

творениями, становлением того или иного стиля в искусстве, особенностями реставрации и т. д. Учитывая огромный интерес подрастающего поколения и молодежи к новейшим информационно-коммуникативным, цифровым технологиям, мы можем с уверенностью утверждать, что использование в музейном деле мультимедиа-гида с технологией дополненной реальности будет способствовать популяризации искусства и культуры России, а приложение «ARTEFACT» даст всем любителям искусства, особенно молодым людям, возможность наслаждаться диалогом с искусством не только в музее, но и дома, где молодому человеку удобно, комфортно.

Библиографический список

1. Демушина, О. Н. Факторы, влияющие на развитие интереса студентов к культурно-историческому наследию региона / О. Н. Демушина // Ценности и смыслы. – 2019. – № 4 (62). – С. 121–135.
2. Распоряжение Правительства РФ от 11 июня 2019 г. № 1259-р «Об утверждении Плана мероприятий по реализации в 2019–2021 гг. Стратегии государственной культурной политики на период до 2030 г.» – URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/72170426/> (дата обращения 20.02.2020).

УДК 371.3:004

О.Н. Новикова

ФГБОУ ВО «Уральский государственный
лесотехнический университет», г. Екатеринбург

ЦИФРОВИЗАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА: АНТРОПОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

С антропологической точки зрения анализируется цифровизация современного образовательного процесса. Акцентируется внимание на потребности внедрения в обучение цифровых технологий, позволяющих выстроить личную образовательную траекторию, с учетом собственных возможностей и потребностей.

Ключевые слова: цифровизация, цифровизация образования, дистанционное образование, образовательные технологии.

O.N. Novikova

Ural State Forest University, Yekaterinburg

DIGITALIZATION OF THE EDUCATIONAL PROCESS: AN ANTHROPOLOGICAL ASPECT

From an anthropological point of view, the digitization of the modern educational process is analyzed. Attention is focused on the need to implement digital technologies in education that allows to build an individual educational trajectory, taking into account own capabilities and needs.

Keywords: digitalization, digitalization of education, distance education, educational technologies.

Понимание современной культуры как цифровой является общепризнанным фактом, так как цифровые технологии стали неотъемлемой формой повседневного бытия человека. В связи с чем возрастает потребность в воспитании «нового» человека, готового ответить на все вызовы времени, принять и усвоить необходимые компетенции для организации и преобразования личной и общественной жизни. Отсюда возникает вопрос: чему и как учить в быстро меняющемся мире, замещающем и трансформирующем знание и сам познавательный акт? Как следствие, формируется нацеленность на развитие непрерывного образования как процесса получения знания на протяжении всей своей жизни.

Анализ рынка труда фиксирует потребность в специалистах, обладающих полипрофессиональными компетенциями, такими как адаптивность, социальная и профессиональная мобильность, психолого-физиологическая гибкость, готовность к принятию нестандартных решений; риску, со стратегией осознания последующих действий и последствий; самоактуализация, постоянное углубление профессиональной профильности с одновременной ее универсализацией; соединение как теоретических, так и прикладных знаний, направленных на быстрое внедрение открытий и изобретений в стадию коммерческой реализации, с учетом социально-экономических, психологических, производственных, экологических и других составляющих.

Педагогическая практика свидетельствует, что данные поливариативные компетенции развиваются и корректируются в инструментарии технологий дистанционного обучения, в проработке проектных методов обучения, развивающих игровых взаимодействиях, реализо-

ванных как в традиционных формах обучения, так и в онлайн-курсах. Являясь гуманитарными нелинейными образованиями, данные виды технологий позволяют актуализировать эмоционально-личностные свойства и качества обучающихся, проецируя образовательный процесс как эвристический. Через самоактуализацию, самораскрытие, саморегуляцию и интеграцию осуществляется развитие имеющегося потенциала обучающегося, мотивированного практико-ориентированным действием, осуществляемым в современных цифровых образовательных технологиях.

Современный молодой человек – HomoMobiludens* – зависим с рождения от «умных приспособлений» (гаджетов, мобильных дивайсов, интернет-ресурсов, экранной культуры и др.), из которых он получает, формирует и созидает необходимый ему мир. Современные средства массовой коммуникации нивелируют пространственно-временные границы восприятия, узаконивая пренебрежительное отношение к речи, слову, письменному тексту, замещая его смайлами, сокращенными символами, кодами и визуальными знаками.

Обучающийся воспринимает вводимый процесс цифровизации образовательного пространства как естественный акт получения и закрепления нового знания. Современная пайдейя как непрерывный процесс готовности к постоянному образованию и самообразованию, созиданию собственной личной культурной среды основана на желании освоить поливариантные стратегии и технологии жизни в интерактивной среде. Цифровизация образовательного процесса становится тем доступным интерактивным средством для получения желаемого результата (гибкость образовательного процесса, сочетание дополненной и виртуальной реальности, применение игровых технологий, возможностей анализа больших данных, внедрение искусственного интеллекта, машинного обучения, достижений робототехники и др.).

Интерактивные образовательные технологии позволяют осуществлять взаимодействие с учащимися в различных режимах, что особенно актуально в рамках дополнительного профессионального образования или получения расширенного знания, осуществляемого в формате дистанционного обучения (онлайн-курсов). Данный формат получения знания приобретает все большую популярность в связи с тем, что современник имеет склонность к индивидуальной работе, нежели в коллективе, легче и проще устанавливает контакт в инфор-

* Новикова, О. Н. Деконструкция игрового пространства культуры : от пайдейи к homomobiludens / О. Н. Новикова // Вестник Челябинского государственного университета. – 2019. – №2 (51). – С. 66–73.

мационной сети, предпочитая общаться с незнакомыми или малознакомыми людьми.

Технология онлайн-курсов (удаленного обучения) проста и доступна, основана на подготовленных учебно-методических разработках (аудио-, видеокурсы лекций; методические указания практических занятий; аудио-, визуальные формы проверки знания, в виде тестов; решение проблемных задач, построение виртуальных моделей и т.д.), предполагает выбор индивидуальной траектории обучения. Данный выбор форм предъявления учебно-методических материалов также неслучаен, ведь у молодёжи, как правило, сформировано клиповое мышление, для которого свойственна большая скорость обработки полученной информации, сочетающаяся с навыком быстрого переключения с одного смыслового фрагмента на другой. В данном процессе учащийся должен реализовывать собственное понимание усвоенного материала, продемонстрировать личные ассоциации и возможности, используя компьютер для более быстрого и точного выполнения расчетов, технических и технологических построений.

Обучающийся должен самостоятельно проработать учебный материал, реализуя его по инструкции, допуская возможность исправления ошибки, с помощью подсказок и пояснений. Данные формы учебной деятельности предполагают наличие осознанной мотивации к обучению, сочетающейся с навыком самостоятельной работы. Но, имея с рождения доступ к неограниченному информационному ресурсу, молодое поколение перестает его ценить в связи с доступностью, открытостью и возможностью легкого замещения содержания смысла. Отсюда мозаичность познания, не подкрепленного ни опытом, ни эмоциональной осознанностью: ведь знание, особенно теоретическое, очень быстро устаревает, теряя свою актуальность, подвергаясь компиляции. Современные люди предпочитают кратковременные и практико-ориентированные образовательные акты, в которых они получают информацию, дающую возможность справиться с текущими жизненными и профессиональными задачами.

Возможность мониторинга и сбора данных об активности обучающихся в цифровой образовательной среде позволяют оценить их знания не только по качеству выполненной учебной работы, но и учесть затраченное время на прохождение того или иного обучающего модуля; учесть степень включения во взаимодействие с другими участниками образовательного процесса, количество обращений за консультацией или подсказками. Все вышперечисленное дает возможность оптимизировать процесс обучения каждого конкретного

студента, подобрать учебный материал и задания с приемлемым уровнем трудности.

Цифровая компетентность становится наиболее значимой универсальной составляющей развития человека, объединяющей все объекты знания в единую систему, позволяющую выстроить как собственную, так и профессиональную траекторию жизни.

УДК 371.3:004

В.Г. Новоселов

ФГБОУ ВО «Уральский государственный
лесотехнический университет», г. Екатеринбург

ВИРТУАЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ОБУЧАЮЩИЕ СИСТЕМЫ В РЕАЛИЗАЦИИ ТЕХНИЧЕСКИХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММ

Приводится описание автоматизированных обучающих систем (АОС). Описывается интерфейс АОС, в составе которых реализованы компьютерные имитационные тренажеры и виртуальные лабораторные работы. Приводится пример применения АОС в учебном процессе.

Ключевые слова: автоматизированная обучающая система, компьютерный имитационный тренажер, виртуальная лабораторная работа.

V.G. Novoselov

Ural State Forest University, Yekaterinburg

VIRTUAL COMPUTER TRAINING SYSTEMS IN IMPLEMENTATION OF TECHNICAL EDUCATIONAL PROGRAMS

Automated training systems are described (ATS). The interface of ATS is described, in which computer simulators and virtual laboratory works are implemented. An example of ATS application in the training process is given.

Keywords: automated training system, computer simulator, virtual laboratory work.

Реализация основных профессиональных образовательных программ (ОПОП) среднего и высшего образования по техническим направлениям и специальностям требует не просто демонстрации