

Małgorzata Grad-Grudzińska
Magdalena Jasińska
Uniwersytet Marii Curie Skłodowskiej w Lublinie

Ramy kompetencyjne projektanta dydaktycznego kursów e-learningowych

Rozwój e-learningu i nowoczesnych technologii zmusił tradycyjnych projektantów dydaktycznych do rozwijania swoich umiejętności w zakresie technologii informacyjno-komunikacyjnych i ich wykorzystania w kontekście edukacyjnym. Ważne pytania, na które należy sobie w związku z tym odpowiedzieć, brzmią: jaka jest rola projektanta dydaktycznego oraz jakie kompetencje powinien on posiadać w czasach, gdy student może współuczestniczyć w tworzeniu treści kursu („student-generated content”) i mieć wpływ na jego przebieg. Odpowiedzi na nie były poszukiwane w ramach międzynarodowego projektu „eLene-TLC: eLearning network for development of a Teaching and Learning service Centre” i zaowocowały opracowaniem ram kompetencyjnych projektanta dydaktycznego kursów e-learningowych.

Wraz z rozwojem nowych technologii i internetu pojawiały się nowe formy pracy (telepraca), nowe postacie handlu (*e-shopping*), jak również i nowe formy kształcenia, zwane: e-learningiem, edukacją zdalną, edukacją na odległość. Pojawiały się też zawody wymagające nowych lub zmodyfikowanych kwalifikacji, czego przykładem jest projektant dydaktyczny kursów e-learningowych, zwany także metodykiem zdalnego nauczania¹.

Chyba nikt już dzisiaj nie wyobraża sobie funkcjonowania w świecie bez internetu. Bezsprzeczne jest również jego miejsce w obszarze edukacji, a rozwijające się zdalne nauczanie jest przykładem pełnego wykorzystania internetu w edukacji². Punktem wyjścia do zastanowienia się nad zagadnieniem, w jaki sposób zmienia się podejście do planowania procesu dydaktycznego i kompetencji osób zajmujących się przygotowaniem kursów e-learningowych, niech będzie przytoczenie definicji zdalnego nauczania jeszcze z 1978 roku: *kształcenie zdalne – system nauczania, w którym nauczyciel i uczeń rozdzieleni w czasie i przestrzeni komunikują się wzajemnie za pomocą przynajmniej dwóch nietradycyjnych środków przekazu, np. sieci komputerowej, telefonu, telewizji*³.

¹ Ogłoszenia o pracę: <http://www.kadry.jest-praca.net/metodyk-zdalnego-nauczania.html>, [22.10.2008].

² S.W. Harmon, M.G. Jones, *The five levels of web use in education: Factors to consider in planning online courses*, „Educational Technology”1999, nr 39(6), 28–32.

³ Z. Zawadzka, *Kształcenie zdalne*, Toruń 1978, s. 7.

Planowanie procesu dydaktycznego przez internet – rola projektanta dydaktycznego

W tradycyjnym nauczaniu nauczyciel, pomijając funkcję przekazywania wiedzy, zobowiązany jest również do szczegółowego zaplanowania procesu dydaktycznego. W przypadku nauczania przez internet kompetencje nauczyciela, często nazywanego prowadzącym zajęcia, ulegają zmianie na skutek przesunięcia ich zakresu. Prowadzący zajęcia zdalne skupia się na realizacji uprzednio zaplanowanych kroków i bazuje na wcześniej zaprojektowanych i przygotowanych materiałach szkoleniowych. W związku z tym nasuwa się pytanie, czy proces planowania w przypadku nauczania przez internet w ogóle ma miejsce? Wyjaśnienie jest proste, otóż w przypadku e-nauczania planowanie pozostaje w zakresie kompetencji osoby zajmującej się projektowaniem całego e-kursu⁴ i jego materiałów, zwanej projektantem dydaktycznym e-kursu.

Doświadczenia Polskiego Uniwersytetu Wirtualnego (PUW)⁵ pokazują, że przygotowywanie kursu e-learningowego (kursu zdalnego, e-kursu) to wynik pracy autora oraz zespołu produkcyjnego. Autor, specjalista w określonej dziedzinie, przygotowuje treść przedmiotu według własnej wiedzy i doświadczenia dydaktycznego oraz zgodnie z wymaganiami programowymi, zaś zespół projektowy (metodycy zdalnego nauczania, graficy i programiści)⁶ zajmuje się projektowaniem i produkcją e-kursu.

Na strukturę e-kursu składają się dwa podstawowe elementy: informacje organizacyjno-informacyjne (tzw. sylabus) i materiały dydaktyczne kursu (materiały e-learningowe)⁷. Tak więc wszelkie kwestie dotyczące harmonogramu kursu, organizacji treści, doboru celów i metod nauczania, technik motywacji, metod sprawdzania wiedzy oraz organizacji treści kursu leżą w kompetencji projektanta dydaktycznego. To metodyk projektuje, we współpracy z autorem, cele i treści kursu, określa ilość zadań przypisanych treściom oraz standardy ich wykonania. A zatem wszystko, co zawiera się w fazie przedlekcyjnej⁸ procesu planowania nauczycielskiego (wybór treści, wybór sposobu nauczania, rodzajów interakcji, sposobów komunikowania się, gospodarowania czasem i przestrzenią, ustalenie struktur, motywowanie) w przypadku produkcji e-kursów mieści się w zakresie obowiązków projektanta dydaktycznego kursów e-learningowych.

⁴ Zajęcia w internecie lub realizowane za pomocą mobilnych technologii często określane są mianem e-kursu; <http://www.czn.uj.edu.pl/?q=node/412>, [22.10.2008].

⁵ Projekt, w ramach którego w 2002r. zostały przygotowane i uruchomione studia licencjackie i kursy uzupełniające prowadzone przez internet – <http://www.puw.pl/art.html?akcja=puw>, [22.10.2008].

⁶ W. Zieliński, A. Wodecki, *Studia przez Internet na platformie Polskiego Uniwersytetu Wirtualnego*, „e-mentor” 2003, nr 2.

⁷ *Z czego składa się dobry e-kurs?*, <http://www.czn.uj.edu.pl/?q=node/413>, [22.10.2008].

⁸ R.I. Arends, *Uczymy się nauczać*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1994, s. 69.

Można usłyszeć w Polsce głosy, że zespołom projektantów i producentów kursów zdalnych odmawia się statusu twórców, a ich praca jest niesłusznie oceniana jako *techniczna redakcja materiałów dostarczonego przez nauczyciela – twórcę*⁹. Jeżeli zaś ciężar stworzenia e-podręcznika ma spoczywać głównie na barkach nauczyciela akademickiego, to ten podręcznik może okazać się, niestety, dość marnej jakości, choćby tylko dlatego, że w tym przypadku nie jest profesjonalnie zredagowany¹⁰.

Z powyższej analizy wynika, że osoby zajmujące się profesjonalnym projektowaniem szkoleń e-learnigowych powinny wykazywać się określonym zestawem kompetencji niezbędnych przy produkcji kursów e-learningowych. I właśnie określeniu ram kompetencyjnych projektanta dydaktycznego kursów e-learningowych zostały poświęcone prace w ramach międzynarodowego projektu *eLene-TLC: eLearning network for development of a Teaching and Learning service Centre*¹¹. Jednym z głównych produktów tego projektu było stworzenie Centrum Zasobów: *TLCentre*¹², będącego bazą różnego rodzaju materiałów dotyczących wykorzystania i stosowania technologii *ITC* w edukacji wyższej, a adresowanego do trenerów, nauczycieli i studentów oraz projektantów szkoleń e-learningowych. W niniejszym opracowaniu zostanie zaprezentowany zakres przeprowadzonych prac i badań, w ramach których UCZNIKO UMCS (wraz z partnerami) stworzyło, dla projektantów szkoleń internetowych, *Wirtualny przewodnik*¹³ będący jednym z zasobów *TLCentre*.

Kompetencje projektanta dydaktycznego kursów e-learningowych – metodologia badań

Przy opracowywaniu metodologii badań nad kompetencjami projektanta e-learningowego kluczowe było skupienie się na roli, jaką odgrywa on w procesie przygotowywania i tworzenia kursów e-learningowych. Aby zatem odpowiedzieć na pytanie, jakich kompetencji oczekuje się od osoby projektującej kurs online, ważne było określenie kontekstu, w jakim dana osoba może się znaleźć. Służyło też temu określenie różnych typów projektów e-learningowych. Przy ich określaniu wzięto pod uwagę następujące aspekty:

⁹ J.M. Mischke, *Dylematy współczesnej edukacji : nauczanie tradycyjne czy zdalne*, materiały IV. Konferencji Naukowej *Media a edukacja*, Poznań 2002 .

¹⁰ D.Konowrocka, *Witamy w epoce kamienia e-lupanego*, http://www.computerworld.pl/news/146249_1.html, [22.10.2008].

¹¹ Prace w ramach projektu miały na celu poprawienie zdolności wykorzystania technologii informacyjno-komunikacyjnych w szkolnictwie wyższym. Projekt realizowany był w ramach programu *eLearning Programme*, koordynował go Université Nancy 2 z Francji, zaś Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej – Uniwersyteckie Centrum Zdalnego Nauczania i Kursów Otwartych w Lublinie był jednym z partnerów; czas trwania projektu: 01.01.2007 – 31.12.2008, <http://www.elene-tlc.net>, [22.10.2008].

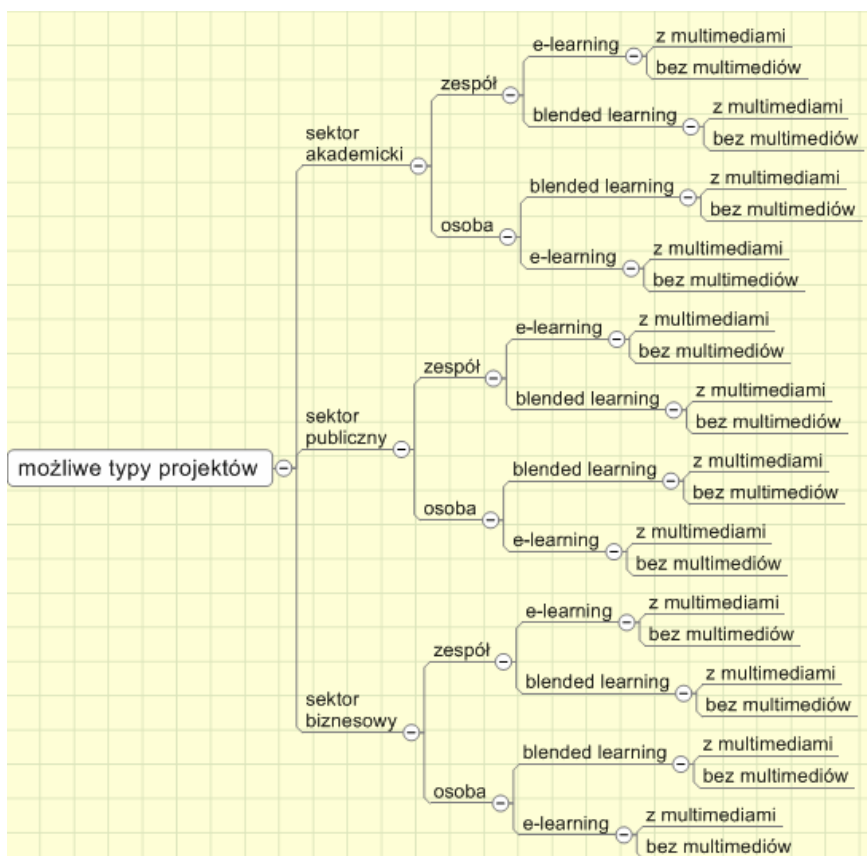
¹² *TLCentre*, <http://www.tlcentre.net/index.cgi>, [22.10.2008].

¹³ *Virtual Guide for Instructional Designers*, <http://elene-designer.ilab.pl/>, [22.10.2008].

- sektor odbiorcy (akademicki, biznesowy, publiczny),
- proces produkcyjny (zespół produkcyjny, pojedyncza osoba),
- udział ICT (*blended learning*, czysty e-learning),
- udział multimediów (multimedia w stosunku do interakcji międzyludzkich).

Biorąc pod uwagę te cztery aspekty, udało się zidentyfikować następujące typy projektów, przedstawione na poniższym diagramie.

Rysunek 1. Typy projektów e-learningowych



Źródło: opracowanie własne

Kolejnym krokiem podjętych badań było ustalenie zadań projektanta dydaktycznego w różnych projektach. Aby to jednak zrobić, należało podzielić taki projekt na fazy i zastanowić się, jakie zadania i w których fazach taka osoba wykonuje. Ze względu na dużą liczbę zidentyfikowanych typów projektów postanowiono w drodze głosowania wybrać te, które są najbardziej popularne wśród projektantów dydaktycznych w państwach partnerskich projektu (Finlandia, Francja, Hiszpania, Holandia, Niemcy, Polska, Szwecja i Włochy). Na tej podstawie wybrane zostały cztery typy projektów do dalszej analizy:

- sektor akademicki > zespół > *blended learning* > z multimediami,

- sektor akademicki > zespół > czysty e-learning > z multimediami,
- sektor akademicki > osoba > *blended learning* > bez multimediiów,
- sektor biznesowy > zespół > czysty e-learning > z multimediami.

Każdy z tych projektów został podzielony na fazy, w ramach których wyszczególnione zostały zadania i umiejętności projektanta dydaktycznego. Analiza tych szczegółowych opracowań pozwoliła następnie na skonstruowanie pewnego ogólnego modelu projektu e-learningowego, z podziałem na fazy oraz z oznaczeniem roli i zadań projektanta dydaktycznego w poszczególnych fazach:

- organizacyjna (budżet, zespół, czas, zakres projektu),
- analiza (analiza potrzeb, tematyka, cele edukacyjne, treści szkoleniowe),
- przygotowanie scenariusza pedagogicznego (metody dydaktyczne, zasady komunikacji na kursie, zadania ucznia, zadania nauczyciela),
- przygotowanie scenariusza materiałów multimediiów, udostępnianych na CD-ROM (dostosowanie multimediiów do sytuacji, znajomość różnych możliwości prezentacji i ćwiczeń),
- zintegrowanie materiałów na platformie e-learningowej (platforma, jej narzędzia i możliwości),
- rewizja (analiza efektywności zastosowanych w kursie narzędzi i technik).

Zaproponowane rozwiązanie jest pewnym modelem. W zależności od realizowanego typu projektu pewne fazy mogą zatem ulegać zmianom lub w ogóle nie mieć miejsca. Takie jednak ich sformułowanie pozwoliło na w miarę pełne i spójne określenie kompetencji projektanta dydaktycznego w projekcie e-learningowym. W zależności od kontekstu, tematyki i grupy docelowej kursu niektóre kompetencje w różnych fazach będą w danej sytuacji ważniejsze lub bardziej potrzebne.

Kompetencje projektanta dydaktycznego kursów e-learningowych

Przy opracowywaniu kompetencji do poszczególnych faz okazało się, że można je także podzielić na kategorie, co ułatwia zrozumienie natury działań osoby odpowiedzialnej za projektowanie kursu online. Wyszczególnionych zostało 5 kategorii kompetencji w zakresie:

- komunikacji w ramach projektu (komunikacyjne),
- projektowania dydaktycznego (pedagogiczne),
- projektowania multimediiów (projektanckie),
- uwarunkowań technologicznych (technologiczne),
- zarządzania projektem e-learningowym (zarządcze).

Kompetencje komunikacyjne mają szczególne znaczenie w przypadku pracy zespołowej, gdy realizowany projekt e-learningowy jest projektem realizowanym przez zespół ludzi o różnych specjalnościach, spośród których znajduje się także projektant dydaktyczny. W takiej sytuacji niezmiernie ważna jest umiejętność odpowiedniego komunikowania się zarówno z autorem kursu (dostawcą treści merytorycznych), jak i zespołem ds. multimedialnych (opracowujących kurs od strony technologicznej). Projektant dydaktyczny często jest buforem pomiędzy autorem a zespołem technicznym. Umiejętność wyjaśnienia autorowi specyfiki kursu online, wymagań oraz metodologii pracy zdalnej są podstawą uzyskania odpowiednio przygotowanych materiałów do kursu (skrypt, testy, ćwiczenia itp.). Z drugiej strony umiejętność odpowiedniego przygotowania scenariusza do multimedialnych (zrozumiałego dla zespołu technicznego) gwarantuje sprawną realizację projektu, nie narażając go na dodatkowe koszty.

Kompetencje pedagogiczne są niezbędne do odpowiedniego opracowania struktury kursu, jego organizacji oraz wyboru odpowiednich dla danej dziedziny aktywności i metod¹⁴. Projektant dydaktyczny powinien mieć zatem od samego początku świadomość, jak dany kurs będzie w przyszłości przebiegał w wersji elektronicznej i odpowiednio dobrać metody oraz techniki, tak by pasowały one do stylu uczenia się grupy docelowej oraz prowadziły do osiągnięcia zamierzonych celów dydaktycznych.

Kompetencje projektanckie są niezmiernie ważne w przypadku realizacji projektu e-learningowego, gdzie nauka będzie wspomagana dobrze przygotowanymi materiałami multimedialnymi¹⁵. W tym przypadku projektant dydaktyczny musi wykazać się kreatywnością, znajomością różnych ćwiczeń, a przede wszystkim metodyki projektowania multimedialnych. Zatem poza znajomością samych możliwości multimedialnych powinien wiedzieć, które w danym przypadku zdadzą egzamin, w jaki sposób je zaprojektować (kolorystyka, design, powtarzalność itp.). Kompetencje w tym zakresie łączą się więc bezpośrednio z kompetencjami technologicznymi – znajomością różnych programów do tworzenia multimedialnych¹⁶, środowisk zdalnego nauczania, wymagań technologicznych itp.

Wszelkie zadania, jakie projektant ma do wykonania w ramach opisanych kompetencji, wymagają jednak od niego znajomości uwarunkowań samego projektu (czasu, budżetu, zasobów itp.). Aby móc wszystko odpowiednio zaplanować i wykonać w terminie, musi on odpowiednio zorganizować prace w projekcie. W ten sposób ujawniają się pewne

¹⁴ M. Zając, *Dydaktyczne aspekty tworzenia kursów online*, „e-mentor” 2004, nr 4.

¹⁵ G. Penkowska, *Polski e-learning w opiniach ekspertów*, „e-mentor” 2007, nr 4.

¹⁶ Np. *Raptivity*, <http://www.raptivity.com/downloads.html>, [22.10.2008].

kompetencje zarządzające, związane z podejmowaniem odpowiednich decyzji na poziomie samego projektowania dydaktycznego.

Podsumowanie

Przeprowadzone badania pozwoliły na wstępne zdefiniowanie ram kompetencyjnych projektanta kursów e-learningowych. Wyszczególniono pięć kategorii kompetencji w zakresie: komunikacji w ramach projektu, projektowania dydaktycznego, projektowania multimedialnych, uwarunkowań technologicznych i zarządzania projektem e-learningowym. Przedstawiony zakres zadań stawianych przed projektantem kursów e-learningowych, jak i zestaw wskazówek do poszczególnych zadań mogą stanowić cenny zasób dla osób zainteresowanych tematyką projektowania kursów e-learningowych.

Bibliografia

- B. Gawlas, J. Nowak, S. Nowak, M. Pajer, P. Witoński: *Edukacja w Internecie*, „MEWa” 2002, nr 1.
- G. Klimowicz, Program „*Uczenie się przez całe życie (LLL-Lifelong Learning Programme)* – nowa inicjatywa Wspólnoty Europejskiej wspierająca edukację i naukę, „e-mentor” 2007, nr 1.
- G. Penkowska, *Polski e-learning w opiniach ekspertów*, „e-mentor” 2007, nr 4.
- J.M. Mischke, *Dylematy współczesnej edukacji : nauczanie tradycyjne czy zdalne*, materiały z IV Konferencji Naukowej *Media a edukacja*, Poznań 2002.
- M. J. Kubiak, *Szkoła, Internet, Intranet. Wirtualna edukacja*, MIKOM, Warszawa 2000.
- M. Zając, *Dydaktyczne aspekty tworzenia kursów online*, „e-mentor” 2004, nr 4.
- R.I. Arends, *Uczymy się nauczać*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1994.
- S.W. Harmon, M.G. Jones, *The five levels of web use in education: Factors to consider in planning online courses*, „Educational Technology” 1999, nr 39(6).
- W. Zieliński, A. Wodecki, *Studia przez Internet na platformie Polskiego Uniwersytetu Wirtualnego*, „e-mentor” 2003, nr 2.
- Z. Zawadzka, *Kształcenie zdalne*, Toruń 1978.

Netografia

- D.Konowrocka, *Witamy w epoce kamienia e-lupanego*,
http://www.computerworld.pl/news/146249_1.html.
e-kurs, <http://www.czn.uj.edu.pl/?q=node/412>.

eLene-TLC, <http://www.elene-tlc.net/>.

Ogłoszenia o pracę, <http://www.kadry.jest-praca.net/metodyk-zdalnego-nauczania.html>.

Polski Uniwersytet Wirtualny, <http://www.puw.pl/art.html?akcja=puw>.

Raptivity, <http://www.raptivity.com/downloads.html>.

TLCentre, <http://www.tlcentre.net/index.cgi>.

Virtual Guide for Instructional Designers, <http://elene-designer.ilab.pl/>.

Z czego składa się dobry e-kurs?, <http://www.czn.uj.edu.pl/?q=node/413>.

Abstract

The article presents methodology of developing competency framework of instructional designer, his/her role in the area of student-generated content. The results of research on Virtual Competency Centre for Instructional Designer, carried out in the frame of European project eLene-TLC: Teaching and Learning Centre will also be presented.

Nota o autorkach

Małgorzata Grad-Grudzińska jest pracownikiem Uniwersyteckiego Centrum Zdalnego Nauczania i Kursów Otwartych Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie. Od sześciu lat zajmuje się zagadnieniami dotyczącymi nauczania przez internet. Przez dwa lata związana z Polskim Uniwersytetem Wirtualnym jako metodyk zdalnego nauczania. Obecnie odpowiedzialna za projektowanie kursów udostępnianych w Internecie oraz na multimedialnych CD-ROM edukacyjnych, prowadzenie uniwersyteckiego projektu promującego e-learning oraz technologie informacyjne w nauczaniu akademickim (Wirtualny Kampus UMCS). Jej zainteresowania dotyczą badań w zakresie teorii i metodyki nauczania przez internet.

Magdalena Jasińska jest pracownikiem Uniwersyteckiego Centrum Zdalnego Nauczania i Kursów Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie. Od 5 lat zajmuje się problematyką nauczania przez internet oraz metodologią projektowania kursów zdalnych. Projektuje i prowadzi warsztaty i szkolenia online dla nauczycieli z zastosowania nowoczesnych technologii w edukacji.