

МАССОВЫЕ ОТКРЫТЫЕ ОНЛАЙН-КУРСЫ (МООК) КАК ФОРМА ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ

Мозалевская Даниэла Андреевна

студентка специальности «философия» факультета философии и социальных наук
Белорусского государственного университета

***Аннотация.** Последние несколько лет информационно-коммуникационные технологии приобрели особую актуальность в сфере образования. Электронные формы обучения становятся частью образовательного процесса наряду с традиционной системой. Возникают новые формы дистанционного обучения такие как массовые открытые онлайн-курсы (МООК), отражающие основные идеи модели «Образование 3.0». МООК могут реализовываться двумя подходами, которые требуют дополнительного исследования: сМООС, придерживающиеся принципа коннективистского обучения и непрерывного социального сетевого взаимодействия и хМООС, основанного на традиционном академическом подходе к освоению материала (платформы Coursera, Udacity, EDx). МООС – это относительно новая форма образования, которая недостаточно изучена и вызывает исследовательский интерес. В работе выявлены преимущества двух моделей хМООС и сМООС: гибкость и открытость, построение собственной образовательной траектории, возможность развивать навыки пользователя в сетевом сообществе. Но и ряд проблем: избыточность информации, необходимость высокого уровня владения сервисами Web 2.0, отсутствие наставника (сМООС); низкий уровень межличностного взаимодействия между учащимся и преподавателем, проблема объективности оценки, отсеб студентов (хМООС). Автор также предлагает рассмотреть возможные перспективы развития МООС в контексте современного образования.*

***Ключевые слова:** «Образование 3.0»; дистанционное обучение; массовые открытые онлайн-курсы; коннективистские (МООК); расширенные (МООК).*

MASSIVE OPEN ONLINE COURSES (MOOCs) AS A FORM OF DISTANCE EDUCATION

Mozalevskaya Daniela Andreevna

Student, Department of Philosophy, Faculty of Philosophy and Social Sciences
Belarusian State University

***Abstract.** Over the past few years, information and communication technologies have become particularly relevant in the field of education. E-learning forms are becoming part of the educational process along with the traditional system. New forms of distance education*

are emerging, such as Massive Open Online Courses (MOOCs) that reflect the main ideas of the Education 3.0 model. MOOCs can be implemented using two approaches that require additional research: cMOOCs that adhere to the principle of connective learning and continuous social networking, and xMOOCs that are based on a traditional academic approach to learning (Coursera, Udacity, EDx). MOOCs are a relatively new form of education that has not been sufficiently studied and arouses research interest. The paper identifies the advantages of two models of xMOOC and cMOOC: flexibility and openness, building your own educational trajectory and the ability to develop user skills in the network community. There are a number of problems: redundancy of information, the need for a high level of ownership of Web 2.0 services, the lack of a mentor (cMOOC); a low level of interpersonal interaction between students and teachers, the problem of objectivity of assessment, dropout of students (xMOOC). The author also suggests considering possible prospects for the development of MOOCs in the context of modern education.

Keywords: *«Education 3.0»; Distance education; Massive Open Online Courses; (connectivist MOOCs); (eXtended MOOCs).*

Быстрое развитие технологий и средств коммуникации заметно изменяет современный процесс обучения. Студент должен быть гибким в условиях изменений, своевременно к ним адаптироваться, уметь продуктивно работать в режиме многозадачности, иметь возможность самосовершенствоваться и повышать свою квалификацию. В свою очередь образовательное пространство требует подходящей организации, разработки новых эффективных методов обучения.

Используя потенциал ИКТ, дистанционное образование предоставляет возможность для обучения всем людям, у которых есть желание приобретать знания и навыки на протяжении всей своей жизни. Будучи силой, способствующей социально-экономическому развитию, дистанционное обучение быстро становится общепризнанной и незаменимой частью многих образовательных систем как в развитых, так и в развивающихся странах.

Существуют различные формы дистанционного обучения: видео и аудиоконференции, занятия в чате, веб-уроки и другие. В данной работе мы уделим особое внимание такой форме дистанционного обучения как массовые открытые онлайн-курсы. МООК основаны на концепции бесплатных доступных, глобальных видео курсов, которые реализуются через онлайн-платформы.

Рассмотрим значение каждого термина. Massive (массовый) – ориентация платформы курсов на большое количество участников. Open

(открытый) – доступ к ресурсам курса для всех желающих, бесплатная регистрация и участие пользователей. Но есть и те массовые курсы, которые предлагают сертификат за оплату, следовательно, открытые не равно бесплатные. Online (онлайн) – проведение курсов посредством онлайн-связи. Course (курс) – структурированная и упорядоченная подача информации с определенными целями, правилами работы и временными ограничениями [1].

Термин «МООК» впервые был использован в связи с курсом «*Connectivism and Connected Knowledge*» Дж. Сименсом и С. Даунсом в Университете Манитобы (Канада) в 2008 году, где было зарегистрировано 2200 онлайн-студентов [2]. МООК являются ведущим показателем новой модели образования 3.0. Это коннективистский подход к обучению, стремление создать уникальное продуктивное сетевое пространство для удовлетворения индивидуальных и общественных потребностей учащихся и преподавателей.

Выделяют два подхода в рамках МООС: сМООС (connectivist МООС) рассматриваются как оригинальные МООС, акцентирующие внимание на творчестве, автономии и социальном сетевом обучении, выходящего за рамки традиционных аудиторных установок. xМООС (eXtented МООС) реализуются в виде традиционных онлайн-курсов с четко определенным учебным планом, структурой обучения и центральной ролью преподавателя. Отличительной особенностью xМООС является высокое качество учебного контента, создаваемого экспертами. Содержание курса предоставляется учащимся в виде предварительно записанной видеолекции с викторинами, тестами.

Обе модели (сМООС и xМООС) имеют общую цель: обеспечить возможность открытого обучения для всех желающих. Различия заключаются в создаваемой учебной среде. Как лаконично выразился Дж. Сименс: «*сМООС фокусируются на создании и генерации знаний, в то время как xМООС фокусируются на дублировании знаний*» [3].

Известными поставщиками МООК являются Coursera, edX, Udacity, Stanford Online. Выбирая между данными платформами, следует учитывать цель прохождения курсов (вспомогательные или профессиональные) и их тематику. По данным Class Central (поисковая система и обзорный сайт МООК) на январь 2020 года самыми популярными стали курсы, посвященные теме искусственного интеллекта, социальной коммуникации, глобальной экологии, самореализации, искусства и дизайна [4]. Эти результаты подтверждают преимущества обучения на МООК:

непрерывность образования, разнообразие курсов, возможность учиться в любом месте и в любое время, гибкий график и более низкая цена по сравнению с традиционным обучением.

Несмотря на то, что хМООС несут пользу многим людям во всем мире, они также имеют существенные недостатки. Основная критика хМООС заключается в отсутствии взаимодействия как между преподавателем со студентами, так и между самими обучающимися. Другая проблема – большинство обучающихся не заканчивают курс до конца. Причиной служит нехватка времени (поскольку требуется высокий уровень самоорганизации студентов), низкая компетентность студентов и качество работы во время обучения.

Для решения данных проблем многие исследователи поддерживают идею включения геймификации в педагогический процесс хМООС. Геймификация относится к использованию «элементов игрового дизайна в неигровых контекстах» [5], которые представлены в виде баллов, значков и таблиц лидеров. Стоит отметить, что применение игровых элементов в образовательной деятельности будет зависеть от их стратегического использования по отношению к проблеме, образовательному контенту и целевой аудитории.

Отсутствие контроля за выполнением заданий также является существенной проблемой. Нельзя проверить то, как студент справляется с работой самостоятельно или с чьей-либо помощью. Ответственность за качественное и добросовестное выполнение заданий возлагается целиком на студента. Отдельный момент – трудности оценки в гуманитарных дисциплинах, поскольку не все задания могут быть проверены автоматическими системами.

Тем не менее, модель дистанционного обучения МООК продолжает свое развитие, расширяя охват пользователей с каждым днем. Внедрение новых ИКТ в систему образования предоставляет учащимся возможность использовать высококачественный учебный контент, разработанный экспертами из престижных университетов и сотрудничать с людьми по всему миру. По мнению автора, МООК способны обогатить традиционную модель образования при условии разумного использования технологий, сделать обучение и преподавание более эффективным, что, в свою очередь, позволит студентам логично и последовательно развивать навыки пользователя сети, решать текущие образовательные задачи и выстраивать собственную образовательную траекторию.

Список литературы

1. Что такое MOOC? [Электронный ресурс] / СПбГЭТУ «ЛЭТИ». – СПб, 2020. – Режим доступа: <http://www.eltech.ru/ru/on-line-obuchenie/mooc>. – Дата доступа: 30.04.2020.
2. Siemens, G. Connectivism: A learning theory for the digital age / G. Siemens // International Journal of Instructional Technology and Distance Learning. – 2005. – Vol. 2, № 1. – P. 3-10.
3. Martin, W. Existing types of MOOCs and approaches to MOOC didactics / W. Martin // BizMOOC [Электронный ресурс]. – 2018. – Режим доступа: <https://bizmooc.eu/papers/types/>. – Дата доступа: 01.05.2020.
4. Shah, D. 10 Most Popular MOOCs Starting in January 2020 / D. Shah // Class Central [Электронный ресурс]. – 2019. – Режим доступа: <https://www.classcentral.com/report/ten-most-popular-january-2020/>. – Дата доступа: 27.04.2020.
5. Gamification: Using game-design elements in nongaming contexts / ed.: S. Deterding, M. Sicart, L.Nacke. – Vancouver : ACM Press, 2011. – 2425-2428.p.

References

1. Chto takoe MOOC? [E`lektronny`j resurs] / SPbGE`TU «LE`TI». – SPb, 2020. –Rezhim dostupa: <http://www.eltech.ru/ru/on-line-obuchenie/mooc>. – Data dostupa: 30.04.2020. [in Russ.]
2. Siemens, G. Connectivism: A learning theory for the digital age / G. Siemens // International Journal of Instructional Technology and Distance Learning. – 2005. – Vol. 2, № 1. – P. 3-10.
3. Martin, W. Existing types of MOOCs and approaches to MOOC didactics / W. Martin // BizMOOC [E`lektronny`j resurs]. – 2018. – Rezhim dostupa: <https://bizmooc.eu/papers/types/>. – Data dostupa: 01.05.2020.
4. Shah, D. 10 Most Popular MOOCs Starting in January 2020 / D. Shah // Class Central [E`lektronny`j resurs]. – 2019. – Rezhim dostupa: <https://www.classcentral.com/report/ten-most-popular-january-2020/>. – Data dostupa: 27.04.2020.
5. Gamification: Using game-design elements in nongaming contexts / ed.: S. Deterding, M. Sicart, L.Nacke. – Vancouver : ACM Press, 2011. – 2425-2428.p.