

Spis treści

Wstęp	7
1. Wyróżnione paradygmaty i koncepcje w edukacji wczesnoszkolnej	11
1.1. Wybrane teorie rozwoju dziecka	11
1.1.1. Teoria dojrzewania Granvilla S. Halla oraz Arnolda Gesella	12
1.1.2. Behawioralna teoria rozwoju dziecka	15
1.1.3. Koncepcja rozwoju i pracy z dzieckiem wg Marii Montessori	28
1.1.4. Konstruktywno-kognitywne teorie rozwoju	31
1.1.5. Erik Erikson i psychospołeczne mechanizmy rozwoju	50
1.1.6. Społeczno-ekologiczna teoria rozwoju Urie Bronfenbrennera	52
1.1.7. Technologie cyfrowe wyznacznikiem nowych paradygmatów w procesie nauczania – uczenia się	54
1.2. Odwrót od rozwoju – zmiany w paradygmacie wczesnej edukacji	62
1.3. Od nauczania do uczenia się na poziomie edukacji wczesnoszkolnej	63
1.3.1. Czynniki determinujące kształt współczesnej edukacji	66

1.3.2. Edukacja wczesnoszkolna – w kręgu zmian i postulatów	84
1.3.3. Organizacja procesów kształcenia na poziomie edukacji wczesnoszkolnej – powinności pedagoga	101
1.3.4. Szkoła w świecie nowych mediów	122
1.4. Współczesny uczeń, czyli kto?	139
1.4.1. Młodzi i nowe media	139
1.4.2. Cyfrowi tubylcy, generacja X, Y, Z i α	151
1.4.3. Współczesny uczeń = konsument obrazu	165
1.4.4. Czynniki immanentne sprzyjające zdobywaniu wiedzy przez uczniów	170
2. Rzeczywistość wirtualna w procesie nauczania i uczenia się	183
2.1. Rzeczywistość wirtualna – zastosowanie, korzyści i zagrożenia	183
2.1.1. Rzeczywistość wirtualna, rozszerzona oraz hybrydowa – różnice i podobieństwa	184
2.1.2. Tajemnica sukcesu wirtualnej rzeczywistości	196
2.1.3. Korzyści wynikające z zastosowania wirtualnej rzeczywistości	219
2.1.4. Ciemna strona rzeczywistości wirtualnej	235
2.2. Wirtualna rzeczywistość w edukacji	257
2.2.1. Teoretyczne podstawy wprowadzenia rzeczywistości wirtualnej do edukacji wczesnoszkolnej	257
2.2.2. Edukacja szkolna w środowisku wirtualnym – formy i stopień użytkowania	261

2.2.3.	Uczący się i ich doświadczenia w pracy z przestrzenią wirtualną	273
2.2.4.	Edukacyjna moc wirtualnej rzeczywistości – konkluzje nauczycieli	283
2.3.	Edukacja czasów cyfrowej dysrupcji	291
2.3.1.	Edukacja podążająca za zmianami cywilizacyjnymi	291
2.3.2.	Wybrane metody kształcenia odpowiadające współczesnym potrzebom edukacyjnym	303
2.3.3.	Statystyki badawcze obejmujące metody pracy ucznia w przestrzeni wirtualnej	319
3.	Przestrzeń wirtualna w świetle badań empirycznych	323
3.1.	Potencjał przestrzeni wirtualnej w świetle badań empirycznych	324
3.2.	Uczeń edukacji wczesnoszkolnej i rzeczywistość wirtualna – statystyki badawcze	344
3.3.	Technologia wirtualna a motywacja do działania i aktywność uczniów z poziomu edukacji wczesnoszkolnej	352
3.4.	Wirtualna rzeczywistość a efektywność kształcenia dzieci z poziomu edukacji wczesnoszkolnej	357
3.5.	Rozwój dzieci a rzeczywistość wirtualna	368
4.	Metodologiczne podstawy badań własnych	373
4.1.	Koncepcja metodologiczna badań	373
4.2.	Przebieg procedury badawczej	375

6 | SPIS TREŚCI

4.3. Przedmiot, cel i pytania badawcze	394
4.4. Zmienne i wskaźniki	407
4.5. Dobór próby badawczej	424
5. Wirtualna rzeczywistość w procesie kształcenia	429
5.1. Efektywność kształcenia w interaktywnym środowisku wirtualnym	433
5.2. Aktywność uczących się w przestrzeni wirtualnej	450
5.3. Rzeczywistość wirtualna (VR) w oczach uczniów	463
5.4. Organizacja zajęć z goglami VR	480
5.5. Efektywność kształcenia z goglami VR – analiza w kontekście taksonomii Benjamina Blooma	485
6. Poziom immersji zasobów edukacyjnych a proces kształcenia	563
6.1. Immersyjno-interaktywny charakter materiałów a efektywność kształcenia	564
6.2. Immersyjno-interaktywny charakter materiałów a aktywność, akceptacja i całościowa ocena zajęć	573
6.3. Immersyjno-interaktywny charakter materiałów a tempo pracy na lekcji	587
6.4. Immersyjno-interaktywny charakter materiałów a narzędzia dydaktyczne pomocne w jego osiągnięciu	592
Zakończenie	605
Bibliografia	611