

ГЛИБОВЕЦЬ М.М.

*Національний університет "Києво-Могилянська академія" *
E-mail: glib@ukma.kiev.ua*

WEB 2.0 ТА E-LEARNING 2.0

Електронне навчання - це загальний термін, що позначає форму навчання, в котрій інструктор та студент розділені часом і простором і пов'язуються одним із засобів онлайн технологій. Виділяють декілька основних підходів до побудови програмних систем підтримки електронного навчання [1-4]. Розробляючи такі системи, часто на практиці плутають поняття система управління навчальним процесом (learning management system - LMS) та система управління навчальним контентом (learning content management system - LCMS). Вони не тільки мають подібні назви - деякі виробники позиціюють СУНК як «нову хвилю» СУНП. По суті ж, СУНП й СУНК - це взаємодоповнюючі, але дуже різні системи, які обслуговуються різними фахівцями й призначені для рішення зовсім різних бізнес-завдань.

СУНП - це високорівневе, стратегічне рішення для планування, проведення й керування всіма навчальними заходами в організації, включаючи онлайн-навчання, віртуальні заняття й курси, які веде викладач. Основне завдання - заміна ізольованих і розрізнених навчальних програм систематизованими методиками з оцінки й поліпшення компетентності й рівня продуктивності в масштабах організації. Наприклад, СУНП сильно спрощує міжнародну сертифікацію, дозволяє компаніям співвідносити навчальні ініціативи зі стратегічними завданнями, розробляти ефективні методики масштабу підприємства по керуванню знаннями. Спрямованість СУНП - це керування студентами, відслідковування їхнього прогресу і росту в усіх типах навчальних заходів. Вона здійснює такі витратні адміністративні завдання, як наприклад генерація звітів і даних для HR й інших ERP^v систем, але в більшості випадків не використовується для створення навчальних курсів.

Всупереч цьому, основна направленість СУНК - це навчальний контент. Вона надає авторам, дизайнерам й експертам засоби для більш ефективного створення навчальних матеріалів. Головне бізнес-завдання, яке розв'язує СУНК - це створення необхідного контенту за необхідний час для задоволення потреб окремих студентів або груп. Перш ніж розробляти безпосередньо курс й адаптувати його для

численної аудиторії, дизайнери створюють об'єкти, які багаторазово використовуються, й надають їх всім розробникам курсів в організації. Це виключає дублювання зусиль розроблювачів і дозволяє швидко «збирати» кастомізований контент.

Все частіше з'являються повідомлення про появу того чи іншого Web-ресурсу, який функціонує за принципами технології Web 2.0. Блоги, RSS, «хмаринки» тегів впевнено закріпили за собою позиції в сучасному Інтернеті. Розробники Web-ресурсів зрозуміли важливість дотримання стандартів, а розробники браузерів все частіше заявляють про не прогнозоване відображення не стандартизованих Web-документів.

На користь твердження про всеохоплюючу стандартизацію говорить і факт безпрецедентної дотепер угоди представників Microsoft, Mozilla, Opera і Google на CTReiHy Web 2.0 Expo, що проходила 15-18 квітня 2007 року в Сан-Франциско. Представники цих компаній прийняли рішення, що може стати доленосним для всього Web. Мова йде про об'єднання зусиль розробників найбільш популярних браузерів для вдосконалення роботи Web-застосувань. Основними проблемами даного напрямку були названі повільна та нестійка робота Javascript, а також проблеми безпеки. Очевидно, подальша робота розробників браузерів зосередиться на оснащенні новими можливостями Javascript і його стандартизації, зокрема строгій стандартизації DOM-моделі [5].

З появою Web 2.0 з'явилась потреба говорити про електронне навчання другого покоління. Термін E-Learning 2.0 використовується для позначення нових підходів до електронного навчання і зумовлений появою Web 2.0. На відміну від звичних програмних систем підтримки електронного навчання, новий підхід містить вищий акцент на соціальне навчання і програмне забезпечення громадської роботи (блоги, вікі, віртуальні світи). Нове бачення соціального навчання заміняє традиційне картезіанське. E-Learning 2.0 стверджує, що знання є суспільне надбання і створюється соціально. Створення відбувається за рахунок диспутів про контекст і тісну співпрацю стосовно проблем та їх вирішення (дій). Захисники соціального навчання стверджують, що кращий спосіб вивчення чогось - це навчити цьому інших. Серед платформ останнього типу спостерігається використання WebEx.

ЛІТЕРАТУРА

1. Глибовець М.М. Об одном способе организации дистанционного обучения // Проблемы программирования. - 2000. - №1-2. С. 672-677.
2. Глибовець Н.Н. Использование агентных технологий в системах дистанционного образования // Управляющие системы и машины. - 2002. - №6. - С. 69-76.
3. Глибовець М.М. Дистанційна освіта та комп'ютерні системи її підтримки // Вісник Київського університету. Серія: Фізико-математичні науки. -2002.- Випуск №2. -С. 179-192.
4. Глибовець М.М. Інтелектуалізація навчання в телекомунікаційних системах дистанційної освіти // Вісник Київського університету. Серія: Фізико-математичні науки. -2002. - Випуск №3. - С. 203-211.
5. Havenstein Heather. Microsoft & Mozilla end browser wars: IE, Fire fox, Opera & Google Reader teams unite. - PC Advisor: <http://pcadvisor.com/news/index.cfm?NewsID=9031> -April 18, 2007.