# **Цифровая трансформация в образовании: вызовы современного общества**

**О.А. Шумская, И Г. Придворева, Е.Г. Татарникова**

Данная статья рассматривает вопросы влияния компьютерных технологий на процесс обучения, отдельно останавливаясь на возможных методах и способах внесения изменений в этот процесс в условиях современной школы.

*Ключевые слова*: педагоги, образовательные технологии, адаптивное обучение.

Сегодня с уверенностью можно сказать, что цифровая трансформация, кардинально изменившая жизнь современного общества, оказала влияние на каждый его сегмент. Не осталась в стороне и отрасль образования.

Педагоги всех классов начинают осознавать преимущества технологии в классе. Как правило, образование является одной из последних отраслей, которые претерпевают значительные изменения, придерживаясь устаревших методов и практик. Но благодаря цифровой трансформации и развитию образовательных технологий учителя начали вносить радикальные изменения в свое обучение, оценки, даже физический состав своих классов, причем гораздо быстрее, чем ожидалось.

Прошли те времена, когда учащиеся должны были спокойно сидеть за партами. Образовательные технологии преуспевают в том, чтобы сделать обучение совместным и интерактивным. Дополненная, виртуальная и смешанная реальность являются примерами преобразующих технологий, которые улучшают обучение учителей, одновременно создавая захватывающие уроки, которые являются интересными и привлекательными для ученика. Виртуальная реальность обладает способностью переносить внешний мир в класс и наоборот. Благодаря современным компьютерным программам, учащиеся могут перенестись в Древний Египет, понаблюдать за жизнью диких животных Африки, поделиться своими виртуальными творениями со всем миром. Виртуальная реальность, бесспорно, обладает потенциалом для повышения как визуальной, так и технологической грамотности современных подростков.

Школы уходят от устаревших правил. Учащимся больше не нужно идти в IT-аудиторию за доступом к компьютеру или ноутбуку. Последние годы показали увеличение количества компьютеров в классах, что стало возможным отчасти благодаря федеральному финансированию. По мере того, как это число продолжает расти, растет и необходимость уделять больше внимания программам, обучающим навыкам цифрового гражданства. Сегодняшняя всепроникающая онлайн-среда открывает захватывающие возможности, требующие от учащихся должного образования в области кибербезопасности и индивидуальной ответственности.

Меняется и внешний облик классных комнат по всей стране. Учителя давно начали осознавать, что их классные комнаты должны имитировать творческую рабочую обстановку, что вдохновило их на создание благоприятных для сотрудничества пространств для облегчения обучения учащихся. Внедрение современных компьютерных технологий поддержало их усилия. Учащиеся отправляются на виртуальные экскурсии вместо того, чтобы просто читать текст; они создают медиа вместо того, чтобы просто смотреть на них. Переработанное учебное пространство наполнено интегрированными технологиями, что означает, что ребята не просто используют эти вещи, но и понимают, как их использовать для достижения конкретной цели. Более того, некоторые из этих учебных пространств даже не находятся в классе. Современному учителю сегодня, как никогда раньше, следует понимать важность создания и сотрудничества 24/7, а не только во время занятий.

При этом, современные технологии не ставят своей целью заменить учителей, их задача ‒ помогать и дополнять. Кроме того, теперь мы можем персонализировать обучение больше, чем когда-либо. От выбора школы ‒ общеобразовательной, частной, виртуальной‒до доступных вариантов того, как ученик учится, образование может быть адаптировано к каждому человеку. Смешанное обучение дает больше ответственности ученику, поскольку оно включает в себя меньше прямых инструкций от учителя и больше основанных на открытиях методов обучения. Смешанное обучение ‒ это пример того, как учащиеся могут контролировать определенные элементы своего обучения, принимая решения о том, где и в каком темпе они продвигаются по материалу. Адаптивное обучение похоже на смешанное в том смысле, что оно также позволяет ученикам принимать решения относительно того, как должны выглядеть временные рамки и путь их обучения. [3, c.17] Адаптивная технология обучения собирает информацию о поведении учащихся, когда они отвечают на вопросы, а затем использует эту информацию для обеспечения мгновенной обратной связи, чтобы соответствующим образом скорректировать процесс обучения. Образовательные инструменты с адаптивной последовательностью постоянно анализируют данные учащихся в режиме реального времени и принимают на их основе решения за доли секунды. [4, c. 8].

Современные обучающие платформы, используя научно обоснованные образовательные концепции, такие как вопросы, карточки и видео, изображения, коррелированные с якорями памяти, адаптивное разнесенное повторение, совместное обучение и геймификацию, максимизирует обучение и удержание. Такая персонализация превращает образование в метод обучения “выбери свое собственное приключение”, извлекая выгоду из интереса и вовлеченности учащихся в процесс обучения. [1, c. 19].

Игра и обучение сталкиваются, когда классы используют игру в качестве учебного инструмента. Игровая технология делает изучение сложных предметов более увлекательным и интерактивным. По мере развития технологии она быстро используется для улучшения обучающих игр в каждой дисциплине. При этом игры отражают реальные жизненные проблемы, требуя от учеников использовать ценный набор навыков для их решения. Эти виртуальные игровые миры предоставляют уникальную возможность применять новые знания и принимать критически важные решения, одновременно выявляя препятствия, рассматривая различные перспективы и репетируя различные ответы. Поскольку эти игры предназначены для обеспечения немедленной обратной связи, учащиеся внутренне мотивированы продолжать играть в них, оттачивая навыки на протяжении всего процесса.

Новые технологии и новые модели обучения увлекательны и предлагают современным учащимся ранее немыслимые возможности, но нельзя забывать, что они требуют постоянной ИТ-поддержки. По мере того, как образовательные учреждения продолжают перенимать эти тенденции цифровой трансформации, следует постоянно двигаться вперед, держа в поле зрения нынешнюю парадигму технологического обучения. По мере роста ожиданий учащихся должна возрастать и способность реагировать на эти потребности. [2, c. 21].

**Литература:**

1. Joey J. Lee Gamification in education: What, How, Why Bother? // Academia.edu.2015. URL: http://www.academia.edu/570970/Gamification\_ in\_Education\_What\_How\_Why\_Bother Duncan Jefferies Making digital schooling work for all children: // September 4, 2020.
2. Восковская А. С. Применение инновационных стратегий обучения в условиях цифровизации современного образования / А. С. Восковская, Т. А. Карпова // Наука и образование: новое время. — 2019. — № 1 (30). — С. 738–746.
3. Уваров А. Ю., Дворецкая И. В., Фрумин И. Д. //Трудности и перспективы цифровой трансформации образования// М.: Государственный университет-Высшая школа экономики, 2019.

*Источник: Молодой ученый. 2021. № 7 (349). С. 76-77*