

Proponowany model wdrożenia przedmiotów kierunkowych SGH w formie blended learning

Przedmioty realizowane w formule blended learning to połączenie zajęć stacjonarnych i e-learningowych. Celem wprowadzenia i realizacji zajęć e-learningowych jest nie tylko przekaz wiedzy, ale także aktywne włączanie studentów w proces kształcenia oraz rozwijanie umiejętności współpracy, a w konsekwencji kształtowanie nawyku uczenia się poprzez współtworzenie wiedzy i dzielenie się nią. Materiały e-learningowe mają charakter wspierający do zajęć stacjonarnych, uszczegóławiają i rozbudowują realizowany program przedmiotu.

Treści materiałów e-learningowych przygotowuje nauczyciel (lub zespół nauczycieli) reprezentujący prowadzących dany przedmiot kierunkowy. Dodatkowo warto pamiętać, że współtwórcami treści – już na etapie realizacji zajęć – mogą być również studenci (jest to równocześnie forma ich aktywności, a także sposób na poszerzenie treści dostarczanych przez nauczyciela). Opracowując sposób uzupełniania zajęć tradycyjnych elementami e-learningowymi nauczyciel powinien określić:

1. o jaki wymiar godzinowy zostanie poszerzony wykład tradycyjny (zgodny z programem kształcenia),
2. ile i jakie będą elementy e-learningowe,
3. ile będzie modułów online poszerzających treści i których tematów dotyczą,
4. jakie aktywności proponowane są studentom, w tym także:
 - a. jakie są warunki uczestnictwa w nich,
 - b. moment ich rozpoczęcia i czas trwania

W przypadku potrzeby uzupełnienia przedmioty kierunkowego o 7 godzin proponuje się aby na poszerzenie wymiaru zajęć wykładu składały się następujące elementy (wkomponowywane w program naprzemiennie z zajęciami stacjonarnymi):

- o 3 jednogodzinne moduły e-learningowe zawierające treści merytoryczne, udostępnianie na platformie e-sgh.pl, przygotowane zgodnie ze standardami obowiązującymi dla pełnych wykładów e-learningowych w SGH (z uwzględnieniem ich mniejszej obszerności tj. wymiar 1 godziny a nie 2 godzin jak to zwykle przyjmuje się przy pełnych wykładach e-learningowych w SGH),
- o 1 rozbudowany moduł studium przypadku (z podzadaniami i prezentacją ich rozwiązań),
- o 2 rozbudowane moduły testów sprawdzających wiedzę z rozbudowaną informacją zwrotną, służące utrwaleniu wiedzy; obejmują one zakres programowy danego przedmiotu zrealizowany

do momentu udostępnienia testu (zarówno z programu zajęć stacjonarnych, jak i prowadzonych w formie e-learningowej),

- o zestaw scenariuszy aktywności studentów – scenariusz powinien zawierać następujące informacje: rodzaj aktywności (wybrany z listy załączonej poniżej lub zaproponowany przez autorów), przykładowy temat, czas trwania, zasady uczestnictwa studentów, symulacje rozpoczęcia danej aktywności (np. początek blogu). Wskazanie różnych form zwiększa szanse na zaktywizowanie studentów, gdyż każdy może wybrać formę uczestnictwa, która mu bardziej odpowiada.

W zależności od liczby godzin do uzupełniania zmienia się liczba ww. modułów e-learningowych oraz skład i wielkość zestawu scenariuszy aktywności studentów (zestaw taki zawierać będzie od 2 do 5 aktywności).

Wśród aktywności projektowanych dla studentów, które mogą być wykorzystane do współtworzenia treści wymienić należy:

- słownik pojęć (umieszczany w specjalnie na to przeznaczonym obszarze),
- link do strony z treściami nawiązującymi do wykładu wraz z krótką rekomendacją dlaczego ta strona jest warta uwagi,
- blog tematyczny – zainicjowany przez nauczyciela i częściowo moderowany,
- stałe „rubryki” do uzupełnienia w zależności od charakteru przedmiotu, np. Fakty i liczby (dane statystyczne powiązane z tematem), „A to ciekawe”, „Powiedzieli o tym...” (opinie specjalistów), „Czy wiesz, że...” – studenci wpisują, nauczyciel tylko czuwa aby nie było błędów merytorycznych
- Story telling (historia firmy, wydarzenia, co się stanie gdy...)

Uwaga: Przed rozpoczęciem kolejnego semestru zalecany jest przegląd rezultatów stosowania każdej z zaprogramowanych aktywności dla studentów. Warto zmieniać tematy w obrębie poszczególnych form aktywności aby zapobiec kopiowaniu prac z lat poprzednich.

Ponadto, biorąc pod uwagę, iż jednym z celów nowoczesnej edukacji jest kształtowanie umiejętności uczenia się przez współpracę warto już na etapie projektowania zajęć w formie blended uwzględnić pewne aktywności służące tworzeniu wirtualnej społeczności uczących się. Należą do nich tzw. „przełamywacze lodów” bazujące głównie na prezentacji swoich profili oraz zainteresowań (czasem w sposób niekonwencjonalny).