

移动互联网时代网络教育发展趋势

刘海云

(石家庄邮电职业技术学院, 河北 石家庄 050021)

摘要: 文章介绍了移动互联网的发展态势, 分析了移动互联网对网络教育培训带来的影响, 从学习场景、学习资源、学习模式等方面预测了移动互联网时代网络教育的发展趋势。

关键词: 移动互联网; 网络教育; 移动化; 微化; 按需学习; 互动性; 游戏化

中图分类号: F61

文献标识码: A

根据工业和信息化部统计, 截至2013年3月底, 我国移动互联网用户总数已经达到8.17亿户, 使用手机上网的用户总量占96.4%。2013年7月31日, Google与市场调研机构IPSOS(益普索)合作, 发布了全球多个国家的智能手机使用情况调查报告。报告指出, 目前近一半的中国城市居民已经拥有智能手机。其中, 69%的用户每天都会使用智能手机访问互联网。在移动开发服务提供商友盟发布的《2013移动互联网年度报告》中提到, 目前中国使用的智能手机中2000元以下的手机占57%, 而来自中关村在线的最新市场分析称, 2014年3月售价在500~1000元之间的千元智能机已达到406款, 参与竞争的厂商数量达到71家, 其中三星、联想、中兴在售千元智能机型均在20款以上, 千元智能机市场竞争的激烈程度日趋白热化。这些报告和分析为人们展示了一个真实的画面: 移动互联网的时代真正来了。无论是用户还是市场, 都已经投入到移动互联网时代中。

随着中国联通2014年3月4G战略的发布, 三大运营商都已全部推出4G业务。到2014年底, 中国移动的4G网络基站总数将超过50万个, 超过340个城市的客户可享受到中国移动的4G服务, 预计2015年4G网络将覆盖全国乡镇。移动互联网的全面覆盖, 4G高速移动互联网的日趋成熟, 移动网民的快速渗透以及智能终端的普遍应用, 都为教育培训的移动互联网时代做好了准备。本文将介绍网络教育培训在移动互联网时代可能呈现的新业务发展模式, 并对未来发展趋势提出了构想。

1 学习场景的变化——移动化

网络教育培训是传统的远程教育培训与互联网技术结合的产物, 教育这个人类发展最基本的需求与互联网这个人类最具创造力的技术革命的结合, 其本身就具有无限的想象力, 就像一句广告语所说: “心有多大, 世界就有多大。”随着移动互联网的快速发展, 人们对教育培训的第一个要求就是: 离开桌子, 随时随地获得自己需要的知识。而这也是目前教育培训界正在做的一件事情: 让培训和学习移动化。中

国培训业已有相当一部分公司和企业敏锐地感受到了这种趋势, 并且已在这个领域进行了有益尝试和大胆创新, 如中国银联培训中心的微信学习、凯洛格公司的移动APP学习客户端、上海Power+的影视微课、捷库动力的移动学习平台、慧之桥公司的碎片学习, 都在通过各种方式为客户和学员提供身边的培训和学习, 使教育培训能随时随地满足人们要求。

移动学习并不意味着将原来互联网下的课程直接搬到手机或平板上。当前移动学习中使用的平板电脑和手机, 其屏幕大小对学习的舒适度、电池的续航能力、移动互联网的使用成本等因素, 都会在一定程度上限制移动学习。移动互联网下的学习培训应该根据移动互联网的学习工具和网络特点, 重新研究和设计教学内容。哪些培训和学习应该移动化、适合移动化, 哪些教学内容和环节还应该保留在互联网学习环境, 甚至是面授培训环境, 只有理清这些才能真正发挥移动互联网的优势, 才能使学员感受到移动互联网时代的教育培训对自己有帮助而不是负担, 才能把真正的趋势变为优势。

2 学习资源的变化——微化

学习资源的微化, 或者称之碎片化, 是指将学习内容进行分类, 然后以正式或非正式的方式推送给学员。分割后的学习内容可以使学员方便地掌控自己的学习时间, 重点学习自己感兴趣的内容, 同时由于单个微化的内容时间短, 可提升知识的吸收率。基于互联网模式的学习资源, 绝大部分并不适合直接移植到移动互联网。互联网环境下的课程, 一般设计为30~50分钟, 将一个完整的知识章节讲完, 给学员一个完整系统的知识输入。而在移动互联网环境下, 5分钟的微课、一个长图文、一页型文档, 才是适合在这一环境下使用的学习资源。学习资源的微化, 其优势是有效利用了学员的碎片化时间, 为学员提供了当前需要或感兴趣的学习内容, 最有效地满足了学员对知识从不知到知, 从认识模糊到清晰的需求。

知识的微化也有不利的地方，它无法构成完整的学习方案，无法形成一个完整的知识链。这就需要在教学资源微化的过程中构建知识体系，按照知识体系→知识单元（课程）→知识点→知识微化的过程去构建移动互联网下的学习资源，使微化的学习资源形成完整的知识体系。同时，还可将微化的知识（例如企业应用案例）与正式培训、混合式学习结合起来，通过这些微化的资源激发学员研究讨论的学习热情，从而得到完整知识内容的学习。

在移动互联网的学习环境中，学习资源微化已成为每个教育培训者必须面临的问题，作为培训的提供者应该思考如何适应这个变化，如何站在学员的角度看待移动互联网环境下的学习，从而有针对性地为学员提供更好的学习资源。

3 学习模式的变化——按需学习

按需学习，也可视为自主学习的一种，是与传统的接受学习相对应的一种学习方式，是在知道自己欠缺什么，需要什么之后而产生的一种主动学习行为。移动互联网的到来，智能终端的普及，以及社会化学习、社区化学习的发展，为人们随时学习带来了可能和便利，同时也将改变人们的学习模式。目前国内企业普遍采用的还是培训式学习，即由企业的教育主管部门或业务部门来确定企业员工应该学什么，怎么学，并开设相应的面授或网络培训课程。这种学习方式往往忽略了学员个体差异，如对知识的需求，学员的阅历和经验，学员的知识层次和对知识的熟悉程度等不一样。这些都导致传统培训方式的低效率，不能有针对性地解决每个人面临的问题。

随着现代生活节奏的加快，人们的时间越来越被碎片化，没有时间在电脑旁或教室里完成几天，甚至是几周的培训和学习。但人们在工作和生活中遇到的问题依旧存在，而且随着社会的发展反而越来越多，这就需要按需学习，既能及时解决工作和生活中遇到的困惑和问题，也是学习动力的来源。移动互联网的到来为按需学习做好了所有准备：学员有随时陪伴在自己身边的智能手机，有实时连接的移动网络，有运行在手机里的搜索引擎、问答社区、社交网络和企业知识库等应用和资源，可以随时利用这些资源查询答案，解决遇到的问题，获得其他学员的帮助，实现按需学习。

4 学习形式的变化——互动性学习

企业的学习和培训都是面对成人，主要采用网络培训的形式。而原来的网络培训都需要大家坐在电脑旁，才能做到互动和交互。移动互联网和智能终端的普及使交互和互动更加便捷：在工作和生活中遇到问题，可以随时打开手机，通过搜寻、查找资料、提问等多种方式，在互联网、企业的知识资源库、企业专家、企业员工中获得答案和灵感。

俗话说，大师在民间。邮政企业的业务中，有很多都是操作类业务，有些业务可能培训过，但当真正碰到时，往往已被忘记，业务处理规则也不是很清楚，这种情况下应该如何获得帮助呢？移动互联网环境下，学员可以拿出手机，在

专业知识库的规章制度文件中快速找到答案，还可以将现场的场景拍成照片、视频传到网上，在熟悉和处理过类似业务的员工中寻求帮助和答案。这种在工作中学习、在互动中学习的方式将成为员工未来的主要学习方式，也是效率最高的一种学习方式。培训界有一个721理论，即70%的经验来自工作中的学习，边工作边学习边总结，从而形成可靠的经验与技能；20%的经验从其他人员身上学习，通过与他人沟通、讨论、交流等过程中的互相学习；10%的经验是常规的培训学习，主要指从培训师、讲师那里得到的启发与学到的知识。而交互式学习方式，是在工作中学习和向他人学习的好帮手。

5 学习方式的变化——游戏化

游戏化学习就是采用游戏化的方式进行学习，根据学习者对游戏的天生爱好和游戏通关的胜利欲望，让学习者在不知不觉间就能掌握知识和信息。随着80后、90后成为社会的主要劳动者，这些伴随着互联网和游戏一起长大的人们不喜欢被说教，对枯燥的培训学习存在抵触心理，更习惯游戏及多媒体娱乐方式，2013年以来手机游戏的火爆恰恰说明了移动互联网的成熟和现代年轻人的偏好。这也就要求培训机构要转变培训理念，创新培训形式，通过寓教于乐的游戏形式，来促进企业知识的传播，宣传企业文化，提升企业服务。

从2013年开始，国内一些现代意识领先的培训机构和企业已经开始了游戏化学习的尝试。安利公司于2013年9月发布了《安利人生90天》3D培训游戏，这款游戏集合了数百位安利优秀营销人员的智慧和经验，把最初从事安利事业时经历的种种境况，如困难、挫折、收获、成长，浓缩为一个有趣的游戏桥段。它的发布对国内整个企业培训领域具有引领和示范意义。而随着微信、移动APP的快速普及和发展，根植于微信公众平台和培训APP上的游戏也逐渐发展起来。最具代表性的是银联培训中心开发的基于公众微信的《UP守卫团》、《卡卡升职记》等微信游戏；凯洛格公司在移动客户端中开发的数字猜图游戏，都是对培训内容游戏化、娱乐化的尝试，并都取得了良好效果。在教育游戏化趋势渐显的今天，作为企业学习培训的管理者，我们应该意识到：主动学习比被动学习更有效；兴趣是最好的老师；有成就感的学习才有魅力。

移动互联网时代正快速进入人们的生活，它在大大方便、改善人们生活的同时也让人们进入了随时随地学习以及终身学习的时代。它的发展使知识和信息唾手可得，也使人们淹没在知识和信息的海洋中无所适从。引用狄更斯的名言：“这是最美好的时代，这是最糟糕的时代”，但无论人们怎么认识这个时代，移动互联网的发展趋势都势不可挡。

收稿日期：2014-05-04

作者简介：刘海云（1971~），男，北京人，高级工程师，主要从事信息技术、网络教育研究。