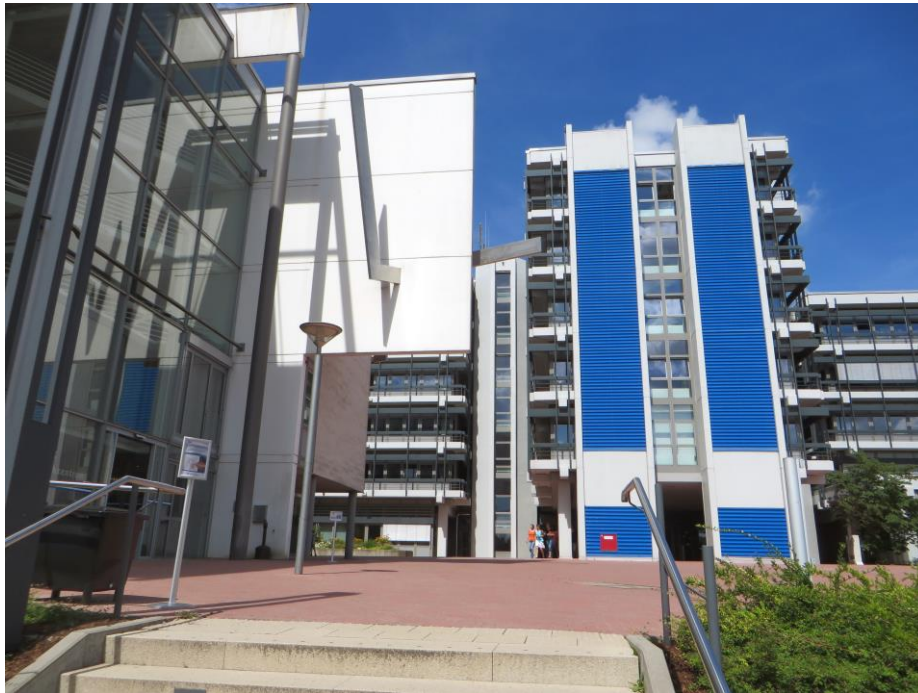


LTEC 2016 populaarteaduslik ülevaade

Kadri Umbleja

Osalesin LTEC 2016 (Learning Technology for Education in Cloud) konverentsil Hagenis, Saksamaal, FernUniversitÄtis, mis on Saksamaa kõige suurema õpilaste arvuga ülikool. Ootamatu asja juures on aga see, et enamik neist üliõpilastest on kaug-õppijad ja õppija keskmine vanus on 34 eluaastat. LTEC-iga paralleelselt toimus ka teadmuse haldamise (KMO) konverents, mis andis suurepärase võimaluse tutvuda ka selle teadusharuga ning näha ettekannetest, kuidas tehnoloogia kasutamine õppimises on tugevalt seotud ka haldamise ja tehisintellektiga.



Konverentsil kaeti väga laialdasi teemasid tehnoloogia abil õppimisest – tehnoloogia kasutamisest õppetöös, õppekava kohandamisest digioskuste omandamisest kuni õppimise protsessis kogutud andmete haldamise, analüüsimise ja kasutamiseni. Huvitav oli see, et üle mitme aasta oli mitmeid ettekandeid MOOCide (massive open online courses), millest alguses kirjutati hästi palju teadusartikleid, kuid mis siis paar aastat tagasi justkui unne suikus. Seekordsel konverentsil aga räägiti nii mitmesi uurimusest kuidas MOOCe kasutatakse ja toodi näiteid edukatest kursustest.



Üheks huvitavamaks osast konverentsist kujunes asukoha põhise õppe töötuba. Asukohapõhised rakendused on hetkel väga aktuaalsed Pokemon GO populaarsuse tõttu ja juba uuritakse kuidas analoogilisi süsteeme, mis põhineb asukohal ja mängulisusel võiks olla kasutuses õppetöös. Töötoa läbiviija kirjeldas kuidas hariduslik rakendus ajaloo muuseumis USAs pikendas küllastajate keskmist küllastatavust kolmekordselt. Osana töötoast pandi kõik osalejad ülikooli peal Pokemone taga ajama.

Minu ettekanne, „Can K-12 Students Learn How To Program with just Two Hours?“ rääkis minu poolt läbiviidud kooliõpilastele suunatud programmeerimise töötoast. Töötubade jooksul on kogutud rohkem kui 1500 eri vanusest koolilapselt tagasisidet kahe tunnise esmase kokkupuutega programmeerimisega Lego Mindstorms roboteid kasutades. Analüüsist tuli välja, et kooliõpetajad eelselekteerivad töötoas osalejaid nende eelarvamuse baasil, et programmeerimine on poistele ja selleks, et suurendada tüdrukute huvi IT erialade vastu tuleks alustada varakult ning muuta eelkõige lapsi ümbritsevate täiskasvanute suhtumist. Samuti tuli välja, et kõige kasulikum oli antud töötuba 11-12 aastastele ja gümnaasiumi õpilastele. Õpilase kooli tüüp ei mänginud tulemustes rolli. Poisid olid paremad mõistmaks kuidas robot liigub aga tüdrukud näitasid paremaid tulemusi programmeerimisest aru saamisel. Üldiselt saab järeldada, et kahe tunniga on võimalik teha esimene tutvus programmeerimisega ning iseseisvalt lahendada lihtne ülesanne.



Minu ettekanne sai väga positiivset tagasisidet ning huvi osaliseks teistelt teadlastelt, kes sarnaste projektidega on tegelenud. Sarnaste projektidega on üritatud tegeleda ka Jaapanis, kust kaks ülikooli analoogilist projekti on üritanud läbi viia (ülikooli õpilaste seas) kuid nende osalejate numbrid on jäänud paarikümne juurde. Huvitaval kombel probleemid ja järeldused, mis nemad leidnud on, on sarnased.

Suur aitäh IT akadeemiale, kes võimaldas mul konverentsist osa võtta, esitada oma tulemusi nii laialdasele publikule üle maailma ning saada nii mitmekesist tagasisidet teistelt teadlastelt.