

*Мохова Т.А.,
студентка магистратуры
направления «Теория и практика
художественно-педагогического процесса»
Институт искусств и дизайна
Удмуртский государственный университет
Россия, г. Ижевск*

МЕДИАОБРАЗОВАНИЕ И СМЕШАННОЕ ОБУЧЕНИЕ КАК ИНСТРУМЕНТЫ ПОВЫШЕНИЯ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ ПОДРОСТКОВ

***Аннотация:** В статье обосновывается необходимость пересмотра педагогических подходов к преподаванию художественной культуры в условиях цифровой трансформации образования. Анализируются причины падения познавательного интереса у подростков в процессе образования. Рассматривается потенциал смешанного обучения и медиаобразования как средств повышения мотивации.*

***Ключевые слова:** медиаобразование, смешанное обучение, геймификация, мотивация подростков, цифровые образовательные ресурсы.*

***Annotation:** The article substantiates the need to revise pedagogical approaches to teaching artistic culture in the context of digital transformation of education. The reasons for the decline in cognitive interest of adolescents in the educational process are analyzed. The potential of blended learning and media education as means of increasing motivation is considered.*

***Key words:** media education, blended learning, gamification, adolescent motivation, digital educational resources.*

В настоящее время все чаще взрослые замечают за подростками сложности в выполнении базовых задач. Это новое поколение, которое требует к себе иного подхода в образовании и в воспитании. Сейчас для педагога стоит задача не просто отвлечь ребенка от очередного гаджета, а применить устройства и ресурсы современных технологий в образовании молодых ребят. Можно сколь угодно критиковать «клиповое мышление» и падение концентрации, но эти феномены — данность, с которой педагогике предстоит работать. Вопрос не в том, чтобы запрещать, а в том, как использовать эту реальность. Если мы продолжаем транслировать информацию исключительно в формате лекций и печатных текстов, тогда как подростки привыкли к интерактиву и мгновенной обратной связи, мы неизбежно теряем их внимание. И это, как подчёркивают исследователи, проблема не детей, а педагогического сообщества, которое пока не нашло адекватного ответа на вызовы цифровой эпохи.

Одним из рабочих вариантов решения здесь видится смешанное обучение или же *blended learning*. Важно сказать, что речь не о том, чтобы ребенок проводил все рабочее и свободное время за компьютером. Так поступали ещё в начале 2000-х, и эффект был минимальным. Согласно определению, которое сформулировали Хорн и Стейкер в их классической работе «Смешанное обучение» [6], смешанное обучение — это формальная образовательная программа, в рамках которой ученик осваивает материал частично через онлайн и частично в *supervised brick-and-mortar location* — то есть в школе под присмотром учителя. Ключевое условие, которое отличает эту модель от просто «технологически насыщенного» урока, — онлайн- и офлайн-компоненты должны быть интегрированы и работать на единый образовательный результат. Классический пример — модель «Перевернутый класс». Дома ученик знакомится с теорией, а на очном занятии время посвящается не пересказу, а практике: проектам, дискуссиям, разбору сложных кейсов. Это принципиально меняет роль педагога: он перестаёт быть лектором и становится наставником, модератором, тьютором.

Важно уточнить, что применение смешанного обучения в российской образовательной практике имеет прочную нормативно-правовую основу. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» в статье 16 прямо устанавливает, что организации, осуществляющие образовательную деятельность, вправе применять электронное обучение и дистанционные образовательные технологии при реализации образовательных программ. В статье 15 закона уточняется, что это допустимо «независимо от форм получения образования» [5]. При этом законодательство даёт чёткие определения: под электронным обучением понимается организация образовательной деятельности с применением информационных технологий и информационно-телекоммуникационных сетей, обеспечивающих передачу информации и взаимодействие участников образовательного процесса; под дистанционными образовательными технологиями — технологии, реализуемые в основном с применением таких сетей при опосредованном взаимодействии обучающихся и педагогов.

Кроме того, статья 17 закона допускает сочетание различных форм получения образования и форм обучения, что создаёт правовую возможность для гибкого проектирования образовательных траекторий с использованием смешанных форматов. Как отмечают исследователи в области образовательного права, нормативная база последовательно развивалась: с 1 сентября 2024 года вступило в силу Постановление Правительства РФ № 1678, утвердившее новые Правила применения электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, которые пришли на смену утратившему силу Приказу Минобрнауки № 816. В соответствии с этими правилами, при реализации образовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных технологий местом осуществления образовательной деятельности признаётся место нахождения образовательной организации независимо от места нахождения обучающихся.

Таким образом, смешанное обучение нормативно закреплено и может активно внедряться в практику российских школ, о чём свидетельствуют

локальные акты образовательных организаций, разработанные на основе федерального законодательства.

Обращаясь к инструментам, которые делают смешанное обучение привлекательным для подростков, вопрос почему игры так захватывают - ответ лежит в области психологии. Л.С. Выготский ещё в 1933 году в своей знаменитой лекции «Игра и её роль в психическом развитии ребенка» [1] обосновал, что игра — не просто развлечение, а ведущая линия развития, механизм присвоения социальных правил через «мнимую ситуацию». Исследователь подчёркивал, что игра возникает из нереализуемых желаний ребёнка и позволяет ему действовать не по непосредственному импульсу, а по правилу, вытекающему из взятой на себя роли. Именно в этом пространстве, где действует фиктивное «Я», рождаются высшие достижения.

В педагогике идеи игры нашли развитие в концепции геймификации. Однако, как предупреждает Г.А. Романова [4], в педагогической среде нередко встречается упрощённое понимание геймификации как простого введения дидактических игр, что ошибочно. Геймификация — это применение игровых элементов, механик и подходов в неигровых контекстах для повышения мотивации и вовлечённости. Она не заменяет учёбу игрой, а встраивает отдельные игровые механики, например с помощью очков, уровней, значков и сюжетных линий в структуру обучения, сохраняя его предметную цель.

Эффективные игровые механики включают в себя, во-первых, квесты и цепочки заданий, превращающие учебный модуль в связанную серию задач, объединённых общей целью. Во-вторых, сюжетность, создающий целостный контекст и эмоциональное погружение. И в-третьих, мгновенную обратную связь, которая удерживает внимание гораздо эффективнее, чем проверка тетрадей через неделю. Однако геймификация несёт и риски. Романова обращает внимание на постепенное снижение мотивации после исчезновения эффекта новизны, риск подмены внутренней мотивации внешней погоней за баллами и возможное ухудшение психологической атмосферы из-за

чрезмерной конкуренции. Это требует от педагога тонкого баланса и продуманного проектирования.

Если посмотреть на существующий рынок образовательных ресурсов по художественной культуре, картина неоднозначна. Есть такие платформы, как Arzamas, Лекториум или Google Art Project, предлагающие качественный контент — лекции, статьи, виртуальные туры. Однако их объединяет общий недостаток: пользователь остаётся пассивным потребителем. В этом формате отсутствуют игровые механики и интерактивные задания, что для подростков, у которых ведущей деятельностью является общение и самоутверждение, критически мало. Им нужны задачи, где можно взаимодействовать, искать, ошибаться в безопасной среде. Зарубежный опыт, в частности Minecraft Education, уже давно использует игровые миры для изучения истории и культуры, показывая путь к решению этой проблемы.

Здесь можно сделать акцент на возрастной психологии. Подростки 12–14 лет — сложная аудитория. Они уже не дети, но ещё не взрослые. Им важно, чтобы их мнение учитывалось, они не выносят навязывания готовых алгоритмов и хотят быть участниками диалога. Как показывают исследования, современные подростки демонстрируют достаточно высокие предметные результаты, но при этом испытывают существенные затруднения в выполнении заданий на метапредметные умения: работу с информацией, смысловое чтение, организацию сотрудничества и самоконтроль. Технологии медиаобразования, как отмечает Г.Ф. Полушкина [3], могут стать эффективным инструментом решения этой проблемы, если они предполагают активное, а не пассивное взаимодействие. Медиаобразование призвано решать не только учебные, но и социальные задачи — учить критически мыслить, работать в команде и нести ответственность за результат. Наконец, следует признать и слабые стороны смешанного обучения. Техническая обеспеченность может стать недостатком. К примеру, не у всех учеников есть дома стабильный интернет и мощные устройства. Подготовка к уроку в смешанном формате требует от учителя значительно больших временных

затрат, чем традиционное планирование. И, что немаловажно, не каждый педагог психологически готов перейти из роли рассказчика в модератора и личного наставника.

Анализ конкретных практик внедрения смешанного обучения в российских школах, представленный Л. Егоршиной в статье «Уроки первопроходцев», показывает неоднозначность результатов [2]. В Москве в Гимназии №1576 с 2014 года учитель математики Марианна Лазуткина внедряла модель ротации станций: класс делился на три группы, которые каждые 15–20 минут меняли деятельность. Это позволило учителю получать более частую обратную связь и видеть реальную динамику каждого ученика. Тем не менее разработка цифрового контента легла на плечи самих педагогов — Лазуткина и её коллега создали курсы на платформе Moodle вручную, так как готовых качественных продуктов на рынке не было. С появлением «Московской электронной школы» проект потерял приоритет, но наработанные навыки помогли школе в период пандемии.

В Школе №15 города Усть-Илимска в Иркутской области подход был системным. Педагоги под руководством Оксаны Перловской стартовали с мобильных тестовых платформ, но быстро поняли: одной технологии недостаточно — нужна методическая база. Школа перешла на модели перевернутого класса и ротации станций по предметам. Результат оказался измеримым: часть учеников поднялась с «тройки» на «четверку», а с «четверки» — на «пятерку». Важно, что в 2022 году школа запустила новый проект по формированию метапредметных результатов через смешанное обучение, интегрируя уроки математики с химией и физкультурой

Не все опыты оказались позитивными. Заместитель директора школы №1505 Алексей Наумов, пробовавший гибкую модель, отмечает её высокую ресурсозатратность: учитель тратит огромное время на подбор материалов для каждого класса. Кроме того, он констатирует, что смешанное обучение дает детям больше стресса, чем классический урок, так как требует высокого уровня саморегуляции. В итоге в его школе от смешанного формата отошли в

пользу заданий на бумаге, а в качестве главной причины Наумов называет «усталость от гаджетов» после ковидного дистанционного обучения.

Подводя итог, следует признать, что смешанное обучение не является универсальной моделью, а его эффективность напрямую зависит от системности внедрения. Как показывает опыт Усть-Илимска, регулярное применение моделей действительно повышает успеваемость и учебную самостоятельность, но только при условии готовности учителя тратить время на разработку контента.

Нормативная база позволяет внедрять смешанное обучение в образовательный процесс. При этом ключевой проблемой остаётся не техника и не законы, а психологическая готовность педагога отказаться от роли лектора и перейти в позицию наставника. Без системной переподготовки кадров и создания доступных библиотек качественного цифрового контента внедрение может оказаться трудным процессом. Цифровая среда остается полезным инструментом, но не может стать главной целью образования. Его применение может быть эффективно там, где оно дает наибольшее преимущество традиционным методам.

Использованные источники:

1. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 62–76.
2. Егоршина Л. Уроки первопроходцев: как внедряли смешанное обучение в школах // EdDesign Mag. – 2024. – 19 апреля – URL: <https://eddesignmag.com/smешанное-obuchenie/>
3. Полушкина Г. Ф. Возможности использования технологий медиаобразования для развития универсальных учебных действий подростков // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2018. – № 2 (февраль). – С. 45–58. – URL: <http://ekoncept.ru/2018/181005.htm/>

4. Романова, Г.А. Геймификация в образовании: теоретические подходы и практические риски / Г.А. Романова // Современные проблемы науки и образования. – 2023. – № 4. – С. 108–122.

5. Российская Федерация. Законы. Об образовании в Российской Федерации: Федеральный закон № 273-ФЗ: [принят Гос. Думой 21 декабря 2012 г.: одобрен Советом Федерации 26 декабря 2012 г.]. – М.: Проспект, 2023. – 192 с.

6. Хорн, М. Смешанное обучение. Использование прорывных инноваций для улучшения школьного образования / М. Хорн, Х. Стейкер; пер. с англ. – М.: Издательство Института Гайдара, 2017. – 368 с.