

## **ИНОВАТИВЕН ПОДХОД КЪМ ОБУЧЕНИЕТО ВЪВ ВИРТУАЛНИЯ СВЯТ В КОНТЕКСТА НА ПРОЕКТ AVATAR**

**Гл. ас. д-р Мария Христова Монова-Желева, БСУ  
Ст. ас. Янислав Панайотов Желев, БСУ**

### **ADDED VALUE OF TEACHING IN A VIRTUAL WORLD IN THE CONTEXT OF THE AVATAR PROJECT**

**Mariya Hristova Monova-Zheleva, Burgas Free University  
Yanislav Panajotov Zhelevy, Burgas Free University,**

***Abstract:** In this paper are described approaches and methods used in the framework of the international project AVATAR[1]. The project's primary aim is to enhance the quality of teaching and education in high schools through an innovative virtual world learning environment. The unique qualities of Virtual learning (v-learning) impart opportunities for collaborative learning and co-creation that can help teachers and students take a step closer towards the modernization and future of education. AVATAR provides an opportunity for both teachers and students to benefit from ICT skill development, social learning opportunities and a resource to help revive the traditional classroom environment, adding value to the learning process. V-learning promotes learning-by-doing that stimulates different learning styles and increases the level of student engagement in different subject matters through technology, integrating textbook, discussion groups and labs.*

**Key Words:** 3D virtual environment, Virtual Worlds (VL), V-learning, Virtual communities.

#### **Виртуални светове и V-обучение**

Виртуалният свят е една онлайн общност - компютърно-базирана симулирана среда, в която потребителите могат да си взаимодействат един с друг, да използват и създават обекти. Виртуалните светове - интерактивната 3D виртуална среда, позволява на потребителите да преживеят, чрез своите аватари, текстово, 2D и 3D графично представяне и да комуникират чрез текст, графични икони, визуални жестове и звук.

Виртуалният свят представлява една много силна среда за обучение, която притежава голям набор от средства за социално взаимодействие и иновации в обучението, които насърчават участието на ученика. Той има способността да се адаптира и развива според различните потребности на учащите се, и може да преодолее ограниченията на обстановката, налагана от традиционната класна стая, където някои задачи е трудно да бъдат изпълнени поради най-различни причини (например: средства, местоположение и др.).

Въпреки че виртуалните светове съществуват от около двадесет години, техният реален потенциал и употреба за образователни цели нарастна чувствително през последните пет години. Понастоящем виртуални светове с образователна цел се използват предимно университети, музеи, художествени галерии и лаборатории.

Според редица изследователи в областта на V-обучението „... границите между виртуалните светове, игрите и социалните мрежи значително се размиват, и от тук идва убеждението, че през следващите пет години голяма част от младите хора на възраст под 18 години ще имат свои аватари и ще използват подобен вид приложения ежедневно, което от своя страна ще означава, че те ще имат различни очаквания за това как ще се извършва тяхното обучение”.

Въпреки че основните изследвания за ползата от виртуалния свят по отношение на участието, контролирането на дейностите на учащите се, образователни стандарти и осигуряване на качеството са все още в ход, развитието на V-обучението през следващото десетилетие има потенциала коренно да промени начина, по който хората се обучават и възприемат самото образование.

V-обучението насърчава предоставянето на по-големи права на учащите се от гледна точка на възможностите за персонализиране, от една страна, на техните аватари, а от друга страна, на моделите на обучение чрез виртуално посредничество и работа.

V-обучение насърчава проактивното учене, като стимулира използването на различни техники и повишава нивото на ангажираност на учащите се към учебния материал. Виртуалният свят дава възможност да се докоснеш до практическата страна на изучавания материал, да видиш как стоят нещата на практика, дава възможност за социално взаимодействие, за проактивно учене и постоянна смяна на ролите, като всичко това излиза извън рамките на традиционната среда на класната стая.

### **Проект AVATAR<sup>1</sup>**

AVATAR - "Иновативен подход към обучението във виртуалния свят" е дву-годишен проект, съфинансиран от Европейската комисия по Програмата за учене през целия живот – „Коменски”.

Причините за появата на AVATAR са в липсата на използване на ресурсите на ИКТ в училищата в цяла Европа, независимо от образователните ползи и социалните възможности за обучение, които те предоставят. Основната цел е да се повиши качеството на преподаване и обучение в средните училища чрез иноваторската учебна среда, предоставяна от виртуалния свят. Уникалните качества на виртуалното обучение (V-обучение) дават възможности за съвместно обучение и работа, които могат да помогнат на преподавателите и студентите да ги извършват по един нов и модерен начин.

AVATAR предоставя възможност както на преподавателите, така и на студентите, да се възползват от ИКТ за развитие на умения, социални възможности за обучение и ресурс за възстановяване на традиционната учебна среда чрез представяне на иновативен подход към образованието.

Проектът е насочен главно към учителите и учениците от **средните училища** в Европа, представляващи различни културни и езикови среди и области на образование.

### **Методология**

Една от основните цели на AVATAR е да се открие, посредством научни изследвания, виртуален свят, който предлага значима образователна стойност и е достатъчно практичен, и удобен особено за учители, за които средата за виртуално обучение е нова и непозната. Въз основа на резултатите от научните изследвания екипът на проекта е разработил и предлага курс за обучение на учители в средните училища в Европа, който да ги запознае с виртуалната среда и да ги обучи как да използват платформите на електронната и виртуалната среда за обучение. Проектът няма за цел да

---

<sup>1</sup> Проект AVATAR - [www.avatarproject.eu](http://www.avatarproject.eu)

определи виртуалната среда като заместител на преподаването – той я представя като един ценен инструмент за допълване на работата в час.

Резултатите от проведените експерименти с AVATAR показват, че методиката му спомага за подобряване на работата в час, че той представлява един иновативен подход към учебната програма и показва как виртуалната среда води до подобрения в обучението, и че тя може да стане причина за една революционна промяна в него.

**Основните етапи на проекта са:**

- **Изследване** на виртуалния свят, използван в областта на образованието и анализ на най-добрите практики на виртуалното обучение, посредством проучване чрез анкети, попълване на въпросници от страна на целевата група, и интервюта с експерти на ЕС, и на национално ниво.

- **Технологичен дизайн & създаване** на платформа и съдържание на курс AVATAR.

- **Провеждане на експеримент** в рамките на курса AVATAR, който ще бъде представен на английски език, и в който пред учители от средните училища в държавите - партньори ще бъде представена електронната и виртуалната среда на обучение.

Екипът на проекта AVATAR провежда изследване в шестте страни-партньори, за да избере подходящ виртуален свят за обучителния курс. Изследването цели да се идентифицира най-ефективният по отношение на образователната стойност и качество виртуален свят за обучение в средните училища. Ще бъдат анализирани най-добрите практики на обучението в такива среди на местно и европейско равнище. Резултатите от изследването ще се използват, за да се избере платформа на виртуалния свят и да се разработи учебна програма за пилотния обучителен курс.

Научно-изследователските дейности във всяка една от страните-партньори, включват:

- Сравнителен анализ на съществуващите виртуални светове, използвани в образованието и в успешно завършили проекти. Оценка на особеностите, и качеството на функциите и инструментите на виртуалните лаборатории.

- Видео интервюта с 2-3 учители и/или експерти, които ги използват виртуалните светове с образователни цели.

- Провеждане на анкети сред учители от средните училища, с цел събиране на информация за най-добрите практики и анализиране на текущите тенденции в обучението чрез виртуални свове в европейските училища.

На този адрес и Вие можете да видите и попълните въпросите от анкетата: <http://www.surveymonkey.com/s/avatarteach>

**Партньори по проекта са:**

- FORCOM /Formazione per la Comunicazione Interuniversity Consortium/, [www.forcom.it](http://www.forcom.it), Италия (**Координатор**

For.Com. е междууниверситетски консорциум, специализирал се в разработването и провеждането на ОКДО – Отворени курсове за дистанционно обучение, използвайки най-новите решения в областта на ИКТ и интерактивните средства за обучение, и образование. For.Com. е бенефициент и координатор на проекта, и провежда всички действия по управлението и популяризирането му, както и разработването на платформа за електронно обучение за нуждите на курса.

- Information Design FH JOANNEUM University of Applied Sciences, [www.fh-joanneum.at](http://www.fh-joanneum.at), Австрия

Департаментът по информационен дизайн в университета по приложни науки FH JOANNEUM прави изследвания на взаимодействието човек-компютър и подобряването на процеса на учене чрез използването на различни технологии, за да разработи една адаптивна, подобна на игра среда, насърчаваща когнитивните процеси

посредством адаптиране, мотивация и взаимодействие. FH JOANNEUM ще координира курсовете на обучение, които ще се провеждат във всички страни-партньори в рамките на проекта.

- Бургаски свободен университет, [www.bfu.bg](http://www.bfu.bg) – България

Бургаският свободен университет е един от първите частни университети в България, който активно промоцира електронното обучение в областта на образованието за възрастни и професионалното обучение. Той ръководи всички действия по експлоатация на резултатите и ще организира в България финалната работна среща по проекта AVATAR, в която ще участват всички ключови участници и заинтересовани страни.

- University of Southern Denmark, [www.sdu.dk](http://www.sdu.dk), Дания

Университетът на Южна Дания в момента е водещ университет в страната в използването и прилагането на електронното обучение, и е първият такъв в Европа, който направи кампус във виртуалния свят на SecondLife. Той отговаря за изграждането на лабораторията на виртуалния свят AVATAR и определянето на учебните цели и съдържание на платформите за електронно и виртуално обучение.

- Universidad Nacional de Educación a Distancia, [www.uned.es](http://www.uned.es), Испания

Това е най-големият университет в Испания, предлагащ дистанционно обучение и университетско образование, включително аудиовизуални материали, обучение на място, видеоконферентна връзка и виртуален кампус на национално и международно ниво. Той отговаря за всички действия, отнасящи се до качеството и оценка в областта на управлението на проекта, методологията, продуктите и резултатите.

- University of Hertfordshire, [www.herts.ac.uk](http://www.herts.ac.uk), Англия

Университетът в Хартфордшир е един от най-големите във Великобритания. В неговия департамент по компютърни науки работят едни от най-опитните и квалифицирани специалисти в страната, специализирани в областта на онлайн и виртуални кампуси за обучение. Университетът ръководи всички изследователски дейности и подпомага в изграждането на виртуалната лаборатория на курса.

- SOPH.IA In Action Consulting, [www.sophiaconsulting.eu](http://www.sophiaconsulting.eu), Италия

SOPH.IA Консултинг е асоциация, работеща в областта на образованието, технологиите, научните изследвания и развитието. Нейният екип от експерти осигурява техническото подпомагане и обучение на организации, изпълняващи международни проекти. Тя се включва активно в различните етапи на проекта, включително и в провеждането на изследванията, експериментите, в разпространението и експлоатацията.

### **Виртуален център на AVATAR в Second Life**

<http://slurl.com/secondlife/Uni%20of%20Herts/47/15926>

