



Metodyka e-learningu – jak projektować skuteczny e-learning

11 – 12 października 2023

Cele warsztatu:

Zrozumienie podstawowych koncepcji e-learningu:

- Poznanie definicji e-learningu i jego roli w procesach szkoleniowych.
- Rozpoznanie różnych formatów zasobów e-learningowych.
- Zrozumienie trzech filarów e-learningu 3xJ: Just in Time, Just Enough, Just for Me.

Projektowanie efektywnych kursów e-learningowych:

- Zrozumienie modelu ADDIE w e-learningu.
- Zapoznanie się z procesem projektowania e-learningu i rolami w tym procesie.
- Umiejętność tworzenia koncepcji, scenariuszy i struktury e-szkoleń.

Wykorzystanie neurodydaktyki w e-learningu:

- Poznanie podstawowych zasad i teorii neurodydaktyki.
- Zrozumienie funkcji mózgu i ich znaczenia w procesie uczenia się dorosłych.
- Wykorzystanie zasad neurodydaktyki w projektowaniu i realizacji kursów e-learningowych.

Tworzenie interaktywnych i angażujących e-szkoleń:

- Rozpoznanie roli interakcji i interaktywności w e-szkoleniach.
- Wykorzystanie multimediiów, takich jak grafika, wideo i animacje, w e-learningu.
- Umiejętność projektowania różnorodnych form ćwiczeniowych i testów.

Unikanie błędów i optymalizacja e-learningu:

- Identyfikacja najczęstszych błędów w projektowaniu e-learningu.
- Zrozumienie konsekwencji braku interakcji i zróżnicowanych form ćwiczeniowych.
- Poznanie strategii optymalizacji wykorzystania technologii i narzędzi e-learningowych.

Korzyści dla uczestników:

Uczestnicy warsztatów z metodyki e-learningu mogą czerpać różnorodne korzyści z udziału w takim szkoleniu:

- **Poszerzenie wiedzy i umiejętności:** Uczestnicy zdobędą dogłębną wiedzę na temat e-learningu, jego koncepcji, metodologii i narzędzi. Będą mieli okazję poznać najnowsze trendy i praktyki w dziedzinie e-learningu, co pozwoli im doskonalić swoje umiejętności projektowania i realizacji e-szkoleń.
- **Efektywność szkoleń:** Warsztaty pomogą uczestnikom zrozumieć, jak zaprojektować i dostosować kursy e-learningowe, aby były one skuteczne i efektywne w przekazywaniu wiedzy. Uczestnicy nauczą się wykorzystywać odpowiednie narzędzia, techniki i strategię, które pomogą w tworzeniu angażujących i interaktywnych szkoleń.
- **Doskonalenie umiejętności projektowych:** Uczestnicy będą mieli okazję praktycznie zastosować zdobytą wiedzę, tworząc scenariusze e-learningowe, projektując interaktywne elementy czy budując strukturę kursu. To umożliwi im doskonalenie swoich umiejętności projektowych i kreatywne podejście do tworzenia e-szkoleń.
- **Poprawa efektywności i dostępności szkoleń:** Uczestnicy nauczą się unikać najczęstszych błędów w projektowaniu e-learningu oraz zrozumieją konsekwencje braku interakcji i niedostosowania form ćwiczeniowych. Dzięki temu będą w stanie zoptymalizować proces uczenia się, poprawić efektywność szkoleń i zapewnić dostępność dla różnych grup odbiorców.
- **Rozwój zawodowy:** Udział w warsztatach e-learningowych może przyczynić się do rozwoju zawodowego uczestników. Poszerzenie wiedzy i umiejętności związanych z e-learningiem może otworzyć nowe możliwości kariery, zwłaszcza w dziedzinach związanych z edukacją, szkoleniami, projektowaniem instrukcji czy tworzeniem treści e-learningowych.
- **Sieć kontaktów i wymiana doświadczeń:** Warsztaty stanowią doskonałą okazję do nawiązania kontaktów z innymi profesjonalistami z branży e-learningu. Uczestnicy mogą dzielić się swoimi doświadczeniami, wymieniać pomysły i inspiracje, co sprzyja tworzeniu silnej sieci kontaktów zawodowych.

Program warsztatów:

MODUŁ 1: Wprowadzenie do e-learningu

- Pojęcie andragogiki i znaczenie dla nauczania dorosłych.
- Style uczenia się i motywacja dorosłych w kontekście e-learningu.

MODUŁ 2: Jak się uczymy: Podstawy neurodydaktyki

- Podstawowe zasady i teorie neurodydaktyki.
- Funkcje mózgu i ich znaczenie w procesie uczenia się dorosłych.
- Wpływ emocji, motywacji i uwagi na skuteczne przyswajanie wiedzy.
- Wykorzystanie zasad neurodydaktyki w projektowaniu kursów e-learningowych.

MODUŁ 3: Podstawy e-learningu

- Definicja e-learningu i jego rola w procesach szkoleniowych.
- Formaty zasobów e-learningowych: wideo, tekst, grafika, interaktywne elementy.
- Trzy filary e-learningu 3xJ: Just in Time, Just Enough, Just for Me.
- Segmentacja odbiorcy - identyfikacja osoby jako kluczowy element projektowania e-learningu.

MODUŁ 4: Projektowanie e-learningu

- Model ADDIE w e-learningu.
- Proces produkcyjny e-learningu i role w procesie.
- Koncepcja i scenariusz e-learningowy: zakres, zawartość i cele szkolenia.
- Elementy składowe szkolenia e-learningowego: wizualizacja, merytoryka, interaktywność, dźwięk.
- Budowa e-szkoleń: struktura kursu, modułów, lekcji.
- Typy ekranów e-learningowych i ich funkcje.

MODUŁ 5: Interakcje i multimedia w e-learningu

- Interakcje i interaktywność w e-szkoleniach: rola aktywnego uczestnictwa ucznia.
- Wykorzystanie multimediów w e-learningu: grafika, wideo, animacje.
- Formy ćwiczeniowe w e-szkoleniach: zadania, symulacje, case study.
- Testy jako narzędzie oceny postępów i skuteczności e-learningu.
- Mechanizmy angażujące: gamifikacja, nagrody, postęp, śledzenie wyników.

MODUŁ 6: Najczęściej popełniane błędy w projektowaniu e-learningu

- Identyfikacja najczęstszych błędów w projektowaniu e-learningu.
- Skutki braku interakcji i różnicowanych form ćwiczeniowych.
- Konsekwencje tych błędów dla efektywności szkoleń.

MODUŁ 7: Optymalizacja wykorzystania technologii i narzędzi

- Znaczenie oceny postępów i feedbacku dla uczestników.
- Problemy z dostępnością i responsywnością kursów e-learningowych.
- Wskazówki dotyczące ciągłego doskonalenia i aktualizacji kursów.

MODUŁ 8: Optymalizacja procesu uczenia się w e-learningu

- Monitorowanie postępów i ocena efektywności kursów e-learningowych.
- Dostosowywanie treści i metod na podstawie wyników oceny i feedbacku.
- Zastosowanie adaptacyjnego e-learningu dla indywidualnych potrzeb i tempa nauki.
- Doskonalenie i rozwój e-szkoleń na podstawie analizy danych i wyników.

Formy prowadzenia warsztatów:

Podczas warsztatów z metodyki e-learningu będą stosowane różne formy prowadzenia, które pomogą uczestnikom w przyswajaniu wiedzy i praktycznym zastosowaniu jej.

- **Prezentacje multimedialne**, w których przedstawiane są kluczowe zagadnienia związane z e-learningiem. Prezentacje będą zawierać wykłady, przykłady, statystyki i praktyczne wskazówki.
- **Dyskusje grupowe**: Uczestnicy - podzieleni na grupy - będą omawiać i analizować różne aspekty e-learningu (zadawane pytania, wymieniane doświadczenia i wspólnie rozwiązywane problemy).
- **Praktyczne ćwiczenia**: Ważnym elementem warsztatów jest umożliwienie uczestnikom praktycznego stosowania wiedzy. Zaproponowane zostaną ćwiczenia projektowe, w których uczestnicy będą tworzyć scenariusze e-learningowe, budować interaktywne elementy, projektować layouty ekranów itp.
- **Studia przypadków**: Przedstawienie realnych przykładów projektów e-learningowych i ich analiza pozwoli uczestnikom lepiej zrozumieć praktyczne aspekty projektowania i implementacji e-learningu.
- **Sesje pytań i odpowiedzi**: uczestnicy mogą zadawać pytania prowadzącemu, uzyskać dodatkowe wyjaśnienia lub podzielić się własnymi doświadczeniami. To umożliwia bardziej interaktywną wymianę wiedzy.
- **Przykłady praktyczne**: Prowadzący to nie tylko trener, to przede wszystkim praktyk z wieloletnim doświadczeniem w projektowaniu i wdrażaniu e-learningu, pokazujący różnorodność zastosowań e-learningu. To pomaga uczestnikom zobaczyć szerokie spektrum możliwości i inspiruje do kreatywnego myślenia.

Trener prowadzący



Iwona Wieczorek

DYREKTOR ZARZĄDZAJĄCA W E-LEARNING.PL

Ma kilkunastoletnie doświadczenie w branży edukacji elektronicznej oraz w obszarze zarządzania i marketingu b2b. Przez wiele lat odpowiedzialna była za zarządzanie projektami e-learningowymi dla wielotysięcznych grup. Swoją wiedzę z obszaru marketingu i motywacji niejednokrotnie wykorzystuje w procesach e-learningowych. Jako jedna z pierwszych wprowadziła na rynek usługi wsparcia procesu m.in. tzw. marketing motywacyjny, który w praktyce wielokrotnie przesądzał o sukcesie projektów. Ekspert ds. metodyki e-learningowej, trener, autorka opracowań i artykułów specjalistycznych. Fascynatka e-learningu i ciągłego samokształcenia z wykorzystaniem sieci. Praktyk biznesu.

Dodatkowe:

Oto kilka propozycji ćwiczeń w małych grupach, stosowanych podczas warsztatów z metodyki e-learningu:

1. Analiza przypadku: Podziel uczestników na małe grupy i przydziel każdej grupie fikcyjny lub rzeczywisty projekt e-learningowy. Poproś grupy, aby przeanalizowały projekt pod kątem jego celów, grupy docelowej, struktury, zasobów, interaktywności itp. Następnie niech grupy przedstawią swoje wnioski i rekomendacje.

2. Tworzenie scenariuszy e-learningowych: Poproś uczestników, aby w małych grupach stworzyli scenariusze e-learningowe dla konkretnego tematu lub zagadnienia. Niech skupią się na koncepcji, celach, strukturze lekcji, wykorzystaniu różnych formatów zasobów i interakcji. Każda grupa może zaprezentować swój scenariusz przed resztą uczestników.

3. Projektowanie interaktywnych elementów: Poproś grupy, aby zaprojektowały interaktywne elementy, takie jak quizy, ćwiczenia interaktywne lub symulacje, które wzmocnią proces uczenia się. Każda grupa może przedstawić swoje elementy i omówić, jakie cele edukacyjne spełniają i jak będą angażować uczestników.

4. Analiza i usprawnienie kursu e-learningowego: Poproś grupy, aby przeanalizowały gotowy kurs e-learningowy i zidentyfikowały potencjalne obszary usprawnienia. Mogą skupić się na interaktywności, nawigacji, zrozumiałości treści, estetyce, spójności itp. Niech grupy przedstawiają swoje rekomendacje i propozycje poprawek.

5. Role-playing: Przydziel różne role związane z projektowaniem i tworzeniem e-learningu, takie jak projektant, grafik, trener, technolog, uczestnik kursu itp. Poproś grupy, aby wcieliły się w te role i przeprowadziły symulację procesu tworzenia e-learningu. To pomoże zrozumieć różne perspektywy i wyzwania związane z projektowaniem kursów.

6. Feedback i ocena: Poproś grupy, aby oceniły i udzieliły feedbacku na temat prac innych grup. Niech przeanalizują projekty, scenariusze lub inne elementy, a następnie przedstawiają swoje obserwacje i sugestie. To pomoże uczestnikom rozwijać umiejętności krytycznego myślenia i konstruktywnego feedbacku.

Jesteś zainteresowany udziałem w warsztacie?

Skontaktuj się z nami: bootcamp@e-learning.pl