

ПОМАГАЛА ЗА ИНТЕРАКТИВНО УЧЕЊЕ НА ДАЛЕЧИНА ПРЕКУ ЗАБАВА

Вовед

Далечинското учење треба да работи имајќи флексибилен пристап, насочен кон целокупен развој на учениците. Тоа треба да биде чувствително на големата разновидност во околностите на истите, а особено количината на пристап што ја имаат до ресурсите за учење.

Учењето најдобро оди преку забава, затоа учењето на далечина треба да биде многу повеќе отколку само пакување на содржината за учење во далечинската испорака.

Нема единствено решение во учење на далечина: успешните пристапи користат спектар на различни алатки, односно постојат многу форми на далечинско учење. Тие користат различни видови на технологија, во различни степени. Користени добро, тие имаат потенцијал за поврзување на учениците со наставниците и учениците меѓу себе.

Важноста на учењето преку забава

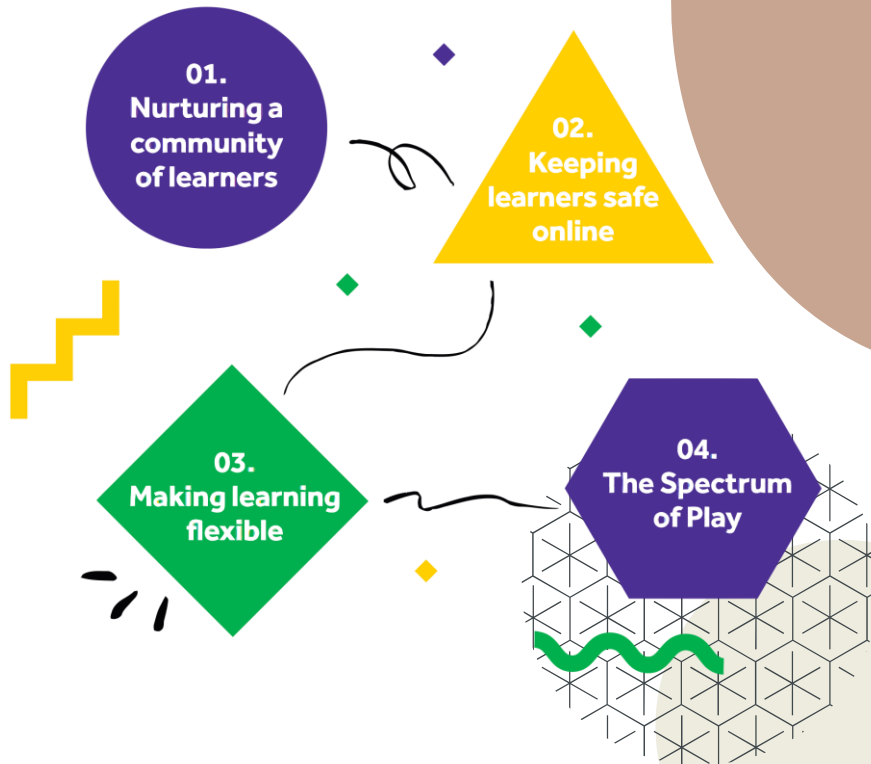
Играта честопати се смета за несуштинска, нешто што можеби помага во градењето приспособливост во итни случаи и конфликти ситуации, но не директно поврзани со академските предмети.

Има малку разбирање за тоа како играта може да помогне во опсегот на вештини и академско учење и има недостаток на експертиза во дизајнирање учење на далечина што овозможува и прифаќа учење преку игра.

Работи кои треба да се имаат во предвид во учењето на далечина

Според анализи направени низ светот се идентификуваат некои важни работи што треба да се земат во предвид, за учењето да биде повеќе инклузивно, интерактивно, фокусирано кон и значајно за учениците, забавно и друштвено.

1. Негување на заедницата на учениците
2. Интернет безбедност на учениците
3. Изработка на флексибилен начин на учење
4. Спектарот на забава



Негување на заедницата на учениците

Пренасочување кон учење на далечина започнува со создавање **виртуелен дом за сите ученици** и воспоставување нови рутини. Како што ова се имплементира, важно е да се запамети дека не секое семејство го има истиот пристап до технологија или дигитална вештини.

Следната приказна покажуваат како некои наставници низ светот работеле да се изгради чувство за заедница со учењето на далечина.

Hot Chocolate Fridays – локација: Шкотска

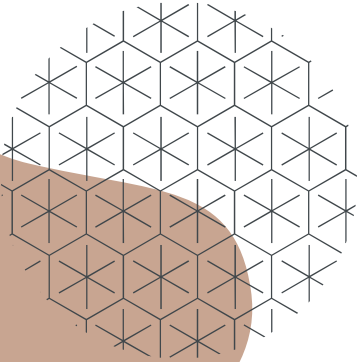
Сара Фрејзер е директор на основно училиште Newtonmore во Шкотска.

Сара и нејзиниот персонал работеле напорно за да се прилагодат и да го поддржат учењето на своите ученици на далечина.

Едно од нештата што направиле било организирање на неформално „дружење“ онлајн, кое имало за цел да биде начин на преслушување, споделување и потсетување за да се биде во тек со часовите од целата недела.

Учениците се приклучувале на сесијата со чаша топло чоколадо или нивниот омилен пијалок. Ова им претставувало можност да се стави крај на училишна недела преку забава, опуштање и разговор.

Интернет безбедност на учениците



Како што учениците користат онлајн платформи за учење на далечина, далеку од училницата и со помалку родителски надзор, постојат важни работи што треба да се имаат во предвид за нивната безбедност: нивната приватност или нивно изложување на несоодветен материјал.

Важно е да се помогне во образување на учениците со потребни вештини, да знаат на какви информации можат да веруваат, да комуницираат едни со други со почит и да останат безбедни на Интернет.

Изработка на флексибилен начин на учење

Држењето до некаква рутина може да биде тешко за ученикот, поради разликите во семејни ситуации и затоа пристапот до учење на далечина бара флексибилност кон наставата. Следниов пример покажува како некои наставници низ светот, откриле инспиративни начини да ги поддржат нивните учениците да се поврзат и да учат флексибилно.

Бидете флексибилни со луѓе, предмети и простори – локација Јужна Африка / Кина

Џесика е искусна едукаторка, живее во Јужна Африка, но предава на ученици во Кина, таа е полна со идеи кога доаѓа до флексибилен начин на настава.

Секој пат кога камерата ќе се вклучи при некоја онлајн комуникациска платформа како начин на учење, влегувате во нечиј приватен простор и никогаш не знаете на што ќе наидете. Има моменти кога вашите студенти ќе бидат сами и моменти кога тие ја делат просторијата со членовите на семејството, времиња на смиреност и времиња на неред.

Олеснување е кога еден ја вклучува животната средина на ученикот во лекцијата, без разлика ако се однесува на луѓе или предмети. Џесика истакнува дека има високо ниво на ангажираност кога учениците користат лични и значајни објекти наспроти само теоретско учење.

Спектар на забава

Учењето на далечина може да го опфати целиот спектар на забава, од најслободна игра на учениците до по-сериозна. Во средина за учење на далечина, активностите можат да земат форма на игра во домот и онлајн.

Учењето преку игра се случува кога ученикот ќе го најде искуството како забавно, значајно, активно ангажирачко, друштвено и итеративно.



Спектар на забава

Слободна игра (Free play) и Само-насочувачки активности (Self-directed)

Ученици од сите возрасти сметаат дека само-насочувачки активности и слободната игра се многу привлечни, а активностите на овој начин можат да помогнат да се откријат вештини и интереси за кои наставниците не биле свесни.

Насочување кон забава (Guided play) и Игри (Games)

Овој вид активност вклучува давање на јасна структура, но во таа структура учениците се во можност да направат нивни сопствени избори.

Наставниците имаат важна улога во изборот на активности со кои учениците можат да се поврзат, кои активно ги ангажираат, се однесуваат на нивните цели за учење и се забавни.

Анимирачки инструкции (Playful instruction) и задавање на директни инструкции (direct instructions)

Овие форми на учење вклучуваат одредување на активностите од страна на наставниците, каде учениците имаат помал избор за тоа што го прават.

Инструкциите се добар начин за воведување на теми, идеи и активности кои се нови за учениците, кај кои е многу важно да се направат интерактивни и привлечни.

Free play

Self-directed

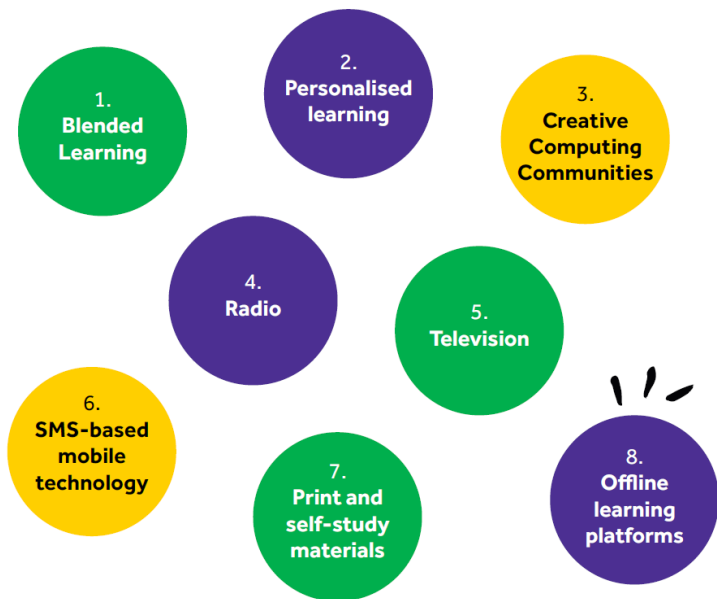
Guided play

Games

Playful instruction

Direct instruction

Различни форми и помагала во учењето на далечина



Нагласуваме три популарни форми на учење на далечина, кои се случуваат барем делумно преку интернетот како помагало, такви се: Blended Learning, Personalised Learning и Creative Computing Communities.

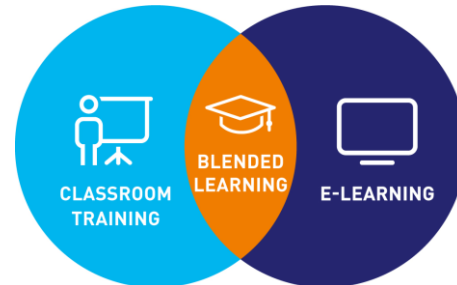
Додека пет од најефикасните офлајн канали како помагала за учење на далечина се: радио, ТВ, мобилна технологија заснована на СМС, материјали за печатење и самостојно учење и платформи за офлајн учење.

Blended Learning

Мешаното учење односно Blended Learning комбинира дигитално учење и лице-в-лице.

Може да вклучува „превртено учење“, што го менува или „превртува“ традиционалното учење во училница, давајќи им на учениците можност за презентирање на одредена тема, на пример преку видеа и резервирајќи време за дискусија и работа во групи.

Во спектарот на забава, мешаното учење спаѓа меѓу анимирачки инструкции и задавање на директни инструкции и има потенцијал за интегрирање на играта во учењето на далечина.



Предности и Предизвици

Предности

- Уживање

Студиите покажуваат бидејќи комбинираното учење е колаборативно, учениците уживаат да учат повеќе, повеќе се мотивираат и имаат подобри односи со нивните наставници.

- Слобода

Мешаното учење им дава на учениците слобода да навигираат и интерпретираат материјали за себе, истражувајќи ги сопствените интереси и напредувајќи со сопствено темпо.

- Вештини

Мешаното учење може да им помогне на учениците и да им даде реални истражувања, дигитални вештини и вештини за донесување одлуки.

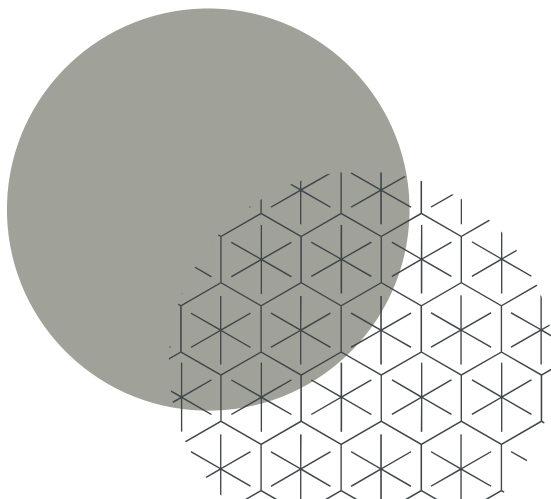
Предизвици

- Ресурси

Мешаното учење може да бара многу во однос на ресурсите што ги вклучува: тие можат да бидат скапи.

- Барања насочени кон наставници

Мешаното учење може да побара многу од наставници: создавање оригинална содржина, справување со технички проблеми и префрлување помеѓу различни платформи и формати.



Неколку примери и совети за мешано и интерактивно учење преку забава:

- **Изработка на кратко видео**

Охрабрување на учениците да прават свои видеа. Може да биде во врска со нивното секојдневие или може да им се даде предмет на предизвик за кој треба да создадат видео решение.

- **Креирање заедно додека сте разделени**

Можност на учениците да изработуваат работи заедно во реално време, користејќи материјали што лесно се наоѓаат дома.

Ресурси кои може да помогнат во мешаното учење, да биде интерактивно и забавно се:

[The Blended Learning Universe](#), обезбедува ресурси, вклучувајќи многу начини на мешани програми за учење, практични водичи, видео упатства и работни листови за преземање.

[Edutopia](#), исто така, нуди ресурси кои ќе ви помогнат да извлечете максимум од мешаното учење, вклучувајќи совети за започнување со работа, алатки и стратегии, истражување за мешано учење и примери за мешано учење во пракса.

[PBS Learning Media](#) се едукативна платформа со илјадници бесплатни ресурси за настава, вклучувајќи видеа, планови за лекции и игри (усогласени со државните и националните американски стандарди).

[Playlist](#) е онлајн платформа исполнета со офлајн учење преку активности со игра за ученици, родители и наставници да ги истражуваат и испробаат. Можете лесно да ги филтрирате активностите засновани на вашата возрасна група, временска рамка и достапен материјал.

Personalised Learning

Персонализираното учење е прилагодено на уникатните потреби и интереси на учениците. Тоа е алтернатива на пристапот 'one-size-fits-all' во кој наставниците им даваат на сите ученици ист тип на настава и материјали.

На спектарот на забава, персонализираното учење спаѓа меѓу анимирачки инструкции и задавање на директни инструкции. Често е инициран од возрасни или се заснова на софтвер кој користи системи за наградување засновани на видео игри, како што се свезди или поени: како таков не е идеален за игра заснована на љубопитност и креативност.

Предности и Предизвици

Предности

- **Темпо**

На сличен начин како мешаниот концепт на учење, персонализираното учење им овозможува на децата да напредуваат со своја брзина и темпо.

- **Повратни информации**

Учениците и наставниците добиваат брзи и редовни повратни информации за тоа колку брзо учи ученикот.

Предизвици

- **Друштеност**

Персонализираното учење може да ја намали интеракцијата на ученикот со останатите.

- **Трошок**

Софтверот потребен за некои форми на персонализирано учење може да биде скап.

- **Гамификација на учењето**

(примена на елементи од игрите во други области на учењето)

Софтверот може да изгледа дека ја маргинализира улогата на наставниците и може да стави поголем акцент на наградите отколку на вистинското учење.

THE CORE FOUR ELEMENTS OF PERSONALIZED LEARNING



Integrated Digital Content

Digital content allows for a differentiated path and pace



Targeted Instruction

Instruction aligns to specific student needs and learning goals



Student Reflection and Ownership

Ongoing student reflection promotes ownership of learning



Data Driven Decisions

Frequent data collection informs instructional decisions and groupings

Ресурси кои може да помогнат во персонализираното учење, да биде интерактивно и забавно се:

[Edsurge](#) нуди пакет за персонализирано учење, со алатки, проекти и приказни што можете да ги користите.

[The International Society for Technology \(ISTE\)](#) го користи искуството на наставниците ширум светот за да понуди корисни водичи за персонализирано учење.

[Seesaw](#) им овозможува на учениците да цртаат, да прават видеа и да фотографираат како начин да се изразат себеси.

[ClassDojo](#) е персонализирана апликација за учење.

Неколку примери и совети за персонализирано и интерактивно учење преку забава:

- **Персонализирање на средини за учење**

Охрабрување на учениците да ги персонализираат сопствените средини за учење. Ова може да се направи со барање од учениците да најдат предмет што им значи многу, да раскажат приказна зошто е тоа така, а потоа да го имаат предметот покрај нив во текот на целиот час.

- **Изложување на учењето на персонализирани начини**

Можност на учениците да го документаат и покажат своето индивидуално учење на свој начин и да добијат директен фидбек.

Creative Computing Communities

Креативни компјутерски заедници се онлајн простори каде учениците дизајнираат и кодираат игри и анимации, индивидуално или заедно: има сè поголемо истражување кое покажува колку ова може да биде ефективно.

На спектарот на забава, Креативните компјутерски заедници спаѓаат помеѓу слободната игра и задавање на директни инструкции: тие се едни од најшироките и најперспективните пристапи за промовирање на учење на далечина со игра.

Предности и Предизвици

Предности

- **Решавање проблеми и изразување**

Студиите покажуваат дека креативните компјутерски заедници можат да им помогнат на учениците со решавање проблеми и самосвест, како и развој на нивните социјални, когнитивни и креативни вештини. Тие им нудат на учениците шанса да експериментираат, да креираат, да го најдат сопствениот глас и да се изразат себеси.

- **Поврзување**

Учениците можат да се поврзат едни со други според слични интереси.

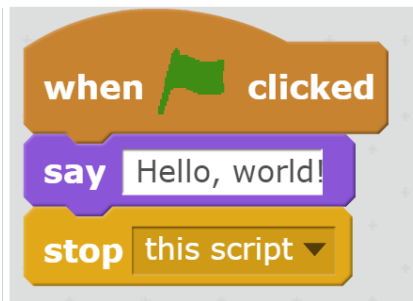
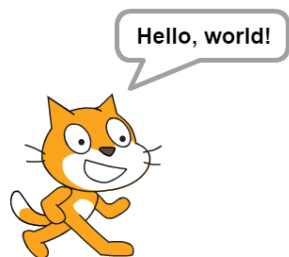
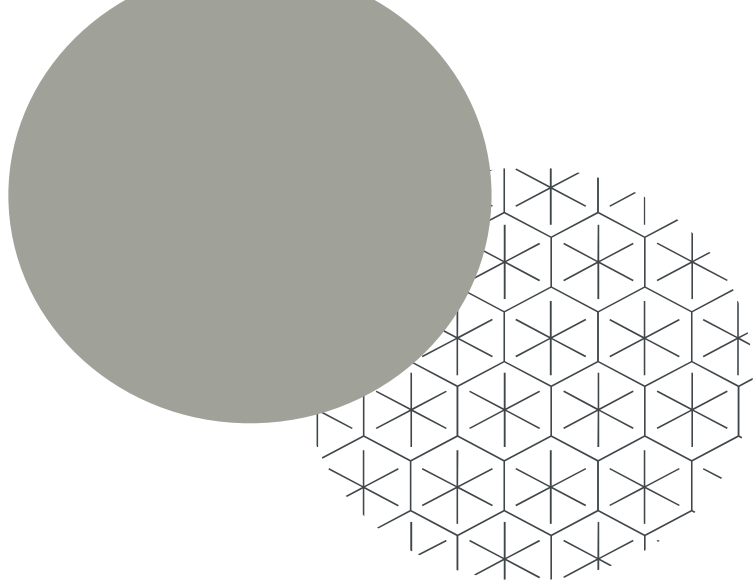
Предизвици

- **Пристап до ресурси**

Еден предизвик со платформите на Креативните компјутерски заедници е дека, иако некои работат и офлајн, повеќето бараат пристап до ресурси, вклучително и интернет-конекција.

- **Интеграција**

Во некои контексти, на наставниците им е тешко да ја интегрираат оваа форма на учење во нивниот начин на предавање.



Приказ на прозорец во Scratch

Ресурси кои може да помогнат во правењето на креативни компјутерски заедници:

[The Connected Learning Alliance](#) прави конференции и нуди ресурси во врска со креативната употреба на технологијата.

[Scratch Educator Meetups](#), се наменети за наставници кои се заинтересирани учениците да користат компјутер за креативно изразување.

[Scratch](#) и Scratch Jr ги запознаваат учениците со едноставното програмирање и им овозможуваат да создаваат интерактивни приказни и игри.

[Minecraft EDU](#) (the education edition of Minecraft) вклучува посебни опции за едукаторите, вклучувајќи техничка поддршка, алатки за управување со училиницата и глобална мрежа на ментори.

Radio

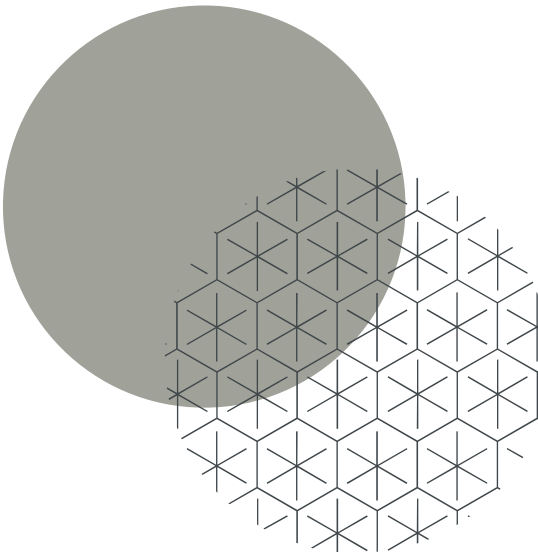
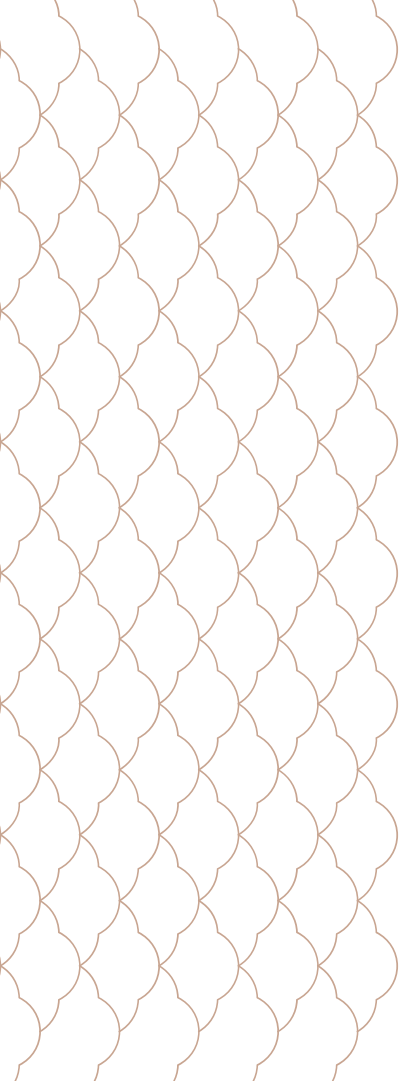
Радиото е широко распространета технологија со ниска цена. Истражувања покажуваат дека учењето на далечина преку радио може да биде многу ефикасно. Не е потребно високо ниво на технолошка писменост.

Радио образованието спаѓа меѓу анимирачки инструкции и задавање на директни инструкции, но има добар потенцијал за настава базирана на игра. Радио-базирано раскажување, приказни со глуми, практична изработка со одредени материјали, пеење, физички вежби и игри - сите може да бидат дизајнирани да бидат анимирачки.

Еден од предизвиците на радиото го вклучуваат фактот дека тоа не е достапно за учениците кои се глуви или имаат оштетен слух.

Учениците не можат да направат пауза или да вратат назад за да прегледаат или да постават прашања.

Во многу случаи, радио-образованието зависи од тоа да се има сигурно снабдување со електрична енергија.



Неколку примери и совети за интерактивно учење преку радио:

- **Користење на она што е достапно**

Пронаоѓање на радио програма што е релевантна за одредено предавање и известување на учениците да ја слушаат. Постои можност за дополнување на искуствата со радио образование со други достапни методи (користење СМС, ТВ, печатени материјали или дури и предмети кои може да се најдат дома) за да се вклучат учениците во анимирачко учење.

- **Правење на радио станица**

Помогање на учениците да дизајнираат свои подкасти или аудио приказни, поставувајќи им прашања за она што тие се интересираат. Ова исто така може да биде поврзано со предметно специфичен предизвик.

Ресурси кои може да помогнат:

[Ed Tech Hub](#)

[Radio Rookies](#)

[Пакет со алатки од UNESCO](#)

Television

Долго време се користи низ целиот свет при учење на далечина. Телевизијата има импресивно достигнување до луѓето (reach) и е добар за справување со визуелни теми како што е уметноста. Може да биде ефективно во ангажирање на луѓе кои имаат ниско ниво на технолошка писменост. Може да направи теми во наставата подостапни кои се тешки да ги објасните во училиница.

Образованието базирано на ТВ е во спектарот на забава помеѓу насочување кон забава и задавање на директни инструкции: програмите за гледање генерално се за возрасни, но постои потенцијал за користење ТВ за настава базирана на игра. Телевизорот е добар за раскажување приказни, танцување, практична изработка, пеење и физички игри.

Предности и Предизвици

Предности

Истражувања покажуваат дека образованието базирано на ТВ е добро за ангажирање на учениците во она што го учат: забавно е, гради дружељубиви односи со врсниците и им помага на учениците да експериментираат и да најдат поврзаност на истите со нивните животи.

Предизвици

ТВ е помалку распространет на глобално ниво отколку радио, а ТВ-содржината е скапа за правење.

Може да биде тешко да се паузираат или премотуваат ТВ-програмите.

Како и со радиото, образованието засновано врз ТВ често не е прилагодено за ранливите групи и зависи од тоа да се има стабилно снабдување со електрична енергија.



Неколку примери и совети за интерактивно учење преку телевизија:

- **Додавање на раскажувања на ТВ-програмите**

Комбинирајте образование базирано на ТВ со СМС, радио, печатени материјали или дури и предмети што се наоѓаат во домаќинството за да ги воведете учениците и возрасните во забавно учење. На пример, ако има соодветна емисија на ТВ за природата или историјата, можете да ги замолите учениците да цртаат, да креираат или да раскажат приказна како да се навидина присутни во амбиентот на програмата.

- **Изработка на своја ТВ-емисија**

Охрабрување на учениците да прават свои претстави, филмови, анимации или куклени претстави и да ги споделуваат преку Facebook, WhatsApp или YouTube.


Ресурси кои може да помогнат во користењето на телевизијата:

[Ed Tech Hub](#) спроведува корисни истражувања за технологијата која се користи за образование, вклучително и ТВ.

[Sesame Street](#) е една од најстарите и најуспешните образовни телевизиски програми на сите времиња: сега има локални верзии во над 150 земји.

[Common Sense Media](#) и [Common Sense Education](#) ја проценуваат едукативната вредност на голем број медиумски содржини, вклучително и ТВ-програми.

[BrainPOP](#) е компанија што произведува повеќејазични игри за учење, анимирани филмови и интерактивни активности за наставниците да ги вклучат во нивните планови на лекциите.



SMS-based mobile technology

Пристапот до едукативна содржина преку мобилен има голем потенцијален достиг, особено за руралните ученици. Достапна е, информациите се пристапни и се добри за соработка во текот на учењето, со можност за поврзување на учениците со наставниците и едни со други.

Користењето на мобилна технологија заснована на SMS спаѓа меѓу анимирачки инструкции и задавање на директни инструкции: многу апликации дизајнирани за мобилни телефони се прилично насочени, но постои потенцијал за учење базирано на игра, особено кога се користи мобилна технологија заедно со радио, ТВ или печатени материјали.

Предизвици

- Предизвиците во овој пристап го вклучуваат фактот дека многу семејства имаат само еден мобилен телефон, што може да им треба на другите членови на семејството. Мобилните уреди може да бидат скапи, а може да има и ограничувања за испраќање поголеми пораки.
- Некои содржини не се дизајнирани за SMS формат.
- Наставниците може да бидат загрижени во врска со злоупотребата на мобилните телефони и ризикот дека тие ќе им го одвлечат вниманието на учениците од учењето. Исто така, постојат загриженост и во врска со приватноста на учениците и заштитата на податоците.

Ресурси кои може да помогнат во користењето на SMS базираната мобилна технологија:

Ed Tech Hub спроведува нови истражувања за голем опсег на едукативна технологија, вклучително и SMS.

The GSMA Foundation нуди комплет алатки за обука на мобилни интернет вештини.



Пример за интерактивно учење преку SMS базираната мобилна технологија:

- **SMS-ланци**

Експериментирање со користење SMS за да се охрабрат учениците да дизајнираат и споделат сопствени извори за учење, предизвици и проекти. Создавање „синџир на SMS -предизвик / поддршка“, каде што еден ученик секогаш предизвикува или ја прашува истата мала група за помош секогаш кога ќе најдат на проблем. На овој начин овозможете градење на мрежа помеѓу учениците.

Print and self-study materials

Најстариот медиум за учење на далечина, се печатените материјали кои се ефтини и лесни за употреба. Учениците можат да напредуваат со свое темпо. Не е потребна посебна опрема, а материјалите се преносливи.

На спектарот на забава, користењето на материјали за печатење и самостојно учење припаѓа помеѓу насочување кон забава и задавање на директни инструкции: може да биде флексибилен метод со користење на настава базирана на игра.

Предизвиците за користење на материјали за печатење и самостојно учење го вклучуваат фактот дека тие не се толку интерактивни или примамливи како некои други, исто така тие претставуваат тешкотија за слепите и учениците со оштетен вид (транскрипцијата на Брајово писмо може да чини скапо).

Ресурси кои може да помогнат:

[The Global Education Coalition](#), лансирана од UNESCO, нуди сеопфатен список на решенија за учење на далечина, што може да ги надополни и инспирира печатените материјали.

Пример за интерактивно учење со печатени материјали:

- **Комбинирање на материјал за печатење со други видови медиуми**

Може да се користат материјали за печатење заедно со друга поприлична содржина, пример радио или ТВ. На пример, може да им се даде на учениците предизвик од специфичен предмет, односно дел од наставата да слушнат на радио или да забележат додека гледаат телевизија.

Offline learning platforms

Сосема нови на пазарот за учење на далечина, офлајн платформите за учење вклучуваат содржина што може да се зачува на мали уреди: штом е на уредот, на учениците не им е потребна интернет-конекција за пристап до неа.

Ова може да биде лесен и ефективен начин за овозможување на нови ресурси, а уредите исто така можат да се користат за собирање податоци за да се процени напредокот во учењето.

На спектарот на забава, офлајн платформите за учење спаѓаат помеѓу игрите и задавање на директни инструкции.

Ресурси кои може да помогнат во користењето на офлајн платформи за учење:

[The Global Education Coalition](#), лансирана од UNESCO, ги става на располагање ресурсите за соодветно образование на далечина за учениците ширум светот: ова вклучува и платформи за учење офлајн.

[The mEducation Alliance](#) обединува работа од целиот свет, насочена е кон развој и проценка на мобилните технологии за учење, особено во места со малку ресурси.

[Kolibri](#), развиена од Learning Equality, вклучува бесплатна офлајн платформа што ги прави ресурсите достапни за широк спектар на предмети.


Предизвиците на офлајн содржината за учење ја вклучуваат високата цена на многу уреди за кои е дизајнирана.

- Многу платформи не се со отворен код и не можат да се користат со други платформи.
- За да ги ажурирате уредите и да преземете содржина, потребна е интернет-конекција.
- Не сите платформи ги следат инклузивните стандарди за дизајн.

Заклучок

Учењето преку забава и игра дава можности за само-откривање и социјални конекции; и им овозможува на учениците да испробуваат идеи и да го применуваат она што го учат во своите академски предмети во околина која им причинува помалку притисок.

Со тоа, целите ги поставуваат учениците и тие честопати се токму она што учениците се развојно подготвени да го направат, како што е учење како да работат во група. Тоа претставува време кога грешките можат длабоко да се истражат без нивното сознание, со што тие се суштински мотивирани за понатамошен развој.



**Ви благодарам на
вниманието!**

Изработила: Екатерина Пишмирова, 183020

