

© Книжин В. В., Наумов И. А., 2020

Иркутский государственный университет, г. Иркутск

Данная статья посвящена вопросам организации в дистанционных образовательных технологиях активных форм обучения — бизнес-игр, групповых проектов, кейсов.

В условиях пандемии, ограничения очных коммуникаций, и в целом новых трендов, организация образовательного процесса терпит в себе ежегодные изменения.

Ключевые слова: цифровизация образования, дистанционное обучение, групповые проекты, бизнес-игры

Цифровизация — это внедрение цифровых технологий куда-либо; перевод или переход на цифровой способ связи, записи и передачи данных с помощью цифровых устройств. Это явление появилось еще в XX-ом веке и данный тренд не только не прекратил свое существование в наше время, но и усиливался с каждым прошедшим до этого дня годом.

Цитируя известную фразу Билла Гейтса: «If your business is not on the internet, then your business will be out of business.» [1] (что в переводе означает «Если Вашего бизнеса нет в Интернете, то Вашего бизнеса не будет в бизнесе»), можно выявить насколько же важно цифровое пространство в бизнес сфере. Однако бизнес сфера это лишь один из примеров общих потребностей — данная проблема актуальна практически для любой среды и образовательная сфера это одна из наиболее подходящих и требующих к себе внимания областей.

Образовательная сфера, эта та сфера, которая терпит в себе ежегодные изменения. Последние существующие тренды в этой сфере — это также тренды перехода из бумажной среды в цифровую. Уже существуют различные приложения и сайты, которые как лишь дополняют образовательный процесс, так и полностью заменяющие бумажные и очный форматы. Так, в качестве примера можно взять даже наше высшее учебное заведение (Иркутский государственный университет г. Иркутска), которое использует Систему Дифференцированного Интернет-Обучения «Гекадем» [2]. Далее, разбирая подробно примеры продуктов, которые способствуют проведению дистанционных образовательных групповых работ, мы еще вернемся к более подробному анализу данной системы.

Однако, востребованность к еще более быстрой и удобной цифровизации (помимо общих трендов) возникла в виду с неожиданными стихийными событиями общемировой важности. В 2020 году мир

столкнулся с таким явлением, как пандемия COVID-19 (аббревиатура от англ. COronaVIrus Disease 2019) [3]. Это потенциально тяжёлая острая респираторная инфекция, которая вынудила весь мир отказаться от большей части привычных физических взаимодействий как на уровне двух людей, так и на уровне целых стран, в которых вводят карантин и запреты на въезд и выезд из страны. Многие компании и организации также столкнулись с тем, что были вынуждены перейти на дистанционное функционирование. Можно сказать, что процесс цифровизации пошел ускоренными темпами. Сфера образования также остро пережила COVID-19. Форсированный переход неготовой к цифровому обучению системы российского образования вызвал трудности в освоении текущих технологий. Также, текущая ситуация показала неготовность учебных организаций к этому и недостаточный функционал для проведения командных образовательных мероприятий, в котором будет тесное взаимодействие между участниками (как внутри одной группы, так и между группами). На данный момент существует множество различных сервисов и программ, которые как изначально созданных с образовательными целями, так и те, которые хорошо себя проявили в сфере обучения, хоть и не создавались для нее. Причем как платных, так и на системе freeware (то есть систем с кодом, не требующих лицензии). Наиболее популярные примеры далее будут представлены с их функционалом.

Одной из наиболее популярных систем (если не самой популярной) в России стала система Zoom Video Communications (Zoom) [5,6]. Это американская компания коммуникационных технологий, которая предоставляет услуги удаленной связи с упором на конференц-формат. Интерфейс данной программы представлен на следующем изображении (см. рис. 1).



Рис. 1. Пример интерфейса видеоконференции, проводимой в программе Zoom [7]

Данная система проявила себя хорошо для проведения лекций, поскольку не вызывает трудностей в обучении и легок для освоения. Однако тот фактор, что изначально данный сервис не был создан для образовательных целей, негативно сказывается, когда речь идет о проведении активных групповых образовательных бизнес-процессов. Личный опыт проведения подобных мероприятий показал, что имеющийся набор функций не позволяют удобно коммуницировать между участниками разных групп, а также между организаторами (хостами процессов) и участниками. Эти факторы позволяют провести лишь мероприятий с минимальным взаимодействием между участниками вне одной группы, что является критичным показателем для его непригодности в данных видах мероприятий.

Также существует еще несколько сервисов, которые не столь популярны в России, но также известны.

Сервис Coursera был создан профессорами Стэнфордского университета как платформа для онлайн образования с различными лекциями от профессоров и вузов со всего мира в 2012 году. На этой онлайн платформе, после регистрации, студенты могут дистанционно изучать материалы из различных сфер и предметов на любых доступных языках мира. Также студенты общаются с другими студентами, преподавателями, могут сдавать тесты и экзамены и получать квалификации от различных вузов, однако, это всё производится за дополнительную плату. На момент 2020 года партнерами-вузами Coursera является более 150 вузов и зарегистрировано более 25 миллионов

студентов. Сервис Coursera является отличным примером того, что высшее образование давно выходит за рамки очного посещения и обучения в высших заведениях.

Что удивительно, но эффект от пандемии вовлек в сферу образования не только специализированное ПО, но и программное обеспечение из игровой индустрии и игровую индустрию в целом. Так, были впервые в международной практике были проведены лекции в компьютерной игре «Minecraft», разработанной и изданной студией Mojang AB [8,9]. Так, в Ростове-на-Дону студенты второго курса факультета «Информатика и вычислительная техника» Донского государственного технического университета смогли посетить лекцию по функциональному программированию, которая проводилась прямо в игре. Также, помимо этого, практика проведения лекций в данной игре было опробовано школьниками одной из Японии. Они не только провели лекции в «Minecraft», но также и собственный выпускной, поскольку не могли этого сделать в привычном формате, из-за COVID-19 [10]. Эти примеры показывают, как изначально не предназначенные системы адаптируются под текущие нужды и показывают себя с удивительных и небывалых до этого сторон.

Также, в целях проведения активных групповых образовательных процессов с использованием дистанционных технологий, авторами данной научной статьи, в согласованности с деканатом Иркутского государственного университета, сибирско-американского факультета менеджмента было использовано программное обеспечение под

названием Discord. Мы посчитали, что данная программа является наиболее удобной и простой для освоения площадкой, на которой есть необходимый функционал, позволяющий создать и провести в нем групповое активное мероприятие.

Discord — это цифровая программа, которая является мессенджером с поддержкой голосовых и видеозвонков, и которая ориентирована на компьютерную и игровую индустрию. На момент 2019 [4] года Discord обогнал Skype по аудитории.

Что касается события, которое проводилось на данной платформе, то это была командная игра. Всего в ней участвовало 30 студентов 3го курса, которые были распределены на 5 команд. Каждая команда обладала специалистами из различных компетенций, таких как специалисты по маркетингу, лидеры, специалисты по учёту результатов и финансовых расчётов и так далее. организовано пять команд студентов. У каждой команды были равные стартовые условия целью команды было максимизация выручки максимизация выручки было возможно путем применения сбалансированного портфеля маркетинговых акций. Этот портфель акций формировался из различных инструментов, которые можно поделить на две группы. Во-первых, это инструменты, которые повышают эффективность команды-приобретателя. Всего эти инструменты действовали в рамках трёх направлений:

- повышение среднего чека;
- повышение количества посетителей магазина;
- увеличение конверсии, то есть увеличение количества посетителей, которые сделали покупку.

Во-вторых, присутствовали инструменты для нанесения ущерба командам-конкурентам. Эти инструменты также, как и первые были направлены на:

- уменьшение среднего чека команды-конкурента;
- отток количества посетителей магазина команды-конкурента;
- уменьшение конверсии.

Для составления эффективного портфеля, участники команд были вынуждены постоянно совещаться и принимать коллективные решения.

Авторами была выбрана эта платформа в силу ряда причин. Во-первых, компания проста в установке и обладает понятным интерфейсом. Интерфейс не перегружен и интуитивен. Исходя из опыта можно сказать, что ни у одного из студентов не возникло каких-либо замочек с установкой и эксплуатацией программы. Эти плюсы опять же исходят из целевой аудитории данного ПО, а именно людей, который так или иначе связаны с игровой индустрией. Для таких людей очень важно, чтобы интерфейс был минималистичен и интуитивен.

Во-вторых, функционал Discord. Эта программа обладает широким функционалом как для организаторов, так и для участников. Из плюсов организаторов можно выделить создание различных командных конференций, контроль этих конференций. Также огромный программный потенциал дискорда позволяет создавать специализированные площадки для проведения на них различных мероприятий, который наименованы там Серверами. Пример одного из таких серверов, который был создан для нашей командной игры можно увидеть на рис. 2 (см. рис. 2)

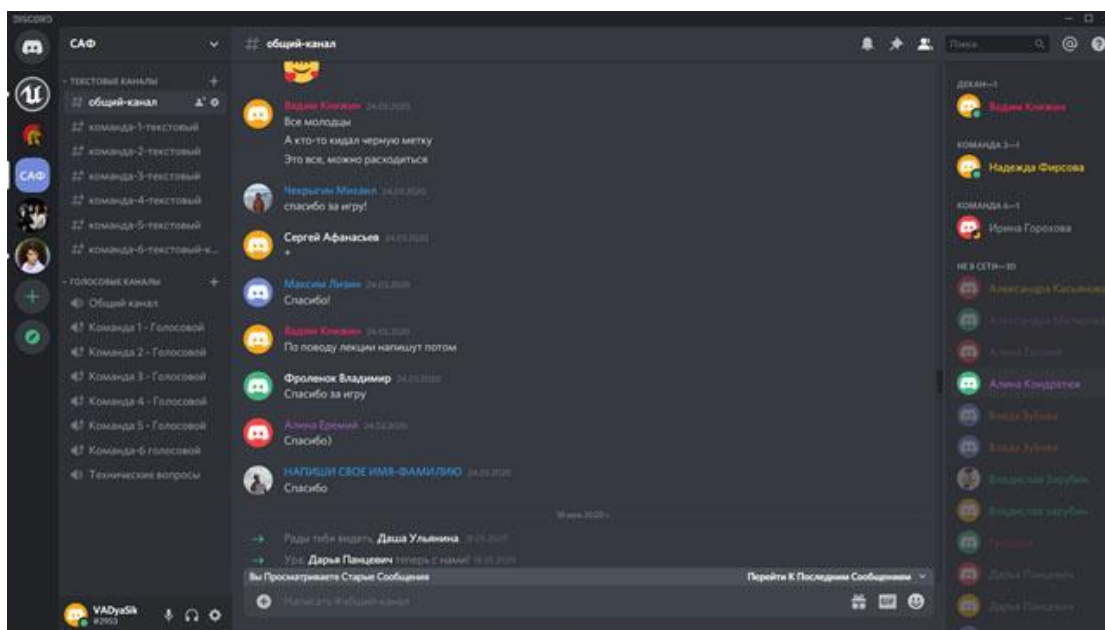


Рис 2. Сервер САФ, который был создан для проведения тем командных бизнес-игр.4

Данный функционал позволяет эффективно настраивать площадки, а также группы участников,

в которых они смогут общаться между собой, а также между другими участниками. Также

функционал позволяет обеспечить конфиденциальность информации в текстовых и голосовых чатах каждой из команд. Что касается участников, то данная платформа позволяет этим участникам перемещаться из различных конференций, использовать программу с различных устройств (Смартфон, ПК), а также предоставляет различные коммуникации, такие как голосовая, видео и текстовая связь.

Подводя итог, мы хотели бы еще раз отразить всю значимость цифровизации в образовании, подчеркнув то насколько это необходимо в условиях текущих реалии. Сегодняшние эксперименты показывают одновременно насколько не готова текущая система и насколько она готова к изменениям. Все те примеры, которые были предоставлены выше в статье, отлично демонстрируют нам насколько сфера образования идеальна для экспериментов с цифровизацией с ней и возможно наши сегодняшние проблемы пролью истину о вполне реализуемой возможности дистанционного образования для следующих поколений. ■

1. «If your business is not on the internet, then your business will be out of business.» [Электрон. ресурс] / Girish Muddappalavar // Medium – Электрон. дан – 2019. URL: <https://medium.com/@adsturead/if-your-business-is-not-on-the-internet-then-your-business-will-be-out-of-business-bill-gates-5c8892811638> (дата обращения 27.05.2020)

2. О системе [Электрон. ресурс] // Гекадем – Электрон. дан – 2020. URL: <http://www.hecadem.irk.ru/> (дата обращения 27.05.2020)

3. Пандемия COVID-19 [Электрон. ресурс] / wiki // Википедия - Электрон. дан – 2020. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D0%B5%D0%BC%D0%B8%D1%8F_COVID-19 (дата обращения 27.05.2020)

4. Мессенджер для геймеров Discord обошёл Skype и занял четвёртое место по аудитории на ПК в России в апреле 2019 года [Электрон. ресурс] / Сервисы // VC.RU – Электрон. дан – 2019. URL: <https://vc.ru/services/73312-messenzher-dlya-geymerov-discord-oboshel-skype-i-zanyal-chetvertoe-mesto-po-auditorii-na-pk-v-rossii-v-aprele-2019-goda> (дата обращения 27.05.2020)

5. Zoom [Электрон. ресурс] – Электрон. дан – 2020. URL: <https://zoom.us/> (дата обращения 27.05.2020)

6. Все «дыры» Zoom: чем рискуют пользователи самого популярного сервиса видеоконференций эпохи карантина [Электрон. ресурс] / Кристина Жукова / Технологии // Forbes – Электрон. версия печат. публ. – 2020. URL: <https://www.forbes.ru/tehnologii/398629-vse-dyry-zoom-chem-riskuyut-polzovateli-samogo-populyarnogo-servisa> (дата обращения 27.05.2020)

7. Zoom [Электрон. ресурс] – Электрон. дан – 2020. URL: <https://us04web.zoom.us/j/zoom.us/join?zcid=2478> (дата обращения 27.05.2020)

8. Minecraft [Электрон. ресурс] – Электрон. дан – 2020. URL: <https://www.minecraft.net/ru-ru/> (дата обращения 27.05.2020)

9. Хроники пандемии: в Minecraft проводят лекции и отмечают выпускной [Электрон. ресурс] / Светлана Нелипа / Новости // Игромания – Электрон. дан – 2020.

URL:

https://www.igromania.ru/news/91825/Hroniki_pandemii_v_Minecraft_provodyat_lekcii_i_otmechayut_vypusknoy.html (дата обращения 27.05.2020)

10. Японские школьники провели выпускной в Minecraft. Они находятся на карантине из-за пандемии коронавируса [Электрон. ресурс] / Алексей Боржонов / Интернет // TJ – Электрон. версия печат. публ. – 2020. URL: <https://tjournal.ru/internet/150868-yaponskie-shkolniki-proveli-vypusknoy-v-minecraft-oni-nahodyatsya-na-karantine-iz-za-pandemii-koronavirusa>

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

«If your business is not on the internet, then your business will be out of business.» [Электрон. ресурс] / Girish Muddappalavar // Medium – Электрон. дан – 2019. URL: <https://medium.com/@adsturead/if-your-business-is-not-on-the-internet-then-your-business-will-be-out-of-business-bill-gates-5c8892811638> (дата обращения 27.05.2020)

Minecraft [Электрон. ресурс] – Электрон. дан – 2020. URL: <https://www.minecraft.net/ru-ru/> (дата обращения 27.05.2020)

Zoom [Электрон. ресурс] – Электрон. дан – 2020. URL: <https://zoom.us/> (дата обращения 27.05.2020)

Zoom [Электрон. ресурс] – Электрон. дан – 2020. URL: <https://us04web.zoom.us/j/zoom.us/join?zcid=2478> (дата обращения 27.05.2020)

Все «дыры» Zoom: чем рискуют пользователи самого популярного сервиса видеоконференций эпохи карантина [Электрон. ресурс] / Кристина Жукова / Технологии // Forbes – Электрон. версия печат. публ. – 2020. URL: <https://www.forbes.ru/tehnologii/398629-vse-dyry-zoom-chem-riskuyut-polzovateli-samogo-populyarnogo-servisa> (дата обращения 27.05.2020)

Мессенджер для геймеров Discord обошёл Skype и занял четвёртое место по аудитории на ПК в России в апреле 2019 года [Электрон. ресурс] / Сервисы // VC.RU – Электрон. дан – 2019. URL: <https://vc.ru/services/73312-messenzher-dlya-geymerov-discord-oboshel-skype-i-zanyal-chetvertoe-mesto-po-auditorii-na-pk-v-rossii-v-aprele-2019-goda> (дата обращения 27.05.2020)

О системе [Электрон. ресурс] // Гекадем – Электрон. дан – 2020. URL: <http://www.hecadem.irk.ru/> (дата обращения 27.05.2020)

Пандемия COVID-19 [Электрон. ресурс] / wiki // Википедия - Электрон. дан – 2020. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D0%B5%D0%BC%D0%B8%D1%8F_COVID-19 (дата обращения 27.05.2020)

Хроники пандемии: в Minecraft проводят лекции и отмечают выпускной [Электрон. ресурс] / Светлана Нелипа / Новости // Игромания – Электрон. дан – 2020. URL: https://www.igromania.ru/news/91825/Hroniki_pandemii_v_Minecraft_provodyat_lekcii_i_otmechayut_vypusknoy.html (дата обращения 27.05.2020)

Японские школьники провели выпускной в Minecraft. Они находятся на карантине из-за пандемии коронавируса [Электрон. ресурс] / Алексей Боржонов / Интернет // ТЖ – Электрон. версия печат. публ. – 2020. URL: <https://tjournal.ru/internet/150868-yaponskie-shkolniki-proveli-vypusknou-v-minecraft-oni-nahodyatsya-na-karantine-iz-za-pandemii-koronavirusa>

Digitalization of education: separate issues of group projects

© **Knizhin V., Naumov I., 2020**

This article is devoted to the organization of active forms of training in distance educational technologies — business games, group projects, cases.

In the context of a pandemic, the limitation of face-to-face communications, and, in general, new trends, the organization of the educational process undergoes annual changes.

Keywords: digitalization of education, distance learning, group projects, business games
