

Mobilna edukacja

Rewolucja w uczeniu się?

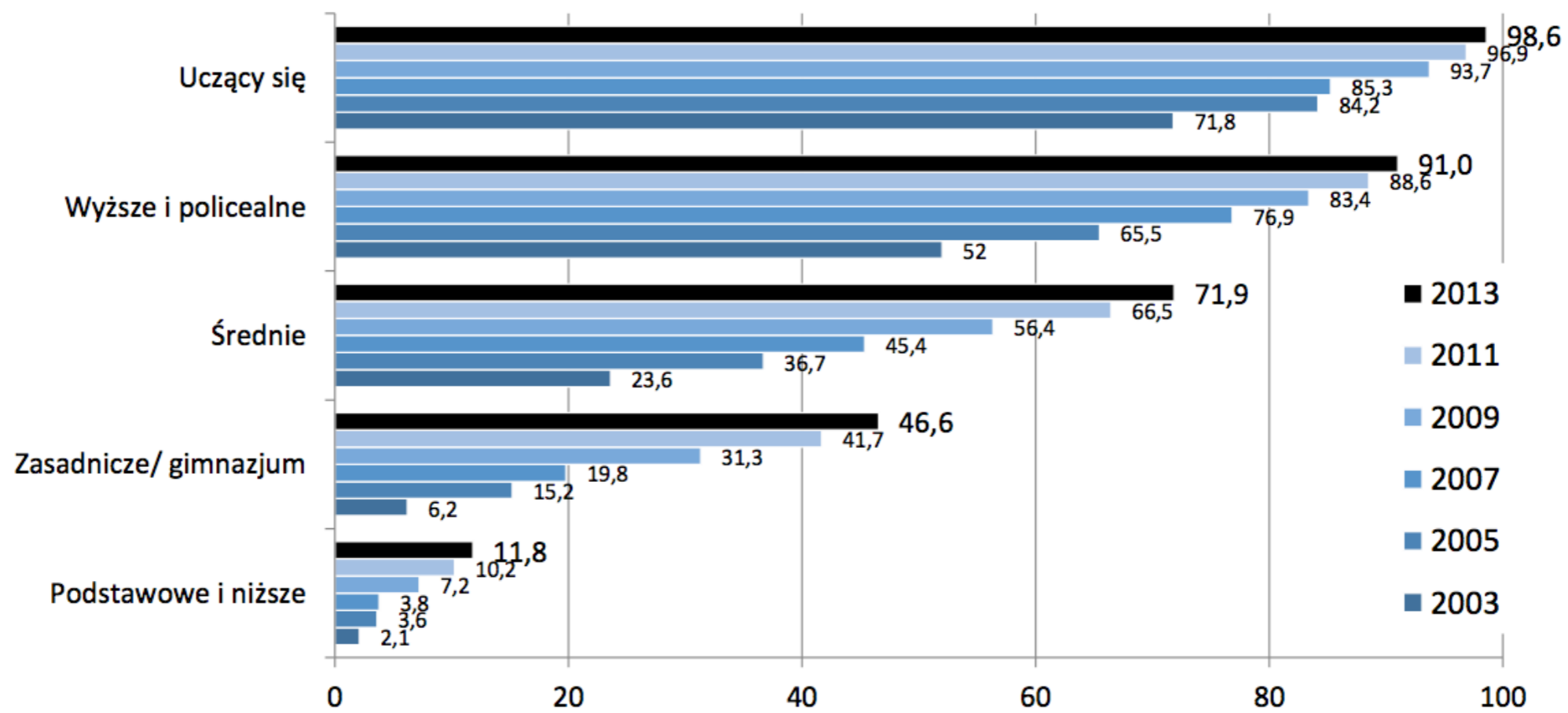
dr Grzegorz D. Stunża
Pracownia Edukacji Medialnej
Instytut Pedagogiki
Uniwersytetu Gdańskiego



www.edukatormedialny.pl

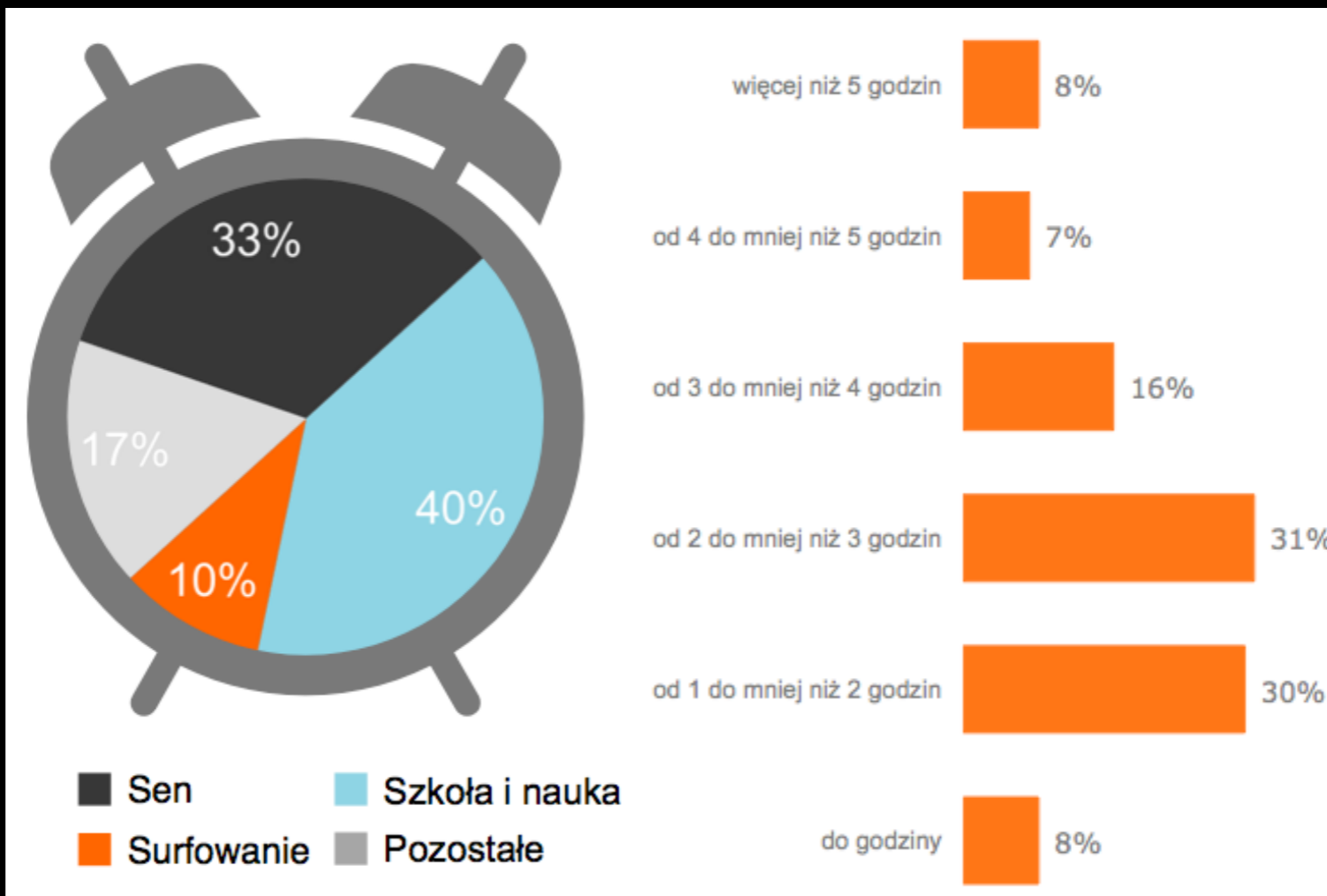
Diagnoza zmian

Uczniowie



Wykres 7.2.7. Procent korzystających z internetu w różnych grupach ze względu na wykształcenie w latach 2003-2013

Źródło: Diagnoza społeczna 2013



Kompetencje cyfrowe młodzieży w Polsce (14-18 lat).
 Źródło: Fundacja Orange

OKREŚL, JAKICH NARZĘDZI/SPRZĘTÓW UŻY- WASZ, BY KORZYSTAĆ Z INTERNETU? (N = 734)	CZĘSTOŚĆ	PROCENT WAŻNYCH
Własnego telefonu komórkowego	460	62,7
Własnego komputera stacjonarnego	412	56,1
Własnego komputera przenośnego	378	51,5
Komputera innej osoby z rodziny (np. ro- dziców, rodzeństwa)	162	22,1
Konsoli	86	11,7
Tabletu	73	9,9
Komputera innej osoby spoza rodziny (np. w domu kolegi / koleżanki)	71	9,7
Telefonu komórkowego innej osoby	58	7,9
Telewizora	8	1,1
Ogółem	742	

Badanie kwestionariuszowe osób w wieku 13-16 lat w Województwie Pomorskim
Źródło: Dzieci sieci 2.0

Tabela 4. Rodzaj/typ ulubionej, najczęściej odwiedzanej strony internetowej (można było podać 3 warianty odpowiedzi; strony zostały zaklasyfikowane do kilkunastu wymienionych niżej kategorii) (N = 710)

RODZAJ/TYP ULUBIONEJ, NAJCZĘŚCIEJ ODWIEDZANEJ STRONY INTERNETOWEJ	CZĘSTOŚĆ	PROCENT WAŻNYCH
blog / czat / serwis społecznościowy	621	87,5
youtube.com	349	49,2
serwis z treściami typu kwejk.pl	159	22,4
google.pl	103	14,5
filmy / seriale / muzyka	94	13,2
gry komputerowe / online	76	10,7
duży portal informacyjny typu onet.pl, wp.pl	65	9,2
sport / motoryzacja	44	6,2
materiały dydaktyczne / szkolne	33	4,6
serwisy aukcyjne	33	4,6
hobby, zainteresowania	20	2,8
wikipedia.pl	20	2,8
pornografia	16	2,3
plotki, moda, sztuka	13	1,8
strony do odbierania poczty	11	1,5
strony dla miłośników kultury japońskiej	7	1,0
technologie / komputery	7	1,0

Badanie kwestionariuszowe osób w wieku 13-16 lat w Województwie Pomorskim
Źródło: Dzieci sieci 2.0

DL4. Jak często wykonujesz każdą z czynności?
Prezentowana jest suma odpowiedzi: raz dziennie
+ kilka razy w ciągu dnia [N=600]



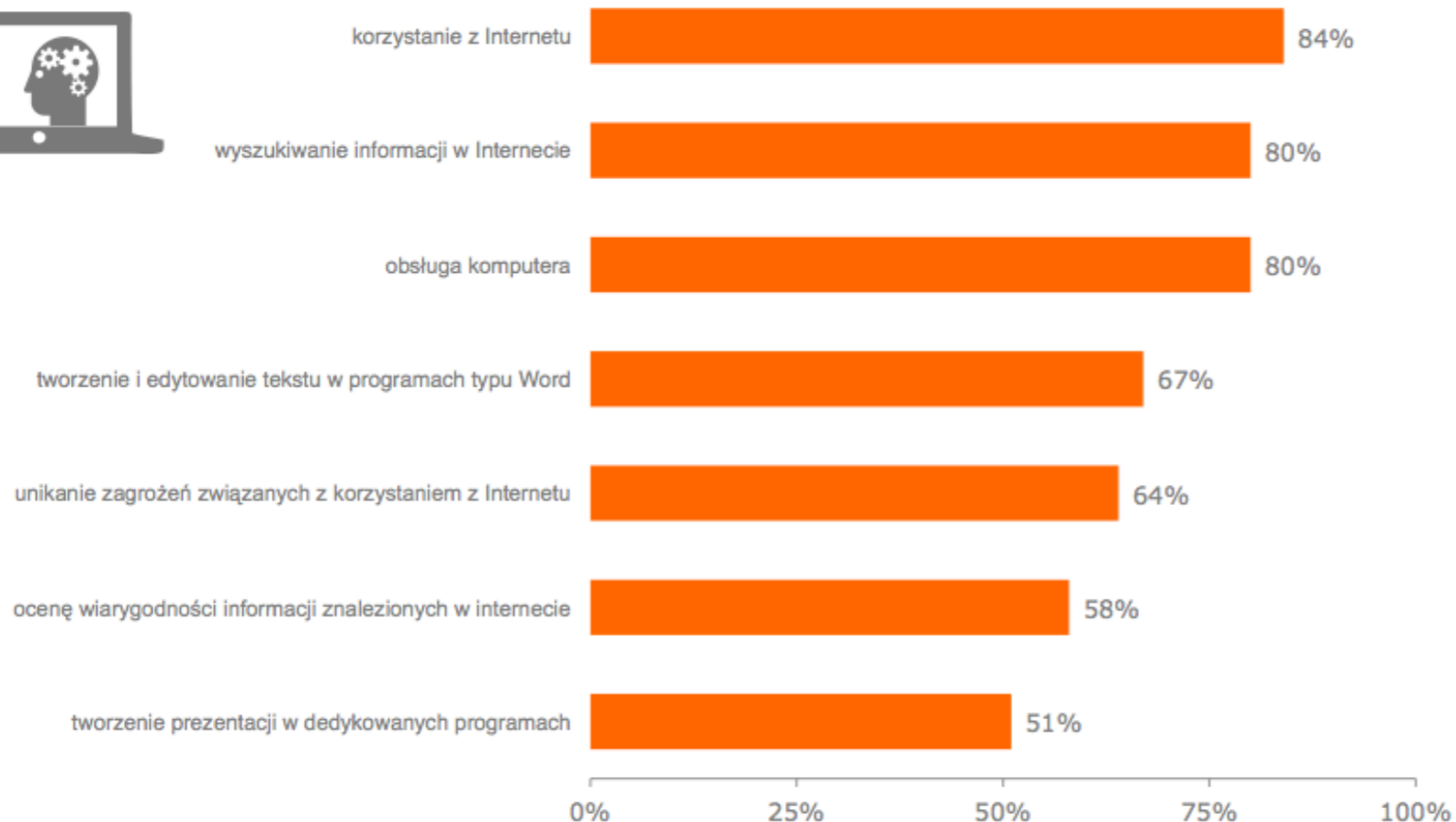
Kompetencje cyfrowe młodzieży w Polsce (14-18 lat).
Źródło: Fundacja Orange

Tabela 5. „Jak oceniasz swoje umiejętności korzystania z internetu?”

JAK OCENIASZ SWOJE UMIEJĘTNOŚCI KORZYSTANIA Z INTERNETU?		CZĘSTOŚĆ	PROCENT WAŻNYCH
Ważne	są najwyżej przeciętne	197	28,8
	są raczej wysokie	279	40,8
	są bardzo wysokie	208	30,4
	Ogółem	684	100,0
Braki danych	trudno powiedzieć	33	
	brak danych	25	
	Ogółem	58	
	Ogółem	742	

Badanie kwestionariuszowe osób w wieku 13-16 lat w Województwie Pomorskim
Źródło: Dzieci sieci 2.0

P10. Posługując się skalą od 1 do 5 gdzie 1 oznacza bardzo niskie kompetencje, a 5 oznacza bardzo wysokie kompetencje, powiedz jak ogólnie ocenił(a)byś swoje kompetencje (wskaźnik TOP2 – odsetek odpowiedzi „wysokie kompetencje” + „bardzo wysokie kompetencje”).[N=600]



Kompetencje cyfrowe młodzieży w Polsce (14-18 lat).
Źródło: Fundacja Orange

Diagnoza zmian

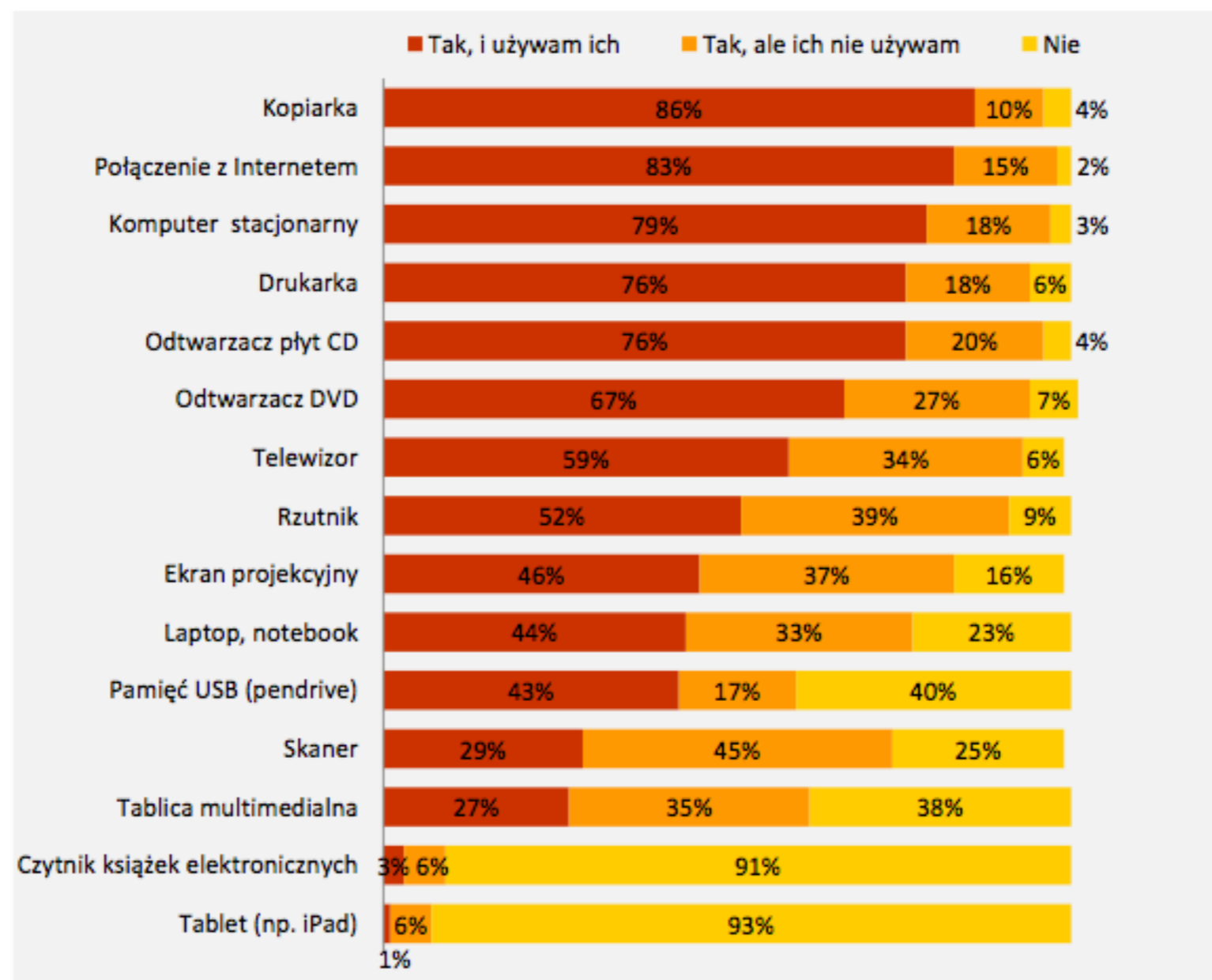
Nauczyciele

Wykres 3.29. Wykorzystanie nowych technologii w pracy nauczyciela co najmniej raz na miesiąc lub częściej (n=4762).



Czas pracy i warunki pracy nauczycieli.
Źródło: Instytut Badań Edukacyjnych, 2013

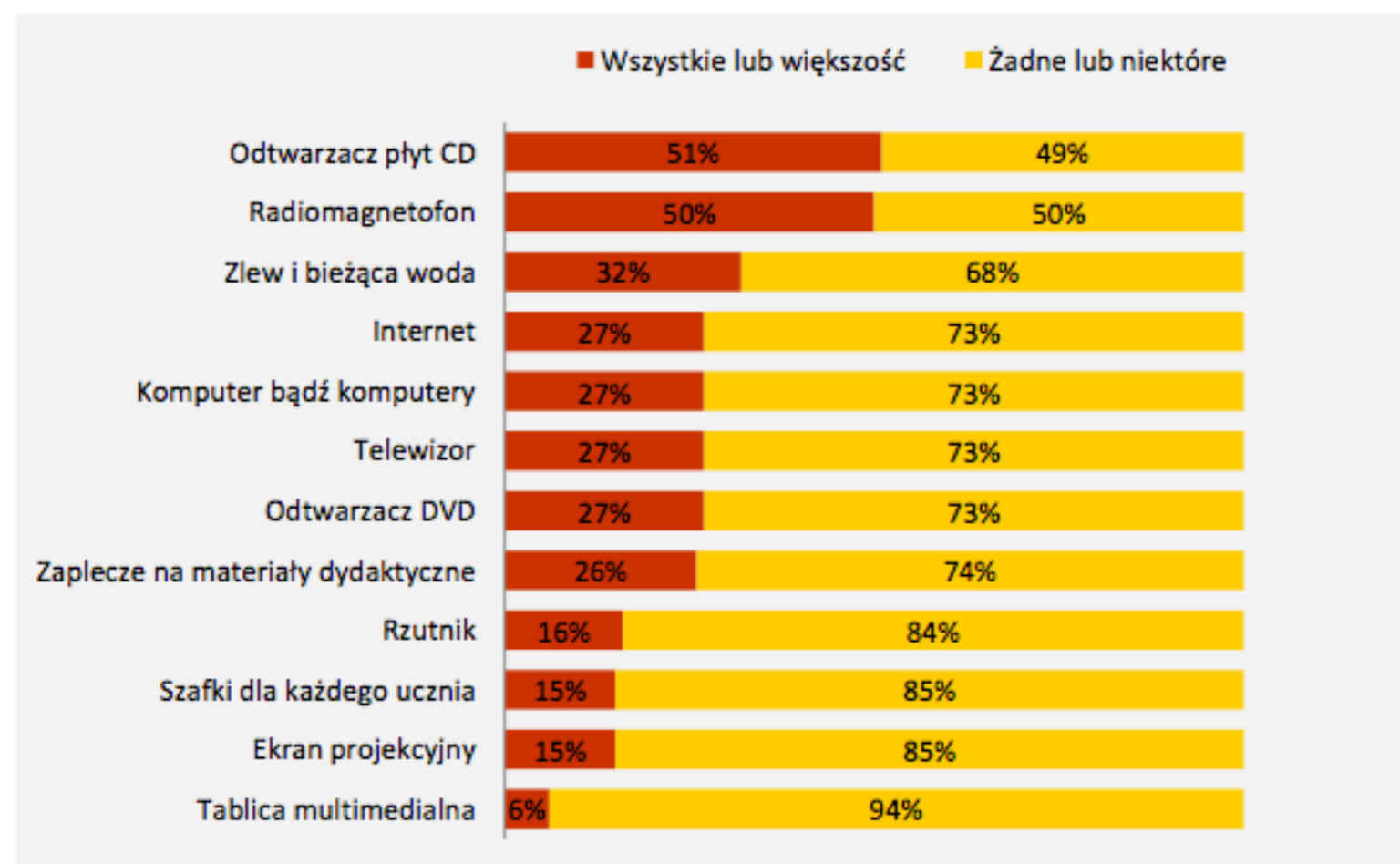
Wykres 3.28. Dostępność sprzętu biurowego i informatycznego w szkole i korzystanie z niego przez nauczycieli (n=4762).



Czas pracy i warunki pracy nauczycieli.
 Źródło: Instytut Badań Edukacyjnych, 2013

Wykres 3.26. Jaką część zajęć nauczyciel prowadzi w szkole w sali wyposażonej w następujące rzeczy? (n=4762).

(łączy odsetek odpowiedzi „wszystkie” lub „większość”; łączy odsetek odpowiedzi „żadne” lub „niektóre”)



Czas pracy i warunki pracy nauczycieli.
Źródło: Instytut Badań Edukacyjnych, 2013

Nowe możliwości komunikowania

chmura

dostęp do plików
kolektywna współpraca (także
różne narzędzia, różne systemy
operacyjne; metoda projektów)
dostęp do świeżych informacji i
zarządzanie nimi
dostęp do własnych archiwów
danych



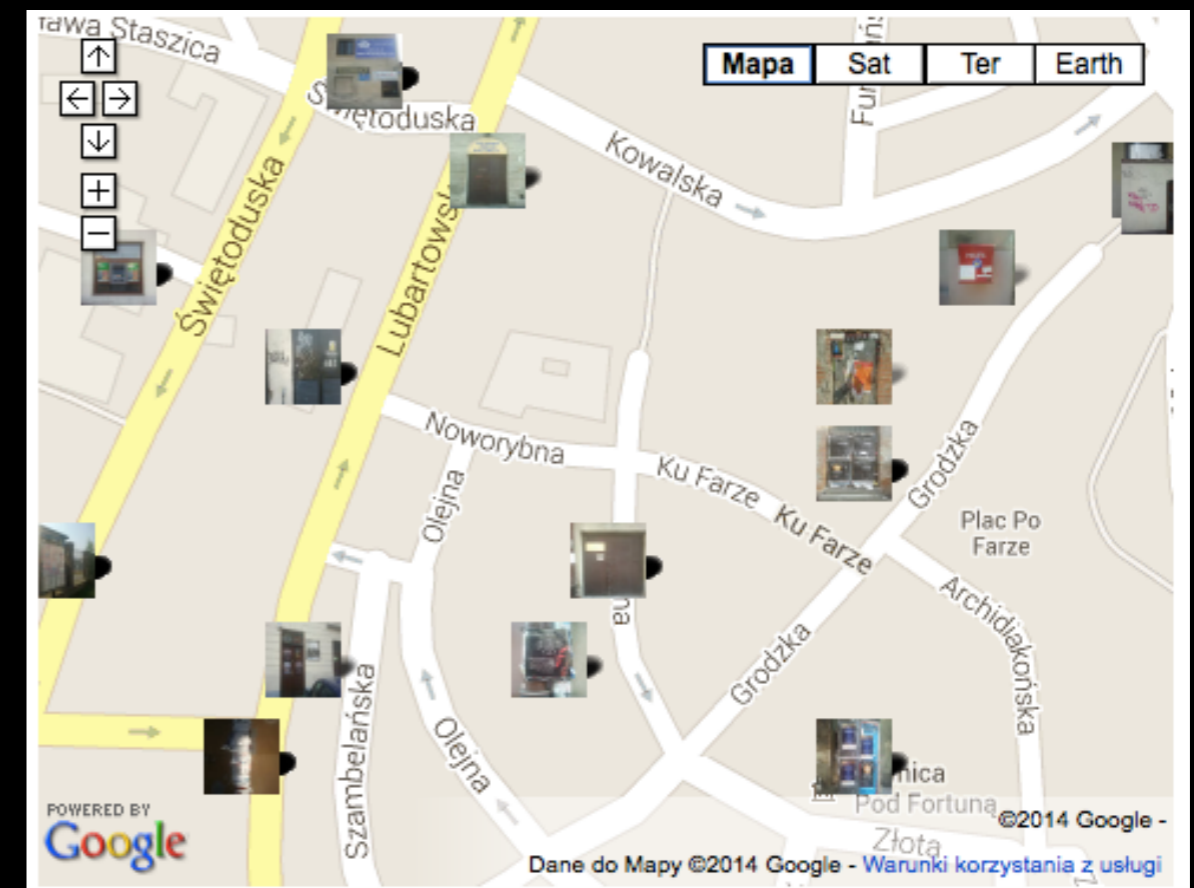
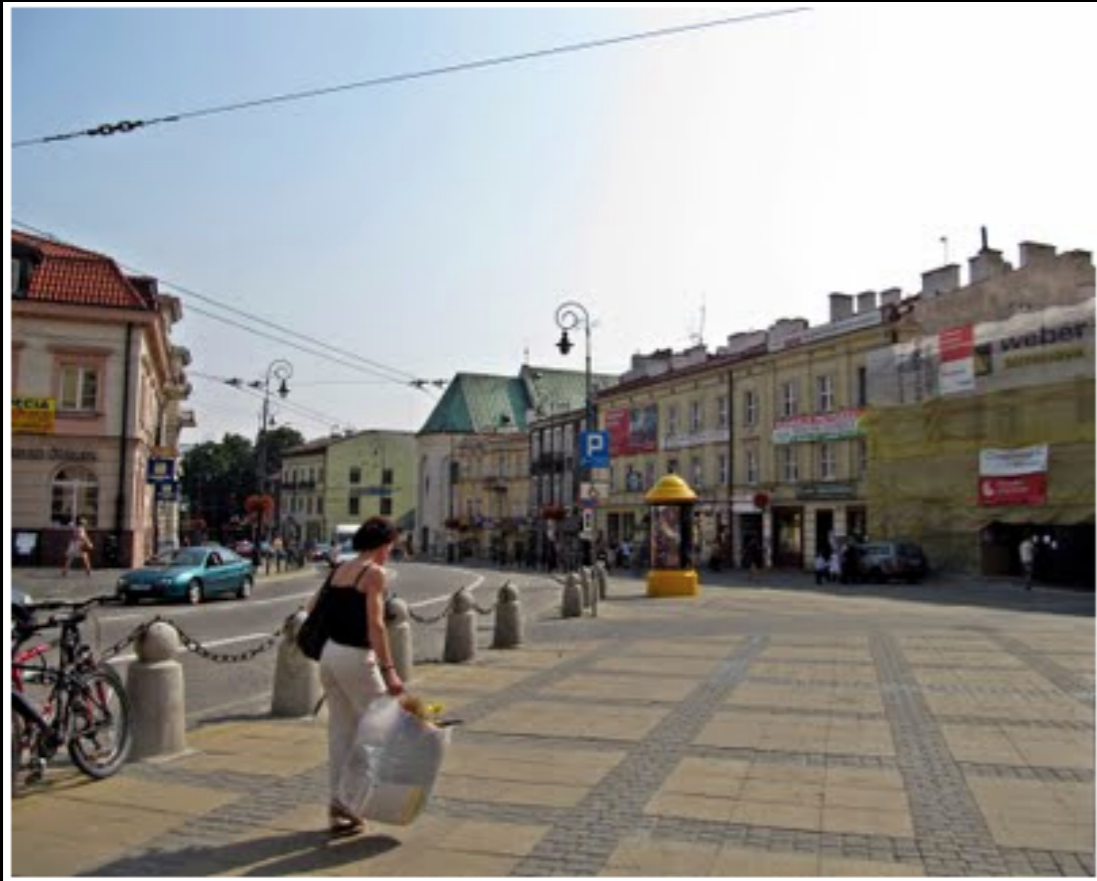
szybkie działanie, lokalny kontekst

możliwość szybkiego
podejmowania aktywności
łatwość krótkotrwałego i
wielokrotnego działania
mobilne to nie to samo co
tylko da się przenieść



Nowe możliwości -
przykład zastosowań

Projekt „Jeden dzień”



Mobilna edukacja - nowe wyzwania

Szkoła a dostęp do treści

- Zabraniać korzystania z urządzeń mobilnych?
- Udostępniać szkolne wifi?
- Wprowadzać ograniczenia korzystania z aplikacji?
- Dynamicznie regulować dostęp przez aplikacje (również poza szkolną siecią)?



Szkoła a otwartość na nowe trendy

- Uczyć, jak korzystać z mobilnych narzędzi?
- Szkolić, jak korzystać z serwisów społecznościowych?
- Nowe metody edukacyjne - np. metoda projektów, webquest z wykorzystaniem mobilnych urządzeń.



Szkodliwość przenośnych narzędzi?

Zakazać korzystania przez dzieci do 12 roku życia?

„Huffington Post” (06.03.2014.) -
„10 Reasons Why Handheld Devices Should Be Banned for Children Under the Age of 12”:

negatywny wpływ na rozwój mózgu, deficyty uwagi, opóźniony rozwój, otyłość, brak snu, agresja, cyfrowa demencja, uzależnienia, promieniowanie, niezrównoważenie



Cris Rowan ♥ Become a fan
Pediatric occupational therapist, biologist, speaker, author

10 Reasons Why Handheld Devices Should Be Banned for Children Under the Age of 12

Posted: 03/06/2014 3:35 pm EST | Updated: 03/21/2014 1:59 pm EDT

1.2m 389714 5206 1889 10179 325

Like Share Tweet Pin it Email Comment

MORE: Hild Technology, Handhelds, Educational Technology, Child Violence, Child Depression, Child Anxiety, Child Aggression, ADHD, Screen Sense, Technology Addiction, Autism, Learning Difficulties, Child Technology Guidelines, Sleep Deprivation, Parents News

The American Academy of Pediatrics and the Canadian Society of Pediatrics state infants aged 0-2 years should not have any exposure to technology, 3-5 years be restricted to one hour per day, and 6-18 years restricted to 2 hours per day (AAP 2001/13, CPS 2010). Children and youth use 4-5 times the recommended amount of technology, with serious and often life threatening consequences (Kaiser Foundation 2010, Active Healthy Kids Canada 2012). Handheld devices (cell phones, tablets, electronic games) have dramatically increased the accessibility and usage of technology, especially by very young children (Common Sense Media, 2013). As a pediatric occupational therapist, I'm calling on parents, teachers and governments to ban the use of all handheld devices for children under the age of 12 years. Following are 10 research-based reasons for this ban. Please visit zonein.ca to view the Zone'in

Szkoła a gamifikacja

- nowe elementy z wykorzystaniem technologii mobilnych,
- poszerzona rzeczywistość
- gry bazujące na świecie namacalnym z dodanymi elementami



Hierarchiczna komunikacja a sieć równych

- Taśmowy system produkcji z XIX wieku, przygotowujący do fabryki, armii, administracji

vs.

rozproszone treści,
indywidualne ścieżki wyboru i
pozioma, sieciowa
komunikacja



Czas, przestrzeń i edukacja

- Mobilne technologie pozwalają się uczyć niezależnie od szkolnego planu lekcji i poza szkolnym budynkiem,
- możliwość „bycia w klasie” z osobami z innego kraju, kontynentu.



Edukacja w chmurze

- Indywidualne bazy wiedzy,
 - synchronizacja wielu urządzeń i dostęp bez względu na sprzęt,



Po co nam pracownie komputerowe?

- „Bring Your Own Device” -
bazowanie na sprzętach
uczniów - nastawienie na
proces, różnorodność i
kreatywność.
- Szkolna pracownia -
równanie w dół do
możliwości sprzętu.



Własna szkoła w kieszeni

- Uczenie się równoległe do formalnej edukacji,
 - niemal nieograniczone możliwości rozwoju hobby, doksztalcania, edukacji dorosłych,
 - uzupełnianie wiedzy zdobytej w szkole.



Kto ma nam pomóc
korzystać z kieszonkowej
szkoły?

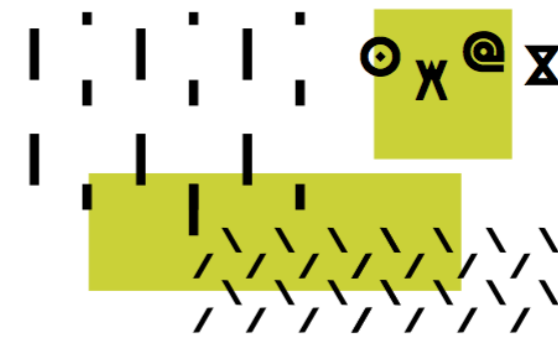
edukacja kulturalna i medialna



nowe trendy i wyzwania



EDUKATOR
MEDIALNY



(NIE)
BOJ
BLOG-
GA!

* JAK WYKORZYSTYWAĆ BLOGI W EDUKACJI



Dzieci Sieci 2.0
Kompetencje komunikacyjne
młodych

Zdjęcia: flickingerbrad (flickr)



Uznanie autorstwa 2.0 Ogólny (CC BY 2.0)

Poniższy tekst jest jedynie przystępnym podsumowaniem licencji (której nie zastępuje).

Klauzula ograniczenia odpowiedzialności



Wolno:

Dziel się — kopiuj i rozpowszechniaj utwór w dowolnym medium i formie

Adaptuj — remiksuj, zmieniaj i twórz na bazie utworu

dla dowolnego celu, także komercyjnego.

Licencjodawca nie może odwołać udzielonych praw, o ile są przestrzegane warunki licencji.

Na następujących warunkach:



Uznanie autorstwa — Należy **odpowiednio oznaczyć** autorstwo utworu, podać odnośnik do licencji i **wskazać zmiany, jeśli takie zostały dokonane**. Można tego dokonać w dowolny rozsądny sposób, o ile nie sugeruje się udzielenia przez licencjodawcę aprobaty dla siebie lub swojego sposobu wykorzystania licencjonowanego utworu.

Brak dodatkowych ograniczeń — Nie możesz korzystać ze środków prawnych **lub technologicznych**, które ograniczają innych w korzystaniu z utworu na warunkach określonych w licencji.