

ОНЛАЙН-КУРСЫ КАК ИННОВАЦИОННАЯ ФОРМА ОБУЧЕНИЯ

МУЛЛЕР Ольга Юрьевна

кандидат педагогических наук, старший преподаватель

БУ ВО ХМАО – Югры «Сургутский государственный университет»

г. Сургут, Россия

В статье исследуются особенности применения «нетрадиционных» онлайн-курсов; представлены факторы, определяющие эффективность их использования. Авторы рассматривают такие модели онлайн-обучения, как цифровое выставочное пространство (DES), геймификация, концепция асинхронного образования средствами Whatsapp и синхронная модель интеллектуальной системы обучения (ITS) для технологического профиля. Актуальность исследования подчеркивается необходимостью интеграции в модели онлайн-обучения педагогических категорий мотивации и социализации, отсутствие которых в традиционных моделях онлайн-курсов сформировало множество известных проблем, связанных с дистанционным образованием периода пандемии COVID-19. Цель исследования – обоснование целесообразности применения «нетрадиционных» технологий онлайн-обучения. Метод исследования – аналитический обзор научно-исследовательской литературы. В результате проведенного в статье анализа можно сделать вывод о том, что применение «нетрадиционных» технологий онлайн-обучения имеет перспективное направление, обусловленное, прежде всего, наличием функций социализации и мотивации обучающихся.

Ключевые слова: онлайн-курсы, образование, студенты, преподаватель, пандемия, технологии.

Пандемия COVID-19 стала беспрецедентным событием в истории мировой системы образования, поскольку привела к полному закрытию практических всех учебных учреждений мира на относительно долгий период времени. Однако, это не остановило образовательный процесс, во многом благодаря тому,

что систему обучения удалось перевести в дистанционную онлайн-форму. Одной из разновидностей онлайн-образования в период пандемии COVID-19 стало проведение онлайн-курсов. В российских и зарубежных публикациях понятие онлайн-курса упоминается как синоним более широких терминов «онлайн-образование», «дистанционное образование», «электронная форма образования», «e-learning», «e-education», «onlineclass», «education technology» (EdTech) и др. По мнению исследователей [1], онлайн-курс — это организованный целенаправленный образовательный процесс, построенный на основе педагогических принципов электронного обучения, реализуемого на основе технических средств современных информационных технологий и представляющий собой логически и структурно завершённую учебную единицу, методически обеспеченную уникальной совокупностью систематизированных электронных средств обучения и контроля. На английском языке к этому определению наиболее ближе понятие «online class». Этот термин означает учебный курс, проводимый через Интернет с помощью электронной системы управления обучением, в ходе которого имеется возможность просматривать программу учебного курса, узнавать успеваемость и общаться с преподавателями [5].

В большинстве случаев видеоресурс на основе технологии Zoom стал основой для многочисленных онлайн-курсов в 2020 году, эффективность которых зависела от соображений организаторов и их оригинальность мышления. Тем не менее предлагаемая онлайн-среда (Zoom и т. п.), согласно многим опубликованным исследованиям, периода пандемии COVID-19 [3; 6], не даёт эффекта в удержании внимания студентов, как это происходит, например, при их самостоятельной образовательной деятельности через Facebook. Соответственно, некоторые исследователи задумались над актуальностью задачи использования «нетрадиционных» подходов к онлайн-обучению. К настоящему времени предложено множество различных подходов в организации онлайн-курсов (счетчики времени, визуализированная балльно-оценочная система, игровые элементы и др.). Например, особая методика была опробована в Гонконгском университете применительно к студентам бакалавриата и магистратуры [4]. Здесь был

использован мотивационный инструмент цифрового выставочного пространства DES (Digital Exhibition Space), который предназначен для поддержания социализации сверстников в условиях онлайн-обучения. По задумкам, DES за счет визуализации обучаемой среды «копирует» привычное для студентов социально-образовательное пространство, существующее в сознании обучающихся в традиционном образовании, с сохранением его функций. В работе было проведено квазиэкспериментальное исследование с участием студентов с разных факультетов Гонконгского университета [4].

Данная технология основана на социальной интеракции (взаимодействие), традиционно считающейся в общей педагогике основой для удержания внимания обучающихся и их вовлечения в учебный процесс и предлагает условия для перенесения в виртуальную среду всех факторов, влияющих на социальные аспекты в обучении, особым образом «копируя» и визуализируя представления студентов, существующие в традиционном образовании, одновременно ликвидируя недостаток общения и психосоциального развития.

Платформа онлайн-образования DES внешне выглядит как трехмерная видеоигра, в которой основными виртуальными объектами являются личные галереи студентов с их учебными проектами и достижениями, доступными для просмотра всеми одноклассниками.

Выводы проведенного исследования позволили установить, что обучение с помощью DES значительно повышает как общую успеваемость студентов, так и их вовлеченность в образовательный онлайн-процесс в сравнении со студентами, обучающимися в «обычном» дистанционном формате [4].

Другие нетрадиционные подходы в организации онлайн-курсов предложены в направлении геймификации (игрофикации). Основным интересом в геймификации является именно в том, что через использование «игровых» медиакомпонентов на онлайн-платформах можно удерживать внимание обучающихся. Исследования показывают, что геймификация, действительно, повышает вовлеченность студентов в образовательный процесс, но эффект является неоднозначным [3]. Прежде всего, остается нерешенным вопрос о том, что игровые

компоненты удерживают внимание обучающихся, но при этом не затрагивают саму мотивацию. Соответственно, вовлечение существует только «поверхностно», нет повышенного интереса к самому учебному материалу. Объясняется это тем, что, например, при вознаграждении через виртуальные «поощрения» (значки, бонусы и т. п.) вовлеченность существует до тех пор, пока они действуют, но при их достижении или прекращении дальнейшая мотивация в деятельности пропадает. При внутренней мотивации реализуется другой механизм, указывающий на психосоциальную самодетерминацию — сравнение себя не с объектами, а с субъектами (одногоруппниками), что прямо влияет на самооценку, и соответственно, на внутреннюю мотивацию.

Исследования чешских и испанских ученых, проведенные в период пандемии COVID-19 в Университете Ла-Лагуна (Испания), выявили альтернативные модели организации онлайн-обучения, в частности, технологии коммуникаций между преподавателем и студентом [7]. Исследователи сходятся на том, что в условиях пандемии онлайн-обучение и репетиторство стали практически одной формой образования, дидактические границы между которыми исчезли. По мнению авторов, модель такого обучения требует кардинального пересмотра ролей субъектов и объектов образования — в частности, роль преподавателя в системе онлайн фактически сводится от «источника знаний» к роли репетитора или «наставника». В целом, по нашему мнению, ориентация европейского высшего образования в сторону «репетиторства» как новой концепции преподавательской работы требует соответствующих преобразований в образовательных программах. От преподавателей требуется владение навыками *soft skills* — так, исследователи утверждают о целесообразности в преподавательской деятельности учебных форумов (чатов), электронной почты, системы Hangouts и Whatsapp, что пересекается с эффективностью основных используемых студентами электронных инструментов в образовании.

Другие исследователи [2] предлагают продолжать развивать возможности асинхронного (индивидуального) обучения. Авторы считают нужным расширять эти возможности, прежде всего, в технологическом профиле образования.

Сложности в создании моделей для технологического профиля обусловлены тем, что в этом случае педагогические инструменты в онлайн-среде, как правило, содержат четкие критерии «правильности» или «неправильности» (например, в тестировании). Но, к примеру, при обучении дизайнеров данная дидактическая парадигма будет неприемлемой, поскольку существующие в настоящее время теории дизайна не содержат методик образования, которые позволяют проверить однозначную «правильность» выполнения задания средствами информационно-компьютерных технологий. Здесь авторы исследования предлагают находить решения в методиках использования интеллектуальных систем обучения (intelligent tutoring system, ITS), совмещенных с асинхронной моделью обучения. По сути, ITS представляет собой типичную асинхронную модель обучения через онлайн-курсы, но без участия преподавателя. Совмещение модели ITS и асинхронной модели, по мнению авторов, позволяет сформировать индивидуальный подход в автоматическом составлении образовательного курса, учитывающем личные предпочтения, рекомендации преподавателя и успех обучающегося.

Таким образом, вопрос об эффективности «нетрадиционных» онлайн-курсов требует дальнейшего рассмотрения и апробации за счет предложенных методов, таких как DES, геймификация, ITS или схожих с ними подходов, учитывающих социально-педагогические аспекты онлайн-обучения.

ЛИТЕРАТУРА

1. Гречушкина, Н. В. Онлайн-курс: определение и классификация / В.Н. Гречушкина // Высшее образование в России. – 2018. – № 6. – С. 125-134.

2. Hoppe, L. Development of an Intelligent Tutoring System for Design Education / L. Hoppe [et. al.] // International Conference on Engineering and Product Design Education (10-11 September 2020, Herning, Denmark). – 2020. URL: https://www.researchgate.net/publication/344205468_DEVELOPMENT_OF_AN_INTELLIGENT_TUTORING_SYSTEM_FOR_DESIGN_EDUCATION (дата обращения: 13.11.2020).

3. Ibrahim, H. Gamification in Online Educational Systems / H. Ibrahim, W. Ibrahim // Sixth International Conference on Higher Education Advances (2 June 2020, Valencia, Spain). – 2020. – PP. 1217-1224.

4. Lin, H., Pryor, M. A Motivational 3D EdTech in Online Education: Digital Exhibition Space / H. Lin, M. Pryor // Blended Learning. Education in a Smart Learning Environment (24–27 August, 2020, Bangkok, Thailand). – 2020. – PP. 175-186.

5. OnlineClass // Glossary. – URL: <https://tophat.com/glossary/o/online-class/> (дата обращения: 15.11.2020).

6. Yahaya, N. L. Online Education During Covid-19 Periods / N. L. Yahaya [et. al.] // A Text Book of The SARS-CoV-2: Guidelines and Protocol Development . – 2020. – PP.147-165.

7. Perez-Jorge, D. The Effect of COVID-19 in University Tutoring Models / D. Perez-Jorge [et. al.] // Sustainability. – 2020. – № 12. – 8631.

ONLINE COURSES AS AN INNOVATIVE FORM OF LEARNING

MULLER Olga Yurevna

candidate of pedagogical sciences, Senior Lecturer, Surgut State University

Surgut, Russia

The article examines the features of the use of "non-traditional" online courses; the factors that determine the effectiveness of their use are presented. The author considers online learning models proposed by several authors, such as digital exhibition space (DES), gamification, the concept of asynchronous education by means of Whatsapp, and the synchronous model of intelligent learning system (ITS) for the technological-oriented specialty. The relevance of the study is emphasized by the need to integrate pedagogical categories of motivation and socialization into online learning models, the absence of which in traditional models of online courses has generated many well-known problems associated with distance education during the COVID-19 pandemic. The purpose of the study is to substantiate the feasibility of using "non-

traditional" online learning technologies. The research method is an analytical review of scientific research literature. As a result of the analysis carried out in the article, it can be concluded that the use of "non-traditional" online learning technologies has a promising direction, due, first of all, to the presence of the functions of socialization and motivation of students.

Key words: *online courses, education, students, teacher, pandemic, technology.*