

EXE LEARNING - APLIKACJA WSPOMAGAJĄCA EDUKACJĘ NA ODLEGŁOŚĆ

TOMCZYK Łukasz, PL

Streszczenie

Tekst dotyczy prezentacji możliwości oprogramowania umożliwiającego kształcenie na odległość. Aplikacje Exe Learning jest darmowym, ogólnodostępnym oprogramowaniem, które można wykorzystać w pracy dydaktycznej od poziomu szkoły podstawowej poprzez różnego rodzaju kursy e-learningowe aż do etapu uczelni wyższej.

Kluczowe słowa: e-nauczanie, oprogramowanie wspomagające kształcenie.

EXE LEARNING - APPLICATION SUPPORTING DISTANCE EDUCATION

Abstract

The text refers to the presentation capabilities of the software to enable distance learning. Applications Exe Learning is a free, open-access software, which can be used in teaching at primary school level through a variety of e-learning courses through to the university.

Key words: e-learning, learning support software

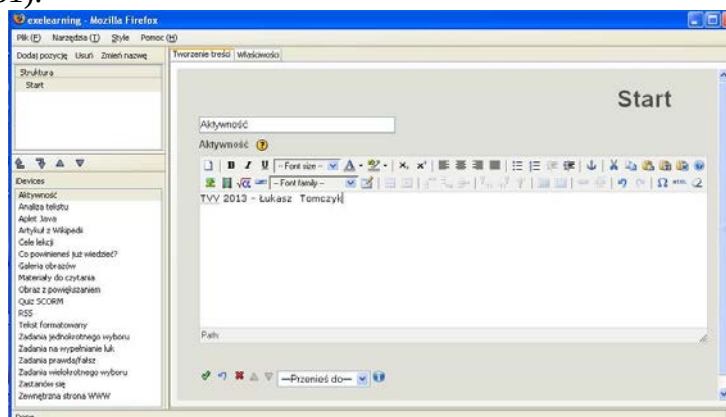
Wstęp

Idea kształcenia zdalnego nie jest czymś zupełnie nowym, ponieważ wraz z pojawieniem się rozwiązań komunikowania masowego oraz innych techniczo-logistycznych możliwości pozwalających na przekazywanie informacji na odległość wdrażano je sukcesywnie w praktykę edukacyjną. Druk, poczta, radio, telewizja, a obecnie Internet są środkami dającymi sposobność przesyłu zbioru danych, co stanowi warunek konieczny do zaistnienia wielu procesów, w tym również oświatowych. Wszelkie bariery czasowe, odległościowe, zdrowotne, ekonomiczne uniemożliwiające edukację powodują, iż nauczanie wspomagane medialnie cieszy się szczególnym zainteresowaniem. Wzrost liczebności użytkowników poszczególnych mediów powoduje, iż środki te stają się coraz bardziej powszechnymi narzędziami stanowiącymi podstawową („czysty e-learning”) lub uzupełniającą kategorię (blended learning) (Tomczyk, 2011, s.171). Rozwój e-nauczania w krajach takich jak: Polska czy też Republika Czeska lub Słowacka przypada na lata 1994-1999 kiedy to systemy klasy LMS stały się coraz bardziej przystępne, dzięki włączeniu ich w system globalnej cyfrowej wioski. Jednakże należy podkreślić, iż były to rozwiązania niezwykle ograniczone pod względem funkcjonalności oraz grafiki. Początek XX stulecia związany jest z kryzysem e-learningu w wymiarze dydaktyki nauczania, gdyż coraz częściej w tym okresie dostrzegane były mankamenty tegoż systemu kształcenia. Od 2005 roku dzięki implementacji zintegrowanych systemów do formalnego, nieformalnego i poza formalnego nauczania oraz intensywnemu rozwojowi metodyki kształcenia online e-nauczanie postrzegane jest jako niezwykle skuteczne narzędzie wspomagające kształcenie tradycyjne (Eger, 2010, s.10-11). Obecnie na rynku oprogramowania istnieje szereg aplikacji dzięki którym można w łatwy sposób prowadzić skuteczne e-nauczanie, również w sposób nieodpłatny. Wśród najpopularniejszych rozwiązań funkcjonujących w wielu uczelniach wyższych oraz szkołach średnich niezmierną popularnością cieszy się platforma Moodle. Aczkolwiek wiele trenerów, czy też nauczycieli oczekuje aplikacji nieco bardziej prostych,

łatwych w instalacji, dających możliwość szybkiego generowania kursów online w standardzie SCORM, a przy okazji w sposób intuicyjny pozwalający na eksport plików w przestrzeń internetową. Jedną z tego typu aplikacji jest oprogramowanie ExeLearning dostępne pod adresem: <http://exelearning.org/wiki>

O aplikacji Exe Learning

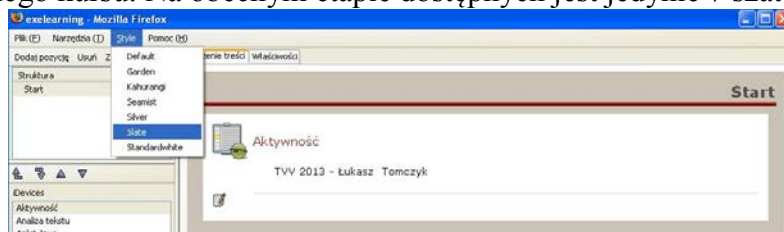
Oprogramowanie ExeLearning to bezpłatna aplikacja używana głównie do tworzenia materiałów interaktywnych wykorzystywanych w budowie kursów e-learningowych. Jest oparta na licencji open-source. Obsługa aplikacji nie wymaga znajomości html, pomimo tego że efekt końcowy jest interaktywną stroną internetową. W tym wypadku wystarczy jedynie dobra znajomość prostego edytora. Aplikacja pozwala na generowanie materiałów lekcyjnych, składających się z multimediów takich jak: obraz, dźwięk, animacje oraz integrować wskazane treści z artykułami z Wikipedii oraz filmami z Youtube. Stworzone lekcje można zapisać jako stronę internetową, ewentualnie jako pakiet SCORM lub IMS. Program wymaga jedynie poprawnego zainstalowania przeglądarki internetowej Firefox (Lorens, 2011, s. 51).



Rys. 1 Główne okno programu Exelearning

Menu programu składa się z czterech podmenu: **Plik**, **Narzędzia**, **Style** i **Pomoc**. Jedną z najważniejszych opcja w menu **Plik**. Najczęściej wykorzystywane przez użytkowników jest podmenu odnoszące się do eksportu przygotowanych materiałów. W tym wypadku mamy do czynienia z eksportem plików do formatów: SCORM, IMS, strony www. Warto tutaj podkreślić, że wygenerowane strony internetowe zawierają dużą liczbę plików. Wszystkie utworzone pliki należy przesłać na serwer internetowy.

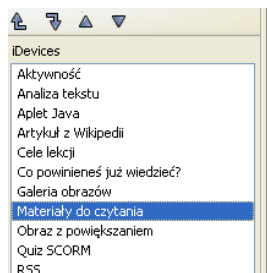
W zakładce **Style** można wybrać jeden z gotowych układów kolorystycznych przygotowywanego kursu. Na obecnym etapie dostępnych jest jedynie 7 szat graficznych.



Rys. 2 Style formatowania stron internetowych

Każdy z kursów może składać się z pod zakładek (tzn. Podstron), które zostają automatycznie podlinkowane przez program. Zatem tworząc lekcję możemy projektować w każdej z nich podtematy. Układ stron i podstron możliwy jest do optymalnego

rozmieszczenia poprzez strzałki umieszczone z lewej strony interfejsu (powyżej pola IDevices).

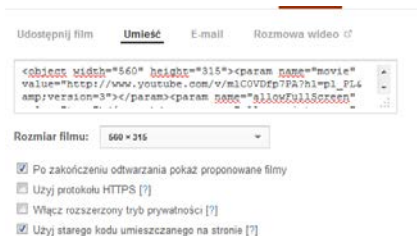


Rys. 3 IDevices i tworzenie układu strony www

Sam panel IDevices zawiera zespół elementów, które są funkcjonalnościami platformy, zatem kliknięcie w którykolwiek z napisów automatycznie umieszcza dany element aktywny w polu głównym strony internetowej. Poszczególne pola związane są z:

- Aktywność – umieszcza tekst na planszy
- Analiza tekstu – pozwala umieścić treść do analizy i informację zwrotną wraz z poleceniami do tekstu
- Aplet Java – wzbogaca stronę internetową o materiały multimedialne i programy wykonane w tejże technologii)
- Artykuł z Wikipedii – linkuje strony do poszczególnych haseł w najpopularniejszej bezpłatnej encyklopedii internetowej
- Cele lekcji - tworzą zakładkę prezentującą jakie kompetencje nabędzie e-kursant w danym module
- Co powinieneś już wiedzieć – generuje krótkie podsumowanie lekcji
- Galeria obrazów w łatwy sposób tworzy zbiór plików statycznych
- Materiały do czytania – umieszcza tekst, który można poddać analizie
- Obraz z powiększeniem umożliwia dodanie pliku, który skorelowany jest z innymi e-aktywnościami podejmowanymi przez kursantów, lupa służy powiększeniu danej grafiki
- Reszta pod opcji związana jest z testowaniem wiedzy za pomocą różnych rozwiązań, podobnie jak w przypadku popularnego pakietu Hot Potatoes
- Zewnętrzna strona www daje sposobność podlinkowania innych stron internetowych.

Każdy z kursów można wzbogacić poprzez dodanie do strony filmu z serwisu Youtube. W tym celu należy kliknąć opcję **Aplet Java** a następnie przekopiować w szare pole podpisane jako **Kod Apletu** kod źródłowy z serwisu Youtube dla danego pliku multimedialnego z pola **Umieść** z zaznaczoną opcją **Użyj starego kodu umieszczonego na stronie**.



Rys. 4 Dodawanie filmów z Youtube

Podsumowanie

Kształcenie na odległość stało się w chwili obecnej świadomym wyborem firm, uczelni wyższych, czy też szkół powszechnych. Posiada wiele istotnych zalet, omówionych w niezliczonej ilości podręczników związanych z e-learningiem. Obecnie osoby związane z pedagogiką mediów dostrzegają intensywny rozwój narzędzi e-learningowych oraz wspomagających e-nauczanie. Wypracowane standardy przenoszenia danych (kursów) pomiędzy platformami, intuicyjność obsługi, czy też bezpłatność poszczególnych aplikacji czyni tego typu rozwiązania jeszcze bardziej przystępnymi.

Bezdyskusyjne jest, że technologie informacyjno-komunikacyjne stanowią jedną z podstaw współczesnej nowoczesnej edukacji. Ponadto dopuszczenie przez ustawy m.in. Prawo o Szkolnictwie wyższym od 1 września 2005 kształcenia na odległość jako substytutu tradycyjnego modelu kształcenia sprzyja dalszemu rozwojowi tejże metody (Juszczak, 2008, s.154). Reasumując oprogramowanie typu Exelearning jako jedna z wielu aplikacji wspomagających tradycyjne kształcenie daje sposobność łatwej implementacji nowych mediów w proces nauczania. Oprogramowanie to pozwala konstruować kursy nie tylko w sposób tradycyjny – podający wiedzę, lecz także aktywizować osoby uczące się poprzez wspomniane we wcześniejszych akapitach opcje aplikacji. ExeLearning jest, także oprogramowaniem dającym sposobność kreowania środowiska uczenia się incydentalnego.

Literatura

- 1 EGER, L. a kol. *Komunikace vzdělávacích organizací s veřejností na internetu*. Praha: Educa Service ve spolupráci s Českou andragogikou společností, 2010. ISBN 978-80-87306-07-9.
- 2 JUSZCZYK, S. *Edukacja na odległość* [in:] B. Siemieniecki (ed.), *Pedagogika medialna*. Warszawa: Polskie Wydawnictwo Naukowe, 2008. ISBN 978-83-01-15705-0.
- 3 LORENS, R. *Nowe technologie w edukacji*. Warszawa - Bielsko-Biała: Wydawnictwo Szkolne PWN, 2011. ISBN 978-83-262-0989-5.
- 4 TOMCZYK, Ł. *Zostań E-obywatelem. Efektywne wykorzystanie komputera i Internetu w życiu codziennym*. Bielsko-Biała: Ośrodek Wydawniczy Augustana, 2011. ISBN 978-83-926897-9-9

Lektorował: **Dr Arkadiusz Wąsiński**

Kontaktní adresa:

Łukasz Tomczyk, mgr inż.

Instytut Pedagogiki, Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa, ul. Kolbego 8, 32 600 Oświęcim, PL, tel. 0048 503 738 988,

e-mail: tomczyk_lukasz@prokonto.pl