

ОБЗОР КОНСТРУКТИВНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ ИННОВАЦИОННОЙ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ТЕХНОЛОГИИ BLENDED LEARNING

А.В. Тихомирова, аспирант, И.А. Петрушко, аспирант

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего профессионально образования «Тверской государственный
университет», г. Тверь*

В статье приводится методическая характеристика синтетической инновационной технологии комбинированного обучения 'Blended Learning' как воплощающей в себе идеи инновационного образования, медиапедагогики, программируемого обучения, профильного профессиональной подготовки, обучения межкультурной коммуникации, обучения в течение жизни, сбалансированного обучения, а также элементы медиа-технологий, online-обучения, автоматизированных систем тестирования знаний и готовности учащегося, квестовых технологий.

Ключевые слова: *Комбинированное обучение, программируемое обучение, коммуникативный квест*

OVERVIEW OF STRUCTURAL ELEMENTS OF INNOVATION PED- AGOGICAL TECHNOLOGIES BLENDED LEARNING

A.V. Tihomirova, I. A. Petrushko

The article presents an outline of structural and methodological elements of complex and synthetic innovative Blended Learning approach in vocational training as embodying the ideas of innovative education, media education, instructional design, intercultural training, lifelong learning, balanced study / training curriculum, as well as accumulating elements of media-learning technology, e-learning, online-learning, automated testing, quest technologies. The humanistic purport of Blended Learning is highlighted.

Key words: *Blended Learning, E-Learning, Communicative Quest*

Сегодня на рынок труда приходит новое поколение работников, которые родились в восьмидесятые и девяностые годы. Система ценностей и взглядов специалистов миллениума сформирована в компьютерную эру и во многом определяется новыми технологиями. Разработка методического багажа учебного курса иностранного языка и делового общения должна вестись с осознанием того, что нынешние люди – активные пользователи мобильных телефонов, интернета, блоггеры социальных сетей и т.д. Поэтому в поисках эффективных инструментов обучения ставка делается на *новые информационные технологии*, которые, с одной стороны, благо-

даря распространению коммуникативных сетей обеспечивают возможность приобретать знания независимо от времени и местонахождения, а с другой, за счет роста *интерактивности средств обучения* позволяют организовывать и осуществлять учебный процесс самостоятельно. Ряд преимуществ информационно-коммуникативных технологий обучения реализуют специально разработанные компьютерные мультимедийные обучающие программы (диски, модули как составные элементы полифункционального учебного комплекта, интерактивные тесты), к которым предъявляются следующие технологические и маркетинговые требования:

- экономия средств и большая отдача;
- повышение эффективности обучения;
- интеграция обучения в производственный процесс;
- гибкость в организации учебного процесса;
- повышение практической ориентации образования;
- адаптация пользователя к новым средствам обучения;
- новое качество использования мультимедийных средств обучения

[3, S. 9].

Делая ставку на презумпцию «цифрового мышления», специалисты все чаще обращаются к разработке интерактивных электронных курсов, в которых органично сочетаются разные виды мультимедийного контента с единым аудиовизуальным образом (медиазнаком, медиатекстом – G. Wazel, M. Hahn, A.B. Федоров, A.B. Онкович [2; 4; 16; 14, с. 67-71]), понятным / доступным нынешнему потребителю [cf. 11, с. 20].

Насколько нам представляется, обозначить основные принципы и тренды в реформировании учебной среды и процесса обучения с использованием персонального компьютера можно согласно следующими критериями:

1.Виртуальное равно реальному

Границы между онлайн и оффлайн миром становятся размытыми, «призрачными». Виртуальность становится искусственным ощущением привычной реальности. Жизнь в двух измерениях – нормальное, привычное состояние. Подобное видение и принятие мира наталкивает на подготовку курсов-симуляторов рабочего пространства, что позволят специально разрабатывать учебную среду, в которой учащийся/обучаемый может на практике эффективно шлифовать умения и компетенции, динамично корректировать свое поведение по мере усложнения целей и задач, сохраняя при этом пользовательскую вовлечённость.

2.Игра равно Обучение

Игра становится не только развлечением, но и инструментом развития и отработки определенных навыков. Геймификация (англ. gamification) среди прочего подразумевает наличие таких связующих элементов как

- внимание пользователя и реакции в реальном времени;
- виртуальные награды, статусы, очки, товары, призы, индикаторы выполнения и т.д.;
- игровое впечатление, способствующее эмоциональной вовлечённости;
- социальное=межпользовательское взаимодействие.

3.Экран равно книга

Информационный дизайн, создаваемый инфографикой вместо слов, визуализацией текста вместо его изложения, способствует быстрому проникновению и эффективной обработке получаемых данных. Слайды, несущие в себе различные виды контента (текстового и графического), в уме пользователя порождают яркий и привлекательный обучающий образ.

4. Самообучение на рабочем месте не уступает по эффективности аудиторному обучению

Работодатели всегда ценят время и средства. Поэтому формат онлайн-обучения / самообучения на рабочем месте, обучения без отрыва от производства, становится актуальным и востребованным на сегодня. Обучающийся дистанционно может строить для себя индивидуальный график обучения, самостоятельно решать, когда и сколько времени уделять на изучение материала. Доступность актуальных учебных материалов, возможность оптимального выбора и контроля над учебным окружением, отсутствие жестких возрастных ограничений, приемлемый темп обучения, спокойная обстановка, широкая мобильность содержания и графика процесса получения знаний в условиях сознательного и добросовестного подхода к обучению положительно воздействуют на психологический климат и результат обучения.

В практику разработки учебных комплектов, программ внедрены десятки элементов ноу-хау технического и методического характера, позволяющие реализовывать перечисленные выше изменения в восприятии и способности к обработке информации. Разработки технологий медиаобразования, online-образования, комбинированного обучения (англ. 'blended learning'), развития идей тьюнингового обучения и тьюнинговых технологий в профессиональной подготовке являют яркие свидетельства успешного применения выше изложенных критериев и ресурсов программируемого обучения иностранному языку и профессиональной межкультурной коммуникации. С предметным образцом учебного Blended Learning-комплекта по немецкому языку и межкультурной деловой коммуникации можно ознакомиться на сайте Тверского государственного университета [10]. Ниже мы кратко отметим наиболее продуктивные тренды в формировании современных программ и технологий в сфере профессионального обучения.

Возникшая на Западе педагогическая концепция программируемого обучения '*Instructional Design*' или кратко 'ID' (также ISD) предполагает

разработку наиболее эффективных, рациональных и комфортных способов, методов и *систем* обучения, которые могут быть использованы в сфере профессиональной и педагогической практики. При этом 'ID' предполагает не просто представления материала, но его тщательную проработку исходя из целей и потребностей обучающегося, четкое прохождение практических заданий, проверку знаний и анализ результатов, направленность на прогресс и усовершенствование знаний. Реализацию обучающей технологии ID в педагогическом процессе связывают с прохождением пяти основных этапов: 1) анализ; 2) планирование; 3) развитие; 4) осуществление; 5) оценка [5].

Использование аудио- и визуальных средств трансляции учебной информации приветствуется в ID, но не они являются ключевыми составляющими обучения. Приоритет отдается содержательной части учебного курса, а также управлению вниманием учащихся и их учебной деятельностью посредством разработки методических средств привлечения и концентрации внимания и формированию мотивации у обучающихся [cf. 5].

Еще более детально и глубоко разработанную синтетическую инновационную модель обучения в современном профессионально ориентированном образовании с использованием интерактивных компьютерных и Internet-технологий представляет собой сегодня т.н. комбинированное / «блендинговое» обучение Blended Learning (англ.), основанное на идее органичного синтеза интересов заказчика и отвечающих им учебного контента, содержания обучения и образовательных технологий.

Комбинированный учебный Blended Learning-курс предполагает учебный процесс, построенный на сочетании электронных обучающих программ в реальном времени и элементов групповых / реже – индивидуальных аудиторных занятий преподавателя с обучаемым. Предусматривается также online-поддержка учащегося, работающего с учебными материалами через Internet на основе определенного сайта и / или обеспечивающего адресный выход за поддержкой в сети CD-ROM.

Blended Learning как комбинированный курс предусматривает наличие и взаимодействие таких режимов обучения и компонентов как:

- очное обучение (face-to-face) - «живой» процесс взаимодействия с группой или фасилитатором;
- самостоятельное обучение (self-study learning) – разнообразие форматов (традиции+новизна), различные способы работы с ресурсами (аудио, визуальные, практические занятия, дискуссии и исследования) влекут повышенный уровень мотивации у обучаемых;
- онлайн обучение (по скайпу, в режиме Интернет-конференции, вебинара).

Заметим, что доля времени, проводимого учащимся за ПК на занятии в рамках комбинированного обучения Blended Learning в среднем варьируется в пределах от 35% до 80%. Превышение последнего рубежа

позволяет утверждать о компьютерном / электронном обучении (англ. e-learning) или об online-обучении, соответствующим уже другому жанру учебной коммуникации и подчиняющимся его законам. В рамках Blended Learning-курса доля времени, проводимого учащимися за компьютером, на разных занятиях не непременно будет той же по объему. Здесь слово остается за учителем / тьютором, принимающим решение о том, успешное освоение каких учебных тем требует расширенного использования компьютеров (например, освоение жанров и соответствующих шаблонов деловой корреспонденции), даже осуществления переписки учащихся между собой и с преподавателем по сети, а каких – живого общения, эмоциональной дискуссии, проявления пластической культуры, прочих компонентов невербальной семиотики. Также весьма важным компонентом обучения выступает *критическая рефлексия*, выступающая на первый план, например, при оценке меры успешности демонстрационных учебных действий. Рефлексия может содержаться в организации решения учебной задачи в «упакованном» виде [6, с. 382], а может актуализоваться в ходе коллективного обсуждения в аудитории группами учащихся.

Подчернем, что академическая компонента разрабатываемых учебных программ сегодня взаимодействует с такими маркетинговыми аттракторами как специализированная групповая направленность, эвристичная игровая форма, привлекательный дизайн, читабельность, актуальность и занимательность изучаемого учебного материала («текстов-заготовок» [12]), возможность дистанционного освоения элементов учебной программы, активные элементы online-поддержки.

Программы ‘blended learning’ используют современные телекоммуникационные технологии для оперативного и своевременного проведения учебных занятий в любом месте и в любое время. Однако не следует забывать, что в программах ‘blended learning’ обучения дигитальные технологии (в частности, электронные учебные курсы) являются лишь частью более глобального подхода. В рамках означенной обучающей технологии запрограммированные упражнения сочетаются с интерпретационными и креативными заданиями, разбором кейсов, составлением диалогов, написанием сочинений, эссе, упражнениями на аргументацию на изучаемом языке и в рамках постигаемой иноязычной целевой культуры общения. В этой связи возрастает роль учителя как организатора, инициатора, каузатора, модератора учебного общения [13; 15]. Поэтому не стоит наивно полагать, что для полноценного введения в учебный процесс Blended Learning-курса достаточно провести в учебную аудиторию Internet, купить компьютеры и интерактивный экран с проектором. Самая существенная роль в успешности означенной инновационной комбинированной технологии принадлежит людям, субъектам учебного процесса – методически и психологически подготовленному преподавателю, ответственному и дисциплинированному учащемуся [8]. Следовательно, сами дигитальные компоненты

(и приведенные в цифровую форму учебные материалы) в составе программы обучения не являются единственным источником и способом получения знаний. В рамках более глобального обучающего процесса они должны рассматриваться в качестве управляемого модифицируемого составляющего элемента учебной коммуникации.

В качестве одной из интегрируемых в состав комплексного комбинированного учебного Blended Learning-курса компонент и технологий обучения по праву выступает квестовая технология, восходящая к ансамблю методических идей Берни Доджа [1]. Идеолог означенной технологии выделил ряд поджанров, многие из которых известны под названием Веб-квеста (англ. Web-Quest), предполагающего расширение ресурсной базы интеллектуального поиска за счет привлечения материалов из сети Internet. Но уже сами отцы-основатели квестовых технологий отмечали возможность работы учителя в рамках пропагандируемой обучающей технологии и на основе ограниченного набора ресурсов, домашних заготовок, без обращения к дополнительным данным мировой информационной паутины. Отсюда проистекает идея интенсивных квестовых технологий. К последним (как впрочем, при необходимости, и к синтетическим «интенсивно-экстенсивным») можно отнести инновационную обучающую технологию CQ – коммуникативного квеста.

Согласно условиям коммуникативного квеста, в фокусе рассмотрения располагается *алгоритм успешного решения коммуникативной задачи*, определяющий успешность разработки мозаики языковых средств и выбора учащимся продуктивных речевых тактик, ходов, шагов, стилистического регистра. Собственно ноу-хау, алгоритм успешного профессионального и повседневного общения и составляет содержание обучения в пределах коммуникативного квеста как методического подхода [cf.7]. Привлечение дополнительных веб-ресурсов, в том числе справочных материалов при прохождении коммуникативного квеста не является основной мерой оценки успешного коммуникативного действия. В то же время в ходе выполнения веб-квеста в компьютерном классе или при дистанционном обучении учащихся на дому или в офисе могут использоваться соответствующие преимущества сетевых технологий.

Коммуникативный квест аккумулирует, распределяет и катализирует элементы многих знаний и компетенций. Источники нахождения ключей к успешному прохождению квеста черпаются учащимся из пред-текста (опыта объяснений, демонстраций предметных образцов и т. п.), из понимания коммуникативной и учебной задачи, из стихии открытия — из разноголосицы альтернативных эвристических подходов к решению задачи. При необходимости квест снабжается подсказками (англ. ‘tips’), но в рамках *комбинированного обучения* предпочтительна опция возврата на предыдущий уровень или к определенному модулю обучения, содержащего необходимые кванты учебной информации. В прохождении коммуникатив-

ного квеста выделяются следующие базовые шаги: (1) коммуникативное действие; (2) ответное действие; (3) рефлексия над источниками и средствами (не)успешности состоявшейся интеракции; (4) «открытие»; (5) прогресс; (6) переход к следующей операции [9, с. 48].

В заключение мы хотим подчеркнуть открытость и неисчерпанность Blended Learning-технологии обучения языкам и общению в интеркультурном и профессиональном контекстах, установку на здоровье, берегающий/ антистрессовый режим обучения, широкое привлечение лучших достижений методик и технологий различного происхождения и диапазона эффективности, соответствие современной техногенной информационной среде и широкий учет потребностей учащихся в учебной информации, демократичность и насыщенность учебной коммуникации. Перспективность инновационного комбинированного обучения в жанре 'Blended Learning' видится нам прежде всего в означенной выше *педагогической платформе* общего плана, гарантирующей устойчивость к изменениям трендов в методике преподавания, их расширению, усложнению, поляризации и синтезу. Полагаем, что означенное обстоятельство должно быть признано существенным не только с сугубо гуманитарных позиций, но также и с точки зрения планируемых инвестиций государства в крупные образовательные проекты.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1.Dodge, Bernie. WebQuest//en.wikipedia.org/wiki/Bernie_Dodge – last modified on 12/04/2012.
- 2.Hahn M. // Das multimediale Sprachübungs- und Informationsprogramm Deutsch/Finnisch zur Werbesprache im Kontext von Materialien zum Fernsprachenlernen in Beruf und Praxis // Эффективность преподавания иностранных языков в межкультурном пространстве / Международный сб. научных трудов / Под ред. Н.А. Коминой, А.А. Богатырёва, С.В. Крестинского. – Тверь: Твер. гос. ун-т, 2011. – С. 117-120.
- 3.Ross, Ernst: Fremdsprachenlernen mit dem Computer – Neue Möglichkeiten zur Förderung von Fremdsprachenkenntnissen für den Beruf? // Rüschhoff, Bernd / Wolf, Dieter (Hg.). Fremdsprachenlernen mit dem Computer. W. Bertelsmann Verlag, Bielefeld 1997. – S. 9.
- 4.Wazel, G.: Interkulturelle Landeskunde via CD-ROM und Telekommunikation // Blei, D./Zeuner, U. (Hrsgb.): Theorie und Praxis interkultureller Landeskunde im Deutschen als Fremdsprache. Reihe Fremdsprachen in Lehre und Forschung 21, AKS-Verlag, Bochum, 1998. – S. 89– 104.
- 5.What Is Instructional Design - Positions open in your area. - [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.answers.com/topic/instructional-design> (Заглавие с экрана). - Last visited 1/03/2014.
- 6.Богатырёв А., Богатырёва О., Тихомирова А. Баланс интерпретационного и демонстрационного подходов в обучении стандартам социально приемлемого профессионального общения (на материале германских языков в сопоставлении с русским) // Мова і Культура (Науковий журнал). – Київ.: Видавничий дім Дмитра Бураго, 2013. – Вип. 16. – Т. VI (168). – С. 378-387.

7. Богатырёв А.А., Комина Н.А., Крестинский С.В., Тихомирова А.В. Методологические и методические аспекты разработки инновационного курса немецкого языка для делового интеркультурного общения // Международный сборник научных трудов, посвященный году Германии в России: Естественные и гуманитарные науки – устойчивому развитию общества /Московское общество испытателей природы (Россия) – Международный университет общественного развития (Германия). – М.: Альтекс, 2012. – С. 26-36.

8. Богатырёв А.А., Крестинский С.В. Вебинар ‘Typisch deutsch?’ как элемент инновационного учебного курса немецкого языка в сфере межкультурной деловой коммуникации// Традиции и новации в профессиональной подготовке и деятельности педагога: Материалы Всероссийской научно-практической конференции. – Тверь: ТвГУ, 2013. – Вып. 12. – Часть II. – С. 56-62.

9. Богатырёв А.А., Тихомирова А.В. Коммуникативный квест как микро- и макрожанр учебного лингвистического дискурса: Bogatyrev Andrey Anatolievich, Tikhomirova Anastasiya Vladimirovna. *Communicative Quest (CQ) as a micro-genre and as a macro-genre of blended learning discourse* // 4th International Scientific Conference “European Applied Sciences: modern approaches in scientific researches”: Papers of the 4th International Scientific Conference. July 8–9, 2013. Stuttgart, Germany. – pp. 46-48.

10. Вацель Г., Хан М., Крестинский Ст. В., Крестинский И.С., Супонев Н.П., Медведева О.Н., Комина Н.А., Богатырёв А.А. Межкультурная деловая коммуникация. Россия – Германия: Blended Learning Kurs ©ТвГУ, © Институт межкультурной коммуникации (ИК e.V (Рег. Св-во «ИНФОРМРЕГИСТР» № 31814). – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://gk-dru.tversu.ru/> - Last visited 01/03/2014.

11. Воевода Е.В. Использование мультимедиа технологий в профессиональной языковой подготовке специалиста-международника. – М.: МГУП, 2009. – 146 с.

12. Комина Н.А. Организационный дискурс в учебной ситуации: монография. – М.: Институт языкознания РАН, Тверской государственный университет, 2004. – 188с.

13. Комина Н.А., Богатырёва О.П. Поэтика каузативного начала в институциональном учебном дискурсе и понятие комбинированного обучения языку // Вестник Тверского государственного университета. Серия: Филология. 2013. - № 1. – С. 252-258.

14. Медиапедагогика – Медиаобразование – Медиадидактика // Богатырёв А.А., Богатырёва О.П., Крестинский С.В., Крестинский И.С., Комина Н.А., Тихомирова А.В.. Понятийно-терминологический тезаурус интегративной дидактической коммуникативной модели обучения современным языкам: Россия – Германия. Учебное пособие для студентов и аспирантов (Электронная версия 01.0). – Тверь: ТвГУ, 2013. – (80 с.) – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://gk-dru.tversu.ru/ru/wiki/Thesaurus.pdf> - С. 67-71.

15. Тихомирова А.В. Коммуникативный квест как прообраз современной учебной программы по иностранному языку в неязыковом вузе // XL Международная научно-практическая конференция "Проблемы современной педагогики в контексте развития международных образовательных стандартов" 30 января – 5 февраля 2013г. Одесса 2013г. - [Электронный ресурс]. – Режим доступа: в архиве <http://gisap.eu/user/6065>; полностью: <http://gisap.eu/node/18922> - Last visited 1/03/2014.

16. Федоров, А.В. Тенденции развития светского и теологического медиаобразования в России и за рубежом / А.В. Федоров, А.В. Онкович, А.А. Левицкая. – Таганрог: Изд-во Таганрог. гос. пед. университета им. А.П.Чехова, 2013. – 308 с.