

NAUCZANIE ZDALNE NA KIERUNKU DZIENNIKARSTWO I KOMUNIKACJA SPOŁECZNA UMCS W CZASACH EPIDEMII KORONAWIRUSA

Lidia Pokrzycka
Uniwersytet Marii Curie Skłodowskiej, Wydział Politologii
i Dziennikarstwa, Plac Marii Curie Skłodowskiej 5, 20-031 Lublin
e-mail lpokrzyc@wp.pl

The article presents the teaching methods used during the journalism and social communication e-learning classes at UMCS, during the coronavirus pandemic (on the example of the Media Economics subject) and the results of a survey among 40 students who participated in the classes, connected with journalism, conducted at the UMCS Virtual Campus.

1. Wstęp

W czasach epidemii koronawirusa nauczanie zdalne stało się koniecznością. Autorka od kilku lat prowadzi zajęcia w formule blended learningu, ale zastosowanie wyłącznie e-learningu stanowiło wyzwanie nie tylko dla studentów. W artykule przedstawione są metody nauczania stosowane podczas zajęć na kierunku dziennikarstwo i komunikacja społeczna UMCS (na przykładzie przedmiotu ekonomika mediów, prowadzonego na pierwszym roku magisterskich studiów uzupełniających) oraz wyniki badania ankietowego przeprowadzonego wśród 40 studentów, którzy uczestniczyli w zajęciach, związanych z dziennikarstwem, prowadzonych w Wirtualnym Kampusie UMCS. Celem artykułu jest przedstawienie możliwości innowacyjnego wykorzystania zdalnego nauczania oraz efektywności podjętych działań.

2. Jak uczyć efektywnie metodami zdalnymi

Nauczanie on-line powinno uwzględniać maksymalnie szeroki zakres umiejętności uczestników kursów/szkoleń/zajęć. Odbiorcy nie mogą się nudzić, a z drugiej strony nie powinni się zniechęcać zbyt wysokim poziomem wymagań. Ważny jest także stały kontakt ze studentami. Nie można zostawiać ich bez systematycznego kontaktu z wykładowcą. Jeżeli pracujący w środowisku on-line poczują brak nadzoru ze strony nauczyciela, napotkają na trudności natury technicznej i organizacyj-

nej, nie będą wiedzieć jak korzystać z zasobów oraz ćwiczeń, a gdy materiały edukacyjne będą dla nich zbyt trudne, to mogą stracić motywację do nauki [1].

Nauczyciel w e-learningu ma specjalną rolę. Powinien budować lepszą drogę nauczania, korygować, zwiększać produktywność działań, motywować do zdobywania wiedzy od teorii do praktyki, wzmacniać zawodowe kompetencje społeczne. Bardzo ważne jest również używanie odpowiednich narzędzi pomagających adaptować nowe rozwiązania, umożliwiać wymianę doświadczeń, urozmaicać sposoby nauczania, angażować studentów emocjonalnie w proces nauczania. Istotna jest praktyka umiejętności, w tym praca w grupach, na podstawie studiów przypadków, nauka poprzez gry i symulacje oraz praktyka działania, czyli przygotowanie do wykorzystania wiedzy w realnych sytuacjach. Przy czym kształtuje się umiejętności informatyczne i społeczne [2]. W przypadku studiów dziennikarskich niezwykle istotne jest to, że e-learning sprzyja umiejętnościom planowania, samooceny i rozwiązywania problemów. Nauczanie zdalne wymaga także motywacji, zdolności do refleksji, umiejętności wyszukiwania informacji i stałego doskonalenia się [3].

Dla sprawnego przeprowadzenia zajęć zdalnych korzystne jest moderowanie dyskusją, odpowiednio prowadzone interwencje i interakcje. Moderator, czyli nauczyciel, musi pozostać z boku, a nie w centrum wydarzeń. Podstawą nauczania zdalnego jest odpowiednie zmotywowanie do studiowania i systematyczność pracy [4]. Konieczne jest prowadzenie dyskusji on-line, przedstawienie konkretnych celów kursów i adaptacja ich do potrzeb uczestników.

Ważne jest także to, by nie tworzyć długich modułów, bo zazwyczaj szybko męczą one studentów. Zamiast nadmiaru materiałów lepiej opracować krótkie zadania refleksyjne, które będą cennym uzupełnieniem wiedzy studentów. Na bieżąco należy też zamieszczać na platformie e-learningowej wskazówki i uwagi do zadań, tak żeby studenci czuli stałe wsparcie ze strony wykładowcy. Wszystkie materiały video zamieszczone w kursie zdalnym powinny być krótkie, około pięćminutowe. Dzięki temu możliwe będzie utrzymanie uwagi odbiorców [5].

W trakcie zdalnych zajęć z zakresu ekonomiki mediów autorka zastosowała opcje dostępne w Wirtualnym Kampusie UMCS, opartym na formacie Moodle (np. czaty, quizy, forum dyskusyjne), ale także korzystała z Microsoft Teams (do komunikacji synchronicznej). W ramach zajęć realizowała zagadnienia związane z rynkiem medialnym w Polsce, funkcjonowaniem mediów na wolnym rynku, analizowała strategie rozwojowe firm medialnych, a także specyfikę tabloidyacji/kompaktyzacji i marketingu medialnego. W ramach zajęć praktycznych studenci mieli m.in. przeanalizować kondycję ekonomiczną wybranych koncernów medialnych, ich zasoby dziennikarskie i marketingowe. Analizowali najbardziej i najmniej efektywne strategie firm medialnych, tworzyli ramówki radia i telewizji (biorąc pod uwagę strategie programowe konkurencji), opracowywali metody radzenia sobie z kryzysem w me-

diach drukowanych (spadkiem sprzedaży), a także projektowali innowacyjne produkty medialne w oparciu o studia przypadków, pracując w wirtualnych zespołach redakcyjnych. Zajęcia podsumowywało opracowanie najlepszych metod inwestowania nadwyżek finansowych fikcyjnych lub już funkcjonujących mediów oraz struktury medialnego biznesplanu. Wszystkie zadania praktyczne wykonywane były z wykorzystaniem odpowiednich aplikacji graficznych, tablic korkowych, programów do obróbki filmów, czy materiałów audio.

3. Aplikacje do pracy zdalnej

Autorka w trakcie zajęć z zakresu ekonomiki mediów zastosowała szereg aplikacji, które uatrakcyjniły pracę studentów. Zaliczenie poszczególnych zadań praktycznych wiązało się z wykorzystywaniem narzędzi, które sprawiały, że uczący się poznawali nowe metody przedstawiania swoich badań, wniosków z analiz rynku medialnego i ewentualnych możliwości inwestowania kapitału w przyszłości.

Przykładowo, dzięki Xmind (www.xmind.net) możliwe było tworzenie notatek, map myśli z odpowiednimi ikonami, które poprawiają czytelność przekazu. Do poszczególnych gałęzi w projektach można dodawać komentarze i je edytować.

Podczas zajęć wykorzystywano także program Movie Maker, dzięki któremu można np. tworzyć filmy ze zdjęć, które zostały wybrane przez studentów, dołączając elementy wizualne, animacje, napisy wyjaśniające przedstawiane zagadnienia.

Można także utworzyć własną witrynę Google (opcje dostępne dla posiadaczy konta Gmail), dzięki czemu jest możliwe stworzenie grupowej strony internetowej wraz z intranetem - siecią wewnętrzną (Google Apps for work) i prowadzenie zajęć w systemie e-learningu (synchronicznie ze studentami) lub sami uczący się mają możliwość bezpośredniej komunikacji ze sobą, bez ingerencji nauczyciela. Układ witryny można dowolnie edytować.

Z kolei dzięki zastosowaniu aplikacji Tagxedo.com, Wordart.com czy Wordle.net możliwe jest uatrakcyjnienie zajęć i lepsze zapamiętywanie trudniejszych zagadnień. Tworzone zbiory słów mogą być dowolnie konstruowane poprzez użycie odpowiednich kształtów, kolorów czy rodzajów czcionek. Posługiwanie się aplikacjami służącymi tworzeniu chmur wyrazów jest intuicyjne i sprawne. Powstałe prace można wydrukować, wkleić kod źródłowy na stronę internetową, czy zapisać.

Dużą popularnością wśród studentów cieszy się program StoryJumper.com. Dzięki niemu można łatwo stworzyć książeczki on-line (także broszury promocyjne). Innym programem tego typu jest StoryBird.com, dzięki któremu można tworzyć własne publikacje on-line i atrakcyjnie przedstawiać wyniki badań.

Inną formą nauki przez zabawę jest wykorzystanie aplikacji Dvolver.com. Dzięki programowi możliwe jest tworzenie dialogów i filmików animowanych. To bardzo dobra aplikacja służąca efektywnemu powtarzaniu trudniejszych pojęć.

Cennym uzupełnieniem zajęć jest używanie programów służących do dodawania atrakcyjnych wizualnie podpisów do zdjęć, czy tworzenia memów. Addtext.com, toonytool.com i pinwords.com to proste aplikacje, które z powodzeniem można zastosować podczas zajęć w trakcie których wymagana jest kreatywność. Programy umożliwiają dodawanie chmurki tekstowych, postaci, tekstów i memów bez logowania, a z wykorzystaniem wielu efektów graficznych, możliwością wydruku oraz udostępniania na portalach społecznościowych.

Podczas tworzenia wielu prac graficznych studenci muszą wykorzystywać zdjęcia czy obrazy, które poddają obróbkom. Cenne jest więc wtedy polecanie im bazy wolnych od praw autorskich, wysokiej jakości zdjęć i ilustracji w serwisie Pixbay. Można w niej znaleźć ponad 420 tysięcy bezpłatnych fotografii.

Bardzo dobre efekty uzyskuje się też pracując z innowacyjnymi prezentacjami. Bieżące prace studenci mogą podsumowywać w programie Emaze.com czy Animoto.com. Dodatkową atrakcją jest bogata szata graficzna aplikacji i możliwość dodania muzyki. Atrakcyjna jest również aplikacja Powtoon.com, dzięki której można tworzyć animowane prezentacje i filmy video.

Wyniki swoich prac grupowych i badań studenci przedstawiali z użyciem innych aplikacji do tworzenia filmów: Magisto <http://www.magisto.com/> (z opcją bezpłatnej wersji do 1,5 minuty materiału) i Rocketium <https://rocketium.com/> - umożliwiający tworzenie krótkich prezentacji video. Z kolei aplikacje Slideful <http://slideful.com> i slajdzik <http://slajdzik.pl/> pozwalają tworzyć prezentacje ze zdjęć.

W ramach zajęć w wykorzystaniem TIK autorka często stosuje pracę w grupach projektowych. By maksymalnie usprawnić komunikację pomiędzy członkami poszczególnych grup, wykorzystywane są programy umożliwiające zdalną współpracę. Sprawdza się np. program Padlet, czyli tablica korkowa online, gdzie można nawet przeprowadzić e-learningową burzę mózgów.

4. Efektywność nauczania zdalnego w dziennikarstwie

Po zrealizowaniu zajęć z zakresu ekonomiki mediów z pierwszym rokiem magisterskich studiów uzupełniających z zakresu dziennikarstwa i komunikacji społecznej, autorka przeprowadziła w czerwcu 2020 roku anonimowe badanie ankietowe dotyczące skuteczności e-learningu w nauczaniu przedmiotów związanych z dziennikarstwem w UMCS. W ankiecie udział wzięło 40 studentów (30 kobiet i 10 mężczyzn).

4.1. Jakie czynniki mogłyby najbardziej zachęcić Panią/Pana do udziału w zajęciach dydaktycznych prowadzonych przez Internet?

Na pytanie związane z czynnikami, które zachęcają do udziału w zajęciach zdalnych ankietowani odpowiedzieli następująco (pytanie z zasugerowanymi odpo-

wiedziami i możliwością zaznaczenia innych czynników oraz wielokrotnego wyboru):

- Dowolnie wybierany czas nauki – 32 odpowiedzi;
- Indywidualny tryb/tempo nauki – 25 odpowiedzi;
- Interaktywny, osobisty kontakt z wykładowcą – 9 odpowiedzi;
- Względy finansowe (koszty dojazdów) – 8 odpowiedzi;
- Inne, jakie – 1 odpowiedź – zajęcia niedostępne stacjonarnie (np. dodatkowe).

4.2. Jakie czynniki Pani/Pana zdaniem mogą utrudniać korzystanie z zajęć dydaktycznych prowadzonych przez Internet na Pani/Pana kierunku studiów?

Na tak zadane pytanie otwarte studenci odpowiadali, że podstawą jest czasami brak dostępu do Internetu i awaria sprzętu. Czynnikiem utrudniającym może być brak dobrego połączenia internetowego, finanse, dostęp do komputera ("niestety nie każdego stać na niego"), tryb pracy zawodowej oraz warunki mieszkalne ("niekiedy ludzie wstydzą się pokazywać, jak mieszkają"), a także brak motywacji. Istotne jest również to, że nie wszystkie zajęcia mogą być prowadzone bez kontaktu z wykładowcą (przede wszystkim te najbardziej praktyczne).

4.3. Jaka forma zajęć dydaktycznych Pani/Pana zdaniem nadaje się w największym stopniu do nauczania przez Internet

W tym pytaniu zamkniętym (przy możliwości wielokrotnego wyboru) najwyżej uplasowały się wykłady (29 odpowiedzi), ćwiczenia (15 odpowiedzi), seminaria (12 odpowiedzi), oraz laboratoria (5 odpowiedzi).

4.4. Jak ocenia Pan/Pani zajęcia prowadzone zdalnie? (plusy, minusy, efektywność takich zajęć)

Respondenci akcentowali, że w przypadku braku problemów technicznych nauka w Internecie może być bardzo skuteczna. Ten rodzaj zajęć daje możliwość indywidualnego tempa zajęć, większą swobodę w planowaniu osobistego czasu studenta. Do plusów e-learningu należy niewątpliwie oszczędność czasu – jest określona godzina zajęć, a więc nie trzeba spędzić całego dnia na uczelni (często z długimi przerwami) Jedną z najlepszych metod prowadzenia zajęć są zajęcia na poprzez MS Teams- podkreślali ankietowani. Istnieje wtedy możliwość rozmowy z wykładowcą, prowadzenia dyskusji, zajęcia są ciekawe, interesujące. Plusem jest także to, że jeżeli nie jest to łączenie się z wykładowcą o danej godzinie, to możemy sami decydować o czasie, kiedy się uczy. Dużym plusem jest także poznanie nowych aplikacji, których wykorzystywanie jest przydatne nie tylko w celach szkole-

niowych. Minusy to np. czasami brak wyświetlania prezentacji, które dużo ułatwiają w rozumieniu treści zajęć. Minusem jest ilość materiałów zalewających studentów, niekiedy bez wcześniejszego wyjaśnienia, jak dokładnie ma wyglądać praca lub wprowadzenia w postaci prezentacji. Także nie wszystkie zajęcia mogą się odbywać bez kontaktu z wykładownicą; czasami jego pomoc jest potrzebna natychmiast, a czekanie na odpowiedź prowadzącego uniemożliwia poprawne wykonanie zadania. Jeden z ankietowanych podkreślił, że czasami nie do końca jest coś wytłumaczone i ciężko jest to zrozumieć ("wydaje się, że treści przekazywane podczas zajęć na uczelni są wyrażane jaśniej, konkretniej"). Wadą jest także zazwyczaj brak komunikacji między kolegami z grupy. Wszyscy respondenci podkreślali, że zajęcia prowadzone zdalnie wymagają aktywności wszystkich uczestników (położony jest duży nacisk na pracę studenta).

4.5. Które formy aktywności na platformie e-learningowej są najbardziej przydatne?

W tym pytaniu zasugerowano odpowiedzi z możliwością wielokrotnego wyboru i dopisania własnych sugestii. Największą popularnością cieszyły się zadania (27 odpowiedzi), kolejne to pliki z dokumentami (26 odpowiedzi), forum dyskusyjne i strona www (po 14 odpowiedzi) oraz inne (5 odpowiedzi.). W uzupełnieniu zaznaczenia odpowiedzi „inne” podawano: filmiki udostępniane na dysku Google; wykłady przez MS Teams; formularze Google; wideokonferencje oraz ogólnie video.

4.6. W platformie e-learningowej podoba mi się...

Na to pytanie otwarte respondenci odpowiadali następująco:

- studenci mogą swobodnie rozmawiać z nauczycielem na czacie i / lub przesyłać wiadomości;
- treści wykładów/zajęć zawarte są w jednym konkretnym miejscu;
- sposób prowadzenia zajęć jest przyjazny;
- platformy są przejrzyste i łatwe w obsłudze;
- dodatkowo można korzystać z wielu aplikacji np. graficznych, które uatrakcyjniają nauczanie zdalne;
- można uczestniczyć w zajęciach także w formule synchronicznej.

4.7. W platformie e-learningowej nie podoba mi się:

Ankietowani uznali, że w pracy zdalnej mało przydatny jest czat, ponieważ wymaga stałej obecności na stronie, dodatkowo nie podobała się kilku osobom strona wizualna platformy e-learningowej.

Studenci akcentowali, że niestety nie jest brane pod uwagę to, iż kogoś może nie stać na kupno kamery, mikrofonu, lub ma ograniczony dostęp do komputera, ponieważ np. jego rodzeństwo/dzieci również mają w tym samym czasie lekcje.

Respondenci sugerowali także, że jest zbyt dużo zadań do zrobienia w jednym momencie oraz nie wszystkie platformy przysyłają powiadomienia o dodanym zadaniu lub końcu czasu na jego wykonanie.

4.8. Czy w przyszłości planuje Pan/Pani doksztalcanie w systemie zdalnym e-learningu/blended learningu? Dlaczego?

Ankietowani pisali, że nauka w Internecie jest również bardzo ciekawym procesem, więc nie było dużą przeszkodą studiowanie w formule zdalnej. Większość (90% ankietowanych) planuje dalsze nauczanie w formule e-learningowej, ponieważ jest to bardzo przyszłościowa i użyteczna forma edukacji. Jak pisali respondenci: jest to wygodne szczególnie wtedy, gdy nie możemy odbyć zajęć stacjonarnie (teraz z powodu koronawirusa), a w przyszłości zwalnia nas to z obowiązku np. szukania wolnej sali do nadrobienia zajęć, które nie mogły odbyć się w terminie.

4.9. Czy w trakcie epidemii koronawirusa poprawiła się Pani/Pana znajomość nowoczesnych technologii, obsługi platform e-learningowych? Jeżeli tak, to pod jakim kątem?

Na tak zadane pytanie uzyskano dość zróżnicowane odpowiedzi. Większość ankietowanych (80%) odpowiedziała, że ich znajomość nowoczesnych technologii zwiększyła się. Niektórzy dopisywali komentarze: „Tak, ponieważ nigdy wcześniej z nich nie korzystałam, a teraz w trakcie epidemii koronawirusa zobaczyłam jak dużo ich istnieje i jak działają”; „Tak, poprawiła się znajomość tego, że istnieją takie platformy jak Zoom, Teams, a także wiele aplikacji graficznych. Plus oczywiście nauczyłam się z nich korzystać, co będzie - mam nadzieję - również ważne w szukaniu pracy”. Inny ankietowany przyznał, że stara się wykorzystywać do kontaktu (na uczelni i w pracy zawodowej) kilka platform jednocześnie np. Microsoft Teams, poznał również otwarty dokument Google, aplikacje graficzne i do tworzenia filmów, bardzo dobrze zna już obsługę Wirtualnego Kampusu UMCS. Te umiejętności przydadzą mu się także w dalszej pracy zawodowej.

Część ankietowanych zaznaczyła odpowiedź „nie”, ale respondenci akcentowali, że jednak e-learning i TIK uczyniły proces uczenia się bardziej interesującym.

4.10. Jakie programy okazały się najbardziej użyteczne i realnie potrzebne w czasach kryzysu?

W przypadku tego pytania respondenci byli zgodni. Wszyscy podkreślali użyteczność MS Teams, platformy Moodle (Wirtualny Kampus UMCS), wykorzystywanych podczas zajęć programów graficznych/wideo oraz dokumentów Google.

5. Zakończenie

W czasach koronawirusa nauczanie zdalne stało się wyzwaniem. Nie można było stosować blended learningu, zazwyczaj najbardziej efektywnego w szkolnictwie wyższym. Jednak wykorzystywanie Wirtualnego Kampusu UMCS i Microsoft Teams do pracy synchronicznej oraz aplikacji dydaktycznych, w przypadku projektów i indywidualnych zadań domowych, sprawiło, że zajęcia okazały się atrakcyjne. Studenci dziennikarstwa i komunikacji społecznej UMCS ocenili ćwiczenia i wykłady prowadzone w systemie zdalnym jako przydatne oraz dające możliwość dalszego rozwoju. Systematyczność pracy studenckiej, rozwiązywanie zadań często przed terminem, poszukiwanie niestandardowych możliwości wykonywana i prezentowania rezultatów projektów dowodzą efektywności zdalnego nauczania. Studenci nauczyli się większej samodzielności i kreatywności, a także sumienności w swojej pracy. Kursy e-learningowe to szansa na upowszechnienie programów, które bardziej angażują studentów i motywują do systematycznej pracy.

Bardzo ważne jest to, żeby odpowiednio włączyć różnorodne narzędzia internetowe do programu kursu. Nie należy przeładowywać programu zajęć, ani wprowadzać zbyt skomplikowanych aplikacji, które mogą okazać się za trudne dla odbiorców i zniechęcić ich do pracy. W przypadku ekonomiki mediów, w związku z tym, że większość studentów dziennikarstwa i komunikacji społecznej UMCS nie miała do tej pory szerszego kontaktu z e-learningiem, konieczne było dopasowanie zastosowanych aplikacji do poziomu podstawowego, a następnie średniozaawansowanego. Aplikacje wprowadzane więc były stopniowo, a praca studencka na bieżąco monitorowana (prace cząstkowe sprawdzane były maksymalnie w ciągu dwóch dni). Studenci na początku pracy zdalnej zostali poinformowani o celach kursu, sposobie prowadzenia zajęć, a także planowanych końcowych efektach praktycznych, które związane były ściśle z pracą w wydawnictwach, analizą rynku medialnego i innowacjami rynkowymi.

Na podstawie przeprowadzonych ankiet można wnioskować, że zajęcia w zdalnej formule przyczyniają się do poszerzenia kompetencji studentów. Po zajęciach z wykorzystaniem nowoczesnych aplikacji dydaktycznych i platform e-learningowych uczący się potrafią rozwiązywać problemy, myśleć krytycznie, kreatywnie, a także współpracować z innymi, dzięki realizowanym projektom. Na podstawie zdalnych wykładów, prezentacji zamieszczanych w Wirtualnym Kampusie UMCS, polecanej literatury i samodzielnych kwerend studenci potrafią podejmować decyzje, zarządzać zespołem i kształcą elastyczność poznawczą. Aplikacje polecane w trakcie zajęć sprawiają, że zadania do wykonania stają się atrakcyjniejsze. Dzięki metodom wizualnym lepiej zapamiętuje się także ważne zagadnienia praktyczne.

Literatura

1. Akpınar, Y., Bal, V. *Teachers Collaborative Task Authoring to Help Students Learn a Science Unit*, "Journal of Educational Technology & Society", kwiecień 2006, vol. 9, nr 2, s.89.
2. Horton, W. *E-learning by Design*, Pfeiffer, San Francisco 2006, s. 105-107.
3. Clarke, A. *E-learning. Nauka na odległość*, Wydawnictwa Komunikacji i Łączności, Warszawa 2004, s. 120-130.
4. Laurillar, D. *Teaching as a Design Science. Building Pedagogical Patterns for Learning and Technology*, Routledge, London 2012, s. 34.
5. Mokwa-Tarnowska, I. *E-learning I blended learning w nauczaniu akademickim. Zagadnienia metodyczne*, Wyd. Politechniki Gdańskiej, Gdańsk 2017, s. 75.