

ЕЛЕКТРОННЕ НАВЧАННЯ, ЩО БАЗУЄТЬСЯ НА ДОСВІДІ

Лобода Вікторія Віталіївна

Анотація

Дана стаття висвітлює практичні результати проведеної низки експериментів з організації електронного (дистанційного) навчання та ґрунтується на конкретних прикладах відкритих електронних курсів (е-курсів) у створеній спільноті практик.

Результати практичного досвіду з організації електронного навчання дозволяють краще зрозуміти умови планування та проведення ефективних «заходів» - електронних курсів – у межах створеної спільноти практик.

Також у статті наведені психологічні чинники, що ведуть до занурення студентів у навчальне Інтернет-середовище та сприяють створенню в студентів стану т. зв. «поток» під час виконання певних видів навчальної діяльності в е-курсі.

У статті представлено ефективні підходи та інструменти управління знаннями у віртуальному навчальному середовищі, застосування яких сприяє отриманню студентами унікального досвіду та формуванню нових компетентностей.

Ключові слова: електронне навчання; е-курс; стан «поток»; навчання, що базується на досвіді; управління знаннями; спільноти практик.

ЭЛЕКТРОННОЕ ОБУЧЕНИЕ, ОСНОВАННОЕ НА ОПЫТЕ

Аннотация

Данная статья освещает практические результаты проведенного ряда экспериментов по организации электронного (дистанционного) обучения и основывается на конкретных примерах открытых электронных курсов (э-курсов) в созданном сообществе практик.

Результаты практического опыта по организации электронного обучения позволяют лучше понять условия организации и проведения эффективных «мероприятий» - электронных курсов – в рамках созданного сообщества практик.

Также в статье приведены факторы, ведущие к погружению студентов в учебную Интернет-среду и способствующие созданию у студентов состояния т.н. «потока» во время выполнения определенных видов учебной деятельности в э-курсе.

В статье представлены эффективные подходы и инструменты управления знаниями в виртуальной учебной среде, применение которых способствует получению студентами уникального опыта и формированию новых компетентностей.

Ключевые слова: электронное обучение; э-курс; состояние «потока»; обучение, основанное на опыте; управление знаниями; сообщества практик.

EXPERIENCE-BASED E-LEARNING

Abstract

This article highlights the practical results of a series of experiments of organized eLearning, and it is based on specific examples of MOOCs (e-courses) in the formed communities of practice.

The results of practical experience of organized eLearning contribute to better understanding of the conditions for planning and conducting effective “events” – e-courses – in the framework of the formed communities of practice.

The article also dwells upon the psychological factors that lead to the “immersion” of students in online learning environment and to the creation of the state of “flow” in students who perform certain types of learning activities in e-courses.

The paper presents effective approaches and tools of knowledge management in a virtual learning environment, the use of which contributes to the unique students’ experience and development of new competences.

Keywords: eLearning, e-course, state of "flow", experience-based learning, knowledge management, communities of practice.

Ключовою у мистецтві управління знаннями є здатність створювати простір (середовище) для практиків, а також максимальне залучення до обміну досвідом між учасниками, до співпраці та генерації ідей. В основі формування віртуального навчального середовища традиційно лежать визначені навчальні завдання, розроблені навчальні програми, нові технології. Ґрунтуючись на нашому попередньому дослідженні особливостей віртуального навчального середовища для розвитку особистості та оволодіння життєвими компетентностями, ми виявили, що першим фактором формування ефективного та відкритого для взаємодії віртуального навчального середовища є довіра і зменшення психологічної відстані між студентами та викладачами. Другий фактор, який відповідає за розвиток та прояв нестандартного, творчого та інноваційного мислення студентів, - це створення «ситуацій», що переслідують певну навчальну мету, а також застосування методів управління знаннями. Під ситуаціями ми маємо на увазі імпульс до змін, що вимагає здобування нових знань для прийняття рішень. Це може бути робота в команді над навчальним прикладом – кейсом, складання тесту, виконання індивідуального творчого завдання тощо.

У цій статті ми зупинимося на організаційних моментах формування спільноти практик та на питанні практичного застосування відповідних педагогічних підходів в електронному навчанні, що організовується у такій спільноті, з метою створення позитивного досвіду учасників. Отримання цього досвіду відповідає потребам і очікуванням студентів і гарантує максимальну цікавість і участь: занурення у навчальну діяльність, поглинання навчальними видами діяльності, ситуаціями, і в ідеалі – виникнення в них стану «поток», що, за теорією М. Чиксентміхаї, означає оптимальний стан внутрішньої мотивації, у якому студент повністю включений у те, чим займається, переживає повне єднання з (навчальною) діяльністю та ситуацією.

Від занурення – до залучення і співпраці

У 2005-2011 рр. було проведено ретельне дослідження, спрямоване на розвиток освітньої технології створення віртуального навчального середовища та організації в ньому електронних курсів для різних категорій студентів [1]. На той час нашим завданням було розробити, теоретично обґрунтувати та перевірити на практиці ефективність моделі залучення найбільш пасивних студентів до процесу електронного навчання шляхом налагодження природного і дружнього середовища для спілкування і навчання, пристосованого до спеціальних потреб віртуальної аудиторії.

Для того, щоб залучити студентів у процес активної комунікації і процес розбудови знань, ми визначили цінності, спільні для всіх учасників, і на їх основі сформуваємо середовище електронного навчання. Забезпечити соціальну і когнітивну присутність студентів нам вдалося, коли було сформоване дружнє середовище (атмосфера довіри), засноване на спільних цінностях, таких як чесність і довіра, знання та досвід, повага та справедливість, а також на зменшенні психологічної відстані між викладачами та студентами.

Згодом ми використали інструменти для підвищення і підтримки мотивації студентів до саморозвитку і самореалізації, розвиваючи в них навички самонавчання (необхідну складову сучасної компетентності – навчання упродовж життя), серед яких – створення конкурентного навчального середовища шляхом організації командної роботи, створення ситуацій успіху для підтримки окремих студентів. Тобто, окрім забезпечення якісного навчального контенту, ми постійно звертались до емоцій студентів, враховували їх психологічний стан, діагностували «температуру» навчального середовища та намагались вчасно відреагувати на її спад. Для цього ми пропонували короткі заходи – ситуації, які спонукали до активної навчальної та комунікативної діяльності.

В ході організації експериментальних е-курсів нам вдалося змінити поведінку студентів від пасивної присутності, викликаного інтересом до нової технології навчання та спілкування, – через надання студентам

можливості креативно представити себе, продемонструвати свої таланти і досягнення – до активного залучення і співпраці: активної участі у співтворчості та спільній розбудові знань.

Для того, аби підтримати активну участь студентів у процесі електронного навчання, ми використовуємо розроблену нами модель «4А» [2], яка вже зарекомендувала свою дієвість на практиці. Таким чином, розуміючи загальнодидактичний принцип активного навчання, організація роботи студентів у віртуальному навчальному середовищі проходить наступні етапи:

1А- Attention (привернення) уваги: щоб підвищити цікавість, особисту зацікавленість у новій формі навчання і спілкування, доступу до спільноти практик;

2А- Actualization: виявити їх інтерес і актуалізувати необхідність у спілкуванні та навчанні, лідерстві та професійному зростанні;

3А– Attraction: залучити студентів у спільні навчальні та комунікаційні види діяльності, представити найсучасніші дані та інформацію, надати доступ до осіб-практиків - експертів, що володіють відповідними знаннями та навичками; з тими, щоб студенти відчували захоплення від високої ефективності навчання;

4А– Action: діяти, щоб досягти повного занурення студентів у процес електронного навчання в спільноті практик, за можливості, у різних ролях, щоб студенти могли оцінити свої набуті життєві компетентності та ідеї, згенеровані у межах спільноти.

Від поглинання – до стану «поток»

Люди потребують покращення та урізноманітнення життя шляхом занурення у різні види діяльності та отримання різноманітного (здебільшого позитивного) досвіду, що стимулює емоції, а не лише дозволяє засвоювати знання для професійних і особистих цілей. Занурення в різні переживання створює додаткові цінності, формує образ себе і збагачує життєві компетентності людей. Описані основні причини, чому

люди шукають отримання різного досвіду: вони прагнуть відчутти, пережити щось нове, що відрізняється від їх повсякденної діяльності, рутини. Віртуальне навчальне середовище, орієнтоване на конкретні теми, та ефективна спільнота практик, у якій учасники повністю сфокусовані на цих темах, та де сконцентровані їх знання і досвід, ідеально підходять для цього виду попиту. Адже вони надають студентам шанс експериментувати з власною ідентичністю, відчутти себе в новій ролі.

У 2010-2015 роках був організований і проведений ряд електронних курсів для груп студентів з різних професійних сфер. Кожна із цих груп утворює гетерогенну аудиторію активних людей, лідерів.

Поглинання студентів у навчальні ситуації – у контексті електронного навчання, що базується на досвіді – ми визначили як процес переживання учасниками нового досвіду, що підтримується вже наявним досвідом самих студентів і допомагає їм зробити власний внесок у неперервний процес розвитку життєвих компетентностей, таких як генерування ідей, прийняття рішень, адекватне реагування на ситуації, ведення конструктивного діалогу, командна робота та власна ідентичність. Бажано, щоб таке поглинання відбувалося за дозованої підтримки експертів-практиків.

Пам'ятаючи про те, що у стані «поток» студент повністю занурений у навчальну діяльність, перед організаторами електронного навчання постає завдання: створити середовище, в якому надати учасникам можливість сфокусуватися, сконцентруватися та пережити успіх. Відомо, що цей стан виникає при відповідному високому рівні як поставлених завдань, так і навичок самих студентів.

Визначення електронного навчання, що базується на досвіді, та його характеристики

Послуги і досвід

Ще у 1998 році Pine і Gilmore [3] розділили послуги та досвід як два різних продукти. Оскільки попит на досвід сьогодні значно виріс, ці два вчені

виступили з ініціативою виділити його як окремий продукт і сформулювали його відмінні характеристики. В даний час освітні установи (як і інші компанії, що надають послуги) можуть надавати свої основні продукти, «загорнувши» їх у досвід. Тим не менш, недостатньо просто додати досвід до послуги – електронного навчання. На думку авторів, досвід створюється тоді, коли послуга використовується як платформа і може залучити кожного студента таким чином, що той сам створює незабутню подію.

Досвід для різних людей не буває однаковим, тому що кожен досвід є взаємодією між менталітетом, душевним станом і суб'єктивним відношенням студента до ситуації, що розгортається на навчальній веб-платформі. У дослідженні визначені основні характеристики досвіду електронного навчання, який робить студентів активними, залученими і поглинутими у навчальний процес. Ми пропонуємо розглянути досвід навчання у наступних двох вимірах.

Перший – це присутність, участь студентів. На одному полюсі маємо пасивну участь, яка характеризує тих, хто виступає спостерігачами того, що відбувається навколо них. На іншому полюсі – активна участь, коли студенти беруть активну участь у створенні, розбудові знань (співтворчості), і ширше – життєвих компетентностей [4]. Другий вимір визначається як з'єднання (відносини з середовищем), він відіграє об'єднуючу роль між студентом та е-курсом. Два полюси – це занурення і поглинання.

Наша мета полягала у тому, щоб трансформувати поведінку студентів у віртуальному навчальному середовищі і перемістити її з пасивного залучення – через поглинання – до інтелектуальної ескапізму, що означає, що під час навчання студенти можуть втрачати контроль часу, починають жити «другим життям» (тобто відмінним від рутинного) у сформованій віртуальній спільноті практик, обмінюватися досвідом, генерувати ідеї та освоювати нові знання і навички. Тобто тут ми власне підходимо до

необхідності визначення умов, що сприяють створенню в студентів цього особливого стану «потокі».

Інструменти управління знаннями

За різних умов і для різних груп студентів використовують різні інструменти управління знаннями, як от: спільноти практик, кейс-метод та ін. Якщо йдеться про управління знаннями в умовах електронного навчання, то тут викладач (тьютор) повинен зосередити увагу на найближчому майбутньому – «завтра», оскільки саме така не дуже віддалена перспектива викликає головний інтерес серед студентів і стимулює процес генерації ідей, що є об'єднуючим елементом віртуального навчального середовища. Таким чином гарантується соціальна та когнітивна присутність в електронному курсі, що складається з пасивного занурення та поглинання.

Як вже зазначалося раніше, наступним кроком є зміна поведінки студентів у бік більш активної участі і занурення у процес електронного навчання.

Це може бути досягнуто шляхом:

- (а) встановлення загальних правил роботи в спільноті на основі спільних цінностей;
- (б) створення мотиваційно-цільових ситуацій, що спонукають студентів до самостійної пізнавальної діяльності, та використання парадигми позитивного мислення («*appreciative inquiry*») [5];
- (в) постановки мобілізуючих запитань, що сприяють сфокусованості на предметі вивчення і на найближчій перспективі, оскільки формують бачення «завтра»;
- (г) створення ситуацій, які провокують зміни – коли студент, застосовуючи пізнавально-творчі механізми самостійної діяльності, формує і пропагує ідеї та відчувається натхненним від нового продукту чи процесу, нової перспективи чи переосмислення традиційних речей, або від самого процесу генерування ідей;

- (д) створення і підтримки змагального командного духу і залучення студентів до рольових ігор;
- (е) фасилітації роботи у віртуальному навчальному середовищі та застосування прийомів активного слухання й ефективної комунікації;
- (є) застосування інструментів самооцінки як діагностико-рефлексивного елементу навчання, забезпечивши при цьому системні і доступні критерії і показники, які надають студентам змогу виявити та оцінити досягнення і недоліки в навчанні, стимулюють їх активність і пізнавальну самостійність;
- (ж) підвищення індивідуального і групового потенціалу та можливостей на основі нового набутого досвіду, та концентрації цього спільного досвіду для розбудови знань у спільноті практик.

Ілюстрація на прикладах

У процесі виконання одного з міжнародних проєктів (2011-2016) був набутий значний локальний досвід і знання у сфері місцевого самоврядування. Цей досвід і знання, зокрема, з питань управління проєктами з місцевого та регіонального розвитку, викристалізувались в ході проведення чотирьох електронних курсів на відповідну тематику. Е-курси організовувались за запропонованою нами моделлю «4А» та об'єднали навколо себе осіб, які працюють у даній сфері, мають цінний професійний досвід, обмін яким і став об'єднуючою ідеєю формування спільноти практик. Спільнота стала тим віртуальним середовищем, в якому відбувалося постійне збагачення і поширення досвіду, регулярно проводилися щорічні е-курси для її учасників. Згодом, з-поміж учасників самої спільноти, виокремились експерти-практики та фасилітатори.

Серед науковців, які займаються питаннями креативу, існує трюїзм: людина може почати творити та змінювати щось на краще лише після принаймні 10-річного технічно-знанневого занурення у конкретну сферу діяльності. У 2015 році створена нами спільнота практик набула якісного розвитку завдяки тому, що 12% її учасників вже мали понад 10 (а ще 15% –

5-10) років стажу практичної роботи у відповідній професійній сфері та були готові до творчої діяльності. Майже 70% учасників вже брали участь у попередніх подіях спільноти: е-курсах, школах, тренінгах тощо. Тобто сформувалась критична маса учасників, які були підготовлені як з питань електронного навчання, так і з самого предмету (теми) навчання. Отже, коли курс був запущений вп'яте, нам вдалося досягнути високого рівня поглинання учасників.

З 378 учасників, які почали навчання в е-курсі, 185 (49%) успішно завершили його. Серед них 25% учасників пережили стан «поток» при виконанні різних видів навчальної діяльності: за їх власними спостереженнями, вони відчували свободу, радість, почуття задоволення та прояв майстерності, вплив думок, приємне здивування.

Якщо поглянемо на умови, необхідні для виникнення відчуття «поток», ми побачимо, що всі вони, тою чи іншою мірою, були забезпечені в е-курсі, а саме:

1. повне залучення студентів у те, що вони роблять: сфокусованість і концентрація;
2. стан захоплення, який людина переживає, коли займається незвичними для себе справами; це крок в альтернативну дійсність, у нашому випадку - у віртуальне навчальне середовище;
3. розуміння студентами того, що треба зробити, і усвідомлення, наскільки добре вони це роблять;
4. впевненість у тому, що діяльність (виконання завдання) є здійснимою: що навички студента адекватні і відповідають завданню;
5. відчуття спокою, коли в студента є відчуття, що він піднімається над власним «его»;
6. втрата відчуття часу, про що часто зазначали студенти у своїх коментарях: повна зосередженість на даному моменті; а також
7. внутрішня мотивація.

Які ж педагогічні прийоми сприяли такому успіху, окрім вже зазначеної ефективно функціонуючої спільноти практик?

В е-курсі, проведеному наприкінці 2015 року, був використаний конкурентний підхід. Студенти, розділені на 15 команд, взяли участь у добре спланованому процесі електронного навчання. Вся навчальна діяльність ретельно реєструвалась, і за результатами щотижневого аналізу активності та успішності були підготовлені короткі звіти. Таким чином, студенти могли бачити рейтинги своїх команд, що постійно оновлювались, а також індивідуальний внесок кожного учасника у загальну роботу команди. Тьютори пропонували ситуації, де студенти мали можливість «заробити» додаткові бали для своїх команд. Отже курс проходив у конкурентній атмосфері, в якій кожен учасник несе відповідальність за успіх своєї команди. Проаналізувавши статистику в е-курсі, ми побачили, що студенти були занурені в процес електронного навчання і присвячували роботі в е-курсі більше трьох годин щодня.

В іншому відкритому е-курсі, який відбувся у вересні-жовтні 2015 року, поглинання студентів було досягнуто за допомогою використання кейс-методу та рольової гри, хоча і без конкуренції між командами чи окремими студентами. Учасникам було запропоновано зіграти певну роль: представника бізнесу, освіти чи науково-дослідницького співтовариства, органів місцевого самоврядування або засобів масової інформації. Крім того, фасилітатор підтримував всі дискусії у форумах, надавав дуже швидкі відгуки та коментарі, які створювали враження динамічного електронного навчання, яке відбувалося майже постійно в режимі реального часу. Як результат, в е-курсі взяли участь 57 студентів, які протягом одного місяця опублікували понад 5 000 повідомлень у форумах. В середньому, студенти також проводили в е-курсі 2-3 години на добу.

Таке поглинання студентів процесом електронного навчання, інтелектуальним середовищем спільного конструювання знань, з фокусуванням на «завтра» і розв'язанням реальних проблем, гарантує

розвиток життєвих компетентностей, необхідних для виконання професійних функцій.

Отже, електронне навчання, що будується на досвіді, включає в себе наступні фактори: привернення уваги студентів до сприятливого та ефективного віртуального навчального середовища, побудованого на спільних цінностях учасників; актуалізація розвитку необхідних для студентів нових життєвих компетентностей; залучення їх до дружньої та інтелектуально провокуючої, конкурентної атмосфери, де студентам зручно спілкуватися і вчитися разом, ділитися досвідом та спільно конструювати знання. У результаті участь в електронному навчанні дає студентам незабутній позитивний досвід, що відповідає їх очікуванням.

ЛІТЕРАТУРА

1. Katernyak I. eLearning and Value Innovations in Virtual Education Community. / Katernyak I., Loboda V., Katernyak Zh. et al. / 11th International Conference on Humans and Computers HC 2008, Nagaoka University of Technology, Japan, 2008. [електронний ресурс]: <http://gii.nagaokaut.ac.jp/hc2008/tmpPdf/tmpvUaAq8.pdf>
2. Katernyak I. Innovation and Creativity in Virtual Learning Community. / Katernyak I., Loboda V. / 5th International Conference on Multimedia and ICT: m-ICTE2009, 2009. [електронний ресурс]: <http://www.formatex.org/micte2009/acceptedabstracts.php>
3. Pine II B. J. Welcome to the experience economy. / Pine II B. J., Glimore J. H. / Harvard Business Review, #76 (4), 1998. – P. 97-105.
4. Katernyak I. eLearning: from social presence to co-creation in virtual education community. / Katernyak I., Loboda V., Sheremet M. / Interactive Technology and Smart Education, Vol. 6, Issue 4 (ICT 2009 Conference special issue), 2009. – P. 215-222. [електронний ресурс]: <http://www.emeraldinsight.com/10.1108/17415650911009182>
5. Cooperrider D.L. Appreciative Inquiry: Rethinking Human Organization toward a Positive Theory of Change. Stipes' Publishing, 2000.