

Oprogramowanie społecznościowe w edukacji wyższej



iCamp

www.icamp-project.org

Podręcznik opracowany w ramach projektu iCamp

Praca została współfinansowana ze środków Unii Europejskiej w ramach programu ICT w 6 Programie Ramowym.

OD WYDAWCY

Informacje o projekcie

iCamp – innovative, inclusive, interactive & intercultural learning campus
Information Society Technology Programme of FP6
Październik 2005 – grudzień 2008
Opracowanie: listopad 2009.
<http://www.icamp.eu>

Partnerzy projektu

Centre for Social Innovation – ZSI, Austria
Jozef Stefan Institute, Słowenia
University of Leicester, Wielka Brytania
Universidad Politécnica de Madrid, Hiszpania
Vienna University of Economics and Business Administration, Austria
AGH – University of Science and Technology, Polska
Kaunas University of Technology, Litwa
IŞIK University, Turcja
Tallinn University, Estonia
Tomas Bata University in Zlín, Czechy
Siemens AG, Niemcy

Kontakt

Centre for Social Innovation (ZSI), Austria
Barbara Kieslinger, Project Co-ordinator
Linke Wienzeile 246, A-1150 Wien
phone: ++43-1-495 04 42 - 31
kieslinger@zsi.at

Dostęp online

Polską wersję podręcznika można bezpłatnie pobrać na stronie Centrum e-Learningu AGH: <http://www.cel.agh.edu.pl>
Oryginalną wersję podręcznika można bezpłatnie pobrać na stronie: <http://www.icamp.eu>

Redakcja wersji oryginalnej

Karolina Grodecka, Fridolin Wild, Barbara Kieslinger

Tłumaczenie i redakcja wersji polskiej

Karolina Grodecka, Agnieszka Chrzęszcz, Paulina Paduch, Jan Marković,
Piotr Peszko, Grzegorz Ziótek

Projekt okładki i grafika

Michał Oczko

Redakcja techniczna i korekta

Helena Pisarczyk

SPIS TREŚCI

1. WSTĘP	8
[Fridolin Wild, Karolina Grodecka]	
2. WEB 2.0 I EDUKACJA	12
[Karolina Grodecka, Kai Pata, Terje Väljataga]	
3. KOMUNIKACJA	16
[Tomáš Dulík]	
3.1. Wprowadzenie	16
3.2. Komunikatory tekstowe	16
3.3. Scenariusze	18
4. PUBLIKOWANIE I WSPÓŁDZIELENIE	22
4.1. Wprowadzenie	22
4.2. Blogi	22
[Terje Väljataga]	
4.3. VideoWiki	26
[Gytis Cibulskis]	
4.4. Blogi i FeedBack	31
[Anna Danielewska-Tutecka, Ahmet Soylu]	
4.5. Feed on Feeds	37
[Tomáš Dulík]	
5. WSPÓŁPRACA	40
5.1. Wprowadzenie	40
5.2. Blogi i FeedBack	40
[Anna Danielewska-Tutecka, Ahmet Soylu]	
5.3. XoWiki	44
[Felix Mödritscher]	
5.4. Kalendarz Google	53
[Joanna Wild de domo Kisielewska]	
5.5. Dokumenty Google	57
[Joanna Wild de domo Kisielewska]	
5.6. Doodle	62
[Karolina Grodecka]	
6. PRZEJĘCIE KONTROLI NAD PROCESEM UCZENIA SIĘ	70
[Barbara Kieslinger, Karsten Ehms]	
6.1. Wprowadzenie	70
6.2. Indywidualny kontrakt edukacyjny	70
7. SIECI SPOŁECZNOŚCIOWE	80
7.1. Scuttle: Społecznościowe zakładki	80
[Andrej Afonin]	
7.2. myDENTITY	85
[Fridolin Wild, Felix Mödritscher]	
8. WYSZUKIWANIE W SIECI	92
[Anna Danielewska-Tutecka, Robert Koblischke, Tomáš Klobučar]	
8.1. Wprowadzenie	92
8.2. ObjectSpot i SQL	92
9. iCamp: ZAŁOŻENIA I WYMAGANIA	102
[Kai Pata, Terje Väljataga]	
DODATEK A. Narzędzia: informacje źródłowe	112
DODATEK B. Tutoriale	113
DODATEK C. Narzędzia komunikacyjne	122
PODZIĘKOWANIA	125
INDEKS RYSUNKÓW I TABEL	127

SŁOWO WSTĘPNE

Podręcznik ten jest rezultatem trzyletniej pracy we współfinansowanym przez Komisję Europejską projekcie badawczym iCamp, którego celem było promowanie innowacyjnych praktyk edukacyjnych w europejskim szkolnictwie wyższym. Chcieliśmy wesprzeć rozwój kompetencji w realizacji projektów edukacyjnych, we współpracy i w tworzeniu sieci społecznych, poprzez wykorzystanie interoperacyjnych, połączonych w sieci narzędzi i usług.

Gdy trzy lata temu rozpoczynaliśmy projekt, stosunek do oprogramowania społecznościowego, zarówno na europejskich uczelniach wyższych, jak i wśród badaczy zajmujących się nauczaniem wspomaganych technologiami (ICT), był zupełnie inny. Wyrażano wątpliwości wobec dokonującej się zmiany technologicznej, niektórzy uważali ją za przelotną modę. Wydaje się, że bezzasadność tych krytycznych głosów została już wykazana. Obecnie oprogramowanie społecznościowe jest stałym elementem Internetu i zaczyna stopniowo przenikać do świata edukacji. iCamp był jednym z pionierów stosowania oprogramowania społecznościowego w szkolnictwie wyższym.

Na przebieg naszego projektu bardzo silnie wpłynęły trzy kursy pilotażowe, które poprowadziliśmy w „prawdziwym” świecie. Przed nami stało wiele wyzwań, głównie natury organizacyjnej, które nie miały nic wspólnego z problemami badawczymi. Doświadczaliśmy bardzo restrykcyjnych uregulowań instytucjonalnych w kwestii stosowania technologii. Naszym zdaniem utrudnia to wszelkie próby edukowania autonomicznych, motywowanych wewnętrznie obywateli. Europa musi przeprowadzić ważną zmianę, jaką jest demokratyzacja instytucji edukacyjnych. Wierzymy, że projekt iCamp stanowi mały krok w tę stronę.

iCamp promuje efektywną integrację rozwijającego się oprogramowania społecznościowego ze zmieniającą się europejską przestrzenią edukacji wyższej. Niniejszy podręcznik pokazuje przykłady, jak, opierając się na konstruktywistycznej wizji pedagogiki, pożytecznie wykorzystywać omawiane technologie.

Chciałabym w tym miejscu podziękować wszystkim, którzy przyczynili się do sukcesu projektu iCamp: członkom zespołu w naszym konsorcjum, Komisji Europejskiej i, w szczególności, oficerowi projektu, który zawsze wierzył w nasze powodzenie, partnerom w kursach pilotażowych, zewnętrznym recenzentom i wszystkim, którzy współpracowali z nami przy tym projekcie.

Mam nadzieję, że ten podręcznik okaże się przydatny w praktyce i zachęci uczących do eksperymentowania oraz wykorzystywania oprogramowania społecznościowego.

Barbara Kieslinger



SŁOWO WSTĘPNE DO WERSJI POLSKIEJ

Współczesna edukacja często wciąż ogranicza się do statycznych treści uzupełnionych o jednokierunkowe symulacje, podczas gdy osoby uczące się, w obliczu własnych potrzeb edukacyjnych, wędrują między różnymi środowiskami dostępnymi dzięki Internetowi. Wykorzystują przy tym coraz to nowsze narzędzia. Skutkiem tego ich piśmienność cyfrowa (ang. *digital literacy*) rozwija się i stwarza dla edukacji i nauczycieli nowe wyzwania. Z jednej strony nauczyciele muszą dostrzec potrzebę zmiany paradygmatów kształcenia, z drugiej znaleźć takie rozwiązania, które będą wspierać uczenie się we współpracy. Zmiana paradygmatów kształcenia idzie w parze z koniecznością poznania potencjału edukacyjnego technologii, z których na co dzień korzystają młodzi ludzie. Technologie te wciąż się rozwijają i można się zastanawiać, czy zmiany społeczne obserwowane w sieci 2.0 od kilku lat, są efektem powstania i wykorzystania oprogramowania społecznościowego, czy też oprogramowanie to jest odpowiedzią na potrzebę zmiany w komunikacji i współpracy on-line. Niezależnie, które ze stanowisk jest nam bliższe, faktem jest, że społeczny Internet wpływa na zmianę sposobu uczenia się.

Na gruncie polskim edukacja stawia na nowe narzędzia. Coraz więcej projektów edukacyjnych bazuje na innowacyjnych rozwiązaniach technologicznych, które efektywnie wspierają proces nauczania i uczenia się. Nowoczesne technologie zagościły także na stałe w praktyce wielu uczelni. W polskim ustawodawstwie dotyczącym kształcenia na poziomie wyższym, e-learning jest już uznaną formą kształcenia. Według nowelizacji Rozporządzenia ws kształcenia na odległość* uczelnia może wprowadzić formy kształcenia on-line w wymiarze nie wyższym niż 60% ogólnej liczby godzin zajęć, z wykluczeniem zajęć praktycznych i laboratoryjnych.

W obliczu faktu, że oprogramowanie społecznościowe jest stałym już elementem Internetu, coraz głębiej przenikającym do środowiska edukacyjnego, przygotowaliśmy wspólnym wysiłkiem pracowników Centrum e-Learningu AGH polską wersję przewodnika po oprogramowaniu społecznościowym. Jako osoby, które wykorzystują nowoczesne technologie w realizacji projektów oraz kursów i szkoleń, jesteśmy przekonani o dużym potencjale edukacyjnym tych technologii. Dołożyliśmy więc wszelkich starań, aby ten potencjał przybliżyć polskim czytelnikom i praktykom e-learningu. Jednocześnie, w naszej codziennej pracy w której mamy stały kontakt z tymi technologiami mamy świadomość ich ciągłych zmian. Od opublikowania w 2008 roku wersji angielskiej przewodnika, minął rok. Taki czas to bardzo dużo dla rozwoju narzędzi sieciowych. Część tutoriali zostało dlatego



*Rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 25 września 2007 r (Dz. U. Nr 208, poz. 1506 z późn. zm.)

zaktualizowanych ze względu na wprowadzenie najnowszych funkcjonalności narzędzi opisywanych w przewodniku.

Mamy nadzieję, że scenariusze pedagogiczne i tutoriale opisane w przewodniku staną się inspiracją do samodzielnego testowania nowych narzędzi, a w kolejnym etapie do wdrożenia ich w swoją praktykę edukacyjną.

Jan Kusiak
Dyrektor Centrum e-Learningu AGH

WSTEP
WSTEP

space

iCamp

iCamp

1.

1. WSTĘP

[Fridolin Wild, Karolina Grodecka]

Środowiska uczenia się rozumiane jako przestrzeń, w której realizowany jest proces kształcenia, były wykorzystywane w celu wspierania rozwoju człowieka prawdopodobnie już od momentu, kiedy Homo Habilis zaczęli stosować bardziej wyrafinowane narzędzia z kamienia, czyli około dwóch milionów lat temu. Nie można jednak wykluczyć, że środowiska uczenia się istniały nawet dużo wcześniej.

W ostatnich czasach coraz więcej takich środowisk przenoszonych jest do przestrzeni cyfrowej. Dziś nie tylko instytucje kształcenia formalnego, ale także większość pozostałych miejsc pracy jest wyposażonych w narzędzia łączące ludzi i treści, dostarczające aktywności oraz ułatwiające przetwarzanie informacji i budowanie wiedzy. Przez około pół wieku zastanawiano się, w jaki sposób spersonalizować – poprzez środki cyfrowe – środowiska kształcenia.

Obecnie wiele się zmieniło. Personalizacja ma dwa wymiary. Jednym z nich jest personalizacja treści i informacji, które uczący się przyswajają. Drugim – możliwość wyboru narzędzi i usług zgodnie z potrzebami uczącego się, które będą dostarczać potrzebnych treści. Jednak to nie treści lecz sieci powiązań i środowisk uczenia się stały się istotniejsze. Dziś uczenie się ma dużo większy wpływ na przyszłe doświadczenia niż jedynie sama rekonstrukcja wiedzy przedmiotowej. W rezultacie **środowisko uczenia się** (np. sieci powiązań między ludźmi, artefaktami i narzędziami zaangażowane – świadomie lub nie – w uczenie się) nie jest traktowane jako warunek, lecz jako rezultat uczenia się. Nauczenie się tego, w jaki sposób inicjować (lub rozpoznawać), utrzymywać (lub wspierać) oraz wykorzystywać **środowiska uczenia się**, jest kluczową umiejętnością w XXI wieku. Co więcej, w działaniu odbywa się to niemal bez dodatkowego wysiłku. Oprogramowanie społecznościowe może stanowić w tym przypadku rozwiązanie. Ułatwia ono budowanie więzi między jednostkami i wspiera je, mówiąc językiem naukowców, w ich dialogicznych interakcjach. Innymi słowy, oprogramowanie społecznościowe wspiera zarówno budowanie sieci społecznych, jak i indywidualną twórczość i obejmuje różnorodne narzędzia – blogi, wiki, społecznościowe zakładki, kanały RSS, telefonię internetową – szeroko wykorzystywane w pracy, kontaktach towarzyskich oraz właściwie we wszystkich innych aspektach życia.

Dzięki temu, że narzędzia Sieci 2.0 są otwarte i darmowe, współpraca i budowa sieci społecznych możliwa jest bez względu na granice i dyscyplinę nauki. Taka sytuacja stwarza zarówno szanse, jak i stawia nowe wyzwania dla edukacji.

Założenia podręcznika

Podręcznik podejmuje próbę przybliżenia rezultatów trzech lat pracy w ramach projektu iCamp, sfinansowanego dzięki Komisji Europejskiej. Naszym celem było zbadanie, jak technologia Sieci 2.0 (ang. Web 2.0) może być wykorzystana w szkolnictwie wyższym. Skupiliśmy się na edukacji formalnej, gdzie uczestnicy procesu kształcenia są zróżnicowani pod względem lokalizacji geograficznej, kultury, dyscypliny naukowej oraz zaprojektowaliśmy podejście, dzięki któremu proces uczenia się w opisanym kontekście może być wspierany oprogramowaniem społecznościowym.

Podczas przygotowywania tego podręcznika zdecydowaliśmy się na opisanie narzędzi według aktywności, które wspierają. Dlatego każdy rozdział powinien być czytany w kontekście tych aktywności. Naszym celem było zainicjowanie dalszej analizy aplikacji społecznościowych wspierających proces uczenia się. Podręcznik jest zarówno przewodnikiem, jak

i źródłem informacji dla wszystkich osób rozważających wykorzystanie technologii Sieci 2.0 w nauczaniu i uczeniu się.

Kto powinien przeczytać ten podręcznik?

Rośnie liczba osób zainteresowanych wykorzystaniem oprogramowania społecznościowego jako elementu formalnego procesu kształcenia. Nauczyciele akademicy, szkolni, trenerzy, tutorzy i inni zajmujący się edukacją, znajdą w tym przewodniku praktyczne informacje na temat wykorzystania narzędzi w określonych sytuacjach dydaktycznych.

Należysz zapewne do tej grupy. Fakt, że zdecydowałeś się sięgnąć po ten podręcznik świadczy, że prawdopodobnie jesteś innowacyjny i zawsze chętnie testujesz nowinki technologiczne. Zdecydowanie nie jesteś biernym nauczycielem, lecz nieustannie szukasz sposobów na doskonalenie i rozwój siebie oraz swoich uczniów.

Jak możesz zauważyć, przeglądając spis treści, wybraliśmy narzędzia odpowiadające sześciu głównym aktywnościom związanym z procesem uczenia się: komunikacji, publikowaniu i współdzieleniu się wiedzą, współpracy, samodzielnej organizacji procesu uczenia się, tworzeniu sieci społecznościowych i wyszukiwaniu informacji w Internecie.

Każdy rozdział podzielony jest na dwie części. Na początku znajdziesz opis narzędzi w kontekście aktywności, wspieranych w rozproszonym środowisku uczenia się. Druga część rozdziału zawiera scenariusz pedagogiczny, który opisuje **możliwe** sposoby zastosowania narzędzia w określonej sytuacji pedagogicznej, oraz tutorial wyjaśniający **sposób wykorzystania** narzędzi w opisywanym kontekście uczenia się.

Być może zauważyłeś, że blogi i FeedBack występują w kilku rozdziałach przewodnika jednocześnie. Oba narzędzia są złożone i mogą być wykorzystywane na wiele sposobów. Dlatego uznaliśmy, że przypisanie tych narzędzi do typów aktywności, jakie wspierają, pomoże w prawidłowym zrozumieniu ich funkcjonalności i roli w procesie uczenia się.

Informacja dodatkowa

Podręcznik jest efektem współpracy piętnastu osób zaangażowanych w projekt iCamp. Do komunikacji, wspólnej pracy i zarządzania jej rezultatami wykorzystywaliśmy opisywaną w przewodniku technologię. Przestrzenią współpracy były wspólne Dokumenty Google. Szczegółowe dyskusje prowadziliśmy wykorzystując Skype lub Flashmeeting. A zatem narzędzia i scenariusze, jakie znajdziesz w podręczniku, zostały sprawdzone przez nas w działaniu.

WEB 2.0 I EDUKACJA

space

iCamp

iCamp

2. WEB 2.0 I EDUKACJA

[Karolina Grodecka, Kai Pata, Terje Våljataga]

Fakt, że czytasz ten podręcznik, prawdopodobnie oznacza, że jesteś doświadczonym praktykiem e-learningu, który wdrażasz w swoim miejscu pracy – na uniwersytecie lub w innej instytucji. Musisz zatem znać także narzędzia, style pracy i sposoby komunikacji na platformie e-learningowej. Jednocześnie, eksplorując Internet i obserwując swoich studentów, widzisz, że sposób pracy, uczenia się w sieci oraz komunikacji ulega zmianie. Takie czynniki, jak nowe technologie, z których korzystać można bez żadnych opłat, powszechny dostęp do Internetu oraz informacji, nowe typy interakcji społecznych zapośredniczonych przez media, wymagają zmiany w sposobie, w jaki uczymy się i nauczamy.

Wykorzystanie w e-learningu nowych technologii Sieci 2.0 jest innowacyjnym podejściem do uczenia się. W ciągu ostatnich lat słowo „innowacje” stało się bardzo nośnym terminem. Wiele firm stosuje innowacyjne rozwiązania czy modele biznesowe. W literaturze przedmiotu dotyczącej kształcenia bardzo często można spotkać się z przykładami innowacyjnych studiów przypadku i najlepszych praktyk, pokazujących sposoby modernizacji procesu kształcenia. Ale w jaki sposób rozumieć innowacje w kontekście uczenia się wspieranego technologią? Co jest, a co już nie jest innowacyjne?

Innowacyjne mogą być technologie, ale także sposoby komunikacji, uczenia się i pracowania. W tym podręczniku innowacją są nowoczesne technologie związane z pojęciem Sieci 2.0, które adaptujemy dla celów kształcenia. Jednak do innowacji niewątpliwie zaliczyć możemy także uczenie się wspomagane technologią mobilną, interaktywne tablice czy pracę metodą projektów. Nowoczesne oznacza tu dynamiczne, otwarte, ogólnodostępne.

Jednak innowacje to nie tylko technologie. To także, a może przede wszystkim, sposób, w jaki wykorzystujemy ich funkcjonalność dla potrzeb uczenia się. Tak właśnie innowacje są rozumiane przez autorów tego podręcznika.

Termin „sieć 2.0” (ang. – Web 2.0), autorstwa Tima O’Reilly (2005), jest wspólnym mianownikiem dla przemian środowiska Internetu ze statycznego „miejsca” publikacji informacji czy materiałów przez wąskie grono specjalistów w dynamiczne, społeczne środowisko współtworzone przez (teoretycznie) wszystkich użytkowników.

Darmowe, proste w obsłudze, łatwo dostępne i otwarte narzędzia społecznościowe, takie jak: wiki, blogi, sieciowe serwisy zakładek, etc., ułatwiają internautom współpracę oraz wymianę informacji i dzielenie się doświadczeniem.

Siła oprogramowania społecznościowego tkwi w możliwości personalizacji treści, jej przetwarzania i łączenia w celu stworzenia przydatnej informacji i zdobycia potrzebnej wiedzy (MacManus, Porter, 2005). W e-learningu można zaobserwować wzrost wykorzystania narzędzi społecznościowych. Rodzi to potrzebę przebudowania środowiska uczenia się online, które obecnie jest zdominowane przez instytucjonalne, zamknięte i statyczne platformy e-learningowe. Dzięki ewolucji sieci, realną alternatywą dla tych systemów jest wykorzystanie społecznych i otwartych narzędzi dla potrzeb kształcenia.

E-learning w edukacji wyższej wymaga zmiany w tradycyjnym paradygmacie uczenia. Z jednej strony jesteśmy świadkami dyskusji na temat dychotomii pomiędzy zamkniętymi, zinstytucjonalizowanymi systemami a otwartym, społecznościowym oprogramowaniem. Z drugiej strony możemy mówić o dążeniu do indywidualizacji i personalizacji, która skłania edukatorów do rozważenia nowych możliwości, jakie oferuje Sieć 2.0 w kontekście narzędzi wspierających uczenie się i indywidualny rozwój. Jednocześnie pojawia się potrzeba zaprojektowania systemu do zarządzania procesem uczenia się, który umożliwiłby kompatybilność spersonalizowanych systemów i wspierałby osoby uczące się (Paulsen, 2004).

Mając to na uwadze oczywiste jest, że innowacje (jako idea) to nie tylko technologie, ale też sposób na wykorzystanie ich potencjału. Obecnie edukacja na poziomie wyższym kładzie nacisk na indywidualne uczenie się, gdzie uczniowie czy studenci mają niewielką swobodę, ze względu na ograniczenie do społeczności uczących się, i mają raczej nikłe szanse na personalizację procesu kształcenia się. Z drugiej strony uczenie się we współpracy wymaga udziału w społeczności uczącej się, jednak ograniczanie elastyczności dotyczy wyboru miejsca, narzędzia, treści oraz dostępu do materiałów edukacyjnych. Dlatego też jednym z wyzwań e-learningu w szkolnictwie wyższym jest skoncentrowanie się na promocji personalizacji i odrębności jednostki w społeczności. Paulsen (2003) sugerował, że w środowisku współpracy osoby uczące się zachowują swoją odrębność podczas pracy z innymi. Jest to możliwe, ponieważ osoby zaangażowane we współpracę są dla siebie źródłami informacji, ale nie uzależniają się od siebie nawzajem.

Bez wątplenia nowe technologie wspierają lub nawet ułatwiają uczenie się w duchu konstrukttywizmu. Podczas pracy online uczący się zdobywają wiedzę i budują swoje umiejętności w oparciu o działania i wymianę doświadczeń z innymi osobami. Uczeń w środowisku sieciowym publikuje swoje przemyślenia lub profesjonalne porady na blogu, angażuje się we współpracę nad opracowaniem internetowego słownika, encyklopedii lub wiki, dzieli się zdjęciami lub plikami w sieciach typu „peer-to-peer”, jest członkiem przynajmniej jednej sieciowej społeczności. W ten sposób rozwija pewne kluczowe kompetencje niezbędne w społecznym Internecie: umiejętność współpracy, negocjacji, refleksji, konstruktywnej krytyki, selekcji i analizy informacji. Sieć 2.0 nie tylko dostarcza zaawansowanych sposobów wyszukiwania informacji, ale także umożliwia internautom, nawet tym posiadającym podstawowe umiejętności korzystania z technologii, aktywny udział w sieciach społecznych, procesie publikowania, dzielenia się doświadczeniem i współpracy (Fiedler, Kieslinger 2006). Nowe technologie Sieci 2.0 stwarzają wiele rozwiązań dla wyzwań stojących przed instytucjami szkolnictwa wyższego, zarówno z technicznego, jak i pedagogicznego punktu widzenia.

Obecnie instytucjonalny krajobraz uczelni jest nadal zdominowany przez zamknięte systemy LMS, bez możliwości interoperacyjności. Studenci, przyzwyczajeni do otwartych, dostępnych materiałów czy serwisów, rozczarowują się statycznością systemów instytucjonalnych, kryteriami bezpieczeństwa i jednostronnością komunikacji. Z kolei edukatorzy poszukują coraz częściej rozwiązań autorskich, wspierających mobilność, współpracę, samodzielność. Rozpowszechnienie technologii open source oraz otwartych narzędzi i usług zmienia technologiczny krajobraz środowiska kształcenia formalnego (Fiedler, 2006). Osobiste narzędzia i usługi, wykorzystywane przez uczących się, stają się realną i atrakcyjną alternatywą dla zamkniętych platform e-learningowych. Zapewnia to elastyczność i niezależność osób, które zdecydują się na wykorzystanie własnych, ulubionych narzędzi i serwisów. Osoby uczące się można scharakteryzować jako nomadów wędrujących między różnymi aplikacjami. W takich rozproszonych środowiskach, w których narzędzia i usługi są jedynie luźno połączone, osoba ucząca się musi zmierzyć się z nowymi wyzwaniami. Przed uczestnikami procesu kształcenia (uczniowie i facylitatorzy) pojawia się potrzeba znalezienia i wyboru odpowiednich narzędzi i usług, które pozwolą na personalizację środowiska uczenia się i wsparcie. Jedno podejście do budowania takiej przestrzeni kształcenia polega na wykorzystaniu zarówno osobistych, jak również instytucjonalnych narzędzi. Pomimo że instytucja dostarcza podstawowych narzędzi i usług, osoby uczące się mogą wybrać dodatkowe systemy. Nowoczesne środowisko e-learningu zapewnia elastyczność i wolność w podejmowaniu decyzji o wyborze oprogramowania, które będzie odpowiadało osobistym potrzebom uczących się. W rozbudowanym środowisku online osoby uczące się występują jako „emigranci” lub „imigranci”, którzy odchodzą lub dołączają do instytucjonalnych środowisk dla osiągnięcia określonych celów (Fiedler, 2006).

Jest oczywiste, że zmiana w kierunku osobistego środowiska uczenia się zakłada restrukturyzację procesu kształcenia. Zmiany nie dotyczą jednak dostosowania środowiska do indywidualnych stylów uczenia się lub zezwolenia na wybór rozmiaru czcionki i koloru tła. Zmiany te polegają na przekazaniu kontroli nad uczeniem się w ręce ucznia (Downes, 2005).

Mamy nadzieję, że lektura tego podręcznika pomoże ci zastanowić się nad innowacjami i specyfiką innowacyjnego uczenia się i nauczania we własnym kontekście. Stała refleksja nad osobistym rozumieniem innowacji oraz e-learningu będzie przydatna zarówno podczas czytania kolejnych rozdziałów, jak również później, kiedy zdobytą wiedzę zaczniesz przekładać na praktykę.

BIBLIOGRAFIA

- ◆ Downes, S. (2005): *e-Learning 2.0*. Wpis na blogu 17 Października 2005. Dostęp: <http://www.downes.ca/post/31741> (odczyt: 14 Październik 2008).
- ◆ Fiedler, S. (2006): *Augmented landscapes: supporting cross-cultural collaborative learning through loosely-coupled open source tools and services*. ECER 2006, Genewa, Szwajcaria, Wrzesień 2006.
- ◆ Fiedler, S. & Kieslinger, B. (2006): *Adapting to Changing Landscapes in Education*. Materiały konferencyjne „Microlearning 2006”, Innsbruck, Austria, 8-9 Czerwiec 2006. Dostęp: <http://www.icamp.eu/learnmore/publications/> (odczyt: 15 October 2008).
- ◆ MacManus, R. & Porter, J. (2005): *Web 2.0 for design: bootstrapping the social web*. Dostęp: http://www.digital-web.com/articles/web_2_for_designers (odczyt: 14 Październik 2008).
- ◆ O'Reilly, T. (2005): *What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. Dostęp: <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html> (odczyt: 14 Październik 2008).
- ◆ Paulsen, M. F. (2003): *Cooperative freedom: an online education theory*.

KOMUNIKACJA

space

iCamp

iCamp

3. KOMUNIKACJA

[Tomáš Dulík]

3.1. Wprowadzenie

Edukatorzy preferujący tradycyjne, podające metody nauczania, zwykle nie dostrzegają roli komunikacji w procesie uczenia. Jednak nawet w tradycyjnym podejściu przydaje się jakaś forma komunikacji między pracującymi razem osobami, na przykład kiedy odrabiają zadanie. Na początku lat 90. możliwości elektronicznej komunikacji były dla przeciętnego uczącego się dość ograniczone. Powszechnie używany był tylko, prócz spotkań na żywo, stacjonarny telefon. Dzielenie się materiałami do zajęć możliwe było tylko dzięki kopiance lub faxowi, choć i te nie były powszechnie dostępne w domach.

Od tego czasu doświadczyliśmy rewolucyjnej zmiany w sposobach komunikowania się. Internet i telefonia komórkowa są dostępne nawet w najdalszych zakątkach globu, co pozwala ludziom na komunikację przypominającą spotkania osobiste, bez potrzeby wychodzenia z domu. Wcześniej czas i odległość stanowiły potężną barierę w komunikowaniu się. Aby pożyczyć od kolegi książkę, student musiał zadzwonić, umówić się na spotkanie, a następnie spędzić trochę czasu podczas spotkania. Teraz wystarczy wysłać e-mail z prośbą o materiały w formie cyfrowej.

Jedynymi barierami są obecnie umiejętności konieczne do efektywnego korzystania z nowoczesnych technologii. Bariery te, niezauważalne dla młodszego pokolenia „cyfrowych tubylców”, obcującego stale z komputerami, mogą stanowić poważny problem dla nauczycieli i uczących się należących do starszego pokolenia.

Wskutek m.in. wzrostu popularności e-learningu, technologie stają się obecne w codziennej praktyce nawet najbardziej opornych. Niestety, ci, którzy uczą się na odległość, mogą spotkać się twarzą w twarz ze swoimi nauczycielami i kolegami w najlepszym razie kilka razy podczas cyklu kształcenia, podróże są bowiem kosztowne i czasochłonne. Indywidualna i osobista komunikacja pomiędzy uczącymi się i nauczycielami jest zatem dość ograniczona. Najprostszym, i bodaj najtańszym, sposobem przezwyciężenia tej trudności jest masowe wykorzystanie nowych środków komunikacji.

Niniejszy rozdział poświęcony jest narzędziom komunikacyjnym umożliwiającym synchroniczny przekaz głosu, obrazu i tekstu, czyli: wiadomościom tekstowym, komunikatorowi Skype i Flashmeeting.

3.2. Komunikatory tekstowe

Nie ma już chyba potrzeby wyjaśniania czym są komunikatory tekstowe. Ciekawe jest natomiast przyjrzenie się niekończącej się debacie poświęconej różnym systemom komunikacji tekstowej i porównanie ich funkcjonalności.

Dziesiątka najpopularniejszych systemów, według IMuserBase (Wikipedia, 2008), została umieszczona w Tabeli 1.

Wykorzystanie i wybór systemu komunikacji tekstowej w środowisku edukacji powinny być podyktowane indywidualnymi preferencjami związanymi z popularnością, ale i użytecznością poszczególnych narzędzi. W [dodatku C](#) znajduje się zestawienie funkcjonalności, standardów i dostępności. Poniżej opis popularnego oprogramowania Skype (zamknięty kod źródłowy).

System	Ilość kont
QQ	783 miliony 317,9 milionów aktywnych kont 40,3 miliona – szczyt aktywnych w sieci (głównie w Chinach)
MSN	294 miliony aktywnych kont
Yahoo	248 milionów aktywnych kont
Skype	309 milionów wszystkich kont 12 milionów – szczyt aktywnych w sieci
AIM	> 100 milionów wszystkich kont 53 miliony aktywnych
Jabber	nie można podać dokładnej liczby; szacunkowo 40-90 milionów kont
eBuddy	35 milionów wszystkich kont
IBM Lotus Sametime	17 milionów wszystkich kont
ICQ	15 milionów aktywnych kont
XFire	10 milionów wszystkich kont

Tabela 1. Statystyki użytkowania systemów komunikacji tekstowej

Skype

Skype (informacje źródłowe w dodatku A) jest wciąż jedną z najpopularniejszych aplikacji służących do telefonowania, przesyłania wiadomości tekstowych i prowadzenia wideokonferencji, która działa niezależnie od konfiguracji sieci. Dla użytkowników chronionych przez Firewall lub nie posiadających publicznego adresu IP, którzy nie mogli uprzednio korzystać z wcześniej oferowanych rozwiązań, Skype okazał się rozwiązaniem uniwersalnym, działającym tam, gdzie inne systemy zawodziły. Został zaprojektowany jako uzupełnienie tradycyjnej telefonii, ograniczając się do stosowania w przypadku rozmów „niższej wagi”. Główne wady Skype’a nie są dostrzegane przez użytkowników końcowych, jednak przysparzają lokalnym administratorom sieci sporo problemów.

Skype opiera się w głównej mierze na wykorzystaniu transferu między użytkownikami. Nawet w przypadku przechodzenia przez bardzo ścisłe zapory Firewall czy routery wykorzystujące NAT (translacja adresów sieciowych) Skype używa użytkowników z istniejącymi przychodzącymi połączeniami (superwęzły). To pozwala na osiągnięcie dobrych parametrów i działania bez konieczności instalowania serwerów proxy rozsianych po całym świecie. To dobre rozwiązanie, a nieprzewidywalna wydajność nie jest aż tak kłopotliwa dla przeciętnego użytkownika oczekującego od systemu, że będzie po prostu działał. Jednak dla instytucji, która wymaga stabilnej telefonii lub ma wyjątkowo surowe zasady wykorzystywania własnych zasobów informatycznych, Skype może stwarzać problemy. Tutaj inne otwarte standardy telefonii SIP mogą być lepszym rozwiązaniem.

Flashmeeting

Flashmeeting (zob. [dodatek A](#)) jest aplikacją sieciową służącą do komunikacji audio- i wideokonferencji, zawierającą czat, system głosowania, wbudowaną tablicę interaktywną i możliwość wymiany plików. W porównaniu do Skype'a lub SIP/H.323 (zob. [dodatek C](#)), służy głównie do wideokonferencji. Obecnie jest jednym z lepszych systemów ze względu na pewne specyficzne cechy:

- do jego obsługi potrzebna jest jedynie przeglądarka zaopatrzona we wtyczkę Flash Adobe, zainstalowaną w 95 proc. wszystkich przeglądarek, co umożliwia działanie w różnych systemach (Windows, Linux i MacOS);
- do komunikacji z serwerem wykorzystywany jest protokół http, co pozwala na pracę w różnych konfiguracjach sieci; jeśli działa twoja przeglądarka, będzie działał także Flashmeeting;
- posiada wiele funkcjonalności, a przy okazji jest przyjazny dla użytkownika, pozwala na łatwe nagrywanie i odtwarzanie spotkań, głosowanie, dzielenie się plikami.

Flashmeeting powstał w Knowledge Media Institute Open University w Wielkiej Brytanii jako jeden z rezultatów projektu PROLEARN. Dla uczestników spotkania dostępny jest za darmo. Możliwości rezerwowania spotkań ograniczone są jedynie dla członków European Association for Technology-Enhanced Learning oraz kilku innych projektów. System można jednak przetestować kontaktując się z EA-TEL (<http://ea-tel.eu>) oraz oglądając go poprzez stronę <http://www.flashmeeting.com>.

3.3. Scenariusze

Jak wybrać spośród tysięcy dostępnych narzędzi komunikacyjnych te, które najbardziej będą odpowiednie dla naszego sposobu uczenia? Farmer (2003) opisuje szereg przypadków ich wykorzystania. W kolejnych częściach omówimy je wraz z wymaganiami systemowymi niezbędnymi do ich wdrożenia.

Komunikacja między znajomymi

To podstawowe wykorzystanie systemów synchronicznego przesyłania wiadomości tekstowych. Użytkownicy mogą dzięki temu rozmawiać ze sobą przez długi okres czasu. Systemy są darmowe i często mniej rozpraszają uwagę nie wymagając pełnego zaangażowania przez cały czas trwania rozmowy. Jedynymi wymogami funkcjonalności są możliwość kontroli i monitorowania dostępności oraz obecności innych, a także funkcja czatu. Wszystkie systemy je oferują.

Wirtualne godziny pracy

Ten sposób wykorzystania systemu pozwala na kontaktowanie się uczących i prowadzących/tutorów w różnych porach, także poza oficjalnymi godzinami dyżurów. Umożliwia również kontakty między pracownikami instytucji. Jedynym wymogiem jest fizyczna dostępność rozmówcy, wymagana jest zatem możliwość monitorowania i kontroli obecności oraz funkcja czatu, co oferują wszystkie dostępne systemy.

Dyskusja w grupie

Ten scenariusz jest często wykorzystywany w przypadku spotkań bezpośrednio przed zaliczeniami lub egzaminami, kiedy uczyć się chętnie konfrontują i weryfikują między sobą swoją wiedzę. Może być także użyteczny do planowania czy podejmowania decyzji, związanych np. z wyjazdem czy rozpoczynającym się projektem. Aby to umożliwić, system musi wspierać konferencje pomiędzy wieloma uczestnikami w tym samym czasie (czat grupowy), co oferują niemal wszystkie systemy komunikacji tekstowej.

Wykładowca „na odległość”

Zaproszenie do wygłoszenia wykładu przez kogoś spoza instytucji, jest zawsze dla studentów inspirujące i ciekawe. Często jednak zdarza się, że interesujący wykładowcy są zbyt zajęci, by poświęcić czas na dojazdy. Mieszkają nieraz w odległych miejscach globu. Konferencje audio i wideo umożliwiają zorganizowanie wykładu na odległość. Funkcjonalności wymagane do przeprowadzenia wykładu, zależą w dużej mierze od jego celu. Jeśli nie planujemy interakcji ze słuchaczami – a więc przeprowadzony zostanie tradycyjny wykład – to właściwie każde narzędzie zawierające komponent komunikacji audio i wideo jest przydatne. Jeżeli jednak konferencja ma przybrać kształt dyskusji pomiędzy wykładowcą a uczestnikami, wówczas dedykowane narzędzie, takie jak Flashmeeting czy DimDim, wydaje się być bardziej celowe, gdyż umożliwia moderowanie, nagrywanie i dodatkowe funkcje wsparcia.

Współpraca grupowa

Funkcjonalności wymagane dla systemu komunikacji w tym scenariuszu są podobne do scenariusza „dyskusja w grupie”. Podstawową różnicą jest to, że w tym przypadku grupa dzieli się na mniejsze podgrupy współpracujące ze sobą nad zadaniem czy problemem. Nawet jeśli spotkanie odbywa się fizycznie, w tym samym miejscu, uczestnicy mogą używać systemu komunikacji tekstowej, aby dzielić się artefaktami czy zasobami związanymi z dyskutowanym ćwiczeniem, na przykład linkami do stron internetowych. Praca ta może być kontynuowana po spotkaniu, kiedy członkowie grupy pracują już indywidualnie.

Wykłady i zajęcia

Dla wielu osób prowadzenie zajęć na odległość jest podstawowym elementem e-learningu. Kłopot z tym, że tego typu scenariusz jest trudny do zrealizowania w najbliższej przyszłości. A powody są następujące.

W wielu przypadkach fizyczny kontakt pomiędzy wykładowcą czy prowadzącym zajęcia a studentami jest niezbędny. Na przykład podczas ćwiczeń w laboratorium student otrzymuje odpowiedź zwrotną, której nie można zastąpić żadną obecnie dostępną technologią. W laboratorium, podczas wykonywania eksperymentu czy pomiarów, angażowane są różne zmysły – smak, dotyk, powonienie czy wzrok – niemożliwe do zastąpienia technologiami. Do czasu, kiedy technologia nie rozwinie się tak, by zapewnić dokładnie ten sam poziom doświadczenia co sytuacja rzeczywista, prowadzenie zajęć online będzie możliwe tylko w przypadku tych kursów, które angażują łatwo przekazywalne komunikaty zmysłów, takich jak wzrok i słuch. Dobrym przykładem mogą być tutaj kursy języków obcych czy zajęcia z programowania.

Także w tych kursach, które mogą być prowadzone na odległość, wielu uczących się, gdy ma wybór, preferuje obecność fizyczną. W porównaniu do uczenia się zdalnego, obec-

ność fizyczna umożliwia intensywniejsze doznania i doświadczenia oraz zwiększa koncentrację.

Kolejną trudnością jest wymagany do transmisji wykładów szerokopasmowy Internet.

Obecnym technologiom, wykorzystywanym do transmitowania wykładów, brakuje wielu istotnych funkcjonalności niezbędnych do zapewnienia wrażenia „całkowitej obecności”. Komercyjne rozwiązania, takie jak Mediasite firmy Sonic Foundry, rozwiązują problem tylko jednostronnie – sprzęt jest zainstalowany w miejscu prowadzenia zajęć, umożliwiając nagrywanie i przesyłanie obrazu oraz dźwięku z wielu różnych źródeł, takich jak kamery umieszczone wśród uczestników czy obraz z komputera wykorzystanego do prezentacji. Tymczasem jedynie nieliczne systemy skupiły się na rozwiązaniach wspierających użytkownika końcowego – uczącego się na odległość (np. DimDim i Flashmeeting), umożliwiając transmisję i współdzielenie dźwięku, obrazu i zawartości ekranu pomiędzy wszystkimi osobami biorącymi udział w spotkaniu.

Kolejne ograniczenie wynika z obecnego stanu zaawansowania technologii komunikacyjnych. Większość studentów łączy się poprzez ADSL lub WIFI, mając mocno ograniczone możliwości wysyłania danych, co pozwala jedynie na transmisję obrazu o niskiej rozdzielczości.

Rekrutacja

Ten scenariusz jest podobny do scenariusza „wirtualne godziny pracy”, z tą różnicą, że odbiorcami nie są studenci czy wykładowcy, lecz wydziały i kandydaci na studia poszukujący informacji nt. instytucji, kierunków studiów czy wykładowców. W tym scenariuszu instytucja używa systemu komunikacji jako kolejnego oficjalnego kanału komunikacji, uzupełniającego telefon czy e-mail.

BIBLIOGRAFIA

- ◆ Farmer (2003): *Instant Messaging – Collaborative Tool or Educator’s nightmare!*
Dostęp: <http://www.unb.ca/naweb/proceedings/2003/PaperFarmer.html>
(odczyt: 30 września 2009).
- ◆ Wikipedia (2008): *User Base*. W: *Instant messaging*. Dostęp: http://en.wikipedia.org/wiki/Instant_messaging#User_base
(odczyt: 30 września 2009).

PUBLIKOWANIE
I WSPÓLDZIELENIE

space

iCamp

iCamp

4. PUBLIKOWANIE I WSPÓŁDZIELENIE

4.1. Wprowadzenie

Jeszcze kilka lat temu Internet wykorzystywany był głównie do znajdowania informacji i asynchronicznej komunikacji przez e-mail. Dziś możliwy jest bardziej aktywny udział w świecie online. Wiele osób ma możliwość pisania i publikowania treści w różnych formatach na blogach, wiki itp., jednocześnie korzystając z różnych mediów, synchronicznego i asynchronicznego komunikowania się oraz tworzenia własnych narzędzi i zarządzania nimi.

Weblogi, albo krótko blogi, stały się głównym narzędziem do publikowania. Pisanie bloga zostało nie tylko rozpoznane jako niezwykle istotne dla tworzenia się silnie zdecentralizowanych i samoorganizujących się sieci kształcenia nieformalnego. Wykazano też, że technologie, narzędzia i działania związane z indywidualnym i grupowym publikowaniem w sieci sprzyjają powstawaniu otwartych, nieustrukturyzowanych i dających wsparcie środowisk uczenia.

W takim efektywnym środowisku uczenia się narzędzia i usługi służące publikowaniu używane są wraz z narzędziami komunikacji synchronicznej i asynchronicznej, co pozwala podejmować i zarządzać edukacyjnymi wyzwaniami związanymi z uczeniem samoukierowanym, współpracą i tworzeniem sieci społecznych online.

W wielu edukacyjnych kontekstach idee i cele wspólnego działania omawiane są i negocjowane albo bezpośrednio, albo za pomocą narzędzi komunikacyjnych. Jednakże już realizacja tych celów, przyjmująca postać tworzenia fizycznych artefaktów, odbywa się zazwyczaj z wykorzystaniem innego zestawu narzędzi i usług (np. sieciowego edytora tekstu Dokumenty Google, albo wiki – platformy umożliwiającej swobodne publikowanie), które nie pozwalają na wygodną wymianę opinii.

W tym rozdziale opisujemy kilka narzędzi, które pozwalają na publikowanie i dzielenie się różnymi typami i formatami treści.

4.2. Blogi

[Terje Våljataga]

Blog to rodzaj strony internetowej, przypominającej w formie pamiętnik. Kolejne wpisy prezentowane są w odwrotnej chronologicznej kolejności. Typowymi elementami bloga są przede wszystkim wpisy zawierające nie tylko tekst, ale też zdjęcia, wideo i inne media, a także komentarze innych użytkowników oraz odnośniki do innych blogów i stron internetowych. Blogi często są pamiętnikami nie tylko w formie, ale i w treści, jednak coraz więcej osób wykorzystuje je, by pisać na interesujące ich tematy związane z pracą lub hobby. Stają się więc one nie tylko narzędziem komunikacji, ale i refleksji nad własnym życiem czy pracą.

Blogi zdobywają sobie coraz większą popularność w edukacji, gdzie widziane są jako medium, za pomocą którego dana osoba może wyrażać swoje poglądy lub omawiać, czasem bardzo szeroko, określone tematy. Można je wykorzystywać jako wsparcie w realizacji pedagogicznych celów i scenariuszy, począwszy od osobistego zarządzania wiedzą i rozwijania kompetencji, a skończywszy na aktywnościach związanych z uczeniem się

w grupie. Blogi umożliwiają zarówno facylitatorom, jak i studentom publikowanie swoich pomysłów, esejów, zadań domowych, albo służą po prostu jako miejsce refleksji nad przepracowanym materiałem i własnym procesem uczenia się.

Richardson (2006) twierdzi, że blogi stymulują różne typy myślenia (krytyczne, analityczne, rozumowanie przez analogię itp.), kreatywność i zdolność łączenia pojęć i idei. Komentowanie, jedna z podstawowych aktywności na blogu, sprzyja rozwijaniu umiejętności wyrażania konstruktywnej krytyki i przekazywania informacji zwrotnej, a także wzmacnia interakcje społeczne. Daje też wspaniałą okazję, by uczyć się od innych i jednocześnie tworzyć sieć społeczną bądź wspólnotę praktyków (facylitatorów, studentów) – blogosferę, którą definiuje się jako blogi i połączenia między nimi. Duffy i Bruns (2006) wymienili kilka możliwych aktywności edukacyjnych, które można wspierać dzięki blogom. Można wykorzystać je do:

- budowania przez studenta portfolio zawierającego jego zadania domowe, ćwiczenia, eseje, przemyślenia i otrzymane informacje zwrotne,
- pisania dziennika zawierającego refleksje nad własnym procesem uczenia się,
- opisywania kursów, informowania o zadaniach, zasobach i literaturze,
- przedstawiania się innym uczestnikom kursu online,
- komentowania przeczytanej literatury przedmiotu,
- współpracy z innymi członkami grupy pracującymi nad tym samym zadaniem czy projektem.

Blog może więc być użyty jako narzędzie publikowania i dzielenia się z innymi studentami oraz z członkami szerszej społeczności. Daje on możliwość lepszej ekspozycji procesu uczenia i jego rezultatów.

Praktyczne wykorzystanie w kursie online

W kursach pilotażowych iCamp blogi osobiste i grupowe wykorzystywane były jako jedno z głównych narzędzi publikowania zadań i prezentowania postępów w uczeniu. Członkowie grup używali ich również do komunikowania się i organizowania pracy.

W kursach pilotażowych blogi stosowano do:

- przedstawiania się przez uczestników kursu, którzy wykorzystywali do tego specjalny szablon,
- publikowania cotygodniowych refleksji według odpowiedniego szablonu,
- publikowania refleksji na temat poznanej literatury i osobistych doświadczeń,
- prezentowania postępów w nauce,
- publikowania osobistych kontraktów edukacyjnych (tu też wsparciem był szablon),
- organizowania grupowych aktywności.

Pozwolenie osobie na publikowanie własnej pracy daje jej szansę podzielenia się nią z innymi studentami, jako że wszyscy mogą czytać i komentować swoje blogi. Co więcej, blogi pozwalają na budowanie blogrolla (spisu blogów), co jest kolejnym elementem dzielenia się. Większą kontrolę nad dzieleniem się zawartością blogów można osiągnąć dzięki wtyczce FeedBack (podrozdział 4.4.) lub przez nadanie innym osobom przynajmniej części praw do zarządzania danym blogiem.

Scenariusz

Joe bierze udział w kursie „Wprowadzenie do psychologii”. Otrzymał na nim następujące zadanie: „Na koniec każdego tygodnia zarezerwuj sobie co najmniej 15 minut na uaktualnienie swojego bloga. Dokonaj wtedy krytycznej analizy aktywności z minionego tygodnia. Zastanów się, co robiłeś i spróbuj odpowiedzieć na następujące pytania:

1. Jaka jest najważniejsza rzecz, której się w tym tygodniu nauczyłeś?
2. Co cię szczególnie zaciekawiło / znudziło?
3. Czy jest coś, czego nie rozumiałeś, albo o czym chciałbyś wiedzieć więcej?
4. Jakie pytania, pomysły czy doświadczenia wyniosłeś z aktywności zeszłego tygodnia?”

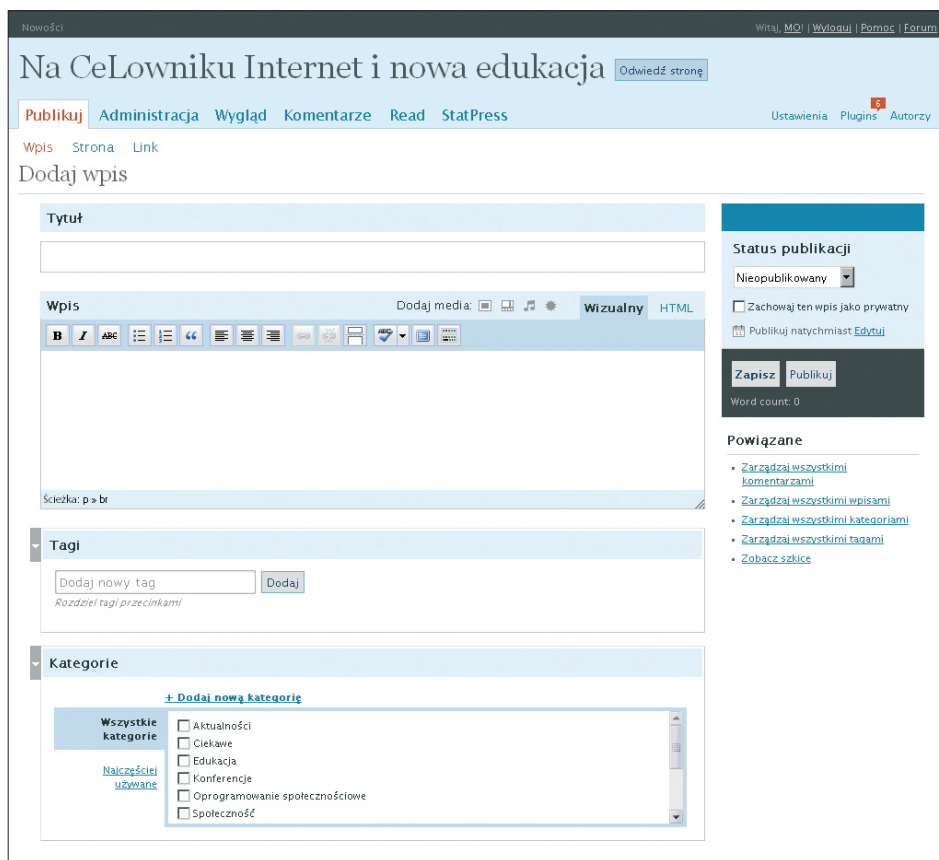
Joe pisze więc co tydzień notkę, w której dokonuje refleksji nad swoim procesem uczenia. Ponadto czyta blogi innych uczestników kursu. Najciekawsze dodał do swojego blogrolla. Dzięki temu uczy się od innych i dzieli się z nimi swoimi przemyśleniami.

Tutorial

Pisanie i publikowanie wpisów jest proste w programie WordPress (informacje źródłowe w [dodatku A](#)).

Publikowanie notki

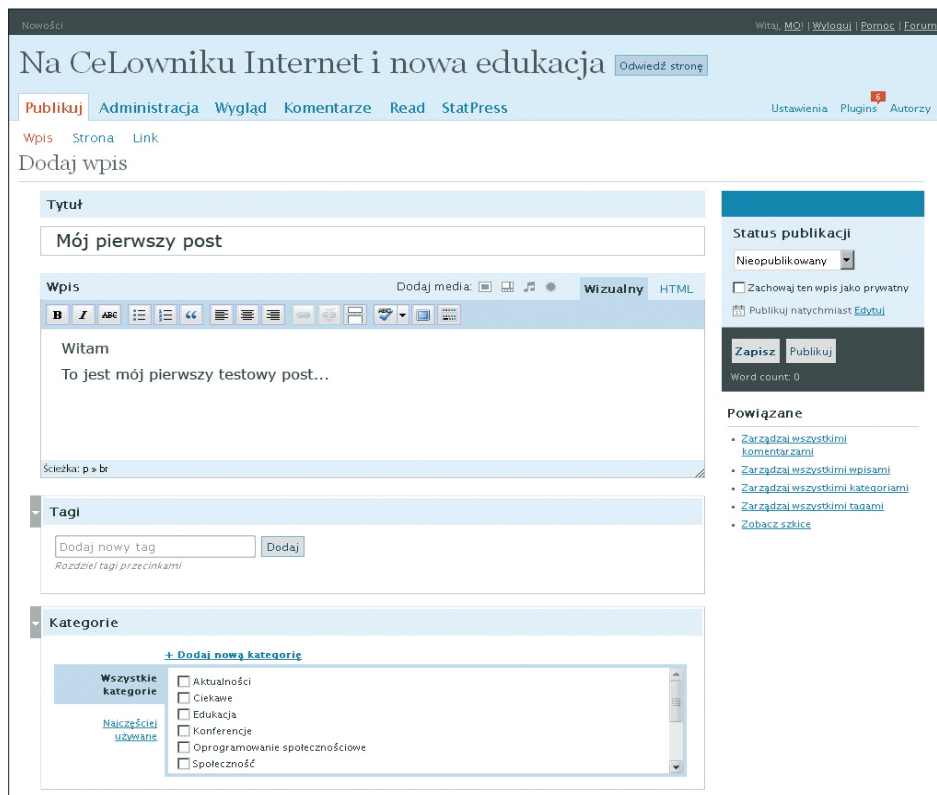
1. Udaj się na stronę administracji.
2. Wybierz „Publikuj”, a następnie „Wpis” z menu na górze strony.



Rys. 1. Okno z nowym wpisem

3. Wpisz tytuł i treść swojego wpisu.

4. Kliknij w przycisk „Publikuj”.



Rys. 2. Tworzenie wpisu

Jeśli chcesz przerwać edycję notki, to możesz zachować ją jako szkic i wrócić do niej później. By zapisać niedokończoną notkę, kliknij „Zapisz”. Po powrocie znajdziesz ją na tej samej stronie.

Dodawanie linków do blogrolla

Jedną z funkcjonalności WordPressa, pozwalającą na dzielenie się materiałami, jest blogroll. Budować i uaktualniać spis blogów i innych stron możesz na stronie administracji. By to zrobić:

1. Udaj się na stronę administracji.
2. Otwórz menu „Publikuj” i wybierz „Link”.
3. Wpisz nazwę i adres URL danej strony.
4. Kliknij „Zapisz”.

Nowości Wita! MOJ Wyloguj Pomoc Forum

Na CeLowniku Internet i nowa edukacja [Odwiedź stronę](#)

Publikuj Administracja Wygląd Komentarze Read StatPress Ustawienia Plugins 8 Autorzy

Wpis Strona Link

Dodaj link

Nazwa

Centrum e-Learningu AGH

Przykład: Elegancki soft do blogowania

Adres internetowy

http://www.cel.agh.edu.pl

Przykład: http://wordpress.org/ — nie zapomnij o http://

Opis

To zostanie pokazane kiedy ktoś najedzie na link w liście linków lub opcjonalnie pod niego.

Kategorie

Zachowaj ten link jako prywatny

Zapisz

Powiązane

- [Zarządzaj wszystkimi linkami](#)
- [Zarządzaj wszystkimi kategoriami linków](#)
- [Importuj linki](#)

Rys. 3. Dodawanie linku do blogrolla.

4.3. VideoWiki

[Gytis Cibulskis]

Przemyslenia publikowane i prezentowane online zazwyczaj przyjmują formę tekstu ilustrowanego zdjęciami. Jednak dla człowieka najbardziej naturalną formą komunikacji jest rozmowa twarzą w twarz. Większość ludzi woli słuchać rozmówcy, a także widzieć go, jako że komunikacja niewerbalna jest źródłem dodatkowych, nierzadko bardziej istotnych, informacji. Wideo może służyć jako zastępstwo dla bezpośredniej prezentacji, ponieważ pokazuje zachowania mówiącego i jego komunikaty niewerbalne. Nagranie i zaprezentowanie filmu było dawniej czynnością skomplikowaną. Wykorzystywano telewizję bądź kasety wideo, zależnie od liczby widzów. By poradzić sobie z wysokimi kosztami emisji programów w TV, wymyślono modele dystrybucji mieszanej. Wykorzystywano w nich tańsze, nocne nadawanie i łączono je z magnetowidami, które miały nagrywać określone fragmenty programu TV. Internet zaczęto wykorzystywać jako kanał dystrybucji materiałów wideo około dekadę temu. Początkowo użycie było mocno ograniczone przez rozmiary plików, co zmniejszało możliwość przetwarzania ich i transmitowania. Od tego czasu sytuacja zmieniła się diametralnie. Zwiększające się przepustowość łączy internetowych i moce obliczeniowe komputerów umożliwiły powstanie serwisów, takich jak: YouTube, Metacafe, Dailymotion itp. Dzięki nim użytkownicy mogą łatwo publikować nagrane pliki wideo, a dostęp do nich uzyskują miliony osób na całym świecie.

W Internecie wiele jest serwisów umożliwiających dzielenie się plikami wideo, ale nie zawsze daje się je wykorzystać w edukacji z powodu nakładanych przez ich właścicieli ograniczeń (np. konieczność założenia konta, maksymalna długość filmu). Z tego powodu w ramach projektu iCamp zbudowano platformę VideoWiki o otwartym kodzie źródłowym (informacje źródłowe w [dodatku A](#)). Chodziło o stworzenie prostego, analogicznego do tekstowego wiki, systemu publikacji plików wideo. Na VideoWiki można to zrobić za pomocą kilku kliknięć myszą. Wymagane jest wypełnienie tylko trzech pól: NameSpace (tag), Title (nazwa) i Author (autor). Jako że system w całości umieszczony jest w sieci, do

korzystania z niego potrzebna jest przeglądarka z zainstalowanym odtwarzaczem plików Flash oraz kamera internetowa.

VideoWiki zbudowana jest na Red5, serwerze flashowym o otwartym kodzie źródłowym i napisana w Javie i Flashu. Umożliwia nagrywanie, wyszukiwanie i odtwarzanie filmów. Można to robić na stronie głównej serwisu, albo przez standardowe łącza URL. VideoWiki generuje też kanały RSS dla każdego znacznika (taga) i autora oraz pozwala, dzięki odpowiednim fragmentom kodu, na zagnieżdżanie plików na innych stronach.

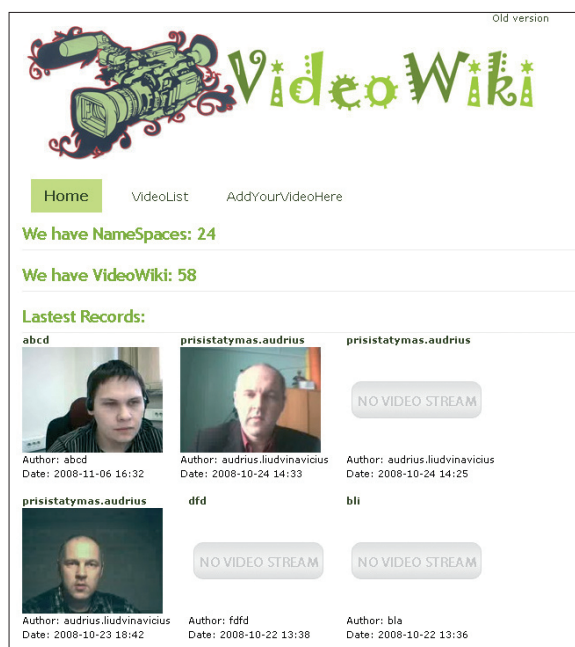
Scenariusz

Uczestnicy kursu e-learningowego mają pracować w grupach, które mogą samodzielnie uformować. Muszą więc najpierw poznać siebie i swoje zainteresowania. Facylitator zaleca wykorzystanie VideoWiki. Każdy student nagrywa krótką wypowiedź, w której się przedstawia, mówi czym się zajmuje, jakie ma oczekiwania i prezentuje swoje poglądy na temat, który będzie poruszany w zadaniu grupowym. Aby mieć pewność, że nagrania będzie można łatwo odnaleźć, wszyscy oznaczają je tym samym tagiem, a facylitator dodaje związany z nim kanał RSS do agregatora kursu. Uczestnicy proszeni są też o założenie blogów i umieszczenie na nich wpisu, w którym zagnieżdżona jest ich prezentacja na VideoWiki. Dalsze dyskusje mogą się już toczyć na blogach. Również w komentarzach można zagnieżdżać filmy.

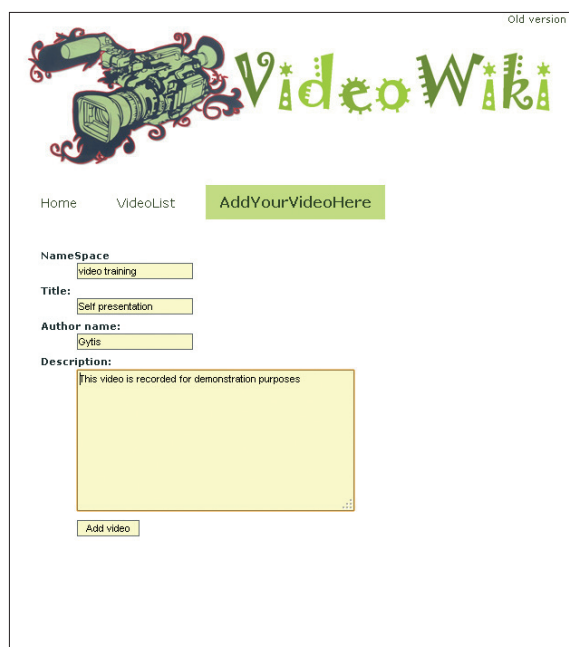
Tutorial

W poniższym przewodniku wyjaśniamy, jakie kroki muszą podjąć facylitator i studenci, by zrealizować zadania opisane w scenariuszu.

Na początku na VideoWiki facylitator nagrywa swoją prezentację. By to zrobić, musi wybrać z menu na górze opcję „Add you video here” („Dodaj tu swój film”). Następnie wypełnia pola Nazwa/Tag, Tytuł, Autor i Opis.



Rys. 1. Strona główna VideoWiki

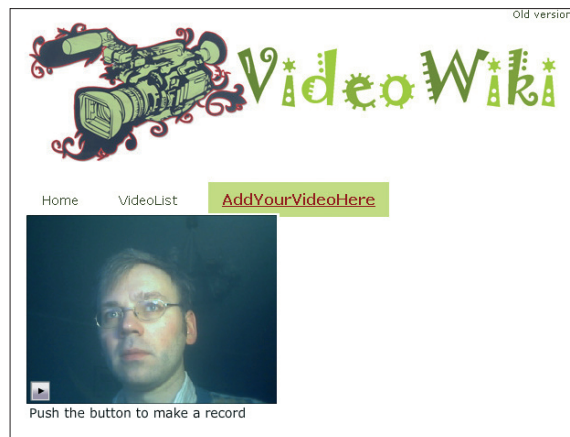


Rys. 2. Dodawanie nowego filmu

Po kliknięciu w przycisk „Add Video” („Dodaj film”) załaduje się wtyczka flash i poprosi o zgodę na uruchomienie kamery i mikrofonu komputera. Po kliknięciu w „Allow” („Zezwól”) na monitorze pojawi się okno z widokiem z kamery. Facylitator klika w przycisk nagrywania umieszczony w rogu okna i zaczyna nagrywać swoją prezentację.



Rys. 3. Nagrywanie



Rys. 4. Powtórka

Krótko po ukończeniu nagrywania facylitator jest automatycznie przekierowywany do interfejsu odtwarzania, gdzie widzi najważniejsze informacje o filmie, a także inne nagrania i narzędzia umożliwiające proste ich przetwarzanie.



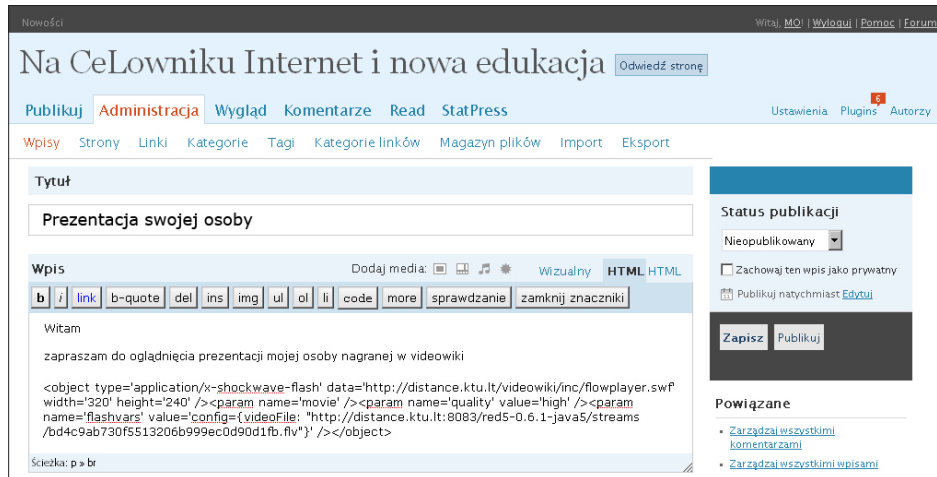
Rys. 5. Opcje zapisu i zagnieżdżenia

Film można nie tylko obejrzeć na stronie, ale też zapisać na swoim komputerze klikając w przycisk „Download” („Pobierz”). Fragment kodu umieszczony w żółtym polu pozwala na zagnieżdżenie nagrania na każdej stronie HTML (np. na blogu, tekstowej wiki czy port-

folio znajdującym się na PLE). Opcja zagnieżdżenia pozwala facylitatorom i studentom promować swoje nagrania na blogu, albo w kursowym środowisku uczenia.

Znaleźć można też link umożliwiający pobieranie kanału RSS autora, co pozwala śledzić jego nowe dzieła bez konieczności ciągłego zaglądania na VideoWiki.

Drugim krokiem jest wklejenie w blogu skopiowanego fragmentu kodu.



Rys. 6. Zagnieżdżanie filmu w WordPressie

Na rysunku 7 widać efekt końcowy – wideo zagnieżdżone na blogu.



Rys. 7. Wpis z zagnieżdżonym nagraniem

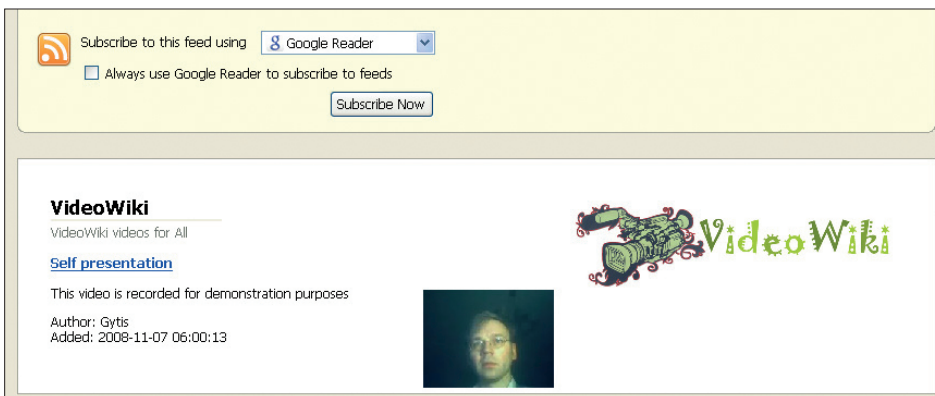
Niektóre systemy blogowe nie pozwalają korzystać z pewnych tagów, co oznacza, że niekiedy niemożliwe jest zagnieżdżanie materiałów zewnętrznych. Czasem jednak da się obejść to ograniczenie dzięki specjalnym wtyczkom. Przykładowo WordPress ma wiele wtyczek stworzonych z myślą o serwisach Google Video albo YouTube. Podobną stworzono też dla VideoWiki. Można ją ściągnąć z bazy kodów iCampa na www.sourceforge.net.



Rys. 8. Wykorzystanie tagów do grupowania nagrań

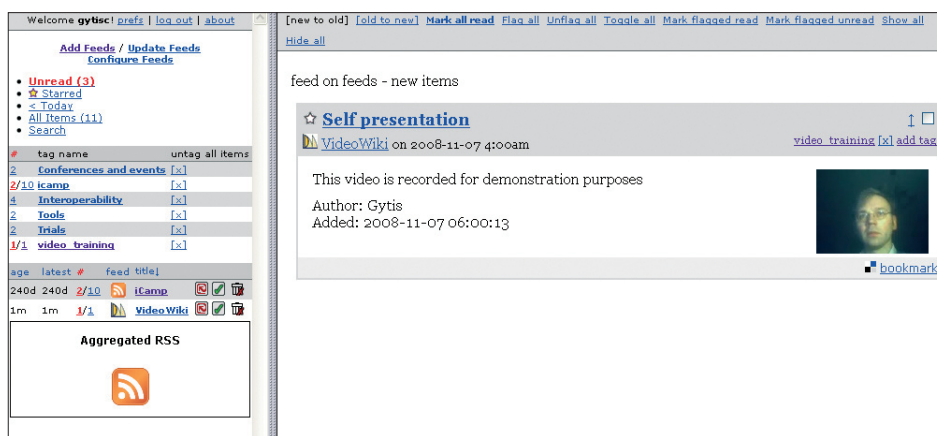
Jeśli facylitator chce monitorować wszystkie prezentacje studentów na kursie, powinien stworzyć specyficzny dla przedmiotu tag i kazać nim oznaczać każde nagranie. Pozwoli to na filtrowanie filmów na VideoWiki oraz generowanie kanałów RSS (zob. łącze u dołu po lewej).

Niektóre przeglądarki (np. Firefox) po kliknięciu przez nas w łącze kanału RSS zasugerują jego subskrypcję przez określony wcześniej agregator RSS-ów.



Rys. 9. Subskrybowanie kanału RSS VideoWiki

Można też skopiować ten link do wybranego przez nas agregatora. Rysunek 10 przedstawia, jak to wygląda w agregatorze Feed on Feeds (więcej informacji na jego temat w [podrozdziale 4.5.](#)).



Rys. 10. Agregowanie kanału RSS VideoWiki w Feed on Feeds

Studenci mogą nagrać i opublikować swoje prezentacje w taki sam sposób.

4.4. Blogi i Feedback

[Anna Danielewska-Tuńska, Ahmet Soylu]

Najbardziej oczywistym zastosowaniem bloga jest publikowanie na nim i dzielenie się treściami z innymi ludźmi. Dzięki narzędziu Feedback można je też wykorzystać do śledzenia i integrowania treści innych autorów.

Feedback (informacje źródłowe w dodatku A) to standard rozwinięty w ramach projektu iCamp. Mówiąc najprościej, pozwala on użytkownikom subskrybować wzajemnie swoje blogi. Pełni tę funkcję zarówno wtyczka Feedback na WordPressie.

Jeśli autor subskrybuje cudzy blog, to na jego własny zostanie wysłane powiadomienie za każdym razem, gdy pojawi się tam nowa treść. Otrzyma też samą treść, co oznacza, że z własnego bloga będzie miał dostęp do innych. Subskrybowany blog nazywa się kanałem, a przekazywana treść feedem. Chcąc subskrybować blog trzeba wysłać prośbę o subskrypcję, chcąc, by inni czytali nasz – można go zareklamować, wysyłając ofertę subskrypcji.

Moduły dla Moodle'a i WordPressa wraz ze sposobem ich instalacji opisane są krótko w dodatku B. Poniżej pokazujemy niektóre możliwości wykorzystania blogów z doinstalowanym Feedbackiem, a następnie szczegółowy przewodnik po tym narzędziu.

Scenariusz: Proste zarządzanie subskrypcjami

Student uniwersytetu ISIK w Istambule dokumentuje swój proces uczenia, prowadząc dziennik w formie bloga, który mieści się w module uczelnianej platformy CourseOnline. Od chwili stworzenia bloga student ten może w dowolnym momencie dołączyć do kursu oferowanego wspólnie przez ISIK i AGH w Krakowie. Wymaga się od niego, by udostępnić swój blog facylitatorowi i kolegom, którzy pracują w AGH i korzystają z platformy Moodle. Inna studentka ISIK, biorąca udział w tym kursie, ma ten sam obowiązek, przy czym ona

swój blog założyła na zewnętrznym serwisie WordPress. Obydwoje decydują się zaoferować subskrypcję swoich blogów studentom AGH.

Jakiś czas później student ISIK wyjeżdża na stypendium do Krakowa, gdzie będzie musiał pracować na Moodle'u, co oznacza przeniesienie bloga z CourseOnline. By to osiągnąć, wystarczy stworzyć kanał feedów, dzięki czemu wpisy ze starego bloga będą pokazywane na jego koncie Moodle.

Tutorial

Każdy uczestnik kursu musi prowadzić bloga widocznego dla wszystkich innych studentów, co oznacza, że musi im go zaoferować. Aby umożliwić innym subskrypcję twojego bloga, użyj formularza „Offer subscription” („Zaoferuj subskrypcję”), który dostępny jest w serwisach blogów posiadających wtyczkę FeedBack. Osoby śledzące twój blog możesz zobaczyć w zakładce „My readers” („Moi czytelnicy”). Możesz usuwać subskrypcje albo zmieniać nazwy kanałów na bardziej przyjazne niż ich adresy.

The screenshot shows the WordPress dashboard interface. At the top, there are navigation links: "Witaj, MO!", "Wyloguj", "Pomoc", and "Forum". Below that, there are links for "Ustawienia", "Plugins", and "Autorzy". The main navigation bar includes "Publikuj", "Administracja", "Wygląd", "Komentarze", "Read", and "StatPress". Under "Read", there are sub-links for "Read", "Manage Subscriptions (0)", and "My Readers".

The "Offer subscriptions" section is highlighted. It contains a form with the following fields:

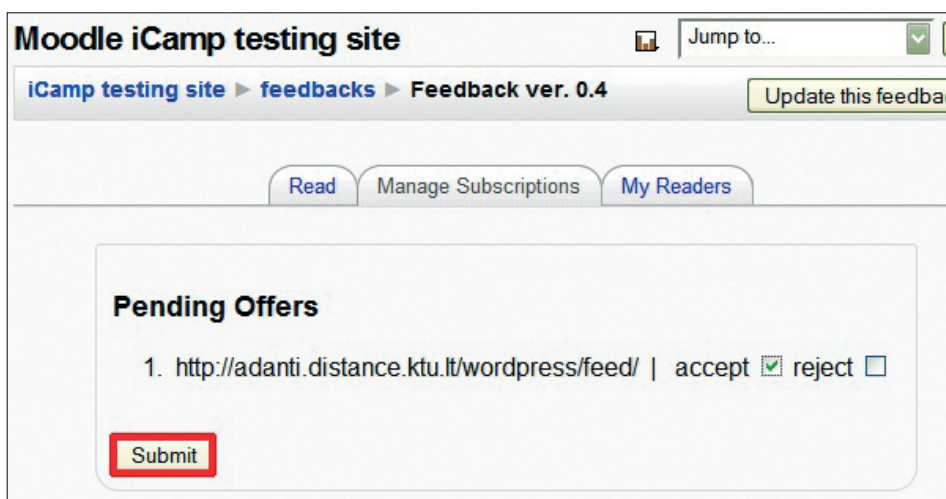
- Target blog URI:
- NEW! [FeedIt!](#)

The "Your Subscribers" section is also visible, showing a table of subscribers:

	Description	Subscribed Since	# Success	# Failure	Last Success Time	Action
Edit	http://adanti.distance.ktu.lt/wordpress/wp-content/plugins/feedback/xmlrpc.php	2008-10-05 12:19:30	5	0	2008-10-05 12:19:30	Cancel
Edit	http://adanti20.distance.ktu.lt/wordpress/wp-content/plugins/feedback/xmlrpc.php	2008-10-05 12:19:31	5	0	2008-10-05 12:19:31	Cancel

Rys. 1. Przycisk „Zaoferuj subskrypcję” i lista czytelników w WordPressie

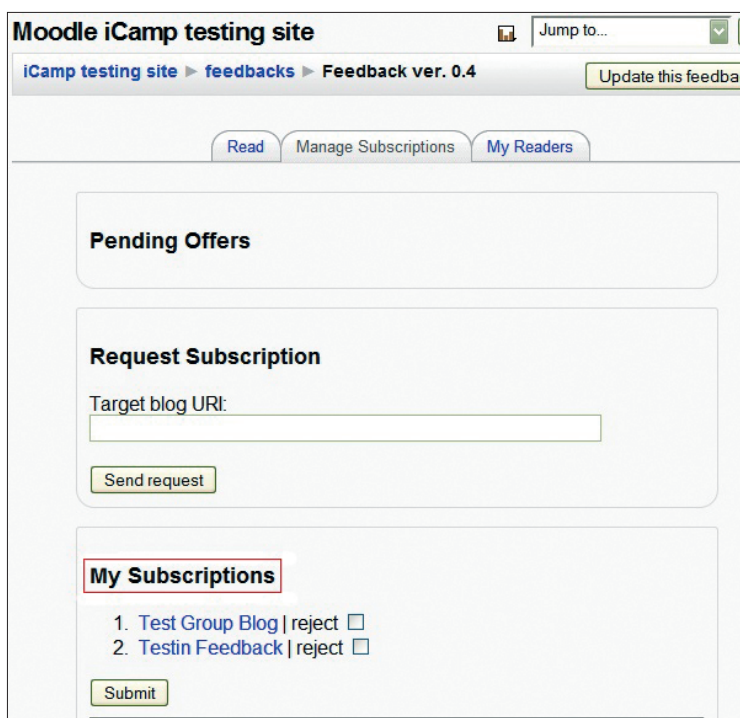
Aby przesyłać treść z jednego bloga na inny, po prostu zaoferuj, a następnie na drugim blogu zaakceptuj subskrypcję. Wtedy notki będą transferowane na drugi blog, np. ten mieszczący się na platformie Moodle, co pokazane jest poniżej.



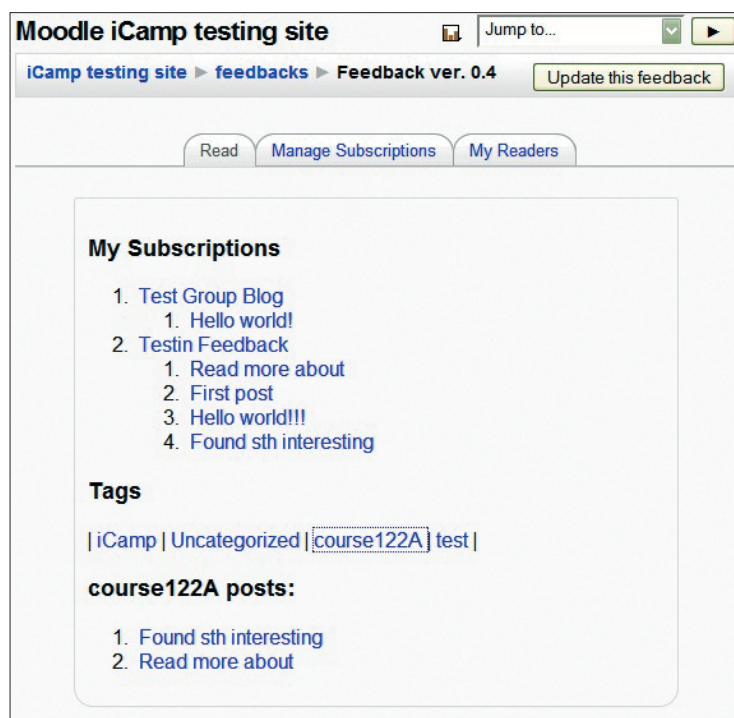
Rys. 2. Akceptowanie oferty na Moodle'u z FeedBackiem

Subskrypcje można przejrzeć i ewentualnie usunąć w zakładce „Zarządzaj subskrypcjami”, widocznej na powyższym zrzucie ekranowym.

Wszystkie feedy można przeglądać w zakładce „Read” („Czytaj”) w module Moodle Feed-Back.



Rys. 3. Zakładka „Czytaj” (moduł Moodle FeedBack) z listą wszystkich subskrypcji i przesłanych notek



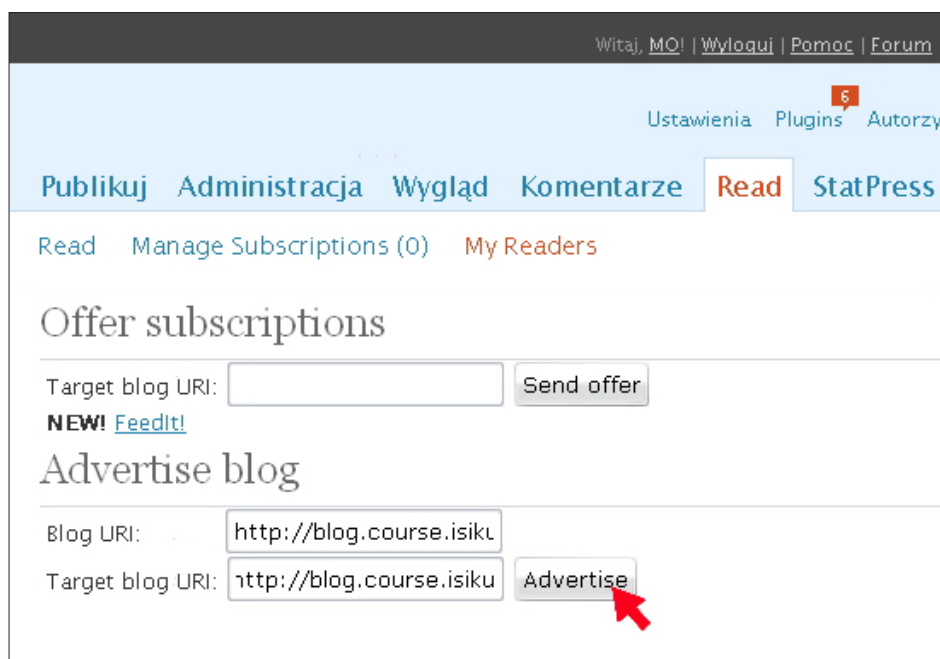
Rys. 4. Zakładka „Czytaj” (moduł Moodle FeedBack) z listą wszystkich subskrypcji i przesłanych notek – cd.

Scenariusz: Tnij, miksuj i dziel się

Facylitator na kursie „Organizacje pozarządowe” nakazuje jego uczestnikom zasubskrybowanie bloga Greenpeace, aby byli oni na bieżąco z działaniami tej organizacji. Ponadto tworzy automatyczne oferty kanałów niektórych tutorów. W przypadkach niektórych studentów nie zna ich adresów blogów, więc prosi ich o wysłanie oferty subskrypcji. Po tym, jak oferty zostaną nadesłane, dodaje je do swojego agregatora. Każda notka związana z kursem musi być odpowiednio oznaczona, by łatwo można było znaleźć te istotne. Za każdym razem, gdy student dodaje, edytuje lub usuwa notkę jego blog wysyła odpowiednie powiadomienie do agregatora facylitatora. Niektóre fragmenty notek facylitator chce wykorzystać w grupowej dyskusji, przesyła je więc na udostępniony przez siebie własny kanał. Te notki oznaczone są numerem ID kursu.

Tutorial

Jeśli facylitator chce skierować studentów na konkretny blog, może albo wysłać im e-mailem link do tego bloga, albo zareklamować go przez wtyczkę FeedBack w WordPressie lub odpowiedni moduł Moodle’a.



Rys. 5. „Zareklamuj blog” w module FeedBack MultiUser WordPress

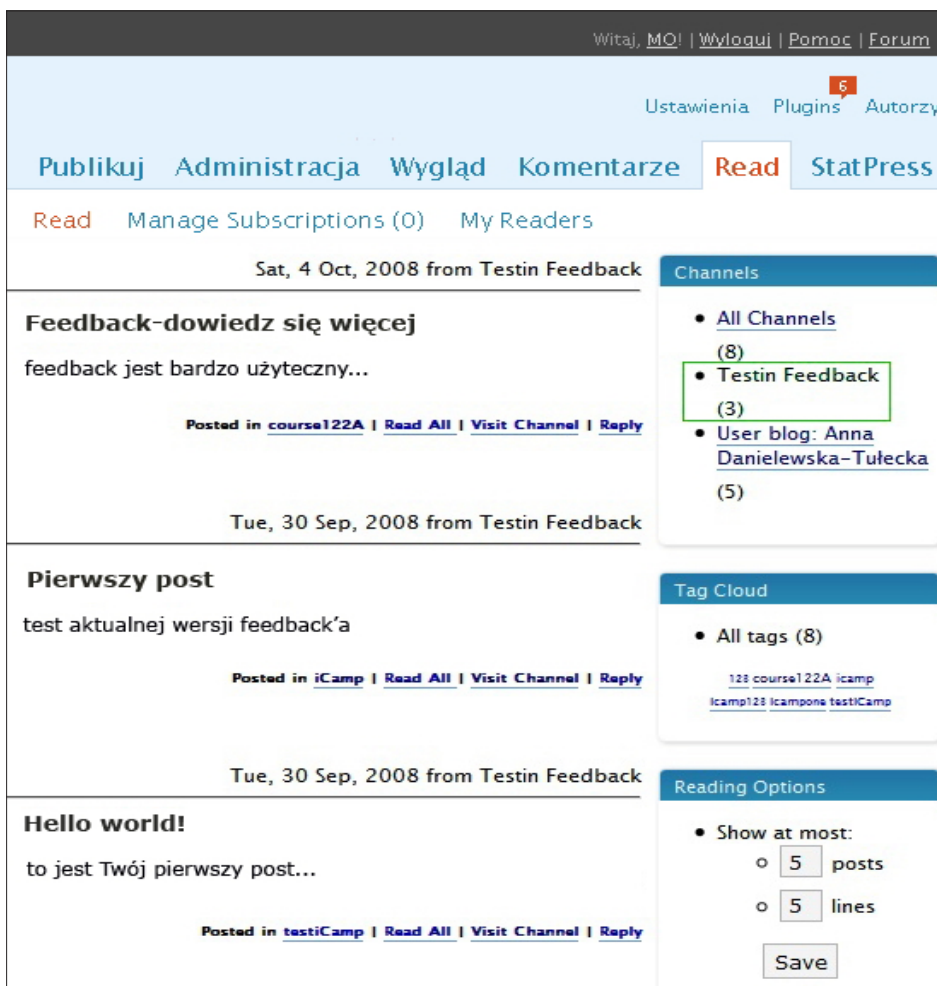


Rys. 6. Zareklamuj blog w module FeedBack Moodle

Aby czytać notki oznaczone danym tagiem, trzeba go wybrać z „Tag cloud” („Chmury tagów”) w zakładce „Read” („Czytaj”). Odpowiednio oznaczone notki łatwo zidentyfikować jako związane z danym kursem, nie trzeba więc przeszukiwać wszystkich, by znaleźć te, które nas interesują. Zauważ, że tagi mogą być napisane czcionkami różnej wielkości – im większa czcionka, tym większej liczbie notek przypisano ten sam tag.



Rys. 7. Filtrowanie notek dla kursu 122a przez wybór odpowiedniego taga z chmury



Rys. 8. Podgląd kanałów we wtyczce FeedBack w WordPressie

W okienku „Channels” („Kanały”) można wybrać notki tylko z jednego bloga. Można też zmieniać niektóre opcje odczytywania, np. liczbę notek na stronie, albo liczbę wyświetlanych linijek tekstu w notce. Okienko „Reading options” („Opcje odczytywania”) znajduje się w prawym dolnym rogu strony.

4.5. Feed on Feeds

[Tomáš Dulík]

Agregatory wiadomości zainstalowane na komputerze są bardzo przydatne. Ich funkcją jest sprawdzanie czy na interesujących cię stronach pojawiły się nowe treści i, jeśli tak, powiadamianie o tym. Problem powstaje, gdy z jakichś powodów nie masz czasowo dostępu do swojego komputera. Możesz wtedy stracić orientację w tym, które informacje już przeczytałeś. Rozwiązaniem są agregatory online. Pozwalają one na ciągłą kontrolę strumienia RSS-ów.

Istnieje wiele takich agregatorów (np. Czytnik Google, Bloglines), ale zdecydowaliśmy się opisać czytnik Feed on Feeds, jako że ma on otwarty kod źródłowy (strona domowa Feed on Feeds, 2007) i jest oparty o licencję GNU General Public License. Informacje techniczne o aplikacji znajdziesz w [dodatku B](#).

Feed on Feeds (informacja źródłowa w [dodatku A](#)) to aplikacja pozwalająca agregować w jednym miejscu treści ze stron umożliwiających tzw. syndykację (są to np. serwisy newsowe, blogi, podcasty). Agregator pozwala na ograniczenie czasu i wysiłku związanego z odwiedzinami wielu stron internetowych oraz na lepszą orientację w przepływie informacji. Użytkownik definiuje, które strony mają być śledzone.

Innymi ciekawymi cechami agregatorów są:

- śledzenie statusu notek (przeczytane / nieprzeczytane) i możliwość ręcznej jego zmiany,
- oznaczanie notek jako „Ulubionych” i przypisywanie im tagów, co umożliwi łatwiejsze odnalezienie ich w przyszłości,
- dzielenie się notkami z innymi użytkownikami agregatora lub dodawanie ich do zakładek w serwisie Del.icio.us.

Scenariusz

Uczestnicy kursu „Fizyka cząstek elementarnych” prowadzą blogi jako dzienniki uczenia. Śledzą też strony związane z tematem, np. blog CERN. W sumie to kilkadziesiąt stron, z którymi trzeba być na bieżąco. Zamiast odwiedzać je codziennie, co zajęłoby dużo czasu, studenci i facylitatorzy korzystają z agregatora. Logując się do niego uzyskują natychmiastową informację na temat tego, gdzie pojawiła się nowa treść. Mogą udać się więc tylko na te strony. Więcej, nawet to nie jest konieczne – przy odpowiednich ustawieniach treść nowego wpisu wyświetlana jest bezpośrednio w agregatorze. Jeśli student uzna ją za szczególnie ciekawą, dołącza ją do „Ulubionych”, dzięki czemu agregator nie kasuje jej po przeczytaniu. Można więc do niej w każdej chwili wrócić.

WSPÓŁPRACA

space

iCamp

iCamp

5. WSPÓŁPRACA

5.1. Wprowadzenie

Nauczanie oparte na współpracy zakłada tworzenie grup rozwiązujących zbliżone zadania, stojąc w opozycji do sieci pojedynczych osób, mających wyznaczone własne, często odmienne, cele. W pracy grupowej uczniowie mogą wybrać kogoś na swojego lidera lub też próbować pracować ze zmiennym udziałem w sytuacjach wymagających współpracy. Proces uczenia się jest oparty na interakcji, współpracy i refleksji nad wykonywanym zadaniem (Mason, Rennie, 2006), a aktywności grupowe wymagają wykorzystania pewnych umiejętności, takich jak: praca grupowa, dyskusja, zarządzanie konfliktem, podejmowanie decyzji, umiejętność negocjacji, empatia, otwartość na różnice kulturowe i inne. Podstawą rozwiązywania zadań edukacyjnych w grupie jest uczenie się od innych, które może być z powodzeniem wspomagane różnymi rozwiązaniami technologicznymi.

Synchroniczne i asynchroniczne rozumienie komunikacji jest istotne dla aktywnego procesu współpracy. Niezależnie od e-maili, telefonów, komunikatorów i wideokonferencji, powszechnie znane platformy służące udostępnianiu informacji stały się trzonem współpracy studentów (Kieslinger, Fiedler, 2006). Mając na uwadze różnorodność narzędzi, które mogą być używane we wspólnym uczeniu się, i bazując na doświadczeniach projektu iCamp, wybraliśmy pięć kluczowych aplikacji, które zapewniają efektywne wspomaganie tego typu aktywności.

Jednym z ważnych elementów wirtualnej współpracy jest blog. Jednakże podczas rozwijania grupowych blogów wciąż napotykamy wiele przeszkód, które nie zostały do końca rozwiązane. Aby wspomagać „konstruktywną blogową dyskusję”, niezbędną dla zarządzania wiedzą i uczeniem się, wykorzystaliśmy opisany wcześniej standard FeedBack. Proces współpracy przy wykorzystaniu bloga może być przeprowadzony w dwóch niezależnych krokach: zarządzanie treścią i kanałami komunikacyjnymi wraz z autoryzacją (praca wstępna) oraz wymiana lub gromadzenie elementów (transmisja zawartości, konkretyzacja).

5.2. Blogi i FeedBack

[Anna Danielewska-Tułęcka, Ahmet Soylu]

W kontekście nauczania i uczenia się, blogi to nie tylko narzędzia dostarczania instrukcji czy najnowszych wiadomości na temat kursów, w których uczestniczą studenci. Szczególnie w szkolnictwie wyższym blog może być interesującym narzędziem umożliwiającym naukę we współpracy. Student może dołączyć do uczącej się społeczności, znaleźć osoby o podobnych zainteresowaniach, przekazywać i otrzymywać informacje zwrotne od studentów i facylitatorów. Technologia blogów, połączona z innowacyjnym rozwiązaniem jakim jest FeedBack (zob. [dodatek A](#)), może być dynamicznym narzędziem wspierającym naukę we współpracy.

Szczegółowy opis i wyjaśnienie aplikacji FeedBack można znaleźć w rozdziale 4 „Publikowanie i współdzielenie” w [podrozdziale 4.4](#).

Dostępne moduły FeedBack dla Moodle i systemu WordPress, wraz z ich instalacją, zostały pokrótce opisane w rozdziale Tutoriale (zob. [dodatek B](#)). Standard FeedBack został opracowany w ramach projektu iCamp i jest kompatybilny tylko z wymienionymi systemami, które zostały wykorzystane w kursach pilotażowych projektu iCamp.

Praktyczne zastosowania w e-learningu (na przykładzie próby z Feed on Feeds)

Wykorzystanie standardu FeedBack w kursie e-learningowym wymaga od studentów wysłania żądania subskrypcji treści (feed) z bloga założonego na potrzeby kursu oraz zaoferowania subskrypcji dla własnego adresu bloga. Dzięki temu wszyscy uczestnicy jednego kursu mogą stworzyć złożoną treść z postów opublikowanych na blogu grupowym, która może być monitorowana i odczytywana na stronie głównej – kokpicie (Dashboard) dla poszczególnych blogów. Za każdym razem, gdy student pisze nowy wpis, musi oznaczyć go odpowiednim znacznikiem, wskazującym na przynależność do odpowiedniej grupy, np. „group 1”, „group 2”, etc.

Osobiste blogi są wykorzystywane do:

- autoprezentacji według opracowanego przez facylitatora szablonu
- cotygodniowej refleksji nad zadaniami kursu według opracowanego przez facylitatora szablonu (znacznik „groupXreflection”)
- refleksji nad analizowaną literaturą i osobistymi doświadczeniami (znacznik „groupXreading”)
- refleksji na temat postępów w ramach grupy (znacznik „groupX”)
- prowadzenia osobistych kontraktów uczenia się według opracowanego szablonu kontraktu (znacznik „groupXcontract”).

Znaczniki ułatwiają sortowanie informacji w obszarze skompilowanej treści postów, gdzie każda grupa może zobaczyć, co robią pozostali studenci. Innymi słowy, obszar ten jest wspólną przestrzenią na blogu grupowym, gdzie członkowie grupy mają dostęp do wszystkich postów opublikowanych przez studentów i przez moderatora. Kiedy student lub facylitator chce napisać odpowiedź na wpis, może to zrobić z poziomu obszaru kompilacji poprzez kliknięcie w przycisk „Reply”. Dzięki temu może odpowiedzieć na wpis innego studenta z własnego bloga i monitorować go w kompilacji treści.

Blogi oferują możliwość uzyskania skompilowanej treści postów dla każdej grupy z poziomu kokpitu i ich subskrypcji na zewnątrz dzięki Feed on Feeds lub innemu czytnikowi kanałów. Dzięki temu użytkownik może śledzić oznakowany kanał. Sugerujemy, aby facylitator zasubskrybował grupowy skompilowany kanał za pomocą czytnika. Każdy grupowy kanał musi być oznakowany w agregatorze Feed on Feeds wyrażeniem EMIMgroupX. Poniżej prezentujemy możliwy scenariusz wykorzystania FeedBacku i blogów wraz ze szczegółowym opisem w formie tutoriali.

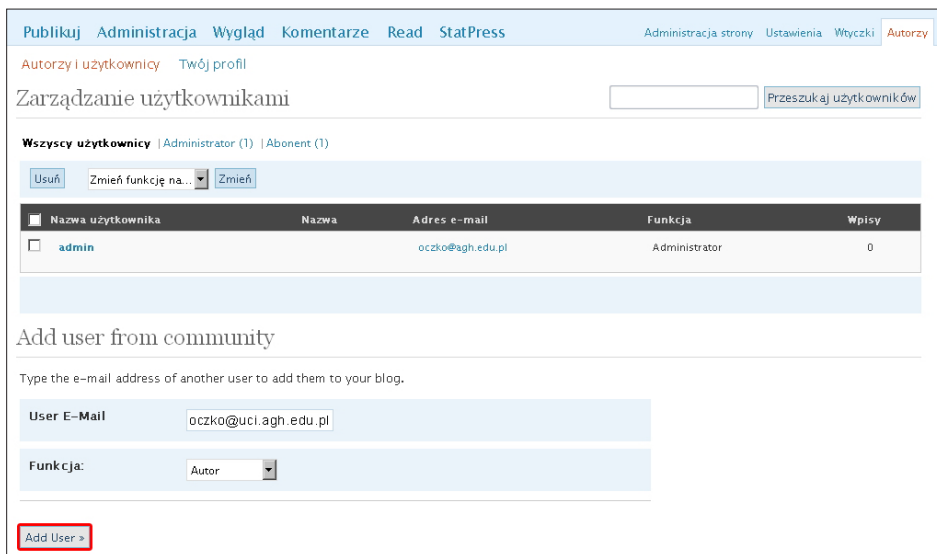
Scenariusz: Blog grupowy

Podczas pracy w małych grupach studenci (i ewentualnie facylitatorzy) potrzebują wspólnego kanału komunikacji, którego można używać do sporządzania sprawozdań z postępu prac, zadawania pytań, udzielania wzajemnego wsparcia, etc. Jest to innowacyjne i bardzo elastyczne podejście do procesu uczenia się i komunikacji, które można osiągnąć poprzez założenie bloga grupowego, w którym każdy student może pisać posty, a te następnie są udostępniane innym studentom. Każdy uczestnik na blogu grupowym musi mieć równe prawa dostępu, tzn. może tworzyć, edytować lub usuwać (wylączyć) wpisy.

Aby założyć bloga grupowego, jeden student z grupy (lider) tworzy bloga korzystając z wybranego systemu blogowego. Lider określa, które osoby mają dostęp do bloga. System blogowy informuje o utworzeniu bloga grupowego lub twórca/lider grupy wysyła ogłoszenie do blogów innych uczestników. W każdym przypadku, gdy jeden z członków grupy tworzy nową wiadomość (jak również aktualizuje lub usuwa istniejącą), pozostali uczestnicy natychmiast widzą to na swoim własnym kokpicie (Dashboard).

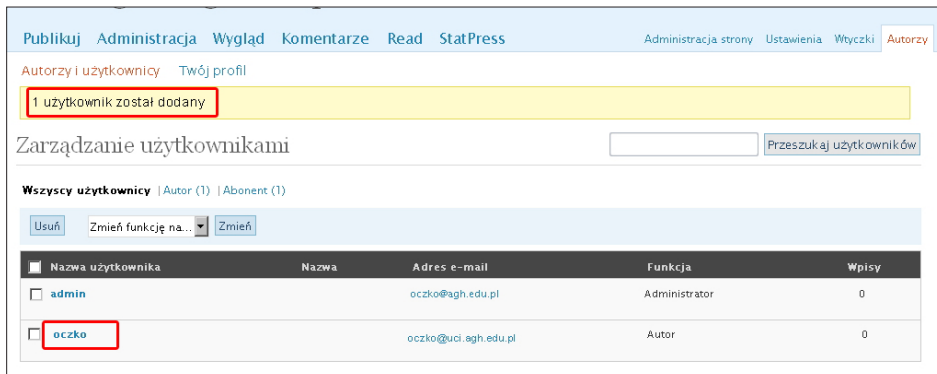
Tutorial: WordPress MultiUser (WordPress dla wielu użytkowników)

Facylitator tworzy blog dla kursu i dodaje studentów jako autorów w zakładce „Użytkownicy”.



Rys. 1. Dodawanie użytkownika w WP MU

Po pomyślnym dodaniu autorów, facylitator zobaczy powiadomienie oraz nowo dodanych użytkowników na liście.



Rys. 2. Lista użytkowników i autorów w WP MU

Po dodaniu wszystkich uczestników kursu i nadaniu im uprawnień autorów bloga, grupy blog jest gotowy do użycia. Kolejnym etapem jest wysłanie oferty subskrypcji kanału bloga wszystkim uczestnikom.

Ustawienia Plugins 6 Autorzy

Publikuj Administracja Wygląd Komentarze **Read** StatPress

Read Manage Subscriptions (0) My Readers

Offer subscriptions

Target blog URI:

NEW! [FeedIt!](#)

Your Subscribers

	Description	Subscribed Since	# Success	# Failure	Last Success Time	Action
Edit	http://adanti.distance.ktu.it/wordpress/wp-content/plugins/feedback/xmlrpc.php	2008-10-05 12:19:30	5	0	2008-10-05 12:19:30	Cancel
Edit	http://adanti20.distance.ktu.it/wordpress/wp-content/plugins/feedback/xmlrpc.php	2008-10-05 12:19:31	5	0	2008-10-05 12:19:31	Cancel

Rys. 3. Ogłoszenie kanatu bloga

Tutorial: Moodle

W Moodle można symulować bloga grupowego za pomocą znaczników. Wystarczy użyć określonego znacznika dla wszystkich wpisów, które student chce przypisać do „wirtualnego” bloga grupowego. Po przefiltrowaniu wszystkich wpisów przez ten znacznik, stu-

Metody Optymalizacji Jesteś zalogowany jako Anna Danielewska (Wyloguj)

Moodle Test > CF102 > Blogs > Tag: icamp

Metody Optymalizacji

Uczestnicy Blogs **Notes**

Dodaj nowy wpis

Wpis testowy
Anna Danielewska - Piątek, 3 Października 2008, 18:56
cały świat

To jest testowy wpis...

Tagi : blog, iCamp

[Edytuj](#) | [Usuń](#) | [Link](#)

[zmodyfikowany: Piątek, 3 Października 2008, 18:56]

test 1
Anna Danielewska-Tulecka - Niedziela, 14 Września 2008, 10:47
cały świat

111

Tagi : iCamp, aqq

[Link](#)

[zmodyfikowany: Niedziela, 14 Września 2008, 10:47]

Blog Menu

- [Dodaj nowy wpis](#)
- [Zobacz wpisy](#)
- [Ustawienia](#)
- [Zobacz wpisy kursu](#)
- [Zobacz wpisy serwisu](#)

Tagi

[123 aqq blog](#)

iCamp

Rys. 4. Filtrowanie wpisów na blogu według znaczników

denci widzą jedynie wiadomości dotyczące tego samego tematu lub odnoszące się do tego samego kursu.

Oczywiście tego rodzaju „blog grupowy” nie może być ogłoszony przez formularz w standardzie FeedBack. W zamian można skorzystać po prostu z e-maila.

5.3. XoWiki

[Felix Mödritscher]

Tworzenie we współpracy wiedzy i artefaktów jest jednym z ostatnio obserwowanych zjawisk charakteryzujących społeczności online, czego znamienym przykładem są liczne serwisy społecznościowe powstałe w oparciu o technologię wiki. Warto wymienić choćby projekty takie jak: Wikipedia.org, MediaWiki.org, LyricWiki.org, Microformats.org, Wikitravel.org, etc.

W kontekście edukacji wiki może być dynamicznym narzędziem wspierającym i stymulującym studentów do wspólnej pracy. Współczesne podejście do uczenia się, wspomaganie technologią, wymaga narzędzi, które pozwalają uczącym się na stałą dyskusję, komentowanie i współpracę.

XoWiki (zob. [dodatek A](#)) jest jednym z przykładów technologii wiki, rozwijanym jako element inicjatywy OpenACS (Open Architecture Community System).

XoWiki ma wbudowany edytor tekstu pozwalający na łatwe i szybkie tworzenie oraz edycję stron wiki. XoWiki pozwala na określanie struktury stron, publikowanie komentarzy, tagowanie oraz wizualizację zawartości stron. Rysunek 1 przedstawia formularz tworzenia i edycji strony wiki.

The screenshot shows the 'ICamp Dev' interface for editing a XoWiki page. At the top, it says 'Welcome, Felix Moedritscher' and provides links for 'Member Online', 'Your Account', and 'Logout'. The main form is titled 'Edit XoWiki Page' and contains the following fields and content:

- Name (required):** en.wikixample. A note below says '(i) Shortname to identify an entry within a folder, typically lowercase characters'.
- Section:** (empty text box)
- Page Title (required):** Example Wiki page on 'Using Wiki for Teaching and Learning'
- Creator:** Felix Moedritscher
- Content:** A rich text editor with a toolbar. The content area contains:
 - Possible educational scenarios for a Wiki:
 - 1. Facilitators:
 - Creating and managing own learning content
 - Creating and managing learning content together with other facilitators
 - Creating and managing learning content in collaboration with learners
 - Asses learning progress and give feedback
 - Grade learning outcome
 - ...
 - 2. Learners:
 - Elaborate a topic together with peers
 - ...

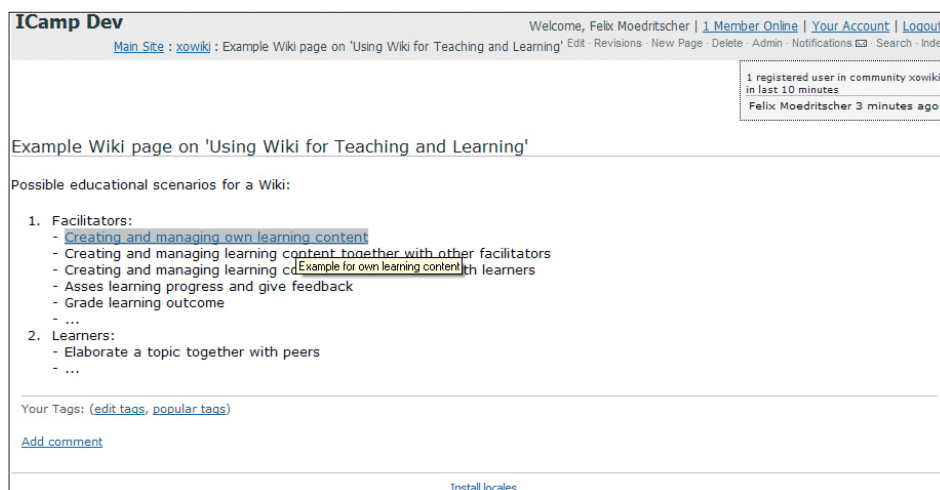
Below the content editor, there is a 'Description' field, a 'Language' dropdown menu set to 'en_US', and an 'OK' button. At the bottom, there is a link for 'Install locales'.

Rys. 1. Formularz z wbudowanym edytorem WYSIWYG

Użytkownicy mogą wprowadzić unikatową nazwę i tytuł dla każdej strony wiki. Edytor WYSIWYG (What You See is What You Get) pozwala na wykorzystanie wszelkich opcji edycyjnych tekstu, działających na takiej samej zasadzie, jak w każdym prostym edytorze tekstu typu Notatnik czy Word. Ponadto osoba pracująca na wiki może dodawać i edytować linki, zdjęcia i tabele. Edytor pozwala również użytkownikom przełączyć widok zawartości wiki na tryb HTML. Osoby znające kod HTML mogą dzięki temu manipulować wyglądem strony.

Pole „Section” pomaga nadać stronom XoWiki określoną strukturę, odpowiadającą np. strukturze kursów online lub instrukcji.

Korzystanie z szablonu stron pozwala nadać oryginalny wygląd graficzny wszystkim stronom w obrębie XoWiki. Każdy kurs lub instrukcja może mieć swój własny styl.



Rys. 2. Przykładowa strona wiki zawierająca link zgodnie z szablonem OpenACS

XoWiki umożliwia prezentację treści w różnych formatach, począwszy od zwykłego tekstu, poprzez pliki PDF, kończąc na grafice. Rysunek 2 przedstawia XoWiki zgodnie z szablonem OpenACS. Nagłówek i główne menu znajdują się w górnym panelu edycji. Narzędzia do tagowania i komentowania w panelu dolnym. Strona pokazana na rysunku 2 jest domyślną stroną XoWiki i zawiera link do innej strony wiki.

Scenariusz i Tutorial

Grupa studentów współpracuje nad jednym artefaktem (np. nad wspólnym tekstem na dany temat). Sara jest liderką międzynarodowej i rozproszonej geograficznie grupy badawczej z zakresu e-learningu i chce stworzyć wspólny dokument na temat wiki jako narzędzia wspierającego proces uczenia się. Poniżej szczegółowo opisano zadania, które mogą być wykonane przy użyciu XoWiki (i innych narzędzi).

Z punktu widzenia facylitatora

1. Pierwszym etapem umożliwiającym wspólną pracę studentów jest stworzenie strony głównej. Sara, korzystając z edytora tekstu, zakłada pierwszą stronę i określa wstępną strukturę dokumentu.

ICamp Dev Welcome, Felix Moedritscher | [2 Members Online](#) | [Your Account](#) | [Logout](#)^{index}

[Main Site](#) : [xowiki](#) : Create New XoWiki Page

Name (required)
(i) Shortname to identify an entry within a folder, typically lowercase characters

Section

Page Title (required)

Creator

Content

Rich text editor toolbar: format, font, size, bold, italic, underline, strikethrough, link, unlink, list, indent, outdent, undo, redo, help, fullscreen, print, search, etc.

Possible educational scenarios for a Wiki:

- Facilitators:
 - [Creating and managing own learning content](#)
 - Creating and managing learning content together with other facilitators
 - Creating and managing learning content in collaboration with learners
 - Asses learning progress and give feedback
 - Grade learning outcome
 - ...
- Learners:
 - Elaborate a topic together with peers
 - ...

Path: [body](#) > [ol](#) > [li](#)

Description

Language

[Install locales](#)

Rys. 3. Tworzenie strony wiki przy użyciu wbudowanego edytora tekstu

2. Klikając w link „Edit” (Rys.4 [a]). Sara można edytować dokument ponownie, np. wprowadzić zmiany lub rozszerzyć zawartość wiki.

ICamp Dev Welcome, Felix Moedritscher | [2 Members Online](#) | [Your Account](#) | [Logout](#)

[Main Site](#) : [xowiki](#) : Application of Wikis for teaching and learning

[Edit](#) · [Revisions](#) · [New Page](#) · [Delete](#) · [Admin](#) · [Notifications](#) · [Search](#) · [Index](#)

[\[a\]](#) [\[b\]](#) [\[c\]](#)

1 registered user in community xowiki in last 10 minutes
Felix Moedritscher 1 minute ago

Application of Wikis for teaching and learning

Possible educational scenarios for a Wiki:

- Facilitators:
 - [Creating and managing own learning content](#)
 - Creating and managing learning content together with other facilitators
 - Creating and managing learning content in collaboration with learners
 - Asses learning progress and give feedback
 - Grade learning outcome
 - ...
- Learners:
 - Elaborate a topic together with peers
 - ...

Your Tags: ([edit tags](#), [popular tags](#))

[Add comment](#)

[Install locales](#)

Rys. 4. Edycja, zmiana i usunięcie istniejącej strony wiki

Dodatkowo Sara może uzyskać przegląd wszystkich korekt, klikając w link „Revision” (Rys. 4 [b])) oraz powrócić do wcześniejszej wersji strony wiki.

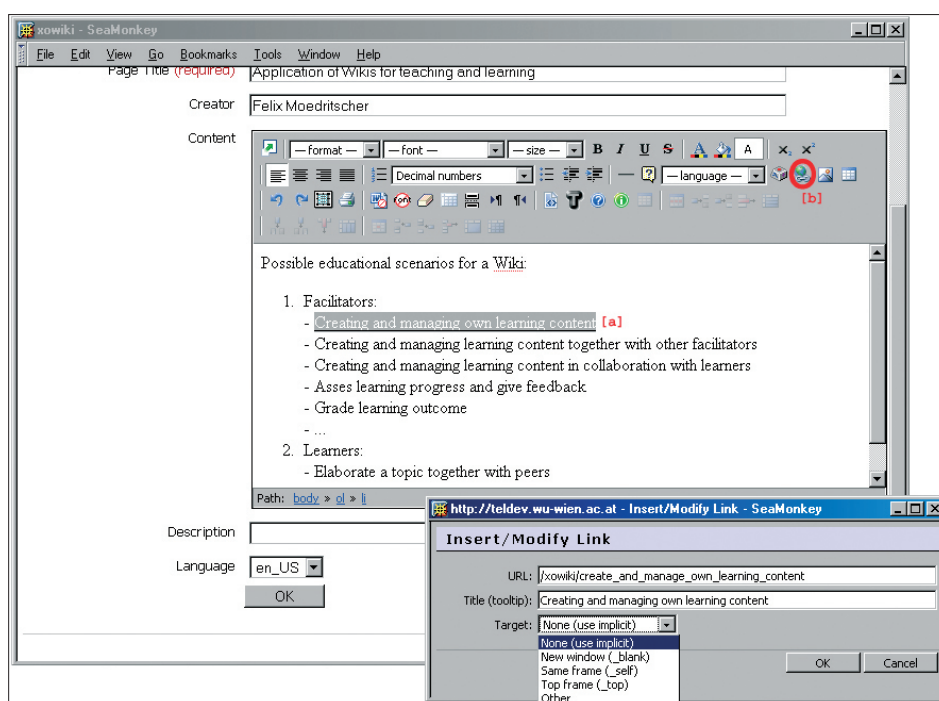
		Author	Size	Last Modified	Version Notes	Live Revision
3:	diff	Felix Moedritscher	647 bytes	09/22/08 09:45 AM		<input checked="" type="radio"/>
2:	diff	Felix Moedritscher	624 bytes	09/22/08 09:06 AM		<input type="radio"/>
1:		Felix Moedritscher	621 bytes	09/22/08 09:05 AM		<input type="radio"/>

[Install locales](#)

Rys. 5. Usuwanie wybranej wersji strony wiki

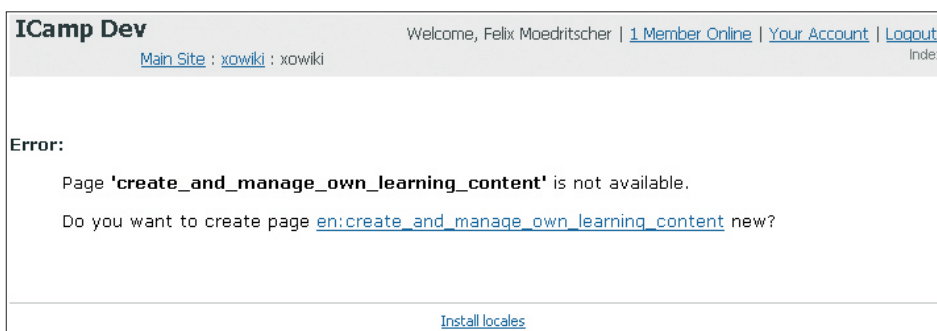
Link „Delete” (Rys. 4 [c]) pozwala na całkowite usunięcie strony wiki. Pojedyncze wersje stron wiki można usunąć przy użyciu linku „Revision” w górnym menu (Rys. 5).

3. Aby wspólny dokument studentów miał spójną postać, Sara zakłada nową podstronę, gdzie określi strukturę, na której powinni się wzorować pozostali członkowie grupy. Najpierw Sara musi wstawić link do podstrony na stronie głównej. Aby dodanie linku było możliwe, potrzebne jest włączenie trybu edycji strony głównej, kolejno odpowiednie opisanie linku (Rys. 6 [a]) i na koniec kliknięcie w ikonkę „Add link” (Rys. 6 [b]).



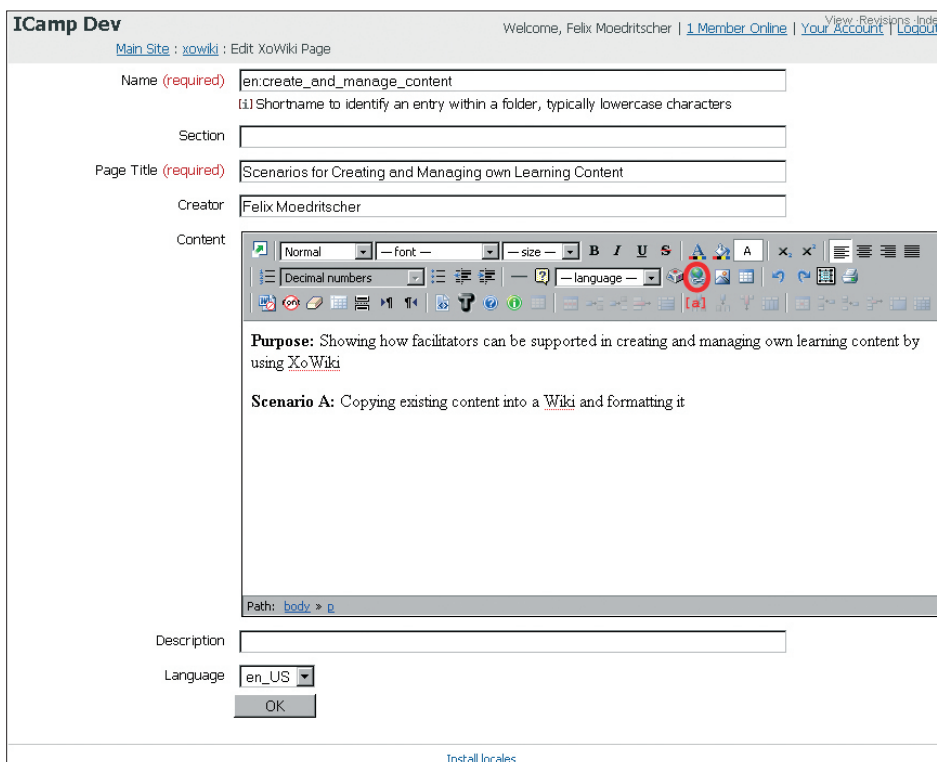
Rys. 6. Tworzenie linku osadzonego w stronie wiki

Po kliknięciu w nowo utworzony link (do nieistniejącej jeszcze podstrony) Sara otrzymuje komunikat o błędzie i sugestię utworzenia potrzebnej podstrony.



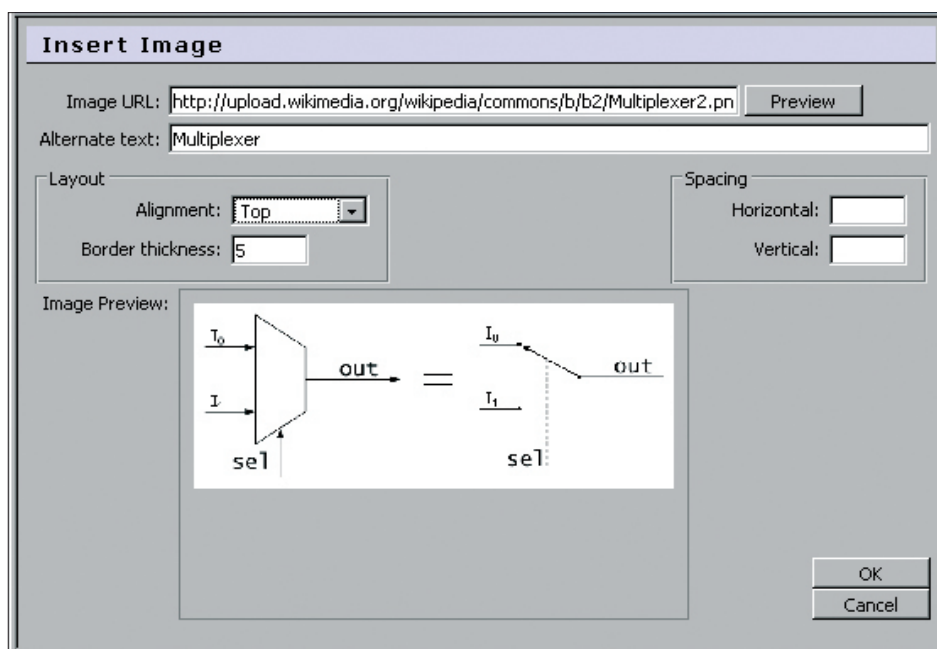
Rys. 7. Tworzenie nowej strony wiki po kliknięciu w link do nieistniejącej jeszcze podstrony

Następnie Sara, korzystając z wbudowanego edytora tekstu, zaczyna tworzyć nową stronę. Wprowadza wstępną wersję scenariusza pedagogicznego opisującego wykorzystanie wiki w procesie uczenia się, która ma posłużyć pozostałym studentom jako szablon do dalszej pracy. W ten sposób Sara decyduje o wyglądzie nowej podstrony wiki.



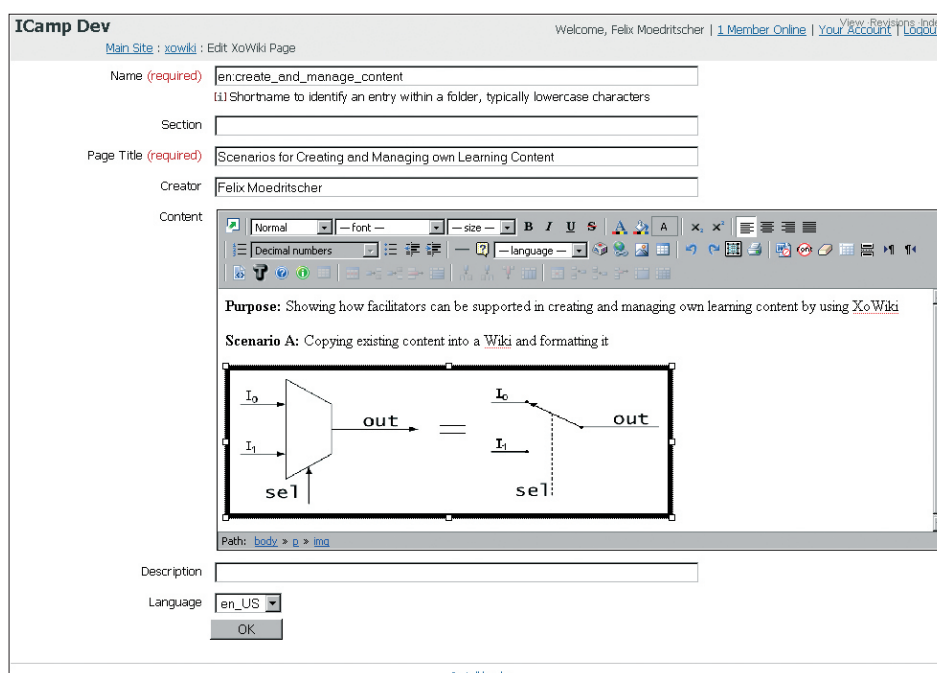
Rys. 8. Wstawianie grafiki do strony wiki

Edytor WYSIWYG pozwala na importowanie i wstawianie grafiki (Rys. 8 [a]). Dzięki temu Sara może określić lokalny lub zdalny adres obrazka. Po wpisaniu adresu URL XoWiki zapewni wygodny podgląd obrazu.



Rys. 9. Wybór i podgląd obrazu

XoWiki pozwala również na osadzenie grafiki, która jest wyświetlana w zawartości strony wiki, gdzie bezpośrednio może być skalowana oraz dostosowywana do typu wyrównania tekstu itp.



Rys. 10. Edycja strony wiki zawierającej wbudowany obraz

4. Sara chce, aby każdy student z jej grupy projektowej był informowany o wszelkich zmianach wprowadzonych na stronach wiki. Tworzy powiadomienie dla XoWiki poprzez kliknięcie w ikonkę e-mail w górnym pasku menu. Opcja notyfikacji pozwala na trzy różne tryby powiadomień: natychmiastowy/ciągły (instant), godzinny (hourly) oraz dzienny (daily). Ponieważ Sara chce informować studentów tylko raz w ciągu dnia, wybiera tryb „daily”.

Rys. 11. Wybór trybu powiadomienia o zmianach strony wiki dla wszystkich użytkowników

5. Po dokonaniu wszelkich ustawień i określeniu struktury Sara dodaje użytkowników do dokumentu na XoWiki poprzez nadanie im odpowiednich uprawnień do pracy (Create and Write). (Rys. 12)

Name	Read	Create	Write	Delete	Admin	Remove All
Felix Moedritscher	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Main Site Administrators	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Main Site Members	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
The Public	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Registered Users	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Rys. 12. Dodawanie członków zespołu i nadawanie im uprawnień

Ponadto każdy student z grupy otrzymuje e-mail z przypomnieniem o konieczności wkładu w pracę zespołową. Każda osoba powinna wziąć udział w opracowaniu zdefiniowanego przez Sarę scenariusza oraz dodać co najmniej jeden nowy scenariusz. Kolejnym wymogiem jest odpowiednie oznaczenie stron zgodnie z tematem oraz skomentowanie wszystkich prac pozostałych studentów.

6. Przez cały okres działalności badawczej Sara ocenia postępy w tworzeniu dokumentu na wiki i komentuje je, jeżeli jest to konieczne. Dzięki codziennemu powiadomianiu Sara na bieżąco może śledzić i odpowiednio reagować na wszelkie zmiany, które zostały wprowadzone do strony wiki przez studentów.

Z punktu osoby uczącej się

Fridolin, jeden z członków zespołu badawczego, posiada teraz dostęp do XoWiki i może zobaczyć to, co zostało stworzone do tej pory. Oprócz modyfikacji istniejących stron wiki i tworzenia nowych (jak opisano powyżej), Fridolin może oznaczyć każdą stronę własnymi słowami kluczowymi (znacznikami) przy użyciu linku „edit tags” (Rys. 13 [a]).

The screenshot shows the top of a wiki page titled "Scenarios for Creating and Managing own Learning Content". The page header includes "ICamp Dev" and navigation links like "Main Site", "xowiki", and "1 Member Online". A notification box indicates "1 registered user in community xowiki in last 10 minutes: Felix Moedritscher 1 minute ago". The main content area contains the text: "Purpose: Showing how facilitators can be supported in creating and managing own learning content by using XoWiki" and "Scenario A: Copying existing content into a Wiki and formatting it". Below this, there are two red-bordered boxes: the first contains "Your Tags: content-authoring, facilitator (edit tags, popular tags) [a]" and the second contains "content-authoring facilitate". A third red-bordered box contains "Add comment [b]". At the bottom, there is a link for "Install locales".

Rys. 13. Dodanie listy znaczników (słów kluczowych, tagów) oddzielonych spacją dla wybranej strony wiki

Znaczniki te są widoczne dla innych użytkowników i mogą być wykorzystane do kategoryzowania stron wiki. Fridolin, jako członek grupy, może dodawać komentarze (a nawet dołączać pliki) do każdej strony. Przeglądając istniejące strony wiki Fridolin decyduje się na napisanie komentarza do pracy innego studenta, z którą się nie zgadza. Klika w link „Add comment” (Rys. 13 [b]).

The screenshot shows a comment form on the ICamp Dev wiki. The title field contains "Concerning scenario A". The comment text area contains the text: "I don't think that scenario A is a good one, as it shows how to copy learning content without citing it properly." Below the text area, there is a dropdown menu labeled "Text above is" with "Plain text" selected. A "Proceed" button is located at the bottom of the form. The page header includes "ICamp Dev" and navigation links like "Main Site", "General Comments", and "Add comment".

Rys. 14. Dodanie komentarza do strony wiki

Treść komentarza jest widoczna dla reszty zespołu dopiero po zatwierdzeniu go przez facylitatora.

Rysunek 15 przedstawia sposób wyświetlania znaczników i komentarzy na stronie wiki.

The screenshot shows a wiki page header with the title 'ICamp Dev' and navigation links. The main content area displays the page title 'Scenarios for Creating and Managing own Learning Content', its purpose, and scenario A. Below this, there are tags for 'content-authoring' and 'facilitator', and a comment from Felix Moedritscher dated 09/22/08. A notification box in the top right corner indicates that one registered user in the community xowiki has been active in the last 10 minutes.

Rys. 15. Tagi i komentarze na stronie wiki

XoWiki pozwala na ogólny przegląd historii rozwoju pracy na stronie wiki. Klikając w znacznik, każdy użytkownik może zobaczyć wszystkie istotne meta-informacje o stronie, w tym autora, datę i osoby, które dokonały najnowszych zmian, komentarze, popularne znaczniki, itp.

The screenshot shows a 'Weblog Page' for the same wiki. It features a calendar for September 2008, a list of posts filtered by the tag 'content-authoring', and a detailed view of a post. The post includes tags, a comment, and a 'Your Tags' section with counts for 'content-authoring' and 'facilitator'. There is also a 'Popular tags' section. A notification box in the top right corner indicates that one registered user in the community xowiki has been active in the last 10 minutes.

Rys. 16. Przegląd odpowiednich meta-informacji dla wybranej strony wiki

Wynik współpracy opartej na XoWiki

Efektom wspólnej pracy na XoWiki jest zbiór stron internetowych utworzonych, zarządzanych, uporządkowanych i udostępnionych przez grupę użytkowników wszystkim użytkownikom Internetu. W naszym prostym scenariuszu o Sarze i jej grupie badawczej, w wyniku współpracy powstała wiki na temat sposobów wykorzystania wiki w edukacji, która może stanowić część podręcznika lub tutorial dla osób zainteresowanych uczeniem się wspomaganym technologią. Każda podstrona wiki posiada własny adres URL, dzięki

czemu można odsyłać bezpośrednio do indywidualnych podstron. Dodatkowo XoWiki umożliwia przeszukiwanie i przeglądanie zawartości stron.

Dostęp do XoWiki może być kontrolowany: otwarty dla wszystkich użytkowników sieci lub limitowany. W ramach zarządzania kontrolą dostępu XoWiki pozwala na przypisywanie zróżnicowanych uprawnień każdemu z użytkowników – od braku dostępu, poprzez możliwość odczytu, kończąc na pełnym dostępie, czyli roli administratora. Korzystanie z systemu kontroli dostępu pozwala na definiowanie poszczególnych ról dla każdego z członków grup.

Odnosząc tę opcję do naszego scenariusza można założyć, że istnieje zewnętrzny recenzent, który może tylko czytać i komentować strony. Inna osoba może być odpowiedzialna za poprawę gramatyki, co wymagałoby przypisania jej uprawnień edycji.

5.4. Kalendarz Google

[Joanna Wild de domo Kisielewska]

Podczas gdy efektywne zarządzanie czasem jest ważnym elementem procesu samoorganizacji w różnych kontekstach uczenia się, w przypadku pracy w grupie staje się czymś znacznie więcej niż tylko zadaniem do wykonania, szczególnie, jeśli grupy te są rozproszone geograficznie i współpraca może mieć miejsce jedynie w środowisku wirtualnego nauczania.

Wyobraź sobie, że pracujesz nad wspólnym projektem w międzynarodowym w rozproszonym geograficznie zespole. Osoby, z którymi współpracujesz, studiują różne kierunki na swoich uniwersytetach, co oznacza, że każdy ma własne terminy składania zadań, odbywania spotkań. Część twoich kolegów pracuje w różnych strefach czasowych. Wspólnie musicie dojść do porozumienia i opracować realistyczny plan pracy, który będzie dostosowany do czasu realizacji projektu tak, aby wszystkie zadania były wykonane w terminie. Czy nie będzie zatem użyteczny **grupowy kalendarz**, zaprojektowany w sposób przyjazny dla użytkownika, który możesz podłączyć do swojego bloga czy strony www i który automatycznie adaptuje się do różnych stref czasowych tak, aby zapobiegać ewentualnym nieporozumieniom?

Poniżej opisujemy, jak Google Calendar (informacje źródłowe w [dodatku A](#)) może być używany w celach edukacyjnych. Skupiliśmy się na tych elementach kalendarza, które mogą efektywnie wspomóc współpracę i przepływ zadań między rozprzeszonymi geograficznie uczącymi się grupami.

Praktyczne użycie w kursie e-learningowym

Kalendarz Google pomaga śledzić wszystkie ważne wydarzenia i terminy dotyczące twoich studiów i twojego życia osobistego. W procesie uczenia się może być również wykorzystywany jako grupowy kalendarz dla studentów pracujących nad tym samym projektem, materiałem czy zadaniem. Członkowie grupy udostępniają widoki i/lub prawa do edycji do swoich kalendarzy. Jeśli znajdują się w różnych strefach czasowych, informacje zapisane w kalendarzu wyświetlane są zgodnie z tą strefą czasową, w której znajduje się zalogowany student (ta opcja może być zdefiniowana w ustawieniach kalendarza). Każdy z członków grupy może zdecydować czy i w jaki sposób chce być informowany o wydarzeniach. Członkowie grupy mogą również umieścić graficzną wersję kalendarza na grupowym blogu czy stronie www. Wszystkie te funkcjonalności, łącznie z niektórymi

dodatkowymi możliwościami, które zostały opisane poniżej, pozwalają na efektywne zarządzanie czasem w rozprzeszczonym grupach uczących się.

Scenariusz

Joanna, która współpracuje z Akademią Górniczo-Hutniczą w Krakowie, została wybrana do współpracy w międzynarodowej i rozproszonej geograficznie grupie studentów socjologii, współpracujących w niewielkim projekcie. W czasie trwania projektu grupa musi wypracować kilka rezultatów pośrednich, zatem wszyscy zgodzili się, że przed terminem końcowym muszą spotkać się kilka razy w ciągu najbliższych tygodni. Dzięki Doodle (zob.: [podrozdział 5.5.](#) tego rozdziału) to zadanie okazało się bardzo proste. Teraz bardzo ważna dla grupy jest możliwość umieszczenia wszystkich terminów i zaplanowanych celów/zadań gdzieś w przestrzeni wirtualnej, w miejscu, do którego będą mieli łatwy dostęp, i które będzie zarządzane przez każdego z członków grupy. W tym celu Joanna zdecydowała się wykorzystać grupowy Kalendarz Google, którego na co dzień używa do zapisywania ważnych wydarzeń i terminów związanych z jej studiami socjologicznymi i życiem prywatnym. Wszystkim członkom grupy nadała uprawnienia do edycji kalendarza, który stworzyła na potrzeby projektu, oraz zezwoliła na dostęp bez praw edycji do widoku swojego prywatnego kalendarza z terminami dotyczącymi innych kursów.

Jeden z członków grupy, Maks, współpracujący z University of Leicester, również używa Kalendarza Google na potrzeby swoich studiów, zatem mógł w prosty sposób dodać kalendarz grupowy stworzony przez Joannę do swojego prywatnego, istniejącego już Kalendarza Google. On również zdecydował się dać Joannie prawa do oglądania jego prywatnego kalendarza, którego używa dla innych swoich kursów. W taki sposób łatwiej będzie im ustalać terminy spotkań, które nie będą kolidować z ich pozostałymi zajęciami i obowiązkami dotyczącymi innych kursów.

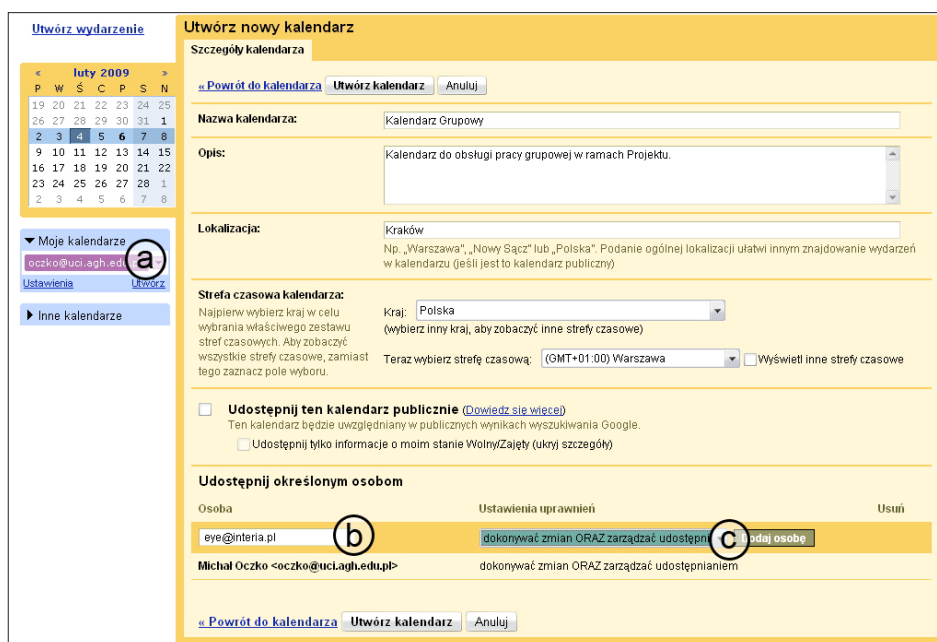
W przeciwieństwie do Joanny i Maksa, Fridolin z Vienna University of Economics and Business Administration nie używa Kalendarza Google, ale Kalendarza Microsoft Outlook. Mógł jednak zsynchronizować oba te kalendarze za pomocą funkcji Google Calendar Sync.

Ostatecznie wszyscy członkowie grupy zdecydowali, żeby umieścić graficzną wersję kalendarza na prowadzonym przez nich blogu. W ten sposób kalendarz jest widoczny dla facylitatorów kursu oraz dla innych studentów zaangażowanych w projekt.

Tutorial

W tym tutorialu opisujemy kroki, jakie musiała podjąć Joanna, żeby wykonać niektóre z opisanych powyżej operacji.

1. Po pierwsze, Joanna zalogowała się do Kalendarza Google używając swojego konta Google. Po zalogowaniu się ma dostęp do strony, na której może utworzyć nowy kalendarz poprzez kliknięcie w zakładkę obok menu „Moje kalendarze” (Rys. 1. [a]). Nadaje nazwę nowemu kalendarzowi i ustawia odpowiednią strefę czasową. W ostatniej sekcji na stronie decyduje kto będzie miał dostęp do tego kalendarza i jakie uprawnienia nada poszczególnym osobom. Wybiera adres Maksa (Rys. 1 [b]) i daje mu uprawnienia do dokonywania zmian i zarządzania dodawaniem użytkowników. Powtarza tę akcję dla każdego z uczestników grupy i zapisuje zmiany. Nowy kalendarz jest teraz widoczny w menu „Moje kalendarze”, a wszyscy członkowie grupy mają do niego dostęp i mogą go edytować.

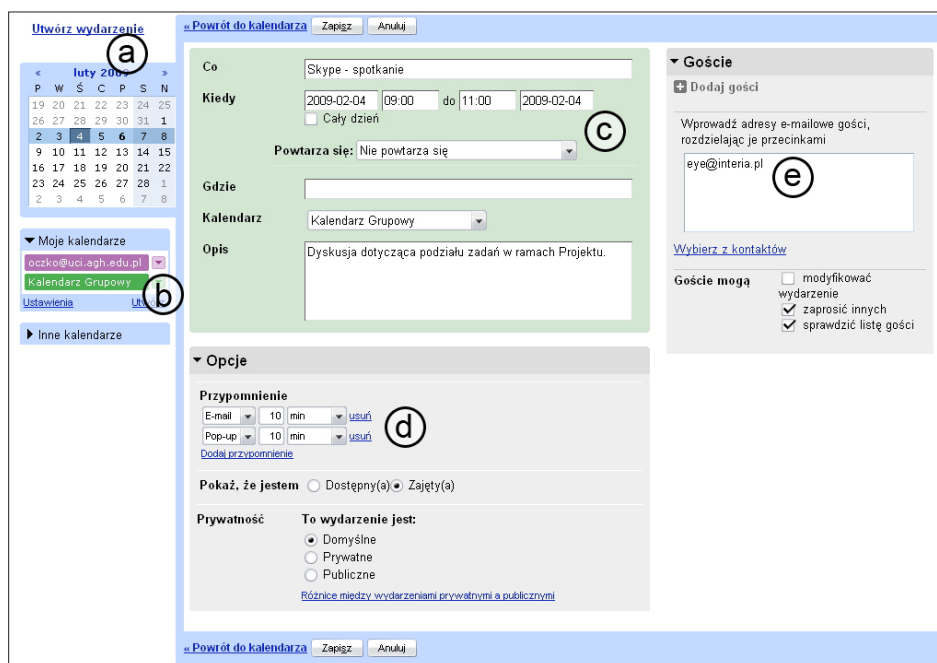


Rys. 1. Kalendarz Google z wyświetlonymi opcjami tworzenia i udostępniania kalendarza

2. Kolejnym krokiem jest utworzenie nowych wydarzeń w kalendarzu grupowym. Jest kilka sposobów aby to zrobić:

- poprzez kliknięcie w wybrany dzień w kalendarzu,
- poprzez użycie przycisku „Utwórz wydarzenie”,
- kliknięcie opcji „Szybkie dodawanie”, która znajduje się po lewej stronie kalendarza [a],
- poprzez kliknięcie w strzałkę w dół obok nazwy kalendarza (Rys. 2 [b]) i tam wybranie „Utwórz nowe wydarzenie w tym kalendarzu”.

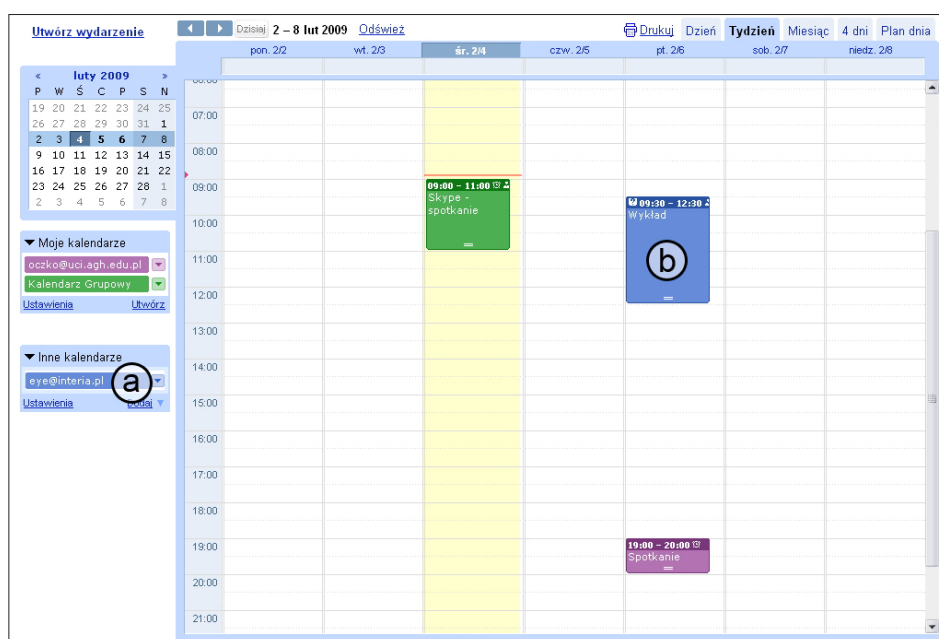
Joanna umieszcza szczegółowe informacje o wydarzeniu w specjalnym formularzu (Rys. 2 [c]). Decyduje, że chce być informowana o zbliżającym się wydarzeniu poprzez



Rys. 2. Kalendarz Google – widok edycji wydarzenia (edycja parametrów wydarzenia, takich jak: nazwa, czas trwania, miejsce, opis)

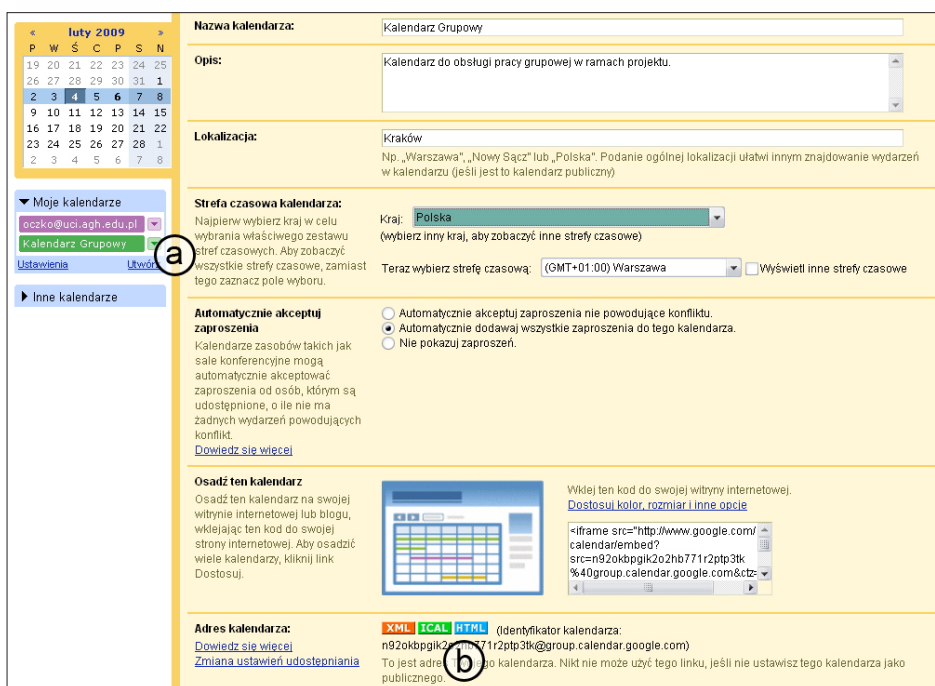
e-mail na 10 minut przed jego nastąpieniem. Ponieważ członkowie grupy zdecydowali się zaprosić na to wydarzenie facylitatorów, Joanna wysłała zaproszenia poprzez zaznaczenie adresów e-mail facylitatorów w prawej kolumnie na stronie (Rys 2. [e]). Odpowiedź facylitatorów również pojawi się w tej skrzynce. Na koniec Joanna zapisuje zmiany.

3. Joanna dodała również do swojej listy kalendarz Makska. Aby to zrobić, musiała tylko wykonać następujące czynności: kliknąć „Dodaj” w „Inne kalendarze”, wybrać opcję „Dodaj kalendarz znajomego” i wpisać adres e-mail Makska. Ponieważ Maks wcześniej nadał Joannie prawa do przeglądania jego kalendarza, jego kalendarz automatycznie pojawia się w menu „Inne kalendarze” (Rys. 3 [a]). Jeśli Joanna będzie chciała przejrzeć w kalendarzu Makska inne wydarzenia niż związane z projektem, nad którym wspólnie pracują, będzie musiała jedynie zaznaczyć jego kalendarz poprzez kliknięcie w jego nazwę – jego wydarzenia pojawią się wtedy w jej planie zajęć (Rys. 3 [b]). Aby łatwo było oddzielić wydarzenia związane z różnymi kalendarzami, każdy z nich oznaczony jest innym kolorem.



Rys. 3. Kalendarz Google – widok ogólny z zaplanowanymi wydarzeniami. Widoczne są również współdzielone kalendarze [a]

4. Joanna może teraz linkować graficzną wersję kalendarza na każdej stronie www. Grupa zdecydowała, że opublikuje kalendarz na swoim blogu, zatem facylitatorzy i inni uczestnicy kursu mogą go przeglądać. Joanna klika w przycisk ze strzałką obok nazwy kalendarza, tam wybiera „Ustawienia kalendarza” (Rys. 4 [a]), następnie klika w ikonkę „HTML” w sekcji „Adresy kalendarza” (Rys. 4 [b]). Teraz może używać adresu URL do wstawienia kalendarza do bloga.



Rys. 4. Kalendarz Google – ustawienie kalendarza, osadzanie w innych stronach www, publikowanie dostępu do wydarzeń w różnych formatach (xml, ical, html)

Podczas wykonywania czynności opisanych powyżej, Joanna czasem klika w link „Pomoc”, który umieszczony jest w prawym górnym rogu Kalendarza Google, żeby dowiedzieć się więcej o elementach kalendarza, które chce wykorzystać.

5.5. Dokumenty Google

[Joanna Wild de domo Kisielewska]

Jeśli masz teraz pięćdziesiąt lat i wracasz myślami do czasów swoich studiów, na pewno przypominasz sobie wspólną pracę z jednym czy dwoma kolegami nad jednym dokumentem, przy użyciu kawałka papieru i długopisu czy pióra. Jeśli masz lat trzydzieści, prawdopodobnie nie wiesz nic o tym, jak trudna może być współpraca przy użyciu jedynie pisaka i papieru. Kiedy studiowałeś, używałeś zazwyczaj komputera z programem do edycji tekstu do przygotowywania swoich zadań i e-maila do przekazywania dokumentów innym członkom grupy, z którą współpracowałeś. To jest wciąż najpopularniejszy sposób współpracy. Jedna osoba przygotowuje pierwszą wersję dokumentu, rozsyła ją pozostałym uczestnikom zadania. Następnie każda z osób, które otrzymały ten dokument, używając opcji „Śledzenie zmian” w edytorze tekstu rozpoczyna pracę nad edycją dokumentu. Kiedy skończy pracę, odsyła dokument z powrotem do jego twórcy. I to jest moment, w którym zaczyna się problem. Właściciel dokumentu otrzymuje kilka różnych wersji tego samego tekstu. Musi przez nie przebrnąć, czytając komentarze, akceptując bądź odrzucając zmiany, a w końcu – zebrać wszystkie otrzymane pliki w jeden dokument. Jest to bardzo czasochłonny proces, dodatkowo zazwyczaj często musi zostać powtórzony przed uzyskaniem ostatecznej wersji dokumentu, którą będzie można wreszcie opublikować.

Obecne podejście do nauczania i uczenia się, które kładzie nacisk na współpracę i przywiązuje dużą wagę do wspólnie wykonywanych zadań, wymaga narzędzi, które będą wspoma-

gać zbiorową produkcję artefaktów w tym samym czasie, choć w różnych miejscach. W tym rozdziale chcemy opisać, jak **Dokumenty Google** (zob. informacje źródłowe w [dodatku A](#)) mogą pomóc tobie i innym osobom w twojej grupie współpracować nad tekstem mającym wiele wersji (przesyłanym między członkami grupy) zanim uzyska on ostateczny kształt.

Praktyczne użycie w kursie e-learningowym

Podczas uczenia się Dokumenty Google mogą być używane w pracy wspólnej grupy nad projektem, który wymaga stworzenia jednego lub więcej z następujących artefaktów: dokument tekstowy, prezentacja lub arkusz kalkulacyjny. W wirtualnym środowisku Dokumenty Google grupa studentów może nadawać prawa edycji do różnych dokumentów, które wcześniej udostępnili w sieci (załączając je ze swoich dysków) lub które utworzyli od nowa. Wszyscy członkowie grupy mogą pracować nad tym samym dokumentem w różnych miejscach, w różnym lub w tym samym czasie. Historia zmian pomaga nie tylko śledzić zmiany, jakie były dokonywane w dokumencie, ale także pokazuje informacje o autorach zmian oraz pozwala na odczytanie wszystkich poprzednich wersji dokumentu. Kiedy dokument jest gotowy, może być zapisany na komputerze studenta jako plik różnego typu, może być opublikowany na stronie lub na blogu.

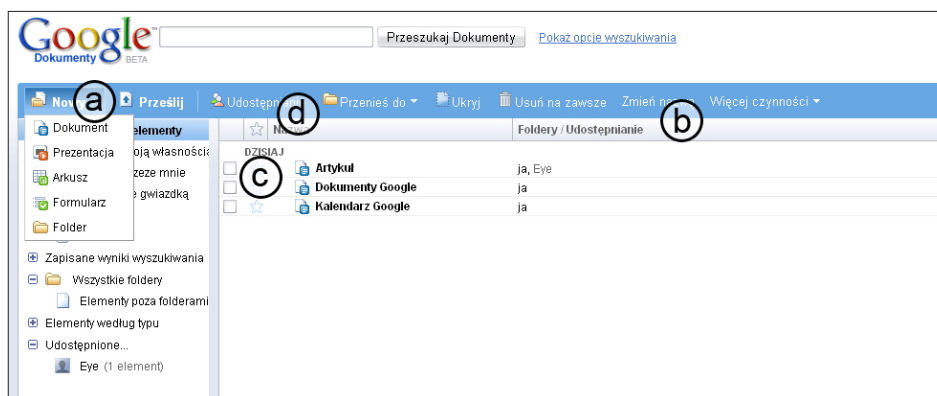
Scenariusz

Karolina, Sebastian i Barbara studiują pedagogikę na Uniwersytecie w Zlinie, w Czechach. Na potrzeby jednego z kursów zdecydowali się pracować razem nad pracą naukową, którą zamierzają zaprezentować na zbliżającej się konferencji w Pradze. Ponieważ Karolina bierze udział w programie ERASMUS, aktualnie jest w Wielkiej Brytanii na Uniwersytecie w Leicester i bierze tam udział w kilku kursach. Karolina, Sebastian i Barbara zdecydowali się użyć narzędzia Dokumenty Google w celu napisania i opracowania prezentacji. Używając środowiska Dokumenty Google Karolina tworzy nowy dokument i daje Sebastianowi oraz Barbarze uprawnienia do jego edycji. Karolina nie ma w swoim mieszkaniu dostępu do Internetu. Na szczęście Dokumenty Google pozwalają na pracę z dokumentem w trybie offline. Aby móc pracować w ten sposób, należy zainstalować niewielką nakładkę o nazwie Google Gears. Kiedy Karolina idzie na uczelnię i łączy się z Internetem, zmiany, które wprowadziła w domu, automatycznie zostają wprowadzone do wersji online i są widoczne dla Sebastiana i Barbary. Kiedy dokument jest gotowy i sprawdzony przez facylitatorów kursu, Karolina, Barbara i Sebastian zaczynają przygotowywać prezentację na konferencję. Wybierają jeden z szablonów prezentacji Google Docs i edytują prezentację. Na koniec przeprowadzają kilka spotkań online, aby przejrzeć i przedyskutować wspólnie stworzoną prezentację. Robią to używając czatu oferowanego przez Dokumenty Google lub też aplikacji VoIP. Na ostatnie spotkanie zapraszają facylitatorów. Kiedy Sebastian przedstawia prezentację, pozostali słuchają i komentują.

Tutorial

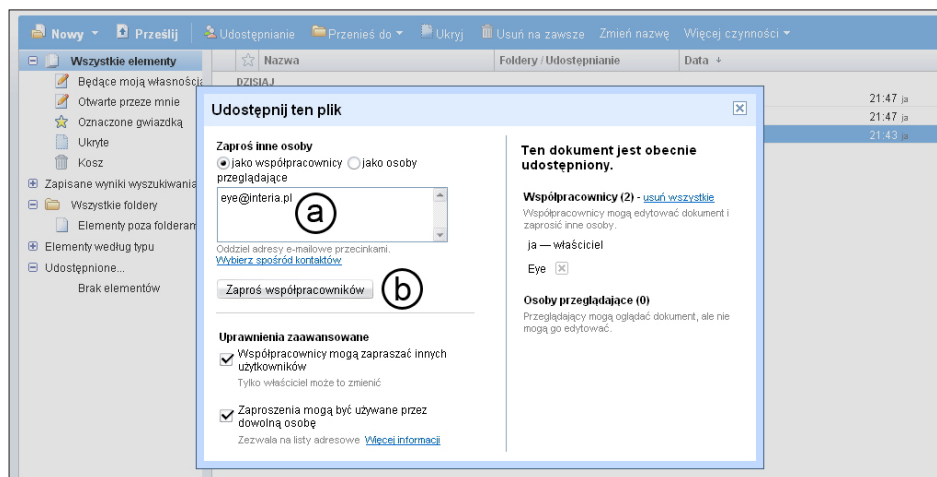
W tutorialu poniżej opiszemy, jakie kroki musieli podjąć Karolina, Sebastian i Barbara, aby wykonać zadania opisane powyżej.

1. Najpierw Karolina loguje się do Dokumenty Google używając swojego konta w serwisie Google. Po zalogowaniu wybiera rodzaj dokumentu, jaki chce stworzyć, poprzez kliknięcie zakładki „Nowy” (Rys. 1 [a]) w menu. Następnie nadaje nowemu dokumentowi nazwę Rys. 1 [b], po czym musi dać Sebastianowi i Barbarze uprawnienia do jego edycji. Aby to zrobić, wybiera dokument, który chce udostępnić, i klika link „Udostępnij”, który znajduje się w menu (Rys. 1 [d]).



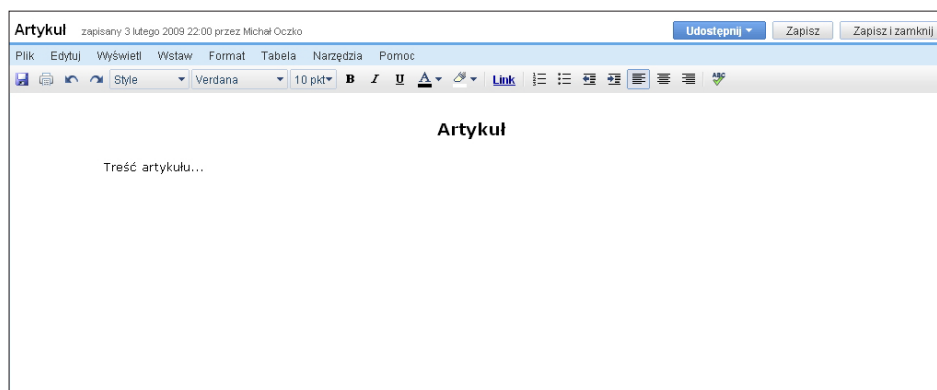
Rys. 1. Wygląd ogólny Dokumentów Google

2. Karolina ustawiła Sebastiana, Barbarę i facylitatorów kursu jako współpracujących, poprzez wpisanie ich adresów e-mail w pole sekcji „Zaproś inne osoby” (Rys. 2 [a]). Chce także, aby jej nowi współpracownicy zostali poinformowani za pośrednictwem e-maila, że nowy dokument został utworzony (Rys. 2 [b]). Wszyscy nowi współpracujący otrzymają bezpieczny link do nowo utworzonego dokumentu.



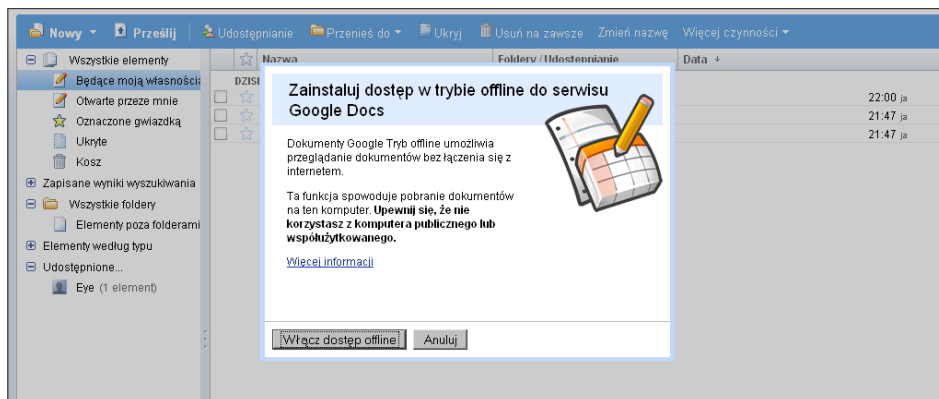
Rys. 2. Dokumenty Google – okno dialogowe udostępniania dokumentu

3. Teraz wszyscy – Karolina, Sebastian i Barbara – mogą pracować nad artykułem. Facylitatorzy mogą w razie potrzeby zajrzeć do dokumentu, aby zobaczyć postęp pracy czy udzielić rad młodym badaczom (Rys. 3).



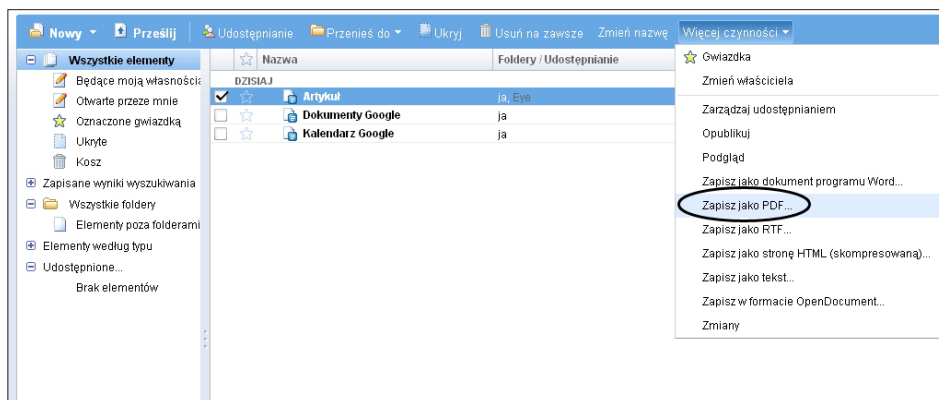
Rys. 3. Dokumenty Google – tworzenie dokumentu

4. Ponieważ Karolina nie ma dostępu do Internetu w domu, chce pracować nad dokumentem używając trybu offline. Aby to zrobić, musi zainstalować nakładkę o nazwie Google Gears. Klika w link „offline”, znajdujący się w prawym górnym rogu okna Dokumenty Google, i instaluje program (Rys. 4).



Rys. 4. Instalacja wersji offline Dokumentów Google

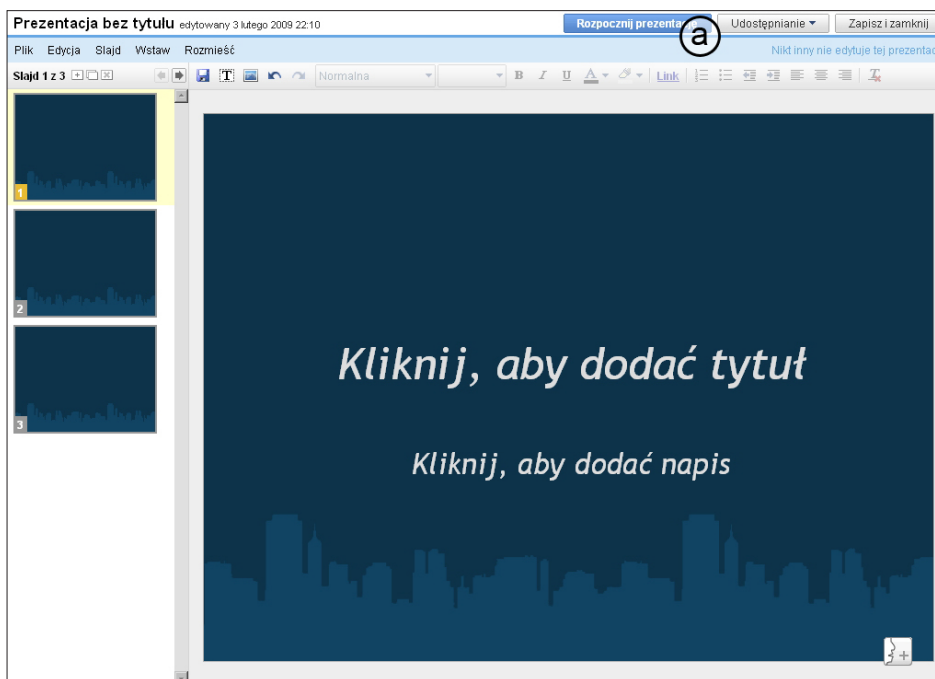
5. Kiedy dokument jest gotowy, Sebastian zapisuje go na dysku swojego komputera jako plik PDF. Aby to zrobić, otwiera zakładkę „Więcej czynności” w menu na górze okna i wybiera opcję „Zapisz jako PDF” (Rys. 5).



Rys. 5. Dokumenty Google – zapisywanie dokumentu w formacie PDF

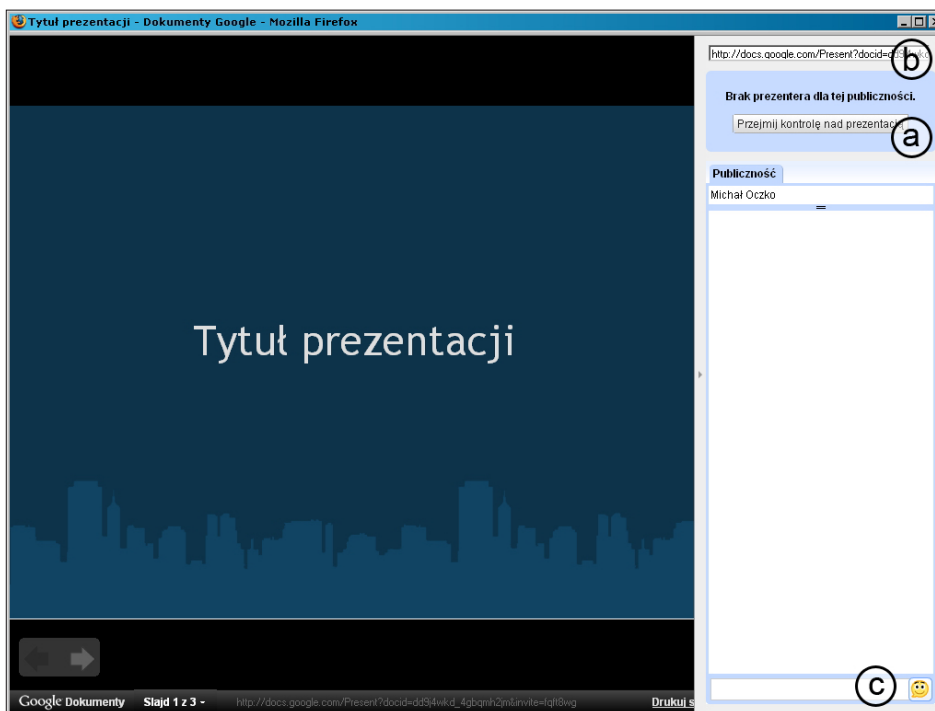
6. Kolejnym krokiem jest przygotowanie prezentacji na konferencję. Grupa decyduje się użyć jednego z szablonów dostępnych w Galerii Szablonów Google z kategorii „Students & Teachers”. Barbara otwiera zakładkę „Nowy” w menu i klika w zakładkę „Z szablonu”. Zostaje automatycznie przekierowana do Galerii, gdzie może wybrać odpowiedni szablon. Nadaje swojemu dokumentowi nazwę, a pozostałym członkom grupy i facyli-tatorom uprawnienia do jego edycji.

Wspólne przygotowywanie prezentacji wymaga kilku spotkań w realnym czasie. Za każdym razem, kiedy grupa decyduje się spotkać w wirtualnej przestrzeni aby przedyskutować prace nad prezentacją, jedna z osób klika przycisk „Rozpocznij prezentację”, który znajduje się w prawym górnym rogu interfejsu (Rys. 6 [a]).



Rys. 6. Dokumenty Google – aplikacja do tworzenia prezentacji online

7. Kiedy prezentacja jest już gotowa, członkowie grupy muszą popracować nad swoimi umiejętnościami prezentacyjnymi. Przejmując inicjatywę, Sebastian przyjmuje rolę prezentującego (Rys. 7 [a]). Karolina, Barbara i facylitator są jego audytorium. Sebastian zaprosił także kilku innych studentów na to wirtualne spotkanie poprzez wysłanie im adresu URL (Rys. 7 [b]). Wszyscy uczestnicy używają Skype'a, aby słuchać i dyskutować o prezentacji prowadzonej przez Sebastiana. Mogą również użyć opcji czatu (Rys. 7 [c]), aby na bieżąco komentować lub zasugerować jakieś rozwiązanie.



Rys. 7. Dokumenty Google – prowadzenie prezentacji

5.6. Doodle

[Karolina Grodecka]

W sytuacji, w której grupa osób planuje spotkanie w sieci, może pojawić się szereg problemów z synchronizacją spotkania. Wykorzystanie kalendarza przy planowaniu pracy grupowej może okazać się niewystarczające, ponieważ niektóre decyzje muszą zostać podjęte w krótkim czasie.

Kiedy studenci angażują się we wspólną pracę nad projektem, muszą w odpowiedni sposób dokonać podziału zadań pomiędzy członków grupy oraz monitorować postęp pracy projektowej. Taki system pracy wymaga od studentów współpracy, zaangażowania w dyskusje oraz podejmowania właściwych decyzji. W kontekście pracy na gruncie międzynarodowym, gdzie we wspólnej przestrzeni wirtualnej spotykają się odmienne kultury, systemy edukacyjne, poziomy nauczania, języki oraz umiejętności korzystania z technologii, planowanie serii spotkań w przeciągu kilku tygodni może okazać się trudne, jeśli nie niemożliwe. Co zrobić w takiej sytuacji, aby praca projektowa przebiegała bez zbędnych opóźnień wynikających z trudności logistycznych? Jest wiele rozwiązań gwarantujących usprawnienie współpracy – jednym z nich jest narzędzie Doodle (zob. [dodatek A](#)).

W jednym zdaniu, Doodle jest prostym sieciowym narzędziem do głosowania.

Cytując jednego z użytkowników Doodla:

To jedna z bardziej eleganckich, dobrze opracowanych i użytecznych aplikacji sieciowych z jakiej kiedykolwiek korzystałem.

Oraz opinia *CNET News.com*:

Doodle to genialnie proste narzędzie do głosowania, które pomaga przy ustaleniu czasu spotkania kilku osób [...] Doodle po prostu się sprawdza.

Po przeczytaniu tak pozytywnych komentarzy rodzi się pytanie: co jest właściwie takiego specjalnego w Doodle? Po pierwsze, nie musimy pobierać żadnego pliku i instalować go lokalnie na dysku komputera. Co więcej, sam interfejs narzędzia został przetłumaczony na 24 języki. Korzystanie z Doodle nie wymaga autoryzacji ani rejestracji (zarówno przy tworzeniu głosowania, jak i udziału w nim). Dzięki temu Doodle jest osiągalny i przydatny nawet w sytuacji, kiedy osoby współpracujące ze sobą nie korzystają ze wspólnego kalendarza lub oprogramowania do pracy grupowej.

W kontekście edukacji Doodle może być dużym wsparciem:

- pozwala studentom na efektywne planowanie spotkań z facylitatorami, promotorami i innymi studentami,
- oprócz zarządzania czasem pozwala na głosowanie nad różnymi kwestiami związanymi z uczeniem się w środowisku online (podział zadań, wybór literatury, ocena narzędzia).

W oparciu o doświadczenia zdobyte w trakcie projektu iCamp, poniżej opisujemy jedną z możliwych sytuacji dydaktycznych, w której Doodle znalazło zastosowanie.

Scenariusz i Tutorial

Grupa studentów bierze udział w międzynarodowym projekcie. Ich zadanie polega na zaprojektowaniu i wykonaniu kursu e-learningowego bazującego na rozwiązaniach Sieci 2.0. Praca online na projektem wymaga wielu dyskusji w czasie rzeczywistym oraz ciągłej refleksji nad wstępnymi założeniami i celami, które ulegają przeformułowaniu w trakcie realizacji projektu.



Doodle

Zaplanuj wydarzenie: Informacje ogólne (Krok 1 z 3)

Wpisz odpowiedni tytuł oraz więcej informacji w opisie.

Tytuł:
Skype - spotkanie

Opis (opcjonalne):
Ustalenie terminu spotkania.

Twoje imię:
Michał

Adres e-mail (opcjonalne):
oczko@agh.edu.pl

Jeśli podasz adres e-mail, otrzymasz wiadomość za każdym razem gdy ktoś zgłosuje lub wycofa się z ankiety. Jeśli nie chcesz otrzymywać takich powiadomień, zostaw to pole puste.

« Cofnij **Następny** » Opcje Zakończ

Rys. 1. Tworzenie nowego głosowania

Jeden ze studentów, John, korzystał z Doodle do planowania spotkań rodzinnych, wypadów z przyjaciółmi, maratonów filmowych oraz innych okazji towarzyskich w gronie przyjaciół i rodziny. Tym razem, wraz ze studentami z grupy projektowej, próbował ustalić termin wideokonferencji. John sugeruje, że zamiast wzajemnego mailingu lepszym rozwiązaniem będzie głosowanie. Aby założyć głosowanie, John otwiera przeglądarkę internetową i wpisuje adres strony głównej w Doodle. Następnie klika w „Zaplanuj wydarzenie”. Nie musi się logować ani rejestrować, aby móc korzystać z narzędzia.

Wpisuje tytuł spotkania, jego krótki opis, podaje swoje imię oraz adres mailowy. Ta ostatnia informacja jest opcjonalna, ale bardzo przydatna, ponieważ za każdym razem kiedy członkowie grupy wezmą udział w głosowaniu, John otrzyma informację na swoją skrzynkę mailową.

Następnym krokiem jest wybór daty. John wybiera dwa dni, klikając w nie w kalendarzu.

Zaplanuj wydarzenie: Wybierz daty (Krok 2 z 3)

Wybierz dzień aby go zaznaczyć.

<
luty 2009
>

Wybrane daty:
2009-02-16 ✘
2009-02-17 ✘

Pn	Wt	Śr	Cz	Pt	So	N
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	

« Cofnij
Następny »
Opcje
Zakończ

Rys. 2. Wybór dat spotkania

Kolejno, John musi określić czas spotkania.

Zaplanuj wydarzenie: Wybierz czasy (Krok 3 z 3)

Wypełnij tyle opcji ile potrzebujesz. Możesz także zostawić je wszystkie puste i kliknąć zakończ od razu.

Jeśli to możliwe, wartość wpisana zostanie zinterpretowana jako czas. Na przykład, 9, 13:30, 2250, 01 i 18 zostaną zinterpretowane jako odpowiednio 09:00 AM, 01:30 PM, 10:50 PM, 01:00 AM i 6:00 PM.

Możesz używać też pól w celach opisowych, np.: 08:15-09:00, 11:30@sala B5, 15:00 Warszawa, 14-16 Kraków, rano, w południe.

with time-zone support

	Czas 1	Czas 2	Czas 3	Czas 4	Czas 5
Pn, 2009-02-16	<input style="width: 30px;" type="text" value="2"/>	<input style="width: 30px;" type="text" value="3"/>	<input style="width: 30px;" type="text" value="4"/>	<input style="width: 30px;" type="text" value="5"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>
Wt, 2009-02-17	<input style="width: 30px;" type="text" value="2"/>	<input style="width: 30px;" type="text" value="3"/>	<input style="width: 30px;" type="text" value="4"/>	<input style="width: 30px;" type="text" value="5"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>

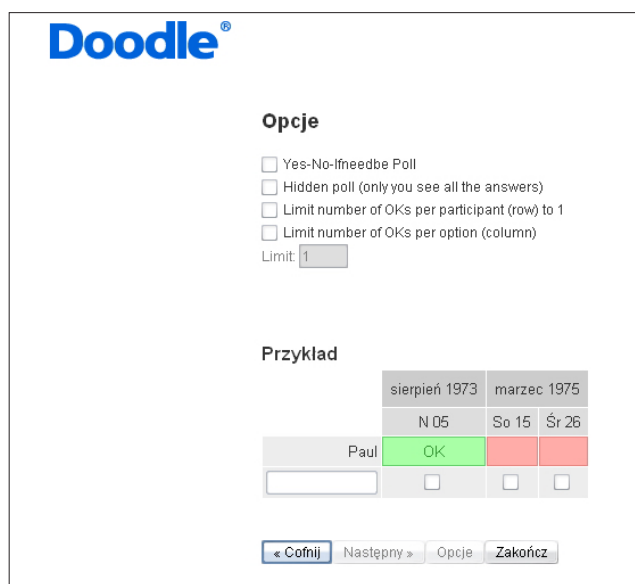
Więcej opcji czasu
Copy and paste first row

« Cofnij
Następny »
Opcje
Zakończ

Rys. 3. Określenie przedziałów czasowych spotkania

Tutaj wystarczy tylko wprowadzić pojedyncze cyfry odpowiadające godzinie, ponieważ Doodle automatycznie interpretuje je jako godzinę według 24-godzinnego zegara.

Paweł chce zmienić typ pytań i ograniczyć liczbę głosów dla jednego uczestnika. Aby uzyskać dostęp do tych dodatkowych funkcji, klika w „Opcje”.

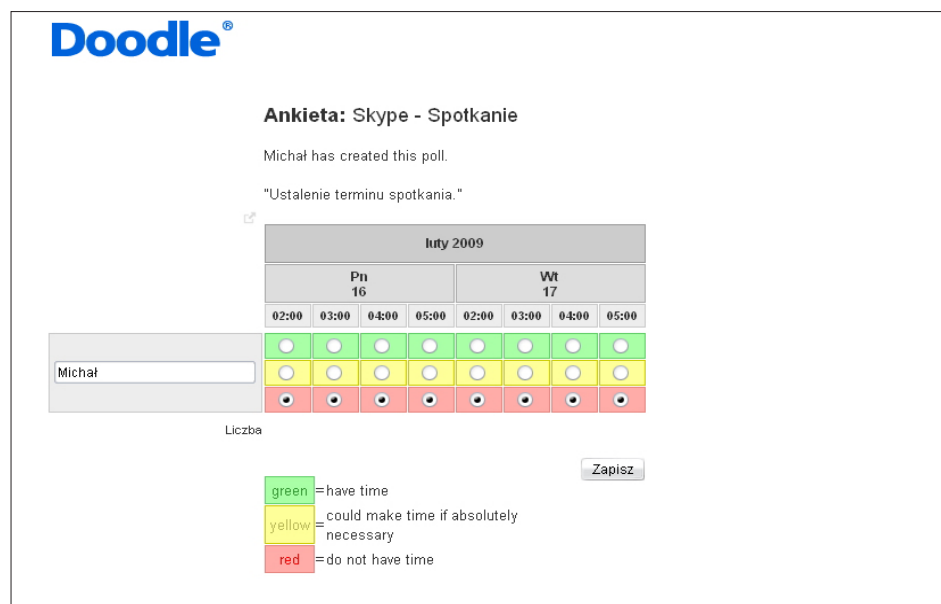


Rys. 4. Dodatkowe opcje

Tutaj wybiera opcję „Yes-No-Ifneeded Poll”, która pozwala uczestnikom na dodatkowe alternatywne odpowiedzi (mam czas, znajdę czas jeśli to jest konieczne, nie mam czasu).

Po kliknięciu w „Zakończ” John otrzymuje dwa e-maile: jeden zawierający link do administracji ankietą i jej ewentualnej edycji, drugi – zawierający link dla uczestników głosowania, pod którym mogą głosować. Link do głosowania John, jako autor, musi rozesłać do pozostałych studentów z grupy projektowej.

Aby zagłosować, wystarczy kliknąć w link, podać swoje nazwisko w odpowiednim polu, wybrać odpowiedź i kliknąć w „Zapisz”.



Rys. 5. Głosowanie

W momencie kiedy inny student z grupy zagłosuje, John otrzyma e-maila powiadającego go, że jeden z jego kolegów właśnie zagłosował.

Doodle oprócz prostych pytań oferuje możliwość stworzenia pytań tekstowych. John odkrywa tę funkcję i tym razem chce zainicjować szybkie głosowanie dotyczące podziału zadań wśród studentów z grupy projektowej. Tym razem na stronie głównej klika w „Wybierz”. Ponownie wypełnia tytuł, opis głosowania oraz swoje dane. W następnym oknie ma możliwość wpisania tekstu pytania/opcji do wyboru.

Rys. 6. Tworzenie pytań tekstowych

John może również zmienić typ pytań oraz ustalić limity w „Opcjach”. Wybiera „Yes-No-Ifneedbe Poll” (za = in favour, ewentualnie = could live with this option, przeciw = against). Rysunek 7 przedstawia głosowanie z opcjami tekstowymi.

	Tworzenie bloga grupowego	Wyszukiwanie publikacji	Zarządzanie kalendarzem grupowym
Lukasz	Against (red)	In favor (green) OK	Against (red)
Twoje imię	Against (red)	Against (red)	Against (red)
Liczba	0 0 1	1 0 0	0 0 1

Rys. 7. Głosowanie z opcjami tekstowymi

Spośród dodatkowych funkcji Doodle warto wspomnieć o możliwości komentowania oraz wielojęzycznym interfejsie.

Pomimo że konto nie jest wymagane do zakładania głosowania, Doodle oferuje taką możliwość. Rejestracja jest bardzo prosta – wystarczy wpisać swoje imię i adres e-mail oraz wybrać hasło.

BIBLIOGRAFIA

- ◆ Mason, R. & Frank, R. (2006): *Collaborative work/learning*. W: *e-Learning: The Key Concepts*. s. 22-24. Routledge, New York, Abingdon.
- ◆ Kieslinger, B. & Fiedler, S. (2006): *iCamp: a cross-cultural research approach for a cross-cultural learning design*. Materiały konferencyjne e-LearningAP 2006, Bangkok, Tajlandia, 3-4 sierpnia 2006.

PRZEJĘCIE KONTROLI NAD PROCESEM UCZENIA SIĘ

space

iCamp

iCamp

6. PRZEJĘCIE KONTROLI NAD PROCESEM UCZENIA SIĘ

[Barbara Kieslinger, Karsten Ehms]

6.1. Wprowadzenie

Z samodzielną organizacją procesu uczenia się i przejściem nad nim kontroli przez uczącego się mamy do czynienia wtedy, kiedy zarówno odpowiedzialność, jak i czynności oraz funkcje dydaktyczne przestają wiązać się jedynie z systemem edukacji formalnej i jej przedstawicielami – facylitatorami, nauczycielami, czy tutorami – a przejmowane są stopniowo przez samych uczących się. Przyczyny tej zmiany mogą być różne w zależności od instytucji czy facylitatorów. Mogą być spowodowane zmianą podejścia do uczenia, czy filozofią uczenia się, refleksją nad zmianą organizacyjną, czy po prostu względami ekonomicznymi.

Tymczasem wiele wskazuje na to, że zarówno w kontekście zawodowym, jak i życiu prywatnym, jednostki nie mogą polegać – i rzeczywiście tego nie robią – ani na władzach oświatowych, ani na formalnym systemie edukacji, które nie wspierają uczenia się ukierunkowanego na cel. Dorośli coraz częściej czerpią zyski z rozwoju tych umiejętności, które umożliwiają im uczenie samosterowne (ang. self-directed learning) i samodzielną organizację oraz przejście kontroli nad procesem uczenia się w różnych kontekstach. Coraz więcej naukowców zajmujących się kształceniem przewiduje wzrost znaczenia takich umiejętności dla radzenia sobie z codziennym życiem (Rychen, 2003), w szczególności zaś ze złożonymi sytuacjami w środowisku zawodowym (Erpenbeck, Heyse, 1999). Warunkiem wstępnym uczestniczenia w kształceniu przez całe życie i rozwoju umiejętności w społeczeństwie opartym na wiedzy jest wzmacnianie kompetencji w dziedzinie samosterowności i samoorganizacji procesu uczenia.

6.2. Indywidualny kontrakt edukacyjny

Indywidualny kontrakt edukacyjny może być przydatnym narzędziem wspierającym uczącego się w autorefleksji. Podobnie jak Harri-Augstein i Thomas (1991), w iCampie definiujemy to narzędzie pedagogiczne jako umowę konwersacyjną obejmującą uczącego się, która pomaga mu opisać jego własne cele uczenia się, podejmowane strategie i rezultaty oraz przyjrzeć się poczynionym postępom. Pojęcie kontraktu edukacyjnego jest także wykorzystywane w kształceniu w znaczeniu pisemnego porozumienia pomiędzy uczącym się a tutorem. To rodzaj kodeksu postępowania (obowiązującego obydwie strony) określającego zasady dotyczące zachowania (np. punktualności). Kontrakt w tym znaczeniu nie jest jednak przedmiotem rozważań w niniejszym opracowaniu, gdyż tylko w niewielkim stopniu wspiera refleksję uczącego się.

Ćwiczenia i aktywności oparte na refleksji stanowią element naszej strategii radzenia sobie z problemami w sytuacji, w której trzeba ukierunkować swoje działania. Aktywności nastawione na samosterowność polegają na diagnozowaniu i formułowaniu potrzeb, zidentyfikowaniu zasobów, wyborze i zastosowaniu odpowiednich strategii oraz ocenie rezultatów (Knowles, 1975). Brockett i Hiemstra (1991) podkreślają, że samosterowne aktywności zawsze umiejscowione są w pewnym środowisku oraz kontekście społecznym i nie mogą być z niego wyodrębnione. Dlatego też efektywna refleksja i samosterowność wymagają złożonych sytuacji, obecności innych i wymieniania z nimi owej refleksji. Badania wykazały jednak, że uczący się mają raczej ograniczone umiejętności jeśli chodzi o kierowanie własnym uczeniem.

Indywidualna refleksja jest niezwykle ważnym elementem samodzielnego kierowania aktywnościami. Skoro uczenie się definiowanie jest jako dająca się zaobserwować zmiana, możemy wysnuć na podstawie istniejących danych wnioski, że nastąpiła istotna zmiana w czymś – lub naszym – sposobie myślenia, postrzegania czy działania (Harri-Augstein i Thomas, 1991). Aby zatem zaobserwować zmianę, należy świadomie przyglądać się i poddawać refleksji proces uczenia się.

Choć świadoma samorefleksja zawsze stanowi ważny element naszego wewnętrznego procesu podejmowania decyzji, ludzie bardzo rzadko wysuwają kontrowersyjne argumenty, nawet przed samymi sobą, a co dopiero w konfrontacji z innymi. Dialog z innymi lub dialog z samym sobą (poprzez bezpośrednie monitorowanie procesu) umożliwia jasne sformułowanie odpowiedzi i reakcję na zaistniałą sytuację. To z kolei sprawia, że nasze rozumowanie staje się dla nas samych bardziej zrozumiałe. Rozwój różnych narzędzi e-learningowych, takich jak czaty i fora dyskusyjne, które odzwierciedlają sytuację rozmowy, dostarcza uczącym się narzędzi do zapisywania rozmów i wykorzystania ich do refleksji po zakończonej już aktywności. Niestety, możliwości te są nader rzadko wykorzystywane.

To, że indywidualne kontrakty są czymś, co uczący się robią dla ich własnej korzyści, nie oznacza wykluczenia z tego procesu facylitatora. Zwłaszcza w początkowym etapie, kiedy uczący się nie są jeszcze przyzwyczajeni do zasad związanych z samostereownym uczeniem się i refleksją, facylitator powinien wskazać im sposoby zarządzania ich kontraktami. Dodatkowo, zarówno facylitator jak i inni uczący się, powinni komentować i omawiać swoje refleksje. W tym rozdziale przedstawimy dwa różne sposoby tworzenia kontraktów.

Dzienniki konwersacyjne

Dzienniki konwersacyjne są niezwykle użytecznym sposobem wspomagającym samostereowne uczenie się i samorefleksję. Blogi – cyfrowi następcy tradycyjnych pamiętników, mogą zostać wykorzystane do zapisywania własnych przemyśleń w skomplikowanych sytuacjach. Sytuacja, w której dzielimy się swoimi przemyśleniami z innymi, po to, by uzyskać od nich wsparcie, często jest jeszcze trudna do zaakceptowania. Oprogramowanie społecznościowe umożliwia zapisanie refleksji na zewnątrz oraz śledzenie wcześniej opublikowanych przemyśleń. Uczący się mogą także z wyprzedzeniem zaplanować swoje aktywności i obserwować swoje samostereowne działania w sposób autorefleksyjny. Elementy wspierające (ang. scaffolding) autorefleksję mogą być użyte w podobny sposób jak w przypadku kontraktów edukacyjnych, zaś możliwość dodania komentarza umożliwia, zarówno facylitatorowi jak i innym uczącym się, podkreślenie i wzbogacenie wpisu.

Czasami takie konwersacyjne pamiętniki są wykorzystywane razem z indywidualnymi kontraktami; w takim przypadku kontrakty stanowią statyczny element określający cele, strategię, rezultaty i przegląd, podczas kiedy dzienniki wykorzystywane są jako narzędzie refleksyjnego pisania i dokumentowania dynamiki procesu uczenia się. Dzięki pisaniu dziennika uczący się może podjąć decyzję o zmianie w swoim kontrakcie edukacyjnym.

Scenariusz

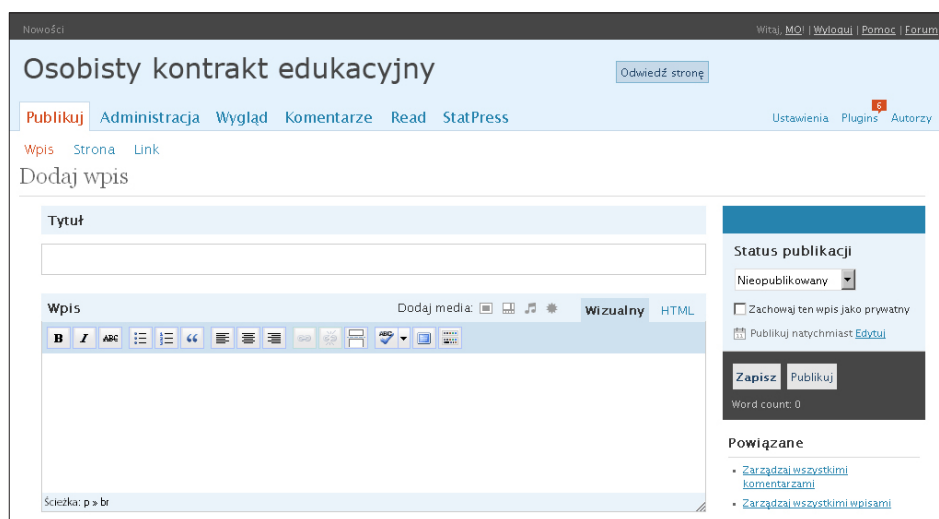
Prowadzący zajęcia z historii architektury współczesnej chce zachęcić studentów do wzięcia większej odpowiedzialności za projekty, w które się angażują. Na podstawie wcześniejszych zajęć zauważył, że wielu studentów polega całkowicie na wskazówkach prowadzącego i nie podejmuje krytycznej refleksji. Ponieważ zdaje sobie sprawę, że zarówno podczas studiów, jak i potem, podejmując pracę będą mieli do czynienia z wieloma trudnymi sytuacjami, czuje się odpowiedzialny nie tylko za merytoryczne przygotowanie studentów (w jego przypadku w dziedzinie architektury współczesnej), lecz także za roz-

winięciu w nich umiejętności kontrolowania i samodzielnej organizacji. Facylitator decyduje się wykorzystać oprogramowanie społecznościowe, aby udostępnić im bardziej elastyczne terminy pracy. Zapoznaje się z koncepcją dzienników konwersacyjnych i osobistych kontraktów edukacyjnych. Na początku zajęć wyjaśnia studentom, że warunkiem uczestniczenia w zajęciach jest przygotowanie własnego kontraktu edukacyjnego w formie elektronicznej. Prowadzący proponuje wykorzystanie w tym celu bloga lub iLogue. Studenci muszą opracować swoje kontrakty na samym początku zajęć, proszeni są o przemyślenie swoich celów, planowanych aktywności i możliwych do wykorzystania materiałów. Ustalają terminarz realizacji i uzgadniają, że po upływie pewnego czasu kontrakt należy ocenić podczas indywidualnych rozmów pomiędzy facylitorem a studentami. Facylitator powinien także skomentować pierwotną wersję kontraktu. Strony uzgadniają datę, po której nie będzie możliwe dokonywanie zmian w kontrakcie. Z punktu widzenia przyszłego zaliczenia, kontrakt stanowi dokumentację początkowych celów. Studenci proszeni są także o systematyczną refleksję nad podejmowanym przez nich procesem uczenia się. Facylitator kontroluje te refleksje, subskrybując uprzednio wiadomości RSS z każdego z kontraktów, i komentuje tam, gdzie uważa to za konieczne. Na zakończenie zajęć facylitator i każdy student z osobna dyskutują nad poczynionymi postępami.

Tutorial: Blog

Stworzenie kontraktu edukacyjnego przy pomocy bloga:

1. Stwórz blog wykorzystując na przykład WordPress (zob. [dodatek A](#)). Może to być ten sam blog, który będzie wykorzystywany przez uczącego się do konkretnych aktywności, może być to także odrębny blog poświęcony kontraktowi.



Rys. 1. Utworzenie nowego wpisu

2. Zdefiniuj minimalną wymaganą liczbę elementów, które zawiera kontrakt, przy pomocy wpisu lub wpisów w blogu. Poszczególne elementy kontraktu zostaną uzgodnione pomiędzy facylitorem a uczącym się. Zwykle zawierają one cel, czynności i zasoby (materiały). Zarówno facylitator, jak i uczący się, mogą skomentować ww. elementy.

Osobisty kontrakt edukacyjny

Jakie zadania zrealizuję?

Przede wszystkim poszukam zasobów w sieci.
Następnie przeglądnę rekomendowane książki.
Wykorzystam narzędzia online do stworzenia ankiety.
Sprawdzę poprawność działania ankiety.

Strony

> [About](#)

Archiwum

> [wrzesień 2008](#)

Kategorie

> [Uncategorized \(1\)](#)

Linki

> [WordPress.com](#)
> [WordPress.org](#)

Meta

> [Administracja strony](#)
> [Wyloguj](#)
> [Valid XHTML](#)
> [XFN](#)
> [WordPress](#)
> [New Blog](#)
> [mublog.cel.agh.edu.pl](#)

Rys. 2. Wygląd wpisu w blogu

3. Co jakiś czas napisz refleksję na temat procesu uczenia się: czy plan zadziałał?, czy zmieniły się cele?, co działo się podczas współpracy z innymi?, czy materiały są właściwe? itp. Inni uczący się i facylitator mogą mieć ochotę na pozostawienie komentarzy przy niektórych wpisach, aby np. podzielić się podobnymi doświadczeniami lub zamieścić wskazówkę pozwalającą rozwiązać jakiś problem itp.

Wpis Strona Link

Dodaj wpis

Tytuł

Pierwsza refleksja

Wpis

Dodaj media: Wizualny HTML

B *I* **ABC**

Myślałem iż stosunkowo szybko stworzę ankietę, jednak zbyt dużo czasu poświęciłem w tym tygodniu na szukanie zasobów w sieci, które okazały się bezużyteczne ...

Ścieżka: p > b

Tagi

refleksja, kontrakt edukacyjny

Rozdziel tagi przecinkami

Status publikacji

Nieopublikowany

Zachowaj ten wpis jako prywatny

Publikuj natychmiast [Edytuj](#)

Word count: 24

Powiązane

- [Zarządzaj wszystkimi komentarzami](#)
- [Zarządzaj wszystkimi wpisami](#)
- [Zarządzaj wszystkimi kategoriami](#)
- [Zarządzaj wszystkimi tagami](#)
- [Zobacz spłonce](#)

Rys. 3. Praca nad refleksją na blogu

4. Wzbogacenie (jeśli jest to konieczne) pierwotnej wersji wpisu na blogu pod kątem celów. Można to zrobić dodając komentarz do istniejącego wpisu lub też tworząc całkowicie nowy wpis podlinkowany do pierwotnego tekstu. Facylitator powinien przedyskutować zmieniony kontrakt. Sądzymy, że najlepiej jest ustalić pewną konkretną datę, po której zmiany w kontrakcie nie mogą być już dokonywane. Po zakończeniu działań należy wrócić do kontraktu, by przedyskutować osiągnięte rezultaty w kontekście tych zakładanych przez uczącego się na początku. Kontrakt nie jest narzędziem uruchamiającym automatycznie dialog, lecz służy jako baza wyzwalająca dyskusję i dalszą refleksję.

Tutorial: iLogue

Wprowadzenie i założenia

iLogue (zob. w dodatku A) jest próbą realizacji idei kontraktu, zaproponowanego przez Harri-Augstein (1995), przy pomocy opartego na wiki środowiska autorskiego. Indywidualne kontrakty edukacyjne zostały zdefiniowane jako narzędzia umożliwiające prowadzenie usystematyzowanej konwersacji osób aktywnie uczestniczących w procesie uczenia się i pozwalające im na poddanie refleksji zarówno aktywności, jak i artefakty będące tego procesu elementami (Harri-Augstein, 1995).

Wykorzystanie iLogue do tworzenia indywidualnych kontraktów edukacyjnych pozwala samosterownym i samodzielnie organizującym się uczącym na wsparcie indywidualnego doświadczenia edukacyjnego. Kontrakty pozwalają na wykorzystanie takich scenariuszy, w których uczyć się może samodzielnie gromadzić, łączyć i agregować sytuacje edukacyjne, zasoby i przemyślenia na bardziej operacyjnym poziomie, a także określać, czego chce się nauczyć, w jaki sposób i jak zostanie to ocenione (Codde, 2006). Wymaga to aktywnego zaangażowania się w proces uczenia się od początku do jego końca, dzielenia się obowiązkami dotyczącymi zarówno planowania, jak i doświadczeń. Kontrakty pozwalają na budowanie wiedzy na bazie wcześniejszych doświadczeń oraz na dynamiczne redefiniowanie własnych potrzeb i zainteresowań edukacyjnych, także w kontekście instytucjonalnym czy zawodowym. Z drugiej strony dzięki kontraktom możliwe jest wyjaśnienie celów kształcenia zarówno uczącym się, jak i facylitatorom. Uczestniczenie w procesie analizy indywidualnych potrzeb, definiowania celów, identyfikowania zasobów, wyboru strategii i sposobów oceny powoduje, że uczyć się nabiera przeświadczenia o nabyciu kontroli i odpowiedzialności nad owym planem.

iLogue jest opartym na wiki środowiskiem o ustalonej strukturze, stworzonym do zarządzania indywidualnymi kontraktami edukacyjnymi. Chociaż istnieje wiele ogólnych narzędzi, takich jak wiki czy środowiska do pracy grupowej, które można wykorzystać w tym

The screenshot displays the iLogue interface for a user named Karsten. The main content area is divided into several sections, each with a question and an answer:

- What is the topic and purposes for this study project? What are my goals in this study project?[edit]**
Learn about the design of courses in moodle.
- What actions will we take and which actions am I responsible for?[edit]**
First Actions – **something** added
Reading the literature recommended by Hans.
- What are resources we intend to use in our project and which of these resources are important to me?[edit]**
First Resources
Met Barbara - expert for EU Projects
- What are criteria of evaluating my work?[edit]**
Acceptance by my peers.

The sidebar on the right contains navigation and management options:

- MY CONTRACT
- MY RECORDS
- MY BIRDEYE
- KARSTEN EHMS (LOG OUT)
- YOUR ILOGUE
- YOUR ACCOUNT
- MANAGE CONTRACT
- PRINT VIEW
- MANAGE PAGES

At the bottom of the sidebar is a calendar for September 2008, with the 26th highlighted. Below the calendar is a button labeled "RETURN TO LIVE CONTRACT".

Rys. 4. Główny ekran iLogue

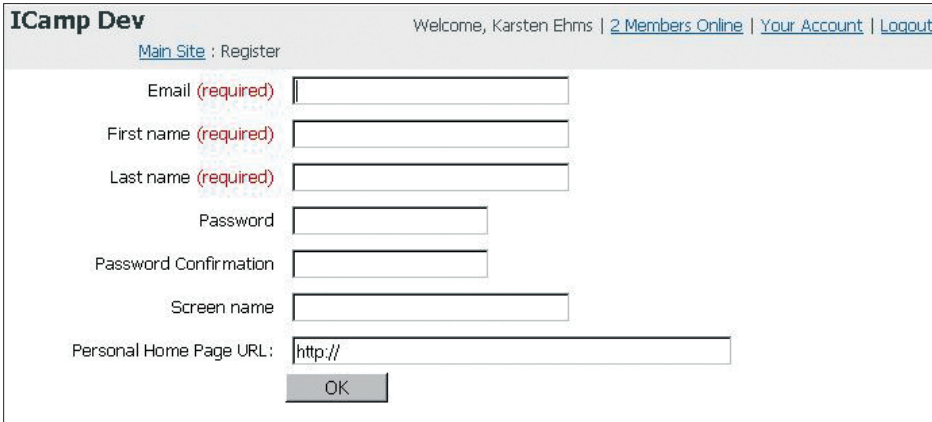
celu, iLogue został zaprojektowany tak, by dostarczyć gotową do natychmiastowego wykorzystania, zdefiniowaną strukturę.

Prócz czterech wydzielonych sekcji kontraktu iLogue umożliwia tworzenie alternatywnych wersji zgodnie z indywidualnymi potrzebami uczącego się.

Od strony technicznej iLogue wykorzystuje XoWiki (opisane w [rozdziale 4](#)).

Tutorial

Zarejestruj się na stronie <http://teldev.wu-wien.ac.at/register/user-new?return%5furl=%2f>

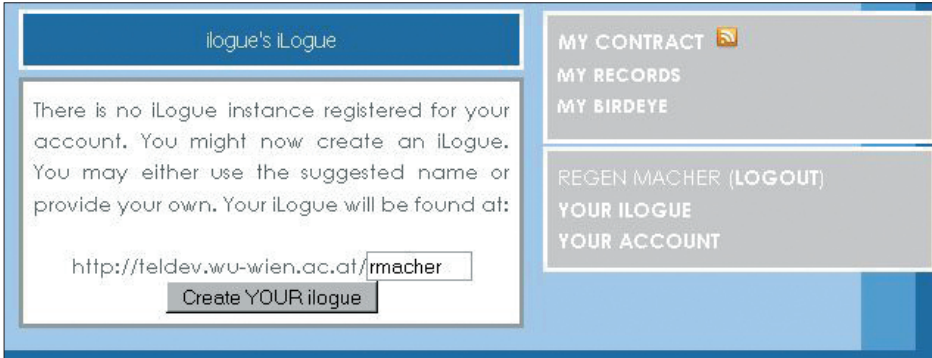


The screenshot shows a web registration form titled "iCamp Dev". At the top right, it says "Welcome, Karsten Ehms" and has links for "2 Members Online", "Your Account", and "Logout". Below the title, there is a "Main Site : Register" link. The form contains several input fields: "Email (required)", "First name (required)", "Last name (required)", "Password", "Password Confirmation", "Screen name", and "Personal Home Page URL:" with a pre-filled "http://". An "OK" button is located at the bottom of the form.

Rys. 5. Rejestracja

Zaloguj się na stronie (http://teldev.wu-wien.ac.at/register/?return_url=%2f)

Zapoznaj się z jakimś istniejącym iLogiem lub wersją demonstracyjną, a następnie kliknij w Your iLogue (Twój iLogue) (<http://teldev.wu-wien.ac.at/ilogue/register>). Potwierdź stworzenie adresu URL dla twojego nowego iLogue.

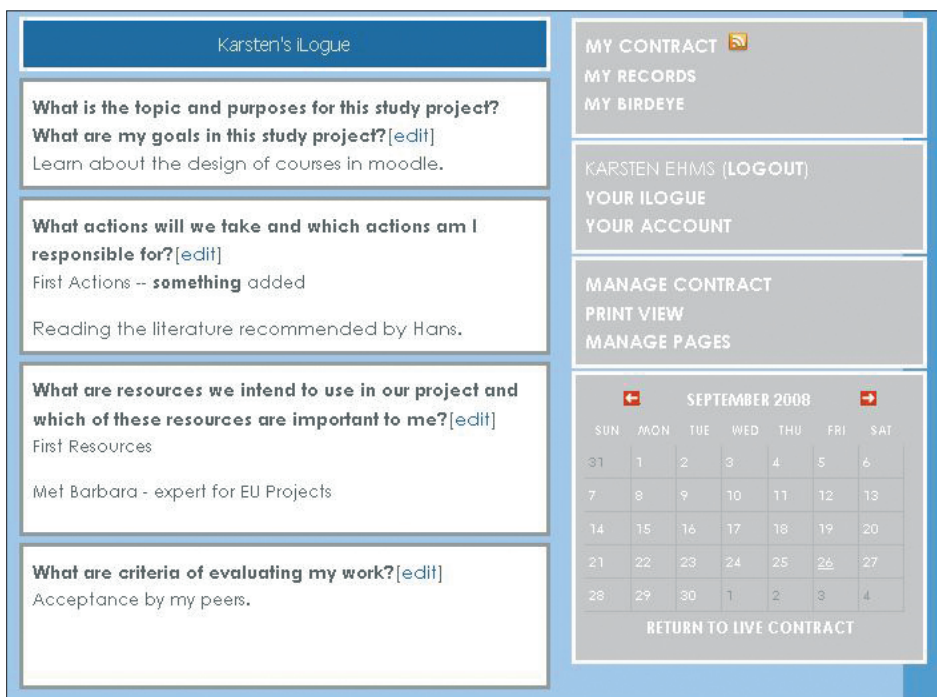


The screenshot shows a user interface for creating a new iLogue. On the left, a message states: "There is no iLogue instance registered for your account. You might now create an iLogue. You may either use the suggested name or provide your own. Your iLogue will be found at:" followed by a text input field containing "http://teldev.wu-wien.ac.at/rmacher" and a "Create YOUR iLogue" button. On the right, there is a sidebar menu with options: "MY CONTRACT" (with an RSS icon), "MY RECORDS", "MY BIRDEYE", "REGEN MACHER (LOGOUT)", "YOUR ILOGUE", and "YOUR ACCOUNT".

Rys. 6. Tworzenie nowego iLogue

Kliknij w przycisk „Create Your iLogue” („Stwórz swój iLogue”). Zostaniesz przekierowany do twojego indywidualnego kontraktu.

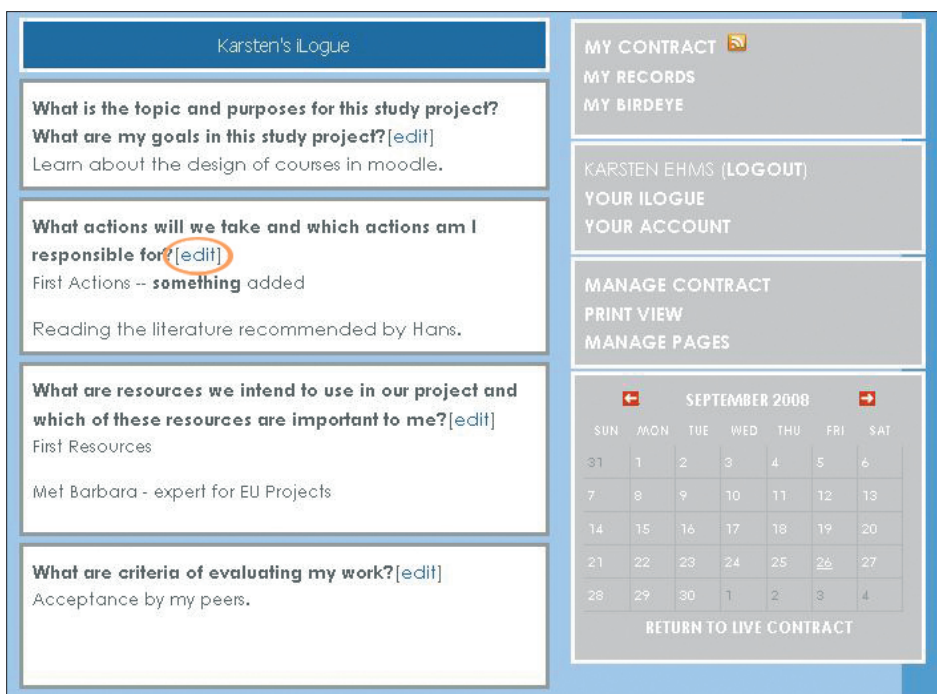
Zapisz URL (będzie stanowił twoje źródło odniesienia) i subskrybuj RSS (obok łącza „My Contract”) przy pomocy swojego ulubionego czytnika po to, by móc śledzić i podlinkowywać do swojego iLogue inne narzędzia z twojego środowiska uczenia się.



Rys. 7. Wygląd indywidualnego kontraktu edukacyjnego

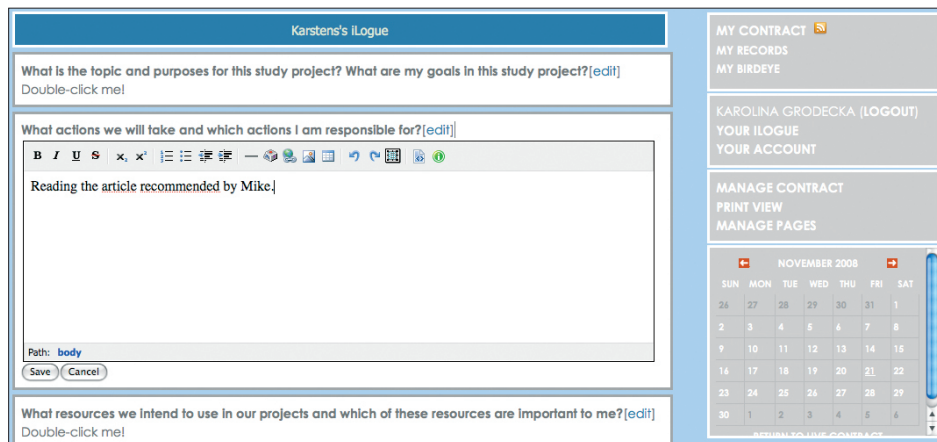
Za każdym razem, kiedy chcesz przejrzeć swoje cele lub ocenić swój postęp, przejdź do głównego okna iLogue, które pokazuje aktualną wersję twojego kontraktu.

Kliknij w „Login or Register” aby zalogować się i edytować swój kontrakt.



Rys. 8. Włączenie edycji

Kliknij w link „edit” sekcji, którą chcesz zmienić.



The screenshot shows the 'Karstene's iLogue' interface. The main area contains three text input fields for editing contract details: 'What is the topic and purposes for this study project? What are my goals in this study project?', 'What actions we will take and which actions I am responsible for?', and 'What resources we intend to use in our projects and which of these resources are important to me?'. The second field contains the text 'Reading the article recommended by Mike.' and has a rich text editor toolbar above it. A 'Path: body' field and 'Save'/'Cancel' buttons are located below the second field. The right sidebar contains navigation links: 'MY CONTRACT', 'MY RECORDS', 'MY BIRDEYE', 'KAROLINA GRODECKA (LOGOUT)', 'YOUR ILOGUE', 'YOUR ACCOUNT', 'MANAGE CONTRACT', 'PRINT VIEW', 'MANAGE PAGES', and a calendar for 'NOVEMBER 2008'.

Rys. 9. *Educja*

Dokonaj zmian i naciśnij „Save”, by je zachować.

Możesz przejść do wcześniejszych wersji swojego kontraktu przy pomocy kalendarza znajdującego się w prawym dolnym rogu ekranu. „Return to live contract” („Powrót do aktualnego kontraktu”) umożliwia przejście do najnowszej wersji.

Będąc zwykłym użytkownikiem nie powinieneś przejmować się sekcjami „Manage contract” („Zarządzanie kontraktem”) stron z funkcjami zarządzania. Ogólne informacje na ten temat znajdziesz w części poświęconej **XoWiki** niniejszej książki ([podrozdział 5.3. rozdziału 5](#)).

Można wyróżnić trzy główne cechy iLogue:

- Negocjowanie i rozwijanie kontraktów: te elementy iLogue zostały zaprojektowane po to, by umożliwić przedstawienie tekstowej formy kontraktu. Przede wszystkim jest to możliwe dzięki stworzeniu podstawowych kategorii w ramach kontraktu, które mogą służyć jako rodzaj przewodnika. Kategorie te odnoszą się do opisu zadań, ich celów i strategii oraz opisów spodziewanych rezultatów. Elementy te mogą zostać opisane i zmienione w trakcie realizacji kontraktu. Dokonane w tekście zmiany zostają zapisane, dzięki czemu można je potem zidentyfikować. Dodatkowo, jeśli zaistnieje taka potrzeba, do indywidualnych kontraktów mogą zostać dodane nowe kategorie. Tutaj znajduje zastosowanie obszar autorski wiki.
- Zapisywanie działań: pomyślane zostało jako „notatka” sporządzana w trakcie formalnego uczenia się. Notatka powinna zostać następnie porównana z pierwotnym opisem znajdującym się w kontrakcie, umożliwiając tym samym głębszą refleksję (porównaj z obszarem „My records”). Te dane mogą zostać zarejestrowane bądź przy pomocy iLogue, bądź mogą zostać pobrane automatycznie z jakiegokolwiek zewnętrznej aplikacji do blogowania za pomocą RSS.
- Facylitacja i wsparcie fazy recenzowania: po zakończeniu formalnej części zadania uczący się są zachęceni do refleksji. iLogue wspiera tę fazę pozwalając na dokonywanie zmian w kontraktach, zapisywanie działań itp. w formie wizualnej w ramach środowiska autorskiego (porównaj z elementem „My birdeye” w iLogue). iLogue nie został pomyślany jako odrębna aplikacja, lecz powinien być wykorzystywany w połączeniu z indywidualnymi i grupowymi narzędziami, tak, by stanowić wsparcie dla wytworzonych w nich artefaktów.

BIBLIOGRAFIA

- ◆ Brockett, R. G. & Hiemstra, R. (1991): *Self-Direction in Adult Learning. Perspectives on theory, research and practice*. Routledge, London.
- ◆ Erpenbeck, J. & Heyse, V. (1999): *Kompetenzbiographie – kompetenzmilieu – kompetenz-transfer* (No. 62). Berlin: Arbeitsgemeinschaft Betriebliche Weiterbildungsforschung, e.V.
- ◆ Harri-Augstein, S. & Thomas, L. (1991): *Learning conversations: The self-organised way to personal and organisational growth*. Routledge, London.
- ◆ Knowles, M. (1975): *Self-Directed Learning. A guide for learners and teachers*. Englewood Cliffs: Prentice Hall/Cambridge.
- ◆ Rychen, D. (2003): *Key competencies: meeting important challenges in life*. W: Rychen, D. & Salganik, L. (edytorzy): *Key Competencies for a Successful Life and Well-Functioning Society*. s. 63-108. Hogrefe and Huber, Cambridge.

SIECI SPOŁECZNOŚCIOWE

SIECI SPOŁECZNOŚCIOWE

space

iCamp

iCamp

7. SIECI SPOŁECZNOŚCIOWE

Głównym powodem istnienia sieci społecznych jest umożliwianie kontaktu między ludźmi. Ludzie mogą mieć różne powody tworzenia i utrzymywania blogów, ale budowanie wspólnoty i tworzenie sieci społecznych jest zawsze wymieniane jako główne czynniki motywujące te działania.

Oprócz grup blogów struktury społecznościowe lub sieci tworzą się również pomiędzy indywidualnymi blogami. Wykorzystanie blogów, przynajmniej w zarysie, zostało przedstawione w poprzednich rozdziałach, więc teraz skupimy się na nieco innych narzędziach.

7.1. Scuttle: Społecznościowe zakładki

[Andrej Afonin]

Wprowadzenie

Aktualne trendy pokazują, że większość aplikacji uruchamianych i obsługiwanych z poziomu komputera osobistego migruje do sieci. Sieć stopniowo staje się środowiskiem komunikacji i współtworzenia treści. Kolejnym narzędziem, które postanowiono wykorzystać w projekcie iCamp, jest system społecznościowych zakładek będący internetowym odpowiednikiem znanych z przeglądarek „zakładek” lub opcji „ulubione”, które pozwalają na zebranie interesujących nas stron internetowych.

Najpopularniejszym serwisem społecznościowych zakładek, pozwalającym na przechowywanie i współdzielenie osobistych bibliotek linków z innymi użytkownikami, dostępnym i w pełni zarządzanym z poziomu przeglądarki internetowej, jest del.icio.us. W Polsce najpopularniejsze są serwisy wykop.pl oraz gwar.pl. [przyp. tłumacza]

Według Wikipedii, tworzenie społecznościowych zakładek jest czynnością, w której poprzez Internet użytkownicy zbierają i kategoryzują linki i udostępniają je innym. Zarejestrowani użytkownicy mogą też przeglądać zasoby zapisane i współdzielone przez innych, również w postaci subskrybowania list tworzonych przez wybranych użytkowników. W skrócie – systemy zakładek społecznościowych są systemami zarządzania wiedzą.

Idea

Internetowe systemy zakładek społecznościowych mogą być z powodzeniem wykorzystywane w różnej formie jako narzędzia edukacyjne. Podstawową funkcjonalnością jest oczywiście tworzenie zbiorów linków, do których dostęp nie zależy od miejsca czy sprzętu, a jedynie od dostępności do sieci.

Przede wszystkim systemy te mogą być wykorzystywane do śledzenia uaktualnień list innych użytkowników (kolegów, przyjaciół, osób o podobnych zainteresowaniach) poprzez subskrybowanie kanałów RSS. Grupa studentów pracująca nad wspólnym projektem może współdzielić biblioteki linków znalezionych przez poszczególnych uczestników. W identyczny sposób, jak studenci, z zakładek społecznościowych mogą korzystać prowadzący zajęcia, tworząc współdzielone konto, gdzie wszyscy, należący do konkretnej grupy, udostępniają znalezione przez siebie zasoby dotyczące konkretnego tematu. Ocenianie i przeglądanie poszczególnych elementów-zakładek pozwala określić ich przydatność

poprzez tak zwane wartościowanie społeczne polegające na tym, że im większa liczba użytkowników zapisała dany link w swoich zasobach, tym jest on bardziej wartościowy.

Zakładki społecznościowe pozwalają również na znajdowanie osób o podobnych zainteresowaniach poprzez przeszukiwanie i przeglądanie list zakładek innych użytkowników, zwłaszcza tych, z którymi współdzielimy nasze zasoby. Praca w grupie o podobnych zainteresowaniach oraz nadawanie zasobom predefiniowanych etykiet, popularnie zwanych tagami, pozwala na łatwą kategoryzację treści. Warty uwagi jest fakt, że zakładki społecznościowe są podstawą nieformalnego nauczania w Internecie, pozwalając użytkownikom odkrywać zasoby oraz informacje współdzielone w postaci zakładek przez innych.

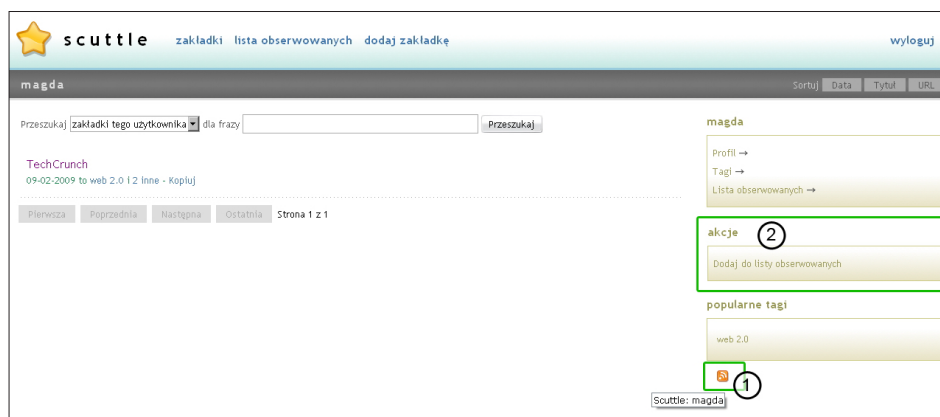
Scenariusze wykorzystania

1. Tworzenie listy linków stanowiących osobiste zasoby, do których dostęp jest możliwy z dowolnego komputera z dostępem do Internetu.

Jak już wcześniej wspomniano, Scuttle jest oprogramowaniem służącym do tworzenia zakładek społecznościowych, które są dostępne z dowolnego komputera posiadającego połączenie z Internetem. Aby skorzystać ze Scuttle, należy zarejestrować się i rozpocząć dodawanie zasobów do swojego osobistego obszaru Scuttle. W celu uzyskania szerszych informacji na ten temat, zapoznaj się z rozdziałem „Rejestracja i logowanie”. Jeśli chcesz zachować interesującą stronę, którą właśnie znalazłeś w Internecie, możesz zrobić to przy pomocy Scuttle, nadając jej indywidualnie edytowany opis oraz kategorię odpowiadającą treści.

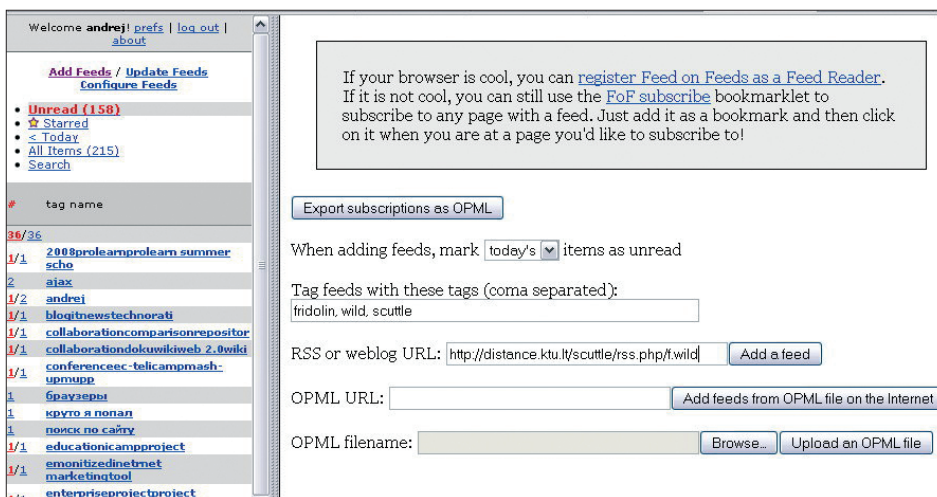
2. Śledzenie bibliotek linków innych użytkowników (kolegów, przyjaciół, osób o podobnych zainteresowaniach).

Zacznij od znalezienia kogoś, kto ma podobne zainteresowania jak ty, przeglądając zakładki innych osób. Znajdź charakterystyczną pomarańczową ikonę (rys. 1, ramka 1). Po kliknięciu w link na ekranie pojawi się żółte okienko informujące, że rozpoczynasz subskrypcję czyjegoś kanału RSS.



Rys. 1. Przeglądanie osobistej biblioteki zasobów innego użytkownika

Skopiuj link docelowy klikając prawym klawiszem myszki i wybierając „Kopiuj odnośnik” (nazwa tej funkcji może różnić się w zależności od przeglądarki). Następnie przejdź do agregatora kanałów RSS (rys. 2) i wklej link wybranego przed momentem kanału. W projekcie iCamp wykorzystywany był czytnik **Feed on Feeds**, można jednak wykorzystywać dowolny.



Rys. 2. Czynniki Feed on Feeds i kanał RSS Scuttle

3. Grupa studentów pracująca nad wspólnym zadaniem lub projektem współdzieli zasoby.

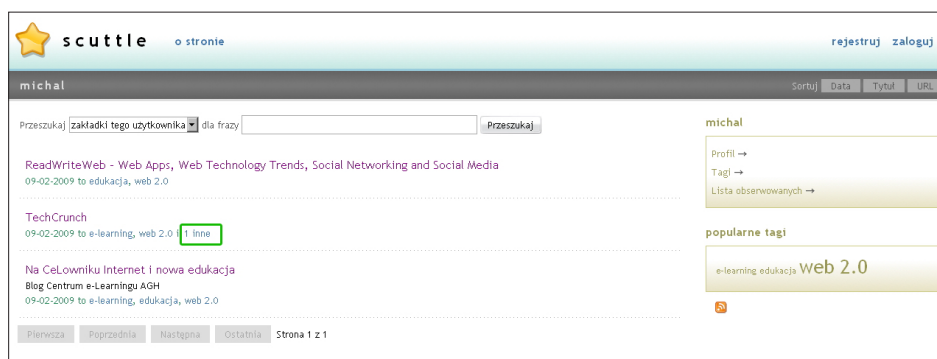
Jeśli jesteś studentem pracującym nad zadaniem razem z innymi, to współdzielenie linków, które znalazłeś, może być skutecznym sposobem zwiększenia efektywności. Dodanie innych do **listy obserwatorów** (ang. – Watchlist; rys. 1, ramka 2), po przejrzaniu czyichś zasobów, oraz udostępnienie zakładek, które uważasz za interesujące dla grupy, z którą pracujesz, może znacznie wspomóc osiągnięcie wspólnych celów. Innym sposobem jest wykorzystanie mechanizmu informacji zwrotnej (ang. – feedback), który polega na przesyłaniu innym linków, które znaleźliśmy. Aby uzyskać dokładniejsze informacje, zapoznaj się z tutorialiem **Subskrypcja FeedBack** w [dodatku B](#).

4. Tworzenie współdzielonego konta, gdzie wszyscy studenci należący do konkretnej grupy dodają zasoby dotyczące konkretnego tematu.

Czasami zdarza się, że właściwe jest stworzenie jednego współdzielonego konta, gdzie każdy należący do grupy może dodawać zasoby i przechowywać jedynie takie, które dotyczą konkretnego zadania. Takie podejście wydaje się skuteczniejsze na przykład wtedy, gdy studenci, podzieleni na kilka grup, prowadzą badania, a prowadzący śledzi ich postępy. Przeglądanie list linków całych grup pozwala na dokładniejsze określenie kierunku, w jakim zmierza konkretna grupa, a tym samym stwarza możliwości naprowadzenia pracy na właściwy tor, co pozwoli osiągnąć konkretne cele.

5. Wartościowanie użyteczności zasobów na podstawie liczby użytkowników posiadających daną zakładkę w swoich zasobach.

Scuttle jest systemem do tworzenia **SPOŁECZNOŚCIOWYCH** zakładek. Oznacza to, że oprócz oczywistych zalet, takich jak możliwość dostępu z każdego komputera podłączonego do Internetu, występują również inne **SPOŁECZNOŚCIOWE** cechy. Przeglądając treści w Internecie czasami zdarza się, że bardzo trudno jest określić jakość informacji. Jednak dzięki zakładkom społecznościowym wiemy, ilu użytkowników, poza nami, również posiada ten link we własnych zasobach.



Rys. 3. Ilość użytkowników Scuttle posiadających ten sam zasób w osobistej bibliotece zasobów

Oczywiście parametr ten nie może być traktowany jako szczególnie wartościowe kryterium, niemniej jednak jest to bardzo pomocne narzędzie uzyskania szybkiej informacji na temat popularności konkretnego zasobu. Jeśli dana strona internetowa została uznana za wartą uwagi przez dużą liczbę użytkowników, to sądzić można, że dana treść jest faktycznie wartościowa, bo tak uznał „społecznościowy umysł” internautów. Niemniej jednak, jeśli dany zasób nie znajduje się w zasobach innych użytkowników, nie znaczy to od razu, że jest on niskiej jakości – może być po prostu nowy.

6. Odnalezienie osób o podobnych zainteresowaniach poprzez przeglądanie list zakładek innych użytkowników w celu zapoznania się z tymi, którzy w swoich zasobach mają te same linki co my.

Kolejnym aspektem wykorzystania zakładek społecznościowych jest przeglądanie udostępnionych zasobów innych użytkowników o podobnych zainteresowaniach. Przeszukiwanie zakładek w wielu wypadkach prowadzi do znalezienia bardzo ciekawych zasobów dotyczących interesującego nas tematu, o których do tej pory nie wiedzieliśmy, a fakt posiadania identycznych linków zwiększa prawdopodobieństwo tego, że przeglądane zasoby są wartościowe.

W celu znalezienia użytkowników, którzy zachowali te same lub podobne zasoby, należy kliknąć link „i inne”, co przedstawione jest na rysunku 3.



Rys. 4. Lista zachowanych zakładek

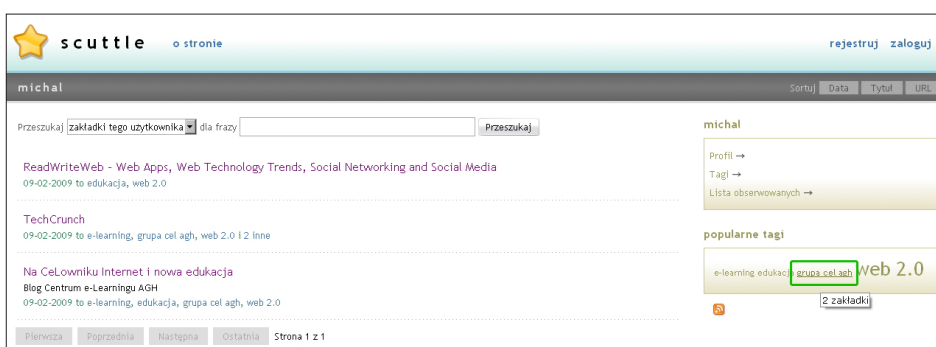
Na kolejnym ekranie użytkownik zobaczy historię linków, które oznaczył jako warte uwagi (rys. 4.). Warto zauważyć, że obok każdego linku znajduje się nazwa użytkownika/login, który udostępnił/znalazł link, a także lista tagów – słów kluczowych opisujących go (w pierwszym górnym rogu). Jak widać na rysunku 3, osoba korzystająca z loginu „magda” zach-

wała przykładowy link. Jeśli klikniemy w login, który jest linkiem, zostaniemy przeniesieni do obszaru, gdzie będziemy mogli przeglądać wszystkie zapisane i udostępnione przez „magdę” (nie będące prywatnymi, dostępnymi tylko dla określonego użytkownika) linki. Przeglądając zasoby innych osób możemy znaleźć bardzo ciekawe zasoby dotyczące interesujących nas tematów.

7. Praca grupowa i kategoryzowanie treści przy użyciu zdefiniowanych tagów.

Jak już wspomniano wcześniej, tagi mogą być wykorzystywane jako całkiem dobry sposób na poszukiwanie ciekawych zasobów udostępnianych przez innych użytkowników. W Scuttle zawsze po prawej stronie ekranu jest widoczna „chmura tagów”, która zmienia się w zależności od tego, jakie zasoby aktualnie przeglądamy, a ciekawą cechą jest to, że im więcej osób opisało dane zasoby konkretnym tagiem, tym jest on większy i wyraźniejszy. Klikając w konkretny tag oprogramowanie wyświetli listę zasobów wszystkich użytkowników, do których ten konkretny tag został przypisany.

Bardzo użytecznym okazuje się więc wykorzystanie tej funkcji do pracy grupowej, gdzie każdy, zbierając zasoby, przypisuje im konkretne tagi – tzw. tagi grupowe.



Rys. 5. Użycie taga grupowego do oznaczenia zasobów grupy

Najpierw należy oczywiście w obrębie grupy ustalić jakie tagi będą używane, może to być na przykład nazwa grupy. Jak pokazano na rysunku 5, wszyscy uczestnicy grupy zgodzili się na to, że do opisywania linków dotyczących konkretnego zadania będą używali tagu „grupa cel agh”. Dzięki temu bardzo łatwo jest znaleźć wszystkie zasoby, które współdzieli grupa. Zwłaszcza będąc facylitatorem i przypisując konkretne tagi poszczególnym grupom możemy kontrolować jak pracują studenci i jakie interesujące zasoby znajdują. Wszystko, co musimy zrobić, to po prostu znaleźć interesującą stronę i współdzielić ją z daną grupą. Wtedy wszyscy zobaczą nową zakładkę na swojej liście i będą mogli użyć jej w swojej pracy.

Wnioski

Mamy nadzieję, że rozdział dotyczący Scuttle pokazał, w jaki sposób można z powodzeniem wykorzystywać to oprogramowanie w edukacji. Łatwość użycia i elastyczność zastosowania nowoczesnej metody współpracy w sieci, tworzą nowe możliwości gromadzenia i współdzielenia informacji w procesie nauczania. Mamy również nadzieję, że to narzędzie znajdzie swoje miejsce jako element procesu kształcenia i wpłynie na ulepszenie wymiany informacji pomiędzy uczącymi się.

7.2. myDENTITY

[Fridolin Wild, Felix Mödritscher]

Wprowadzenie

Uczenie się może być definiowane jako proces negocjacyjny skierowany na osiągnięcie porozumienia odnośnie wiedzy i osób posiadających tę wiedzę. Porozumienie to osiągnięte jest na drodze samoorganizowania się. Duże sieci edukacyjne powstają w sposób naturalny w rozbudowanych społecznościach o nakładających się na siebie i zróżnicowanych liczebnie grupach użytkowników. Oczywistym jest, że każda osoba ucząca się i należąca do grupy jest zależna od całości. Poprzez wpływ innych użytkowników i identyfikację społeczną, a także poprzez interakcje z narzędziami i artefaktami, sieć połączonych użytkowników uczy się razem.

Kompetencje społeczne są niezbędne do tego, aby ucząca się społeczność odnosiła sukcesy edukacyjne. Kompetencje te uwidaczniają się w interakcjach poprzez podejmowanie współpracy online w celu identyfikowania, zarządzania i rozwiązywania problemów (Erpenbeck, 2003). Dokładniej rzecz biorąc, posiadanie kompetencji społecznych oznacza posiadanie umiejętności komunikacyjnych, interpersonalnych oraz umiejętności pracy w zespole i zarządzania problemami (Jaeger, 2001).

Wiele badań ukazuje, w jaki sposób umiejętności społeczne wpływają na uczenie się. Na przykład Wang i Lin (2007) wykazali, że grupy, które posiadały większą pewność siebie, korzystają z umiejętności poznawczych o wyższym poziomie i tym samym osiągają lepszą wydajność. Podobnie Mahenthiran i Rouse (2000) dowodzą, że wydajność i satysfakcja z osiągniętych wyników w danej grupie rośnie wówczas, kiedy osoby, które się znają, należą do tych samych grup.

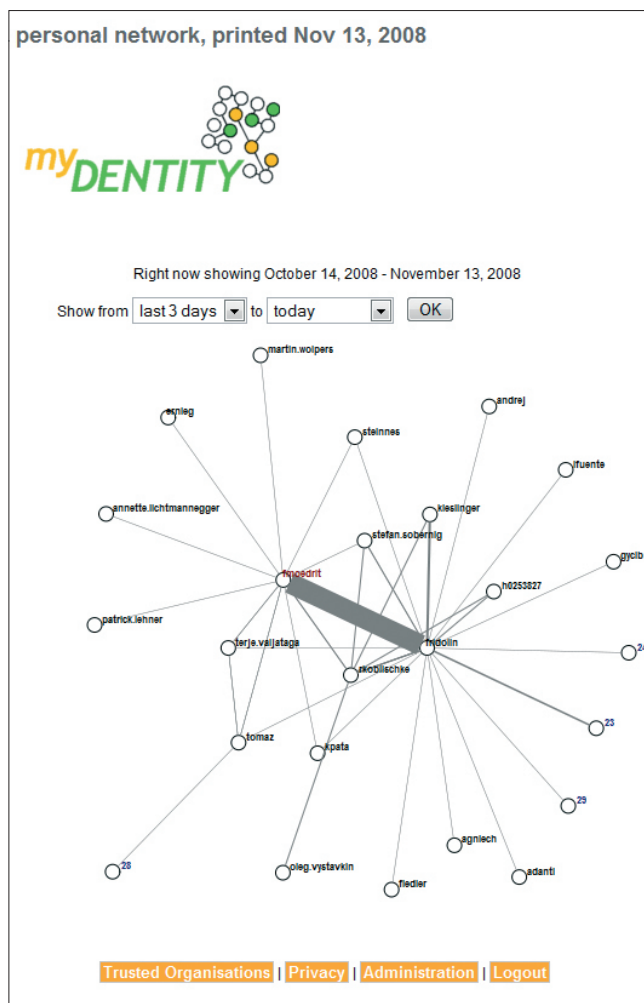
Niemniej jednak wirtualne środowiska w porównaniu z relacjami „twarzą w twarz” są źródłem nieporozumień, zwłaszcza w kwestiach zadań i charakteru stosunków międzyludzkich (Workman, 2007). Wraz ze wzrostem „wirtualizacji” formalne i nieformalne interakcje zmniejszają swój udział i coraz trudniej jest monitorować aktywności, postęp czy określać wspólne oczekiwania. Te czynniki powodują odpersonalizowanie społeczności, a ludzie zostają, jak pisze Workman, zobiektowani.

Maksymalnie wysoki poziom spójności prowadzi zwykle do „myślenia grupowego, pluralistycznej ignorancji i wzmożonego przeczcucia o nienaruszalności” (Workman, 2007). Maksymalnie niski poziom spójności prowadzi do „polaryzacji grupowej, braku współpracy i społecznego nieróbstwa” i powstawania mylnych przekonań. Typową sytuacją jest to, że wirtualne środowiska zapewniają zbyt niski poziom spójności (Workman, 2007).

W normalnym przypadku środowisko uczenia się nie dostarcza informacji na temat zachowania i umiejętności znajomych i współużytkowników. Środowiska te nie zapewniają zwrotnych informacji społecznych, które funkcjonują w spotkaniach „twarzą w twarz” (zob. Wild, Sobering, 2007). Świadomość określa dostępność informacji w różnych kontekstach zależnych od naszego (społecznego) otoczenia, które na pierwszy rzut oka zanika w środowisku wirtualnym, szczególnie, jeśli porównamy je z sytuacjami osobistego kontaktu. Dokładniej rzecz biorąc, jeśli przenosimy typowe sytuacje „twarzą w twarz” do środowiska wirtualnego, tracimy świadomość społeczną, która musi zostać w jakiś sposób zrekompensowana.

myDENTITY próbuje zniwelować te braki. Oprogramowanie to zostało stworzone w celu łatwiejszego zobrazowania komunikacji odbywającej się za pomocą e-maili. myDENTITY jest inteligentnym systemem, który przekazuje e-maile na „stary” adres użytkownika i robiąc to wizualizuje sieć kontaktów (rys. 1). Każda osoba oraz sieć połączeń jest wizualizowana i opisana za pomocą nazw kontaktów (kontakty bezpośrednie) lub pozostawiona

anonimowo (kontakty pośrednie, np. z innymi uczącymi się). Klikając w nazwę użytkownika automatycznie otwiera się okienko programu pocztowego umożliwiające wysłanie e-maila bezpośrednio do tego użytkownika.



Rys. 1. Sieć społeczna oparta na kontaktach e-mailowych w myDENTITY

Czy kiedykolwiek marzyłeś o tym, żeby lepiej zarządzać swoją własną siecią kontaktów? Posiadać możliwość przeglądania ukrytych powiązań? Mieć możliwość kontaktowania się z całą grupą lub osobami nie mającymi kontaktów?

myDENTITY to odpowiedź na te pytania. Zarejestruj się korzystając z aktualnego adresu e-mail i poproś osoby, które masz w książce kontaktowej, aby piisały na twój nowy adres z myDENTITY. Teraz, kiedykolwiek otrzymasz albo wyślesz e-mail, MyDENTITY będzie go śledził. Nie ma potrzeby korzystania z żadnego dodatkowego oprogramowania czy zmieniania konta e-mail. MyDENTITY to inteligentny system, który przekaże wszystkie e-maile na pierwotny adres. myDENTITY na podstawie otrzymanych i wysłanych e-maili opracuje wizualną reprezentację twojej sieci kontaktów (w postaci grafu).

Scenariusz: myDENTITY jako narzędzie do śledzenia współpracy opartej o e-maile

myDENTITY może być wykorzystane w celu regulowania i obrazowania interakcji pomiędzy osobami uczącymi się, zarówno studentami, jak i wykładowcami. W tym przykładzie facylitator zdecydował się na wykorzystanie myDENTITY w celu wsparcia pracy grupowej, w której kanałem komunikacji jest e-mail.

Z punktu widzenia facylitatora

Peter prowadzi wykład z zarządzania wiedzą i prosi swoich studentów aby napisali wspólną pracę. Ponieważ to zadanie wymaga wysokiego poziomu interakcji pomiędzy poszczególnymi osobami, myDENTITY powinno być wykorzystane do śledzenia komunikacji w grupie studentów oraz grupy z prowadzącym, a także innych grup. Na samym początku facylitator tworzy konto na stronie myDENTITY.eu, wypełniając formularz rejestracyjny. Kiedy się zarejestruje, e-maile wysyłane na jego nowe konto (peterallan@icamp.eu) będą śledzone i przekazywane na „stare” konto e-mail.

Oct 6, 2008

myDENTITY

Register as a new myDENTITY user,

Simply sign up with myDENTITY. All fields are required. After you registered, you will receive an email asking for validating your request (just to ensure there is no typo in the mailaddress). When you confirm, a mailforward system is configured for you.

myDENTITY works the following way: Whenever s.b. writes an email to your <username>@myidentity.eu, the sender is replaced so that when you write back, it will go through the myDENTITY server. In fact, when you write back, you will write back to a myDENTITY mailforward again.

By doing so, your mailforward system can keep track of your mail interactions. And that allows myDENTITY to calculate the form and shape of your professional communication network from these interactions.

Username

Password

Firstname

Surname

eMail

Country

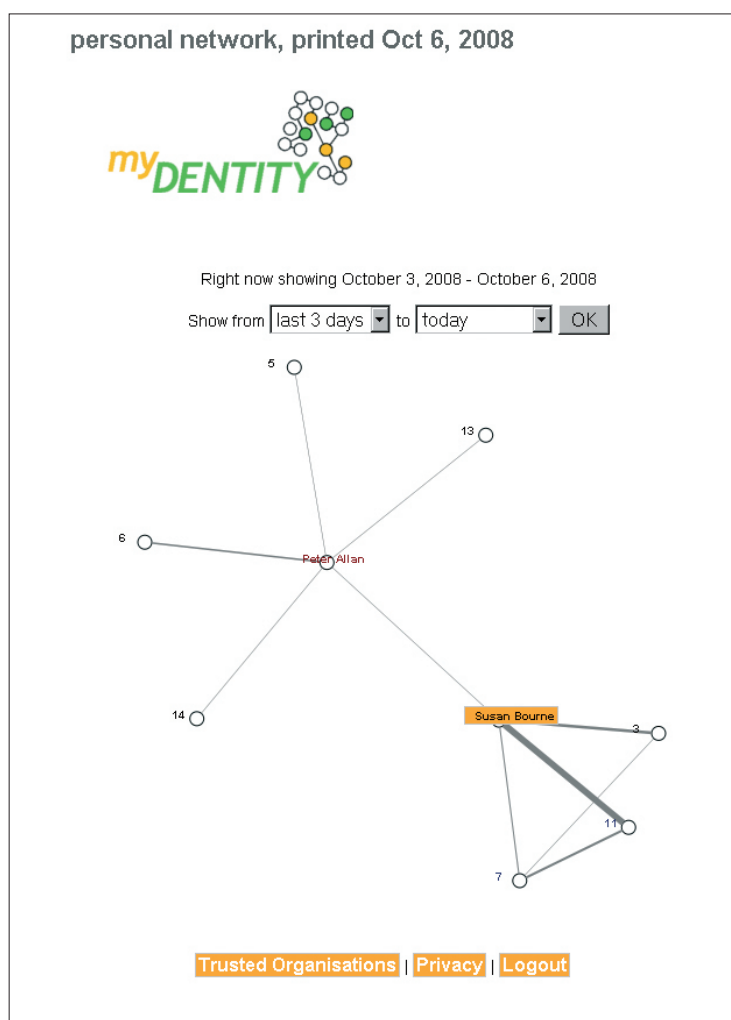
Organisation

REGISTER >>>

[Trusted Organisations](#) | [Privacy](#) | [Login](#)

Rys. 2. Rejestrowanie się na stronie myDENTITY.eu

Następnie Peter prosi studentów o zalogowanie się na swoje konta i dzieli ich na pięć grup, liczących po trzech lub czterech studentów, przypisując im temat i przesyłając e-mailem początkowe zadania. Każda grupa ma za zadanie znaleźć odpowiednią literaturę dotyczącą przypisanego tematu, opracować listę książek i przesłać ją prowadzącemu, kiedy wszyscy członkowie grupy ją zaakceptują. Po otrzymaniu pięciu e-maili zawierających listy książek, Peter przegląda schemat pokazujący jak odbywała się komunikacja mailowa pomiędzy grupami w ciągu wszystkich dni. Analizując interakcję pomiędzy uczącymi się i nim samym Peter dostrzega, że trzy grupy po prostu przesyłały bibliografię e-mailem, podczas gdy lider jednej z grup miał pytanie dotyczące zadania, a grupa Susan miała duże problemy z realizacją zadania w terminie. Po zgromadzeniu tych spostrzeżeń Peter przekazał studentom refleksje na temat komunikacji odbywającej się w trakcie realizacji zadania.

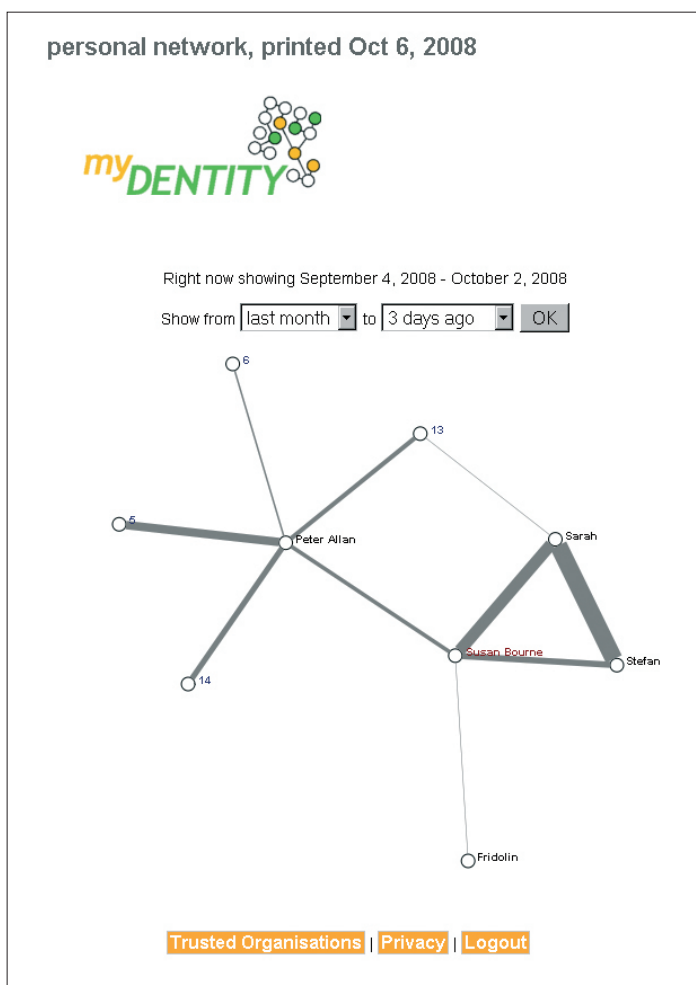


Rys. 3. Wizualizacja sieci kontaktów facylitatora w ciągu ostatnich trzech dni

Z punktu widzenia osoby uczącej się

Susan jest jedną ze studentek, które uczestniczyły w ćwiczeniu Petera. Postępując zgodnie z instrukcjami, w celu opisanie komunikacji e-mailowej, weszła na stronę myDENTITY i wybrała okres czasu odpowiadający realizacji ćwiczenia. Wtedy na ekranie pojawiła się sieć kontaktów między osobami, z którymi współpracowała. Susan mogła zobaczyć szczegółowy wykaz kontaktów należących do pierwszego poziomu (osoby, z którymi ma bez-

pośredni kontakt) i ograniczoną listę kontaktów drugiego poziomu. Rysunek 4 pokazuje, że komunikacja z członkami grupy (Sarah, Stefan, Fridolin), do której należała, była dość intensywna i że to właśnie ona pełniła rolę koordynatora grupy, ponieważ kontaktowała się z facyлитatorem. Przechodząc dalej można zauważyć, że jeden z członków grupy (Fridolin) pracował offline, albo nie współpracował z wystarczającą intensywnością, podczas gdy pozostała trójka wymieniła pomiędzy sobą sporą ilość e-maili. W końcu Susan odkryła również, że Sarah napisała e-mail do osoby z innej grupy (nie widząc kto był adresatem).



Rys. 4. Wizualizacja sieci kontaktów lidera grupy w ciągu miesiąca

Możliwości wykorzystania i ograniczenia

Podsumowując, myDENTISTRY jest dobrym narzędziem do analizowania komunikacji e-mailowej pomiędzy osobami uczącymi się. Niemniej jednak posiada szereg ograniczeń. Przede wszystkim śledzi jedynie komunikację odbywającą się pomiędzy osobami, których adresy e-mail znajdują się w systemie, gdy e-maile są wysłane przez serwer myDENTISTRY. Ponadto, jeśli odpowiadamy na e-mail i chcemy aby był śledzony, musimy odpowiedzieć na adres związany z usługą. Oczywiście komunikacja nie zawsze musi być prowadzona za pośrednictwem e-maili, więc przegląd sieci kontaktów daje jedynie poglądowe informacje na temat interakcji w uczących się grupach (np. komunikacja „twarz w twarz” nie jest uwzględniana). Zaplanowany kierunek rozwoju myDENTISTRY ma skutkować zapewnieniem pełnego dostępu do listy kontaktów własnej sieci, a także tworzenia białych (uwierzytelnionych) i czarnych (zablokowanych) list użytkowników oraz różnych sposobów pre-

zencacji pozwalających na przykład na ukrycie prywatnych kontaktów z sieci zawodowej lub ograniczenie przeprowadzanej analizy tylko do określonej grupy.

BIBLIOGRAFIA

- ◆ Erpenbeck, J. (2003): *Kompetenz-Diagnostik und –Entwicklung*, W: Erpenbeck, Rosensteil (edytorzy): *Handbuch Kompetenzmessung*, Schäffer-Poeschel, Stuttgart.
- ◆ Jäger, P. (2001): *Der Erwerb von Kompetenzen als Konkretisierung der Schlüsselqualifikationen – eine Herausforderung an Schule und Unterricht*, Dissertation, University of Passau.
- ◆ Wang, S. & Lin, S. (2007): *The effects of group composition of self-efficacy and collective efficacy on computer-supported collaborative learning*, W: *Computers in Human Behavior*, Vol. 23, Elsevier, s. 2256-2268.
- ◆ Mahenthiran, S. & Rouse, P. (2000): *The impact of group selection on student performance and satisfaction*, W: *The International Journal of Educational Management*, Vol. 14, Nr. 6, MCB University Press.
- ◆ Workman, M. (2007): *The Proximal-Virtual Team Continuum: A Study of Performance*, in: *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, Vol. 58, Nr. 6, Wiley.
- ◆ Wild, F. & Sobernig, S. (2007): *Learning Tools in (Central) European Higher Education*, unpublished report.

WYSZUKIWANIE W SIECI

space

iCamp

iCamp

8. WYSZUKIWANIE W SIECI

[Anna Danielewska-Tułęcka, Robert Koblischke, Tomaž Klobučar]

8.1. Wprowadzenie

Surfowanie i wyszukiwanie informacji w Internecie stało się bardzo skomplikowaną i czasochłonną działalnością. Miliardy zasobów są swobodnie dostępne w Internecie, zapewniając nieograniczony dostęp do informacji i wiedzy. Ponadto jesteśmy świadkami nowej koncepcji: otwarcia dostępu do zasobów edukacyjnych (open educational resources, OER) przez uniwersytety i instytucje naukowe. Skuteczne i efektywne przeszukiwanie tak szybko rosnącego zbioru zasobów wymaga pewnego poziomu wiedzy na temat tego, jak konstruować odpowiednie zapytania, stosować operatory Boole'a i oczywiście praktycznej wiedzy na temat specyfiki poszczególnych zasobów. W skrócie – użytkownik, który chce szybko znaleźć odpowiednie artykuły, musi wiedzieć jak i gdzie szukać.

Wystarczy wyobrazić sobie taką sytuację: musisz zbadać, jak tworzy się efektywne materiały edukacyjne. Jako student lub nauczyciel masz dostęp do kilku akademickich i naukowych baz danych, które gromadzą różne zasoby. Korzystanie z nich wymaga przepytania każdego repozytorium używając tych samych słów kluczowych. To może zająć sporo czasu i energii, prawda? W tym rozdziale prezentujemy ObjectSpot (zob. informacje źródłowe w [dodatku A](#)), silnik meta-wyszukiwarki, który jest idealnym rozwiązaniem tego problemu badawczego.

8.2. ObjectSpot i SQI

ObjectSpot jest silnikiem meta-wyszukiwarki zaprojektowanym w celu ułatwienia badań naukowych. Może być wykorzystywany do znalezienia publikacji i innych materiałów naukowych w Internecie. ObjectSpot realizuje równoległe wyszukiwanie materiałów dydaktycznych w coraz większej liczbie bibliotek cyfrowych i repozytoriów. Oferuje dostęp do ponad 10 milionów zasobów dydaktycznych rozsianych pomiędzy słynnymi bibliotekami, takimi jak Directory of Open Access Journals (DOAJ), OAlster, EBSCO, ACM, CiteBase IEEE. Te profesjonalne biblioteki uzupełnia dodatkowo kilka repozytoriów należących do uniwersytetów partnerskich iCamp, materiałami z własnych wykładów. Niektóre z tych repozytoriów są otwarte, podczas gdy inne mogą wymagać rejestracji lub subskrypcji.

Scenariusz

Anja jest studentką pierwszego roku studiów doktoranckich z informatyki na Uniwersytecie w Lublanie. W ramach seminarium badawczego niedawno zaczęła przygotowywać referat na temat technologii poprawy poszanowania prywatności przy przetwarzaniu rozpowszechnionym. Referat ma na celu przegląd stanu wiedzy w tej dziedzinie, pomoże jej także lepiej zdefiniować pytania, z którymi będzie się zmagać w swojej pracy doktorskiej. Podczas przygotowywania przeglądu poszukuje najnowszych artykułów badawczych, prezentacji, książek i innych materiałów na ten temat. Na szczęście Anja ma dostęp do przestrzeni iCamp, która łączy wiele repozytoriów wiedzy i cyfrowych bibliotek, a także umożliwia jej znalezienie prac, które nie są dostępne publicznie w sieci. Anja łączy się z siecią repozytoriów i bibliotek poprzez ObjectSpot, który działa jako pojedynczy punkt dostępu.

Wprowadza zapytanie „privacy-enhancing technology and pervasive system” poprzez ObjectSpot, który przesyła je do sieci repozytoriów i cyfrowych bibliotek połączonych ze sobą za pomocą protokołu SQL. W odpowiedzi pojawia się kilka właściwych wyników z różnych repozytoriów. Przed wyświetleniem wyników ObjectSpot tworzy ich ranking w celu pokazania najtrafniejszych. Anja znajduje kilka artykułów, które ją interesują, klika w ich tytuły i uzyskuje do nich dostęp z bibliotek, w których są przechowywane.

Tutorial

Wyszukiwanie

Podstawowy interfejs ObjectSpot jest podobny do większości wyszukiwarek w Internecie. By rozpocząć wyszukiwanie, wystarczy wykonać następujące kroki:

- idź do strony ObjectSpot
- wprowadź słowa kluczowe, które chcesz wyszukać i kliknij przycisk „Szukaj”
- ObjectSpot będzie teraz przepytował każde podłączone repozytorium, a po jakimś czasie pojawią się wyniki.



Rys. 1. Lista wyników dla słowa kluczowego „learning objects”

Interfejs

Po tym, jak ObjectSpot wyświetli wyniki, możesz rozpocząć ich przeglądanie poprzez strony z wynikami przy użyciu paska przeglądarki na dole i niebieskiego paska przewijania po prawej stronie (lub kółka myszy).

Należy pamiętać, że za każdym razem, gdy pojawiają się nowe wyniki, lista jest aktualizowana i ponownie sortowana zgodnie z trafnością wyników. Aby zapobiec ponownemu sortowaniu listy po pojawieniu się nowych wyników, należy zaznaczyć opcję „freeze result order” („zablokuj kolejność wyników”). Jeśli chcesz, aby pojedynczy element pozostał na swoim miejscu, musisz kliknąć w ikonę kłódki.

Status wyszukiwania jest wyświetlany z prawej strony nad wynikami jako łańcuch kółek, z których każde odpowiada jakiemuś repozytorium. Te węzły dostarczają informacji o postępie wyszukiwania w konkretnym repozytorium. Kolor żółty (pulsujący) oznacza, że wyszukiwanie jest ciągle w toku, zielony (świecący), że wyniki zostały pobrane, żółty (świecący), że lista wyników z danego repozytorium jest pusta, zaś czerwony oznacza wystąpienie błędu. Jeśli najedziesz kursorem myszy na węzeł, pojawi się podpowiedź z dodatkowymi informacjami, np. nazwą repozytorium, liczbą otrzymanych wyników lub błędem, jaki wystąpił. Klikając lewym przyciskiem myszy w każdy z węzłów można odfiltrować wyniki z danego repozytorium od wszystkich przez ustawienie koloru węzła na szary. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy w dowolny węzeł pozwoli wyświetlić wyniki wyszukiwania tylko z tego repozytorium. Status wyszukiwania można ukryć odznaczając opcję „status”.

Rys. 2. Wyświetlanie wyników tylko z jednego repozytorium poprzez odfiltrowanie pozostałych (w czerwonych ramkach węzeł i pozycja punktowa wyniku)

Wyniki sortowane są według trafności. Ilość punktów wskazuje odpowiednio wagę wyników. Pełny opis i tytuł widoczne są po kliknięciu w odnośnik.

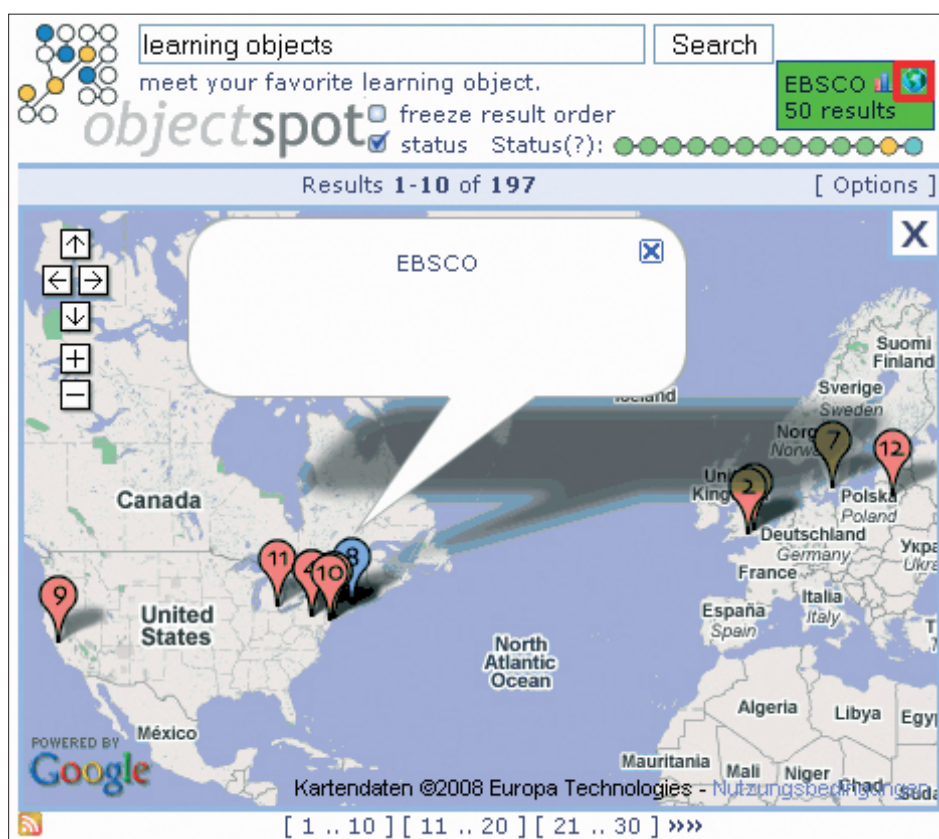
ObjectSpot dostarcza również rekomendacji. Opierają się one na najpopularniejszych wyborach innych użytkowników, którzy wpisali takie samo zapytanie. Jeśli ObjectSpot znalazł takie rekomendacje dla danego zapytania, to zostaną one wyświetlone w nowym węźle

oznaczonym kolorem niebieskim. Wyniki z innych repozytoriów zostaną ewentualnie umieszczone przed wynikami rekomendowanymi, ale można je z łatwością odfiltrować za pomocą prawego przycisku myszy, jak wyjaśniono to już wcześniej.

Rekomendacje są także dostępne za pośrednictwem kanału RSS. Ikona RSS znajduje się w podpowiedziach lub w lewym dolnym rogu strony. Druga ikona umożliwia obejrzenie wyników, wybranych w ramach aktualnej sesji. Dodatkowo, o czym wspomniane będzie później, ObjectSpot udostępnia interfejs x-feedback dostępny z menu opcji, co umożliwia subskrypcję tych kanałów poprzez swoją stronę (która musi obsługiwać x-feedback), dzięki czemu jest się na bieżąco.

ObjectSpot posiada również wsparcie dla różnych narzędzi zarządzania odnośnikami, takich jak Zotero, popularna wtyczka do Firefoxa lub jakiegokolwiek inne narzędzie oparte na COinS.

W podpowiedziach repozytorium znajdziesz także wykres i ikonę globu. Klikając w ikonę wykresu, zostaniesz przekierowany do sekcji statystyki dla tego repozytorium, glob zaś wyświetli na mapie geograficzne położenie repozytorium.



Rys. 3. Położenia repozytoriów wyświetlane przez Google Maps (link mapy zaznaczony)

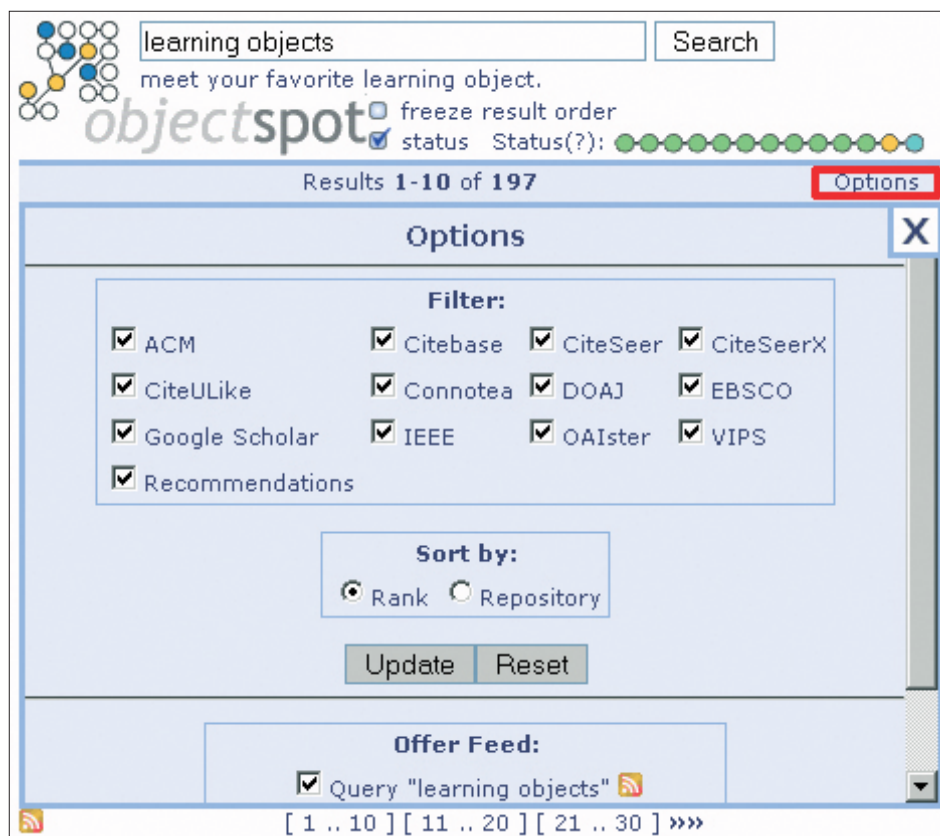
Opcje

Kliknięcie w przycisk „Opcje” po prawej stronie, powyżej listy wyników, prowadzi do menu opcji. Tam możesz dostosować filtry repozytoriów i zmienić sposób, w jaki lista wyników jest sortowana – albo poprzez ranking, który ObjectSpot obliczył dla każdej pozycji (domyślnie), albo w porządku, w którym są one zwracane przez repozytoria. Ten ostatni tryb

może być bardziej precyzyjny w zakresie jednego repozytorium, ale będzie miał taki skutek, że wyniki z różnych repozytoriów nie będą połączone według rankingu, tylko dołączane jedno po drugim. Po dokonaniu zmian kliknij w przycisk „Update” („Aktualizuj”), aby zaczęły obowiązywać.

Tak więc, jeśli na przykład masz odfiltrowane wszystkie oprócz jednego repozytorium i ustawiłeś sortowanie na „Repository”, ObjectSpot wyświetli wyniki z repozytorium w takiej kolejności, w jakiej byłyby wyświetlane przy użyciu oryginalnej wyszukiwarki repozytorium.

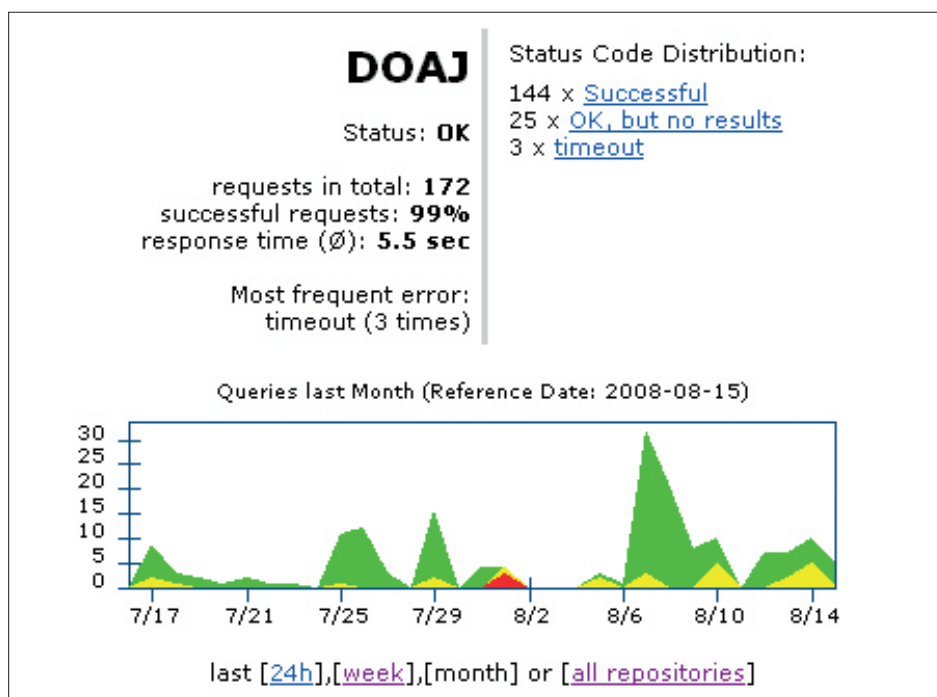
Wreszcie, możesz zaoferować swoje rekomendacje w formacie RSS (pozycje, które zostały wybrane) dla zapytania dla sesji lub do witryny obsługującej **x-feedback** (np. Scuttle).



Rys. 4. Okno opcji (wyróżniony odnośnik do „Opcji”)

Statystyki

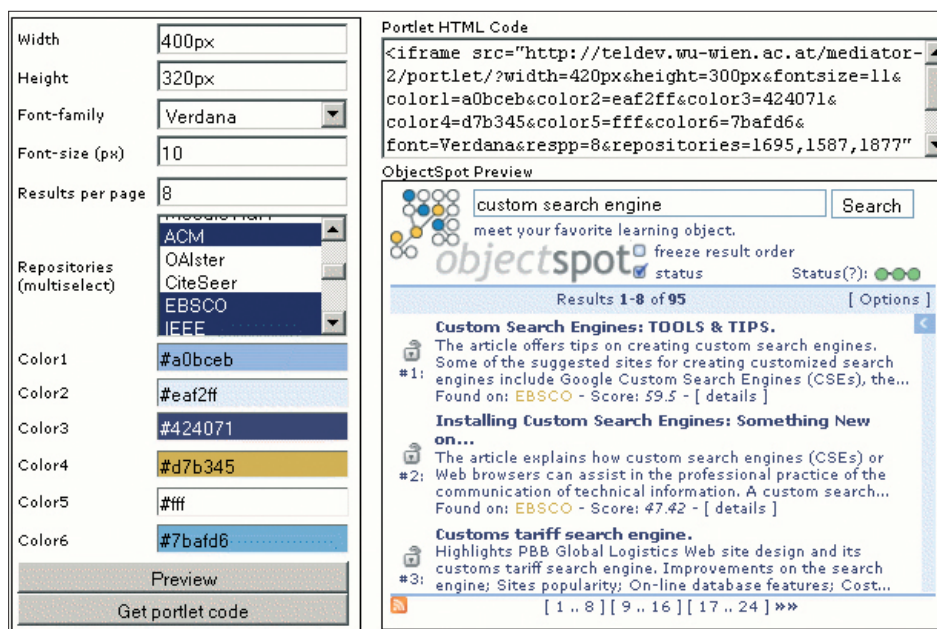
Okno statystyk repozytorium (głównie dla właścicieli repozytorium) jest dostępne po kliknięciu w ikonę wykresu obok wyskakującej podpowiedzi. Jest ono podzielone na kilka części (Rys. 5). Po lewej stronie znajduje się ogólny przegląd repozytorium podsumowujący jego wiarygodność w podanym przedziale czasowym. Po prawej stronie widać różne wyniki zapytań i częstotliwości, z jakimi występowały. Kliknięcie w kod stanu pokaże dokładne czasy wystąpienia zapytań i wyświetli odpowiedni wykres. Na środku strony widoczny jest wykres rozkładu zapytań dla wybranego okresu, a poniżej można wybrać przedział czasowy: **24 godziny, tydzień lub miesiąc**. Opcja „wszystkie repozytoria” pozwala na jednoczesne wyświetlenie skumulowanych statystyk dla wszystkich aktywnych repozytoriów.



Rys. 5. Informacje statystyczne na temat zapytań do repozytorium (DOAJ)

Konfiguracja własnego portletu

Klient ObjectSpot jest portletem, co oznacza, że może być łatwo osadzony w witrynie wraz z możliwością jej modyfikacji, w tym zmiany listy przeszukiwanych repozytoriów. W tym celu należy zapoznać się z narzędziem konfiguracyjnym na stronie www.objectspot.org/configure:



Rys. 6. Skonfiguruj swój portlet ObjectSpot

To łatwe w użyciu narzędzie pozwala w ciągu kilku minut wygenerować kod html potrzebny do umieszczenia zmodyfikowanego portletu ObjectSpot w witrynie. Możesz skonfigurować jego rozmiar, typ i wielkość czcionki, liczbę wyników na stronie, kolory,

a nawet repozytoria, które twój portlet ma przepytwać. W dowolnym momencie w trakcie procesu można podglądać ustawienia poprzez kliknięcie w „Preview”. W końcu, kliknięcie w przycisk „Pobierz kod portletu” spowoduje wygenerowanie gotowego kodu portletu, który można przekopiować z pola „Portlet HTML Code”.

Zasady dostępu

Oczywiście ObjectSpot nie gwarantuje, że znalezione treści będą dostępne za darmo. Możliwość pobrania materiałów zależy od posiadania prywatnego lub uczelnianego konta na danym repozytorium. Celem wykorzystania ObjectSpot'a jest możliwość znalezienia referencji do dokumentów, publikacji i materiałów dydaktycznych dla konkretnego tematu, a nie pomoc w naruszaniu praw autorskich.

Zarządzanie SQI w Moodle

Moduł do Moodle możesz pobrać ze strony Sourceforge:

https://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=191261.

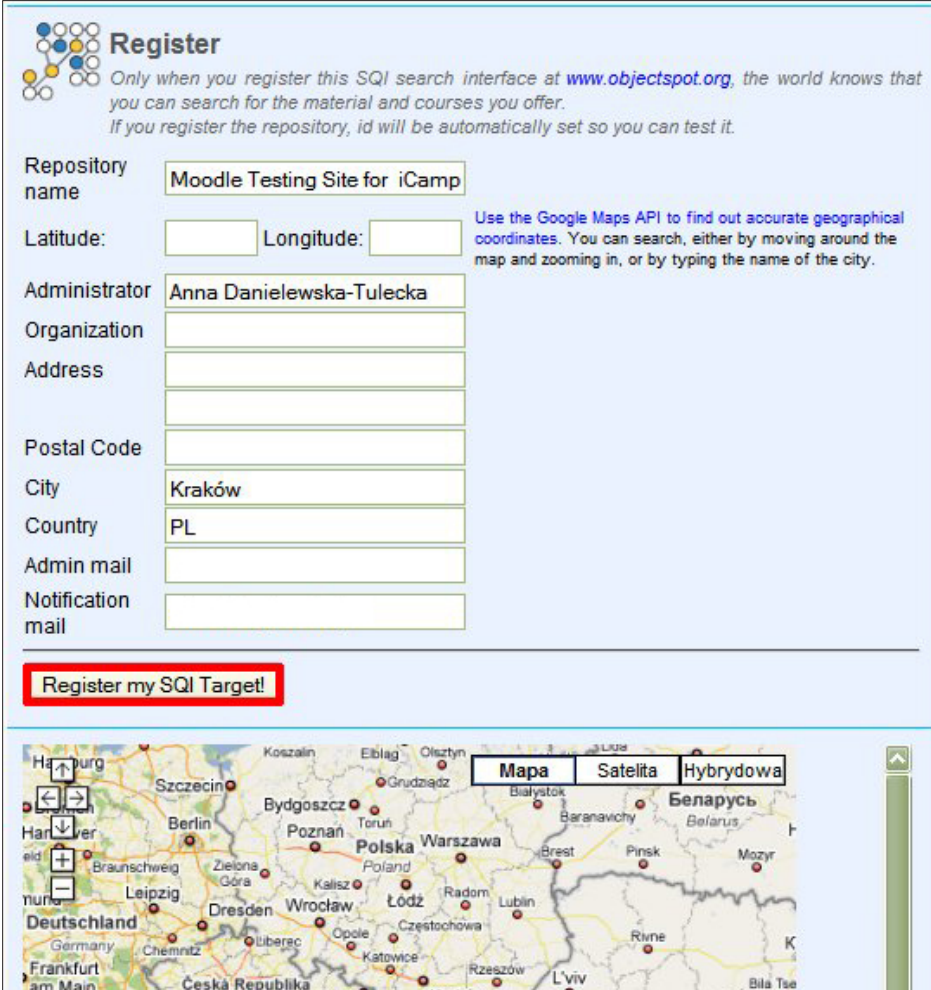
Dzięki temu modułowi możesz w prosty sposób dodać swoje moodle'owe repozytorium do bazy ObjectSpot, a także wybrać materiały, które mają być opublikowane.

The screenshot displays two main panels in the ObjectSpot administrative interface:

- Publish Panel:**
 - Header: "Publish" with a sub-instruction: "Select the courses whose course descriptions and whose learning objects you want to release. This is a one-time act and has to be repeated in case that the course has been updated. All data stays in the local system and can be found via the standardized search interface SQI (Simple Query Interface)."
 - Section: "Choose courses and resources for publishing:"
 - Checkboxes: Moodle Testing Site for iCamp (unchecked), iCamp test (unchecked), Optimization Methods (checked), Fibonacci Method (unchecked).
 - Buttons: "Check all courses", "Uncheck all courses", "Check all resources", "Uncheck all resources".
 - Section: "Published courses:"
 - Item: "1. iCamp test | remove" with a checkbox.
 - Section: "Published resources:"
 - Item: "1. Fibonacci Method | remove" with a checkbox.
 - Bottom: "Save" button.
- Register Panel:**
 - Header: "Register" with a sub-instruction: "Only when you register this SQI search interface at www.objectspot.org the world knows that you can search for the material and courses you offer. If you register the repository, id will be automatically set so you can test it."
 - Form fields:
 - Repository name: "Moodle Testing Site for iCamp"
 - Latitude: [] Longitude: []
 - Administrator: "Anna Danielewska-Tulecka"
 - Organization: []
 - Address: []
 - Postal Code: []
 - City: "Kraków"
 - Country: "PL"
 - Admin mail: []
 - Notification mail: []
 - Buttons: "Register my SQI Target!"
 - Text: "You already registered Moodle internal repository: your repository ID = 6803"
 - Map: A Google Maps interface showing a map of Poland with city names like Hamburg, Berlin, Warszawa, etc. and map controls like "Mapa", "Satelita", "Hybrydowa".

Rys. 7. Interfejs administracyjny modułu SQI

Po instalacji modułu administrator lub użytkownik z prawami administratora powinien zalogować się i skorzystać z formularza rejestracyjnego, aby dodać danego Moodle do bazy ObjectSpot. Prawie wszystko robione jest automatycznie.



Register
Only when you register this SQL search interface at www.objectspot.org, the world knows that you can search for the material and courses you offer.
If you register the repository, id will be automatically set so you can test it.

Repository name: Moodle Testing Site for iCamp

Latitude: Longitude: Use the Google Maps API to find out accurate geographical coordinates. You can search, either by moving around the map and zooming in, or by typing the name of the city.

Administrator: Anna Danielewska-Tulecka

Organization:

Address:

Postal Code:

City: Kraków

Country: PL

Admin mail:

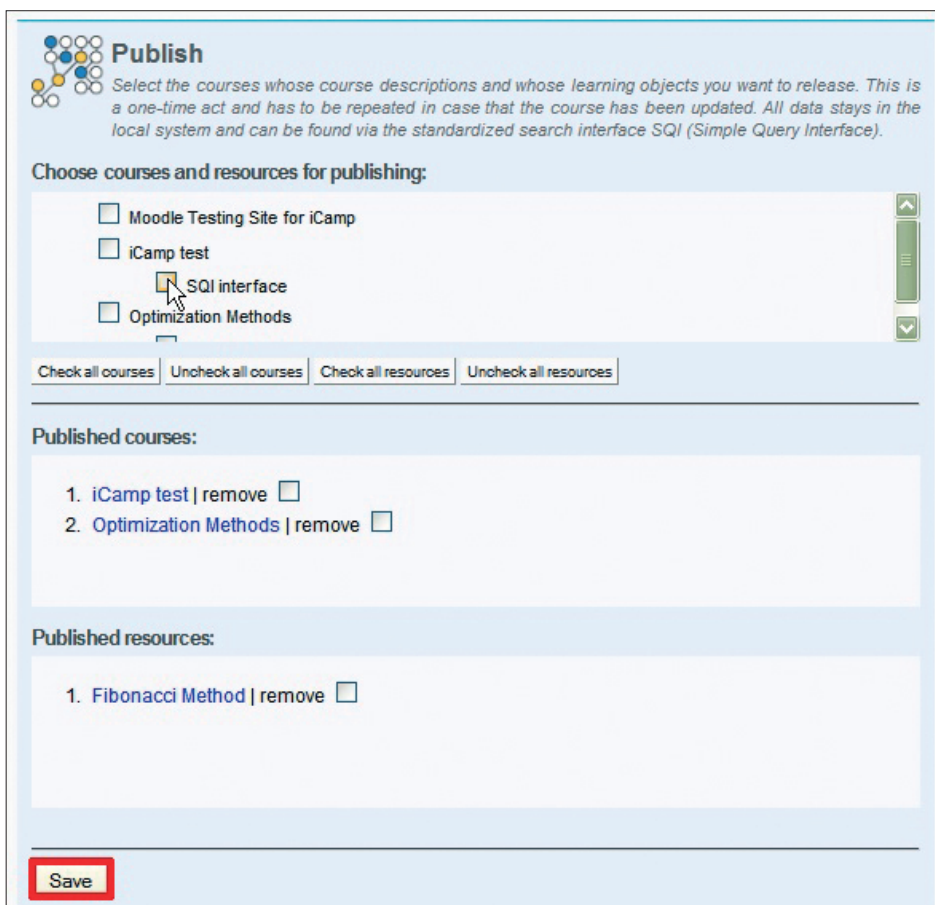
Notification mail:

Register my SQL Target!

Mapa Satelita Hybrydowa

Rys. 8. Moduł SQL – ekran rejestracji

Teraz ty i inni nauczyciele możecie wybrać kursy i inne zasoby, które można będzie wykorzystać, na przykład poprzez portlet ObjectSpot. Skrypt do publikacji jest spersonalizowany dla każdego nauczyciela tak, że może on współdzielić jedynie te kursy i zasoby, które zostały mu powierzone. Możliwe jest także usunięcie zasobów z bazy SQL.



Rys. 9. Wybierz i publikuj kursy i zasoby

Można także zainstalować blok ObjectSpot z możliwością przeszukiwania repozytoriów bezpośrednio z poziomu kursu Moodle.

iCamp: ZAŁOŻENIA I WYMAGANIA

space

iCamp

iCamp

9. iCamp: ZAŁOŻENIA I WYMAGANIA

[Kai Pata, Terje Våljataga]

Potrzeba interwencji

W tym rozdziale opisujemy główne wymagania dla uczenia i nauczania w otwartych rozproszonych środowiskach uczenia, wykorzystujących zarówno narzędzia instytucjonalne, jak i oprogramowanie społecznościowe, w sytuacji, gdy skupiamy się na wspieraniu kompetencji w obszarach współpracy międzykulturowej, tworzenia sieci społecznych oraz kształcenia samoukierunkowanego. Wymienione konteksty edukacyjne zostały zaprojektowane i zweryfikowane w trzech kursach pilotażowych w ramach projektu iCamp.

Celem projektu iCamp było wprowadzenie do procesu kształcenia oraz edukacji formalnej takich strategii interwencji, które zbliżyłyby je do nowych granic zmieniającego się środowiska pracy. W formalnym kształceniu nauczanie i uczenie się zazwyczaj prowadzone jest przy pomocy silnie ustrukturyzowanych platform e-learningowych (LMS) oraz w abstrakcyjnych kontekstach, co różnić się może od środowiska pracy, w którym korzystanie z zarządzanych odgórnie systemów może być niemożliwe, a zadania zależą od wymagań konkretnej sytuacji i problemu. Projektanci instytucjonalnych środowisk uczenia ignorują fakt, że rośnie przepaść między narzędziami i stylami pracy stosowanymi w sytuacjach formalnych i nieformalnych. Kursy nie dają wielu możliwości kształcenia samoukierunkowanego i projektowego, ani nie wspierają budowania spersonalizowanych ścieżek kształcenia wykraczających poza formalne ramy instytucji. Tymczasem w realnych sytuacjach zawodowych normą jest już współpraca międzynarodowa, uczenie się w społecznościach i sieciach społecznych, korzystanie z różnorodnych narzędzi do publikowania materiałów, komunikowania się i zarządzania oraz łączenie ich z systemami instytucjonalnymi.

Po przeanalizowaniu ograniczeń, jakie nakłada formalne kształcenie na nabywanie kompetencji niezbędnych w postindustrialnym środowisku pracy, zaproponowano następujące zmiany:

- Planowanie kształcenia z uwzględnieniem niepewności i wieloznaczności dynamicznie zmieniających się środowisk uczenia (co zakłada ciągłą chęć uczenia się) oraz kompetencje do zarządzania tymi środowiskami i unowocześniania ich w zależności od potrzeb stawianych przed określony kontekst.
- Zaakceptowanie potrzeby tworzenia środowisk uczenia wykraczających poza ramy instytucji i wykorzystywanych przez nie systemów. Integrowanie oprogramowania społecznościowego i platform e-learningowych, by odpowiadały one potrzebom uczących się.
- Umożliwienie wykorzystywania w procesie kształcenia formalnego osobistego środowiska uczenia się (PLE). Zachęcanie do wykorzystywania tych systemów w kształceniu przez całe życie, zarówno formalnym, jak i nieformalnym.
- Stymulowanie przesunięcia odpowiedzialności za planowanie osobistych i grupowych środowisk oraz wzorców uczenia z facylitatorów na studentów, co rozwinię kompetencje w obszarze uczenia samoukierunkowanego i umożliwi studentom lepsze dopasowanie się do wymagań danego kontekstu czy sytuacji.
- Położenie nacisku na tworzenie kursów dotyczących planowania, monitorowania i oceny osobistych i grupowych procesów uczenia, nie związanych z konkretną dziedziną naukową, co zachęci do rozwijania i internalizacji kompetencji.
- Zachęcanie facylitatorów i studentów do inicjowania i mierzenia się ze stanowiącymi wyzwaniem realnymi zadaniami, w które zaangażują się społeczności i grupy wykraczające poza macierzystą instytucję.

- Przesunięcie nacisku z zadań, które promują indywidualne nabywanie wiedzy i umiejętności na takie, które sprzyjają wspólnemu, społecznościowemu budowaniu wiedzy i zdobywaniu kompetencji złożonych.
- Zaakceptowanie i promowanie sytuacji i treści tworzonych przez studentów. Inicjowanie publikowania w sieci.

Biorąc pod uwagę powyższe zmiany spodziewano się, że studenci biorący udział w kursach pilotażowych:

- będą angażować się we wspólne działania skierowane na budowanie wiedzy i zyskają doświadczenie w pracy w ramach społeczności sieciowych,
- będą planować i monitorować metody ewaluacji swoich aktywności, staną się bardziej samoukierunkowani,
- będą mieli możliwość wyboru narzędzi najlepiej odpowiadających ich aktywnościom edukacyjnym oraz zyskają kompetencje modyfikowania swoich osobistych i grupowych środowisk uczenia, by móc osiągać osobiste i grupowe cele.

Jednym z głównych pedagogicznych wyzwań i zarazem osiągnięć projektu iCamp było sprawdzenie w praktyce, jak powinno się organizować kształcenie w coraz bardziej nieprzewidywalnych kontekstach, w których studentom i facylitatorom stawiane są złożone, zmienne i niespodziewane wymagania.

Analiza kursów pilotażowych iCamp wskazała na kilka czynników, na które muszą zwrócić uwagę facylitatorzy działający w nowym kontekście edukacyjnym:

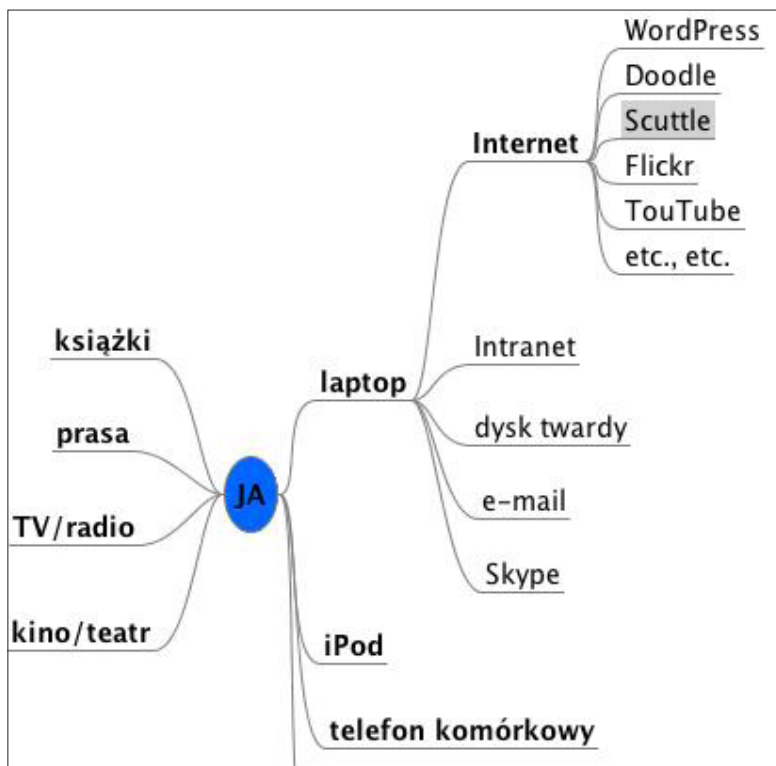
- instytucjonalne ograniczenia związane z planowaniem zintegrowanych kursów angażujących kilka instytucji: trudności z integracją systemów informatycznych, projektowaniem zadań dotyczących merytorycznej zawartości kursu oraz uzgodnieniem kryteriów oceny;
- radzenie sobie ze stresem własnym i studentów, a wynikającym z rozpoczęcia pracy w początkowo mało ustrukturyzowanym środowisku zmieniającym się w czasie;
- redefiniowanie obowiązków facylitatora wykraczających poza jego instytucję: monitorowanie, wspieranie i motywowanie studentów, dostarczanie pomocy technicznej, organizowanie oceniania;
- reorganizacja uczenia związanego z daną dziedziną wiedzy na uczenie problemowe związane z kontekstem zawodowym;
- radzenie sobie z obawami, zarówno facylitatorów, jak i studentów, związanymi z faktem, że środowisko uczenia nie musi zawierać materiałów dostarczonych przez facylitatora, treści budowane są stopniowo przez samych studentów poprzez ich aktywności;
- wątpliwości i obawy związane z publikowaniem w sieci, prawami autorskimi i jakością materiałów edukacyjnych;
- konieczność wprowadzenia zmian w treściach merytorycznych kursu w celu rozwinięcia kompetencji związanych z uczeniem samoukierunkowanym i projektami, co w przyszłości zwiększy szanse studentów na właściwe wykorzystanie nabytych umiejętności w podobnym kontekście;
- uświadomienie, że brak internalizacji zasad uczenia samoukierunkowanego wpłynie negatywnie na nabywanie treści merytorycznych, co później nałoży na studentów dodatkowe obciążenia;
- osobista i grupowa refleksja oraz aktywności wymagają integracji zadań indywidualnych i grupowych.

Tworzenie Osobistego Środowiska Uczenia (PLE)

W projekcie iCamp osobiste środowisko uczenia się (ang. – Personal Learning Environment, w skrócie PLE) traktowane było jako subiektywne, psychologiczne pojęcie. Przyjęto szersze, bardziej naturalistyczne podejście do tego, co stanowi osobiste środowisko, w którym ma mieć miejsce proces uczenia intencjonalnego. Przyjęto, że studenci, którzy mają wybrać narzędzia umożliwiające stworzenie osobistych i rozproszonych środowisk stymulujących pracę i naukę, muszą być kompetentni w kwestii zarządzania technologią, różnymi jej typami i sposobami wykorzystania. Dlatego stworzenie PLE zawierającego narzędzia i usługi, zasoby i ludzi często wymaga strategii „prób i błędów”, a to z kolei pozwala na rozwinięcie umiejętności i wiedzy niezbędnej do uczenia samoukierunkowanego. Zdobyć kompetencje w rozwijaniu nowych społecznych technologii i praktyk można jednak tylko przez wykorzystanie tych środowisk w różnorodnych, ważnych dla jednostki działaniach, bez strachu przed popełnieniem błędu.

PLE studentów i facylitatorów w kursach iCamp zawierały wszelkie narzędzia, materiały i zasoby ludzkie, które były znane i dostępne w danym kontekście edukacyjnym i w danym czasie (Fiedler i Pata, 2008). PLE były konstruowane zarówno przez studentów, jak i facylitatorów, co pokazuje, że w modelach interwencyjnych iCamp granice między tymi dwoma rolami są celowo rozmyte.

Każde osobiste środowisko uczenia się studentów było inne, zależnie od indywidualnych preferencji i oczekiwań, od osobistego rozwoju i sposobu przetwarzania informacji (Rys. 1). Uczestnicy kursów pilotażowych iCamp budowali środowiska, których elementy pozwalały im tworzyć pożądane doświadczenia i działać w zgodzie ze swoimi celami. PLE było w całości kontrolowane czy też budowane przez uczestnika i modyfikowane w zależ-



Rys. 1. Przykład osobistego środowiska uczenia się (PLE)

ności od indywidualnych potrzeb i w zgodzie z aktualnymi działaniami podejmowanymi w ramach kursu. PLE często były rozszerzane, tzn. elementy środowiska były wymieniane lub uzupełniane nowymi. Niektóre komponenty były też usuwane, jeśli przestawały służyć jakiemuś użytecznemu celowi.

Rozproszone grupowe środowisko

Podejmując wspólną z innymi osobami pracę lub naukę trzeba także określić i realizować wspólne cele działania (Fiedler i Pata, 2008). Wyzwaniem jest takie połączenie różnych osobistych oczekiwań, doświadczeń, ról i środowisk, aby stworzyć odpowiednie warunki do efektywnej współpracy. W takich przypadkach elementy PLE w sposób nieunikniony zaczynają wykazywać niektóre cechy ludzkiego systemu aktywności (Engeström et al., 1999). Z punktu widzenia obserwatora PLE zaczyna się częściowo nakładać na inne osobiste środowiska, wskutek czego powstaje tymczasowe rozproszone środowisko uczenia. Jest ono przydatne tak długo, jak trwa współpraca między partnerami (Fiedler i Pata, 2008).

Projekt iCamp zdefiniował rozproszone środowisko uczenia jako zarządzane przez grupę środowisko, które jest połączeniem elementów z osobistych środowisk oraz niektórych nowych komponentów, które mogą być konieczne do ukończenia pewnych grupowych zadań. Rozproszone środowisko powstaje wtedy, gdy dochodzi do interakcji, komunikacji i wspólnego działania uczestników. Zmienia ono także dynamicznie swoje składniki, strukturę i wielkość. Zmiany te są określane przez preferencje uczestników, proces negocjacji i naturę wspólnych aktywności.

Uczestnicy kursów pilotażowych iCamp, w których wymagano współpracy i tworzenia sieci społecznych, przyjmowali różne role. Środowiska uczenia współpracujących grup i całego kursu tworzone były przez zintegrowanie osobistych PLE studentów i facylitatorów ze wspólnymi narzędziami do pracy grupowej. Narzędzia do współpracy, wykorzystywane w projekcie iCamp i w kursach, to: narzędzia do społecznego publikowania, takie jak Dokumenty Google, Zoho, Google Groups; wiki – XoWiki, Wikispaces; blogi grupowe – WordPress; narzędzia do grupowej komunikacji synchronicznej – Flashmeeting, Skype i XLite; narzędzie do tworzenia sieci społecznych – Scuttle i agregatory – Feed on Feeds i podobne.

Wyzwania związane z jednoczesną pracą w osobistych i rozproszonych środowiskach uczenia

W rozproszonych środowiskach można wskazać różne aktywności: dyskusje związane z merytoryczną stroną pracy (terminologia, pojęcia) lub ze sprawami organizacyjnymi (podział pracy, role, narzędzia) oraz działania twórcze, kiedy w ramach wykonywanego zadania tworzone są artefakty (Fiedler i Pata, 2008). Naturalnie, oba typy aktywności są silnie ze sobą związane, a uczestnicy szybko przechodzą pomiędzy nimi. W luźno związanym sieciowym środowisku pracy oba rodzaje aktywności muszą być zapośredniczone przez odpowiednie narzędzia i usługi. Podczas gdy podjęcie decyzji o wyborze technologii wzbogacającej PLE wymaga jedynie konwersacji (dialogu) z samym sobą – refleksji, współpraca wymaga prezentacji, negocjacji i akceptacji przez wszystkich uczestników wyboru środków technicznych, aby stworzyć działające rozproszone środowisko uczenia.

W kursach pilotażowych iCamp studentów kierowano w stronę autorefleksji i aktywności samokierunkowanych poprzez wykorzystanie ich własnych PLE, a równolegle byli zachęceni do wykonywania wspólnych działań w ramach rozproszonych środowisk uczenia. Jednoczesne działanie w osobistych i rozproszonych środowiskach uczenia jest sporym obciążeniem poznawczym.

Używanie kanałów RSS i znaczników (tagów) umożliwia uczestnikom łączenie różnych typów refleksji i wykorzystanie potencjału zachowań samoukierunkowanych. Studenci mogą też łączyć swoje refleksje i wpisy z refleksjami i wpisami innych obserwowanych kolegów czy ekspertów i w ten sposób tworzyć i wizualizować nowe, stanowiące wyzwanie, a może nawet kontrowersyjne konstelacje, nad którymi mogą się ponownie zastanowić. Oprogramowanie społecznościowe pozwala też użytkownikom upubliczniać swoje osobiste refleksje i dzielić się nimi z grupami i społecznościami.

W warunkach współpracy samoukierunkowanie musi być zgodne ze społecznym kontekstem grupy; indywidualne planowanie i działanie musi się odnosić do celów podzielanych przez grupę. Aby utrzymać motywację studenta, należy jego osobiste cele edukacyjne powiązać z celami członków grupy. Oznacza to, że osobiste cele i strategie wykonywania zadań muszą być dynamicznie korygowane tak, by uwzględnić kontekst grupy. W takich warunkach nie tylko refleksyjna autoewaluacja, ale i ewaluacja innych uczestników staje się ważnym kryterium oceny postępów studenta. W trakcie pracy grupowej autorefleksja może odciągać od innych form refleksyjnego działania. Uwaga skupiona zostaje na działaniach grupy i jej członkach, nie zaś na osiągnięciu indywidualnych celów w obrębie grupy.

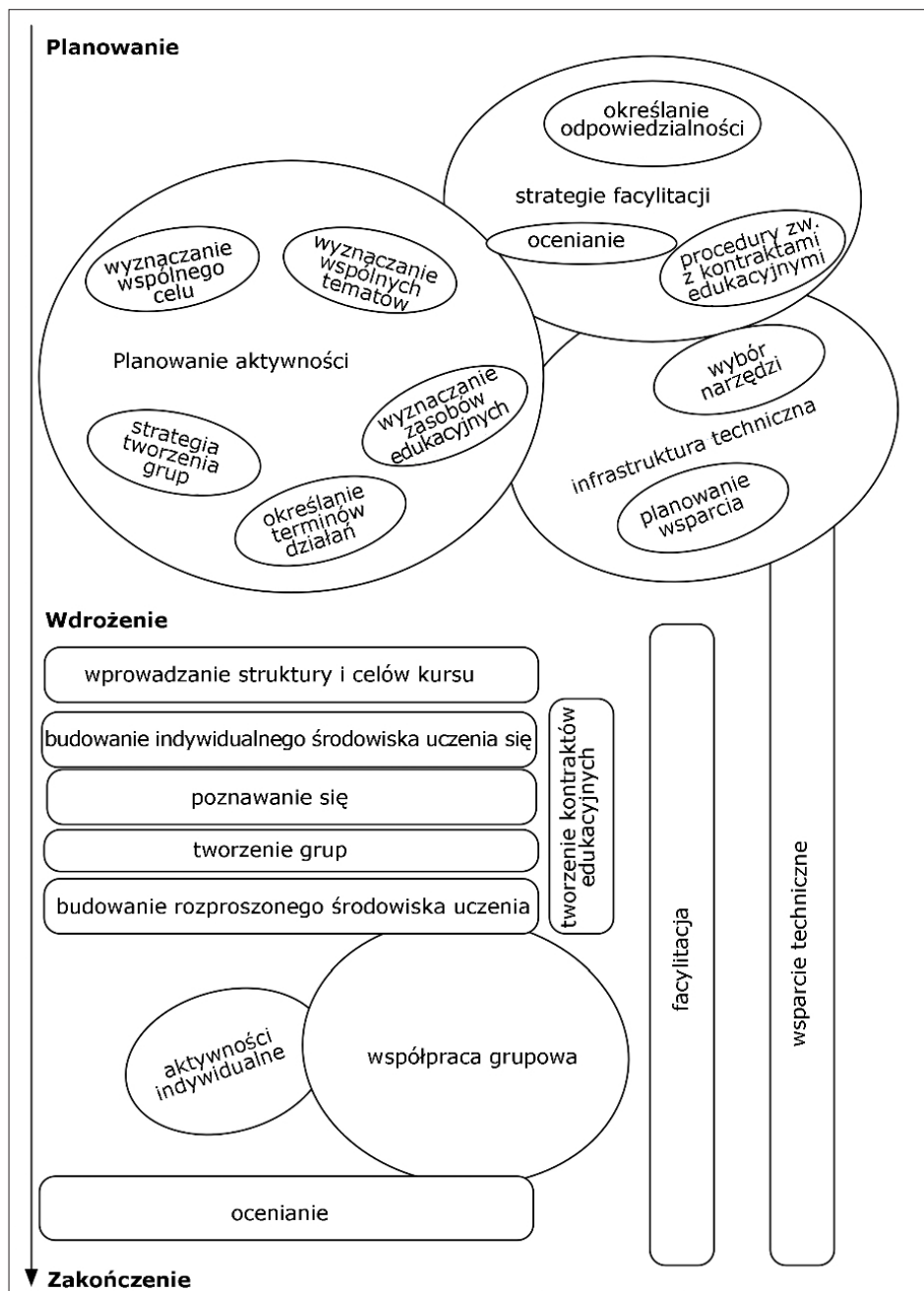
Kursy pilotażowe iCamp: Trzy typy środowisk rozproszonych

Grupa badawcza projektu iCamp przeprowadziła kilka eksperymentów edukacyjnych, w których studenci byli nakłaniani do stworzenia swoich osobistych środowisk uczenia i, w ich ramach, do dokonywania autorefleksji oraz równoległe do uczestniczenia w aktywnościach grupowych w środowiskach rozproszonych. Uczestników kursów pilotażowych iCamp poproszono o stworzenie PLE. Od strony technicznej ułatwiono im to zadanie przez dostarczenie zestawu narzędzi i usług. Byli wspomagani przez facylitatorów i obsługę techniczną. Następnie studenci mieli uformować międzynarodowe grupy liczące 4-6 osób. To zadanie wymagało od nich przedyskutowania specyfiki warunków, w jakich się uczą i, w konsekwencji, stworzenia rozproszonego środowiska uczenia. Zadanie dotyczące autorefleksji wymagało od studentów określenia osobistego kontraktu edukacyjnego oraz regularnych (cotygodniowych) refleksyjnych wpisów na temat przebiegu procesu uczenia się. Zachęcano ich, by wykorzystali do tego własny iLogue lub blog.

Najważniejsze etapy wzoru tworzenia aktywności kursu to (Rys. 2):

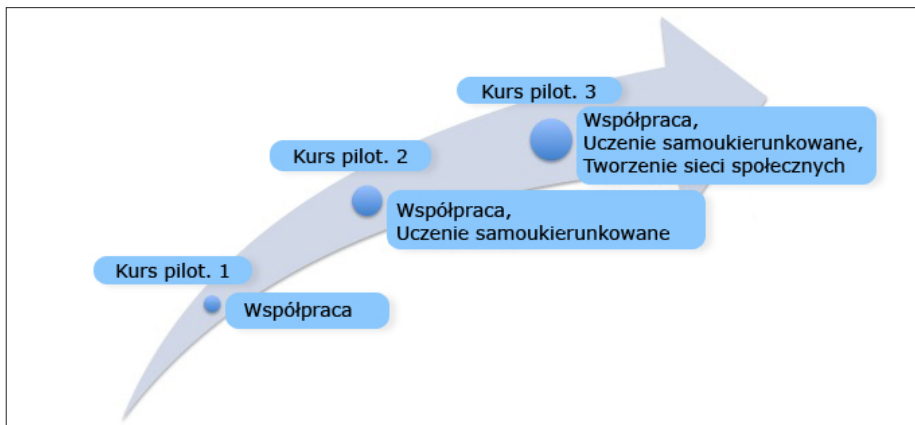
- międzyinstytucjonalne planowanie kursu: narzędzia i systemy, interoperacyjność, treści merytoryczne, tematy projektów problemowych, facylitacja, ocenianie;
- gotowość do zmiany u facylitatorów: motywacja, kompetencje edukacyjne w sytuacjach wieloznacznych, dynamicznie rozwijające się środowisko kursu, samoukierunkowani studenci, budowanie rusztowań dla kontraktów edukacyjnych;
- tworzenie środowiska uczenia: różnorodność osobistych i grupowych środowisk uczenia się, nauka używania systemów;
- tworzenie grup: wybór ze względu na tematykę, wybór członków grup, wybór facylitatorów;
- zadania indywidualne: autorefleksja, dialogiczne kontrakty edukacyjne, osobista motywacja;
- zadania grupowe: nauka przedmiotu, regulacje na poziomie zespołu, umacnianie środowisk uczenia, uczenie się z procesu;
- facylitacja i wsparcie koleżeńskie: monitorowanie i regulowanie, motywowanie, radzenie sobie z sytuacjami stresowymi;

- regulowanie facylitacji międzyinstytucjonalnej: bazowanie na doświadczeniach facylitatorów;
- ocenianie: samoocena, ocena koleżeńska, ewaluacja przy pomocy metody projektów, ocena pracy indywidualnej i grupowej, spójne ocenianie w różnych instytucjach.



Rys. 2. Etapy projektowania kursu ze schematami aktywności

W trzech kolejnych kursach pilotażowych iCamp (Rys. 3) wzrastała złożoność nowych elementów (np. samoukierunkowywania wraz z kontraktami konwersacyjnymi i tworzeniem sieci społecznych). Było to skutkiem wyciągania wniosków z wcześniejszych kursów.



Rys. 3. Kursy pilotażowe iCamp

W pierwszym kursie skupiono się na współpracy. Chociaż poinstruowano studentów i facylitatorów by założyli PLE, nie wiązało się to z żadnym formalnym zaliczeniem. Główną przestrzenią współpracy był grupowy blog, jednak środowisko to było czasem poszerzane o inne narzędzia do społecznego publikowania, agregowania informacji i komunikacji synchronicznej. Głównym wnioskiem z tego studium było to, że studenci nie używali swoich PLE jeśli ich nie zinternalizowali – zarzucano je na rzecz pracy we wspólnej przestrzeni (Pata i Våljataga, 2007). Zaobserwowano także, że w przypadku nieporozumień wewnątrz grupy zadania wykonywano w centralnym środowisku grupy – na wspólnym blogu. Jednakże kiedy grupa była bardziej spójna w kwestii celów oraz zarządzania zadaniami i rolami, to używała wtedy różnych narzędzi do realizacji różnych zadań. Przykładowo, planowanie odbywało się na Skype lub we Flashmeetingu, a jednocześnie w Dokumentach Google tworzone podsumowanie omawianych spraw.

W drugim kursie, poświęconym samoukierunkowaniu oraz współpracy, nadal proszono studentów o aktywne wykorzystywanie PLE w procesie uczenia. Wspólna praca nad projektem odbywała się w środowisku XoWiki. Wykorzystywanie PLE wspierane było przez zadanie autorefleksyjne, przy pomocy metody konwersacyjnych kontraktów edukacyjnych. Studenci musieli planować, monitorować i ewaluować swoje postępy, korzystając z opcji związanych z kontraktem na swoim blogu lub, alternatywnie, używając iLogue. Autorefleksyjne wpisy studentów były komentowane przez facylitatorów. Wiki było przestrzenią współpracy dla każdej grupy. Kilka innych narzędzi było używanych do wyszukiwania i organizowania odpowiednich informacji i wydarzeń. Znalazły się wśród nich: wyszukiwarka ObjectSpot, agregator Feed on Feeds, narzędzie do społecznego dzielenia się zakładkami Scuttle oraz Doodle, pozwalający planować wydarzenia. Drugi kurs pilotażowy ujawnił, że studenci zazwyczaj zarzucali pracę na wspólnym wiki i pracowali na swoich osobistych PLE, wykonując tam zadania cząstkowe w ramach wspólnego projektu. Swoją osobistą pracę podsumowywali głównie przez sklepanie przygotowanych indywidualnie artefaktów. Okazało się też, że istnieje pewna rywalizacja między pracą indywidualną, autorefleksją i pracą grupową. Głównym wnioskiem wyciągniętym z efektów tego kursu pilotażowego było to, że trzeba zintegrować zadania związane z autorefleksją z zadaniami grupowymi oraz bardziej aktywnie facylitować autorefleksję przez dostarczenie różnych szablonów i bieżące komentowanie wysiłków studentów.

Trzeci kurs pilotażowy, poświęcony samoukierunkowywaniu, współpracy i tworzeniu sieci społecznych, odbył się w zintegrowanym środowisku składającym się z instytucjonalnej platformy Moodle służącej do przechowywania materiałów, scentralizowanego wsparcia, umożliwiającej studentom zapisanie się na kurs i uzyskanie oceny indywidualnie. Aktywności w ramach kursu odbywały się w rozproszonym środowisku uczenia, składającym się z należących do studentów i facylitatorów PLE (na których dokonywali indywidualnej refleksji) oraz przestrzeni do współpracy, w których pracowano nad wspólnymi zadaniami. Chociaż studenci dysponowali narzędziami stworzonymi w projekcie, to mogli oni integrować różne narzędzia i serwisy zarówno z osobistym, jak i rozproszonym środowiskiem uczenia się. Pilotaż zaprojektowano tak, by dostarczyć studentom i facylitatorom doświadczenia w planowaniu i dynamicznym modyfikowaniu swoich rozproszonych środowisk uczenia, co jest zadaniem o dużym stopniu wieloznaczności i w związku z tym może prowadzić do napięć. Zauważono też, że kompetencje związane z tworzeniem sieci społecznych rozwijane są przez dłuższy czas i jeden kurs może dać tylko ograniczony wgląd w to, jak trudno jest zaaranżować i utrzymać kontakt, a następnie współpracować z kilkoma osobami w sieci.

Odkryliśmy, że nawet jeśli zaplanuje się zadania związane z autorefleksją i samoukierunkowywaniem jako integralnym elementem współpracy, to autorefleksja i tak wpływa negatywnie zarówno na współpracę, jak i na refleksyjny dyskurs skierowany na innych, zwłaszcza, jeśli studenci pracują przy znacznych ograniczeniach czasowych. Rezultaty trzeciego pilotażu wskazują, że ważne jest odnoszenie indywidualnych autorefleksji do działań grupowych oraz budowanie świadomości systemu społecznego, w którym umieszczone jest uczenie się. Nowe, rozproszone narzędzia społecznościowe i usługi (np. kanały RSS dla grup, ich łączenie i filtrowanie), które umożliwiają jednostkom interakcje w środowiskach grupowych bez opuszczania PLE, pomogłyby w budowaniu rusztowań dla takiego procesu uczenia.

BIBLIOGRAFIA

- ◆ Engeström, Y., Engeström, R., & Vähäaho, T. (1999): *When the center does not hold: The importance of knotworking*, W: S. Chaiklin, M. Hedegaard & U. J. Jensen (edytorzy), *Activity theory and social practice: Cultural-historical approaches*, Aarhus, DK: Aarhus University Press, s. 345-374.
- ◆ Fiedler, S., & Pata, K. (2009): *Distributed learning environments and social software: In search for a framework of design*, W: S. Hatzipanagos, S. Warburton (edytorzy), *Social software & developing community ontologies* (s. 145-158). Hershey, PA, USA: IGI Global. Dostępne także online: http://books.google.com/books?id=gHbGQRm-5Jq0C&printsec=frontcover&hl=en&source=gbs_ViewAPI#v=onepage&q=&f=false (odczyt: 30 września 2009).
- ◆ Fiedler, S., & Pata, K. (2007): *Towards an environment design model for icamp space*. Dostęp: http://www.icamp.eu/wp-content/uploads/2007/10/d12___icamp.pdf (odczyt: 30 września 2009).
- ◆ Pata, K. & Våljataga, T. (2007): *Collaborating across national and institutional boundaries in higher education – the decentralized iCamp approach*, W: Materiały konferencyjne „Ed-Media 2007”, World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia & Telecommunications: Ed-Media 2007, World Conference on Educational Multimedia,

Hypermedia & Telecommunications; Vancouver, Kanada; 24-29 czerwca, 2007. (edytorzy) Montgomerie, C.; Seale, J.. Chesapeake, VA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE), 2007, s. 353-362.

DODATKI
DODATKI

space

iCamp

iCamp

DODATEK A. Narzędzia: informacje źródłowe

Dostęp do narzędzi opisywanych w podręczniku (ostatni dostęp: 30 września 2009)

- Flashmeeting: <http://flashmeeting.open.ac.uk>
- Skype: <http://www.skype.com/>
- WordPress: <http://wordpress.org/>
- ViedoWiki: <http://distance.ktu.lt/videowiki>
- Plik instalacyjny
FeedBack: http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=191261&package_id=224627
- Feed on Feeds: <http://distance.ktu.lt/feed-on-feeds/>
- XoWiki: <http://alice.wu-wien.ac.at:8000/xowiki-doc/>
- Google Docs: <http://docs.google.com/>
- Google Calendar: <http://www.google.com/calendar/>
- Doodle <http://www.doodle.com/>
- iLogue <http://teldev.wu-wien.ac.at/ilogue/>
- Plik instalacyjny
Scuttle: <http://sourceforge.net/projects/scuttle/>
- Instalacja Scuttle
iCamp: <http://distance.ktu.lt/scuttle/>
- MyDENTITY: <http://myidentity.eu/>
- ObjectSpot: <http://www.objectspot.org/>
- Plik instalacyjny
ObjectSpot: http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=191261&package_id=255776
- Wtyczka ObjectSpot
dla przeglądarki
Mozilla Firefox: <http://www.icamp.eu/2008/05/15/objectspot-firefox-plugin/>

DODATEK B. Tutoriale

W tym rozdziale znajdziesz instrukcje krok po kroku dotyczące sposobu korzystania z trzech różnych narzędzi: FeedBack, Feed on Feeds i Scuttle.

1. Tutorial FeedBack

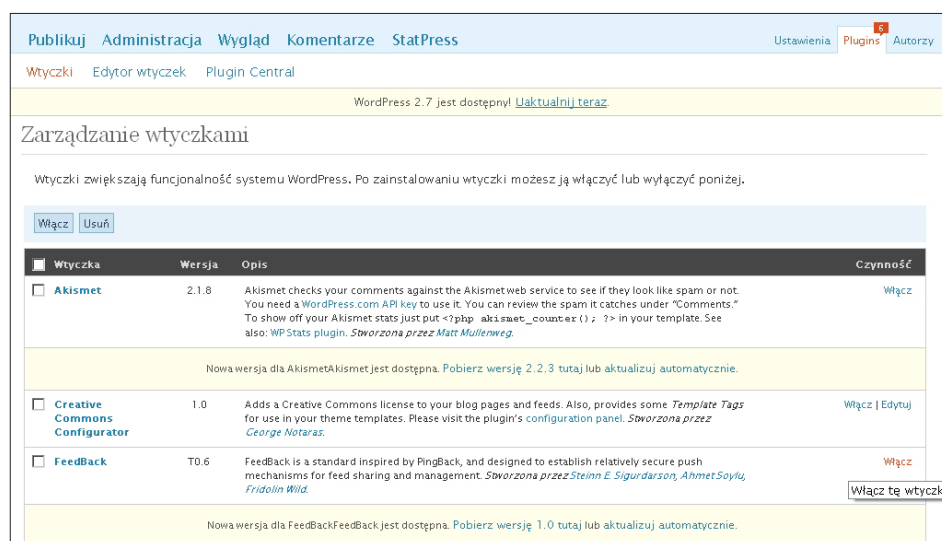
Poniżej zostanie pokazane, jak zainstalować FeedBack jako wtyczkę dla WordPressa i modułu Moodle. Standardowo FeedBack łączy zalety agregatora RSS-ów z funkcjonalnościami sieci społecznościowej, takimi jak możliwość powiadomienia znajomego o swoich ulubionych blogach i odpowiedź na interesujący wpis „jednym kliknięciem”. Ułatwia to uczenie się i komunikację, a także poprawia kontrolę nad informacjami – wpisy z blogów zbierane są w jednym miejscu jako kanał z wpisami całej grupy i mogą być monitorowane oraz przeglądane z panelu kontrolnego. To sprawia, że komunikacja i uczenie się w grupach są łatwiejsze, a także poprawia kontrolę nad informacjami – wpisy są zebrane w jednym miejscu jako połączony kanał dla wypowiedzi całej grupy. Mogą być one monitorowane i czytane z panelu głównego na obszarze własnego bloga. Obszar z pomieszanymi wpisami dla każdej grupy staje się obszarem wspólnym, gdzie każda grupa może zobaczyć to, co robią jej członkowie. Za każdym razem, gdy student lub fasilitator chce napisać odpowiedź na wpis, ma możliwość napisać ją na własnym blogu i monitorować z panelu wpisów.

Instalacja oprogramowania

Wtyczka FeedBack jest dostępna dla **WordPressa** (jako pakiet na stronie Sourceforge, bardziej szczegółowe instrukcje: https://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=191261&package_id=224627) oraz jako moduł do Moodle (https://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=191261&package_id=224627&release_id=630051). Jeśli nie masz na swoim portalu zainstalowanej wtyczki, skontaktuj się z administratorem, a po instalacji włącz ją w WordPressie. W Moodle możesz użyć modułu po dodaniu go jako aktywność w kursie.

Aktywacja wtyczki w WordPressie

W panelu administracyjnym kliknij w zakładkę „Wtyczki”. Kiedy wtyczka została już załadowana przez administratora do katalogu wtyczek w twoim WordPressie, musisz uruchomić

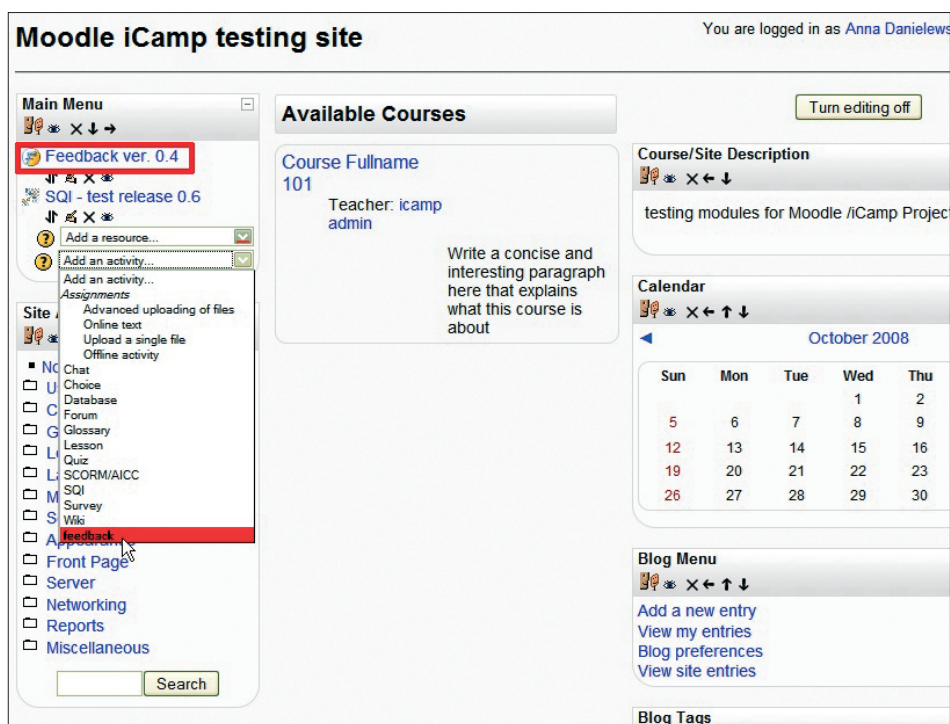


Rys. 1. Aktywacja wtyczki FeedBack w WordPressie

ją ze strony „Plugin Management” (zarządzanie wtyczkami), a nowa karta „Przeczytaj” zostanie dodana do twojego panelu kontrolnego w WordPressie.

Instalacja modułu w Moodle

Moduł dla Moodle dostępny jest pod adresem (https://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=191261&package_id=224627&release_id=630051) wraz z dokumentacją oraz instrukcją instalacji w pliku INSTALL. Po instalacji modułu przez administratora, każdy facylitator może go dodać do kursu lub strony głównej jako aktywność.




Rys. 2. Moduł FeedBack – dodawanie aktywności oraz (wyżej) aktywności dodane i dostępne z menu głównego Moodle

2. Tutorial Feed on Feeds

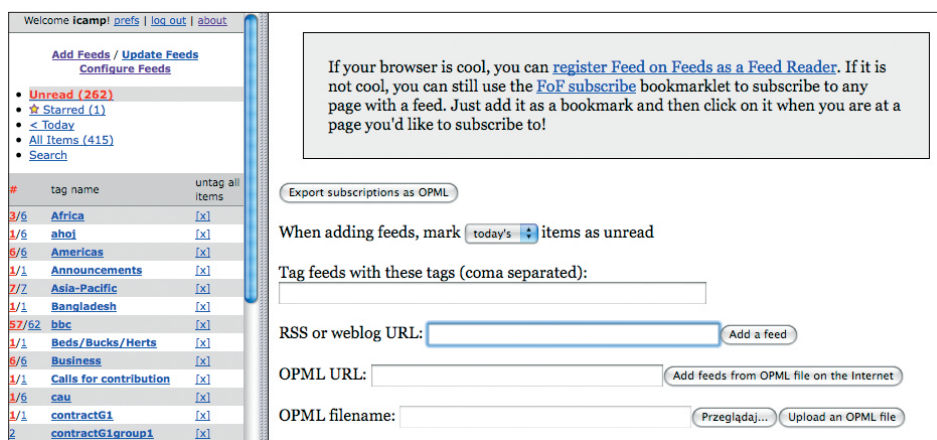
Ten przewodnik zakłada, że:

- masz dostęp do działającej instalacji Feed on Feeds,
- masz utworzone konto użytkownika,
- jesteś zalogowany.

Dodawanie kanałów

1. Po zalogowaniu się do Feed on Feeds można dodawać nowe kanały. Po pierwsze – znajdź kanały, które chcesz dodać. Kanał jest zazwyczaj oznaczony taką ikonką 
2. Możesz pójść za tym przykładem i dodać do kanałów BBC News. Najpierw przejdź do strony BBC.
3. Na dole strony znajduje się link o nazwie: „News feeds”.

- Wybierz „World news” i skopiuj adres URL tego kanału (adres jest podany poniżej) do schowka: http://newsrss.bbc.co.uk/rss/newsonline_uk_edition/world/rss.xml
- Wróć do Feed on Feeds.
- Kliknij w „Add Feeds” („Dodaj kanały”).
- Wklej adres URL ze schowka do pola „RSS or weblog URL”. Kliknij w „Add a feed” („Dodaj kanał”):



Rys. 1. Dodawanie kanału

- Teraz pojawi się komunikat mówiący, które kanały zostały z powodzeniem dodane do subskrybowanych.
- Nowy kanał wyświetlany jest na pasku bocznym po lewej stronie.
- Jeśli chcesz, możesz teraz dodać więcej kanałów.

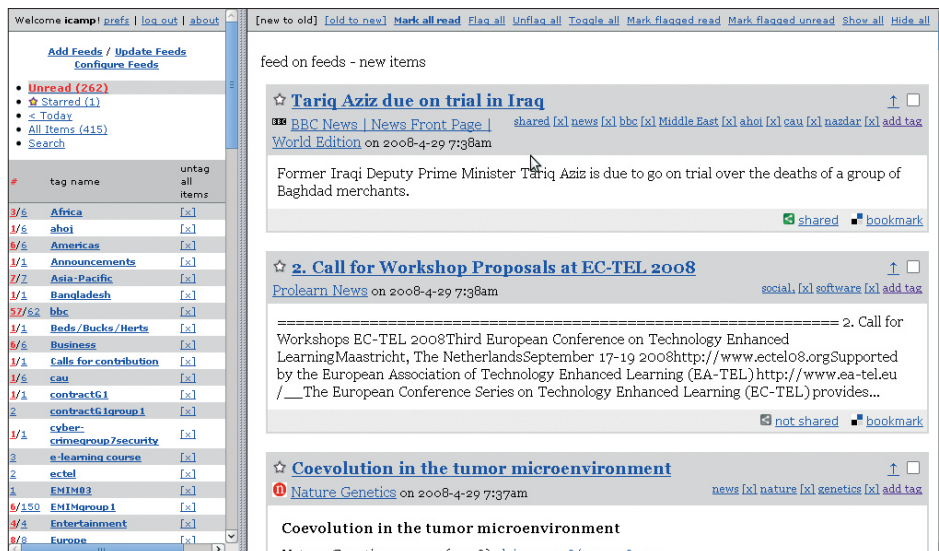
Przeglądanie kanałów

Panel sterowania do przeglądania kanałów znajdziesz na pasku bocznym z lewej strony. Możesz wybierać między różnymi opcjami:

- Nieprzeczytany: Ta opcja pokazuje wszystkie nieprzeczytane wpisy z wszystkich kanałów.
- Gwiazdka: Możesz oznaczyć kilka ulubionych pozycji poprzez dodanie gwiazdki. Ta opcja spowoduje wyświetlenie tylko elementów oznaczonych gwiazdką.
- Dzisiaj: Opcja ta będzie wyświetlała tylko obiekty z bieżącego dnia. Ponadto można zmienić datę.
- Wszystkie: Ta opcja pokazuje wszystkie wpisy ze wszystkich kanałów, czy są one przeczytane czy nie.
- Szukaj: Możesz także znaleźć elementy, szukając słów. Na przykład możesz wyszukać wszystkie elementy zawierające słowo „Europa”. Wyszukiwane hasło jest podświetlane na żółto we wszystkich znalezionych wpisach.
- Szukaj według znaczników: Można także wyświetlić wpisy zgodnie z ich znacznikami. Kliknij w znacznik po lewej stronie, a wszystkie elementy zawierające go zostaną wyświetlone.

Praca z wpisami

1. Ulubione: Możesz zaznaczyć lub odznaczyć wpisy jako ulubione klikając na gwiazdkę w lewym górnym rogu wpisu.



Rys. 2. Wpisy

2. Oznacz wpisy: Możesz oznaczyć wpisy, a następnie wybrać opcję „Oznacz zaznaczone jako przeczytane” lub „Oznacz zaznaczone jako nieprzeczytane.”
3. Indywidualne znaczniki: Znaczniki można dodawać nie tylko dla całych kanałów, ale i dla pojedynczych wpisów.
4. Mała zielona ikona: Jeśli dodasz etykietę „shared” („udostępniane”), wpis/kanał zostanie oznaczony jako udostępniany i będzie widoczny dla wszystkich. Jeśli nie zaznaczysz tej opcji, ikona będzie miała kolor szary.
5. Zakładki: Możesz dodać każdy obiekt, ale musisz posiadać konto w serwisie delicio.us.

Zmiana konfiguracji

1. Przejdź do preferencji klikając w „prefs” w lewym górnym rogu.
2. Istnieją dwie sekcje:
 - a) Preferencje Feed on Feeds
Tutaj możesz ustawić różne parametry dla całego systemu
 - b) Preferencje wtyczki Feed on Feeds
W tej sekcji można włączyć lub wyłączyć wtyczki – np. dzielenie przedmiotów, integracja z delicio.us, WordPress, itp.
3. Kolejny zestaw opcji konfiguracyjnych znajduje się pod „Feeds and Tags” („Kanały i znaczniki”), w górnej części panelu przeglądania. Na tej stronie można dodawać, edytować i przeglądać znaczniki przypisane do całych kanałów (a nie poszczególnych pozycji).

3. Tutorial Scuttle

Open-source'owy system zakładek społecznościowych został wybrany do dalszego rozwoju i dostosowania do potrzeb projektu. Scuttle (informacje źródłowe w [dodatku A](#)) to oprogramowanie oparte na projekcie open-source (Sourceforge, 2007) przeznaczone do przechowywania ulubionych linków użytkowników w jednym miejscu, dzięki czemu są dostępne z dowolnego miejsca, za pośrednictwem Internetu, z możliwością udostępniania ich innym użytkownikom.

W iCamp promujemy głównie narzędzia open-source, dlatego wybraliśmy Scuttle jako przykład narzędzia do zakładek społecznościowych.



Rys. 1. Scuttle – strona główna

Na stronie głównej, jako gość, student może zobaczyć listę zakładek, które zostały ostatnio dodane przez użytkowników usługi (rys. 1, ramka 2). Może także przeglądać listę zakładek za pomocą znaczników po prawej stronie ekranu (rys. 1, ramka 6), odfiltrując wszystkie z wyjątkiem tych, które są oznaczone wybranymi słowami kluczowymi. Ponadto, jako gość, może przejrzeć wszystkie zakładki innego użytkownika po prostu klikając na jego pseudonim (rys. 1, ramka 8). W tym przypadku będzie mógł zobaczyć wszystkie zakładki, które dany użytkownik upublicznił. Wreszcie, student może przeszukać zakładki korzystając z wyszukiwarki. Wystarczy wpisać słowa kluczowe w polu wyszukiwania na górze ekranu (rys. 1, ramka 1). Ponadto możliwe jest posortowanie listy zakładek wyświetlanych na ekranie według daty, tytułu lub adresu URL (rys. 1, ramka 5). Dla osób, które wolą czytać wiadomości w czytniku RSS, kanał RSS dostępny jest dla każdej ze stron (rys. 1, ramka 7).

Rejestracja i logowanie

Aby uzyskać więcej funkcji, studenci muszą się zalogować (rys. 1, ramka 4) lub zarejestrować (rys. 1, ramka 3). Przyciski „new registration” („rejestracja”) i „log in” („logowanie”) znajdują się w prawym górnym rogu strony.

Rys. 2. Okno rejestracji

Procedura rejestracji jest bardzo prosta i wymaga jedynie podania unikatowej nazwy użytkownika, która nie istnieje jeszcze w systemie, hasła, a także adresu e-mail, który jest potrzebny, aby wysłać nowe hasło (w przypadku, gdy student zapomni obecnego). Istnieje także możliwość rejestracji i logowania za pomocą OpenID.

Rys. 3. Okno logowania

Jeśli student ma już konto w systemie lub posiada klucz OpenID, musi jedynie wpisać odpowiednie dane i kliknąć w „Zaloguj”.

Strona główna

Po zalogowaniu student jest przenoszony do osobistej strony (rys. 4). Tutaj może zobaczyć i zarządzać swoimi zakładkami i profilem, wyszukiwać i przeprowadzać wszelkie inne działania dozwolone przez system.

Rys. 4. Strona osobista

Menu na górze strony (rys. 4) umożliwia studentowi wyświetlenie wszystkich zakładek (rys. 4, ramka 1), tylko swoich zakładek (rys. 4, ramka 2), przeglądnięcie listy obserwowanych (rys. 4, ramka 3) lub dodanie nowej zakładki (rys. 4, ramka 4). Podobne działania mogą być również wykonywane przez wybranie grupy zakładek z menu rozwijanego (rys. 4, ramka 6) obok wyszukiwania. Dodatkowo w polu wyszukiwania można wpisać słowa kluczowe, aby ograniczyć wyświetlone wyniki. Wszystkie wybrane zakładki wyświetlane są poniżej, w głównej części ekranu (rys. 4, ramka 5).

Innym sposobem filtrowania zakładek jest wybranie znacznika z listy „popularnych znaczników” (tagów) (Rys. 4, ramka 8). Po kliknięciu w którykolwiek ze znaczników system wyświetli wszystkie zakładki, które zostały nim oznakowane. Znaczniki są różnych rozmiarów. Wielkość ich jest zależna od ilości zakładek, którym dany znacznik został przypisany. Im większy rozmiar czcionki, tym większa liczba zakładek.

Nad chmurą znaczników znajdują się informacje osobiste (rys. 4, ramka 7). Tu użytkownik może zmienić szczegóły w swoim profilu, wygląd chmury znaczników, sprawdzić listę obserwowanych (do tej listy dodawane są zakładki, które pochodzą od innych użytkowników), dodać subskrypcję kanału lub zaoferować subskrypcję innym (rys. 4, ramka 7).

Dodawanie zakładki

Aby dodać nową zakładkę, użytkownik musi wybrać opcję „Dodaj zakładkę” z menu na górze (rys. 4). Zostanie wtedy przekierowany do strony, na której będzie mógł to zrobić.

Rys. 5. Dodawanie nowych zakładek

Aby zapisać nową zakładkę, użytkownik musi wprowadzić wymagane informacje (rys. 5, ramka 1). Musi podać adres URL (wymagany), tytuł (wymagane), który będzie służyć jako nazwa zakładki na pierwszej stronie, opis (nie jest wymagane) oraz znaczniki, aby określić zakładkę. Znaczniki muszą być oddzielone przecinkami. Użytkownik może również zdecydować, czy zakładka będzie dostępna dla użytkowników serwisu, widoczna dla

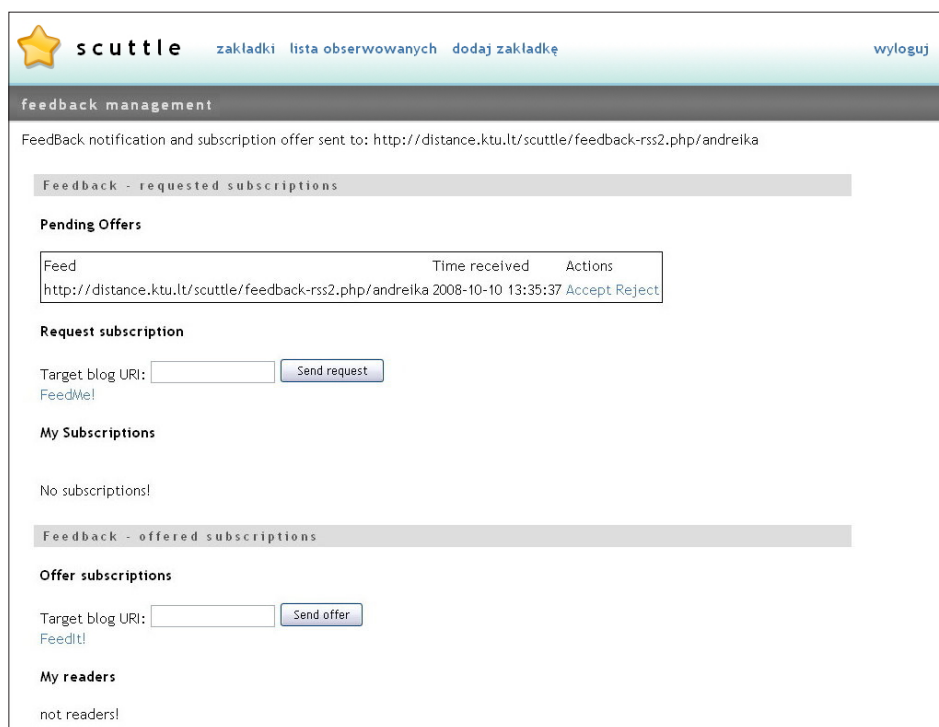
użytkowników z listy obserwowanych lub przechowywana jako prywatna. Po kliknięciu w „Dodaj zakładkę” link pojawi się na liście zakładek użytkownika. Ponadto na tym ekranie użytkownik może zobaczyć inne znaczniki, które były poprzednio używane do oznaczenia jego zakładek (rys. 5, ramka 2). Lista ta może pomóc mu wybrać najbardziej odpowiednie znaczniki i uniknąć tworzenia zbędnych danych.

Aby korzystanie ze Scuttle było przyjemniejsze, użytkownik może dodać do ulubionych w swojej przeglądarce link aktywności. Określane jest to mianem „Bookmarklet” (rys. 3, ramka 5). Dzięki tej funkcji użytkownik nie musi logować się do usługi za każdym razem, gdy znajdzie interesujące zakładki.

Oprócz dodawania linków ręcznie, użytkownik może zaimportować swoje zakładki z pliku lub serwisu del.icio.us (rys. 5, ramka 4).

Subskrypcja FeedBack

Narzędzie do subskrypcji FeedBack umożliwia użytkownikom wzajemną subskrypcję zakładek. Głównym celem mechanizmu FeedBack jest umożliwienie innym użytkownikom śledzenia twoich aktualizacji. Jeśli znajdziesz osobę, która mogłaby być zainteresowana twoimi zakładkami, to możesz zasugerować jej subskrypcję swoich aktualizacji.



Rys. 6. Subskrypcja FeedBack

W celu złożenia oferty wpisz adres innego użytkownika w polu „Target blog URL” („Adres URL docelowego bloga”) w „FeedBack offered subscriptions” (Oferowane subskrypcje FeedBack). Aby uzyskać prawidłowy adres URL, kliknij w „Feed it!” i zastąp nazwę użytkownika (znajdującą się na końcu wygenerowanego adresu) na nazwę użytkownika, któremu

składasz ofertę. Użytkownik ten, gdy zaloguje się do FeedBack, zobaczy propozycję subskrypcji. Jeśli ją zaakceptuje, zacznie otrzymywać twoje zakładki. Z kolei ty możesz także zasubskrybować wszystkie zakładki przechowywane przez innego użytkownika. Zrób to samo, ale tym razem w „FeedBack requested subscription” („Prośba o subskrypcję Feed-Back”) kliknij w „Feed Me!”, zmień nazwę użytkownika w adresie i kliknij w „Send request” („Wyślij wniosek”). Potem będziesz otrzymywać aktualizacje od tego użytkownika.

DODATEK C. Narzędzia komunikacyjne

1. Komunikatory

Jeśli zdecydujemy się na wykorzystywanie w naszym środowisku edukacyjnym komunikatorów, musimy być świadomi, że ich wybór nie powinien zależeć jedynie od popularności narzędzi, gdyż dużo ważniejsze są funkcjonalności. Argumentem decydującym często o wyborze jest dostępność dla wszystkich studentów, także tych, którzy nie mają ochoty instalować nowego oprogramowania. Aby użytkownicy różnych komunikatorów mogli się wzajemnie kontaktować, należy wybrać narzędzie, które będzie potrafiło wykorzystywać jednocześnie różne protokoły komunikacyjne.

System	Protokół	Licencja	Audio/Wideo	Wiadomości offline	Historia przechowywana na serwerze	Maksymalna długość wiadomości online/offline	Transfer plików	Połączenia konferencyjne	Własny serwer	Szyfrowanie wiadomości
QQ	zastrzeżony, zamknięty	freeware	tak	tak	nie	nie	tak	tak	tak	nie
MSN / Windows Live Messenger	zastrzeżony, zamknięty (protokół MSN)	freeware	tak	tak	tak	400 (możliwość zwiększenia poprzez dodanie wtyczki)	tak	tak	tak	tak (SSL)
Yahoo	zastrzeżony, zamknięty	freeware	tak	tak	tak	800	tak	tak	tak	tak
Skype	zastrzeżony, zamknięty, reverse engineering trudny lub niemożliwy	freeware	tak	tak	tak	brak limitów	tak	tak	tak	tak
AIM/ICQ	zastrzeżony, zamknięty	adware	tak	tak	tak	limitowana narzędziem / 450	tak	tak	tak	tak (TLS/SSL)
Jabber	XMPP (otwarty standard)	open source	tak	tak	plugin mod_archive	brak limitów	tak	tak	tak	SSL
eBuddy	klient dla MSN, Yahoo, AIM, Gtalk, ICQ, Facebook i Myspace	bazujący na www, adware	tak	tak		?	tak	?	tak	HTTPS
IBM Lotus Sametime	SIP, SIMPLE, T.120, XMPP, H.323	komercyjny (około 58 E/. użytkowników)	tak	tak	tak	brak limitów	tak	tak	tak	TLS/SSL
XFire	zastrzeżony, zamknięty	freeware	tak	?	?	?	tak	tak	tak	?

Porównanie komunikatorów jest proste, jeśli dotyczy podstawowych funkcjonalności, takich jak czat, połączenia konferencyjne pomiędzy wieloma użytkownikami, czy przesy-

łanie plików. Niemniej jednak staje się to trudne w momencie, kiedy chcemy porównać funkcje związane z przesyłaniem dźwięku i wideo.

Jeśli chodzi o aspekty związane z bezpieczeństwem IT, wiele organizacji posiada ściśle wymagania narzucone przez zarząd i/lub specjalistów ds. bezpieczeństwa, czy administratorów. Faktem jest, że właśnie komunikatory są oprogramowaniem najczęściej blokowanym w sieciach firmowych, głównie z powodu:

1. czatowania z osobami spoza firmy i odrywania się od pracy
2. ciągłego połączenia z Internetem, co obniża poziom bezpieczeństwa, ponieważ umożliwia dostęp sieciowym włamywaczom, wirusom i robotom internetowym.

Spośród dziesięciu najpopularniejszych komunikatorów tylko dwa zapewniają odpowiednie funkcjonalności – „Jabber” oraz „IBM Lotus Sametime”. Mogą one być instalowane w sieciach lokalnych w pełni kontrolowanych przez organizację, włączając możliwość odcięcia dostępu do Internetu.

Jabber, który jako aplikacja open source (o otwartym kodzie źródłowym) posiada wiele odmian, jest szczególnie polecany dla organizacji edukacyjnych.

Jeśli chodzi o komunikację audio/wideo, większość komunikatorów daje tę możliwość, ale funkcjonalności różnią się znacząco. Najłatwiejsze jest wdrożenie oprogramowania Skype, które dzięki innowacyjnej i skutecznie działającej architekturze typu „peer-2-peer” nie przysparza problemów. Niemniej jednak wspomniana architektura wymaga niezbyt rozsądnego, z punktu widzenia bezpieczeństwa, zoptymalizowania parametrów dostępu do sieci, w celu osiągnięcia pożądanego jakości połączeń audio/wideo w Skype.

2. Narzędzia komunikacyjne oparte o protokół SIP i standard H.323

Obok zamkniętych i chronionych prawem protokołów komunikacyjnych, używanych w komercyjnych aplikacjach VoIP, takich jak Skype, istnieją uniwersalne standardy sieciowe wykorzystywane do transmisji głosu. Najpopularniejsze są SIP oraz H.323.

Obydwa standardy są już dojrzałymi produktami, a co za tym idzie, towarzyszy im całe spektrum oprogramowania i wdrożeń sprzętowych, które z powodzeniem wykorzystują te standardy. Nie będziemy się w tym podręczniku zagłębiać w szczegółowe opisywanie różnorodnych produktów i projektów, skupiając się jedynie na ogólnym opisie standardów.

H.323 to rodzina protokołów zaprojektowanych specjalnie do komunikacji multimedialnej związanej z realizowaniem połączeń konferencyjnych realizowanych w sieciach IP. Definiuje on całościowo system takiej komunikacji. Standard ten został w 1996 roku zaakceptowany i przyjęty przez ITU-T rozwiązując problemy, które istnieją w klasycznym protokole PSTN (ang. – Public Switched Telephone Network) jednocześnie zapewniając tę samą niezawodność i łatwość w użyciu. Potwierdzeniem tego mogą być wdrożenia rozwiązań bazujących na tym standardzie w dużych firmach i instytucjach. Na przykład infrastruktura uniwersytecka w Czechach, która za pomocą technologii VoIP łączy wszystkie uczelnie w tym kraju już od 1999 roku, bez zauważalnej różnicy w sposobie działania.

Istnieje wiele komercyjnych i kilka bazujących na licencji open source implementacji standardu H.323. Zaskakującą jest informacja, że w porównaniu do protokołu SIP, nie ma aż tak wielu klientów programowych wspierających ten standard. Powodem może być znacznie

większa złożoność protokołu (w porównaniu z SIP), ale także odnotowany ostatnio wzrost popularności SIP, który odsunął twórców rozwiązań VoIP od tego standardu.

Protokół SIP jest największym i, jak wspomniano wyżej, odnoszącym sukcesy konkurentem H.323. Może on być wykorzystywany we wszystkich typach aplikacji, których podstawową funkcją jest nawiązanie połączenia pomiędzy co najmniej dwoma urządzeniami. Najpopularniejszym wykorzystaniem jest oczywiście telefonia oparta o protokół IP, niemniej jednak SIP może być wykorzystywany w komunikatorach, grach online, czy budowaniu wirtualnych światów, pomimo tego, że nie jest rozwiązaniem przełomowym, jako że inne protokoły i aplikacje wspierają już te obszary, zwłaszcza synchroniczną komunikację tekstową.

Rozwiązania VoIP bazujące na protokole SIP zyskały ogromną popularność głównie dzięki temu, że:

- protokół SIP oparty jest o tekst i nie przysparza problemów deweloperom znającym protokoły internetowe (HTTP, SMTP),
- na pierwszy rzut oka wydaje się łatwiejszy do zaimplementowania niż H.323. Niewielu deweloperów i wdrożeniowców zdaje sobie na początku wdrożenia sprawę z tego, że „diabeł tkwi w szczegółach”, a te są lepiej opracowane w protokole H.323 i stąd właśnie wynika jego złożoność,
- znaczący wpływ na popularność mają szeroko zakrojone działania marketingowe, które powodują, że bardzo trudno odgadnąć czy SIP zawdzięcza sukces reklamie, czy forum związanym z tym standardem. Aktualnie prawie wszyscy dostawcy rozwiązań VoIP mają w swojej ofercie sprzętowej bramki VoIP oparte o SIP, co spowodowało, że sprzęt ten stał się tani i powszechnie dostępny. Niemniej jednak na tej popularności zyskał również H.323, gdyż urządzenia te bardzo często wspierają obydwa standardy, ale z racji mniejszej popularności H.323 jest wspierany przez niewielu dostawców w porównaniu z SIP.
- Analizując popularność SIP za pomocą liczby wyników otrzymywanych w Google okazuje się, że fraza „SIP phone” daje 70 razy więcej wyników niż „H.323 phone”.

PODZIĘKOWANIA

Chcielibyśmy w tym miejscu podziękować osobom, które przyczyniły się do stworzenia opisywanych narzędzi: projektantom i programistom.

VideoWiki

Evaldas Karazinas, Gytis Cibulskis, Andrej Afonin (Kaunas University of Technology, Litwa)

Fridolin Wild (Vienna University of Economics and Business Administration, Austria)

Wtyczka FeedBack dla WordPressa

Ahmet Soylu (ISIK University, Turcja)

Steinn Sigurdarson, Fridolin Wild (Vienna University of Economics and Business Administration, Austria)

Moduł FeedBack dla platformy Moodle

Anna Danielewska-Tulecka (Akademia Górniczo-Hutnicza w Krakowie)

Wtyczka FeedBack dla Feed on Feeds

Evaldas Karazinas (Kaunas University of Technology, Litwa)

Wtyczka FeedBack dla systemu WordPress

Ahmet Soylu (ISIK University, Turcja)

Steinn Sigurdarson, Fridolin Wild (Vienna University of Economics and Business Administration, Austria)

Wtyczka FeedBack dla Scuttle

Andrej Afonin (Kaunas University of Technology, Litwa)

XoWiki

Gustaf Neumann (Vienna University of Economics and Business Administration, Austria)

iLogue

Stefan Sobernig (Vienna University of Economics and Business Administration, Austria)

Sebastian Fiedler (Centre for Social Innovation – ZSI, Austria)

Karsten Ehms (Siemens AG, Niemcy)

PODZIĘKOWANIA

MyDENTITY

Dariusz Górka (Akademia Górniczo-Hutnicza, Polska)

Steinn Sigurdarson, Fridolin Wild (Vienna University of Economics and Business Administration, Austria)

SQL targets

Petr Dolezel (Tomas Bata University, Zlín, Czechy)

Robert Koblischke, Stefan Sobernig, Fridolin Wild (Vienna University of Economics and Business Administration, Austria)

Anna Danielewska-Tulecka (AGH – University of Science and Technology, Polska)

Sandra Aguirre, Antonio Tapiador (Universidad Politécnica de Madrid, Hiszpania)

Marius Siegas, Milda Ridikaitė (Kaunas University of Technology, Litwa)

Vahur Rebas (Tallinn University, Estonia)

Gürol Erdogan (ISIK University, Turcja)

Dariusz Górka (AGH – University of Science and Technology, Polska)

Neophytos Demetriou (Vienna University of Economics and Business Administration, Austria)

Radek Matušů, Jiří Vojtěšek (Tomas Bata University, Zlín, Czechy)

Moduł FeedBack dla platformy Moodle

Anna Danielewska-Tulecka (Akademia Górniczo-Hutnicza, Polska)

Moodle SQL module

Anna Danielewska-Tulecka (AGH – University of Science and Technology, Polska)

ObjectSpot

Robert Koblischke, Fridolin Wild, Steinn Sigurdarson, Stefan Sobernig, Neophytos Demetriou (Vienna University of Economics and Business Administration, Austria)

Zdenek Gauss (Tomas Bata University, Zlín, Czechy)

Narzędzia komunikacyjne oparte o SIP i H.323

Petr Dolezel, Tomáš Dulík (Tomas Bata University, Zlín, Czech Republic)

4. PUBLIKOWANIE I WSPÓŁDZIELENIE

4.2. Blogi

- Rys. 1. Okno z nowym wpisem, 24
- Rys. 2. Tworzenie wpisu, 25
- Rys. 3. Dodawanie linku do blogrolla, 26

4.3. VideoWiki

- Rys. 1. Strona główna VideoWiki
- Rys. 2. Dodawanie nowego filmu, 27
- Rys. 3. Nagrywanie, 28
- Rys. 4. Powtórka, 28
- Rys. 5. Opcje zapisu i zagnieżdżenia, 28
- Rys. 6. Zagnieżdżanie filmu w WordPressie, 29
- Rys. 7. Wpis z zagnieżdżonym nagraniem, 29
- Rys. 8. Wykorzystanie tagów do grupowania nagrań, 30
- Rys. 9. Subskrybowanie kanału RSS VideoWiki, 30

4.4. Blogi i FeedBack

- Rys. 10. Agregowanie kanału RSS VideoWiki w Feed on Feeds, 31
- Rys. 1. Przycisk „Zaoferuj subskrypcję” i lista czytelników w WordPressie, 32
- Rys. 2. Akceptowanie oferty na Moodle’u z FeedBackiem, 33
- Rys. 3. Zakładka „Czytaj” (moduł Moodle FeedBack) z listą wszystkich subskrypcji i przesłanych notek, 33
- Rys. 4. Zakładka „Czytaj” (moduł Moodle FeedBack) z listą wszystkich subskrypcji i przesłanych notek – cd., 34
- Rys. 5. „Zareklamuj blog” w module FeedBack MultiUser WordPress, 35
- Rys. 6. Zareklamuj blog w module FeedBack Moodle, 35
- Rys. 7. Filtrowanie notek dla kursu 122a przez wybór odpowiedniego taga z chmury, 36
- Rys. 8. Podgląd kanałów we wtyczce FeedBack w WordPressie, 36

5. WSPÓŁPRACA

5.2. Blogi i FeedBack

- Rys. 1. Dodawanie użytkownika w WP MU , 42
- Rys. 2. Lista użytkowników i autorów w WP MU , 42
- Rys. 3. Ogłoszenie kanału bloga , 43
- Rys. 4. Filtrowanie wpisów na blogu według znaczników, 43

5.3. XoWiki

- Rys. 1. Formularz z wbudowanym edytorem WYSI-WYG, 44
- Rys. 2. Przykładowa strona wiki zawierająca link zgodny z szablonem OpenACS, 45
- Rys. 3. Tworzenie strony wiki przy użyciu wbudowanego edytora tekstu, 46
- Rys. 4. Edycja, zmiana i usunięcie istniejącej strony wiki, 46
- Rys. 5. Usuwanie wybranej wersji strony wiki, 47
- Rys. 6. Tworzenie linku osadzonego w stronie wiki, 47
- Rys. 7. Tworzenie nowej strony wiki po kliknięciu w link do nieistniejącej jeszcze podstrony, 48
- Rys. 8. Wstawianie grafiki do strony wiki, 48
- Rys. 9. Wybór i podgląd obrazu, 49
- Rys. 10. Edycja strony wiki zawierającej wbudowany obraz, 49
- Rys. 11. Wybór trybu powiadomienia o zmianach strony wiki dla wszystkich użytkowników , 50
- Rys. 12. Dodawanie członków zespołu i nadawanie im uprawnień, 50
- Rys. 13. Dodanie listy znaczników (słów kluczowych, tagów) oddzielonych spacją dla wybranej strony wiki, 51
- Rys. 14. Dodanie komentarza do strony wiki, 51
- Rys. 15. Tagi i komentarze na stronie wiki, 52
- Rys. 16. Przegląd odpowiednich meta-informacji dla wybranej strony wiki, 52

5.4. Kalendarz Google

- Rys. 1. Kalendarz Google z wyświetlonymi opcjami tworzenia i udostępniania kalendarza, 55
- Rys. 2. Kalendarz Google – widok edycji wydarzenia (edycja parametrów wydarzenia, takich jak: nazwa, czas trwania, miejsce, opis), 55
- Rys. 3. Kalendarz Google – widok ogólny z zaplanowanymi wydarzeniami. Widoczne są również współdzielone kalendarze [a], 56
- Rys. 4. Kalendarz Google – ustawienie kalendarza, osadzanie w innych stronach www, publikowanie dostępu do wydarzeń w różnych formatach (xml, ical, html), 57

5.5. Dokumenty Google

- Rys. 1. Wygląd ogólny Dokumentów Google, 59
- Rys. 2. Dokumenty Google – okno dialogowe udostępniania dokumentu, 59
- Rys. 3. Dokumenty Google – tworzenie dokumentu, 59

INDEKS RYSUNKÓW

Rys. 4. Instalacja wersji offline Dokumentów Google, 60

Rys. 5. Dokumenty Google – zapisywanie dokumentu w formacie PDF, 60

Rys. 6. Dokumenty Google – aplikacja do tworzenia prezentacji online, 61

Rys. 7. Dokumenty Google – prowadzenie prezentacji, 61

5.6. Doodle

Rys. 1. Tworzenie nowego głosowania, 63

Rys. 2. Wybór dat spotkania, 64

Rys. 3. Określenie przedziałów czasowych spotkania, 64

Rys. 4. Dodatkowe opcje, 65

Rys. 5. Głosowanie, 65

Rys. 7. Głosowanie z opcjami tekstowymi, 66

6. PRZEJĘCIE KONTROLI NAD PROCESEM UCZENIA SIĘ

6.2. Indywidualny kontrakt edukacyjny

Rys. 1. Utworzenie nowego wpisu, 72

Rys. 2. Wygląd wpisu w blogu, 73

Rys. 3. Praca nad refleksją na blogu, 73

Rys. 4. Główny ekran iLogue, 74

Rys. 5. Rejestracja, 75

Rys. 6. Tworzenie nowego iLogue, 75

Rys. 7. Wygląd indywidualnego kontraktu edukacyjnego, 76

Rys. 8. Włączenie edycji, 76

Rys. 9. Edycja, 77

7. SIECI SPOŁECZNOŚCIOWE

7.1. Scuttle: Społecznościowe zakładki

Rys. 1. Przeglądanie osobistej biblioteki zasobów innego użytkownika, 81

Rys. 2. Czytnik Feed on Feeds i kanał RSS Scuttle, 82

Rys. 3. Ilość użytkowników Scuttle posiadających ten sam zasób w osobistej bibliotece zasobów, 83

Rys. 4. Lista zachowanych zakładek, 83

Rys. 5. Użycie taga grupowego do oznaczenia zasobów grupy, 84

7.2. myDENTITY

Rys. 1. Sieć społeczna oparta na kontaktach e-mailowych w myDENTITY, 86

Rys. 2. Rejestrowanie się na stronie myDENTITY.eu, 87

Rys. 3. Wizualizacja sieci kontaktów facylitatora w ciągu ostatnich trzech dni, 88

Rys. 4. Wizualizacja sieci kontaktów lidera grupy w ciągu miesiąca, 89

8. WYSZUKIWANIE W SIECI

8.2. ObjectSpot i SQL

Rys. 1. Lista wyników dla słowa kluczowego „learning objects”, 93

Rys. 2. Wyświetlanie wyników tylko z jednego repozytorium poprzez odfiltrowanie pozostałych (w czerwonych ramkach węzeł i pozycja punktowa wyniku), 94

Rys. 3. Położenia repozytoriów wyświetlane przez Google Maps (link mapy zaznaczony), 95

Rys. 4. Okno opcji (wyróżniony odnośnik do „Opcji”), 96

Rys. 5. Informacje statystyczne na temat zapytań do repozytorium (DOAJ), 97

Rys. 6. Skonfiguruj swój portlet ObjectSpot, 97

Rys. 7. Interfejs administracyjny modułu SQL, 98

Rys. 8. Moduł SQL – ekran rejestracji, 99

Rys. 9. Wybierz i publikuj kursy i zasoby, 100

9. iCamp: ZAŁOŻENIA I WYMAGANIA

Rys. 1. Przykład osobistego środowiska uczenia się (PLE), 104

Rys. 2. Etapy projektowania kursu ze schematami aktywności, 107

Rys. 3. Kursy pilotażowe iCamp, 108

DODATEK B. Tutoriale

1. Tutorial FeedBack

Rys. 1. Aktywacja wtyczki FeedBack w WordPressie, 113

Rys. 2. Moduł FeedBack – dodawanie aktywności oraz (wyżej) aktywności dodane i dostępne z menu głównego Moodle, 114

2. Tutorial Feed on Feeds

Rys. 1. Dodawanie kanału, 115

Rys. 2. Wpisy, 116

3. Tutorial Scuttle

Rys. 1. Scuttle – strona główna, 117

Rys. 2. Okno rejestracji, 118

Rys. 3. Okno logowania, 118

Rys. 4. Strona osobista, 118

Rys. 5. Dodawanie nowych zakładek, 119

Rys. 6. Subskrypcja FeedBack, 120

INDEX TABELI

Tabela 1. Statystyki użytkowania systemów komunikacji tekstowej, 17