



Metoda Blended learning w nauczaniu





KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



„Dobrze przygotowany nauczyciel przyszłością oświaty” projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Opracował:

mgr Marcin Gandziarski

Opracowanie graficzno – elektroniczne

inż. Jolanta Szczepaniak

Projekt okładki

inż. Jolanta Szczepaniak

© Copyright by
Wyższa Szkoła Pedagogiczno – Techniczna w Koninie

Blended learning

Blended learning jest zintegrowaną metodą nauczania. Łączy ona klasyczne metody nauczania z nauczaniem zdalnym – np. z wykorzystaniem wideokonferencji oraz nauką przez Internet, czyli e-learningiem. W zależności od potrzeb stosuje się odpowiedni balans między powyższymi rodzajami metod. Zauważono, że blended learning jest dużo bardziej skuteczny niż inne metody kształcenia ze względu na możliwość elastycznego kształtowania kursów. Jej struktura pozwala na indywidualne podejście w zależności od celów, tematyki, grupy docelowej, czy też możliwości prowadzącego.

Poniższy schemat przedstawia sposób organizacji metody nauczania, jaką jest blended learning.



Aby przekonać się o przełomowym znaczeniu blended learningu dla edukacji należy najpierw przyjrzeć się metodom, na których bazuje.



Klasyczne metody nauczania

Termin „metoda” pochodzi od greckiego słowa *methodos*, co znaczy badanie, sposób badania, droga dochodzenia do prawdy, etymologicznie jest więc powiązany z tym znaczeniem, jakie ma metodologia czy metodyka badania, poszukiwania prawdy.

Metoda kształcenia jest to wypróbowany i systematycznie stosowany układ czynności nauczycieli i uczniów, realizowanych świadomie w celu spowodowania założonych zmian w osobowości uczniów.

W. Okoń wyodrębnia cztery grupy metod kształcenia, tj. nauczania-uczenia się.

W każdej z tych grup występują zróżnicowane i bogate czynności nauczyciela i jego uczniów, cechą specyficzną jest jednakże w każdej z nich swoista przewaga pewnego rodzaju aktywności nad innymi, z czego wynika, że podział ten nie ma charakteru rozłącznego.

Są to:

- **metody asymilacji wiedzy** zwane też **podającymi** - oparte głównie na aktywności poznawczej o charakterze reprodukcyjnym,
- **metody samodzielnego dochodzenia do wiedzy**, zwane **problemowymi**, oparte na twórczej aktywności poznawczej, polegającej na rozwiązywaniu problemów,
- **metody waloryzacyjne**, zwane też **eksponującymi** - o dominacji aktywności emocjonalno-artystycznej,
- **metody praktyczne** - cechujące się przewagą aktywności praktyczno - technicznej, zmieniającej otoczenie lub stwarzającej nowe jego formy.

Metody asymilacji wiedzy (podające) znajdują rozległe zastosowanie zarówno w szkole, jak i w środkach masowej komunikacji i w życiu społecznym. Wiąże się to z ich pozorną prostotą, z łatwością sięgnięcia do tej wiedzy, jaką dysponuje nauczyciel, bądź jaką można



znaleźć w bogatych źródłach drukowanych czy eksponowanych za pośrednictwem obrazów i dźwięków.

W przypadku nauczania cała sztuka sprowadza się głównie do doboru treści oraz sposobu jej przekazywania, przy czym od charakteru treści i metody jej „podania” zależy asymilacja wiedzy przez ucznia i trwałość jej zapamiętania.

W przypadku samokształcenia, jakość (tj. zakres i trwałość) asymilacji zależy głównie od charakteru wybranej przez podmiot treści i sposobu uczenia się.

Do **metod asymilacji wiedzy** należą:

- pogadanka,
- dyskusja,
- wykład,
- praca z książką,
- programowane uczenie się w jego wersji liniowej, rozgałęzionej i mieszanej.

Pogadanka polega na rozmowie nauczyciela z uczniem, gdy wprowadzając swoich uczniów w świat poznania, nie tylko stawia ich wobec własnych pytań, lecz wyzwala ich własną ciekawość i odpowiada na ich pytania, zresztą nie zawsze znajdując odpowiedź.

Ze względu na rolę dydaktyczną, jaką może spełniać metoda pogadanki, wyróżnia się trojaki jej zastosowanie, a mianowicie jako:

- 1) pogadanki wstępnej,
- 2) pogadanki przedstawiającej nowe wiadomości,
- 3) pogadanki utrwalającej.



Pogadanka wstępna ma przygotować uczniów do pracy. Z jednej strony, celem jej jest wytworzenie u uczniów stanu gotowości do poznania czegoś nowego, a wtedy w toku pogadanki aktualizuje się doświadczenia uczniów związane z tematem nowej lekcji, przypomina wiadomości niezbędne do zrozumienia nowego materiału lub wyjaśnia nowe terminy.

Z drugiej strony, celem pogadanki jest zorganizowanie klasy do nowej pracy, a więc ustalenie tematu i celu lekcji, przedstawienie zadania całej klasy lub nawet ustalenie zadań poszczególnych grup uczniów, omówienie metody pracy i sposobu jej zakończenia.

Pogadanka przedstawiająca nowe wiadomości ma postać rozmowy nauczyciela z uczniami, w której chodzi o takie zaktywizowanie uczniów, aby nowe treści, przekazywane im przez nauczyciela bądź przez znających przedmiot uczniów, zostały przez wszystkich zrozumiane, powiązane z własnym doświadczeniem i zapamiętane, co najmniej do momentu kolejnego do nich nawiązania.

Pogadanka utrwalająca polega na operowaniu materiałem przyswojonym uprzednio, lecz wymagającym konfrontacji ze sobą oraz zintegrowania w ramach jakichś większych całości (zagadnień, działów, systemów). Myślenie polega tu na dochodzeniu do szerszych uogólnień poprzez zestawianie ze sobą szerszego zakresu faktów i uogólnień.

Dyskusja jest to metoda kształcenia polegająca na wymianie zdań między nauczycielem i uczniami lub tylko między uczniami, przy czym zdania te odbijają poglądy własne uczestników lub odwołują się do poglądów innych osób.

Można wyróżnić kilka odmian dyskusji:

- dyskusja rozwijająca się w toku wspólnego rozwiązywania problemu przez klasę czy grupę uczniów,
- dyskusja ukierunkowana na kształtowanie przekonań młodzieży,
- dyskusja, której celem jest uzupełnienie własnej wiedzy przez uczniów.



W dydaktyce zaleca się stosowanie metody dyskusji wtedy, gdy uczniowie reprezentują znaczny stopień dojrzałości i samodzielności w zdobywaniu wiedzy, w formułowaniu zagadnień, w doborze i jasnym przedstawianiu własnych argumentów oraz w rzeczowym przygotowywaniu się do tematu dyskusji.

Dobrze prowadzona dyskusja ma duże walory kształcące i wychowawcze:

- ✓ uczy głębszego rozumienia problemów,
- ✓ samodzielnego zajmowania stanowiska,
- ✓ operowania argumentami,
- ✓ krytycznego myślenia, a jednocześnie liczenia się ze zdaniem innych i uznawania ich argumentów, jeśli są trafne,
- ✓ lepszego rozumienia innych,
- ✓ sprzyja klarowaniu się własnych przekonań i kształtowaniu własnego poglądu na świat.

Wykład polega na bezpośrednim lub pośrednim przekazywaniu wiadomości jakiemuś audytorium.

Jako metodę kształcenia wykład stosuje się zazwyczaj w wyższych klasach szkół podstawowych, w szkołach średnich ogólnokształcących i zawodowych oraz w szkołach wyższych, a także w szeroko rozumianej pracy oświatowej. Aktywne uczestniczenie w wykładzie wymaga dużego wysiłku i znacznej dojrzałości umysłowej młodzieży.

O ile występujące w opowiadaniu elementy narracyjne wywołują pewne uczucia i wzmacniają uwagę, ułatwiając w ten sposób słuchanie i rozumienie, o tyle typowe dla wykładu elementy systematyczności i logicznej konsekwencji apelują przede wszystkim do intelektu, wymagają więc skupionej uwagi i rozwiniętego myślenia. Od wykładowców wymaga się, aby opanowali sztukę wykładania, a więc -poza kompetencją merytoryczną - aby wiązali treść wykładu z życiem, dobierali trafne i interesujące przykłady, starannie i obrazowo się wysławiali, logicznie budowali cały wykład i systematycznie przedstawiali jego treść. Na prawdziwy kunszt wykładu



składa się umiejętność zaciekawienia słuchaczy treścią wykładu, budzenia motywacji i samodzielnego stosunku słuchaczy do przedstawianych treści.

Rozróżnia się kilka typów wykładu:

- ✓ wykład konwencjonalny, w którym treść jest bezpośrednio przekazywana przez nauczyciela w gotowej do zapamiętania postaci,
- ✓ wykład problemowy, który jest ilustracją jakiegoś problemu naukowego lub praktycznego: jego pojawienia się, kierunków i sposobów jego rozwiązywania i rozwiązania oraz konsekwencji,
- ✓ wykład konwersatoryjny, spotykany częściej w szkołach zawodowych i wyższych, polega na przeplataniu fragmentów mówionych wykładu z wypowiedziami słuchaczy lub z wykonywaniem przez nich odpowiednich zadań teoretycznych czy praktycznych,
- ✓ wykład kursowy, tj. obejmuje systematyczny kurs jakiejś dyscypliny teoretycznej czy praktycznej.

Na aktywność słuchaczy w czasie wykładu wpływa wiele czynników:

- ✓ stosowanie w czasie wykładu bogatego arsenału środków dydaktycznych,
- ✓ wyrobienie recepcyjne - zależne od umiejętności koncentrowania uwagi, od trwałości uwagi, od zasobu doświadczeń i wiadomości słuchacza oraz od sprawności jego myślenia,
- ✓ czynnik, który może zwiększyć aktywność słuchacza, tj. notowanie wykładu, aczkolwiek opinie na ten temat są różne.

Obok wykładu często stosuje się w praktyce szkolnej *formy* do niego zbliżone, lecz znacznie prostsze, a mianowicie *opis i opowiadanie*.

Opis jest najprostszym sposobem zaznajamiania uczniów z nieznanymi im bliżej osobami, rzeczami, zjawiskami przyrody, krajobrazami geograficznymi, wydarzeniami historycznymi. Znajduje wszechstronne zastosowanie na wszystkich szczeblach szkoły i w szerokiej praktyce



oświatowej, włączając do niej i środki masowego przekazu. Zaleca się go zarówno wtedy, gdy nie ma możliwości zastosowania odpowiedniego pokazu, jak i wtedy, gdy opisowi towarzyszy pokazywanie opisywanych przedmiotów lub ich modeli czy rysunków.

Opowiadanie polega na przedstawieniu jakiejś akcji - rzeczywistej lub fikcyjnej - która przebiega w określonym czasie. Temat opowiadania może odnosić się do biografii osób godnych poznania, wydarzeń związanych z wyprawami geograficznymi, z odkryciami naukowymi, mogą mieć również tematy o charakterze fikcyjnym, czerpane z literatury pięknej bądź wymyślane przez uczniów.

Praca z książką - podręczniki, lektura, literatura popularnonaukowa i czasopisma są nie tylko źródłem nowych wiadomości, lecz także dają uczniom możliwość utrwalenia, rozszerzenia i pogłębienia zdobytej na lekcjach wiedzy; praca nad nią wdraża uczniów do opanowania metod samokształcenia, z których korzystać będą w szkole, a tym bardziej po wyjściu ze szkoły.

Przyswojenie tych metod opiera się przede wszystkim na opanowaniu sposobów posługiwania się książką oraz wykorzystywania środków masowych, a więc czasopism ogólnych i specjalistycznych, radia, telewizji, Internetu oraz innych elektronicznych nośników informacji.

Dużą rolę w opanowywaniu sposobów posługiwania się książką spełnia *czytanie stataryczne*, zajmujące dużo czasu głównie w szkole podstawowej. Polega ono na takim czytaniu i objaśnianiu tekstu przeczytanego, aby uczniowie rozumieli nie tylko poszczególne wyrazy i zwroty, lecz także cały tekst, aby uświadamiali sobie najważniejsze zagadnienia i myśl przewodnią czytanki.

Nauczanie programowane - gwałtowny rozwój techniki po drugiej wojnie światowej zaczął wywierać coraz większy wpływ na szkołę. W uwolnionych od widma wojny krajach europejskich i w USA zaczęto przemyśliwać nad tym, jak można wykorzystać szybko wzrastające możliwości techniki dla potrzeb edukacji.

Pojawiło się przekonanie, że postęp w pracy szkoły współczesnej można mierzyć, między innymi, skalą umiejętnego wykorzystania środków dydaktycznych.



Na fali tego „technicznego” myślenia narodziło się *nauczanie programowane*. Współczesne jego koncepcje są uwięzieniem długotrwałych wysiłków, które zmierzały do indywidualizacji i automatyzacji procesu dydaktycznego.

Najważniejszym elementem nauczania programowanego jest właśnie program, rozumiany jako odpowiednio uporządkowane następstwo poleceń (zadań), które są przekazywane za pośrednictwem maszyny dydaktycznej, komputera lub podręcznika programowanego i wykonywane przez uczącego się człowieka.

Zależnie od charakteru drogi uczenia się i oczekiwanych odpowiedzi wyróżnia się programy:

- liniowe,
- rozgałęzione,
- mieszane.

Programowanie liniowe:

za twórcę tej metody programowania uważa się B.F. Skinnera, profesora psychologii w Uniwersytecie Harvarda. Wystąpił z nią po raz pierwszy na konferencji w Pittsburgu w 1954 roku. Podłożem nowej koncepcji stała się psychologia behawiorystyczna, według której uczenie się jest oparte na zasadzie $S \rightarrow R$, czyli na występowaniu bodźców (S – *stimulus*) i reakcji na nie (R – *reaction*). Zgodnie z tą koncepcją każdej reakcji — odpowiednio wzmocnionej — towarzyszy skłonność do powtarzania się i utrwalania. Skinner oparł swoją metodę na psychologii behawiorystycznej, która tłumaczy zachowanie ludzi i zwierząt w sposób mechanistyczny - jako reakcje zewnętrzne na bodźce.

Program liniowy w ujęciu Skinnera odznacza się następującymi cechami:

1. Materiał dydaktyczny dzieli się na małe dawki, zwane też krokami (*steps*), które uczniowie opanowują stosunkowo łatwo, podążając krok za krokiem (*step by step*).
2. Pytania czy luki zawarte w poszczególnych ramkach programu (*frame*) nie mogą być za trudne, aby uczniowie nie zniechęcali się do pracy.



3. Uczniowie sami dają odpowiedzi na pytania lub wypełniają luki, przypominając sobie niezbędne informacje.
4. W trakcie uczenia się uczniowie są natychmiast informowani, czy ich odpowiedzi są prawdziwe, czy błędne. Odpowiedź prawdziwa jest wzmacniana pozytywnie, fałszywa lub niepełna - negatywnie.
5. Wszyscy uczący się przechodzą kolejno przez wszystkie ramki programu, lecz każdy to czyni w odpowiednim dla siebie tempie.
6. Dość znaczna na początku programu liczba wskazówek ułatwiających udzielanie odpowiedzi - stopniowo jest ograniczana.
7. W celu uniknięcia wyłącznie pamięciowego przyswojenia pewnych sformułowań ta sama myśl powtarza się w różnych wariantach w kilku kolejnych ramkach programu.

Program liniowy powstaje na zasadzie testu luk, przy czym zadaniem ucznia jest wypełnić lukę i sprawdzić odpowiedź umieszczoną na drugiej stronie. Ponieważ odczytywanie kolejnych informacji i zadań może się okazać nużące, dzieciom młodszym daje się, zadania o niewielu krokach. Na wyższych szczeblach szkoły ciągi zadań się wydłużają, i tak np. jeden z pierwszych programów (o prostych odruchach) dla szkoły wyższej liczył 54 kroki.

Program rozgałęziony polega na wyborze jednej odpowiedzi prawidłowej spośród kilku danych, nawiązuje więc do testu wyboru wielokrotnego.

Autorem koncepcji programowania rozgałęzionego jest Norman A. Crowder. Bezpośrednie potwierdzenie przez program, że odpowiedzi wybrane są właściwe lub niewłaściwe, uważa on za swoisty rodzaj sprzężenia zwrotnego.

Pytania w ujęciu Crowdera mają na celu :

- sprawdzenie, czy uczeń zna materiał zawarty w danej ramce,
- w przypadku złej odpowiedzi odsyłanie ucznia do ramek korygujących odpowiedź i uzasadniających ją należyte,
- umożliwienie utrwalenia podstawowych informacji za pośrednictwem racjonalnych ćwiczeń,



- zwiększenie wysiłku ucznia, a zarazem likwidację mechanicznego uczenia się przez wielokrotne powtarzanie informacji,
- kształtowanie pożądanej motywacji uczenia się.

O ile założeniem programu liniowego jest unikanie błędów, o tyle program rozgałęziony nie zmierza do likwidacji błędów w procesie uczenia się. Błędy traktuje Crowder jako okazję do ujawnienia luk w wiadomościach uczniów, a zarazem do wyjaśnienia zagadnień, których uczniowie dostatecznie nie zgłębili. O jego programie można było powiedzieć, iż sprowadza się on do „sterowania procesem myślenia”, podczas gdy program liniowy polega na „sterowaniu odpowiedziami”.

Programowanie mieszane jest kombinacją programowania liniowego i rozgałęzionego, taką mianowicie, jaka sprzyja wzbogaceniu czynności uczniów.

Podział powyższy o tyle stracił sens dzisiaj, że w zasadzie wszystkie nowsze programy należą do kategorii programów mieszanych.

Metody samodzielnego dochodzenia do wiedzy

- umożliwiają one funkcjonowanie wiedzy biernej przekształcając ją w wiedzę czynną,
- sprzyjają wykrywaniu nowych wiadomości i stosowaniu ich w praktyce.

Istota metod problemowych sprowadza się do tego, że nie pozwalają uczniom przechodzić obojętnie obok sytuacji, których nie umieją sobie wytłumaczyć lub rozwiązać. Wywołują zaciekawienie, zmuszają ich do analizy sytuacji, a więc do wyodrębniania w niej danych, które są znane, jak również tego, co jest niewiadome, a zarazem do wysunięcia przypuszczeń co do rozwiązania problemu i sprawdzenia wartości tego rozwiązania. Cechą charakterystyczną obecnego rozwoju metod problemowych jest rozszerzanie się ich zakresu, widoczne w powstawaniu nowych odmian i wariantów.



Odmiany metod problemowych:

- klasyczna metoda problemowa,
- metoda przypadków,
- metoda sytuacyjna,
- burza mózgów,
- mikronauczanie,
- gry dydaktyczne.

Klasyczna metoda problemowa - cechą charakterystyczną tej metody jest swoista dominacja uczenia się nad nauczaniem.

Polega ona na ciągłej interakcji między nauczycielem i uczniami, lecz celem tej interakcji jest uruchomienie sił ucznia, wzbudzenie jego wiary w siebie i nabycie przezeń przekonania, że jest on w stanie rozwiązywać coraz trudniejsze problemy.

Uwzględnia się w niej cztery istotne momenty:

- ✓ wytwarzanie sytuacji problemowej,
- ✓ formułowanie problemów i pomysłów ich rozwiązywania,
- ✓ weryfikację pomysłów rozwiązania,
- ✓ porządkowanie i stosowanie uzyskanych wyników w nowych zadaniach o charakterze praktycznym bądź teoretycznym.

Metoda ta wymaga wysokiego kunsztu nauczycielskiego, gdyż:

- ✓ Chodzi tu o gruntowaną znajomość nauczanych treści, aby można było dostrzegać ich problemowy charakter i trafnie je dobierać.



- ✓ Chodzi o umiejętność zainteresowania uczniów problemem i pomoc we wszystkich fazach jego rozwiązywania oraz systematyzowania i wykorzystywania nabytej wiedzy.
- ✓ Bogate doświadczenie szkół przekonuje, że po pewnym okresie stosowania metod problemowych tempo pracy wzrasta, a poziom uczniów w każdej klasie podnosi się i względnie wyrównuje, zwłaszcza gdy obok indywidualnych i frontalnych form pracy - szeroko stosuje się pracę grupową, sprzyjającą rozwiązywaniu problemów.

Metoda przypadków trafiła do nas z krajów anglosaskich, gdzie nosi nazwę *case method* lub *case study*. Jest stosunkowo prosta. Polega na rozpatrzeniu przez niewielką grupę uczniów opisu jakiegoś przypadku, np. na temat odkryć naukowych, działań militarnych, przestępstwa, produkcji, handlu, prawa czy stosunków między ludźmi i rozwiązaniu jakichś trudności w celu wyjaśnienia tego przypadku. Po otrzymaniu opisu wraz z kilkoma pytaniami, na które trzeba odpowiedzieć, uczestnicy sesji w ciągu kilku minut formułują pytania dotyczące tego przypadku, a nauczyciel udziela odpowiednich wyjaśnień. Następnie jest właściwy proces poszukiwania odpowiedzi na pytania. Składa się na niego ustalenie w toku dyskusji problemu głównego i problemów z niego wynikających, a następnie warunków, jakie mają umożliwić rozwiązanie problemu. Samo rozwiązanie nie zawsze musi być pewne. Często dochodzi do przyjęcia kilku możliwych rozwiązań, wówczas jednak uczniowie mogą domagać się wyjaśnienia, jak rzeczywiście przedstawia się to rozwiązanie.

Konfrontacja rozwiązań proponowanych przez poszczególnych uczestników z rozwiązaniem właściwym daje okazję do znalezienia różnic, a zarazem do wykrycia ewentualnych błędów w rozumowaniu uczniów. Waleń tej metody zależy nie tylko od aktywności poznawczej uczestników. Nie mniej ważna jest rola nauczyciela, a zwłaszcza jego umiejętność angażowania uczestników w rozumienie i interpretację przypadku, ważny jest również sam dobór przypadku, jego złożoność i problematyka, mniej lub bardziej związana z doświadczeniami uczestników.

Metoda sytuacyjna: zbliżona jest do metody przypadków, polega na wprowadzeniu uczniów w jakąś złożoną sytuację, za której takim lub innym rozwiązaniem przemawiają jakieś racje „za” i „przeciw”. Zadaniem uczniów jest zrozumieć tę sytuację oraz podjąć decyzję w sprawie jej



rozwiązania, a następnie przewidzieć skutki tej decyzji oraz innych ewentualnych decyzji. Metoda sytuacyjna jest trudna w realizacji. Wymaga przygotowania opisów wraz z załącznikami w postaci tablic, schematów, projektów zmian, co stanowi trudność techniczną. Trudności merytoryczne wiążą się z potrzebą wnikania przez uczniów w sytuacje dla nich nowe, z reguły nie nawiązujące do ich doświadczeń, a przy tym wymagające dojrzałego osądu i rzeczowych decyzji, jak również przewidywania ich skutków. Jest to metoda nadająca się do wprowadzania w *szkołach średnich i wyższych*, przede wszystkim zawodowych, gdzie uczniowie i studenci często mają do czynienia z mniej lub bardziej złożonymi sytuacjami w produkcji, handlu, spółdzielczości, oświacie i w wielu innych dziedzinach.

Giełda pomysłów: metoda ta nosi też nazwę **burzy mózgów**, co jest dosłownym tłumaczeniem nazwy anglosaskiej *brainstorming*.

Polega ona na zespołowym wytwarzaniu pomysłów rozwiązania jakiegoś zadania, przy czym chodzi w niej o to, aby zespół rozwiązujący to zadanie wynalazł jak najwięcej pomysłów nowych, niekiedy najbardziej zaskakujących, co stwarza atmosferę swobody i współzawodnictwa. Po zebraniu wszystkich pomysłów poddaje się je ocenie zespołu, stąd metodę tę traktuje się właśnie jako metodę odroczonej oceny. Zapobiega to hamującemu wpływowi oceny, który pojawia się zwykle wtedy, gdy dokonuje się jej zaraz po pierwszym pomysle.

Metodę *brainstorming* po raz pierwszy zastosował A.F. Osborne w roku 1939. Spotkała się ona z dużym zainteresowaniem i szerokim przyjęciem. Zamiast zabierających wiele czasu mało konkretnych dyskusji, wprowadziła rozwiązywanie interesującego daną grupę problemu, trwające od kilku do kilkadziesiąt minut. Efektywność tego rozwiązania jest tym większa, im większy stopień fachowości i im bardziej wyrównany poziom reprezentuje dana grupa. Za jej optymalną wielkość przyjmuje się zazwyczaj liczbę 10 osób, możliwe jest jednakże stosowanie tej metody i w grupach większych.

Mikronauczanie - to metoda twórczego uczenia się złożonych czynności praktycznych, szczególnie spopularyzowana w procesach kształcenia kandydatów na nauczycieli.

Stosuje się ją w małych, kilkuosobowych grupach, które najpierw obserwują odpowiednio wybrany fragment lekcji szkolnej, trwający od 5 do 20 minut, a następnie dokonują grupowej analizy i oceny tego fragmentu, aby z kolei jeden z członków grupy mógł przeprowadzić go z nowymi grupami uczniów, już w ulepszonej wersji. Analizę i ocenę ułatwia nagranie lekcji za pomocą odpowiedniego sprzętu, co umożliwia eksponowanie jej w całości lub we fragmentach w czasie dyskusji. Przy ponownym przeprowadzeniu lekcji nagrywa się ją ponownie, po czym analizuje się ją i ocenia.

Metodę tę można także stosować w procesie grupowego uczenia się np. języków obcych lub różnych złożonych czynności wytwórczych, zwłaszcza w średnich i wyższych szkołach zawodowych.

Gry dydaktyczne - metoda gier dydaktycznych ma wiele odmian.

Ich wspólną cechą stanowi obecność pierwiastka zabawy w każdej z nich. Zabawa jest działaniem wykonywanym dla przyjemności, którą sama sprawia, stanowi więc, właśnie przez to czynnik szczególnie pożądanym w toku uczenia się. Zabawa to główna forma aktywności dzieci do czasu pójścia do szkoły, uczniowie zaś i dorośli zajmują się nią na ogół w czasie wolnym od nauki i pracy. Wszakże i w obu tych formach aktywności - i nauce, i pracy - mogą pojawiać się elementy zabawowe.

W. Okoń przyjął następujący podział zabaw:

- funkcjonalne,
- tematyczne (w graniu roli),
- konstrukcyjne,
- gry dydaktyczne,
- gry sportowe,
- gry wojenne.



Gra jest taką odmianą zabawy, która polega na przestrzeganiu dokładnie sprecyzowanych reguł. Spełnia ważne funkcje kształcząco-wychowujące: służy procesowi poznania, uczy poszanowania przyjętych norm, umożliwia współdziałanie, sprzyja uspołecznieniu, przyzwyczajają zarówno do wygrywania, jak i przegrywania.

Zabawy inscenizacyjne, zwane też **metodą inscenizacji**, polegają na graniu roli w sytuacji fikcyjnej.

Istotnym czynnikiem jest więc w tej metodzie odtwarzanie przez ucznia zachowań jakiejś postaci, wcielenie się niejako w nią, przyjęcie na siebie jej „roli”. Może to być rola osoby rzeczywistej, kiedyś lub obecnie żyjącej, lub rola postaci wymyślonej. Granie tej czy innej roli oznacza podporządkowanie się systemowi reguł funkcjonujących w obrębie tych struktur życia społecznego, w jakich ta postać funkcjonowała lub mogłaby funkcjonować.

Metodę inscenizacji stosuje się w grupach liczących od 10 do 15 osób, w szkole często grupy są większe. Jest ważne, aby cała grupa pragnęła osiągnąć ten sam wspólny cel, jakim może być zarówno poznanie czegoś, jak i przeżycie czegoś czy udzielenie komuś pomocy terapeutycznej.

Gry symulacyjne (łac. *simulatio* = naśladowanie, podobieństwo) polegają na odtwarzaniu bardziej złożonych sytuacji problemowych, wymagających samodzielnego rozwiązania.

Pierwsze gry tego rodzaju, stosowane dawniej tylko w szkołach wojskowych, były symulacjami bitew, następnie zaczęto symulować inne dziedziny życia. Na początku lat sześćdziesiątych minionego stulecia zapanowała w USA, a następnie w krajach zachodnich, swoista moda na stosowanie gier symulacyjnych. W polskim szkolnictwie gry symulacyjne nie zdobyły większej popularności, uboga też jest literatura na ich temat.

W literaturze zagranicznej zwraca się uwagę na to, że gra symulacyjna umożliwia uczenie się „bez przymusu”, a zarazem, że pozwala przeżyć symulowaną rzeczywistość jako dającą się zmienić.



Metody waloryzacyjne (eksponujące)

Tę grupę metod znamionuje wielkie bogactwo odmian, zależnie bowiem od rodzaju wartości zmienia się sposób ich eksponowania i wpływania na takie składniki osobowości, jak uczucia, a szczególnie uczucia wyższe, przekonania światopoglądowe, postawy, system wartości i charakter.

Podział metod waloryzacyjnych (eksponujących):

1. Metody impresyjne.
2. Metody ekspresyjne.

Metody impresyjne (łac. *impressio* - wrażenie, odczucie, przeżycie) sprowadzają się do organizowania uczestnictwa dzieci i młodzieży czy dorosłych w odpowiednio eksponowanych wartościach: społecznych, moralnych, estetycznych, naukowych.

Metoda polega na wywoływaniu następujących czynności uczniów:

- ✓ zdobywanie informacji o dziele eksponowanym i jego twórcy,
- ✓ pełne skupienia uczestnictwo w toku ekspozycji dzieła,
- ✓ stosowna forma aktywności własnej uczestników, wyrażająca główną ideę dzieła,
- ✓ konfrontacja tej idei z zasadami postępowania uczestników i ewentualne wyprowadzanie wniosków praktycznych co do ich własnych postaw i własnego postępowania.

Tak rozumianą metodę można stosować zarówno wobec utworu literackiego, jak i przedstawienia teatralnego, wartościowego filmu, dzieł sztuki plastycznej, utworów muzycznych czy opisu czynów ludzkich, głównie czynów takich ludzi, którzy swoim charakterem i swoimi osiągnięciami są w stanie wzbudzić zainteresowanie i podziw uczestników.



Metody ekspresyjne (łac. expressio - wyrażenie). Polegają one na stwarzaniu sytuacji, w których uczestnicy sami wytwarzają bądź odtwarzają dane wartości, wyrażając niejako siebie, a zarazem je przeżywają.

Może to być czynny udział uczniów w przedstawieniu szkolnym w roli aktorów, scenografów, reżyserów, organizatorów widowni, a nawet autorów prostszych dzieł scenicznych. Wartościowe przykłady prac zespołowych bądź indywidualnych to wytworzenie obrazu, rzeźby, filmu krótkometrażowego, zorganizowanie wystawy prac uczniowskich, inscenizacja wydarzeń historycznych czy happening lub psychodrama na zadany temat z dziedziny stosunków międzyludzkich. Ocena pojawia się tu w atrakcyjnej postaci: jest częścią przeżycia i jej nieuchronną konsekwencją, toteż znacznie łatwiej staje się trwałym elementem systemu wartości niż oceny narzucane przez rodziców czy nauczycieli. Wzrastające szybko możliwości wyposażenia szkół w nowoczesne środki techniczne to czynnik sprzyjający stosowaniu metod waloryzacyjnych, zarówno impresyjnych, a więc bardziej pasywnych, jak i ekspresyjnych, skłaniających do własnej aktywności twórczej. Technologie multimedialne umożliwiają uczestnictwo w najwspanialszych koncertach i przedstawieniach, udostępniają twórczość plastyczną i wszelką inną twórczość ludzką, a jednocześnie ułatwiają samodzielne wytwarzanie. Stwarza to realne szanse podnoszenia kwalifikacji wychowanków w dziedzinie oceny dzieł i czynów ludzkich.

Metody praktyczne.

Stosując te metody człowiek przede wszystkim przez swoją pracę jako działalność skierowaną na *rzeczy* i ludzi wpływa na dokonanie w nich przewidywanych zmian. Metody służące organizowaniu tej działalności stosuje się zarówno w czasie lekcyjnym, jak i w zajęciach pozalekcyjnych oraz w czasie praktyk.

Metody te można podzielić na dwie grupy:

- metody ćwiczebne,
- metody realizacji zadań wytwórczych.



Metody ćwiczebne - mają na celu usprawnienie uczniów do udziału w realnych zadaniach wytwórczych.

Podstawę metod ćwiczebnych stanowi ćwiczenie, które jest wielokrotnym wykonywaniem jakichś czynności dla nabycia wprawy i uzyskania coraz wyższej sprawności w działaniach umysłowych i praktycznych. W pierwszej fazie ćwiczenia, gdy podstawowe trudności polegają na harmonizowaniu treści poznawczych z behawioralnymi, można stosować jedną z dwu metodyk: albo dzieli się złożoną czynność na szczegółowe „kroki”, albo trzymając się zasady prób i błędów traktuje się działanie całościowo, co opóźnia tempo uczenia się. Można przyjąć, że tam, gdzie błąd przynosi zbyt duże szkody, np. w opanowywaniu ortografii, uczeniu się języka obcego, wykonywaniu ćwiczeń chemicznych, należy się go wystrzegać, tj. trzeba mu zapobiegać przez systematyczne dzielenie czynności na małe kroki.

Wykonujemy kolejno następujące czynności:

1. Podanie tematu.
2. Teoretyczne uzasadnienie przyszłych działań.
3. Opis wykonania przy użyciu środków poglądowych.
4. Wskazanie metod wykonania z zastosowaniem środków poglądowych.
5. Zaznajomienie z koniecznymi elementami sytuacji, narzędziami i innymi urządzeniami, które mają być użyte w czasie pracy.
6. Pokaz wzorcowego wykonania.
7. Sprawdzenie zrozumienia celu, zadania, metod wykonania.
8. Uświadomienie przepisów bezpieczeństwa.
9. Sprawdzenie niektórych koniecznych elementów działania.
10. Ostrzeżenie przed często występującymi błędami.

W tych działaniach, w których pierwiastek poznawczy gra rolę dominującą, a uczniowie nie są narażeni na niebezpieczeństwo, podejście globalne jest uprawnione.

Metody ćwiczebne sprowadzają się do kształtowania umiejętności i nawyków, niezbędnych przy wykonywaniu różnych zadań. Obok umiejętności językowych czy umiejętności prowadzenia



samochodu wiele miejsca i czasu zajmuje opanowywanie umiejętności posługiwania się narzędziami pracy i wykonywania prostych czynności produkcyjnych. Szczególnie wiele okazji do tego typu ćwiczeń stwarzają lekcje zajęć technicznych, zajęcia laboratoryjne, praca w ogrodzie przyszkolnym czy domowym, prace społecznie użyteczne, praktyki wakacyjne i obozownictwo.

Metody realizacji zadań wytwórczych: polegają na bezpośredniej realizacji zadań wytwórczych, których efektem jest zaplanowana rzecz, obiekt, narzędzie itp.

Znajdują one bardzo szerokie zastosowanie w szkołach zawodowych, lecz w szkołach ogólnokształcących są nie mniej pożądane, choć nie w tak szerokim zakresie są dostępne. Mogą one polegać na kierowaniu zajęciami, w czasie których uczniowie wykonują prace użytkowe z drewna, szkła, metalu czy mas plastycznych, sporządzają różne obiekty, urządzają szkolne boisko czy wykonują prace wytwórcze w gospodarstwach rolniczych. Prace przebiegają według pewnego toku, którego przestrzeganie warunkuje większą wydajność.

Podstawowe ogniwa tego toku obejmują:

- ✓ uświadomienie sobie przez uczniów-często przy pomocy nauczyciela -celu, warunków i środków oraz efektu końcowego realizacji danego zadania,
- ✓ opracowanie modeli (rysunków) prac, które mają być wykonane, oraz harmonogramu czynności,
- ✓ przygotowanie materiałów i narzędzi - na podstawie odpowiednich informacji o nich,
- ✓ wykonywanie prac,
- ✓ samokontrolę i kontrolę wykonanych prac, ich indywidualną i -ewentualnie - zbiorową ocenę.

Ten tok pracy ulega zmianie w przypadku rozwiązywania problemów praktycznych w toku wykonywania pracy. Wówczas pojawiają się w nim ogniwa typowe dla rozwiązywania problemów technicznych, a więc po ustaleniu tematu pracy:



- ✓ powstanie sytuacji problemowej,
- ✓ wytwarzanie pomysłów rozwiązania i wybór pomysłów najlepszych, -wykonanie modeli i sprawdzenie ich funkcjonowania,
- ✓ wykonanie planowanych przedmiotów,
- ✓ indywidualna i zespołowa ocena wykonanych przedmiotów.

Systematyczne przestrzeganie czynności obu toków ma obok dużego znaczenia kształcącego również wyraźny sens wychowawczy, przyzwyczajają mianowicie uczniów do respektowania właściwego toku czynności nawet wtedy, gdy nie ma przy nich nauczyciela. Nauczanie staje się w tym przypadku wychowaniem przez pracę, obejmując uświadamianie sobie teoretycznych podstaw wykonywanej pracy; przygotowywanie stanowiska pracy, fachowość i sumienność jej wykonywania oraz kontrolę i stałą samokontrolę.

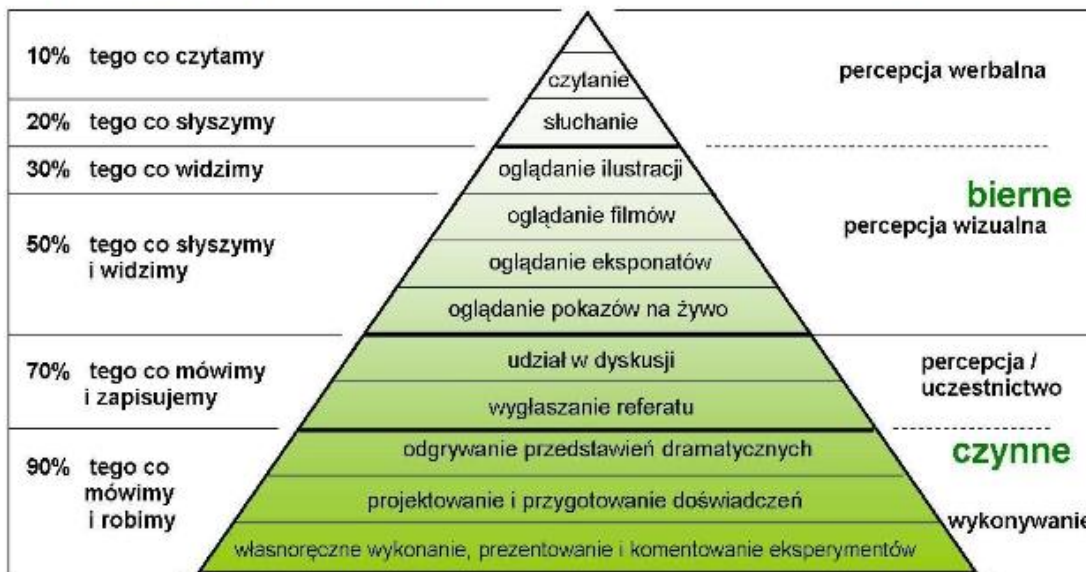
Dydaktycy przez lata zastanawiali się nad skutecznością różnych form nauczania. Już stare chińskie przysłowie mówi: „ Powiedz, a zapomnę, pokaż, a zapamiętam, pozwól wziąć udział, a zrozumieć”.

Wielopłaszczyznowe badania pokazały, że w zależności od zastosowanych metod różny poziom wiedzy przyswaja uczeń. Jedną z wizualizacji tego procesu jest piramida zapamiętywania Dale’a:



zapamiętujemy na dłużej

zaangażowanie



Piramida zapamiętywania Dale'a

Jasno przedstawia ona, że im więcej zmysłów uczestnik angażuje w proces nauczania, tym więcej zapamiętuje.

Stąd tak istotne stało się wykorzystywanie różnych metod nauczania, aby osiągnąć największe efekty, a także poszukiwać nowych rozwiązań.

Ewolucja metod nauczania

W dobie intensywnego rozwoju technologicznego. Dążeniu do budowania społeczeństwa opartego na wiedzy i postępującą za tym koniecznością intensywnego dzielenia się wiedzą z jak najszerszą grupą odbiorców z różnych obszarów kuli ziemskiej konieczne było wyjście poza metody klasyczne, które przestały być wystarczające i efektywne.

Rozwój alternatywnych metod nauczania umożliwił skokowy rozwój środków masowego przekazu, w tym szczególnie Internet.



U podstaw stworzenia „międzysieci” leżała właśnie chęć niczym nieskrępowanego, nieocenzurowanego dzielenia się wiedzą przez naukowców pracujących często nad tymi samymi zagadnieniami w różnych, odległych od siebie zakątkach naszego globu. W Polsce pierwsza transmisja internetowa miała miejsce w listopadzie 1990 roku i służyła właśnie wymianie wiedzy. Dokonał jej dr Grzegorz Polok z Instytutu Fizyki Jądrowej PAN w Krakowie, ściśle współpracujący z CERN (Międzynarodowy Ośrodek Badań Jądrowych) w Genewie. Wiele lat po tym wydarzeniu Internet stał się, zgodnie z wizją jego twórców miejscem umożliwiającym dzielenie się wiedzą na całym świecie. Jego rozwój przerósł jednak pierwotne założenia.

Wykorzystując Internet stworzono *e-learning*.

Jest to nowoczesna metoda przekazywania wiedzy wykorzystująca bogaty zestaw środków elektronicznej transmisji informacji: Internet, technologia ekstranetu i intranetu, nagrania audio i video, animacje flash, telefonię komórkową.

Rodzaje kształcenia przy wykorzystaniu metody e-learningowej:

1. **samokształcenie,**

- charakteryzujące się całkowitym brakiem kontaktu studenta z prowadzącym;

2. nauczanie **asynchroniczne**

- uczący się i prowadzący nie muszą być jednocześnie w tym samym miejscu i czasie w procesie edukacyjnym;

3. nauczanie **synchroniczne**

- uczący się i prowadzący muszą być w tym samym czasie;

4. nauczanie **mieszane**

- rozwiązania e-learning wspierają proces kształcenia prowadzony w sposób tradycyjny. Jest to model bardzo popularny i efektywny.



Technologie informatyczne wykorzystywane w e-learningu służą do tworzenia, przetwarzania, przesyłania i prezentacji danych, informacji i szkoleń, a także pozwalają w efekcie na gromadzenie, przechowywanie i przekazywanie wiedzy. Specjalne systemy informatyczne umożliwiające realizowanie procesu zdalnego kształcenia nazywa się również platformami. Służą one m.in. do:

- ✓ tworzenia kursów i materiałów dydaktycznych,
- ✓ zarządzania treścią szkoleniową i procesem nauczania,
- ✓ dystrybucji kursów do odbiorców,
- ✓ śledzenia procesu kształcenia,
- ✓ raportowania wyników uzyskanych przez użytkowników,
- ✓ komunikowania się osób biorących udział w kształceniu.

Elementy, które powinny zostać uwzględnione w procesie kształcenia e-learningowego:

- ✓ materiał dydaktyczny powinien być dostosowywany dynamicznie do poziomu ucznia i jego postępów w nauce, a także do wieku, preferowanego sposobu uczenia się, wykształcenia,
- ✓ materiał merytoryczny powinien być prezentowany w sposób dobrze zaplanowany i logiczny,
- ✓ ilość, układ i rozmieszczenie materiału (zawartości) powinno uwzględniać łatwość i wygodę przyswajania prezentowanych treści,
- ✓ miła dla oka oprawa graficzna,
- ✓ wykorzystanie zdobyczy technicznych w zakresie multimediiów i interaktywności (prezentacje, symulacje itp.) powinno wynikać z rzeczywistych potrzeb,
- ✓ informacje uzupełniające, ciekawostki itp.

Korzyści płynące z kształcenia e-learningowego?

- ✓ Dowolna liczba uczniów – dzięki dostępowi zdalnemu jednocześnie można kształcić więcej osób, niż mogłoby się pomieścić w jakiegokolwiek sali wykładowej.



- ✓ Dostępność z każdego miejsca – wystarczy dostęp do Internet, aby korzystać ze szkoleń oferowanych nawet na drugiej półkuli.
- ✓ Indywidualizacja nauczania – uczeń może korzystać z tych kursów, które odpowiadają jego aktualnemu poziomowi wiedzy, przez co nie ma dyskomfortu, w przypadku, gdy przyswaja wiedzę wolniej niż grupa, lub nudzi się, gdy prezentowana wiedza jest mu już znana.
- ✓ Możliwość łatwego śledzenia postępów nauczania – dzięki testom wbudowanym w strukturę kursu, zarówno prowadzący, jak i uczeń może poznać poziom wiedzy, który osiągnął.
- ✓ Atrakcyjna prezentacja wiedzy (interakcja, multimedia) – zwykle materiał prezentowany jest w takiej formie, aby zaktywizować jak najwięcej zmysłów uczestnika, co ma skutkować maksymalizacją przyswojonej wiedzy.
- ✓ Łatwość aktualizacji wiedzy.
- ✓ Swoboda czasowa – można się uczyć wtedy, kiedy dysponuje się czasem, a nie wtedy, gdy akurat odbywa się kurs czy lekcja: wcześniej rano, późno w nocy, krótko po obiedzie, kiedy tylko się chce. To wielka wygoda.
- ✓ Lepsze dopasowanie do potrzeb uczniów – dzięki stałemu doskonaleniu programu szkoleniowego, który może być modyfikowany, unowocześniany, lepiej dopasowywany do potrzeb dzięki uwzględnianiu sugestii osób, które już z danego kursu skorzystały.
- ✓ Urozmaicona nauka – dzięki zastosowaniu multimediów i innych, nie tylko ustnych, form przekazywania wiadomości i wiedzy. Dzięki temu bez problemu można np. obejrzeć jakieś nagranie ponownie, jeszcze raz przećwiczyć określone zadanie. W bazach platform e-learningowych mogą się znaleźć na przykład liczne teksty do czytania i zadania z nimi związane, czy też prace pisemne, na których wykonywanie często nie ma czasu w trakcie tradycyjnych zajęć.
- ✓ Nieograniczone możliwości powtarzania poznanych zagadnień, wracania do wybranych partii materiału i przeprowadzania powtórek we własnym tempie. Ćwiczenie wymowy poprzez nagrywanie swoich wypowiedzi, odsłuchiwanie ich i szlifowanie brzmienia głosek – w systemach e-learningowych to żaden problem.



- ✓ E-learning pozwala pokonać strach, treść i nieśmiałość, które mogłyby się pojawić w tradycyjnej klasie, zwłaszcza gdyby znalazły się w niej osoby mające poczucie niedopasowania do reszty grupy na przykład ze względu na wiek, opinię o swoich umiejętnościach itp.
- ✓ Długoterminowe obniżenie kosztów kształcenia – z raz przygotowanego kursu można korzystać wielokrotnie bez konieczności ponownego angażowania nauczyciela. Nie jest konieczne organizowanie sal dydaktycznych, zakwaterowania uczestników szkolenia jak i nauczycieli, cateringu itp.

Jednak zastosowanie czystych metod e-learningowych niesie ze sobą również pewne zagrożenia – takie jak np.:

– **Dla instytucji edukacyjnej:**

- Duży początkowy koszt szkolenia, który wzrasta w przypadku konieczności zaimplementowania platformy e-learningowej do zarządzania szkoleniami (tzw. LMS, czyli Learning Management System). Wraz ze wzrostem czasu trwania oraz intensywności działań szkoleniowych koszty związane ze stosowaniem e-learningu proporcjonalnie maleją.
- Konieczność posiadania odpowiedniej infrastruktury informatycznej dla prowadzenia tego rodzaju szkoleń.
- W przypadku szczególnego rodzaju potrzeb szkoleniowych, które wymagają "żywego" kontaktu z innymi osobami (np. trening empatii, umiejętności przywódczych itp.), inne formy szkolenia mogą okazać się bardziej skuteczne. E-learning doskonale natomiast sprawdza się w przypadku nauki przedmiotów ścisłych i technicznych.

– **Dla osoby szkolonej:**

- Mniejsze możliwości interakcji z innymi uczestnikami szkoleń, tworzenia więzi między nimi poprzez nabywanie wspólnych doświadczeń oraz osobisty kontakt. Słabość tę można przezwyciężyć poprzez wprowadzanie bardziej interaktywnych form szkolenia, np. forum dyskusyjne czy też chat, na których uczestnicy mogą wymieniać się doświadczeniami.



- Konieczność posiadania odpowiedniej infrastruktury informatycznej dla korzystania z tego rodzaju szkoleń.
- Problem z wewnętrzną motywacją i samodyscypliną osób uczących się, co ma znaczenie szczególnie w przypadku samokształcenia. W związku z tego rodzaju trudnościami należy, poprzez odpowiednie działania, zadbać o motywację uczestników tego typu szkoleń, aby e-learning z nauczania "zawsze i wszędzie" nie przerodził się w nauczanie "nigdy i nigdzie".

Dydaktycy chcieli czerpać to co najlepsze zarówno z klasycznych metod nauczania, jak i z nowatorskich rozwiązań jakie oferował e-learning. Jednocześnie mieli na uwadze ograniczenia obu grup metod. Aby je zniwelować stworzono *blended learning*.

Połączono zalety zdalnego dostępu do wiedzy z niezastąpionym, żywym kontaktem z pedagogiem. W tok kursu prowadzonego tą metodą wplecione są zarówno elementy przekazywane z wykorzystaniem metod klasycznych, jak i z wykorzystaniem e-learningu.

Przykładowy tok kursu realizowanego metodą blended learningową:

1. Zwykle pierwsza część oferowana jest w formie e-learningowej. Kursanci mają pewien czas na przyswojenie wstępnych informacji umożliwiających uczestniczenie w kolejnych krokach. Dzięki temu prowadzący ma pewność, że wszyscy uczestnicy mają niezbędne informacje do uczestniczenia w zorganizowanych zajęciach stacjonarnych.
2. Kolejnym etapem są zajęcia stacjonarne, gdzie prowadzący uzupełnia uzyskaną przez kursantów wiedzę oraz weryfikuje informacje już nabyte. Jest on właściwy dla przeprowadzenia wszelkich zajęć praktycznych pod czujnym okiem instruktora. Etap ten służy również budowaniu relacji między uczestnikami kursu oraz nauczycielem.
3. Następnie kursanci mają możliwość korzystania z indywidualnych bądź grupowych konsultacji prowadzonych zwykle z wykorzystaniem nowoczesnych technologii, od najprostszych za pomocą komunikatorów, czy poczty elektronicznej, przez kontakty telefoniczne po wideokonferencje.



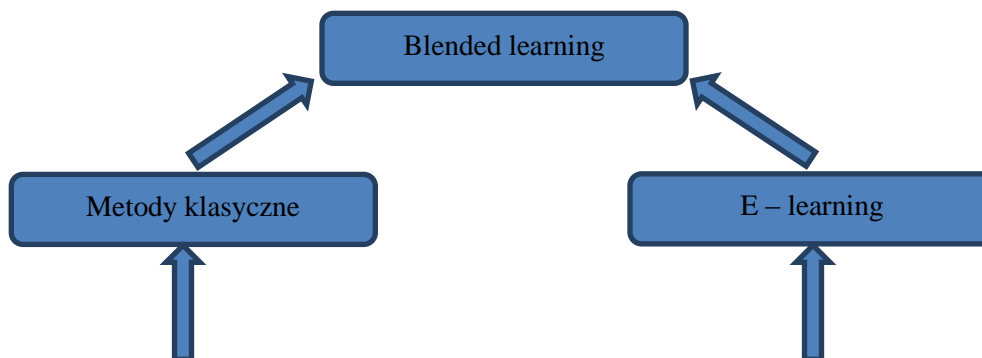
4. Sprawdzenie uzyskanej wiedzy może następować z wykorzystaniem platformy e-learningowej (zdalne testy), lub podczas zorganizowanego spotkania stacjonarnego. Jako medium, wykorzystywane są również videokonferencje, w przypadku, gdy nie jest możliwe zorganizowanie zajęć stacjonarnych, a wykorzystanie platformy e-learningowej z innych powodów jest niedopuszczalne.

Podczas kursu, powyższe kroki mogą występować wielokrotnie, w różnej kolejności i z naciskiem na inne metody. Jest to uzależnione od celów, tematyki, zakresu, czy grupy docelowej.

Dzięki zastosowaniu różnych metod nauczania udaje się przewyciężyć ograniczenia właściwe dla każdej z nich z osobna. Mając na uwadze założenia piramidy zapamiętywania Dale'a, zróżnicowanie bodźców zapewnia, że kursanci osiągną znacznie lepsze efekty podczas kursów blended learningowych.

Zatem jakie są główne zalety blended learningu?

Największą zaletą blended learningu jest fakt połączenia metody tradycyjnego nauczania z e-learningiem, dzięki czemu można wyeliminować wady każdej z technik, zachowując jednocześnie ich największe zalety. Dzięki temu możliwe jest osiągnięcie synergii pozwalającej na niezwykle rezultaty. Poza wspomnianymi wcześniej zaletami poszczególnych metod na sukces blended learningu składają się również następujące elementy:





Relacje interpersonalne

Ważnym aspektem szkoleń stacjonarnych jest aspekt interpersonalny. Wspólne uczestnictwo w szkoleniu daje możliwość poznania nowych osób, nawiązywania relacji koleżeńskich, wymiany doświadczeń oraz uwag.

Bezpośredni kontakt z trenerem

Jest to jedna z najważniejszych zalet szkoleń tradycyjnych - żywy kontakt z trenerem, możliwość interakcji, dyskusji i natychmiastowego uzyskiwania odpowiedzi na zadane pytania.

Możliwość doświadczania

Mimo znacznego zaawansowania technologii nie pozwala ona na pełne doświadczanie. Jedynie bezpośredni kontakt pozwoli dotknąć, powąchać, poczuć, doświadczyć.

Indywidualizacja procesu nauczania

Indywidualizacja tempa, poziomu trudności oraz zakresu materiału do potrzeb oraz możliwości osoby uczącej się. Uczestnik szkolenia posiada możliwość swobodnego regulowania czasu i miejsca szkolenia ("gdziekolwiek i kiedykolwiek"), ponadto może pomijać znane już zagadnienia skupiając się na tym co jest dla niego najważniejsze.

Obniżenie kosztów szkoleń

Szkolenia e-learningowe pozwalają obniżyć koszty bezpośrednio związane ze szkoleniami stacjonarnymi (przejazd, zakwaterowanie, wyżywienie).

Zwiększenie ilości szkolonych osób

Dobrze przygotowane e-szkolenie pozwala na przeszkolenie dowolnej ilości osób oraz na bardzo długi okres wykorzystywania kursu w niezmienionej formie.

Niezależna weryfikacja wiedzy

Komputer pozbawiony jest uczuć, dzięki czemu wszystkim traktuje równo i ma stałe kryterium oceniania. W testach wiedzy



przeprowadzanych elektronicznie nie ma miejsca na uznaniowość, liczą się tylko fakty.

Multimedialność przekazu

Szkolenia e-learningowe pozwalają na wzbogacenie materiałów dużą ilością multimediiów (filmów, dźwięków, animacji) co znacząco podwyższa atrakcyjność przekazu i wzmacnia proces zapamiętywania.

Dodatkowymi zaletami blended learningu mogą być:

Wyrównanie poziomu grupy

Dzięki przeprowadzeniu zajęć e-learningowych przed szkoleniem tradycyjnym, można wyrównać poziom grupy lub dostarczyć uczestnikom szkolenia wstępnych materiałów, które mogą stanowić bazę w dalszych etapach szkolenia.

Duża elastyczność w prowadzeniu zajęć

Jeżeli w toku prowadzonych zajęć okaże się, że potrzeby grupy wykraczają poza wcześniej przewidziany materiał szkoleniowy, łatwo i szybko można umieścić dodatkowe informacje w formie elektronicznej bezpośrednio na platformie, co przyczyni się do podniesienia wartości szkolenia oraz zwiększenia wiedzy uczestników.

Utrwalenie i powtórzenie zdobytej wiedzy

Blended learning umożliwia udostępnienie uczestnikom szkolenia dodatkowego materiału, który pozwoli im na samodzielne powtórzenie przerobionego materiału i wyciągnięcie z niego najważniejszych dla siebie informacji.

„Dobrze przygotowany nauczyciel przyszłością oświaty” projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego
www.przszlynauczyciel.wspt.pl

Korzyści dla organizacji

Dzięki połączeniu dwóch sposobów szkolenia, blended learning niesie dla instytucji przedsiębiorstwa wymierne korzyści, nie tylko w zakresie finansowym ale również w sferze organizacji, wydajności oraz jakości.

Zastosowanie blended learningu w praktyce gospodarczej:

Praktyka biznesowa pokazuje, że zarówno instytucje edukacyjne, jak i przedsiębiorcy często sięgają po narzędzia blended learningowe. Nieocenioną zaletą dla przedsiębiorcy jest chociażby przeszkolenie całego działu bez rezygnowania z ciągłości pracy. Pracownicy w dowolnej chwili mogą przyswajać wiedzę oraz nabywać konieczne umiejętności. Nie wiąże się to z koniecznością delegowania ich poza zakład pracy, a tym samym ponoszenia dodatkowych kosztów.

Z punktu widzenia przedsiębiorcy blended learning jest najbardziej efektywnym sposobem podnoszenia kwalifikacji swoich pracowników. Gwarantuje wysoki stopień przyswajalności wiedzy (mnogość środków przekazu), ogranicza koszty jednostkowe szkolenia, maksymalizuje korzyści z wykorzystania budżetów szkoleniowych. W krótkim czasie zapewnia znaczne efekty przekuwane w realną przewagę konkurencyjną.

Blended learning nie jest jednak skierowany tylko do przedsiębiorców. Łatwo wyobrazić sobie grupy społeczne mający ograniczony dostęp do edukacji, czy to ze względów ekonomicznych, społecznych, czy zdrowotnych. Osoby takie, dzięki nowoczesnym narzędziom dydaktycznym są w stanie korzystać ze szkoleń, które dają im szerokie perspektywy rozwoju, a w perspektywie przeciwdziałają ich wykluczeniu. Szkolenia zawodowe przygotowują do funkcjonowania na rynku pracy i w konsekwencji ułatwiają stanie się samowystarczalnym. Duże pole do działania mają tutaj podmioty trzeciego sektora.

„Dobrze przygotowany nauczyciel przyszłością oświaty” projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego
www.przyszlynauczyciel.wspt.pl

Fundacja Pomocy Matematykom i Informatykom Niepełnym Ruchowo¹ jest pionierem na tym obszarze, ułatwiając osobom wykluczonym społecznie odnalezienie się na rynku pracy. Dzięki niej od września 2011 r. dwadzieścioro niepełnosprawnych Podlasiaków zdobywa umiejętności z projektowania graficznego i multimedialnych wykorzystując w tym celu blended learning. Półtoraroczny kurs, zorganizowany w formie studium, dzięki elastycznej metodzie zdobywania wiedzy pozwala zyskać nowe umiejętności zawodowe poszukiwane na rynku pracy.

Program studium obejmuje szereg aspektów projektowania graficznego uwzględniając zajęcia m.in. z liternictwa, typografii, podstaw przekazu wizualnego, a także fotografii. Kurs uzupełnia praktyczną wiedzę z wykorzystaniem profesjonalnego oprogramowania do tworzenia grafiki użytkowej, multimedialnych oraz składu publikacji.

Praktyczne lekcje służące pogłębianiu wiedzy i umiejętności uzupełniają warsztaty psychoedukacyjne, zajęcia dotyczące praktycznych aspektów telepracy, treningi umiejętności interpersonalnych (autoprezentacja, efektywna komunikacja, asertywność) oraz poradnictwo psychologiczne, mające na celu wzmocnienie poziomu motywacji do aktywnego poszukiwania pracy na rynku.

Projekt zakończy się odbyciem trzymiesięcznego, płatnego stażu w firmach zajmujących się projektowaniem grafiki i multimedialnych.

Zajęcia prowadzone w formie *blended learning* łączą w sobie model tradycyjny (pozwalając na bezpośredni kontakt z prowadzącym), z aktywnościami udostępnianymi zdalnie przy pomocy komputera. Program studium zaprojektowano w formie wykładów, zajęć stacjonarnych oraz pakietu tematycznych szkoleń e-learningowych prowadzonych zarówno w formie synchronicznej (z wykorzystaniem dedykowanego chatu) jak i asynchronicznej przy użyciu poczty elektronicznej i tematycznych forów dyskusyjnych mających na celu wspólne rozwiązywanie problemów oraz wymianę wiedzy i umiejętności przez uczestników.

¹ Informacje uzyskane dzięki uprzejmości Pani Agaty Gawskiej V-ce Prezes Zarządu Fundacji Pomocy Matematykom i Informatykom Niepełnym Ruchowo.

„Dobrze przygotowany nauczyciel przyszłością oświaty” projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego
www.przyszlynauczyciel.wspt.pl

Tego typu podejście jest szczególnie ważne w nauczaniu zawodu, który wymaga ciągłego doskonalenia, poszukiwania nowych trendów oraz rozwiązań wizualnych. Kurs daje podstawy do kreatywnego rozwiązywania problemów w wielu aspektach aktywności projektowej. Przygotowuje zarówno do pracy we własnej pracowni projektowej jak i w dużych agencjach reklamowych, wydawnictwach czy firmach poligraficznych.

Dzięki zastosowaniu takich metod nauczania uczestnicy nabywają doświadczenia w pracy z wykorzystaniem elastycznych form zatrudnienia, które są szczególnie ważne w przypadku osób z ograniczoną sprawnością i mobilnością pochodzących z mniejszych miejscowości. Wykorzystanie podczas kursu nowoczesnych narzędzi (aplikacji komputerowych) w połączeniu z doświadczoną kadrą, pozwala uczestnikom na kompleksowe przygotowywanie do wielu aspektów pracy projektanta grafiki, co znacząco zwiększa ich szanse na rynku pracy pozwalając na „zaprojektowanie swojej kariery i przyszłości”.

Wykorzystanie *blended learning*'u – coraz popularniejszego w szkolnictwie wyższym za oceanem – pozwala na dostosowanie czasu uczenia się do szczególnych potrzeb uczestników kursu, oszczędza czas i znacząco zwiększa wygodę kursantów pozwalając na zwiększenie poziomu komunikacji między uczestnikami, większe urozmaicenie nauki, także z wykorzystaniem technik multimedialnych.

Kurs realizują dwie dziesięcioosobowe grupy uczestników. Każda z nich korzysta z programu studium w wymiarze 850 godzin, z czego 432 godziny stanowią zajęcia stacjonarne, a 418 godzin to czas przeznaczony na e-learning. Łącznie na potrzeby studium opracowano i udostępniono uczestnikom na platformie e-learning'owej 11 kursów odpowiadającym swoim zakresem modułom merytorycznym. Dzięki zdobytej wiedzy i umiejętnościom, do dnia dzisiejszego, sześciu spośród uczestników studium podjęło zatrudnienie. Fundacja ma w planach realizowanie kolejnych szkoleń z wykorzystaniem metod *blended learning*owych, które okazały się bardzo efektywne zarówno z punktu widzenia samego przekazywania wiedzy, jak i z perspektywy efektów społecznych uzyskiwanych dzięki nim.



„Dobrze przygotowany nauczyciel przyszłością oświaty”
projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

www.przyszlynauczyciel.wspt.pl



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

