

ПРЕИМУЩЕСТВА И ОГРАНИЧЕНИЯ ТЕХНОЛОГИИ E-LEARNING

Е.М. Сартакова
*Южно-Уральский государственный университет,
филиал в г. Снежинске*

ADVANTAGES AND DISADVANTAGES OF E-LEARNING TECHNIQUE

E. Sartakova
Snezhinsk branch of South Ural State University

Рассматриваются особенности формирования коммуникативных навыков в виртуальном мире: преимущества и ограничения; выделены уровни сложности сценариев.

Ключевые слова: e-learning, коммуникативные навыки, использование виртуальных миров в процессе обучения.

Peculiarities (advantages and disadvantages) of forming communicative skills in the virtual world are considered. The complexity levels of scenarios are singled out.

Keywords: e-learning, communicative skills, application of virtual worlds in a training process.

Современные студенты и школьники – в основном сетевое поколение, для которых электронный способ получения информации является нормальной составляющей жизни. Информационные коммуникационные технологии для них понятнее и доступнее, чем традиционные методы обучения: лекции, семинары, практические занятия и т. д. Расширение возможностей персональных компьютеров и доступность интернета привело к появлению новой электронной технологии обучения – e-learnig. Эта технология использует виртуальные миры, реализованные в технологии Active Worlds.

Виртуальные миры – это мультиплеерные трехмерные пространства, нахождение в которых заранее не подчинено какой-либо заданной цели. Они предоставляют пользователю различные возможности: общение, творчество, путешествие и т. д. Особенностью виртуального мира является возможность выбора для себя любого внешнего вида (аватара), общение голосом и в чате [4].

Большое распространение получила платформа Second Life. Мир Second Life расположен на крупном массиве серверов, которые принадлежат и обслуживаются Linden Lab.

Ряд университетов, включая Гарвардский и Оксфордский, используют Second Life для обучения.

В первую очередь, виртуальные миры используют для обучения иностранным языкам. Например, в 2005 г. Languagelab разработала виртуальный мир English city. Основная цель этого проекта – обучение английскому языку, ежедневная практика с лучшими учителями из колледжей и университетов Англии и Австралии, общение со студентами со всего мира, включая Азию, Африку, Европу. К достоинствам данного проекта относится: участие в проекте высококвалифицированных преподавателей и носителей английского языка; выход в виртуальный мир студентов в удобное для них время; виртуальные встречи с интересными людьми (журналистами, актерами, спортсменами и т. д.); контент (окружающий мир) предоставляет возможность общения в различных стандартных ситуациях, таких как аэропорт, кафе, гостиница, переписка и обсуждение различных тем.

В процессе обучения в виртуальном мире у студентов формируются коммуникативные навыки. Навык – это доведенное до автоматизма путем многократных повторений дей-

стве [2]. Коммуникативные навыки – это совокупность автоматизированных действий, необходимых для организации контактов между людьми в ходе совместной деятельности. Коммуникативные навыки включают: владение устной и письменной речью, знание социально-психологических основ общения, умение слушать, принимать и передавать информацию и т. д.

Владение коммуникативными навыками предполагает владение общением в единстве его функций: информационной, регулятивной, эмоционально-оценочной, этикетной. Информационная функция общения состоит в передаче информации от одного человека другому и предполагает уверенное владение грамматическим и лексическими нормами языка и знаниями в данной области. Эмоционально-оценочная функция состоит в передаче отношения всех участников общения к данному сообщению. Регулятивная и этикетная функции управляют поведением участников в соответствии с этическими нормами и правилами поведения.

Формирование коммуникативных навыков происходит в четыре этапа: ознакомительный, подготовительный (аналитический), стандартизирующий (синтетический) и варьирующий (ситуативный). Значит и сценарии для учебных виртуальных миров должны иметь несколько уровней сложности:

– на первом уровне объясняются правила поведения в стандартной ситуации, выделяются основные компоненты коммуникации. Он соответствует ознакомительному и подготовительному этапам;

– на втором уровне осуществляется закрепление полученных знаний и навыков общения в стандартной ситуации;

– на третьем уровне предлагаются нестандартные ситуации общения для закрепления коммуникативных навыков.

Например, изучение иностранного языка, сценарий «Встреча в аэропорту». На первом уровне предлагаются отдельные ситуации: прохождение паспортного контроля, встреча со знакомыми, заказ в кафе. На втором уровне происходит закрепление знаний, предлагаются аналогичные диалоги, но в другой обстановке: встреча на улице, в гостинице и т. д. На третьем уровне стандартные ситуации усложняются за счет ввода новых персонажей, усложнения диалогов.

Для успешного формирования коммуникативных навыков необходимо, чтобы контент

(окружение) виртуального мира был наполнен актуальным для студентов содержанием. Это позволит приобрести им релевантный опыт. В виртуальном мире можно создавать самые разные ситуации и тем самым расширить обычные программы обучения. Например, использование виртуального мира при обучении аудиторов. Аудиторская компания Ernst&Young разработала проект проведения ежегодной инвентаризации компании – производителя печенья на острове Ernst&Young в виртуальном мире Second Life [1]. Будущие аудиторы сталкиваются с полной имитацией своей реальной деятельности на складе. Они приходят на предприятие, должны сориентироваться в незнакомой обстановке, выяснить всю необходимую информацию и составить отчет о проделанной работе. Были созданы две учебные группы. В первой группе занятия проводились в форме традиционного тренинга, во второй – в виртуальном мире. По окончании занятий обе группы были направлены на предприятие для проведения аудита. Сравнив результаты обучения первой и второй группы, руководитель проекта Майкл Гамильтон (Michael Hamilton) отметил, что студенты второй группы показали более высокие результаты: «Виртуальные ученики были более внимательными. Это заставило их найти правильных людей и задавать им правильные вопросы».

Необходимым условием успешности формирования навыка является своевременная объективная оценка результата, подробный анализ достижений и неудач. Применение записи прохождения сценария, позволяет преподавателю контролировать ход формирования навыков у каждого студента. Разнообразие сценариев, автоматическая адаптация к актуальному уровню развития студента позволяет учитывать индивидуальные психологические особенности учащихся и поддерживать интерес к занятиям.

Несмотря на всю привлекательность использования виртуальных миров для формирования коммуникативных навыков, необходимо отметить, что использование аватаров затрудняет этот процесс. Во-первых, аватары не в состоянии отразить мимику лица, пантомимику тела и, тем самым, полностью передать эмоциональное отношение к происходящему. А. Пиз [3] утверждает, что с помощью слов передается только 7 % информации, звуковых средств (тон голоса, интонация) – 38 %, мимики, жестов, позы – 55 %. Во-вторых,

вследствие анонимности исчезают многочисленные социальные барьеры в виде возраста, внешности, социального положения и т. д. С одной стороны, это позволяет студентам из разных социальных групп достаточно легко входить в контакт, обсуждать различные вопросы и чувствовать себя комфортно. С другой стороны, может приводить к нарушению правил поведения. В условиях игрового мира студент, совершая ошибки при общении, может спрятаться за маской, отделить себя от игрового образа и не чувствовать всей ответственности. Кроме того, в реальной ситуации общения эмоциональные переживания могут быть настолько сильными, что коммуникативные навыки студента будут заблокированы.

Итак, применение e-learning имеет следующие преимущества:

– погружение в языковую среду при изучении иностранных языков;

– приобретение опыта коммуникативного взаимодействия с людьми, имеющими разный уровень знаний языка;

– моделирование самых разных ситуаций и их повторение;

– возможность записи поведения студента с последующим его анализом;

– исключение различных социальных барьеров и состояние игры.

Однако, несмотря на всю привлекательность, внедрение e-learning идет медленно и постепенно. По статистике США, основанной на данных более чем 2500 учреждений (55 % респондентов), доля студентов, изучивших хотя бы один курс в online-форме, увеличилась на 10 % за 2011 г. Это составляет около 6 из 20 миллионов студентов или 31 % всех студентов. Одна треть ведущих учебных

учреждений США продолжает считать, что очное образование является предпочтительнее, чем дистанционное и online-образование [5].

Медленное внедрение виртуальных миров в образовательный процесс связано в первую очередь со сложностью и высокой стоимостью разработки и внедрения курсов; необходимостью внедрять идентификацию пользователей и безопасный режим работы в Интернете, гарантирующие достоверность результатов учащихся.

Кроме того, остается открытым вопрос: как переносить сформированные коммуникативные навыки из виртуального мира в мир реальный? И этот вопрос является актуальным не только для студентов, изучающих иностранные языки, но и для обычных подростков, юношей, не нашедших своего круга общения в реальном мире. Несмотря на то что он часто обсуждается, ответа на него до сих пор не найдено.

Литература

1. Аудиторы на виртуальном тренинге. – http://premiumconsult.blogspot.com/2009/04/blog-post_22.html

2. Большой психологический словарь / сост. Б. Мецгеряков, В. Зинченко. – М.: Олма-пресс, 2004.

3. Пиз, А. Язык телодвижений / А. Пиз, Б. Пиз. – М.: Эксмо-Пресс, 2012. – 448 с.

4. Федянин, Я.В. Серьезные игры, симуляции и виртуальные миры: как соотносятся эти понятия? / Я.В. Федянин. – http://www.premiumconsult.ru/html/lib/lib_111.htm

5. Online enrollments in the USA grow 10% in 2011; OERs becoming accepted. – <http://www.tonybates.ca/2011/11/09/online-enrollments-in-the-usa-grow-10-in-2011-oers-becoming-accepted/>

Поступила в редакцию 28 апреля 2012 г.