



EDUNEWs MAGAZINE

e-miesięcznik o nowoczesnej edukacji

nr 1 / 2009 (001)

Uruchamiamy mózgi ucznia i nauczyciela

Nowe metody pozwalają nam nauczyć się jak się ... uczyć.

Kiedy pomożemy naszym uczniom w tym, aby stali się bardziej pewni siebie i mieli poczucie kompetencji w zakresie uczenia się, wtedy nie tylko pomagamy im w krótkoterminowych osiągnięciach w szkole, ale dajemy im umiejętności przydatne na całe życie. W obliczu szybko zmieniającego się świata – umiejętność ciągłego uczenia się i doskonalenia jest kluczowa.

Zdobywanie wiedzy i umiejętności staje się szybkie, łatwe, przyjemne i skuteczne. To jest dla nich optymistyczna wiadomość!

Jeśli akcent postawimy na tym „jak można lepiej nauczać przedmiotu?” – wtedy odpowiedzialność i wysiłek oczywiście leży po stronie nauczyciela. Jeśli z kolei akcent zostanie położony na tym „jak możemy pomóc naszym podopiecznym, aby stali się lepszymi uczniami?” – wtedy wkraczamy na ścieżkę kształcenia samo-nauczających się uczniów, uczniów odpowiedzialnych za własne uczenie się.

Kluczową rzeczą w Przyspieszonym Nauczaniu (Accelerated Learning) – a zwłaszcza w przypadku programu "C.H.A.M.P.S. - Naucz się uczyć" – jest jak uczyć się efektywnie, jak opanować umiejętność uczenia się. Czegokolwiek! Etap pierwszy polega na tym, aby zapoznać uczniów z podstawowymi informacjami na temat zasad działania mózgu oraz koncepcją, że każdy człowiek ma preferowany przez siebie styl uczenia się, który jest dla niego najwygodniejszy. Uczniom wzrasta motywacja do nauki, kiedy się dowiadują, iż efektem dopasowania sposobów uczenia się do indywidualnych potrzeb i preferencji uczącego się jest to, że zdobywanie wiedzy i umiejętności staje się szybkie, łatwe, przyjemne i skuteczne. To jest dla nich optymistyczna wiadomość!

Kolejny etap polega na samodzielnej diagnozie własnego profilu uczenia się. W tym celu uczniowie używają interaktywnego testu wbudowanego w program C.H.A.M.P.S. Test stylu uczenia się bazuje na teorii Wielorakiej Inteligencji Howarda Gardniera z Uniwersytetu Harvarda. Gardner za-

kwestionował zasadność dotychczasowego myślenia o inteligencji, którą mierzą testy IQ. Opisał osiem inteligencji: logiczno/matematyczną, lingwistyczną, interpersonalną, fizyczną, wizualno/przestrzenną, muzyczną, intra-personalną (reflektywną) oraz ekologiczną.

C.H.A.M.P.S. to akronim opisujący 6 etapów, które wyróżniamy w procesie uczenia się. Kiedy uczniowie mają już świadomość, jaki jest ich profil inteligencji, program ten umożliwi wybór technik uczenia się, zapamiętywania, motywowania oraz przyswajania wiedzy, które będą dla nich najbardziej odpowiednie. Pakiet ten zawiera także praktyczne porady dla nauczycieli na temat samych metod nauczania oraz sugestie, jak je wdrażać w codziennej praktyce w klasie.

C – (od ang. **Confidence**) pewność siebie – strategie mentalnego przygotowania się do nauki. Techniki samomotywacji i redukcji stresu, stawiania sobie celów oraz zarządzania czasem. Nauczyciele mogą na przykład rozdać uczniom czerwone i zielone kartki. Jeśli w trakcie zajęć uczeń czegoś nie będzie rozumieć podniesie rękę z czerwoną kartką – jest to mniej stresujące, niż jakby miał powiedzieć na głos „nie rozumiem?”.
cd. str. 2

Jeśli akcent postawimy na tym „jak można lepiej nauczać przedmiotu?” – wtedy odpowiedzialność i wysiłek oczywiście leży po stronie nauczyciela.





Witamy w Edunews Magazine

Czy wiesz, że dzisiejszy uczeń do ukończenia 38 roku życia zmieni pracę 10-14 razy? Czy wiesz, że szkoła przygotowuje dziś uczniów do zawodów, które jeszcze nie istnieją, do korzystania z technologii i narzędzi, które jeszcze nie zostały wymyślane i do rozwiązywania problemów, o których nie wiemy jeszcze, że są dla nas problemami...

Pod wpływem globalizacji, informacji i rozwoju technologicznego, świat edukacji zmienia się bardzo szybko, chociaż stosunkowo niewielka jest w Polsce świadomość tych zmian. Jeszcze 20-30 lat temu edukacja formalna (w szkole i na uczelni) była podstawową metodą zdobywania wiedzy. Dziś, według badań amerykańskich i brytyjskich, wiedza i umiejętności zdobywane poza szkołą stanowią 70-80% wszystkich procesów edukacyjnych... Przewyższaliśmy się do pewnej rutyny w praktyce edukacji. Nie dostrzegamy, że większość uczniów i studentów wymaga innych metod i narzędzi

nauczania niż te, które są powszechnie stosowane w polskiej szkole. Trzeba walczyć z tą rutyną. Musimy modelować w Polsce nowe myślenie o edukacji - wprowadzać innowacje, więcej korzystać z doświadczeń innych krajów, uczyć się wykorzystywać nowoczesne narzędzia, które są na co dzień w naszym otoczeniu.

Rok temu uruchomiliśmy portal o nowoczesnej edukacji www.edunews.pl, wierząc, że jest w Polsce olbrzymie zapotrzebowanie na świeże informacje ze świata na temat innowacji edukacyjnych, wyników badań, projektowania i zastosowania nowych narzędzi interaktywnych, wykorzystania multimedialnych do nauki, tworzenia szerszego wymiaru procesów edukacji, jakim jest budowanie społeczności osób uczących się. Cieszymy się, że publikowane w portalu opracowania zainteresowały już ponad 100 tysięcy internautów. Dziś oddajemy w ręce naszych czytelników nowe medium edukacyjne, dostępne przez internet i pocztę elektroniczną, w którym co miesiąc będziemy starali się poruszać najciekawsze tematy ze świata współczesnej edukacji. Zapraszamy do lektury naszego e-magazynu.

Marcin Polak
kontakt@edunews.pl

Zwróć uwagę

Prezentacja dostępna w edunews.pl - każdy nauczyciel, trener czy wykładowca powinien choć raz ją obejrzeć

Kontynuacja ze str.1

H – (od ang. **Home in on the Facts**) koncentrowanie się na faktach. Tu jest miejsce na porady dla uczniów na temat tego, jak szybko zorientować się w wybranym zagadnieniu tak, aby informacje otrzymane później „pasowały” do całości i miały sens. Zawiera też instrukcje, jak tworzyć mapy uczenia się i diagramy (dla uczniów wzrokowców), jak uczniowie kinestetyczni mogą zapisywać poszczególne myśli na karteczkach, a potem porządkować je w logiczny dla siebie sposób oraz jak słuchowcom może pomóc czytanie notatek na głos. Na przykład nauczyciele mogą zachęcać uczniów do nauki z kolegą/koleżanką. W parach uczniowie podsumowują kluczowe tematy poruszone podczas lekcji.

A – (od ang. **Action**) akcja, działanie – tu prezentowane są różne techniki – po kilka na każdą z ośmiu inteligencji wyróżnionych przez Gardnera. Jak wykazały nasze obserwacje, uczniowie w wielkim stopniu skorzystali z nauki stosowania różnych form „organizatorów” wizualnych, które pomagają w porządkowaniu myśli w metodyczny sposób. Warto pamiętać, że 60% ludzkiego mózgu jest przeznaczone do przetwarzania wizualnego!

M – (od ang. **Memorise it**) zapamiętaj. Ta część opisuje różne strategie zapamiętywania – od prostych kart do powtórzeń, aż po łańcuchy wizerunków oraz system Peg Word.

P – (od ang. **Prove you know**) udowodnij, że wiesz. Tu zachęca się uczniów, aby nie czekali do egzaminów na zewnętrzną weryfikację posiadanej wiedzy, ale etapami, sami sprawdzali czy i czego się nauczyli. Tu znajdują się

porady, jak samemu ocenić swoją pracę przed oddaniem jej nauczycielowi (kluczowa sprawa dla uczenia uczniów odpowiedzialności za własną naukę) oraz omawiane są strategie zdawania egzaminów pisemnych.

S – (od ang. **Sit back & think**) usiądź i pomyśl: jest to ostatni etap – zaproszenie uczniów, aby usiedli spokojnie i pomyśleli nie tylko o tym, czego się nauczyli, ale również jak się tego nauczyli oraz wyciągnęli wnioski: co ewentualnie mogą jeszcze zrobić, aby stawać się lepszymi uczniami.

W typowej szkole podstawowej uczniowie klas 6-tych są zapoznawani z tymi technikami przez siedem kolejnych zajęć. W młodszych grupach wiekowych, nauczyciele wdrażają stopniowo do swojego programu kluczowe techniki z całego programu.

Czy to zdaje egzamin? Program "C.H.A.M.P.S. – Naucz się uczyć" – jest obecnie realizowany w ponad 1400 szkołach. Ocena działania programu wykazała, że:

- uczniowie, bez względu na wiek, są pozytywnie nastawieni do uczenia się i lepiej umotywowani do nauki, kiedy rozumieją, jaki jest ich preferowany styl nauki i profil inteligencji.
- zachęcanie uczniów do opanowywania umiejętności uczenia się ma pozytywny wpływ na ich osiągnięcia (w niektórych szkołach ponad 50% uczniów uzyskało oceny wyższe od zakładanych);
- po wprowadzeniu tego programu, nauczyciele są bardziej zmotywowani do pracy, a sama praca daje im więcej satysfakcji.

Colin Rose

(źródło: Awangarda w Edukacji, tłum. Paweł Brudnicki)

Uczniowie, bez względu na wiek, są pozytywnie nastawieni do uczenia się

50% uczniów uzyskało oceny wyższe od zakładanych

Dobre pomysły na edukację przez cały rok

13 lutego portal Edunews.pl obchodzi pierwszą rocznicę startu w sieci

Na tle rozwiązań wykorzystywanych w systemach edukacji w Wielkiej Brytanii czy krajach Skandynawskich, Polska edukacja wygląda raczej blado. Anglicy poradzi sobie z nadmiarem teorii w programach nauczania już ponad 10 lat temu i dzisiaj są pionierami w wykorzystaniu najnowszych technologii w nauczaniu. Skandynawowie osiągają najlepsze wyniki w międzynarodowych testach PISA. Dlaczego tak rzadko korzystamy z doświadczeń innych krajów? Czyżby Polacy potrafili się uczyć tylko na własnych błędach?

Wprawdzie polscy nauczyciele wiedzą jak tworzyć prezentacje, odtwarzać filmy, wysyłać maile, znają obsługę arkusza kalkulacyjnego, jednak wciąż brakuje im pomysłu na to, jak różne narzędzia multimedialne i interaktywne programy edukacyjne wykorzystać na lekcjach. Często zasłaniają się brakiem czasu lub wiedzy, w jaki sposób mogliby z nich korzystać podczas zajęć. O ile z tym pierwszym problemem muszą poradzić sobie sami, w drugim przypadku przychodzi im z pomocą Internet. To tam powinni ciągle szukać inspiracji, bo dobre wzorce trzeba wykorzystywać w codziennej pracy. Właśnie mija rok od pojawienia się w sieci EDUNews.PL - portalu o nowoczesnej edukacji, pełnego dobrych pomysłów na edukację przez całe życie.

Nabycie nowoczesnego sprzętu i oprogramowania do nauki jest tylko początkiem drogi do edukacji XXI wieku. Trzeba jeszcze wiedzieć jak go użyć, by faktycznie wpływać na podnoszenie efektywności procesu nauczania. Często poziom umiejętności uczniów w korzystaniu z nowoczesnych aplikacji informacyjno-komunikacyjnych jest dużo wyższy niż nauczycieli. Zadaniem tych drugich jest zatem nie tylko opanowanie podstaw obsługi dostępnych narzędzi, ale zaproponowanie możliwości innowacyjnego wykorzystania w pracy dydaktycznej narzędzi dobrze znanych uczniom. To może być o wiele trudniejsze niż nauka przygotowywania prezentacji w Powerpoint, ale przynosi – co potwierdzają badania brytyjskie – o wiele lepsze wyniki w edukacji.

„Dziś mamy do czynienia z nowym uczniem oraz w pewien sposób nowym światem edukacji. Aby dotrzeć do ucznia, trzeba posługiwać się zupełnie innym językiem i zestawem narzędzi XXI wieku. Otwarcie na innowacje i dzielenie się wiedzą, polegające na aktywnym uczestnictwie rodziców, uczniów i nauczycieli są jednymi z najważniejszych cech nowoczesnej szkoły.” – mówi Marcin Polak, twórca portalu EDUNews.PL. Aby dowiedzieć się więcej o możliwościach wykorzystywania nowoczesnych technologii w nauczaniu, warto śledzić wyniki badań i analizy zagranicznych instytucji edukacyjnych. Dotyczą one skuteczności wykorzystywania poszczególnych narzędzi, opisują nowe trendy, a także zawierają ciekawe doświadczenia osób z szeroko pojętego środowiska edukacyjnego, od których można się wiele nauczyć.

Dziś nauczanie to nie tylko wykorzystanie wspomagających je multimedialnych narzędzi, ale także realizacja innowacyjnych projektów edukacyjnych oraz powstawanie społeczności osób uczących się. Praca projektowa pomaga zdobyć szereg umiejętności praktycznych bardzo potrzebnych absolwentom szkół na dzisiejszym rynku pracy. Zadaniem nauczyciela pracującego tą metodą jest zachęcanie uczniów do uczestnictwa w projektach, a także tworzenie własnych i ich realizacja. Dzięki temu uczniowie mogą stać się twórcami procesu nauczania i pełniej (bardziej świadomie) w nim uczestniczyć. Edukacja nieformalna odgrywa dziś kluczową rolę w pogłębianiu wiedzy i umiejętności.

„Edunews.pl nie tylko pokazuje ciekawe projekty i doświadczenia ze świata, ale i sam je realizuje. Przygotowuje raporty, multimedialne prezentacje, filmy, organizuje seminaria. Rozpoczyna właśnie przy współpracy z Instytutem Nowoczesnej Edukacji i Fundacją Teraz Edukacja, czteroletni program działań na rzecz rozwoju multimedialnej edukacji. Chcemy inspirować do debaty na tematy ważne z punktu widzenia całego społeczeństwa. Nowoczesna edukacja powinna być głównym elementem dyskusji o kształceniu polskiej edukacji. Chcemy tworzyć szeroką platformę wymiany myśli i poglądów nt. polskiej i światowej edukacji w XXI wieku.” – podkreśla Marcin Polak.

Portal EDUNews.PL stał się wartościowym źródłem informacji dot. nowoczesnej edukacji - opublikowano w nim już ponad 500 oryginalnych opracowań poświęconych uczeniu się i nauczaniu we współczesnym świecie. O zainteresowaniu zawartą w nim tematyką świadczy fakt, iż w ciągu pierwszego roku z portalu skorzystało 100 tysięcy użytkowników (uu). Odwiedzają go: nauczyciele, wykładowcy, pracownicy oświaty, studenci, uczniowie, pracownicy firm sektora edukacji, a także osoby dorosłe, nie związane z sektorem edukacji – poszukujące pomysłów na edukację przez całe życie. Dużą zaletą portalu jest codzienna aktualizacja.

Rok w sieci to dobry moment na zasięgnięcie opinii użytkowników. Dlatego też redakcja przygotowała specjalną ankietę, w której wszyscy zainteresowani mogą wypowiedzieć się nie tylko na temat wyglądu czy tematyki poruszanej w portalu, ale również zaproponować ulepszenia w jego funkcjonowaniu. „To portal społecznościowy – dlatego zdanie użytkowników zawsze będzie dla nas bardzo ważne. Z miesiąca na miesiąc przybywa nam sympatyków i stałych użytkowników. Dlatego, chcielibyśmy poznać ich opinie na temat portalu. Zebrane wyniki posłużą nam za wytyczne do rozwijania Edunews.pl w następnych latach.” – dodaje Agnieszka Andrzejczak, zastępca redaktora naczelnego portalu. Link do ankiety dostępny jest na stronie głównej portalu.



Ośrodki akademickie,
w których funkcjonują
akademickie inkubatory
przedsiębiorczości



Warszawa
Poznań
Gdańsk
Toruń
Chorzów
Kraków
Siedlce
Katowice
Wrocław
Jelenia Góra
Częstochowa
Bydgoszcz
Płock
Kielce
Olsztyn
Opole
Lublin
Łódź
Białystok

Aktywna działalność AIP:

- W AIP działa 500 młodych biznesów
- W największej w Europie sieci AIP działa ponad 30 inkubatorów
- AIP prowadzi 12 dużych projektów ogólnopolskich i kilkanaście regionalnych
- AIP wypracowało innowacyjny model preinkubacji
- AIP funkcjonuje w oparciu o procedury systemu zarządzania jakością PN-EN ISO9001:2001
- AIP należy do Krajowego Systemu Usług oraz Krajowej Sieci Innowacji

**Najszybciej , najłatwiej, najtaniej
i najmniej ryzykownie
- otwórz firmę z AIP**

Al. Jerozolimskie 53 lok. 1a
00-697 Warszawa
Tel. (22) 356 21 11
Fax. (22) 356 21 10
Email: biuro@inkubatory.pl

www.inkubatory.pl

Nauczyciele pokolenia Y wkraczają do szkoły

Według Ośrodka Badań Młodzieży Uniwersytetu Warszawskiego tylko 6 proc. warszawskich uczniów uznaje nauczycieli za ważne źródło wiedzy.

77 proc. z badanych twierdzi natomiast, że więcej niż od swoich pedagogów, dowiadują się od kolegów i z Internetu. Znamienne jest to, że istotne dla funkcjonowania w erze cyfrowej umiejętności rozwijane są przez uczniów w sieci, poza szkołą. Uczniowie kształcą w ten sposób innowacyjność, rozwiązywanie problemów, współpracę, komunikację, aktywne eksperymentowanie i posługiwanie najnowszą technologią informacyjno-komunikacyjną.

Pamiętajmy jednocześnie, że nowoczesna technologia to nie wszystko. Jeśli szkoła ma pomóc uczniowi w podejmowaniu odpowiedzialności za własne życie, za własne zadania, za ludzi, którymi pozna i z którymi będzie pracował i żył, jeśli ma poruszyć jego wyobraźnię i natchnąć ducha, to warto pamiętać, że odkrywanie siebie samego jest ważniejsze niż odkrywanie świata, że życie to maraton, a nie wyścigi konne i wiedzieć „gdzie”, „jak” i „dlaczego” to ważniejsze, niż wiedzieć „co”. W szkole powinno być jak w pracy i vice versa.

Era przemysłowa ustąpiła miejsca gospodarce, w której wiedza stanowi główne źródło bogactwa. Czas więc w edukacji na zmianę nie tylko myślenia i budowania nowej świadomości, ale przede wszystkim sposobów działania w kierunku tworzenia nowego modelu kształcenia i doskonalenia nauczycieli. Zmiany i tak nastąpią, kiedy do głosu dojdzie pokolenie sieci. Jednak już dziś można stworzyć warunki do ich realizacji. Świat biznesu to rozumie, ale edukacja jako najważniejszy instrument modernizacji kraju zmienia się najwolniej i zdaje się nie zauważać potrzeby zmian.

Edwin Bendyk w „Polityce” z 10.01.2009 zastanawia się nawet czy edukacja nie jest czasem największym hamulcowym rozwoju naszego kraju. Píše również o braku zrozumienia generacji Y przez dorosłych. Podobnie autorzy opublikowanego niedawno raportu „Digital Youth Research” i Don Tapscott – kanadyjski badacz Internetu – twierdzą, że dzieci sieci nie tylko słuchają innej muzyki i oglądają inne filmy niż ich nauczyciele, ale przede wszystkim korzystają z innych narzędzi do komunikacji. Wolą korzystać ze Skype’a i GG Network niż telefonu komórkowego.

Niestety, do tej pory nie powstało żadne systemowe rozwiązanie stwarzające przestrzeń dla prawdziwych innowacji w edukacji. Stąd konieczność zupełnej zmiany sposobu uczenia zainicjowanej przez samych nauczycieli.

O ile uczniowie świetnie sobie radzą z poruszaniem się po Internecie, o tyle trudniej jest im z informacji zdobytych w Internecie tworzyć nową wiedzę. Nauczyciele są więc osobami, które przede wszystkim organizują przestrzeń do uczenia się uczniów wykorzystując do tego nowoczesne metody i narzędzia pracy.

Ostatnio spotkałem się z fantastyczną grupą nauczycieli z Małopolski. Pracują przeważnie w małych miejscowościach, są aktywni, poszukują inspiracji i ciągle się doskonalą. W ramach projektu finansowanego przez EFS „Przystosowanie kwalifikacji zawodowych nauczycieli do nowych potrzeb rynku edukacyjnego” uczestnicy rozwijają swoje kompetencje związane z nową rolą nauczyciela. Chcą być ekspertami i trenerami m.in. w zakresie wykorzystania nowoczesnych technologii w edukacji. Są przykładem nauczycieli przedsiębiorczych, proaktywnych i otwartych na nowe idee, wyczuwających współczesne trendy. Rozumieją, że sukces dzisiejszej szkoły polega przede wszystkim na korzystaniu z naturalnych umiejętności pokolenia cyfrowe-

go. Stąd stosowane są przez nich na lekcjach blogi, webqu-
esty, smsy, różne modele e-learningu.

Spotkani nauczyciele sami prowadzą swoje blogi i udostępniają je w sieci. Stworzyli grupę na GoldenLine „Małopolska EDU” i w ten sposób współpracują umawiając się na spotkania nie tylko w sieci, informują o ważnych wydarzeniach edukacyjnych. Po zajęciach z prezesem jednej z najszybciej rozwijających się agencji interaktywnych w Europie są już przekonani do nowych form pracy. Dlatego planują niebawem spotkania w Second Life i stworzenie tam szkolnych klas, w których uczniowie będą mogli planować realizację swoich projektów.

Nauczyciele nowej ery nie udają, że wszystko wiedzą. Rozumieją, że uczniowie poszukują informacji w sieci, a nie w szkole. Mają świadomość, że najczęściej odwiedzany portal społecznościowy przez uczniów, to nie nasza-klasa.pl, ale przede wszystkim epuls.pl, grono.net, fotka.pl, wykop.pl, gdzie uczniowie tworzą swoje grupy i e-kluby z różnych dziedzin. Warto tam zajrzeć i zobaczyć, o czym rozmawiają, czym się interesują i jak postrzegają dzisiejszą szkołę.

Witold Kołodziejczyk

Nauczyciele nowej ery nie udają, że wszystko wiedzą. Rozumieją, że uczniowie poszukują informacji w sieci, a nie w szkole



Niestety, do tej pory nie powstało żadne systemowe rozwiązanie stwarzające przestrzeń dla prawdziwych innowacji w edukacji

Sto najważniejszych narzędzi w edukacji 2008

Brytyjski instytut Centre for Learning and Performance Technologies (CLPT) przygotował listę najważniejszych narzędzi edukacyjnych.

Wyboru dokonało 223 ekspertów z różnych krajów, którzy zajmują się zawodowo tematyką edukacyjną i szkoleniową. Na liście znalazły się zarówno programy komputerowe, jak i narzędzia interaktywne dostępne w Internecie.

Ranking przygotowany przez praktyków zajmujących się na co dzień edukacją i szkoleniami, jest świetnym przeglądem narzędzi technologii edukacyjnej, z których warto korzystać zarówno w szkole, jak i w pracy, czy w indywidualnym pogłębianiu wiedzy. Warto jednak podkreślić, że wskazywane przez ekspertów narzędzia są bardzo różne i służą (głównie) do celów innych niż edukacyjne. Łatwo mogą się jednak zmienić w narzędzia służące do przekazywania i pogłębiania wiedzy, jeżeli ich użytkownik będzie je chciał w tym celu wykorzystać.

Oto pierwsza dziesiątka narzędzi 2008 roku:

1. **DELICIOUS** – ważne narzędzie społecznościowe, za pomocą którego Internauci mogą zwracać uwagę na ciekawe strony i inicjatywy w Internecie, także dotyczące tematyki edukacyjnej (bookmarking). Jest to zarazem cenne narzędzie upowszechniania własnych treści i opracowań, dzięki któremu z naszym dziełem może zapoznać się bardzo szybko znacząca liczba osób.



2. **FIREFOX** – przez wiele osób uznawana za najlepszą internetową przeglądarkę. Łatwość obsługi i dodatkowe funkcjonalności czynią z niej potężne narzędzie poznawania świata i uczenia się (inne przeglądarki również były wskazywane, ale zajęły dalsze pozycje);



3. **GOOGLE READER** – internetowy, dostępny przez przeglądarkę internetową, czytnik kanałów informacyjnych ATOM i RSS, który pozwala wczytywać nagłówki publikowanych w dziesiątkach serwisów internetowych informacji. W ten sposób możemy śledzić wiele źródeł jednocześnie, zaś użytkownik może sobie swobodnie zorganizować źródła, które go interesują. Dla osób interesujących się tym, co dzieje się w wybranych dziedzinach wiedzy, wspaniałe narzędzie do tworzenia indywidualnego i spersonalizowanego przeglądu newsów;



4. **SKYPE** – choć jest to narzędzie komunikacji, może być świetnie wykorzystywane w procesie edukacji – wystarczy tylko wspomnieć o rosnącej popularności kursów językowych z wykorzystaniem tego narzędzia.



5. **WORDPRESS** – jeden z najpotężniejszych światowych portali dla osób piszących blogi. Stan na początek stycznia 2009 – ponad



5,2 miliona blogów i ponad 200 tysięcy nowych wpisów.



6. **GOOGLE** – niezbędne narzędzie wyszukiwania potrzebnych informacji, które zdominowało rynek (w Polsce korzysta z niej ponad 90% internautów). To dziś podstawowe narzędzie wspierające proces bogate zasoby wiedzy.



7. **GOOGLE DOCS** – mając konto w Google można łatwo utworzyć dokumenty tekstowe, arkusze kalkulacyjne, prezentacje i formularze, z których może jednocześnie korzystać i edytować kilku użytkowników. To doskonałe narzędzie do społecznościowej edukacji, umożliwiające tworzenie opracowań przez wielu autorów.



8. **POWERPOINT** – choć niektórzy przepowiadali już śmierć tego narzędzia, wciąż jest ono niezbędne praktycznie w każdej działalności edukacyjnej czy szkoleniowej. Trudno dziś sobie wyobrazić wykład bez prezentacji na slajdach - Powerpoint to wciąż jedno z najbardziej funkcjonalnych narzędzi służących edukatorom, zwłaszcza po wprowadzeniu możliwości tworzenia plików filmowych i flash w tym programie – świadczy o tym również nasz dział prezentacji w Edunews.pl;



9. **MOODLE** – popularny, nieodpłatny system zarządzania kursami e-learning, który umożliwia prowadzenie zajęć nawet dla 200 tysięcy osób równocześnie. Jedną z podstawowych platform e-learningowych na polskich uczelniach wyższych, niestety przez większość wykorzystywana głównie do gromadzenia tekstów w formie plików PDF zamiast tworzenia interaktywnych narzędzi multimedialnej edukacji. Nasz szerszy komentarz do tego problemu publikowaliśmy jakiś czas temu w Edunews.pl;



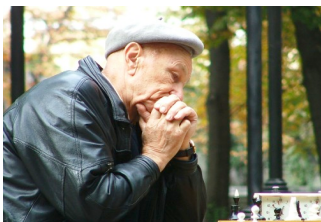
10. **BLOGGER** – to kolejne popularne narzędzie służące blogowaniu. Korzystamy z niego chętnie prowadząc oficjalny blog portalu Edunews.pl – <http://edunews-pl.blogspot.com>

Rośnie popularność narzędzia do **TWITTERA** (miejsce 11). Na 12-tym miejscu jest **AUDACITY**. **WIKIPEDIA** jest już na 13 – wraz z powiększaniem się jej zasobów, rośnie stale znaczenie tego serwisu jako źródła wiedzy i to często mimo oporów na uczelniach wyższych. **GMAIL** – chyba najbardziej zaawansowana technologicznie poczta elektroniczna odnotowała spadek z 7 miejsca na 14, ale i tak jest najlepiej ocenianą w tej kategorii. Na 15 miejsce awansował natomiast **FLICKR**, narzędzie do gromadzenia zdjęć.

Marcin Polak

Gry strategiczne rozwijają seniorów

Strategiczne gry komputerowe mogą znacznie poprawić sprawność intelektualną osób po sześćdziesiątce.



Dowodzą tego badania naukowców z Uniwersytetu w Illinois. To kolejny dowód na to, że osoby starsze nie muszą obawiać się korzystania z nowoczesnych narzędzi w celach edukacyjnych czy rozrywkowych. "To pierwsze tego typu badania z udziałem osób starszych i po raz pierwszy zanotowano tak duży wpływ gier komputerowych na poprawę zdolności kognitywnych." - mówi prof. Arthur Kramer, psycholog z University of Illinois.

Wyniki wcześniejszych badań dowodziły, że dzięki zastosowaniu odpowiedniego szkolenia umiejętności uczestników poprawiają się, ale tylko w zakresie zadania, którego dotyczy szkolenie i tylko w warunkach laboratoryjnych. Kramer zamierzał sprawdzić, czy bardziej zintegrowane szkolenie mogłoby wykroczyć poza te ramy i poprawić zdolności, którymi posługujemy się na co dzień, a które pogarszają się z wiekiem. Do tego celu wykorzystał grę komputerową.

Po przetestowaniu wielu gier badacze wybrali strategiczną grę Rise of Nations, która rozwija zdolności organizacyjne. Gracze zaczynają jako przywódcy małej osady z epoki kamienia łupanego i mogą poprowadzić swoich poddanych przez setki lat rozwoju aż po czasy współczesne. Otrzymują

punkty m.in. za budowanie miast i osad, działalność handlową i militarną, zapewnianie edukacji, pracy i pożywienia mieszkańcom czy rozszerzanie granic terytorium.

W badaniu wzięło udział 40 osób, z których połowa przez niemal całą dobę zgłębiała tajniki gry. Następnie wszyscy badani zostali poddani testom mającym na celu sprawdzenie zdolności kognitywnych. Okazało się, że grupa, która wcześniej grała w Rise of Nations z wieloma zadaniami radziła sobie znacznie lepiej i szybciej. Według Kramera, znacznej poprawie uległy takie zdolności jak zapamiętywanie, planowanie i radzenie sobie z dwuznacznością. Jak podkreśla psycholog, nie należy jednak zapominać o zdrowym trybie życia, regularnych ćwiczeniach i właściwym odżywianiu, gdyż zbyt dużo czasu spędzonego przed ekranem komputera zdecydowanie nie jest korzystne dla zdrowia.

Rise of Nations to tylko jedna z wielu gier, które mogą rozwijać umiejętności potrzebne do funkcjonowania w XXI wieku. W środowisku szkolnym gry są nie doceniane. Z kolei na rynku szkoleniowym firmy chętnie sięgają po różne formy gier, nie tylko komputerowych, żeby rozwijać różne umiejętności. Badania przeprowadzone przez University of Illinois to kolejne naukowe potwierdzenie, że gry są istotnym elementem krajobrazu edukacji w tym stuleciu i nie powinny być pomijane w programach edukacyjnych, bez względu na wiek osób uczących się.

Marcin Polak (źródło: PAP)

Gry są istotnym elementem krajobrazu edukacji w tym stuleciu i nie powinny być pomijane w programach edukacyjnych, bez względu na wiek osób uczących się

Rankingi - droga do doskonałości

Czy powierzchowne rankingi szkół mogą być miernikiem doskonałości w polskiej oświacie?

W oświacie efektywność pracy i realizacji zadań nie zależy wyłącznie od czysto „intelektualnych” parametrów. Dlatego należy brać pod uwagę (i mierzyć) nie tylko „stan umysłów”, lecz także „stan serc” np. poprzez pomiar satysfakcji rodziców i nauczycieli. Francois Tavenas zauważył, że „rankingi publikowane w prasie popularnej powinny być traktowane z dużą rezerwą, ponieważ odzwierciedlają one preferencje podmiotów, które te rankingi publikują”.

Chociaż na świecie funkcjonuje 17 tys. uniwersytetów, wśród decydentów i polityków zapanowała obsesja na punkcie uplasowania się w pierwszej setce. Nie jest to zadanie łatwe, ponieważ o pozycji w rankingu decyduje m.in. liczba laureatów Nagrody Nobla, liczba cytowań w artykułach naukowych oraz nakłady na badania w przeliczeniu na pracownika. Na szczycie listy znajdziemy przede wszystkim uniwersytety ze Stanów Zjednoczonych.

Z powodu kontrowersji, jakie wywołał ranking Shanghai Jiaotong University, organizacja OECD przeprowadziła badanie wśród kierownictwa szkół wyższych z całego świata mające na celu ustalenie, jak szkoły wyższe reagują na publikacje rankingów. Zbadano 202 uczelni z 41 krajów. Wynika z nich, że:

- rankingi pozwalają na utrzymanie i budowę pozycji instytucjonalnej i reputacji,
- absolwenci mogą dzięki rankingom wybrać docelową uczelnię,

- ponad połowa z badanych używa pozycji w rankingach w swoim przekazie marketingowym,
- 58% badanych nie jest zadowolonych ze swojej pozycji,
- 70% respondentów chciałoby się znaleźć wśród 10% uczelni na świecie, a 71% wśród 25% najlepszych uczelni,
- 68% badanych używa swojej pozycji w rankingu, jako punktu wyjścia do budowy własnej strategii,

Rankingi są wyrazem globalnej konkurencji na rynku edukacyjnym, swego rodzaju „wyścigu zbrojeń”: kierownictwo uczelni zabiega o coraz większe fundusze po to, aby uzyskać jak najwyższą pozycję w rankingach. Obecnie utrzymanie światowej klasy uniwersytetu kosztuje 1.0–1,5 mld dolarów rocznie i jeszcze dodatkowe 0,5 mld jeśli jest to uniwersytet medyczny. W skutek tego rośnie przepaść pomiędzy najlepszymi i przeciętnymi szkołami wyższymi.

W polskiej oświacie skala problemów jest niewspółmiernie mniejsza, lecz z pewnością można zauważyć wiele analogii. Wykorzystanie wskaźników pomiarowych ma jedynie wspomagać proces ewaluacji. Sam pomiar ilościowy pewnych wartości nie wystarczy do oceny jakości pracy szkoły. Interpretacja i osąd po stronie rodziców/kuratorium oświaty/kandydatów pozostają nadal istotne. Poleganie wyłącznie na rankingach jest oznaką bezrefleksyjności, która jest niestety bardzo powszechnym zjawiskiem w naszym otoczeniu.

Jan A. Fazlagić (źródło: Edukacja i Dialog)

Poleganie wyłącznie na rankingach jest oznaką bezrefleksyjności

Cyfrowe technologie dla maluchów

Nowy raport Futurelab pokazuje, jak można wykorzystać nowe technologie do wspomagania rozwoju dzieci.

Właśnie przez zabawę dzieci poniżej 5 roku życia najłatwiej przyswajają nową wiedzę i umiejętności

W większości domów znajdziemy dwa rodzaje narzędzi, które mają przygotować dzieci do nauki w szkole. Są to tradycyjne książki z bajkami oraz coraz częściej pojawiające się różne interaktywne aplikacje. Co prawda nie badano jeszcze, w jaki sposób nowe technologie mogą być używane w kształceniu maluchów, ale dostępne są liczne opracowa-



nia poświęcone czytaniu książek. Warto z nich skorzystać i zastanowić się, jak wykorzystać możliwości współczesnej techniki w edukacji od najmłodszych lat. Oczywiście pojawia się pytanie, co wspólnego mają ze sobą np. kolorowe zbiory baśni i laptopy. Okazuje się, że bardzo dużo. Przede wszystkim służą do nauki w domu.

Komputery już dawno przestały być prymitywnymi urządzeniami do programowania. Zamieniły się w niemal niezbędny element codziennej pracy i rozrywki. Mogą być używane chociażby do wykonywania zadań matematycznych, pisania, projektowania grafiki, komunikacji, gier i zdobywania informacji. Ten nieograniczony potencjał może pomóc również małym dzieciom do nauki w domu, z pomocą rodziców.

Książki od wieków służyły temu celowi, ponieważ umiejętność pisania i czytania była i jest traktowana jako jedna z najważniejszych umiejętności codziennego życia (dziś też, tyle że również na komputerze). Nie trzeba więc wymyślać zupełnie nowych teorii wczesnej cyfrowej edukacji – wystarczy wykorzystać dotychczasowe źródła wiedzy i wprowadzić najnowszą technikę do dziecięcych pokoi. Oczywiście można korzystać z naukowych opracowań pedagogów dotyczących całego procesu nauki języka, ale dużo bardziej pomocne w kontekście nowych technologii jest zrozumienie, w jaki sposób codzienne rodzinne zajęcia przyczyniają się do nauki pisania i czytania dzieci. Najmłodsze dzieci uczą się bowiem przede wszystkim na podstawie codziennych domowych zajęć, w czasie tzw. „wspieranego uczestnictwa”, czyli aktywności, które dzielą z rodzeństwem lub rodzicami.

Dzieci nie tylko uczestniczą w różnych wspólnych przedsięwzięciach, ale też obserwują i naśladują zachowania innych członków rodziny. Ilustrowane książki pozwalają dzieciom na wcielenie się w rolę imitatora, ponieważ same mogą z nich skorzystać w czasie zabawy, albo uczestnika, kiedy dzielą się książkami z innymi dziećmi. Bardzo ważnym odkryciem jest to, że proces nauki czytania wzmacnia nie tyle sam fakt, że słowo pisane przekazywane jest przez rodziców, ale interakcja, która zachodzi w tym czasie między dzieckiem, a dorosłym – zadawanie pytań, wymyślanie

różnych zakończeń. Wspólne czytanie ułatwia dzieciom start w szkole, ponieważ mogą odnieść się do swoich „czytelniczych” doświadczeń z domu. Ponadto istnieją też oczywiście audiobooki dostępne na CD, czyli książki czytane np. przez znanych aktorów. Narzędzia komputerowe są więc uzupełnieniem tradycyjnej nauki.1

Istnieje wiele poradników, dotyczących tego, jak najlepiej wspierać naukę czytania dzieci, a poza tym rodzice mogą bardzo łatwo odwołać się do własnych wspomnień. Nowoczesne technologie istnieją dużo krócej i w związku z tym wiedza o nich jest nadal ograniczona, choć nie ulega wątpliwości, że rodzice powinni przygotowywać swoje pociechy na zetknięcie z nimi w czasie pierwszych lekcji w szkole. Ponieważ nie istnieją jeszcze utarte sposoby korzystania z technologii przez najmłodsze dzieci w ich domach, producenci edukacyjnych programów nie do końca mogą odpowiednio dopasować swoją ofertę do potrzeb tej grupy. Dobrze skonstruowane cyfrowe narzędzia pozwalają zmieniać zwykły tekst w multimodalny, czyli taki, którego znaczenie poznaje się zarówno przez obraz, dźwięk, jak i same słowa.



Łatwe w obsłudze programy mogą również umożliwić najmłodszym tworzenie własnych przekazów (niekoniecznie w formie pisanej) i dzielenie się nimi z innymi.

Problemem jest to, że większość programów i aplikacji edukacyjnych nastawionych jest głównie na przekazywanie wiedzy, a nie na zabawę. Tymczasem dla najmłodszych najlepsze są techniki mieszane - łączące zabawę z edukacją. Bardzo cenna w czasie wspólnego czytania jest interakcja z rodzicem, który w formie zabawy wyjaśnia dziecku czytane historie i w ten sposób wchodzi z nim w dialog. Nie jest to typowa sytuacja nauki, ale raczej czynność związana z przyjemnym spędzeniem czasu i rozrywką. Natomiast dorośli rzadko korzystają z podobnej okazji, żeby wspólnie z dziećmi spędzić czas np. nad grą edukacyjną. A przecież właśnie przez zabawę dzieci poniżej 5 roku życia najłatwiej przyswajają nową wiedzę i umiejętności.

Czasem nie trzeba wcale wiele, żeby ułatwić wspólną zabawę. Bardzo dobrze sprawdzają się na przykład gry oparte o ruch, takie jak Dance Revolution, czy rozwijające manualnie Mindstorms firmy Lego. Edutainment to także zabawki, które powinny łączyć ze sobą tradycyjne kształty z technologicznymi ulepszeniami, np. lalki, które wydają odgłosy, piłki z nagranyymi słówkami w obcym języku, albo pneumatyczne zabawki do składania. A co najważniejsze – muszą podobać się dzieciom i być dla nich atrakcyjne.

Agnieszka Andrzejczak (źródło: Futurelab)



EDUKACJA I DIALOG

CZASOPISMO LIDERÓW EDUKACJI



www.eid.edu.pl

POZYTYWNE INSPIRUJEMY
POLSKĄ EDUKACJĘ

Edukacja i telewizja cyfrowa

Współczesna telewizja jest kompletnie inna niż ta, którą znamy z lat 90-tych.

Jesteśmy nieprzygotowani na cyfrową rewolucję w telewizji. Co więcej nikt jak dotąd nie myśli o społecznym programie w tym zakresie



zmienia się nie tylko technologia i oferta, ale również sposób korzystania z odbiorników telewizyjnych.

Korzystanie z telewizji wymaga dziś większego zaangażowania odbiorcy w dokonywanie wyborów programowych, zaś wszystkie trzy wymienione symptomy telewizyjnej zmiany technologicznej wymagają od nas nowych inicjatyw w edukacji społecznej i szkolnej. Potrzebę takiej edukacji wymuszają również zmiany związane z powszechnym zastąpieniem telewizji analogowej cyfrową.

Dlaczego potrzebujemy takiej inicjatywy? Latem 2008 r. mieliśmy drobną zmianę lokalizacji głównego nadajnika dla Warszawy. Zrezygnowano z emisji sygnału z Pałacu Kultury i Nauki, a główną antenę przeniesiono do miejscowości Łazy na południe od Warszawy. Mimo informacji i komunikatów w telewizji, w internecie i na ulotkach, wielu mieszkańców miało kłopoty z dostosowaniem się do tej drobnej technicznej zmiany. To, co nas czeka w najbliższych latach będzie nieporównywalnie większą rewolucją technologiczną niż kłopotliwa, jak się okazało, zmiana lokalizacji nadajnika. Bez odpowiedniego programu edukacji społecznej trudno będzie przygotować odbiorców telewizji. Ta wielka technologiczna zmiana to telewizja cyfrowa. Polska zobowiązała się wprowadzić ją do 2012 r. jako jeden z ostatnich krajów UE. W USA zmiana ta nastąpiła z dn. 1 stycznia 2009 r. Niebawem także w Wielkiej Brytanii. To oznacza m.in. powszechną wymianę odbiorników na cyfrowe, dekodery do odbioru telewizji w domach. To oznacza większy niż dotąd wybór kanałów i konieczność sprawnego poruszania się po ofercie programowej. Czy jesteśmy na to gotowi? Niestety nie, bo też nikt o to jeszcze nie zadbał.

Podczas ćwiczeń ze studentami specjalizacji edukacyjno-medialnej na Uniwersytecie Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie bezskutecznie szukaliśmy w Internecie informacji na temat tej technologicznej zmiany w Polsce. Poza kilkoma artykułami publicystycznymi o tym, że Polska chce jak najbardziej opóźnić wprowadzenie technologii cyfrowej(!), nie znaleźliśmy nic. To z pewnością potwier-

dza nasze nieprzygotowanie i brak polityki informacyjnej nie mówiąc już o programie edukacji społecznej w tym zakresie. A o potrzebie takich działań informowała już m.in. Polska Izba Komunikacji Elektronicznej we wrześniu br. na spotkaniu Forum Edukacji Medialnej w Krajowej Radzie Radiofonii i Telewizji.

Ze wspomnianymi studentami edukacji medialnej udało nam się wypracować kilka najważniejszych elementów takiego programu cyfrowej edukacji telewizyjnej. Po pierwsze, edukacja dorosłych 50+. To oni będą grupą najbardziej nieprzygotowaną na zmianę. Młodszy odbiorcy częściej korzystający z Internetu, kanałów telewizji internetowej, platform audiowizualnych jak YouTube, szybciej dostosują się do zmiany. Nowa telewizja będzie bardziej przypominała Internet z całym dobrodziejstwem interaktywności. Taki program edukacji powinien wiązać się z dwoma najważniejszymi kwestiami. Po pierwsze edukacja technologiczna, dotycząca samego sprzętu i umiejętności posługiwania się nim. Po drugie, edukacja medialna zorientowana na dokonywanie świadomych wyborów oferty programowej. Idea *video on demand* (VOD) jest znana od co najmniej 10 lat. Zaniedbania w zakresie edukacji medialnej w szkołach sprawiły, że o tej idei czy nawet samej nazwie nie słyszeli nawet moi studenci(!). A są to terminy kluczowe dla technologicznej zmiany w telewizji. Oglądanie na życzenie - bo to właśnie oznacza skrót VOD - będzie wymagało większego zaangażowania odbiorcy. Telewizja będzie wielką biblioteką programów do wyboru. Widz będzie musiał wybrać z tej bogatej oferty to, co chce oglądać. A to znaczy, że będzie to widz aktywny i świadomy tego, co chce od mediów. Zastąpi bierną postawę oglądania jak leci określaną przez Anglików jako *coach potato* - „kanapowy ziemniak”, widz leżący na kanapie, przełączający kanały i zajadający się chipsami.

Co do młodszych odbiorców najważniejszą metodą byłoby umieszczenie w szkolnym programie wychowania do mediów elementów związanych z telewizją cyfrową i kształtowaniem podstawy selektywnej u odbiorców. Problem w tym, że takiej medialnej edukacji w szkołach prawie nie ma, a Ministerstwo Edukacji Narodowej, poza ogólnym zapisem w preambule nowych podstaw programowych, nie widzi konieczności takiego przedmiotu, mimo postulatów środowiska pedagogów(!). Warto zauważyć, że programy społecznej edukacji medialnej realizują komercyjni nadawcy i dostawcy usług jak Canal+, prowadzący projekt „Media Starter” czy Telekomunikacja Polska i jej „Bezpieczne media”. TVP - nie. Jesteśmy nieprzygotowani na cyfrową rewolucję w telewizji. Co więcej nikt jak dotąd nie myśli o społecznym programie w tym zakresie.

Piotr Drzewiecki



Siedem umiejętności potrzebnych do przetrwania

Uczniowie nie poradzą sobie z prawdziwym życiem. Nikt nie uczy ich umiejętności XXI w.

Tony Wagner, z Uniwersytetu Harvarda, uważa, że uczniowie nie poradzą sobie z życiem, ponieważ szkoły są zbyt zajęte przygotowaniem ich do rozwiązywania testów. A taka edukacja skutecznie zabija uczenie się oraz motywację uczniów, których nikt nie zachęca do podejmowania wysiłku, jakim jest poszerzanie swojej wiedzy. Wagner, w swoim przemówieniu do członków State Edu-

nie tylko ogranicza, ale wręcz zniechęca ich do nauki przedmiotów, które są ich pasją. Cechą uczniów pokolenia testów jest zdecydowanie nie brak motywacji, ale to, że motywują ich zupełnie inne rzeczy. Według Wagnera, uczniowie lubią wykonywać kilka rzeczy w tym samym czasie, przyciągają ich elementy graficzne i oczekują natychmiastowej gratyfikacji. Poza tym, umieją korzystać z



cational Technology Directors Association (SETDA), stwierdził, że przygotowywanie uczniów jedynie do kolejnych egzaminów jest błędem. Takie podejście do edukacji zakłóca przekazywanie siedmiu, jak to określił, „umiejętności przetrwania”, które każdy uczeń powinien posiadać przed ukończeniem szkoły. Uwagi te, zostały wygłoszone przez Wagnera w czasie forum zorganizowanego w Waszyngtonie.

Tony Wagner wizytował wiele szkół i obserwował zajęcia z wykorzystaniem najnowszych technologii, które okazały się nieefektywne. Stąd jego opinia, że nie tylko nowoczesny sprzęt jest potrzebny w szkołach, ale przede wszystkim kształcenie uczniów, tak, żeby nauczyć ich myślenia i spojrzenia dalej niż sięgają testy wielokrotnego wyboru. Przytoczył ciekawą sytuację na poparcie swojej tezy: „Poszedłem do szkoły, która miała dużo kursów AP (Advanced Placement – kursy na poziomie uniwersyteckim dostępne w liceach). Poszedłem na zajęcia dotyczące systemu politycznego. Nauczyciel zadawał uczniom pytania, a tam oczywiście ciągle ten sam uczeń zgłaszał się do odpowiedzi. Reszta klasy milczała jak zaklęta. Ciągłe powtarzał się ten sam schemat – nauczyciel zadawał pytanie, uczeń się zgłaszał i od nowa. Na koniec nauczyciel spytał o rzecz, której nie wiedział nawet ten uczeń: „Co to jest Żelazny Trójkąt?”. Nikt się nie zgłosił, więc nauczyciel, sfrustrowany, że musi tak dużo zrobić w ciągu jednych zajęć, szybko napisał poprawną odpowiedź na tablicy”. W ten sposób nauczyciele nie kształcą uczniów, ale zaopatrują ich w odpowiedzi potrzebne do rozwiązania testów.

Sposób, w jaki oceniana jest amerykańska młodzież powoduje, że poziom edukacji obniża się, a nie podwyższa. Nie mierzy się bowiem umiejętności XXI wieku, tak, jak ma to miejsce chociażby w europejskich testach PISA. Uczniowie zmuszeni są uczyć się głównie do testów, a to

różnych narzędzi Web 2.0 i współpracować z innymi. Jeżeli nauczycielom uda się zawalczyć o ich uwagę, mają szansę zostać wielkimi myślicielami, a co ważniejsze, z przyjemnością będą pogłębiać swoją wiedzę.

Można wymienić 7 podstawowych umiejętności, które powinni przyswoić sobie współcześni uczniowie. Pochodzą z książki Tony’ego Wagnera „The Global Achievement Gap: Why Even Our Best Schools Don’t Teach the New Survival Skills Our Children Need--And What We Can do About It” (z ang.

“Globalna luka osiągnięć: Dlaczego nasze najlepsze szkoły nie uczą nowych umiejętności potrzebnych do przetrwania, których potrzebują nasze dzieci – I co możemy z tym zrobić”).

Kluczowe umiejętności w epoce cyfrowej

1. Rozwiązywanie problemów i myślenie krytyczne
2. Współpraca w różnych grupach i przywództwo poprzez wywieranie wpływu
3. Mobilność i umiejętność adaptacji do nowych warunków
4. Inicjatywa i przedsiębiorczość
5. Efektywna komunikacja – pisemna i ustna
6. Ocena i analiza informacji
7. Ciekawość świata i wyobraźnia

Swoje wystąpienie na forum SETDA Wagner zakończył bardzo silnym stwierdzeniem – „Co roku coraz lepiej wypadamy w narodowych testach, ale dzieje się to kosztem oblewania naszych dzieciaków z przedmiotu życie. Coś musi się zmienić”.

Agnieszka Andrzejczak (źródło: eSchool News)

Jak poznawać świat poza szkołą?

Nawet banalne codzienne zajęcia służą nauce. Dzięki edukacji nieformalnej ciągle się rozwijamy.

Nieformalne doświadczenia i przebywanie w środowiskach związanych z naukami przyrodniczymi odgrywają kluczową rolę

Badania potwierdziły potoczne stwierdzenie, że uczniowie mogą zbierać informacje i zdobywać umiejętności związane z naukami przyrodniczymi w różnych środowiskach

Co roku wiele osób wybiera nieformalne sposoby pogłębiania wiedzy przyrodniczej – chodzą do muzeów i oceanariów, oglądają dokumenty w telewizji i poświęcają czas ulubionemu hobby. Wszystkie te zajęcia powodują, że ich wiedza się poszerza. Takie tezy wynikają z ostatniego raportu National Research Council, który ukazał się w połowie stycznia. Według zastępcy zespołu, który stworzył raport, prof. Phillipa Bella z University of Washington, „uczenie się to więcej niż kształcenie. Nieformalne doświadczenia i przebywanie w środowiskach związanych z naukami przyrodniczymi odgrywają kluczową rolę.”

Według uczonego „takie doświadczenia mogą wzbudzić i utrzymać długofalowe zainteresowanie, które prowadzi do pogłębiania wiedzy. Pomyślcie tylko o dzieciaku, który widzi po raz pierwszy w życiu szkielet dinozaura na rodzinnej wycieczce do muzeum. Potem kupuje sobie modele dinozaurów i książki, zagląda do Internetu, pisze na ten temat wypracowania do szkoły, itd.”

Raport podkreśla, że zetknięcie się z naukami przyrodniczymi w nieformalnym kontekście zwiększa osiągane wyniki w grupach, które zazwyczaj gorzej radzą sobie z tym przedmiotem, czyli wśród kobiet i mniejszości narodowych (badania przeprowadzono w Stanach Zjednoczonych). Ewaluacja programów zakładających zajęcia w muzeach oraz prowadzonych po szkole sugeruje, że programy takie procentują również w akademickiej przyszłości młodzieży z tych dwóch grup.

Istnieją mocne dowody na to, że w nieformalnym kształceniu może pomóc telewizja edukacyjna, ale też gry wideo czy programy radiowe, choć na ten temat nie przeprowadzono wielu badań. Naukowcy zdobyli również dane potwierdzające to, że angażowanie się w nieformalną naukę biologii, chemii czy fizyki, np. bezpłatna pomoc przy zbieraniu danych do badań, może też rozwijać umiejętności obywatelskie. Taki wolontariat bowiem uwrażliwia uczestników na różne problemy lokalnych społeczności powiązane z zagadnieniami nauk przyrodniczych - np. zanieczyszczenie środowiska.

Wydany raport zawiera rekomendacje dla osób, które chcą zaprojektować programy odbywające się w przyjaznych nauce otoczeniach, takich jak chociażby muzea czy laboratoria. Podstawą jest taki dobór lokalizacji i konstrukcja programu, żeby zajęcia były interaktywne i zaprojektowane dla realizacji określonych celów. Powinny zachęcać uczących się do wielostronnego poznania zjawiska lub sytuacji w których się znajdują. Warto, żeby programy edukacyjne i inicjatywy były oparte o problemy istotne dla danej społeczności. Dużą rolę odgrywa też aktywna rola pracowników placówek prowadzących działalność naukową i badawczą, którzy mogą służyć wsparciem i wiedzą, ale przede wszystkim powinni przybliżyć specjalistyczną wiedzę la-

ikom. Warto zadbać o zrozumiały przekaz – używać prostego języka i przytoczyć przykłady z życia codziennego.

Autorzy raportu zauważają, że ciężko jest opracować rzetelne sposoby mierzenia wyników takiej nieformalnej nauki. Pojawiały się propozycje używania tych samych standardów jak w nauce szkolnej. Alternatywą do takiego podejścia jest bazowanie na tym, jak sami uczący się oceniają przyswojoną wiedzę. Oczywiście żadne z tych podejść nie jest optymalne – ani rygorystyczne trzymanie się akademickich standardów, ani subiektywnych opinii uczestników. Najlepiej, żeby ocena efektywności programów tego rodzaju nie była oparta tylko o wąskie, mierzalne kategorie, ale również powinna służyć do pokazania skali możliwości i okazji do wzbogacenia wiedzy.



Raport pokazuje różne kategorie umiejętności, które mogą być rozwijane w nieformalnym otoczeniu i podział ten jest bardzo przydatny w ewaluacji takich programów. Można spróbować

zmierzyć ten wymiar działalności edukacyjnej. Wszystkie sześć kategorii to:

1. Budowanie i utrzymywanie motywacji do nauki
2. Rozumienie zasad wywodów naukowych, modeli i koncepcji
3. Ćwiczenie umiejętności myślenia i testowania swoich teorii
4. Głębsze zrozumienie dla prawdziwej wiedzy naukowej – instytucji badawczych i procesu docierania do wiedzy
5. Swobodniejsze posługiwanie się językiem naukowym oraz narzędziami właściwymi dla danej gałęzi nauki.
6. Postrzeganie samych siebie jako uczniów poznających nauki przyrodnicze, którzy mogą mieć swój wkład w daną dziedzinę.

Dzięki tak różnorodnym umiejętnościom, które mogą być kształcone, nieformalna nauka może doskonale pasować zarówno do młodych osób, jak i dla starszych, pochodzących z różnych środowisk i posiadających różnorodne doświadczenia edukacyjne z przeszłości. Bardzo ciekawą obserwacją jest też to, że osoby biorące udział w warsztatach lub eksperymentach wczuwają się w rolę naukowców, widzą jak wygląda ich praca oraz czują, że sami przyczyniają się do powstawania nowych zasobów wiedzy.

Ogólnie, badania potwierdziły potoczne stwierdzenie, że uczniowie mogą zbierać informacje i zdobywać umiejętności związane z naukami przyrodniczymi w różnych środowiskach. Nie oznacza to, że organizacja takich zajęć jest łatwa, bo cele, które są im stawiane są szczytne „wykrzesanie iskry zainteresowania” oraz „stworzenie nowej wizji nauki”, jaki piszą twórcy raportu. Nie są to wartości mierzalne, ale bardzo istotne w nieformalnych metodach nauki.

Agnieszka Andrzejczak (źródło: Science Daily)

Czy wiesz co Twoje dziecko robi w sieci?

Według badań TNS OBOP ponad 40% dzieci po raz pierwszy samodzielnie korzysta z Internetu przed ukończeniem 9 roku życia.



nie ma przełożenia na działania – tylko 37% badanych ustaliło z dziećmi jak powinny reagować na nieodpowiednie treści znalezione w sieci.

Dodatkowym problemem jest fakt, że dzieci zazwyczaj nie mówią nikomu o tym, że doświadczyły niepokojącej sytuacji i że dzieje im się krzywda.

Co możemy więc zrobić, aby uchronić najmłodszych przed niebezpieczeństwem w sieci?

Po pierwsze, interesuj się tym co robi dziecko na komputerze. Możesz na przykład ustawić komputer w mieszkaniu w ogólnodostępnym pomieszczeniu umożliwiającym obserwowanie monitora. Innym sposobem jest sprawdzanie w ustawieniach przeglądarki historii odwiedzanych stron lub zainstalowanie programu ochrony rodzicielskiej.

Wszystkie te działania nie zastąpią jednak rozmowy. Dlatego zachęcamy do zapytania swoich dzieci, co robią w Internecie, czym zajmują się najczęściej itp. Internet jest wynalazkiem ich czasów, poproś więc, aby pokazało Ci jak spędza czas w sieci. Następnie przekaz mu jakie są Twoje oczekiwania. Wyjaśnij, że:

- nie powinno się podawać przez Internet osobistych danych, takich jak imię, nazwisko, adres czy numer telefonu,
- wiadomości od osób nieznanych można otwierać tylko w obecności osób dorosłych, ponieważ mogą zawierać wirusy lub zdjęcia o nieodpowiedniej treści,
- nie należy spotykać się z osobami poznanymi w Internecie bez Twojej wiedzy i kontroli.

Bardzo ważne jest także poproszenie dziecka o zaufanie. Dzieci często obciążają się winą i zamykają w sobie. Dlatego dobrze jest zapewnić je, że mogą Ci o wszystkim powiedzieć, o każdej niepokojącej je sytuacji. Na zakończenie rozmowy zachęcamy do podpisania z dziećmi symbolicznej umowy, zawierającej zasady bezpiecznego korzystania z Internetu, a najmłodszym przyznanie dyplomu z wiedzy o bezpieczeństwie. Na stronie www.bezpiecznemedial.pl oraz www.sieciaki.pl znajdują się gotowe do druku umowy i dyplomy. Można je wydrukować i powiesić obok miejsca, w którym stoi w domu komputer.

Zachęcamy także do sprawdzenia czy szkoła, do której uczęszczają Twoje dzieci prowadzi zajęcia dydaktyczne na temat bezpieczeństwa w internecie oraz na temat cyberprzemocy. Jeśli nie, możesz zachęcić wychowawcę, aby w klasie Twojego dziecka przeprowadził zajęcia na ten temat.

Marcin Polak (źródło: Lighthouse Consultants)

Nie jest więc zaskakujące, że często młodzież jest o wiele bardziej biegła i zorientowana w obsłudze komputera niż ich rodzice, którzy często pierwszą styczność z Internetem mieli dopiero w liceum. Pomimo tej technologicznej różnicy pokoleniowej to na nas dorosłych spoczywa odpowiedzialność za zapewnienie bezpieczeństwa dzieciom w sieci.

Oczywiście Internet posiada wiele dobrych stron – umożliwia kontaktowanie się z przyjaciółmi, zdobywanie wiedzy i umiejętności potrzebnych w szkole oraz rozwijanie zainteresowań. Jednak wraz z rozwojem możliwości jakie daje korzystanie z sieci, wzrasta też skala zagrożeń internetowych, które mogą mieć negatywny wpływ na prawidłowy rozwój i funkcjonowanie dzieci. Wśród tych zagrożeń możemy wymienić trzy kategorie:

- Kontakt z niebezpiecznymi treściami, które mogą mieć szkodliwy wpływ na psychikę dziecka. Są to filmy, zdjęcia lub teksty o charakterze pornograficznym, prezentujące przemoc, promujące niezdrowe postawy i zachowania tj. hazard, używki, anoreksję, uczestnictwo w sektach itp.
- Niebezpieczne kontakty, na które narażone są dzieci korzystające z komunikatorów, czatów i portali społecznościowych. Dzieci zawierające w ten sposób nowe znajomości, często podają obcym w sieci prywatne informacje, dane osobowe oraz umawiają się z osobami poznanymi w sieci na spotkania w rzeczywistym świecie, nie mówiąc o tym dorosłym.
- Cyberprzemoc, czyli nowe oblicze przemocy rówieśniczej z wykorzystaniem różnych technologii informacyjnych i komunikacyjnych, jak np.: poczta elektroniczna, czaty, komunikatory, strony internetowe, blogi, serwisy społecznościowe, itd. Akty cyberprzemocy mogą przyjąć bardzo różne formy, od publikowania lub rozsyłania ośmieszających, kompromitujących zdjęć i filmów po podszywanie się w sieci pod kogoś wbrew jego woli.

Wyniki badań pokazują, że większość rodziców jest świadoma tych niebezpieczeństw. Niestety wiedza ta

Większość rodziców jest świadoma tych niebezpieczeństw

ale

tylko 37% badanych ustaliło z dziećmi jak powinny reagować

Bardzo ważne jest także poproszenie dziecka o zaufanie. Dzieci często obciążają się winą i zamykają w sobie

Redakcja poleca

Edunews.pl ma już rok. Od tego czasu opublikowaliśmy ponad 500 artykułów. Oto skrót tematów z ubiegłego roku— miesiąc po miesiącu

Luty 2008

Start portalu w sieci— 13 luty 2008r.

Edukacja musi wyjść poza szkolne mury. Szkoły nie powinny być fabrykami, w których wszyscy uczniowie otrzymują identyczną ofertę edukacyjną. Nauczanie w XXI wieku nie może opierać się wyłącznie na wykładzie nauczyciela, który próbuje przekazać swoją wiedzę w taki sam sposób, jak to czyniono już dwa stulecia temu.

Szkoła a umiejętności uczniów niezbędne w XXI wieku. Czy uczniowie w trakcie edukacji szkolnej zdobywają taką wiedzę i umiejętności, które pozwolą im w dwudziestym pierwszym wieku odnosić życiowe sukcesy? Pytanie to jest aktualne w wielu krajach, także w Polsce, gdyż zmiany w globalnej gospodarce i rozwój nowych technologii informacyjnych wymuszają na całym świecie zmiany w systemach edukacji.

Marzec

Tablice interaktywne w procesie nauczania - raport przygotowany przez brytyjską Futurelab uświadamia, iż odpowiednio wykorzystywane tablice interaktywne mogą w sposób pozytywny wpływać na nauczanie i uczenie się. W niektórych sytuacjach przynoszą również dodatkowe, choć czasem nieoczekiwane efekty.

Maj

Ucząc się i zdobywając wiedzę w sieci: rozwój nowych technologii i narzędzi społecznościowych w Internecie, które pozwalają na większą interakcję i współpracę pomiędzy osobami uczącymi się. Powoduje, że dokonuje się zasadnicza zmiana ról edukatorów i twórców w procesie edukacji akademickiej.

Kwiecień

E-learning (e-kształcenie) w edukacji szkolnej – polska szkoła może skorzystać z możliwości jakie daje e-learning (kształcenie na odległość z zastosowaniem komputerów wraz z oprogramowaniem oraz Internetu). Wiele rozwiązań pochodzących z tej formy kształcenia może z powodzeniem wspomagać tradycyjne lekcje.

Czerwiec

Uczniowie i studenci dorastają już w świecie pełnym filmów wideo. To medium, które jest mocno zakorzenione w ich naturalnym środowisku i z którym czują się komfortowo. Czy w epoce You Tube, możemy sprawić, że proces uczenia w szkole będzie bardziej angażujący i fascynujący poprzez włączenie filmów wideo do zajęć lekcyjnych?

Lipiec

Uczenie się na błędach. Jedną z najważniejszych umiejętności życiowych jest wyciąganie wniosków z błędów popełnianych przez siebie oraz innych. Ludzie genialni wypracowują skuteczne strategie pozwalające im dochodzić do wybitnych wyników. Są one więc efektem konsekwentnego i zaplanowanego działania a nie przypadku.

Sierpień

Gry to nie tylko rozrywka, ale także narzędzie edukacji. W epoce szybkiego rozwoju technologicznego i cywilizacyjnego, gry mogą okazać się przydatne w nauczaniu wielu kompetencji niezbędnych do swobodnego funkcjonowania w dynamicznie zmieniającym się świecie. **Gry są potrzebne w edukacji.**

Wrzesień

Przydatne e-portfolia to możliwość prezentacji własnego dorobku intelektualnego i zawodowego. Można je opisać jako wirtualne wizytówki, ogólnodostępne w sieci. Zawierają najważniejsze informacje o przebiegu kariery i umiejętnościach swojego posiadacza.

Październik

Lekcje przedsiębiorczości społecznej – odejźmy od myślenia reformatorskiego w kategoriach tworzenia nowych programów i instytucji. Skupmy się na efektywniejszym zagospodarowaniu zasobów edukacyjnych.

Listopad

Współczesny świat wymaga od uczniów nowego zestawu umiejętności, dzięki którym będą mogli w pełni korzystać z praw i możliwości rozwijającego się społeczeństwa wiedzy. Znajdują się one na **Mapie Umiejętności XXI wieku.**

Grudzień

Uczniowie nie poradzą sobie z życiem, ponieważ szkoły nie uczą **siedmiu umiejętności potrzebnych do przetrwania**, a nuda zabija motywację uczniów, których nikt nie zachęca do podejmowania wysiłku, jakim jest poszerzanie swojej wie-



edunews.pl

dobre
pomysły
na edukację
przez całe
życie

badania e-learning edukacja społeczna
edutainment finanse osobiste gry ict
innovacje internet jakość edukacji
kompetencje media nowe technologie
społeczeństwo informacyjne system oświaty
trendy web 2.0 świadomość ekonomiczna

