

**Актуальные тенденции развития образования в условиях глобализации.**

*Мачехина Ольга Николаевна*

*E-mail: helga\_mon@mail.ru*

Обновление образования происходит под воздействием наиболее крупных тенденций глобализации в целом. На протяжении последних лет на переднем плане среди них находится электронное обучение, представленное в наши дни перспективной формой онлайн-обучения. В рамках этой тенденции развития образования в глобальном масштабе можно выделить два типа стимулирующих рост факторов – внутренние и внешние. Первая группа факторов также может быть названа гуманитарными факторами. XXI век не случайно назван веком образования на протяжении жизни. Сегодня потребность в получении знаний является для многих не только насущной необходимостью для выполнения трудовых функций, но и постоянной личной потребностью. В свою очередь, внешними факторами выступают прогрессивная эволюция информационно-коммуникационных технологий и развитие электронных средств обучения. Ряд черт взаимодействия и взаимовоздействия традиционной и инновационной (онлайн) систем образования может пойти по тому же пути, по которому за последние десятилетия прошли традиционные системы высшего образования и инновационные интернет образовательные платформы. Последние явились своего рода драйверами трансформаций традиционных моделей получения высшего образования, предоставляя возможность получить идентичный с классическим вариантом объем знаний и умений и, в то же время, будучи на порядок более дешёвыми и свободными от застарелых традиций. Однако, полного отказа от традиционной системы вузовского образования, который предрекался аналитиками, так и не произошло. Поэтому сегодня все более распространены попытки создать гибрид этих двух, на вид антагонистических моделей, взяв от них всё лучшее. По сути, речь идёт о специфическом, но ключевом процессе в современном образовании – диджитализации, то есть, постепенном его переводе в цифровой формат. Генеральное назначение этого процесса заключается в преодолении стереотипов и предубеждений, связанных с получением конкретного диплома из конкретного университета. В условиях глобализации образования на передний план постепенно, но неуклонно, выдвигается другой вопрос: что важнее иметь - знания или диплом. Ответить на этот вопрос попытались в 2012 году аналитики Евростата, опубликовавшие результаты своего исследования. По сложившимся сегодня в индустрии информационных технологий практикам, большинство IT компании отдают предпочтение личным качествам претендента и его профессиональному опыту, а не имеющемуся академическому рейтингу. [1] Определив диджитализацию образования в качестве ключевой тенденции, мы встаем перед вопросом: сможет ли свободно доступный через интернет e-learning стать альтернативой обычному образованию? Однозначный ответ дать сегодня сложно. У такого варианта развития событий есть и свои сторонники и противники. Однако, очевидно, что качественные электронные курсы, состоящие из лекций, семинаров и практических занятий, созданные профессиональными педагогами и IT специалистами, апробированные в академических условиях и надлежащим образом утвержденные, могут стать существенным подспорьем в образовании студента, а, в некоторых случаях, выходом из проблемы невозможности, по разным причинам, обучаться очно. К тому же дальнейшая интеграция цифровых технологий в образование, по словам сторонников диджитализации, способна помочь избежать чрезмерной коммерциализации образования, где сегодня всё большее распространение получает модель «образовательное учреждение как бизнес-проект», что переводит стрелку вектора функционирования образования от распространения знаний и подготовки новых

поколений граждан к «зарабатыванию денег». Сайт *Ossuru.com* недавно опубликовал статью, названную «Как образование забыло учеников и стало бизнесом». [2] По словам её автора, Д. Дуглас-Бауэrsa, в современном образовании, представляющем так называемую «традиционную модель», на передний план выдвинуты администрации учебных заведений, а не их педагогический состав и учащиеся. Автор статьи указывает, что, в среднем, на каждых трех преподавателей в школах и университетах США сегодня приходится один административный работник, не ведущий никакой преподавательской деятельности. В этих условиях выходом являются большие, открытые онлайн-курсы, единственным обязательным условием для обучения на которых является наличие компьютера с доступом в интернет. В их рамках учащиеся самостоятельно планируют свою занятость, им нет необходимости переезжать в другой город, а возможно и регион, решая проблемы с жильём, питанием и пр. При этом получение академических сертификатов и, более того, дипломов, по результатам такого виртуального обучения и успешной сдачи итоговых тестирований, является вопросом времени. Критики образовательных платформ и вообще электронного онлайн-обучения часто предупреждают о возможности потери непосредственного взаимодействия между учителем и учеником. Однако, в пику таким утверждениям, сторонники диджитализации утверждают, что дистанционное обучение даёт учащимся уникальную возможность учиться на курсах у тех преподавателей, лекции которых ни один из них не смог бы, по разным причинам, посещать в реальной жизни. С развитием ИК-технологий на новые горизонты развития вышло так называемое игровое обучение. Доказано, что игра была первой формой обучения с древнейших времен существования рода человеческого. Узнавание нового протекает более эффективно, если знания можно визуализировать и озвучить, ведь изображения и звуки стимулируют наш разум существенно больше, чем сухие учебники. Такое наблюдение привело к созданию геймификации - использованию элементов дизайна современных компьютерных игр в неигровых контекстах. Анализ популярных игр, таких как *World of Warcraft*, *DOTA* и *Minecraft* привел к созданию таких учебных проектов, как «В поисках обучения» (англ. *Quest to learn*), *Mozilla Open Badges Project*, *Arden*, *Knewton Math Readiness* и др. В их рамках фактически сохранена традиционная форма обучения, когда для перехода на новый учебный (игровой) уровень необходимо получить новые знания, реализовать их на практике и продвигаться далее. Исследования, проведенные в Массачусетском технологическом институте, показывают, что в игровом обучении учащиеся показывают постоянство в освоении материала, принимают на себя риск, показывают более высокое внимание к деталям и решению проблем, то есть реализуют все те аспекты поведения, которые идеально были бы продемонстрированы в обычной школе. Однако объединить игровой опыт и реальность совсем не просто. Зададимся вопросом – сможет ли студент-медик провести успешно операцию больному, если он проводил её исключительно на виртуальном симуляторе? Видимо, в таких специфических областях как медицина или, например, металлургия, виртуальные игровые формы обучения могут существенно оптимизировать процесс усвоения знаний и выработки навыков, но абсолютизированы быть не могут. Обобщая представленные тенденции, следует констатировать, что в будущем наш подход к образованию, безусловно, изменится. Уже сегодня смартфонами и представляемыми ими функциями намного успешнее многих взрослых пользуются маленькие дети. То же самое относится к планшетами и другим устройствам, которые уже имеют хождение или скоро появятся. В этих условиях виртуализация самого человека и, как следствие, такого ключевого процесса в его жизни, как обучение, будет только повышаться. Какие тенденции из представленных станут господствующими, нам покажет не такое уж далекое будущее. Список литературы 1. Eurostat database: Unemployment rate by education level 2006-2015. URL: [http://ec.europa.eu/eurostat/web/products-datasets/-/med\\_p4222](http://ec.europa.eu/eurostat/web/products-datasets/-/med_p4222). *Douglas—Bowers Devon How Education For got the Students and Became A Business. UR*

*[http : //www.occupy.com/article/college-bureaucracy-how-education-forgot-students-and - became - businesssthash.bCiWrgfF.dpu f](http://www.occupy.com/article/college-bureaucracy-how-education-forgot-students-and-became-businesssthash.bCiWrgfF.dpu f)*