



Wstęp

2.1 – WSTĘP

Nie trzeba nikogo przekonywać do korzystania z technologii cyfrowych w edukacji. To tak, jakby przekonać farmera do korzystania z nowoczesnej, zaawansowanej technologicznie maszyny zamiast konia i pługu do orki. Nie spodziewaj się więc, że w tym module przeczytasz o zaletach e-learningu lub korzystania z e-aplikacji w pracy nauczyciela. To jest oczywiste. Nie będziesz się nawet nudzić przekonywującą teorią dydaktyki, gdyż można ją dostosować do nowej metodologii technologicznej. To jest dobre na wykłady uniwersyteckie. Będziemy pracować z dziećmi, aby zachęcić je do poznawania tego, co mają dookoła: nowoczesnej technologii i ogromu informacji, ponieważ wszyscy żyjemy w erze informacji. W naszym społeczeństwie rola nauczyciela zmienia się z „przekaznika” wiedzy w „kuratora”, który zapewnia plan uczenia się i korzystania z wiedzy zdobytej z różnych źródeł.

Tak więc rdzeniem metodologii w tym module jest metoda „curation content”, wywodząca się ze świata mediów i sztuki, ponieważ jest ona stronicza w stosunku do pracy muzeów i kuratorów wystaw sztuki, ale również zrzeszająca dziennikarzy. Ta metoda może jednak być bardzo przydatna w procesie nauczania i uczenia się, ponieważ opiera się na edukacyjnej filozofii konstruktywizmu i konektywizmu. Ta metoda, w bardzo krótkim opisie, polega na gromadzeniu, wybieraniu, przetwarzaniu i dostosowywaniu informacji potrzebnych do osiągnięcia wybranych efektów uczenia się w całym świecie informacji. Ta metoda jest również ściśle związana z metodą nauczania problemowego (PBL - Problem Based Learning), w której nauczyciel jest dawcą problemu do rozwiązania przez uczniów, a jego rola jest ograniczona do roli mediatora i nauczyciela w tym procesie. Ale można go również wdrożyć w innych, szczególnie klasycznych metodach nauczania, nawet w nienawidzonej metodzie dydaktycznej, ponieważ jest ukierunkowana na nauczyciela i treść, ale nadal jest ważna w niektórych obszarach nauczania.

Przy takim podejściu istnieje pięć etapów przetwarzania: po pierwsze (krok 1) musimy określić efekty uczenia się i profil uczniów, które pozwolą nam wybrać odpowiednią metodę nauczania, a następnie (krok 2) musimy zebrać odpowiednie dane do ustalenia procesu nauczania i uczenia się. Kolejnym krokiem (krok 3) jest znalezienie odpowiedniego formatu danych - odpowiedniego do rodzaju i obszaru materiałów edukacyjnych. Następnie (krok 4) musimy opublikować ten materiał i ułatwić studentom dostęp do niego. I na koniec (krok 5) musimy ocenić wykonaną pracę.

Zgodnie z tym modelem w tym module znajdziesz cztery ogólne tematy:

1. "Content curation" jako metoda wykorzystania narzędzi ICT i aplikacji internetowych w edukacji. (krok 1)

W tej sekcji znajdą się bardziej szczegółowe informacje o metodach i podejściach, które można zastosować w połączeniu z narzędziami ICT i aplikacjami internetowymi. Ten temat pomoże określić metody nauczania i uczenia się oraz wyjaśni filozofię leżącą u podstaw "content curation". Dodatkowo umożliwi nauczycielom korzystanie z pracy ich i ich uczniów w szkole.

2. Temat 2: Narzędzia i aplikacje wspierające rozwój kompetencji medialnych i kreatywnych. (krok 2 i 3)

W tej sekcji zostaną zaproponowane narzędzia do wyszukiwania, gromadzenia i ich stosowania, które pozwalają tworzyć odpowiednie, atrakcyjne i przyjazne materiały zarówno do nauczania, jak i uczenia się. Pozwoli to rozwinąć kompetencje cyfrowe nie tylko dla nauczyciela, ale także dla uczniów. Interaktywne materiały, komiksy, filmy lub muzyka pozwalają dzieciom rozwijać naturalną kreatywność i chęć do nauki.

3. Narzędzia i aplikacje ułatwiające pracę grupową i projektową uczniów. (krok 4)

Ta sekcja pozwala znaleźć i dostosować odpowiednie środowisko do procesu uczenia się, w zależności od rodzaju problemu, możliwości uczniów, dostępności sprzętu itp.

4. Narzędzia i aplikacje, które można wykorzystać w metodach analitycznych i ewaluacyjnych. (krok 5)

Ten temat ma dostarczyć informacji o możliwościach wykorzystania narzędzi analitycznych i ewaluacyjnych w procesie edukacyjnym. Celem oceny jest dokonanie samooceny wysiłków uczniów. Aby to poprawić, niezwykle istotne jest rozwijanie ich kompetencji analitycznych. Ważne jest jednak również przekazanie właściwej informacji zwrotnej w taki sposób, aby zachęcić do dalszych wysiłków, a odpowiednia aplikacja internetowa może pomóc w ocenie osiągnięć uczniów.

Każdy temat jest wyposażony w przykłady aplikacji lub narzędzi dostępnych w Internecie, z krótkim opisem i instrukcjami wideo, jeśli są dostępne.

2.1 – ROZWINIĘCIE

Z punktu widzenia rozwoju człowieka współczesność można określić jako epokę informacji. Teoretycy opisują współczesne społeczeństwo jako „społeczeństwo informacyjne”, co oznacza, że jesteśmy otoczeni informacjami i wykorzystujemy je do tworzenia nowych. Szybki rozwój mediów i środków komunikacji sprawia, że wiedza jest dostępna jak nigdy dotąd. Ale oznacza to również, że musimy zmienić nasze podejście do niej: wiedza wciąż jest potęgą, ale dostęp do niej jest tak szeroki, że z łatwością możemy stać się ofiarą szumu informacyjnego. I to prowadzi do wniosku, że systemy edukacji nie mogą dalej polegać na tradycyjnych metodach dydaktycznych i leżącej u ich podstaw filozofii „przekazywania wiedzy”. To nie jest nowe podejście, jak w raporcie Klubu Rzymskiego opublikowanym w 1979 r. gdzie stwierdzono, że powinniśmy ograniczać naukę. Oznacza to, że powinniśmy być otwarci na nowe sposoby i technologie w edukacji, które raczej ograniczają się do klasycznego podejścia. W tym celu nie musimy dokonywać żadnych nowych odkryć edukacyjnych, ponieważ przede wszystkim mamy wokół siebie filozofie działania i metody przetwarzania edukacyjnego. Powinniśmy być otwarci tylko na nowe podejścia i technologie, które czerpią z wielu dziedzin naszego życia społecznego.

Używamy informacji osobiście, tj. wykorzystujemy je do rozwiązywania naszych osobistych problemów i tworzymy własną perspektywę, dzięki której postrzegamy otaczający nas świat. Takie podejście opiera się na konstruktywizmie - przekonaniu, że (w dużym uproszczeniu) każdy człowiek tworzy wiedzę z postrzeganych informacji, a tym samym czyni pogląd na rzeczywistość. Umysł jest tylko pośrednikiem między światem faktów a osobistym doświadczeniem, które tworzymy poprzez naukę. Właśnie dlatego metoda uczenia się opartego na problemach (PBL) jest jedną z najlepszych.

W PBL zaczynamy od problemu do rozwiązania. Ten problem wymaga wiedzy i umiejętności, które uczeń może zdobyć w trakcie rozwiązywania problemu. Metodę tę można stosować na każdym etapie procesu edukacji, a także przy użyciu narzędzi ICT. Rolą nauczyciela, poza tym, że jest on twórcą problemu, jest ułatwienie procesu uczenia się, pokazywanie sfery i rodzaju potrzebnych informacji, pomaganie w metodzie zastosowanej do rozwiązania problemu, wspieranie procesu, dając odpowiednie narzędzia lub motywacje do dalszej i systematycznej pracy. Jednym słowem: nauczyciel jest swego rodzaju „kuratorem”, który trzyma pieczę ponad procesem uczenia się.