

**Смесеното онлайн обучение –
как да постигнем баланс и активно да въвлечем участниците в него?**
Полина Емануилова

**Blended Online Learning –
How to achieve balance and actively involve its participants?**
Polina Emanouilova

Abstract:

The present paper will look at some common terms related to online teaching, as well as the opportunities for meaningful implementation of technology by blending the affordances of the synchronous and asynchronous modality. It will also present certain frameworks to help structure bichronous education and create presence and interaction in online teaching and learning. Some specific tools and features for online interaction and presence will be described.

Finally, the author will share her experience in designing a blended model for the modules in English Language Teaching at St Cyril and St Methodius University of Veliko Turnovo, aiming at actively engaging its participants.

Keywords: bichronous, online learning frameworks, design, interaction, collaborative

For contacts: Polina Emanuilova, St Cyril and St Methodius University of Veliko Turnovo, e_polina@hotmail.com

ВЪВЕДЕНИЕ

Внедряването на технологиите в образованието започва с процес на вътрешна трансформация и промяна на нагласите, където, попаднал в ситуация на несигурност, преподавателят, освен многото неща, които има да учи, има и такива, от които трябва да се отучи, като, например, да отстъпи от централната си роля и даде повече власт на учащите. Това обаче не означава той да отсъства напълно от обучителния процес и да ползва електронната среда като удобно извинение за бездействие, понеже неговото присъствие е от ключово значение за ефективността на един курс. Лошата репутация на онлайн обучението идва и от образователния дизайн, в който напълно липсват взаимодействие и присъствие, а този синхрон и спойка не се постигат без нарочно усилие. Чрез дизайна преподавателят създава условия за взаимодействие, както между участниците в него, така и със средата, материала и света навън, и именно в дизайна търси баланс, като взема решение кои елементи да са синхронни и кои – асинхронни. Али (2008) цитирайки Ровай, посочва, че “по-скоро дизайнът на един курс, а не средата, в която той се провежда, определя неговата ефективност.”

ИЗЛОЖЕНИЕ

Съчетаването на синхронни и асинхронни елементи в един изцяло онлайн курс се прави и преди пандемията, но точно по време на този критичен инцидент получава свое собствено име – бихронно. Терминът е въведен от Мартин, Поли и Ридзхауп през 2020, за да обозначи „вариращото съотношение между двете крайности в общия континуум на синхронността“. „Бихронното обучение търси най-доброто от двата вида преживяване“ (Martin et al., 2020), т.к. избягва

монотонността, когато се разчита само на едното от тях и подпомага възприемането на материята чрез подсилено взаимодействие.

Моделите и рамките подпомагат дизайна, оптимизират го и го правят ефективен. За да се избегне техноцентричния подход, при който първо се избира видът технология, и едва тогава какво може да се постигне с нея като учебителна цел, (Vigueño, 2013), Мишра и Коулър (2006), предлагат *модела ТРАСК*. Според тяхното разбиране, успешният съвременен преподавател трябва да съвместява познания в три области - съдържанието, което преподава, начина, по който това се случва, и образователните технологии. Тези познания са динамично свързани и обусловени от контекста. Технологичните инструменти помагат да се обясни, представи или демонстрира материалът, за да стане той по-разбираем за обучаемия.

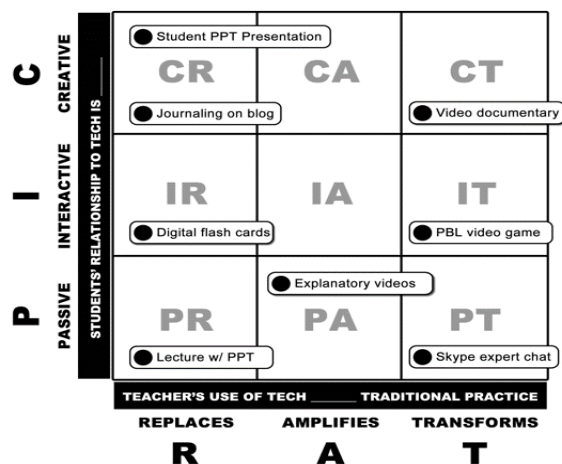
Backward design - Модел за Обратен дизайн на Уигинс и Мактай, (2005). Обратният дизайн придава свързаност на онлайн курсовете като започва създаването на учебни материали и единици, мислейки за крайната цел. Първо се изброяват целите на съответното ниво, които, за да са максимално конкретни и измерими, се описват с глаголи, изразяващи действия, а не състояния (Bates,2015). Следва уточняването какво очакваме да видим от обучаемия на практика, за да приемем, че е постигнал целта. Следващата стъпка е да анализираме кои дейности биха подкрепили всяко конкретно умение, а после - в коя среда всяка дейност би се развила по-успешно – синхронна или не. Накрая пристъпваме към самия дизайн, който е море от възможности, и където се проявява креативността на инструктора и познаването на конкретните инструменти. Подобно на Flipped и Blended Learning, синхронните елементи се препоръчват за социално взаимодействие и групова динамика, а асинхронните за взаимодействие със съдържанието и самостоятелна работа.

Интегрирането на технологиите към учебната среда не е инцидентна дейност, зависеща от вдъхновението и виртуозността на преподавателя или от съвършенството на технологичния продукт. Както споменахме, не технологиите са водещи, а педагогиката, и именно тя, с разбирането на конструктивизма, че моделът на учене е желателно да се движи от пасивен и индивидуален към активен и споделен, се проявява в следните рамки:

Levels of Technology Integration into the Curriculum

	Entry	Adoption	Adaptation	Infusion	Transformation	
Characteristics of the Learning Environment	Active	Information passively received	Conventional, procedural use of tools	Conventional independent use of tools; some student choice and exploration	Choice of tools and regular, self-directed use	Extensive and unconventional use of tools
	Collaborative	Individual student use of tools	Collaborative use of tools in conventional ways	Collaborative use of tools; some student choice and exploration	Choice of tools and regular use for collaboration	Collaboration with peers and outside resources in ways not possible without technology
	Constructive	Information delivered to students	Guided, conventional use for building knowledge	Independent use for building knowledge; some student choice and exploration	Choice and regular use for building knowledge	Extensive and unconventional use of technology tools to build knowledge
	Authentic	Use unrelated to the world outside of the instructional setting	Guided use in activities with some meaningful context	Independent use in activities connected to students' lives; some student choice and exploration	Choice of tools and regular use in meaningful activities	Innovative use for higher order learning activities in a local or global context
	Goal-Directed	Directions given, step-by-step task monitoring	Conventional and procedural use of tools to plan or monitor	Purposeful use of tools to plan and monitor; some student choice and exploration	Flexible and seamless use of tools to plan and monitor	Extensive and higher order use of tools to plan and monitor

Original Assignment: Paper quiz	
SAMR Level	Assessment/Activity Description
Substitution involves doing the same thing you would do without technology and does not modify the task beyond the use of a technology substitution.	LMS quizzing tool to administer quiz online
Augmentation involves some functional improvement but is still a substitution. The task is still the same, but the technology functions add some additional improvement.	Kahoot (live) to administer quiz during class
Modification using technology allows for significant task redesign. The outcome will be the same, but it has been enhanced the product (assessment/activity) has changed.	Students create flashcards on Quizlet
Redefinition using technology allows for the creation of new tasks that were previously inconceivable without technology.	Students create a Wiki document covering material



Рамки за онлайн дизайн – TIM, SAMR, PIC-RAT

Уелш (2021) посочва, че стремежът не е да се достигне на всяка цена последното ниво, защото дори и един изцяло онлайн курс може да бъде *tradigital* (традиционен + дигитален), но според горните рамки, в последната степен на интегриране на технологиите се осъществяват креативни дейности, които не биха се случили без тях, като създаване на електронна книга, комикс и други интерактивни продукти, които имат за цел да представят съдържанието по богат начин, но и да активират мисловните функции от по-висш ред.

Колаборативно, активно и интерактивно учене. Според Ла Рока и съавтори, груповите занимания и индивидуалното учене не се противопоставят едно на друго, макар че опитът на авторите поддържа хипотезата им, „че в колаборативните занимания и взаимното обучение студентите постигат по-високо ниво на самосъзнание относно учебния процес, изграждат своята самоувереност, чувството на принадлежност към определена научна общност и проявяват положително отношение към дисциплината и крайния изпит по нея“ (Росса, 2014). Активното учене подтиква към решаване на проблеми и критично мислене, анализ и синтез на информацията, а не пасивно възприемане. То не идва да измести лекционното, а умело да бъде съчетано с него. Съвсем не е изненадващо, ако бъде посрещнато скептично както от обучаемите, така и от преподавателите, защото предполага детайлен дизайн, контрол и отчетност, и много повече усилия от двете страни.

Интерактивността, или взаимодействието, е основата на колаборативната работа. На базата на общуването и взаимодействието се създават мисловни връзки и социални контакти, търси се решение на проблеми (Уолш, цитиран от Браун, 2015). Както усещането за авторство, така и интерактивността, довеждат в крайна сметка до необходимите за пълноценното учене вътрешна мотивация, самостоятелност и равнопоставеност (Браун, 2015). В груповата динамика, ролята на преподавателя е да задвижи, насочи, подкрепи, даде примери, и постепенно да освободи учащия от намесата си, за да стане той независим автор на собственото си познание.

Али (2008) предлага следната последователност на взаимодействие в онлайн курсовете. Първо е сетивното съприкосновение чрез компютърния интерфейс,

после взаимодействието с онлайн материалите и съдържанието, разпределено, както той препоръчва, в подготвителни и последващи учебни дейности, които или са създадени от инструктора, или са заети от хранилища на ресурси със свободен достъп (OERs). Тук е важно да се даде гъвкавост на избора, за да се подпомогне самостоятелността на обучавания и да се стимулират неговите когнитивни умения. После идва подкрепата, която следва моделите на Мур (1989), и на Рурк, Гарисън, Андерсън, Арчър (2001) за взаимодействие обучаем-обучаем, обучаем – инструктор, инструктор – обучаем, и дори – обучаем – експерт. В крайния етап се налага взаимодействието с реалния живот на обучаемия, защото, както казва Али, „конструктивизмът търси стратегии да покаже смисъла на нещата, като ги приближава чрез връзката с личния опит и ученето в определен контекст“ (Ally, 2008).

Взаимодействието е начин да бъде проявено присъствието онлайн, задача, която се явява предизвикателна в тази среда. Според разбирането за CoI (Изследователска общност), на Гарисън, Андерсън и Арчър (2000), за да си видим онлайн, се налага да проявиш три вида присъствие – когнитивно, социално и преподавателско. Комбинацията им създава преживяването от онлайн обучението, а именно то, а не пространството, създава общност. Общността не е физически обвързана, а се създава чрез социалните взаимодействия и общите цели. Обучителната общност (Learning community) е създадена, за да оптимизира ученето. Когнитивното присъствие се проявява търсейки решения на общи задачи в група, или създавайки общ артефакт (презентация, дискусия, въпроси). Ключово е присъствието на преподавателя, който създава ситуациите на взаимодействие. Изборът на модалност – синхронна или асинхронна, се ръководи от типа взаимодействие. Например, един синхронен час може да се обезсмисли напълно, ако не ангажира пълноценно обучаемия и ако в него преподавателят говори повече от половината време. Тогава може би е възможно тази лекция да мине във формата на видео, т.к. предполага много малък процент интерактивност. Няма формули за съотношението между синхронните и асинхронните елементи, макар че някои автори, работещи чрез задачи, (Kaufmann et al., 2023) предлагат виртуалните срещи да са централната част на модела, и всичко преди и след това, да гравитира около тях, т.е. асинхронните задачи да подготвят или подпомагат изпълнението на задачата в синхронния час. Може да се заимства популярната формула за Смесеното обучение – 30%-70% синхронно - асинхронно, и 50%-50% време за говорене във виртуалната класна стая за преподавател и ученик.

НЯКОИ ИНСТРУМЕНТИ ЗА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ, ПРИСЪСТВИЕ И СЪЗДАВАНЕ НА ОБЩНОСТ ОНЛАЙН	
LOOM	Дава възможност преподавателят да въведе курса и разработи лекции във вид на видео, да зададе контекста и атмосферата, да даде обратна връзка и поправка. Дава възможност за добавяне на коментари и анотации към видеото.
PADLET	Онлайн стена, на която обучаемите могат да работят заедно за коментари, събиране на идеи, споделяне на информация, предаване на задания. Има опция и за качване на видео или аудио.
VOICETHREAD	Медиа плейър, в който преподавателят качва презентации, видео, текстове, образи, а вградената възможност за дискусия позволява добавяне на коментари в различна модалност – видео, аудио, текст, образ. Създава възможност за колаборативна работа и обратна връзка.

**НАЦИОНАЛНА КОНФЕРЕНЦИЯ
ДИГИТАЛНА ТРАНСФОРМАЦИЯ НА ОБРАЗОВАНИЕТО –
ПРОБЛЕМИ И РЕШЕНИЯ, ОЦЕНЯВАНЕ И АКРЕДИТАЦИЯ**

BREAKOUT ROOMS	Възможност за взаимодействие с колеги и преподавател в малки групи. В тях може да се провеждат дискусии, think-pair-share ; jigsaw и task-based дейности.
GOOGLE SHARED DOCUMENTS	Колаборативна писмена работа с възможност за обратна връзка в реално време, създава писмен архив .
FLIP	Дава възможност за асинхронни видео записи с цел представяне, обратна връзка, коментар, оценка, презентирание. Може да се запише екран и има бяла дъска.
POLLS, MENTIMETER	Възможност за к्वизове, въпроси, анкети, за започване и приключване, обобщение, измерване на настроението, въпроси с разбиране, личен опит, обратна връзка в края на синхронна среща.
OERs	Архиви и документи с отворен достъп (снимки, аудио, видео, задачи), които могат да бъдат качвани във Voicethread , например, за дискусии, или коментирани в синхронен час.

Контекст и намеса. Дисциплината „Методика на обучението по английски език“ се преподава онлайн, защото само така може да обхване различните графици на обучаемите в модула. Семинарите са заложили като 30 синхронни часа. Борави се с голямо количество понятийно-концептуална информация, но макар и теоретичен курс, той подпомага практиката на бъдещите учители. Целта на намесата е в семинара да се създадат условия за колаборативно, активно и интерактивно учене, т.е., посредством възможностите на онлайн средата за свързаност, не само чрез устройствата, но и интелектуално, да се създаде обучителна общност, както и архив, от който да могат да се ползват не само днешните, но и бъдещите студенти, и да им се даде повече авторство.

Дизайнът се стреми да направи по-интерактивни синхронните сесии, и да добави елементи за асинхронно участие, което е моето разбиране за подкрепяща и динамична среда на обучение. Това се опитвам да постигна като ползвам breakout rooms, където разчитам на дискусии, и групови задачи (think/pair/share, jigsaw, dictogloss), както и работа в споделен документ. Добавям асинхронен елемент в Padlet, вид сборник, в който студентите демонстрират ключови понятия в различен формат, за да създам общност и съвместен продукт. Крайното ми намерение е уеб страница, в която да могат да публикуват, като обогатяват съдържанието, вид академичен обмен и взаимопомощ, където всеки е полезен с приноса си, има активна роля и глас.

Пичано (2017) създава интегриран модел за онлайн обучение, въз основа на някои от споменатите дотук рамки и таксономии, но уточнява, че не е задължително един курс да има всички тези елементи. Ползвайки този модел, аз също въвеждам всяка част поетапно, с малки стъпки.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Императив за внедряване на технологиите в учебната практика не е нуждата да забавляваме скучаещото поколение Z, а педагогическото разбиране за динамизиране на ученето чрез колаборативна работа, която създава взаимна свързаност и академичната общност. В светлината на теорията на конективизма, понятието „участници“ добива безкрайни размери и не се ограничава само до конкретната ситуация, защото мрежата има свой хронотоп и нейната синхронност е непрекъснат континуум. Балансът тук се получава от целенасочената намеса и присъствие на преподавателя чрез дизайн от съгласувани смесени елементи, в разнообразни формати и канали.

ЛИТЕРАТУРА

Ally, M. (2008), *Foundations of Educational Theory for Online Learning*, edited by Terry Anderson, Athabasca University Press, https://www.aupress.ca/app/uploads/120146_99Z_Anderson_2008-Theory_and_Practice_of_Online_Learning.pdf

Bates, A.W., (2015). *Teaching in Digital Age*. Retrieved from: <https://opentextbc.ca/teachinginadigitalage/chapter/11-10-step-eight-communicate-communicate-communicate>

Brown, H. D., & Lee, H. (2015). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy*, Pearson Education

Bugueño, W., (2013), *Using TPACK to Promote Effective Language Teaching in an ESL/EFL classroom.*, UNI Scholar Works, University of Northern Iowa

Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2000). *Critical inquiry in a text-based environment: Computer conferencing in higher education*. *The Internet and Higher Education*, 2(2), 87-105.

<http://dx.doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>

Kaufmann, A., Gacs, A., Giupponi, L., Van Gorp, K. (2023). *A Model for Scaffolded Technology-Enhanced Oral Communicative Tasks*. In: Suárez, MdM., El-Henawy, W.M. (eds) *Optimizing Online English Language Learning and Teaching*. *English Language Education*, vol 31. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-27825-9_7

Martin, F., Polly, D., & Ritzhaupt, A. (2020, September 8). *Bichronous online Learning: Blending Asynchronous and Synchronous Online Learning*. Educause

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). *Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge*. *Teachers College Record*, 108, 1017-1054.

Picciano, A. G. (2017). *Theories and frameworks for online education: Seeking an integrated model*. *Online Learning*, 21(3), 166-190. doi: 10.24059/olj.v21i3.1225

Rocca, C. La, Margottini, M. and Capobianco, R. (2014) *Collaborative Learning in Higher Education*. *Open Journal of Social Sciences*, 2, 61-66. <http://dx.doi.org/10.4236/jss.2014.22009>

Welsh, J., (2021), *Introduction to the Technology Integration Matrix*, video presented at the 2021 Future of educational technology Virtual Conference at University of South Florida, <https://fcit.usf.edu/matrix/project/introduction-to-the-technology-integration-matrix/>