



MARIUSZ AUSZ^{ID}¹, EWA BARNAŚ-BARAN^{ID}²

Metoda projektów a nowoczesne środki techniczne (multimedia) w edukacji historycznej

The Project Method and Modern Technical Means (Multimedia) in Historical Education

¹ Doktor habilitowany, UMCS Lublin, Instytut Historii, Wydział Humanistyczny, Zakład Edukacji Historycznej i Dziedzictwa Kulturowego, Polska

² Doktor, Uniwersytet Rzeszowski, Wydział Pedagogiczny, Katedra Historii i Teorii Wychowania, Polska

Streszczenie

Artykuł porusza tematykę wykorzystania metody projektów z twórczym wykorzystaniem nowoczesnych środków dydaktycznych, czyli tzw. multimedii. Metoda ta z zastosowaniem tych środków stawia wielkie możliwości przed nauczycielem i uczniami. Jest to metoda na miarę XXI w. Jej umiejętne zastosowanie zwiększy efektywność i atrakcyjność procesu dydaktycznego.

Słowa kluczowe: metoda projektów, multimedia, nowoczesne środki dydaktyczne, dydaktyka

Abstract

The article discusses the subject of using the method of projects with the creative use of modern didactic means, i.e. the so-called multimedia. This method with the use of these means gives great opportunities to the teacher and students. It is a method for the 21st century. Its skillful application will increase the effectiveness and attractiveness of the didactic process.

Keywords: project method, multimedia, modern didactic aids, didactics

Wstęp

Wykorzystanie nowoczesnych środków technicznych w procesie nauczania i uczenia się historii niesie ze sobą wiele nowych rozwiązań i możliwości. Technologia informacyjna (TI) stała się już elementem polskiej szkoły. Dzięki temu możemy proces edukacyjny wesprzeć m.in. programami multimedialnymi, internetem. Wykorzystanie komputera (oczywiście pod pojęciem *komputer* rozumiemy narzędzie, dzięki któremu możemy wykorzystać różne środki dydaktyczne) niewątpliwie podnosi atrakcyjność lekcji, a uczniowie w niej uczestniczący

nie tylko zdobywają i utrwalają wiedzę, ale także kształcą swoje umiejętności. Żyjemy w świecie coraz bardziej podporządkowanym nowoczesnej technologii, a komputer stał się już narzędziem dominującym w naszym życiu zawodowym i osobistym, jego rola będzie więc szybko rosła. Szkoła nie może pozostać wobec tego zagadnienia obojętna, dlatego tak ważne jest, by nauczyciele wykorzystywali komputer i posługiwali się nim w procesie kształcenia. Dydaktycy dużą wagę powinni zwrócić na zagadnienie odpowiedniego kształcenia przyszłych nauczycieli w zakresie możliwości wykorzystania tego narzędzia w ich przyszłej pracy.

Jak wynika z badań przeprowadzonych już w latach 90. XX w., za granicą i w Polsce wykorzystanie multimediów oddziałuje pozytywnie na efekty kształcenia (Siemienicki, 2002, s. 255–265). Oczywiście na to wpływa wiele różnych czynników, ale jako jedno z ważniejszych Siemienicki (2002, s. 255) wskazał: „kompetencje w zakresie technologii kształcenia nauczyciela, jego wiedza na temat zasad edukacji medialnej oraz kompetencje merytoryczne”. Obecnie przy gwałtownym rozwoju technologii i internetu rola nowoczesnych środków dydaktycznych zaczyna wzrastać. Niesie ze sobą także i pewne zagrożenia, ale nie jest to tematem naszych rozważań.

Multimedia oczywiście nie wyprą całkowicie nauczania tradycyjnego, ale niewątpliwie odgrywają już i będą odgrywały coraz większą rolę w edukacji. Nauczyciele muszą być do tego przygotowani, adepci tego zawodu powinni przyswoić sobie wszystkie tajniki technologii informacyjnej, poznać możliwości komputera w procesie kształcenia oraz poznać i umieć wybrać właściwe metody nauczania przy wykorzystaniu komputera w procesie dydaktycznym. To właśnie jest zadanie dla dydaktyków i metodyków poszczególnych przedmiotów, by wypracować odpowiednie wzory. Tym bardziej że komputer i internet straciły walor uatrakcyjnienia lekcji. Uczniowie odbierają je tak jak inne urządzenia, którymi posługują się na co dzień. Stały też się jednym z podstawowych źródeł ich wiedzy. Tradycyjna encyklopedia dla współczesnego ucznia/studenta jest czymś nieznanym, króluje Wikipedia. Trzeba też przyznać, że wielu nauczycieli, o ile możliwości im na to pozwalają, stara się umiejętnie wykorzystywać komputer i multimedia w nauczaniu. Dlatego też właściwie wybrana metoda i forma pracy może rozwiązać choć częściowo te problemy.

Spektrum wykorzystania komputera w nauczaniu jest bardzo duże, dlatego też nauczyciel ma szerokie możliwości jego zastosowania – od nośnika środków dydaktycznych po źródło wiadomości (programy multimedialne, internet). Wbrew obiegowym opiniom występującym w środowisku nauczycielskim przedmioty humanistyczne umożliwiają wszechstronne wykorzystanie komputera w procesie dydaktycznym. Dlatego też dydaktycy i metodycy powinni zająć się opracowaniem metod nauczania z wykorzystaniem technologii informacyjnej.

Metoda projektów a multimedia

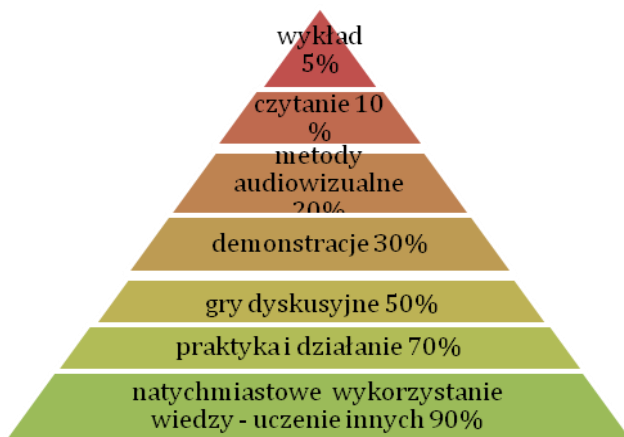
Metodą nauczania historii (i nie tylko) jakby stworzoną do wykorzystywania komputera jest metoda projektu inaczej zwana projektem edukacyjnym. Nie będziemy się w tym miejscu zajmować omawianiem i charakterystyką tej metody, ponieważ jest to zagadnienie na osobny artykuł. Do niedawna była elementem podstawy programowej szkoły gimnazjalnej. Metoda projektu jest bardzo przydatna jako forma edukacji pozalekcyjnej. Właściwie stosowana, znacznie ułatwia również realizację edukacji regionalnej. Jej zastosowanie zwiększa zaangażowanie emocjonalne uczniów i przekłada się na lepsze przyswajanie i utrwalanie wiadomości. Ten rodzaj nauczania jest także odpowiedzią na wyodrębnienie w procesie kształcenia trzech aktywności człowieka: intelektualnej, emocjonalnej i praktycznej. Realizowany w nich jest również proces wielostronnego nauczania, tj. uczenia się przez przyswajanie, odkrywanie, przeżywanie i działanie. Mimo że nie jest to metoda młoda, trudno sobie obecnie ją wyobrazić bez wykorzystania komputera. 90% badanych studentów Instytutu Historii UMCS, z którymi na zajęciach z dydaktyki historii realizowane były tematy z wykorzystaniem komputera w edukacji, wskazało projekt edukacyjny jako metodę, w której można wykorzystać multimedia (Ausz, 2007, s. 139–147). Opinię tę potwierdzają także nauczyciele.

Ze względu na przebieg i rezultat projektu oraz sposoby prezentacji wyróżniamy dwa rodzaje tej metody: projekt badawczy oraz projekt działania (akcji). Uczniowie w obu przypadkach mogą korzystać z możliwości, jakie daje komputer zarówno podczas zbierania, wyszukiwania informacji, np. w internecie, różnych encyklopediach multimedialnych, jak i w czasie prezentacji – rysunków, gier, zdjęć, filmu za pomocą projektora multimedialnego. Nauczyciel natomiast znacznie może ułatwić sobie pracę podczas przygotowania planu projektu, kontraktu, organizacji i oceny pracy uczniów, arkusza do obserwacji komunikacji w grupie dzięki pakietowi Office. Komunikacja między nauczycielem a poszczególnymi osobami lub grupami realizującymi określone zadania powinna częściowo odbywać się za pomocą poczty elektronicznej. Komputer wykorzystywany w realizacji projektu ułatwia też zrozumienie i zapamiętanie zdobytej wiedzy.

Właściwie wykorzystana i poprowadzona metoda projektów ma solidny potencjał poznawczy, kształcący i wychowawczy, jako że stawia na działanie i samodzielność. Efektywność tej metody dobrze obrazuje piramida przyswajania wiedzy Dale'a.

Przykładem wykorzystania komputera i multimedii w projekcie edukacyjnym może być projekt poświęcony historii i teraźniejszości danej miejscowości, gminy lub regionu. Wiele materiałów oraz źródeł o tematyce regionalnej wydawanych jest w formie multimedialnej. Dużo informacji o historii regionu znajduje się na stronach internetowych. Ich wykorzystanie jest również ważnym elementem wzbogacającym i ułatwiającym edukację i wychowanie obywatelskie.

Taki temat dość często można znaleźć w różnych poradnikach dotyczących tej metody. Efektem takiego projektu z wykorzystaniem technologii informacyjnej może być strona WWW lub prezentacja multimedialna. Obie te formy powinny zawierać materiały tekstowe, dźwiękowe, wizualne i audiowizualne, które dotyczą historii miejscowości, regionu. Uczniowie powinni czynnie uczestniczyć w gromadzeniu i opracowywaniu informacji z wykorzystaniem komputera. Jeżeli te warunki zostaną spełnione, uczniowie powinni nabyć lub doskonalić kompetencje twarde i miękkie bez względu na to, jaki wybierzemy temat projektu.



Rysunek 1. Stożek doświadczenia (piramida przyswajania wiedzy) Dale'a

Źródło: Stępnik (2017), s. 47.

Zakres tych umiejętności może być węższy lub szerszy – wszystko zależy od możliwości sprzętowych, pomysłu, zaangażowania i biegłości uczniów oraz nauczyciela w obsłudze komputera. Ponadto uczniowie zdobywają i poszerzają wiedzę historyczną w sposób atrakcyjny i ciekawy, co na pewno wpływa na jej trwałość.

Za wykorzystaniem tej metody z użyciem komputera i multimediiów przemawiają następujące argumenty:

1. Podczas realizacji projektu uczniowie i nauczyciel mogą korzystać z własnego sprzętu i programowania, nie są więc zależni tylko od sprzętu szkolnego. Niweluje to problem dostępności do sali komputerowej.

2. Uczniom można przydzielić zadania, biorąc pod uwagę ich kompetencje miękkie i twarde.

3. Projekt jako metoda długoterminowa nie jest ograniczony jednostką lekcyjną, dlatego też możliwe jest skuteczniejsze i bardziej wszechstronne wykorzystanie technologii informacyjnej. Trudniejsze zadania lub wynikiłe problemy możemy rozwiązać przy pomocy nauczyciela informatyki.

4. Szerokie możliwości wykorzystania komputera do realizacji zadania sprawiają, że projekt edukacyjny jest atrakcyjną metodą pracy dla uczniów.

5. Metoda ta pozwala na kształcenie umiejętności, których nie można byłoby doskonalić na zajęciach lekcyjnych, np. nagrywanie i obróbka dźwięku, zdjęć, animacji i filmów, skanowanie różnych materiałów.

Szymański (2000, s. 62) pisze, że metoda projektu może spełniać pokładane obecnie w niej nadzieje społeczno-polityczne – nie tylko ze względów edukacyjnych, lecz także egzystencjalnych, ponieważ dzięki niej „można nauczyć, jak samodzielnie planować i spędzać czas poza płatną pracą (...) jak przewyciężyć destruktywną, demoralizującą apatię i letarg wywoływane przez konsumpcyjny terror, bezrobocie i wcześniejsze przechodzenie na emeryturę”. Aby postulat ten spełnić, należy częściej stosować projekt. Wymaga to przekonania do wykorzystywania go nie tylko obecnych nauczycieli, ale przede wszystkim adeptów tego zawodu.

Aby te postulaty były spełniane w kształceniu historycznym (i nie tylko), nauczyciel musi być do tego odpowiednio przygotowany. Musi mieć świadomość celów takiej edukacji, a przede wszystkim powinien być do tego dobrze przygotowany merytorycznie i warsztatowo.

Dotyczy to także początkujących nauczycieli, może nawet przede wszystkim ich. Ważne, by nabrali przekonania do takiej metody pracy i stosowania jej w swojej pracy dydaktycznej. Dlatego też na zajęciach z dydaktyki historii studenci powinni być szerzej zapoznani z tą metodą nauczania.

I tak się dzieje. Wyszliśmy z założenia, że projekt powinien mieć charakter interdyscyplinarny. Samo ustalenie jego tematyki powinno wynikać w dużej mierze z inicjatywy studentów mających go wykonać. Oczywiście nie należy tu zapominać o tym, iż powinna się ona wiązać z zajęciami kursowymi. Tematykę zadania wykonywanego samodzielnie przez studentów osoba nadzorująca wykonanie projektu powinna najpierw zaakceptować. Wykładowca pełni jednocześnie rolę kontrolującego przebieg prac studenta i oceniającego efekt podjętych działań. Zwykle ze względu na rozległość tematyki, która podlega opracowaniu przez studentów, tworzą oni grupy wykonawcze. Możemy mieć również do czynienia z projektem indywidualnym, np. w przypadku planowania lekcji próbnych przez studentów.

Na wykonanie zadania metodą projektu zazwyczaj potrzebny jest dłuższy czas – może to być kilka tygodni lub cały semestr, gdyż potrzebny jest czas na zebranie materiałów, ich opracowanie i przygotowanie się do publicznej prezentacji lub do praktycznego wykorzystania. Metoda projektów, szczególnie przy wykonywaniu jej przez grupę, wymaga umiejętności wzajemnej współpracy i uczy odpowiedzialności zarówno za działania własne, jak i całego zespołu. Jednocześnie pozwala na rozwijanie i wykorzystywanie indywidualnych zainteresowań i umiejętności każdego z członków zespołu. W przypadku studentów

możemy się pokusić o to, by oni sami ustalili między sobą, kto i za co jest odpowiedzialny.

Projekty wykonywane przez studentów/uczniów mogą mieć charakter teoretyczny lub praktyczny. Skupiliśmy się na tych, które znajdą swoje zastosowanie praktyczne albo przyniosą efekt dostrzegalny wizualnie, np. podczas prezentacji w formie tradycyjnej i multimedialnej.

Zakres tych umiejętności może być węższy lub szerszy – wszystko zależy od możliwości sprzętowych, pomysłu, zaangażowania i biegłości uczniów oraz nauczyciela w obsłudze programów. Pamiętać tylko należy, że głównym celem jest zdobycie i poszerzanie wiedzy przedmiotowej uczniów tylko w inny – atrakcyjny sposób (bez lekcyjnej rutyny), co powinno pozytywnie wpłynąć na jej trwałość.

Podsumowanie

Należy podkreślić, że korzystanie z metody projektów w procesie dydaktycznym może uatrakcyjnić zajęcia oraz zwiększyć zaangażowanie uczniów oraz studentów w proces nauczania i uczenia się przedmiotu. Korzystając z tej metody, możemy wykorzystywać zarówno tradycyjne, jak i nowoczesne środki dydaktyczne. Daje też sposobność wykazania inicjatywy przez nauczyciela, integracji międzyprzedmiotowej, zastosowania technologii informacyjnej. Z pewnością umiejętne stosowanie tej metody przełoży się na zwiększenie efektywności ich pracy z uczniami.

Literatura

- Ausz, M. (2007). Opinie studentów na temat możliwości wykorzystania technologii informacyjnej w nauczaniu historii. W: R.T. Prinke (red.), *Megabajty dziejów. Informatyka w badaniach, popularyzacji i dydaktyce historii* (s. 139–147). Poznań: Wyd. UAM.
- Ausz, M. (2011). Metody nauczania historii a multimedia. Możliwości zastosowania komputera w metodzie projektów – teoria i praktyka. *Wiadomości Historyczne*, 3, 21–29.
- Ausz, M., Szabaciuk, M. (red.) (2015). *Multimedia a źródła historyczne w nauczaniu i badaniach*. Lublin: Wyd. UMCS.
- Ausz, M., Szewczuk, D. (2005). Metoda projektu jako forma aktywizacji studentów na zajęciach z dydaktyki historii. W: K. Jankowski, B. Sitarska, C. Tkaczuk (red.), *Jakość kształcenia w szkole wyższej. Media i metody wspomagające jakość kształcenia* (s. 100–107). Siedlce: Wyd. AP.
- Mikinia, A., Zajac, B. (2004). *Jak wdrażać metodę projektów? Poradnik dla nauczycieli i uczniów gimnazjum, liceum i szkoły zawodowej*. Kraków: Impuls.
- Siemieniecki, B. (2002). Multimedia i hipermedia w edukacji. W: J. Gajda, S. Juszczyk, B. Siemieniecki, K. Wenta (red.), *Edukacja medialna*. Toruń: Wyd. Adam Marszałek
- Szymański, M.S. (2000). *O metodzie projektów. Z historii, teorii i praktyki pewnej metody kształcenia*. Warszawa: Żak.