

ANTRA DALIS**8-tas skyrius: Pagrindiniai mobiliojo mokymosi pasiekimai pasitelkiant šviečiamąsias kompiuterines programas****Santrauka**

Per 30 skaitmeninių šviečiamųjų leidinių evoliucijos metų pereita nuo 1990-aisiais naudotų kompaktinių diskų iki programėlių išmaniesiems telefonams ir planšetiniams kompiuteriams (angl. *Apps*), ir net iki dabartinių papildytosios ir virtualiosios realybės sprendimų (angl. *augmented reality*, *virtual reality*). Žvelgiant į turinio atvaizdavimo perspektyvos, galima pastebėti tęstinumą nuo pirmųjų daugialypių terpių (angl. *multimedia*) edukacinių priemonių (kaip „Dorling Kindersley“ knygų serijų ar enciklopedijų kompaktiniuose diskuose) ir dabartinių mobiliųjų mokomųjų programų. Palyginus su popieriniais tekstais ir kompaktiniais diskais, kompiuterinės programos ir papildytosios bei virtualiosios realybės sprendimai prideda garso ir vaizdo turinį, hiperteksto naršymą, trimatį modeliavimą (angl. *three-dimensional simulations*) ir įžaidybinių (angl. *gamification*) formas. Programėlės mobiliams, sukurtos po asmeninio kompiuterio eros, pasižymi perkeliamumu (angl. *portability*), visapusiškumu, jutiklinio ekrano sąsaja (angl. *touchscreen*) ir pasidalijamumu (angl. *shareability*). Jei mokomiesiems užsiėmimams su stacionariais kompiuteriais buvo reikalingos erdvės kompiuterių klasėms mokykloje, tai tuo tarpu programėlės planšetiniuose kompiuteriuose ir išmaniuosiuose telefonuose gali būti naudojamos bet kuriuo metu, bet kurioje mokymo įstaigos vietoje.

Ši situacija iš esmės keičia kultūros ir mokymosi ciklą, kurdama naują dinamiką ir net naujo tipo mąstymą, naują „smegenų sistemą“ (angl. *brain frame*) (De Kerkchove 1998). Pravartu pabandyti suvokti šią psicho-technologinę situaciją, susijusią ne tik su mokymo įstaigomis, bet ir su pačio pažinimo ateitimi, susitelkiant į šios situacijos aktyvią dinamiką ir šiuolaikines patirtis, atspindinčias šiuos pokyčius. Tai vertinant galima numatyti pavyzdinius modelius didaktinėms programoms, galinčioms pristatyti žinių „turinį“ (angl. *contents*) ir tuo pat metu veikti kaip žinių „talpyklos“ (angl. *containers*), kurios prisideda prie precedento neturinčio mūsų laikų kultūrinio raštingumo.

Raktiniai žodžiai: psicholingvistika, kultūra, raštingumo metodai, socialiniai mokslai, skaitmeninimas



Išvadas

Norint teisingai kontekstualizuoti atliktą analizę, reikia žengti žingsnį atgal ir aptarti pagrindinius mokymosi principus ir jų vaidmenį kultūroje. Ypač svarbu paminėti abipusį ryšį tarp technologijų, naudojamų žinių kūrimui ir saugojimui, ir gnoseologinio sukurtų žinių pobūdžio.

Praėjusio amžiaus antrosios pusės medijų filosofas Marshall McLuhan aptarė šį ryšį, nurodydamas elektra maitinamas žiniasklaidos priemones (radiją ir televiziją), egzistavusias prieš skaitmeninę revoliuciją. Jis meistriškai paaiškina, kaip kultūriniam kontekstui perduoti naudojama technologija radikaliai paveikia besiformuojančios kultūros tipą (De Kerkchove 1998, Levinson 1999). Šiandien turime stengtis suprasti, kokią įtaką savo pačių struktūrinėms ir morfologinėms savybėms daro skaitmeninės technologijos, pasklidusios kiekvienoje kultūros ir žiniasklaidos srityje.

Jei televizija sukūrė televizijos žmogų, tai neabejotinai kompiuteriniai prietaisai kuria kompiuterinį žmogų. Mokslai, susiję su švietimu, be abejo turi į tai stipriai atsižvelgti. Visų pirma todėl, kad mokymosi srityje priemonės, kurios McLuhano vadintos komunikacijos įrankiais (angl. *tools of communication*), yra pačios svarbiausios (McLuhan, 1964). Pavyzdžiui, knyga, kurios šiuolaikinis atitikmuo yra kompiuteris, buvo tradiciškai naudojama mokyklose, kaip pagrindinė asmenybės formavimo ir žinių perdavimo priemonė.

Išvados

Kadangi daugeliu atvejų mobilieji prietaisai paplitę mokyklose atitraukia dėmesį nuo pamokų, jie būna itin ribojami ar uždrausti. Toks sprendimas atrodo paradoksaliaus skaitmeniniame amžiuje. Todėl yra svarbu teisingai valdyti šiuos įrenginius, ribojant jų naudojimą tik būtiniams atvejams. Tačiau taip pat svarbu nuodugniai suvokti vykstančius epochos pokyčius, susijusius su kultūros transformacija ir šią kultūrą kuriančiomis idėjomis. Šios epochos švietimo programos ir patirtys gali būti lengvai metodiškai ir technologiškai pritaikytos mokytojų darbui.

Geriausios edukacinės mobiliosios programėlės yra sukurtos intensyviai mokymuisi. Šios programos yra itin interaktyvios, pasitelkia mobiliųjų prietaisų jutiklius, akcelerometrą (angl. *accelerometer*), kompasą, GPS, vaizdo ir kalbos atpažinimo įrankius. Mokymosi programėlės mobiliuosiuose įrenginiuose turi pilnai išnaudoti interaktyvumo ir daugialypių terpių potencialą. Be

to, perkeliamumas (angl. *portability*), būdingas mobiliųjų prietaisų programėlių elementas, besimokančiajam suteikia galimybę įrenginį naudoti net už mokyklos ribų, namų aplinkoje bei suteikia dalinimosi (angl. *sharing*) galimybę. Galimybė dalintis turiniu gali būti naudinga vykdant bendrus projektus, kuriuose dalyvauja keli besimokantieji, nuolat realiai ar virtualiai dalyvaujant ir mokytojai/dėstytojai.

