

Marta Dziubińska, Politechnika Łódzka

Agnieszka Wierzbicka, Uniwersytet Łódzki

Sposoby przewyższania trudności w procesie projektowania kursów e-learningowych

Wiele opracowań poświęconych projektowaniu kursów e-learningowych koncentruje się na prezentacji etapów ich tworzenia – analizie potrzeb, projekcie, produkcji zasobów edukacyjnych oraz wdrożeniu i ewaluacji. Dość rzadko jednak pisze i mówi się o tym, jakie pułapki czyhają na projektantów podczas tego złożonego procesu. Z jakimi problemami borykają się instytucje edukacyjne, autorzy zawartości merytorycznej i inne osoby zaangażowane w przygotowanie zasobów do kształcenia? Co zrobić, gdy przyjęte podczas analizy i projektowania założenia okazują się trudne (a czasami nawet niemożliwe) do zrealizowania? Artykuł jest próbą ukazania procesu projektowania „od kuchni”, z perspektywy praktycznej. Autorki skoncentrują się na problemach, jakie pojawiają się przy produkcji kursów przeznaczonych do e-edukacji i wskażą, co można zrobić w sytuacjach problemowych, by osiągnąć założone cele edukacyjne.

Wstęp

Proces projektowania kursu e-learningowego, jako przedsięwzięcie złożone i rozciągnięte w czasie, wymaga od osób w nie zaangażowanych rozległej wiedzy nie tylko z zakresu e-edukacji, ale również z zarządzania, organizacji i ewaluacji procesu kształcenia realizowanego w internecie. Bardzo wiele czynników decyduje o skuteczności działań projektantów kursu i edukatorów prowadzących zajęcia w sieci, warto więc zwrócić uwagę na wszystkie te aspekty, które decydują o powodzeniu całego przedsięwzięcia.

Obserwując wysiłki osób opracowujących zasoby kursu, można niejednokrotnie dojść do wniosku, że ich działania nie skupiają się na projektowaniu procesu kształcenia, formułowaniu jego celów, etapów i składowych, ale na przełożeniu na wersję elektroniczną spisanych wykładów czy ćwiczeń. Dlatego tak ważne jest wskazanie punktów krytycznych i problemów, które mogą pojawić się podczas opracowywania materiałów, by każda osoba przystępująca do tej czynności mogła ich uniknąć.

Etapy projektowania – problemy i ich rozwiązywanie

Tworzenie zasobów przeznaczonych do e-edukacji przebiegać powinno w pięciu zasadniczych etapach, których realizacja pozwala na stworzenie pełnowartościowych i efektywnych materiałów do kształcenia online. W literaturze przedmiotu wskazuje się więc:

- 1) analizę potrzeb,
- 2) opracowanie projektu kursu,
- 3) produkcję zasobów edukacyjnych,
- 4) wdrożenie kursu,
- 5) ewaluację¹.

Na każdym z nich pojawiają się określone, powtarzające się (niezależnie od instytucji czy tematyki opracowywanych zajęć) problemy i sytuacje, które warunkują cały proces produkcyjny. Warto w tym miejscu zwrócić uwagę, że proces ten ma charakter niezwykle złożony, stąd śmiało można nazwać go projektem edukacyjnym.

Analiza potrzeb

Pierwszy etap pracy nad kursem powinien się skupiać na precyzyjnych odpowiedziach na kluczowe pytania – niezależnie od tego, czy będzie je sobie zadawać zespół projektantów (niektóre instytucje powołują specjalne jednostki do tworzenia i udostępniania zasobów edukacyjnych), czy indywidualny projektant (gdy sam, bez wsparcia instytucjonalnego decyduje się na zrobienie kursu). Początek prac nad kursem to przeprowadzenie dogłębnej analizy możliwości instytucji lub indywidualnej osoby, która podejmuje się opracowania kursu. Owa analiza skupiać się powinna na kilku obszarach: ludziach odpowiedzialnych za opracowanie materiałów, zasobach finansowych, sprzętowych, specjalnym oprogramowaniu oraz – co niezwykle istotne – na samych informacjach, leżących u podstaw procesu produkcji (a wykorzystywanych w etapie 2 i 3).

Z pewnością ogromnym problemem na wielu polskich uczelniach (czy nawet szerzej ujmując – instytucjach edukacyjnych) jest wyraźnie dostrzegalny brak wsparcia organizacyjnego dla osób zaangażowanych w projektowanie kursu – szczególnie w sytuacji, gdy jego twórca staje po raz pierwszy przed tym zadaniem. Nadal rzadkością są specjalne jednostki przeznaczone do opracowywania materiałów, a jeśli już one istnieją, to zwykle zatrudniane są w nich osoby odpowiedzialne za sprawy techniczne (tj. administrację kursów). Również korzystanie pomocy z firm i specjalistów spoza macierzystej instytucji napotyka

¹ Zob. Instructional System Design (ISD), <http://www.nwlink.com/~donclark/hrd/sat.html>, [02.11.2010].

spore bariery (głównie finansowe). Można więc zaobserwować sytuację, gdy nauczyciel akademicki otrzymuje od kierownika swojej jednostki polecenie: *proszę zrobić kurs e-learnigowy*, a pozbawiony jest wsparcia osób, które mogłyby go przeszkolić i wytłumaczyć, w jaki sposób ów kurs miałby zostać opracowany. Warto w tym miejscu zwrócić uwagę, że szkolenie z tego właśnie obszaru jest rzadkością, bowiem zwykle proponuje się kursy dotyczące obsługi platformy, a nie metodyki tworzenia materiałów i specyfiki kształcenia w sieci. Brak profesjonalnego doradztwa (szczególnie zatrudniania do projektowania kursów metodyków zdalnego nauczania) niestety dość często odbija się na jakości powstałego produktu, jakim jest kurs.

Przezwyciężenie barier sprzętowych czy finansowych jest również dość dużym problemem, podobnie jak wspomniana już kwestia zasobów ludzkich – niezwykle trudno jest opracować zajęcia zdalne (szczególnie w obszarze dziedzin eksperymentalnych) bez nakładów: w grę wchodzi bowiem np. wynagrodzenia autorskie, koszty zakupu sprzętu i specjalistycznego oprogramowania, obiektów graficznych. Pewnym wyjściem z tej sytuacji jest wykorzystywanie finansowania ze środków unijnych (np. EFS), choć nie zawsze łatwo je zdobyć dla określonych projektów realizowanych w środowiskach akademickich.

Na etapie analizy, oprócz wspomnianych już kwestii, pojawia się też jeszcze jeden problem, który – w opinii autorek – może zadecydować o fortunności całego przedsięwzięcia projektowego, a dotyczy on postawienia sobie podstawowych pytań: dla kogo i po co przygotowywane są zasoby edukacyjne? Niejednokrotnie można odnieść wrażenie, że odbiorca końcowy i jego potrzeby znikają z pola widzenia twórców kursu, jeśli do tego okazuje się, że cele kształcenia są bardzo ogólne czy niejasno sformułowane, mamy do czynienia z sytuacją niemającą nic wspólnego z projektowaniem procesu dydaktycznego. Personalizacja kursu – tak często promowana i wskazywana w opracowaniach o e-learningu – schodzi na drugi plan, albo zostaje całkowicie zapomniana przez projektantów pod wpływem koncentrowania się na samym materiale kształcenia, na wskazywaniu partii wiedzy w formie zapisanej.

Warto zwrócić uwagę na jeszcze jeden problem – to jest rezygnacja z dokładnej analizy (czyli pierwszego etapu projektowania) i rozpoczynanie prac nad kursem od etapu drugiego, tj. samego projektu. Dość często twórcy (zarówno ci początkujący, jak i ci z doświadczeniem) nie analizują wszystkich czynników, które mają wpływ na prace nad projektem, tylko próbują przygotowywać zasoby edukacyjne na wzór jakiegoś istniejącego kursu, bez głębszej refleksji i odniesienia do celów kształcenia oraz specyfiki realizowanego przedmiotu. Łączy się z tym zwykle nadmierna standaryzacja materiałów (ta sama struktura kursu, schematyczne formy

sprawdzania wiedzy czy samoewaluacji) i tworzenie zasobów według programu kształcenia, rozumianego jako spis treści podręcznika – a przecież kurs, to znacznie więcej niż zestaw plików opracowanych według spisu tematów w sylabusie. Projektując go, trzeba mieć zawsze na uwadze, że należy tworzyć logicznie i celowo zorganizowany zestaw materiałów dydaktycznych (spełniających różne funkcje), na którym powinien opierać się plan aktywności osoby uczącej się oraz określone zadania nauczyciela (w przypadku, gdy proces dydaktyczny odbywa się z jego udziałem). By taki cel osiągnąć, niezbędna jest dogłębna analiza wskazanych tu czynników.

Projekt kursu

W instytucjach edukacyjnych opracowanie projektu kursu wymaga zwykle zaangażowania nie tylko autora odpowiedzialnego za merytoryczne przygotowanie materiałów, ale także innych członków zespołu, którzy wspomagają wysiłki takiej osoby. To ważny moment, w którym należy skupić się na organizacyjnych aspektach projektowania (stworzeniu harmonogramu prac, wskazaniu osób odpowiedzialnych za określone zadania, oszacowaniu kosztów, zgromadzeniu niezbędnego oprogramowania i narzędzi, które mogą posłużyć przy realizacji projektu kursu). To także moment przygotowania szczegółowej koncepcji dydaktycznej kursu, tj. precyzyjnego sformułowania wymagań wstępnych stawianych uczestnikom kursu, określenia standardów kształcenia oraz wskazania warunków realizacji i osiągania zakładanych efektów kształcenia, a także opracowania precyzyjnego scenariusza zajęć. To ponadto czas na poszukiwanie gotowych rozwiązań, zasobów i narzędzi, które mogłyby zostać użyte w kolejnym etapie projektowania, jakim jest proces produkcji.

Niektóre błędy popełniane na tym etapie są konsekwencją myślenia lub działania wskazanego przy omówionym już etapie analizy – począwszy od kwestii organizacyjnych: często nie opracowuje się szczegółowego planu kursu (bo *robimy to jak poprzedni kurs*); nie opracowuje się budżetu (bo *i tak nie ma pieniędzy, ale jakoś damy radę, z tymi zasobami, które mamy*); aż po kwestie metodyczne: nie dba się o wsparcie autora przez metodyka (uzasadniając to najczęściej sformułowaniami *wystarczy autor, bo przecież zna się na temacie i ma doświadczenie dydaktyczne* lub *po co nam w ogóle metodyk?*); nie planuje się aktywności osób uczących się i nauczyciela (bo *jak kurs ruszy, to nauczyciel się tym zajmie*). Dużym problemem na etapie projektowania jest także nieumiejętne określenie czasu realizacji poszczególnych stadiów projektu kursu², co w efekcie może doprowadzić do niewykonania

² Zob. R. A. Defelice, K. M. Kapp, *Time to Develop One Hour of Training*, http://www.astd.org/LC/2009/0809_kapp.htm, [02.11.2010].

poszczególnych zadań, a nawet nieuruchomienia zajęć na platformie – najczęściej wiąże się to z przeznaczeniem zbyt krótkiego czasu na prace autorskie oraz zadania osób opracowujących przygotowane przez autora materiały (metodyk, grafik, programista). Warto w tym momencie pamiętać, że stworzenie wartościowych i angażujących materiałów edukacyjnych (szczególnie do zajęć, które są realizowane przez dłuższy okres, np. przez semestr) nie jest możliwe w ciągu jednego miesiąca (a z takimi oczekiwaniami spotykają się dość często projektanci kursów), bo sam proces pisania jest zdecydowanie bardziej pracochłonny i żmudniejszy niż w wypadku przygotowywania się do zajęć prowadzonych tradycyjnie.

Kolejnym problemem jest także zauważalna obawa przed zastosowaniem w kursach nowych metod i narzędzi. Nauczyciele akademicy najczęściej nie chcą w projektach planować aktywności, które wymagają użycia narzędzi społecznościowych (tj. blogi, wiki, *social bookmarking*, videocasty, wirtualna rzeczywistość³, *Webquest*⁴), uzasadniając taką decyzję mniejszą ich skutecznością (lub nawet brakiem skuteczności) w kształceniu akademickim (choć można czasami odnieść czasami wrażenie, że niechęć do wykorzystania tego typu narzędzi podyktowana jest ich nieznanością). W dalszym ciągu zauważyć można, że w projektach kursów nacisk położony jest na zdobywanie wiedzy (*przeczytaj plik pdf, fragment tekstu z książki, naucz się zawartych w nim informacji i rozwiąż test*), kosztem kształtowania kluczowych kompetencji (np. *pracując na forum czy czacie, zdobądź umiejętność pracy i komunikowania w grupie, analizowania prezentowanych zjawisk, planowania zadań i wzajemnego oceniania się, rozwiązywania problemów*). Takie podejście skutkuje niestety w kolejnym etapie projektowania powstawaniem materiałów ubogich w interakcje – takich, które nie pozwalają na rozwinięcie zdolności analitycznego i syntetycznego myślenia oraz współpracy z innymi.

Produkcja zasobów edukacyjnych

Etap ten – jako wynik analizy i projektowania – jest czasem intensywnego opracowywania wszystkich materiałów dydaktycznych, które składają się na kurs. Opracowana koncepcja zajęć zdalnych zyskuje ostateczny kształt – to moment tworzenia materiałów dydaktycznych, aktywizujących, utrwalających wiedzę i umiejętności, ewaluacyjnych oraz wszystkich tych, które mają za zadanie przekazać istotne informacje o kursie. To właśnie wtedy podejmowane

³ Zob. szerzej M. Dąbrowski, *E-learning 2.0 – przegląd technologii i praktycznych wdrożeń*, „e-mentor” 2008, nr 1 (23), s. 37-45.

⁴ Zob. szerzej D. Kwiatkowska, M. Lewandowska., *WebQuest – metoda pracy z uczniami wykorzystująca technologię informacyjną*, [w:] *Polski system edukacji po reformie 1999 roku. Stan, perspektywy, zagrożenia*, t. 2, Dom Wydawniczy ELIPSA, Warszawa-Poznań 2005, s. 343-349.

przez projektantów działania powinny zmierzać do połączenia celu i wizji kursu z praktycznymi sposobami ich realizacji.

Jeśli w produkcji zasobów edukacyjnych uczestniczy zespół projektowy, należy pamiętać, że podstawą osiągnięcia przyjętych założeń jest umiejętność współdziałania i komunikacji między jego członkami. Można zaobserwować, iż nauczyciele akademicy, pracujący na co dzień autonomicznie, mają niekiedy problemy z odnalezieniem się we współpracy z metodykiem czy grafikiem, którzy na równi z nimi stają się współtwórcami materiałów dydaktycznych. Dość często dochodzi na tym tle do konfliktów, szczególnie w sytuacji, gdy takie współdziałanie ma miejsce pierwszy raz, a autor forsuje rozwiązania dydaktyczne wyniesione z edukacji tradycyjnej, nie dając się przekonać do zastosowania metod i narzędzi skutecznych w e-edukacji (niezdolność dostosowania środków i metod dydaktycznych do sformułowanych w etapie analizy i projektu celów kształcenia). W sytuacji, gdy kurs projektowany jest tylko przez autora – specjalistę z danej dziedziny, sytuacja może być jeszcze trudniejsza. Osoba niezaznajomiona ze specyfiką kształcenia w sieci będzie popełniała nieświadomie błędy, np. nie opracuje wszystkich istotnych w procesie kształcenia zdalnego materiałów (powszechnie jest nieumieszczanie w kursach materiałów do samoewaluacji i utrwalania wiedzy, a także niedokładne przygotowanie materiałów o charakterze informacyjnym i organizującym pracę w kursie) czy też błędnie zastosuje w procesie kształcenia metody, które nie sprawdzają się w e-edukacji lub zastosowane – nie dają możliwości osiągnięcia zakładanego celu dydaktycznego.

Innym równie istotnym problemem są niedostateczne kompetencje autorów w zakresie tworzenia pisanych materiałów edukacyjnych – ze względu na stawiane na uczelniach wymagania (związane z rozwojem naukowym) nauczyciele akademicy są niezwykle rzadko twórcami publikacji o charakterze dydaktycznym (pisanie skryptów skierowanych do studentów to dziś rzadkość) i koncentrują się na pisaniu prac naukowych (artykułów, esejów, rozpraw, dysertacji), a więc tekstów o zdecydowanie innym charakterze, przeznaczeniu i strukturze.

Czas produkcji kończą wszystkie działania zmierzające do sprawdzenia opracowanych materiałów dydaktycznych – warto zwrócić uwagę, że na tym etapie nieodzowna jest ewaluacja działań (czy to jednej osoby tworzącej kurs, czy całego zespołu projektowego), która wymusza w kolejnym etapie projektu drobiazgowo sprawdzenie zasobów kursu jeszcze przed ich udostępnieniem odbiorcom.

Wdrożenie kursu

Moment wdrożenia jest punktem zwrotnym w procesie opracowania kursu e-learningowego – jest to „moment prawdy”. Opublikowany i przedstawiony użytkownikom materiał dydaktyczny poddany zostaje praktycznej weryfikacji, a wszystkie szczegółowo zaprojektowane i wyprodukowane elementy edukacyjne – krytycznemu oglądowi uczniów lub studentów, a także dydaktyka. Po pierwsze należy upewnić się, że wszystkie elementy pakietu edukacyjnego są poprawnie umieszczone na platformie e-learningowej, składają się w całości na zgodną z projektem strukturę (drzewiastą, liniową, rozgałęzioną lub inną), a każdy element tej struktury (zasób dydaktyczny) działa, otwiera się, można go ściągnąć, zapisać, wydrukować zgodnie z pierwotnym projektem. Co więcej, każdy element powinien być opatrzony tytułem (nazwą), powinien być opisany chociażby słowami kluczowymi (otagowany) i możliwy do wyszukania (jeśli system oferuje taką opcję). Niedopilnowanie opisanych wyżej zaleceń powoduje chaos i, szczególnie na początku kursu, budzi w użytkownikach negatywne emocje: zniechęcenie, dezorientację, spadek motywacji, przytłoczenie ilością danych, może prowadzić też do zaniechania uczestnictwa. Coś, co dla metodyka, autora lub projektanta jawi się jako klarowny i logicznie skonstruowany pakiet dydaktyczny, dla odbiorcy końcowego może okazać się skomplikowanym, niespójnym „workiem” przypadkowych dokumentów.

Także dydaktyk, którego zadaniem jest prowadzenie zajęć online w ramach danego kursu, powinien mieć zagwarantowany czas na zapoznanie się z przygotowanym materiałem kursu – szczególnie jeśli jest on bogaty, tworzony bez udziału tegoż dydaktyka oraz różnorodny pod względem formy i treści (tworzenie takich właśnie materiałów do e-learningu autorki rekomendują). Poza bezpośrednim rozpoznanem potencjału pakietu dydaktycznego absolutnie niezbędne jest solidne przeszkolenie nauczyciela akademickiego, przygotowujące go do pracy online ze studentem. Lekkomysłne założenie, jakim niestety wiele instytucji edukacyjnych wciąż się kieruje – że każdy nauczyciel ma wystarczająco dużą wiedzę, umiejętności i doświadczenie, aby bez trudu odnaleźć się z środowisku edukacji zdalnej – jest jednym z najczęściej popełnianych i niosących niszczące konsekwencje błędów. Jakkolwiek wadliwie opracowane materiały dydaktyczne (niepełne, niezrozumiałe informacje, brak instrukcji i metainformacji, wady techniczne itp.) mogą mimo wszystko być wykorzystane z pewnym pożytkiem dla uczestnika zajęć w kursie poprowadzonym przez znakomicie przygotowanego dydaktyka, tak z całą pewnością potencjał najwspanialszych multimedialnych zasobów będzie zmarnowany w kursie prowadzonym przez nauczyciela

nieprzygotowanego, nieodnajdującego się w roli konsultanta, instruktora, mentora, dyskutanta, ewaluatora, facylitatora online.

Jak widać, rozpiętość ról odgrywanych przez dydaktyka może być niezwykle szeroka. Z tego między innymi względu powinien on być dobrze poinstruowany, zaznajomiony ze środowiskiem i specyfiką kształcenia zdalnego, metodami i technikami, specyficznymi wymaganiami psychospołecznymi i komunikacyjnymi uczestników zajęć e-learningowych, a także z funkcjonalnością i wszelkimi aspektami technicznymi dotyczącymi obsługi platformy edukacyjnej. Jest to bardzo szeroki obszar nowej wiedzy i umiejętności, które osiąść powinien nauczyciel akademicki, aby sprawnie, elastycznie, a przede wszystkim świadomie współpracować ze studentami na kursie e-learningowym. Doświadczenie uczy, że w czasie szkolenia odkrywane są indywidualne predyspozycje, obszary wiedzy, ograniczenia dotychczas nieujawnione, które mogą nawet eliminować dydaktyka z grona osób pracujących online – należy wyraźnie zaznaczyć, że nie każdy nauczyciel pracujący w tradycyjnym środowisku szkolnym automatycznie i bez trudu będzie w stanie pełnić rolę tutora w sieci. Brak możliwości bezpośredniego kontaktu z uczniem czy studentem, a więc komunikacja zapośredniczona, jest czasami barierą nie do pokonania dla nauczyciela i nie należy jej na siłę forsować, ponieważ najpewniej przyniesie to skutek odwrotny do zamierzonego. Tak więc solidne szkolenie dydaktyków do pracy zdalnej jest warunkiem kluczowym powodzenia kursu e-learningowego. Szkolenie takie powinno się odbywać w wirtualnym środowisku platformy, na której dydaktycy w przyszłości będą pracować z własnymi studentami – stąd skuteczną metodą szkolenia jest stworzenie możliwości, aby nauczyciele wcielili się w rolę uczniów online. Szkolenie musi być poprowadzone przez doświadczonego w pracy zdalnej dydaktyka – metodyka specjalistę.

Kursy prowadzone przez dobrze wyszkolonych i przygotowanych nauczycieli mają wszelkie szanse powodzenia. Pamiętać należy jednak, że każdy z nich jest wydarzeniem niejako zamkniętym – dydaktyk ma wgląd jedynie w obszar własnego kursu lub przedmiotu i zwykle utrzymuje kontakt z jedną grupą. Specyfika e-learningu zakłada natomiast elastyczność postaw i różnorodność metod działania – ogłęd całości może mieć osoba pełniąca funkcję kontrolera czy też opiekuna metodycznego. Działania takiego specjalisty przynoszą wymierne korzyści: może on podpowiadać rozwiązania problemów, reagować w sytuacjach kryzysowych, nie dopuszczając do większego niepowodzenia (zaniechanie działań, konflikt w grupie, niedotrzymywanie terminów itp.), może stanowić wsparcie emocjonalne dla dydaktyków, którzy czują się osamotnieni w swojej pracy. Opiekun może także pomagać w przypadku występowania problemów technicznych, zbierać informacje

i naprawiać błędy zgłaszane przez użytkowników kursu, przekazywać informacje o charakterze formalnym i organizacyjnym nauczycielom i studentom, może przeprowadzać ankiety i dokonywać podsumowań danych statystycznych, wreszcie dokonywać obserwacji całości przebiegu procesu dydaktycznego, monitorować, formułować wnioski i rekomendacje dla kolejnych edycji szkoleń i kursów. Rola opiekuna metodycznego (który oczywiście może funkcjonować pod inną nazwą na platformie) jest nie do przecenienia.

Ewaluacja

Kolejną pomijaną lub traktowaną rutynowo kwestią w instytucjach prowadzących e-edukację, szczególnie kształcenie online, jest prowadzenie rzetelnego procesu ewaluacji i, co za tym idzie, rzeczywiste nadzorowanie jakości szkoleń. Ewaluacja procesu kształcenia – jakkolwiek szeroko dyskutowana w różnych gronach specjalistów edukatorów – jest obszarem zaniechanym w e-learningu. Każdy etap projektowania, produkowania, wdrażania i prowadzenia kursów powinien wiązać się z działaniami ewaluacyjnymi. Refleksja – szczególnie autorefleksja zaangażowanych wykonawców i specjalistów jest elementem kluczowym, formującym i warunkującym jakość kursów e-learningowych. Oczywiście jest, że solidnie, wielowątkowo i wieloaspektowo prowadzony proces ewaluacji oraz analiza jego wyników wpływają bezpośrednio na jakość praktyki akademickiej, a wręcz o niej decydują. Ta z kolei powinna być współcześnie rozumiana szeroko – jako: jakość działań nauczyciela, jakość i przygotowanie merytoryczne oraz metodyczne kadry dydaktycznej, jakość i dostępność materiałów dydaktycznych, jakość wszelkich procedur przeprowadzanych w instytucji i w wielu innych aspektach. Informacje na ten temat powinny być uzyskiwane przy wykorzystaniu wszelkich dostępnych narzędzi oceny wewnętrznej i zewnętrznej, samooceny oraz monitoringu i nadzoru praktyk edukacyjnych.

Nie wdając się w szczegóły prowadzenia działań ewaluacyjnych, kontroli i nadzoru, należy bardzo wyraźnie podkreślić, że wyniki procesu ewaluacji powinny mieć charakter przede wszystkim formatywny – celem nadrzędnym powinno być nieustanne ulepszanie oferty, dostosowywanie jej do kontekstu wirtualnego środowiska nauki oraz potrzeb uczestników procesu dydaktycznego, doskonalenie praktyki dydaktycznej, rozwój i doskonalenie jakości udostępnianych materiałów edukacyjnych.

Przekonanie, że kurs opracowany i wdrożony jest kursem skończonym to zaprzeczenie idei e-learningu. Zebrane w trakcie bieżącej edycji uwagi, zastrzeżenia, sugestie, prośby (przeanalizowane np. przez opiekuna metodycznego), powinny być przyczynkiem do zmian kursu w kolejnej edycji, powinny prowadzić do modyfikacji struktury, treści materiałów,

doprecyzowania poleceń, urozmaicenia działań nauczyciela, modyfikacji harmonogramu, zmiany liczby zadań lub wymiany pytań testowych. Planując działania aktualizacyjne, należy koniecznie opracować procedurę ich prowadzenia oraz przeznaczyć na to odpowiednie zasoby i środki. Jest to szczególnie ważne ze względu na niebezpieczeństwo powtarzania działań, powielenia licznych odmiennych wersji tego samego pakietu edukacyjnego.

Podsumowanie

Projektowanie, wdrażanie i prowadzenie szkoleń oraz kursów e-learningowych to działanie w sytuacji ciągłej zmiany. Często zauważana cecha e-learnigu – elastyczność – to nic innego, jak gotowość edukatora do zmiany, podejmowanie świadomego i nieuprzedzonego działania mającego na celu zapewnienie uczniowi lub studentowi jak najlepszych warunków do rozwinięcia własnych predyspozycji, nabycia umiejętności w sposób najbardziej adekwatny i efektywny. Współczesny nauczyciel, projektant, metodyk to specjaliści, których priorytetem jest rozpoznanie potrzeb edukacyjnych konkretnego ucznia i dążenie do ich zaspokojenia. Nie poradzi sobie z tym – jakże ambitnym zadaniem – ten, kto tkwi w przekonaniu, że raz przećwiczone sprawdzone praktyki (zwykle przeniesione ze świata tradycyjnej edukacji stacjonarnej z królującą tablicą i kredą) znajdują swoje bezpośrednie odzwierciedlenie w środowisku nowoczesnej wartościowej edukacji wirtualnej. Nie poradzi sobie także z tym instytucja edukacyjna, która nastawiona jest wyłącznie na przekazywanie wiedzy metodami podającymi, a nie kształtowanie szeroko zdefiniowanych kompetencji metodami aktywizującymi, wspartymi nowoczesną technologią.

Bibliografia

M. Dąbrowski, *E-learning 2.0 – przegląd technologii i praktycznych wdrożeń*, „e-mentor” 2008, nr 1 (23), s. 37-45.

D. Kwiatkowska, M. Lewandowska, *WebQuest – metoda pracy z uczniami wykorzystująca technologię informacyjną*, [w:] *Polski system edukacji po reformie 1999 roku. Stan, perspektywy, zagrożenia*, t. 2, Dom Wydawniczy ELIPSA, Warszawa-Poznań 2005, s. 343-349.

Netografia

R. A. Defelice, K. M. Kapp, *Time to Develop One Hour of Training*, witryna American Society for Training & Development, http://www.astd.org/LC/2009/0809_kapp.htm.

Instructional System Design (ISD), <http://www.nwlink.com/~donclark/hrd/sat.html>.

Podręcznik szkoleń e-learningowych, <http://equal.wsb-nlu.edu.pl/uploadedFiles/file/ITqual%20Competere%20Podrecznik%20do%20e-learningu.pdf>.

Warwick Learning and Development Centre
<http://www2.warwick.ac.uk/services/ldc/resource/eguides/>.

Abstract

E-learning course design process is a complex resource sapping and time consuming enterprise. It requires a vast knowledge, multiple skills, talents and experience from all the actors involved – authors, multimedia designers, tutors and teachers, evaluators, IT experts, educational institution managers etc. There can be numerous factors defined which contribute to the success or failure of such an enterprise on its subsequent development stages, however some of them remain crucial determinants of what may be observed and named as a purposeful, interactive, meaningful and effective online course. These key factors are discussed in the paper.

Noty 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 na Uniwersytecie Łódzkim w Katedrze Współczesnego Języka Polskiego. Od 2002 r. zajmuje się problematyką kształcenia zdalnego, a jej zainteresowania dotyczą procesów komunikacji na platformie edukacyjnej, metodyki i realizacji projektów e-learningowych oraz efektywnego zarządzania e-edukacją w różnego typu instytucjach.