

Projekat ONLINEHE

Praktični alat za integraciju elektronskog učenja i podučavanja u proces visokog obrazovanja

Motivacija i angažovanje

Prepoznavanje elemenata dizajna koji su adekvatni za razvoj onlajn kurseva



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number: 2020-1-RO01-KA226-HE-095434

Modul 4: Motivacija i angažovanje

Poboljšajte onlajn podučavanje iz pozicije nastavnika

Prigrbite moć komunikacije:

Komunikacija je ključ uspešnog onlajn obrazovanja.

- Društvene mreže
- Imejl
- Čat grupe koje okupljaju studente
- ...

Cilj: angažovanje studenata kroz diskusije, preispitivanja pa i kroz poređenje ocena na testovima, takmičarski duh

Modul 4: Motivacija i angažovanje

Poboljšajte onlajn podučavanje iz pozicije nastavnika

Dostupnost i spremnost nastavnika da pruži povratnu informaciju

Kao nastavnik postajete sve važniji „sastojak“ u procesu angažovanja, zadržavanja i pomoći studentima da diplomiraju na vreme tako što:

- često ste prisutni i studenti mogu da dođu do vas
- motivišete studente
- podstičete studente putem poruka/komentara
- pružate povratnu informaciju koja podstiče na razmišljanje
- komunicirate na efektan način
- dobro se snalazite sa tehnologijom

Nastavnici su često „lice“ onlajn kursa

Modul 4: Motivacija i angažovanje

Aдекватni elementi dizajna

Efektan pristup: Ideja je da se formuliše jedan efektan pristup pri čemu će se povećati i efikasnost i produktivnost. Ovaj pristup trebalo bi da bude usmeren na svaki aspekt onlajn obrazovanja: kurikulum, teorija, praksa, nastava, administracija, tehnologija i institucionalna kultura kako bi se ostvario pozitivan uticaj na celokupni metod učenja.

Transparentno postavljanje ciljeva: Definišite jasna očekivanja od studenata. Neka studenti objasne ciljeve određenih jedinica od početka onlajn iskustva. Nastavnici objašnjavaju koje veštine i ishode učenja će studenti da razviju i na koji način će biti ocenjeni. Na kraju modula, studenti će razmisliti i pružiće dokaze o svom napretku u procesu savladavanja ovih kompetencija i postaviće ciljeve za naredne nedelje.

Modul 4: Motivacija i angažovanje

Aдекватni elementi dizajna

Proaktivna, planirana komunikacija:

- Formirajte grupe i koordinišite vreme trajanja poziva (zoom, doodle, itd.)
- Utvrdite polazne osnove (na primer, ugovor o učenju)
- Personalizujte profilnu stranu (postoji u većini LMS)
- Redovno uspostavljajte komunikaciju (logujte se na onlajn platformu)
- Nadgledajte i vodite evidenciju prisustva studenata putem analitike vašeg digitalnog alata

Modul 4: Motivacija i angažovanje

Adekvatni elementi dizajna

Putokaz za studente: Cilj putokaza jeste da se smanji kognitivno opterećenje. Zbunjujući, složeni ili zapanjujući elementi dizajna sprečavaju studente da se fokusiraju na ono što je važno: učenje.

Osnovne strategije putokaza za onlajn učenje: jasno označite zadatke, napravite video koji daje smernice, koristite kalendar ili Gant grafikone. Pošaljite obaveštenja, privatne poruke ili mejlove kako bi studenti bili na pravom putu, svesni rokova, odgovornosti, promena u programu.

Razvijajte digitalne kompetencije kod studenata kako biste mogli da koristite tehnologiju u rešavanju problema, komunikaciji, pravite nove rezultate dok se istovremeno ponašate sigurno i odgovorno u digitalnom svetu.

Modul 4: Motivacija i angažovanje

Adekvatni elementi dizajna

Lestvica opterećenja: postavite zadatke (ili seriju zadataka) tako što ćete postepeno povećavati kognitivno opterećenje

Zadaci niskog uloga: dragocen način izgradnje poverenja

Fleksibilni nastavni planovi: (ako je moguće)

Ocenjivanje fokusirano na rezultate: analizirajte oblasti u kojima studenti nisu mogli da postignu adekvatan rezultat i pružite im jednostavne programe praćene testovima koji će im pomoći da napreduju.

Modul 4: Motivacija i angažovanje

Rubrike i smernice za dizajn onlajn kurseva:

Postoji određeni broj sistema koji su razvijeni sa ciljem da pruže smernice i ocene dizajn onlajn kurseva.

The Illinois Online Network's Quality Online Course Initiative (QOCI) rubric (www.ion.uillinois.edu/initiatives/qoci/index.asp) sadrži nekoliko ključnih oblasti: kreiranje nastavnog materijala; komunikacija, interakcija i saradnja; ocena i evaluacija studenata; podrška studentima i resursi; nastavni materijal i tehnologija; dostupnost; evaluacija kurseva.

California State University, Chico (www.csuchico.edu/eoi/rubric.shtml) je napravljen sa idejom da se koristi kao vodič kroz dizajn kurseva, kao i komplet kriterijuma za evaluaciju. Organizovan je u šest kategorija: podrška studentima i resursi; onlajn organizacija i dizajn; kreiranje nastavnog materijala i implementacija; ocena i evaluacija studenata; inovativna nastava uz pomoć tehnologije; upotreba povratne informacije od studenata. Zadaci sa malim ulozima su odličan način da se gradi samopouzdanje.

Modul 4: Motivacija i angažovanje

Davanje neprestane povratne informacije

Plan za davanje povratne informacije: povratna informacija, višestruka povratna informacija

- Između nastavnika i studenata;
- Međusobno između studenata;
- Između studenata i nastavnika.

Kako i kada pružate studentima formativnu i svrsishodnu povratnu informaciju?

Npr. Da li je to moguće u privatnom okruženju jedan na jedan (u kategoriji za predate zadatke) ili u okviru šireg javnog foruma (na primer, interakcija u okviru diskusije)? Kada i kako će studenti dati svoju povratnu informaciju?

Modul 4: Motivacija i angažovanje

Upotrebljivost sadržaja u elektronskom okruženju

Univerzalni dizajn i dostupnost: sintagma “univerzalni dizajn u učenju (UDL)” nastala je sa ciljem da sadržaj kursa i nastavne aktivnosti budu dostupni što većem broju studenata bez potrebe za posebnim izmenama. Istražite ideju pružanja više uvida, rešenja i metoda učenja.

Osnovne preporuke: veliki font (npr. 12pt), stilovi koji održavaju doslednost, opis teksta (alt-text) za sve slike, natpisi i transkripti za video ili audio fajlove, smisleni naslovi ili opisi za hiperlinkove, testiranje svih eksternih sajtova i alata kako bi se osigurala dostupnost.

Sadržaj elektronskog učenja

Kursevi podržani/obogaćeni video-sadržajem: upotreba video-sadržaja

- a) Pomaže u angažovanju senzornog iskustva kako bi se čuli i videli različiti koncepti koji se savladavaju. Oni pomažu u procesu učenja, posebno sa složenim temama koje iziskuju visok nivo razumevanja.
- b) Sa video-resursima u onlajn okruženju, video-sadržaji mogu da se pogledaju u svako doba, sa bilo kog mesta i uređaja poput pametnih telefona, tableta i laptopa.
- c) Unapređenje digitalnih veština. Kada studenti prihvate video sadržaj kao formu učenja, oni povećavaju svoje digitalne veštine.

Modul 4: Motivacija i angažovanje

Sadržaj elektronskog učenja

Elektronski sadržaj trebalo bi da bude mobilan: neka vaš sadržaj za elektronsko učenje bude dostupan putem pametnih telefona, laptopova i tableta kako biste unapredili metode učenja. Tako ćete pokazati i vašim studentima da imate veštine koje odgovaraju kriterijumima modernog osoblja i tehnologije koja je postala neizostavna.

Modul 4: Motivacija i angažovanje

Sadržaj elektronskog učenja

Naracija na slajdovima, audio i video snimanje, projektovanje: naracija bi trebalo da bude podeljena na više slajdova umesto da se pet ili više minuta stavi na jedan slajd. Koristite ležernu naraciju sa dosta topline u glasu. Koristite grafiku, strelice, video isečke, ili vizuelna sredstva da biste oživeli prezentaciju.

PowerPoint slajdovi: u onlajn okruženju sami slajdovi moraju da ponesu celu prezentaciju. Stoga su njihov dizajn, slike i grafika ključni za uspeh takve prezentacije. Imajte na umu da ova vrsta prezentacije, ukoliko ima previše slajdova, postaje zamorna za one koji slušaju.

Korišćenje spoljašnjeg sadržaja: udžbenik i e-knjige, otvoreni obrazovni resursi (OER)

Sadržaj elektronskog učenja

Kompjuterska simulacija i ozbiljne igre:

„*Ozbiljne igre*“ jesu one igre koje imaju igrovne elemente, ali istovremeno imaju obrazovnu svrhu. Za razliku od simulacija igre imaju pravila, takmičarsku dimenziju, nagrađivanje ili poene ili neku drugu vrstu merenja uspešnosti, a često i pobednike, mada mogu da budu i kolaborativne.

“*Kompjuterske simulacije*“ pokušavaju da simuliraju stvaran proces ili aktivnost, ili da na širem planu modeluju složene okolnosti iz stvarnog života.

Modul 4: Motivacija i angažovanje

Interakcija sa studentima/nastavnicima

- Pokrenite diskusije kroz forume, od samog početka do kraja kursa.
- Koristite “sajber-kafe” forume i čat sobe kako biste podstakli komunikaciju među studentima.

Uspostavite osećaj zajednice u okviru onlajn časova.

Modul 4: Motivacija i angažovanje

Interakcija sa studentima/nastavnicima

Iskoristite društvene mreže. Besplatne Social Bookmarking alate kao što su Diigo (www.diigo.com) ili Evernote (www.evernote.com)

Diskusija/Interakcija/Komunikacija: *diskusije u malim grupama, sesije sa pitanjima i odgovorima, laboratorijske vežbe, ispiti, seminari* u okviru kojih se kombinuju prezenatacije i diskusije

Ljudska interakcija i stalna komunikacija oživljavaju čas za studente. *Stavljanje lica i glasova u prvi plan:* kada se sprovodi proces onlajn podučavanja najvažnija stvar je uspostavljanje odnosa. Nastavnik je tu da olakša proces. *Ljudska interakcija i neprestana komunikacija* oživljavaju čas za studente.

Modul 4: Motivacija i angažovanje

Aktivnosti u onlajn okruženju

Diskusija: *onlajn diskusije* mogu da se organizuju u okviru onlajn foruma namenjenih diskusiji. Sumiranjem kroz diskusiju ističu se ključni koncepti koji su bili tema nastave.

Grupni rad i studentske prezentacije: (međutim, grupne aktivnosti moraju da budu dobro organizovane i adekvatno tempirane)

Dodelite uloge moderatora u grupnim diskusijama/aktivnostima (olakšavanje procesa komunikacije: studenti započnu diskusiju, održavaju dijalog, promovišu promišljanje, sintetišu i sumiraju ključne tačke diskusije)

Modul 4: Motivacija i angažovanje

Grupne aktivnosti, saveti za promovisanje saradnje:

Mešavina individualnih i grupnih aktivnosti može da pomogne da se pronade mnoštvo konteksta.

Male grupe (sa tri ili četiri studenta, ili samo jedan par)

Grupne aktivnosti:

- Spremite smernice za saradnju svake od grupa,
- Postavite razumne ciljeve,
- Obezbedite mesto za grupni rad
- Obezbedite mesto ili metod kako ćete da prezentujete rad grupe.

Modul 4: Motivacija i angažovanje

Grupne aktivnosti, saveti za promovisanje saradnje:

Do izvesne mere oslonite se na sistem za upravljanje učenjem (LMS) ili neki drugi softver koji možda koristite.

Obezbedite detaljne smernice u vezi sa odgovornostima svakog člana grupe, kao i objašnjenja u vezi sa tim kako grupe treba da nastave sa svojim zadacima.

Definišite uloge kao što su:

- Osobu za beleženje aktivnosti u grupi,
- Grupnog vođu ili lidera,
- Glasnogovornika grupe.

Jasno definišite krajni proizvod, šta bi trebalo da obuhvata, kao i rokove.

Modul 4: Motivacija i angažovanje

Grupne aktivnosti

Podela studenata po grupama: Najbolje je da nastavnik podeli studente po grupama. U zavisnosti od prirode grupnog zadatka, možda ćete želeći da *pomešate studente različitih veština*.

Veličina i trajanje grupa: Neka grupe ne budu prevelike, u zavisnosti od zadatka. Na primer, kada je u pitanju diskusija može da bude deset i više studenata po grupama, ali kada članovi grupe moraju da sarađuju onda bi to trebalo da bude grupa od najviše pet članova.

Uloge po grupama: odredite jednog člana grupe da sumira, drugog da beleži zaključke, a trećeg da vodi diskusiju ili delegira delove zadatka i pravite relativno česte rotacije kako bi svaki član imao priliku da se nađe u više uloga.

Nadgledanje i ocenjivanje rada grupe: Ne morate da učestvujete u grupnim aktivnostima, ali vaše nadgledanje rada podstaći će učešće svih članova grupe i obezbediće da pojedinačni doprinosi grupnom radu budu vidljiviji.

Modul 4: Motivacija i angažovanje

Grupne aktivnosti: veoma jednostavna, svedena rubrika za vršnjačko ocenjivanje:

1 = član grupe *učestvovao* je minimalno.

2 = individualni doprinos, učešće u diskusiji, organizacija, uređivanje ili prezentacija *bili su značajni*.

3 = uloga člana grupe kada je u pitanje individualni doprinos, učešće u diskusiji, organizacija, uređivanje ili prezentacija u velikoj meri uticala je u pozitivnom smislu *na kvalitet grupne interakcije i sam proizvod diskusije*.

Modul 4: Motivacija i angažovanje

Aktivnosti

- Problemski pristup učenju
- Igranje uloga i simulacije
- Onlajn debate

Prilike za vođenu refleksiju

Odredite koliko puta će studenti morati da učestvuju u onlajn aktivnostima namenjenim učenju

Modul 4: Motivacija i angažovanje

Aktivnosti

Rezime, konsenzus: zamolite studente da sumiraju neke aspekte aktivnosti, diskusija ili nastave tokom kursa.

- Pomaže studentima da sintetišu diskusiju i teme
- Interaktivni proces
- Promoviše analizu, a potom i sintezu u velikoj raznolikosti materijala

Jedna varijanta ovog pristupa jeste da zamolite svaku malu grupu da nominuju glasnogovornika koji neće samo predstaviti rezime rada za celo odeljenje, već će i voditi diskusiju. Ili neko u grupi može da predstavi rezime dok neko drugi odgovara na pitanja i komentariše za celo odeljenje. Konsenzus grupa može da napravi audio ili video kako bi predstavila svoje ideje.

Modul 4: Motivacija i angažovanje

Aktivnosti

Praktikum zasnovan na iskustvu, ili laboratorijski zadatak: obuhvata praktikum ili sličnu aktivnost. Onlajn okruženje pruža mogućnost za vršnjačko ocenjivanje i razmenu ideja sa vršnjacima kako bi se pomoglo pojedincima da razmisle o svom iskustvu. Nastavnik daje povratnu informaciju putem objava kad god je to potrebno.

Na primer, posmatranje situacije u odeljenju od strane studenata, pravljenje nastavnog plana, situacija sa stručnom praksom, pravljenje intervjua sa članom nastavnog osoblja. Izveštaji o ovom iskustvu mogu da se podele sa drugima tokom onlajn časa, a od kolega može da se traži da postave pitanja ili kritikuju.

Modul 4: Motivacija i angažovanje

Aktivnosti

Refleksivne aktivnosti: kao što je vođenje dnevnika, podstiču promišljanje ili fokusirano razmišljanje i kritički stav prema temi. Ovo može da se postigne tako što ćete pitati studente *da naprave lične veb-stranice*, kombinuju tekst, slike i linkove ka internet resursima ne bi li napravili nešto refleksivno. Pojavljivanje softvera za blog napravio je od bloga jednu od najlakših metoda pravljenja refleksivnog dnevnika. Studenti mogu da vode pojedinačne blogove ili odeljenjski blog, pri čemu bi svi studenti doprineli refleksiji.

Još jedna ideja jeste da se povežu svi studentski blogovi kroz jednu index stranicu, tako da studenti imaju mogućnost da pristupe svim dnevnicima svojih kolega (npr. Padlet).

Module 4: Motivation and engagement

Aktivnosti

Scenariji i studije slučaja: mogu da se koriste da stimulišu analizu, jer iziskuju od studenata da zamisle kako bi mogli da odgovore na određene okolnosti koje tipično obuhvataju praktične aktivnosti. *Pitanja za scenario* mogu da transformišu apstrakt ili teorijsku diskusiju u nešto u okviru čega studenti demonstriraju konkretne veštine za rešavanje problema u određenom kontekstu, uključujući i rešenje iz više perspektiva.

Module 4: Motivation and engagement

Aktivnosti

Scenarija i studije slučaja:

Studije slučaja mogu lako da budu osnova za pismeni zadatak, pitanja za kviz, ili niz pitanja koja mogu da se postave na forumu za diskusiju.

Koristi: angažovanje studenata tokom istraživanja ili refleksivne diskusije podstiče veštine kompleksnog mišljenja, daje mogućnost studentima da razviju realistična rešenja za složene probleme, razvija sposobnost kod studenata da prepoznaju ili razlikuju kritičke ili nerelevantne faktore, i generalno stvara priliku za studente da uče jedni od drugih.

Predlog: 1) koristite složene slučajeve koji iziskuju više gledišta, 2) ocenite proces analize, a ne samo ishod, 3) koristite različita pitanja u analizi slučaja (na primer, pojašnjenje, analizu, zaključak, implementaciju, primenu, refleksiju).

Module 4: Motivation and engagement

Aktivnosti

Recenzija: recenzija i evaluacija daju priliku nastavniku da studentima u okviru velike grupe pruži dodatnu priliku za povratnu informaciju. Ovo može da se postigne primenom rubrika namenjenih recenziji i evaluaciji. Na taj način, studenti mogu kritički da se osvrnu na sopstveni rad, a istovremeno dobijaju mišljenje iz drugog ugla koji nije nastavnički..

Studentske aktivnosti koje uključuju goste predavače: tokom ove aktivnosti gost predavač predstaviće neke materijale i biće na raspolaganju za pitanja.

Gosti uživo putem strima. Još jedna sve atraktivnija opcija za sinhronu aktivnost jeste da gosti predstave sadržaj putem strima uživo. Striming putem aplikacije Periscope (deo Tvitera) ili Facebook Live pruža mogućnost govorniku da daju komentar ili pokažu nešto u svom okruženju (Zoom, Microsoft Teams...).

Module 4: Motivation and engagement

Aktivnost

Upotreba interneta kao resursa: ovde je reč o upotrebi interneta kao osnove za dodeljeni zadatak. U toku pripreme, proučite materijal pre nego što ga date odeljenju. Predložite linkove za traganje za izvorima. Upotrebite linkove sa komentarima, podcaste i zbirke vodkasta. Obrazovni podcasti i vodkasti (video podcast) putem iTunes, Wikis.

Setite se da za svaku aktivnost date formular za ocenjivanje: jako je važno da se jasno definiše kriterijum za ocenu kada se oblikuje silabus za onlajn čas. Možda biste hteli da uzmete u obzir pravljenje detaljnog formulara za ocenjivanje za jedan ili više zadataka. Efektivan formular trebalo bi da bude detaljan toliko da pokrije sve složene, ali i druge aspekte aktivnosti.

Module 4: Motivation and engagement

Odrasli (neki ključni principi za učenje odraslih):

Odrasli su obično samo-usmereni i nezavisni, čak i onda kada su im potrebne smernice, primeri i povratne informacije, ali i vršnjaci kako bi se napredovalo. Pružite adekvatnu povratnu informaciju u redovnim intervalima, priliku da se dele iskustva među kolegama i olakšajte studentima proces otkrivanja.

Odrasli vole da koriste iskustvo i da to povežu sa onim što savlađuju.

Vodite studente tokom njihovog samoregulsanog procesa učenja.

Pitajte studente da prepoznaju ciljeve učenja tokom kursa.

Module 4: Motivation and engagement

Odrasli (neki ključni principi za učenje odraslih):

Moderne teorije skreću pažnju na one koji uče, na njihova interesovanja (učenje zasnovano na interesovanjima), kao i na društveni aspekt učenja (socijalni konstruktivizam, društveno učenje, zajednice učenja), negovanje veština višeg reda mišljenja kod studenata među kojima su kreativnost, istraživanje, analiza, sinteza, evaluacija i proizvodnja.

Uključite primere kako biste konsolidovali razumevanje. Primeri daju priliku studentima da se povežu sa sadržajem učenja kroz primere iz života. Pružite studentima dovoljno prilika da primene stečeno znanje/veštine u situacijama koje podsećaju na stvaran život.

Vežba (participatorne vežbe se savetuju): vežbe razmene ideja, studije slučaja, simulacije, učenja pomoću igre, diskusije, poruke, wiki (mikro)blogovanje, telekonferencija, virtuelne scene, kvizovi, interaktivne prezentacije, društvene mreže, veb potrage, digitalne sobe za beg.