

РАЗДЕЛ I. ОПЫТ РЕАЛИЗАЦИИ

Birkenkrahe Marcus, Dr. rer. nat. Professor,
Schild Dimitri, e-Learning Koordinator, HWR Berlin

Интерактивное обучение в виртуальном пространстве

1. Виртуальные миры и Web 2.0

Общественность Германии и других стран с 2007 года интенсифицировала внимание к виртуальным мирам (Spiegel 2007) [1]. С тех пор пресса забыла об этих странных местах обитания 21-го века, несмотря на то, что количество пользователей в них по-прежнему непрерывно растёт и в общей сложности уже превышает 16 миллионов участников в Second Life® – самом большом и самом известном виртуальном 3D-мире (Tiedge 2009) [2].

В этой статье мы хотим на примере Высшей Школы Экономики и Права в Берлине (HWR Berlin) показать применение новых методов и технологий в обучении, их дидактические основы и проблемы, возникающие при их внедрении.

2. Структура

В следующих разделах будет рассмотрен вопрос дидактики взаимодействий в виртуальном пространстве и практические результаты для системы образования в HWR Berlin. Мы попытаемся сформулировать некоторые положительные и отрицательные стороны внедрения виртуального обучения.

Вероятно, читатель уже заметил, что тон и форма настоящей статьи не чисто научные, в смысле классической структуры – IMRAD (Introduction, Methods, Results and Discussion), вследствие трёх основных причин:

1. Сообществу педагогов, активно исследующему и применяющему виртуальные методы обучения, противостоит гораздо более значительная по численности группа тех, кто отвергает виртуальные и использует исключительно традиционные методы. Противостояние обеих групп напоминает конфликт поколений и требует смены парадигмы в учебном корпусе. Такие изменения требуют не мелких научных дискуссий, а революционных потрясений (Kuhn 1962) [3].

2. Систематический подход, основанный на методах качественного социального исследования, опубликован в других статьях: (Birkenkrahe und Mundt 2009) [4] и (Birkenkrahe, Kürsten und Spear 2010) [5].

3. Из-за быстрого роста HWR Berlin в последние годы, возникла необходимость в непосредственной рекламе новых методов обучения, а реклама такого рода, вряд ли совместима с объективной наукой.

Мы выдвигаем гипотезу, что любая форма будущего успешного университетского обучения будет всё более определяться интерактивными методами преподавания, основанными на Web 2.0. Это предположение означает шанс и необходимость в одно и то же время!

Шанс: Universities of applied sciences, к которым относится и HWR Berlin, характеризуются их близостью к промышленности, и, что особенно важно, –

преподавателями с большим опытом работы вне образовательных учреждений. Именно эти отличительные особенности могут улучшить позиционирование своих образовательных услуг на национальном и международном образовательных рынках посредством быстрого внедрения современных инновационных методов обучения.

Необходимость: Для следующего поколения студентов, так называемых "Digital Natives" (Prensky 2001) [6] поколения Y и Z, виртуальные методы обучения и Web 2.0 не являются чем-то новым, а скорее – повседневным вне университета. Оптимальное обучение этих учащихся без интерактивных коммуникаций в виртуальном пространстве уже немыслимо. То же самое относится к сферам деятельности за пределами университета, в частности, промышленности, где наши студенты однажды должны будут найти себе достойное место. Интерактивное обучение позволит лучше подготовить учеников к задачам на рабочем месте.

3. Дидактика взаимодействия в виртуальном пространстве

"Применимо к виртуальному обучению это означает, что учащимся должны быть предоставлены: больше пространства для активной документации и обмену мыслями, больше пространства для активной работы и конструирования знаний, а также программы в качестве инструментов для когнитивного конструирования знаний, в которых учебные материалы, учебники и конспекты приобретут новую функцию. Они появятся в богатой информацией обучающей среде, предлагающей разнообразные взгляды на один и тот же феномен" (Schulmeister 1999) [7].

В этом разделе будут рассмотрены некоторые важные особенности обучения и преподавания в виртуальных пространствах. Этот список не полон, но основывается на наглядных примерах из практики HWR Berlin, которые заслуживают внимания и обсуждения. Мы попробуем найти практический ответ на сформулированный Кимбаллом вопрос (Kimball 1998)[8]:

"How do we engage learners in more meaningful learning activities?"

Из изложенной выше гипотезы уже ясно, что для нас ответ на этот вопрос лежит в интенсивном использовании интерактивных методов обучения с электронными инструментами, в настоящее время именуемых "Web 2.0".

Ловушкой в вопросе Кимбалла является слово "meaningful". Для того, чтобы разобраться в этом феномене мы рассмотрим несколько примеров, а затем обсудим их дидактический эффект.

3.1. Сети

За пределами аудитории студенты и выпускники всё больше общаются в "социальных сетях", таких как ВКонтакте, Facebook, Xing, LinkedIn, Twitter, т. д. Такие сети предоставляют учащимся доступ к специалистам и огромному резервуару актуальной информации, сгруппированному по интересам. Но основным эффектом использования сети являются два сравнительно незаметных последствия, которые, однако, имеют значительное влияние на процесс обучения и, следовательно, заслуживают отдельного рассмотрения: *равенство* и *самопрезентация*.

3.2. Равенство

В последние годы широко обсуждается дидактиками и успешно применяется на практике метод обучения – "Lernen durch Lehren" или "учиться, обучая", дальше в тексте сокращённо LdL. Это дидактический подход, восходящий к немецко-французскому ученому Jean-Pol Martin (Martin und Oebel 2007) [9], с целью предоставить контроль учебного процесса в значительной степени самим учащимся, так что учителя выступают в роли тренера.

Обучение в режиме LdL, также называемое "action oriented learning" (Schroeder und Spannagel 2006) [10], означает, что студенты должны быть активны, как в учебном заведении, так и за его пределами. Такая активизация имеет место, например в том случае, когда учащиеся самостоятельно подготавливают части из обучающей программы для других студентов или решают другие сложные задания, учитывая уже существующий интерес студентов, то есть, пропадает необходимость его искусственно пробуждать.

Примером может послужить создание интернет-блогов студентами HWR Berlin в рамках курса IBMan. Студенты должны создавать как индивидуальные блоги, так и коллективный блог всей группой (Birkenkrahe, Kürsten und Spear 2010) [5].

В докладе 2009 года ученый John Seely Brown [15] рассказал об опросе в Harvard Law School, в котором на вопрос «что является главным фактором для отличного диплома?» большинство участников ответило: «работа в студенческой группе». Brown: «Why can't we turn everybody into being both a learner and a teacher? – Nothing clarifies ideas better than explaining them to others.» Это один из важных аспектов концепции LdL.

Вместо иерархической структуры сети используют концепт сообщества равный среди равных, связанных общими интересами к поиску знаний и удовольствию от совместного их использования. Эти сообщества, за которыми в англоязычном языковом пространстве закрепилось название "*Communities*", известны в научной среде и компаниях как "*Communities of Interest*" или "*Communities of Practice*". До сих пор они, по крайней мере, формально-дидактически, лишь в малой степени вошли в обучение. На практике распространение сетей приводит к образованию социальных сообществ, которые в то же время являются "*Knowledge Communities*".

Дидактический эффект «равенства» студентов и преподавателей – в сетевых сообществах обычный и необходимый – значителен, а там, где LdL используется в качестве метода, даже измерим (Grzega und Schöner 2008) [11]. Альтернативные теории, такие, как Problem-based learning (PBL), значительно легче реализовать в таких условиях. Дух «команды» приобретает здесь новые силы.

Примером успешной работы в группах является создание системы управления контентом Nabidoo студентами HWR Berlin под руководством профессора док. Axel Benz (Nabidoo.com). Большая группа студентов из разных курсов работает над этим проектом с 2007 года. Достижением проекта является не только коммерческое использование полученного продукта Nabidoo в настоящее время, но и посредством проекта возникшее сообщество преподавателей и студентов, которое продолжает расти.

Другим примером может служить Wiki профессора док. Heike Wiesner [16], созданная в 2006 году для поддержки обучения. На сегодняшний день студентами HWR Berlin там были опубликованы более 550 статей. Более 500 студентов из различных курсов работали над статьями. Основатель – Heike Wiesner отмечает: «работа в Wiki создаёт конкуренцию среди студентов и повышает качество научной работы».

3.3. Самопрезентация

Использование новых средств коммуникации – блогов и т. п., побуждает пользователей, в нашем случае в основном студентов, но в некоторой степени – и учителей к презентации своих талантов. Если пользователь системы из потребителя становится соавтором, то это повышение его значимости должно предоставить ему возможность самопрезентации. Для повышения творческих способностей индивидуума очень важно своевременно адекватно оценить его работу и поощрить.

Отличным примером с наглядным дидактическим эффектом самопрезентации является возможность студентов в рамках учебных занятий создавать свои собственные интернет-блоги на свободную тему, с ограничением лишь по форме. Такой учебный эксперимент в HWR Berlin подробно рассматривается в статье (Birkenkrahe, Kürsten und Spear 2010) [5]. Составить себе картину о спектре интересов студентов можно, познакомившись с результатами их работы в интернете: <http://bit.ly/5BrK3O>.

Многие преподаватели на основании этих результатов спросят себя, как их оценивать с позиций практического применения. Можно ли просто перенести то, что даёт отличные результаты в курсе прикладной информатики, на курсы маркетинга или макроэкономики? После разделения обучения на формирующую (продолжительная, без оценки) и обобщающую (заключительная, с оценкой) составляющие может быть проведена оценка таких "Blended Learning" курсов при помощи широко используемых в англо-саксонских странах "Rubric" (Brookhart 1999) [12].

3.4. Виртуальные миры

С летнего семестра 2010 года в HWR Berlin появился первый курс в виртуальном «3D-мире Second Life®». Дополнительные возможности этого курса в Second Life®, в первую очередь, заключаются в предоставлении пространства для встреч HWR-студентов, временно находящихся для обучения или стажировки за рубежом, и потому – не способными встретиться для обсуждения проблем и обмена опытом. Но возможности Second Life® в обучении не ограничиваются виртуализацией совместной работой в группах географически удалённых друг от друга людей. Виртуальные миры предлагают и другие важные преимущества: симуляторы, деловые информацию и контакты, а также доступ к другим учебным заведениям. Каждая встреча в Second Life® – всегда испытание в полевых условиях и экскурсия одновременно, а богатство виртуальных предложений в этом ориентированном почти исключительно на социальное взаимодействие мира в мире явилось одной из основных причин выбора Second Life® платформой для обучения (Robbins und Batler 2009) [13].

