

Pregled i klasifikacija suvremenih metoda e-učenja unutar učionice

Overview and classification of contemporary e-learning methods inside the classroom

Mentor: Prof. dr. sc. Branko Jeren

Komentor: Mr. sc. Predrag Pale

Zadatak

Osmisliti i oblikovati kvalitetnu web stranicu koja bi na jednom mjestu objedinila sve informacije o e-učenju u učionici, koja bi pružala primjere za ilustraciju navedenih metoda te koja bi pomogla svim osobama koje su zainteresirane za rad i unaprjeđivanje tog područja.

Kronologija

1. tjedan (8.-14.10.2012.)

Dosadašnji rad

Upoznao sam se s pojmom e-učenja, njegovim utjecajem na današnje obrazovanje i njegovim raznim aspektima. Proučio sam početne linkove future classrom laba i european schoolneta. Pogledao sam na youtubeu kakve materijale pružaju vodeća svjetska sveučilišta poput MITa i Berkeleya u vezi e-learninga. Također sam prikupio nekoliko zanimljivih članaka o tom području uz pomoć pristupa bazi podataka IEEEExplore koja je besplatna za studente i djelatnike FER-a.

Daljnji koraci

Proučiti prikupljenu literaturu, grupirati, raditi bilješke i po mogućnosti tražiti dodatnu literaturu. Započeti s učenjem izrade kvalitetne web stranice.

Izveštaj sa sastanka 11.10.2012

Na sastanku je dogovoreno da će projekt biti u obliku istraživačkog rada o e-učenju i da će kulminirati izradom web stranice dostupne široj javnosti koja bi trebala pomoći svima koji su zainteresirani za to područje.

2. tjedan (15.-21.10.2012.)

Dosadašnji rad

Definicija

1. E-učenje ili obrazovanje putem interneta, mreže ili samostalnog računala, jest u biti prijenos vještina i znanja putem mreže, što uključuje primjenu elektroničkih aplikacija i procesa u svrhu učenja. Aplikacije i procesi za e-učenje mogu uključivati sve vrste učenja preko Interneta, računala, virtualnih učionica i digitalne suradnje. Kao sinonimi koriste se također akronimi poput CBT (Computer Based Training), IBT (Internet Based Training) ili WBT (Web Based Training).

(<http://en.wikipedia.org/wiki/E-learning>)

2. Korištenje multimedije i Interneta u svrhu poboljšanja kvalitete učenja - omogućavanjem pristupa udaljenim izvorima i uslugama i omogućavanjem suradnje i komunikacije i na daljinu. (ETF - E-learning Strategy Task Force)

3. Korištenje tehnologija interneta za dobivanje širokog spektra rješenja koji poboljšavaju znanje i performansu. Osniva se na tri fundamentalna kriterija: umrežen je, šalje se krajnjem korisniku putem računala korištenjem internetske tehnologije, usredotočuje se na najširi spektar učenja. (Marc Rosenberg (2001))

4. Široka kombinacija procesa, sadržaja i infrastrukture za korištenje računala i mreža kako bi se poboljšali najbitniji dijelovi lanca vrijednosti učenja, uključujući savladavanje i transmisiju znanja. (Clark Aldrich 2004)

Povijest

Za najbolje razumijevanje značenja pojma e-učenja potrebno je detaljno proučiti kako se taj pojam razvio kroz povijest, a za to je pak potrebno prvo upoznati se sa ranim fazama u razvoju učenja u civilizaciji. Prva poznata civilizacija koja je na učenje obraćala posebnu pažnju jest rimska pa se tamo mogu vidjeti i prvi koraci u prijenosu znanja putem papira. Dr. Marcel Mirande u svojoj knjizi 'De onstuitbare opkomst van de leermachine' (Nezaustavljivi ustanak učeničkog stroja) tvrdi da zapravo i nema neke velike razlike između korištenja papira u davnom Rimu i današnjeg korištenja laptopa za praćenje nastave. Prvi spomen učenja na daljinu datira iz 1728. godine kada je Caleb Philips postavio oglas u Boston Gazette nudeći podučavanje putem pošte, no nije se proslavio. Obrazovanje na daljinu je međutim prvi uspio ostvariti Isaac Pintman 1840. godine u Velikoj Britaniji. On je odlučio osnovati kurs na daljinu šaljući svojim studentima potrebne materijale za učenje i zadaću. Kada bi studenti to riješili, poslali bi mu natrag rješenja putem pošte. Ovo je možda prvi dokumentirani uspješni pokušaj učenja na daljinu. Međutim, prava revolucija u ovom području počinje u 60-im godinama prošloga stoljeća izumom računala kada su dokumentirani i prvi pokušaji korištenja računala u svrhu učenja. Prve korake napravili su profesori psihologije na Sveučilištu u Stanfordu, Patrick Suppes i Richard Atkinson koji su eksperimentirali s pružanjem znanja osnovnoškolskoj djeci putem računala. Godine 1963 Bernard Luskin instalira prvo računalo na jednom sveučilištu, te 1970 godine piše doktorsku disertaciju na temu analize mogućnosti korištenja računala za učenje. Već 1993 godine William D. Graziadei opisuje projekt za online nastavu, podučavanje i provjeru znanja pomoću računala putem elektronske pošte. Nije prošlo puno vremena i 1994. godine stvorena je prva online srednja škola pod nazivom CompuHigh. Godine 1997 već spomenuti Graziadei izdaje napredni članak pod naslovom: „Izgradnja sinkronih i asinkronih okolina za učenje i podučavanje: Istraživanje rješenja za sustav

vladanja tečajem i virtualnom učionicom“. Od te godine pa nadalje stvari se razvijaju vrlo brzo ali valja napomenuti i postojanje ova dva projekta e-učenja prije prelaska na suvremene:

Učenje zasnovano na računalu (Computer Based Learning) – New Jersey Institute of Technology 1980

Mrežno-zasnovana obuka i online učenje na daljinu (Web-Based Training and Online Distance Learning) – University of British Columbia 1995

Izvori:

<http://en.wikipedia.org/wiki/E-learning>

<http://interactyx.com/social-learning-blog/history-of-elearning-technologies/>

http://www.leerbeleving.nl/wbts/1/history_of_elearning.html

Klasifikacije

Postoji mnogo načina klasifikacije metoda e-učenja koja može biti provedena s obzirom na nekoliko kriterija.

Klasifikacija s obzirom na razinu uključivanja informacijskih i komunikacijskih tehnologija u proces učenja:

- klasična nastava - nastava u učionici (f2f ili face-to-face)
- nastava uz pomoć ICT-a - tehnologija u službi poboljšanja klasične nastave (ICT supported teaching and learning)
- hibridna ili mješovita nastava - kombinacija nastave u učionici i nastave uz pomoć tehnologija (hybrid, mixed mode ili blended learning)
- online nastava - nastava je uz pomoć ICT-a u potpunosti organizirana na daljinu (fully online).

Klasifikacija s obzirom na prostorno-vremenska ograničenja učitelja i učenika:

- Samoučenje ili autodidaktično učenje (Self-study)
- Asinkrono učenje ili učenje nepovezano u vremenu (Asynchronous study)
- Sinkrono učenje ili učenje u stvarnom vremenu (Synchronous or real-time study)

Do nedavno, bilo je moguće ostvariti samo samoučenje i asinkrono učenje, međutim pojavom brzog interneta i novih tehnologija povezivanja u stvarnom vremenu postalo je moguće i sinkrono učenje. Pristup samoučenja odnosi se na sredstva i materijale pripremljene prije početka samog procesa učenja bez namijenjenih daljnjih interakcija. Tipičan primjer softverskih sredstava za samoučenje su tutoriali i e-knjige. Također neke simulacije, obrazovne igre, ili okoline otvorenog učenja mogu imati aspekte samoučenja. Asinkrono e-učenje je obično pojednostavljeno zbog toga što ne zahtjeva od sudionika da budu prisutni u isto vrijeme za uspostavljanje kontakta. Primjer asinkronih metoda jesu: gledanje video predavanja, polaganje online ispita ili postavljanje upita na forum. Za ostvarivanje sinkronog e-učenja sudionici se moraju pridružiti virtualnoj sjednici u isto vrijeme i time uspostaviti kontakt u stvarnom vremenu. Obično se sinkrono učenje odvija putem video-konferencija. Poznati primjeri su: WebEx Training Center, Centra Symposium, Microsoft LiveMeeting, LearnLinc itd.

Vrsta e-učenja	Asinkrono	Sinkrono
Potporna sredstva i tehnologije	e-pošta, forumi za diskusiju, mrežno-zasnovana obuka, računalom potpomognuti sustavi, Podcasting	Instant messaging, dijeljena bijela ploča (shared whiteboard), audio-video konferencije, Online chat, Live webcasting, Mrežne konferencije
Karakteristike	1. Pristupanje na zahtjev 2.Snimano prije 3.Dostupno u proizvoljno vrijeme 4.Individualno ili slabo-suradničko 5.Nezavisno učenje 6.Učenje vlastitim tempom	1.Pristupanje u stvarnom vremenu 2.Snima se uživo 3.Planirano 4.Potpuno suradničko 5.Učenje uz prisustvo učitelja i instruktora 6.Konkurentno učenje

Izvor: E-Learning: Let's Look Around - V. Simić, O. Vojinović, I. Milentijević

Klasifikacija s obzirom na sustav pružanja usluga e-učenja:

- LMS - Learning Management System (Sustav za upravljanje učenjem)
- CMS - Content Management System (Sustav za upravljanje sadržajem)
- LCMS - Learning Content Management System (Sustav za upravljanje sadržajem i učenjem)

LMS je softverska aplikacija za administraciju, dokumentaciju, kontroliranje i transmisiju obrazovnih tečaja ili programa za obuku. Korektno izgrađen LMS bi trebao biti sposoban za: centralizaciju i automatizaciju administracije, upotrebu samoposluge i samoupravljenih usluga, brzo sakupljanje i transmisiju materijala za učenje, objedinjavanje inicijativa za obuku u jednoj mrežno-zasnovanoj platformi, personalizaciju sadržaja i ponovo korištenje znanja te davanje online obuke ili seminara. Jedna od važnijih karakteristika LMS sustava je također sposobnost nadgledavanja napretka korisnika od strane pružatelja usluge. U sustav se mogu uključiti i drugi aktori poput roditelja koji mogu pratiti napredak svoje djece. CMS je porodica softvera gdje se pružatelji usluge više fokusiraju na stvaranje, prijenos, upravljanje i uređivanje materijala za učenje nego na napredak učenika. Drugim riječima, u takvim sustavima učenici su slobodniji pohvatati materijale nešto sporije nego kod LMS sustava. Najbitnija razlika LMS i CMS je u tome što je davatelj znanja kod LMS učitelj, dok je kod CMS ta uloga svedena na „stvoritelja materijala“. LCMS je kao što mu i ime govori, kombinacija LMS i CMS, koji otvara mogućnosti za kreiranje i održavanje web materijala, ali i kontrolu napretka učenika. Dakle, u ovom sustavu postoje i učitelji i „stvoritelji materijala“, što daje jako dobru podlogu za razvoj pravih kompetencija.

Daljnji koraci

Istražiti dalje obilježja e-učenja te prednosti i nedostatke asinkronih i sinkronih metoda. Opisati i okarakterizirati najpoznatije današnje sustave za e-učenje poput Moodle, E-Learning 2.0, Web 2.0 itd. Nastaviti s učenjem izrade web stranice.

3. tjedan (22.-28.10.2012.)

Dosadašnji rad

...dovršetak uvodnog dijela o e-learningu općenito...

Obilježja:

Najvažnija obilježja kvalitetnog oblikovanog sustava za e-učenje su:

- Povezivanje kompetencija i tečaja: Administrator opisuje kompetencije (vještine) potrebne za odabrani posao u organizaciji i tečaje pomoću kojih će se te vještine naučiti.
- Zakazivanje satova i upis studenata: Administrator može zakazati satove sinkrone nastave ili davati poveznice za asinkronu nastavu. Studenti se mogu upisati na sinkronu ili asinkronu nastavu.
- Praćenje učenja: Sustav može pratiti koje satove nastave student pohađa te koji su rezultati studenta na provjerama znanja iz tog područja.
- Razvoj materijala za učenje: Autorima se pružaju softverski alati za stvaranje asinkrone nastave iz ponovo upotrebljivih objekata za učenje.
- Isporuca materijala za učenje: Asinkrona nastava ili individualni objekti za učenje koji su pohranjeni na poslužitelju isporučuju se studentima kroz Web preglednik

Za stvaranje kvalitetnog sustava za e-učenje potrebno je kao i kod klasičnih metoda podučavanja uložiti truda u tri domene:

1. Planiranje (identificiranje sadržaja tečaja i definiranje objektivnih ciljeva) 2. Instrukcija (odabir i implementiranje metoda koje će se koristiti za isporuku sadržaja i olakšavanje savladavanja tečaja studentu) 3. Provjera znanja i ocjenjivanje (odabir i implementiranje metoda koje će se koristiti za ispitivanje razine savladavanja gradiva i interpretacije rezultata)

Prema tome, postoje sljedeći aspekti u oblikovanju e-tečaja:

1. Pažnja 2. Percepcija 3. Organizacija 4. Instrukcija 5. Sudjelovanje učenika 6. Razmišljanje na većoj razini i formiranje koncepata

Standardizacija:

Pokušaji standardizacije tehnologije za učenje počeli su još 1988 u obliku specifikacija za hardverske i softverske platforme. Za standardizaciju e-učenja brinu se 4 glavne organizacije: Aviation Industry CBT (Computer-Based Training) Committee (AICC), IMS (Instructional Management System) Global Learning Consortium, Advanced Distributed Learning (ADL) Initiative, i naravno IEEE. Kao rezultat suradnje tih 4 organizacija nastao je Sharable Content Object Reference Model (SCORM) koji u biti predstavlja osnovne specifikacije za oblikovanje i razmjenu materijala za učenje među najbitnijim sustavima e-učenja. Standardizaciju i uporabu e-učenja podupire i Europska Unija pod EU Strukturalnim Fondovima u okviru Programa za Cjeloživotno Učenje (LLP). Bolonjski proces je jedan od najvažnijih pristupa isporuci obrazovanja. Od 1999 do 2000 glavni cilj je bio stvaranje Europskog Područja Visokog Obrazovanja (EHEA). Neke od direktiva u tom programu direktno utječu direktno na razvoj e-učenja:

- poboljšanje priznavanja prijašnjeg znanja, bilo to formalno ili neformalno
- stvaranja fleksibilnih, studentski-orientiranih načina isporuke znanja
- razvoj fleksibilnih programa za učenje koji daju učeniku mogućnost da alternira između posla i učenja
- i možda najvažnije od svega toga: proširenje pristupa visokom obrazovanju

Izvori: EVICAB: Review of e-teaching practices and technologies E-Learning: Let's Look Around - V. Simić, O. Vojinović, I. Milentijević

Kada i zašto koristiti asinkrone i sinkrone metode e-učenja:

	Asinkrono e-učenje	Sinkrono e-učenje
Kada	<ul style="list-style-type: none"> • Kada se zahtjeva razmišljanje o kompleksnim problemima • Kada sinkroni sastanci ne mogu biti zakazani zbog posla, obitelji ili drugih obaveza 	<ul style="list-style-type: none"> • Kada se diskutira o manje kompleksnim temama • Pri upoznavanju • Pri planiranju zadaća

Zašto	• Studenti imaju više vremena za razmišljanje jer se ne očekuje trenutni odgovor	• Studenti postaju motiviraniji i spretniji jer se očekuje brzi odgovor
--------------	--	---

Alati za pomoć učenju u učionici (Blended Learning Tools)

Kao što je u uvodu već razjašnjeno Internet se već dugo koristi kao obrazovni alat. Međutim, aplikacije za e-učenje su se tipično fokusirale prema učenju na daljinu. Zato je odlučeno da će se ovaj rad više koncentrirati na alate koje se koriste kao pomoć učenju u učionici. Stvaranje sve bržih bežičnih mreža otvara nove mogućnosti u odnosu između tehnologije i obrazovanja, što dozvoljava uvođenje aplikacija za e-učenje direktno u učionici poboljšavajući iskustvo za studente i profesore. Učionica postaje bolja okolina za učenje ako studenti i profesori koriste laptose, smartphone-ove, tablete ili neku drugu vrstu tehnologije. Profesori mogu uključiti u nastavu multimedijске demonstracije i dobiti feedback od studenata u stvarnom vremenu koristeći kvizove ili ankete. Studenti mogu postavljati pitanja profesoru, surađivati s ostalim studentima u ili izvan učionice, podsjetiti se prošlih lekcija jednim klikom, ili jednostavno koristiti Internet za proširenje znanja. U nastavku će pojedinačno biti obrađeni današnji najpoznatiji sustavi i tehnologije za pomoć učenju u učionici.

ActivExpression

ActivExpression je sustav za davanje i primanje feedbacka u učionici između učenika i profesora. Razvija ga tvrtka Promethean, koja je među najkonkurentnijima u ovom području i nastao je kao proširenje njihovog prethodnog klickerskog sustava ActiVote, koji je omogućavao samo jednostavno glasanje ili odgovaranje auditorija. Sustav omogućuje profesorima postavljanje pitanja cijelom auditoriju i to u obliku kviza s ponuđenim odgovorima ili jednostavna pitanja tekstualnog ili numeričkog odgovora. Profesor može također jednostavno zahtijevati mišljenje učenika u odnosu na neku temu ili provjeravati njihovo predznanje prije početka nastave, te na taj način prilagoditi brzinu podučavanja. Profesori imaju i mogućnost spremanja svih odgovora u MS Excel ili nekom drugom prikladnijem formatu kako bi kasnije mogli otkriti gdje su slabe točke i s čim učenici imaju poteškoća. Prednost ovakvog sustava jest da profesor u stvarnom vremenu saznaje mišljenja i glasove svojih učenika te je tijekom čitavog trajanja nastave svjestan što oni razmišljaju. Takva povezanost profesora i učenika omogućuje kvalitetniju i bezbolniju nastavu i za jedne i za druge. Komunikacija se ostvaruje bežično i to na način da profesor instalira na svom računalu potrebne ActivExpression programske alate te na USB priključak priključuje ActivHub uređaj za primanje signala. Svaki je učenik opremljen ActivExpression uređajem koji direktno komunicira sa profesorovim računalom. Prednosti: dobar izbor vrsta pitanja, direktna komunikacija, siguran i povjerljiv sustav, visoka fleksibilnost formata podataka Nedostaci: komercijalna oprema (i softverska i hardverska), uključuje više uređaja što automatski znači veću mogućnost kvara, primjenjivo na relativno male grupe i učionice budući da svaki učenik mora biti opremljen jednim ActivExpression uređajem

<http://www.prometheanworld.com/en-us/education/products/learner-response-systems/activexpression2>

ActivEngage

Vrlo sličan prethodno opisanom ActivExpression sustavu, budući da ih je razvila ista tvrtka, no njegova prednost je u tome što se ne moraju koristiti dodatni uređaji nego se učenici mogu povezati u sustav svojim laptopima, mobitelima ili tablet računalima. Potrebno je samo instalirati potrebnu softversku podršku na profesorovom računalu i na svakom uređaju kojeg učenici ili studenti koriste svakodnevno i s kojim su već familijarizirani. Radi na vrlo širokoj listi operacijskih sustava:

- Windows XP SP3, Vista, 7 • Mac OS X 10.4.11 • iPhone 3G, iOS 4.2.1 • iPhone 3GS, iOS 5 • iPhone 4,

iOS 5 • iPod Touch 2nd generation, iOS 4.2.1 • iPod Touch 3rd generation, iOS 5 • iPod Touch 4th generation, iOS 5 • iPad, iOS 5 • iPad 2, iOS 5 • Android OS 2.1 • Android OS 2.2 • Android OS 2.3

Prednosti: dobar izbor vrsta pitanja, direktna komunikacija, visoka fleksibilnost formata podataka, korištenje svakodnevnih uređaja bez dodatne opreme, primjenjiv na veće grupe učenika ili studenata
Nedostaci: komercijalna softverska podrška, manje povjerljiv jer učenici umjesto fokusiranja na nastavu mogu na svojim uređajima raditi druge izvannastavne aktivnosti

<http://www.prometheanworld.com/en-us/education/products/learner-response-systems/activengage>

ActivProgress

Još jedan proizvod tvrtke Promethean kojeg valja napomenuti je ActivProgress, integrirano, mrežno-zasnovano rješenje za upravljanje podacima i socijalno podučavanje koji kombinira provjeru znanja u stvarnom vremenu i izvješće za omogućavanje odluka na temelju čistih podataka i za davanje osobnih instrukcija tamo gdje je to potrebno. Ova platforma spaja više izvora informacije kako bi stvorila konkretne podatke o razvoju znanja i vještina i u isto vrijeme omogućuje razmjenu tih podataka za veću socijalnu suradnju. Sustav može nadgledati napredak učenika u stvarnom vremenu i nastavnik u slučaju poteškoća savladavanja može odmah intervenirati i isporučiti osobne instrukcije koje imaju ogroman utjecaj na svakog učenika. Sustav je u potpunosti kompatibilan i integriran sa ActivExpression i ActivEngage sustavima što daje još veću brzinu dobivanja informacija. Na primjer, jedan mogući scenarij koji traje samo nekoliko minuta je sljedeći: • Profesor zadaje test od nekoliko pitanja za utvrđivanje gradiva u sustavu ActivEngage • Učenici na svojim uređajima odgovaraju na pitanja, što se odmah vidi u profesorovom računalu • Sustav ActivProgress prikuplja sve odgovore i radi statistike • Profesor zatim, pomoću ActivProgressa identificira skupinu učenika koji trebaju pomoć, ali i skupinu pitanja u kojima su učenici najviše griješili. • Na temelju toga, profesor može ponovo objasniti dio gradiva koji nije jasan većini, te davati kratke osobne instrukcije učenicima koji su općenito u testu imali poteškoća.

<http://www.prometheanworld.com/en-us/education/products/curriculum-and-assessment-management/activprogress>

Daljnji koraci

Proučiti i analizirati sljedeće alate za pomoć u učionici: ClassDojo, ClassOwl, Education Elements, Educreations, Eprof, eSpark. Početi okvirno izraditi model web stranice.

4. tjedan (29.10.-4.11.2012.)

From:

<http://studentski-izvjestaji.zesoi.fer.hr/> - **Studentski izvještaji**

Permanent link:

http://studentski-izvjestaji.zesoi.fer.hr/doku.php?id=studenti:jeton_fejza:jf_start&rev=1351429913

Last update: **2023/06/19 16:20**

