

## Materiał modułu

Projekt: Flip Edu Up

Moduł 2. Nauczanie mieszane

Podmoduł 1: Tłó

Odpowiedzialny partner: HeurekaNet

Wykonany przez Lutza Siemer

### 2.1.4.9 Skrypt Lekcja 9 „Model SAMR”

[W poprzednich rozdziałach poznałeś różne podejścia do łączenia nauczania. Teraz pojawia się pytanie, które z tych pomysłów konkretnie zrealizować. Aby poradzić sobie z tym pytaniem, pamiętajmy najpierw, że w naszym kontekście rozumiemy mieszanie jako proces, w którym zaczynasz od swoich istniejących zajęć edukacyjnych twarzą w twarz i uzupełniasz je ofertami online. Można więc powiedzieć, że digitalizujemy nauczanie. Jeśli chcemy podejmować konkretne decyzje, pomocny może być model, który zajmuje się cyfryzacją nauczania. Dlatego poniżej przedstawiamy model SAMR opracowany przez Rubena Puentedurę dla digitalizacji nauczania i podajemy przykład, jak może to być pomocne we wdrażaniu blended learning.]

Model SAMR jest odpowiedni dla nauczycieli, którzy mają tendencję do korzystania z analogowych pomocy dydaktycznych, do zalet narzędzi cyfrowych. Model można wykorzystać do wyjaśnienia, w jaki sposób przetwarzanie i projektowanie zadań można usprawnić za pomocą narzędzi cyfrowych.

Digitalizacja uczenia się podzielona jest na cztery kategorie w modelu SAMR. Są to substytucja, augmentacja, modyfikacja i redefinicja.

Na niższych dwóch poziomach digitalizacja procesów uczenia się prowadzi do poprawy, podczas gdy na wyższych dwóch poziomach zadania uczenia się są przekształcane. Pierwszym krokiem w kierunku cyfryzacji procesów uczenia się jest zastąpienie analogowych materiałów edukacyjnych ich cyfrowymi odpowiednikami. Technologia działa jako bezpośredni substytut narzędzia, bez zmian funkcjonalnych.

Przykładami są użycie cyfrowych arkuszy roboczych, czytanie tekstu online lub pisanie tekstu za pomocą prostego edytora tekstu bez pomocy w pisowni. Wspólną cechą wszystkich tych przykładów jest to, że zadanie analogowe nie jest funkcjonalnie zmienione. Dopiero medium staje się cyfrowe.

Na drugim etapie cyfryzacji zadania edukacyjne mogą zostać rozszerzone. Tutaj kluczowe jest rozszerzenie funkcjonalnego aspektu zadań poprzez zastosowanie narzędzi technicznych. Technologia działa jako bezpośredni substytut narzędzia, z funkcjonalną zmianą. Na przykład, dozwolone może być używanie słowników cyfrowych, użycie programu arkusza kalkulacyjnego do analizy danych lub pisanie tekstu za pomocą edytora tekstu, w tym sprawdzanie pisowni.

W trzecim kroku zadanie jest modyfikowane w taki sposób, że nie można już nad nim pracować bez pomocy cyfrowych. Jednocześnie wartość dodana korzystania z tych narzędzi cyfrowych powinna być jasna i wykorzystywana przez uczących się. Technologia pozwala na znaczne przeprojektowanie zadań. Na przykład grupa uczniów powinna wspólnie napisać

tekst, używając odpowiedniego narzędzia. Przykładami mogą być również dyskusja na forum lub stworzenie filmu szkoleniowego.

W czwartym i ostatnim kroku, nowe rodzaje zadań edukacyjnych są formułowane za pomocą cyfrowych mediów i narzędzi, które nie byłyby możliwe bez ich użycia. Technologia pozwala na tworzenie nowych zadań, wcześniej niewyobrażalnych. Przykładami na tym etapie są użycie oprogramowania do dynamicznej geometrii do pracy nad problemami matematycznymi w żywy sposób, wykorzystanie interaktywnych filmów edukacyjnych do pracy nad nowym materiałem w domu jako przygotowanie do lekcji lub wspólne tworzenie wiki.

Aby zaprojektować cyfrowe zadania edukacyjne dla własnej klasy, powinieneś zadać sobie kilka pytań. Pamiętaj, że projekt zadania nie dotyczy dostępnego narzędzia cyfrowego, ale celów uczenia się, które chcesz osiągnąć za pomocą zadania.

Jeśli myślisz o zastąpieniu, możesz zadać sobie pytanie:

- Co zyskuję zastępując metodologię analogową wariantem cyfrowym?

Jeśli myślisz o przejściu od wymiany do wzmocnienia, możesz zadać sobie pytanie:

- Czy zadanie uczenia się zostało rozszerzone o proces na podstawowym poziomie, który nie byłby możliwy bez nowego elementu cyfrowego?
- I w jaki sposób ta funkcja lub proces przyczynia się do jakości zadania uczenia się?

Jeśli myślisz o przejściu od augmentacji do modyfikacji, możesz zadać sobie pytanie:

- Jak zmodyfikowano pierwotne zadanie?
- Czy ta modyfikacja opiera się na nowych elementach cyfrowych?
- I jak ta modyfikacja wpływa na jakość zadania uczenia się?

Jeśli myślisz o przejściu od modyfikacji do redefinicji, możesz zadać sobie pytanie:

- Jakie jest nowe zadanie?
- Czy pierwotne zadanie można zastąpić lub uzupełnić nowym?
- W jakim stopniu nowe zadanie jest możliwe tylko dzięki wykorzystaniu nowych metod cyfrowych?
- A w jakim stopniu nowe zadanie poprawia jakość zadania uczenia się?

Zakończmy przykładem tego, jak może wyglądać blendowanie przy użyciu modelu SAMR. Załóżmy, że masz kurs językowy.

- Cyfrowa substytucja polegałaby na tym, że uczniowie piszą teksty nie ręcznie, ale za pomocą Worda lub Google Docs lub czytają teksty nie na papierze, ale online.
- Rozszerzenie byłoby, gdyby uczniowie używali automatycznego sprawdzania pisowni do kształtowania swojej nauki lub gdyby ćwiczenia praktyczne były połączone ze słownikami internetowymi.
- Modyfikacja polegałaby na tym, że używają komunikacji e-mail lub reprezentacji graficznych, lub jeśli, na przykład, umożliwiają wymianę audio lub wideo między uczniami.
- Przedefiniowaniem byłoby, gdybyś pozwolił uczniom tworzyć razem własne wiki lub używać wizualizacji struktur narracyjnych.

Na tym przykładzie widać, że do mieszania można podejść w bardzo zróżnicowany sposób. Sam decydujesz, biorąc pod uwagę swoją sytuację dydaktyczną, na jakim poziomie chcesz zacząć i które z pomysłów, których się nauczyłeś, chcesz wdrożyć. Pamiętaj, że w swoim podejściu powinieneś być zabawny i eksperymentalny. Nie ma jednego uniwersalnego rozwiązania i normalne jest, że coś pójdzie nie tak, gdy próbujesz nowych rzeczy. Bądź tak przyjazny wobec siebie, jak wobec swoich uczniów. I ciesz się nowymi doświadczeniami.

