



Zdalne kształcenie – podstawowe zagadnienia

Dr Anna Rybak
projekt „Podniesienie potencjału uczelni
wyższych jako czynnik gospodarki opartej na
wiedzy” w ramach POKL

E-learning

jest to model nauczania wykorzystujący technologię do tworzenia, dystrybucji i dostarczania danych, informacji, szkoleń oraz wiedzy w celu podniesienia efektywności pracy i działań organizacji.

Modele nauczania w ramach e-learningu:

CBT (Computer Based Training)

WBT (Web Based Training)

Generacje kształcenia na odległość

Model korespondencyjny: skrypty
i podręczniki, materiały drukowane, lekcje przez radio

Model multimedialny: lekcje na taśmach audio i wideo,
dyskietki z programami,

Model synchroniczny (w czasie rzeczywistym): audio-
konferencje, wideokonferencje, lekcje przez radio
i telewizję,

Model asynchroniczny: interaktywne multimedia, dyski CD i
DVD, materiały w sieci, teleedukacja,

Model mieszany.

Zalety kształcenia na odległość

indywidualizacja kształcenia,
dostęp do różnych źródeł informacji,
elastyczność w procesie naboru uczących się,
dowolność miejsca uczenia się i wyboru wykładowcy,
kształtowanie samodzielności, dyscypliny,
możliwość zdobycia wykształcenia przez osoby
niepełnosprawne, opiekujące się małymi dziećmi itp.
wyeliminowanie niektórych kosztów.

Modele zdalnego kształcenia

- Pełny e-learning
- Blended learning (kształcenie mieszane tradycyjno-zdalne)

Elementy ogólnego modelu szkolenia:

- odbiorca przekazu (osoba szkolona),
- nadawca przekazu (osoba szkoląca),
- sposób komunikacji (kanał i mechanizmy przekazu).

Rodzaje interakcji w e-learningu

- interakcja człowiek - treść szkoleniowa
- interakcja człowiek - człowiek

Podstawowe elementy procesu zdalnego kształcenia

- zarządzanie zasobami sieci,
- dystrybucja materiałów szkoleniowych,
- zarządzanie procesem szkoleń,
- zarządzanie ludźmi w procesie szkoleń,
- udostępnienie treści szkoleniowej online,
- śledzenie procesu edukacyjnego,
- raportowanie wyników szkolenia,
- zdalna komunikacja i współpraca

Narzędzia i systemy wspierające tworzenie i obsługę elementów procesu e-learningowego

Narzędzia autorskie (*Authoring Tools*, AT – budowa komponentów treści),

LCMS (*Learning Content Management System* – projektowanie i opracowanie treści, zarządzanie zasobami treści, dystrybucja materiałów przez różne media),

LMS (*Learning Management System* – zarządzanie procesami szkoleń, śledzenie procesu edukacyjnego, raportowanie wyników dla wszelkich aktywności szkoleniowych),

SMS (*Skills Management System* – zarządzanie umiejętnościami i kompetencjami),

LCS (*Life Communication System* – zarządzanie komunikacją),

AS (*Assessment system* – ewaluacja systemu).

O czym musimy pamiętać

- Nasze kursy muszą być interaktywne.
- Musimy cały czas motywować studenta do systematycznego korzystania z materiałów na platformie.
- Nasze oddziaływanie na studenta zmienia się z osobistego na wirtualne.
- Praca z materiałami na platformie to nie to samo, co praca z wydrukowaną książką.
- Nasze dotychczasowe metody nauczania musimy zweryfikować i przenieść w świat wirtualny.

Podstawowe zmiany

- Zmienia się podejście do procesu uczenia się i nauczania (konstruktywizm, indywidualizacja kształcenia)
- Zmienia się sposób przekazu wiedzy
- Zmienia się rola nauczyciela
- Zmienia się sposób komunikacji nauczyciel-uczeń
- Zmieniają się relacje społeczne w grupie

Wykorzystanie interaktywnych form nauczania

- warstwa nawigacyjna kursu
- ćwiczenia i testy
- gry
- symulacje
- wirtualni mentorzy (Macromedia Flash, VoxProxy, OddCast)

Najczęstsze trudności

- brak bezpośredniego kontaktu nauczyciel-uczeń
- konieczność dużej samodyscypliny i motywacji
- anonimowość wirtualnego ucznia (większa bezkarność, poczucie osamotnienia)

Tworzenie kursu e-learningowego

Trzy grupy twórców:

- Ekspert
- Metodyk
- Specjalista-informatyk

Tworzenie kursu e-learningowego

Etapy tworzenia kursu:

- Określenie celu kształcenia
- Zebranie wiedzy eksperckiej
- Zaplanowanie struktury kursu
- Zaplanowanie wszystkich elementów kursu
- Techniczne przygotowanie kursu
- Przeprowadzenie kursu
- Ewaluacja

Zaplanowanie wszystkich elementów kursu

Elementy (każdego modułu/lekcji):

- Przekazanie nowej wiedzy
- Przykłady
- Ćwiczenia
- Prace domowe
- Testy
- Hiperlinki do słowników, innych źródeł wiedzy itp

Formy materiałów

- Tekstowe
- Graficzne statyczne
- Graficzne dynamiczne
- Dźwiękowe
- Filmowe

Obiekty wiedzy wielokrotnego użytku

Wybrane źródła wiedzy o e-learningu

Hyla M., *Przewodnik po e-learningu*, Oficyna Ekonomiczna, Kraków 2005

Woźniak J., *E-learning w biznesie i edukacji*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009

www.e-mentor.edu.pl

www.sea.edu.pl

Www.e-edukacja.net