

## **VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENT В ВЫСШЕМ ЯЗЫКОВОМ ОБРАЗОВАНИИ**

Г.М Концевая, кандидат филологических наук, доцент,

М.П. Концевой

*Брестский государственный университет имени А.С. Пушкина*

Выпускникам современных университетов предстоит жить и трудиться в обществе, в котором существенную роль будут играть компьютерные сети и сетевое взаимодействие данных, сервисов, задач, людей и социальных групп. Получить соответствующие новым вызовам компетенции они могут только на основе практического опыта использования сетевых коммуникаций и продуктивной деятельности (образовательной, исследовательской, социальной) в компьютерных сетях.

Информационные технологии вызывают перемены во всей системе образования, оказывая существенное влияние на учебные коммуникации, способности и мотивы участников образовательного процесса, социальный заказ, задачи, средства и методики обучения. Одновременно на основе информационных технологий создается инновационный инструментарий решения современных проблем преподавания на основе концепции *immersive learning*, подразумевающей погружение обучающихся в виртуальную образовательную среду, обеспечивающую получение реального предметного, социального и коммуникативного опыта. Необходимость педагогической инноватики в процессе формирования VLE (*virtual learning environment*, виртуальные образовательные среды) определяется существенными особенностями сетевых сообществ (*community*) в сравнении с традиционным обществом (*society*).

Информационные технологии обучения могут быть поняты в качестве информационной модели не только определенного предметного, но и педагогического опыта. В таком случае они станут основой современных

средств обучения, решения актуальных педагогических проблем только тогда, когда на их основе будут смоделированы адекватные последним способы деятельности в реальной сетевой среде по усвоению содержания образования, включающего совокупность знаний и навыков, определенный уровень развития познавательных сил и опыт практической деятельности.

В целях реализации данного подхода в БрГУ имени А.С. Пушкина была создана и хорошо зарекомендовала себя электронная обучающая среда «ЭОС».

«ЭОС» представляет собой системно организованную совокупность сетевых коммуникационных технологий, аппаратного, программного и организационного обеспечения, которая позволяет на основе интеграции электронных пособий по конкретным учебным курсам с элементами дистанционного обучения эффективно удовлетворить образовательные потребности студентов в контексте решения педагогических задач. «ЭОС» реализуется на локальной сети университета и подключении к Интернету. «ЭОС» включает учебный материал, аппарат организации усвоения по всем темам курса, средства и технологии сетевых коммуникаций: локальную почтовую систему, позволяющую реализовать дидактически и организационно эффективную систему выполнения студентами учебных поручений и контроля их успеваемости; локальную систему учебных сетевых коммуникаций для решения программных задач преподаваемых курсов. Организованный на удаленном сервере блог служит для поддержания эффективной коммуникации со студентами и их консультирования по учебным вопросам.

Ядро «ЭОС» представляет собой учебно-методический комплекс в виде Web-сайта, размещенного на сервере. Учебный материал – это развернутый иллюстрированный гипертекст. Аппарат усвоения и ориентировки электронного пособия включает: лабораторные задания; перечень практических умений; проектные задания; терминологические словари; учебные, контрольные и диагностические тесты. Студенты имеют возможность работать с учебным материалом, размещенным на сервере университета, в домашних условиях. Задания выполняются в электронной форме. Отчеты с

выполненными работами студенты отсылают преподавателю по электронной почте в виде вложенных файлов. Студент отсылает преподавателю и свою оценку лабораторной работы в соответствии с определенными и обоснованными критериями (сложность, трудность, полезность, увлекательность), а также самооценку своей деятельности по выполнению лабораторной работы. Результаты проверки заданий публикуются на интегрированных в пособие Web-страницах. Существенной чертой учебного курса является широкое использование сетевых технологий в качестве коммуникативной и учебной среды на основе реализации user content generation – одного из фундаментальных принципов Web 2.0, который заключается в активном формировании интернет-ресурсов самими пользователями. Такой подход находит свое выражение в том, что использование сетевых электронных переводных словарей и интернет-сервисов перевода дополняется личным участием студентов в деле развития подобных ресурсов. Так, эффективная оценка использования материалов Википедии невозможна без понимания принципов и технологии их формирования и развития, а это понимание, в свою очередь, формируется только на основе личного опыта участия в жизни вики-сообщества посредством написания и редактирования статей в Википедию.

Очень важен опыт участия студентов в жизни профессиональных сетевых сообществ, соответствующих профилю их образования. Например, незаменимым средством для будущих переводчиков являются переводческие сообщества (Lantra-L, Город переводчиков и др.), где обсуждаются профессиональные проблемы, оказывается взаимопомощь.

На основе информационных технологий создаются наиболее адекватные современным вызовам VLE, которые позволяют реализовать перспективную методологию immersive learning (изучение через погружение). Для организации VLE могут быть использованы не только высокотехнологические образовательные ресурсы (vAcademia), но и общедоступные досуговые виртуальные платформы (World of Warcraft, Blue Mars, Eve, SL). Виртуальный мир здесь представлен лишь контекстом, где отсутствует контент, но

существует набор инструментов, которые предлагают новые возможности. Если скомбинировать это со встроенными структурированными правилами, то получится готовый продукт, посредством которого создатели способны донести пользователям то, что они хотели: будь то VLE или игра. Виртуальные миры делают возможным «обучение действием» в условиях, которые способствуют немедленному практическому применению навыков при выполнении их учебных обязанностей. Возможность проходить симуляцию уровень за уровнем поддерживает постоянный интерес и живую заинтересованность обучаемого в достижении результата. Виртуальные миры имеют многомерные встроенные элементы индивидуальной обратной связи, в то же время мотивируя обучаемого все время проявлять образовательную активность, не ограничивая ее «единственно правильным». Компьютерные симуляции позволяют перейти от квазилинейных курсов, в которых обучающийся просто делает выбор одного из нескольких предложенных вариантов, к многоуровневым сценариям со сложной интригой, когда симуляция становится похожей на приключенческий фильм с выраженным элементом соревновательности. Все это делает досуговые виртуальные среды удобными площадками для создания и апробации инновационного педагогического инструментария моделирования и решения современных образовательных проблем в парадигме *immersive learning*.

Одной из таких сред, которую предполагается задействовать в учебном процессе, является *Second Life (SL)* – виртуальный трехмерный мир компании *LindenLab*. Среди миллионов резидентов *SL* студенты, преподаватели и исследователи десятков учебных заведений мира (Гарвардского и Оксфордского университетов, MIT, Университета Беркли и др.), которые успешно организуют учебный процесс в виртуальном мире. Там же оказывают реальные библиотечные услуги виртуальные филиалы десятков современных библиотек, которые таким образом опробуют принципы *Web 2.0* для библиотечной среды. Многие из них можно найти в *Cybrary City*, некоторые на архипелаге *Second Life*. Для обучающихся важно, что одновременно с доступом

к библиотечным ресурсам они обучаются навыкам взаимодействия с Library 2.0 – новыми инновационными библиотечными сервисами 21 века.

Основной язык Second Life – это английский, однако более половины говорят на других языках. Наиболее распространены немецкий, французский, испанский, китайский, португальский, турецкий и корейский языки, что делает SL уникальной средой изучения иностранного языка. Изучать языки в многоязычном виртуальном мире SL можно самостоятельно, на основе общения с носителями языка или в одной из многочисленных языковых школ. Avatar English, одна из наиболее популярных школ изучения английского языка в SL, предлагает индивидуальные занятия в виртуальных классах с профессиональными, квалифицированными и опытными преподавателями – носителями языка.

Освоение виртуальных образовательных сред требует инновационной педагогики. Поэтому важно, что SL стала не только образовательной, но и уникальной научно-педагогической средой, в которой активно генерируются и воплощаются в жизнь инновационные технологии обучения. С 2007 года в Second Life проводятся ежегодные международные педагогические конференции по работе и образованию в виртуальных мирах – Virtual Worlds Best Practices in Education. В марте 2012 года в Second Life состоялась 5 Международная педагогическая конференция VWBPE-2012.

Теоретическое осмысление практического опыта использования виртуальных образовательных сред происходит и на других площадках. Например, 28-20 ноября 2011 года в Мадриде состоялся Первый European Immersive Education Summit (EIES). В рекомендациях EIES содержится высокая оценка immersive learning и VLE и предложение активно внедрять их в самые различные области как академического, так и иного образования.

18-20 января 2012 года на конференции NexLearn's Immersive Learning University's Conference and Symposium обобщен мировой опыт в области практического применения платформ immersive learning.