

Zbigniew E. Zieliński
Wyższa Szkoła Handlowa
im. Bolesława Markowskiego w Kielcach

Zastosowanie elementów e-learning projektu SCENO w procesie budowania społeczeństwa wiedzy

Wykorzystanie technologii e-learning oraz szkoleń blended learning w procesie kształtowania społeczeństwa informacyjnego wymaga umiejętnego przygotowania materiałów edukacyjnych i odpowiedniego modelu przekazywania wiedzy. Elementy e-learning wykorzystane w projekcie Świętokrzyskiego Centrum Edukacji na Odległość stanowią najważniejszą część Centrum Edukacyjnego portalu. Obok udostępnionych szkoleń i kursów online istotną częścią w procesie demokratyzacji wiedzy jest model publikowania artykułów naukowych, baz wiedzy oraz wykorzystanie narzędzi komunikacji (a-)synchronicznej koniecznych do tworzenia zrębów społeczeństwa informacyjnego. Celem opracowania jest przedstawienie działających mechanizmów i technologii e-learning zastosowanych przy realizacji innowacyjnego projektu SCENO, na styku publikacji wiedzy i jej niekomercyjnego, demokratycznego wykorzystania w warunkach funkcjonowania uczelni wyższej.

Wprowadzenie

W dobie nieustannego postępu technologicznego wdrażanie nowoczesnych rozwiązań innowacyjnych stanowi priorytet w dążeniu do konkurencyjności regionów oraz tworzenia nowych, stałych miejsc pracy poprzez zwiększenie zdolności przedsiębiorstw i podmiotów naukowo-badawczych do wdrażania innowacji, absorpcji i inicjowania nowych technologii.

Internet jako medium globalne stwarza warunki do efektywnej wymiany informacji, przepływu i gromadzenia wiedzy, jak również rozwoju internetowych podmiotów gospodarczych. W warunkach lokalnych efektywne wdrażanie innowacji informatyczno-telekomunikacyjnych do praktyki gospodarczej stanowi kluczowy problem na drodze do umacniania roli nauki w rozwoju społeczno-gospodarczym. Według Regionalnej Strategii Innowacji województwa świętokrzyskiego, sytuacja w zakresie tworzenia i absorpcji innowacji informatycznych jest niezadowolająca, co wynika z ograniczonego zaangażowania instytucji mających wpływ na rozwój i wdrażanie lokalnych innowacji. Ponadto istotny problem w zakresie wdrażania innowacji stanowi niski stopień współpracy pomiędzy

sektorem naukowo-badawczym, jednostkami naukowymi, jednostkami samorządu terytorialnego, przedsiębiorstwami, ośrodkami wspierającymi transfer wiedzy i innowacji. To z kolei powoduje niski stopień wdrażania lokalnych technologii informatyczno-telekomunikacyjnych oraz niewielki poziom wykorzystywania nowoczesnych technik i technologii internetowych w regionie świętokrzyskim.

Aktualnie istotnym zagadnieniem jest dążenie do wzrostu konkurencyjności regionu świętokrzyskiego poprzez, między innymi, wykorzystanie wiedzy, doświadczenia kadry naukowej oraz zaangażowania studentów różnych studiów do realizacji projektów będących odpowiedzią na zapotrzebowanie podmiotów i jednostek funkcjonujących w naszym regionie.

Wzrost innowacyjności, a co za tym idzie możliwość budowania trwałej przewagi konkurencyjnej województwa świętokrzyskiego, tkwi w umiejętności postrzegania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem wiedzy z różnych obszarów. Możliwość taką stwarza wymiana doświadczeń, poglądów i pomysłów w obszarze powiązań nauki z praktyką, która zmierzać powinna zarówno w kierunku modyfikowania istniejących, jak i tworzenia nowych specjalności kształcenia, a wzrost jakości kwalifikacji przyszłych kadr powinien ewoluować w kierunku kształcenia kompetencji pozwalających umiejętnie konkurować na europejskim, bardzo konkurencyjnym rynku pracy.

Przesłanki te stały się punktem wyjścia do wdrożenia (od 1 października 2005 r.) innowacyjnego portalu edukacyjnego SCENO (Świętokrzyskie Centrum Edukacji Na Odległość¹), uruchomionego na początku 2006 roku przez Wyższą Szkołę Handlową im. Bolesława Markowskiego w Kielcach. Projekt współfinansowany jest ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach priorytetu 2 – *Wzmocnienie rozwoju zasobów ludzkich w regionach* Zintegrowanego Programu Operacyjnego Rozwoju Regionalnego 2004-2006.

Jednym z pośrednich celów projektu SCENO jest propagowanie korzyści płynących z posiadania internetu i wykorzystywania jego zasobów w celach edukacyjnych. W województwie świętokrzyskim brakowało i nadal brakuje edukacyjnych serwisów, które oferowałyby materiały dydaktyczne, artykuły naukowe, interaktywne kursy i wszelkie treści pomocne przy samokształceniu się, co potwierdziły badania ankietowe przeprowadzone przed złożeniem wniosku dotyczącego projektu SCENO.

¹ <http://www.sceno.edu.pl> – Świętokrzyskie Centrum Edukacji na Odległość

Kluczowe cechy Świętokrzyskiego Centrum Edukacji na Odległość

Główną ideą i celem projektu jest zdemokratyzowanie dostępu do wiedzy, zgodnie z funkcjonującą tezą społeczeństwa opartego na wiedzy, w której zaawansowane społeczeństwa zwracają powoli od gospodarki opartej na przetwarzaniu informacji do gospodarki, a także i społeczeństwa opartego na przetwarzaniu i tworzeniu wiedzy. Znakiem czasów transformacji ze społeczeństwa industrialnego do społeczeństwa postindustrialnego, zwanego dziś społeczeństwem informacyjnym, jest globalizacja. Cechą globalizmu jest koncepcja przestrzeni informacyjnej – zajmowanej przez informacyjne sieci komputerowe. Obywatele współczesnego społeczeństwa informacyjnego różnią się poziomem umiejętności interpretacji informacji. Człowiek odpowiednio wykształcony, a następnie doskonalący cały czas swe umiejętności umie wykorzystać w sposób odpowiedni powszechną wiedzę. Profesjonalista w zakresie interpretacji i obróbki informacji stanie się jednym z ważniejszych specjalistów w wirtualnej sferze cywilizacji².

Rysunek 1. Portal Świętokrzyskie Centrum Edukacji na Odległość

The screenshot shows the SCENO website interface. At the top, the logo 'SCENO' is displayed with the tagline 'Świętokrzyskie Centrum Edukacji na Odległość'. Below the logo is a navigation menu with items: 'Aktualności', 'Centrum edukacyjne', 'Artykuły naukowe', 'Bazy danych', 'Praca', 'Rozrywka', 'Forum dyskusyjne', and 'Kontakt'. The main banner features the text 'Portal naukowo-edukacyjny' and mentions funding from the European Union and the Polish state budget. Logos for ZPORR, WITCZA SZKOŁA NAJLEPIEJ, EPS, and the European Union are also present. The page is divided into several content sections: 'Kultura' (with an article about Scorsese), 'Biznes' (with an article about a website for EU grants), 'Edukacja' (with an article about IT competitions), 'Region' (with an article about demographic forecasts for Kielce), and 'Varia' (with an article about pendrive records). A right-hand sidebar includes a search bar, 'Artykuły naukowe' (with a 'Najnowszy artykuł' section), 'Kursy on-line', and 'Informacje dla autorów'.

Źródło: Portal <http://www.sceno.edu.pl>, [31.10.2006]

² S. Juszczak, *Edukacja na odległość. Kodyfikacja pojęć, reguł i procesów*, Wydawnictwo Adam Marszałek 2003, s. 36.

Portal SCENO wpisuje się w koncepcję funkcjonowania społeczeństwa opartego na wiedzy i stara się tworzyć narzędzia ciągłego, permanentnego kształcenia obywateli. Zarządzanie wiedzą wymaga technologii, które symulują style ludzkiej pracy oraz wspierają tworzenie i rozwój wirtualnych społeczności (kontakty personalne i współpraca), zdalne uczenie się (e-learning) oraz korzystanie z wiedzy specjalistów i baz wiedzy.

Powyższe elementy stara się realizować projekt Świętokrzyskiego Centrum Edukacji na Odległość. Zakres jego działalności obejmuje:

- Zwiększanie konkurencyjności uczelni i podmiotów edukacyjnych na rynku edukacyjnym w województwie świętokrzyskim i w Polsce poprzez demokratyzację procesu uczenia, dostępu do informacji i zasobów wiedzy dla osób korzystających z internetu (jak i tych niekorzystających z różnych przyczyn z tego medium - poprzez wydawanie materiałów w formie tradycyjnej i na płytach CD). Do chwili obecnej w portalu opublikowano w formie elektronicznej 52 recenzowane artykuły naukowe z dziedzin, takich jak: ekonomia, zarządzanie, IT (informatyka, zastosowania informatyki), marketing i innych (np. nauki społeczne). Artykuły zostały wydane w formie tradycyjnej, w postaci dwóch zeszytów naukowych oraz zeszytu konferencyjnego;
- Tworzenie poprzez medium, jakim jest internet, społeczności SCENO – osób zainteresowanych zarządzaniem wiedzą, e-learningiem, kursami online, opublikowanymi artykułami, wymianą poglądów i komunikacją z ekspertami poprzez wykorzystanie narzędzi sieciowych – forum, list dyskusyjnych czy komunikacji (czatów) w czasie rzeczywistym;
- Propagowanie idei i rozwiązań gospodarki opartej na wiedzy, związanej z działalnością przedsiębiorstw wirtualnych, e-biznesem, e-marketingiem, nauczaniem przez internet, telepracą, bankowością internetową oraz społeczeństwem informacyjnym, skierowane do osób fizycznych, podmiotów gospodarczych, instytucji edukacyjnych – poprzez zamieszczanie w portalu baz danych, słowników i poradników zawierających informacje na powyższe tematy;
- Organizowanie i prowadzenie konferencji, spotkań, rozmów panelowych (także w formie czatów online w sieci) oraz ich archiwizacja w postaci elektronicznej - czego przykładem jest przeprowadzenie I Konferencji pt. *Rola informatyki w naukach*

*ekonomicznych i społecznych*³, która odbyła się 14 września 2006 r. w siedzibie WSH Kielce.

Zastosowanie elementów e-learning projektu SCENO w procesie budowania społeczeństwa wiedzy

Przyjęte założenia organizacji i funkcjonowania portalu edukacyjnego opierają się na głównych kryteriach mających na celu wyodrębnienie dwóch głównych elementów w zasobach portalu: Centrum Edukacyjnego m.in: z kursami e-learningowymi oraz Centrum Społeczeństwa Wiedzy, mających za zadanie tworzenie wirtualnych społeczności oraz tworzenie i udostępnianie bazy wiedzy.

Jednym z obszarów funkcjonowania portalu SCENO jest Centrum Edukacyjne, którego celem jest rozwój kluczowych czynników projektu, takich jak:

- Kreatywność i innowacja – poprzez działania umożliwianie internautom zdobycie wiedzy w sposób nowoczesny i bardziej dostępny, ponieważ przekazywanie materiałów edukacyjnych drogą elektroniczną nie jest ograniczone, tak jak w tradycyjnym nauczaniu, wymaganiem spotkania nauczyciela i ucznia w jednym czasie i w jednym miejscu. Kursy oferowane przez Centrum Edukacyjne zawarte są w dwóch systemach: Moodle i Dokeos i publikowane w myśl zasady przyjętej z filozofii open source – z możliwością edycji i dodawania własnych elementów (a także własnych baz wiedzy – wiki) w gotowych materiałach czy też nowych kursów e-learning, a także wykorzystanie ich dla własnych potrzeb (np. na zajęciach ze studentami). Jednocześnie proponuje się autorom kursów online opracowanie materiałów zgodnych z przyjętym wzorcem kursów e-learning publikowanych w systemach SCENO, tak by były kompatybilne z ogólnie przyjętym standardem SCORM (*Sharable Content Object Reference Model*);
- Akceptowanie konkurencyjności – w przypadku publikowania recenzowanych artykułów naukowych, publicystyki, prac doktorskich, recenzji książek, kursów online (współpraca z odrębnym systemem e-learning <http://moodle.wsh-kielce.edu.pl>) czy wydarzeń z zakresu kultury, edukacji, nauki i technologii – obejmujące prace i badania naukowców z całego kraju, z różnych ośrodków akademickich;

³ Z. Zieliński, *Świętokrzyskie Centrum Edukacji na Odległość - koncepcja i realizacja projektu*, „e-mentor” 2006, nr. 4(16), s. 28.

- Szanowanie sukcesu innych – gdzie w ramach działań promujących e-learning organizowane są szkolenia i kursy blended learning prowadzone przez specjalistów współpracujących z portalem. Szkolenia mają za zadanie przybliżyć ideę nauczania na odległość, pokazywać rozwiązania, które można wykorzystać w małych i średnich przedsiębiorstwach – gdzie programy często nastawione są na zdobywanie konkretnej wiedzy czy umiejętności z wykorzystaniem narzędzi internetu.

Zadania Centrum Społeczeństwa Wiedzy odnoszą się do działań zmierzających do zapewnienia wielostronnej, harmonijnej aktywności, takich jak:

- Tworzenie społeczności akademickiej, naukowej współpracującej z portalem i będącej trzonem wspólnoty wirtualnej, w której uczestniczyłyby zainteresowane współpracą uczelnie wyższe, pracownicy akademicy oraz studenci – w sytuacji, w której komunikacja jest bardziej sprawna i komfortowa, na miarę indywidualnych skłonności i upodobań oraz możliwości – związana z szansą na większą ekspresję na siebie. Zdemokratyzowanie dostępu do materiałów edukacyjnych i naukowych daje możliwość swobodnego ich oceniania oraz komentowania w chwili, gdy sieć jest medium pośredniczącym dającym poczucie komunikacji uwolnionej od (często) niechętnych konfrontacji z innymi;
- Organizowanie grup ekspertów współpracujących z portalem wiedzy oraz partnerów instytucjonalnych wspierających działania projektu i działających na rzecz społeczności SCENO;
- Przygotowanie i udostępnienie społeczności internautów baz wiedzy dotyczących zagadnień obejmujących elementy e-pracy, e-learningu, a także dane zawierające informacje o firmach szkoleniowych w regionie świętokrzyskim, przedsiębiorczości w województwie, poradniki biznesowe czy słowniki i darmowe aplikacje edukacyjne dostępne poprzez internet.

Powyższe elementy, charakteryzujące projekt Świętokrzyskiego Centrum Edukacji na Odległość, w swoim założeniu służą ograniczeniu dotychczasowych podziałów naukowo-społecznych, umożliwiając wyrównanie szans na uzyskanie oczekiwanego wykształcenia – niezależnie od statusu społecznego, wieku, miejsca zamieszkania, a także zaistniałych okoliczności losu oraz stwarzając możliwość zaangażowania się w tworzenie i rozwój społeczności wirtualnych, które zapewniają dwukierunkową komunikację czy nawet organizowanie spotkań seminaryjnych online.

Poniższy rysunek przedstawia zakres i schemat działania Centrum Edukacyjnego oraz Centrum Społeczeństwa Wiedzy w projekcie SCENO.

Rysunek 2. Centrum Edukacyjne i Centrum Społeczeństwa Wiedzy w Portalu SCENO



Źródło: opracowanie własne

Internet staje się w coraz większym stopniu platformą poczynań edukacyjnych, naukowych czy biznesowych – niezwykle ważnych, niezależnie od stosowanych formalnych podziałów. Sieć staje się środowiskiem nowych wyzwań, nieznanymi szansami stojącymi przed ludźmi nauki, edukacji – często będących w opozycji do e-learningu. Funkcjonowanie portalu SCENO jest pewnym etapem na drodze stopniowego niwelowania trudności na drodze

innowacyjnego rozwoju społeczno-gospodarczego w regionie, wpływa na wzrost wykorzystania nowoczesnych rozwiązań technologicznych, wdrażanie innowacji oraz popularyzację gospodarki opartej o wiedzę i samych sposobów pozyskiwania tej wiedzy.

Wnioski

Pomimo iż Świętokrzyskie Centrum Edukacji na Odległość funkcjonuje w internecie, jego konstrukcja przewiduje wzmocnienie zasobów regionalnych. Portal edukacyjny ułatwia korzystanie ze specjalistycznej wiedzy z zakresu informatyki, ekonomii, zarządzania, biznesu, finansów oraz rachunkowości i wielu innych dziedzin wiedzy, a ponadto jest zbiorem baz danych, m.in. z zakresu edukacji i kształcenia innego typu niż kursy proponowane w szkołach średnich i wyższych. Internetowy dostęp do oferowanych informacji, kursów, artykułów czy baz wiedzy likwiduje problemy komunikacyjne występujące w tradycyjnych metodach pozyskiwania wiedzy. Jego funkcjonowanie przyczynia się do propagowania wiedzy naukowej, wymiany doświadczeń, treści naukowych dostępnych dla szerokiego grona użytkowników internetu, jak również dla odbiorców, którzy mają trudności w dostępie do tego medium. Cechy projektu SCENO swoimi rozwiązaniami i postawionymi celami nawiązują do idei społeczeństwa informacyjnego – społeczeństwa opartego na wiedzy.

Bibliografia

S. Juszczak, *Edukacja na odległość. Kodyfikacja pojęć, reguł i procesów*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2003.

Z. Zieliński, *Świętokrzyskie Centrum Edukacji na Odległość - koncepcja i realizacja projektu*, „e-mentor” 2006, nr. 4(16).

Netografia

<http://www.sceno.edu.pl> – Świętokrzyskie Centrum Edukacji na Odległość

Abstract

The use of e-learning technology as well as blended learning training in the process of shaping information society requires a competent preparation of educational tools and an appropriate pattern of imparting the expertise. E-learning elements implemented in the SCENO project constitute the key part of its portal. Apart from the available online training and courses, a crucial part of the knowledge democratization is a model of publishing scientific articles, bases of knowledge and the implementation of (a-)synchronic communication tools necessary to shape the foundations of information society. The objective of the work is to present the ongoing mechanisms and technologies of e-learning used during

the realisation of the SCENO innovative project on the point between the publishing of the knowledge and its non-commercial, democratic use in the high education environment.

Nota o Autorze

Autor jest doktorem nauk ekonomicznych, docentem w Katedrze Informatyki Wyższej Szkoły Handlowej im. Bolesława Markowskiego w Kielcach. Od 8 lat zajmuje się problematyką edukacji na odległość oraz biznesem elektronicznym. Obecnie pracuje nad projektem e-learningowym pt. Świętokrzyskie Centrum Edukacji na Odległość - SCENO, <http://www.sceno.edu.pl>.