

December 2012

Mobilno učenje

Uvodnik

Mobilno učenje

Podrobnosti

Odprti izobraževalni viri v mobilni eri: kompatibilnost skladišča vsebin za mobilne naprave in trendi v prihodnosti
GGULIVRR: mobilno in kontekstualno učenje na dotiku

V praksi

m-Listovniki: uporaba mobilne tehnologije za dokumentiranje učenja v e-listovnikih bodočih učiteljev

Na križpotju: mobilno učenje in računalništvo v oblaku na estonskih šolah

Od e-learninga do m-learninga

Oblikovanje in razvoj mobilnih učnih aplikacij v študentskih ekipah iz različnih držav

eLearning Papers je publikacija portala Evropske komisije elearningeuropa.info za pospeševanje uporabe IKT v vseživljenjskem učenju.

Uredništvo in produkcija: P.A.U. Education, S.L. – Email: editorial@elearningeuropa.info – ISSN 1887-1542



Teksti, objavljeni v tej reviji se ravnajo, če posebej ni navedeno drugače, po licenci Creative Commons za Priznanje avtorstva-Nekomercialno-Brez predelav 2.5. Te tekste je dovoljeno kopirati, distribuirati in medijsko oddajati vendar pod pogojem, da vedno citiramo avtorja in e-revijo, ki jih objavlja, se pravi eLearning Papers. Uporaba v komercialne namene ni dovoljena, prav tako niso dovoljene predelave. Celotno licenco si lahko preberete na <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>



Uvodnik

Mobilno učenje

Danes mladina odrašča v svetu, ki se zelo razlikuje od tistega, v katerem so odraščali njihovi učitelji in starši. Dostop do družbenih medijev, orodij in virov znanja je nekaj vseprisotnega in samo po sebi umevnega, medtem ko v življenju v šoli pogosto še vedno prevladuje pasivno delo, ki ga usmerja učitelj. Ker uporabe mobilnih naprav dejansko ni mogoče nadzirati, je to nekatere šole privedlo do tega, da so njihovo uporabo prepovedale. Celo takrat, ko mobilna tehnologija postane del programov izobraževanja in usposabljanja, se pojavljajo težave v zvezi s sodelovanjem, kompatibilnostjo in varnostjo. Kljub možnostim, ki jih nudi mobilno učenje, se uprava šole, učitelji in drugi izobraževalci težko prilagajajo hitrim spremembam v tem okolju.

Odpri, družbeni in sodelovalni mediji nudijo učiteljem in učencem številne načine komunikacije, sodelovanja in povezovanja z vrstniki, poleg tega imajo tudi veliko možnosti za preobrazbo učenja in poučevanja. Prostodostopnih izobraževalnih virov je vedno več. Čeprav pametni telefoni postajajo nekaj običajnega med učenci, njihova uporaba v izobraževanju še vedno povečuje nevarnost pojava digitalne ločnice zaradi neenakih ekonomskih razmer učencev in njihovih staršev.

32. številka *eLearning Papers* se osredotoča na vlogo mobilnih aplikacij pri spodbujanju učenja v vseh sektorjih izobraževanja in usposabljanja. Članki jasno kažejo, da se je mobilno učenje izvilo iz svojih začetkov ter da se razvija in širi, kar je pospešil vse večji prodor pametnih telefonov in ekosistemov, ki jih le-ti omogočajo. V tem okolju je študentska populacija postala bolj razpršena, vendar hkrati tudi bolj »povezana«.

eLearning Papers nam tokrat ponuja širok izbor tem in opisuje raziskave vse od e-listovnikov in resnih iger do odprtih izobraževalnih virov za scenarije mobilnega učenja. Nadalje so tu članki, ki razpravljajo o vidiku prodajalca in opisujejo dve študiji o razvoju in uporabi mobilnih naprav v scenarijih izpolnjevanja.

Martin Wolpers, Fraunhofer-Institut für Angewandte Informationstechnik FIT
Tapio Koskinen, www.elearningpapers.eu, Director of the Editorial Board

Odprti izobraževalni viri v mobilni eri: kompatibilnost skladišča vsebin za mobilne naprave in trendi v prihodnosti

Avtorji

Bernardo Tabuenca
Hendrik Drachsler
Stefaan Ternier
Marcus Specht

Open University of The Netherlands

Tags

skladišče vsebin, odprti izobraževalni viri, učni pripomoček, ubikvitarno učenje, mobilno učenje

Učni pripomočki in odprte vsebine so bili omenjeni v poročilih Horizon za leti 2004 in 2010, kjer so napovedali njihov skorajšnji učinek zaradi aktualnega trenda oziroma stremjenja k nudenju brezplačnih odprtih vsebin na spletu. Skladišča odprtih izobraževalnih virov (OER) morajo prilagoditi svoje značilnosti tako, da omogočijo dostop do svojih vsebin z mobilnih naprav. V članku so avtorji povzeli zadnje trende v ustvarjanju, publikaciji, raziskovanju, nabavi, dostopu, uporabi in ponovni uporabi učnih pripomočkov za mobilne naprave in se pri tem naslonili na raziskavo, ki so jo izvajali od leta 2007 do leta 2012. S strani dobavitelja vsebin so predstavili rezultate anketiranja 23 lastnikov skladišč izobraževalnih virov glede na njihovo dejansko in pričakovano podporo na mobilnih napravah. S strani uporabnika vsebin pa so opredelili značilnosti, ki jih nudijo glavna skladišča OER. V zaključku so predstavili še trende v prihodnosti in svoje naslednje prispevke.

Celotno besedilo: http://elearningeuropa.info/sites/default/files/asset/In-depth_32_1.pdf

Avtorji

Hiram Bollaert, Artesis
University College Antwerp

Justino Lorenzo, Instituto
Superior Politécnico Gaya

Philippe Possemiers,
Artesis University College
Antwerp

Saïd Trari, Artesis
University College Antwerp

Tags

[mobilno igranje,](#)
[kontekstualno učenje,](#)
[socialni konstruktivizem,](#)
[veščine 21. stoletja](#)

GGULIVRR: mobilno in kontekstualno učenje na dotiku

Današnje učeče se skupnosti si prizadevajo privzeti in vgraditi tehnologije, ki se pojavljajo. To želijo storiti na ustvarjalen način, tako ostati v koraku s hitro spreminjajočimi se učnimi vsebinami in platformami, obenem pa tudi zadovoljevati potrebe učencev in biti sposobne delovati z omejenimi sredstvi. Ob vse večji obilici podatkov in stalnih spremembah mora biti izobraževanje usmerjeno na veščine, ki so potrebne v 21. stoletju.

V projektu GGULIVRR (Generic Game for Ubiquitous Learning in Interactive Virtual and Real Realities) gre za generične igre za ubikvitarno učenje v interaktivnih virtualnih in stvarnih resničnostih. Projekt vključuje študij ubikvitarnega učenja in tako raziskuje mobilno in kontekstualno učenje, preizkuša majhne naprave s sofisticiranimi računalniškimi in spletnimi sposobnostmi, preverja prodor spleta in proučuje RFID oznake.

Cilj projekta GGULIVRR je predstaviti učečim se skupnostim okvir, ki učencu omogoča, da si pridobi veščine, potrebne v 21. stoletju in da jih izvaja v praksi, ko ustvarja mobilne kontekstualne igre in se z njimi igra.

Projekt GGULIVRR pritegne učenca k temu, da stopi v stik z drugimi. Če namreč želiš igrati kontekstualno igro, moraš fizično iti na »dotakljivo« lokacijo, kjer so realni predmeti označeni z RFID oznako. Ko se »dotakneš« oznake, si v stiku s kontekstualno vsebino. Z igranjem in razvijanjem iger GGULIVRR se srečamo z drugimi igralci in razvijalci, saj je projekt zasnovan tako, da izziva interdisciplinarnost, medkulturnost in sodelovanje preko socialnih in kulturnih ovir, ter s tem lokalnim skupinam z minimalnim tehničnim znanjem omogoča dostop do kontekstualnih vsebin.

Celotno besedilo: http://elearningeuropa.info/sites/default/files/asset/In-depth_32_2.pdf

m-Listovniki: uporaba mobilne tehnologije za dokumentiranje učenja v e-listovnikih bodočih učiteljev

Avtorji

Gemma Tur Ferrer, School of Education, University of the Balearic Islands.

Mar Camacho Martí, School of Education, Rovira i Virgili University.

Tags

mobilna tehnologija,
m-listovnik, e-listovnik,
izobraževanje učiteljev

Avtorici na kratko analizirata pospeševanje procesov e-listovnikov, ki jih je definiral Zubizarreta (2009), in sicer z uvedbo mobilne tehnologije. Podata nekaj primerov prisvojitve uporabe mobilnih naprav v procesih e-listovnikov, kakor so jih izvedli študentje – bodoči učitelji. Ti primeri dokazujejo možnosti za pospeševanje enega od procesov e-listovnikov, in sicer procesa dokumentacije.

Celotno besedilo: http://elearningeuropa.info/sites/default/files/asset/From-field_32_1.pdf

Na križpotju: mobilno učenje in računalništvo v oblaku na estonskih šolah

Avtorji

Birgy Lorenz, Institute of Informatics, Tallinn University

Kaido Kikkas, Estonian Information Technology College

Tags

računalništvo v oblaku,
politika e-varnosti,
uvajanje mobilnega
učenja, inovativne šole

Članek proučuje vpliv prizadevanj za vključitev mobilnega učenja v estonski šolski sistem, procesa, ki je v zadnjih letih ustvaril veliko polemike. Rezultati kažejo različna stališča med učenci, šolskimi upravitelji in učnim kadrom. Izkazalo se je, da zlasti učitelji, čeprav jih večina ima potrebna orodja in veščine, precej neradi spodbujajo mobilno učenje. Avtorja predlagata nekaj pozitivnih in negativnih scenarijev. Napovedujeta, na primer, da bodo nastopile velike težave, če ne bo sprememb v usposabljanju učiteljev, če bomo politike e-varnosti razvijali na neprimeren način ali če bodo oblasti še naprej nagnjene k temu, da stavijo vse na eno karto (npr. da se zanašajo edino na zaprte, poslovne, rešitve za platforme mobilnega učenja).

Celotno besedilo: http://elearningeuropa.info/sites/default/files/asset/From-field_32_2.pdf

Avtor

Christina Meiers,
Marketing Manager (imc)

Tags

strokovno napredovanje
in usposabljanje, tehnična
podpora, mobilno učenje,
koncepti naprav za celotno
podjetje

Avtorji

Ilona Buchem, Beuth
University of Applied
Sciences

Wolfgang Reinhardt,
University of Paderborn

Timo van Treeck, Cologne
University of Applied
Sciences

Moshe Leiba, Holon
Institute of Technology
(HIT)

Alexander Perl, University
of Braunschweig - Institute
of Technology

Tags

mobilno učenje,
sodelovanje, mobilne
aplikacije, virtualne ekipe,
izobraževalna mreža

Od e-learninga do m-learninga

Članek poroča o težavah, s katerimi se danes srečuje strokovni sektor, ko prične izkoriščati možnosti mobilne tehnologije. Razpravlja o vlogi mobilnih naprav na delovnem mestu in se posveti vprašanjem, kot so kompatibilnost, varnost in usposabljanje. Nudi nam tudi obsežen pregled »mobilne pokrajine« in oceno aktualno najboljše prakse na področju mobilnega učenja.

Celotno besedilo: http://elearningeuropa.info/sites/default/files/asset/From-field_32_3.pdf

Oblikovanje in razvoj mobilnih učnih aplikacij v študentskih ekipah iz raznih držav

Članek poroča o mednarodni kooperaciji študentov z različnih univerz pri oblikovanju in razvoju mobilnih učnih aplikacij. Sodelovali so v interdisciplinarnih ekipah in uporabljali družbene in mobilne medije. Avtorji opisujejo koncept, proces in rezultate tega sodelovanja vključno z izzivi, ki jih predstavljata oblikovanje in razvoj mobilnih učnih aplikacij v virtualnih ekipah.

Celotno besedilo: http://elearningeuropa.info/sites/default/files/asset/From-field_32_4.pdf