



Е.Д. Патаракин

Сетевые сообщества и обучение

Евгений Патаракин

Сетевые сообщества и обучение

«Когито-Центр»

2006

УДК 004
ББК 32.97

Патаракин Е. Д.

Сетевые сообщества и обучение / Е. Д. Патаракин — «Когито-Центр», 2006

Успешная творческая деятельность в современном мире невозможна вне сетевых коллективов. Единицами культурной эволюции становятся сетевые гибридные сообщества, состоящие из людей и программных агентов. Новые сервисы социального обеспечения, такие как блоги, народные классификаторы и ВикиВики радикально упростили процесс сетевого творчества. В результате в учебном процессе все чаще возникают ситуации, когда над общим проектом параллельно работают множество учеников – соавторов. Значение непосредственного обмена сообщениями между соавторами заметно снижается, и их совместное поведение напоминает поведение стаи птиц. Организатор совместных сетевых проектов все чаще играет роль стайного советника. Стайный советник расширяет поле зрения учеников, помогает им отслеживать направление деятельности друг друга. Чем дальше видят ученики, чем больше они знают о действиях других членов стаи, тем скорее формируется общая деятельность. Предлагаемая модель сетевого взаимодействия может использоваться в педагогической практике для освоения учениками толерантности, критического мышления и экологических стратегий. В книге приведены многочисленные примеры учебных проектов, выполненных в среде сетевых сообществ. Масштабным событием в жизни учебных сетевых сообществ России стал проект «Время вернуться домой» – Letopisi.ru. Это открытая учебная гипертекстовая энциклопедия, в рамках которой школьники, студенты и учителя собирают и представляют исторические события городов, поселков, сел и деревень России на протяжении 2006 года.

УДК 004
ББК 32.97

© Патаракин Е. Д., 2006

© Когито-Центр, 2006

Содержание

Введение	7
Глава 1. Сообщества обычные и виртуальные	9
Конец ознакомительного фрагмента.	14

Е. Патаракин

Сетевые сообщества и обучение

© Е. Д. Патаракин, 2006

© ООО «ПЕР СЭ», оригинал-макет, оформление, 2006

* * *

Введение

Внедрение компьютерных и сетевых технологий стимулирует не только рост интереса к новым формам обучения, но и пересмотр отношения к самому феномену обучения. Развитие практик телеобучения и телеработы подчеркивает тот факт, что учеба является активным процессом извлечения информации [99]. Этот процесс происходит в течение всей жизни и не ограничивается специально отведенными для обучения часами и зданиями. Педагогический ландшафт велик и разнообразен [59, 134]. Люди постоянно учатся внутри окружающих нас профессиональных и любительских сообществ. Это обучение зачастую происходит без направляющего руководства, но всегда в естественном контексте. Модель обучения в сообществах, как правило, прямо противоположна модели формального образования, где направленное обучение происходит в отрыве от профессионального контекста. Отрыв формального образования от реального мира является объектом жестокой критики уже многие годы. Еще Дьюи тосковал по первобытному обществу, в котором ребенок становился охотником, участвуя в настоящей охоте, а не имитируя эту деятельность в игре. Школу обвиняют в том, что она превратилось в отдельное от науки и практики место, где конструируется своя особенная реальность [12, 82, 88, 129].

Отторжение образования от науки и практики являлось естественным следствием роста знаний и усложнения цивилизации. Проблемы лавинообразного роста информации задевали не только образование. Развитие вычислительных средств и сетевых технологий, было направлено на решение научных, промышленных и военных задач. Расширение мыслительных возможностей отдельных ученых или всего научного сообщества было дополнительной целью [28, 29, 156, 157]. Вне зависимости от целей, которые лежали в основании этих работ, в их результате массивы информации, хранящиеся в учреждениях науки и искусства, превратились в цифровые объекты, доступные для повторного использования в педагогических целях. Информационные сервисы, которыми пользуются члены профессиональных сообществ, становятся доступными для использования в учебных целях. Подчеркнем, что речь идет не о создании специальных педагогических объектов и средств, а об использовании образованием возможностей, уже существующих в сетевых сообществах. Такое прочтение ситуации, с одной стороны, позволяет использовать огромный потенциал научных и культурных центров, который ранее не воспринимался как образовательный. С другой стороны, такое прочтение позволяет увидеть ту огромную ответственность, которая лежит на современном образовании, клиентами которого становятся все жители нашей планеты.

Очевидно, что добиться построения системы обучения, которая бы обеспечивала всем желающим в любой период их жизни и в наиболее удобное для них время доступ к имеющимся образовательным ресурсам, только силами и средствами формальных учебных заведений, абсолютно не реально ни в одной стране мира. Решение такой задачи возможно только при объединении всех лиц и организаций, заинтересованных в развитии образования. Это глобальное объединение реально осуществить только на базе сетевых коммуникаций.

Ученики и учителя нуждаются в освоении объектов, знаний и практик в их профессиональном контексте. Представители профессиональных сообществ стремятся привлечь в свои ряды новых учеников, продвинуть в общество свои объекты, знания и практики. Сетевые сообщества это – дорога, на которой открыто движение в обе стороны. Я надеюсь, что книга вызовет интерес у обеих сторон.

Первая глава посвящена сообществам реальным и виртуальным. Не смотря на особенности сетевых сообществ – обмен сообщениями через компьютерные сети, использование цифровой памяти и программных агентов, они, прежде всего, поддерживают социальные отношения между людьми.

Вторая глава посвящена анализу тех педагогических возможностей, которые несут в себе сообщества. Особый интерес представляют сообщества обмена знаниями и учебные сообщества, которые могут быть построены либо на базе профессиональных сетевых сообществ, либо с использованием их опыта.

В третьей главе рассматриваются тенденции развития сетевых технологий. Доказывается, что эволюция коллективных и личных архивов, средств сетевого общения, приводит ко все большей социализации Всемирной Паутины.

В четвертой главе представлена модель включения ресурсов сетевых сообществ в учебную деятельность и результаты практической работы, полученные на основе этой модели.

- Открытые для учебного использования коллекции цифровых объектов.
- Информационные сервисы, позволяющие включать цифровые объекты в материалы учебных лекций, дискуссии учеников и творческие проекты.
- Образцы профессионального использования цифровых объектов и информационных сервисов культурными посредниками.
- Учебные проекты, в которых были использованы примеры, информационные сервисы и цифровые объекты из коллекций сетевых сообществ.

Глава 1. Сообщества обычные и виртуальные

Единого определения того, что есть сообщество, не существует. Для разных людей это понятие означает различные вещи. Различные научные дисциплины формируют различные определения и различные подходы к изучению сообществ. Заманчиво было бы использовать простое и краткое определение, которое сформулировал еще Джон Дьюи [165] *«сообщество это – множество людей, общающихся между собой»*. Описывая происхождения слова community, Вильямс указывает, что в английский язык это слово попадает из латинского языка в 14 веке [146]. В начале слово используется для обозначения людей, проживающих в одном географическом месте. С начала 17 века происходит постепенное расширение значения этого слова и оно начинает обозначать не только людей объединенных географической близостью, но и людей имеющих что-то общее. Постепенно слово все более отгораживается по своему значению от слова общество. Резкое разделение понятий сообщества и общества происходит в 19-м веке. Разделение было связано с изменениями в сфере технологий и права. В начале века большинство людей жило на своей земле в маленьких сообществах и производило большую часть необходимых товаров своими руками. Наиболее быстрым способом передвижения был водный транспорт. К концу 19 века во многих частях света произошел сдвиг от натурального хозяйства на своей земле к городской жизни и фабричному производству.

Определению понятия «общинный» отдельное внимание уделил Иван Ильич в ходе своей лекции в японской аудитории [61]:

«Commons» – старинное английское слово, сходное по значению с японским словом *iriai*. Оба эти слова в пре индустриальную эпоху описывали определенные аспекты окружающей среды. Люди называли общинными те элементы своего природного окружения, по отношению к которым законы устанавливали особые формы общественного уважения. Люди называли общинной ту часть окружающей среды, которая лежала за порогом их дома, и не являлась их личным владением. Они осознают ее необходимость не для производства товаров, но для естественного поддержания домашнего хозяйства.

Само слово «сообщество» в языке эмоционально окрашено гораздо положительнее, чем слово «общество». На одном полюсе расположено общество, школа, обезличенное фабричное производство. На другом полюсе – сообщество, домашние ценности, личные и теплые отношения между людьми. Следуя совершенно естественному желанию использовать позитивный смысл, связанный со словом «сообщество» многие организации пытаются создать вокруг себя сообщества. Так появляются сообщества слушателей, зрителей, читателей, пользователей и т. п.

Следует отличать сообщество от группы. Множество или группа – это совокупность людей, объединенных каким-то общим признаком. Например, находятся в одной комнате; одного возраста; увлекаются игрой в шашки; происходят от одного предка, смотрят телевизор, пользуются телефоном. В отличие от сообщества, множество не требует связей между своими членами. Люди не становятся сообществом оттого, что они смотрят один и тот же сериал. Но, когда они начинают общаться между собой по поводу этого сериала, они формируют сообщество. Такое сообщество можно назвать сообществом любителей сериала и примеров таких сообществ можно привести много – любители чая, джаза, кино и т. д. Сообщество – группа людей, активно общающихся между собой. Необходимое условие всеобщей связанности членов сообщества накладывает достаточно жесткие рамки на допустимые размеры сообщества. Этот размер не может превышать 150 человек, поскольку человек не в состоянии удержать в сознании большее число связей.

О виртуальных сообществах принято говорить применительно к сообществам, в которых люди общаются друг с другом помощи информационной сети Интернет. Понятие виртуаль-

ного сообщества считается новым, хотя еще Дьюи рассматривал возможность существования таких сообществ. Дьюи справедливо указывал, что книга или письмо могут создать более тесную связь между людьми, разделенными огромным расстоянием, чем та связь, что существует между теми, кто живет под одной крышей [165].

Термин «Виртуальное сообщество» был введен Говардом Рейнгольдом исследователем социальных отношений в сети и одним из основателей сообщества WELL в 1993 году в книге «Virtual Community» [107]. В этой книге Рейнгольд обсуждает различные примеры коммуникаций между членами социальных групп на базе таких списки рассылки, новостные списки, многопользовательские сообщества, IRC. Рейнгольд дает следующее определение виртуальным сообществам:

«Виртуальные сообщества являются социальными объединениями, которые вырастают из Сети, когда группа людей поддерживает открытое обсуждение достаточно долго и человечно, для того чтобы сформировать сеть личных отношений в киберпространстве».

Отличительными чертами сетевых сообществ являются следующие:

1. Информационный обмен между членами сообщества поддерживается через сеть Интернет.
2. Для хранения информации внутри сообщества используется цифровая память.
3. Для доступа к хранимой сообществом информации используются программные агенты.

Технически сеть Интернет состоит из целого ряда слоев, – от реальных проводов передающих биты информации по всему свету, до веб-браузеров, которые получают эти биты и выводят на экран тексты и картинки. Первый слой сети – компьютеры и соединяющие их провода. Компьютерные сети по сути своей являются транспортными сетями. Второй слой это – Интернет Протокол (IP). Благодаря созданию этого протокола мы используем компьютерную сеть так, как будто все компьютеры непосредственно связаны друг с другом. Информация разбивается на порции – пакеты. Каждый пакет помечается адресом – куда его нужно доставить. После того, как все пакеты доставлены, они вновь собираются в сообщение. Вы пишете правильный адрес и передаете сообщение любому из компьютеров, подсоединенных к Сети. Этот компьютер, на основании адреса, принимает решение какому следующему компьютеру надо передать сообщение. Эта передача продолжается от одной машине к другой до тех пор, пока письмо не доходит до адресата. Интернет передает пакеты по всему миру. Функционально сеть Интернет – это коммуникационная и информационная среда, в которой люди и программы обмениваются сообщениями по электронной почте, передают файлы, просматривают веб-страницы.

Человеческая культура формировалась и передавалась при помощи информации сохраняемой в твердых объектах [32]. Дьюи отмечал, что сама сущность цивилизации состоит в том, что мы нарочно воздвигаем монументы и памятники, чтобы не забыть [164]. Норман доказывает, что значительная часть человеческого знания хранится в окружающих нас повседневных вещах [88]. Сама форма ножиц хранит информацию о том, как этот предмет может быть использован. Поведение – это сопоставление информации хранимой в памяти и информации хранимой в вещах. В повседневных ситуациях наше поведение определяется комбинацией наших внутренних знаний и внешней информации и внешних ограничений. Мы постоянно используем эти внешние возможности, которые помогают нам меньше заучить и не запоминать так точно. С развитием цифровых технологий выражение «память в вещах» приобретает дополнительный смысл, поскольку все большее число окружающих нас вещей снабжаются цифровой памятью. Развитие цифровой памяти ведет к тому, что мы все реже пытаемся хранить информацию внутри нашего мозга, и все чаще пытаемся перебрасывать эту информацию на носители электронной памяти. Эта память имеет несомненные преимущества: в нее легче занести информацию, информация меньше искажается и дольше хранится, информацию легко

копировать и стирать. Новые цифровые технологии могут освободить наш мозг от механических аспектов мышления для решения творческих задач.

Согласно Флуссеру память это – процесс и рассматривать ее следует не с точки зрения того, что в памяти лежит, а с точки зрения того, что с этим можно сделать [32]. Цифровая память не имела бы никакого значения, если бы не существовало агентов, которые обеспечивают возможность быстрого поиска и представления нужной информации. Агенты это – помощники, которым мы доверяем выполнение определенных задач. Это – некто или нечто выполняющий инструкции. Слово агент восходит к латинскому слову *agere* – вести, действовать. Главное качество агентов – способность выполнять какую-то делегированную ему работу в чьих-то интересах. Цифровые помощники облегчили нам выполнение множества мыслительных задач и позволили нам взглянуть на процессы нашего мышления и нашего общения с другими людьми с новой точки зрения. Сознание отдельного человека все чаще рассматривается как общество, в котором взаимодействует масса мыслительных агентов, каждый из которых решает определенную задачу [83]. Человеческая культура все чаще рассматривается как огромная сеть, состоящая из множества агентов – человеческих и электронных [39, 53, 54, 55]. Все чаще мы оказываемся в ситуации, когда наша мыслительная деятельность и наше общение с другими людьми происходят при участии программных агентов. Круглый стол, за которым сидят и люди и программные агенты, не просто «такая метафора». Согласно работе Ривса и Наса [102] люди склонны мыслить программные средства и образы медиа в терминах пространства или межличностных отношений. Компьютер и компьютерные программы рассматриваются и оцениваются нами так же, как и другие люди. Причиной этому является даже не столько отмеченное Лаурелл [70,71] в предложенной ей театральной метафоре желание быть «обманутым вымыслом», сколько выработанная за тысячелетнюю эволюцию привычка воспринимать всякий объект, наделенный активностью как живое существо и приписывать ему человеческие черты. Люди эволюционировали в мире, где наибольшие проблемы и возможности пищи, кровли и различных опасностей были связаны с другими людьми. Цена ошибки в отношениях человека с окружающим миром была огромна. В этих условиях серьезные преимущества давала следующая стратегия – «Если существует хотя бы низкая вероятность того, что иная тебе сущность является человеком, воспринимай ее как человека».

Компьютерная сеть Интернет и сеть документов Всемирная Паутина связывают между собой не только компьютеры и документы, но и людей, которые пользуются этими компьютерами и этими документами. Когда компьютерная сеть связывает людей или организации, то мы имеем дело уже с социальной сетью. Точно так же как компьютерная сеть состоит из множества машин, связанных между собой проводами, так и социальная сеть состоит из множества людей, связанных между собой различными социальными отношениями, такими как дружба, совместная работа или информационный обмен.

Интернет и другие средств массовой коммуникации часто упрекают в негативном влиянии на социальную активность граждан. Роберт Путман отмечает, что в современном обществе за последние пятьдесят лет резко упала социальная активность граждан [101]. Люди реже ходят на выборы, реже посещают церкви, спортивные секции и клубы, меньше общаются с членами своих семей, друзьями и соседями. Все чаще жители занимаются делами в одиночку, например, все больше времени уделяется просмотру телевизионных программ и путешествиям в сети гипертекстовых документов. Чем меньше люди участвуют в жизни сообществ, тем меньше внимания они уделяют социальным вопросам и тем хуже они понимают вопросы и проблемы, стоящие перед сообществом. Барри Уэлман считает, что возможности Интернета вовлечь людей в новые социальные отношения или разрушить старые отношения серьезно преувеличены. Изменение общественных отношений начало происходить и вне сети Интернет. Новые возможности для перемещения – (самолеты и автомобили) и новые передачи сообщений (факсы и телефоны) уже привели к феномену сетевого индивидуализма. Современный человек включен

во множество достаточно редких сетей и маневрирует в этом пространстве как в своей личной сети отношений [140]. Уэлман выделяет следующие технические особенности сети Интернет, влияющие на личностные отношения и открывающие перед людьми новые возможности:

- Независимость от места. Интернет поддерживает взаимодействие людей независимо от их местоположения и расстояния между ними.
- Независимость от времени. Интернет поддерживает связи между людьми, живущими в разных часовых поясах или с различными временными ритмами.
- Скорость. Интернет поддерживает очень высокую скорость межличностного обмена.
- Ограниченное представление участников. То, что в сети люди, как правило, не видят, не слышат и не чувствуют друг друга, накладывает на общение определенные эмоциональные рамки.
- Текстовый характер большинства сообщений. Это приводит к снижению значимости отличий и иерархий – социальные класс, гендерные различия, этническая принадлежность, возраст становятся менее значимыми.
- Отсутствие видимого или звукового контакта. Это может порождать более грубые формы коммуникаций. Люди могут обмениваться сообщениями, которые они никогда бы не позволили себе употребить при личном общении.
- Возможность пересылки почтовых сообщений от одного человека к другому. Сближение социальных групп, стирание групповых различий.
- Возможность массовой рассылки позволяет людям оставаться одновременно в нескольких социальных кругах – принадлежать к нескольким сообществам обмена знаниями.
- Скорость и массовость пересылки сообщений делают мир меньше.

Хотя современные коммуникации и видоизменили мир вокруг нас, мы по-прежнему ощущаем себя членами сообществ, связанными с другими людьми родством, дружбой, работой или соседством. При этом существенно изменилась наша способность поддерживать отношения с людьми живущими далеко от нас. Теперь мы можем поддерживать эти отношения, пользуясь машинами, самолетами, факсами и телефонами. Наши отношения более не ограничены только ближайшим соседством.

Развитие компьютерных и сетевых технологий создает новый тип цифровой урбанизации, когда наряду с привычными дорогами, рынками, торговыми центрами, больницами, музеями и школами все активнее строятся цифровые дороги, виртуальные центры торговли, искусства, здоровья и образования. На виртуальных картах появляются целые информационные города, в которые перемещаются и бизнес и общественная жизнь [121]. Для того чтобы сделать эти города привлекательными для обитания недостаточно насытить их информацией. Нужно чтобы эта информация включалась в те отношения, которые складываются между обитателями новых цифровых пространств. Люди чаще всего приходят в сеть Интернет в поисках информации. Но, остаются они в сети благодаря тем отношениям, которые складываются между ними и другими людьми. В сети вырастают все новые организации торговли, науки, искусства, здравоохранения. Каждая из таких организаций борется, прежде всего, за доверие посетителей. Одним из главных факторов, влияющих на доверие посетителей, оказывается сообщество людей, участвующих в жизни и развитии организации. Новым посетителям и новым членам сообщества важна возможность принять личное участие в деятельности сообщества, интересна информация, которую пишут другие люди не за деньги, не выполняя чей то заказ. В связи с этим многие организации и корпорации активно исследуют возможности сетевых сообществ и всячески поощряют их развитие. Не так важно, зачем они это делают. Важно, что результат этой деятельности может быть использован в педагогических целях.

Теоретическое осмысление сетевых сообществ как отдельного и особого феномена начинается относительно недавно. При этом наибольшее внимание уделялось особенностям взаимодействия пользователя и изучаемой среды электронного общения, взаимодействию парт-

неров посредством сети электронных коммуникаций. Достаточно редко анализу подвергалась совместная деятельность небольших сетевых групп. В процессе разработки дизайна сетевого сообщества необходимо учитывать два главных параметра: насколько удобно отдельным членам сообщества внутри данной оболочки, насколько эффективно поддерживаются внутри данной оболочки общественная структура. Так же как это происходит в рамках реальных сообществ, где люди встречаются лицом к лицу, внутри сетевых сообществ существуют изначальные психологические установки, система которых образует поведенческую программу данного сообщества. Анализируя факторы, которые определяют поведенческие установки участников виртуальных сообществ, можно выделить такие характеристики как место, границы, время, возможные действия, предметы. Для всякого сообщества вопросы передачи и освоения знаний членами сообщества играет большое значение. Основная педагогическая проблема дизайна состоит в том, чтобы технические возможности облегчали освоение знаний. В ряде работ педагогические проблемы дизайна решались внутри сообществ, участниками которых были преподаватели. Опыт изучения таких сообществ позволяет специально сосредоточиться на особенностях дизайна педагогических сообществ.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.