

Roksana Neczaj  
Katarzyna Turek  
Szkoła Główna Handlowa w Warszawie

## **E-learning jako forma samokształcenia na przykładzie e-sgh.pl**

Rozwój techniki i nowoczesnych technologii wpływa na wybór form kształcenia. E-learning staje się jednym ze sposobów kształcenia wykorzystującym w pełni możliwości, jakie niesie ze sobą ekspansja technologii informacyjno-komunikacyjnych (*ICT*). Współczesna dydaktyka powinna dostrzegać potrzebę zaadaptowania nowoczesnych rozwiązań technologicznych ze względu na ich szerokie spektrum zastosowania edukacyjnego, szczególnie nowe możliwości wdrażania do autoedukacji i form pracy samokształceniowej.

E-learning najczęściej definiowany jest jako nauczanie z wykorzystaniem technologii informatycznych. Tak ujmowana e-edukacja obejmuje różnorodne działania dydaktyczne począwszy od prostych form samokształceniowych, aż po pełne wykłady online zawierające także dyskusję oraz pracę grupową studentów.

### **E – edukacja na platformie e-sgh.pl**

Szkoła Główna Handlowa w Warszawie od 2001 roku wspiera tradycyjną dydaktykę formami e-learningowymi, m.in. stosując formę nauczania hybrydowego (ang. *blended learning*). Jednostką odpowiedzialną za rozwój e-edukacji w SGH jest Centrum Rozwoju Edukacji Niestacjonarnej ([www.cren.pl](http://www.cren.pl)). SGH stworzyła swoją własną autorską platformę nauczania przez internet: [www.e-sgh.pl](http://www.e-sgh.pl). Na początku roku akademickiego 2004/2005 system platformy dostosowany został do międzynarodowych standardów SCORM. Platforma oferuje narzędzia dydaktyczne usprawniające prowadzenie zajęć online m.in. takie jak forum dyskusyjne, czat dla potrzeb wirtualnych konsultacji, również w formie przekazu audio i wideo, wirtualny dziennik z opcją korespondencji jeden do jeden, aplikację do zarządzania projektami oraz studiami przypadków, umożliwiającą wspólną pracę w zespołach zadaniowych oraz aplikację *take the test* pozwalającą na odesłanie testu do nauczyciela i m.in. automatyczne sprawdzanie wyników, na podstawie klucza odpowiedzi. Obecnie oferta e-edukacyjna SGH obejmuje ponad 100 kursów, na które składają się moduły lekcyjne – prawie ponad 10 000 podstron oraz dodatkowo kilkaset wykładów w plikach Power Point i materiałów uzupełniających w plikach pdf. Ta bogata i różnorodna oferta jest nieustannie rozwijana i rozbudowywana o nowe projekty edukacyjne, których m.in. jednym z celów jest wzbogacenie programu studiów stacjonarnych o uzupełniające treści do samodzielnego

studiowania w formie zdalnego kształcenia online. Liczba użytkowników systemu e-sgh.pl przekracza ponad 10 000. Od czerwca 2005 roku SGH uruchomiła laboratorium e-sgh, salę wyposażoną w multimedialne komputery, umożliwiającą studentom zdobywanie wiedzy przez internet, m.in. przez korzystanie z zasobów e-learningowych platformy e-sgh.pl.

## Proces samokształcenia online

W e-edukacji nieodzownym elementem jest proces samokształcenia, dzięki któremu m.in. uzupełniane i doskonalone są indywidualne umiejętności oraz kompetencje. Samokształcenie to nie tylko proces edukacyjny, ale i styl życia, którego celem jest poznawanie świata i siebie, doskonalenie własnej osobowości we wszystkich dziedzinach wychowania: umysłowej, społeczno-moralnej, estetycznej oraz fizyczno-zdrowotnej. Samokształcenie jest procesem aktywnym w dziedzinie kultury umysłowej i duchowej z wyraźnym akcentem na kreację osobowości oraz inne formy aktywnej konsumpcji, a także rozwoju<sup>1</sup>.

Podstawowym czynnikiem i warunkiem samokształcenia jest aktywność edukacyjna wynikająca z samodzielnie planowanych oraz podejmowanych działań edukacyjnych, także realizowanych online. Proces samokształcenia wymaga dwóch elementów:

- rozbudzenia motywacji do aktywności poznawczej,
- zapewnienia odpowiedniego przygotowania merytorycznego do dalszych samodzielnych działań edukacyjnych.

Tabela 1. Warunki procesu samokształcenia

<b>samodzielność</b>	←————→	<b>kształcenie</b>
<p>student sam:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• planuje i decyduje, kiedy i jak długo się uczy;</li> <li>• kontroluje przebieg procesu uczenia się;</li> <li>• wybiera metody i formy dostępne na platformie m.in. w oparciu o preferowany styl poznawczy;</li> <li>• ocenia uzyskiwane rezultaty.</li> </ul>		<p>student sam:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• podejmuje działalność samokształceniową w celu doskonalenia się i podnoszenia kwalifikacji;</li> <li>• wyraźnie precyzuje a następnie realizuje wytyczone cele;</li> <li>• wzbudza motywację i gotowość do nieustannego rozwoju.</li> </ul>

Źródło: Opracowanie własne na podstawie J. Pólturzycki, *Wdrażanie do samokształcenia*, WSiP, Warszawa 1983.

<sup>1</sup> Por. Józef Pólturzycki, *Andragogika...*, [w:] Owcarz A. (red.), *Poradnik edukatora*, CODN, Warszawa 2005.

Wraz z rozwojem wiedzy i techniki samokształcenie zmieniło swoje metody, formy oraz środki. Wzbogaciły je nowoczesne technologie, w tym możliwość wykorzystania komputerów i internetu w nauczaniu. Pozwoliło to wzbogacić nie tylko formalne samokształcenie, ale także indywidualne. Modernizacja samokształcenia odbywa się zarówno dzięki środkom technicznym oraz dzięki analizie systemowej tego procesu. Zgodnie z systemowym podejściem proces samokształcenia konkretyzuje sposoby realizacji podjętych zadań i uświadamianych celów. Wykorzystuje się wtedy w pełni uzyskaną dotychczasową wiedzę, określa zasoby i możliwości samodzielnego poznania nowych zagadnień, nabycia nowych umiejętności czy realizacji innych działań lub rozwiązań.

Samokształcenie realizowane w formie online jest przede wszystkim procesem samodzielnym, który także może być wspierany przez innych oraz prowadzony w grupie – na czacie, forach i listach dyskusyjnych, blogach samokształceniowych czy grupowych opracowaniach tematycznych (wiki). Dla wzbudzenia zainteresowania wśród uczestników oferty e-edukacji w SGH i upowszechnienia działań samokształceniowych, organizowane są instytucjonalne formy wsparcia m.in. w postaci kursów oferowanych na platformie e-sgh.pl.

### **Realizacja procesu samokształcenia na platformie e-sgh.pl**

Wdrożenie do procesu samokształceniowego na platformie e-sgh.pl obejmuje m.in. takie elementy jak:

- zaplanowanie przebiegu procesu dydaktycznego oraz stworzenie gotowych treści umożliwiających kierowanie samodzielną pracą studenta;
- umożliwienie generowania dwukierunkowej informacji zwrotnej (student – nauczyciel oraz student – student);
- stworzenie możliwości pogłębiania wiedzy bazowej dzięki zastosowaniu różnorodnych rozwiązań metodycznych.

Istotnymi z punktu widzenia teorii samokształcenia metodami i technikami samokształceniowymi stosowanymi na platformie e-sgh.pl są:

- czytanie i studiowanie materiałów zamieszczonych na stronach www (treść zasadnicza wykładu online);
- odtwarzanie plików audio i wideo zamieszczonych w wykładzie;
- dyskutowanie na czacie oraz forum dyskusyjnym;
- czerpanie wiedzy z innych źródeł (dodatkowe zasoby – literatura podstawowa i uzupełniająca do wykładu, słownik, odnośniki do stron internetowych);
- pisemne opracowywanie zadań i zagadnień problemowych;
- rozwiązywanie samosprawdzających testów;

- uczestniczenie w pracach zespołowych (opracowywanie studium przypadku, projektów).

Ważnym elementem a zarazem stanowiącym początek wdrażania do samokształcenia online jest opanowanie technik uczenia się w środowisku internetu. Nie jest to jednak jedyny element warunkujący skuteczne samokształcenie online, obok niego równie ważnym jest chęć podejmowania samodoskonalenia się, wynikająca z wewnętrznej motywacji uczącego się. W procesie kształcenia zdalnego samodyscyplina i motywacja wewnętrzna są czynnikami warunkującymi efektywność samokształcenia, które nadają temu procesowi właściwy charakter. W celu wzbudzenia motywacji i zainteresowania studentów treściami zawartymi w materiałach dydaktycznych na platformie e-sgh.pl, wprowadzane są różnorodne formy interaktywności. Dotyczy ona m.in. wizualizacji treści oraz zastosowanych elementów sprawdzających.

Interaktywna wizualizacja treści przejawia się w:

- odpowiednim opracowaniu układu tekstu przez zastosowanie wypunktowań, pogrubień, podkreśleń, pochyleń w celu wyeksponowania najistotniejszych treści;
- opracowaniu schematu struktury wykładu przedstawionego w punktach lub graficznie w postaci mapy;
- zastosowaniu animowanych elementów wizualizacji treści m.in. algorytmu rozwiązania problemu w animowanej ramce; animowanego okienka ciekawostki zawierającego dodatkowe informacje, uzupełniające wiedzę podstawową oraz interaktywnego słownika, w którym definicje prezentowane są w animowanych okienkach;
- wykorzystywaniu zaawansowanych rozwiązań graficznych do przekazywania treści;
- prezentacji dodatkowych zasobów edukacyjnych w ciekawej, pobudzającej do samodzielnej pracy formie np. filmy, odnośniki internetowe.

Zastosowane na platformie e-sgh.pl interaktywne elementy sprawdzające umożliwiają samosprawdzenie czy też wymagają kontroli ze strony wykładowcy – aplikacja *take the test*. Jest ona realizowana w formie testu pozwala na sprawdzenie wiadomości po zapoznaniu się z treścią pojedynczej jednostki wykładowej. Umożliwia ona odesłanie testu do nauczyciela oraz automatyczne sprawdzanie przez niego wyników na podstawie klucza odpowiedzi. Narzędzie to wykorzystywane jest głównie w celu:

- sprawdzenia przyswojenia treści dydaktycznych;
- umożliwienia interakcji nauczyciel – student, student – nauczyciel;
- stymulacji procesów uczenia się – samoocena studenta, analiza błędów;
- umożliwienia automatycznego sprawdzania testu.

Jego podstawowe funkcje umożliwiają studentowi:

- rozwiązanie zadań testowych,
- zapis odpowiedzi,
- zapis wyników pracy nad materiałem w wielu etapach,
- przesłanie do nauczyciela testu do sprawdzenia.

Natomiast nauczyciel wykorzystujący formularz ma możliwość:

- wprowadzania szablonu odpowiedzi,
- wprowadzania niestandardowej punktacji do testu,
- umieszczania komentarzy do testu,
- automatycznego sprawdzania formularza,
- odsyłania testu do studenta,
- wpisywania oceny z testu w wirtualnym dzienniku.

Cała zawartość formularza podlega archiwizacji, obejmującej treści testów oraz rozwiązane testy, a także treści poprawionych testów przez nauczyciela i szablony odpowiedzi.

Opisana aplikacja *take the test* stosowana jest na platformie e-sgh.pl ·m.in. ze względu na takie jej możliwości metodyczne, jak: stymulacja i ocena procesu uczenia się oraz personalizacja kontaktu nauczyciel – student, kontrola przyswojenia treści, a także ułatwienie gromadzenia i przetwarzania informacji potrzebnych do prowadzenia zajęć online (automatyzacja procesu).

Kolejna aplikacja umożliwiająca zespołowe opracowywanie zadań i projektów pod kontrolą nauczyciela to *terminarz*, służący do zarządzania projektami i studiami przypadków.

Aplikacja ta umożliwia użytkownikom:

- tekstowy, wizualny i dźwiękowy zapis sytuacji problemowej,
- organizację pracy zespołowej np. przy wykorzystaniu metody studium przypadku,
- wymianę informacji w grupie zadaniowej,
- ocenę aktywności i zaangażowania studenta w pracę nad studium przypadku,
- wzajemną ocenę studentów,
- publikowanie wypowiedzi tekstowych, audio, wideo.

Rozbudowane funkcje *terminarza* zróżnicowane są ze względu na użytkownika, zatem nauczyciel w ramach aplikacji ma możliwość:

- podziału grupy na zespoły zadaniowe,
- podziału zadania na etapy,
- przydzielenia poleceń grupowych i indywidualnych w poszczególnych etapach zadania,
- zamieszczenia rozwiązania,
- sprawdzenia podzadań i ich akceptacji,
- akceptacji podanych rozwiązań przez grupę,
- prezentowania postępów pracy grup w sposób liczbowy i graficzny,

Natomiast studentowi aplikacja umożliwia:

- zamieszczanie rozwiązania,
- akceptację rozwiązań podzadań,
- ustalenie rozwiązań z grupą.

Aplikacja *terminarz* służąca do zarządzania projektami i studiami przypadków jako narzędzie dydaktyczne online umożliwia praktyczne zastosowanie treści dydaktycznych - ćwiczenie i symulację rozwiązywania sytuacji problemowych, kształtowanie kompetencji współpracy w zespole oraz możliwość bezpośredniej wymiany informacji.

Dzięki wprowadzonej interaktywności do kursów online student ma też możliwość samosprawdzenia opanowanych wiadomości poprzez użycie interaktywnych elementów kontrolnych. Na platformie e-sgh.pl mają one zazwyczaj postać testów jedno i wielokrotnego wyboru, zawierających pytania typu: prawda fałsz, lista wyboru, „dopasowywanka”, pytania z sugerowaną odpowiedzią. Stosowane są także krzyżówki i quizy. By student nie był pozostawiony sam sobie, na platformie zastosowano różnorodne formy nawigacji takie, jak:

- pasek nawigacyjny (informujący, w jakim podtemacie danego wykładu aktualnie znajduje się student);
- kursory nawigacyjne (umożliwiające przeglądanie wykładu slajd po slajdzie)
- drzewo tematyczne oraz mapę modułu (prezentujące strukturę danego wykładu)
- system zakładek (umożliwiający studentowi samodzielny zapis prezentacji wykładu).

### **PPUSZ jako przykład projektu wdrażania do samokształcenia\***

Programu Powszechnego Uzupełniania Studiów Zaocznych jest najistotniejszym projektem CREN SGH, uruchomionym w roku akademickim 2004/2005. Główne założenie projektu to proces uzupełniania zajęć tradycyjnych zajęciami realizowanymi przez internet, zakładając programowe i godzinowe zrównanie toku kształcenia studiów zaocznych z prowadzonym na studiach dziennych. PPUSZ obejmuje wymiar ponad 2500 godzin, z czego student na danym kierunku ma realizować blisko 1700 godzin.

Projekt obejmuje takie elementy jak:

- uzupełnienie przedmiotów podstawowych (20 przedmiotów, 1200 godzin),
- uzupełnienie przedmiotów kierunkowych (35 przedmiotów, 400 godzin),

---

\* Opis stanu projektu PPUSZ z roku akademickiego 2004/2005.

- budowę pełnych przedmiotów prowadzonych przez internet (30 przedmiotów, 900 godzin online).

Pierwsze zajęcia w ramach tego programu uruchomiono w roku akademickim 2004/2005, studentom udostępnione zostały materiały uzupełniające takie przedmioty jak: język angielski (8 semestrów), ekonometria, matematyka (2 semestry), statystyka (3 semestry), integracja europejska, międzynarodowe stosunki gospodarcze, historia gospodarcza, filozofia, geografia ekonomiczna, socjologię ogólną. Wstępna faza projektu obejmuje przygotowywanie materiałów uzupełniających przedmioty podstawowe. Następuje w niej określenie różnic programowych i godzinowych oraz formy i sposobu realizacji zajęć e-learningowych. Na podstawie określonych wcześniej założeń i schematów zespoły nauczycieli tworzą internetowe treści dydaktyczne. Kolejnym etapem jest wdrożenie treści dydaktycznej na platformie. Nauczyciele konsultują materiał stworzony z metodykiem nauczania online, wprowadzają poprawki i udoskonalenia, po czym materiał zostaje przeniesiony na platformę. Po utworzeniu kursu następnym etapem projektu jest wybranie sposobu prowadzenia zajęć przez powoływany do tego zespół nauczycieli. Platforma e-sgh.pl pozwala na zastosowanie różnych form prowadzenia wirtualnych zajęć oraz metody opiekowania się kursem – począwszy od opieki nad forum, prowadzenia wirtualnych konsultacji po zaawansowane modele pracy z grupą, w tym formy seminaryjne.

W drugiej fazie projektu PPUSZ przygotowane zostaną zajęcia uzupełniające przedmioty kierunkowe. Pracę nad tworzeniem treści dydaktycznych przebiegać będą według podobnych procedur, co prace nad uzupełnieniem zajęć podstawowych. Celem tej fazy projektu jest stworzenie uzupełniających zajęć online do 35 przedmiotów kierunkowych o 9 - 16 godzin każdy, zależnie od uwarunkowań danego przedmiotu, co powinno dać łącznie ponad 400 godzin dydaktycznych.

Ostatnia faza projektu ma na celu uzupełnienie nie tylko godzinowe zajęć tradycyjnych, ale także uzupełnienie programowe toku kształcenia. Zamierzenie to SGH chce osiągnąć dzięki realizacji 30 przedmiotów online (900 godzin dydaktycznych), które zostały wyłonione w ramach konkursu na przygotowanie programów dydaktycznych wykładów prowadzonych w formie zdalnego kształcenia online. Faza ta realizowana jest w dwóch etapach. Pierwszy obejmuje opracowanie 20 przedmiotów i udostępnienia ich w roku akademickim 2005/2006 oraz w drugim stworzenie kolejnych 10 przedmiotów. Na obu etapach przewidywane jest prowadzenie przez nauczycieli wirtualnych zajęć.

Efektywność i skuteczność realizacji PPUSZ w dużej mierze zależy od nastawienia kadry akademickiej do tej specyficznej formy kształcenia, jaką jest e-edukacja oraz otwartości studentów na ten nowy sposób zdobywania wiedzy.

## Podsumowanie

Zgodnie z definicją pojęcia samokształcenia, zaproponowaną przez J. Półturzyckiego samokształcenie należy rozumieć (...) *jako proces uczenia się, prowadzony świadomie, z możliwością wykorzystania różnych form pomocy (...)*<sup>2</sup>. Opisane w powyższym opracowaniu przedsięwzięcia i rozwiązania stosowne w SGH stanowią właśnie ową formę pomocy instytucjonalnej, umożliwiającej studentom wdrażanie do samokształcenia. Jednakże by można było mówić o prawidłowym przebiegu omawianego procesu, nieodzowne jest spełnienie podstawowego jego celu, wynikającego z wewnętrznej motywacji jednostki do stałego dążenia do rozwijania, doskonalenia i wzbogacania własnej osobowości w kierunku uznawanych powszechnie wartości<sup>3</sup>, bo jak pisał W. Okoń *samokształcenie osiąga optymalny poziom wtedy, gdy przekształca się ono w stałą potrzebę życiową człowieka oraz stanowi oparcie dla kształcenia ustawicznego*<sup>4</sup>.

---

<sup>2</sup> J. Półturzycki, *Dydaktyka dla nauczycieli*, Wyd. Novum, Płock 2002, s.209 i nast.

<sup>3</sup> Tamże, s. 210.

<sup>4</sup> W. Okoń, *Wprowadzenie do dydaktyki ogólnej*, Wydawnictwo Akademickie „Żak” Warszawa 1987.

## **Bibliografia**

Bereźnicki F., *Dydaktyka ogólna w zarysie*, Miscellanea, Koszalin, 1994.

Dąbrowski M., *Aktywność uczelni w zakresie e-edukacji na przykładzie Szkoły Głównej Handlowej w Warszawie* (w:) M. Dąbrowski, M. Zając (red), *Rozwój e-edukacji w ekonomicznym szkolnictwie wyższym*, FPAKE, Warszawa 2004.

Dąbrowski M., *Przewodnik tworzenia materiałów dydaktycznych oraz prowadzenia zajęć online w Szkole Głównej Handlowej w Warszawie*, Wyd. II, Warszawa kwiecień 2005.

Owczarz A. (red), *Poradnik edukatora*, CODN, Warszawa 2005.

Okoń W., *Wprowadzenie do dydaktyki ogólnej*, Wydawnictwo Akademickie „Żak” Warszawa 1987.

Półturzycki J., *Dydaktyka dla nauczycieli*, Wyd. Novum, Toruń 1997.

Półturzycki J., *Wdrażanie do samokształcenia*, WSiP, Warszawa 1983.