

AKADEMIA ON-LINE 2022

REFERATY

mgr Katarzyna Paliwoda

TEMAT: Zdalnie znaczy bliżej

ABSTRAKT: Edukacja zdalna nie musi kojarzyć się z odległością, przesunięciem w czasie czy utrudnieniami. Zdalnie może też oznaczać - bliżej świata i bliżej ludzi. Takich ludzi, których nie spotkalibyśmy, gdyby nie internet. Zdalnie może więc oznaczać bez granic, bez stref czasowych, więcej, szybciej, dokładniej. Warto zatem zastanowić się co zmieniło się w edukacji dzięki nauczaniu na odległość. Co powinno pozostać już na stałe w polskich szkołach po okresie pandemii- co uzyskaliśmy dzięki zdalnemu nauczaniu.

mgr Monika Kamińska

TEMAT: W co gramy w kulturze?

ABSTRAKT: W swoim wystąpieniu postaram się podać przykłady na to, że gry pełnią ważną funkcję kulturotwórczą i są skutecznym i dostępnym narzędziem wykorzystywanym w obszarze szeroko rozumianej kultury. W naszej historii niejednokrotnie wiązały się one z obrzędowym współzawodnictwem, chociażby 6EKw Grecji podczas igrzysk olimpijskich, których znaczenie w dziejach cywilizacji europejskiej jest nie do przecenienia. Gry podtrzymywały jedność społeczeństwa i wzmacniały jego hierarchiczny porządek, ale też prowadziły do przemian kulturowych. „Z mitu i kultu wywodzą się wielkie siły napędowe życia kulturalnego takiej jak: prawo i ład, komunikacja, wytwórczość, rzemiosło i sztuka, poezja, uczość i wiedza. I one wszystkie tkwią więc również korzeniami swymi w gruncie zabawy” za: (<http://hamlet.edu.pl/huizinga-zabawa>). Gry są dziś bardzo mocno zintegrowane z rzeczywistością, towarzyszą nam w zasadzie na każdym kroku. Praktyka grania, niegdyś kojarzona jedynie z grupami zapaleńców i pasjonatów, aktualnie staje się normą dla większości uczestników kultury. Bez względu na to, jaką przyjmujemy definicję pojęcia „kultura”, bezsprzecznym faktem pozostaje to, iż każde medium, będące jej częścią, wywiera jednocześnie wpływ na jej kształt.

Gry komputerowe zostały niejako „wchłonięte” , "przyswojone" wzbogacając przy tym istniejący przed nim samym krajobraz medialny. Jest zatem naturalne, że są wykorzystywane w kulturze jako nowoczesne, atrakcyjne i dostępne narzędzia edukacyjne, popularyzatorskie i aktywizujące. Przy okazji stają się dostępnym (między innymi dzięki aplikacjom na urządzenia mobilne) narzędziem marketingowym instytucji kultury i organizacji pozarządowych działających w tym obszarze.

dr Anna Grygoruk

TEMAT: Kiedy technologia spotyka metodykę, czyli o trudnych związkach w edukacji

ABSTRAKT: Profesor Marlena Plebańska w jednym ze swoich wystąpień konferencyjnych stwierdziła, że e-learning to technologia i metodyka, a skupianie się tylko na jednym z tych obszarów powoduje obniżenie jakości zdalnego kształcenia. Dwa lata pandemii ujawniły, że instytucje edukacyjne dość szybko uporały się z kwestią technologii niezbędnej w kształceniu na odległość, jednak w wielu działaniach zabrakło metodycznych rozwiązań, co powodowało, że nauczyciele i wykładowcy przenosili dobrze znane sobie praktyki z zajęć prowadzonych w bezpośrednim kontakcie do wirtualnych klas. Jakże były efekty - wszyscy wiemy, choć nie wszyscy mamy odwagę o tym głośno mówić.

Dlatego w swoim wystąpieniu chciałabym opowiedzieć, co się dzieje, gdy technologia w końcu spotka metodykę. W tym momencie, moim zdaniem, kończy się gra w e-learning, a zaczyna magia. Jak zatem przejść od pomysłu, do projektu, a następnie do kursu e-learningowego? Nie będzie to gotowa recepta - bo taka nie istnieje, a raczej omówienie procesu tworzenia kursu widzianego oczyma metodyka.

dr Krzysztof Wojewodziec

TEMAT: Ustal własne zasady gry dzięki headless'owemu LMSowi

ABSTRAKT: Każda z dostępnych na rynku platform LMSowych jest niczym oddzielna gra komputerowa: tworzy własny świat, z własnymi zasadami. Użytkownik-gracz, aby przetrwać, musi poddać się prawom kierującym danym uniwersum. A co gdyby odwrócić ten proces? Gdyby to użytkownik od początku decydował, jak ma działać LMS? Nie czekaj i wejdź do headless'owej gry.

mgr Oktawia Braniewicz, dr Łukasz Zaorski-Sikora

TEMAT: Metoda projektu – implementacja w świecie efemeryd.

ABSTRAKT: W trzeciej dekadzie XXI wieku rzeczywistość nabiera nowych wymiarów efemeryczności. Świat symulaków opanował dzisiaj nie tylko sferę życia publicznego, administrację, politykę i media, ale także jest tkanką procesu kształcenia we wszystkich jego wymiarach i aspektach. E-nauczyciel czy też e-wykładowca spotyka swoich e-uczników i e-

studentów w świecie, w którym pozór jest ważniejszy od prawdy, a symulacja przewyższa swoją atrakcyjnością realność.

W trakcie swojego wystąpienia przybliżymy Państwu wybrane aspekty kształcenia przy wykorzystaniu metody projektu, którego implementacja przebiegała w środowisku sieciowym. W naszej ocenie, metoda projektu jest jedną z najskuteczniejszych metod aktywizujących w pracy z uczniami lub/i studentami. Stąd, chcemy ukazać jej transformację od sali w murach Akademii Humanistyczno-Ekonomicznej w Łodzi, przez Przestrzeń Polskiego Uniwersytetu Wirtualnego aż do implementacji w otoczeniu społeczno-biznesowym.

dr Anna Pałczyńska

TEMAT: Grywalizacja w praktyce - Kahoot! Quizziz, Blooket! i inne aplikacje

ABSTRAKT: Wykorzystanie grywalizacji na zajęciach lub nawet wykładach może okazać się niezwykle przydatne. Wprowadzenie dreszczyku emocji, odrobiny adrenaliny sprawia, że uczący aktywizują się i zdobywają wiedzę w sposób pośredni. Znane na poziomie szkoły podstawowej i średniej aplikacje mogą okazać się skutecznym narzędziem przekazywania wiedzy również na poziomie akademickim. Kahoot! Quizziz i Blooket! to przykłady aplikacji, z których warto korzystać, pracując ze studentami.

dr inż. Elżbieta Radaszewska

TEMAT: Dlaczego gramy?

ABSTRAKT: Gry są jednym z narzędzi edukacyjnych, które wspierają proces dydaktyczny oraz pozwalają na budowanie relacji z innymi osobami. Oczywiście mogą pełnić również szereg innych funkcji. Wykorzystanie metod aktywizujących i zwiększających motywację Studentów opartych na gamifikacji wpływa także korzystnie na uzyskanie przez nich planowanych efektów kształcenia.

Podczas prezentacji chciałabym podzielić się doświadczeniami związanymi z zastosowaniem niektórych elementów gamifikacji w kształceniu Studentów, z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość.

dr Agnieszka Stanecka

TEMAT: Utopia czy dystopia? – nauczanie kultury krajów anglojęzycznych poprzez platformę

ABSTRAKT: Rok 2020 postawił przed całym światem nowe wyzwania. Rzeczywistość, z jaką przyszło nam się zmierzyć zaskoczyła ludzi w każdym zakątku ziemi, polityków, ale także nauczycieli. Każda grupa zawodowa musiała zmierzyć się nie tylko z nowymi realiami, ale

również z koniecznością dostosowania się do pracy zdalnej. Wszyscy staliśmy się w pewnym stopniu uczestnikami „przymusowej” cyfryzacji. Również na uczelniach wszyscy doświadczyli tzw. „wymuszonego” e-learningu.

Dwa lata później zadajemy sobie pytanie: jak transformacja cyfrowa na uczelniach przyczyniła się do postępu w nauczaniu? Jak te dwa lata wpłynęły na umiejętności studentów, ale także nauczycieli? Czy nauczyliśmy się wykorzystywać platformy cyfrowe do nauczania przedmiotów na filologiach obcych? Czy warto pozostawić pewne przedmioty w formie e-wykładów czy jednak zajęcia w sali lekcyjnej bardziej się sprawdzają? Którą formę nauczania wolą studenci, a którą wykładowcy? I wreszcie, czy nauczanie takich przedmiotów jak kultura krajów angielskiego obszaru językowego ma sens na platformie?

dr Małgorzata Ziólek-Sowińska

TEMAT: Blended learning oraz model SAMR w nauczaniu współczesnej muzyki gospel

ABSTRAKT: Niniejszy artykuł ma na celu przedstawienie doświadczeń autorki w tematyce nauczania współczesnej muzyki gospel za pomocą narzędzi umożliwiających naukę zdalną oraz nowoczesnych technologii informacyjnych i programów muzycznych do zapisywania nut – zarówno dla partii wokalne, jednego instrumentu, jak i całych partytur dla poszczególnych instrumentów muzycznych. Jako punkt wyjścia autorka omawia charakterystykę blended learning oraz modelu SAMR, opracowanego przez Rubena Puentedurę. Podczas gdy blended learning łączy tradycyjne metody nauki (bezpośredni kontakt z nauczycielem) z aktywnościami ucznia prowadzonymi zdalnie za pomocą komputera, model SAMR dokonuje modyfikacji tradycyjnego modelu poprzez wykorzystanie nowoczesnych technologii w procesie nauczania i uczeń staje się w nim aktywnym graczem – kompozytorem poszukującym nowych rozwiązań muzycznych – tworzącym utwory muzyki gospel i aranżacje na chór. Model SAMR pokazuje różne poziomy zastosowania technologii w procesie edukacji: Substitution (podstawienie), Augmentation (rozszerzenie), Modification (modyfikowanie) oraz Redefinition (redefinicja). W dalszej części artykułu autorka przedstawia sposoby prowadzenia zajęć dotyczących nauki współczesnej muzyki gospel za pomocą blended learning oraz modelu SAMR i nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych w edukacji.

mgr Aleksandra Czetwertyńska

TEMAT: Spółdzielnia Otwartej Edukacji – budowanie społeczności online

ABSTRAKT: Kluczową wartością Centrum Cyfrowego jest otwartość. Otwartość dla nas oznacza troskę o to, co wspólne. To gotowość do współpracy i dzielenia się wiedzą i umiejętnościami. To umiejętność spojrzenia na to, co nowe z perspektywy dobra wspólnego. To także dbałość o prawa i potrzeby użytkowników. Otwartość to również postawa: gotowość do zmiany, rozwoju i dostosowania się do nowych okoliczności. Wierzymy w równy dostęp do kultury, wiedzy, treści, danych i technologii. Swobodne korzystanie z takich zasobów pozwala ludziom rozwijać swoje umiejętności, być kreatywnym i zaspokajać swoje potrzeby.

W Centrum Cyfrowym organizujemy otwarte kursy online dla nauczycieli, bibliotekarzy i studentów.

Naszym celem jest jednak nie tylko dotarcie do jak największej liczby osób, ale także budowanie zaangażowania, które prowadzi do zmiany postaw. Nasze działania pokażemy na przykładzie projektu, który istnieje od 4 lat i jest przeznaczony dla nauczycieli/ek i bibliotekarzy/rek. Spółdzielnia Otwartej Edukacji działa online i offline i niezależnie w jaki sposób się spotykamy, pracujemy nad tworzeniem wspólnoty. Kursy tworzymy w oparciu o dane (w tym badania) oraz zebrane doświadczenia warsztatowe, co daje nam świetną podstawę do pracy z uczestnikami, również online. Kursy same w sobie są otwartym zasobem edukacyjnym, ale także uczą i zachęcają do tworzenia własnych.

Podczas wystąpienia opowiemy o tym:

- jak budujemy kursy online i dlaczego?
- dlaczego uważamy, że uczestnicy powinni być kreatywni i mieć możliwość dzielenia się swoją pracą?
- co proponujemy uczestnikom po kursie?
- czego możemy się nauczyć od uczestników?
- co dzieje się z kursem po jego zakończeniu?

mgr Wojciech Pander

TEMAT: Wykorzystanie nowoczesnych technologii (VR/AR) w szkoleniach i onboardingu

ABSTRAKT: Wystąpienie poświęcone będzie technologii VR i AR, które coraz częściej wykorzystywane są w szkoleniach. Dotyczy to zarówno kompetencji twardych, jak i coraz częściej kompetencji miękkich. Pokazane zostaną przykłady szkoleń, które zostały zrealizowane z wykorzystaniem wspomnianych technologii, jak również efekty, które udało się uzyskać. Przedstawione zostaną także wady i zalety wykorzystania obu technologii.

dr, prof. PŁ Marek Małolepszy

TEMAT: E-learning widziany okiem nauczyciela akademickiego

ABSTRAKT: W referacie przedstawię doświadczenia dotyczące e-learningu, które zdobyłem w przeciągu 20 lat, z głównym naciskiem na ostatni okres. Pandemia sprawiła, że niemal wszyscy w mniejszym lub większym stopniu „zakosztowali” e-learningu. Dla części osób, zarówno prowadzących jak i studentów, było to bardzo dobre i pozytywnie oceniane doświadczenie. Nie wszystkim jednak on „smakował”, a niektórzy nabawili się nawet „e-alergii”. W wystąpieniu wskażę to, co moim zdaniem, sprawdziło się i to co niestety nie zadziało. Przedstawię e-learning takim jakim ja go widzę i spojrzę także w e-przyszłość.

mgr Łukasz Gierek

TEMAT: Eksperyment sztucznej ręki

ABSTRAKT: W swoim wystąpieniu będę chciał udowodnić, iż nauczanie z wykorzystaniem technologii VR, wspomaganym przez modelowanie i druk 3D, jest kolejnym filarem nauczania kognitywnego, opartego na doświadczeniu i samodzielnej próbie. Nasz mózg w bardzo prosty sposób da się oszukać, przykładem tego są bóle fantomowe czy też eksperyment sztucznej ręki, który pokazuje jakiemu zakłamaniu ulega nasza percepcja przy prostej metodzie jej oszukania. Nowoczesna edukacja, wspomagana technologią sprawia, iż tworząc model trójwymiarowy wspomagający lekcję jako namacalna pomoc naukowa, może być implementowany co najmniej w kilku innych technologiach, dając za każdym razem inny efekt poznawczy.

mgr Paulina Adryńczyk-Linard, mgr Liliana Czwajda

TEMAT: Grywalizacja w nauczaniu cyfrowym – warsztaty na podstawie doświadczeń projektu Erasmus+ „Gamification of Digital Learning”

ABSTRAKT: Wtargnięcie świata cyfrowego w niemal wszystkie dziedziny życia człowieka zmusza do poszukiwania rozwiązań pozwalających człowiekowi na szybką adaptację do zmieniającego się świata, a wykorzystanie mechanizmów gier może znacząco ułatwić ten proces. Ponadto, w związku z sytuacją Covid-19 i wprowadzeniem w szkołach systemu nauczania online pojawiła się potrzeba motywowania uczniów do nauki z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych. Grywalizacja może zmotywować uczniów do zaangażowania się w zajęcia, dać nauczycielom lepsze narzędzia do kierowania i nagradzania uczniów oraz sprawić, że uczniowie w pełni zaangażują się w proces uczenia się. Można przez to pokazać uczniom, że edukacja może być radosnym doświadczeniem, a zatarcie granic pomiędzy nieformalnym i formalnym uczeniem się może zainspirować ich do uczenia się na całe życie.

Z przeprowadzonych badań wynika, że pomimo podkreślanych barier w zastosowaniu grywalizacji w nauczaniu cyfrowym takich jak brak materiałów czy szkoleń oraz fakt, że może ona powodować rozproszenie uwagi, większość osób (nauczycieli, edukatorów i ekspertów), z którymi przeprowadzono wywiady w różnych krajach, zgodziła się ze stwierdzeniem, że grywalizacja jest pomocnym narzędziem nauczania, które sprzyja rozwiązywaniu problemów, wzrostowi: zaangażowania, koncentracji, kreatywności, komunikacji i umiejętności pracy zespołowej. Ponadto przeniesienie celów edukacyjnych na wyzwania na wzór gier i zabaw wideo, z uwidocznieniem wykresów osiągnięć, przyznawaniem odznak wzrostu, escape roomów i nagród może zwiększyć, poprzez konkurencyjność, postrzeganie wagi i znaczenia zadania co postrzegane jako istotny atut klasy online.

W Internecie można znaleźć wiele gier i narzędzi, które mogą wspomóc proces nauczania online. Jednak, z punktu widzenia prowadzących, ważnym elementem jest również przeniesienie elementów gry i rywalizacji do scenariusza lekcji stacjonarnej, tak aby można było je łatwo wykorzystać bez stosowania narzędzi elektronicznych. Z tego powodu zadaniem uczestników warsztatów będzie utworzenie scenariusza lekcji na podstawie zasad gry, jaka zostanie im dostarczona. Warsztaty powstały w oparciu o doświadczenia zdobyte w międzynarodowym projekcie Erasmus+ „Gamification of Digital Learning”, który realizowany

jest przez Technikum Informatyki Edukacji Innowacyjnej we współpracy z partnerami z Belgii, Włoch, Rumunii i Cypru.



dr hab., prof. AHE Elżbieta Dul-Ledwosińska

TEMAT: Prezentacja materiałów edukacyjnych i aplikacji dla rozwoju przedsiębiorczości "Street Culture for Regions"

ABSTRAKT: Projekt Street Culture for Regions powstał, by wspomóc i wyposażyć edukatorów przedsiębiorczości w najnowsze technologie wykorzystywane w e-learningu, aby mogli jak najlepiej wykorzystać możliwości kultury ulicznej w zakresie rozwoju umiejętności, a także włączenia społecznego i gospodarczego w miastach i regionach w całej Europie.



STREET CULTURE
FOR REGIONS

WARSZTATY

mgr Katarzyna Kowalik

TEMAT: Czy na pewno chcesz grać w to co wszyscy? Geneza, cykl życia i krytyka trendów

ABSTRAKT: Trendy. Wszyscy o nich rozmawiamy, śledzimy je i dążymy do ich wdrożenia. Są synonimem nowoczesnej edukacji i gwarancją wysokiej jakości nauczania. Ich wprowadzenie oznacza, że jesteśmy „na czasie” i że znajdujemy się „w czołówce”. Często, niestety, podążamy za nimi w sposób bezrefleksyjny, nie zastanawiając się nad tym, skąd się w ogóle wzięły, co oznaczają i jaką wartość tak naprawdę wnoszą. A gdyby tak zamiast podążać za trendami zacząć je samemu tworzyć?

mgr Izabela Walczak

TEMAT: Żeby wygrać, trzeba negocjować – gry w nauczaniu komunikacji online

ABSTRAKT: Warsztat dla trenerów komunikacji (biznesowej), nauczycieli języków i osób zainteresowanych tematyką negocjacji:

- Korzyści i wyzwania ćwiczeń-gier online
- Cechy ćwiczeń grywalizacyjnych
- Przykłady gier.

dr Kamila Witerska

TEMAT: Poruszające historie. Platforma e-learningowa w projekcie Moving Memories

ABSTRAKT: Historia to historia transformacji, zmiany. W projekcie Moving Memories staramy się znaleźć odpowiedzi na pytania: Jaką rolę odgrywały w niej kobiety? Jakie działania podejmują ludzie w czasie przemian? Co to znaczy być pionkiem i graczem? Co oznacza zmiana z psychologicznego punktu widzenia, w jaki sposób ludzie sobie z nią radzą, co oznacza zarządzanie zmianą? Czego uczyliśmy się z historii?

Jednym z efektów projektu Moving Memories jest platforma e-learningowa, która pokazuje, w jaki sposób rozwijać krytyczne myślenie i dyskusję na temat historii w kształceniu zdalnym.



dr Andrzej Zbonikowski

TEMAT: Zmiana jako fenomen psychologiczny

ABSTRAKT: Rozmowa dotycząca psychologicznych aspektów zmiany, prowadzona przez dr Kamilę Witerską, stanowi próbę znalezienia odpowiedzi na pytania związane ze specyfiką psychologicznego reagowania człowieka na zmieniającą się rzeczywistość –zarówno w kontekście indywidualnym, jak i w odniesieniu do globalnych przemian społecznych i wydarzeń historycznych. Kiedy zmiana w naszym życiu generuje nadmierny stres? Jakie zmiany są ryzykowne dla naszego dobrostanu psychicznego? Jak rozpoznać ryzyko kryzysu psychicznego związanego ze zmianą? Co nas może chronić w sytuacji intensywnych zmian? - to wybrane pytania, na które będziemy starać się znaleźć odpowiedź.

