

## MAŁY SŁOWNICZEK E-LEARNINGOWY

**Blended learning** to hybrydowa, mieszana, komplementarna forma uczenia się, polegająca na wykorzystaniu dwóch metod nauczania – e-learningu i szkoleń tradycyjnych. Szkolenie typu blended learning łączy w sobie zalety szkoleń tradycyjnych (spotkania na sali wykładowej) oraz e-learningowych (on-line).

**Drag drop – przeciągnij i upuść** (ang. *drag and drop*) to jedno z udogodnień oferowanych przez menedżery okien, graficznych interfejsów użytkownika. Polega ono na umożliwieniu użytkownikowi wykonywania określonych operacji na dwóch różnych obiektach za pomocą pojedynczego ruchu myszą komputerową.

W celu użycia tej techniki należy wykonać następujące czynności:

- ustawić kursor myszy nad obiektem na ekranie, wcisnąć lewy klawisz myszy;
- trzymając wciśnięty klawisz, przesunąć myszą kursor do miejsca docelowego;
- puścić przycisk myszy.

Nie wszystkie aplikacje obsługują tę technikę, niemniej jest ona szeroko rozpowszechniona ze względu na swoją intuicyjność, prostotę i wygodę.

Przykłady zastosowania:

- przeciąganie pliku na ikonę programu lub jego okno w celu otworzenia tego pliku;
- kopiowanie, przenoszenie, tworzenie skrótów do plików;
- dodawanie plików lub obiektów do listy przetwarzania, np. plików multimedialnych do listy odtwarzania;
- przeciąganie komendy na obiekt, względem którego ma zostać zastosowana, np. koloru na rysunek w celu wypełnienia go;
- przenoszenie elementów pomiędzy aplikacjami, np. przenoszenie zaznaczonego tekstu do innej aplikacji na zasadzie kopiuj-wklej, czy przenoszenie listy plików do innej aplikacji (np. do listy odtwarzania w jakiejś aplikacji odtwarzającej muzykę lub filmy);
- zmiana położenia i rozmiarów okien.

Źródło: [http://pl.wikipedia.org/wiki/Przeci%C4%85gnij\\_i\\_upu%C5%9B%C4%87](http://pl.wikipedia.org/wiki/Przeci%C4%85gnij_i_upu%C5%9B%C4%87)

**E-learning** – technika uczenia się na odległość z wykorzystaniem nowoczesnych technologii informatycznych IT i multimediiów.

**E-nauczyciel** – nauczyciel w wirtualnym środowisku. Jego rola jest nieco inna niż nauczyciela tradycyjnego. W wirtualnej przestrzeni nauczyciel nie jest wykładawcą i "prezenterem" wiedzy, lecz raczej mentorem, słuchającym i wspierającym swoich uczniów, a także motywującym i zachęcającym do aktywności na forach dyskusyjnych oraz czuwającym nad poprawnością i terminowością wykonywania przewidzianych dla ucznia zadań.

**Hiperłącze** – hyperlink to zamieszczone w dokumencie elektronicznym (tekstowym, graficznym, wideo, animacji, PDF, HTML) odwołanie do innego dokumentu lub innego miejsca w danym dokumencie. Odwołanie takie związane jest z fragmentem tekstu lub obrazem - uaktywnienie hiperłącza (kliknięcie lub nadejście odpowiedniego momentu) powoduje otwarcie dokumentu docelowego.

Źródło: <http://pl.wikipedia.org/wiki/Hiper%C5%82%C4%85cze>

**Intranet** – sieć komputerowa, ograniczająca się do komputerów np. w firmie lub organizacji. Po zamontowaniu serwera, umożliwiającego korzystanie w obrębie sieci LAN z usług takich, jak strony WWW, poczta elektroniczna etc., czyli usług typowo internetowych, można mówić o intranecie. Do intranetu dostęp mają zazwyczaj tylko pracownicy danej firmy.

Intranet przypomina Internet, z tym jednak zastrzeżeniem, że jest ograniczony do wąskiej grupy osób (np. pracowników firmy).

Źródło: <http://pl.wikipedia.org/wiki/Intranet>

**Komunikator internetowy** (ang. Instant Messenger, od tego skrót IM) – program komputerowy, pozwalający na przesyłanie natychmiastowych komunikatów (komunikacja natychmiastowa – ang. Instant Messaging) pomiędzy dwoma lub więcej komputerami, poprzez sieć komputerową, zazwyczaj Internet (dlatego komunikatory internetowe). Od poczty elektronicznej różni się tym, że oprócz samej wiadomości, przesyłane są także informacje o obecności użytkowników, co znacznie zwiększa szansę na prowadzenie bezpośredniej konwersacji.

Źródło: [http://pl.wikipedia.org/wiki/Komunikator\\_internetowy](http://pl.wikipedia.org/wiki/Komunikator_internetowy)

**Learning Management System** - Klasa systemów informatycznych, służących do zarządzania szeroko rozumianymi (niekoniecznie realizowanymi drogą elektroniczną) aktywnościami szkoleniowymi. Systemy tej klasy wykorzystywane są do:

- administrowania wszelką działalnością szkoleniową (m.in. planowanie szkoleń, zarządzanie listami obecności, zarządzanie płatnościami, zarządzanie zasobami szkoleniowymi),
- śledzenia procesów szkoleniowych (m.in. ewidencja uczestników, ewidencja postępów i wyników, nadzorowanie wykorzystania zasobów oraz jakości pracy trenerów),
- analizy procesów szkoleniowych (zwykle w pełni konfigurowalne raporty zbiorcze oraz indywidualne, dotyczące różnych aspektów procesów, zarządzanych przez LMS).

Źródło: <http://www.czn.uj.edu.pl/?q=node/138>

**Live Communication System** – Klasa systemów informatycznych, służących do zarządzania zdalną komunikacją realizowaną w sieci (Internet lub sieć korporacyjna) w trybie synchronicznym. Systemy LCS w e-nauczaniu wykorzystywane są głównie do:

- administrowania e-szkoleniami realizowanymi w trybie synchronicznym (ustalanie harmonogramów zajęć, zapisy na e-szkolenia, rozsyłanie zaproszeń, nadawanie praw dostępu, śledzenie i zbieranie danych statystycznych, analizowanie i raportowanie),
- prowadzenia synchronicznych e-szkoleń (opracowanie lub import prezentacji, która następnie prezentowana jest słuchaczom, nawigowanie po prezentacji, zarządzanie słuchaczami, obsługa zespołowej pracy trenerów),
- aktywnego uczestniczenia w e-szkoleniach realizowanych synchronicznie (komunikacja: słuchacz-trener oraz słuchacz-słuchacz, "wirtualna tablica", testowanie lub zbieranie opinii uczestników).

Źródło: <http://www.czn.uj.edu.pl/?q=node/135>

**M-learning** (nauczanie mobilne, mobile learning) – model szkolenia, zakładający wykorzystanie sieci bezprzewodowej jako środka przekazu oraz urządzeń mobilnych (PDA, telefony komórkowe) jako terminali, służących do prezentacji treści szkoleniowej.

Źródło: <http://www.pwt.et.put.poznan.pl/2005/PWT83824.pdf>

**Nauczanie asynchroniczne** (ang. asynchronous learning) – nauczanie, w którym nie następuje natychmiastowy i bezpośredni kontakt szkolącego z osobą szkoloną.

Jest to proces nauczania, w którym współdziałanie pomiędzy nauczycielami, a studentami występuje nieregularnie, z opóźnieniem czasowym. Przykładem nauczania asynchronicznego mogą być wszelkiego rodzaju szkolenia w postaci płyt CD, DVD, manuali i podręczników edukacyjnych, przekazu telewizyjnego i satelitarnego, kaset video – a także szkolenia internetowe, podczas których czas rzeczywisty nie odgrywa roli i działania uczestnika nie są ściśle powiązane z tempem treningu. Uczestnik ma możliwość przerwy w szkoleniu, powrotu do szkolenia, cofnięcia się itp.

Uczestnicy kursu, odbywającego się w trybie asynchronicznym uczestniczą w nim w dowolnie wybranym przez siebie czasie. Spotkanie się o umówionej porze na zajęcia nie jest wymagane. W danej chwili z systemu może korzystać więcej niż jedna osoba. Mogłoby się wydawać, że nauczanie asynchroniczne nie różni się to od indywidualnego uczenia się przy użyciu ogólnie dostępnych multimedialnych kursów do nauki na przykład języków obcych. Jest jednak inaczej, bowiem uczestnicy mogą w każdej chwili zwrócić się z pytaniem do instruktora moderującego przebieg zajęć lub do innych uczestników szkolenia. Nawet jeśli odpowiedź pojawi się po kilku godzinach, to świadomość bycia częścią większej społeczności, pracującej wspólnie nad określonym tematem wpływa na wszystkich mobilizująco.

Źródła:

<http://www.pcworld.pl/>

<http://www.hrk.pl>

**SCORM** (ang. Sharable Content Object Reference Model) to standard (specyfikacja) zapisu danych do e-learningu. Przedstawia sposób komunikacji pomiędzy klientem oraz serwerem. SCORM definiuje również, w jaki sposób powinny być skompresowane dane do prezentacji (format ZIP). Wykorzystuje technologię XML.

Źródło: <http://pl.wikipedia.org/wiki/SCORM>