

Virtuális konzultációk szervezésére alkalmas szoftverek

A virtuális iskolák virtuális szemináriumainak lebonyolításához alapvetően olyan elektronikus taneszközökre van szükség, amelyeket fejlesztők felruháznak a valódi szemináriumok során felmerülő szituációk kezelésére. Ezeknek az eszközöknek olyan virtuális teret kell teremteniük, amelyek lehetővé teszik a tanár és a tanulók egyidejű jelenlétét, a gépelt szöveget kiváltó, élő hanggal történő kommunikációt, a közösségben való személyes jelenlét hangulatát biztosító vizuális élményt, és a résztvevők közötti folyamatos interakciót. Napjainkban alapvetően két ilyen eszköztípus kínálkozik.

Az egyidejű, jelenlétet biztosító, oktatásra is használható virtuális terek egyike az úgynevezett Virtual Classroom, amely kétdimenziós térben, kifejezetten az oktatásban alkalmazható kiegészítő eszközöket kínálva teszi lehetővé a szemináriumi munkát.

A virtuális osztályterem alapvető jellemzője, hogy olyan web platformon elérhető virtuális teret alakítanak ki az oktatás számára, amelyhez több felhasználó kapcsolódhat egy időben. Bár napjainkban egyre kevésbé tűnik lényegesnek, a web felületű elérés mégis óriási jelentőséggel bír. Garantálja ugyanis azt, hogy a felhasználók gépére semmilyen különleges szoftvert sem kell telepíteni. A virtuális osztályterem használatához csupán internet kapcsolatra és grafikus web böngészőre van szükség.

Az osztályteremhez a felhasználók általában kétféle, tanári és tanulói szerepkörben kapcsolódhatnak. A szerepkörök különböző tevékenységek lebonyolítását teszi lehetővé, de a többiek jelenlétét ettől függetlenül minden résztvevő érzékeli valamilyen formában. Ennek egyik módja, hogy a bejelentkezett felhasználók névsora és szerepköre szövegesen, megjelenik a képernyőn.

A résztvevők közötti kommunikációt a VC szoftverbe integrált videó-konferencia modul biztosítja, amelynek segítségével résztvevők valós időben látják a többiek - de legalább az éppen megszólaló - web kamerájának képét és hallják az illető hangját is.

A VC szinte minden esetben tartalmaz úgynevezett whiteboard-ot. Az eszköz virtuális táblaként működik, amelyen a tanár, - akár már a tanulók bejelentkezése előtt, vagy - a szeminárium alatt ábrákat készíthet, képeket, szövegeket, videó állományokat helyezhet el. A tábla változását a tanulók valós időben látják.

Az osztályteremben a tanári szerepkör tulajdonosa tudja irányítani a résztvevők kommunikációját. Elnémíthatja, vagy bekapcsolhatja bármelyik tanuló mikrofonját, és a kameraképek megjelenését is szabályozhatja. Általában arra is módja van, hogy ideiglenesen átadja a felület kezelésének jogát valamelyik résztvevőnek. Így lehetősége van a tanulók megszólítására, a hang és a kép átadására, a hallgatóság aktivizálására.

A virtuális világok kialakítására alkalmas alkalmazások képezik az egyidejű, virtuális jelenlétet biztosító eszközök másik csoportját. Ezeket a szoftvereket nem elsősorban oktatásra fejlesztették, de a segítségükkel megteremthető 3D-s világok oktatási feladatok lebonyolítására is alkalmasak lehetnek.

A virtuális világ szoftverek segítségével háromdimenziós modellt készíthetünk a valódi, vagy akár egy elképzelt iskoláról. „Megépíthetjük” a teljes épületet és a valósághoz egészen közeli részletességgel megalkothatjuk az épület belső tereit. A kialakított „virtuális világba” a definiáláskor létrehozott fiókoknak megfelelően jelentkezhetnek be felhasználók. A fiók nem csak a felhasználó adatait (név, felhasználói név, jelszó, stb...) hanem a felhasználó választott avatárját is tartalmazza. Az avatár a felhasználó 3D-s modellje, amelyet általában egy modell készletből választanak ki a felhasználók. Amikor a tanulók, vagy tanárok közlekednek a virtuális iskolában az avatár „szemével” látják környezetünket, amelyben megjelenik a többi felhasználó avatarja is. A virtuális világok felhasználó írott szöveggel is küldhetnek üzeneteket egymásnak, de saját mikrofonjuk és fülhallgatójuk segítségével valós idejű hangalapú kommunikációt is folytathatnak.

A virtuális osztálytermekről és a virtuális világ alkalmazásokról egyaránt elmondható, hogy - bár biztosítják a valós idejű, hangalapú kommunikációt, és a jelenlét vizuális élményét is megteremtik valamilyen szinten – a jelenléti oktatáshoz képes jelentősen redukálni a metakommunikációs lehetőségeket. Különösen igaz ez a virtuális világokra, ahol a felhasználók nem egymás valódi képet, hanem a valódi külső megjelenést, az arcjátékok és gesztusokat teljesen „meghamisító” avatárokat látják.

Bár a virtuális világok oktatásban történő felhasználásában is sokan látnak fantáziát, úgy véljük, szemináriumok hálózati tereinek kialakításában egyelőre a virtuális osztályterem alkalmazások nyújtják a jobb eredményesség/befektetés arányt, azért a mindennapi távoktatási gyakorlatban ezeknek a szoftvereknek a felhasználását javasoljuk.