

ІНФОРМАЦІЙНИЙ БЮЛЕТЕНЬ

№ 3, 2016



Інститут інформаційних технологій і
засобів навчання НАПН України

Відділ компаративістики
інформаційно-освітніх інновацій

ЕЛЕКТРОННІ ОСВІТНІ РЕСУРСИ КОМП'ЮТЕРНО ОРІЄНТОВАНОГО НАВЧАЛЬНОГО СЕРЕДОВИЩА В УМОВАХ ПОЛКУЛЬТУРНОЇ ОСВІТИ УЧНІВ [1]

В “Положенні про електронні освітні ресурси” зазначено, що під електронними освітніми ресурсами (ЕОР) розуміють навчальні, наукові, інформаційні, довідкові матеріали та засоби, розроблені в електронній формі та представлені на носіях будь-якого типу або розміщені у комп'ютерних мережах, які відтворюються за допомогою електронних цифрових технічних засобів і необхідні для ефективної організації навчально-виховного процесу, в частині, що стосується його наповнення якісними навчально-методичними матеріалами [2].

ЕОР – це вид засобів освітньої діяльності (навчання та ін.), які існують в електронній формі, розміщуються і подаються в освітніх системах на запам'ятовуючих пристроях електронних даних, є сукупністю електронних інформаційних об'єктів (документів, документованих відомостей та інструкцій, інформаційних матеріалів, процесуальних моделей та ін.). ЕОР відображують змістовно-технологічні компоненти освітніх методичних систем, формують предметно-інформаційні складові освітнього середовища (закритого і відкритого), утворюють наповнення освітніх електронних інформаційних систем, призначені для різнобічного цілеспрямованого використання учасниками освітнього процесу з метою інформаційно-процесуальної підтримки навчальної, наукової та управлінської діяльності, інформаційного забезпечення функціонування та розвитку освітніх систем. Електронні ресурси навчального призначення (ЕРНП) – це сукупність ЕОР, що застосовуються для інформаційно-процесуального забезпечення виконання дидактичних завдань (або їх фрагментів), спрямовані на реалізацію навчальної функції системи освіти [3].

Використання інструментів Web 2.0

Web 2.0 – термін, що відноситься до групи нових Інтернет-додатків, які сприяють використанню сервісів Інтернет для створення відомостей і даних в електронному вигляді та відкритому доступі в мережі Інтернет. Вони охоплюють [4]:

- соціальні мережі (*Social networking*), що забезпечують можливість створення і побудова онлайн-відносин учасників навчального процесу (наприклад, Facebook – www.facebook.com, LinkedIn – www.linkedin.com та ін.);
- взаємозалежні контенти (*Tagging content*), що пов'язані між собою за змістом (наприклад, сервіси Web 2.0 та ін.);
- соціальні закладки (*Social bookmarking*), що забезпечують функціональність для фізичних осіб та зберігання і посилання на ресурси в Інтернеті (наприклад, www.delicious.com, www.diigo.com та ін.);
- файлообмінники (*File-sharing*), що підтримують створення, зберігання та / або спільне використання файлів усіх форматів учасниками навчального процесу (наприклад, сайти для обміну відеозаписами таких, як YouTube – www.youtube.com та Vimeo – www.vimeo.com; сайти для обміну зображеннями, як Flickr – www.flickr.com і Photobucket – www.photobucket.com; сайти для створення та обміну презентаціями, як Slideshare – www.slideshare.com і Prezi – www.prezi.com; сайти для обміну

ІНФОРМАЦІЙНИЙ БЮЛЕТЕНЬ

№ 3, 2016

скрінкастами учасників навчання, як Screencast.com – www.screencast.com і ScreenToaster – www.screentoaster.com);

- інструменти для спілкування (*Communicating with others*), що дозволяють обмінюватися миттєвими повідомленнями, наприклад, чати, електронна пошта, форуми та ін. (наприклад, Skype – www.skype.net, Dimdim – www.dimdim.com, Yahoo Mail – mail.yahoo.com);

- інструменти для співпраці у навчальному процесі (*Collaborating with others*), що дозволяють активно та мобільно обмінюватися повідомленнями (наприклад, *Bubbl.us* – www.bubbl.us, *Wetpaint* – www.wetpaint.com, *Etherpad* – www.etherpad.com, *Udutu* – www.udutu.com);

- блоги (*Blogging*), що забезпечують підтримку у проведенні навчальних проєктів, обмін матеріалами та їх коментування учасниками навчання, регулярне повідомлення новин, даних та інструкцій (наприклад, *WordPress* – www.wordpress.com, *Google Blogger* – www.blogger.com);

- подкасти (*Podcasting*), що дозволяють розміщувати аудіо- та відеоматеріали для підтримки навчального процесу у вільному доступі в мережі (наприклад, *Itunes* – www.apple.com/itunes, *Audacity* – audacity.sourceforge.net);

- RSS-канали (*RSS feeds*), які дозволяють користувачам підписатися на блоги, новини, подкасти та інші канали, щоб тримають у курсі нових дій і кроків у процесі навчання (наприклад, *Bloglines* – www.bloglines.com);

- мікро-блоги (*Micro-blogging*), що дозволяють користувачам відправляти, отримувати і відповідати на короткі повідомлення відповідно до певних кроків та подій, що відбуваються у процесі навчання, в їх мережі (наприклад, *Twitter* – www.twitter.com).

ЕОР віртуальних навчальних спільнот

КОНС відкриває кордони спілкування та створює додаткові можливості для навчання, створює платформу для появи різноманіття віртуальних спільнот, у яких беруть участь всі учасники навчально-виховного процесу. Слід розглядати віртуальну навчальну спільноту (англ., *virtual learning communities; online learning communities*) як соціальне об'єднання осіб у віртуальному просторі мережі Інтернет, які мають спільні навчальні цілі, завдання, потреби та інтереси, які беруть участь в спільному обговоренні та вирішенні навчальних завдань на основі власного досвіду. За типом віртуальні навчальні спільноти поділяються на локальні та глобальні. Вони можуть різнитись за кількістю учасників, віком, статтю, рівнем освіти, культурними уподобаннями та ідентичністю, релігійним віросповіданням, а також громадянством. Навчання в них відбувається за допомогою різних форм навчальної та комунікативної взаємодії, обміну відомостями та даними, знаннями та досвідом, створенням та/або обміном навчальними матеріалами.

В рамках проєкту Європейської Комісії “Педагогічні інновації в нових навчальних спільнотах, працюючих за сприяння ІКТ” (англ., *Pedagogical Innovations in New ICT-facilitated Learning Communities*) [5], який був реалізований протягом 2008 – 2009 років, дослідниками визначено чотири основні категорії віртуальних навчальних спільнот та подано типи мотивації участі в них учасників.

Спільноти, керовані організаціями (англ., *organization-driven communities*), до яких відносяться он-лайн спільноти, створені освітніми установами, на робочих місцях. Наприклад, CEDDET (<http://www.CEDDET.org>) - мережа латиноамериканських експертів з питань громадського управління, які підтримують програми навчання впродовж життя; eTwinning (<http://www.etwinning.net/it/pub/index.htm>) – мережа міжнародних освітніх проєктів для ЗНЗ, спрямована на зміцнення співпраці серед європейських шкіл за допомогою ІКТ; European Schoolnet (<http://www.eun.org>), myEurope (<http://www.my-europe.org>) та ін.

Спільноти, керовані виробництвом (англ., *production-driven communities*), в яких відбувається навчання, взаємодія та переговори з іншими колегами по виробництву. Наприклад, Il Cantiere (http://biasco.ch/wiki/index.php5?title=Pagina_principale), яка призначена для тих, хто працює та займається експериментами у виробництві відеопродукції; Вікіпедія; відкриті ресурси програмного забезпечення для керування контентом спільнот, зокрема, сховища та ін.

ІНФОРМАЦІЙНИЙ БЮЛЕТЕНЬ

№ 3, 2016

Спільноти, керовані темою (англ., *topic-driven communities*), в яких відбувається поширення досвіду, вирішення освітніх проблем (RezEd <http://www.RezEd.org/>, TappedIn <http://TappedIn.org/TappedIn/>, Microbiology Forum <http://www.microbiologyforum.org/>, Englishforums <http://www.englishforums.com/>, Bookcrossing <http://www.bookcrossing.com/>), медичних проблем (Tudiabetes <http://tudiabetes.com/>), проблем, пов'язаних з належністю до сексуальних меншин (GayTV <http://www.gay.tv/>) і релігійним віросповіданням (Muxlim <http://muxlim.com/>).

Спільноти, керовані соціумом (англ., *socially-driven communities*), які представлені сайтами соціальних мереж, ігрових спільнот. Прикладом такої спільноти є Experience Project (<http://www.experienceproject.com>), користувачі якої діляться своїм досвідом з різних життєвих питань.

Для життя та спілкування в полікультурному суспільстві особливо важливим є знання іноземних мов. Віртуальні навчальні спільноти відіграють значну роль у перетворенні процесу вивчення іноземних мов з традиційного академічного на інтерактивний. Існує велика кількість віртуальних спільнот для вивчення іноземних мов, серед них: Englishforums (<http://www.englishforums.com>), Busuu.com (<http://www.busuu.com>), Livemocha (<http://www.livemocha.com>), LinguaLeo (www.lingualeo.ru), Myngle (<http://www.myngle.com>) та ін. Частина з них пропонує вивчення лише англійської мови, яка є однією з найбільш розповсюджених в світі, а інші – спрямовані на вивчення різних мов.

Навчальні електронні комплекси

Одним з найбільш ефективних засобів формування полікультурної компетентності є метод “культурного асимілятора” (англ., *Culture Assimilator*) [6]. “Культурні асимілятори” представляють собою навчальний комплекс, який включає: стислі описи ситуацій, де існує проблема культурної адаптації або проблема, пов'язана з культурним різноманіттям між двома взаємодіючими представниками різних культур; чотири варіанти інтерпретації поведінки діючих персонажів; пояснення до кожної інтерпретації, які передбачають обговорення та визначення найбільш відповідного варіанту відповіді. Під час викладання багатьох предметів можна створити й змоделювати проблемні ситуації з реального життя для “культурного асимілятора” за допомогою комп'ютерних програм. В 2000 році фінським вченим К. Корхоненом було розроблено та впроваджено у навчальний процес студентів-бакалаврів “культурний асимілятор” у вигляді веб-додатків, який має назву “Такий же, але інший” (англ., *The Same but Different*) [7].

Фільми

Для демонстрації учням обраного аспекту культури можуть використовуватися окремі сюжети з художніх фільмів, наприклад, “Танці з вівками”, “Колір страху”, “Сім років в Тибеті”, “Моє велике грецьке весілля” та ін.; для дискусійних питань – навчальні відео, які пропонуються у вільному доступі в мережі Інтернет, наприклад, “Гоблін” (“Gobblyne” <http://www.youtube.com/watch?v=v6BRz-kJ2Zw&feature=dir>); “Навчаємось жити разом” (“Learning to Live Together” <http://www.youtube.com/watch?v=IxaEmzSyC7Q>).

Звернемо увагу на фільми, присвячені питанням громадянських прав, які можна демонструвати учням: “Мартін Лютер Кінг” (“Martin Luther King, Jr. Speeches” <http://search.eb.com/blackhistory/micro/321/84.html> - відео витяги з деяких відомих промов Л. Кінга); “Мужність піклування” (“Courage to Care” <http://www.product-finder.net/adl/Courage-to-Care.html> - історія “рятувальників” під час Голокосту, методичні вказівки для вчителів); “Історія Даниеля” (“Daniel’s Story” <http://www.usmmm.org/education/foreducators/resource/rtecfamguidedc.pdf> базується на виставці Музея пам'яті Голокосту; простежує історію Данила, молодого єврейського хлопчика в Німеччині, ескалацію антисемітизму, що веде до Голокосту; включає методичні вказівки для проведення дискусій); “Острів Надії/Острів сліз” (“Island of Hope/Island of Tears” <http://www.pbs.org/kbyu/ancestors/records/immigration/> - досліджує досвід іммігрантів Елліс-Айленд).

Для вчителів пропонуються навчально-методичні фільми, наприклад: “Роль та цілі полікультурної освіти” (“The role and objectives of intercultural education (UNESCO)” <https://www.youtube.com/watch?v=dUd5Vg5H-2A>); “Все, що ти завжди хочеш знати стосовно культури” (“Everything you always wanted to know about culture” <https://www.youtube.com/watch?v=FaOJ71czAGQ>);

ІНФОРМАЦІЙНИЙ БЮЛЕТЕНЬ

№ 3, 2016

“Рівень полікультурної освіти” (“The level of Multicultural Education” <http://www.youtube.com/watch?v=NIvmbFKIXvE>); “Полікультурна освіта” (“Intercultural Education” <https://www.youtube.com/watch?v=W3hqIBC7YA4>) та ін.

Тематичні сайти

Електронні сторінки, які розміщені у мережі Інтернет, створюються організаціями, проектами та окремими людьми, а також спільнотами, можуть бути присвяченими різним темам, що охоплюють культурне різноманіття та спрямовані на донесення інформації та на спілкування у полікультурному соціумі. Такі сайти можуть бути використані педагогом для формування полікультурної компетентності учнів. Цікавими для вчителя можуть бути приклади ресурсів, тематика яких охоплює:

Запобігання стереотипам і упередженням. Сайт, присвячений шкільним соціальним дослідженням (Social Studies School Service <http://www.socialstudies.com/>) – пропонує широкий вибір книг та відео з теми полікультурності, подолання стереотипів, запобігання упередженням, вирішення конфліктів.

Знайомство з традиціями різних культур. Представлено казки Європи (A Europe of Tales <http://www.europeoftales.net/>) – колекція ілюстрованих казок та легенд різних регіонів Європи з виховним спрямуванням.

Наочні матеріали щодо різних культур. Співробітники сиракузької культури (Syracuse Cultural Workers <http://www.syraculturalworkers.com/>) пропонують полікультурні календарі, постери, сувеніри. Організація Національна конференція для громади та юстиції П'ємонт Тріади (National Conference for Community and Justice of the Piedmont Triad (NCCJ) <http://nccjtriad.org/aboutus/index.php>) – видає щорічні календарі до національних та релігійних свят. Дитячий Фонд Організації Об'єднаних Націй (United Nations Children's Fund (UNICEF) <http://www.unicef.org/>) містить низку навчально-методичних матеріалів, пропонує полікультурні вітальні картки та пам'ятні сувеніри.

Навчально-методичні матеріали для вчителів з полікультурної освіти. Інформаційно-ресурсний центр “Сальто-Молодь” (SALTO-YOUTH <http://www.salto-youth.net/>) пропонує навчально-методичні матеріали для різних тренінгів з полікультурної освіти. Сайт “Навчання толерантності” (Teaching Tolerance <http://www.tolerance.org/teach/>) надають вільний доступ вчителям до відео, постерів, навчально-методичних матеріалів на теми захисту прав людини, загальнолюдських цінностей, протистояння насильству та ненависті. Стенфордська програма з міжнародної та культурної освіти (Stanford Program on International and Cross-Cultural Education <http://spice.stanford.edu/>) пропонує навчальні матеріали та плани уроків для розвитку полікультурного розуміння для учнів 6-12-х класів. Європейська школа тренінгового освітнього курсу (European School Education Training Course www.ncrcl.ac.uk/eset) пропонує розроблені навчальні модулі з літератури, мови, культури, перелік корисних навчальних ресурсів, щоб знайти інформацію про культуру кожної європейської країни. Сайт Ради Європи (Council of Europe <http://eucb.coe.int/compass/>) пропонує навчальні матеріали з вивчення прав людини та демократичного громадянства, наприклад, “Компас”, “Компасіто” та ін.

Он-лайн ігри

До навчальних он-лайн ігор відносяться так звані симуляційні ігри. Симуляційні ігри відтворюють реалістичні ситуації, в яких учень здатний маніпулювати різними змінними та приймати рішення, які визначатимуть результат. Наведемо приклади симуляційних ігор, що спрямовані на полікультурне спілкування.

Ігри “Друге життя” (“SecondLife”) та “Друге життя підлітка” (“Teen SecondLife”) представляють Інтернет орієнтований віртуальний світ, в якому учні взаємодіють один з одним через аватари для знайомства, спілкування, участі в індивідуальних і групових заходах, покупки речей та отримання послуг один від одного, вирішення проблем, які виникають в полікультурному суспільстві [8].

“MINORIA-MAJORIA” орієнтована на економічних відносини, в яких одна людина або група людей є багатшими, ніж інші [8].

У “BAFA BAFA” гравці діляться на групи альфанців і бетанців, кожна група має свою власну унікальну культуру, невербальну мову, способи зв'язку [8].

ІНФОРМАЦІЙНИЙ БЮЛЕТЕНЬ

№ 3, 2016

В грі “BARNGA” учні мають можливість знайти нові рішення незаниханих проблем, викликаних невербальною комунікацією, в цьому є її схожість з грою “BAFA BAFA” [8].

У “Цивілізації” (“Civilization” <http://gamer-info.com/game/civilization-online/>) гравець виступає в ролі лідера певної цивілізації (нації), що веде свій народ від кам'яних знарядь неоліту до космічних кораблів близького майбутнього. Гра, що послідовно дозволяє гравцеві провести цивілізацію під своїм керівництвом від 4000 до н.е. до 2050 року, розвиваючи науку та культуру, засновуючи міста та колонії, будуючи шляхи та чудеса світу, ведучи війни та дипломатичні перемовини. В грі представлено 7 релігій та культур: буддизм, індуїзм, іслам, іудаїзм, конфуціанство, таоїзм, християнство. Гра існує на 10-ти мовах: англійській, іспанській, французькій, німецькій, італійській, китайській, російській, японській, польській та фінській.

Слід зазначити, що ресурси он-лайн ігор вчитель має використовувати виважено, орієнтуючись на важливість того, що деякі учні схильні до перевантаження свого часу на користь комп'ютерних ігор. Також слід врахувати й те, що певні он-лайн ігри можуть бути загрозою для учнів щодо формування їхньої поведінки у реальному житті. Обговорюючи з учнями он-лайн ігри, вчитель, перш за все повинен визначити їхнє ставлення до того, як відбувається взаємодія у грі, їхня оцінка подій гри тощо.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Іванюк І. В. Використання електронних освітніх ресурсів комп'ютерно орієнтованого навчального середовища в умовах полікультурної освіти учнів: методичні рекомендації / І. В. Іванюк. – Дрогобич: Видавничий відділ Дрогобицького державного педагогічного університету імені І. Франка, 2016. – 60 с.

2. Наказ Міністерства освіти і науки, сім'ї та молоді України 01.10.2012. №1060 Про затвердження Положення про електронні освітні ресурси [Електронний ресурс]: затверджено– Режим доступу: <http://zakon5.rada.gov.ua/laws/show/z1695-12> - Назва з екрану.

3. Гуржій А. М. Електронні освітні ресурси як основа сучасного навчального середовища загальноосвітніх навчальних закладів / А. М. Гуржій, В. В. Лапінський // Інформаційні технології в освіті. - 2013. - № 15. - С. 30-37.

4. Сороко Н. В. Використання Веб-технологій у професійній діяльності вчителів філологічної спеціальності/ Н. В. Сороко //Комп'ютер у школі та сім'ї. - 2014. - № 1 (113). - С. 33-38.

5. Pedagogical Innovation in New Learning Communities [Електронний ресурс]: An In-depth Study of Twelve Online Learning Communities / S. Aceto, C. Dondi, P. Marzotto. — 2010. — Режим доступу: <ftp://ftp.jrc.es/pub/EURdoc/JRC59474.pdf> - Назва з екрану.

6. Culture Assimilator. The Centre for Learning and Teaching University of Brighton [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://staffcentral.brighton.ac.uk/clt/international/3eCultureAssimilator.html> - Назва з екрану.

7. Korhonen K. Intercultural Competence as Part of Professional Qualifications. [Електронний ресурс]: A Training Experiment with Bachelor of Engineering Students / Kasu Korhonen / – University of Jyväskylä, 2002. – 228 p. – Режим доступу: <https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/13222/9513912930.pdf?sequence=1> - Назва з екрану.

8. Wiggins B. E. Toward a Model for Intercultural Communication in Simulations / B. E. Wiggins // The SAGE Simulation & Gaming. – 2012. - № 43 (4). – Pp.550 – 572.

Матеріал підготувала: Іванюк І.В., науковий співробітник



Адреса: Україна, 04060, м. Київ, вул. Максима Берлінського, 9
тел./факс: (044) 440-96-27

<http://iitlt.gov.ua> e-mail: iitlt@iitlt.gov.ua