

Glasba

E-učno okolje postaja realnost na področju glasbenega izobraževanja

Tomaž Krstič

Glasbeno izobraževanje
INSTRUMENTALIST

Informacijsko komunikacijska tehnologija (IKT) vse bolj posega tudi na področje glasbenega šolstva. V prispevku je predstavljen primer dobre prakse načrtovanja učnega okolja, LMS (ang. Learning Management Systems), ki služi upravljanju, oblikovanju in uporabljanju multimedijskih e-gradiv.

Uvod

V času, ko postaja razvoj človeških virov čedalje pomembnejši za nadaljnji razvoj sodobnih družb, se večajo potrebe po izobraževanju, usposabljanju in posodabljanju znanj. Vedno večje so tudi možnosti, ki jih na področju izobraževanja nudijo nove generacije izobraževalnih informacijskih tehnologij. Danes se na trgu pojavljajo številni sistemi za upravljanje e-izobraževanja (LMS), ki združujejo širok nabor funkcionalnosti, kar za izvajalce in financerje e-izobraževanja večkrat pomeni dilemo, kako izbrati najboljše in najbolj primerno tehnološko okolje.

Učno okolje

Tehnološka podpora (Boyle 1997) učnega okolja naj bi omogočala tri temeljne funkcionalne sklope:

- menedžment (orodje za upravljanje in organiziranje izobraževalnega in administrativnega procesa),
- vsebino (programska orodja za pripravo in predstavitev vsebine) in
- komunikacijo (orodja, ki omogočajo

komuniciranje med udeleženci).

Temeljna naloga menedžmenta pri izbiri učnega okolja je poudarek na funkcionalnih značilnostih, ki so za našo glasbeno-izobraževalno šolo pomembne. Te značilnosti se nanašajo na: organiziranje dela udeležencev, razvrščanje v različne skupine, zbiranje različnih informacij in vodenje evidenc uporabnikov, informacije o uspešnosti udeležencev, možnost za povezovanje z informacijskim sistemom itd. Med administrativne procese štejemo vpis v glasbeno-izobraževalni program, splošne informacije o delovanju glasbene šole, tehnično informacijsko pomoč (angl. help desk). Vpis udeležencev v glasbeno-izobraževalni program praviloma poteka že brez fizične navzočnosti udeleženca. Udeleženec se vpiše tako, da izpolni spletni obrazec za vpis, sistem pa ga samodejno obvesti o sprejemu ali zavrnitvi prijave (Bregar 2010).

V izobraževalnem procesu igra ključno vlogo učitelj, ki preko različnih komunikacijskih orodij tehnološke infrastrukture pomaga učečemu ali skupini učečih. Programska oprema za e-izobraževanje mora učitelju sistematsko olajšati njegove aktivnosti in dvigniti kvaliteto, ko v jedro izobraževalnega procesa niso vključene le vsebine v klasičnem pomenu, ampak tudi sodobne multimedijske tehnologije, ki jih lahko predstavlja le dober CMS sistem. Prav avtomatizacija pedagoške podpore in redno sodelovanje učiteljev glasbenega izobraževanja predstavlja velik izziv za razvijalce glasbenih e-vsebin (Papič 2003). Računalniška orodja, ki omogočajo pripravo in predstavitev e-vsebin, različne sisteme komuniciranja, ocenjevanje udeležencev ter menedžment programa glasbenega izobraževanja, se imenujejo sistemi za upravljanje izobraževanja in učnih vsebin (Slovar informatike 2012).

Uporaba različnih medijev predvideva različne procese učenja z različnimi rezultati in različnimi tipi oziroma vrstami pridobljenega znanja. Različni mediji in različne tehnologije nam omogočajo, da spoznavamo stvarne pojave z različnih zornih kotov. Sistemi za upravljanje e-izobraževanja predstavljajo informacijske rešitve, ki temeljijo na internetu in spletnih tehnologijah. Zagotavljajo »samopostrežni način« dela tako

uporabnikom kot tudi administratorjem in upravljavcem vsebin (Bregar 2010).

Informacijsko komunikacijska tehnologija e-izobraževanja

Pri današnjih nenehnih spremembah in razvoju bi se morale institucije, ki izvajajo glasbeno izobraževanje intenzivnejše seznanjati in uporabljati moderno informacijsko komunikacijsko tehnologijo tako, da bi nudile možnosti izobraževanja, ki ni omejeno s časom in prostorom (Moore 2002). Iz funkcionalnega vidika je celovita ponudba e-izobraževanja sestavljena iz naslednjih ključnih elementov (Henry 2001):

- vsebina,
- storitve,
- tehnologija,
- varnost in zasebnost.

Vsebina je neposreden prispevek k ustvarjanju in uporabi kapitala znanja. Poleg klasične vsebine in objavljenih učnih gradiv se pojavljajo tako imenovane generične vsebine e-izobraževanja (različni dogodki, povezave, napotki, multimedijski in interaktivni viri), ki vedno bolj pridobivajo na pomenu. Izobraževalne institucije po svetu vlagajo velika sredstva v razvoj elektronskih in multimedijskih učnih vsebin in njihova zahteva do tehnologije je, da jim le-ta omogoča varovanje, prenosljivost in ponovno uporabljivost učnih materialov. Platforma za e-izobraževanje mora podpreti shranjevanje, iskanje, indeksiranje, razvrščanje, sestavljanje in dopolnjevanje izdelanih vsebin.

Varnost in zasebnost uporabnika mora biti v ospredju, zato mora sistem za upravljanje e-izobraževanja ohraniti komunikacijo in osebne podatke varne ter se izogibati nevarnostim in napadom uporabniških računalnikov. Informacije v portalu morajo biti zavarovane pred nepooblaščenim dostopom, hkrati pa morajo omogočati enostaven in hiter dostop. S strani uporabnika je omogočena le ena prijava v sistem, pri tem pa sistem upravljanja dostopa do informacij, zagotavlja dostop do vseh relevantnih informacij, do katerih ima uporabnik pooblastilo. Vsak uporabnik portala ima svojo vlogo v informacijskem sistemu. Nekateri uporabniki lahko določene podatke samo

gledajo, drugi lahko določene podatke tudi spreminjajo, tretjim pa je dostop do določenih podatkov onemogočen. Tak način dostopa do podatkov in funkcij lahko dosežemo samo, če se mora vsak uporabnik avtentificirati. Za določene podatke, ki so vsem dostopni, pa ni potrebna avtentikacija. Avtentikacijo dosežemo s pomočjo uporabniškega imena in gesla (Dinevski 2003).

Primer dobre prakse

Med ponudniki CMS sistemov smo za glasbeno-izobraževalno okolje izbrali DotNetNuke, ki je široko uporabljena spletna CMS platforma, ki temelji na programski arhitekturi Microsoft okolja. Sistem ponuja širok nabor funkcij, ki jih lahko uporabljamo za upravljanje in organiziranje administrativnega in izobraževalnega procesa: bogat HTML urejevalnik besedila, modularno kreiranje učnega okolja, upravljanje in dodajanje večpredstavnostnih vsebin, nadzor dostopa in dodeljevanje pravic udeležencem glasbenega izobraževanja tako, da lahko dostopajo do različnih vsebin in opravljajo različne funkcije (Glinski 2006).

Uporaba sodobnih tehnologij pri glasbenem izobraževanju iPad

Pomembno vlogo v izobraževanju prevzemajo tablični računalniki, ki so v osnovi enaki prenosnim računalnikom, le da so opremljeni z zaslonom, občutljivim na dotik in ne razpolagajo s fizično tipkovnico. Applov tablični računalnik iPad že lahko uporabljamo kot učni pripomoček. Svetovni proizvajalec glasbenih instrumentov YAMAHA je ponudil instrument, ki ga že lahko povežemo z učnim okoljem preko mobilnega ali stacionarnega omrežja in na zaslon instrumenta prenesemo e-vsebine, ki jih uporabljamo pri glasbenem izobraževanju (Glinski 2012). Če gre verjeti napovedim profesorja Nicholasa Negroponta, se papirnim knjigam v bližnji prihodnosti piše zelo črn scenarij. Pobudnik najcenejšega prenosnega računalnika na svetu XO, One Laptop Per Child (OLPC), je trdno prepričan, da bo konec leta 2015 le še zanemarljivo število tistih, ki bodo za izobraževanje in kakovostno preživljanje prostega časa uporabljali papirnate knjige.

Sklepne ugotovitve

Uporaba multimedije v izobraževalnem procesu ponuja veliko možnosti za oblikovanje bogatih in avtentičnih učnih izkušenj v virtualnem učnem okolju, saj omogoča boljše tehnike poučevanja in aktivira udeležence. Dobro oblikovani in učinkoviti multimedijски programi za učenje lahko učenje kakovostno dopolnijo in pospešijo razvoj miselnih spretnosti ter podpirajo sodelovalno učenje. Posledično imajo udeleženci občutek, da nadzirajo svoje učenje, pri učenju so uspešnejši in bolj učinkoviti. Nenazadnje lahko nove tehnologije izboljšajo učenčev odnos do učenja, učne rezultate in njegovo samopodobo (Horton 2000).

Preden se odločimo za razvoj visokokakovostnih in sofisticiranih multimedij-skih rešitev za izvajanje učnega procesa, preden izberemo želene medije in opredelimo njihovo uporabo v pedagoškem procesu, je najpomembnejše, da prepoznamo najboljši način, kako bo naša ciljna skupina dosegla opredeljene učne cilje oziroma kako lahko z uporabo različnih spletnih in drugih tehnologij in tudi tradicionalnih sredstev najbolje vplivamo na učni proces (Durbridge 1997).

Možnosti, ki jih ponujajo nove tehnologije in internet, so lahko hkrati tudi pasti. Ustrezen pedagoški pristop je potreben tako pri načrtovanju virtualnega učnega okolja kakor tudi pri načrtovanju učnega procesa v tem okolju. Pri tem velja poudariti, da mora biti vsak sistem, ki omogoča virtualno študijsko okolje izbran glede na specifičnost izobraževalnega prostora (upravičenost naložb). Sistemi prenosa vsebin e-izobraževanja ter sistemi upravljanja e-izobraževanja bodo v prihodnosti integrirali mnogotere heterogene ponudnike e-izobraževanja, ki danes ponujajo nestandardizirane in neprenosljive vsebine in e-izobraževanja. Tu je potrebno omeniti pojav ponudnikov storitve e-izobraževanja (LSP), ki olajšajo dostop do storitve manjšim in srednje velikim ciljnim okoljem (Papič 2003). E-izobraževanje predstavlja pomemben del izobraževalnega procesa, seveda pa za tako delo potrebujemo več časa, primer-no znanje in upoštevanje dejavnikov, ki

bodo zagotovili izpolnitev vseh potrebnih kriterijev e-izobraževanja, zaradi katerih se zdi uvedba e-storitve smiselna.

Literatura

- Bešter, Janez in Marko Papič. 2003. E-izobraževanje v poslovnih in akademskih okoljih. Doživeti in izpeljati. Maribor: DOBA Evropsko poslovno izobraževalno središče.
- Boyle, T. 1997. Design for Multimedia Learning. Prentice Hall Europe.
- Bregar, Lea in drugi. 2010. Osnove e-izobraževanja. Ljubljana: Andragoški center Slovenije.
- Carlson, P. 1998. Advanced Educational Technologies – Promise and Puzzlement. Journal of Universal Computer Science 4 (3):210-215.
- Dinevski, Dejan in Milan Ojstršek. 2003. Organizacija in tehnologija e-izobraževanja na univerzi v Mariboru. Doživeti in izpeljati. Maribor: DOBA Evropsko poslovno izobraževalno središče.
- Dubridge, N. 1997. Interaction and multimedia. 1997. <http://www6open.ac.uk/h802/resources/durbridgeInteractin.htm> (21.07.2001).
- Geder, Mateja. 2003. Principi oblikovanja modelov e-izobraževanja in njihovo uvajanje v prakso. Doživeti in izpeljati. Maribor: DOBA Evropsko poslovno izobraževalno središče.
- Glinski, 2006. Glasbeno izobraževanje INSTRUMENTALIST. Interno gradivo.
- Hall, B. 2003. New Technology Definitions. <http://www.brandonhall.com> (24.06.2005).
- Henry, P. 2001. E-learning technology, content and services, Education + Training. MCB University Press, USA 43 (4).
- Horton, W. 2000. Designing Web-Based Training. Canada: John Wiley&Sons.
- Keeny, K. in G. Papamarkos. 2003. Learning Management Systems and Learning Object Repositories. London: Birkbeck College.
- Masie, E. 2000. Portals, Portals, Everywhere!, Education at a distance. Riverside, CA, USA 14 (2).
- Moore, M. G. in G. Kearsley. 1996. Distance Education: A Systems View. Belmont, CA: Wadsworth Publishing Company.
- Moore, M. M. in A. Tait. 2002. Open and Distance Learning – Trends, Policy and Strategy Considerations. Pris: UNESCO Division of Higher Education.