



УПРАВЛЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНОСТЬЮ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА В ВИРТУАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ В ОБУЧЕНИИ ВЗРОСЛЫХ

Краснова Т.И.

Республиканский институт высшей школы, г. Минск, Беларусь, tikrasnova@yandex.ru

Abstract. The text analyzes the problem of providing interactivity in online and distance learning. Difficulties in communication online (synchronous) and offline (non-synchronous), and in interaction with digital learning tools are described.

Одной из самых сложных проблем в организации дистанционного (онлайн и офлайн) обучения взрослых в рамках системы повышения квалификации является обеспечение интерактивности образовательного процесса. Педагогический дизайн полноценно интерактивного курса достаточно трудоемкая задача, с которой далеко не всегда справляются разработчики даже МООС (массовых открытых онлайн курсов) на авторитетнейшей платформе Coursera. Большая часть русскоязычных МООС на данной платформе ограничивается тестами, взаимооцениванием выполненных заданий, форумами по организационным вопросам, а использование дискуссий, групповых проектов, тренажеров, симуляторов и т.п. являются очень редкими случаями.

В первичном плане интерактивность онлайн курса можно дифференцировать по меньшей мере на два типа: интерактивность как взаимодействие преподаватель-студент(ы), студент-студент(ы), опосредованное цифровыми средствами обучения, и интерактивность с самим обучающим цифровым средством [1]. То есть речь идет о различении интерактивности как «характеристики взаимодействия и общения субъектов процесса обучения», и как «дидактического свойства средств обучения» (различение Ю. Гавронской) [2]. Для онлайн обучения и первое и второе будет осуществляться опосредовано, только в первом случае для посредника необходим субъект (например, на форуме). При этом интерактивность обучающего средства предполагает «способность к автоматизированной реакции на действия обучающихся... в соответствии с наложенными разработчиком ограничениями и условиями» [1]. Сегодня эксперты предлагают разные способы дифференциации уровней интенсивности интерактивности (например, классификация уровней интерактивности обучающих средств П.С. Ломаско на основе модифицированной Л. Андерсоном таксономии Б. Блума [1]). И это принципиальный момент, поскольку степень разнообразия интерактивности обуславливает качество учебной деятельности: будут ли преобладать тестовые задания (одна крайняя точка континуума интерактивности), или аналитические, коммуникативные, или разработческие (вторая крайняя точка континуума интерактивности).

В рамках указанных двух типов интерпретации интерактивности образовательного процесса онлайн можно специфицировать следующие проблемные аспекты в контексте работы со слушателями в системе повышения квалификации.

1. Специфика проблем коммуникации в онлайн и офлайн:

- не соответствие требованию большей информационной плотности коммуникативного сообщения;
- «принуждающая» к высказыванию всех участников коммуникация посредством использования цифровых обучающих средств;
- трудности в формулировании лаконичного и структурированного высказывания в обсуждении, обратной связи и т. п.;
- очень низкая активность слушателей на форумах, в чатах;
- сложность обеспечения перманентной включенности обучающихся в образовательную коммуникацию и удержания внимания;
- физическое «выпадение» участников из взаимодействия (отходит от компьютера в другую комнату, переписывается с кем-либо в мессенджерах и т. п.);
- разрушительность неточностей, многословия задержек (затягивание пауз) в коммуникации;
- сложности модерации обсуждений (на форуме, в чате онлайн курса, и т. п.);
- трудности управления удержанием темы обсуждений;
- сложности установления контакта с пассивными обучающимися;
- трудности формирования виртуального этикета (например, активизации слушателями экранов компьютеров);
- пассивность чата во время лекций онлайн (затруднения в использовании мини-заданий, вопросов раз в 7-12 минут);
- нединамичная коммуникация в профессиональных сетевых сообществах;
- не знание языка интернет-общения (не умение использовать специализированные символы, специфические сокращения) и др.

2. Специфика взаимодействия с цифровыми обучающими средствами. Неактивное использование разработчиками курса (преподавателями):

- средств геймификация для усиления вовлеченности обучающихся и повышения интерактивности;
- цифровых технологий для организации самостоятельной групповой работы обучающихся;
- сетевых сервисов для организации и поддержки проектной и исследовательской групповой работы обучающихся;
- цифровых технологий для поддержки сотрудничества и образовательной коммуникации между обучающимися;



– цифровых для средств разработки учебных интерактивных заданий;

– цифровых технологий моделирующих профессиональную деятельность (тренажеров, симуляторов, технологий виртуальной реальности (VR), средств дополненной реальности);

– технологий искусственного интеллекта в образовании (интеллектуальных обучающих систем, чат-ботов) и т. д.

Использование цифровых обучающих средств должно быть органично встроено в онлайн курс и выполнять четкую учебную задачу, в соответствие с поставленными целями. Например:

– для опросов можно использовать Google Forms;

– для сбора вопросов, актуализации имеющихся знаний по теме – Mentimeter;

– для структурирования содержания – Mindmap;

– для сбора идей – Padlet,

– многофункциональным средством является создание облака тэгов;

– для организации групповой работы – Miro (коллективной онлайн доски) и др.

Максимальной интерактивности в виртуальном обучении можно достигать, используя групповую форму работы, например, посредством организации проектной или исследовательской деятельности; написания обратной связи на продукты, размещаемые в блогах, дневниках; разработки определенных продуктов в Miro [3]. При этом необходимо отметить несколько важных моментов:

– задание должно быть спроектировано таким образом, чтобы требовало равновесного участия каждого члена группы, исключив возможность «спрятаться за спину» коллеги;

– задание может вызвать определенное сопротивление у слушателей-преподавателей высшей школы, поскольку взрослые обучающиеся зачастую склонны работать скорее индивидуально, нежели в группе;

– задание, предполагающее письменное выполнение также может вызвать определенное напряжение у данной группы обучающихся, поскольку преподаватели больше склонны к устной нежели письменной речи и т. п.

Для обеспечения интерактивности образовательного процесса преподавателю необходимо владеть цифровыми компетенциями, зафиксированными в Европейской рамке цифровых компетенций для граждан и Европейской модель цифровых компетенций для образования, а именно компетенциями:

– профессионального развития посредством цифровых технологий;

– взаимодействия (использования) с цифровыми ресурсами;

– обучения (использование цифровых технологий на разных этапах обучения);

– оценивания (использование разнообразных цифровых средств для мониторинга образовательных результатов);

– расширения образовательных возможностей обучающихся (использование цифровых сервисов с учетом индивидуальных образовательных потребностей);

– развития цифровой компетентности обучающихся [4].

Выбор способов решения проблемы развития цифровых компетенций преподавателей высшей школы достаточно сложен, поскольку наряду с освоением конкретных операциональных, методических и иных действий, предполагается смена профессиональной установки: с позиции преподавателя – ментора на позиции, центрированные на управленческих, посреднических функциях (фасилитатор, модератор, тьютор, т. д.)

Таким образом, проблема обеспечения интерактивности образовательного процесса в виртуальном пространстве имеет корень в компетенциях преподавателя, обеспечивающих реализацию педагогического дизайна курса на основе использования разного типа заданий с применением соответствующих цифровых обучающих средств и инициации разных форм коммуникации между всеми субъектами образовательного процесса. Важность данного тезиса обосновывается тем, что интерактивность способствует интенсификации учебной деятельности и, соответственно, повышает вероятность достижения продуктивных образовательных результатов, важных с точки зрения замысла и целей образовательного процесса.

Литература

1. Ломаско, П.С. Роль широкого распространения онлайн-обучения в общественных исследованиях / П.С. Ломаско // Современное образование. – 2017. – № 4. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/rol-interaktivnogotifrovogo-kontenta-pri-realizatsii-onlayn-obucheniya-v-sovremennom-universitete>

2. Гавронская, Ю. «Интерактивность» и «Интерактивное обучение» / Ю. Гавронская // Высшее образование в России. – 2008. – №7. – С.101-104

3. Кузнецов, А.А. Коммуникация в дистанционном формате: эволюция устной и письменной коммуникации с иностранными студентами в условиях пандемии / А.А. Кузнецов // Известия РГПУ им. А.И. Герцена. – 2021. – № 201. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/kommunikatsiya-v-distantsionnom-formate-evolyutsiya-ustnoy-i-pismennoy-kommunikatsii-s-inostrannymi-studentami-v-usloviyah-pandemii>

4. Обучение цифровым навыкам: глобальные вызовы и передовые практики. Аналитический отчет. Корпоративный университет Сбербанка. / И.Н. Баранов, Д.А. Зубцов, Е.В. Соболев, В.И. Юрченков, А.А. Старовойтов, П.А. Сафронов : под общ. ред. В.С. Катькало, Д.Л. Волков. – М.: АНО ДПО «Корпоративный университет Сбербанка», 2018 — 122 с.