

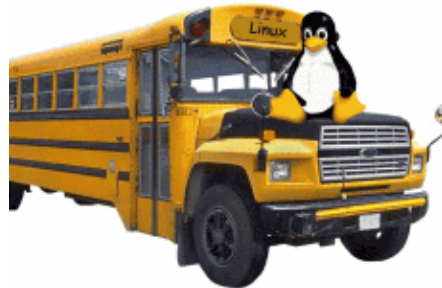


door Carlos Andrés Pérez
<caperez/at/usaca.edu.co>

Over de auteur:

Gespecialiseerd in
Molucelaire Simulatie,
Kandidaat Phd in
Biotechnology. Technisch
adviseur voor de Grupo de
Investigación en Educación
Virtual (GIEV) Virtual
Education Research Group.
Adres: Universidad
Santiago de Cali, Calle 5^a
carrera 62 Campus
Pampalinda, Cali –
Colombia.

Collaborative Virtual Workspaces en hun voordelen



Kort:

Dit document is het resultaat van de ervaringen die we hebben opgedaan in de ontwikkeling en uitvoering van de eerste cursus in college onderwijs aan de Santiago de Cali Universiteit en andere cursussen die werden gegeven via collaborative virtual workspaces (gezamenlijke virtuele werkruimten), videoconference en chat. De basis van de cursussen begon met het volgende probleem: Welke condities, criteria en methoden zijn vereist voor de ontwikkeling van leer-scenarios, gebaseerd op technologische voorspraak, met een voorkeur voor nieuwe leermethodes en nieuwe relaties tussen onderwijzer en student? Het artikel is het resultaat van deze eerste onderwijs ervaring met collaborative virtual workspaces Colombia.

*Vertaald naar het Nederlands
door:*

Guus Snijders
<ghs(at)linuxfocus.org>

Introductie

Op dit moment biedt virtuele educatie ons, onder meer, directheid, tele-aanwezigheid en interactie en verschilt van de conventionele model voor hoger onderwijs.

Verschillende onderwijs theorieën kunnen worden toegepast op dit soort virtuele omgevingen, zoals Piaget, Vigotsky [2] en Dewey. De gezamenlijke leer-omgevingen bereiden de student voor op: [1,4]:

- Actief deelnemen in de collectieve constructie.
- Integreren in een virtueel team of groep.
- Hulp bieden aan anderen en erom vragen wanneer nodig.
- Eigen kennis en kracht bieden aan anderen.
- Benodigdheden van andere mensen begrijpen.
- Oplossingen ontdekken die goed zijn voor allen.
- Significante contacten leggen met gemeenschappen van verschillende culturen.
- Ideeën en activiteiten met de ander vergelijken.

- Doelen, taken, bronnen, rollen, enz. vaststellen.
- Luisteren met een kritische houding en de anderen respecteren.
- Eigen ideeën en thesis aandragen tijdens argumentatie.
- Redelijke kritiek van andere mensen accepteren.
- Andere mensen krediet geven.
- Taal en methoden onderhandelen.
- Interpersonele mogelijkheden ontwikkelen.
- Bekend raken met democratische processen.

De enorme groei van het Internet heeft geresulteerd in de creatie van coöperatieve en collaboratieve omgevingen die grenzen overscheden. Nu kunnen de studenten buiten hun dagelijkse omgeving gaan om betrokken te raken in avonturen met partners van ieder deel van de wereld. Dit soort werk, ontwikkeld door het net, bestaat uit projecten in de vorm van didactische ervaring die moet plaatsvinden in groepen, waarbij de deelnemers niet slechts penvrienden zijn maar een team dat een oplossing zoekt. In de planning van deze activiteiten is het heel belangrijk om effectieve communicatie te hebben, communicatie en interactiviteit zijn dus nodig en fundamenteel [3].

Iedere dag zijn de multimedia applicaties die worden gebruikt voor voor het leren rijker en verder geïntegreerd, ook is het krachtige platform van de Communicatie en Data Network in verscheidene formaten toegepast voor de Grupo de Investigación en Educación Virtual de la Universidad Santiago de Cali (GIEV: <http://cvw.usaca.edu.co>) Virtual Education Research Group in het bouwen van pedagogische omgevingen. Het staat bekend om de flexibiliteit, handig gebruik en het leveren van informatie in elektronisch formaat. Deze omgevingen komen de leerprocessen en het onderzoek van de studenten ten goede. Een van de doelen van deze onderzoeksgroep is om de directie en leraren van de universiteit te leiden naar een beter beheer van de technische bronnen, met een brede en duidelijke visie van hun mogelijkheden en rollen in de educatieve omgeving.

Al dit denk–onderzoek is gebaseerd op het idee dat de technology op zichzelf niet voldoende is om de kwaliteit van een educatief systeem te leveren, maar het geplande gebruik en de kritische adoptie is gebaseerd op de karakteristieken en de geleerde lessen en het onderzoek in verschillende contexten.

Virtueel Onderwijs is meer dan alleen een methode voor leren–op–afstand of een associatie met de programma's in dat formaat. De GIEV onderzoekt de mogelijkheden voor nieuwe technology–gebaseerde scenarios om zo alternatieven te bieden voor het huidige curriculum, met nieuwe virtuele omgevingen die extra waarde bieden aan de onderwijsmodellen op verschillende niveaus.

Met deze regels begonnen we een serie acties om het virtueel onderwijs te implementeren. Eerst binnen ons instituut, om de mogelijkheden met betrekking tot coördinatie inspanningen en menselijke, technische en logistieke bronnen te bekijken voor een taak die belangrijke veranderingen teweeg kan brengen in de dagelijkse activiteiten en die vervolgens te projecteren op de gehele academische gemeenschap. Het Virtuele OnderwijsProject levert niet alleen de mogelijkheid om nieuwe vormen van onderwijs te genereren maar ook een verbetering van het proces dat in de laatste tien jaar is veranderd, vooral door de adoptie van nieuwe technologieën met een groeiende invloed op de maatschappij.

Materialen en Methoden

De basis van het probleem om dit werk te formuleren was als volgt in concept gebracht:

Wat zijn de condities, criteria en methoden die nodig zijn voor de ontwikkeling van onderwijs scenarios die zijn gebaseerd op technologie en de voorkeur geven aan nieuwe manieren en nieuwe relaties tussen student en leraar?

In onze eerste benaderingen met de richtlijnen vonden we een brede reeks vragen die tijdens twee jaar

vergaderen en testen werd beperkt naar:

Wat is de betekenis van Onderwijzen in Technology?

Wat zijn de bases om media in het curriculum op te nemen vanuit een pedagogisch gezichtspunt?

Wat zijn de bestaande relatie(s) tussen de onderwijzers en de studenten in een universiteit, met de technologische bronnen voor communicatie en informatie?

Welke wetenschappelijke, pedagogische en computer aspecten zijn nodig voor de juiste inlijving van technology in educatieve processen?

Welke wetenschappelijke, pedagogische en computer aspecten zijn nodig om een Virtuele Educatie Model op de universiteit toe te passen?

Hoe beïnvloeden deze technische apparaten de leer- en onderwijs dynamieken?

Als we spreken over Virtuele Educatie, denken we er dan aan als een Onderwijs-op-Afstand?

De beslissing van onderzoek op het gebied van techniek was toegepast op het curriculum dat werd gebruikt in de Universiteit van Santiago de Cali. Het idee is nu dat over enige tijd de onderwijzers, studenten en afstuderenden van verschillende niveaus analytische mogelijkheden kunnen ontwikkelen en toepassen op het gebied van nieuwe instrumenten en de communicatie kanalen.

Het model dat werd gekozen voor de cursus was die van Collaboratief Leren. Het technische platform was gebaseerd op Open Source Tools. Het gebruikte besturingssysteem was Linux, dat bood een geweldige stabiliteit, snelheid en betrouwbaarheid als server.

Als belangrijkste software gebruikten we Claronline (<http://www.claroline.net/>), UNESCO goedgekeurd en open source, gemaakt in PHP, daardoor eenvoudig aan te passen, complementeren of te gebruiken voor verdere ontwikkeling.

Voor de databases gebruikten we MySQL, met een dagelijks gemiddelde van 80 gelijktijdige gebruikers.

De gebruikte hardware was erg goedkoop omdat Linux kan worden gebruikt op PCs. Hierdoor instituut kon zijn eigen technische bronnen in deze vroege stappen (planning, ontwikkeling, testen) gebruiken, zonder geld te spenderen aan dure servers.

Resultaten

Met het gebruik van de gezamenlijke virtuele werkruimten, software tools en het collaboratief leren model, hebben we het volgende bereikt:

- Elimineren van een van de belangrijkste problemen van leren-op-afstand: de isolatie van de student. Gebaseerd op de professionele ervaring in dit veld, kunnen we bevestigen dat het afstand-model enkele momenten heeft van echt contact en interactie tussen de studenten groepen en de onderwijzer. De nieuwe technieken leverden belangrijke veranderingen in concepten als afstand, tijd en communicatie vormen.
- Studenten en Onderwijzers bouwen samen aan kennis en ontwikkelen tolerantie en samenwerking; belangrijk in een wereld waar de kennis iedere dag meer sociaal wordt.
- De computer wereld heeft een enorme invloed op de jongere populatie, voor hen zijn technologieën een deel van hun omgeving en, vooral, zijn ze onderdeel van hun toekomstige werkomgeving. Het virtuele educatie model, door netwerken, kan een computer scherm veranderen in een nieuw open venster tot samen leren.
- Het kan helpen bij het oplossen van de belangrijkste problemen (productie en distributie van print en audio-visueel materiaal), in het verleden waren dit oorzaken waardoor op-afstand-leren programma's faalden. De gedistribueerde informatie is niet beperkt tot het instituut of leraar voorstellen omdat de studenten veel data kunnen gebruiken in het netwerk en andere informatie bronnen.

- De flexibiliteit van het virtuele educatie model, doordat het kan worden aangepast aan de eisen van de diverse doelgroepen. Om die reden wordt het beste model voor virtueel onderwijs en leren op afstand gevormd door het collaboratieve werk en virtuele leer media, omdat dit de individuele en groep-participatie stimuleerd.
- De mogelijkheid om een historisch logboek van al de ontwikkelings processen en de interactie tussen studenten en onderwijzers bij te houden. Dit faciliteert het ontwerp van nieuwe pedagogische tools, gebaseerd op de resultaten van de voorgaande resultaten. Dit was niet aanwezig in het traditionele afstand-leren model.
- Promotie, via chat, van de organisatie van ideeën op een geschreven manier.

Deze en andere redenen verzekeren ons dat de college processen in virtueel en afstands onderwijs kunnen worden uitgebreid tot vele nationale en internationale plaatsen.

Referenties

- [1] Manuel Antonio Unigarro Gutiérrez, Educación Virtual: Encuentro Formativo en el Ciberespacio. Editorial UNAB, Bucaramanga, Colombia, 2001.
- [2] Luz Adriana Osorio Gómez, capítulo "Aprendizaje en Ambientes Virtuales y Colaborativos", del libro "Los Computadores en la Nueva Visión Educativa", Escuela Colombiana de ingeniería, 2000.
- [3] Propuesta de Integración de las Tecnologías de Información y Comunicaciones a los Centros Escolares de Fe y Alegría. <http://www.feyalegria.org>
- [4] José Guadalupe Escamilla, "Selección y Uso de Tecnología Educativa", segunda edición, Trillas, ITESM, 1999.

<p>Site onderhouden door het LinuxFocus editors team © Carlos Andrés Pérez "some rights reserved" see linuxfocus.org/license/ http://www.LinuxFocus.org</p>	<p>Vertaling info: es --> -- : Carlos Andrés Pérez <caperez/at/usaca.edu.co> es --> en: Juan Manuel Triana <jutriana/at/uniweb.net.co> en --> nl: Guus Snijders <ghs(at)linuxfocus.org></p>
---	---