

Л.В. Молчанова
ДИДАКТИЧЕСКИЕ ПРИНЦИПЫ РАБОТЫ С ВИРТУАЛЬНЫМИ
СРЕДСТВАМИ ИНФОРМАЦИИ В УНИВЕРСИТЕТЕ

© 2001 г. Л.В. Молчанова

Воронежский государственный университет

Перешагнув в XXI век, люди образования, даже самые консервативные, осознают необходимость применения компьютера и Internet для извлечения информации и внедрения ее в учебный процесс. Однако данный процесс происходит в большинстве случаев неорганизованно и хаотично. Лишь немногие преподаватели университета применяют компьютер и Internet в обучающих целях и являются в этом смысле пионерами в этой области приложения знаний, тогда как во многих странах Европы (например, в Германии) и мира (США) проблемой разработки методики и дидактики новых средств информации, коим является Internet, занимаются уже не один год. В Германии хорошо разработана тема “Применение компьютера в школах” [1]. Есть интересные публикации по проблемам компьютерной дидактики (Computerdidaktik) и ее внедрении в университетское образование [2; 3; 4; 5; 6].

Тот факт, что доступ во “всемирную паутину” россияне получили сравнительно недавно, объясняет, наверное, несмелое, нечастое, а порой и неумелое использование ее безграничных возможностей в обучающих целях. Еще одной серьезной преградой на пути внедрения новейших виртуальных средств информации в структуру высшего образования является недостаточная разработка методики и дидактики применения компьютера и Internet при обучении в университете.

Шагая в ногу со временем и в чем-то, конечно, отдавая дань модным современным средствам обучения, мы не должны забывать об основной цели высшего образования, которую можно сформулировать так: *Получение не только солидных профессиональных знаний и умений, но и воспитание способностей самостоятель-*

ной обработки проблем, связанных с профессиональным знанием и образованием.

Работа с виртуальными средствами информации при условии ее дидактизации призвана как раз развивать самостоятельность студентов в учебном процессе. Однако при пропаганде виртуальных обучающих средств не нужно забывать, что основу университетского образования составляют классические обучающие и контролируемые формы, такие как лекция, семинар, практические и лабораторные занятия, курсовые работы. Проблема на сегодняшний день формулируется так: *Как данные прототипы университетского обучения подкрепить виртуальными? Отсюда вытекает важный вопрос дидактики: Каким образом можно посредством ресурсов Internet, в первую очередь языком программирования HTML 4.0 и Java, создать виртуальное обучающее пространство, которое разумно дополнит вышеназванные классические формы обучения и контроля?*

Ответ на данные вопросы призваны дать компьютерная дидактика и дидактика Internet. Термины звучит несколько непривычно, действительно, это кальки с немецкого Computerdidaktik и Internetdidaktik. Определения данных понятий не устоялись пока еще ни в общей дидактике, ни тем более в педагогике и методике. Простой и понятной кажется дефиниция компьютерной дидактики Андреаса Й. Фляйшмана:

Компьютерная дидактика – часть дидактики, занимающаяся проблемами процессов обучения, темой изучения которых является компьютер и его применение, и эта тема изучается таким образом, что обучающийся имеет возможность самостоятельной работы на компьютере [6].

Стоит заметить, что о компьютерной дидактике можно говорить не во всех случаях применения компьютера на занятиях. Например, доклады на компьютерные темы, когда сам компьютер не является средством обучения, или вспомогательные, а также демонстрационные функции компьютера.

А.Й. Фляйшман относит к типичным следующие проблемы компьютерной дидактики:

- 1) ориентация на компьютер не дает возможности “драматургии” (Dramaturgie) занятия, т.е. варьирования рабочих и социальных форм;
- 2) индивидуальная работа за аппаратом не позволяет, как на обычных семинарах, использовать потенциал групповой динамики;
- 3) обучающиеся испытывают определенный страх перед компьютером, скованы и редко бывают эмоционально раскрепощены [6].

Действительно, с такими проблемами сталкиваются как преподаватели, начинающие применять виртуальные средства в процессе обучения, так и начинающие участвовать в этом процессе студенты. На самом деле данные ошибки можно избежать, если при планировании такого рода занятий учитывать и уметь сочетать следующие формы работы:

- а) индивидуальная работа за компьютером;
- б) групповая работа за столом;
- в) работа в малых группах за компьютерами.

Особенно эффективны данные методы при разработке занятий проектного плана. Целесообразность одновременного применения того или иного метода зависит от величины проекта. Х. Зиберт указывает на необходимость чередования вышеуказанных форм работы через 20 минут для того, чтобы активизировать как можно больше учебных каналов (Lernkanäle) [4].

Думается, что успешному изучению в рамках специальности “Лингвистика и межкультурная коммуникация” такого аспекта как “Основы делового немецкого языка” (“Grundlagen des Wirtschaftsdeutschen”) в большой степени будет спо-

собствовать применение компьютера и виртуальных средств информации.

Воплощение вышеуказанных принципов компьютерной дидактики покажем на примере разработки учебного проекта на тему “Деловая поездка в Германию” (“Dienstreise nach Deutschland”). Для реализации таких проектов необходим компьютерный класс с выходом в Internet.

Данная тема предлагается уже после того, как студенты изучили основы экономической жизни Германии, владеют материалом о географическом положении страны, ее политико-административном устройстве. Роль преподавателя на данном этапе заключается в разъяснении особенностей деловой поездки и сопутствующих ей мероприятий из области деловой жизни (установление партнеров и контактов, деловая переписка, ведение переговоров, заказ билетов, бронирование гостиницы и т.д.). На пленуме цель сужается: поездка в Германию, в какой город? Город может быть выбран любой, но лучше, конечно, промышленно развитый.

Итак, цель деловой поездки – Франкфурт-на-Майне. На этом этапе предварительная работа заканчивается, преподаватель готов сформулировать следующую задачу, реализующую первый принцип компьютерной дидактики: каждый студент индивидуально должен найти в Internet общую информацию об этом городе Германии. Преподаватель называет 2-3 эффективные поисковые машины, задает время поиска и ожидаемый результат, т.е. формулирует те пункты, которые студенты должны раскрыть (например, историческая справка, географическое положение, промышленность и культура Франкfurта). Результат индивидуальной работы: 1) отчет каждого студента; 2) создание первичного информативно-страноведческого фонда. Следующий этап: преподаватель делит студентов на 3-4 группы по 3-4 человека для обсуждения за столом если не всех, то самых важных составляющих деловой поездки:

- 1) поиск и установление предприятия-партнера во Франкфурте;
- 2) поиск авиакомпании, информации о нужном рейсе и заказ билетов на него;
- 3) поиск ин-

формации о погоде, о наличии отелей и стоимости номеров в них, резервирование комнат. При желании можно усложнить задачу: отель должен находиться близко к месту переговоров, тогда студенты работают с картой города; 4) возможности культурной программы на вечер и т.д. Преподаватель ограничивает поиск необходимой информации и распределяет обязанности, но последнее могут сделать и сами студенты. Участники проекта реализуют второй принцип компьютерной дидактики: групповая работа за столом. Затем, распределив обязанности между собой, студенты подходят к компьютерам для поиска информации. На этапе воплощения третьего принципа компьютерной дидактики участники проекта не только ищут информацию, но и дают друг другу практические советы из собственного опыта работы в Internet. Преподаватель в это время выступает координатором проекта, контролирует ход работы, направляя ее в нужное русло, не давая студентам запутаться в “мировой паутине”. Для этого у преподавателя должен быть в запасе определенный список адресов, которыми он делится с участниками в случаях явных затруднений, ведущих к срыву проекта.

По окончании отведенного времени каждый член малой группы докладывает о выполнении доставшегося ему поручения согласно плану, данному преподавателем вначале при формулировании задания. В отчетах важна исчерпывающая информация, а не адреса, по которым ее нашли. Самый последний этап – подробное документирование проекта, с тем, чтобы его можно было использовать в других группах как часть более обширных проектов.

Реализация данных трех принципов компьютерной дидактики зависит, как ни странно это звучит, от определенных дополнительных условий, которые также можно отнести к области дидактики. Это

“дидактика” помещения, где воплощается проект: разумное оснащение, освещение, даже расположение компьютерных столов, которые можно было бы, например, перемещать (последний элемент «дидактики» помещения пока что из области фантастики).

Пропагандируя активное внедрение виртуальных средств информации в учебный процесс, мы отдаем себе отчет, что данный аспект учебной деятельности на современном этапе может быть пока что сопутствующим, поддерживающим классические формы обучения, создающим однако очень хорошие предпосылки для успешного решения основного вопроса высшего образования.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Gudjons H.: Praxis der Interaktionserziehung. 180 Spiele zum Gruppentraining in Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. Verlag Julius Klinkhardt, Bad Heilbronn 1978.
2. Meier R.: Computerdidaktik. Ein Leitfaden für Dozenten, Kursleiter und Ausbilder. Deutscher Studienverlag. Weinheim 1990.
3. Meyer H./Jank W.: Didaktische Modelle. Verlag Cornelsen Scriptor, Frankfurt 1993.
4. Siebert H.: Seminarplanung und –organisation. In: Tippelt R. (Hrsg): Handbuch Erwachsenenbildung/Weiterbildung. Verlag Leske+Budrich, Opladen 1994, S.640-653.
5. Meueler E.: Didaktik in der Erwachsenenbildung/Weiterbildung als offenes Projekt. In: Tippelt R. (Hrsg): Handbuch Erwachsenenbildung/Weiterbildung. Verlag Leske+Budrich, Opladen 1994, S.615-628.
6. Fleischmann A. J.: Computerdidaktik. Proseminararbeit. Technische Universität Darmstadt, Institut für Pädagogik 1999.