

К ВОПРОСУ О ПЕРСПЕКТИВАХ ВНЕДРЕНИЯ НОВЫХ ФОРМ ОБУЧЕНИЯ В ПРАКТИКУ ДИСТАНЦИОННОГО ОБРАЗОВАНИЯ

На наш взгляд одной из главных проблем, тормозящих развитие дистанционного обучения, является недостаточное использование действительно новых возможностей, которые предоставляет сегодняшний уровень развития электронных технологий. Во многих случаях складывается ситуация по типу, когда «в новые мехи хотят влить старое вино» - стереотипно переносят старые формы на новые платформы, например, выкладывают в сеть текстовые или видео файлы обычных лекционных и практических занятий. Даже разбавление этой основной канвы разными модными и современными штучками-гаджетами не меняет устоявшегося стереотипа – формировать дистанционное обучение по образу и подобию аудиторного.

Вместе с тем, электронное обучение дает ряд прекрасных возможностей преодолеть данный стереотип и с успехом использовать весь потенциал взаимодействия человек-компьютер-мировая информационная сеть. Известно, что дети, да и взрослые гораздо быстрее и качественнее усваивают, понимают и запоминают что-либо через игру (важно, чтобы она была им интересна). Поговорите с практически любым современным ребенком – он захлеб и во всех подробностях расскажет вам о любимой компьютерной игрушке, но сразу же затоскует, когда вы заведете с ним речь о школьном уроке. Сейчас дети могут часами искать в интернете информацию о прохождении другими понравившихся игр, искать ответы на возникшие проблемы и сами делиться с пользователями сети секретами мастерства. Но читать с экрана учебный текст, даже разбавленный завлекательными картинками, или слушать учителя...

То есть, если вести речь об электронном обучении, прежде всего, детей и подростков, автор не видит альтернативы использования в качестве главного средства компьютерных обучающих игровых программ. Да, они уже существуют для дошкольников и учеников младших классов (обучения началам чтения, письма, математики и т.д.), но они, опять же, в большинстве своем построены по образцу и подобию аудиторного процесса, просто роль учителя или ментора там выполняет какой-нибудь сказочный персонаж, животное и т.п.

Компьютерные обучающие игры будущего, по нашему мнению, должны создаваться по образцу ролевых игр (RPG англ. role-playing game). В качестве главного персонажа выступает сам обучаемый, а отдельные темы обучения являются т.н. квестами (quest) – заданиями, требующими обязательного выполнения, иначе играть дальше невозможно. Одной из главных особенностей ролевых игр является возможность т.н. «прокачки» героя – главного персонажа, то есть усовершенствования его умений и навыков от начальных до

максимально возможных. За каждое выполненное обучаемым-героем задание-квест он получает очки опыта и его навыки растут. Данная возможность позволяет отказаться от традиционных форм оценки и тестирования знаний и умений обучаемого. Справился с заданием – оценен по достоинству увеличением своих качеств, например, памяти.

Предлагаемая форма электронного обучения, безусловно, нуждается в тщательной проработке и обсуждении. Действительно ли учебная ролевая игра может дать ребенку необходимые навыки и знания? Если обучающий сценарий и оформление игры будет выполнен на высоком уровне, то наш ответ – несомненно и гораздо более качественно, чем традиционные формы обучения, даже облаченные во внешнюю форму дистанционных технологий. П.И. Зинченко [1] еще полвека назад показал важнейшую роль произвольного запоминания для усвоения учебного материала. К сожалению, ни одна из современных метод обучения целенаправленно не использует законов произвольной памяти, благодаря которой мы в основном и учимся! На бытовом уровне принято оценивать ценность знаний с позиции – пригодятся ли они человеку в дальнейшей жизни. И действительно, согласно П.И. Зинченко, мы запоминаем то, что лежит в сфере цели нашей основной деятельности. Да, для произвольной памяти целью является как раз запоминание, но когда хранение информации обесмысливается, например, студент уже сдал зачет, то она быстро и забывается. Если для цели деятельности надо выиграть в компьютерную игру, играющий будет в необходимом порядке запоминать все, что необходимо для достижения подобной цели, то есть будет помнить и знать не ради самого этого предмета памяти и знания, а ради достижения лично важной для себя цели – выиграть. Разветвлённая система обучающих ролевых игр позволит обучаемому усвоить играючи, по крайней мере, базовые знания, умения и навыки, хотя и высшие материи тоже могут постигаться в игровой форме.

Литература

1. Зинченко П.И. Произвольное запоминание и деятельность. М.1961.