

Секция 3
УПРАВЛЕНИЕ ЗНАНИЯМИ В ЭПОХУ COVID-19

УДК 371.3

Елизавета Александровна Ашбель,

ученица 10-го класса

Гуманитарного профиля

МАОУ гимназии № 9

Екатерина Владимировна Ашбель,

старший преподаватель

кафедры графического дизайна

Уральский архитектурно-художественный университет

ДИСТАНТ — НОВЫЙ ШКОЛЬНЫЙ ТРЕНД

Аннотация. Благодаря пандемии коронавируса, на какой-то период 2020 г. образование стало частью экранной культуры. Со сложностями столкнулись как учителя, так и ученики. Учителя — с новым типом коммуникации, ученики — с отсутствием мотивации к обучению в домашних условиях. Однако дистанционное образование оказалось комфортным для ряда учеников и эффективным у некоторых педагогов. Преимущества дистанта подлежат дальнейшему изучению.

Ключевые слова: дистанционное образование, геймификация, самоменеджмент, школьное обучение.

Elizabeth Ashbel,
student of the 10th class
Humanitarian profile
MAOU gymnasium No. 9

Ekaterina Ashbel,
senior lecturer
Department of graphic design,
Ural State University of Architecture and Art

REMOTE EDUCATION — A NEW SCHOOL TREND

Abstract. Thanks to the coronavirus pandemic, education has become part of the screen culture for some time in 2020. Both teachers and students faced difficulties. Teachers — with a new type of communication, students — with a lack of motivation to learn at home. However, distance education turned out to be comfortable for a number of students and effective for some teachers. The advantages of distance learning are subject to further study.

Keywords: distance education, gamification, self-management, school education.

Дистанционное обучение — новый тренд, который пришел к нам через массовые ограничения прошлого года. У каждого ученика и студента в мире была возможность ощутить власть экранной культуры даже в той сфере, которая была в некотором смысле противопоставлена играм, сериалам и прочему «залипанию» в телефоне. Вопрос качества полученных знаний и управления ими встал особенно остро перед теми учителями, которые ранее преподавали только офлайн. Для учеников дистанционное образование также оказалось многосложной задачей — им тоже было необходимо научиться управлять своими знаниями и своим временем.

Спустя год можно сделать некоторые выводы на основе наблюдений. Учителя, которые сумели вовлечь учеников, выиграли больший интерес к своим предметам. Одним из методов вовлечения стала игровая практика: ученики, чья мотивация к учебе не была высокой, стали активно вовлекаться в выполнение заданий на определенных условиях. Например: выполнение следующего задания возможно

только после выполнения первого, с получением различных бонусов. Этот «gaming» в образовании — принципиальная основа всех компьютерных игр, является эффективным методом управления знаниями не только для детей, но и взрослых. Необходимо отметить, что далеко не все учителя смогли адаптировать свои программы и трансформировать коммуникацию с детьми.

Ученики, у которых мотивация к учебе была высокой, но желание посещать школу угасало в силу некоторых факторов школьного социума, также выиграли от дистанционной формы обучения. Процесс обучения требовал от них в первую очередь умения управлять своим временем. Высокий уровень мотивации и отсутствие раздражающих и отвлекающих факторов принесли им положительный результат в виде хороших отметок и качественных знаний. Такие ученики — подарок как учителям, которые не стали менять методы, так и тем, кто включал детей в игровые процессы.

Почему дистанционное обучение останется трендом? Пережитое многими как вынужденное явление, оно продемонстрировало свой потенциал. Вопрос только в том, возможно ли для большинства учителей и преподавателей адаптировать процесс коммуникации? Если да, то осознанность и умение самостоятельно приоритизировать, управлять собственными временем и знаниями могут развиваться гораздо более эффективно для некоторых (если не большинства) учеников, чем в процессе офлайн-обучения. Развитие softskills наравне с hardskills, возможно, один из путей трансформации системы образования в целом. Именно это направление психолого-педагогических исследований представляется актуальным в современном цифровом обществе.