



Eunika Baron-Polańczyk
Jacek Jędryczkowski

Projekt "Krótko i na temat"

RAPORT Z BADAŃ



Wprowadzenie

- **Pomysł** na realizację zadania „Krótko i na temat” – w ramach konkursu Rozwój Sektorów Kreatywnych, organizowanego przez Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych – **oparty jest na:**
 1. Kanale YouTube – JJ Kursy, który od 2015 roku prowadzi dr Jacek Jędrzycki.
 2. Akademii Programowania i Robotyki (APiR), która od 2018 roku działa przy Stowarzyszeniu „ZA BOREM”.
 3. Międzynarodowym projekcie "ICT in Educational Design" – Processes, Materials, Resources (ICTinED), którego cykliczne edycje od 2012 roku pozwoliły na wydanie nakładem Oficyny Wydawniczej UZ 14 tomów monografii "ICTinED", prezentujących innowacje edukacyjne wspierane mediami z 7 krajów partnerskich.
- W ramach realizacji zadania opracowano 50 filmów pod wspólnym tytułem „KRÓTKO I NA TEMAT” w pięciu obszarach tematycznych. Materiały zostały następnie przetestowane podczas warsztatów dla dzieci i młodzieży, studentów oraz seniorów.

Teoretyczne podstawy badań

Przyjęte teoretyczne podstawy podkreślają jedną z możliwych propozycji kształtowania i rozwijania kompetencji informacyjnych/informatycznych, dostrzegającą fundamenty nowoczesnego nauczania i uczenia się w:

- **teorii konstruktywistycznej**
 - ze szczególnym uwzględnieniem perspektywy społeczno-kulturowej, wskazując na jeden ze sposobów myślenia o formowaniu wiedzy – uczeniu się o metodach i narzędziach ICT za pośrednictwem ICT¹;
- **wskazaniach na szerokie oddziaływania współczesnej technologii – koncentrację uwagi**
 - proces warunkujący: świadome sterowanie własną działalnością, optymalizację odbioru i przetwarzanie informacji, ukierunkowanie czynności poznawczych, reagowanie na interesujące bodźce, czy (co istotne z perspektywy podjętego obszaru badań) utrzymanie stanu gotowości do aktywności edukacyjnej, podejmowanej przez ucznia celowej i zorganizowanej działalności w sferze kognitywnych narzędziami ICT².
- **autoedukacji**
 - samorealizacji, samostanowieniu, edukację otwartą³

[¹Siemieniecki, 2007, 2013; Henson, 2015; Berdik, 2020; ²Szewczuk 1998, s. 948; Przetacznik-Gierowska, Makięto-Jarża, 1989, s. 119, 122; Maruszewski 1996, s. 76-85; Zimbardo 1999, s. 285; Sternberg 2001, s. 68, 75; Okoń 2001, s. 427; ³Melosik, Szkudlarek, Kwieciński, Witkowski]



Metodologiczne podstawy badań

Z perspektywy metodologii badań pedagogicznych na etapie koncepcyjnym projektu założono, że podjęta działalność będzie miała postać:

- badań diagnostycznych¹
- o charakterze mieszanym (ilościowo-jakościowym)²
- osadzonych głównie w pedagogice medialnej

[¹Ferguson, Takane, 2003, s. 33, 233-254; 2016; Rubacha, 2008, s. 29; Pilch, 2010, s. 66; ²Dróżka, 2010, s. 125; Furmanek, 2016; Urbaniak-Zajac, 2019, s. 122].

Cel badań

Cel poznawczy: ustalenie **czynników determinujących korzystanie** z edukacyjnych materiałów wideo reprezentantów trzech grup wiekowych (dzieci i młodzież, studenci/dorośli, seniorzy).

Cel praktyczny: wypracowanie **rekomendacji dla twórców** edukacyjnych materiałów wideo uwzględniających preferencje poznawcze trzech grup wiekowych (dzieci i młodzież, studenci/dorośli, seniorzy).

Problemy badawcze

Główny problem badawczy

Jakie **czynniki determinują korzystanie** z edukacyjnych materiałów wideo reprezentantów trzech grup wiekowych (dzieci i młodzież, studenci/dorośli, seniorzy)?

Szczegółowe problemy badawcze

1. Jakie **strategie poznawcze** stosują reprezentanci trzech grup wiekowych (dzieci i młodzież, studenci/dorośli, seniorzy)?
2. Jakie **kompetencje informatyczne** przejawiają reprezentanci trzech grup wiekowych (dzieci i młodzież, studenci/dorośli, seniorzy)?
3. Dlaczego reprezentanci trzech grup wiekowych (dzieci i młodzież, studenci/dorośli, seniorzy) **korzystają/nie korzystają** z poradników wideo w Internecie?

Metody, techniki, środowisko

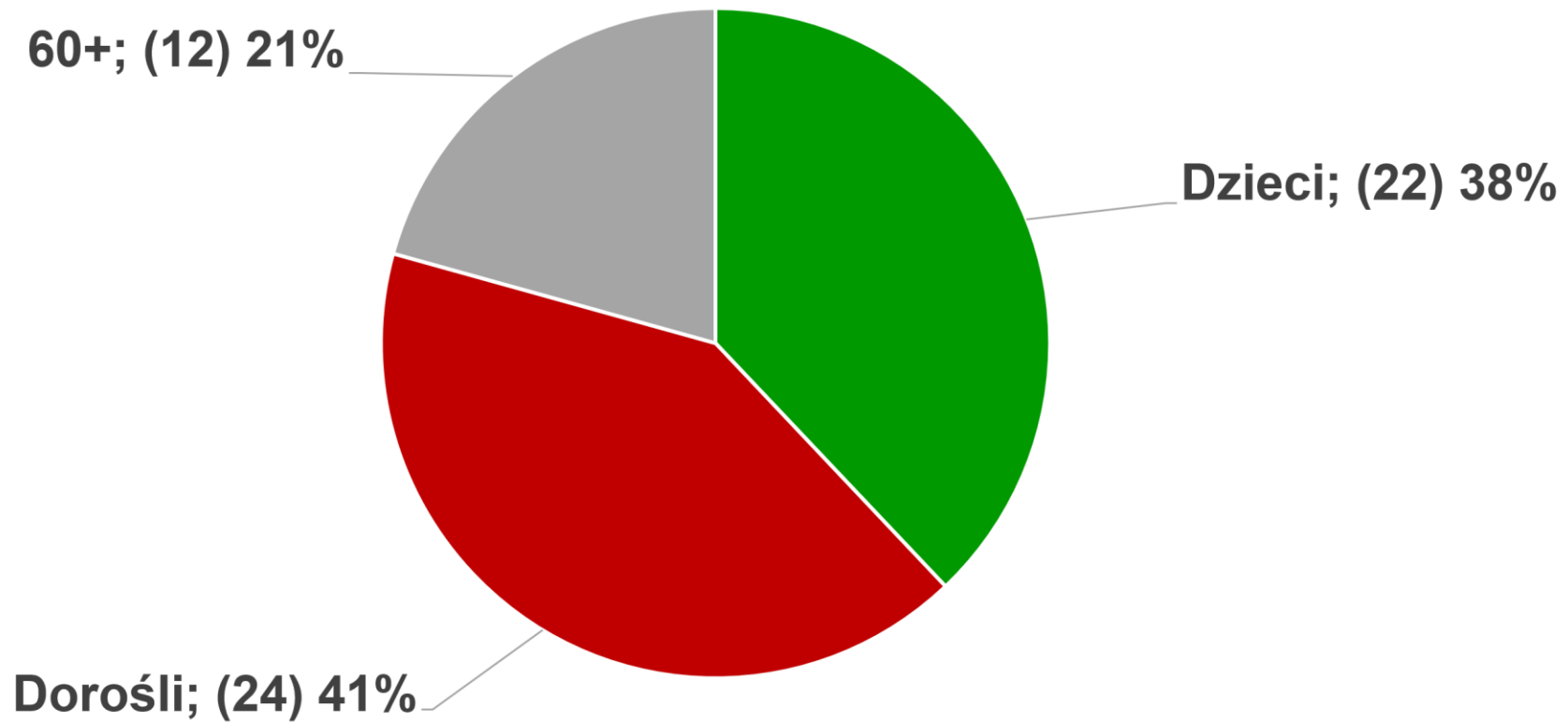
Procedura diagnostyczna¹ - sondaż diagnostyczny²

zastosowano trzy techniki:

- ankieta³
- wywiad otwarty⁴
- obserwacja uczestnicząca⁵

[¹Gnitecki, 1996, s. 105; Skulicz, 2010, s. 221-225; ²Babbie, 2016, s. 247, 255-264; Nowak, 2007, s. 47; ³Pilch, Bauman, 2001, s. 96; Babbie, 2016, p. 247, 255-264; ⁴Pilch, Bauman, 2001, s. 91, 92; Łobocki, 2009, s. 3; Frankfort-Nachmias, Nachmias, 2001, s. 249, 612; Frankfort-Nachmias i in., 2015, s. 240-265; ⁵Rubacha, 2008, s. 151-157].

Grupa badawcza



(wszyscy uczestnicy zajęć warsztatowych → ten sam program/te same treści programowe)



WYNIKI

RAPORT Z BADAŃ



 Główna

 Shorts

 Subskrypcje

 Biblioteka

 Historia





 Odtwórz wsz...

 Losowo

Playlista zawierająca 50 filmów opracowanych w ramach zadania pn. „Krótko i na temat” realizowanego w ramach programu „Rozwój Sektorów Kreatywnych” dofinansowanego ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Materiały pogrupowano w pięciu kategoriach:

1. PODSTAWY TI (rozwiązania i triki usprawniające pracę z systemem operacyjnym Windows).
2. SOFTWARE (rozwiązania i triki usprawniające pracę z popularnymi aplikacjami komputerowymi).
3. HARDWARE (konfiguracja i ustawienia komputera i wybranych urządzeń peryferyjnych).
4. BEZPIECZEŃSTWO I OCHRONA DANYCH
5. DARMOWE APLIKACJE I ZASTOSOWANIA (wybrane - darmowe aplikacje i serwisy w codziennych/ ciekawych zastosowaniach). Filmy od 3 do 10 minut.



KRÓTKO I NA TEMAT

JJ Kursy

50 filmów · 1257 wyświetleń · Ostatnia aktualizacja: 25 st...





 Odtwórz wsz...

 Losowo

1



Rozszerzenia nazw plików. Co trzeba o nich wiedzieć?
JJ Kursy · 123 wyświetlenia · 1 miesiąc temu

2



Jak zmieniać nazwy plików i folderów?
JJ Kursy · 63 wyświetlenia · 1 miesiąc temu

3



Jak zaznaczać pliki foldery?
JJ Kursy · 51 wyświetleń · 1 miesiąc temu

4



Jak kasować pliki i foldery?
JJ Kursy · 51 wyświetleń · 1 miesiąc temu

5



Jak kopiować i przenosić pliki i foldery?
JJ Kursy · 113 wyświetleń · 1 miesiąc temu

6



Jak tworzyć foldery w systemie Windows?
JJ Kursy · 79 wyświetleń · 1 miesiąc temu

7



Jak umieścić ikony i skróty na pulpicie Windows 11?
JJ Kursy · 71 wyświetleń · 1 miesiąc temu

8



Jak kontrolować Autostart w systemie Windows?
JJ Kursy · 42 wyświetlenia · 1 miesiąc temu

9



Jak zmieniać rozmiary ikon? Powiększanie i pomniejszanie dokumentów i stron internetowych.
JJ Kursy · 67 wyświetleń · 1 miesiąc temu

10



Jak rozmieszczać okienka w Windows 10 i 11?
JJ Kursy · 75 wyświetleń · 1 miesiąc temu

1

Jak kopiować tekst zabezpieczonego dokumentu PDF?

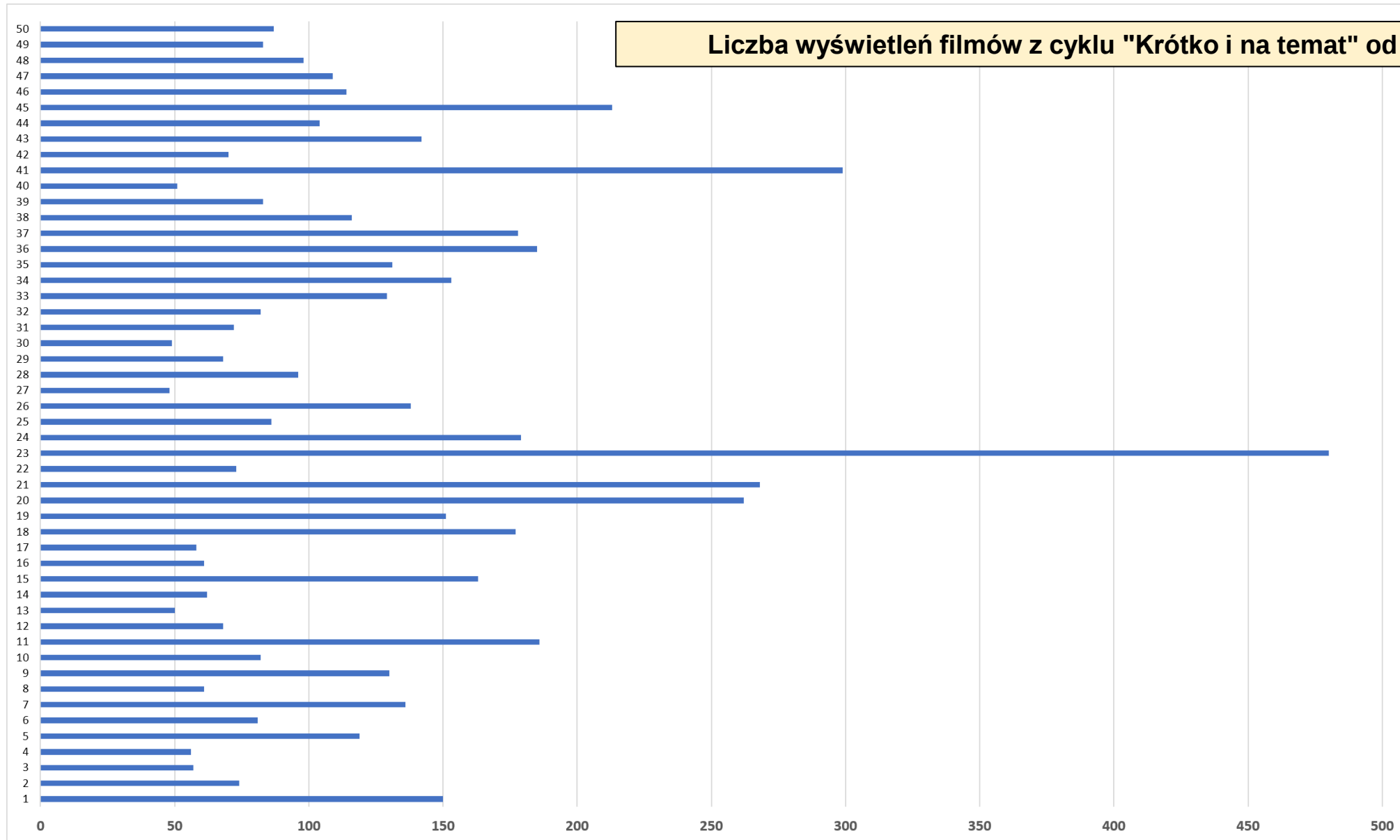
Kanał JJ Kursy - playlista „KRÓTKO I NA TEMAT”
www.youtube.com/@JJKursy/playlists

Oglądalność materiałów wideo zrealizowanych w ramach projektu „Krótko i na temat”

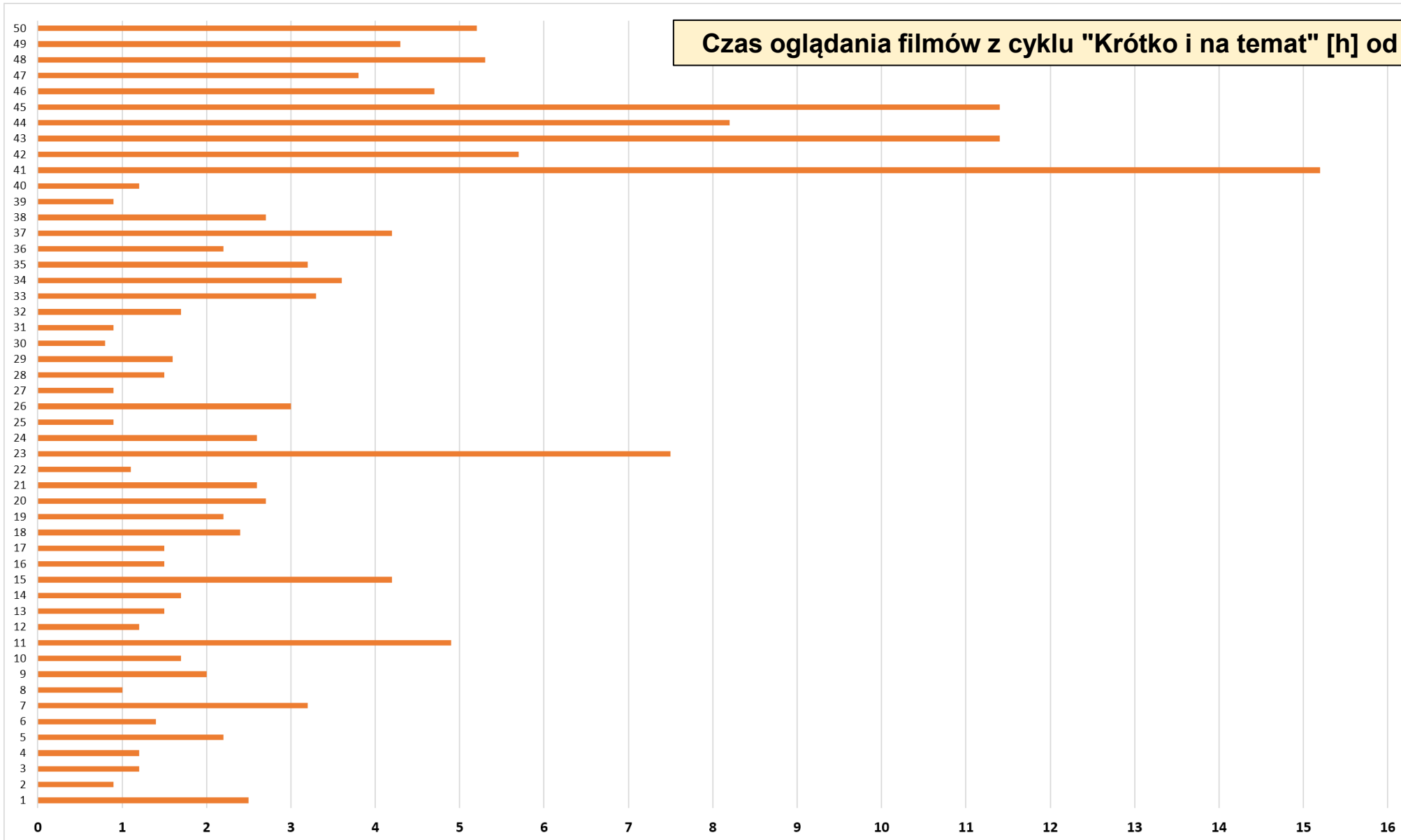
Playlista	Liczba filmów	Łączny czas materiałów na playliście	Wyświetlenia	Czas oglądania [h]
PODSTAWY TI	10	00:22:43	946	17,3
SOFTWARE	10	00:23:52	1238	23,8
HARDWARE	10	00:16:45	1485	22,5
BEZPIECZEŃSTWO I OCHRONA DANYCH	10	00:21:11	1180	23,9
DARMOWE APLIKACJE I ICH ZASTOSOWANIA	10	01:31:50	1319	75,2
RAZEM: "KRÓTKO I NA TEMAT,"	50	2:56:21	6168	162,7

[PLAYLISTY](#)

Dane od publikacji w dniu 23.08.2023 do 24.10.2023



Czas oglądania filmów z cyklu "Krótko i na temat" [h] od 23.08.2023 do 24.10.2023



WYNIKI – ANKIETA

1. Czy prezentowane materiały są **zrozumiałe** dla reprezentantów trzech grup wiekowych (dzieci i młodzież, studenci/dorośli, seniorzy)?
2. Czy prezentowane materiały są **przydatne** dla reprezentantów trzech grup wiekowych (dzieci i młodzież, studenci/dorośli, seniorzy)?
3. Czy prezentowane materiały są **interesujące** dla reprezentantów trzech grup wiekowych (dzieci i młodzież, studenci/dorośli, seniorzy)?
4. Czy w ocenie reprezentantów trzech grup wiekowych (dzieci i młodzież, studenci/dorośli, seniorzy) prezentowane materiały mają **odpowiednie tempo przekazu**?
5. Czy w ocenie reprezentantów trzech grup wiekowych (dzieci i młodzież, studenci/dorośli, seniorzy) prezentowane materiały mają **odpowiednią długość**?
6. Jak często reprezentanci trzech grup wiekowych (dzieci i młodzież, studenci/dorośli, seniorzy) **korzystają z poradników wideo w Internecie**?

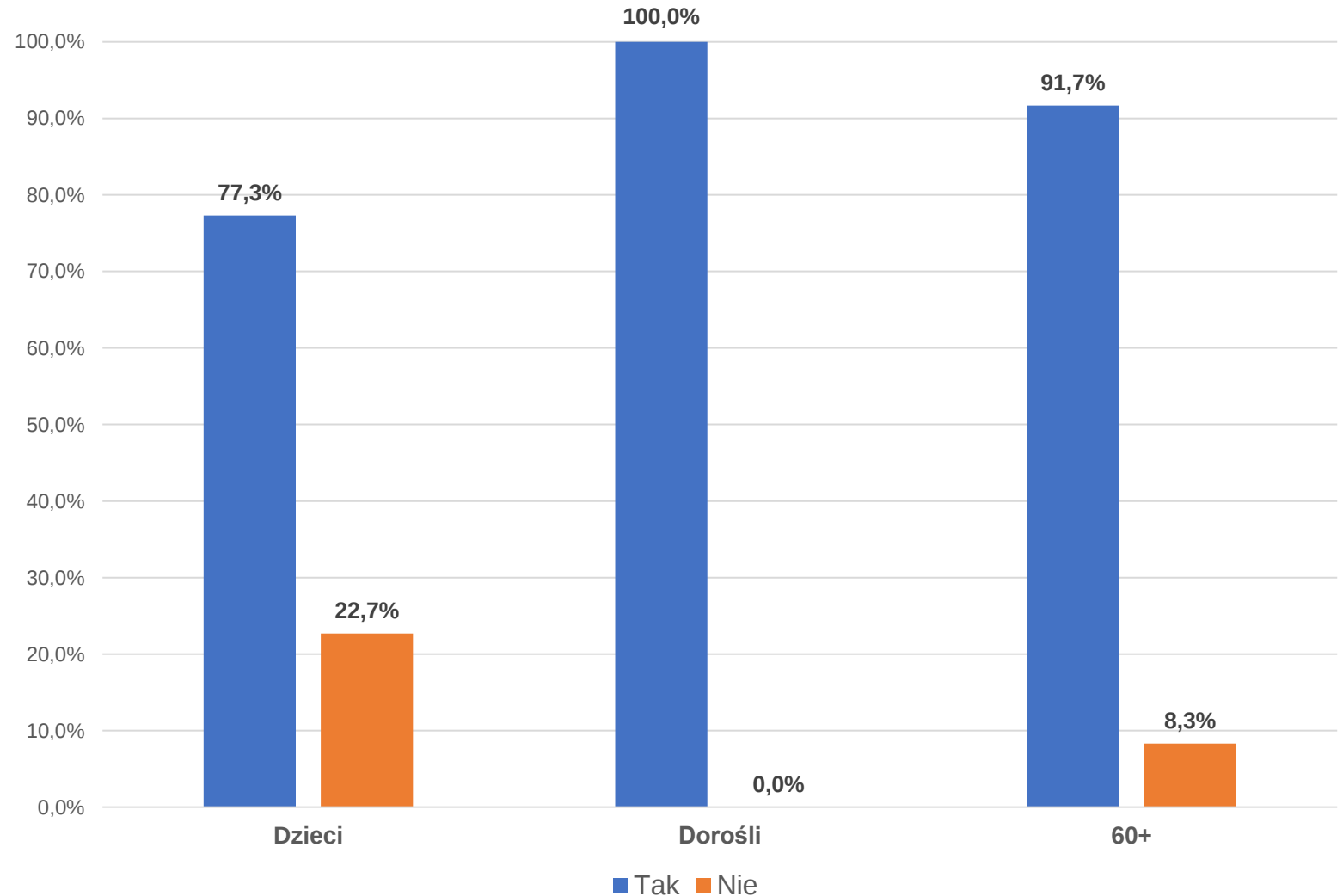


WYNIKI BADAŃ ANKIETOWYCH

Czy prezentowane materiały są zrozumiałe?

	Dzieci	Dorośli	60+
Tak	17	24	11
Nie	5	0	1

	Dzieci	Dorośli	60+
Tak	77,3%	100,0%	91,7%
Nie	22,7%	0,0%	8,3%



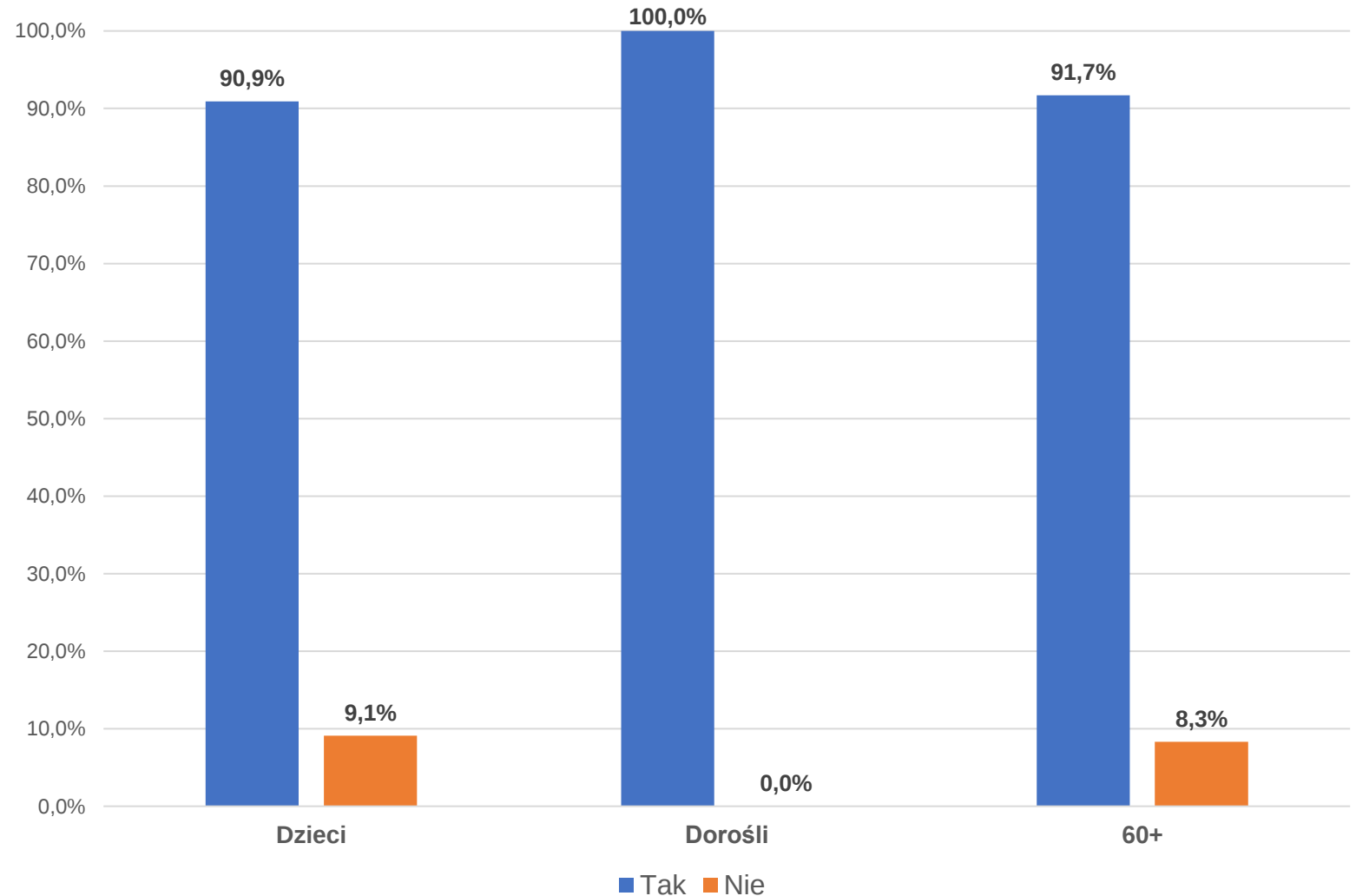


WYNIKI BADAŃ ANKIETOWYCH

Czy prezentowane materiały mogą być przydatne?

	Dzieci	Dorośli	60+
Tak	20	24	11
Nie	2	0	1

	Dzieci	Dorośli	60+
Tak	90,9%	100,0%	91,7%
Nie	9,1%	0,0%	8,3%



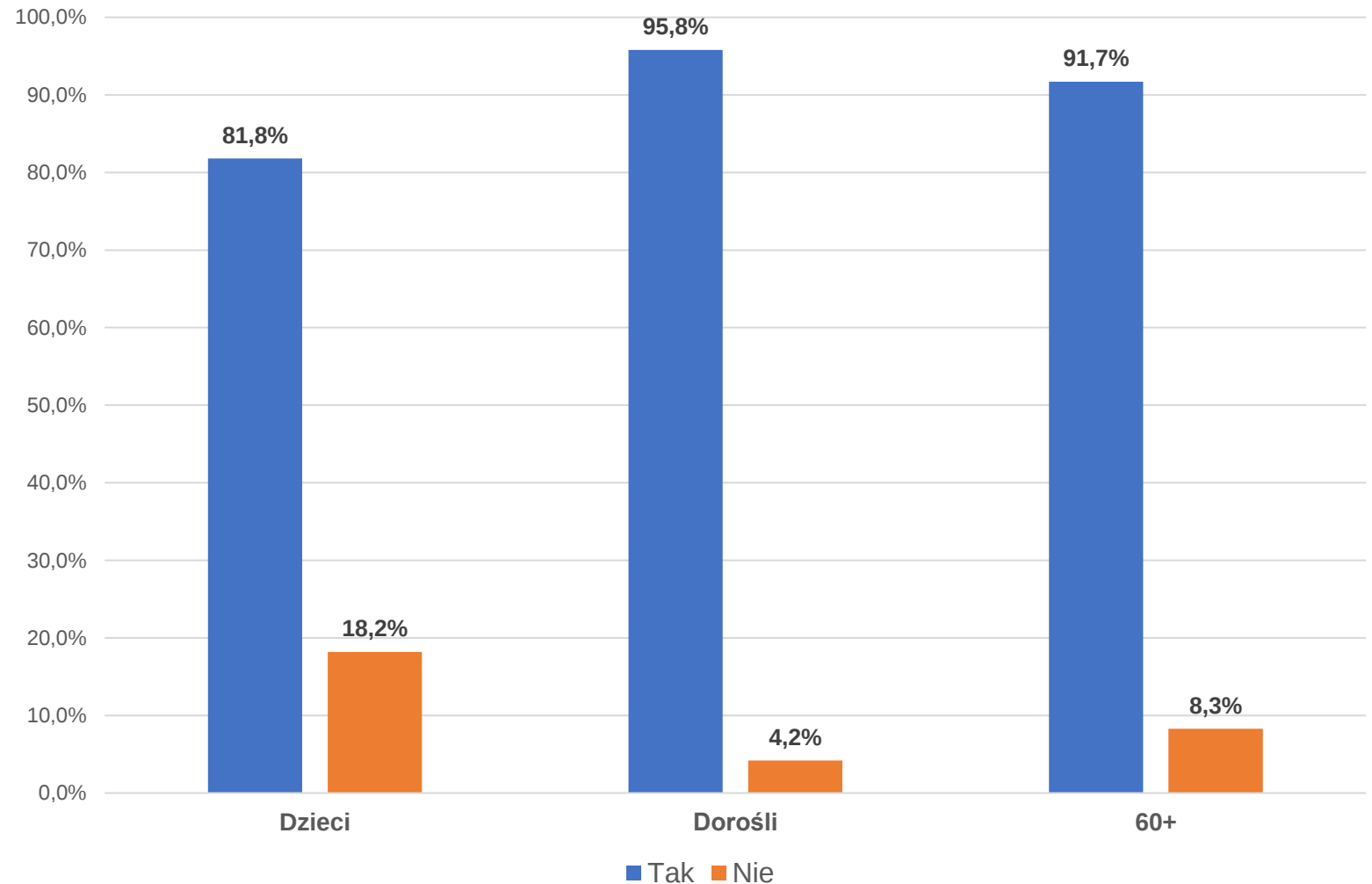


WYNIKI BADAŃ ANKIETOWYCH

Czy prezentowane materiały są interesujące?

	Dzieci	Dorośli	60+
Tak	18	23	11
Nie	4	1	1

	Dzieci	Dorośli	60+
Tak	81,8%	95,8%	91,7%
Nie	18,2%	4,2%	8,3%

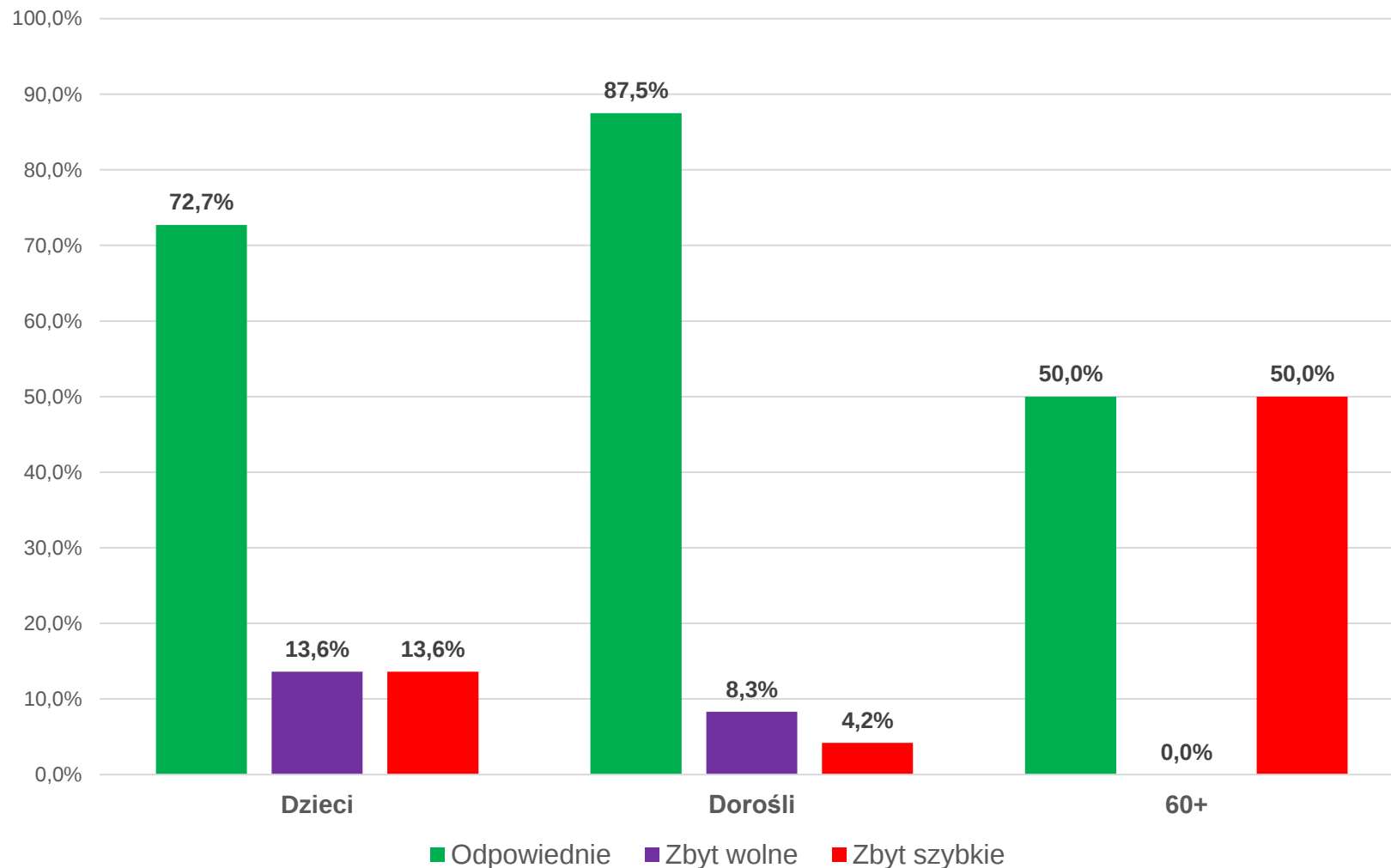


WYNIKI BADAŃ ANKIETOWYCH

Ocena tempa przekazu

	Dzieci	Dorośli	60+
Odpowiednie	16	21	6
Zbyt wolne	3	2	0
Zbyt szybkie	3	1	6

	Dzieci	Dorośli	60+
Odpowiednie	72,7%	87,5%	50,0%
Zbyt wolne	13,6%	8,3%	0,0%
Zbyt szybkie	13,6%	4,2%	50,0%



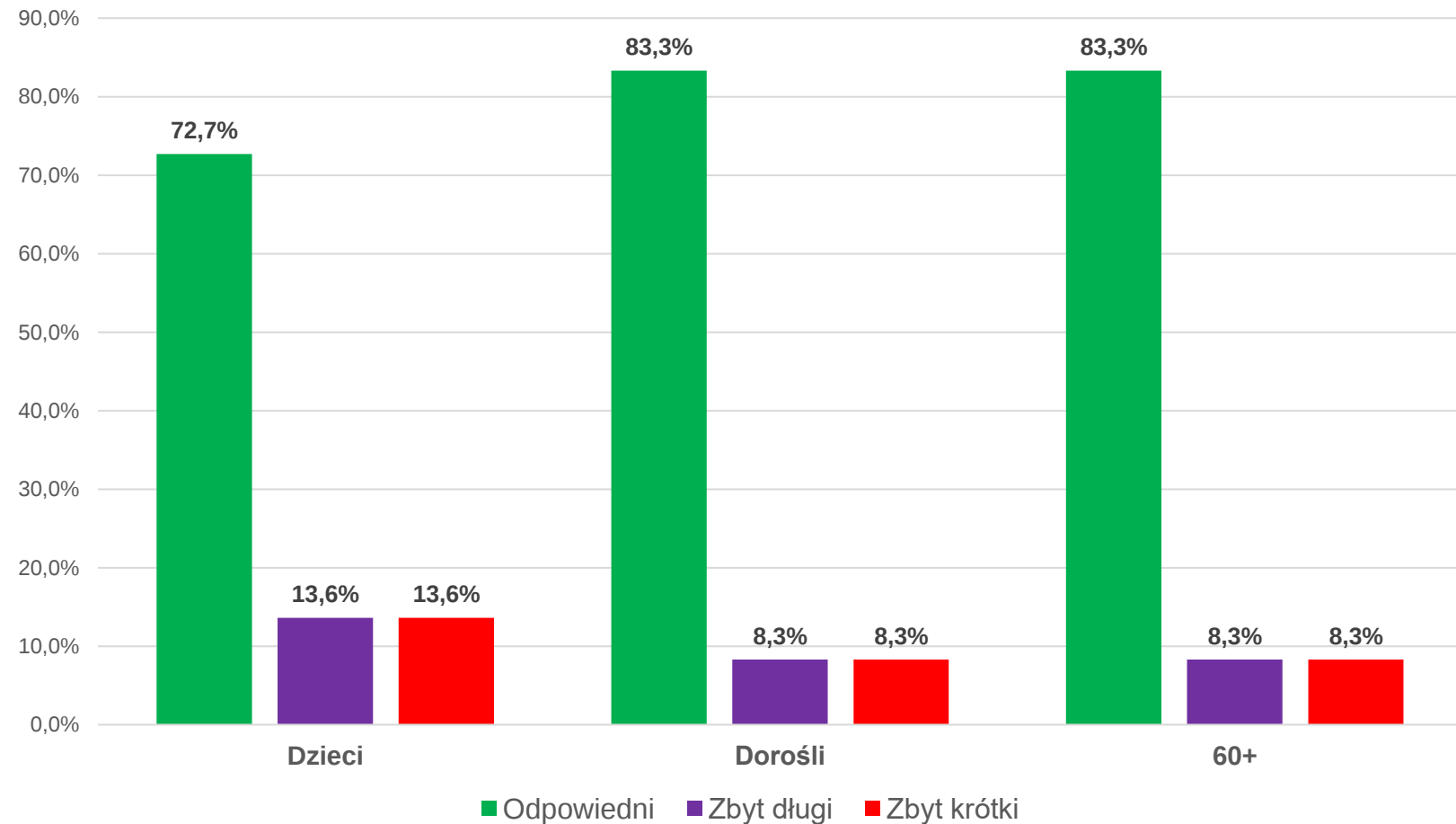


WYNIKI BADAŃ ANKIETOWYCH

Ocena czasu filmów

	Dzieci	Dorośli	60+
Odpowiedni	16	20	10
Zbyt długi	3	2	1
Zbyt krótki	3	2	1

	Dzieci	Dorośli	60+
Odpowiedni	72,7%	83,3%	83,3%
Zbyt długi	13,6%	8,3%	8,3%
Zbyt krótki	13,6%	8,3%	8,3%



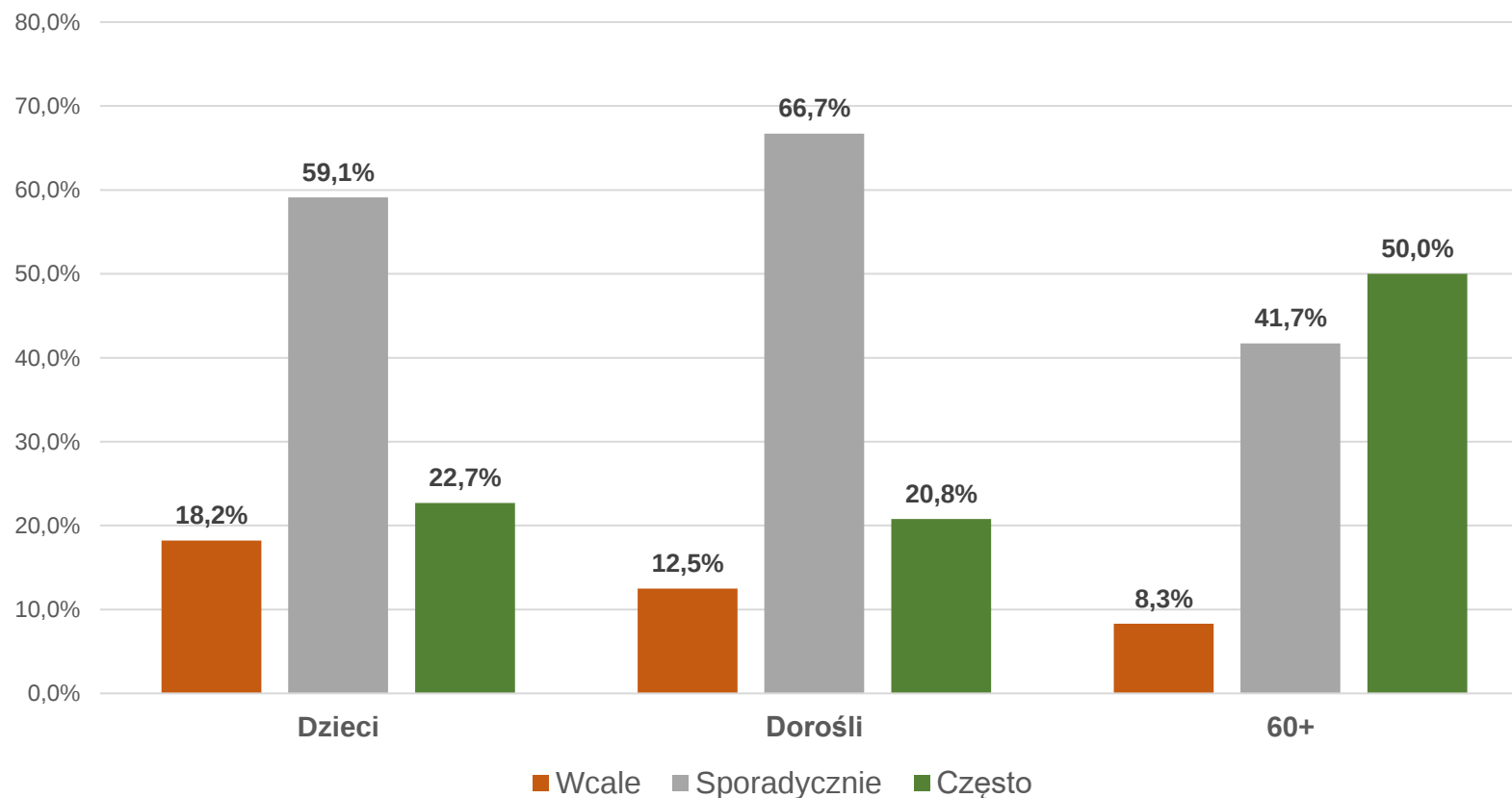


WYNIKI BADAŃ ANKIETOWYCH

Jak często korzystasz z różnych poradników wideo?

	Dzieci	Dorośli	60+
Wcale	4	3	1
Sporadycznie	13	16	5
Często	5	5	6

	Dzieci	Dorośli	60+
Wcale	18,2%	12,5%	8,3%
Sporadycznie	59,1%	66,7%	41,7%
Często	22,7%	20,8%	50,0%



WYNIKI OBSERWACJI

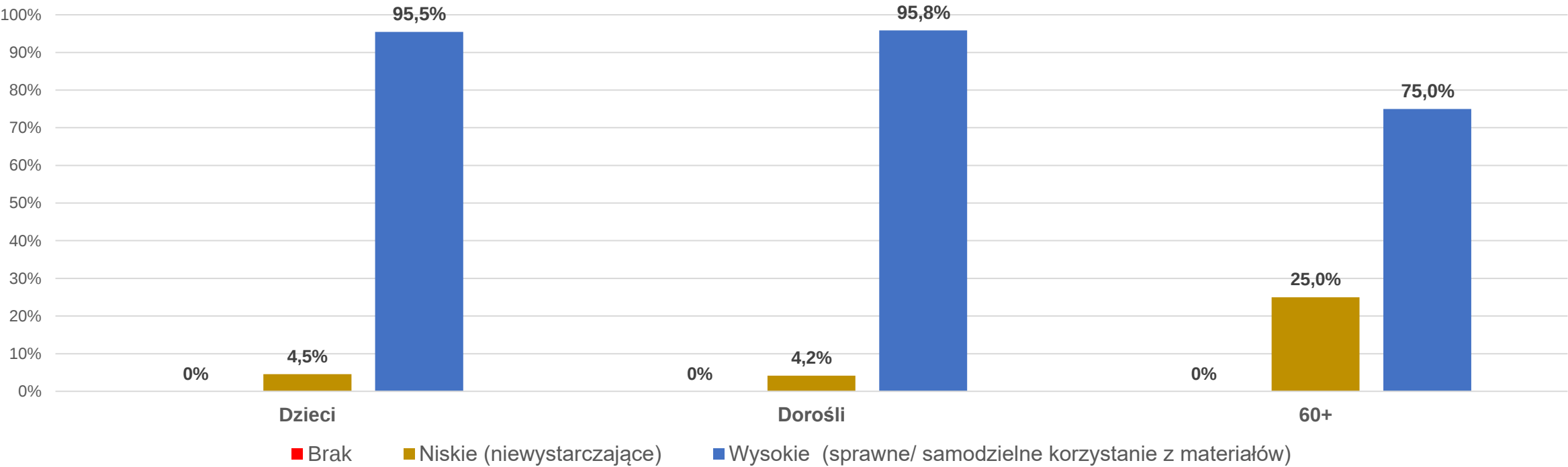
1. Czy reprezentanci trzech grup wiekowych (dzieci i młodzież, studenci/dorośli, seniorzy) posiadają **kompetencje informatyczne** wystarczające do sprawnego korzystania z udostępnionych im materiałów wideo?
2. W jaki sposób reprezentanci trzech grup wiekowych (dzieci i młodzież, studenci/dorośli, seniorzy) **korzystają z krótkich** (do 3 minut) materiałów wideo o charakterze instruktażowym?
3. W jaki sposób reprezentanci trzech grup wiekowych (dzieci i młodzież, studenci/dorośli, seniorzy) **korzystają z dłuższych** (od 3 minut do 10 minut) materiałów wideo o charakterze instruktażowym?



WYNIKI OBSERWACJI

Kompetencje informatyczne

	Dzieci		Dorośli		60+	
	Wartość	[%]	Wartość	[%]	Wartość	[%]
Brak	0	0%	0	0%	0	0%
Niskie (praca z pomocą trenera)	1	4,5%	1	4,2%	3	25,0%
Wysokie (sprawne/ samodzielne korzystanie z materiałów)	21	95,5%	23	95,8%	9	75,0%

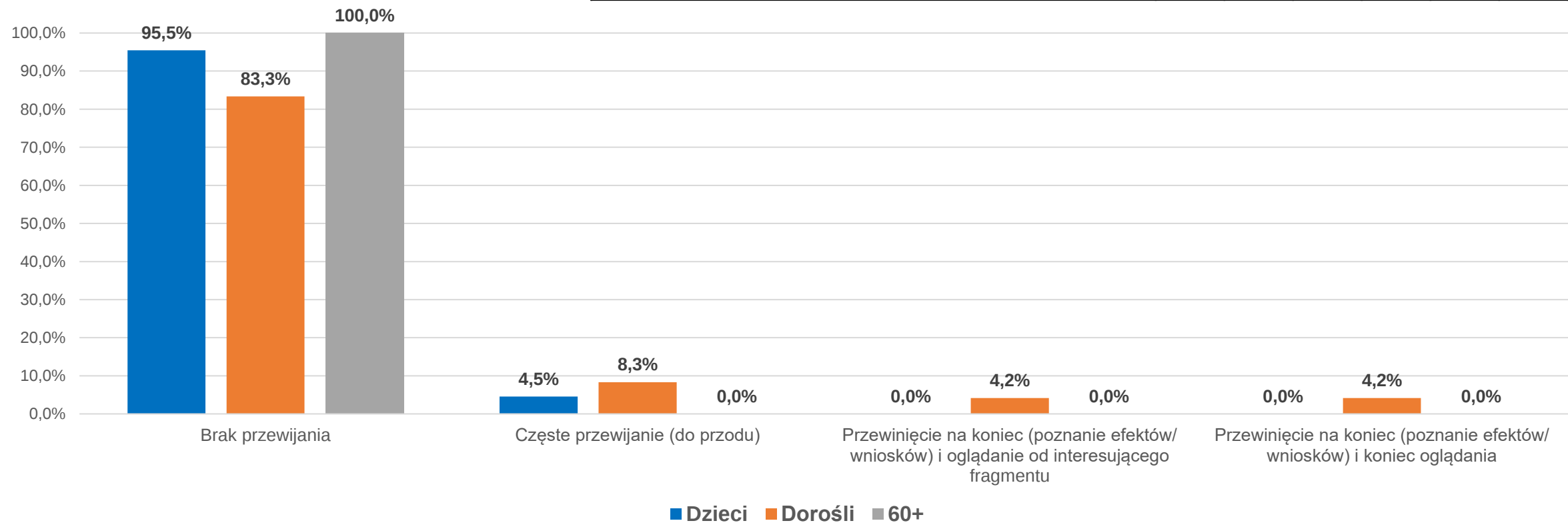




WYNIKI OBSERWACJI

Oglądanie filmów o długości do 3 minut

	Dzieci		Dorośli		60+	
Brak przewijania	21	95,5%	20	83,3%	12	100%
Częste przewijanie (do przodu)	1	4,5%	2	8,3%	0	0%
Przewinięcie na koniec (poznanie efektów/ wniosków) i oglądanie od interesującego fragmentu	0	0%	1	4,2%	0	0%
Przewinięcie na koniec (poznanie efektów/ wniosków) i koniec oglądania	0	0%	1	4,2%	0	0%

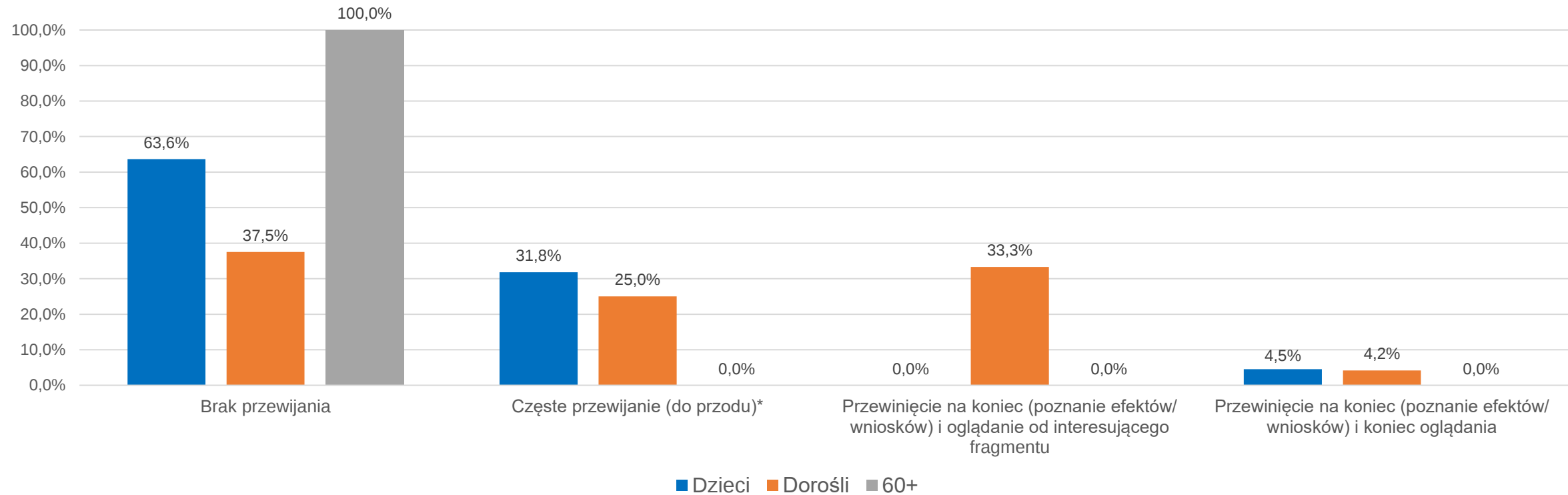




WYNIKI OBSERWACJI

Korzystanie z filmów o długości
od 3 do 10 minut podczas zajęć
Warsztatowych

	Dzieci		Dorośli		60+	
Brak przewijania	14	63,6%	9	37,5%	12	100%
Częste przewijanie (do przodu)*	7	31,8%	6	25,0%	0	0%
Przewinięcie na koniec (poznanie efektów/ wniosków) i oglądanie od interesującego fragmentu	0	0%	8	33,3%	0	0%
Przewinięcie na koniec (poznanie efektów/ wniosków) i koniec oglądania	1	4,5%	1	4,2%	0	0%



WYNIKI – WYWIAD

1. **Dlaczego** reprezentanci trzech grup wiekowych (dzieci i młodzież, studenci/dorośli, seniorzy) **korzystają/nie korzystają** z poradników wideo w Internecie?
2. **Jakiej długości** poradniki wideo (długie/krótkie) i dlaczego preferują reprezentanci trzech grup wiekowych (dzieci i młodzież, studenci/dorośli, seniorzy)?
3. **Jakie są powody rezygnacji z oglądania** lub zniechęcenie do poradnika wideo wśród reprezentantów trzech grup wiekowych (dzieci i młodzież, studenci/dorośli, seniorzy)?
4. **Jakie uwagi i propozycje** mają reprezentanci trzech grup wiekowych (dzieci i młodzież, studenci/dorośli, seniorzy) w stosunku do zaprezentowanych im materiałów wideo?



WYWIADY

Czy i dlaczego korzystasz z poradników wideo w Internecie?

DZIECI



DOROŚLI



60+



OGÓŁEM



WYWIADY

Czy i dlaczego korzystasz z poradników wideo w Internecie?

Dzieci:

Korzystam jak potrzebuję coś znaleźć, jak nie wiem **jak coś zrobić w Simsach**, głównie w tematyce gier, czasami na temat rękodzieła np. jak się robi bransoletki, raczej po polsku **czasami po angielsku**.

Często oglądam **poradniki o grach** (Minecraft jak skopiować z Internetu; jak zrobić świat na Roblox). Nauczyłam się układać kostkę Rubika z poradnika, ostatnio broń z drewna, bo będą mieć wojnę na osiedlu. **Nagrywałam też filmik na telefonie z gry** o tworzeniu świata z klocków lego (Draw Bricksa), mówiłam co robię i jak się buduje, ale tata musi mi wrzucić.

Dorośli:

Łatwa dostępność, **przydatne w pracy**. Korzystam, gdy potrzebuje znaleźć **interesujące mnie treści na szybko**, kiedy potrzebuję informacji na określony temat.

Seniorzy:

Bardzo często, jak mam **problem do rozwiązania** to szukam w Internecie, np. problemy motoryzacyjne, serwisowe (serwis urządzeń); metody techniczne, zasady korzystania z urządzeń ogrodowych/domowych, Googluję i szukam tak długo aż znajdę interesujące mnie treści; jak nie znajdę po polsku to **szukam po angielsku**.

WYWIADY

Jakiej długości poradniki wideo (długie/krótkie) preferujesz i dlaczego?

DZIECI



DOROŚLI



60+



OGÓŁEM



WYWIADY

Jakiej długości poradniki wideo (długie/krótkie) preferujesz i dlaczego?

Dzieci:

Krótkie, bo nie mam czasu, wolę szybkie wytłumaczenie i zrobić potem praktycznie sam.

Dorośli:

Max **do 5 min**, ponieważ informacje powinny być dostępne szybko i powinno się z nimi łatwo pracować; to zależy od treści.

Seniorzy:

Maksymalnie **15 min**, dłuższe mnie męczą. Poza tym jeżeli chcę rozwiązać konkretny problem to w dłuższym materiale często otrzymuję informację, którą już mam, albo której nie potrzebuję.

Bez znaczenia, ważne żeby treść umożliwiała rozwiązanie danego problemu; zawsze mogę zatrzymać i cofnąć.

Co i dlaczego powoduje rezygnację z oglądania lub zniechęcenie do poradnika wideo?

[illegible][illegible][illegible]

WYWIADY

Co i dlaczego powoduje rezygnację z oglądania lub zniechęcenie do poradnika wideo?

Dzieci:

Jak ktoś ma 15 minutowy wstęp i **nic nowego nie mówi**, jak **tematyka niezgodna z opisem** filmu, słaba **jakość** nagrania.

Dorośli:

Zbyt duża ilość **pobocznych** informacji. Wiem co klikam, nie potrzebuję wstępu. Tylko **konkrety**, bez "szczęśliwych kur".

Seniorzy:

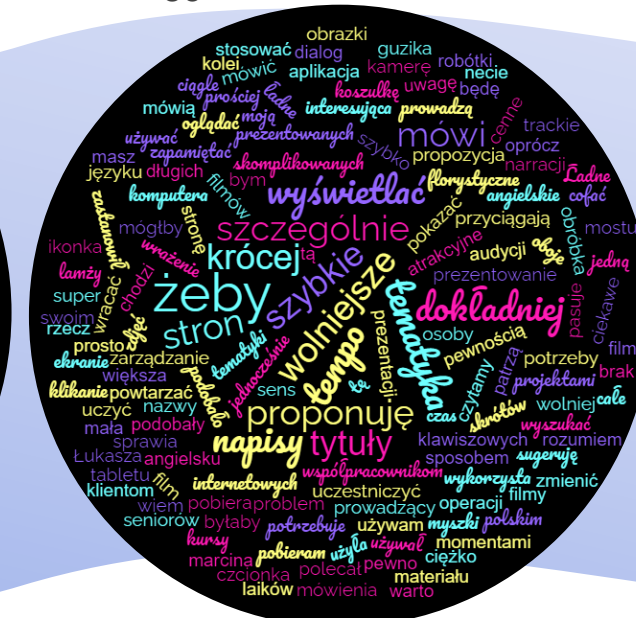
Zła **dykcja** prowadzącego, słaba **jakość dźwięku** lub **obrazu**. **Trywialne** porady.
Długi film i **niemerytoryczna** wypowiedź oraz reklamy w trakcie filmu.

Jakie uwagi i propozycje masz w stosunku do zaprezentowanych materiałów wideo?

DOROŚLI

60+

OGÓŁEM



WYWIADY

Jakie uwagi i propozycje masz w stosunku do zaprezentowanych materiałów wideo?

Dzieci:

Żeby Pan mówił bardziej zrozumiale, **prostszy język**; brak wprowadzenia - musi mówić: **Hejka wszystkim!**

Dzisiaj będziemy robić coś tam!

Interesujące było z ikonkami, metadane z plików; zmieniłabym film o sztucznej inteligencji bo jest to niebezpieczne, **mogą zachować te zdjęcia i potem je przerobić.**

Dorośli:

Podoba mi się używanie **liczby mnogiej** przez prowadzącego. To powoduje tworzenie więzi między odbiorcą a prowadzącym kurs. Proponuję dodawanie **napisów** do wszystkich filmów. Można wtedy **oglądać w hałasie i w miejscach publicznych.**

Seniorzy:

Proponuję, aby prowadzący zastanowił się nad sposobem narracji. Tu sugeruję materiału Łukasza Lamży "Czytamy" **patrzy się w kamerę** przez cały czas audycji. Sprawia to wrażenie, że mówi do mnie i przyciągają moją uwagę. Warto wyświetlać nazwy, tytuły stron internetowych (napisy, oprócz mówienia) - szczególnie napisy angielskie.

Rekomendacje dla twórców edukacyjnych materiałów wideo

1. Idea „Krótko i na temat” potwierdziła się. Odbiorcy oczekują krótkich i zwięzłych przekazów bez zbędnego wstępu. Od samego początku należy omawiać zasygnalizowany w tytule temat.
2. Należy poprawnie nazwać i otagować materiał wideo tak, aby uwzględnić wszelkie możliwe formy zapytań w wyszukiwarce.
3. Należy zaopatrzyć filmy w napisy. Oczekują tego przede wszystkim osoby, które chcą oglądać materiał nie przeszkadzając innym. Dodanie napisów sprawia także, że są one automatycznie tłumaczone na każdy język, z którego korzystają oglądający filmy w serwisie YouTube. Jest to równocześnie wsparcie dla osób ze szczególnymi potrzebami.
4. Twórca powinien możliwie często patrzeć w kamerę.
5. Prezentując wykonywanie zadań praktycznych należy używać liczby mnogiej, np. „zrobiliśmy”.
6. Najmłodsi oczekują powitania „Hejka!” i krótkiego wprowadzenia w tematykę filmu natomiast dorośli i seniorzy liczą na profesjonalizm i rzeczowość bez spoufalania się i zbędnych komentarzy.

Wnioski z badań (1)

Czynniki determinujące korzystanie z edukacyjnych materiałów wideo przez reprezentantów trzech grup wiekowych

Z poradników korzystają osoby posiadające odpowiednie **kompetencje informatyczne i zaplecze techniczne**. Niezależnie od wieku motywy korzystania z poradników wideo były bardzo zbliżone: **samokształcenie, samodoskonalenie, ułatwienie w codziennej pracy**, pomoc w rozwiązywaniu problemów, **pomoc w czynnościach domowych**, np.: gotowanie, naprawy, praca w ogrodzie.

Z wiekiem rośnie **negatywne nastawienie do reklamy**, a szczególnie kryptoreklamy.

Dzieci nie zauważają reklam, lub ich występowanie jest dla nich naturalne i oczywiste.

Studenci i dorośli tylko w jednym przypadku wskazali na reklamy, jako powód rezygnacji z oglądania. Seniorzy (1/3) wskazali na reklamy, ze szczególnym uwzględnieniem kryptoreklamy, jako jeden z czynników najbardziej zniechęcających do oglądania poradników wideo.

Wnioski z badań (2)

Główne czynniki zniechęcające do oglądania:

1. Głos osoby, która nagrywa poradnik (jednotonowość/monotonia).
2. Wiadomości są przekazywane w sposób niejasny lub chaotyczny lub kiedy jakość nagrania (dźwięk, obraz) jest niska i utrudnia zrozumienie treści.
3. Wiek autora nieadekwatny do treści.
4. Długość filmu.
5. Długie wprowadzenie na samym początku, bez nawiązania do tematu.
6. Reklama.

Główne czynniki sprzyjające oglądaniu:

1. Czas trwania adekwatny do prezentowanej problematyki.
2. Unikanie wątków pobocznych i chaotycznego przekazu.
3. Wysoka jakość merytoryczna i techniczna poradnika.
4. Głos i prezencja (w tym wiek) prowadzącego.
5. Dobre tagowanie materiału.
6. W formacie publicystycznym 2 osoby prowadzące dialog podnoszą atrakcyjność przekazu (jeśli pasuje to do tematyki).

Wnioski z badań (3)

Strategie poznawcze stosowane przez reprezentantów trzech grup wiekowych

W przypadku krótkich materiałów wideo (do 3 minut) w każdej grupie wiekowej dominuje przeglądanie w sposób liniowy (od początku do końca), bez żadnych interakcji (odpowiednio: dzieci 95,5%, dorośli 83,3%, seniorzy 100%), pozostali często przewijają do przodu.

Praca z dłuższymi filmami (od 3 do 10 minut)

Kształtowanie się specyficznych strategii poznawczych jest widoczne w efekcie zestawienia wyników z grup wiekowych. Seniorzy wychowujący się bez natłoku mediów elektronicznych oglądają wszystkie materiały od początku do końca. Dzieci częściowo wykształciły strategię szybkiego przeglądania i filtrowania informacji (prawie jedna trzecia). W pełni ukształtowany nowy sposób uczenia się można zaobserwować u osób dorosłych. Zaobserwowano trzy podobnej wielkości grupy reprezentujące odmienne strategie takie jak: brak przewijania (oglądanie całości); częste przewijanie do przodu oraz w przypadku wykonywania oglądanych czynności: przewijanie na koniec w celu poznania efektu pracy i powrót do momentu, w którym rozpoczyna się prezentacja niezbędnych procedur.

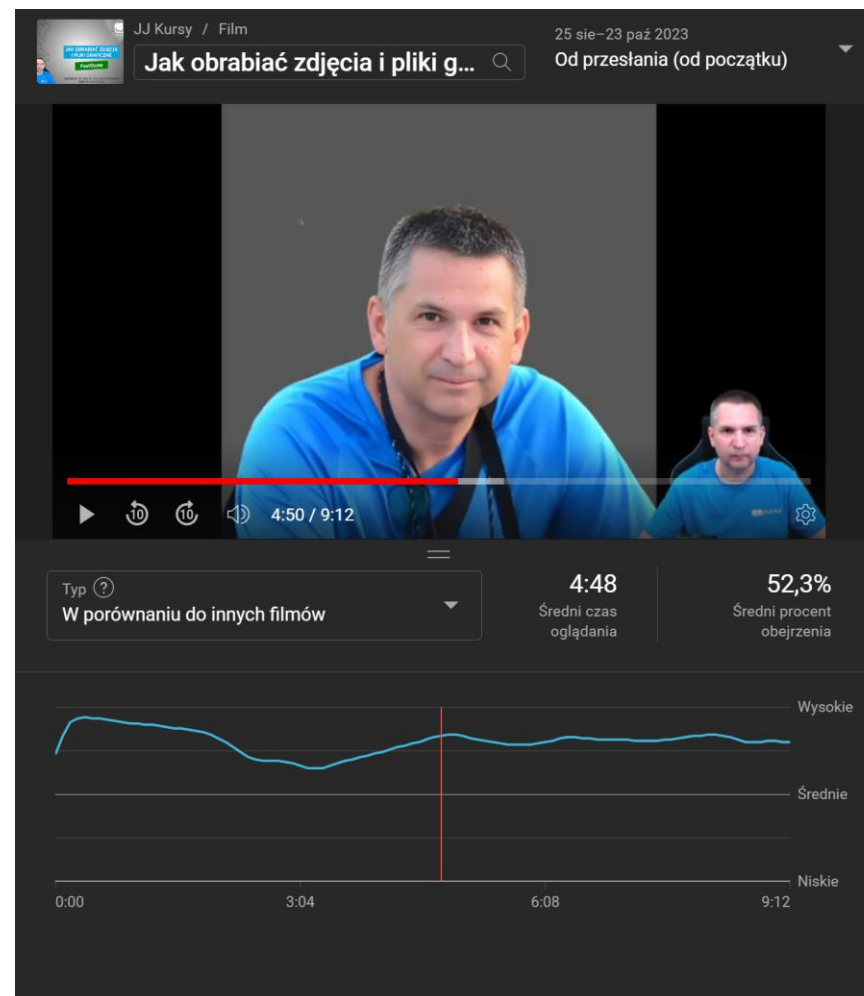
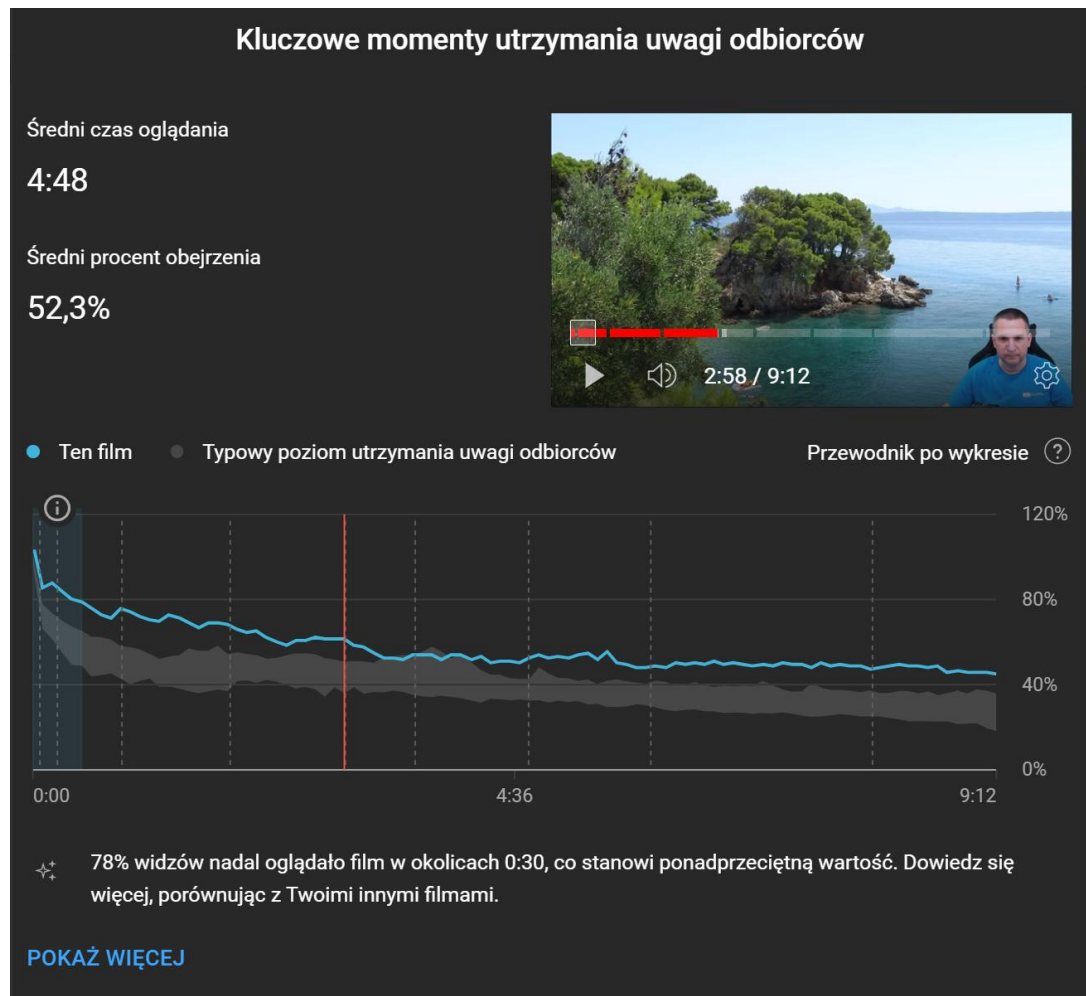
Wnioski z badań (4)

Kompetencje informatyczne przejawiane przez reprezentantów trzech grup wiekowych

Zarówno wśród dorosłych jak i dzieci tylko jedna osoba wymagała pomocy, co stanowi odpowiednio 4,5% i 4,2%. Jednak wśród seniorów takiej pomocy wymagało aż 25% badanych. Oznacza to, że **większość uczestników warsztatów posiada wysokie kompetencje informatyczne**. Pozwalają one na samodzielne korzystanie z dowolnych poradników wideo. Należy jednak pamiętać, że **dobór uczestników warsztatów nie był losowy**. Zgłaszały się na nie osoby, które znały tematykę zajęć i same oceniły swoje kompetencje jako wystarczające. Najmniejszą z przebadanych grup byli seniorzy, którzy rezygnowali z uczestnictwa wiedząc, że na warsztatach będzie „praca z komputerem”.

RAPORTY YOUTUBE ANALYTICS

Perspektywa kontynuacji badań nad procesem uczenia się z zastosowaniem materiałów wideo w oparciu o narzędzia big data





ZAPRASZAMY DO DYSKUSJI

