

NEKATERA VPRAŠANJA MOTIVACIJE PRI UČENJU NA SPLETU

Kazalo

UVOD	3
O MOTIVACIJI KOT GIBALU UČNE AKTIVNOSTI	3
PREMIKI V DIDAKTIKI PO VSTOPU TEHNOLOGIJE	5
Spoznavni proces pri e-izobraževanju.....	5
Resnice in miti	Napaka! Zaznamek ni definiran.
Kakšen pouk lahko izvajamo?	7
Vloga multimedijskih in interaktivnih elementov	7
Kaj pa vzgojnost pri e-izobraževanju?	8
Rezultati raziskav in miti.....	9
Premiki, pomembni za učenca	9
Podlaga za motiviranost učenca	9
Premiki, pomembni za učitelje in šolo.....	10
Pomen načrtovanja pouka	10
Učitelj mora delovati timsko	10
Učitelj kot učitelj, a tudi mentor ali tutor.....	10
NOTRANJA IN ZUNANJA MOTIVACIJA	11
Interakcije pri izobraževanju na spletu	12
Vzpostavljanje psihosocialne komponente izobraževanja na spletu	13
IZVAJANJE KURIKULUMA Z UČENJEM NA SPLETU V LUČI MOTIVIRANJA	
UČENCEV	15
Prednosti in slabosti tehnologije same po sebi	15
Izbor e-vsebin in priprava e-gradiv	15
Pomen učenčeve aktivnosti	16
Vloga multimedijskih in interaktivnih elementov ..	Napaka! Zaznamek ni definiran.
ZAKLJUČEK	16

UVOD

Danes se ne sprašujemo več ali smo za ali proti uporabi informacijske tehnologije v šoli. Vprašanje je, kako zagotoviti možnosti, da jo bodo učenci obvladali med šolanjem in da jo bodo kasneje uporabljali kot aktivni zaposleni glede na potrebe delovnega mesta in glede na svojega družbenega položaja. Šolajoče se mlade torej tudi usposabljammo za e-izobraževanje. Da se bodo znali in hoteli izobraževati! Da bodo to čutili kot potrebo in nujo.

Pri nas v šolah še iščemo poti za uvajanje računalnika v pouk, prevladujejo pa tradicionalne in delno tudi zastarele učne metode. Niso še izkoriščene možnosti, ki jih dodatno omogočajo sodobnejši pristopi k pouku ob podpori informacijske tehnologije. Posamezni primeri dobre prakse še nimajo dovolj možnosti za uveljavljanje in promocijo med šolami in učitelji. Največji je primanjkljaj na kadrovskem (znanje učiteljev) in na specialno didaktičnem področju. Slednje pa je povezano tudi s pripravljenostjo učencev za učenje, torej z motivacijo. A odgovornost za izobraženost ostaja na šoli in učiteljih. Motivacija učencev ima pri tem pomembno vlogo. Za dober rezultat ne smemo ničesar zanemariti – tudi možnosti, ki jih šolajočim učiteljem in šolam prinaša ta tehnologija.

V nadaljevanju bomo osvetlili okoliščine in možnosti za vzpostavljanje učne klime in za motiviranje učečega pri izobraževanju ob odpori informacijsko komunikacijske tehnologije. Omejili se bomo na šolsko izobraževanje, to je na izobraževanje za pridobitev izobrazbe, pri katerem šola strokovno in institucionalno bedi nad učnim procesom.

Ker še nimamo slovarja izrazov, ki jih uporabljamo v zvezi z e-izobraževanjem, pogosto prihaja do nesporazumov. Zato je dobro, da nekatere izraze in besedne zveze, ki bodo uporabljeni v besedilu, razložimo.

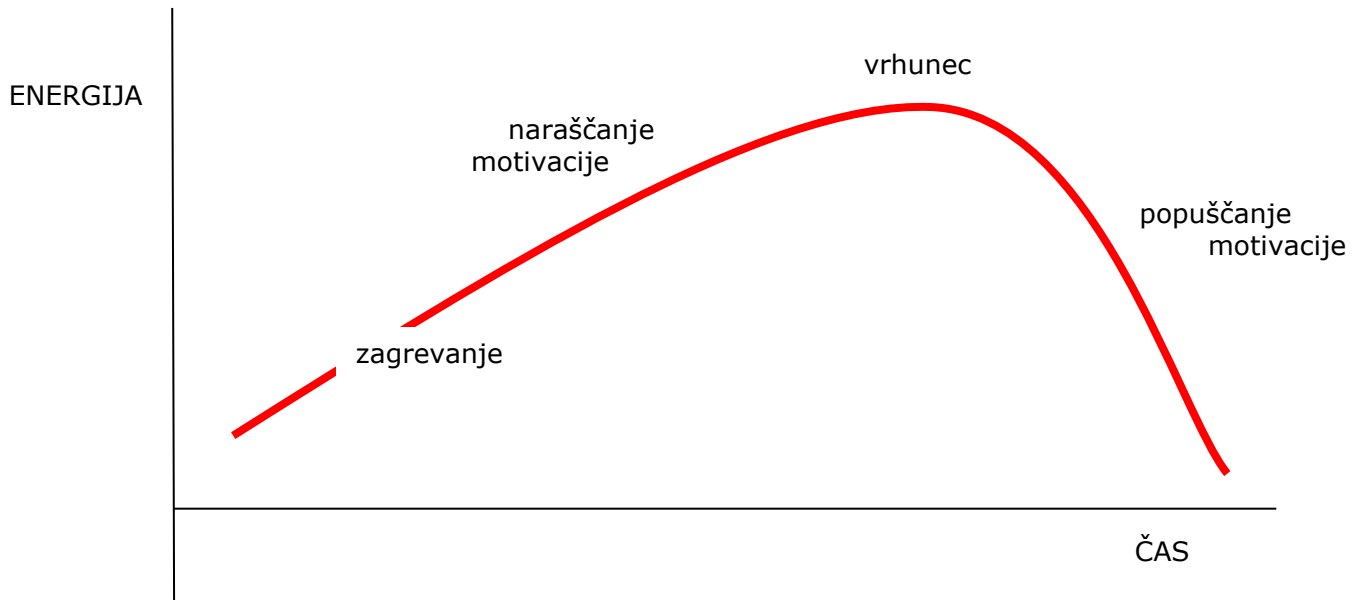
O MOTIVACIJI KOT GIBALU UČNE AKTIVNOSTI

Med mnogimi opredelitvami motivacije, izberimo tisto, ki jo je zapisal Grgin Sorić (1992): To je gibal učne aktivnosti. Določa smer prizadevanj učečega, intenziteto in trajanje učenja. Manj motivirani površinsko osvajajo znanje, bolj motivirani pa poglobljeno. Motivacija je torej pomembna tudi za kakovost znanja.

Nekateri pedagoških teoretiki ločujejo pozitivno in negativno motivacijo. Lahko govorimo tudi o zaviralnih dejavnikih za motivacijo, ki jih moramo poznati in izločiti.

Motivacijo za učenje lahko prikažemo z asimetrično krivuljo. Na začetku se počasi vzpenja, nato z najvišje dosežene vrednosti razmeroma hitro spušča. Z različnimi sredstvi, ki jih uporabimo pri načrtovanju učne poti za e-izobraževanje, lahko dosežemo, da se hitreje vzpne, da je vrh krivulje oblikovan bolj oblo, ker učenec dlje ostaja intenzivno motiviran. Motivacija med učenjem neizogibno pada, vendar pa je padanje mogoče upočasniti.

MOTIVACIJA MED UČENJEM



Vir:

Dejavniki motivacije pa niso le posamezni impulzi, s katerimi dovolj pogosto in pravočasno delujemo na učenca. Gre za učinkovanje množice dejavnikov in impulzov, ki ustvarjajo pogoje za učenje. Razen neposrednega motiviranja z impulzi, nas zanima tudi celota, ki ji pogosto pravimo učna klima. Tudi notranjo motivacijo, to veliko dragocenost z izobraževanje in za učenje, lahko ustvarimo z zunanjimi dejavniki, če za notranje dogajanje v učencu ustvarimo ustrezne pogoje. Učna klima pa plod procesov, ki potekajo v okolju in še posebej v skupini, ki ji pripada učenec. Za učenje v učilnici te procese dobro poznamo. Kaj pa tedaj, ko se učenec uči z računalnikom, na spletu, izven šole brez prisotnosti učitelja in sošolcev?

Po Soriću psihosocialno učno klimo oblikujeta predvsem dve dimenziji: dimenzija individualizacije in osebnega razvoja in dimenzija zadovoljstva v skupini. Individualni pristop pri učenju na spletu vsaj v fizičnem smislu podpira prvo dimenzijo. Avtomatično pa ne podpira notranjih hotenj učečega, zato moramo to posebej preučiti in jih v okviru možnosti vgraditi.

Drugo, ki je plod interakcije v skupini, pa bi morali pri spletnem učenju posebej osvetliti. Ali jo je pri učenju na spletu sploh mogoče vzpostaviti in na kakšen način?

PREMIKI V DIDAKTIKI PO VSTOPU TEHNOLOGIJE

Že nove zahteve po kakovosti znanja so zahtevale modernizacijo klasičnega izobraževanja, kar je prineslo pešanje paradigme poučevanja. Uvajanje informacijske tehnologije pa je ta proces pospešilo ali drugače povedano, poučevanje je delno onemogočilo, učiteljevo vlogo pa spremenilo. Učitelja odgovorno obremeni priprava pouka. Med poukom je usmerjevalec, svetovalec in pomočnik. Po njem pa evalvator, ne le znanja učencev ampak tudi lastnega dela pred in med procesom učenja. Pouk se lahko delno seli iz učilnic in iz šole.

Spoznavni proces pri e-izobraževanju

E-gradiva bi težko imenovali samo vir znanja kot je tiskani učbenik, saj znanja ne posreduje zgolj preko pisane besede, ampak tudi preko multimedijskih elementov in tako, da od učenca terja aktivnost. Dodatne možnosti omogočajo interaktivni elementi, ki so tudi odzivni, kar pomeni, da reagirajo na učenčevo dejavnost, mu »odgovarjajo«.

Raznolika uporaba medijev vpliva na delovanje možganov tako da spodbuja delovanje določenih delov. Tak eksperiment so med drugim opravili na Pedagoški fakulteti v Mariboru in to potrdili. Procesi pri učenju besednega gradiva so drugačni, kot če je to gradivo posredovano na multimedijski način. Pri verbalnih nalogah so v večji meri vpleteni procesi pomnejnja, pri multimedijem pa slikovne predstave oziroma vizualizacija, kar pa je zelo pomembno za ustvarjalnost in pri reševanju problemov (Grlič 1998).

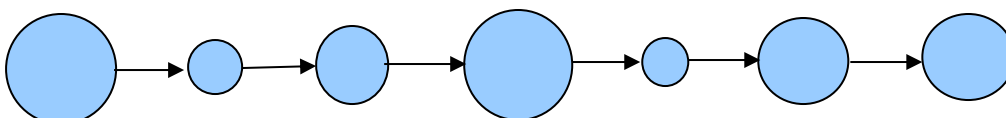
Poučevanje z raznovrstnimi mediji povezuje procese percepcije, čustvovanja in mišljenja, kar skupno povečuje učenčeve izkušnje. Tako znanje pa je komplementarno teoretičnemu in abstraktnemu znanju, ki ga je v šoli preveč, glede na izkustveno. Spominsko delo je za učenca naporno in manj prijetno. E-učenje z vključenimi multimedijskimi in interaktivnimi elementi bo zelo verjetno učence večji užitek, kot pa klasično.

Standardna učna gradiva so zasnovana linearno, saj to za knjižno obliko izdaje najboljša možnost. Sedanja e-gradiva pa to obliko večinoma posnemajo, ker nastajajo s konvertiranjem klasičnega gradiva v spletno. Vendar pa ima lahko spletno gradivo, ki je neodvisno od knjižne oblike, lahko tudi drugo zasnovo.

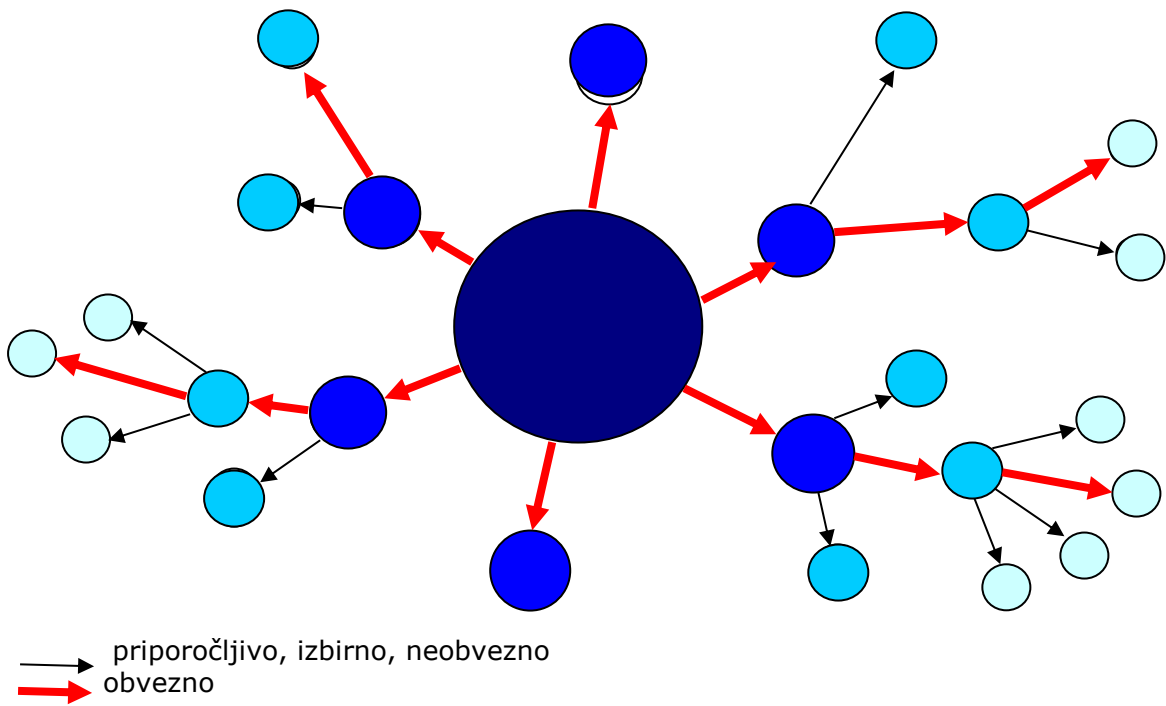
Ena od njih je oblika, ki jo že poznamo pod imenom miselni vzorci. Tako gradivo izhaja iz nekega jedra, ki je običajno vezano na učenčevo predznanje, iz tega pa izhajajo zanj nove učne vsebine. Pri načrtovanju teh vsebin je možne veliko ustvarjalnosti. Informacije so bolj pregledne, dodajanje novih podatkov je enostavno. Vsebinsko je mogoče urediti bolj logično kot to dopušča linearna oblika. Jasneje je vidno bistveno, ki je upodobljena bližje centru, od manj bistvenega.

Temu sorodna je oblika urejanja vsebine v obliki koncentričnih krogov. Od središčnega proti zunanjim krogom se vsebina pogloblja in specializira. Taka oblika je praktična za tiste vsebine, ki jih bomo potrebovali tudi kasneje med delom.

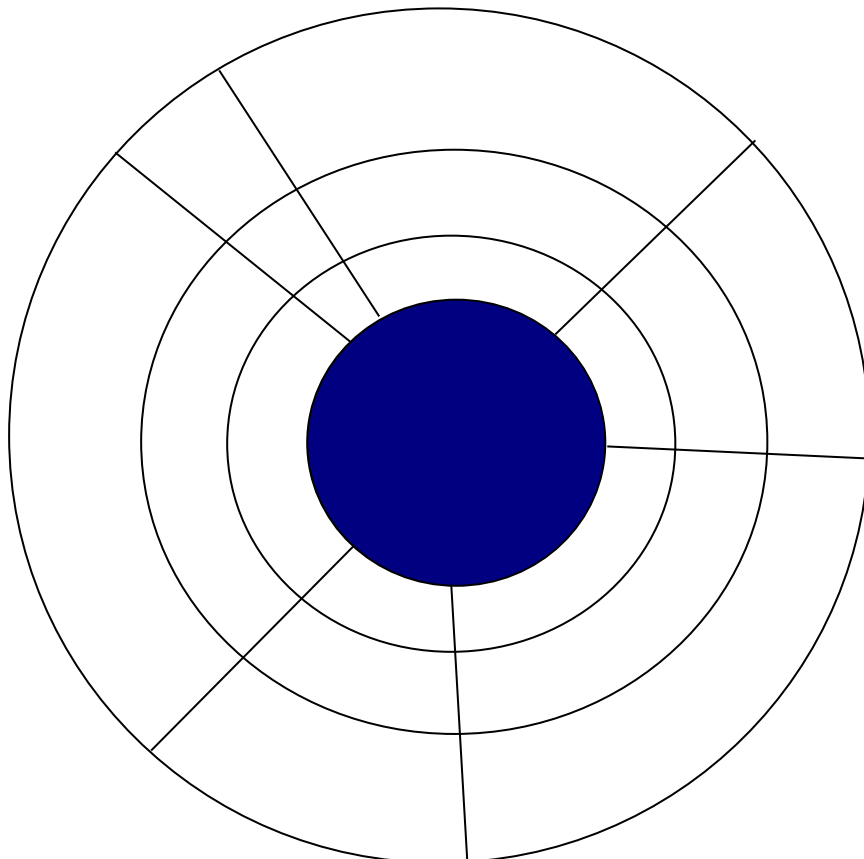
LINEARNO UREJENA UČNA VSEBINA



UČNA VSEBINA V OBLIKI MISELNEGA VZORCA



UČNA VSEBINA V OBLIKI KONCENTRIČNIH KROGOV



Številne raziskave po svetu pritrjujejo, da spoznavni proces pri e-izobraževanju poteka drugače, bolj učinkovito. Čeprav se pojavljajo očitki, da imajo nekatere raziskave metodološke napake, da zaključki preveč smeli pod vplivom osebnih mnenj in navdušenja raziskovalcev nad novo učno tehnologijo. Gotovo pa takih napak nimajo vse raziskave.

Schank (raziskava 1995) trdi, da z uporabo interaktivnih in multimedijskih elementov učne vsebine približamo zgradbi našega spomina, zato je učenje bližje naravnemu. Najjar pa meni, da z njihovo uvedbo razen besednega dobimo še en kanal za posredovanje informacij, zato je učenje uspešnejše. Simpson pa postavi hipotezo (bolj smelo njegovih ugotovitev še ne moremo imenovati), da drugačno, bolj aktivirajoče e-gradivo poveča dejavnost možganov.

V luči motivacije za učenje, lahko predvidevamo, da je zaradi mnogih dejavnikov motivacije, ki jih lažje realiziramo, e-učenje lahko za učenca užitek ali pa vsaj odpravlja nekatere motivacijske ovire.

Kakšen pouk lahko izvajamo?

Premik težišča učnega procesa z učitelja na učenca, ki ga zahtevajo nove potrebe na področju znanja, je Sheifer opisal leta 2003 s sedmimi stopnjami. Na začetku je težišče učnega procesa na učitelju (učitelj učenca poučuje, modelling,), na drugi stopnji učenec nekatere poti do znanja išče sam, a učitelj mu kot svetovalec in pomočnik čvrsto stoji ob strani (coaching). Na tretji stopnji po Sheiferju učenec dela sam, učitelj pa učitelj svetuje, če je nujno, da učenec napreduje (scaffolding). Za e-izobraževanje je pomembna naslednja stopnja, ko učenec dela po učiteljevem načrtu samostojno in se sam tudi preverja ('0'. Za njo ta raziskovalec navaja še tri naprednejše v smislu prehajanja težišča učenja na učenca: Učenci med učenjem sami artikulirajo miselne procese (articulation), nato učenci prediskutirajo učne procese in reflektirajo znanje (reflection) in najvišja učenci samostojno odkrivajo probleme in jih rešujejo (exploration).

Pri e-izobraževanju, ki poteka na daljavo, torej brez fizične prisotnosti učitelja v času učenja, se težišče učnega procesa nujno prevesi na učenca. Ko se učitelj odmakne, so okrnjene možnosti za zunanje motiviranje učenca med učenjem. Vse to pa zahteva strokovno dobro premišljeno in preudarno izbiro dejavnikov motivacije. Učenca tako izobraževanje na eni strani tehtnice obremeni z večjo odgovornostjo, na drugi pa mu breme olajša zaradi možnosti samopotrjevanja.

Med učnimi oblikami, ki jih lahko izvajamo v e-izobraževanju so tudi nekatere zahtevnejše, a zelo učinkovite in bogate pri doseganju vzgojno izobraževalnih ciljev. Možno je tako timsko kot projektno delo in tudi problemski pouk. Dr. Grlič poudarja, da je razlika pravzaprav samo v komunikaciji, kar drži. Seveda pa izvedba teh učnih oblik na spletu ni enostavni preklon na drugo vrsto komunikacije.





Vloga multimedijskih in interaktivnih elementov

Več raziskovalcev poudarja, da so rezultati učenja z e-gradivom dobri le, če se multimedijski in interaktivni elementi med seboj podpirajo, če so usklajeni z besedilom, če so »čisti«
glede na učne cilje in neobremenjeni z balastom, ki z njimi niso povezani.

Pomembno je tudi, da omogočajo bližnjice do znanja, da se z njimi ohranja optimalna pot k učnim ciljem. Pomemben je skrben izbor, pravšnja količina, prava umestitev v besedilo.

Zelo pomembno je, da učenca multimedijски in interaktivni elementi aktivirajo, kar pomeni, da mora opraviti nekatere naloge.

RAZVRSTITEV MULTIMEDIJSKIH IN INTERAKTIVNIH ELEMENTOV GLEDE NA TEHNIČNE ZNAČILNOSTI

SKUPINA ELEMENTOV	Simbol	Uporabnost	Primeri elementov
statični		Razlikujejo se od teksta, ali nadomeščajo oz. krajšajo potrebni tekst.	Okraski, slike, ilustracije, tabele, grafi in ponazorila
dinamični		Po kliku delujejo samodejno, učenec jih opazuje, lahko zaustavi ali ponovno pregleduje.	Filmi, zaporedje slik ali prosojnic, zvočni posnetki, animacije
aktivni		Učenec po kliku dobi izbrano. Povezani so lahko z drugimi spletnimi stranmi ali z drugimi vsebinami, za poglobitev znanja. Učenec lahko izbrano označuje, sestavlja, premika ...	Namenjeni so izbiri učenca: Primeri iz prakse, rešitve problemov, podatki na spletnih straneh in poglobljene razlage, ki ilustrirajo osnovno vsebino, sestavljanje in razstavljanje modelov ...
interaktivni		Odzivajo se na učenčevo aktivnost – učencu »odgovarjajo«,	Vprašanja, naloge s kontrolo rešitev, simulacije, didaktične igre, matematično zapisovanje dogodkov, preverjanje izgovora besed ...

Rebolj, Vanda: Didaktični vidiki spletnega študija, Priročnik, Novum, Maribor, 2004

Navedeni elementi niso od zgoraj navzdol razvrščeni po didaktični vrednosti ali glede na možni prispevek k motivaciji. Didaktična igra v na primer v didaktičnem smislu ne daje nujno več kot dobra slika, ki nadomešča mukotržno tekstovno opisovanje neke naprave. Prav tako zabavna didaktična igra, ki učenca zelo motivira ne prispeva že avtomatično k doseganju učnih ciljev. Prav tako animacija ni nujno boljša kot risba. Didaktično vrednost merimo po tem, koliko posamezni element prispeva k doseganju učnih ciljev in h kakovosti znanja.

Pri načrtovanju teh elementov moramo pomisliti tudi na ekonomičnost. Ena sama animacija lahko zahteva teden dni dela. Ali se to izplača?

Preverjanje in vrednotenje znanja

Spoznavanje novih vsebin

Vaje in ponavljanje

Kaj pa vzgojnost pri e-izobraževanju?

Delno se moramo odreči prepričanju, da se z informacijsko tehnologijo ločujeta izobraževanje in vzgoja, da lahko obstaja le prvo, drugo pa ne. Med e-izobraževanjem učenec pridobiva samostojnost in odgovornost za lastno delo. Dobro, premišljeno e-gradivo ga navaja na urejenost in smotrnost pri delu. Privzgapajo si zmožnosti učinkovite in kulturne komunikacije. Izražanje mora biti bolj premišljeno, zato je potrebna samokontrola, razvija se empatija ... Ne moremo pa reči, da na tako nastalem vzgojnem polju ni sivih lis.

Rezultati raziskav in miti

Izobraževanje na spletu še nima dolge dobe življenja. Začetke v Evropi postavljajo v leta 1997 ali 1998, ko je bilo na voljo dovolj ustrezne in cenovno dostopne tehnologije. Za smelega posplošitve je minilo premalo časa, čeprav je na tem področju vse več raziskav. Tako še vedno težko ovržemo tezo nekaterih učiteljev, da vsakega učenca ni mogoče motivirati do te mere, da bi dosegel vsaj minimalno znanje za pozitivno oceno. Upamo lahko, da držijo opažanja tistih učiteljev, da je učence, ki so v učilnicah manj zainteresirani, delo na računalniku bolj pritegne in zaposli presežke njihove energije.

Vprašanje je koliko k večji motivaciji za učenje prispeva večja možnost, da učenje približamo igri in koliko igre je smiselno vključiti v e-vsebine. E-gradivo je z zvokom, slikami in filmi bolj zanimivo, vendar je tudi pri tem potrebno upoštevati pravo mero. Vsota efektov, za katere je klasično izobraževanje okrnjeno ne povečuje nujno učinkovitosti, saj so lahko tudi neučinkoviti tako za učenje kot kognitivni proces kot za dvig motivacije. E-gradivo ni kot pisana knjiga, ki jo beremo na monitorju, kot začimbe pa so vanj vstavljeni zvočni ali filmski posnetki. Ne gre torej za modernizacijo stare učne tehnologije.

V zagovor e-izobraževanju pa je potrebno poudariti, da je možno tudi v odsotnosti učitelja. Učitelj torej za učenje ob učencu ni nujno potreben, vendar pa morajo biti zato izpolnjeni nekateri pogoji. Računalnik tudi ne prinaša nujno za motivacijo zaviralnega občutka osamljenosti. V Sloveniji je bilo izvedenih več anket na manjših skupinah srednješolcev, a občutka osamljenosti za računalnikom skoraj ne navajajo. Celo več, občutek imajo, da pripadajo veliki množici, počutijo se blizu sošolcem, pa tudi učitelju, za katerega vedo, da spremlja njihovo delo. Bolj sproščeno in več komunicirajo, več sprašujejo, ker se breme, kako bodo na vprašanje reagirali drugi, razblini.

Raziskava med 90 slovenskimi študenti v letu 2005 kaže, da jih okoli 40 % nima večjih težav z motivacijo za učenje, če je vsebina zanimiva, okoli 20 % pa mora za tako učenje posebej zbirati energijo in na tak način sledijo programu. Nekateri celo pravijo, da je kar težko nehati, ko te učenje potegne. Ostalih 40 % pa navaja, da se na spletu težko učijo, če je vsebina utrujajoča, dolgačasna, branje na monitorju naporno, ne morejo označevati besedila ipd. Izvor slabe motiviranosti je torej najverjetneje bolj v slabem e-gradivu, kar pa znamo danes omiliti s strokovnostjo in skrbnostjo.

Premiki, pomembni za učenca

Podlaga za motiviranost učenca

Sprašujemo se, kako je pri takem učenju z učno klimo, ki jo oblikuje pogoje za učenje. Ti pogoji vplivajo na količino energije, ki jo učenec vложи v učenje in na njegovo počutje med učenjem. Delujejo na motivacijo. Motivacija pa ni samo plod psihosocialnih pogojev za učenje, ampak tudi notranjih želja učečega, ki jih je mogoče v procesu učenja vsaj vzdrževati, po možnosti pa tudi krepiti.

Učno okolje skrbno pripravljamo in preden bomo vanj napolnili učence ga bo dober pregledal, dopolnil, testiral in po prvi uporabi znova in znova evalviran na podlagi spoznanj iz prakse.

Če smo resnicoljubni, tudi najbolj skrbni učitelj klasičnega pouka ne načrtuje tako natančno. Mnogo določajo situacije v razredu, na katere spontano odreagira. S tem pa seveda ne more zajeti vse spremenljivk v neki situaciji, zato je kakovost rešitve odvisna tako od stroke kot od sreče. Pri načrtovanju e-gradiva pa moramo predvideti čim več možnih situacij in čim več različnih učencev.

Učenec naj med učenjem na spletu vstopi v socialno mrežo in deluje kot njen ustvarjalni del. Ko načrtujemo e-pouk, moramo izpolniti tudi ta nujni pogoj. Tega ne moremo, če je učna vsebina na mobilnih nosilcih, ki jih učenec uporabi, se z njimi ukvarja, nima pa ustreznega okolja v katerem se bo učil.

Kot kažejo izsledki, se učenem med e-učenjem laže zbere, kar velja tudi za tiste, ki imajo pri klasičnem pouku težave s koncentracijo.

E-učenje omogoča učencu izbiro vsebine, še posebej, če je vsebinsko razvejana in če so izbirne vsebine na različnih nivojih zahtevnosti.

Premiki, pomembni za učitelje in šolo

Pomen načrtovanja pouka

Za vsak učni proces, klasični in spletni je pomembno programiranje pouka, pri čemer mislimo postavljanje učnih ciljev, izbor in organizacija vsebine in pripravo virov znanja. Pri klasičnem pouku ob stalno prisotnem učitelju cilje in vsebino pripravljamo okvirno, kar še posebej velja za organizacijo vsebine in pot do učnih ciljev. Stalno prisotni učitelj ima možnost preusmerjanja učencev, dodajanja pomoči, dodatkov za hitrejše učence in celo za odpravo zmot v programiranju pouka. Pri e-izobraževanju pa so te možnosti močno okrnjene. To zahteva zelo premišljeno, strokovno pretehtano programiranje ob dobrem poznavanju zmogljivosti učencev. Učitelj mora predvidevati, kako bo potekalo e-učenje.

Priložnost za izboljšave pa je predvsem po zaključni evalvaciji. Ta je nujna sestavina e-izobraževanja in daje podlago za izboljšave, zato vsak naslednji cikel učenja aktualiziramo glede na te izsledke.

Danes velja, da učitelj za pridobitev e-kompetenčnosti potrebuje neke izkušnje s klasičnim izobraževanjem, saj mora učni proces poznati, da ga lahko predvideva. Še bolj kot pri klasičnem učnem procesu pa je potrebna sposobnost empatije in odgovornost pri pripravi e-gradiva.

Učitelj mora delovati timsko

Čeprav tega ni bil vajen! E-gradiva so plod strokovnega dela več oseb, potrebuje kolege iz iste stroke, pa tudi informatika, sodelovanje pedagoškega vodje ... Tudi medpredmetno povezovanje, ta tako težko rešljivi problem naše šole postaja nuja. Najmanj, kar mora učitelj storiti je, da poizve pri učiteljih drugih predmetov, kaj učenci že znajo, saj bo sicer težko pripravil po vse zahtevah dobro e-gradivo za svoj predmet. Učence praviloma pozna preko klasičnega pouka. Da bi lahko predvidel, kako bodo delali samostojno, potrebuje več informacij o učencu in njegovem ravnanju v drugih situacijah, o njegovih interesih in psihosocialnih značilnostih.

Učitelj kot učitelj, a tudi mentor ali tutor

Pri izobraževanju na spletu učitelj kombinira različne vloge, ki imajo tako učne kot vzgojne in psihosocialne funkcije. Ker v šoli govorimo predvsem o učnih e-sekvencah, kar pomeni, da se izmenjuje e-izobraževanjem s klasičnim, učitelj ohrani svojo klasično

vlogo, med katero pa, zaradi boljšega e-učenja, spodbuja avtonomijo učencev pri izobraževanju. Učenec naj bi imel čim več nadzora nad svojim učenjem in naj sprejema odgovornost za rezultate.

Vprašanje seveda je, kako izvesti, še posebej zato, ker mentorju določene zahteve postavlja tudi šola kot institucija. Prav tako imajo določena in različno realna pričakovanja učenci. Tako iz tuje prakse (Monk 1995), kot iz nekaterih spoznanj iz slovenskih šol je dobro, če nekatere cilje učenci z mentorjem postavijo skupaj, to pa zahteva spremembo tudi v tistem delu izobraževanja, ki poteka v klasični učni obliki.

Tutor je strokovni svetovalec na učni poti. Spremlja avtonomno učenje, spodbuja in pospešuje učenje ter razvoj osebnih potencialov učenca. Praviloma ni učitelj, torej ne nudi pomoči iz vsebine predmeta.

Kot mentorja pri nas najpogosteje imenujemo osebo, ki posameznikom ali skupinam pomagajo pri neki šolski nalogi, kot so na primer seminarska ali raziskovalna naloga, praktične vaje tud učna pomoč, da učenec doseže učne cilje. Mentor je nujno strokovnjak za učne vsebine. Učitelj lahko nastopa kot mentor, kot tutor ali oboje hkrati.

Mentorjeve in tutorjeve naloge so kompleksne in raznovrstne. Pomembno je, da učencu ne prinaša rešitev, ampak spodbuja kakovostno učenje in nudi oporo.

NOTRANJA IN ZUNANJA MOTIVACIJA

Naj to temo začnemo s pregovorom iz starih časov: Konja lahko pripelješ do vode, ne moreš pa ga pripraviti, da bi jo pil.

Če sklepamo po odgovorih iz anket učiteljev, tudi slovenskih, je eden od razlogov za zaskrbljenost učiteljev v zvezi z e-izobraževanjem prav občutek nemoči, zaradi nezmožnostjo nadzora nad učenčev motivacijo. Kako jo zagotoviti, ko so učenci doma ali drugje izven dosega učitelja sami za računalnikom.

Vendar pa je mnoge motivacijske vzvode v enaki obliki kot pri klasičnem, možno zagotoviti tudi pri e-izobraževanju. To so na primer urejena, jasna, izbirna in zanimiva vsebina in ugodna klima v šolski učilnici. Razen tega pa e-izobraževanje omogoča nekatere nove možnosti, ki jih klasično nima. Sem sodi že občutek prisotnosti med mnogimi ljudmi na vsebinsko bogatem spletu. Na voljo so številni pripomočki in praktični primeri, ki brez računalnika ne obstajajo.

Željo po nadzoru svojega življenja in dela lahko izpolnijo možnosti izbire v učnimi vsebini na spletu in povezave, ki ga odpeljejo drugam, če želi.

Če je naloga pretežka obupamo, če je prelahka se dolgočasimo. Prava izbira zahtevnosti glede na razvojno stopnjo učenca je pri e-izobraževanju zelo pomembna. Učenje naj bo napor, a napor, ki ga zmora. Zaradi razlik med učenci je potrebno ponuditi po zahtevnosti diferencirane naloge.

Vemo, da se učenec v razredu bori za svoj položaj, pa ne le z učno uspešnostjo, nekateri so zato uporniki, pavlihe, ali skušaj postati ljubljenci drugih ali učitelja. E-okolje, ki omogoča občutek prisotnosti v skupini, opaznosti in uspevanja med vrstniki in pred učiteljem vsaj na enem močnem področju izpolnjuje potrebo po socialni varnosti. S sliko in preko komunikacijskih možnosti so lahko stalno blizu drugi učenci in učitelji. Lahko omogočimo, da vsak lahko vidi, kaj delajo drugi. Lahko omogočimo medsebojno pomoč in celo ocenjevanje izdelkov.

Samopodoba učenca kot skupnost predstav o zmožnostih in šibkostih o vrednosti, tipu osebnosti ima težnjo po rasti in zaščiti dosežene. Učenec išče izkušnjo, da se lahko potrdi, krepi ponos in se izogiba izkušnjam ob katerih se krha lastna vrednost. Tudi za to je pomembno, da lahko pri e-učenju vsak učenec nekaj prispeva.

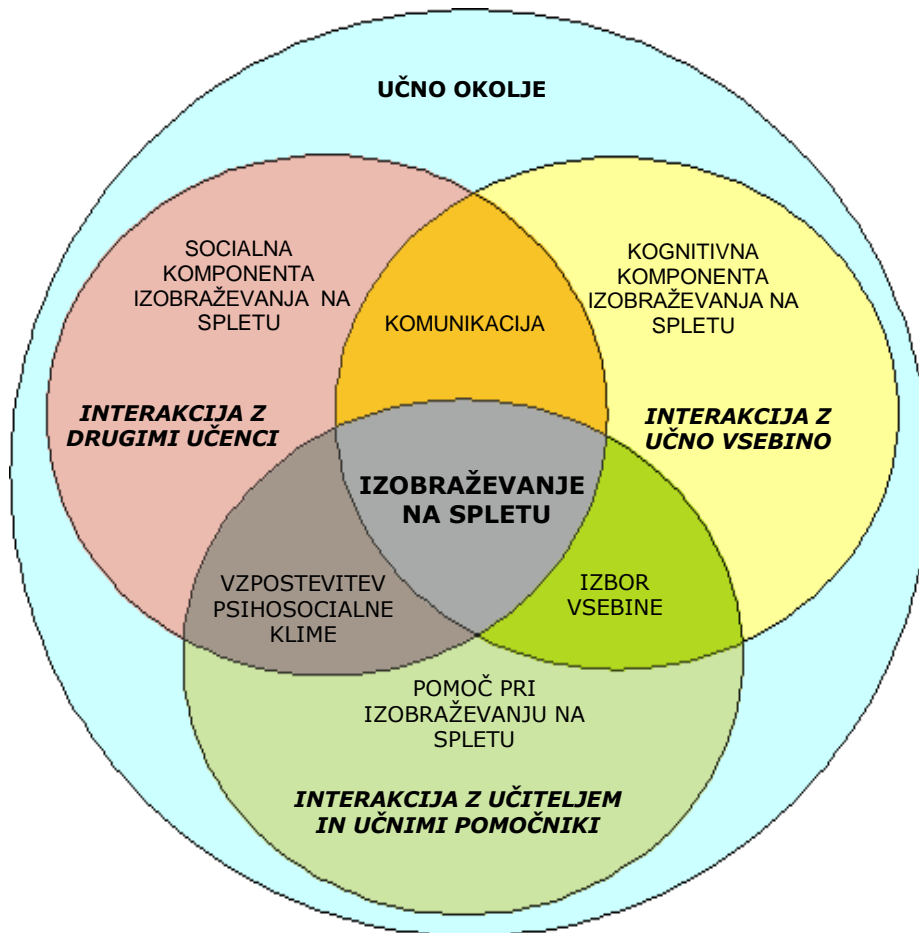
Iz bazičnih bioloških potreb izvira učenčeva želja po udejstvovanju tam, kjer je možen socialni, kognitivni in psihološki užitek. Učna gradiva na spletu in samo učenje na spletu tega lahko nudijo več in v večji meri kot delo s knjigami in zvezki, če so ustrezno pripravljena.

Interakcije pri izobraževanju na spletu

Ko se ukvarjamo s preprostim vprašanjem, kako pripraviti učenca, da se bo na spletu zavzeto učil, motivacije ne moremo obravnavati kot enovitega in izoliranega dejavnika učenja. Upoštevati moramo sinergijo vseh učinkov, ki sestavljajo učno klimo, kar nekateri pedagogi imenujejo kar učna kemija. Sestavine te kemije, možnosti za njeno vzpostavljanje in spreminjanje ter njen učinek na učenje, kadar poteka spletno, so odvisne od interakcij v učnem procesu.

Kolikor je mogoče, je potrebno zagotoviti visok nivo teh interakcij, tako med učenci, med učenci in učitelji in med učencem in učno vsebino. Vzpostaviti moramo socialno komponento učenja, ki je vezana na druge udeležence v učnem procesu in kognitivno komponento, ki je vezana na učno vsebino in e-gradivo. Tretja komponenta je pravzaprav »učni servis«, ki pomaga, da delujeta prva in druga komponenta.

Za vzpostavitev interakcij je potreben začetni pospešek, nato pa jih moramo vzdrževati v toku in na potrebni ravni.

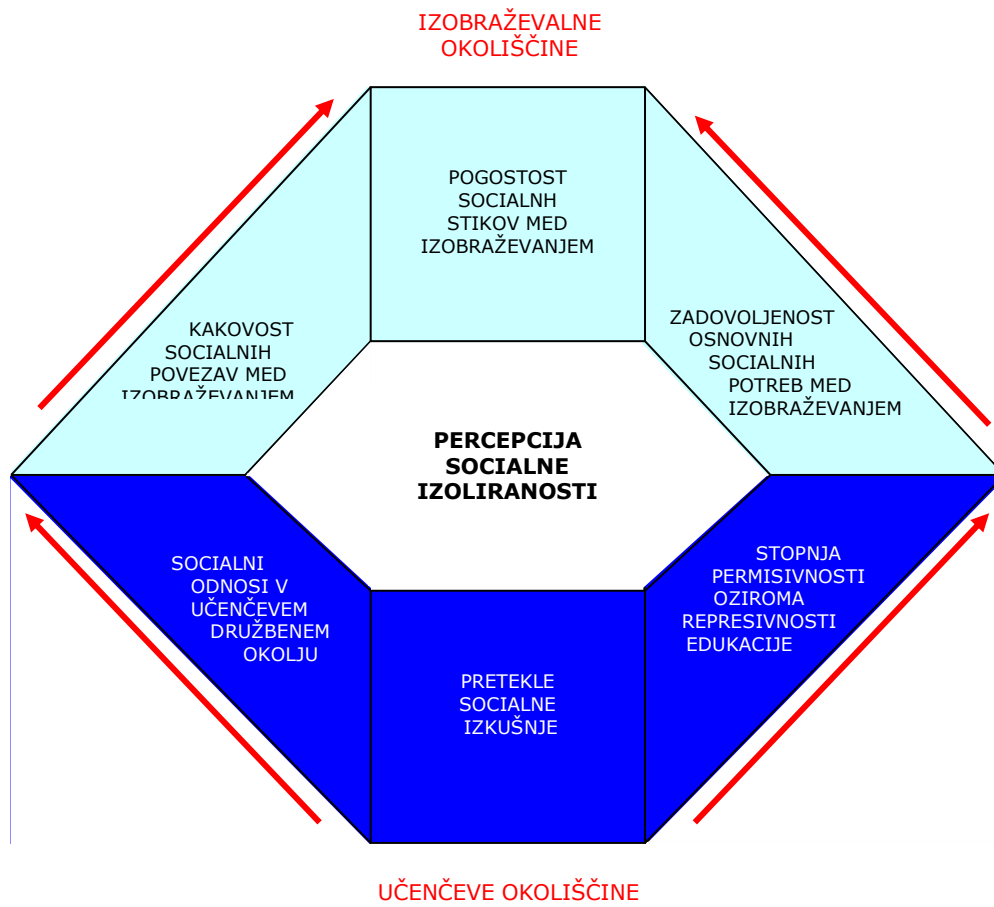


Povzeto po Rourkeu in soavtorjih (2001), Community of Inquiry Model

Vzpostavljanje psihosocialne komponente izobraževanja na spletu

Kljub navidezni individualni položaji ali celo navidezni osamljenosti učenca pred računalnikom, pa je pomembno, da ima tudi občutek pripadnosti določeni skupini. To moramo upoštevati pri načrtovanju e-učnega okolja. Skupino oblikujemo kot sklop posameznikov, ki so drug z drugim v nekem odnosu in imajo drug na drugega vpliv. Govorimo o socialni interakciji pri e-izobraževanju, ki nastopi, če omogočimo nekatere od naslednjih mehanizmov: možnost imitiranja, sugestije, vzpostavljanje simpatij in antipatij, identifikacije, socialnega pritiska, podpore in tudi ovir, zaradi prisotnosti drugih. Tehnologija navedeno omogoča, preostane pa nam tudi možnost, da socialne stike vzpostavljamo v času kontaktnega učenja, med e-učenjem pa jih predvsem ohranjamo. Potrebna je pozitivna komunikacija ter dovolj pohval in spodbud.

POVEZAVA MED SOCIALNIMI STIKI IN MOTIVACIJO ZA IZOBRAŽEVANJE



IZVAJANJE KURIKULUMA Z UČENJEM NA SPLETU V LUČI MOTIVIRANJA UČENCEV

Prednosti in slabosti tehnologije same po sebi

težave z navigacijo

tehnične ovire, motnje za materiale preslaba tehnologija

nejasna neurejena navodila, nelogična navigacija

Izbor e-vsebin in priprava e-gradiv

Priprava e-gradiv je za učenje na spletu eden od najpomembnejših elementov. Prvi koraki morajo biti namenjeni podrobni analizi in seznanitvi z učnim programom in še posebej z učnimi cilji ter spoznavanju učencev, ki jim namenjeno e-gradivo. Razen tega se moramo seznaniti s tehnično podlago, kaj nudi sistem za upravljanje z učenjem in kaj sistem za upravljanje z učno vsebino. Od tega je odvisno, katere možnosti imamo za pripravo e-gradiva, kako bomo načrtovali izobraževanje in katere tudi možnosti imamo na voljo za motiviranje učenca.

Med prvimi vprašanji, ki si jih moramo zastaviti, preden se lotimo priprave e-gradiva nekega predmeta ali učne teme je, katerih vsebin se ne moremo naučiti ob podpori e-tehnologije, ker jih ne podpira. Sledi izbor vsebin, ki so primerne za tako učenje.

Nato se lotimo scenarija učne poti – pri kateri vsebini se bo učenec začel učiti, s katerimi bo nadaljeval na poti do učnega cilja. Vsebine nato razdelimo v učne atome, ki bodo pravzaprav »učni zalogaji«. Ti naj bodo vsebinsko zaokroženi, vendar pravšnji, da jih učenec na določeni razvojni stopnji dojame kot vsebinsko celoto. Naj bodo zanj pravšnji, da se ne bo naveličal ali preveč utrudil, preden pride do konca. O dolžini teh enot, ki jih nekateri merijo v besedah (največ 240 besed), ali v monitorjih (največ en monitor in pol) se je hudomušno izrazil Mikka Seppala, ki je opozoril, da gre za količino potrebnega kognitivnega napora, da neko vsebino osvojimo. Ta pa je lahko velik tudi če je »metraža« na monitorju majhna, na primer, če je treba rešiti matematično nalogo ali v tujem jeziku opisati dogajanje na eni sami sliki. Lahko pa je tudi majhen, čeprav tekst dolg, na primer, če mora učenec v literarnem delu poiskati neke elemente. Odmerjanje teh zalogajev je strokovno delo, ki ga učitelji obvladajo, najboljše rezultate pa lahko dosegajo timsko.

Krajšim enotam učne vsebine, običajno smiselno zaključeni grupi atomov, sledi test ali naloga, učenec pa takoj dobi povratno informacijo o rešitvi. Če s pravilno zasnovano in razgradnjo učne vsebine in s smotrno izbiro učne poti ter sprotne povratne informacije prispevamo k motiviranosti učenca za delo z e-gradivom.

Nadaljnji prispevek k motivaciji lahko da učitelj sam, ki bo pred in med e-učenjem v neposrednem stiku z učenecem ali pa bo z njim komuniciral preko medijev (telefon, elektronska pošta, videokonferenčni sistem). Ni izključena možnost za zunanje motiviranje s pohvalo pa tudi s kritiko, oz. grajo.

Razen navedenega pa se moramo pri pripravi e-gradiva motiviraneja lotiti tudi načrtno z izrabo možnosti, ki jih prinaša tehnologija. Med njimi so tako klasične tehnike

motiviranja, ki jih je mogoče prenesti v novo tehnološko okolje kot tudi nove, ki jih nudi izključno informacijsko komunikacijska tehnologija in v klasičnem učnem okolju niso možne.

Pomen učenčeve aktivnosti

Pri e-izobraževanju je zelo pomembno, da je učenec aktiven. Pasivno sprejemanje, kot je na primer gledanje televizije je skromno, energija za učenje hitro upada, pojavijo se zaviralni psihološki dejavniki.

Ko pripravljamo učno vsebino, moramo zagotoviti učenčevo vpletenost. Z vsebino se mora ukvarjati. Tako jo bo bolje in hitreje razumel, ukvarjanje pa ga pripravlja tudi na uporabo znanja. S tem pa znanje kot splošna dobrina in tudi za učenca osebno dobi smisel. Osmišljene vsebine so bolj privlačne, vlečejo nase energijo za učenje. Zagotavljanje aktivne vloge učenca med e-izobraževanjem je ena od prednostnih nalog.

Učenje ne sme biti neprijetno garanje, tega pa ne ustvarjajo toliko miselni napor kot pritiski in vnaprej postavljene zahteve. Ne bomo nasprotovali trdemu delu, ki ja lahko podlaga za zadovoljstvo. In še to: Kar je zabavno ni nujno neresno.

ZAKLJUČEK

Premajhna količina raziskovalno dobljenih podatkov nam ne dovoljuje zaključkov ali so možnosti za motiviranje učencev pri e-izobraževanju mnogo manjše kot pri klasičnem izobraževanju. Še manj, da bi trdili, da so enake. Vendar pa lahko smelo trdimo, da učiteljeva prisotnost ni edina izbira pri skrbi za boljšo motivacijo učenca. Informacijsko komunikacijska tehnologija je za učenca vznemirljiva in ga vsaj za zdaj, dokler ni vsakdanjost, spodbuja k uporabi, raziskovanju in seveda s tem k učenju in izobraževanju.

A v izobraževanju postavljamo cilje, naloga in odgovornost šol in učiteljev je v tem, da učenca pripeljejo do njih, ne da bi pri tem po nepotrebnem trošili čas in energijo. Ni mogoče vključevati le vsebin, ki učence zanimajo. Učenci se med seboj tudi zelo razlikujejo, po interesih, po sposobnostih in po stilu učenja. Nemogoče je, da bi e-gradivo zadovoljilo vse učence.

Omejene so tudi možnosti učiteljev. Nimajo vsi na voljo tehnologije, ki bi podpirala kakršno koli motivacijsko možnost v e-gradivu. Ni vedno na voljo podpore pri pripravi e-gradiv, zato idej pogosto ni možno realizirati.

Ko pripravljamo e-gradiva pa moramo vendarle upoštevati tudi vidik motivacije učencev. To lahko upoštevamo že pri strukturiranju vsebine, z ravno prav pogostimi povratnimi informacijami, s pravimi in simuliranimi socialnimi stiki, z multimedijskimi in interaktivnimi elementi. Ne smemo pozabiti, da v šolskem e-izobraževanju, ki ga organiziramo do konca srednje šole, učitelja ne umikamo povsem, saj učencem v e-obliki omogočamo predvsem učne sekvence. Učitelj je prisoten pred učenjem in takrat lahko z okrepi zunanjo pa tudi notranjo motivacijo učencev.

