




Zdalne nauczanie w dobie pandemii



Marek Grudkowski
Kamil Kaczmarkiewicz
Krzysztof Sajko



Czym jest zdalne nauczanie?

Zdalne nauczanie zwane również nauką na odległość, to edukacja uczniów, którzy nie zawsze mogą być fizycznie obecni w szkole lub danej placówce.

Obecnie zdalne nauczanie dotyka dużą część społeczeństwa ze względu na światową pandemię koronawirusa.



Problemy zdalnego nauczania

Nagłe przejście szkół i uczelni na nauczanie zdalne nie było przyjemnym krokiem dla większości.

Sytuacją codzienną są problemy techniczne takie jak brak stabilnego łącza, czy brak lub konieczność dzielenie jednego urządzenia na kilka osób.

Problem dotyka też kadry dydaktycznej. Często nie są oni odpowiednio przeszkoleni czy nie posiadają materiałów w formie elektronicznej.



Lifelong Learning → Kształcenie ustawiczne

Lifelong Learning to dobrowolne i motywowane przez siebie zdobywanie wiedzy z powodów osobistych lub zawodowych.

Zwiększa nie tylko integrację społeczną, aktywność obywatelską i rozwój osobisty, ale także konkurencyjność i szanse na zatrudnienie.

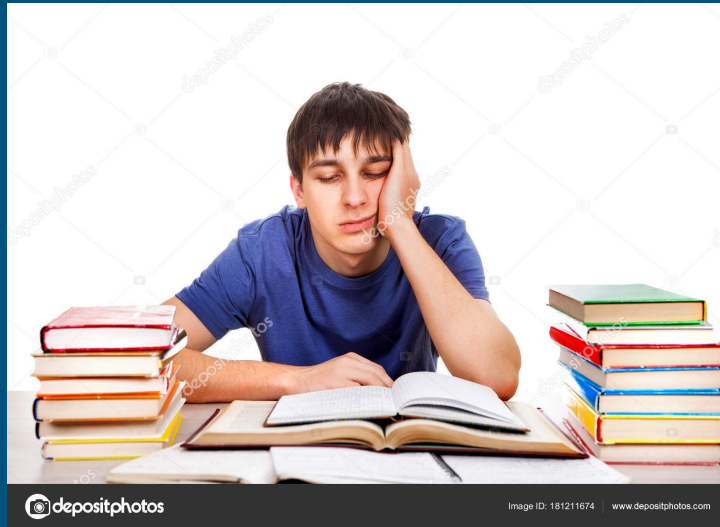


Lifelong learning w dobie pandemii

W efekcie zmian zachodzących w wymiarze globalnym i lokalnym ogromne ilości ludzi było i jest zmuszane do przebranżowienia się lub dodatkowego rozwoju.

W dobie pandemii lifelong learning zyskuje okazję do dużego rozwoju.

Grywalizacja - Gamifikacja - Gryfikacja



Na czym polega proces grywalizacji?

- kilka ścieżek do sukcesu (zaliczenia przedmiotu)
- realną możliwość porażki (niezaliczenie przedmiotu)
- stopniowe dawkowanie materiału w miarę postępów
- istnienie elementów losowych, niespodziewanych
- przejrzystą mapę kursu, ukazującą powiązanie zadań z celami kształcenia
- epicką formułą zadań, role/tożsamości i narrację zbudowaną wokół tematyki zajęć (studenci jako agenci)
- informacje zwrotne (przyznawane punkty)
- listy rankingowe wzmacniające motywację

Wady i zalety grywalizacji

Zalety:

- motywacja do nauki
- szybsza realizacja zadań przez uczniów
- większe zainteresowanie tematem
- koniec z nauką ZZZ

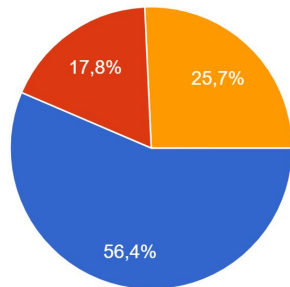
Wady:

- niektórzy nie potrafią rywalizować
- doszukiwanie się manipulacji w systemach grywalizacji

Badanie ankietowe

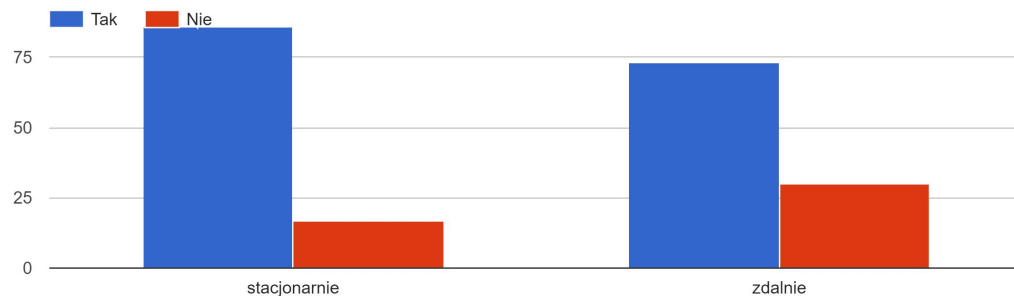
Czy więcej wiedzy przyswaja Pani/Pan podczas zajęć zdalnych, czy stacjonarnych?

101 odpowiedzi



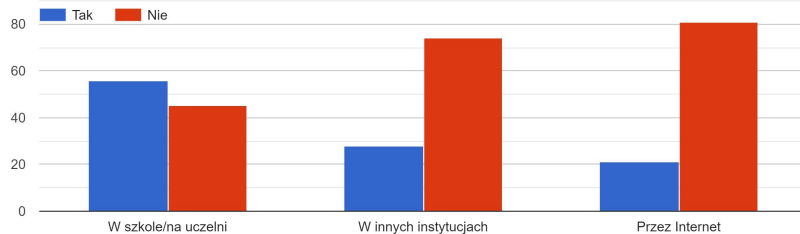
- Na zajęciach stacjonarnych
- Na zajęciach zdalnych
- Trudno powiedzieć

Czy czuję się Pani/Pan komfortowo podczas wybranego rodzaju zajęć?

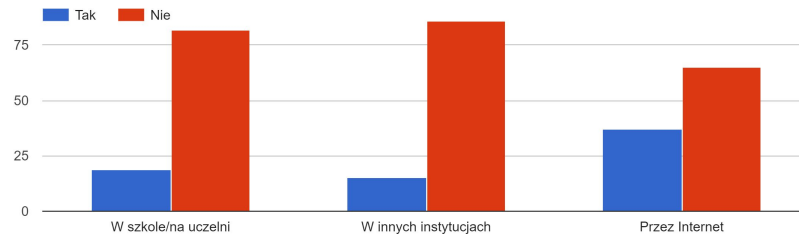


Badanie ankietowe

Czy uczęszczała/uczęszczał Pani/Pan na zajęcia dodatkowe w wybranych instytucjach przed pandemią?



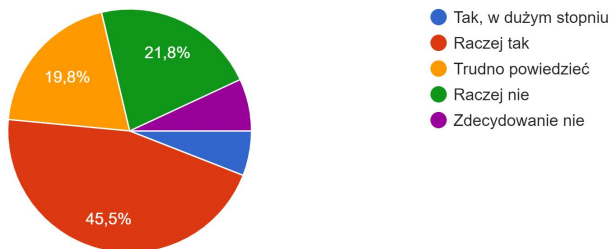
Czy uczęszczała/uczęszczał Pani/Pan na zajęcia dodatkowe w wybranych instytucjach w trakcie pandemii?



Badanie ankietowe

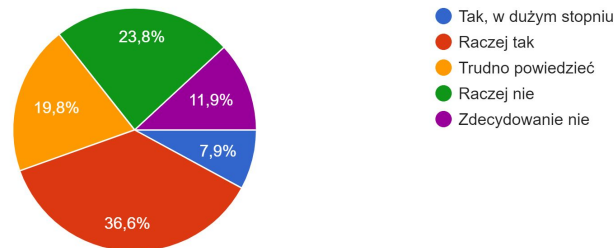
Czy nauczyciel/prowadzący wykorzystywał aktywizujące metody nauczania np. grywalizacja, projekty, prace zespołowe przed pandemią?

101 odpowiedzi



Czy nauczyciel/prowadzący wykorzystywał aktywizujące metody nauczania np. grywalizacja, projekty, prace zespołowe w trakcie pandemii?

101 odpowiedzi



Analiza z perspektywy IT - wymagania

- połączenie ludzi online w hermetyczne grupy (klasy, roczniki, kursy)
- umożliwienie prowadzącemu prowadzenia na żywo wykładu dla wielu osób
- udostępnienie aspektów specjalistycznych laboratoriów zdalnie

Analiza z perspektywy IT

- symulator stanowiska laboratoryjnego
- połączenie zdalne z komputerem w laboratorium

Analiza z perspektywy pedagogiki

Zalety:

- dostęp do nowych platform i źródeł informacji
- nowe możliwości prowadzenia zajęć
- możliwość by przeciętni uczniowie poprawili swoje wyniki w nauce
- polepszenie umiejętności technologicznych

Analiza z perspektywy pedagogiki

Wady:

- nie można być pewnym samodzielności pracy uczniów
- praca na odległość wymaga większego nakładu pracy
- niedoświadczeni nauczyciele mimo chęci będą gorzej nauczać
- nie każdy uczeń może uczestniczyć w zajęciach on-line
- niektórych uczniów ciężko zmotywować by pojawili się na zajęciach

Podsumowanie

Już od jakiegoś czasu dążymy do zdalnego nauczania.

Zostaliśmy zmuszeni by nagle przejść na e-learning, mimo że nie byliśmy jeszcze w pełni gotowi

Jesteśmy na dobrej drodze by sprawić by zdalne zajęcia były lepiej prowadzone, a uczniowie więcej się uczyli w takiej formie niż klasycznej stacjonarnej

Trzeba podejść na temat e-learningu w inny sposób niż zdalne nauczanie

Bibliografia

1. Commission of the European Communities. Adult learning: It is never too late to learn, Bruksela (2006)
2. Maniak G. Kształcenie przez całe życie - idea i realizacja. Polska na tle Unii Europejskiej, Katowice (2015)
3. Bjursell, C. The COVID-19 pandemic as disjuncture: Lifelong learning in a context of fear. Int Rev Educ (2020). <https://doi.org/10.1007/s11159-020-09863-w>
4. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, Tampere, Finland, ACM, September 28-30, 2011, 9–15.
5. Rodwald P., Gamifikacja – czy to działa? EduAkcja. Magazyn edukacji elektronicznej nr 1 (11)/2016, str. 43–50
6. Mochocki, M. (2012). Gamifikacja szkolnictwa wyższego – obce wzorce, polskie perspektywy. Warszawa: Game Industry Trends.
7. Glac W., TEDxGdynia, Gamifikacja w edukacji | Gamification in education