

e-mentor

DWUMIESIĘCZNIK SZKOŁY GŁÓWNEJ HANDLOWEJ W WARSZAWIE
WSPÓŁWYDAWCA: FUNDACJA PROMOCJI I AKREDYTACJI KIERUNKÓW EKONOMICZNYCH

2021, nr 1 (88)



Pokrzycka, L. (2021). Rola aplikacji dydaktycznych w nauczaniu zdalnym. *e-mentor*, 1(88), 30–36. <https://doi.org/10.15219/em88.1500>



Lidia
Pokrzycka

Rola aplikacji dydaktycznych w nauczaniu zdalnym

The role of educational applications in distance learning

Abstract

In times of the coronavirus pandemic, distance learning has become mandatory for higher education. That requires using a variety of teaching methods, both synchronous and asynchronous, and their common feature is the use of ICT tools. The aim of the article is to present applications used for making the remote lectures more attractive and engaging for journalism students of graduate and doctoral studies and foreigners from the English-language Doctoral School of Social Sciences of UMCS. The author also reflects on students' appreciation of such solutions initially during blended learning and then e-learning classes. That is based on the survey conducted among 30 doctoral students who carried out their lectures using internet applications. The study confirmed that the applications motivate students to work systematically and additionally to use them during their apprenticeships or while working in various companies with marketing, advertising, or public relations profile. Students also appreciate asynchronous classes and the fact that the use of applications allows them to repeat the most important pieces of information in a stress-free mode. Graphical applications make even tricky topics easier to remember while enabling students to illustrate the theory with practical elements.

Keywords: educational applications, effective e-learning, teaching practice, motivation, asynchronous classes

Wprowadzenie

Innowacyjne narzędzia edukacyjne poszerzają wiedzę studentów. Bardzo cenne w procesie dydaktycznym jest więc włączanie różnorodnych aplikacji. Sprzyjają one nauce poszukiwania innych sposobów wykonywania zadań (np. wyszukiwania informacji). Zajęcia z wykorzystaniem ICT zarówno w połączeniu z nauczaniem stacjonarnym, jak i e-learningiem powinny być obowiązkowe (lub przynajmniej uzupełniające) we współczesnym systemie edukacyjnym (Dąbrowski, 2013; Hyla, 2005; Stecyk, 2008). Dzięki nim możliwe jest nauczenie studentów samodzielności w opanowywaniu wiedzy, docieraniu do źródeł czy w realizacji projektów z zastosowaniem nowoczesnych aplikacji przydatnych na rynku pracy (Laurillard, 2012, s. 34).

W wykorzystywaniu ICT w edukacji bardzo istotna jest wiara uczącego się we własne siły, pozytywne nastawienie do nauki w formule bardziej samodzielnej, silna motywacja do osiągnięcia celu, umiejętności sprzyjające sprawnemu komunikowaniu się oraz ewentualnej pracy w grupie a także systematycznie poszerzane kompetencje w stosowaniu technologii informatycznych. Dzięki aplikacjom uczący się może wykonywać szereg projektów, zadań wymagających kreatywnego myślenia oraz umiejętności syntezy (Biggs i Tang, 2011, s. 274–275; Remenyi, 2018, s. 1–11; Szablowski, 2009, s. 25–30).

Żeby zaprojektować kurs z wykorzystaniem ICT podstawą jest dobra organizacja pracy oraz przestrzeganie zasad i określenie celów, które chcemy osiągnąć. Każdy projekt takiego kursu wymaga analizy (zapotrzebowań, oczekiwań odbiorców), a także przygotowania planu. Trzeba opracować ciąg logicznie ze sobą połączonych aktywności i zasobów dydaktycznych (w tym źródeł, treści merytorycznych, quizów, które mogą sprawdzać wiedzę, animacji, zastosowania aplikacji graficznych czy filmów). Dodatkowo należy pamiętać o konieczności uaktualniania treści i wdrażania nowych

pomysłów. Wykładowca sam musi się dokształcać, ustalać priorytety, wymieniać się doświadczeniami z innymi prowadzącymi oraz oczywiście zbierać opinie po zrealizowanym już kursie (ważna jest ewaluacja). Należy stale zapoznawać się z coraz nowszymi technologiami, pracować zespołowo (np. z grafikami czy osobami prowadzącymi kursy o podobnej tematyce) i nie uprzedzać się do trudniejszych zagadnień czy technologii (być może słuchacze będą akurat takimi problemami bardzo zainteresowani) (Machalska, 2019, s. 14–15).

Jeżeli jest to możliwe, kursy z wykorzystaniem aplikacji powinny łączyć się z wiedzą, którą student już posiada. Warto także pokazywać jak najczęściej studiów przypadków i autentycznych kontekstów danych aspektów zadań. Pamiętać jednak należy, że ICT nie ma zastępować wykładowców, a sprzyjać efektywnemu kształceniu (Fisher, 2003, s. 6–10).

Wykorzystanie aplikacji w trakcie zajęć daje przewagę nad klasycznym sposobem nauczania, gdyż studenci muszą wykazywać się na nich kreatywnością, koncentracją uwagi, zdobywać nowe umiejętności (np. graficzne), a następnie zaprezentować efekty swojej pracy w atrakcyjnej formie.

Autorka prowadzi zajęcia m.in. z public relations, ekonomiki mediów i specjalistycznego języka angielskiego dla doktorantów z zakresu nauk o mediach oraz innowacyjnej dydaktyki dla doktorantów-cudzoziemców. Wykłady i ćwiczenia (szczególnie podczas pandemii koronawirusa, gdy preferowane jest nauczanie synchroniczne online) są urozmaicane elementami asynchronicznymi a trudniejsze zagadnienia ćwiczone z użyciem szeregu aplikacji dydaktycznych. Dodatkowo doktoranci-obcokrajowcy, po zakończonym kursie z zakresu innowacyjnej dydaktyki, sami uczą swoich kolegów z Polski (doktorantów) języka angielskiego m.in. z wykorzystaniem nowoczesnych aplikacji.

Podczas wymuszonych przez pandemię zajęć zdalnych można stosować ICT w bardzo szerokim zakresie. Ale aplikacje sprawdzą się także w ramach stacjonarnych. Autorka wykorzystuje ICT w trakcie zajęć m.in. ze specjalistycznego języka angielskiego i innowacyjnej dydaktyki, zarówno podczas ćwiczeń prowadzonych w formie blended learningu (50% zajęć odbywa się stacjonarnie, a 50% online), jak i w e-learningu. Dzięki zastosowaniu ICT studenci mogą wykonywać zadania domowe (tłumaczenia, streszczenia tekstów) w zróżnicowanej postaci, bardziej dopasowanej do współczesnych form przekazu i komunikacji, np. tworząc memy. Tradycyjny esej zastępują pracą graficzną lub mapą myśli podsumowującą materiał poznany podczas zajęć stacjonarnych. Zbędne okazuje się również wykonywanie ćwiczeń gramatycznych. Zamiast rozwiązywania nudnych zadań wystarczy zaprezentować np. komiks, w których główny bohater stosuje zasady gramatyczne w praktyce. Także tłumaczenia artykułów, wykonywane podczas zajęć stacjonarnych, można później streścić np. w formie plakatu. Natomiast powtórzenie nowego słownictwa możliwe jest dzięki tworzeniu interaktywnych krzyżówek (rozwiązywanych następnie przez innych

członków grupy ćwiczeniowej w formule online lub stacjonarnej – w pracowni komputerowej) lub chmur wyrazów. Dodatkowe umiejętności nabywane przez studentów podczas wykonywania zadań z wykorzystaniem ICT skutecznie motywują do pracy. Ważna jest przy tym różnorodność stosowanych aplikacji, żeby słuchacze byli ciekawi nowych wyzwań.

Aplikacje graficzne – chmury wyrazów, mapy myśli, memy i komiksy

Prowadząc zajęcia z użyciem aplikacji internetowych autorka zauważyła, że bardzo przydatne w zakresie kształcenia, szczególnie w języku angielskim, okazują się chmury wyrazów. Dzięki zastosowaniu aplikacji Tagxedo, Wordart czy Wordle możliwe jest uatrakcyjnienie zajęć, co wspomaga zapamiętywanie słownictwa. Tworzone zbiory słów mogą być dowolnie konstruowane poprzez użycie odpowiednich kształtów, kolorów czy rodzajów czcionek. Wyrazy częściej używane w chmurze aplikacja wyróżnia zazwyczaj większą czcionką. W trakcie szeregu zajęć używano chmur wyrazów również w celach powtórzeniowych. Posługiwanie się aplikacjami służącymi tworzeniu chmur wyrazów jest intuicyjne i sprawne. Powstałe prace można wydrukować, osadzić na stronie internetowej czy zapisać jako obraz. By maksymalnie uatrakcyjnić pracę słuchaczy, warto zastosować aplikację Tagxedo, która pozwala na tworzenie bardziej urozmaiconych kształtów chmur.

Aplikację Xmind warto stosować do tworzenia notatek i map myśli z odpowiednimi ikonami, które znacząco poprawiają czytelność przekazu. Do poszczególnych gałęzi w powstałych projektach można dodawać komentarze i dowolnie je edytować. Natomiast Coggle to bardzo prosta internetowa aplikacja do mapowania myśli, często wykorzystywana przez studentów w trakcie klasycznych wykładów. Z kolei Greenshot zapewnia rozszerzony zapis i edycję print screenów, a Gyazo oraz Gyazo Gif to intuicyjne bardzo proste narzędzia do nagrywania (screencasting). Natomiast aplikacja Bubbl służy do tworzenia kolorowych map myśli online oraz zamieszczania aktywnych linków, aczkolwiek jej możliwości graficzne są uproszczone. Program pozwala na przeprowadzenie burzy mózgów online, dzielenie się informacjami i pracę w grupie, publikację stworzonej mapy na stronie internetowej, blogu, przesyłanie jej e-mailem, zapisanie na komputerze w formacie graficznym. Co ważne, studenci na początku zajęć mogą stworzyć mapę myśli, aby uporządkować swoją dotychczasową wiedzę na omawiany podczas zajęć temat, a następnie zmieniać ją, dodawać nowe elementy powiązane z tym, czego właśnie się nauczyli. Dzięki temu wykładowca ma szansę łatwo sprawdzić aktualny stan wiedzy uczestników swojego kursu zdalnego.

Cennym uzupełnieniem zajęć jest używanie programów służących do dodawania atrakcyjnych wizualnie podpisów do zdjęć czy tworzenia memów. Addtext, Toonytool i Pinwords to proste aplikacje, które z powodzeniem można zastosować podczas

ćwiczeń, w trakcie których wymagana jest kreatywność. Programy pozwalają na dodawanie chmurki tekstowych, postaci, tekstów i memów bez logowania, a z wykorzystaniem wielu efektów graficznych, opcją druku oraz udostępniania na portalach społecznościowych.

Także program Pixton wart jest polecenia. Dzięki niemu można zilustrować trudniejsze zagadnienia w formie prostego komiksu online, który następnie udostępnia się grupie. Aplikację charakteryzuje szeroki wybór dodatków graficznych, scen i postaci. Podczas tworzenia wielu prac graficznych studenci muszą wykorzystywać zdjęcia czy obrazy, które poddają obróbkom. Cenne jest więc wtedy wskazanie im baz wolnych od praw autorskich, zawierających wysokiej jakości zdjęcia i ilustracje, jak np. serwis Pixabay. Znajduje się w nim ponad 420 tysięcy bezpłatnych fotografii. Z kolei Freepik zapewnia bezpłatne zasoby graficzne dla e-kursów. Darmowe dźwięki i obrazy można pobrać również z aplikacji Europeana. Cennym zbiorem bezpłatnych zasobów o wysokiej jakości jest także Isorepublic.

Plakaty, publikacje online i gry

Użyteczna w pracy z młodymi ludźmi jest aplikacja Canva. Studenci w obliczu wyzwań, które wiążą się z użyciem grafiki, często tłumaczą, że nie mają talentu plastycznego i będzie im trudno podołać zadaniu. W przypadku stosowania tej aplikacji takie problemy znikają. Canva powstała w 2013 roku i cieszy się dużą popularnością np. w obszarze działań marketingowych. Dzięki temu programowi bardzo sprawnie tworzy się plakaty, infografiki, zaproszenia albo graficzne posty w portalach społecznościowych. Aplikacja nie wymaga wiedzy graficznej, zmysłu plastycznego, a skutecznie uczy komunikacji wizualnej, podstaw marketingu czy public relations. Wystarczy wybrać odpowiedni szablon i umieszczać w nim wybrane z bazy obrazki (w większości bezpłatne), które można dodatkowo wzbogacać o treści w języku angielskim. Studenci, którzy otrzymali do testowania kilka różnych aplikacji graficznych i porównywali w praktyce ich funkcjonalności, najwyżej ocenili właśnie Canvę. Podstawową jej cechą jest intuicyjność, ale także szeroki wybór dostępnych opcji, skutecznie urozmaicających i uatrakcyjniających pracę.

Studenci chętnie korzystają też z programu StoryJumper. Dzięki niemu można łatwo przygotować książeczki online (także broszury promocyjne). Bogaty zestaw narzędzi graficznych gwarantuje dobrą zabawę i efektywną naukę słówek czy komunikacji wizualnej. Innym programem tego typu jest StoryBird pozwalający tworzyć własne publikacje online, ćwiczyć umiejętność pisania, a także pobudzać wyobraźnię. Z bezpłatnych aplikacji/programów warto też korzystać, prowadząc w formie zdalnej gazetę szkolną czy uczelnianą. Członkowie redakcji mogą pracować synchronicznie nad adiacją artykułów, a także na bieżąco przysłać je nauczycielowi po zredagowaniu przez zespół.

Inną formę nauki przez zabawę zapewnia wykorzystanie aplikacji Dvolver. Dzięki temu programowi można tworzyć dialogi czy filmiki animowane, które cieszą się powodzeniem szczególnie w trakcie zajęć z języka angielskiego. To bardzo dobra aplikacja służąca efektywnemu powtarzaniu trudniejszych pojęć.

W tym przeglądarce bardzo przydatnych aplikacji edukacyjnych nie można pominąć programu Kahoot. Pozwala on nie tylko na tworzenie gier multimedialnych, ale także ich odtwarzanie podczas zajęć. Studenci wprowadzają w swoich telefonach odpowiednie kody i udzielają odpowiedzi. Nauczyciel na bieżąco może monitorować postępy uczących się. Podobnym serwisem jest Quizizz. Pozwala na tworzenie wielu różnorodnych gier, quizów, do których późniejszy dostęp jest możliwy po udostępnieniu kodów konkretnym użytkownikom (np. klasie czy grupie studentów).

Przydatna w pracy dydaktycznej jest również aplikacja LearningApps. To bezpłatna, prosta w obsłudze platforma do tworzenia różnorodnych gier edukacyjnych, w tym quizów, krzyżówek czy map myśli. W programie znajdują się także gotowe gry, z których można bezpłatnie korzystać. Platforma pozwala na tworzenie własnych grup odbiorców (klas, grup projektowych), którym udostępnia się gry lub wysła wiadomości. Ćwiczenia i laboratoria uatrakcyjnią gry, które mogą być zarazem formą sprawdzania wiedzy uczących się. Interesująca jest też np. gra w Milionerów, rozwiązywanie krzyżówek w formie interaktywnej bądź klasycznej (wydrukowanej przez wykładowcę) lub popularna wykreślanka realizowana interaktywnie lub standardowo. Wszystkie te metody weryfikacji wiedzy są mało stresujące, zachęcające do nauki (osiągnięcia wysokiego wyniku w grach) i stanowią bardzo skuteczną metodę przyswojenia nowych wiadomości poprzez zabawę. Nawet studenci starszych lat z entuzjazmem podchodzą do rozwiązywania różnego typu quizów, uważnie śledząc swoje postępy w nauce.

Współpraca zdalna – filmy, krzyżówki, wiki i tablice korkowe

Bardzo łatwym, wręcz intuicyjnym programem do wykorzystania podczas zajęć, w trakcie których liczy się innowacyjność i kreatywność, jest Animoto zmieniający zdjęcia w profesjonalne pokazy slajdów i wideo w kilka minut. Co ważne, można w nim połączyć zdjęcia z muzyką. Kolejną bardzo intuicyjną aplikacją do tworzenia filmów jest Magisto. Wystarczy wskazać fragmenty filmów lub zdjęcia do obróbki, wybrać styl i podkład muzyczny z biblioteki dźwięków oraz dodać tytuł. Bezpłatnie można przygotować wersję filmu trwającą maksymalnie 1,5 minuty. Inną ciekawą aplikacją jest Slideful. To prosty program do tworzenia pokazów zdjęć i umieszczania ich na stronach internetowych. Należy przesłać do aplikacji zdjęcia, a w kolejnych etapach dostosować pokaz do potrzeb studentów i pobrać kod Embed. Użyteczną aplikacją jest też Slajdzik, dzięki której możliwe jest

Rola aplikacji dydaktycznych w nauczaniu zdalnym

przygotowanie prezentacji ze zdjęć. Z kolei Rocketium to bezpłatne narzędzie do tworzenia krótkich filmów wideo, a Stupeflix – filmików dłuższych niż 30 sekund.

Przydatny, zwłaszcza podczas zajęć, w trakcie których powtarza się trudniejsze pojęcia, jest program Eclipsecrossword. Służy on do tworzenia krzyżówek i ich edycji na podstawie wcześniejszej listy słów. Opisy haseł mogą być zamieszczone w języku polskim lub angielskim. Eclipsecrossword pozwala na opracowywanie krzyżówek i ich druk, a także stworzenie interaktywnej strony z projektami grupowymi.

W czasie pandemii koronawirusa bardzo ważna stała się odpowiednia współpraca pomiędzy grupami a wykładowcą. W takiej roli dobrze sprawdza się aplikacja Mentimeter oferująca tworzenie zespołowych, interaktywnych prezentacji, a także szybkie głosowanie i quizy tematyczne. Podobne funkcje ma program Slido, który umożliwia anonimowe głosowania i tworzenie prezentacji. Niejednokrotnie podczas zajęć zdalnych realizowane są zadania projektowe i wtedy bardzo przydatna okazuje się aplikacja HeySpace ułatwiająca współpracę pomiędzy grupami, ale także zarządzanie projektami. Z kolei dzięki programowi Socrative możliwe jest przeprowadzanie quizów, głosowań i ankiet. Dyskusję online i burzę mózgów ułatwi aplikacja Tricider, a grywalizację – SlideLizard, czyli wtyczka do PowerPointa. Natomiast Google Jamboard zapewni wirtualne, współdzielone tablice, podobnie jak Mural. Warto wykorzystywać także program Movie Maker pomagający tworzyć filmy ze zdjęć, które zostaną wybrane przez studentów, dołączać proste elementy wizualne, animacje, napisy wyjaśniające przedstawiane zagadnienia. Projekty można opublikować w serwisie YouTube, Vimeo, Flickr czy na Facebooku.

Podczas zajęć z doktorantami autorka wykorzystuje także pracę z Wikipedią. Studenci opracowując w grupach hasła do encyklopedii, uczą się współpracy oraz selekcji materiałów. Wikipedia jest bardzo efektywnym narzędziem do sprawdzania trafności myślenia zarówno przez grupy studentów, jak i nauczycieli. Tego typu praca uczy także krytycznego myślenia, kontroli i analizy materiałów. Autorka w praktyce przekonała się, że opracowywanie zagadnień w Wikipedii (na podstawie materiałów przekazanych, jak i tych samodzielnie zebranych przez studentów) to dobry sposób na integrację grupy, szansa na lepszą współpracę, a także uważną redakcję tekstu. Po opublikowaniu wpisów studenci mają też bardzo dużą satysfakcję z wykonanej pracy i chętnie angażują się w kolejne projekty (także w formule e-learningowej).

By maksymalnie usprawnić działania w grupach projektowych, wykorzystywane są programy umożliwiające zdalną współpracę pomiędzy członkami poszczególnych zespołów. Sprawdza się np. program Padlet, czyli tablica korkowa online, pozwalająca nawet przeprowadzić e-learningową burzę mózgów. W przypadku Padletu za darmo można stworzyć trzy tablice. Natomiast coraz częściej są dostępne aplikacje o podobnych, lub nawet lepszych użytecznościach

– bezpłatnie i z nieograniczoną liczbą tablic. Na przykład pracę zespołową ułatwiają programy takie jak Slack (dzięki tej aplikacji możliwa jest zdalna praca w grupach, można utworzyć także kanały tematyczne i przysyłać wiadomości) czy OpenBoard (jest to program, który zawiera bezpłatną wersję wirtualnej tablicy z dodatkowymi opcjami ułatwiającymi grupową pracę zdalną). Natomiast uruchomienie kanałów do rozmów międzygrupowych i wewnątrz grupy umożliwia aplikacja Discord, a pracę projektową i sprawną komunikację zapewni narzędzie Trello, m.in. poprzez utworzenie wielu tablic projektowych.

Efektywna nauka przez zabawę

Narzędziem bardzo atrakcyjnym zarówno dla studentów, jak i wykładowców jest Google Cultural Institutes. Z tej platformy można czerpać materiały z wystaw i zdjęcia z ponad 400 instytucji kultury z całego świata. Ciekawe jest też prowadzenie zajęć z wykorzystaniem zasobów wirtualnego muzeum, podręczników multimedialnych, filmów edukacyjnych, gier i zabaw, które są dostępne w Google Cultural Institutes. Można także utworzyć własną witrynę Google (opcje dostępne dla posiadaczy konta Gmail) a na niej rocznikową stronę internetową wraz z intranetem – siecią wewnętrzną (Google Apps for Work) oraz prowadzić zajęcia w systemie e-learningu (synchronicznie). Sami uczący się będą też mieli szansę bezpośredniej komunikacji ze sobą, bez ingerencji wykładowcy. Układ witryny da się dowolnie edytować.

Dzięki stosowaniu technologii informacyjnych i komunikacyjnych nawet najbardziej nudne zajęcia można zamienić w efektywną naukę przez zabawę. ICT aktywizuje, wyzwala kreatywność, ośmiela (jeżeli dodatkowo włączy się do e-learningu wykorzystywanie różnych aplikacji). Początkowo na platformie Edmodo, a od dwóch lat w Moodle autorka polecała studentom wykonywanie projektów z prezentacją efektów końcowych w wybranych aplikacjach internetowych i zazwyczaj była zaskakiwana ich jakością oraz pomysłowością. Co ważne, projekty nie muszą być idealne w swojej formie. Podstawą jest kreatywność studentów i motywowanie ich do dalszej pracy. Przy projektach z wykorzystaniem ICT należy dać młodym ludziom jak najwięcej swobody działania. Ważne jest to, żeby studenci sami sprawowali część kontroli nad pracami, mieli dużą samodzielność przy projektowaniu, co skutkuje większą motywacją do wykonywania zadań i praktycznego uczenia się. Istotna jest także interaktywność. Gdy studenci mają możliwość prezentacji swoich prac i bieżącego kontaktu z pozostałymi członkami grupy, nauka staje się efektywniejsza.

Bardzo dobrym wzmocnieniem nauki w formule e-learningowej okazało się przyznawanie odznak pod koniec każdego semestru. Stworzone przez autorkę graficzne formy docenienia wysiłku studentów stały się dodatkowym elementem motywującym do systematycznej pracy zdalnej.

Wyniki badań ankietowych wśród doktorantów UMCS

Po semestrze letnim w 2020 roku i zimowym w 2021 roku autorka przeprowadziła wśród 30 doktorantów Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej (UMCS) (często samodzielnie prowadzących już zajęcia) ankietę dotyczącą efektywności blended learningu i e-learningu oraz ICT w naukach społecznych. Biorący udział w badaniu uczestniczyli w zajęciach z zakresu specjalistycznego języka angielskiego oraz innowacyjnej dydaktyki, zarówno w formule blended learningu, jak i e-learningu (także wymuszonego pandemią koronawirusa). Ankietowani przeanalizowali aplikacje dydaktyczne z dwójakiej perspektywy. Na dwa pytania otwarte dotyczące efektywności nauczania języka angielskiego z wykorzystaniem ICT badani odpowiadali zarówno z perspektywy studenta, jak i z pozycji wykładowcy (doktoranci prowadzą samodzielne zajęcia). Analiza materiału badawczego była mieszana (jakościowa, ale także ilościowa, gdyż odpowiedzi okazały się bardzo zbieżne).

Według ankietowanych e-learning w czasach pandemii przede wszystkim dał szersze możliwości wykorzystania innowacyjnych narzędzi internetowych. Jeden z badanych stwierdził, że „z perspektywy studenta ICT przede wszystkim pobudza kreatywność. Niewątpliwą zaletą e-learningu jest elastyczność, która pozwala m.in. na łatwiejsze pogodzenie różnych obowiązków. To prawdziwy ratunek, jeśli chodzi o sytuacje, w których z zajęciami na uczelni kolidują inne zobowiązania”¹. Ankietowana doktorantka przyznała, że korzysta z wielu pomocy audiowizualnych, tworzy filmy, memy i dzięki temu osiąga bardzo dobre efekty w nauczaniu. Stosowanie ICT pobudza myślenie, wyklucza znużenie i wzmacnia kreatywność².

Inny doktorant napisał, że forma e-learningu wraz z aplikacjami dydaktycznymi powinna być stosowana w przedmiotach z zakresu nauk społecznych w szkolnictwie wyższym (w tym także w ramach nauki specjalistycznego języka angielskiego). Jej główne zalety to: dostępność do zasobów wiedzy w każdym miejscu i czasie (pod warunkiem posiadania internetu); nauka samodzielności, szukania informacji, dociekliwości; możliwość powrotu do przeczytanego już materiału; możliwość przekazywania wiedzy w różnych formach (materiałów pisanych, wideo, audio), co ułatwia jej zrozumienie i zapamiętanie. Wadą w przypadku nauk społecznych może być brak dyskusji (chyba, że zajęcia będą prowadzone w czasie rzeczywistym lub istnieje możliwość wypowiedzania się na forum pod wątkiem dyskusyjnym). Dużo zależy od samych prowadzących zajęcia, ich umiejętności technicznych

oraz chęci indywidualnego podejścia do studenta, co z pewnością zajmuje więcej czasu niż w przypadku zajęć tradycyjnych³.

Ankietowani zauważyli także, że skuteczność e-nauczania języków w szkolnictwie wyższym ściśle wiąże się z doбором odpowiednich narzędzi i metod czy materiałów. Właściwa selekcja środków to podstawa konieczna do efektywnego korzystania z e-learningu. Dodatkowo stosowanie wielu aplikacji dydaktycznych jest bardzo przydatne i potrzebne we współczesnym szkolnictwie wyższym⁴.

Z perspektywy studenta aplikacje pozwalają na mobilne uczestnictwo w procesie edukacji i otwierają nowe możliwości prowadzenia dialogu czy dyskusji. Jak podkreślali ankietowani, aplikacje są też bardzo przydatne w trakcie praktyk i pracy w agencjach reklamowych, firmach public relations czy działach marketingu. Z kolei z perspektywy wykładowcy akademickiego e-learning czy blended learning z wykorzystaniem aplikacji dydaktycznych pozwala na szersze prezentowanie wybranych materiałów. Możliwe jest także wprowadzanie aktywizujących metod kształcenia i nauka poprzez wykonywanie projektów (również w formie graficznej)⁵.

Inny ankietowany stwierdził, że skuteczność e-learningu i aplikacji jest zależna nie tylko od poziomu przygotowanych materiałów czy technik, ale w głównej mierze od stosunku do przyswajania wiedzy samego uczącego się. Metody e-learningowe wymagają od studenta zaangażowania i chęci nauki, które przy tradycyjnych formach kształcenia mogą być łatwiej pobudzone przez nauczyciela. Skuteczność innowacyjnych sposobów nauczania jest wysoka, ale tylko w przypadku, gdy student wykazuje chęć zdobywania wiedzy i przyswojenia materiału. E-learning stwarza z jednej strony wiele możliwości rozwoju, z drugiej strony – nadużyć. Od osoby uczącej się zależy to, czym będzie się kierować. „Wykorzystuję aplikacje dydaktyczne od kilku lat z pozycji wykładowcy i są to bardzo skuteczne metody pracy. Jednocześnie muszę stwierdzić, że e-learning i aplikacje dydaktyczne (w tym graficzne) wydają się odpowiednie dla studentów, którzy są zmotywowani i obowiązkowi”⁶.

Podsumowując, ankietowani przyznali, że e-learning z wykorzystaniem różnorodnych aplikacji jest bardzo przydatny w przypadku nauczania na studiach doktoranckich oraz ogólnie w szkolnictwie wyższym. Próba badawcza była oczywiście mała, jednak daje pewien obraz zainteresowania e-learningiem oraz ICT. Z perspektywy wykładowcy (tabela 1) podkreślano przede wszystkim możliwość testowania nowych metod nauczania, urozmaicenie prowadzonych zajęć i bezproblemowe nadrobienie ewentualnych nieobecności na

¹ Ankieta nr 6.

² Ankieta nr 5.

³ Ankieta nr 19.

⁴ Ankiety nr 1, 2, 5, 8.

⁵ Ankiety nr 7, 10, 13, 14.

⁶ Ankieta nr 20.

Rola aplikacji dydaktycznych w nauczaniu zdalnym

Tabela 1

Przydatność e-learningu w szkolnictwie wyższym z perspektywy wykładowcy (wyniki badań ankietowych wśród doktorantów nauk o mediach UMCS)

Przydatność e-learningu w szkolnictwie wyższym (30 ankietowanych = 100%) z perspektywy wykładowcy	
Możliwość testowania nowych metod nauczania	100%
E-learning i ICT to dobre urozmaicenie, możliwość nadrobienia zajęć online	83,3%
Możliwość uczenia innowacji	83,3%
Podejście do tej metody w sposób badawczy	15%
Satysfakcja z pracy z wykorzystaniem nowoczesnych platform edukacyjnych	15%

Źródło: opracowanie własne.

Tabela 2

Przydatność e-learningu w szkolnictwie wyższym z perspektywy studenta (wyniki badań ankietowych wśród doktorantów nauk o mediach UMCS)

Przydatność e-learningu w szkolnictwie wyższym (30 ankietowanych = 100%) z perspektywy studenta	
Atrakcyjne urozmaicenie zajęć	100%
Możliwość nadrobienia zajęć online, zwłaszcza gdy się pracuje	100%
Możliwość uczenia się w wybranym przez siebie czasie i przestrzeni	83,3%
Wypracowanie systematyczności w nauce	83,3%
Możliwość poznania formy nauczania innej od tradycyjnej	66,6%

Źródło: opracowanie własne.

zajęciach online. Dla ankietowanych istotna była także możliwość uczenia siebie i innych innowacji dydaktycznych, jak również szansa na podejście do e-learningu w sposób badawczy. Dość ważną okazała się satysfakcja z pracy z wykorzystaniem nowoczesnych platform edukacyjnych. Z kolei z perspektywy studenta (tabela 2) e-learning i aplikacje dydaktyczne oznaczają atrakcyjne urozmaicenie zajęć oraz możliwość nadrobienia zajęć online (zwłaszcza dla osób pracujących). Bardzo istotne są dla nich: opcja uczenia się w wybranym przez siebie czasie i przestrzeni oraz wypracowanie systematyczności w nauce. Ankietowani podkreślali także szansę poznania formy nauczania innej od tradycyjnej.

Podsumowanie

W trakcie zajęć prowadzonych z wykorzystaniem różnorodnych aplikacji internetowych (zazwyczaj bezpłatnych, niektóre aplikacje są płatne w przypadku dodatkowych funkcjonalności) oraz platform e-learningowych autorka mogła stwierdzić, że studenci studiów magisterskich i doktoranckich byli bardzo zainteresowani nowymi narzędziami dydaktycznymi. Chętnie zapoznawali się z poszczególnymi aplikacjami i korzystali z możliwości ilustrowania swoich prac projektowych czy artykułów aplikacyjnymi elementami graficznymi.

Po analizie badań ankietowych, ale także wnioskując na podstawie zajęć realizowanych w systemie blended learningu i e-learningu z zastosowaniem aplikacji dydaktycznych, można określić korzyści i zagrożenia

wynikające z wprowadzenia w dydaktyce nowych technologii. Do korzyści należy przede wszystkim unowocześnienie zajęć, większe zainteresowanie ćwiczeniami w takiej formie niż prowadzonymi z wykorzystaniem klasycznych metod dydaktycznych, lepsze zapamiętywanie trudniejszych zagadnień dzięki ilustrowaniu ich w odpowiednich aplikacjach. Bardzo korzystna jest także indywidualizacja warsztatów i ćwiczeń realizowanych w formie e-learningu. Student ma możliwość swobodnej organizacji procesu uczenia się, a także wyboru materiału do opracowania (spośród zaproponowanych przez wykładowcę) dopasowanego do własnych zainteresowań. Negatywne strony stosowania nowoczesnych form dydaktycznych to przede wszystkim obawy związane z udostępnianiem danych osobowych podczas logowania się do kolejnych aplikacji, a także brak bezpłatnych, poszerzonych wersji niektórych programów.

Trzeba podkreślić, że wykorzystywanie wielu aplikacji dydaktycznych w ciągu kilku lat pracy z doktorantami przyczyniło się do upowszechniania ICT w środowisku akademickim. Doktoranci sami prowadzą zajęcia ze studentami na różnych poziomach kształcenia i mogli zastosować aplikacje we własnej praktyce dydaktycznej. Dodatkowo wielu z nich pracuje poza uczelnią, mieli więc okazję do wykorzystania innowacji w swojej pracy zawodowej.

Nowoczesne metody nauczania z pewnością są bardzo atrakcyjne dla studentów. Należy jednak zaakcentować, że w takim trybie niezbędna jest odpowiedzialność, systematyczność i samodzielność.

Istotne staje się także wdrażanie w praktyce kreatywnego myślenia. Efektywność zajęć prowadzonych z wykorzystaniem aplikacji dydaktycznych jest bardzo duża, o czym może świadczyć terminowość wykonywanych zadań, coraz większa kreatywność studentów, samodzielność w doborze poszczególnych aplikacji do ilustrowania trudniejszych zagadnień. Aplikacje pozwalają na grupowe tworzenie medialnych biznesplanów, prowadzenie burz mózgów, doktoranci i studenci z powodzeniem stosują w formule e-learningowej metody oparte na metodologii design thinking.

Początkowy, stały kontakt ze studentami podczas wprowadzania nauczania w formule e-learningu czy blended learningu wiąże się z dodatkowymi obowiązkami dla wykładowcy, jednak jest to trud opłacalny. Wdrożenie doktorantów do pracy w systemie e-learningu czy blended learningu z wykorzystaniem wielu aplikacji dydaktycznych zajęło autorce około dwóch miesięcy, podczas których konieczne było stosowanie na platformie e-learningowej dodatkowych obostrzeń, np. blokad uniemożliwiających wgranie prac zaliczeniowych po określonym terminie. Po nauczeniu się przez studentów obowiązkowości i systematyczności w wykonywaniu zadań, słuchaczom można było zostawić większą swobodę działania. E-learning z wykorzystaniem szeregu aplikacji wymienionych w artykule jest efektywny. Świadczy o tym np. udział większości doktorantów w konferencjach z referatami w języku

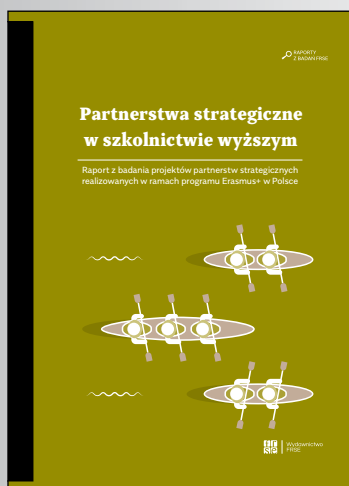
angielskim. Wszyscy doktoranci z trzech lat studiów są zadowoleni z zajęć, w których uczestniczyli w wersji blended i e-learningu. Potwierdzają, że nauka z wykorzystaniem ICT jest ciekawsza i efektywniejsza, chociaż wymaga obowiązkowości i systematyczności.

Bibliografia

- Biggs, J. i Tang, C. (2011). *Teaching for quality learning at university* (wyd. 3). Society for Research into Higher Education & Open University Press.
- Dąbrowski, M. (2013). E-learning w szkolnictwie wyższym. *Studia BAS*, 3(35), 203–211.
- Fisher, M. (2003). *Designing courses and teaching on the web. A „how to” guide to proven, innovative strategies*. Scarecrow Education.
- Hyla, M. (2005). *Przewodnik po e-learningu*. Oficyna Ekonomiczna.
- Laurillard, D. (2012). *Teaching as a design science. Building pedagogical patterns for learning and technology*. Routledge.
- Machalska, M. (2019). *Digital learning. Od e-learningu do dzielenia się wiedzą*. Wolters Kluwer.
- Remenyi, D. (2018). *The 4-th e-Learning Excellence Awards. An anthology of case histories 2018*. Academic Conferences & Publishing International.
- Stecyk, A. (2008). *ABC e-learningu. System LAMS (learning activity management system)*. Difin.
- Szablowski, S. (2009). *E-learning dla nauczycieli*. Wydawnictwo Oświatowe FOSZE.

Dr hab. Lidia Pokrzycka jest profesorem nadzwyczajnym w Instytucie Nauk o Komunikacji Społecznej i Mediach UMCS oraz kierownikiem międzyinstytutowego zespołu badawczego „Technologie informacyjne w edukacji”. Realizowała i realizuje granty m.in. w ramach Norway Grants (FSS) (Norwegia i Islandia), European Centre for the Development of Vocational Training (Irlandia), NAWA (Belgia), Europlanet RI 2020 Expert Exchange (Grecja). Jest stypendystką National Foundation Archimedes w Estonii oraz Visiting Pofessor w Ventspils University of Applied Sciences (Łotwa). W 2019 roku została EDUinspiratorem FRSE w kategorii szkolnictwo wyższe. Jest też certyfikowanym e-nauczycielem i e-metodykiem Stowarzyszenia E-learningu Akademickiego.

POLECAMY



Partnerstwa strategiczne w szkolnictwie wyższym **Raport z badania projektów partnerstw strategicznych realizowanych w ramach programu Erasmus+ w Polsce**

Celem badania, na podstawie którego powstał niniejszy raport, było zebranie opinii na temat tej formy współpracy od koordynatorów projektów oraz kadry zarządzającej na uczelniach. Publikacja podsumowuje partnerstwa strategiczne, ukazując zarówno perspektywę poszczególnych uczestników projektów, jak i instytucji bezpośrednio zaangażowanych w ich realizację. W raporcie poruszono kwestie dotyczące m.in. doboru partnerów do projektów, przebiegu działań, analizy rezultatów pod kątem ich użyteczności i trwałości, oceny efektów projektów oraz samych partnerstw przez władze uczelni. Przedmiotem badania była też współpraca z Narodową Agencją Programu Erasmus+ w Polsce, która przyznawała dofinansowanie projektom i nadzorowała ich zgodność z zasadami programu. Ponadto, respondenci dokonali oceny systemu realizacji partnerstw strategicznych i przedstawili swoje rekomendacje w tym zakresie. (Powyższy tekst pochodzi ze strony FRSE – wydawcy raportu.)

Link do raportu: <https://www.frse.org.pl/badanie/partnerstwa-strategiczne-w-szkolnictwie-wyzszym/>