

ROZDZIAŁ III

SCENARIUSZ KURSU ZDALNEGO

1. Zasady tworzenia scenariusza

Jeżeli chcesz właściwie zaprojektować e-kurs, powinieneś zacząć od skonstruowania dobrego scenariusza – mając zawsze na uwadze celowe wykorzystanie metod, technik i wszelkich zasobów e-learningowych. Sporządzenie dobrego scenariusza jest niczym innym jak obudowaniem aktywnościami i zasobami powstałego wcześniej dobrego sylabusu kursu, w którym wyznaczyłeś już cele dydaktyczne i sformułowałeś efekty kształcenia. Na początku powinieneś zastanowić się również nad sferą organizacyjną, odpowiadając sobie na pytania:

- 1) Na jak długi czas przewidziany jest kurs?
- 2) Czego kurs ma nauczyć?
- 3) Jak ułożyć kolejność pojawiających się w nim zagadnień (modułów)?
- 4) Jakie jest tempo ich realizacji?

A to dopiero początek... Twój scenariusz powinien stanowić przemyślaną i logiczną strukturę zasobów dydaktycznych i odpowiednio dopasowanych do nich aktywności przygotowanych zarówno dla e-ucznia, jak i e-nauczyciela.

Dobra rada!

Zanim przejdziesz do projektowania scenariusza, przemyśl:

☞ Kto?

Obserwując polskie doświadczenia we wdrażaniu rozwiązań e-learningowych, można zauważyć dwie rozwijające się równolegle drogi projektowania zasobów edukacyjnych do e-learningu – z jednej strony mamy w instytucjach wyspecjalizowane jednostki, które podejmują się opracowania kursów zdalnych (tak dzieje się na kilku polskich uczelniach, m.in. w Szkole Głównej Handlowej, na Politechnice Warszawskiej, Uniwersytecie Ekonomicznym w Krakowie czy Uniwersytecie Warszawskim), z drugiej strony pojawiają się pasjonaci nowych technologii, którzy samodzielnie (najczęściej bez wsparcia macierzystej szkoły, instytucji, w której pracują) opracowują materiały do kształcenia zdalnego. Niezależnie od tego, kto podejmie się opracowania kursu e-learningowego i na jaką skalę będą to działania (skala makro w szkole, skala mikro przy twórcy indywidualnym, który wsparcia szkoły nie posiada), trzeba

realnie oszacować możliwości (umiejętności) i zasoby (oprogramowanie, sprzęt itp.), tak by pozwoliły na osiągnięcie założonych celów i efektów kształcenia. Trudno jest bowiem samemu stworzyć do kursu np. złożone animacje czy symulacje, jeśli nie mamy odpowiedniego oprogramowania albo, co gorsza, nie potrafimy się nim sprawnie posługiwać!

➤ **Kogo?**

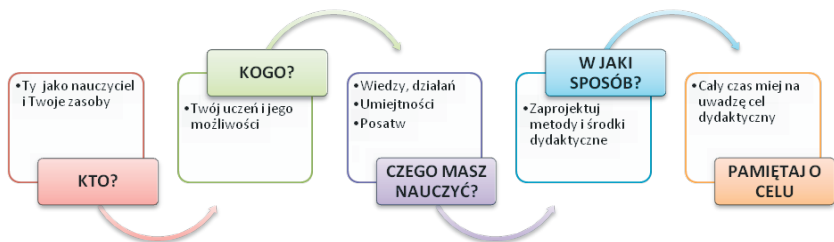
Różnorodność potrzeb osób uczących się może być uwarunkowana następującymi czynnikami: wiekiem, wykształceniem, nawykiem uczenia się (inaczej pracuje się z osobami, które stale się doksztalcają, inaczej z osobami, które ukończyły naukę 10–20 lat temu), wykonywaną pracą, obowiązkami pozazawodowymi, motywacją do uczestnictwa w kursie e-learningowym, wiedzą z danej dziedziny (podstawowa, średnio zaawansowana, zaawansowana) oraz środkami technicznymi niezbędnymi do nauki on-line (komputer, dostęp do internetu, przepustowość łącza itp.). Jeśli na przykład zadaniem projektanta ma być opracowanie kursu dla bezrobotnych, który odbywać się będzie intensywnie przez cztery tygodnie, trzeba wziąć pod uwagę, że ma się do czynienia ze słabo zmotywowaną grupą dorosłych osób (zwykle między 25. a 55. rokiem życia), o różnych doświadczeniach edukacyjnych, obciążoną obowiązkami pozazawodowymi (np. opieką nad dziećmi), bez nawyku doksztalcania się, grupą, która może nie mieć stałego dostępu do komputera z internetem w domu. Te informacje pomogą w opracowaniu i rozłożeniu aktywności podczas trwania zajęć.

➤ **Czego masz nauczyć?**

Wskazanie na początku cyklu produkcji kursu precyzyjnych i jasno zdefiniowanych celów kształcenia, czyli tego, co ma zostać wykształcone/rozwinięte w sferze kognitywnej, afektywnej i psychomotorycznej, warunkuje opracowanie wartościowych materiałów dydaktycznych. Przygotowane przez Ciebie na etapie projektu i opracowania informacje na ten temat pozwolą nie tylko zaprojektować poszczególne elementy kursu, ale także umożliwią poszukiwanie istniejących w zasobach internetu materiałów, które będziesz mógł wykorzystać (oczywiście z poszanowaniem prawa autorskiego). Właściwie określone cele kształcenia wskażą także w kolejnym etapie najlepszy model kształcenia zdalnego – czy kurs e-learningowy będzie realizowany w formie zdalnej (e-learning), mieszanej, łączącej zajęcia on-line ze spotkaniami w sali (blended learning), a może zdecydujesz się jedynie na wspieranie tradycyjnie prowadzonych zajęć, np. otwierając fora dyskusyjne czy udostępniając materiały z zajęć na platformie edukacyjnej.

➤ **W jaki sposób chcesz nauczyć?**

Zastanów się, jakich metod dydaktycznych użyjesz: czy chcesz tylko podać wiedzę uczniom (przygotuj się więc do opracowania treści dydaktycznej), czy może wykształcić umiejętność krytycznej analizy (wtedy warto zastosować metody problemowe czy aktywizujące i zaprojektować zadania, projekty, dyskusje itp.). Pamiętaj, że niektóre zjawiska łatwiej jest zrozumieć nie wtedy, gdy są opisane, ale gdy można je zobaczyć (np. jako symulacje czy animacje). Jeśli Twoja szkoła dysponuje odpowiednimi zasobami (np. programistami, oprogramowaniem), może warto zastanowić się nad przygotowaniem wirtualnego laboratorium, które pozwoli Twoim uczniom na samodzielne przeprowadzanie ćwiczeń czy badań?



Rys. 2. Wstęp do projektowania scenariusza kursu e-learningowego

Źródło: opracowano na podstawie: A. Wierzbicka, „Scenariusz kursu zdalnego” w ramach cyklu artykułów „KNO czas na n@ukę” oraz M. Dziubińska, e-kurs „Tworzenie zasobów do kursów e-learningowych”.

Zapamiętaj!

Co powinieneś zrobić w początkowej fazie pracy nad scenariuszem¹⁰:

- 1) Określ **adresata kursu** – uwzględnij różne potrzeby osób uczących się, począwszy od ich wieku, wykształcenia, pozycji zawodowej, a skończywszy na ich wiedzy z danej dziedziny.
- 2) Sprecyzuj **cele operacyjne kursu** – szczegółowo określ cele, dzieląc je na trzy obszary poznawcze:
 - sferę kognitywną – dotyczącą wiedzy,
 - sferę psychomotoryczną – działania i umiejętności,
 - sferę afektywną – uczucia i postawy.
- 3) **Określ formy zajęć** – zastanów się, z jakiej formy nauki zdalnej skorzystasz: czy będzie to e-learning, czy może blended learning, a może samokształcenie.
- 4) Podziel dokładnie zagadnienia omawiane w kursie na równorzędne części (moduły).
- 5) Wskaż do każdego tematu:
 - **efekty kształcenia,**
 - **treści dydaktyczne** (w wypadku blended learningu **formę realizacji**: zdalną lub tradycyjną),
 - **metody dydaktyczne,**
 - **środki dydaktyczne,**
 - **formy ewaluacji,**
 - **czas realizacji** każdego tematu/modułu.

¹⁰ A. Wierzbicka „Scenariusz kursu zdalnego” w ramach cyklu artykułów „KNO czas na n@ukę”.

Miej zawsze na uwadze, że scenariusz kursu to **fundamentalny dokument** metodyczny, który jest podstawą zaplanowanego procesu dydaktycznego realizowanego zdalnie. Powinieneś w nim zawrzeć przemyślaną koncepcję dydaktyczną, jasno i precyzyjnie sformułować cele dydaktyczne i spodziewane efekty kształcenia¹¹.

Dobra praktyka!

Oto dziewięć uniwersalnych zasad dydaktycznych, których spełnienie winno również cechować właściwie zaplanowany e-kurs. Powinieneś o nich pamiętać w trakcie pracy nad scenariuszem¹²:

- 1) **Motywowanie ucznia** – zaprojektuj scenariusz tak, by proponowane zasoby i aktywności przyciągały i podtrzymywały uwagę uczącego się, np. poprzez animacje, stimulatory graficzne, dźwiękowe, ale także poprzez stawianie prowokujących kwestii.
- 2) **Informacja o przewidywanych i wymaganych treściach kształcenia** – precyzyjnie określ, jakie zagadnienia winny być opanowane przez ucznia; typowa forma tej prezentacji to: „Po ukończeniu tej lekcji będziesz potrafił...”.
- 3) **Nawiązanie do poznanej wcześniej wiedzy** – ta zasada ułatwia przyswojenie nowej wiedzy, opartej na doświadczeniu ucznia, już poznanych prawidłowościach, zjawiskach i faktach, oraz kształtuje pamięć długotrwałą.
- 4) **Prezentacja nauczanego materiału** – przestrzegaj zasady, by zasób nowej wiedzy był dostosowany do specyfiki nauczania on-line; uwzględnij możliwości multimedialnego przekazu, mając na uwadze zwięzłość, sekwencyjność, uporządkowanie i atrakcyjność przekazywanych treści.
- 5) **Wspieranie uczących się** – ta zasada pozwoli Ci skutecznie prowadzić samodzielnie pracującego ucznia dzięki zastosowaniu odpowiedniej liczby ilustracji, przykładów, antyprzykładów, studiów przypadku, reprezentacji graficznych, analogii, technik pamięciowych oraz dyskusji czy debat.
- 6) **Zachęcanie ucznia do aktywności** – wiedza „w działaniu” jest łatwiej przyswajalna niż statyczne zapamiętywanie, jej urzeczywistnienie następuje m.in. poprzez dyskusje, prace grupowe, nauczanie przez problemy, studia przypadków.
- 7) **Dostarczanie informacji zwrotnej pozwalającej na samoocenę postępów w nauce** – pamiętaj o wskazówkach, jakie nauczyciel daje uczącemu się podczas rozwiązywania zadań.

¹¹ M. Dziubińska, A. Wierzbicka, *Dobry scenariusz, niezły reżyser – czynniki sukcesu w tworzeniu kursu e-learningowego*, www.e-edukacja.net/osma/referaty/Sesja_2c_2.pdf.

¹² Opracowano na podstawie: *Gagné's Nine Events of Instruction*, http://de.ryerson.ca/portals/de/assets/resources/Gagne%27s_Nine_Events.pdf.

- 8) **Ocena przebiegu procesu uczenia się** – po każdym module zaprojektuj formy i narzędzia ewaluacji procesu uczenia się, czyli adekwatną do treści kursu formę sprawdzającą.
- 9) **Wspieranie procesu utrwalania i poszerzania zdobytej wiedzy i umiejętności** – uczenie się on-line pozwala uczniowi wykorzystać wiedzę po zakończeniu kursu (zaliczeniu egzaminu czy sprawdzianu) – poprzez dostarczenie kontekstu jej użycia, wskazanie powiązań z nabytą wcześniej wiedzą i określenie sposobów uzupełniania aktualnie prezentowanych treści.