

Otevřený vzdělávací obsah:
vzdělávací zdroje a knihovny

Otevřený obsah

- otevřený obsah - digitalizované vzdělávací materiály a nástroje volně poskytnuté učitelům, studentům a samoukům k užití a znovupoužití pro vzdělávací, studijní a výzkumné cíle (UNESCO)
- podkategorie otevřených vzdělávacích zdrojů (OER)
- digitální vzdělávací objekty – malé vzdělávací komponenty, které mohou být mnohokrát znovupoužity v různých vzdělávacích kontextech, dosažitelné na internetu, přístupné a použitelné současně neomezeným počtem lidí

Otevřenost

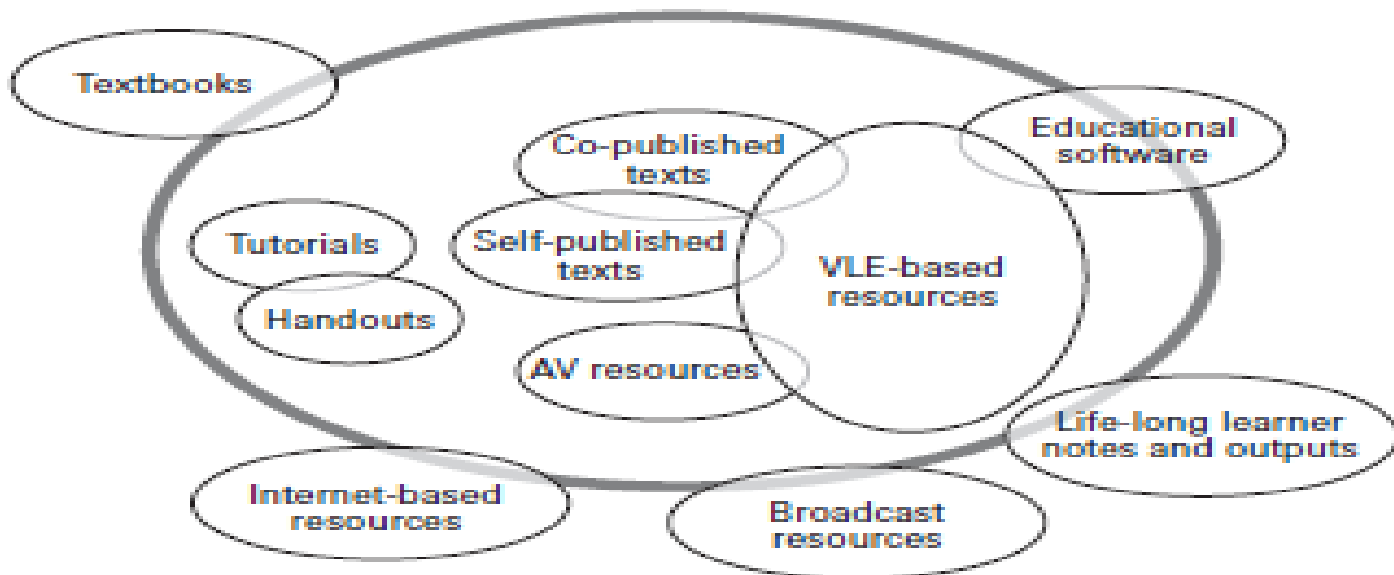
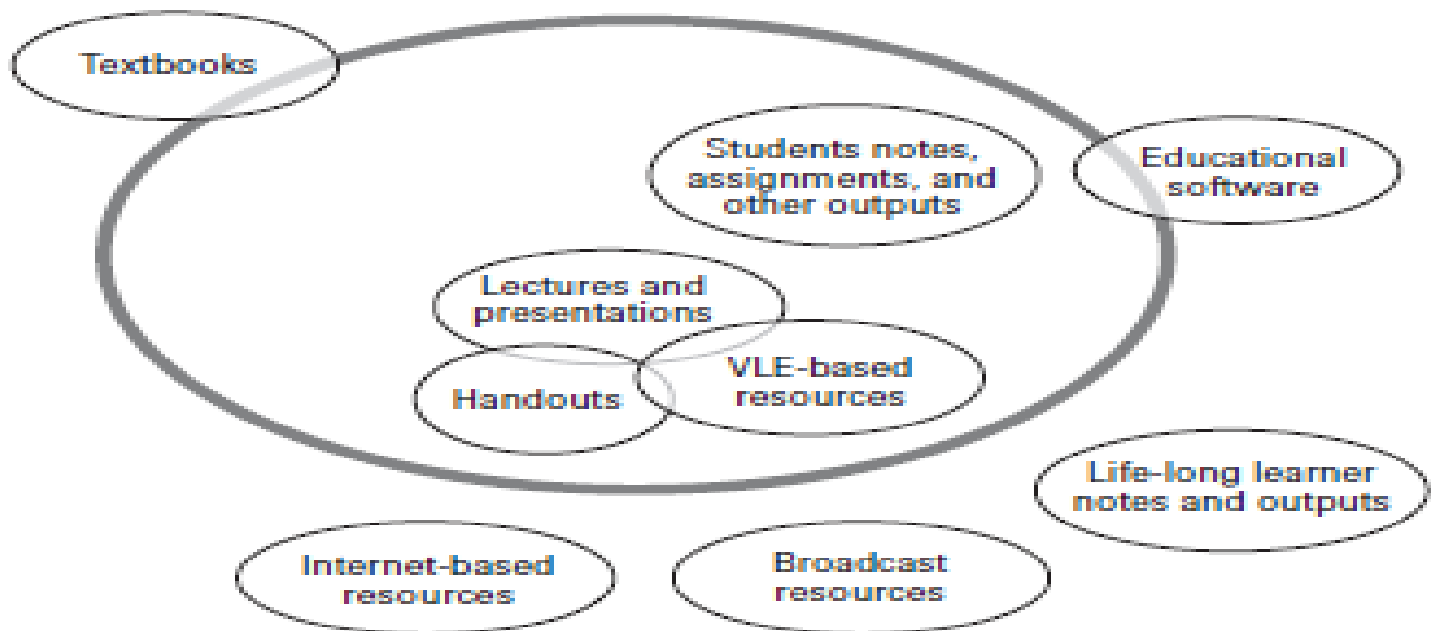
- dimenze otevřenosti zdrojů:
 1. stupeň otevřenosti zdrojů ke kontextu života a práce osoby
 2. stupeň volnosti nabízený osobě povahou otevřených vzdělávacích zdrojů v jakémkoli kontextu osoby
 3. vlastnosti OER x vlastnosti lidí používající OER ve svých životních podmínkách

Otevřenost

- dva přístupy:
- **tradiční univerzita** – kampus, uzavřená
- Jaké hranice systému vnímají studenti?
- omezený počet zapsaných studentů, přijímací řízení, zápis do programu, ne individuálních modulů, denní studium x kombinované strukturováno podle rozvrhu instituce

Otevřenost

- **otevřená univerzita** – zdroje za hranicemi, ovlivňují a jsou ovlivňovány studujícími v systémovém prostředí, stejně jako zapsanými studenty s hranicemi
- nežádána předchozí kvalifikace k modulům a programům, žádná věková omezení, omezení počtu studujících jen kapacitou modulu, respektive dostupných tutorů, není třeba studovat celý program
- rozsáhlé multimediální vzdělávací materiály produkované týmy akademiků a mediálních expertů
- tutoři pracující se studenty v individuálních modulech
- uznávány kredity z certifikovaného studia z jiných institucí



Otevřenost

- 1. širší dostupnost zdrojů (množství, v jakých formátech, formální x neformální)
- licenční režim CC
- rozhodnutí více univerzit (OpenCourseWare Consortium - <http://www.ocwconsortium.org/>) – více vzdělávacích zdrojů, publikování výzkumů a zpráv
- <http://youtu.be/Bfky-XG2IH4>
- 2. stupeň přístupnosti zdrojů (kde je najít, kdo je může hledat)
- potřeba veřejné infrastruktury, sociální normy – mimoškolní vzdělávání neuznávané univerzitami, a následně ani zaměstnavateli
- nezkušený student nezíská mnoho užitku z OER
- 3. úroveň použití studujícími (stupeň participace) – vyžaduje podporu a povzbuzení od rodiny, skupiny vrstevníků, profesionálů a paraprofesionálů

Otevřený obsah

- obsah získává význam pouze z:
 - kontextu – školní, mimoškolní vzdělávání
 - komunity – cílová vzdělávací skupina
 - účelu – celá škála od změny výuky ke změně celosvětového vzdělávacího systému
-
- Content is King – internetová mytologie
 - skutečný král interkonektivita

Otevřený obsah

- Popis otevřeného obsahu:
 - 1. kontext projektů otevřeného vzdělávání
 - 2. komunita zapojená do projektů
 - 3. cíle – jak ovlivňují použití a potenciální udržitelnost?
- použití i udržitelnost – týká se intelektuálního vlastnictví

Užití

- užití – problémové sledovat
- stažení materiálu z digitální knihovny
nevypovídá o použití a užitečnosti (jaký obsah a proč je nejužitečnější?)
- čas a nejpopulárnější navštívené položky –
základní způsoby měření, primitivní: jak je stránka používána?
- co se odehrává mezi přístupem a konečným výsledkem učení?

Užití

- technologické příležitosti x poskytnutí obsahu a zdrojů lidem k jejich dalšímu vzdělávání
- co znamená, že univerzita bude otevřená? – odstranění nákladů, omezení dostupnosti, omezení přístupu k vysokoškolskému vzdělání
- tvorba komunity vysokoškolských učitelů, kteří tvoří otevřené digitální zdroje vysoké kvality

Užití

- otevřený pedagogický obsah – podkategorie otevřeného vzdělávacího obsahu
- členové fakult participují na tvorbě obsahu nejen přispíváním digitálních vzdělávacích materiálů, ale i pedagogickou expertízou k těmto materiálům
- MERLOT - otevřený repozitář, 15 disciplinárních komunit
- <http://www.merlot.org/merlot/index.htm>
- MIT OCW - <http://ocw.mit.edu/index.htm>

Open Learning Initiative (OLI)

- výzkum komunitního typu při přípravě kurzů, design řízený použitím
 - tvorba webového vzdělávacího prostředí s úplnou schválenou výukou
- (1) vývoj lepších zdrojů a postupů (přehled literatury, analýza vzdělávacích artefaktů, pozorování)
 - (2) cykly evaluace a vylepšování (analýza logů dat studentů, př. množství interakcí ve virtuálních laboratořích – indikátor pozitivního vzdělávacího výsledku
 - (3) příspěvek k porozumění učení
 - obsahoví experti, vědci z pedagogiky, kognitivní vědci, softwaroví inženýři, odborníci na HCI
 - počítačové OLI minutotoři – derivace kognitivních tutorů – komentují studentovy chyby, odpovídají na otázky co dělat dál, když se studentovi daří, drží se stranou

Standardizace

- znovupoužití a remix zdrojů – technologické problémy spojené se standardizací
- komplexita standardů, cena a náročnost implementace standardů, problémy s agregací obsahu, nízká interoperabilita i při dodržení standardů
- ISO – standard SCRM (Sharable content Object Reference Model)
- Sakai organization – OS softwarová platforma pro kolaborativní a vzdělávací prostředí
- IMS Global Learning Consortium – průmyslové a vzdělávací instituce
- OKI Open Service Interface Definitions – online vzdělávací nástroje

Standardizace

- Sibboleth – připojení k vzdáleným zdrojům, lze sledovat odkazy bez potřeby autentizace na každém serveru, studentova práce na různých serverech reportována učiteli
- The Connexions (<http://cnx.org/>) – poskytovatel otevřeného vzdělávacího obsahu - nástroje a prostředí pro podporu učitelů a dalších – psaní, sdílení, selekce, remix, mash-upy a dodání OER bez nutnosti spolupracovat s původním autorem
- možnost převzít cizí kurz, udělat zásadní změny a opět ho vrátit do sbírky - málo využívané
- KEEP Toolkit – vyvinula Knowledge Media Lab – Carnegie nadace. Podpora učitelů a studentů při dokumentování, sdílení a budování znalosti efektivních postupů a úspěšných vzdělávacích zdrojů
- KEEP OLI – šablona pro vzdělávací cíle, pedagogické toerie, sociokulturní a kurikulární kontext učení
- hypotéza akcelerovaného učení – jedinec se může naučit u každého tématu více materiálu za kratší čas se stejnými vzdělávacími výsledky

Přístupy k otevřenému vzdělávacímu obsahu

- čtyři přístupy k zajištění kvality otevřeného obsahu:
- otevřené odevzdání materiálů s následným review po odevzdání zajišťující kvalitu (MERLOT model)
- post-publikační model třetích stran (Connexions)
- model opatrné konstrukce znalostí (OLI)
- model institucionální značky (OCW)