

Cilju usmjereni scenariji (Goal-Based Scenarios)

Općenito

Cilju usmjereni scenariji koje je postavio [Roger Schank](#), predstavljaju model [konstruktivnog učenja](#) koje **kombinira učenje na temelju slučaja (case-based learning)** i **učenje kroz rad (learning by doing)**. Cilju usmjereni scenariji uče koji niz koraka treba poduzeti kako bismo ostvarili željeni cilj. Prema Schanku,

- " *Namjera cilju usmjerenih scenarija je osiguranje motivacije, osjećaja postignuća, sustava za podršku i fokusiranje na vještine, a ne na činjenice.*"¹⁾

Što su cilju usmjereni scenariji?

Schank počinje od pretpostavke da

- " *svaki aspekt ljudskog ponašanja uključuje težnju za ostvarenjem ciljeva. I ako su ciljevi u podlozi ljudskog misaonog procesa iz toga slijedi da učenje mora biti područje dominacije cilja.*"²⁾

Učenje u školi je postalo neuspješno za djecu otkad su prirodne ciljeve učenja koji su potekli od znatiželje i želje za istraživanjem svijeta zamijenjeni umjetnim ciljevima koje im postavljaju drugi. Umjesto da uče kako bi se osposobili za rad, djeca počinju učiti kako bi udovoljila učitelju, kako bi dobila dobre ocjene ili kako bi upisala dobar fakultet. Cilju usmjereni scenariji mogu ovdje poslužiti kao sredstvo za postizanje obrazovne svrhe pokušavajući ostvariti niz scenarija usmjerenih na cilj koji su smisleniji i više motiviraju učenike.

Osnovni elementi cilju usmjerenog scenarija su³⁾:

- **Ciljevi učenja (Learning goals)** - ciljne vještine koje učenici trebaju naučiti. Mogu se odnositi na proceduralno i deklarativno znanje.
- **Misija (Mission)** - motivirani i realno objektivni studenti će nastaviti.
- **Pozadinska priča (Cover story)** - motivirajuća priča koja će stvoriti i objasniti potrebu za misijom.
- **Uloga (Role)** - lik kojeg će učenik glumiti. Za to su potrebne ciljne vještine.
- **Operacije scenarija (Scenario operations)** - sve aktivnosti koje učenici izvode da bi ispunili misiju.
- **Resursi (Resources)** - dobro organizirani i dostupni izvori informacija koje učenici trebaju za stjecanje ciljnih vještina.
- **Povratna informacija (Feedback)** - mora se osigurati na vrijeme i dobiti od stručnjaka te je potrebno da bude predstavljena u obliku treninga, uključivati posljedice određenih radnji ili to može biti priča o sličnim iskustvima.

Zagovornici cilju usmjerenog scenarija naglašavaju kako cilju usmjeren scenarij utječe na motivaciju, a samim time i poboljšava učenje. Naprimjer, jedna od provedenih studija⁴⁾ je pronašla pozitivan efekt

na učenje hipertekstualno prezentiranih izvora informacija koje su ugrađene u cilju usmjeren scenarij u usporedbi sa klasičnim udžbenikom ili samo hipertekstom.

Koje je praktično značenje cilju usmjerenih scenarija

Schankov opis cilju usmjerenog scenarija⁵⁾:

"Razvoj mutiranonog soja bakterija koji je u stanju proizvoditi ljudski inzulin u dovoljnoj mjeri da bi zadovoljio potrebe pacijenata s dijabetesom."

"Ovaj CUS će biti predstavljen u sljedećim terminima. Ljudsko tijelo sadrži žlijezdu zvanu gušterača. Određene stanice u gušterači proizvode i luče hormon inzulin. Johnnyeva gušterača ne proizvodi dovoljno inzulina pa se Johnny nalazi u opasnom stanju koje se naziva dijabetes. Da bi izbjegao simptome dijabetesa, Johnny mora uzimati inzulin svaki dan. Kako može dobiti dovoljno inzulina? Važ zadatak je razviti način kojim će bakterije proizvoditi inzulin koji možete dati Johnnyu. Tijekom rada na ovom GBS, studenti mogu usvojiti sljedeće vještine:"

- *"Razlikovanje proteina od drugih makromolekula, korištenje centrifuge (u teoriji), primjenu operon modela na inducibilne i represivne sustave, tumačenje replike ploče, kartu gena na kromosomima, izgradnju plazmida, razlikovanje međuorganela, reguliranje metabolizma ugljikohidrata, kulturu bakterija, upravljanje kemostatom, tumačenje kemijske jednadžbe, izradu restriksijske karte, analiziranje enzimске kinetike, sekvencu nukleinskih kiselina, otkrivanje genetskog koda, stvaranje genetskog dizajna, tumačenje baze podataka o sastavu, primjena difuzijske jednadžbe, ocjenjivanje membranskog transporta podataka, računanje pH i pripremanje hranjivih medija za rast bakterija."*

Godine 1991. [Roger Schank](#) je stvorio cilju usmjereni scenarij pod nazivom **"Emitiranje vijesti"**. Taj multimedijalni okoliš, uključujući objekte za uređivanje teksta i videa, starih novinskih članaka i emitiranih vijesti, referentne radove, telepromptere, video kameru i računalom upravljani videorekorder, omogućuje studentima rad na virtualnim vijestima, razvoj priče korištenjem informacija iz baze podataka (obično od prethodnih) i njihovu usporedbu s pravim vijestima za isti događaj. Kao rezultat toga, studenti su s vremenom razvili adekvatne vještine za prenošenje vijesti poput profesionalaca.

Za primjer provedbe računalnog CUS vidi rad Qiu and Riesbeck⁶⁾

Kritike

Nedavna studija cilju usmjerenih scenarija⁷⁾ pokazuje da će korisnici ove metode učenja imati koristi od razrađenih primjera, detaljnih pozitivnih ili negativnih povratnih informacija te od rasprava u malim grupama o otvorenim pitanjima. Ipak to su uglavnom dokazane metode kognitivnih pristupa učenju koje često manje utječu na motivaciju, ali više na ishode učenja.

Ključne riječi i najvažnija imena

- Cilju usmjereni scenariji , ciljevi učenja
- Roger Schank

Literatura

Schank, Roger C. Goal-based scenarios. Northwestern University, 1992.

Schank, Roger C. Goal-Based Scenarios: Case-Based Reasoning Meets Learning by Doing. In: David Leake (ed) Case-Based Reasoning: Experiences, Lessons & Future Directions. AAAI Press/The MIT Press, p295-347. 1996.

Pročitaj više

Schank, R.C., Fano, A., Bell, B. and Jona, M. The Design of Goal-Based Scenarios. The Journal of the Learning Sciences. Vol. 3:4, pp. 305-345. 1993-1994.

Padmanabhan, Poornima P. Goal-based scenarios: An approach to online instruction and training. Technical Communication, Vol. 56, No. 2., p132-136. May 2009.

Fox, M. (2003). Learning design and e-learning. An Epic White Paper, 1-44.

Chung-Yuan, H., Moore, D. R. (2010). An Example Implementation of Schank's Goal-Based Scenarios. TechTrends: Linking Research & Practice to Improve Learning, 54(1), 58-61.

Schank, R. C., Fano, A., Bell, B. & Jona, J. (1994). The Design of Goal-Based Scenarios. Journal of the Learning Sciences, 3(4), 305-345.

1) 2) 5)

Schank, Roger, C. Goal-Based Scenarios. 1992.

3)

Schank, R. C., T. R. Berman, and K. A. Macpherson. Learning by doing. In Instructional-design theories and models: Vol. 2, a new paradigm of instructional theory, p161-181. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1999.

4)

Zumbach, J., and P. Reimann. Assessment of a goal-based scenario approach: A hypermedia comparison. Internet-based teaching and learning (IN-TELE) 98: 449-454. 1999.

6)

Qiu, L., and C. K Riesbeck. Open Goal-Based Scenarios: An Architecture for Hybrid Learning Environments. In Proceedings of World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education (E-Learn), Montreal, Canada, 2002.

7)

Hsu, Chung-Yuan, and David Richard Moore. Formative research on the goal-based scenario model applied to computer delivery and simulation. The Journal of Applied Instructional Design 1, no. 1: 13-24. April 2011.

From:
<https://www.learning-theories.org/> - **Learning Theories**

Permanent link:
https://www.learning-theories.org/doku.php?id=hr:instructional_design:goal_based_scenarios&rev=1387489011 

Last update: **2023/06/19 17:49**