

Marta Dziubińska, Politechnika Łódzka

Agnieszka Wierzbicka, Uniwersytet Łódzki

Dobry scenariusz, niezły reżyser – czynniki sukcesu w tworzeniu kursu e-learningowego

Gdy pisze się i mówi o scenariuszu kursu e-learningowego, to najczęściej przedstawia się go jako dokument opisujący kolejno każdy z ekranów – od rozpoczęcia aż po sam koniec prezentowanego w nim materiału. Jednak, czy takie myślenie o koncepcji dydaktycznej zajęć i eksponowanie technik podawczych jest odpowiednie i wystarczające w wypadku kształcenia akademickiego? Czy ten sposób nie sprowadza tworzenia kursu e-learningowego do podporządkowania treści i przebiegu zajęć ich formie (zwykle realizowanej w zautomatyzowanym narzędziu do tworzenia zasobów kursu)? Czy jedna, wyznaczona przez projektantów i autorów, ścieżka kształcenia pozwala wszystkim uczestnikom zajęć osiągnąć zamierzone cele i zdobyć zakładane kompetencje? Niniejszy artykuł jest próbą odpowiedzi na postawione tu pytania. Autorki wyjaśniają, w jaki sposób powinno tworzyć się scenariusze kursów e-learningowych oraz na co zwracać szczególną uwagę podczas ich konstruowania, by uczestnicy zajęć mogli nabyć złożone kompetencje i zrealizować określone efekty kształcenia na znacznie wyższym poziomie niż zapamiętywanie informacji zamieszczonych w zasobach kursu.

Wprowadzenie

Tworzenie koncepcji dydaktycznej zajęć realizowanych zdalnie jest dla każdego projektanta wyzwaniem – tym większym, im bardziej pragnie on wykształcić różnorodne kompetencje oraz osiągnąć złożone cele dydaktyczne. W środowisku specjalistów zajmujących się e-learningiem przyjęło się, iż elementem porządkującym założenia i ambicje twórców kursu jest scenariusz. Jest on najczęściej definiowany jako *dokument opisujący kolejno każdy z ekranów danego szkolenia* [...]. *Scenariusz e-szkolenia jest zatem zbiorem materiałów, które odzwierciedlają cele szkoleniowe*¹. Przy tworzonego w ten sposób dokumencie wymagane jest więc sekwencyjne prezentowanie treści dydaktycznych i powiązanych z nimi, zaplanowanych z góry działań kursanta. Pomyślany w ten sposób system ma najczęściej odbicie w schematycznej budowie całego kursu e-learningowego, tj.

¹ M. Plebańska, *E-learning. Tajniki edukacji na odległość*, Wydawnictwo C.H. Beck, Warszawa 2011, s. 58.

realizacji postawionych celów drogą śledzenia ekranu po ekranie, według jednej, zaprojektowanej w scenariuszu i niezmiennianej ścieżki. Przeglądając kursy powstające na rynku edukacyjnym, można niejednokrotnie odnieść wrażenie, że taka propozycja dydaktyczna sprowadza się najczęściej do podporządkowania treści szkolenia jej formie – formie, która w takich przypadkach „narzucona” jest dodatkowo przez zautomatyzowane narzędzia do tworzenia zasobów e-learningowych (tzw. narzędzia authoringowe).

Sytuację tę porównać można do spaceru po pięknej, malowniczej okolicy, który prowadzi najprostszą trasą – wyasfaltowaną i równą drogą, pokonywaną bez większego wysiłku. Tymczasem w okolicy owej prostej, asfaltowej drogi pojawia się kilka, stykających się ze sobą oznakowanych szlaków, dających możliwość zwiedzenia wszystkich urokliwych i niezwykłych miejsc. Można w tej sytuacji zaryzykować stwierdzenie, że ustrukturyzowana budowa wymuszona przez listę o skończonej liczbie elementów możliwych do dodania² często ogranicza, a nawet zamyka drogę poszukiwań kursanta oraz sprowadza realizację celów dydaktycznych do zrozumienia i zapamiętania treści dydaktycznej.

Nie można jednoznacznie wykluczyć potrzeby tworzenia tego rodzaju szkoleń realizowanych w zautomatyzowanych narzędziach (np. podczas kształcenia tzw. kompetencji miękkich), ale ich funkcjonowanie jest ograniczone i niestety nie sprawdza się w każdej sytuacji dydaktycznej. W kształceniu akademickim, gdzie wymaga się od uczestników zajęć osiągnięcia złożonych efektów kształcenia, taka schematyzacja jest nie do przyjęcia. Na studiach wymagane jest bowiem nie tylko opanowanie niższych poziomów (poziomy 1-3 w hierarchii efektów kształcenia Blooma–Andersona), ale przede wszystkim skupienie się na możliwości różnorodnego wykorzystania wiedzy i nabyciu konkretnych, analitycznych i syntetycznych umiejętności (poziom: stosowania, analizowania, a także oceniania i tworzenia). Warto więc w tym miejscu zastanowić się, w jaki sposób przystąpić do stworzenia złożonego, autorskiego scenariusza kursu e-learningowego, który pozwoliłby nadać realny kształt wymienionym tu oczekiwaniom, a tym samym stał się bazą do stworzenia wieloaspektowego, różnorodnego pod względem przekazywanych treści, form i narzędzi, kursu e-learningowego.

Redefiniowanie pojęcia scenariusza kursu e-learningowego

Pierwszym krokiem, który powinien poprzedzać nowe spojrzenie na scenariusz kursu e-learningowego, jest ponowne zdefiniowanie samego pojęcia scenariusz. Według autorek jest

² Zwykle realizowanych wg struktury: ekran powitalny, tekst, grafika, plik audio, wideo, pop-up, podsumowanie, pytanie testowe i kolejne powtórzenia tej sekwencji.

to fundamentalny dokument metodyczny, będący podstawą zaplanowanego procesu dydaktycznego realizowanego zdalnie, gdzie przedstawiona jest koncepcja dydaktyczna oraz jasno i precyzyjnie sformułowane są cele dydaktyczne i spodziewane efekty kształcenia. Jest to zbiór konwencji, które pomagają osobom zaangażowanym w projektowanie (przede wszystkim autorom i metodykom) stworzyć koncepcję kursu e-learningowego i przekazać, możliwie najwyraźniej, przebieg procesu kształcenia, z uwzględnieniem różnych stylów uczenia się i różnorodnych możliwości intelektualnych i percepcyjnych osób uczących się.

Scenariusz powinien być zatem szczegółowo sformułowanym opisem:

- planu aktywności uczącego się i prowadzącego,
- zasobów dydaktycznych, które projektanci chcą użyć w kursie e-learningowym (adekwatnie do spodziewanych celów i efektów kształcenia, z uwzględnieniem różnych sposobów nabywania wiedzy i umiejętności oraz technik kształcenia),
- wykorzystanych do nauki narzędzi, multimediiów (przy czym nie można zapomnieć o celu ich użycia, a nie skupiać się na formie, bowiem ich funkcją jest wspomaganie nauczania a nie ozdabianie kursu efektownymi, aczkolwiek nieprzydatnymi z punktu widzenia dydaktyki, „ornamentami” audiowizualnymi).

Wszystkie te elementy powinny stanowić szczegółową mapę zajęć online, której celem jest wyznaczenie możliwych ścieżek edukacyjnych – najlepszych dróg prowadzących uczestnika kursu e-learningowego do spodziewanego celu oraz pozwalających osiągnąć mu w tej drodze wszystkie konieczne wzbogacające sprawności (tj. różnorodne, założone kompetencje), zgodnie z jego predyspozycjami.

Baza do scenariusza – kompetencje i planowane efekty kształcenia

Konstruowanie scenariusza kursu e-learningowego powinno być poprzedzone badaniem i szczegółowym rozpoznaniem warunków wstępnych determinujących proces pod różnymi względami. Metodyk lub autor-dydaktyk powinien posiadać możliwie konkretną i szczegółową wiedzę na temat potrzeb uczestników szkolenia i ich poziomu zaawansowania w nauczanej dziedzinie oraz oczekiwań i możliwości. Wydaje się to warunkiem koniecznym i oczywistym, jakże często jednak praktyka ukazuje kontekst zgoła inny – dydaktyk przede wszystkim zastanawia się, czego będzie nauczał i jakie treści podawał studentom.

Uwzględniając uzyskane dane, nauczyciel akademicki-dydaktyk (samodzielnie lub współpracując z metodykiem³) powinien sformułować cele dydaktyczne kursu określające zamiar dydaktyczny. Cele, formułowane z perspektywy autora kursu, stanowią zasadniczy punkt odniesienia dla przebiegu procesu dydaktycznego i wszystkich podejmowanych w kursie działań. Ich konkretyzacją powinny być klarowne i precyzyjnie zapisane efekty kształcenia – te z kolei formułowane są dla studenta i z jego perspektywy. Określają zmianę, jaką spodziewa się wywołać autor i jaka powinna nastąpić w obszarze wiedzy, umiejętności i postaw osoby uczącej się, która ukończy zajęcia. Efekty kształcenia powinny uwzględniać różnorodne kompetencje i związki między nimi, które możliwe są do zrealizowania w trakcie kursu e-learningowego.

Zgodnie z koncepcją hierarchii efektów kształcenia Blooma i Andersona oraz z założeniami Polskiej Ramy Kwalifikacji formułowane na odpowiednich poziomach kształcenia efekty kształcenia powinny uwzględniać wymóg przyrostu i rozwoju kompetencji oraz m.in. spełniać wymóg mierzalności, tzn. każdy konkretny efekt kształcenia, stanowiący składową pewnej bardziej złożonej kompetencji, powinien łatwo i wiarygodnie poddawać się pomiarowi dydaktycznemu. Na przykład: jeśli zakłada się nabycie umiejętności zastosowania wzoru do rozwiązywania typowych zadań, to nie zmierzymy wiarygodnie stopnia realizacji tego efektu przy pomocy pytania testowego jednokrotnego wyboru.

Podjęcie opisanych kroków daje podstawę do myślenia, że celowe i świadome zaprojektowanie scenariusza kursu e-learningowego, wykraczającego poza ściśle podawczą metodę „karmienia” studentów informacją, jest możliwe i ma głęboki sens dydaktyczny. Spisane, wyraźne cele i wymierne efekty kształcenia pozwalają wyznaczyć punkt docelowy, swego rodzaju azymut dydaktyczny, którego projektant nie powinien tracić z pola widzenia, angażując się w proces opracowywania scenariusza kursu, oraz którego osiągnięcie będzie jednoznacznie świadczyło o sukcesie projektantów kursu. Elementy te stanowią *de facto* podstawę sylabusu przedmiotu. Doświadczenie uczy jednak, że opracowywane sylabusy mają często wiele wad, a jedną z podstawowych jest ich nieprecyzyjność oraz nieadekwatność efektów kształcenia. Inną kwestią jest i to, że sylabus kursu e-learningowego nie jest bezpośrednim odwzorowaniem jego wersji przygotowanej do zajęć tradycyjnych, o czym wielu nauczycieli akademickich zdaje się nie pamiętać.

³ Autorki są zdania, że powstanie wartościowego scenariusza jest możliwe tylko dzięki współpracy tych właśnie osób, ze względu na konieczność łączenia kompetencji merytorycznych (autor) z kompetencjami metodycznymi (metodyk zdalnego nauczania).

Zasadnicza różnica między popularnymi, zautomatyzowanymi scenariuszami do e-learningu a innowacyjnymi, autorskimi scenariuszami, o których mowa w tym artykule, polega na tym, że te pierwsze zwykle zakładają oglądanie i czytanie kolejnych ekranów, co ma prowadzić do zapamiętania udostępnionych treści, a ich interaktywność sprowadza się do klikania przycisku *Dalej* czy otwierania okien z pop-upami. Nie ma w nich miejsca na sprawdzenie, czy użytkownik gotowy jest zastosować informację, z którą został właśnie zapoznany. W scenariuszu autorskim powinna pojawić się możliwość świadomego (poprzedzonego refleksją) podejmowania decyzji w oparciu o zdobyte (przyswojone) informacje, a te z kolei powinny wywoływać adekwatne skutki w postaci określonych zmian u osoby uczącej się.

Cechy scenariusza autorskiego

Scenariusz kursu e-learningowego powinien spełniać pewne określone wymagania. Poniżej wymienimy najważniejsze z nich.

Celowość projektowanych działań edukacyjnych

Wszystkie proponowane w scenariuszu działania (podejmowane potem przez uczestników i nauczyciela akademickiego) powinny być podporządkowane nadrzędnemu celowi dydaktycznemu. Uczestnik kursu udziela odpowiedzi na zadane pytania, rozwiązuje równanie, realizuje projekt, angażuje się w debatę itd. – po to, aby w ten sposób zrobić kolejny krok na drodze do uzyskania kompetencji zgodnej z celem dydaktycznym kursu. Efekt działania jest ważniejszy niż ono samo. Sam fakt rozwiązania testu nie ma znaczenia, jeśli do uzyskanego rezultatu nie nawiązuje kolejny element kursu.

Relewancja (adekwatność)

Każdy element budujący kurs i każde działanie zaprojektowane w scenariuszu powinno w części lub w całości odnosić się do rozpoznanych wcześniej potrzeb, zasobów i predyspozycji użytkowników. To dla nich tworzony jest konkretny pakiet edukacyjny, który stanowi narzędzie do realizowania postawionego celu, a nie jest celem samym w sobie. Autor scenariusza powinien świadomie podejmować decyzje o doborze konkretnych fragmentów treści lub narzędzi dydaktycznych, powinien uwzględniać efekt, jaki zostanie osiągnięty przez zaproponowanie użytkownikowi konkretnego elementu edukacyjnego lub jego pominięcie. Poszczególne składowe kursu muszą także być wewnętrznie spójne i powiązane ze sobą, np.

tematyka dyskusji powinna nawiązywać do treści multimedialnej prezentacji, a ta z kolei zawierać odniesienia do ćwiczeń interaktywnych.

Aktywizacja

Świadomie i celowo zaprojektowane elementy kursu powinny promować zamierzone działanie uczestników szkolenia. Ograniczanie się do metod podawczych i stosowanie wyłącznie narzędzi testowych sprawdzających stopień zapamiętania poszczególnych porcji informacji nie pozwala wkroczyć na wyższy poziom budowania kompetencji złożonych, ani oczekiwać, że użytkownik kursu zrealizuje efekty kształcenia z poziomu wyższego niż postrzeganie czy zapamiętywanie. Kursanci powinni być angażowani w działania polegające na modyfikowaniu, syntetyzowaniu i aktywnym wykorzystywaniu uzyskanych informacji. Wykonywanie zadań problemowych, projektowych, studiów przypadków, konkursów różnego typu, gier decyzyjnych, symulacji itd. jest drogą do kształtowania umiejętności aktywnego i świadomego stosowania zdobywanej wiedzy w praktyce. Pozwala także na rozwijanie umiejętności krytycznego myślenia i podejmowania decyzji.

Innowacyjność i urozmaicenie

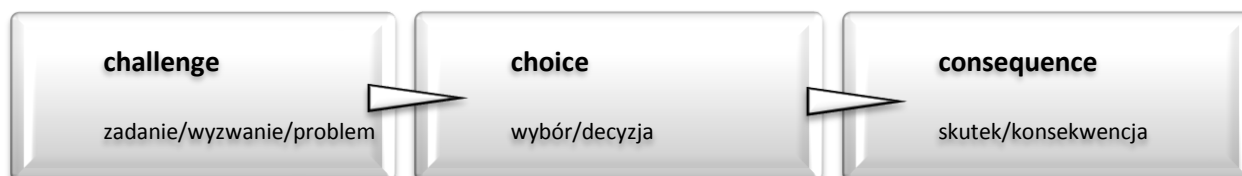
Przebieg kursu e-learningowego nie musi sprowadzać się zawsze do zestawu tych samych kroków – czytanie, oglądanie, rozwiązywanie testu. Specyfika e-learningu pozwala na urozmaicenie formy i dostosowywanie jej do spodziewanych, charakterystycznych celów konkretnej nauczanej dziedziny. Autorzy scenariuszy i dydaktycy powinni podjąć wysiłek, aby wyzwolić się z obowiązujących schematów metodycznych i pozwolić sobie na większą swobodę i kreację w zakresie stosowania oraz tworzenia nowych narzędzi dydaktycznych pozwalających na efektywne kształtowanie złożonych kompetencji. Wymaga to specyficznej inwencji dydaktycznej, ale niekoniecznie musi być bardzo trudne. Na przykład: podczas kształcenia kompetencji komunikacyjnych i językowych poważnym błędem jest ignorowanie potencjału narzędzi społecznościowych i zaniechanie projektowania zadań polegających na wchodzeniu w interakcję z internautami oraz autentycznymi zasobami dostępnymi w sieci.

Przykłady schematów scenariuszy

Innowacyjne scenariusze kursów e-learningowych mogą być konstruowane jak: gry decyzyjne lub strategiczne, rozgałęzione, wielowątkowe opowieści, projekty do opracowania, zestawy zadań do rozwiązania oraz na wiele innych sposobów, które trudno byłoby ująć w prezentowanym przez autorki artykule. Można jednak zaryzykować podanie pewnego

uproszczonego schematu scenariusza e-learningowego, wykraczającego poza schemat podawczo-sprawdzający. Podstawowym schematem może być model trójblokowy (3C), który proponuje Tom Kuhlmann, autor scenariuszy do e-learningu i twórca bloga poświęconego temu tematowi⁴.

Schemat 1. Model schematu scenariusza e-learningowego wg T. Kuhlmanna

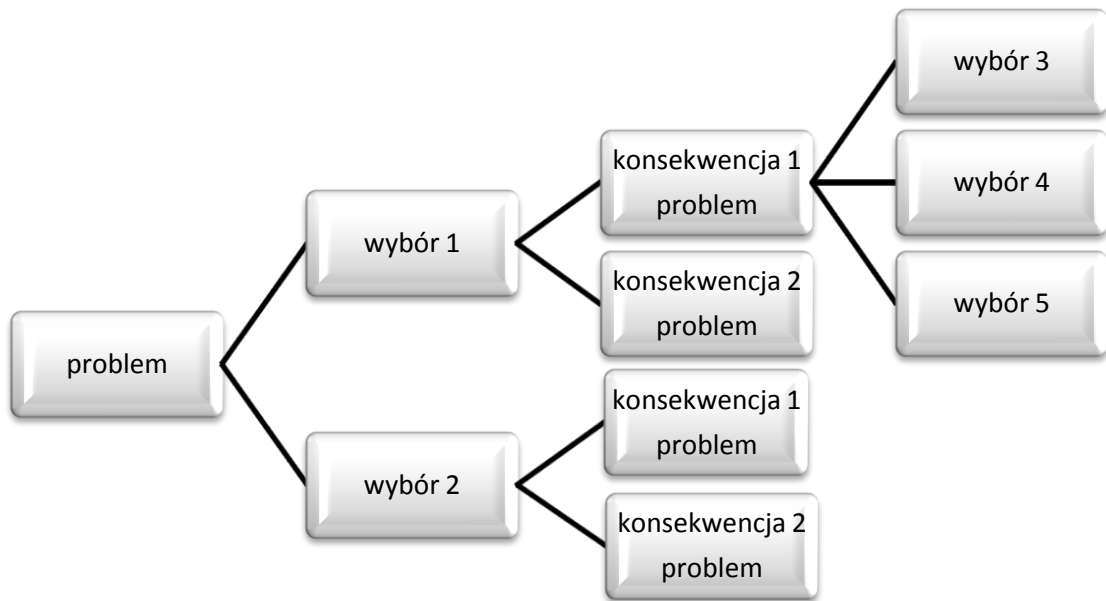


Źródło: *The Rapid E-learning Blog*, dz.cyt.

Każda składowa kursu może spełniać ten model – uczenie zaczyna się od podjęcia wyzwania, rozpoznania konkretnego problemu, następnie konieczne jest podjęcie przez studenta decyzji zmierzającej do rozwiązania problemu, a ta z kolei przynosi konkretne skutki. Po tym następuje informacja zwrotna. Jednak skutek pierwszej decyzji może być jednocześnie kolejnym problemem, liczba możliwych wyborów większa od jednego w bardziej rozbudowanych scenariuszach, a liczba zazębiających się rozgałęzień teoretycznie nieskończona, aczkolwiek należy mieć na uwadze fakt, że zbyt wysoki stopień komplikacji i zbyt duża liczba możliwych wyborów i opcji wpływa negatywnie na motywację do uczenia się i dezorientuje. Z drugiej strony faktyczna realizacja tego typu modelu zależy jedynie od inwencji i świadomej decyzji dydaktyka i (lub) metodyka.

⁴ The Rapid E-learning Blog, <http://www.articulate.com/rapid-elearning/>, [30.10.2011].

Schemat 2. Blokowy schemat procesu decyzyjnego budującego scenariusz



Źródło: *The Rapid E-learning Blog*, dz.cyt.

Wydaje się, że tego typu scenariusze nie powinny stanowić wielkiego wyzwania dla wprawnego i fachowego metodyka. Nie są konstrukcjami skomplikowanymi ani wybitnie zróżnicowanymi. W swej istocie sprowadzają się do wielokrotnej sekwencji wydarzeń: począwszy od postawienia studenta przed dylematem, zmuszamy go do dokonania świadomej decyzji, która z kolei przynosi konkretny efekt, a ten w dalszej kolejności może zostać przekształcony w kolejny problem lub zadanie do rozwiązania... Na podstawie zaproponowanego modelu możliwe jest zaprojektowanie złożonych i ambitnych kursów e-learningowych dla bardzo różnorodnych grup odbiorców: studentów, uczniów itd.

Należy pamiętać, że rozbudowywanie i multiplikowanie tego modelu wymaga precyzyjnej i uporządkowanej struktury treści oraz kontroli nad przestrzenią kształcenia, definiowaną szerzej niż pojedynczy ekran. Należy równocześnie unikać sytuacji, gdy sama konstrukcja scenariusza staje się tak zapętlona, że tracimy z pola widzenia nadrzędny cel dydaktyczny, a student gubi się w labiryncie zadań i problemów, na które ostatecznie nie uzyskuje odpowiedzi. Tworzenie kontentu, treściwego i adekwatnego do postawionych celów dydaktycznych, stanowi główne zadanie metodyka i autora-dydaktyka, którzy nie powinni pozwolić formie determinować procesu kształcenia czy też go zdominować – klikanie przez kolejnych dziesięć ekranów, aby odkryć to, co oczywiste, jest bowiem działaniem bezcelowym.

Zalety scenariuszy autorskich

Wdrożenie proponowanych tu modeli scenariuszy pozwala osiągać konkretne korzyści w procesie kształcenia zdalnego. Najważniejsze z nich to: optymalizacja i ekonomizacja przebiegu tego procesu. Możliwe jest osiągnięcie lepszych wyników w krótszym czasie, a ponadto przy mniejszym jego nakładzie. Jest to między innymi efekt wzrostu poziomu motywacji studenta, który chętniej angażuje się w urozmaicone działania w kursie e-learningowym, sprawniej współpracując i dzieląc się wiedzą, gdyż zyskuje poczucie sensowności i celowości swoich działań – zmierza samodzielnie do rozwiązania problemu i uzyskania odpowiedzi na jasno sformułowane pytanie. Co ważniejsze, stosowanie rozgałęzionych, autorskich scenariuszy e-learningowych pozwala na faktyczne rozwijanie złożonych kompetencji i powoduje wzrost zdolności do podejmowania działań wykraczających poza znany schemat (dotyczy to wszystkich zaangażowanych uczestników procesu kształcenia). Co za tym idzie, absolwent kursów e-learningowych zyskuje lepsze przygotowanie do podejmowania wyzwań w życiu zawodowym i aktywnego stosowania zdobytej wiedzy w praktyce, a także jej poszerzania i doskonalenia.

Scenariusz wyzwaniem dla nauczycieli akademickich i metodyków

Obserwując prace nad przygotowaniem scenariuszy kursów e-learningowych, nietrudno oprzeć się wrażeniu, że osoby odpowiedzialne za ich opracowanie skupione bywają często na myśleniu o godzinie dydaktycznej (jak przeliczyć godziny zaplanowane na platformie na godziny rozliczane w pensum), formie sprawdzenia (najlepiej zamkniętej, by możliwie szybko otrzymać odpowiedź o uzyskanym wyniku) czy typowo podawczym przekazaniu wiedzy (np. w formie skryptu elektronicznego). Takie podejście prowadzi do schematyzacji – projektantom ginie z oczu cel i sama osoba odbiorcy, dla którego powstają materiały edukacyjne, a ważne staje się opracowanie stuprocentowo przewidywalnych i powtarzalnych w kolejnych etapach nauki kroków (przeczytaj – zapamiętaj – sprawdź swoje wiadomości). Ważne jest uświadomienie sobie, że scenariusz to plan określonego wydarzenia edukacyjnego – przygody dydaktycznej, w której wszyscy „aktorzy” (studenci i nauczyciel akademicki) powinni z chęcią wziąć udział. Dlatego tak istotne staje się dla projektantów (autorów-dydaktyków i metodyków) otwarcie na znalezienie się w nowej roli, podjęcie wysiłku i otwarta postawa zorientowana na uczenie się – niezależnie od stażu czy zdobytych dotychczas doświadczeń w tradycyjnej dydaktyce. Scenariusz kursu e-learningowego jest dobrym pretekstem do zejścia z utartej drogi realizacji celów dydaktycznych, przy czym

należy go traktować jako punkt wyjścia, a nie jako niezmienny, raz zapisany dogmat. Narzuca się w tym miejscu kolejne porównanie – dobry reżyser pozwala aktorowi pokazać, co ten umie, co jest jego największym atutem, więc i autor-dydaktyk powinien tak zaplanować działania studenta i tak formułować instrukcje dydaktyczne, aby potencjał uczestnika zajęć zdalnych został wykorzystany maksymalnie aktywnie i efektywnie. Warto także pamiętać, że scenariusz nie jest też formą zamkniętą – pracuje się nad nim przez cały czas projektowania zasobów kursu i ważne jest uznanie, że dróg i metod realizacji zajęć zdalnych może być wiele. Ta wielość oznacza dla „aktorów” procesu dydaktycznego własne, indywidualne drogi dojścia do celu, a nie jedną, jedynie słuszną drogę zdobycia wiedzy!

Podsumowanie

Tworzenie złożonych, autorskich scenariuszy kursów e-learningowych na potrzeby kształcenia akademickiego to w dalszym ciągu dla większości nauczycieli nowość. Brak specjalistycznego przygotowania do dydaktyki online, rozumienia specyfiki uczenia-nauczania i komunikowania się w procesie zdalnego kształcenia utrudnia tworzenie rozbudowanych, celowo zaprojektowanych struktur dydaktycznych kształcenia zdalnego. Wprawdzie uczelnie coraz częściej organizują dla swoich nauczycieli szkolenia z metodyki projektowania zajęć online, a nawet zatrudniają metodyków zdalnego nauczania, ale nadal są to działania niewystarczające. E-learning, realizowany w formie przede wszystkim zajęć opartych na informacji zapisanej, wymaga o wiele bardziej starannego planowania i odpowiedzialności za tworzone zasoby edukacyjne – nie są one bowiem już tak ulotne, jak słowo wypowiedziane podczas wykładu czy ćwiczeń. Zdalna edukacja nie może opierać się na improwizacji! Dlatego tak ważne staje się opracowanie scenariusza zajęć, czyli dokumentu o wiele szerszego i dokładnie opisującego proces dydaktyczny, otwartego na zmiany, ale ukazującego precyzyjnie i uporządkowany sposób strukturę zajęć oraz wykorzystane do nauki narzędzia i multimedia. Analizując etapy powstawania scenariusza, nietrudno oprzeć się wrażeniu, że jego opracowanie jest sztuką dydaktyczną i metodyczną, podobną do sztuki filmowej... Scenariusz kursu e-learningowego powinien być więc obrazem wizji oraz kunsztu projektantów i zyskiwać swoją ostateczną formę przy udziale coraz to nowych aktorów – studentów i prowadzącego zajęcia zdalne nauczyciela – przy coraz to kolejnych „odsłonach”, czyli edycjach kursu e-learningowego.

Bibliografia

J. Bednarek, E. Lubina, *Kształcenie na odległość. Podstawy dydaktyki*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008.

M. Hyla, *Przewodnik po e-learningu*, Wydawnictwo Wolters Kluwer Polska, Warszawa 2009.

M. Plebańska, *E-learning. Tajniki edukacji na odległość*, Wydawnictwo C.H. Beck, Warszawa 2011.

Netografia

The Rapid E-learning Blog, <http://www.articulate.com/rapid-elearning/>.

Abstract

This article attempts to highlight certain fundamental aspects of the development process and the use of e-learning course scenarios which are designed for the university education purposes. The paper presents some universal guidelines for the scenario authors and instructional designers with a special focus on complexity and achievability of didactic aims and learning outcomes defined on various levels of Bloom–Anderson taxonomy.

Nota o autorkach

Marta Dziubińska jest wykładowcą w Studium Języków Obcych Politechniki Łódzkiej. Od 2003 r. zajmuje się metodyką nauczania zdalnego, jest dydaktykiem online, prowadzi szkolenia dla dydaktyków e-learningu. Jej zainteresowania dotyczą zagadnień związanych z nowoczesną dydaktyką i metodyką kształcenia zdalnego. Bierze udział w lokalnych i międzynarodowych projektach edukacyjnych.

Agnieszka Wierzbicka jest adiunktem w Katedrze Współczesnego Języka Polskiego na Uniwersytecie Łódzkim. Zajmuje się problematyką kształcenia zdalnego od 2002 r., a jej zainteresowania dotyczą metodyki i procesu komunikacji na platformie edukacyjnej oraz efektywnego zarządzania i realizacji strategii e-learningowych w różnego rodzaju instytucjach (uczelnie, instytucje, firmy). Bierze czynny udział w projektach badawczych i wdrożeniowych z zakresu e-learningu, pełniąc funkcję koordynatora lub eksperta ds. metodyki zdalnego nauczania.