

解析社会性软件及其在远程教育中的应用

李燕临 郭酉函 黄春梅

【摘要】

本文阐述了社会性软件的理论基础、概念和分类,并从社会性软件的功能入手,探讨其在远程教育中的应用以及利用社会性软件支持远程教育需要思考的几个问题,进而力图揭示在社会技术化、软件社会化的发展大趋势下,社会性软件对促进远程教育思想变革和教学实践发展的重要作用。

【关键词】 社会性软件; 远程教育; 应用与思考

【中图分类号】 G40-057

【文献标识码】 B

【文章编号】 1009-458X(2008)02-0068-03

自20世纪90年代以来,随着Internet的高速发展,信息技术极大地推动了人类社会迅速向信息社会、知识社会转变,同时为教育改革与发展带来了前所未有的机遇,使教育在一种新的环境中获得了更多的发展机会。远程教育就是在这种社会背景下得到了培育和发展。毋庸置疑,远程教育将成为信息时代保持每位社会成员技能有效和符合时代要求的有效途径。近年来,社会性软件逐步应用于教育、教学领域,为学习提供了极度友好的支持,与学习的发生和知识的转化相辅相成;延伸了学习空间,丰富了学习资源;能实现知识共享、激发知识创新,培养学习者的信息处理能力和协作能力,促进教育社会化、学习生活化。因而社会性软件在远程教育中具有广阔的发展空间和应用前景。

一、社会性软件的两大理论基础

社会性软件的产生与发展与六度分隔理论、150法则密切相关。

1. 六度分隔理论(Six Degrees of Separation)

美国著名社会心理学家米尔格伦(Stanley Milgram)于20世纪60年代最先提出了六度分隔理论,即“你和任何一个陌生人之间所间隔的人不会超过六个,也就是说,最多通过六个人你就能够认识任何一个陌生人。”六度分隔理论曾经只能作为一种理论而存在,因为,在我们的社会生活中并没有这样的一个实际存在的、可行的方案,但是互联网使该理论产生

了现实价值。六度分隔理论的发展使得构建于信息技术与互联网络之上的应用软件越来越人性化、社会化。六度分隔理论的发现和社会性软件的发展向人们表明:社会性软件所构建的弱链接正在潜移默化中影响着我们的社会生活,能够反映和促进真实社会关系的发展和交往活动的形成,使人的活动与软件的功能融为一体。对应于知识和信息的获取、采集环节,社会性软件本身将人与软件功能集于一体的特点使知识和信息的采集变得十分便利与快捷。

2. 150法则

150法则起源于欧洲发源的“赫特兄弟会”,该组织是一个自给自足的农民自发组织,在维持民风上发挥了重要作用。有趣的是他们有一个不成文的严格规定:每当聚居人数超过150人的规模,他们就把它变成两个,再各自发展。由此,形成了普遍公认的所谓的150法则:把人群控制在150人以下似乎是管理人群的一个最佳和最有效的方式。这一理论也可理解为:无论你曾经认识多少人,或者通过一种社会性网络服务与多少人建立弱链接,那些强链接仍然在此刻符合150法则,即80%的社会活动可能被150个强链接所占有。150法则与社会性软件的设计有着很重要的关系。例如,微软的MSN曾规定好友列表的人数不超过150个,因为通常人们也只能保持150人的最佳交流能力。好的社会性软件也会有设计得非常完善的评价系统用于反映朋友的强弱联结。这项法则为社会性软件的群组聚合作了范围规范的指导,为数据建模提供了一个基本依据,以便于社会性软件的

开发者和使用者进行聚合管理。

二、社会性软件的内涵与分类

1. 社会性软件的内涵

社会性软件是一种在使用过程中能够促进用户社会关系网络的建立与发展,促进集体协作行为和关系的形成与构建的互联网软件。社会性软件具有以下几个特征:

其一,社会性软件首先是个人软件,是个人网络化的工具。

其二,社会性软件构建的是社会网络。这个社会网络包括弱链接、中链接和强链接。

其三,社会性软件是个人性和社会性的统一,核心的内涵在于互联网应用模式开始从传统的人机对话逐渐转变为网络中的人与人之间的对话。

其四,社会性软件是社会技术化和技术社会化的产物。社会和技术紧密结合,不可分割。

社会性软件充分利用了网络的互联性,加强了人与人之间的交流性和互动性,展示出强大的生命力和惊人的亲和力,势必延伸到 Internet 的每个角落,成为网络时代发展的新焦点。

2. 社会性软件分类

表1 社会性软件按用途分类

类型	代表软件	主要特性
E-mail	Outlook, FoxMail, Hotmail 等	能快速传递文本、图片等信息。
Blog	Movable Type, Blogger, WordPress	Blog是以个人为中心的、开放的、简单快捷的网上交流工具和可订阅的个人电子出版系统,同时又是极具开拓性的个人知识管理工具。
Wiki	MediaWiki, PmWiki 等	Wiki是一种提供共同创造环境的网站,Wiki用户在一定权限的允许下,每个人都可以修改网站页面表述的信息,且具有版本控制功能。
即时通讯工具	IC, MSN Messenger, QQ, Yahoo 通等	即时通讯软件是一类在互联网上提供实时对话功能的工具软件,是在线教学中很好的人际交流工具。
协作工作空间	最著名的是 Groove,它是典型的 P2P 软件	该类工具是帮助地理上分布在不同位置的人群能建立共同浏览网页、共同编辑文档和共享文件等同一工作空间的软件。
专家管理软件	AskMe, ActiveNet 等	专家管理软件是帮助人们寻找、选择和管理专家的软件。
社会网络工具	典型的有 Link2in, Friendster 等	个人建立和管理社会网络的一类工具,是最显性的社会性软件。
近场工具	Active Campus, Tripia 等	近场工具是一类利用技术联结物理空间,将现实社会和虚拟社会联结起来的工具,主要分为本地通讯工具和网络聚集工具两类。

新类型的社会性软件还在不断涌现,其类型也

随着实践的发展而不断扩充。目前应用普及的有 E-mail、Blog、Wiki 和 QQ 等,有些类型,特别是第二代社会性软件还不为人们所熟悉。解析社会性软件在远程教育中的应用是当下远程教育改革与发展中值得探索的新课题。

三、社会性软件在远程教育中的应用

1. 符合远程教育的特点,切合发展需要

远程教育是指学生与教师、学生与教育组织之间采取各种媒体方法进行系统教育和教育信息交流的教育形式。在远程教育过程中,要正确认识社会性软件的助学功能,从而促进远程教育的发展。

表2 社会性软件的助学功能 注:表示全部有,□表示部分有

助学功能	实时通讯	异步作业空间	个人知识管理	集中讨论	实时授课	学习社群	项目空间	问题解决
E-mail 软件								<input type="checkbox"/>
Blog 软件	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>		
Wiki 软件				<input type="checkbox"/>				
及时通讯工具		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
协作工作空间			<input type="checkbox"/>					
专家管理软件			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
社会网络工具			<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>
近场工具	<input type="checkbox"/>							

在实际教学中,我们可以根据教学目标、教学对象、教学内容及其它主客观条件选择搭配不同类型的社会性软件,实现社会性软件的所有助学功能。

社会性软件的特性符合远程教育的认知特点,能创造出一种超越时空限制的弹性化学习机制,有效提高远程教育中学生的自主学习、应变学习和感悟学习的能力,将个人的知识管理过程与社会性软件的应用融为一体,必将开拓远程教育新的发展区域,增加社会影响力。

2. 创新教学模式,实现具有合作精神的协作式、探究式学习

社会性软件所构建的学习环境是以信息技术应用为基础的,具有开放性、生成性、交互性及虚拟性的特点,为实现具有合作精神的高级认知能力的协作式、探究式学习提供了前提。

(1) QQ、MSN 等即时通讯软件使得师生或生生能进行同步交流、即时反馈。即时通讯可传送文字信息,也可传送语音、视频信息,但要求通讯双方必须同时在线,灵活性显得不够。异步通讯工具如 E-mail、BBS(电子公告牌)等可进行异步教学讨

论,以发表文章为基本的讨论交流形式,可极大地促进参与者对事物的认识和自主思维的深度,有更大的灵活性。在网络学习环境下,同步和异步工具应结合使用,共同帮助学习者开展协作学习,通过交互、合作、沟通,使学生勤于思考问题,培养创新精神。通过交流,教师可了解学生的学习情况,有共性的重点、难点可在面授时作为辅导内容,做到教学有的放矢。

(2) Blog作为一种新的网络交流方式,技术上的低门槛,情感上的人本化,使用上的开放性,使得它成为继资源库、教育主题网站等信息化教学模式之后,能很好地支持网络协作学习、提高远程教育教学效果的一种社会性软件。

(3) 用 WebQuest 开展网络自主探究学习,这是一种学习者利用网络资源随时随地获取信息,以问题为导向的学习活动。教师在远程教育过程中首先需要选择题材、精心设计建立 WebQuest 网站,赋予学习者明确且可行的学习任务,告知评价方法,以及概括和拓展学习的方式,指导学生利用网络信息资源进行自主探究学习,为学习者建构极端丰富的知识,开启潜在学习机会。

3. 提高学习者学习能力,促进知识的生产、分享、应用和创新

知识过程包括知识的采集和加工、存储和积累、传播和分享、使用和创新等一系列活动。在远程教育过程中,社会性软件的应用为学习提供了极度友好的支持,与学习的发生、知识的转化相辅相成。

社会性软件,如人们熟知的 BBS、Blog、Wiki、Meetup 等,可在创作和发表的过程将长期积累的,不易用言语表达传递的,尤其是大规模传递起来比较困难的技能、经验等知识转化为可以用语言记录、易于学习和传递的原理和规律性的知识;同时也可构建面对面的交流或者在线交流,共享彼此的经验和知识,是知识的社会化;借助社会性软件建立虚拟知识社区,则是在更广范围内实现知识的共享与交流。

四、对社会性软件支持学习的几点思考

1. 培养学习者的信息素养是前提

社会性软件是一种基于信息技术、基于网络的人际交流工具。因此,培养学习者的信息素养能力,才能更好地引发、保持和延伸终身学习。这就要求学习者必须具备一定的科学基础知识和教育媒体的使用

技能,教育信息的获取技能(包括网上信息查询和检索,以及远程登录、信息浏览、下载、整合、处理的能力),教育信息加工处理技能和交互学习的技能,以便利于学习活动的开展和知识的获取。

2. 注重教师的组织管理和引导作用,实现高绩效的学习

利用社会性软件构建网络环境进行学习,师生时空分离,教师对学生缺乏面对面的实时监控或权威辐射,这就要求教师起到有效引导而非控制的作用。为此,应建立与此相应的教学组织结构,利用聊天室、论坛、视频会议等交互式手段,形成多层次的引导学习。采用特定的教学引导手段,包括教学建议、学习评估、疑难解答、在线交流等,实现与学生平等的交流,从而在互联网这个知识浩瀚的海洋中引导学生完成高绩效的学习。

3. 社会性软件还处于初级阶段,存在不足

社会性软件应用处于初级阶段,也还存在诸多不足之处,如 IM 软件存在着信息安全和相互封闭问题; Blog 以时间为主轴组织信息的线性结构无法满足人类跳跃性思维的需要,知识管理功能较为简单; Wiki 格式单调、缺乏安全管理; RSS 阅读器不够人性化、智能化,易导致信息过载和阅读疲倦。但随着网络不断发展、技术持续进步,这些问题将得到合理解决。

[参考文献]

- [1] 邢若南. 社会性软件支持下的网络协作学习模式的研究[J]. 中小学电教, 2006(1)
- [2] 李青. 社会性软件时代的外语教学[J]. 外语电化教学, 2006(8)
- [3] 庄秀丽, 刘双桂. 拥抱 2004 社会性软件年[J]. 中国电化教育, 2004(5)
- [4] 苏前敏. 社会性软件在高等教育中的应用探讨[J]. 上海工程技术大学教育研究, 2006(2)

收稿日期: 2007-06-10

作者简介: 李燕临, 硕士生导师, 教授; 郭西函, 硕士研究生; 黄春梅, 硕士研究生。西北师范大学教育技术与传播学院 730070。

责任编辑 池塘