Open Education Resources (OER)

Open Educational Resources are freely accessible, openly licensed text, media and other digital assets that are useful for teaching, learning and assessing as well as for research purposes. The development and promotion of open educational resources is often motivated by a desire to provide an alternate or enchanced educational paradigm.

According to William and Flora Hewlett, "Teaching- learning and research resources that resides in the public domain or have been released under an intellectual property license, that permits their free use and re-purposing by others. It includes full courses, course materials, modules, textbooks, streaming videos, tests, software and any other tools, materials or techniques, used to support access to knowledge".

According to UNESCO, "Teaching-learning and research materials in any medium, digital or that resides in the public domain or have been released under an open license that permits no-cost access, use, adoptation and redistribution by others with no or limited restrictions. Open licensing is built within the existing framework of an intellectual property rights as defined by relevant international conventions and respects the authorship of the work".

Thus, we can conclude that OERs are learning materials that can be modified and enhanced because their creators have given others permission to do so. The individual or organisations that creates OERs which include materials, like presentation, slides, podcast, syllabi images, lesson plans, lecture videos, maps, worksheets and even entire book's waive, some copyright associated with their works via legal tools, like creative commons licenses, so others can freely access, reuse, translate and modify them.

Characteristics of OER

- Clear copyright issues.
- Formatting of web and accessibility for reuse.
- Addition of descriptive meta-data. boin
- Published on the web.

- Available to all faculties, students and institutions.
- Shared openly and freely.

Educational resources are no longer static and scarce, but adaptable and widely available, allowing educational institutions, teachers and learners to actively participate in a global exchange of knowledge via Open Education Resources (OER). Creative commons provides the legal and technical infrastructure essential to the long term success of OER.

Creative Commons

- It is a non-profit organisation that enables the sharing and use of creativity and knowledge through free legal tools. Creative common licenses allow content's creators to openly declare the level of sharing that is allowed with their work.
- Most OER's resources use Creative Commons (CC) licences because they are well known blanket licenses that are free and easy to use. A creator only need to select a type of CC licence that they want from CC website. It creates a 'Some Rights Reserved Model'. The copyright
- owner retains copyright ownership in their work, while
- inviting certain uses of their work by the public. Its licences create choice and options for the copyright's owner.
- Thus, CC licensing is a legally valid and accepted form of licensing and is meant to work in conjunction with and to support 'All Rights Reserved Model'.

Massive Open Online Courses (MOOC)

- A MOOC is an online course aimed at unlimited participation and open access via the web. In addition to traditional course materials, such as filmed lectures, readings and problem sets, many MOOCs provide an interactive user forums to support community interactions among students and professors. They are recent and widely researched development in distance education, which were first introduced in 2008 and emerged as a popular mode of learning in 2012.
- Earlier, they often emphasised open access features, such as open licensing content, structure and learning goals, to promote the reuse and remixing of resources, but later they use closed licenses for their course materials, while maintaining free access to students. No

- They can be seen as a term related to the scalability of an open and online education. They are courses designed for large number of participants that can be accessed by anyone and at anywhere as long as they have internet connection, open to everyone without entry qualifications and offers a free complete course experience.

Applications of MOOC

- It gives an open access to ask querries to professors.
- It contains an open courses for all interested, regardless of location, resulting in more diverse student's base.
- Students can collaborate with their peers from different parts of the world.
- It provides an opportunity for online interaction among students. Students can share work, critique and receive other's feedback, am
- It helps professors to revaluate their pedagogical methods, while improving knowledge sharing.

E-Inclusion

- E-inclusion refers to the degree to which information and communication technologies contribute to equalising and promoting participation in society at all levels.
- According to Hewlett Packard, "The purpose of e-inclusion initiative is to fill the gap between the technological empowered communities and the technological excluded communities on our planet by making it profitable to do so".
- It is a social movement, whose goal is to end the digital divide, a term used to describe the fact that the world can be divided into people, who have and who don't have access to and the capability to use modern Information Technology (IT). It has the power to close the gap between develop developed and less developed countries and to promote democracy and mutual understanding. It empowers disadvantaged individuals, such as poor, disabled and the unemployed.

Applications of Assistive Technology in E-learning

- It is a technology used by individuals with disabilities, in order to perform functions that might be difficult or impossible for them. It includes mobility devices, such as walkers and wheelchairs, as well as hardware

and software techniques that assists people with disabilities, in accessing computers or other information technologies.

- For example, people with limited hand function may use a keyboard with large keys or a special mouse to operate a computer, people who are blind may use a software that reads text on the screen, people with low vision may use software that enlarges screen content, people who are deaf may use a TTY (Text Telephone) or people with speech impairments may use a device that speaks loudly as they enter text via keyboard.
- It is a broad concept, covering everything that might be used to compensate for lack of certain abilities ranging from low-tech devices, like crutches or a special grip for a pen to more advanced items, like hearing aids and glasses, to high-tech devices, such as braillers and computers with specialised softwares for helping dyslectics to read.
- Despite the positive impacts and advancement of AT, use of AT in inclusive education is still limited to developed countries.

Some other assistive devices for different categories of disability are discussed below

- **Assistive Devices for Visually Impaired Children** Computer screen magnification, descriptive video services, screen readers, Braille, scanning software, independent text reading, audio devices and Braille notetakers.
- **Assistive Devices for Hearing Impaired Children** Personal Frequency Modulation (FM), Infrared Systems, Infrared Loop Systems, Text Telephones (TTY), Computerised Speech Recognition, Closed Captioned T.V.
- **Assistive Devices for Speech Impaired Children** Augmentative and Alternative Communication (AAC), first words, picture exchange communication system, hand held (portable) or computer electronic speech devices.
- **Assistive Devices for Orthopedically Impaired Children** Computer accessibility, adapted recreation equipment, daily living equipment, access to classroom or workspace science laboratory.
- **Assistive Devices for Children Having Learning** Disabilities Abbreviation expanders, paper based computer pen, electronic math worksheets, free form database software.

Quality of E-learningg

- The quality of education can be defined from three perspectives that are technological, economic and pedagogical. The quality standards were associated with particular outcomes in the past. This meant that quality was evaluated on the basis of course quality and pre-defined learning outcomes. This approach has changed in the recent year due to the introduction has changed in the recent year due to the introduction of e-learning.
- It must be said that e-learning is not just another way of implementation of traditional teaching, but it is a new approach to education. Quality of e-learning can be assessed by two ways ie. through benchmarking or by the specification of standards. Benchmarking means the comparison of performance and results achieved by the evaluated entity against the results and performance of the entity operating under comparable conditions. When standards are defined, the performance is set by comparing them with standards. It is necessary to implement a system of quality that ensures the required minimum level of e-learning quality across the curriculum.

D & M IS Success Model

In 2003, DeLone and McLean introduced an update to their earlier 1992 IS model. According to them, quality has three major dimensions Le. information quality, system quality and service quality. Their model also includes intention to use and net benefits as given in below diagram.

It has been widely used to gauge success. It has been modified to meet the requirements of information systems. IS aspects to e-learning systems, at the programmed level enables learning, communication, programme and course delivery and other user based activities. This model has been widely used by IS researchers for understanding and measuring the dimensions of IS success.

The dimensions of IS includes

1. System Quality The desirable characteristics of an information system. For example, ease of use, system's flexibility, system's reliability and ease of learning as well as system features of intuitiveness, sophastication, flexibility and response time.
2. Information Quality The desirable characteristics of the system outputs, that is management reports and web pages, for example, relevance,

understandability, accuracy, conciseness, completeness, currency, timeliness and usability.

3. Service Quality The quality of the support that system's users receives from the IS department and IT support panel. For example, responsiveness, accuracy, reliability technical competence and empathy of the personal staff.
4. System Use The degree and manner in which staff and customers utilises the capabilities of an information system. For example, amount of use, frequency of use, nature of use, appropriateness of use, extent of use and purpose of use.
5. User's Satisfaction User's level of satisfaction with reports, websites, and support services, for example, the most widely multi-attribute instrument for measuring user's information satisfaction.
6. Net Benefits The extent to which IS is contributing to the success of individuals, groups, organisations, industries and nations. For example, improved decision-making, improved productivity, increased sales, cost reduction, improved profits, market efficiency, consumer welfare, creation of new jobs and economical development.

Thus, the DeLone and MCLean's IS Success Model is a successful model for developing comprehensive e-commerce success measures. The complex, multi-dimensional and inter-dependent nature of model requires careful attention to the definition and measurement of each dimension, of this dependent variable.

Ethics in E-learning

a) According to Collin's Essential English Dictionary. "Ethics is defined as a code of behaviour, usually that of a particular group, profession or an individual".
b) According to Toprak Etal, "In the field of education, ethics is significantly rooted in the concern with equal access to education by anyone, regardless of gender, nationality, ideological differences and physical or mental disabilities".
c) Need for ethics is born because of the 'psychological distance' arising from the absence of face to face interaction within an online community of e-learners. It implies that in any classroom situation, no less then virtual classroom, both learners and teachers are expected to know and to follow the acceptable ethical norms. Thereby, creating an educational atmosphere that is conducive to optimal teaching and learning, everyone

knows his/her role and has the obligation to excercise it. Also, individual factors, such as differences in age, cultural, academic, political and religious backgrounds, coupled with different attitudes towards e-learning, necessitate that some ground rules should be laid down to ensure that all are on the same page of thought.

d) Therefore, acceptable behaviour in the traditional classroom is just as valid and needed in the virtual classroom.

E-learner and E-teacher

In an online community of e-learners and e-teachers, ethics demand that the established communication protocol should be set between all parties, while instructional ethics places this on us and on the e-teacher to comply accordingly.

The ACM Code of Ethics and Professional Conduct (1992), highlights the few key ethical concerns, applicable to all online users, namely, contributing to society and human well-being, avoiding harm to others, being honest and trustworthy, being fair and takes actions not to discriminate, honouring property's rights including copyrights and patents, giving proper credit for intellectual property, respecting the privacy of others and honouring confidentiality. The list reiterates the need for mutual respect, justice and goodwill in one's conduct, when

engaging others to online. Following are some of the etiquettes, most commonly required during engagement in any online teaching-learning environment

a) Avoid off the topic messages, that may disturb or annoy other participant.
b) Be careful of the tone of language, while writing a message.
c) Do not send insulting messages (e.g. comments about spelling mistakes) or launch personal attacks on other participants in an online discussion.
d) Do not post advertisements and commercial messages, political and religious messages and hoaxes.
e) Do not send messages that may constitute invasions of privacy. For e.g. posting another person's telephone number without permission and messages that are misleading or in any way defamatory, offensive obscene and abusive sive or any message that promotes discrimination, violence and hatred).

Ethical Issues for the E-teacher

a) The most important moral challenge for the e-teacher is maintaining the quality of the educational process.

b) e-teacher must be attentive to new ways of transmitting information and assuring genuine communication.
c) Providing a reliable network infrastructure with effective learning software becomes absolutely critical for the e-teacher.
d) e-teacher must be attentive to educate the e-learners regarding the ethical use of internet resources.

Ethical Issues for the E-learner

a) e-learners are becoming psychologically distant in their interactions with others.
b) There is inappropriate assistance on examinations being provided to e-learners.
c) There is lack of knowledge of curricular regulations and academic code of behaviour for the e-learneroH

Research

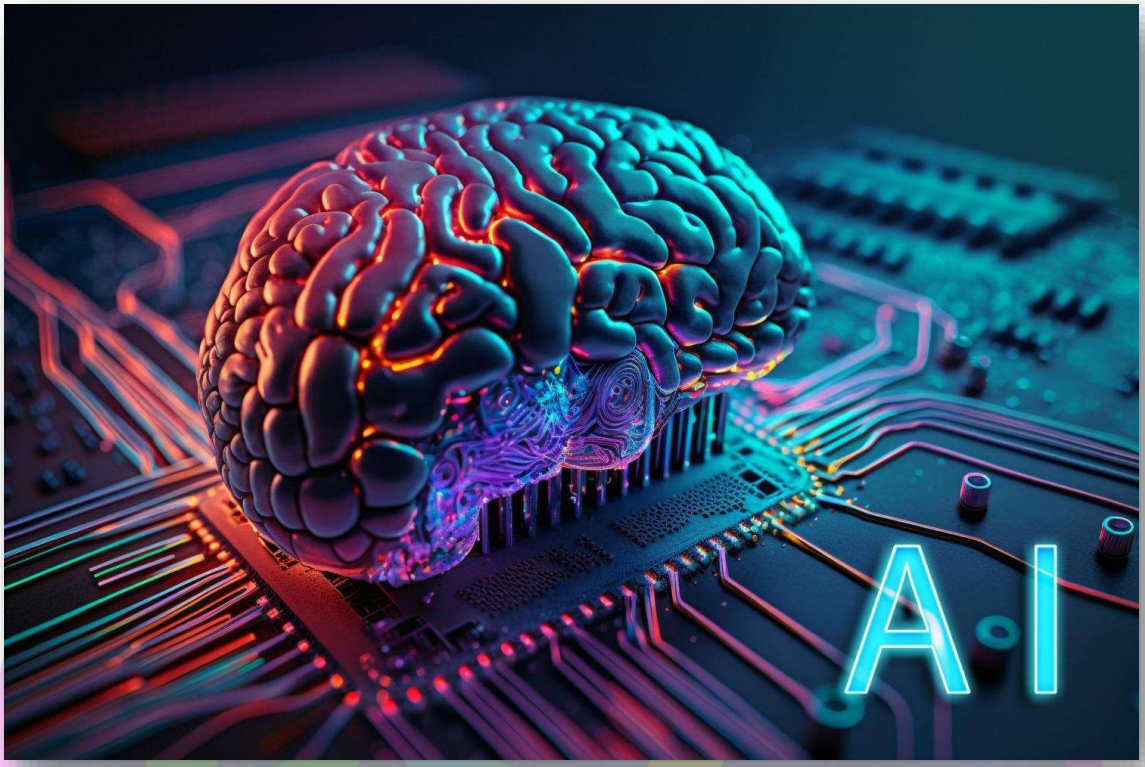
Virtually nothing is available that applies the established principles of ethical inquiry to this new important area of moral exposure for educational institutions. Further, there is little research which is focused on the quality of learning outcomes in online education and distance education. Both of these areas represent imposing challenges for modern educational institutions and topics of significant opportunity for ethics and education scholars.

Artificial Intelligence

It is something like intelligent software which is designed to take some intelligent actions reading entire environment around it. The involvenment of artificial intelligence in e-learning helps the learner to take very wise descisions and quality resource, which in turn helps the learner to excel and make his achievements at faster pace.

Some major benefits of AI in case of e-learning are

- Provides expert tutors for learners
- Automated teaching
- Rich information



Social Learning

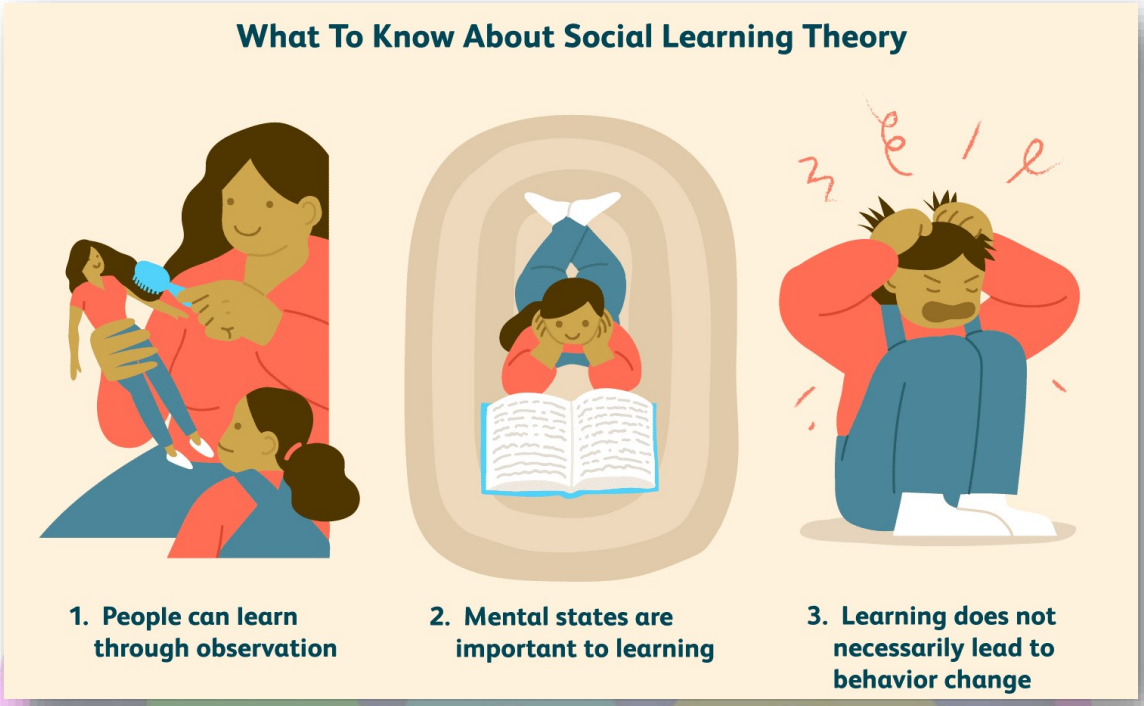
Social learning is learning from others. This kind of learning can occur through direct as well as indirect contact. Direct contact refers to face to face interactions whereas indirect contact refers to interactions on social media. It creates a learning setting where learners can network, share, collaborate and exchange ideas on problem-solving. It is the learning that takes place through social interaction between peers and it may or may not lead to a change in attitude or behaviour.

How You Can Use

Social Learning To Engage Your Learners

If learning is to be considered 'social, then it must

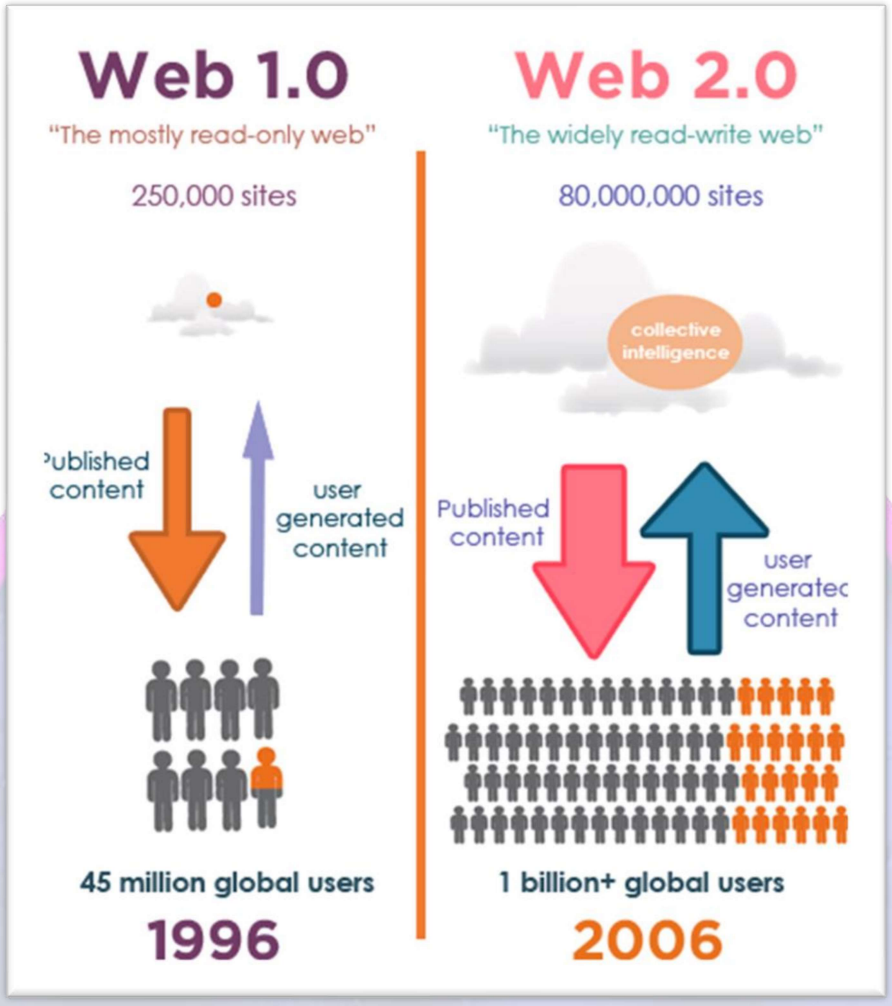
- demonstrate a change in understanding that has taken place in the individuals involved. This may be at a surface level (recalling new information) or deeper levels (change in attitude, beliefs).
- go beyond the individual to become situated within wider social units or communities of practice within society.
- occur through social interactions and processes within a social network, either through direct interaction (conversation) or through other media (social media).



Thus, social learning may be defined as a change in understanding that goes beyond to the individual to become situated within wider social units or communities of practice through social interactions between actors within a social network. It includes tools, like Web 2.0, social networking sites, blogs, chats, video-conferencing and discussion forum for learning.

World Wide Web/Web 2.0

- Web 2.0 is simply improved version of the first World Wide Web, characterized specifically by the change from static to dynamic user generated content and also the growth of social media. The concept behind web 2.0 refers to rich web applications, web-oriented architecture and social web. It refers to changes in the ways web pages are designed and used by the users, without any change in any technical specifications.
- Web 2.0 examples include hosted services (Google Maps), web applications (Google Docs), video sharing sites (You Tube), blogs (Word Press), social networking (Facebook), microblogging (Twitter) and content hosting services and many more. It enables users to create, share, collaborate and communicate their work with others, without any need of any web design skills. These capabilities were not present in web 1.0. By using web 2.0 tools in the learning process, students have the opportunity to develop their learning skills as they learn new research methods, become independent researchers, develop skills in creative thinking, solve problems become team workers, manage their own development and education.
- Web 2.0 tools support a Constructivist approach to education where students discovers and constructs knowledge as opposed to acquiring it. This enables a two-way knowledge exchange where students cannot only obtain information from the internet, but also contribute and upload knowledge to it.
- Teachers and educators need to embrace this new approach in their teaching strategies, and should provide an infrastructure to support the construction rather than the transfer of knowledge. Empowering students to take charge of their learning shifts and the role of the teacher from instructor to learning partner. Learners are given greater choice by providing different ways of navigating through curriculum content. Giving students ownership of their learning promotes a deeper understanding of concepts. However, there is a need to create a balance between the freedom and creativity of developing learning experience and ensuring that some level of structure is adhered, so that effective learning can take place.



NET SET CLASSES

Advantages

- Vast amount of information is available on the website.
- A distant education institute helps its students around the world (apply or register to course).
- It facilitates rapid interactive communication.
- It involves low cost for initial connection.
- It has become the global media and is accessible from everywhere in the world.
- Learners can actively be involved in knowledge building.
- It provides real time discussion.

Disadvantages

- Danger of excess and worthless content.
- Net often becomes overloaded because of large number of users.

- No quality control over available data.
- There is no regulation.

Social Networking Sites

A social networking site is a platform to build social networks or social relations among people, who share the same interest, activities, backgrounds or real-life connections. Most social network sites are web based and provide a variety of ways for users to interact, such as e-mail and instant messaging services, etc. Some examples of social networking sites are Pinterest, Yahoo, Skype, Instagram, Linkedin, YouTube, Google, Twitter, Facebook, Gmail, etc.

Advantages

For Students

- Improvement of communication skills.
- Improvement of technological skills.
- Increase in the exposure of diverse views.
- Develops a positive image.
- Increase the engagement of learning.
- Encourage students to express their own thoughts.
- Build an online learning community.

For Teachers

- Increase the access to resources.
- Collaborate with other staffs.
- Exchange information and plans lesson.
- Reach to parents who are not able to come to school.
- Form a partnership with schools in different states and countries.
- Get feedback from schools and events.
- Communicate effectively with parents.

Disadvantages

- It can lead to online bullying.
- Distraction from academic study.
- It might result in wastage of time.

ওপেন এডুকেশন রিসোর্সেস (ওইআর)

ওপেন এডুকেশনাল রিসোর্স হ'ল অবাধে অ্যাক্সেসযোগ্য, প্রকাশ্যে লাইসেন্সযুক্ত পাঠ্য, মিডিয়া এবং অন্যান্য ডিজিটাল সম্পদ যা শিক্ষণ, শেখার এবং মূল্যায়নের পাশাপাশি গবেষণার উদ্দেশ্যে দরকারী। উন্মুক্ত শিক্ষাগত সংস্থানগুলির বিকাশ এবং প্রচার প্রায়শই একটি বিকল্প বা সুযোগযুক্ত শিক্ষাগত দৃষ্টান্ত প্রদানের আকাঙ্ক্ষা দ্বারা অনুপ্রাণিত হয়।

উইলিয়াম এবং ফ্লোরা হিউলেটের মতে, "শিক্ষণ-শেখার এবং গবেষণা সংস্থান যা পাবলিক ডোমেনে থাকে বা বৌদ্ধিক সম্পত্তি লাইসেন্সের অধীনে প্রকাশিত হয়েছে, যা তাদের বিনামূল্যে ব্যবহারের অনুমতি দেয় এবং অন্যদের দ্বারা পুনরায় ব্যবহার করে। এতে সম্পূর্ণ কোর্স, কোর্স উপকরণ, মডিউল, পাঠ্যপুস্তক, স্ট্রিমিং ভিডিও, পরীক্ষা, সফ্টওয়্যার এবং জ্ঞান অ্যাক্সেস সমর্থন করার জন্য ব্যবহৃত অন্য কোনও সরঞ্জাম, উপকরণ বা কৌশল অন্তর্ভুক্ত রয়েছে "।

ইউনেস্কোর মতে, "যে কোনও মাধ্যম, ডিজিটাল বা যা পাবলিক ডোমেইনে থাকে বা একটি উন্মুক্ত লাইসেন্সের অধীনে প্রকাশিত হয়েছে যা কোনও বা সীমিত বিধিনিষেধ ছাড়াই অন্যদের

দ্বারা বিনামূল্যে অ্যাক্সেস, ব্যবহার, গ্রহণ এবং পুনরায় বিতরণের অনুমতি দেয়। ওপেন লাইসেন্সিং প্রাসঙ্গিক আন্তর্জাতিক কনভেনশন দ্বারা সংজ্ঞায়িত হিসাবে একটি বৌদ্ধিক সম্পত্তি অধিকারের বিদ্যমান কাঠামোর মধ্যে নির্মিত হয় এবং কাজের লেখকত্বকে সম্মান করে "।

সুতরাং, আমরা উপসংহারে আসতে পারি যে ওইআরগুলি শেখার উপকরণ যা সংশোধন এবং উন্নত করা যেতে পারে কারণ তাদের নির্মাতারা অন্যদের এটি করার অনুমতি দিয়েছেন। যে ব্যক্তি বা সংস্থা ওইআর তৈরি করে যার মধ্যে উপস্থাপনা, স্লাইড, পডকাস্ট, পাঠ্যক্রম চিত্র, পাঠ পরিকল্পনা, বক্তৃতা ভিডিও, মানচিত্র, কার্যপত্রক এবং এমনকি পুরো বইয়ের মওকুফের মতো উপকরণ অন্তর্ভুক্ত রয়েছে, ক্রিয়েটিভ কমন্স লাইসেন্সের মতো আইনী সরঞ্জামগুলির মাধ্যমে তাদের কাজের সাথে যুক্ত কিছু কপিরাইট, যাতে অন্যরা অবাধে অ্যাক্সেস, পুনঃব্যবহার, অনুবাদ এবং সংশোধন করতে পারে।

OER এর বৈশিষ্ট্য

- কপিরাইট সমস্যা পরিষ্কার করুন।
- ওয়েবের বিন্যাস এবং পুনরায় ব্যবহারের জন্য অ্যাক্সেসযোগ্যতা।
- বর্ণনামূলক মেটা-ডেটা সংযোজন। বোইন
- ওয়েবে প্রকাশিত।
- সমস্ত অনুষদ, শিক্ষার্থী এবং প্রতিষ্ঠানের জন্য উপলব্ধ।
- খোলামেলা এবং অবাধে শেয়ার করেছেন।

শিক্ষাগত সংস্থানগুলি আর স্থির এবং দুর্লভ নয়, তবে অভিযোজনযোগ্য এবং ব্যাপকভাবে উপলব্ধ, যা শিক্ষা প্রতিষ্ঠান, শিক্ষক এবং শিক্ষার্থীদের ওপেন এডুকেশন রিসোর্সেস (ওইআর) এর মাধ্যমে বিশ্বব্যাপী জ্ঞানের বিনিময়ে সক্রিয়ভাবে অংশ নিতে দেয়। ক্রিয়েটিভ কমন্স ওইআরের দীর্ঘমেয়াদী সাফল্যের জন্য প্রয়োজনীয় আইনী এবং প্রযুক্তিগত অবকাঠামো সরবরাহ করে।

ক্রিয়েটিভ কমন্স

- এটি একটি অলাভজনক সংস্থা যা বিনামূল্যে আইনি সরঞ্জামগুলির মাধ্যমে সৃজনশীলতা এবং জ্ঞান ভাগ করে নেওয়া এবং ব্যবহার করতে সক্ষম করে। ক্রিয়েটিভ কমন লাইসেন্সগুলি সামগ্রীর নির্মাতাদের তাদের কাজের সাথে অনুমোদিত ভাগ করে নেওয়ার স্তরটি খোলাখুলিভাবে ঘোষণা করার অনুমতি দেয়।

- বেশিরভাগ ওইআর এর সংস্থানগুলি ক্রিয়েটিভ কমন্স (সিসি) লাইসেন্স ব্যবহার করে কারণ তারা সুপরিচিত কম্বল লাইসেন্স যা বিনামূল্যে এবং সহজেই ব্যবহারযোগ্য। একজন নির্মাতাকে কেবল সিসি ওয়েবসাইট থেকে এক ধরণের সিসি লাইসেন্স নির্বাচন করতে হবে। এটি একটি 'কিছু অধিকার সংরক্ষিত মডেল' তৈরি করে। কপিরাইট
- মালিক তাদের কাজের কপিরাইটের মালিকানা বজায় রাখে, যখন
- জনসাধারণের দ্বারা তাদের কাজের নির্দিষ্ট ব্যবহারকে আমন্ত্রণ জানানো। এর লাইসেন্সগুলি কপিরাইটের মালিকের জন্য পছন্দ এবং বিকল্প তৈরি করে।
- সুতরাং, সিসি লাইসেন্সিং লাইসেন্সিংয়ের একটি আইনত বৈধ এবং গ্রহণযোগ্য ফর্ম এবং এটি 'সর্বস্বত্ব সংরক্ষিত মডেল' এর সাথে একত্রে কাজ করার জন্য এবং সমর্থন করার জন্য বোঝানো হয়।

ম্যাসিভ ওপেন অনলাইন কোর্স (এমওওসি)

- এমওওসি একটি অনলাইন কোর্স যা সীমাহীন অংশগ্রহণ এবং ওয়েবের মাধ্যমে উন্মুক্ত প্রবেশাধিকারের লক্ষ্যে কাজ করে। ঐতিহ্যবাহী কোর্স উপকরণ যেমন ফিল্ম করা বক্তৃতা, পাঠ এবং সমস্যা সেট ছাড়াও, অনেক এমওওসি শিক্ষার্থী এবং অধ্যাপকদের মধ্যে সম্প্রদায়ের মিথস্ক্রিয়া সমর্থন করার জন্য একটি ইন্টারেক্টিভ ব্যবহারকারী ফোরাম সরবরাহ করে। তারা দূরত্ব শিক্ষার সাম্প্রতিক এবং ব্যাপকভাবে গবেষণা উন্নয়ন, যা প্রথম 2008 সালে চালু করা হয়েছিল এবং 2012 সালে শেখার একটি জনপ্রিয় মোড হিসাবে আবির্ভূত হয়েছিল।
- এর আগে, তারা প্রায়শই উন্মুক্ত প্রবেশাধিকার বৈশিষ্ট্যগুলির উপর জোর দিয়েছিল, যেমন উন্মুক্ত লাইসেন্সিং সামগ্রী, কাঠামো এবং শেখার লক্ষ্যগুলি, সংস্থানগুলির পুনঃব্যবহার এবং রিমিক্সিং প্রচারের জন্য, তবে পরে তারা তাদের কোর্স উপকরণগুলির জন্য বন্ধ লাইসেন্স ব্যবহার করে, যখন শিক্ষার্থীদের অবাধ অ্যাক্সেস বজায় রাখে। না
- এগুলি একটি উন্মুক্ত এবং অনলাইন শিক্ষার স্কেলেবিলিটির সাথে সম্পর্কিত একটি শব্দ হিসাবে দেখা যেতে পারে। তারা বিপুল সংখ্যক অংশগ্রহণকারীদের জন্য ডিজাইন করা কোর্স যা যে কেউ এবং যে কোনও জায়গায় অ্যাক্সেস করতে পারে যতক্ষণ না তাদের ইন্টারনেট সংযোগ থাকে, প্রবেশের যোগ্যতা ছাড়াই সবার জন্য উন্মুক্ত এবং একটি বিনামূল্যে সম্পূর্ণ কোর্সের অভিজ্ঞতা সরবরাহ করে।

MOOC এর আবেদন

- এটি অধ্যাপকদের জিজ্ঞাসা করার জন্য একটি উন্মুক্ত অ্যাক্সেস দেয়।
- এটিতে অবস্থান নির্বিশেষে আগ্রহী সকলের জন্য একটি উন্মুক্ত কোর্স রয়েছে, যার ফলে আরও বৈচিত্র্যময় শিক্ষার্থীর ভিত্তি রয়েছে।
- শিক্ষার্থীরা বিশ্বের বিভিন্ন অংশ থেকে তাদের সহকর্মীদের সাথে সহযোগিতা করতে পারে।
- এটি শিক্ষার্থীদের মধ্যে অনলাইন মিথস্ক্রিয়ার সুযোগ প্রদান করে। শিক্ষার্থীরা কাজ ভাগ করে নিতে পারে, সমালোচনা করতে ও অন্যের প্রতিক্রিয়া গ্রহণ করতে পারে, আমি
- এটি অধ্যাপকদের জ্ঞান ভাগ করে নেওয়ার উন্নতি করার সময় তাদের শিক্ষাগত পদ্ধতিগুলি পুনর্মূল্যায়ন করতে সহায়তা করে।

ই-অন্তর্ভুক্তি

- ই-অন্তর্ভুক্তি বলতে সেই মাত্রাকে বোঝায় যা তথ্য ও যোগাযোগ প্রযুক্তি সমাজের সকল স্তরে সমানতা এবং অংশগ্রহণকে উন্নীত করতে অবদান রাখে।
- হিউলেট প্যাকার্ডের মতে, "ই-অন্তর্ভুক্তি উদ্যোগের উদ্দেশ্য হ'ল আমাদের গ্রহের প্রযুক্তিগত ক্ষমতায়িত সম্প্রদায় এবং প্রযুক্তিগত বাদ পড়া সম্প্রদায়ের মধ্যে ব্যবধানটি পূরণ করা যা এটি লাভজনক করে তোলে"।
- এটি একটি সামাজিক আন্দোলন, যার লক্ষ্য ডিজিটাল বিভাজন শেষ করা, এমন একটি শব্দ যা বিশ্বকে এমন লোকদের মধ্যে বিভক্ত করা যেতে পারে যা আধুনিক তথ্য প্রযুক্তি (আইটি) ব্যবহার করার ক্ষমতা এবং অ্যাক্সেস নেই এমন লোকদের মধ্যে বিভক্ত করা যায়। এটি উন্নত উন্নত এবং স্বল্পোন্নত দেশগুলির মধ্যে ব্যবধান বন্ধ করার এবং গণতন্ত্র এবং পারস্পরিক বোঝাপড়ার প্রচার করার ক্ষমতা রাখে। এটি দরিদ্র, প্রতিবন্ধী এবং বেকারদের মতো সুবিধাবঞ্চিত ব্যক্তিদের ক্ষমতায়ন করে।

ই-লার্নিংয়ে সহায়ক প্রযুক্তির প্রয়োগ

- এটি প্রতিবন্ধী ব্যক্তিদের দ্বারা ব্যবহৃত একটি প্রযুক্তি, যাতে তাদের পক্ষে কঠিন বা অসম্ভব হতে পারে এমন কার্য সম্পাদন করতে। এটিতে গতিশীলতা ডিভাইস যেমন ওয়াকার এবং হুইলচেয়ারের পাশাপাশি হার্ডওয়্যার এবং সফ্টওয়্যার কৌশল অন্তর্ভুক্ত রয়েছে যা কম্পিউটার বা অন্যান্য তথ্য প্রযুক্তি অ্যাক্সেসে প্রতিবন্ধী ব্যক্তিদের সহায়তা করে।
- উদাহরণস্বরূপ, সীমিত হাতের কার্যকারিতাযুক্ত ব্যক্তিরা কম্পিউটার চালানোর জন্য বড় কী বা একটি বিশেষ মাউস সহ একটি কীবোর্ড ব্যবহার করতে পারেন, অন্ধ ব্যক্তিরা

এমন একটি সফ্টওয়্যার ব্যবহার করতে পারেন যা স্ক্রিনে পাঠ্য পড়ে, স্বল্প দৃষ্টিশক্তিযুক্ত লোকেরা এমন সফ্টওয়্যার ব্যবহার করতে পারে যা স্ক্রিনের সামগ্রী বাড়ায়, বধির ব্যক্তিরা একটি টিটিওয়াই (পাঠ্য টেলিফোন) ব্যবহার করতে পারে বা বক্তৃতা প্রতিবন্ধী ব্যক্তিরা এমন একটি ডিভাইস ব্যবহার করতে পারে যা কীবোর্ডের মাধ্যমে পাঠ্য প্রবেশ করার সাথে সাথে জোরে কথা বলে।

- এটি একটি বিস্তৃত ধারণা, যা নিম্ন-প্রযুক্তির ডিভাইস থেকে শুরু করে ক্রাচ বা কলমের জন্য একটি বিশেষ গ্রিপ থেকে শুরু করে শ্রবণ এইডস এবং চশমার মতো আরও উন্নত আইটেমগুলিতে উচ্চ-প্রযুক্তির ডিভাইস যেমন ব্রেলার এবং ডিসলেক্টিকদের পড়তে সহায়তা করার জন্য বিশেষ সফ্টওয়্যার সহ কম্পিউটার পর্যন্ত নির্দিষ্ট দক্ষতার অভাবের জন্য ব্যবহৃত হতে পারে এমন সমস্ত কিছুকে আচ্ছাদন করে।
- এটি-র ইতিবাচক প্রভাব এবং অগ্রগতি সত্ত্বেও, অন্তর্ভুক্তিমূলক শিক্ষায় এটি-র ব্যবহার এখনও উন্নত দেশগুলিতে সীমাবদ্ধ।

বিভিন্ন শ্রেণীর প্রতিবন্ধীদের জন্য আরও কিছু সহায়ক ডিভাইস নীচে আলোচনা করা হয়েছে

- **দৃষ্টি প্রতিবন্ধী শিশুদের জন্য সহায়ক ডিভাইস** কম্পিউটার স্ক্রিন ম্যাগনিফিকেশন, বর্ণনামূলক ভিডিও সেবা, স্ক্রিন রিডার, ব্রেইল, স্ক্যানিং সফটওয়্যার, স্বাধীন টেক্সট রিডিং, অডিও ডিভাইস এবং ব্রেইল নোটটেকার।
- **শ্রবণ প্রতিবন্ধী শিশুদের জন্য সহায়ক ডিভাইস** ব্যক্তিগত ফ্রিকোয়েন্সি মডুলেশন (এফএম), ইনফ্রারেড সিস্টেম, ইনফ্রারেড লুপ সিস্টেম, পাঠ্য টেলিফোন (টিটিওয়াই), কম্পিউটারাইজড স্পিচ স্বীকৃতি, বন্ধ ক্যাপশনযুক্ত টিভি।
- **বাক প্রতিবন্ধী শিশুদের জন্য সহায়ক ডিভাইস** অগমেন্টেটিভ অ্যান্ড অল্টারনেটিভ কমিউনিকেশন (এএসি), প্রথম শব্দ, ছবি বিনিময় যোগাযোগ ব্যবস্থা, হ্যান্ড হেল্ড (পোর্টেবল) বা কম্পিউটার ইলেকট্রনিক স্পিচ ডিভাইস।
- **অর্থোপেডিক্যালি প্রতিবন্ধী শিশুদের জন্য সহায়ক ডিভাইস** কম্পিউটার অ্যাক্সেসযোগ্যতা, অভিযোজিত বিনোদন সরঞ্জাম, দৈনন্দিন জীবনযাত্রার সরঞ্জাম, শ্রেণিকক্ষ বা কর্মক্ষেত্র বিজ্ঞান পরীক্ষাগারে অ্যাক্সেস।
- **শেখার প্রতিবন্ধী শিশুদের জন্য সহায়ক ডিভাইস** সংক্ষেপণ সম্প্রসারণকারী, কাগজ ভিত্তিক কম্পিউটার কলম, বৈদ্যুতিন গণিত ওয়ার্কশিট, বিনামূল্যে ফর্ম ডাটাবেস সফ্টওয়্যার।

ই-লার্নিংয়ের গুণগত মান

- শিক্ষার মানটি তিনটি দৃষ্টিকোণ থেকে সংজ্ঞায়িত করা যেতে পারে যা প্রযুক্তিগত, অর্থনৈতিক এবং শিক্ষাগত। গুণমানের মানগুলি অতীতে নির্দিষ্ট ফলাফলের সাথে যুক্ত ছিল। এর অর্থ হ'ল কোর্সের গুণমান এবং পূর্ব-সংজ্ঞায়িত শিক্ষার ফলাফলের ভিত্তিতে গুণমানের মূল্যায়ন করা হয়েছিল। ই-লার্নিং প্রবর্তনের কারণে সাম্প্রতিক বছরে প্রবর্তনের কারণে এই পদ্ধতির পরিবর্তন হয়েছে।
- এটি অবশ্যই বলা উচিত যে ই-লার্নিং কেবল প্রথাগত শিক্ষার বাস্তবায়নের আরেকটি উপায় নয়, তবে এটি শিক্ষার একটি নতুন পদ্ধতি। ই-লার্নিংয়ের গুণমান দুটি উপায়ে মূল্যায়ন করা যেতে পারে। বেঞ্চমার্কিংয়ের মাধ্যমে বা মানগুলির স্পেসিফিকেশন দ্বারা। বেঞ্চমার্কিং মানে তুলনামূলক অবস্থার অধীনে পরিচালিত সত্তার ফলাফল এবং পারফরম্যান্সের বিরুদ্ধে মূল্যায়নকৃত সত্তা দ্বারা প্রাপ্ত পারফরম্যান্স এবং ফলাফলের তুলনা। যখন মানগুলি সংজ্ঞায়িত করা হয়, তখন মানগুলির সাথে তুলনা করে পারফরম্যান্স সেট করা হয়। এমন একটি মানের ব্যবস্থা বাস্তবায়ন করা প্রয়োজন যা পাঠ্যক্রম জুড়ে প্রয়োজনীয় ন্যূনতম স্তরের ই-লার্নিং গুণমান নিশ্চিত করে।

ডি অ্যান্ড এম সাফল্যের মডেল

2003 সালে, ডিলোন এবং ম্যাকলিন তাদের পূর্ববর্তী 1992 আইএস মডেলের একটি আপডেট প্রবর্তন করেছিল। তাদের মতে, গুণমানের তিনটি প্রধান মাত্রা রয়েছে। তথ্যের মান, সিস্টেমের গুণমান এবং পরিষেবার মান। তাদের মডেলটিতে নীচের চিত্রে প্রদত্ত হিসাবে ব্যবহারের অভিপ্রায় এবং নেট সুবিধাগুলিও অন্তর্ভুক্ত রয়েছে।

সাফল্য পরিমাপ করতে এটি ব্যাপকভাবে ব্যবহৃত হয়েছে। এটি তথ্য সিস্টেমের প্রয়োজনীয়তা পূরণের জন্য সংশোধন করা হয়েছে। প্রোগ্রামড পর্যায়ে ই-লার্নিং সিস্টেমের দিকগুলি শিক্ষণ, যোগাযোগ, প্রোগ্রাম এবং কোর্স বিতরণ এবং অন্যান্য ব্যবহারকারী ভিত্তিক ক্রিয়াকলাপ সক্ষম করে। আইএসের সাফল্যের মাত্রা বোঝা ও পরিমাপের জন্য এই মডেলটি আইএস গবেষকরা ব্যাপকভাবে ব্যবহার করেছেন।

আইএসের মাত্রাগুলির মধ্যে রয়েছে

7. সিস্টেম গুণমান একটি তথ্য সিস্টেমের পছন্দসই বৈশিষ্ট্য। উদাহরণস্বরূপ, ব্যবহারের সহজতা, সিস্টেমের নমনীয়তা, সিস্টেমের নির্ভরযোগ্যতা এবং শেখার সহজতার পাশাপাশি স্বজ্ঞাততা, স্বতঃস্ফূর্ততা, নমনীয়তা এবং প্রতিক্রিয়া সময়ের সিস্টেম বৈশিষ্ট্য।
8. তথ্য গুণমান সিস্টেম আউটপুটগুলির পছন্দসই বৈশিষ্ট্য, যা ব্যবস্থাপনা প্রতিবেদন এবং ওয়েব পৃষ্ঠাগুলি, উদাহরণস্বরূপ, প্রাসঙ্গিকতা, বোধগম্যতা, নির্ভুলতা, সংক্ষিপ্ততা, সম্পূর্ণতা, মুদ্রা, সময়োপযোগীতা এবং ব্যবহারযোগ্যতা।
9. পরিষেবার গুণমান: সিস্টেমের ব্যবহারকারীরা আইএস বিভাগ এবং আইটি সমর্থন প্যানেল থেকে যে সমর্থন পায় তার মান। উদাহরণস্বরূপ, প্রতিক্রিয়াশীলতা, নির্ভুলতা, নির্ভরযোগ্যতা প্রযুক্তিগত দক্ষতা এবং ব্যক্তিগত কর্মীদের সহানুভূতি।
10. সিস্টেম ব্যবহার ডিগ্রি এবং পদ্ধতি যা কর্মী এবং গ্রাহকরা একটি তথ্য সিস্টেমের ক্ষমতা ব্যবহার করে। উদাহরণস্বরূপ, ব্যবহারের পরিমাণ, ব্যবহারের ফ্রিকোয়েন্সি, ব্যবহারের প্রকৃতি, ব্যবহারের উপযুক্ততা, ব্যবহারের পরিমাণ এবং ব্যবহারের উদ্দেশ্য।
11. ব্যবহারকারীর সন্তুষ্টি রিপোর্ট, ওয়েবসাইট এবং সহায়তা পরিষেবাদির সাথে ব্যবহারকারীর সন্তুষ্টির স্তর, উদাহরণস্বরূপ, ব্যবহারকারীর তথ্য সন্তুষ্টি পরিমাপের জন্য সর্বাধিক ব্যাপকভাবে মাল্টি-অ্যাট্রিবিউট যন্ত্র।
12. ব্যক্তি, গোষ্ঠী, সংস্থা, শিল্প ও জাতির সাফল্যে আইএস যে পরিমাণ অবদান রাখছে। উদাহরণস্বরূপ, উন্নত সিদ্ধান্ত গ্রহণ, উন্নত উৎপাদনশীলতা, বিক্রয় বৃদ্ধি, ব্যয় হ্রাস, উন্নত মুনাফা, বাজারের দক্ষতা, ভোক্তা কল্যাণ, নতুন চাকরি সৃষ্টি এবং অর্থনৈতিক উন্নয়ন।

সুতরাং, ডেলোন এবং এমসিলিয়ানের আইএস সাফল্যের মডেলটি ব্যাপক ই-কমার্স সাফল্যের ব্যবস্থা বিকাশের জন্য একটি সফল মডেল। মডেলের জটিল, বহুমাত্রিক এবং আন্তঃনির্ভরশীল প্রকৃতির জন্য এই নির্ভরশীল ভেরিয়েবলের প্রতিটি মাত্রার সংজ্ঞা এবং পরিমাপের প্রতি সতর্ক মনোযোগ প্রয়োজন।

ই-লার্নিংয়ে নৈতিকতা

e) কলিনের এসেনশিয়াল ইংলিশ ডিকশনারি অনুযায়ী। "নীতিশাস্ত্র আচরণের একটি কোড হিসাবে সংজ্ঞায়িত করা হয়, সাধারণত একটি নির্দিষ্ট গোষ্ঠী, পেশা বা একজন ব্যক্তির "।

f) টোপ্রাক এটালের মতে, "শিক্ষার ক্ষেত্রে, লিঙ্গ, জাতীয়তা, মতাদর্শগত পার্থক্য এবং শারীরিক বা মানসিক অক্ষমতা নির্বিশেষে যে কারও দ্বারা শিক্ষার সমান প্রবেশাধিকারের সাথে নৈতিকতা উল্লেখযোগ্যভাবে উদ্বেগের মধ্যে নিহিত রয়েছে"।

g) ই-লার্নারদের একটি অনলাইন সম্প্রদায়ের মধ্যে মুখোমুখি মিথস্ক্রিয়ার অনুপস্থিতি থেকে উদ্ভূত 'মানসিক দূরত্বের' কারণে নৈতিকতার প্রয়োজনীয়তার জন্ম হয়। এটি বোঝায় যে কোনও শ্রেণিকক্ষের পরিস্থিতিতে, ভার্চুয়াল শ্রেণিকক্ষের চেয়ে কম নয়, শিক্ষার্থী এবং শিক্ষক উভয়ই গ্রহণযোগ্য নৈতিক নিয়মগুলি জানতে এবং অনুসরণ করতে প্রত্যাশিত। এর ফলে, সর্বোত্তম শিক্ষণ এবং শেখার জন্য অনুকূল একটি শিক্ষামূলক পরিবেশ তৈরি করা, প্রত্যেকে তার ভূমিকা জানে এবং এটি অনুশীলন করার বাধ্যবাধকতা রয়েছে। এছাড়াও, বয়স, সাংস্কৃতিক, একাডেমিক, রাজনৈতিক এবং ধর্মীয় পটভূমির পার্থক্যের মতো স্বতন্ত্র কারণগুলির সাথে ই-লার্নিংয়ের প্রতি বিভিন্ন মনোভাবের সাথে মিলিত হয়ে সকলেই একই চিন্তাভাবনার পৃষ্ঠায় রয়েছে তা নিশ্চিত করার জন্য কিছু স্থূল নিয়ম নির্ধারণ করা প্রয়োজন।

h) অতএব, প্রচলিত শ্রেণিকক্ষে গ্রহণযোগ্য আচরণ ঠিক ততটাই বৈধ এবং ভার্চুয়াল শ্রেণিকক্ষে প্রয়োজনীয়।

ই-লার্নার ও ই-শিক্ষক

ই-লার্নার এবং ই-শিক্ষকদের একটি অনলাইন সম্প্রদায়ে, নীতিশাস্ত্র দাবি করে যে প্রতিষ্ঠিত যোগাযোগের প্রোটোকলটি সমস্ত পক্ষের মধ্যে সেট করা উচিত, যখন নির্দেশমূলক নীতিশাস্ত্র আমাদের এবং ই-শিক্ষককে সেই অনুযায়ী মেনে চলার জন্য এটি রাখে।

এসিএম কোড অফ এথিক্স অ্যান্ড প্রফেশনাল কন্ডাক্ট (১৯৯২), কয়েকটি মূল নৈতিক উদ্বেগ তুলে ধরে, যা সমস্ত অনলাইন ব্যবহারকারীদের জন্য প্রযোজ্য, যথা, সমাজ এবং মানব কল্যাণে অবদান রাখা, অন্যের ক্ষতি এড়ানো, সৎ এবং বিশ্বাসযোগ্য হওয়া, ন্যায্য হওয়া এবং বৈষম্য না করার পদক্ষেপ নেওয়া, কপিরাইট এবং পেটেন্ট সহ সম্পত্তির অধিকারকে সম্মান করা, বৌদ্ধিক সম্পত্তির জন্য যথাযথ ক্রেডিট দেওয়া, অন্যের গোপনীয়তাকে সম্মান করা এবং গোপনীয়তাকে সম্মান করা। তালিকাটি কারও আচরণে পারস্পরিক শ্রদ্ধা, ন্যায়বিচার এবং সদিচ্ছার প্রয়োজনীয়তার কথা পুনর্ব্যক্ত করে, যখন

অনলাইনে অন্যদের সম্পৃক্ত করা। যে কোনও অনলাইন শিক্ষণ-শেখার পরিবেশে জড়িত থাকার সময় সাধারণত প্রয়োজন এমন কয়েকটি শিষ্টাচার নীচে রয়েছে

f) বিষয় বার্তাগুলি এড়িয়ে চলুন, যা অন্য অংশগ্রহণকারীকে বিরক্ত বা বিরক্ত করতে পারে।
g) বার্তা লেখার সময় ভাষার সুর সম্পর্কে সতর্ক থাকুন।
h) অপমানজনক বার্তা পাঠাবেন না (উদাঃ বানান ভুল সম্পর্কে মন্তব্য) বা অনলাইন আলোচনায় অন্যান্য অংশগ্রহণকারীদের উপর ব্যক্তিগত আক্রমণ করবেন না।
i) বিজ্ঞাপন এবং বাণিজ্যিক বার্তা, রাজনৈতিক ও ধর্মীয় বার্তা এবং ধাপ্পাবাজি পোস্ট করবেন না।
j) গোপনীয়তায় আক্রমণ হতে পারে এমন বার্তা পাঠাবেন না। উদাহরণস্বরূপ, অনুমতি ছাড়াই অন্য ব্যক্তির টেলিফোন নম্বর পোস্ট করা এবং বিভ্রান্তিকর বা কোনওভাবে মানহানিকর, আক্রমণাত্মক, অশ্লীল এবং অবমাননাকর বার্তা বা বৈষম্য, সহিংসতা এবং ঘৃণা প্রচার করে এমন কোনও বার্তা)।

ই-শিক্ষকের জন্য নৈতিক সমস্যা

e) ই-শিক্ষকের জন্য সবচেয়ে গুরুত্বপূর্ণ নৈতিক চ্যালেঞ্জ হচ্ছে শিক্ষা প্রক্রিয়ার মান বজায় রাখা।
f) ই-শিক্ষককে অবশ্যই তথ্য প্রেরণের নতুন উপায়ে মনোযোগী হতে হবে এবং সত্যিকারের যোগাযোগের নিশ্চয়তা দিতে হবে।
g) কার্যকর লার্নিং সফ্টওয়্যার সহ একটি নির্ভরযোগ্য নেটওয়ার্ক অবকাঠামো সরবরাহ করা ই-শিক্ষকের জন্য একেবারে গুরুত্বপূর্ণ হয়ে ওঠে।
h) ই-লার্নারদের ইন্টারনেট রিসোর্সের নৈতিক ব্যবহার সম্পর্কে শিক্ষিত করে তুলতে ই-টিচারকে অবশ্যই মনোযোগী হতে হবে।

ই-লার্নারের জন্য নৈতিক সমস্যা

d) ই-লার্নাররা অন্যের সাথে মিথস্ক্রিয়ায় মানসিকভাবে দূরবর্তী হয়ে উঠছে।
e) ই-লার্নারদের পরীক্ষায় অনুপযুক্ত সহায়তা দেওয়া হচ্ছে।
f) ই-লার্নেরোর জন্য পাঠ্যক্রমিক প্রবিধান এবং একাডেমিক আচরণবিধি সম্পর্কে জ্ঞানের অভাব রয়েছে

গবেষণা

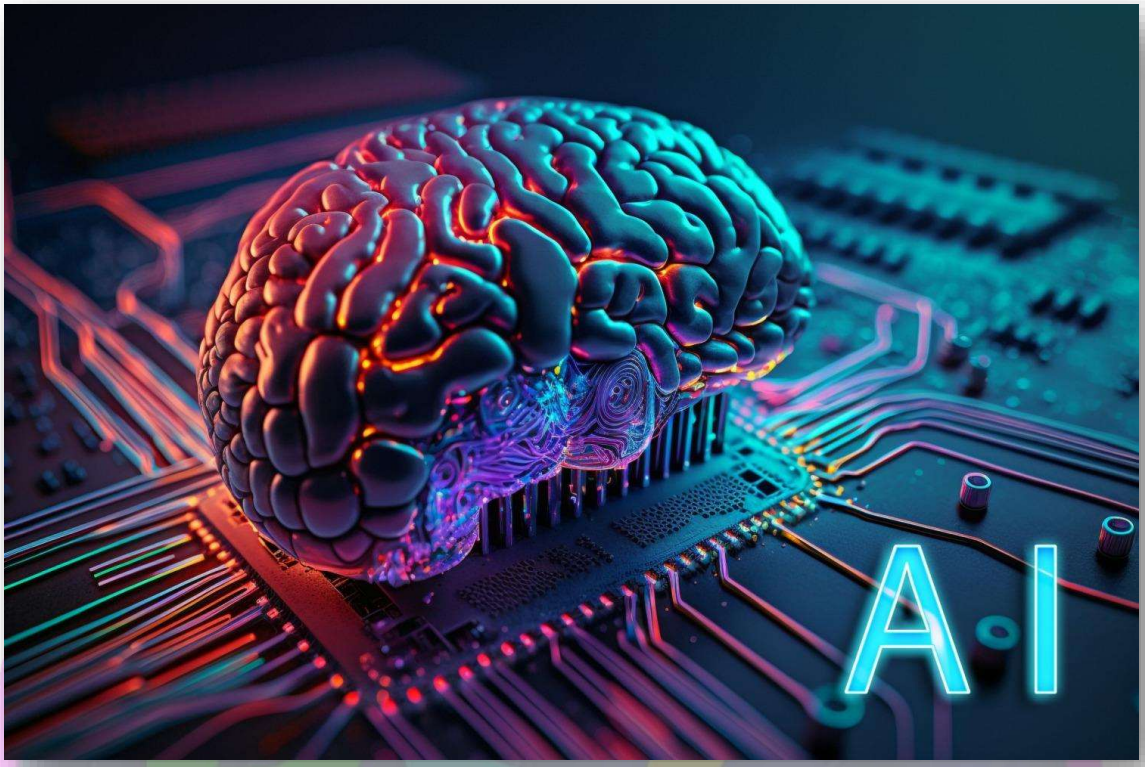
কার্যত এমন কিছুই পাওয়া যায় না যা নৈতিক তদন্তের প্রতিষ্ঠিত নীতিগুলি শিক্ষা প্রতিষ্ঠানের জন্য নৈতিক প্রকাশের এই নতুন গুরুত্বপূর্ণ ক্ষেত্রে প্রয়োগ করে। উপরন্তু, অনলাইন শিক্ষা এবং দূরশিক্ষণে শিক্ষার ফলাফলের মানের উপর দৃষ্টি নিবদ্ধ করে এমন খুব কম গবেষণা রয়েছে। এই উভয় ক্ষেত্রই আধুনিক শিক্ষা প্রতিষ্ঠানের জন্য চ্যালেঞ্জ এবং নীতিশাস্ত্র এবং শিক্ষা পণ্ডিতদের জন্য উল্লেখযোগ্য সুযোগের বিষয়গুলির প্রতিনিধিত্ব করে।

কৃত্রিম বুদ্ধিমত্তা

এটি বুদ্ধিমান সফ্টওয়্যার মত কিছু যা তার চারপাশের সমগ্র পরিবেশ পড়ার জন্য কিছু বুদ্ধিমান কর্ম গ্রহণ করার জন্য ডিজাইন করা হয়েছে। ই-লার্নিংয়ে কৃত্রিম বুদ্ধিমত্তার সম্পৃক্ততা শিক্ষার্থীকে খুব বুদ্ধিমান সিদ্ধান্ত এবং মানের সংস্থান নিতে সহায়তা করে, যা ফলস্বরূপ শিক্ষার্থীকে শ্রেষ্ঠত্ব অর্জন করতে এবং দ্রুত গতিতে তার অর্জনগুলি করতে সহায়তা করে।

ই-লার্নিংয়ের ক্ষেত্রে এআইয়ের কিছু প্রধান সুবিধা হল

- শিক্ষার্থীদের জন্য বিশেষজ্ঞ শিক্ষক সরবরাহ করে
- স্বয়ংক্রিয় শিক্ষণ
- সমৃদ্ধ তথ্য

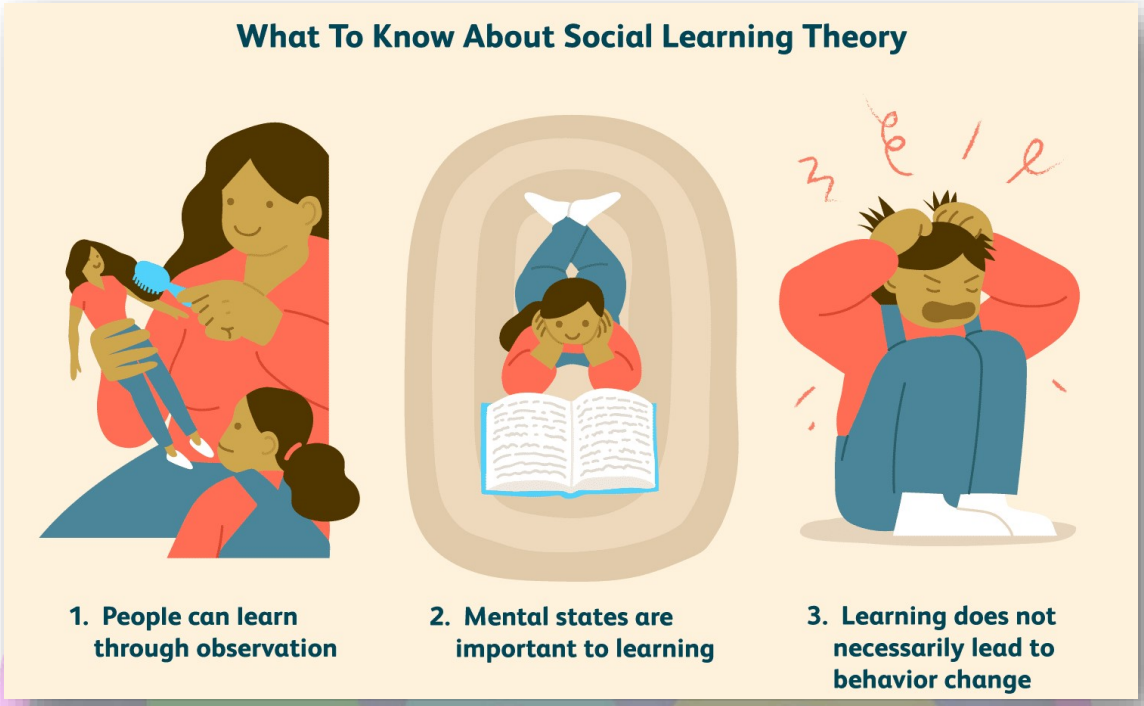


সামাজিক শিক্ষা

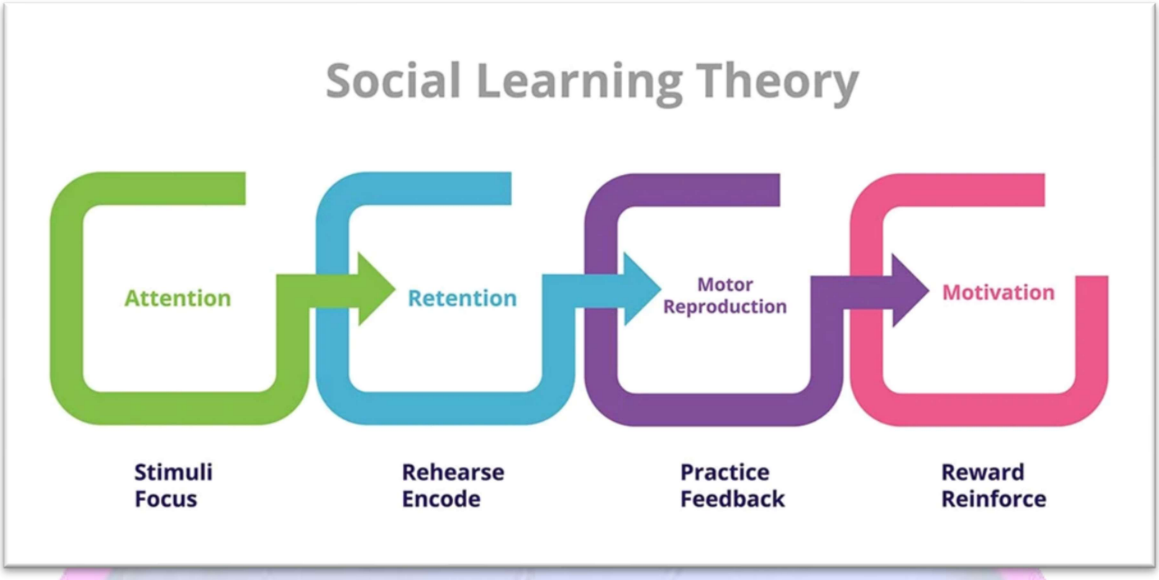
সামাজিক শিক্ষা হচ্ছে অন্যের কাছ থেকে শেখা। এই ধরনের শিক্ষা প্রত্যক্ষ এবং পরোক্ষ যোগাযোগের মাধ্যমে ঘটতে পারে। সরাসরি যোগাযোগ মুখোমুখি মিথস্ক্রিয়া বোঝায় যখন পরোক্ষ যোগাযোগ সামাজিক মিডিয়াতে মিথস্ক্রিয়া বোঝায়। এটি একটি লার্নিং সেটিং তৈরি করে যেখানে শিক্ষার্থীরা নেটওয়ার্ক, শেয়ার, সহযোগিতা এবং সমস্যা সমাধানের ধারণাগুলি বিনিময় করতে পারে। এটি এমন শিক্ষা যা সমবয়সীদের মধ্যে সামাজিক মিথস্ক্রিয়ার মাধ্যমে সঞ্চালিত হয় এবং এটি মনোভাব বা আচরণের পরিবর্তন হতে পারে বা নাও হতে পারে।

শিক্ষাকে যদি 'সামাজিক' হিসেবে বিবেচনা করতে হয়, তবে তা অবশ্যই করতে হবে

- জড়িত ব্যক্তিদের মধ্যে যে বোঝাপড়ার পরিবর্তন ঘটেছে তা প্রদর্শন করুন। এটি একটি পৃষ্ঠ স্তরে (নতুন তথ্য স্মরণ করা) বা গভীর স্তরে (মনোভাব, বিশ্বাসের পরিবর্তন) হতে পারে।
- ব্যক্তিকে অতিক্রম করে সমাজের মধ্যে বৃহত্তর সামাজিক ইউনিট বা অনুশীলনের সম্প্রদায়ের মধ্যে অবস্থিত হয়ে উঠুন।
- সামাজিক নেটওয়ার্কের মধ্যে সামাজিক মিথস্ক্রিয়া এবং প্রক্রিয়াগুলির মাধ্যমে ঘটে, হয় সরাসরি মিথস্ক্রিয়া (কথোপকথন) বা অন্যান্য মিডিয়া (সামাজিক মিডিয়া) এর মাধ্যমে।



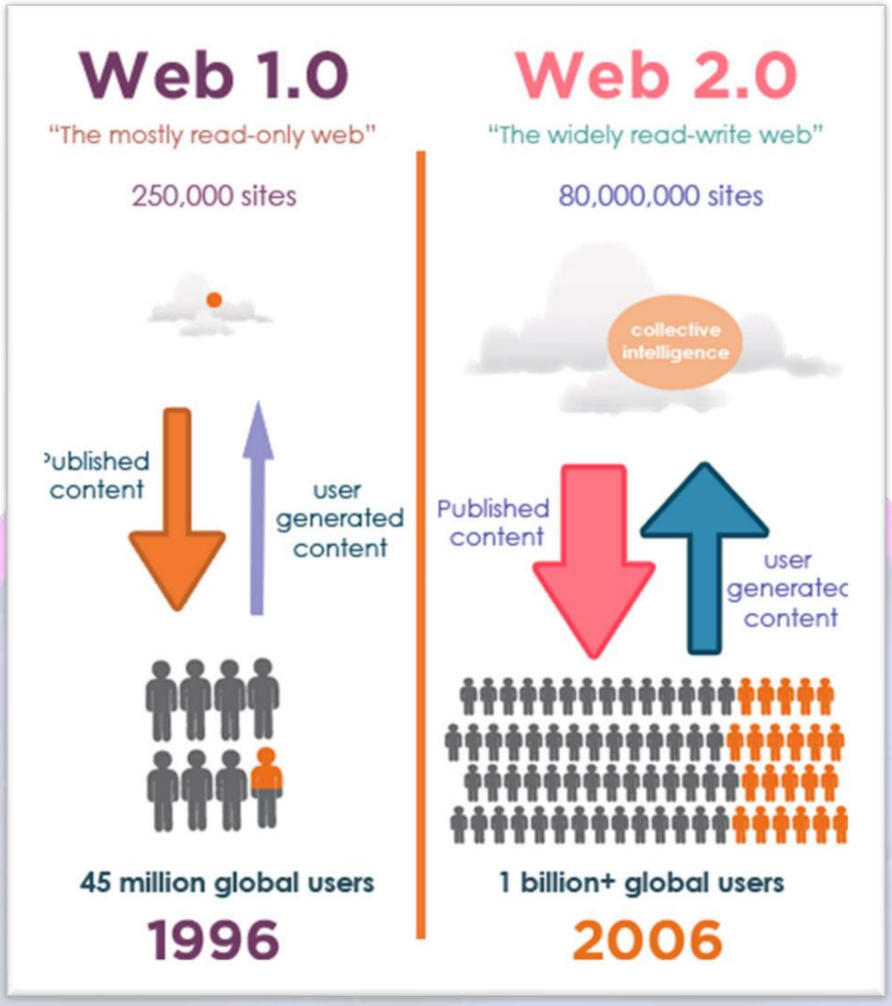
সুতরাং, সামাজিক শিক্ষাকে বোঝার পরিবর্তন হিসাবে সংজ্ঞায়িত করা যেতে পারে যা একটি সামাজিক নেটওয়ার্কের মধ্যে অভিনেতাদের মধ্যে সামাজিক মিথস্ক্রিয়ার মাধ্যমে বৃহত্তর সামাজিক ইউনিট বা অনুশীলনের সম্প্রদায়ের মধ্যে অবস্থিত হওয়ার জন্য ব্যক্তির বাইরে চলে যায়। এটিতে ওয়েব ২.০, সামাজিক নেটওয়ার্কিং সাইট, ব্লগ, চ্যাট, ভিডিও কনফারেন্সিং এবং শেখার জন্য আলোচনা ফোরামের মতো সরঞ্জাম অন্তর্ভুক্ত রয়েছে।



ওয়ার্ল্ড ওয়াইড ওয়েব / ওয়েব ২.০

- ওয়েব ২.০ হ'ল প্রথম ওয়ার্ল্ড ওয়াইড ওয়েবের উন্নত সংস্করণ, বিশেষত স্ট্যাটিক থেকে গতিশীল ব্যবহারকারী উৎপন্ন সামগ্রীতে পরিবর্তন এবং সামাজিক মিডিয়ার বৃদ্ধি দ্বারা চিহ্নিত। ওয়েব ২.০ এর পিছনে ধারণাটি সমৃদ্ধ ওয়েব অ্যাপ্লিকেশন, ওয়েব-ভিত্তিক আর্কিটেকচার এবং সামাজিক ওয়েবকে বোঝায়। এটি কোনও প্রযুক্তিগত স্পেসিফিকেশনের কোনও পরিবর্তন ছাড়াই ওয়েব পৃষ্ঠাগুলি ডিজাইন এবং ব্যবহারকারীদের দ্বারা ব্যবহৃত উপায়ে পরিবর্তনগুলি বোঝায়।
- ওয়েব ২.০ উদাহরণগুলির মধ্যে হোস্ট করা পরিষেবাদি (গুগল মানচিত্র), ওয়েব অ্যাপ্লিকেশন (গুগল ডক্স), ভিডিও ভাগ করে নেওয়ার সাইট (ইউ টিউব), ব্লগ (ওয়ার্ড প্রেস), সামাজিক নেটওয়ার্কিং (ফেসবুক), মাইক্রোব্লগিং (টুইটার) এবং সামগ্রী হোস্টিং পরিষেবাদি এবং আরও অনেক কিছু অন্তর্ভুক্ত রয়েছে। এটি ব্যবহারকারীদের কোনও ওয়েব ডিজাইন দক্ষতার প্রয়োজন ছাড়াই অন্যদের সাথে তাদের কাজ তৈরি করতে, ভাগ করতে, সহযোগিতা করতে এবং যোগাযোগ করতে সক্ষম করে। এই ক্ষমতাগুলি ওয়েব 1.0 এ উপস্থিত ছিল না। শেখার প্রক্রিয়াতে ওয়েব ২.০ সরঞ্জামগুলি ব্যবহার করে, শিক্ষার্থীরা নতুন গবেষণা পদ্ধতি শিখতে, স্বাধীন গবেষক হতে, সৃজনশীল চিন্তাভাবনায় দক্ষতা বিকাশ করতে, সমস্যার সমাধান করতে দলগত কর্মী হতে, তাদের নিজস্ব উন্নয়ন এবং শিক্ষা পরিচালনা করার সাথে সাথে তাদের শেখার দক্ষতা বিকাশের সুযোগ রয়েছে।

- ওয়েব ২.০ সরঞ্জামগুলি শিক্ষার একটি গঠনবাদী পদ্ধতির সমর্থন করে যেখানে শিক্ষার্থীরা জ্ঞান অর্জনের বিপরীতে আবিষ্কার করে এবং নির্মাণ করে। এটি একটি দ্বিমুখী জ্ঞান বিনিময় সক্ষম করে যেখানে শিক্ষার্থীরা কেবল ইন্টারনেট থেকে তথ্য সংগ্রহ করতে পারে না, তবে এতে অবদান রাখে এবং জ্ঞান আপলোড করে।
- শিক্ষক এবং শিক্ষাবিদদের তাদের শিক্ষণ কৌশলগুলিতে এই নতুন পদ্ধতির আলিঙ্গন করা দরকার এবং জ্ঞান স্থানান্তরের পরিবর্তে নির্মাণকে সমর্থন করার জন্য একটি অবকাঠামো সরবরাহ করা উচিত। শিক্ষার্থীদের তাদের শেখার শিফট এবং প্রশিক্ষক থেকে শেখার অংশীদার পর্যন্ত শিক্ষকের ভূমিকা নিতে ক্ষমতায়ন করা। পাঠ্যক্রমের বিষয়বস্তুর মাধ্যমে নেভিগেট করার বিভিন্ন উপায় সরবরাহ করে শিক্ষার্থীদের আরও বেশি পছন্দ দেওয়া হয়। শিক্ষার্থীদের তাদের শেখার মালিকানা দেওয়া ধারণাগুলির গভীর বোঝার প্রচার করে। যাইহোক, শেখার অভিজ্ঞতা বিকাশের স্বাধীনতা এবং সৃজনশীলতার মধ্যে ভারসাম্য তৈরি করা এবং কিছু স্তরের কাঠামো মেনে চলা নিশ্চিত করা দরকার, যাতে কার্যকর শিখন হতে পারে।



উপকারিতা

- ওয়েবসাইটে প্রচুর পরিমাণে তথ্য পাওয়া যায়।
- একটি দূরবর্তী শিক্ষা প্রতিষ্ঠান বিশ্বজুড়ে তার শিক্ষার্থীদের সহায়তা করে (কোর্সে আবেদন বা নিবন্ধন করুন)।
- এটি দ্রুত ইন্টারেক্টিভ যোগাযোগের সুবিধা দেয়।
- এটি প্রাথমিক সংযোগের জন্য কম খরচে জড়িত।
- এটি বিশ্বব্যাপী মিডিয়া হয়ে উঠেছে এবং বিশ্বের যে কোনও জায়গা থেকে অ্যাক্সেসযোগ্য।
- শিক্ষার্থীরা সক্রিয়ভাবে জ্ঞান বৃদ্ধিতে জড়িত হতে পারে।
- এটি রিয়েল টাইম আলোচনা প্রদান করে।

অসুবিধা

- অতিরিক্ত এবং মূল্যহীন সামগ্রীর বিপদ।
- বিপুল সংখ্যক ব্যবহারকারীর কারণে নেট প্রায়শই ওভারলোডেড হয়ে যায়।
- সুলভ তথ্যের উপর কোনও গুণমান নিয়ন্ত্রণ নেই।
- কোনো নিয়মনীতি নেই।

সোশ্যাল নেটওয়ার্কিং সাইট

একটি সামাজিক নেটওয়ার্কিং সাইট মানুষের মধ্যে সামাজিক নেটওয়ার্ক বা সামাজিক সম্পর্ক গড়ে তোলার একটি প্ল্যাটফর্ম, যারা একই আগ্রহ, ক্রিয়াকলাপ, ব্যাকগ্রাউন্ড বা বাস্তব জীবনের সংযোগগুলি ভাগ করে নেয়। বেশিরভাগ সামাজিক নেটওয়ার্ক সাইটগুলি ওয়েব ভিত্তিক এবং ব্যবহারকারীদের ইন্টারঅ্যাক্ট করার বিভিন্ন উপায় সরবরাহ করে, যেমন ই-মেইল এবং তাৎক্ষণিক বার্তাপ্রেরণ পরিষেবাদি ইত্যাদি। সামাজিক নেটওয়ার্কিং সাইটগুলির কয়েকটি উদাহরণ হ'ল পিন্টারেস্ট, ইয়াহু, স্কাইপ, ইনস্টাগ্রাম, লিংকডইন, ইউটিউব, গুগল, টুইটার, ফেসবুক, জিমেইল ইত্যাদি।

উপকারিতা

ছাত্র-ছাত্রীদের জন্য

- যোগাযোগ দক্ষতার উন্নতি।

- প্রযুক্তিগত দক্ষতার উন্নতি।
- বিভিন্ন মতামতের প্রকাশে বৃদ্ধি।
- একটি ইতিবাচক ইমেজ বিকাশ করে।
- শেখার ব্যস্ততা বাড়ান।
- শিক্ষার্থীদের নিজস্ব চিন্তাভাবনা প্রকাশ করতে উৎসাহিত করুন।
- একটি অনলাইন লার্নিং কমিউনিটি তৈরি করুন।

শিক্ষকদের জন্য

- সম্পদের অ্যাক্সেস বাড়ান।
- অন্যান্য কর্মীদের সাথে সহযোগিতা করুন।
- তথ্য এবং পরিকল্পনার পাঠ বিনিময় করুন।
- স্কুলে আসতে পারছেন না এমন অভিভাবকদের কাছে পৌঁছান।
- বিভিন্ন রাজ্য এবং দেশের স্কুলগুলির সাথে একটি অংশীদারিত্ব গঠন করুন।
- স্কুল এবং ইভেন্টগুলি থেকে প্রতিক্রিয়া পান।
- পিতামাতার সাথে কার্যকরভাবে যোগাযোগ করুন।

অসুবিধা

- এতে অনলাইনে বুলিং হতে পারে।
- একাডেমিক পড়াশোনা থেকে বিচ্যুতি।
- এর ফলে সময়ের অপচয় হতে পারে।

BSG NET SET CLASSES

9064253244 (Call Now)

Rejaul Sir