

# EKONOMICZNY UNIWERSYTET DZIECIĘCY



## Nowoczesna Edukacja

Joanna Wójcik

### Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania

9 maja 2013 r.

Organizatorzy



Partner strategiczny



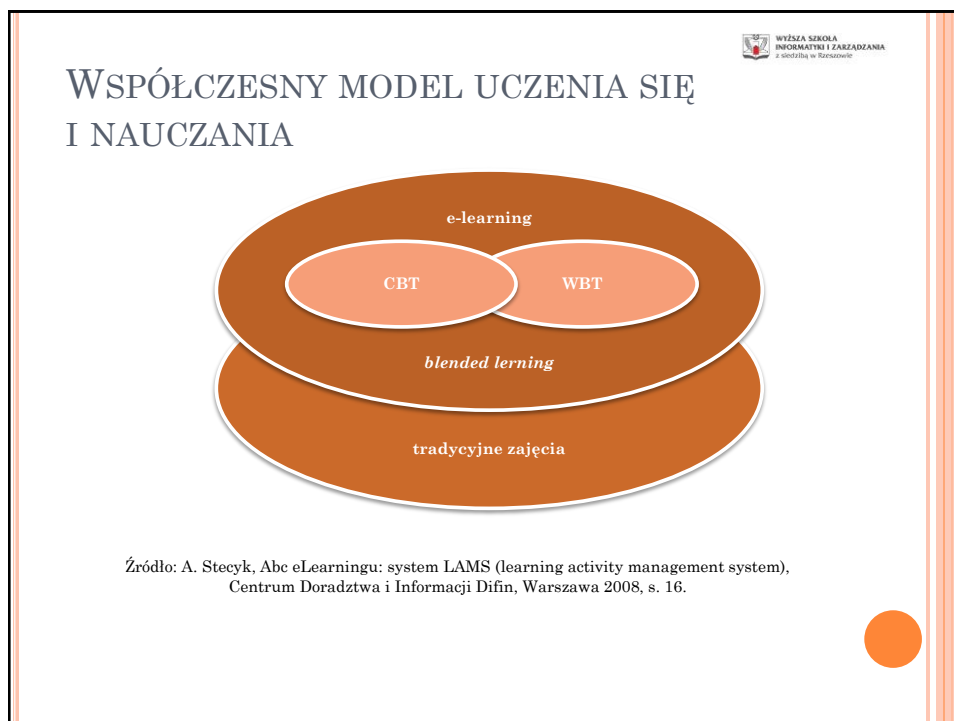
EKONOMICZNY UNIWERSYTET DZIECIĘCY

WWW.UNIWERSYTET-DZIECIĘCY.PL

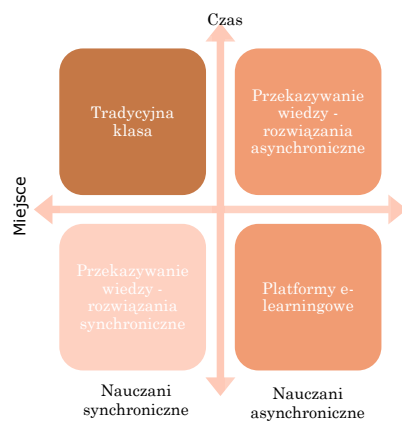


## DEFINICJA E-LEARNINGU

- „wszelkie działania wspierające proces szkolenia, wykorzystujące technologie teleinformatyczne” [Wrycza, 2010]
- „sposób dostarczania cyfrowego materiału edukacyjnego i informacyjnego oraz prowadzenia nauczania przy wykorzystaniu mediów elektronicznych takich jak Internet, intranet, ekstranet, przekazy satelitarne, telewizja interaktywna, za pomocą sprzętu komputerowego, urządzeń mobilnych i oprogramowania” [Hyla, 2005]

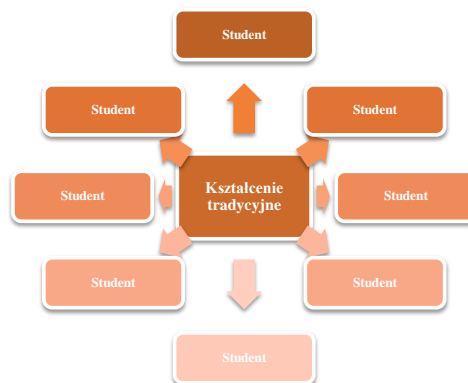


## MODELE NAUCZANIA NA ODLEGŁOŚĆ



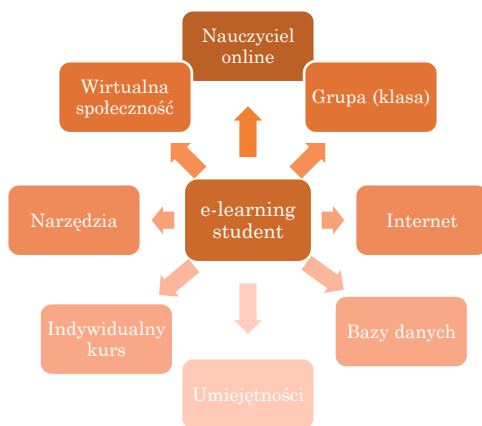
Źródło: Zieliński Z., *E-learning w edukacji : jak stworzyć multimedialną i w pełni interaktywną treść dydaktyczną*, Wydawnictwo Helion, 2012, str.11.

## TRADYCYJNY MODEL NAUCZANIA (PUSH MODEL OF LEARNING)



Źródło: A. Stecyk, *Abc eLearningu: system LAMS (learning activity management system)*, Centrum Doradztwa i Informacji Difin, Warszawa 2008, s. 35.

## NOWOCZESNY MODEL NAUCZANIA (*PULL MODEL OF LEARNING*)



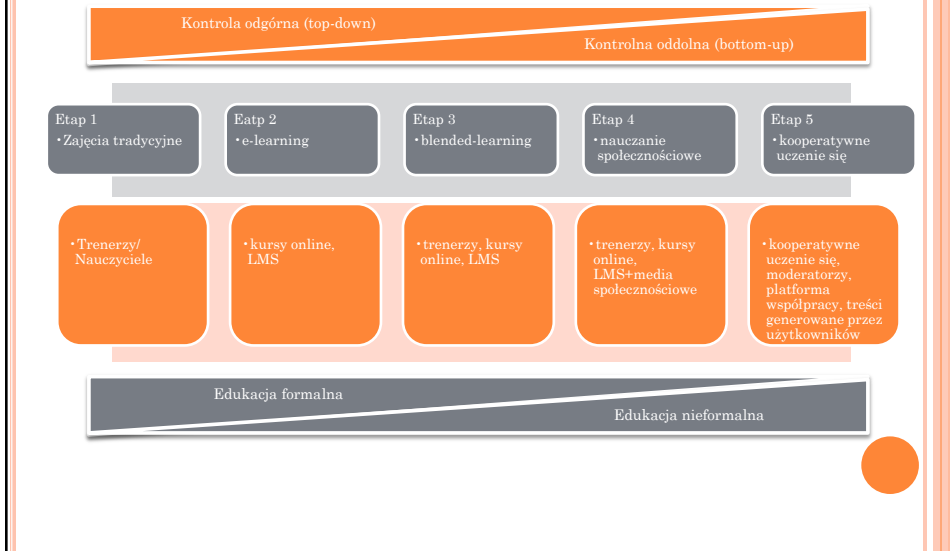
Źródło: A. Stecyk, *Abc eLearningu: system LAMS (learning activity management system)*, Centrum Doradztwa i Informacji Difin, Warszawa 2008, s. 36.

## PLATFORMY E-LEARNINGOWE

Klasyfikacja ze względu na architekturę:

- LMS (ang. Learning Management System),  
**Nacisk na proces nauczania i zarządzanie uczniami i nauczycielami.**
- LCMS (ang. Learning Content Management System)  
**Nacisk na zarządzanie treściami szkoleniowymi.**
- Wirtualne środowisko nauczania (ang. Virtual Learning Environment – VLE)  
**Nacisk na komunikację i wykorzystanie wszelkich metod zaangażowania.**

## ETAPY ROZWOJU E-LEARNINGU



## CHARAKTERYSTYKA OSÓB UCZĄCYCH SIĘ

- **tubylcy cyfrowi** (*digital native*) czyli osoby urodzone po 1982 roku, którzy wychowywali się w otoczeniu nowych technologii i nie mają problemu z obsługą komputera, ściąganiem muzyki z Internetu, obsługą telefonów, palmtopów, tabletów.
- **imigranci cyfrowi** (*digital imigrants*), to osoby które musiały się uczyć nowych technologii i jak z każdą nauką bywa, jednym przystosowali się lepiej inni gorzej do nowej rzeczywistości.


## E-LEARNING 1.0 A E-LEARNING 2.0

- Wszechobecność procesu nauczania. Uczenie się ma miejsce również poza klasą/grupa.
- Osoby chcące zdobyć wiedzę nie czekają biernie, ale same organizują swoje nauczanie.
- Koncepcja uczenia się przez całe życie (*lifelong learning*).
- Każda osoba, która się uczy jest automatycznie w społeczności osób uczących się i uczestniczy zarówno w grupach formalnych (np. w szkole) jak i w grupach nieformalnych (np. fora internetowe).
- Często proces uczenia odbywa się poza szkołą i nie jest już skoncentrowany wokół szkoły i postaci nauczyciela.


## E-LEARNING 1.0

- Przekazywanie wiedzy. Kursy mają ustaloną strukturę, która nie ulega zmianie w trakcie trwania kursu.
- Dostęp do materiałów przysługuje jedynie członkom sformalizowanej grupy studenckiej/szkoleniowej.
- Główne komponenty kursu są przeważnie wytworzone z użyciem narzędzi autorskich i umieszczone na platformie LMS.
- Metodą tworzenia materiałów (*top-down*).
- Długość materiałów: jednostka lekcyjna (czas nauki 45-60 minut) lub rapid e-learning (krótkie 15-minutowe lekcje)

## E-LEARNING 2.0

- Nie ma standardowych kursów, następuje selekcja źródeł zewnętrznych.
  - Tworzenie kursów metoda od dołu do góry (*bottom-up*), często metoda instrukcji koleżeńskiej (*peer learning*).
  - Czas potrzebny na przeglądnięcie zasobu to tylko 1-2 minuty.
  - Skrócenie czasu przygotowania materiałów.
- 

## KREATYWNOŚCI W KONTEKŚCIE E-LEARNINGU 2.0

- Wymagania pracodawców: umiejętność współpracy w grupie, kreatywność, innowacyjność, budowania sieci współpracy, korzystanie z nowych technologii.
  - Efekt synergii występujący w dobrze zorganizowanych grupach online.
- 

## KSZTAŁCENIE SPOŁECZNOŚCIOWE

Modele:

- **uzupełniająca** (*add-in*) – aspekty społecznościowe dodane są do istniejących kursów w celu lepszego zobrazowania idei w nich zawartych.
- **zintegrowany** (*integrated*) – aspekty społecznościowe są w sposób przemyślany włączone w proces nauczania tak i stanowią najistotniejszą część przekazu.
- **współpracy** (*collaborative*) – aspekty społecznościowe i współpraca użytkowników są kluczowe, uczący się w pełni uczestniczą we wszystkich zaplanowanych aktywnościach i współtworzą treści.



## WEB 2.0 – DEFINICJA



Źródło: korcosweb20.wikispaces.com





## WEB 2.0

Treści (Content)

Rozmowy (Conversations)

Sieć powiązań (Connections)

Współpraca (Collaboration)



## SZANSE

- Możliwość sprawdzania poprawności alternatywnych poglądów
- Przełamanie nieśmiałości.
- Odmienne poglądy od reszty grupy.
- Większa kreatywność studentów.
- Kwestionowanie autorytetów, a tym samym zdobycie bardziej dogłębnej wiedzy z danej dziedziny.
- Większe przywiązanie do swojego środowiska (szkoły/uczelni).



## ZAGROŻENIA

- Nieświadome łamanie praw autorskich przez uczniów.
- Umieszczanie treści objętych prawem autorskim na szkolnych stronach.
- Pokusa korzystania z gotowych wzorców.
- Ograniczenie postawy twórczej.
- Zbytne zaufanie do treści znalezionych w Internecie.

Wydaje się jednak, że na dzień dzisiejszy omówione zalety e-learningu 2.0 przeważają nad potencjalnymi zagrożeniami.



## NARZĘDZIA WEB 2.0 WYKORZYSTYWANE W EDUKACJI

- Wiki
- Zakładki społecznościowe
- Blogi
- Webcasty, screencasty i podcasty
- e-portfolio
- Aplikacje biurowe online
- Sieci społecznościowe
- Mapy myśli
- Repozytoria video
- Gry
- Aplikacje m-learning



## WIKI

Wiki to strona internetowa, skonstruowana tak aby umożliwić użytkownikom współpracę i zmianę jej zawartości bez znajomości CSS i Java Script. Strony Wiki są w ciągłej budowie, stare treści są zastępowane nowymi.

- Zastosowania edukacyjne
- Zalety i wady



## ZAKŁADKI SPOŁECZNOŚCIOWE

Służą gromadzeniu odnośników (zakładek) do stron internetowych w ramach danej społeczności internetowej. Odnośniki organizowane są przy pomocy metadanych. Użytkownik dodając zakładkę oznacza ją tagami.

- Zastosowania edukacyjne
- Zalety i wady



## BLOGI

Blog to rodzaj strony internetowej zawierającej odrębne, uporządkowane chronologicznie (zazwyczaj w kolejności od najnowszych do najstarszych) wpisy zazwyczaj mające na celu przekazywaniu informacji.

- Zastosowania edukacyjne
- Zalety i wady



## PODCASTY

To jeden z rodzajów internetowej publikacji dźwiękowej lub filmowej najczęściej w formie regularnych odcinków. Zasoby podobnego typu to: webcast, blogcast, screencast.

- Zastosowania edukacyjne
- Zalety i wady



Źródło: [www.therealmadridfan.com](http://www.therealmadridfan.com)

## E-PORTFOLIO

Jest to coś więcej niż elektroniczna wersja CV.  
 Zazwyczaj zawiera kolekcję takich elementów jak:  
 link do bloga, przykłady zrealizowanych projektów,  
 linki do stron pracodawców, zdjęcia itp.

- Zastosowania edukacyjne
- Zalety i wady



Źródło: [www.ljmu.ac.uk](http://www.ljmu.ac.uk)



## APLIKACJE BIUROWE ONLINE

Zawierają narzędzia podobne do tych zawartych w pakiecie Office firmy Microsoft. Pozwalają na wspólne tworzenie dokumentów, ich wersjonowanie, dodawanie notatek oraz kontrolowane udostępnianie.

- Zastosowania edukacyjne
- Zalety i wady

Google docs



Źródło: [edudemic.com](http://edudemic.com)



## SIECI SPOŁECZNOŚCIOWE

To serwisy internetowe, który istnieją w oparciu o zgromadzoną wokół nich społeczność. Obecnie najpopularniejsze z nich to Facebook oraz My Space.

- Zastosowania edukacyjne
- Zalety i wady



Źródło: [www.tovima.gr](http://www.tovima.gr)

## MAPY MYŚLI

Jest to szczególny sposób notowania zwiększający efektywność pracy i szybkość zapamiętywania. Pozwalają na wizualizację pomysłów, porządkowanie wiedzy.

- Zastosowania edukacyjne
- Zalety i wady



Źródło: <http://czytelnik-ksiazki.blogspot.com/2012/10/nieco-inne-zastosowanie-map-mysli.html>

## REPOZYTORIA VIDEO

Strony oferujące filmy wideo. Istnieją specjalne serwisy poświęcone edukacji takie jak: Teachertube, Our media, Scippo, Expert village, EngageMedia.

- Zastosowania edukacyjne
- Zalety i wady



## NOWE TRENDY

- Grywalizacja
- M-learnig
- Rzeczywistość rozszerzona



## GRYWALIZACJA

Grywalizacja to włączenie mechanizmów, które czynią gry wciągające i zabawne na platformach innych gry. Służy zwiększeniu ilości uczestników i podniesieniu ich zaangażowania.

[Źródło: <http://www.slideshare.net/ervler/gamification-future-or-fail>, dostęp 14.03.2012]



## GRY

### Rodzaje gier:

- gry strategiczne
- gry symulacyjne
- gry edukacyjne
- gry poważne
- gry społecznościowe



Źródło: [www.theonlinemom.com](http://www.theonlinemom.com)

- Zastosowania edukacyjne
- Zalety i wady





## APLIKACJE M-LEARNING

M-learning (czyli edukacji mobilna) to szeroka gama możliwości edukacyjnych, jakie stwarza połączenie technologii mobilnych, bezprzewodowych sieci oraz technologii e-kształcenia. [<http://www.e-mentor.edu.pl/artyku/index/numer/13/td/239>, dostęp 14.03.2012]



Źródło: [www.upsidelearning.com](http://www.upsidelearning.com)

## RZECZYWISTOŚĆ ROZSZERZONA

- Systemy rozszerzonej rzeczywistości (ang. Augmented Reality - AR) pozwalają na połączenie widzianego przez człowieka rzeczywistego otoczenia z dodatkowymi informacjami generowanymi komputerowo.



Źródło: [www.realityaugmentedblog.com](http://www.realityaugmentedblog.com)

## PODSUMOWANIE

**PYTANIA ????**

**DYSKUSJA**

**Kontakt:**

Joanna Wójcik

Kierownik Zespołu ds. e-learningu WSiZ

[jwojcik@wsiz.rzeszow.pl](mailto:jwojcik@wsiz.rzeszow.pl)

