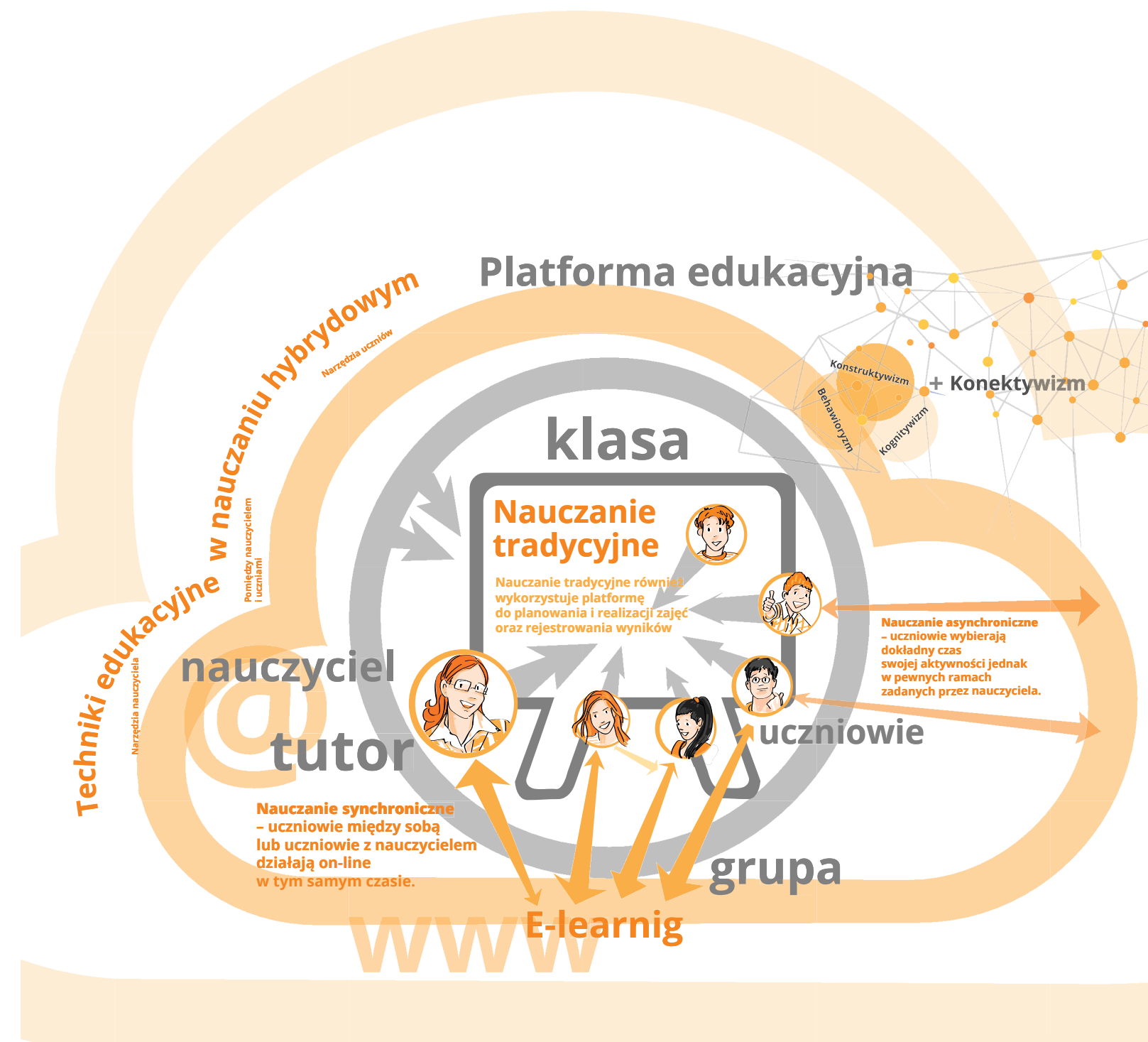




**LABORATORIUM
DYDAKTYKI CYFROWEJ**
DLA SZKÓŁ WOJEWÓDZTWA
MAŁOPOLSKIEGO

NAUCZANIE HYBRYDOWE



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



Małopolska



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



NAUCZANIE HYBRYDOWE



Co się łączy w tej hybrydzie? 3



Od czego zacząć? 10



Narzędzia i technologie metody hybrydowej 12



Technika hybrydowa a poziomy kształcenia 14



Relacje 15



Gdzie znaleźć więcej informacji 19

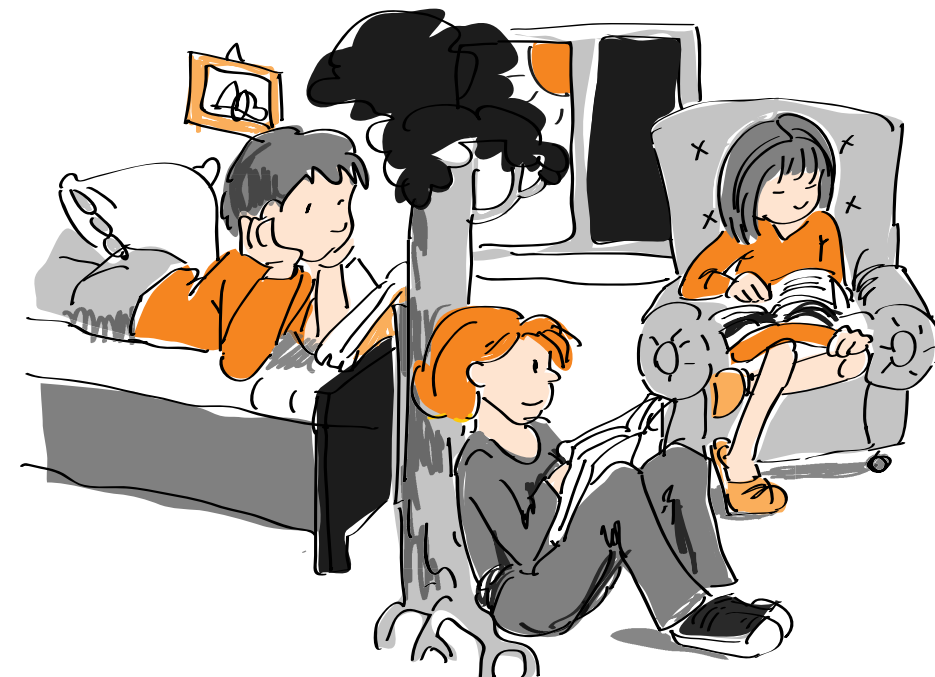


Co się łączy w tej hybrydzie?

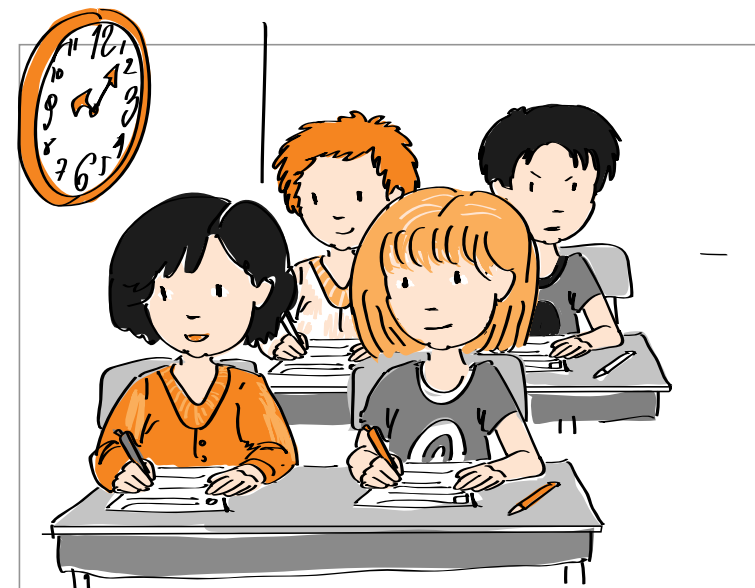
Trzy opozycje w nauczaniu hybrydowym

Nauczanie hybrydowe powstawało jako rozwiązanie przełamujące 3 opozycje:

1. Nauczanie na odległość (którego uczestnicy uczą się w dowolnym miejscu, zwykle w swoim miejscu zamieszkania)



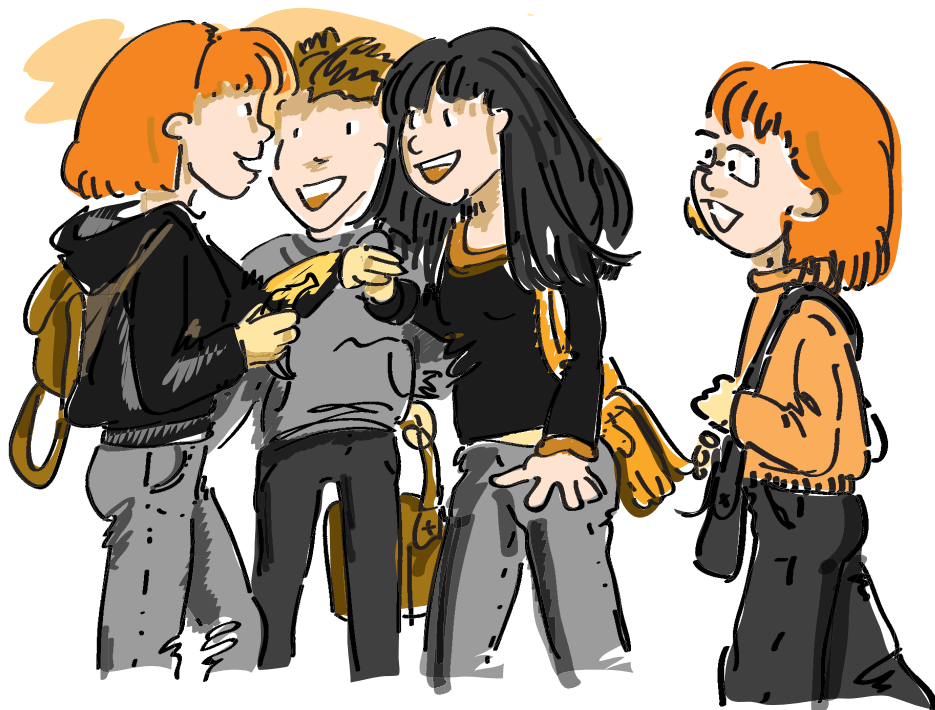
Nauczanie stacjonarne (którego uczestnicy uczą się w przeznaczonym do tego miejscu, np. w szkole)



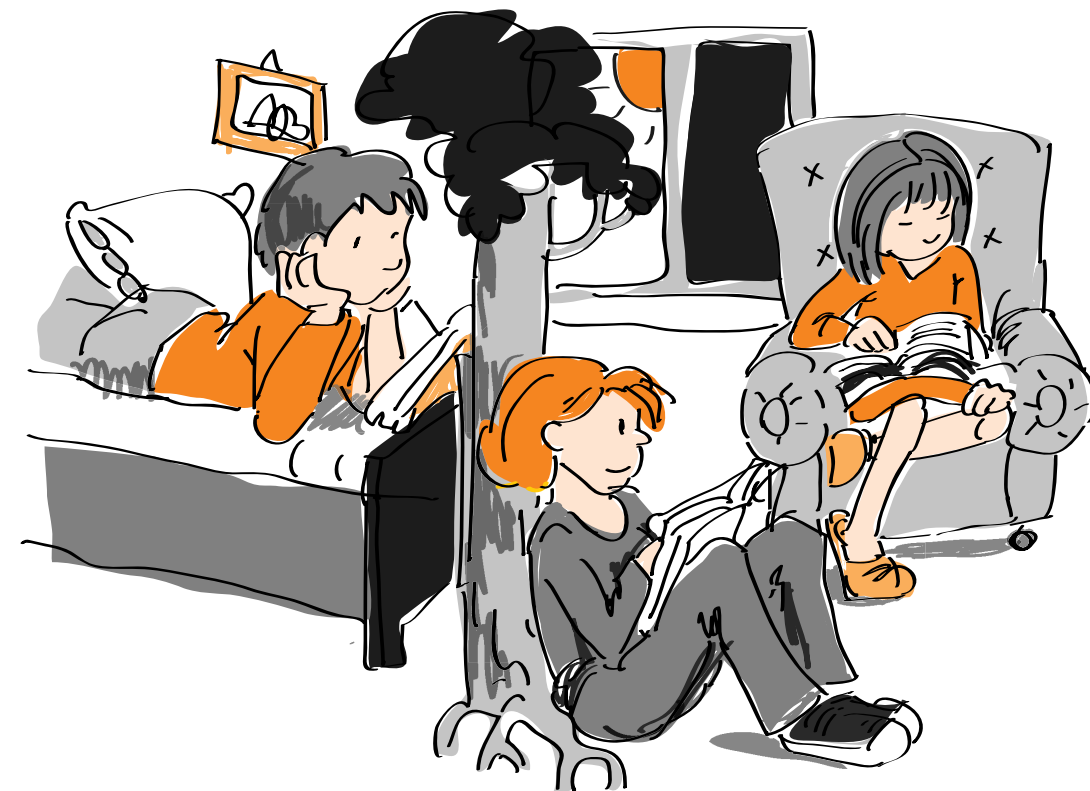
2. Nauczanie w świecie wirtualnym (w którym narzędzia i materiały są wirtualne, np. umieszczone w sieci informatycznej)



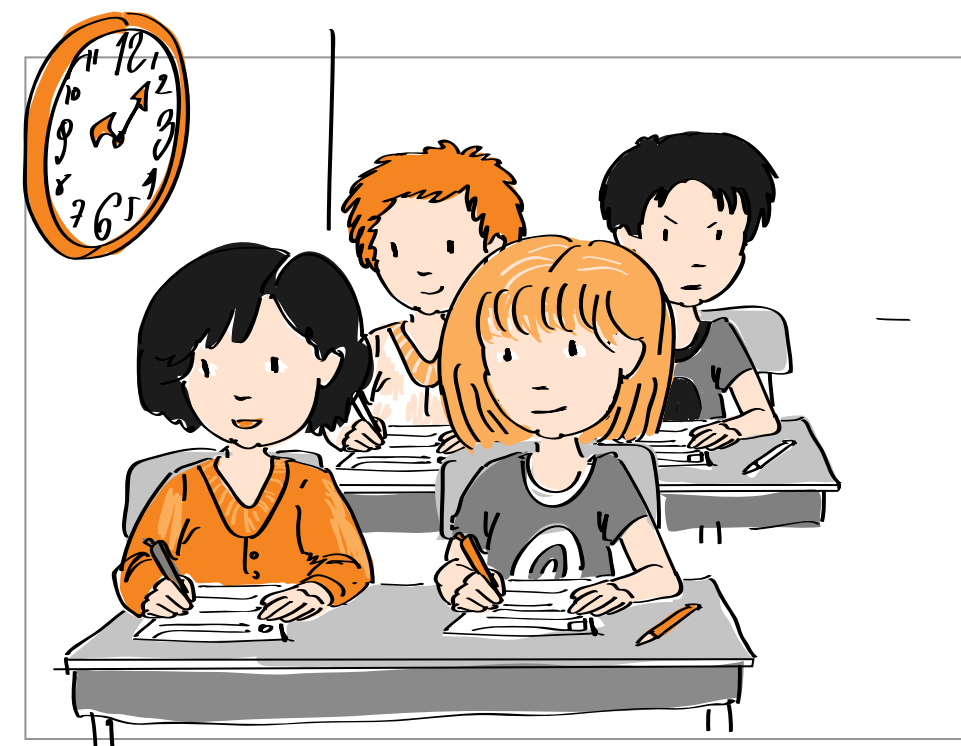
Nauczanie w świecie fizycznym (poprzez narzędzia i materiały fizyczne, takie jak książka, tablica, kreda)



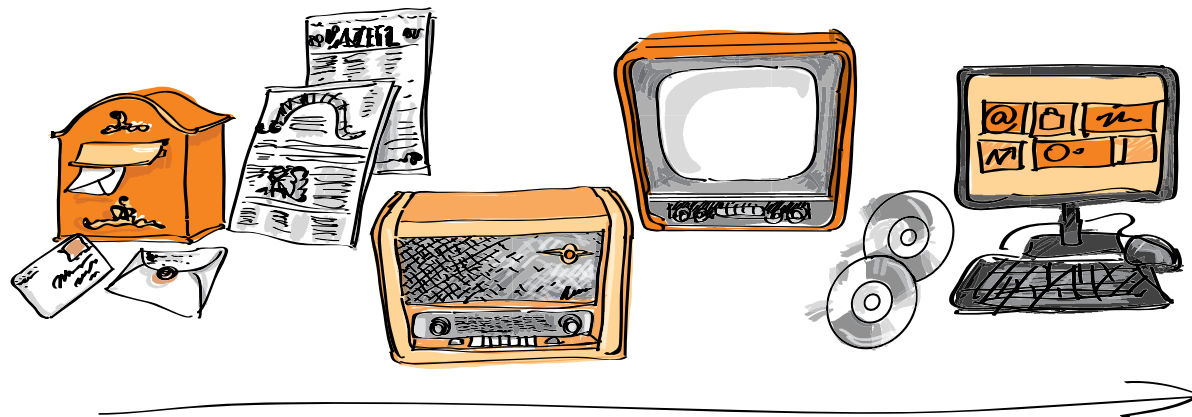
3. Nauczanie asynchroniczne (w którym każdy uczy się w wybranym czasie)



Nauczanie synchroniczne (w którym wszyscy uczą się równocześnie)



Początki edukacji na odległość datują się na XVIII wiek, kiedy pierwsze europejskie uczelnie rozpoczęły kursy korespondencyjne. Gazety i broszury krążyły po bezkresnych obszarach amerykańskiego interioru od drugiej połowy XIX wieku tak intensywnie, że dopracowano się metod tworzenia i obiegu takich materiałów na bardzo wysokim poziomie. Rozwój radia na początku lat 20. i telewizji od lat 60. XX zrewolucjonizował formy przekazu edukacyjnego. Dopiero jednak Internet, który upowszechnił się w latach 90., sprawił, że komunikacja na odległość stała się łatwiejsza.

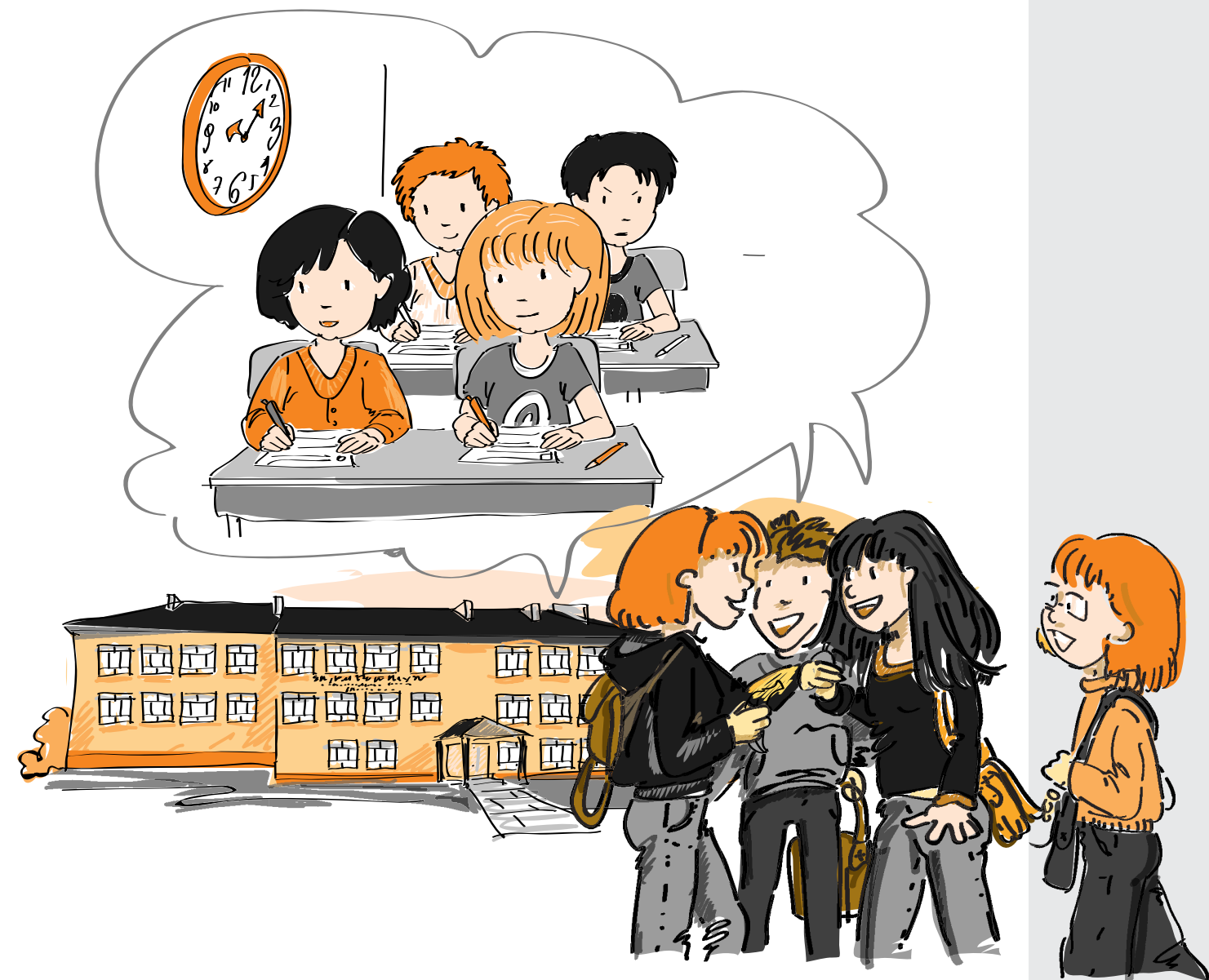


W sposób dosyć naturalny przedstawione opozycje tworzyły historycznie dwa przeciwstawne systemy:

1. Na odległość, wirtualnie i asynchronicznie (od kursu korespondencyjnego po pierwotny e-learning).



2. Stacjonarnie, w świecie fizycznym, synchronicznie (w klasycznym modelu szkolnym, klasowo-lekcyjnym).



Podział ten nigdy nie był pełny – dawno zauważono, że dla podniesienia efektywności nauczania na odległość wskazane są okresowe spotkania. Podobnie szkoła nie potrafiła się z reguły obejść bez zadania domowego.

Przełom technologiczny

Jednak dopiero rewolucja technologiczna z przełomu XX i XXI wieku pozwoliła inaczej spojrzeć na dotychczasowe opozycje:

- Narzędzia komunikacyjne (czat, telekonferencja, wideokonferencja, wirtualna tablica, czy nawet wirtualna klasa) pozwoliły pracować w pełni synchronicznie mimo zachowania odległości.



- Uczniowie wyposażeni we własne lub szkolne urządzenie z dostępem do sieci, mogą się przenosić w świat wirtualny i desynchronizować swoją pracę pozostając w szkole.



Czym jest nauczanie hybrydowe?

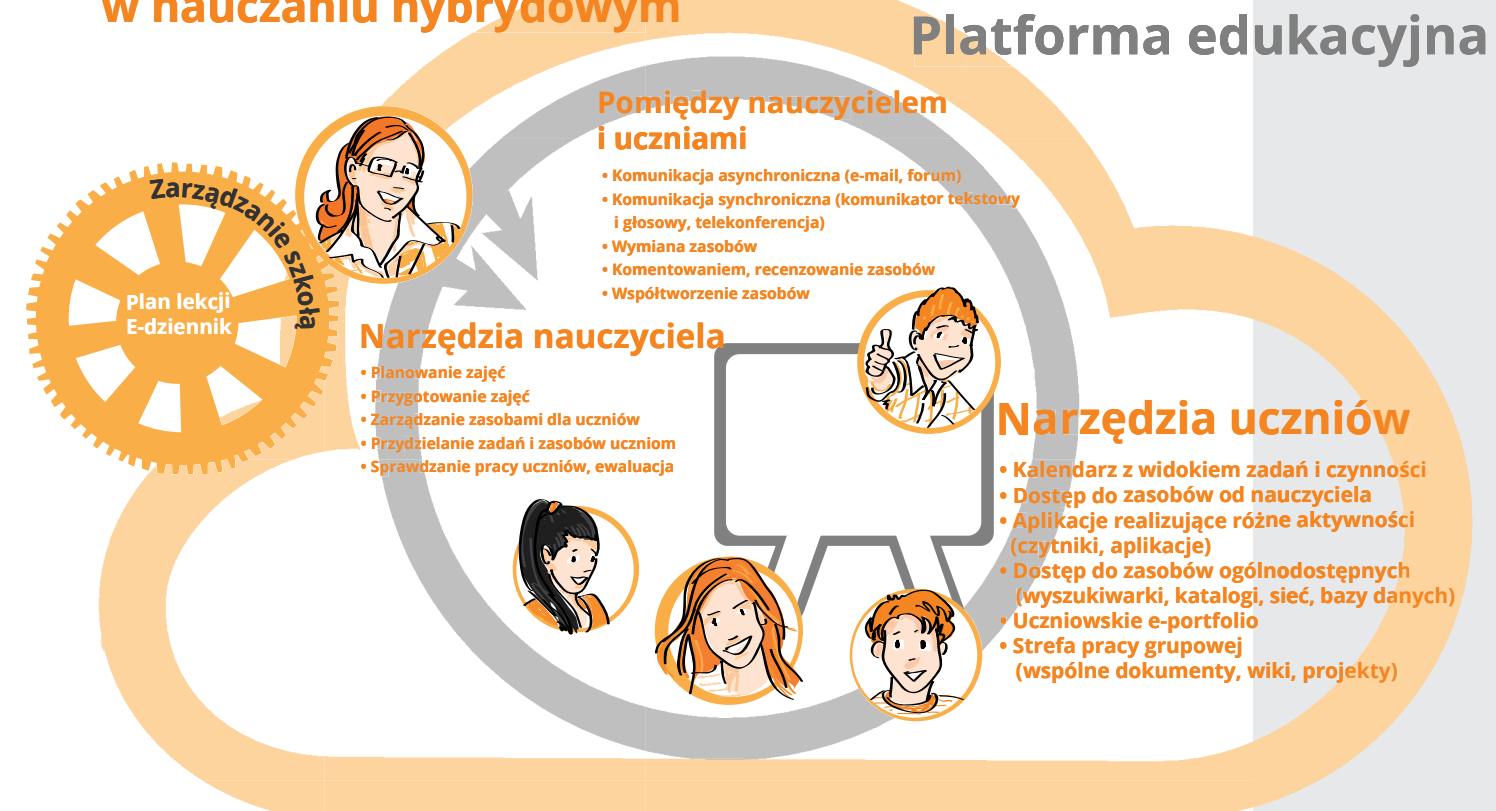
Na potrzeby Laboratorium Dydaktyki Cyfrowej proponujemy następującą definicję:

Nauczanie hybrydowe (ang. *blended learning, b-learning*), to metoda edukacyjna, w której w sposób zaplanowany i celowy realizuje się sekwencje działań synchronicznych i asynchronicznych, prowadzonych stacjonarnie bądź na odległość, wirtualnie lub w świecie fizycznym, korzystając z nowoczesnych technologii zarówno do synchronizacji pracy na odległość jak i do indywidualizacji (desynchronizacji) działań stacjonarnych.

Warto zauważyć, że metody nauczania hybrydowego stają się codziennym elementem naszego życia, a już na pewno życia dzisiejszych uczniów. Uczniowie komunikują się w wirtualnym świecie między sobą, ale też bez skrępowania szukają treści na dowolny temat, znajdują wśród rówieśników ekspertów gotowych i chętnych odpowiadać na ich pytania. W sposób niemal naturalny tworzą współpracujące grupy nie tylko w sieciowych grach, ale też w społecznych przedsięwzięciach.

Przyzwyczajiliśmy uczniów do tego, że w szkole tego wszystkiego nie ma, utrzymujemy swego rodzaju skansen, w którym (w skrajnym przypadku) króluje wciąż podział na uniformistyczną sferę pracy w klasie, kiedy opóźnienie jednego zadania przez jednego ucznia powoduje niecierpliwe oczekiwanie reszty klasy i całkowicie odcięta od nauczyciela i kolegów, ale też zuniformowaną przez jednolite zadania pracę w domu.

Techniki edukacyjne w nauczaniu hybrydowym





Od czego zacząć?

Nauczanie hybrydowe zaczyna się od prostych czynności możliwych do zrealizowania w oparciu o powszechnie dostępne, darmowe technologie. Przyjrzyjmy się najprostszym przykładom.

Zadanie domowe w sieci

Uczniowie wykonują zadanie w postaci elektronicznej (może to być dokument tekstowy, prezentacja, grafika lub nawet film) i przesyłają je do oceny nauczycielowi przed kolejną lekcją (z wyprzedzeniem umożliwiającym ocenę i poprawki).

Nauczyciel może nie tylko ocenić, ale też doradzić uczniowi zmiany, uzupełnienia, wskazać braki. Uczeń poznaje ocenę i jej uzasadnienie jeszcze przed kolejną lekcją i może swoje braki nadrobić.

Przesłanie samego zadania domowego przez ucznia, przesłanie oceny przez nauczyciela, w razie potrzeby wyjaśnienie i dyskusja na czacie lub telekonferencji to klasyczne przykłady synchronizacji na odległość.

Warto zauważyć, że zyskujemy tu zarówno wyższą jakość edukacji wynikającą z indywidualizacji kontaktu z nauczycielem i możliwości nadrobienia zaległości przed kolejną lekcją, jak i wyższą ekonomię, wynikającą z szybszego biegu procesu edukacyjnego: uczeń nie czeka z oddaniem zadania do kolejnej lekcji, a nauczyciel z oceną do następnej – cały proces kończy się między lekcjami.

Mikroprojekt na lekcji

Uczniowie podzieleni na grupy realizują temat rozłożony przez nauczyciela na komplementarne aspekty. Uczniowie w grupach dzielą się zadaniami takimi jak wyszukiwanie informacji w sieci, redagowanie i wizualizowanie treści, prezentowanie grupy przed klasą, po czym poszczególne grupy dzielą się z klasą swoim dorobkiem. Podsumowująca dyskusja wizualizowana przez nauczyciela w formie mapy wiedzy stanowi gotową notatkę z lekcji.

Kiedy uczniowie dzielą się na pracujące obok siebie grupy, z których każda wykonuje odmienne zadanie, a w grupach dzielą się na specyficzne, odpowiednie do indywidualnych predyspozycji role mamy do czynienia z desynchronizacją pracy w klasie. Końcowa dyskusja tę synchronizację przywraca.

Desynchronizacja może być głębsza, np. oparta na rotacji między pracą grupową, indywidualną pracą w sieci i konsultacjami z nauczycielem.

Również w tym przypadku hybrydowość pozwala zmieścić metodologię projektu edukacyjnego z wszystkimi jego elementami na jednej lekcji.

Dobre przykłady

Nie musisz wymyślać wszystkiego sam, skorzystaj na początku ze scenariuszy lekcji przygotowanych w ramach Laboratorium Dydaktyki Cyfrowej:

„Trudna miłość” – słynni kochankowie w średniowiecznym podaniu i fantasy

– scenariusz lekcji języka polskiego dla etapu ponadgimnazjalnego



Czas Present Simple naprawdę prosty

– scenariusz lekcji języka angielskiego dla etapu gimnazjalnego



Powtórzenie wiadomości o układach równań

– scenariusz lekcji matematyki dla etapu gimnazjalnego



„Wielki Turniej Klimatów” czyli pojedynek na umiejętności, kreatywność i wiedzę

– scenariusz lekcji geografii dla etapu gimnazjalnego





Narzędzia i technologie metody hybrydowej

Przedstawione wyżej scenariusze pokazują, że metoda hybrydowa może się skutecznie posługiwać ogólnodostępnymi, darmowymi narzędziami. Jeżeli jeszcze nie zacząłeś z nich korzystać, obejrzyj nasze wideo-instrukcje:



Zaloguj się

– film instruktażowy



Udostępniaj linki

– film instruktażowy



Udostępniaj pliki

– film instruktażowy



Stwórz środowisko pracy

– film instruktażowy



Piszmy wspólnie

– film instruktażowy



Wizualizuj

– film instruktażowy

Jeżeli w Twojej szkole używane są platformy edukacyjne, takie jak Fronter czy Moodle, będziesz miał okazję efektywnie z nich skorzystać.



Technika hybrydowa a poziomy kształcenia

Szkoła podstawowa, klasy 1–3

Już na poziomie 6–9-latka obudowa multimedialna lekcji i interesujące projekty edukacyjne mogą ułatwić i uatrakcyjnić wymianę wiedzy pomiędzy nauczycielem i uczniami. Ale technologie informacyjno-komunikacyjne nauczyciel może też wykorzystać do pracy ucznia poza szkołą.

Coraz popularniejsze stają się przenośne urządzenia dotykowe, zawierające programy kształtujące tzw. „małą motorykę” oraz umiejętności językowo-fonologiczne. Powstają lokalne i sieciowe programy edukacyjno-logopedyczne i wspierające komunikację osób niepełnosprawnych. Ich dostosowanie i wykorzystanie do potrzeb dzieci z klas 1–3 w szkole i w domu, pozostaje kwestią czasu. Wykorzystuje się też możliwości, jakie dają nam ekrany telewizyjne (lub obraz z projektora) podłączone do kamer i narzędzi typu konsola. Zarządzanie obrazem przez ruch i propozycje gier ruchowych na konsole o charakterze edukacyjnym – mogą zrewolucjonizować edukacyjną aktywność ucznia poza klasą. Co ciekawe, propozycje koncernów produkujących elektronikę telewizyjną umożliwiają twórcze wykorzystanie nawet bardzo standardowych propozycji wsparcia edukacyjnego (jakim są gry i zasoby dołączane do podręczników 1–3) od wszystkich liczących się na rynku wydawnictw.

W tej grupie wiekowej ważnym partnerem jest rodzic. To jego umiejętności wychowawczo-dydaktyczne wspierają wysiłki szkoły, warto więc jest inwestować w rozwiązania, które służą współpracy z rodzicami na etapie edukacji wczesnoszkolnej. Jednym z nich jest platforma edukacyjna, na której nauczyciel może np. zamieścić ćwiczenia, które rodzice wykonają wspólnie z dziećmi.

Szkoła podstawowa, klasy 5–6 i gimnazjum

Na kolejnych etapach edukacji szkolnej można korzystać z TIK w większym zakresie. Niestety dostrzegalny jest jeszcze brak nawyków wykorzystywania narzędzi LCMS³ przez nauczycieli, a co się z tym wiąże – także uczniów. Pomocne są platformy (np. Moodle i Fronter), które pozwalają na gromadzenie zasobów także przez uczniów w ustalony wspólnie z nauczycielem sposób i w wyznaczonym czasie. Projektowanie zadań domowych, testy ucząco-sprawdzające podające natychmiast wyniki – to przykłady nowoczesnych narzędzi dostępnych na większości takich platform. Warto też korzystać z portali społecznościowych typu Facebook i Twitter.

³ Learning Content Management System – „system zarządzania treściami nauczania”, jak często określa się zaawansowane technologicznie rozwiązania platformowe. Więcej na http://pl.wikipedia.org/wiki/System_e-learningowy (dostęp z 22.11.2013)

Czym innym natomiast jest zarządzanie projektem, zwłaszcza w zakresie systematycznego monitoringu efektów i oceny pracy uczniów. Bardzo pomocne w pracy nauczyciela jest wykorzystanie katalogów zadaniowych, które w sposób intuicyjny umożliwiają uczniom szybkie przekazywanie precyzyjnych informacji zwrotnych, jednocześnie wspierając nauczycieli. Nauczyciele poprzez automatyzację informacji o wykonanych przez uczniów zadaniach i pracach, potrafią nadzorować i koordynować prace wielu grup uczniów, jednocześnie, pozostawiając im maksimum twórczej wolności badawczej.

Założeniem kluczowym dla powodzenia prowadzenia edukacyjnych projektów w szkole, jest umiejętność dokonania przez nauczyciela oceny osobistego wkładu ucznia podczas pracy w grupie. Jeśli szkoła posiada globalne narzędzia do budowania procesu edukacyjnego, nauczyciel może przygotować zestawienie indywidualnych wyników dla każdego ucznia przed końcową prezentacją. Nauczyciel powinien je łatwo skalować oraz weryfikować i śledzić częściowo wykonane zadania. W każdym innym przypadku projekty dryfują w kierunku sztamponowych działań rozbudowanych prac domowych, nie ciesząc i nie ucząc.

Szkoła ponadgimnazjalna

Ten etap edukacji, w porównaniu z poprzednimi, powinien dopuszczać zdecydowanie większą samodzielność uczniów. Duże znaczenie ma kształcenie zadaniowe. Ułatwiają to platformy edukacyjne, pozwalające budować różnorodne bazy z zasobami pytań i automatami generującymi testy na potrzeby poszczególnych zakresów materiału. Przerzucenie uporządkowanych treści na uporządkowane i łatwe do odnalezienia „szkolne” zasoby, zautomatyzowanie oceniania, wielopoziomowe określanie trudności, możliwość pracy w małych zespołach z wybranymi nauczycielami – to wszystko tworzy zasób edukacyjno-szkoleniowy na kilku poziomach na wiele lat dla uczniów.

Szkolnictwo zawodowe a Nowe Technologie

Możliwe jest także budowanie zasobów i wykorzystanie istniejących wizualizacji w przeróżnych formach – dla szkół zawodowych i techników. Należy pamiętać, że edukacyjne nowości z początku XX wieku pojawiły się właśnie jako rozwiązania nowe dla

szkolnictwa zawodowego, krytykując teoretyczną i podawczą metodykę strategii operacyjnej, opartej na instrukcji, powtórzeniu i zapamiętaniu, czerpiącej z mechanistycznej ideologii behawioryzmu. Współczesne zapotrzebowanie na techników, którzy wielokrotnie w życiu będą musieli zmienić bądź zmodyfikować swoje kompetencje, narzuca poszukiwanie rozwiązań dydaktycznych zbliżonych do strategii problemowej, wspieranej konstruktywistycznym podejściem analityczno-praktycznym.



Relacje

E-pedagogika

Jednym z głównych problemów w twórczym podejściu nauczycieli do dydaktyki jest to, że nie stawiają znaku równości pomiędzy zapamiętywaniem informacji a wykorzystaniem wiedzy.

Człowiek zapamiętuje najefektywniej poprzez skojarzenia. Ale sięgamy do tej **techniki** niechętnie. Tworzenie powiązań na zasadzie luźnych asocjacji, inaczej, niż wynika z linearnego opisu, to nie chaos, nawet jeśli z pozoru tak się wydaje. Linearność wykładu czy tekstu w książce to tylko jeden ze sposobów porządkowania wiedzy. Współcześnie istnieje zdecydowanie bogatszy katalog mediów, które mogą być źródłem informacji.

W wieku przedszkolnym i klasach 1–3 dziecięca ruchliwość broni się jeszcze sama przed szablonizacją zachowań, choć już w tym wieku dzieci dość szybko uczą się odpowiadać na precyzyjne sygnały nauczyciela, dostają wtedy w nagrodę – pochwałę i dobre stopnie. Im dłużej dziecko przebywa w szkole, tym trudniej jest taką metodologią motywować je do nauki. Sposoby kształcenia i egzekwowania wiedzy określone w szkole napotyka coraz szerszy sprzeciw: tak środowiska uczniów, jak i wypalonych zawodowo nauczycieli. Zdobywanie wiedzy staje się procesem niepożądającym, jeśli damy uczniom możliwości prowadzenia dochodzenia (do wiedzy) na własną rękę. Odkrywanie prawidłowości jest sukcesem, ale jeszcze większą satysfakcją jest poradzenie sobie z sytuacją nietypową. Kształcenie z wykorzystaniem sieci – blended learning, umożliwia nauczycielom moderowanie wielu aspektów uczenia.

Pisany tekst nie ma już pierwszeństwa wśród źródeł służących nabywaniu i utrwalaniu wiedzy, nie jest już jedyną podstawą rozumienia treści. Funkcjonuje jeszcze w nauczaniu, ale czy jest ćwiczony w domu, a nade wszystko, czy poza systemem egzaminacyjnym jest podstawą rozumienia i interakcji ucznia w świecie? Istotne, aby połączyć elementy tradycyjne szkoły z własnym doświadczeniem związanym z TIK. To początek komunikacji posługującej się językiem ucznia bez narażania go na bezpośrednią ocenę i bez dydaktycznego niepokoju ze strony nauczyciela.

METODA NAUCZANIA

„celowo i systematycznie stosowany sposób pracy nauczyciela z uczniem, umożliwiający uczącemu się opanowanie wiedzy wraz z umiejętnością posługiwania się nią w praktyce, oraz rozwijanie zdolności i zainteresowań uczniów” (W. Okoń, 1998). F. Szloska (1995) wyróżnia metody: programowaną, podającą, eksponującą, praktyczną i problemową.

TECHNIKI

działania dydaktyczne realizujące „operacyjne” cele szczegółowe, dotyczące krótkiego fragmentu nauczania (lekcji bądź jej części). Są nimi np. grafizacje notacji, drzewa decyzyjne, mapy mentalne.

ZAPAMIĘTAJ

Oferowane w sieci wizualizacje treści wymagających laboratoryjnych warunków są już tak bogate, że pozwalają na stworzenie obudowy do nowej puli zawodów i nowych programów, jeśli tylko nauczyciel odpowiednio wykorzysta badawczą ciekawość swoich uczniów i będzie potrafił pokierować procesem tworzenia i opracowania tak zamieszczonych źródeł materiałów i ćwiczeń.

Typowe rozwiązania typu LMS (Learning Management System) dostarczają informacji o dokładnej godzinie logowania, IP komputera ucznia, nazwie i wersji przeglądarki, rzeczywistym posługiwaniu się narzędziem (a nie symulowaniem obecności).

Podstawą skutecznego nauczania jest kontakt z uczniem. Wtedy nauczyciel przekazuje treści i emocje, dopasowuje tempo uczenia, modyfikuje „kod porozumienia”. Mogą mu to znacznie ułatwić platformy edukacyjne czy nawet społecznościowe rozwiązania typu Facebook. Jak to może ułatwić pracę nauczyciela? Po pierwsze, może zarządzać zdalnie czasem pracy ucznia:

potrafi udostępnić poszczególne narzędzia i treści według ustalonego przez siebie klucza: od godziny do godziny, w konkretny dzień tygodnia, powtarzalne wielokrotnie itp. Uczeń może podesłać pracę, otworzyć zadanie z katalogu lub wysłać informację postem o stanie realizacji projektu. System otwiera i zamyka dostęp zgodnie z wcześniejszą wolą nauczyciela. Konsekwencją wielu komunikatów ze strony nauczyciela jest przekonanie ucznia, że „administrator” kontroluje sytuację.

Mentoring i nadzór w nauczaniu mieszanym

Jeśli mielibyśmy podkreślić najważniejsze możliwości narzędzia LCMS typu platforma edukacyjna – to zdolność natychmiastowego sygnalizowania uczniowi (i nauczycielowi) aktywności, jest niekwestionowanym osiągnięciem TIK w edukacji. Nauczyciel automatycznie otrzymuje zestawienia wielu działań swoich uczniów, zdecydowanie szybciej może też zająć się tymi, którzy jego interwencji potrzebują: pomoc, korekta, monit – natychmiast i precyzyjnie.

Narzędzia komunikacji wewnętrznej na platformie pozwalają samodzielnemu uczniowi lub grupie realizować zadania edukacyjne odpowiadające w tempie i możliwościach temu, co potrafi Facebook czy Twitter. Testy ucząco-sprawdzające dają uczniowi szybką informację zwrotną o jego umiejętnościach, a co ważne jeszcze przed konfrontacją z nauczycielem.

Także nauczyciel odnosi korzyści, stosując platformy edukacyjne. Narzędzia hybrydowe nie tylko natychmiast pokazują wyniki, jakie uczniowie uzyskują na każdym etapie pacy na tle wybranej grupy porównawczej, ale także pozwalają mu dostrzec te zagadnienia, które domagają się korekt.

Weryfikacja: ocena czy diagnoza

Rozwój zaawansowanych rozwiązań hybrydowe pozwala na szczegółową indywidualizację postaw i dostosowywanie narzędzi dedykowanych uczniom. Jeśli nie chcemy angażować własnego czasu i ufamy dydaktyce danego systemu wystarczy, że śledzimy „częściowe” wyniki podopiecznych. To, co dotychczas zajmowało dużo czasu, czyli częste, systematyczne i miarodajne ocenianie, staje się łatwe przy wykorzystaniu narzędzi hybrydowe. Dzięki nim mamy możliwość dostrzeżenia tendencji i zauważenia w czasie rzeczywistym tych dziedzin i elementów wiedzy uczniów, które domagają się korekt.

W systemie edukacji publicznej wykorzystanie dynamicznych i łatwych do edycji narzędzi weryfikujących często i miarodajnie wiedzę i umiejętności uczniów – jest nie do przecenienia. Nabycie sprawności w posługiwaniu się narzędziami poprawnie administrowanej i dobrej platformy – umożliwia szybkie douczenie się dowolnej „innej”, poza wyglądem bazują bowiem na wbudowanych, zbliżonych założeniach dydaktycznych.

Testowanie

Posługiwanie się TIK obejmującymi narzędzia hybrydowe w pracy z uczniem – wymaga, jak każdy proces dydaktyczny, konsekwencji. Może się okazać, że sprawność cywilizacyjna uczniów w klasie, czy szkole przerośnie zaplanowane przez grono pedagogiczne formy wykorzystania narzędzi IT. Na przykład w pewnej klasie, w której uczy się 25 uczniów, 15 z nich jest „obojętnych”, tzn. nie są zainteresowani pracą w klasie, niewiele chcą od nauczyciela. Siedmiu uczniów z tej klasy fascynuje się jakimiś technologicznymi ciekawostkami, np.: robią dobre zdjęcia, świetnie kadrują filmowe ujęcia albo posługują się wbudowaną w telefonie mp3-ką. Są jednak 3 osoby, które w każdej chwili mogą nas zaskoczyć. W pierwszej gimnazjalnej robią całkiem niezwykłe strony www, w drugiej programują w Javie, niemal jak zawodowi informatycy. To właśnie ta grupa (ok. 10 uczniów) jest dla nas wyzwaniem podczas korzystania z narzędzi hybrydowych. Im więcej proponujemy technologicznych rozwiązań – tym chętniej ich zaangażujemy. Nie możemy traktować procesu edukacyjnego z wykorzystaniem nauczania hybrydowego jako raz wyuczonego i zamkniętego. E-nauczanie będzie od nas „wymagało”: wgrania nowej wersji platformy, douczenia się zmian w systemie testowania, zmiany przeglądarki, wrzucania niektórych zasobów w chmurę, bo na platformie mało miejsca itp. Uczniowie nam w tym pomogą, jeśli potraktujemy ich partnersko.

Środki zachęty

W nauczaniu hybrydowym powinniśmy stosować środki zachęty – oczywiste dla uczniów. Pochodzą one ze świata gier. Może to być np. pozwolenie na samodzielne poprawienie zadania i potraktowanie tego jako zauważony proces „wyuczenia się” – uczeń będzie zadowolony. Takie zasady funkcjonują w grach – straciłeś życie? – nie przejmuj się, masz ich jeszcze kilka, a otrzymane nagrody i zdobyte artefakty z pewnością przy kolejnej próbie pozwolą ci przejść na wyższy poziom.

Jak to się przekłada na uczenie? Pozwólmy uczniom próbować – to ich niezbywalne prawo podczas uczenia. Porażka jest wyzwaniem, nie demotywatorem.

Nagroda

Najlepszą motywacją dla uczniów jest zdobywanie kolejnych etapów, pokonywanie trudności i porównywanie się z innymi. Należy przydzielać uczniom punkty za dobrze wykonane ćwiczenie, ale też stworzyć miejsce, gdzie sami będą mogli się chwalić, np. wstawiać opracowane karty pracy. Jeśli istnieje taka możliwość, to na platformie powinno powstać wewnętrzne forum, blog, mogą temu służyć też posty na Facebooku. Wystarczy zauważyć wykonanie pracy i pochwalić na forum grupy.

Nagrodami za punkty i pochwały mogą być kolejne uprawnienia, np.: pozwolenie na prowadzenie samodzielnego działania, które uczniowie mogą potraktować jak kolejne „misje”, możliwość testowania pytań, tworzenia harmonogramu pracy (strategii walki).

Levelizacja, czyli wejście na kolejny poziom

Uczniowie odbierają szkołę w kategoriach hierarchii klasowej. Jestem niżej – mniej wiem, ale głównie mniej mogę. Wyższy poziom znaczy trudniej, ale i bardziej skutecznie, więcej i szybciej. Być może próby wprowadzania punktowego systemu oceniania z wykorzystaniem e-learningu – są najbardziej zbliżone do realiów uczniowskich. Zwłaszcza punktowanie – precyzyjne, dające się zaplanować, dające wymierne korzyści – jest zrozumiałą i bardzo pożądaną formą motywującej „nagrody”.

Uczniowie powinni mieć więc świadomość całej „drogi” do przebycia w trakcie roku szkolnego. Często nie doceniamy u uczniów stałej potrzeby planowania i pozycjonowania osiągniętych przez nich wyników. A warto to robić zarówno z poszczególnych przedmiotów, w skali semestru, ale w szczególności z długookresowych, zamkniętych i skończonych zadań typu projekt.

Narzędzia e-nauczania archiwizują, monitorują i oceniają każdy zaplanowany przez nas system zadaniowy i projektowy. Zamknięta platforma staje się uporządkowaną, prywatną dla grupy i bezpieczną strefą, zarówno dla wypowiedzi jak i oceny. Pozwala także łatwo zlokalizować nieodpowiedzialne zachowania. Właściwe wykorzystanie informacji, które można wydobyć i wypożyczonować za pomocą platformy może pomóc nauczycielom i uczniom w obserwacji ich osiągnięć edukacyjnych. Brak takich wiadomości w tradycyjnej szkole, jak wskazują badania, jest równie frustrujący dla uczniów, co samych nauczycieli.

Nauczyciel i jego „źródła”

Na tym poziomie kształcenia budowanie zasobów wykorzystujących naturalną aktywność uczniów i ich potrzebę rywalizacji w grach na sieciowych portalach daje możliwość odciążenia nauczyciela od osobistego projektowania form edukacyjnych. Dzieci bardzo chętnie wykonują na lekcjach tego typu aktywności, zwłaszcza wykorzystujące ich samodzielne działania w projektach edukacyjnych. Jeśli nauczyciel znajdzie „klucz” do naukowo-dydaktycznej mobilizacji uczniów – będzie w stanie ograniczonym nakładem pracy moderować zakrojone na szeroką skalę działania wielu uczniów w wielu grupach, przez długi czas. Także i na tym poziomie podsumowania prowadzonych projektów mogą ocierać się o poważne, już półprofesjonalne naukowo wysiłki młodych badaczy, których zdolności kreatywno-analityczne czasami zdecydowanie nawet przerastają analogiczne możliwości nauczycieli.

Wykorzystanie bardziej złożonych, ale też nie-współmiernie atrakcyjniejszych narzędzi budowania wizualizacji dla czynionych wysiłków intelektualnych, takich jak „prezi” czy „wordpress” – pozwala upubliczniać wyniki uczniowskiej aktywności w formach niezwykle atrakcyjnych, nadających ich pracom wymiar adekwatny do złożoności „przerabianych” problemów. Sami uczniowie mogą na tym poziomie edukacji być niezwykle „płodnym” środowiskiem do budowania okołoprzedmiotowych zasobów. W stosunkowo krótkim czasie, tak w szkole, jak nawet grupie szkół podlegających np. jednemu organowi prowadzącemu, może powstać poprawnie oceniony i wykorzystywany zasób materiałów dydaktycznych.

Uczniowskie źródła informacji w metodzie

Wykorzystanie narzędzi w sieci jest dla ucznia trudne z jednego zasadniczego powodu: rzadko dotychczas kierowano go do poważnego uczenia się w sieci. Kojarzy ją jako miejsce poważnej aktywności: własnej i pozaszkolnej, kontaktów z kolegami i przyjaciółmi, zaawansowanych gier, ciekawostek. Do nauczyciela należy przekonanie ucznia, że internet może także wykorzystać do nauki. Ma to oczywiście swoją gorszą stronę – pojawia się dużo dokumentów od różnych uczniów i grup, w różnym czasie dotyczących różnych poziomów realizacji zadań. Ogarnięcie wpływających materiałów nie jest łatwe, dlatego dobrze jest korzystać z wirtualnych dysków, narzędzi komunikacyjnych pozwalających załączać dokumenty jako potwierdzenie wykonywanych zadań oraz propozycji rozwiązań problemów.

Co może pójść źle?

Problemy z dostępem do platformy lub nierówny dostęp uczniów działają szalenie demotywująco i zaprzeczają cały wysiłek.

Brak zaangażowania nauczyciela w proces e-learningu, w szczególności ograniczenie się do bezosobowego asynchronicznego kontaktu powoduje osamotnienie uczniów.

Brak integracji platformy dydaktycznej z narzędziami administracyjnymi (np. e-dziennik) dodaje nauczycielowi mnóstwo zbędnej pracy, powoduje utratę cennych informacji o procesie dydaktycznym i w efekcie zniechęca nauczyciela do korzystania z platformy.

Co możemy zyskać?

- Po zapewnieniu jednolitego dostępu do platformy istotnie wyrównujemy szanse edukacyjne całej klasy.
- Przeniesienie indywidualnej i grupowej komunikacji z nauczycielem oraz współpracy między uczniami również poza lekcje.
- Możliwość sprawdzania wiedzy poza lekcjami oraz automatycznego rejestrowania aktywności uczniów.



Gdzie znaleźć więcej informacji

1. Gaevsky E. (2012), Distance Learning: *Classificatoin of aproaches and Terms*, w "e-mentor", zeszyt 4.
2. Mishchke J.M., Stanisławska A.K., *B-learning: kształci komplementarnie...*
http://home.agh.edu.pl/~mischke/upload/File/artykoly/ksztalcenie_komplementarne.pdf (dostęp z dnia 27.11.2013).
3. Plebańska M., Kopciał P. (2013), *Platforma e-learningowa jako narzędzie zarządzania wiedzą*. W e-mentor 49 (z. 2)
<http://www.e-mentor.edu.pl/artykul/index/numer/49/id/1006>
(dostęp z dnia 27.11.2013).
4. Driscoll M., Blended Learning: *Let's Get Beyond the Hype*
http://www-07.ibm.com/services/pdf/blended_learning.pdf
(dostęp z 27.11.2013).
5. Graham C.R. (2010), Blended learning systems: *Definition, current trends, and future directions*, [in:] C.J. Bonk, C.R. Graham, *Handbook of blended learning: Global perspectives, local designs*, San Francisco.