Василькина Д.А. Актуальность использования элементов электронного обучения при организации самостоятельной работы студентов // Молодой ученый. 2019. № 24 (262). С. 416-417.

2. Ликсина Е.В., Бершадская Е.Г. Автоматизация процесса разработки виртуальных лабораторий // Научное обозрение. Педагогические науки. 2019. № 3-2. С. 28-30.

3. Тихоновецкая И.П. Цифровая трансформация: технология «перевернутого» обучения на I ступени общего среднего образования // Цифровая трансформация образования. Электронный сборник тезисов докладов 1-й научно-практической конференции / 2018. С.210-212.