



# **Internet – miejsce spotkania i dialogu – praktyczne wdrażanie e-learningu**

**Maciej Tanaś**

**MODELE KSZTAŁCENIA I DOSKONALENIA NA ODLEGŁOŚĆ**

**Warszawa, 14 października 2010 roku**



**Nauczyciel spełniał przez wieki funkcję strażnika skarbów plemienia, później narodu, wreszcie kręgu kulturowego.**

**Był jednak nie tylko dystrybutorem wiedzy. On jej nadawał znaczenia. Przez dobór, układ treści i hierarchię jej ważności tworzył obraz świata i ludzi w umysłach swych uczniów.**



**Nauka i oświata wyznaczają losy człowieka i społeczeństwa, wpływają na warunki życia, pozwalają zmieniać świat.**

**Szkoła uczy krytycyzmu, rozwija zdolności analizy i syntezy danych, wskazuje jak dokonywać ich selekcji oraz włącza nowe informacje w zakres nabytej wiedzy.**

**Pozbawiony owych zdolności człowiek przypomina spragnionego i znużonego wędrowca, poszukującego bezskutecznie ożywczej krynicy.**



**Tymczasem ...**

**„technologie informacji i komunikowania  
uprzywilejowują istotę poinformowaną,  
a nie świadomą, informację, a nie refleksję,  
wiedzę, a nie mądrość”<sup>1</sup>.**

**Należy podkreślić, że to dzięki szkole, jej  
nauczycielom i pedagogom niespójna masa informacji  
zyskiwać może sens i ludzkie znaczenie.**

**1. F. Mayor, J. Bindé (red.): Przyszłość świata. Fundacja Studiów i Badań Edukacyjnych. Warszawa 2001, s. 305.**



**Media cyfrowe są narzędziem władzy. Sposób jej sprawowania i wykorzystania zależy od kondycji rozumowej i etycznej człowieka.**

- Jaka powinna być rola pedagoga?***
- Jak wykorzystać media tradycyjne i cyfrowe dla wprowadzenia człowieka w świat idei i wartości nadających sens i godność ludzkiemu życiu?***

**Współczesna technologia zwiększyła możliwość dostępu do informacji, ułatwiła jej powielanie i transmisję. Tym samym jednak postawiła nowe zadania przed myślą pedagogiczną oraz praktyką oświatową i akademicką.**



**Edukacja jest fundamentalnym prawem człowieka, ale na progu XXI wieku nie jest ono przestrzegane w odniesieniu do wszystkich**

**Realizacja prawa każdego człowieka do edukacji nie jest możliwa, jeśli edukację wyobrażać się będzie tak jak w poprzednich wiekach: izba lekcyjna z nauczycielem i uczniami<sup>1</sup>**

1.Por. T. M. Hesburgh: *The Humane Imperative: A Challenge for the Year 2000*. Yale University Press 1974, a także *The Hesburgh Papers: Higher Values in Higher Education*. Andrews, McMeel, Inc. 1979.

# Tezy

- 1. „Kształcenie powszechne może zostać zrealizowane jedynie wówczas, gdy wykorzystamy oryginalny system ‘uczenia się bez granic’. **Możliwość uczenia się musi być dostępna dla każdego, w każdym czasie, wszędzie, w każdym wieku i w każdych okolicznościach**”<sup>1</sup>**
- 2. ITC nie są panaceum na bolączki oświaty, mogą one jednak pomóc w przezwyciężeniu barier konwencjonalnej oświaty i szkolnictwa wyższego oraz wnieść wkład w system LLL**
- 3. Poznanie modeli kształcenia na odległość, metod, zasad i środków kształcenia oraz stosowanych rozwiązań organizacyjnych jest warunkiem *sine qua non* rozwoju oświaty nie tylko w krajach trzeciego świata, ale również w UE**
- 4. Rozwój naukowo-techniczny i budowa społeczeństwa wiedzy nie są możliwe bez działań oświatowych. **Kształcenie w sali wykładowej jest coraz częściej wzbogacane przez edukację zdalną, traktowaną jako komplementarna, dopełniająca i specjalistyczna****
- 5. Pomimo oporu środowisk zachowawczych **edukacja zdalna na poziomie akademickim jest już społecznym faktem.****



# Bariery rozwoju kształcenia zdalnego

## 1. Osobowe

- **Sceptyczne nastawienie do kształcenia zdalnego**, wynikające z nieznamomości TIK lub braku wprawy w obsłudze narzędzi internetowych.
- **Niechęć do zwiększonego nakładu pracy** związanej z przygotowaniem materiałów dydaktycznych oraz do publikacji elektronicznych nie zwiększających dorobku naukowego.
- **Dostrzeganie kulturowych, społecznych i osobowych zagrożeń** płynących z realizacji kształcenia zdalnego przez sieci, ograniczanie swobód nauczycieli, naruszanie praw autorskich i zastępowanie nauczycieli modułami informatycznymi, a nawet – obawa przed zagrożeniem nową formą dominacji, także bezpodstawne przekonanie o niższym poziomie kształcenia zdalnego oraz przyjmowanie postaw zachowawczych.





## **Bariery rozwoju kształcenia zdalnego**

### **2. Oświatowe**

- **Brak specjalistów** (projekty studiów podyplomowych borykają się z brakiem kandydatów z powodu nieuznawania takich studiów za kwalifikacyjne – brak standardu).
- **Nieefektywne wykorzystywanie pracowni komputerowych w szkołach** (niemal wyłącznie na lekcjach i ewentualnie na kółkach zainteresowań) oraz niedowład systemu permanentnej modernizacji sprzętu.



## **Bariery rozwoju kształcenia zdalnego**

### **3. Ekonomiczne i legislacyjne**

- **Niski poziom nakładów na oświatę** oraz pauperyzacja środowisk nauczycielskich i pedagogicznych w Polsce;
- **Zbyt wysokie koszty sprzętu, programów komputerowych i nade wszystko łączności z Internetem** (nie tyle krótkiej, jednorazowej, co trwającej czas dłuższy lub stałej, niezbędnej w przypadku e-learningu), zwłaszcza dla środowisk wiejskich oraz środowisk robotniczych, będących najczęściej klientami kursów zawodowych.
- **Nieuregulowane aspekty prawne, ekonomiczne i organizacyjne** (prawo autorskie, wynagrodzenia dla nauczycieli realizujących kształcenie zdalne, sposób rozliczania pensum dydaktycznego, kompetencje itd.).



## Metody przezwyciężania barier

- 1. Inicjatywy legislacyjne**, zwłaszcza umożliwienie kształcenia w zakresie ICT (EiM itd.) na kierunkach pedagogicznych, a nie wyłącznie na Wydziałach Informatyki.
- 2. Ustanowienie standardów** dla kierunku nauczycielskiego lub lepiej pedagogicznego w zakresie kształcenia zdalnego.
- 3. Ustalenie norm** organizacyjnych i ekonomicznych dla e-learningu oraz budowanie świadomości społecznej sprzyjającej edukacji zdalnej.
- 4. Uruchomienie programów kształcenia** (kursy, warsztaty, konferencje i inne formy) dla czynnych zawodowo nauczycieli i pedagogów.
- 5. Opracowanie katalogu niezbędnych kompetencji i wprowadzenie certyfikatu** kształcenia zdalnego.



## **Etapy wdrażania kształcenia zdalnego w placówce oświatowej**

- 1. Przekonanie kadry do zaangażowania się w budowę systemu nauczania zdalnego**
- 2. Wdrożenie systemu motywacyjnego dla działań innowacyjnych**
- 3. Wyznaczenie osób przygotowujących system kształcenia zdalnego w danej placówce**
- 4. Wybór i implementacja platformy kształcenia zdalnego**
- 5. Szkolenie nauczycieli zmierzające do podniesienia ich kompetencji merytorycznych i dydaktycznych w zakresie kształcenia przez Internet**
- 6. Przygotowanie materiałów dydaktycznych**
- 7. Organizacja i wdrożenie kształcenia zdalnego**
- 8. Ewaluacja i modernizacja kształcenia**



## Etapy wdrażania kształcenia zdalnego w placówce oświatowej

**Tekst jest kontrowersyjny !!!**

**1. Czy działania w zakresie kształcenia zdalnego powinna prowadzić szkoła, czy też kuratoria, a może zespoły nauczycieli przedmiotowych, albo też wyspecjalizowane zespoły powoływane przez Ministerstwo Edukacji?**

**2. Jakie są granice autonomii nauczyciela?**

**3. Jak finansować kształcenie zdalne?**

**6. Przygotowanie materiałów dydaktycznych**

**7. Organizacja i wdrożenie kształcenia zdalnego**

**8. Ewaluacja i modernizacja kształcenia**



## **Cechy kształcenia komplementarnego**

- **eliminuje wady tradycyjnego kształcenia,**
- **wzbogaca katalog metod,**
- **pozwała równocześnie rozwijać rozum, język i rękę (J.A.K.),**
- **umożliwia synchroniczny i asynchroniczny przekaz informacji przy pomocy wielu środków wyrazu i mediów,**
- **proces kształcenia może przebiegać zespołowo w wirtualnej klasie bądź w indywidualnym kontakcie osobowym z nauczycielem czy uczniem, albo też w trakcie samodzielnej pracy z komputerem**
- **pozwała respektować różnice indywidualne,**
- **angażuje sferę emocjonalno-wolicjonalną,**
- **ułatwia komunikację z gronem akademickim,**
- **umożliwia wzrost efektów kształcenia,**
- **jest środkiem wspomagającym funkcjonowanie szkoły w gospodarce rynkowej**



**Rozwój komputerów sprawił, że w szeregu ośrodkach akademickich podjęto prace koncepcyjne i wdrożeniowe w zakresie e-edukacji**

**Próby skomputeryzowania całego procesu kształcenia zawiodły.**

**Koncepcje Computer Based Training i Computer Based Learning – zakładały możliwość realizacji szkoleń i uczenia się, których podstawą jest komputer. Rozwijano Computer Manager Learning – sądząc, że komputer może zarządzać całym procesem uczenia się.**

**Wreszcie pojawiły się koncepcje Computer Assisted Instruction i Computer Assisted Learning – oznaczające uczenie się wspomagane komputerowo**

**Rozwój Internetu i łączności szerokopasmowej zrodził kolejne pomysły kształcenia opartego na Internecie - Internet Based Training oraz kształcenia bazującego na sieci - Web Based Training**



**E-edukacja korzysta z oprogramowania o uzupełniających się wzajemnie funkcjach:**

- Learning Management System** – wspomaganie zarządzania, administrowania, monitorowania i raportowania procesu uczenia się,
- Learning Content Management System** – publikowanie treści dydaktycznych w postaci kursów multimedialnych wraz z kontrolą, weryfikacją i raportowaniem przyswojonej wiedzy przez słuchacza,
- Life Communication System** – zarządzanie komunikacją synchroniczną,
- Virtual Classroom System** – tworzenie wirtualnej klasy i realizacja procesu kształcenia zdalnego w trybie synchronicznym





**Ośrodki realizujące kształcenie zdalne wykorzystuje różne platformy służące prowadzeniu zajęć dydaktycznych**

**Najważniejsze funkcje platform:**

- **są środowiskiem kształcenia zdalnego** dla nauczycieli (wykładowców), opiekunów i uczniów (studentów),
- **są źródłem wiedzy** (zawierają listy kursów i rejestry ich uczestników wraz z bazą materiałów dydaktycznych),
- **są narzędziem komunikacji synchronicznej i asynchronicznej**



Istnieją trzy typy platform kształcenia zdalnego:

- **tworzone dla potrzeb ośrodków naukowych,**
- **produkty komercyjne,**
- **platformy bezpłatne, dystrybuowane na zasadach Open Source, GPL (The GNU General Public Licence, GNU GPL albo po prostu GPL - General Public Licence), LPGL (The GNU Lesser General Public Licence) i GFDL (GNU Free Documentation Licence)**



## **Największe zainteresowanie w Polsce wzbudzają platformy bezpłatne, a zwłaszcza:**

**Moodle** (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment, Learning Activity Management System), stworzony przez M. Dougiamasa z Curtin University w Australii;

**.LRN** (Learn, Research, Network) opracowany na MIT;

**ILIAS** (Integriertes Lern-, Informations- und Arbeitskooperations System) - rozwijana przez Uniwersytet Koloński, Académie de Bordeaux i inne ośrodki

- [http://docs.moodle.org/en/Main\\_Page](http://docs.moodle.org/en/Main_Page).
- <http://www.lamsfoundation.org>.
- <http://www.dotlrn.org/>.
- <http://www.ilias.de/ios/index-e.html>.



Także przedsiębiorstwa wykorzystują platformy kształcenia zdalnego. Do najpopularniejszych (poza wymienionymi uprzednio) należą: **WBTE**express, **System Tegrity WebLearner**, **Akademia**, **ReadyGo Web Course Builder**, **Saba Publisher**

- <http://www.wbtexpress.com>.
- <http://www.learninglab.pl>.
- <http://www.brawo.waw.pl>.
- <http://www.readygo.com>.
- <http://www.saba.com/index.htm>



## **Kształcenie na odległość rozwijane jest przez szereg ośrodków akademickich w Polsce:**

- Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie w 1996 r. utworzyła **Ośrodek Edukacji Niestacjonarnej (OEN)**., przemianowany Uchwałą Senatu z 29.11.2006 r. na **Centrum e-Learningu (CEL)**
- Uniwersytet Warszawski powołał uchwałą Senatu z 23.06.1999 roku międzywydziałową jednostkę pod nazwą **Centrum Otwartej Edukacji Multimedialnej (COME)**. 22.02.2007 r. założono *Polskie Towarzystwo Naukowe Edukacji Internetowej*
- Politechnika Warszawska utworzyła OKNO czyli **Ośrodek Kształcenia na Odległość**, który od 2000 r. prowadzi studia na odległość, ze szczególnym wykorzystaniem Internetu
- Szkoła Główna Handlowa rozpoczęła prace nad nauczaniem przez Sieć w listopadzie 2001 r. System został przygotowany i jest administrowany przez **Centrum Rozwoju Edukacji Niestacjonarnej SGH**. Platforma kształcenia zdalnego e-sgh umożliwia prowadzenie zajęć dydaktycznych, prezentację wykładów i materiałów pomocniczych
- Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie i Wyższa Szkoła Humanistyczno-Ekonomiczna w Łodzi utworzyły **Polski Uniwersytet Wirtualny (PUW)**. Pierwsze studia uruchomiono w październiku 2002 r.



• **Uniwersytet Jagielloński** powołał w 2005 roku **Centrum Zdalnego Nauczania** dla promocji i koordynacji e-nauczania na Uniwersytecie. Zdalne nauczanie realizowane było na dwóch platformach: **BlackBoard** oraz **Moodle**

Także inne ośrodki akademickie oraz instytucje oświatowe realizują kształcenie zdalne:

- **Centrum Edukacji Niestacjonarnej Politechniki Gdańskiej,**
- **Portal Zdalnej Edukacji Politechniki Wrocławskiej (ePortal),**
- **Internetowa platforma edukacyjna SWPS,**
- **Kolegium Nauczycielskie w Bielsku-Białej,**
- **Regionalny Ośrodek Metodyczno-Edukacyjny METIS w Katowicach**



## Etapy rozwoju e-kształcenia na UW (wg Marii Wilkin)





**Sednem edukacji jest jej jakość. Ona wpływa na to czego studenci się uczą, jak dobrze się uczą i jakie korzyści uzyskują z edukacji**

•EFA Global Monitoring Report 2005: Education for All. The Quality Imperative.

Wersja elektroniczna zob.: <http://www.unesco.webpark.pl/>

**Jakość zależy nie tylko od kondycji ekonomicznej szkoły, wiąże się też z osobą wychowawcy, nauczyciela-mistrza, z jego kompetencjami merytorycznymi i dydaktycznymi, z relacjami społecznymi w klasie, aspiracjami poznawczymi uczniów, ich motywacją itd.**





**Rozwój ICT doprowadził nie tylko do konwergencji mediów cyfrowych w komputerach, ale też do zbudowania łączących je sieci.**

**Tym sposobem powstały równoległe do świata naturalnego – cyberprzestrzeń<sup>1</sup> i rzeczywistość wirtualna<sup>2</sup>.**

- 1. Cyberprzestrzeń** - przestrzeń tworzona przez komputery i łączące je sieci
- 2. VR = I<sup>3</sup>: Interaction + Immersion + Imagination** (Interakcja + zagłębienie + wyobraźnia). Por. G. Burdea and P. Coiffet, *Virtual Reality Technology*, Wiley, New York 2003. „*Virtual Reality is the use of computer technology to create the effect of an interactive three-dimensional world in which the objects have a sense of spatial presence*”



**Po raz pierwszy w dziejach człowiek zyskał atrakcyjną, wielowymiarową przestrzeń medialną, w której może zapisywać swe myśli i marzenia, wiedzę i sztukę oraz porównywać kultury, idee i wartości.**

**Przenosi tam obecnie kopie swych dzieł i instytucji. Konstruuje przestrzeń ludzkiej twórczości, komunikacji i zabawy. Uczy się, komunikuje, tworzy oraz bawi.**



**Konstruując media cyfrowe człowiek zyskał nowe narzędzia komunikacji interpersonalnej i przekazu międzygeneracyjnego.**

**Cyberprzestrzeń jest miejscem, w którym formują się nowe grupy społeczne oraz przestrzenią komunikacji, służącej rozpowszechnianiu tekstów, obrazów i dźwięków oraz porozumiewaniu się.**



**W cyberprzestrzeni człowiek ujawnia swą naturę, nadużywając często swobody i wolności. Jest twórcą i konsumentem, mistrzem i adeptem, nadawcą i odbiorcą.**

**Może zapisać swe doświadczenia bądź korzystać z dorobku innych. Żeby to czynić musi jednak potrafić posługiwać się komputerem i siecią oraz posiadać niezbędne kompetencje oraz środki techniczne i ekonomiczne.**

**W innym przypadku powiększa rzeszę odrzuconych i zmarginalizowanych.**



**DZIĘKUJĘ 😊**



**Maciej Tanaś**

**Kom.: 606 716 137**

**E-mail: [mctanas@gmail.com](mailto:mctanas@gmail.com)**