

ТРАНСФОРМАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ ОБУЧЕНИЯ СОЦИАЛЬНЫХ ПАРТНЁРОВ

Калинина Наталья Николаевна,

доктор экономических наук, кандидат педагогических наук, заведующая сектором научных разработок Учебно-исследовательского центра Московской федерации профсоюзов, Москва, e-mail: NNKalinina@yandex.ru

КОЛЛАБОРАТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ СОЦИАЛЬНЫХ ПАРТНЁРОВ НАПРАВЛЕНО НА «ВЫРАЩИВАНИЕ» ПЕРЕДОВЫХ ПРАКТИК В СФЕРЕ ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ СОТРУДНИЧЕСТВА ПАРТНЁРОВ. ОНО ПРЕВРАЩАЕТ ЛОКАЛЬНЫЕ ИНИЦИАТИВЫ В ПРОЕКТНУЮ РАБОТУ, МАСШТАБИРУЕТ ИННОВАЦИИ. ТРАНСФОРМАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ВОЗМОЖНА ЧЕРЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ФОРМАТОВ, СМЕШАННОЕ ОБУЧЕНИЕ И АКТУАЛИЗАЦИЮ ПОТЕНЦИАЛА СОЦИАЛЬНЫХ РЕСУРСОВ.

- обучение социальных партнёров • коллаборация • геймификация • социальное обучение
- смешанное обучение

Одна из самых важных компетенций будущего — коллаборация с другими людьми для решения комплексных задач и проблем. Коллаборация является одним из успешных инструментов эффективного менеджмента во всех сферах жизни [1]. Поэтому использование такого инструмента в образовании, в управлении учебной деятельностью может быть очень полезным.

Коллаборация отличается от простого сотрудничества наличием взаимного доверия, генерированием идей, постоянной заинтересованностью участников при сохранении их независимости. Но главное — коллаборации свойственна проектная деятельность.

Совместное обучение социальных партнёров в системе дополнительного профессионального образования (ДПО) может стать потенциальной площадкой коллаборации в сфере социального партнёрства и особой формой созидательной деятельности партнёров проектного характера.

Цель коллаборации заключается в разработке и реализации прорывной идеи, проектировании и применении альтернативного инновационного способа разрешения имеющейся проблемы.

Коллаборация социальных партнёров через образовательную деятельность может повысить эффективность их коммуникаций и обмен продуктивной информацией. Она будет содействовать развитию исследований и дискуссий о перспективах развития института социального партнёрства [2].

Модель коллаборации при совместном обучении социальных партнёров представляет собой систему передачи образовательной информации, формирования и совершенствования компетенций на первоначальном этапе. По завершении обучения это уже инициирование проектной деятельности в сфере социального партнёрства, разработка плана проекта, его апробация в реальных условиях.

Преимущества такого нового формата обучения определяются взаимными выгодами для участников коллаборации: привлекательность проектных результатов и более полное обеспечение ресурсами, используемыми в создании коллаборативного образовательного продукта — инициированного проекта.

Каждый участник коллаборации в рамках образовательного процесса привносит что-то характерное, связанное со спецификой

его профессиональной либо социально значимой деятельности. А наличие особой образовательной среды становится основным фактором успешности совместной работы в рамках коллаборации.

В коллаборативной среде обучения обучающиеся развиваются и в социальном, и в эмоциональном плане. Социальные партнёры выслушивают различные точки зрения, защищают свои идеи. При этом они могут создавать собственные уникальные концептуальные рамки, а не полагаться только на экспертов или регламенты документов.

Какие же есть дополнительные ресурсы у нового формата обучения, которые могли бы повысить мотивированность социальных партнёров к обучению, более активно вовлечь их социальный ресурс в коллаборационный образовательный процесс?

Современное обучение локализуется вокруг обучающегося. Экономике, как и институту социального партнёрства, нужны люди, способные креативно мыслить, принимать нестандартные решения, постоянно учиться и выходить за рамки стереотипного мышления. Уже недостаточно на занятии просто дать новый материал — важно встроить его в существующий объём знаний индивида, оптимально спроектировать образовательный процесс, который позволит сформировать новое поведение взрослого человека. Такая трансформация образовательного процесса возможна только через использование интерактивных форматов [3].

Геймификация, как интеграция игровых элементов и механик в программы обучения, отлично помогает в решении реальных неигровых образовательных задач и является актуальным инструментом повышения мотивации к обучению и продуктивному вовлечению взрослых людей в учебный процесс [4]. Её внедрение в образовательную практику социальных партнёров даёт системе образования дополнительный технологический ресурс, провоцирует активность обучающихся и актуализирует результаты обучения.

Как метод, повышающий эффективность обучения, геймификация способствует раз-

витию креативности слушателей, обеспечивает качественную обратную связь в процессе обучения.

Как инструмент визуализации успехов и достижений слушателей через бейджи, очки, виртуальные доски почёта эта технология даёт возможность обучающимся в любой момент получить свидетельство полезности своих учебных действий — и не только со стороны преподавателей, но также и своих коллег. А широкий спектр техник, применяемых в геймификации, обеспечивает активное социальное взаимодействие обучающихся.

Если рассматривать совместное обучение социальных партнёров как активный обмен информацией и опытом, их совместное участие в формировании контента программы, активную коллаборацию во время обучения, то можно предположить, что такое обучение будет стремиться по форме к социальному обучению [5]. Безусловно, в этом случае имеются определённые сложности, которые связаны с соотношением социального и формализованного элементов, структурированных в образовательных программах.

Но вместе с тем социальное обучение делает образовательный процесс более открытым и доступным, повышает уровень социальных взаимодействий и вовлечённости обучающихся. В процессе передачи социального опыта каждым участником обучения реализуется продуктивный информационный потенциал социума.

Совместное обучение партнёров формирует социальную активность слушателей и умение трансформировать приобретённые навыки в практическую социальную активность. Конечным результатом социального обучения может стать и определённое изменение самой личности, связанное со способностью уже самостоятельно усваивать социальный опыт, адекватно на него реагировать и активно использовать его в профессиональной сфере.

Новая для обучения социальных партнёров технология Edutainment относится к практикам, в которых учебный процесс совмещается с развлечением [6]. Образовательный контент, сопроводительная информация,

надпрофессиональные навыки могут извлекаться из самых разных источников, в том числе из тех, которые первоначально не задуманы как образовательные материалы. В своей структуре и в наборе современных средств, таких как компьютерные, настольные и видео игры, фильмы, музыка, веб-сайты, мультимедийные программы и прочее, Edutainment имеет все элементы современной технологии обучения.

С помощью этой технологии сложно получить фундаментальные знания или новую профессиональную квалификацию, но обучающийся может стать более эрудированным, может закрепить знания и развить «сквозные» надпрофессиональные компетенции, а главное — будет положительно настроен на освоение основного контента программы.

В настоящее время к Интернету подключён каждый второй житель Земли. По количеству пользователей Интернета Россия занимает первое место в Европе и шестое — в мире. Информационное общество активно развивается, а цифровая экономика является его главной составляющей.

Это основа, которая позволяет создавать качественно новые модели развития организаций в различных индустриях, изменяет формат образования и коммуникаций между людьми. Цифровая грамотность граждан, которая складывается из компетенций, необходимых для безопасного и эффективного использования цифровых технологий, даёт возможность экономически активному населению рационально использовать ресурсы Интернета в своей профессиональной жизни и социальных практиках.

Цифровые компетенции — это уверенное и эффективное использование информационно-коммуникационных технологий для работы, общения. Это комплекс важных для карьеры и развития социальных взаимодействий надпрофессиональных навыков, которые отвечают за высокое качество работы в любой профессиональной сфере и социальной деятельности.

Ключевым элементом цифровой экономики становится сетевая информационная образовательная среда [7]. В ней осуществляются учебная деятельность и взаимодей-

ствие участников образовательного процесса, фиксируется весь ход и результаты образовательной деятельности.

По накапливаемой в среде информации на основе использования больших массивов данных по всей образовательной системе могут производиться диагностика индивидуальных достижений и затруднений, даваться рекомендации обучающимся, формироваться информация актуальным и будущим работодателям.

Онлайн-обучение как форма получения знаний и навыков при помощи компьютера или другого гаджета, подключённого к Интернету, позволяет обучающемуся полностью погрузиться в образовательную среду, смотреть и слушать лекции, выполнять задания, консультироваться с преподавателями, общаться с одногруппниками.

При запуске электронного обучения в совместном обучении социальных партнёров важна последовательность шагов: подбор формата контента, определение инструментов и методов для повышения мотивации слушателей.

Наличие различных форматов: аудио, видео, текст с гиперссылками, инфографика, программы, игры, инструменты и материалы для получения знаний через дополненную реальность — даёт неоспоримые преимущества. Это и индивидуальный темп обучения, и доступность учебных материалов в любое время дня и ночи, и эффективная обратная связь с преподавателями в ходе всего периода обучения.

При формировании онлайн-системы обучения решаются и вопросы повышения мотивированности слушателей. Например, успешные кейсы в онлайн-обучении используют так называемую осмысленную геймификацию. Игровые элементы не просто внедряются в канву обучения, а выстраиваются в целую историю, по которой можно с помощью этих элементов перемещаться по курсу. Это даёт геймификации «смысл», поддерживающий желание слушателей взаимодействовать с образовательной системой.

Для более глубоких результатов нужны и дополнительные инструменты. Награждение

обучающихся бейджами, очками, виртуальными подарками и вовлечение их в «историю» повышает заинтересованность в продолжении обучения. Эти инструменты геймификации могут служить и автоматическим счётчиком-напоминателем, который показывает обучающемуся, сколько он уже достиг, и тем самым стимулируют достигать большего [4].

Внедрение рейтингов, онлайн-соревнований между участниками учебного процесса формирует образовательное пространство, в котором обучающийся мотивируется на развитие при условии роста его достижений.

Перспективными являются онлайн-курсы с асинхронным доступом в любой момент, в том числе и с мобильного телефона.

Для совместного обучения социальных партнёров асинхронный доступ в течение нескольких недель может стать основным базовым форматом. Все теоретические знания, которые уже отделены от преподавателя и эксперта-носителя, становятся доступными слушателям в информационной среде по их первому требованию, а режим совместной горизонтальной работы позволяет им активно коммуницировать, создавать учебные проектные группы.

Таким образом, активное использование мобильных устройств в процессе обучения становится особенно перспективным направлением для системы дополнительного профессионального образования.

Мобильные устройства портативны, удобны и доступны. Использование их в образовательном процессе оптимизирует его, делает своевременным и индивидуализированным. Технологии мобильного обучения трансформируют организацию процесса обучения, активизируя участие слушателей в собственном образовании [8].

Мобильное обучение отличается доступностью по времени и в пространстве, постоянным доступом к обучающему контенту, что позволяет сделать образование действительно непрерывным, способным сопровождать человека в течение всей его жизни.

Разработка образовательных мобильных материалов, которые будут осваиваться через введение инновационных форм обучения: учебный микроблог, новостную ленту, курсы, — даёт ряд преимуществ в виде высокого дидактического потенциала. Технологии мобильного обучения смогут создать новую модель обучения в системе ДПО.

Повысить вовлечённость слушателей в процесс обучения возможно и за счёт комплексного применения всего спектра информационных ресурсов: средств массовой информации — от различных новостных сайтов до электронных версий СМИ; электронных библиотек и баз данных.

Профильную информацию удобнее всего получать с корпоративных и тематических образовательных сайтов. Эта информация узкотематической направленности, глубина её раскрытия может варьировать от ознакомительной, поверхностной до высокопрофессиональной, а информационные порталы, организованные как многоуровневые объединения различных ресурсов и сервисов, дают возможность использования более интегрированной и разнообразной информации в сочетании с различного рода дополнительными электронными услугами и продуктами.

Массовые открытые онлайн-курсы также должны стать актуальным ресурсом в системе дополнительного профессионального образования. Их финансирование многоканально, различные источники могут финансировать целевую подготовку слушателей [9]. Результаты такого обучения смогут восполнить профессиональные и социальные дефициты цифровой экономики.

Распространение массовых открытых онлайн-курсов набирает обороты. Поэтому становится актуальным вопрос персонализации обучения, в решении которого могут помочь адаптивные образовательные технологии: сервисы, приложения, программы и платформы для адаптивного обучения, в которых электронный учебный контент подстраивается под обучающегося и предлагается в удобной форме в оптимальной последовательности.

Отметим, что цифровая экономика предусматривает оптимизацию образовательных

маршрутов и использование человеческого потенциала как позитивного элемента обучения.

Таким образом, для обучающегося выстраивается индивидуальная образовательная траектория. Но онлайн-обучение, для повышения мотивации к обучению, лучше дополнять общением с живым преподавателем, и это позволяют сделать технологии смешанного обучения.

Интеграция смешанного формата обучения в учебный процесс является, по сути, гибридной моделью обучения, структура которого может варьировать и требует определённых организационных условий для его реализации, но это одна из основных тенденций развития системы образования во всём мире.

Смешанное обучение выстраивает по-настоящему индивидуальную образовательную траекторию, даёт обучающимся возможность управления своим обучением, индивидуально собирать курс из частей разных курсов. При этом у преподавателя есть оперативная и качественная обратная связь, которую можно активно реализовать во время аудиторных занятий через технологию «перевернутого обучения».

Смешанное обучение приобретает ещё и новые социальные функции. Полученные знания можно обсудить с коллегами и преподавателем, сравнить себя с другими, поделиться успехами с друзьями, транслировать результаты исследований и проектов во внешний мир.

Цифровой образовательный профиль человека сможет в будущем стать хорошим сопровождением его профессиональной карьеры и социального развития. Накапливаемые в цифровой среде данные об учебной и профессиональной деятельности человека сформируют его индивидуальную карьерную цифровую историю. □

Литература

1. *Василенко Н.В.* Институциональные особенности коллаборации в организационных структурах инновационной экономики // Экономический портал. [Электронный ресурс]. — URL: <http://institutiones.com/innovations/2866-institucionalnye-osobennosti-kollaboracii.html> (Дата обращения: 05.09.2018).
2. *Дыханов В.Я.* Институциональные основы социального партнёрства в российских регионах // Власть. — 2015. — № 4.
3. *Мухаметжанова А.О., Айдарбекова К.А., Мухаметжанова Б.О.* Интерактивные методы обучения в вузе // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. — 2016. — № 2–1. — С. 84–88. [Электронный ресурс]. URL: <https://applied-research.ru/ru/article/view?id=8432> (Дата обращения: 04.09.2018).
4. *Фетисова А.В.* Применение игровых механик в электронном обучении // Научное сообщество студентов XXI столетия. Технические науки: сб. ст. по мат. LII междунар. студ. науч.-практ. конф. № 4 (51). [Электронный ресурс]. URL: [https://sibac.info/archive/technic/4\(51\).pdf](https://sibac.info/archive/technic/4(51).pdf) (Дата обращения: 05.09.2018).
5. *Шаповалов В.К.* Социальное обучение взрослых: история, теория, технология. — М.: Дашков и К, 2018. — 264 с.
6. *Кобзева Н.А.* Edutainment как современная технология обучения // Ярославский педагогический вестник. — 2012 — № 4. [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/edutainment-kak-sovremennaya-tehnologiya-obucheniya>.
7. *Мнацаканян О.Л.* Особенности использования сетевой образовательной среды в профессиональной деятельности педагога // Современная наука: актуальные проблемы теории и практики. — 2015 — № 11–12. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.vipstd.ru/nauteh/index.php/ru/--gn15-11/1850-a>.
8. *Логинова А.В.* Использование технологии мобильного обучения в образовательном процессе // Молодой учёный. — 2015. — № 8. — С. 974–976. [Электронный ресурс]. URL: <https://moluch.ru/archive/88/17087/> (Дата обращения: 05.09.2018).
9. *Лебедева М.Б.* Массовые открытые онлайн-курсы как тенденция развития образования // Человек и образование. — 2015. — С. 105–108. [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/massovye-otkrytye-onlayn-kursy-kak-tendentsiya-razvitiya-obrazovaniya>

References

1. *Vasilenko N.V.* Institutional features of collaboration in organizational structures of innovative economy // Economic portal. [Electronic resource.] URL: <http://institutions.com/innovations/2866-institucionalnye-osobennosti-kollaboracii.html> (date accessed: 05.09.2018).
2. *Breath V.J.* Institutional framework of social partnership in Russian regions // the Power. — 2015. — № 4.
3. *Mukhametzhanova A.O., Aydarbekova K.A., Mukhametzhanova B.O.* Interactive teaching methods in higher education // International journal of applied and fundamental research. — 2016. — № 2–1. — P. 84–88. [Electronic resource.] URL: <https://applied-research.ru/ru/article/view?id=8432> (date accessed: 04.09.2018).
4. *Fetisov A.V.* Application of game mechanics in e-learning // Scientific community of students XXI century. Engineering science: collection of articles on the Mat. LII international. stud. scientific.-prakt. Conf. № 4 (51). [Electronic resource.] URL: [https://sibac.info/archive/technic/4\(51\).pdf](https://sibac.info/archive/technic/4(51).pdf) (date accessed: 05.09.2018).
5. *Shapovalov V.K.* Social education of adults: history, theory, technology. — Moscow: Dashkov and K, 2018. — 264 p.
6. *Kobzeva N.Ah.* Edutainment as a modern technology of education // Yaroslavl pedagogical Bulletin. — 2012 — № 4. [Electronic resource.] URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/edutainment-kak-sovremennaya-tehnologiya-obucheniya>.
7. *Mnatsakanyan O.L.* Features of the use of the network educational environment in the professional activity of the teacher // Modern science: actual problems of theory and practice. — 2015 — № 11–12. [Electronic resource.] URL: <http://www.vipstd.ru/nau-teh/index.php/ru/--gn15--11/1850-a>.
8. *Loginov A.V.* The Use of technology mobile learning in the educational process // the Young scientist. — 2015. — № 8. — P. 974–976. [Electronic resource.] URL: <https://moluch.ru/archive/88/17087/> (accessed: 05.09.2018).
9. *Lebedeva M.* Mass open online courses as a trend in the development of education. — 2015. — P. 105–108. [Electronic resource.] URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/massovye-otkrytye-onlayn-kursy-kak-tendentsiya-razvitiya-obrazovaniya>