

Spis treści

Wstęp	7
Rozdział pierwszy	
Teoretyczne podstawy e-learningu	11
1.1. Wprowadzenie do e-learningu	11
1.1.1. E-learning – eksplikacja pojęcia	12
1.1.2. Pojęcia bliskoznaczne	16
1.1.3. Podstawowe elementy e-learningu	18
1.1.4. Zarys historii kształcenia na odległość na świecie i w Polsce	19
1.1.5. E-learning od strony prawnej	21
1.2. Modele kształcenia w e-learningu	25
1.2.1. Uczenie się – nauczanie synchroniczne	26
1.2.2. Uczenie się – nauczanie asynchroniczne	27
1.2.3. Uczenie się – nauczanie komplementarne	28
1.2.4. Samokształcenie	29
1.3. Standardy w e-learningu	29
1.3.1. Wprowadzenie	29
1.3.2. Organizacje standaryzujące e-learning	31
1.3.3. Standaryzacja e-learningu	32
1.4. Przegląd koncepcji pedagogicznych e-learningu	34
1.4.1. Behawiorystyczna koncepcja uczenia się	34
1.4.2. Założenia edukacji humanistycznej	35
1.4.3. Kognitywistyczne podstawy uczenia się	37
1.4.4. Uczenie się konstruktywistyczne	38
1.4.5. Podsumowanie z perspektywy e-learningu	40
1.5. Multimedia w e-learningu	42
1.5.1. Hipermedia i multimedia	42
1.5.2. Kształcenie multimedialne	44
1.5.3. Multimedialne opracowania metodyczne	45

Rozdział drugi

Tworzenie opracowań metodycznych na potrzeby e-learningu	49
2.1. Zintegrowane narzędzia edytorskie	49
2.1.1. Technologie internetowe w e-learningu	49
2.1.2. Program eXe	50
2.1.3. Program WBTEExpress Free Moodle Edition	53
2.1.4. Program CourseLab	54
2.1.5. Program Microsoft LCDS	56
2.2. Edycja multimediów	56
2.2.1. Zasady doboru wybranych komponentów multimediów	56
2.2.2. Obróbka grafiki	59
2.2.3. Tworzenie map myśli i schematów	61
2.2.4. Obróbka dźwięku	63
2.2.5. Obróbka filmów cyfrowych	64
2.2.6. Programy do tworzenia symulacji i prezentacji	65
2.2.7. Pakowanie i opisywanie treści multimedialnych	67
2.3. Narzędzia sieciowe	68
2.3.1. Programy biurowe online	69
2.3.2. Obróbka grafiki online	70
2.3.3. Obróbka filmów online	71
2.3.4. Przechowywanie i współdzielenie plików online	72
2.3.5. Mapy myśli i schematy online	74
2.3.6. Pliki PDF online	75
2.4. Narzędzia pomiaru dydaktycznego i ewaluacji	76
2.4.1. Ogólna charakterystyka testów elektronicznych	76
2.4.2. Testy online	78
2.4.3. Krzyżówki dydaktyczne	80
2.4.4. Ankiety online	82
2.4.5. Program Hot Potatoes	83

Rozdział trzeci

E-learning na platformie edukacyjnej	85
3.1. Platformy e-learningowe	85
3.1.1. Wprowadzenie	85
3.1.2. Systemy LMS	87
3.1.3. Systemy LCMS	88
3.1.4. Systemy LCS	89

3.2. ABC platformy Moodle	90
3.2.1. Wprowadzenie	90
3.2.2. Instalacja systemu	93
3.2.3. Użytkownicy w Moodle	98
3.2.4. Zakładanie kont	100
3.2.5. Otwarcie kursu	102
3.2.6. Narzędzia edytorskie kursu	103
3.2.7. Administracja kursem	108
3.3. Inne platformy open source	110
3.3.1. Platforma Claroline	111
3.3.2. Platforma Dokeos	112
3.3.3. Platforma Ilias	113
3.3.4. Platforma Olat	115
3.3.5. Próba oceny platform	116
3.4. Platformy online	117
3.4.1. Platforma PeLP	117
3.4.2. Platforma LeMill	118
3.4.3. Platforma Eduslide	120
3.4.4. Platforma WIZiQ	121
3.4.5. Serwis FlashMeeting	122

Rozdział czwarty

E-learning oparty na technologii Web 2.0	125
4.1. Technologie internetowe Web 2.0	125
4.1.1. Co to jest Web 2.0	125
4.1.2. Wizja przyszłości	126
4.2. Aspekty pedagogiczne i psychologiczne wykorzystania Web 2.0 w dydaktyce	128
4.2.1. Praca grupowa podstawą kształcenia	128
4.2.2. E-społeczność	130
4.2.3. Serwisy e-społeczności – implikacje dla edukacji	132
4.3. Kanały RSS	134
4.3.1. Co to jest RSS	134
4.3.2. Czytniki RSS	135
4.4. Serwisy pracy grupowej	138
4.4.1. Środowisko Wiki	138
4.4.2. Inne systemy pracy grupowej oparte na stronach WWW	142

4.5. Blog edukacyjny	143
4.5.1. Blog jako strona WWW	143
4.5.2. Wartości pedagogiczne blogów	146
4.6. Social bookmarking	148
4.6.1. Czemu służy social bookmarking	148
4.6.2. Serwisy social bookmarking	149
4.7. Webcasty	150
4.7.1. Podcasting	151
4.7.2. Screencasting	156
4.8. Podsumowanie	156

Rozdział piąty

Metodyka projektowania i wdrażania e-learningu w szkole

5.1. Metody kształcenia w e-learningu	159
5.1.1. Uwagi wstępne	159
5.1.2. Metody programowane	161
5.1.3. Metoda projektów	162
5.1.4. Metody gier dydaktycznych	163
5.1.5. Metody symulacyjne	164
5.1.6. Dyskusja	166
5.1.7. Metoda laboratoryjna	166
5.2. Model behawiorystyczny nauczania	167
5.2.1. Lekcja programowana	167
5.2.2. Przykłady kursów programowanych	170
5.3. Model konstruktywistyczny uczenia się	173
5.3.1. Komunikacja w e-learningu	174
5.3.2. Metoda projektu WebQuest	177
5.3.3. Wirtualne laboratoria w szkole	178
5.4. Cechy dobrego kursu online	183
5.5. Konkluzje	189

Zakończenie	195
--------------------	-----

Bibliografia	197
---------------------	-----

Netografia	205
-------------------	-----