

УДК 316

ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И ПРОБЛЕМА УПРОЩЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПОТРЕБНОСТЕЙ

А.К.Полянина

Самарский государственный университет путей сообщения (Россия, 443066, г. Самара, ул. Свободы, 2 В.) e-mail: Alker@yandex.ru

Аннотация. Автором анализируются проблемы упрощения эвристических потребностей вследствие геймификации образовательных технологий, «необучаемости» части образовательной аудитории. Отмечается возникновение феномена «квазиобразования», понимаемого как имитацию образования, и связанную с этим элитаризацию истинного образования. Отмечается потеря приоритета образовательных информационных продуктов как следствие горизонтализации интересов, уравнивания статусных позиций образовательного и развлекательного медиаконтента, имеющего, чаще всего, один и тоже источник медиасигнала. Кризис современного образования обретает системный, глобальный и интернациональный характер и связывается с разноплановыми социальными трансформациями. Обесценивание социальных институтов касается и института образования, понимаемого, прежде всего, как процесса всестороннего формирования личности, а не как только как трансляция и усвоение практических компетенций.

Ключевые слова: геймификация образования, медиатизация, цифровизация, информационная гигиена, информационная перегрузка, квази-обучение.

GAMIFICATION OF EDUCATIONAL TECHNOLOGIES AND THE PROBLEM OF SIMPLIFICATION OF EDUCATIONAL NEEDS

A.K.Polyanina

Samara State University of Railway Transport e-mail: Alker@yandex.ru

Summary. The author analyzes the problems of simplifying heuristic needs due to the gamification of educational technologies, the "lack of learning" of a part of the educational audience. The emergence of the phenomenon of "quasi-education", understood as an imitation of education, and the associated elitization of true education is noted. There is a loss of priority of educational information products as a result of the horizontalization of interests, the equalization of the status positions of educational and

entertainment media content, which most often has the same source of media signal. The crisis of modern education acquires a systemic, global and international character and is associated with diverse social transformations. The devaluation of social institutions also concerns the institution of education, understood primarily as a process of comprehensive personality formation, and not only as the translation and assimilation of practical competencies.

Keywords: gamification of education, mediatisation, digitalization, information hygiene, information overload, quasi-education.

Проблемы обесценивания традиционных образовательных систем в настоящее время проявляются на всех уровнях. Наблюдаемое в общественном сознании стремление к альтернативному образованию, а также альтернативные механизмы получения профессиональных компетенций непротиворечиво указывают на кризис принятой официальной системы. Не последнее значение в этом имеет общая направленность на тотальную «медиазацию жизни», погружение молодого человека в медиа, используя все возможные аспекты восприятия. Эскалация медиа в повседневную жизнь таким образом трансформирует способность к обучению, и в целом, ценностную ориентацию личности, что процесс образования, не включённый в общий медиапоток и привычный формат медиапотребления школьника (студента, обучающегося) полностью выпадает из восприятия. Образовательный контент становится «изгоем внимания».

Тотальность медиа, власть медиамира являет собою медиазацию жизни. Проникновение медиа во все области жизнедеятельности образовывающим и образующимся, обучающим и обучающимся.

Распространяющийся на все области общественных отношений феномен медиалогии и связанное с этим изменение процессов сознания на фоне постоянного пребывания в состоянии готовности к контакту, состоянию «на связи», априорном согласии в любой момент быть «выдернутым» из текущей деятельности порождает новые опасности в отношении привычных моделей трансляции знаний и формирования личностных и профессиональных компетенций.

Утрата образовательным контентом позиций интересного контента, адекватного потребностям и трендам времени обусловлена отсутствием высокой эмоцигенности по сравнению с развлекательными медиа, горячими медиа.

Массовое модифицирование образовательных программ по пути наибольшей индивидуализации образовательных траекторий не затрагивает, однако, субстанциональных начал познания,

претерпевающих кризис на фоне тотального погружения в медиа. Встраивание образовательных технологий в общий медиапоток хотя и обеспечивает некоторую долю внимания, но при этом отдаляет человека от осознания необходимости «достигать» знания путём интеллектуальных усилий, необходимости временного «выключения» его для остального мира. Инертность и привычка к эмоциогенности медиа, неспособность повлиять на внешний медиашум, замыкает круг. Опыт человечества в созидании духовной и материальной культуры, накопленной за тысячелетия, остаётся всё невостребованным или востребованным для всё более сужающегося круга лиц.

Наблюдается действительная и латентная элитаризация образования, то есть увеличивается недоступность истинного образования. Доступным выступает лишь квазиверсия образования, не имеющего отношения к созиданию личной субъектности. При этом имитация процесса не имеет ничего общего с образованием личности как главной цели образования. Имитирование осуществляется всеми субъектами процесса как на средней, так и на высшей ступенях, как образующим, так и образующимся.

Курс на практикоориентированное образование подтверждает снижение желания и способности глубинного познания и признание лишь инструментальной ценности образования как средства к доходу от деятельности.

Возрастающая тенденция ухода части общества в альтернативное образование, неформализованное и очищенное от бюрократических аксессуаров, подтверждает не только разочарованность в официальной системе, но и осознание важности выстраивания границ между пространствами жизни, одни из которых, эксплуатируя шаткую эмоциональную сферу, стремятся к тотальному поглощению, а другие, требуя труда и ментальных усилий, созидают личность.

Контингент с низким уровнем требований к качеству образования наблюдается в высшей школе уже как результат порочного круга, цепи примитивизации познавательных интересов, связанных с пребыванием в медиашуме, - необходимый адаптацией средней школы к низким когнитивным способностям детей через геймификацию образования – необучаемость большей части абитуриентов. Эта тенденция выражается, в частности, рейтинге популярных и непопулярных среди абитуриентов специальностях. Как отмечают специалисты, чаще всего выбираются те направления, которые предполагают быстрое практическое применения и получение дохода и наименьшие интеллектуальные усилия для получения диплома. Например, по мнению специалистов, стали популярны различные «приложение» к

фундаментальным дисциплинам, например, математике, биологии, физике, которые сами по себе перестали быть востребованными в связи, возможно, с их слабой окупаемостью и трудоёмкостью.

Гомогенизация медиaprостранства в направлении упрощения, визуализации и геймификации контента приводит к растворению, потере чётких ориентиров образовательного контента. Обучающие материалы, даже и представленные в цифровой форме, онлайн-формате воспринимаются пользователями источника медиа (например, смартфона) как равноуровневые и не имеющие приоритета. Происходит горизонтализация интересов, уравнивание статусных позиций образовательного и, например, справочного или развлекательного контента. Отсутствие иерархии демонтирует всю систему образования как систему, во-первых, и как ценность, во-вторых.

В настоящее время наблюдается распространение геймификации школьных уроков, которое подкреплено надеждой на вовлечение в учебный процесс детей с синдромом дефицита внимания, а таких диагнозов ежегодно ставится всё больше. СДВГ — одно из наиболее распространенных расстройств у детей и подростков. Он встречается примерно у 5% детского населения, а также у 3—6% популяции взрослых.

Геймификация есть внедрение игровых приемов в неигровые процессы. Проблема геймификации выражается в частности в представлении об упрощении усвоения знаний при обучении, повышении вовлеченности в процесс, убежденности в стремлении человека к игре.

Возрастающая заинтересованность в геймификации различных областей деятельности показывает анализ запросов с помощью сервиса статистики поисковых запросов Яндекс и Google, среди которых лидирует запрос «геймификация в образовании». На втором месте поисковые запросы на тему «геймификации бизнеса», на третьем — «геймификация персонала», на четвертом — «геймификация жизни». А динамика запросов показывает повышение количество запросов на информацию о геймификации с 7000 запросов до 12500 за год с 01.03.2019 г. по 01.03.2020 г.

Заинтересованность в механизмах, повышающих эффективность процессов вполне логична. Таким механизмом часто и представляется именно геймификация как отвечающий запросам времени способ вовлечения в деятельность. Иначе, геймификация рассматривается как способ победить в борьбе за внимание, всё более рассеивающееся у современно человека в связи с нарастающим медиашумом. Функция

геймификация обусловлена необходимостью преодоления последствий влияния медиашума, как главного отвлекающего фактора. Происходит подмена целей и мотивации. Так, инструменты геймификации в основном относятся к внешней мотивации, поскольку происходит воздействие на человека стимулами извне. Внешняя мотивация обладает большой силой, но она не долгосрочна. Другими словами, геймификация на время способна вовлечь в деятельность, обещая азартное и занимательное действие, но не затрагивает глубинных основ познания, основанных на внутренней мотивации и самооценности.

Подстраивание образовательных технологий под развлекательный контент, и «геймификация» образования, особенно профессионального, влечёт его обесценивание как фактора культуры и развития, фактора социогенеза в целом. Занижение стандартов, приобретение имиджа «забавного» и лёгкого времяпрепровождения с последующими бонусами в виде официального документа ведёт к девальвации процесса формирования личности и субъектности, коим и является образование.

Стирание границ между пространствами медиа, между развлекательным и обучающим контентом, связано с гомогенизацией медиасигнала. Трудность, а часто и невозможность преодоления медиашума актуализирует необходимость формирования внутренних адаптивных стратегий, направленных на пресечение влияния медиашума на интеллектуальные процессы. Речь идёт не только об овладении невосприимчивостью к медиашуму, что в итоге может иметь ещё более негативные последствия, но формировании стратегий управления собственным медиапотреблением. Трансформация ментальных процессов, стремительное снижение поисковой мотивации и эвристических способностей молодёжи, связанное с гиперэксплуатацией каналов восприятия информации действительно подобно «передаче в собственность какой-нибудь частной корпорации нашу общую речь».

Лихорадочные темпы коммуникационных технологий, в том числе в медиаиндустрии, обуславливают неконтролируемое ускорение жизненного пространства человека, девальвацию значения мудрости и рефлексии, инфантилизацию социума, его «ювенализацию», информационная перегрузка социальной системы.

Явление квазиобразования на фоне гомогенизации медиапространства, упрощении и геймификации образовательного контента вызвана горизонтализацией коммуникационных связей, как следствия влияния тотального погружения современника в медиашум. Выработка соответствующих адаптационных стратегий поможет

воспрепятствовать потере статусных, нивелирование границ между потребителем и производителем медиапродукта, между публичной и личной коммуникацией влечёт к «исчезновению аудитории». Это же характерно для исчезновения обучающейся аудитории, то есть адресата новых знаний, транслируемых в процессе образовательных технологий. Это же стирание границ наблюдается между позиций образования как важнейшего социального института.

ЛИТЕРАТУРА

1. Коломиец, В. П. Социология массовой коммуникации в обществе коммуникационного изобилия / В. П. Коломиец // Социологические исследования. 2017. – № 6. – С. 3-14.
2. McLuhan M. Understanding Media: the Extensions of Man. L., 1967, p. 329-359
3. Миронов, Д. Ф. Информационный шум и образовательный процесс/ Д. Ф. Миронов// Вестн. Санкт-Петерб. гос. ун-та культуры и искусств. –2015. – № 4. С. 24–30.
4. Федотчев, А.И. Синдром дефицита внимания с гиперреактивностью и современные возможности его лечения методом нейробиоуправления/ А.И. Федотчев [и др.]//Журнал неврологии и психиатрии им. С.С. Корсакова. – 2016. –116(5). – С. 98-101.
5. Денисова-Шмидт, Е. В. Категория “необучаемых” студентов как социальный феномен университетов (на примере дальневосточных вузов) / Е. В. Денисова-Шмидт, Э. О. Леонтьева // Социологические исследования. – 2015. – № 9. – С. 86-93.
6. Полянина, А.К. Границы креативности: социальный контроль этических аспектов рекламы в контексте информационной безопасности детей/ А.К. Полянина //Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. 2019. – № 51. – С. 140–148.
7. Игнатъев, В. И. Информационная перегрузка социальной системы и её социальные последствия/ В. И. Игнатъев // Социологические исследования. 2017. – № 7. – С. 3-12.

УДК 374.71

САЙТ ПРЕПОДАВАТЕЛЯ, КАК ИНСТРУМЕНТ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

А.Г. Силивонец

УО «Новогрудский государственный аграрный колледж» (Республика Беларусь, 231400, Гродненская обл., г. Новогрудок, ул. Советская,27; e-mail: gak@novogrudok.edu.by)

Аннотация. Данная статья посвящена применению информационно-коммуникационных технологий в образовательном процессе, через создание персонального сайта преподавателя. Создание сайта открывает для педагога новую среду и новые возможности в преподавательской деятельности.

Ключевые слова: информационно-коммуникационная технология, сайт преподавателя, педагогическое взаимодействие.