

Uživatel:CeSt/ED-MEDIA

Poznámky z konference ED-MEDIA

Pondělí

Evaluace e-learningu

Přednášel Thomas C. Reeves (<http://it.coe.uga.edu/~treeves>) z univ. Georgia. Orientované trochu na e-learning v podnikové sféře a na soukromých školách, takže hodně bylo k hodnocení cost-effectivity, return on investments...

Evaluaci mířit na „decision-makers“. V první řadě je třeba zodpovědět otázku, v jakých rozhodnutích jim mají výsledky hodnocení pomoci. Dle toho formulovat otázky hodnocení a až pak volit metody. Vždy by se mělo kombinovat více způsobů průzkumu (např. dotazníková studie u studentů a u učitelů, pre- a post-testování studentů, statistika výsledků u zkoušky, hodnocení nákladů...). Obvyklá rozhodnutí a otázky, na něž má hodnocení odpovídat:

- Má se kurz zařadit do výuky?
- Je třeba kurz rozšířit?
- Je třeba kurz zdokonalit?
- Má se kurz zrušit?
- Má se změnit finanční podpora?
- Mají se změnit výsledky výuky?

Není důležité hodnotit technologii/médium - již byla řada studií srovnávajících výsledky EL a face-to-face výuky, všechny končí závěrem „bez významných rozdílů“. Statisticky nevýznamná bývá mírná tendence k lepším výsledkům studentů učících EL u zkoušek a naopak k horší dlouhodobé retenci znalostí. Významné jsou rozdíly v časové náročnosti: studentům šetří EL 25-50 % času, pro učitele je naopak časově mnohem náročnější.

Naopak důležité je hodnotit kvalitu obsahu. Obvykle má hodnocení 4-5 vrstev:

1. reakce - vyhovoval kurz studentům a učitelům?
2. naučení se
3. přenos do praxe - změnilo se chování/používané postupy...?
4. výsledky - např. mělo uspořádání kurzu vliv na celkovou ekonomiku firmy?
5. návratnost vložených prostředků

K bodu 2: složitě, nic moc o tom neřekl... Hodnotí testováním studentů, optimálně kombinací pre- a post-testu.

<http://www.evaluateitnow.com/>

Wiki jako nástroj pro problémově orientovanou výuku

Zvrhlo se to v diskusi jak motivovat studenty. Je to hodně o tom problem based, a málo o wiki. Zajímavá je zpráva o možnosti použít <http://www.wikispaces.com/>. Jde tam založit účet. Vtip je v tom, že on mluví o použití „Wikispace“, což je něco na způsob Google-docs. Tedy nikoli o Wiki jako takové.

Weby Kevina Pyatt-a (learning space)

<http://ed462.wikispaces.com/>
<http://learnquickly.wikispaces.com/>
<http://gettheleadout.wikispaces.com/>

Před námi sedí místní chlapík, učitel, který zdejší třináctileté učí číst pomocí písniček. (program byl vytvořen pro Indii, ale tady je to stejný problém).

Účet na wikispaces.com

Dostali jsme příležitost založit si vlastní pokusný účet na wikispaces:

Username - CeSt
Email - stuka@cesnet.cz
Your Wiki - <http://cesta.wikispaces.com>

Úterý

Inspirující přednáška World is open (<http://www.trainingshare.com/>) - Curtis Bonk (<http://www.informatics.indiana.edu/people/profiles.asp?u=cjbonk>)

Smartglobe 2008 (<http://shopping.aol.com/smartglobe-2008/86736316>)
Theory and Practice of Online Learning (http://cde.athabasca.ca/online_book/)
BlackBorg (<http://desire2blog.blogspot.com/2009/05/blackborg-goes-creative-commons.html>)
Sakai (<http://sakaiproject.org/portal>)
OpenCourseware projects (<http://ocw.mit.edu/OcwWeb/web/home/home/index.htm>)
Johns Hopkins Bloomberg School of Public Health's OPENCOURSEWARE (<http://ocw.jhsph.edu/>)
MIT Press PDF (<http://mitpress.mit.edu/main/home/default.asp>)
koment k MIT PRESS (http://www.oreillynet.com/onlamp/blog/2007/03/free_pdf_book_from_mit_press_p_1.html)
Scribd (<http://www.scribd.com/>)
jeho kniha (<http://www.worldisopen.com>)

They put Silage in Silos

Tony Hirst (<http://www.higheredexperts.com/webinar/en/webinar-speakers/hee-speakers/dr-tony-hirst-the-open-university-uk/>)

Iahin Doherty (Nový Zéland): Web 2.0 for Interprofessional Learning in Health Professional Education

Nechávají spolupracovat studenty a profesionály na lékařské fakultě - medicí, zdravotnické obory Zlepšuje se kvaslita zdravotnických profesionálů a spolupráce absolventů různých oborů v praxi

- Složitá logistika
- Problémy s LMS
- Používají wiki a Ning (<http://www.ning.o>)
- Pracují s kazuistikami

(bohužel neukazuje, jak to v praxi vypadá)

Pracují na tom asi 12 let

Nesoustředí se na předávání odborných informací, ale na sdílení zkušeností ("jaké to je být doktor/sestra/farmaceut")

Mary Thorpe (The Open Univ., UK): Social Networking for Student and Staff Learning

[1] (<http://delicious.com/marythorpe/SNPL>)

Jak motivovat učitele k použití nové technologie:

- ukázat technologii, včetně demonstrace, kdo to používá podobně
 - používat stejné metody sám (!!!)
 - technická podpora používá sociální networking (FaceBook)
 - pro dokumentaci používají wiki
-
- pomocí Twitteru si studenti vyrábějí průvodce "jak na to"
 - používají sdílené tagy, kteri si studenti najdou správnou cestu použití materiálů
 - doplňují face-to-face schůzkami
-
- důraz na pozitivní motivaci

Vivienne Carr (Seton Hall Univ., USA)

The Effectiveness of Asynchronous Learning: Embracing Internet-Based Education

Používá ve výuce mobilní telefon - Nokia N95

- WebEx (<http://www.webex.com>) - videokonference
- ASSET a Waypoint (<http://www.yourwaypoint.com>) pro hodnocení

MView: Digital video player with simple Annotation interface

Akira Watanabe Vyrobili si pomůcku, pomocí které mohou STUDENTI přidávat poznámky k zaznamenaným přednáškám. Mají 16 předpřipravených (jako: "tohle se vyžaduje u zkoušky", "tohle je třeba před zápočtem", ...) a můžou tam psát i vlastní texty. Zatím je ten jejich SW jen v japonštině.

Hned po přednášce se na něj vrhla Meg Colasante (<mailto:meg.colasante@rmit.edu.au>) že oni taky pracují na indexaci videa, audia, slajdů,... (ona je z <http://www.rmit.edu.au>) a přednášku budou mít ve čtvrtek 25. 11:15 v Oahu - 'mat': A New Media Annotation Tool.

Paper + Web Blended Learning

Which Learning Order will Bring about the Highest Learning Effectiveness?

Koki Hoshi, Tokyo

Využití blended learning v základní/středoškolské výuce, předvádí materiály v japonštině pro výuku matematiky

"Weakness box" - vrací se ke cvičením, v nichž neuspěl

Ve statistice jen 58 lidí

- stejné výsledky pro papírovou a web výuku
- výsledky se horší, pokud se média střídají (!)

Wikibooks and Wikibookians

Loosely-Coupled Community or the Future of the Textbook Industry?

Meng-Fen Grace Lin, Hawaii-Manoa; Curtis Bond, Indiana Univ.

- Scribd - obdoba YouTube pro texty
- FlatWorld Knowledge - open college textbooks

https://en.wikibooks.org/wiki/Main_Page

http://cs.wikibooks.org/wiki/Main_Page

- Ve Wikibooks nejvíce knih o počítačích, dále např. vaření
- Jen zlomek knih je dokončen
- Autory jsou prakticky jen muži (frustrovaní muži?), mladí, mateřský jazyk angličtina
- Editace nejčastěji 1x za dva měsíce nebo méně často

Vtšina uživatelů považuje Wikibooks za vzdělávací literaturu

Důvěra ve Wikibooks: 7/10

Potřebné vlastnosti pro tvorbu Wikiknihy: vlastnosti spojené se schopností spolupráce

25-30 % wikiknih napsáno jen jedním autorem

Použití:

- sdílení s jinými
- vlastní rozvoj
- výuka

3/4 přispěvatelů píše bez toho, že by je někdo učil, jak používat Wikibooks

- "naučit se používat Wikibooks trvá několik hodin"

2/3 příliš nekomunikují s ostatními uživateli (pomoc, ocenění...)

Výsledek práce považují za důležitější než jeho tvorbu

<http://wiki-riki.wikispaces.com/>

<http://microformats.org/wiki/vote-links>

<http://www.scribd.com/>

Symposium - nové technologie

Emerging technologies in learning: Its impact on cognition and culture

Madhumita Bhattacharya, Kanada + Nový Zéland, a spousta dalších

strašné

Social learning vs. Individualised learning

Nada Mach, California State Univ.

klade důraz na použití inovativních technologií jako Facebook, blogy, YouTube...

klasické poznámky o Digital Natives × Digital Immigrants

- Nutno ve škole používat technologie, které studenti sami používají doma
- Learning 2.0 - porozumění je založeno na konverzaci o problému

"wicked problem" - špatně strukturovaný problém, jehož řešení vyžaduje účast učitele

- Niche communities

<http://spacecollective.org>

Secondlife (<http://www.secondlife.com>)

<http://www.teachertue.com>

Interactions as the key for successful Web 2.0 integrated language learning

Interactions in a planetary community Yayoi Anzai, Japonsko

Mluví o "planetární komunitě"

Mixi - obdoba Facebooku v japonštině

studenti pracují velmi rychle - ve vlaku, na cestách...

Technology enhanced learning and research

Mike Mimirinis, Middlesex

Klasické povídání o novém paradigmatu výuky, posun k Web 2.0

"know-how" a "know-what" se nahrazuje "know-where" meta-vzdělávání je stejně důležité jako samo vzdělávání

Web jaký nebyl

Alex Wright (<http://www.alexwright.org/>) New York Times
<http://microformats.org/wiki/vote-links>

Old school to new school

Loren Ryan, Columbia College

<http://www.dimdim.com> - jednoduchý nástroj pro on-line konference, semináře

<http://webasign.net>

Středa

Beyond Management: Personal Learning Enviroment

Stephen Downes, Canada

<http://www.scholarpedia.org/>
<http://www.learndirect.co.uk/>
<http://elan.plexapp.com/>
<http://www.downes.ca/editor/writr.htm>

Designing Social Interfaces Wiki (<http://roger.kaywa.ch/web-20-mash-ups-/index.html>)
What is Connectivism (<http://halfanhour.blogspot.com/2007/02/what-connectivism-is.html>)
Connectivism - A Learning Theory for the Digital Age (<http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>)
w:en:Connectivism (learning theory)
<http://wave.google.com/>
<http://unite.opera.com/>
<http://www.downes.ca/>
<http://grsshopper.downes.ca/>
<http://www.downes.ca/post/44682>

Diáky k této přednášce jsou zde: <http://www.slideshare.net/Downes>

Poznámka k následující přednášce v Honolulu: "Reuseability" je mrtvý konept, protože předpokládá, že se něco nemění. Jo jo...

Looking for Integration through Reusability

Manuel Castro, Španělsko

Provozují virtuální laboratorní cvičení ("engineering") i-Lab [2] (<https://www.weblab.deusto.es/joomla/>)

Integrating Educational Technology into Other Disciplines

An Example from Medicine

Ariana Eichelberger, Hawaii

chtějí zlepšit výuku přírodních věd na začátku studia, nemají na to místo v rozvrhu

Technology cannot save poorly designed instruction

Mají vlastní LMS [3] (<http://jbows.jabsom.hawaii.edu/>), používá Adobe Creative Suite, export do .pdf...

- U každého kurzu uveden předpokládaný čas na dokončení
- Na každé stránce "motivation device" - jakýsi průvodce
- Všechno v .pdf - vesměs text + obrázky, sem tam animace
- Hodně bílého místa, stránky odlehčené
- Krátké kvízy (4 otázky) přímo v .pdf (pouze schovaná správná odpověď)

- Dodat MEFANET Report

Interactivity, Reactivity and Activity

Thoughts on Creating a Digital Sphere for an Analogue Body

Jonathan Westin, Švédsko

Interaktivní výuka musí studentovi poskytovat volby. Volby mají být **akcí**, nikoliv **reakcí** - tj. cesta vpřed by neměla být příliš nalinkovaná. Ukazuje srovnání dvou her: akční hra - k dosažení cíle je potřeba jen reagovat na okolí, projít trasu, postřílet nepřátele. Výuková hra: ukazuje historické město, lze si hrát s tehdejšími předměty, prohlížet si je, poznání vyžaduje vlastní akci studenta.

Nic více...

Pursing the Elusive Metaphor or of Community in Virtual Learning Enviroments

Richard Schwier (<http://www.usask.ca/education/people/schwierr.htm>)

Social Capital in Virtual Learning Communities and Distributed Communities of Practice (<http://www.scribd.com/doc/3883930/Social-Capital-in-Virtual-Learning-Communities-and-Distributed-Communities-of-Practice>)

Porovnává Informal, Formal a Non-formal Learning. Zajímá ho vliv komunity.

Bystander Effect (https://en.wikipedia.org/wiki/Bystander_effect)

Empathy / Forgiveness

Democratizing Online University Education

Beth Rubin, USA

<http://snl.depaul.edu/>

Nemají závěrečné zkoušky - založeno na průběžné potřebě znalostí

Velký důraz na okamžitou podporu studentům (jak technická, tak tutora)

Discussion, Argumentation, Emotions, Problems and Solutions in Online Collaborative Tasks

Victor Padilla, Mexiko

dikuse × konverzace

Sledovali řešení kolaborativních úkolů v on-line diskusním fóru 3 studie (33, 6 a 6 účastníků) každá trvala 1 týden :-)

Alan Levine - 50+ Web 2.0 Ways To Tell a Story

50+ Web 2.0 Ways To Tell a Story

50+ Web 2.0 Ways To Tell a Story (<http://cogdogroo.wikispaces.com/50+Ways>)
<http://cogdogroo.wikispaces.com/StoryTools>
Alan Levine (<http://dommy.com/alan/resume.html>)
<http://cogdogroo.com/stuff/50Ways>

<http://cogdogblog.com/>

Není to o nástrojích

Není to powerpoint co zabíjí prezentaci, jsou to lidi.

Coto je CDB: <http://cogdogblog.com/>

Hyperuchit Moves the Teacher Educator's Boundary

Jak se učitelé, kteří nemají žádné zkušenosti s IT ("digitální vetřelci"), naučí používat a vyrábět EL?

- napodobování
- pokus
- vůbec nepoužívají návody, spíše diskuní fóra
- učí se kolaborativně

ROME - a Generic Process Modell for Interdisciplinary E-Learning Systems Design and Development

Alke Martens, Sybille Hambach, and Petra Müsebeck

<http://www.mosi.informatik.uni-rostock.de/ecs/pub/inproceedingsreference.2009-04-27.9098065233>

Using Virtual Enviroments for an Interprofessional ... Boechler, Patricia

<mailto:patricia.boechler@ualberta.ca>

<http://www.uofaweb.ualberta.ca/edpsychology/nav03.cfm?nav03=39566&nav02=14211&nav01=13954> Mají 800 studentů ve 25 skupinách. Studenti připravují interview s pacientem. Stuenti mohou být daleko.

Používají také facebook, uvažují o Scondlife.

Dělají to v prostředí <http://www.elluminate.com/>

Budou upravovat standardizovaného pacienta Avatara v Second Life.

Měla ukázkové video o Second Life ale nesputila ho.

Enhancing Virtual-Enviroment-Based Teamwork Training with Non-Verbal Communication

Stefan Marks, University of Auckland

nonverbální komunikace pro chirurgy

<http://www.abdn.ac.uk/iprc/notss/>

komunikace způsobuje 43% chirurgových chyb

<http://www.patientsafetyboard.org/DesktopModules//Documents/DocumentsView.aspx?tabID=0&ItemID=31959&Mid=5204&wversion=Staging>

Development of the NOTSS (Non-Technical Skills for Surgeons) behaviour rating system

Second Life
SL: long white cloud
University of Auckland

komunikace ve virtuálním světě je chudá na neverbální komunikaci

Nacked face, Artanatomy,

Snímají chování kamerou a převádějí to do Second Life.

Kowledge gap

přednášející koktá, což komplikuje poslech

A Method to Improve Learning

Analysing Communication in Team Working

- Při práci ve skupině se studenti staví do rolí
- Výuka je efektivní, je-li rozdělení rolí vyvážené

Záleží na složení týmu, počtu studentů, délce výuky (minimum 1 měsíc)

Mají model, který hodnotí jednak komunikaci mezi členy týmu, jednak kvalitu příspěvků, jejich organizaci... Je to dobře promyšlené a přitom jednoduché na provedení, je to v proceedings

Čtvrtek

What Makes e³ (engaging, effective, efficient) Instruction?

M. David Merrill (<http://mdavidmerrill.com>)

Základní principy výuky

- aktivovat
- demonstrovat - napřed ukázat dovednosti, které se student naučí
- aplikovat - nechat aplikovat nově nabyté znalosti
- integrovat - zapojit do každodenního života

Zdůrazňuje význam integrace - řešit reálné problémy

Výuka soustředěná na úkoly *task-centered instruction*

Používat reálné úkoly

identifikovat celý úkol

"Ukaž, v čem je problém"

pro učitele: co má absolvent být schopen DĚLAT

analyzovat potřebné dovednosti

navrhnout strategii výuky

navrhnout způsob (interface) výuky

navrhnout vlastní plán výuky

Není důležité médium výuky, ale obsah

Tradiční model výuky - studenti píšou práce, aby dostali zápočet (nikoliv proto, aby vyřešili nějaký reálný problém)

Strategie orientovaná na úkoly

- ukázat celý problém
- studenti aplikují, co už znají, postupně ukazovat další potřebné dovednosti

Lighten the Load

Sara Tarr

Objektivistický přístup

student dává zpětnou vazbu

identifikuje se s prototypovými příklady

Kreativistický přístup

student si volí další postup

vytváří vlastní perspektivu