

e-Book





MODULE 1: Εισαγωγή στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ

Εισαγωγή

Η πανδημία COVID-19 ανάγκασε πολλά εκπαιδευτικά ιδρύματα, συμπεριλαμβανομένης της επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης (ΕΕΚ), να στραφούν στην ηλεκτρονική μάθηση. Ως αποτέλεσμα, οι εκπαιδευτικοί έπρεπε να υιοθετήσουν νέες μεθόδους διδασκαλίας και ψηφιακούς πόρους για να διασφαλίσουν ότι οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να έχουν πρόσβαση στο εκπαιδευτικό υλικό και να συμμετέχουν αποτελεσματικά σε διαδικτυακές τάξεις. Είναι σημαντικό για τους εκπαιδευόμενους να γνωρίζουν τους διάφορους ψηφιακούς πόρους που χρησιμοποιούνται από τους εκπαιδευτικούς της ΕΕΚ κατά τη διάρκεια της πανδημίας για διάφορους λόγους. Πρώτον, μπορεί να βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους να αποκτήσουν πρόσβαση σε εκπαιδευτικό υλικό και να βρουν τους πόρους που λειτουργούν καλύτερα γι' αυτούς. Δεύτερον, μπορεί να τους εκθέσει σε καινοτόμες και αποτελεσματικές μεθόδους διδασκαλίας που μπορεί να μην έχουν συναντήσει στο παρελθόν. Τρίτον, μπορεί να τους βοηθήσει να αναπτύξουν δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού που είναι ζωτικής σημασίας για την επιτυχία στο εργατικό δυναμικό. Τέλος, μπορεί να προωθήσει τη νοοτροπία της δια βίου μάθησης και της προσαρμοστικότητας στις νέες τεχνολογίες. Συνολικά, η γνώση των ψηφιακών πόρων που χρησιμοποιούνται από τους εκπαιδευτικούς της ΕΕΚ κατά τη διάρκεια της πανδημίας είναι ζωτικής σημασίας για την επιτυχία των εκπαιδευομένων στην εκπαίδευση και τη μελλοντική τους σταδιοδρομία.

Σκοπός της Ενότητας 1 είναι να παρουσιάσει τη σημασία των ψηφιακών πόρων στην εκπαίδευση στην ΕΕΚ και να παράσχει μια επισκόπηση των διαφόρων τύπων ψηφιακών πόρων που χρησιμοποιούνται από τους εκπαιδευτές ΕΕΚ κατά τη διάρκεια της πανδημίας. Επισημαίνει επίσης την έννοια του ψηφιακού γραμματισμού και τη σημασία της ανάπτυξης ψηφιακών δεξιοτήτων για τους εκπαιδευόμενους της ΕΕΚ.





Επιπλέον, η ενότητα καλύπτει τα πλεονεκτήματα και τους περιορισμούς της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στην ΕΕΚ, καθώς και τις παιδαγωγικές αρχές που είναι απαραίτητες για την αποτελεσματική εξ αποστάσεως εκπαίδευση και κατάρτιση. Σύμφωνα με τα παραπάνω, υπάρχουν τέσσερα κεφάλαια:

1. Επισκόπηση της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης VET
2. Τύποι ψηφιακών πόρων για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ
3. Πλεονεκτήματα και περιορισμοί της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στην ΕΕΚ
4. Παιδαγωγικές αρχές της αποτελεσματικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στην ΕΕΚ

Περιεχόμενο

Κεφάλαιο 1. Επισκόπηση της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης ΕΕΚ

Η Επαγγελματική Εκπαίδευση και Κατάρτιση (ΕΕΚ) είναι ένας βασικός τομέας της εκπαίδευσης και της κατάρτισης που παρέχει στα άτομα τις δεξιότητες και τις γνώσεις που είναι απαραίτητες για την επιτυχή απασχόληση και την επαγγελματική εξέλιξη. Τα τελευταία χρόνια, ο τομέας της ΕΕΚ έχει υποστεί σημαντικό μετασχηματισμό, με την έλευση των ψηφιακών τεχνολογιών και των διαδικτυακών περιβαλλόντων μάθησης. Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση και κατάρτιση στην ΕΕΚ είναι μια μορφή εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και κατάρτισης που επιτρέπει στα άτομα να έχουν πρόσβαση σε μαθησιακό υλικό και πόρους από οπουδήποτε στον κόσμο, ανά πάσα στιγμή. Το παρόν κεφάλαιο παρέχει μια επισκόπηση του ορισμού και των χαρακτηριστικών της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και κατάρτισης στην ΕΕΚ, καθώς και της ιστορίας και της εξέλιξής της. Επιπλέον, το κεφάλαιο πλαισιώνει την εξ αποστάσεως εκπαίδευση και κατάρτιση στην πανδημία COVID-19, εξετάζοντας τους τρόπους με τους οποίους η εξ αποστάσεως εκπαίδευση και κατάρτιση έχει καταστεί απαραίτητη για άτομα και οργανισμούς σε όλο τον κόσμο.





1.1 Ορισμός και χαρακτηριστικά της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και κατάρτισης στην ΕΕΚ

Η εξ αποστάσεως επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση είναι μια μορφή εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και κατάρτισης που επιτρέπει στους εκπαιδευόμενους να έχουν πρόσβαση σε μαθησιακό υλικό και πόρους μέσω ψηφιακών τεχνολογιών, χωρίς να απαιτείται η πρόσωπο με πρόσωπο αλληλεπίδραση με εκπαιδευτές ή εκπαιδευτές. Αυτός ο τρόπος μάθησης χαρακτηρίζεται συχνά από την ευελιξία, την προσβασιμότητα και την ευκολία του, καθώς οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να έχουν πρόσβαση σε μαθησιακό υλικό και πόρους από οπουδήποτε στον κόσμο, ανά πάσα στιγμή. Επιπλέον, η εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ συχνά ενσωματώνει εργαλεία πολυμέσων, διαδικτυακές πλατφόρμες και τεχνολογίες επικοινωνίας για τη διευκόλυνση της μάθησης και της συνεργασίας.

1.2 Η ιστορία και η εξέλιξη της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στην ΕΕΚ

Η ιστορία της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και κατάρτισης μπορεί να αναχθεί στις αρχές του 20ου αιώνα, όταν εισήχθησαν για πρώτη φορά μαθήματα εξ αποστάσεως ως μέσο παροχής εκπαίδευσης και κατάρτισης εξ αποστάσεως. Έκτοτε, η εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ έχει εξελιχθεί σημαντικά, με την ανάπτυξη των ψηφιακών τεχνολογιών και των διαδικτυακών περιβαλλόντων μάθησης. Σήμερα, η εξ αποστάσεως Εκπαίδευση ΕΕΚ είναι ένας δυναμικός και ταχέως αναπτυσσόμενος τομέας, με έναν αυξανόμενο αριθμό οργανισμών και ιδρυμάτων που προσφέρουν εξ αποστάσεως προγράμματα εκπαίδευσης και κατάρτισης.

1.3 Πλαίσιο της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και κατάρτισης στην πανδημία COVID-19

Η πανδημία COVID-19 είχε βαθύτατες επιπτώσεις στον τομέα της εκπαίδευσης και της κατάρτισης, με εκτεταμένο κλείσιμο σχολείων και χώρων εργασίας που οδήγησε σε στροφή προς την εξ αποστάσεως μάθηση και τα περιβάλλοντα εργασίας. Στο πλαίσιο της ΕΕΚ, η πανδημία ανέδειξε την ανάγκη για ευέλικτους και προσβάσιμους τρόπους εκπαίδευσης και κατάρτισης, με την εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ να





αναδεικνύεται σε βασική λύση τόσο για τους οργανισμούς όσο και για τα άτομα. Ως αποτέλεσμα, υπήρξε ταχεία επέκταση των προγραμμάτων και πρωτοβουλιών εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και κατάρτισης στην ΕΕΚ ως απάντηση στην πανδημία.

Κεφάλαιο 2: Ψηφιακές πηγές για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ

Στη σημερινή ψηφιακή εποχή, η αξιοποίηση των ψηφιακών πόρων έχει μεταμορφώσει σημαντικά το τοπίο της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και κατάρτισης (ΕΕΚ). Το παρόν κεφάλαιο παρέχει μια επισκόπηση του ποικίλου φάσματος ψηφιακών πόρων που είναι διαθέσιμοι για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση και κατάρτιση στην ΕΕΚ, συμπεριλαμβανομένων εργαλείων και πόρων πολυμέσων, διαδικτυακών πλατφορμών και συστημάτων διαχείρισης μάθησης, καθώς και τεχνολογιών επικοινωνίας. Η κατανόηση και η αποτελεσματική αξιοποίηση αυτών των πόρων είναι απαραίτητη τόσο για τους εκπαιδευτές της ΕΕΚ όσο και για τους εκπαιδευόμενους, ώστε να συμμετέχουν σε ουσιαστικές και διαδραστικές εμπειρίες εξ αποστάσεως μάθησης.

10

2.1 Επισκόπηση των ψηφιακών πόρων για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ:

Η εξ αποστάσεως επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση βασίζεται σε μεγάλο βαθμό σε διάφορους ψηφιακούς πόρους που διευκολύνουν τη μάθηση και ενισχύουν την εμπλοκή. Οι πόροι αυτοί περιλαμβάνουν ένα ευρύ φάσμα μορφών, όπως κείμενο, εικόνες, ήχο, βίντεο και διαδραστικά στοιχεία. Επιτρέπουν στους εκπαιδευόμενους να έχουν πρόσβαση σε εκπαιδευτικό περιεχόμενο από απόσταση, να συνεργάζονται με συνομηλίκους και εκπαιδευτικούς και να συμμετέχουν σε διαδραστικές μαθησιακές δραστηριότητες. Η αποτελεσματική χρήση ψηφιακών πόρων στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ βελτιώνει τη μαθησιακή εμπειρία, ενισχύει τη δέσμευση των εκπαιδευομένων και προωθεί την απόκτηση επαγγελματικών δεξιοτήτων.

2.2 Εργαλεία και πόροι πολυμέσων για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ:





Τα εργαλεία και οι πόροι πολυμέσων διαδραματίζουν ζωτικό ρόλο στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ, παρέχοντας δυναμικές και διαδραστικές μαθησιακές εμπειρίες. Τα εργαλεία αυτά περιλαμβάνουν μια ποικιλία εφαρμογών, λογισμικού και πλατφορμών που διευκολύνουν τη δημιουργία, τον χειρισμό και τη διάδοση περιεχομένου πολυμέσων. Ένα εξέχον παράδειγμα εργαλείων πολυμέσων για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ είναι το λογισμικό δημιουργίας και επεξεργασίας βίντεο. Εφαρμογές όπως το Adobe Premiere Pro και το Camtasia επιτρέπουν στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν ελκυστικές διαλέξεις βίντεο, σεμινάρια και επιδείξεις που μπορούν εύκολα να μοιραστούν με τους εκπαιδευόμενους. Αυτά τα εργαλεία προσφέρουν δυνατότητες όπως επεξεργασία βίντεο, εγγραφή οθόνης και ειδικά εφέ, επιτρέποντας στους εκπαιδευτικούς να παρέχουν οπτικά ελκυστικό και ενημερωτικό περιεχόμενο.

Τα εργαλεία γραφιστικής σχεδίασης είναι ένας άλλος πολύτιμος πόρος για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ. Λογισμικά όπως το Canva και το Adobe Photoshop επιτρέπουν στους εκπαιδευτικούς να σχεδιάζουν οπτικά συναρπαστικά infographics, παρουσιάσεις και εκπαιδευτικό υλικό. Με προσχεδιασμένα πρότυπα και διαισθητικές διεπαφές, αυτά τα εργαλεία δίνουν τη δυνατότητα στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν επαγγελματικής εμφάνισης οπτικά μέσα που ενισχύουν την κατανόηση και τη διατήρηση των εννοιών της ΕΕΚ.

Οι εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας (VR) έχουν αποκτήσει σημαντική δημοτικότητα στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ λόγω της καθηλωτικής τους φύσης. Πλατφόρμες όπως το Engage και το Mozilla Hubs επιτρέπουν στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν εικονικά μαθησιακά περιβάλλοντα όπου οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να εξερευνήσουν ρεαλιστικές προσομοιώσεις και σενάρια. Η τεχνολογία VR παρέχει πρακτικές εμπειρίες, επιτρέποντας στους εκπαιδευόμενους να εξασκηθούν σε δεξιότητες, όπως η λειτουργία του εξοπλισμού ή τα πρωτόκολλα ασφαλείας, σε ένα ασφαλές και ελεγχόμενο εικονικό περιβάλλον. Αυτή η προσέγγιση





βιωματικής μάθησης ενισχύει τη δέσμευση και τη διατήρηση των γνώσεων στην επαγγελματική κατάρτιση.

Το λογισμικό προσομοίωσης είναι ένας ακόμη πολύτιμος πόρος για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ. Εργαλεία όπως το SimScale και το Labster επιτρέπουν στους εκπαιδευτικούς να προσομοιώνουν σενάρια και πειράματα του πραγματικού κόσμου που είναι δύσκολο να αναπαραχθούν σε παραδοσιακά περιβάλλοντα μάθησης. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να αλληλεπιδρούν με αυτές τις προσομοιώσεις, να λαμβάνουν αποφάσεις και να παρατηρούν τις συνέπειες, αναπτύσσοντας έτσι κριτική σκέψη και δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων. Η μάθηση με βάση την προσομοίωση είναι ιδιαίτερα αποτελεσματική σε τομείς επαγγελματικής κατάρτισης όπως η μηχανική, η υγειονομική περίθαλψη και τα τεχνικά επαγγέλματα.

2.3 Διαδικτυακές πλατφόρμες και συστήματα διαχείρισης μάθησης για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ:

12

Οι διαδικτυακές πλατφόρμες και τα συστήματα διαχείρισης μάθησης (LMS) χρησιμεύουν ως κεντρικοί κόμβοι για την οργάνωση και την παροχή μαθημάτων εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και κατάρτισης. Οι πλατφόρμες αυτές παρέχουν ένα ευρύ φάσμα λειτουργιών που υποστηρίζουν τη διαχείριση και την παροχή εκπαιδευτικού περιεχομένου. Το Moodle, για παράδειγμα, είναι ένα δημοφιλές LMS ανοικτού κώδικα που προσφέρει μια ολοκληρωμένη σειρά εργαλείων για τους εκπαιδευτικούς. Επιτρέπει τη δημιουργία περιεχομένου, τη διαχείριση της αξιολόγησης, την παρακολούθηση της προόδου και τις συνεργατικές δραστηριότητες, προωθώντας μια δομημένη και διαδραστική μαθησιακή εμπειρία. Το Moodle προσφέρει επίσης μια σειρά από πρόσθετα και επεκτάσεις, επιτρέποντας την προσαρμογή και την ενσωμάτωση πρόσθετων χαρακτηριστικών σύμφωνα με τις ειδικές ανάγκες των εκπαιδευτικών ΕΕΚ.

Το Canva, μια άλλη ευρέως χρησιμοποιούμενη πλατφόρμα, προσφέρει ένα φιλικό προς το χρήστη περιβάλλον εργασίας και διαισθητικά εργαλεία σχεδιασμού μαθημάτων. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν εύκολα να δημιουργήσουν και να οργανώσουν το περιεχόμενο





των μαθημάτων, τις εργασίες και τις συζητήσεις μέσα σε ένα οπτικά ελκυστικό και προσβάσιμο περιβάλλον εργασίας. Το Canvas παρέχει επίσης χαρακτηριστικά όπως συνεργασία σε πραγματικό χρόνο, ενσωμάτωση πολυμέσων και ισχυρές επιλογές αξιολόγησης, επιτρέποντας στους εκπαιδευτικούς να παρέχουν ελκυστικά και διαδραστικά μαθήματα εξ αποστάσεως εκπαίδευσης ΕΕΚ.

Το Blackboard είναι ένα ολοκληρωμένο LMS που παρέχει ένα πλούσιο σύνολο λειτουργιών για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ. Προσφέρει εργαλεία για τη διαχείριση περιεχομένου, την επικοινωνία, την αξιολόγηση και την ανάλυση των εκπαιδευομένων. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργούν και να οργανώνουν περιεχόμενο μαθημάτων, να διευκολύνουν συζητήσεις, να διεξάγουν αξιολογήσεις και να παρακολουθούν την πρόοδο των εκπαιδευομένων χρησιμοποιώντας το φιλικό προς το χρήστη περιβάλλον του Blackboard. Το σύστημα υποστηρίζει επίσης την ενσωμάτωση με εξωτερικά εργαλεία και πλατφόρμες, επιτρέποντας την απρόσκοπτη ενσωμάτωση πολυμεσικών πόρων και άλλων ψηφιακών εργαλείων στη μαθησιακή εμπειρία.

13

Το Google Classroom, μια ευρέως υιοθετημένη πλατφόρμα, αξιοποιεί τη δύναμη της σουίτας εργαλείων της Google για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ. Με το Google Classroom, οι εκπαιδευτικοί μπορούν εύκολα να δημιουργούν και να διανέμουν εργασίες, να μοιράζονται πόρους και να παρέχουν έγκαιρη ανατροφοδότηση στους εκπαιδευόμενους. Ενσωματώνεται απρόσκοπτα με το Google Drive, επιτρέποντας τη συνεργατική επεξεργασία και αποθήκευση εγγράφων. Η πλατφόρμα υποστηρίζει επίσης λειτουργίες επικοινωνίας, επιτρέποντας στους εκπαιδευτικούς και τους εκπαιδευόμενους να αλληλεπιδρούν μέσω ανακοινώσεων, σχολίων και ιδιωτικών μηνυμάτων.

2.4 Τεχνολογίες επικοινωνίας για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ:

Η αποτελεσματική επικοινωνία διαδραματίζει κρίσιμο ρόλο στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ, προωθώντας την αλληλεπίδραση και τη συνεργασία μεταξύ





εκπαιδευομένων και εκπαιδευτών. Οι τεχνολογίες επικοινωνίας παρέχουν δυνατότητες σύγχρονης και ασύγχρονης επικοινωνίας, επιτρέποντας στους εκπαιδευόμενους και τους εκπαιδευτές να συνδεθούν και να συμμετάσχουν σε ουσιαστικές αλληλεπιδράσεις. Παραδείγματα τεχνολογιών επικοινωνίας για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ περιλαμβάνουν εργαλεία τηλεδιάσκεψης (π.χ. Zoom, Microsoft Teams), φόρουμ συζητήσεων, πλατφόρμες άμεσων μηνυμάτων και εργαλεία συνεργατικής επεξεργασίας εγγράφων. Οι τεχνολογίες αυτές διευκολύνουν την επικοινωνία σε πραγματικό χρόνο, τις ομαδικές συζητήσεις, την ανατροφοδότηση από ομότιμους και τη συνεργατική εργασία σε έργα, προωθώντας ένα διαδραστικό και κοινωνικό περιβάλλον μάθησης στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ.

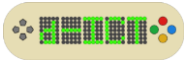
Οι ψηφιακοί πόροι αποτελούν τη ραχοκοκαλιά της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στην ΕΕΚ, επιτρέποντας στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν ελκυστικές και διαδραστικές μαθησιακές εμπειρίες για τους εκπαιδευόμενους. Σε αυτό το κεφάλαιο, διερευνήσαμε το ποικίλο φάσμα των διαθέσιμων ψηφιακών πόρων, συμπεριλαμβανομένων εργαλείων και πόρων πολυμέσων, διαδικτυακών πλατφορμών και συστημάτων διαχείρισης μάθησης, καθώς και τεχνολογιών επικοινωνίας. Η εξοικείωση με αυτούς τους πόρους δίνει τη δυνατότητα τόσο στους εκπαιδευτικούς όσο και στους εκπαιδευόμενους να περιηγηθούν αποτελεσματικά στον κόσμο της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και κατάρτισης στην ΕΕΚ, μεγιστοποιώντας τη δέσμευση και τα μαθησιακά αποτελέσματα.

14

Κεφάλαιο 3: Πλεονεκτήματα και περιορισμοί της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στην ΕΕΚ

Η εξ αποστάσεως επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση (ΕΕΚ) έχει γίνει όλο και πιο δημοφιλής τα τελευταία χρόνια, ιδίως κατά τη διάρκεια της πανδημίας COVID-19, λόγω της ευελιξίας και της προσβασιμότητάς της. Ωστόσο, παρά τα πλεονεκτήματά της, η εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ παρουσιάζει επίσης ορισμένους περιορισμούς και προκλήσεις που πρέπει να αντιμετωπιστούν για να διασφαλιστεί η





αποτελεσματικότητά της. Στο παρόν κεφάλαιο θα συζητηθούν τα πλεονεκτήματα και οι περιορισμοί της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στην ΕΕΚ, καθώς και στρατηγικές για την υπέρβαση των εμποδίων και την ενίσχυση της αποτελεσματικότητάς της.

3.1 Πλεονεκτήματα της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στην ΕΕΚ: Ευελιξία και πρόσβαση

Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση έχει πολλά πλεονεκτήματα σε σχέση με την παραδοσιακή εκπαίδευση σε αίθουσα διδασκαλίας. Ένα από τα σημαντικότερα πλεονεκτήματα είναι η ευελιξία που προσφέρει, επιτρέποντας στους εκπαιδευόμενους να προσαρμόζουν τις σπουδές τους σε άλλες υποχρεώσεις. Αντί να προγραμματίζουν την ημέρα τους γύρω από τα μαθήματα, οι σπουδαστές μπορούν να αποφασίσουν πότε, πού και πόσο καιρό θέλουν να μελετήσουν.

Ένα άλλο πλεονέκτημα της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης είναι η άνεση που παρέχει. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να δημιουργήσουν ένα οικείο και ειρηνικό περιβάλλον που τους βοηθά να επικεντρωθούν στις σπουδές τους, αντί να αγωνίζονται να ανταπεξέλθουν σε μια πολυάσχολη και συντριπτική αίθουσα διδασκαλίας.

Η διαδικτυακή εκπαίδευση είναι επίσης επωφελής επειδή οι ενημερώσεις και η υποστήριξη είναι άμεσες. Οι διδάσκοντες μπορούν εύκολα να δημιουργούν και να κοινοποιούν αλλαγές στα μαθήματα, ενώ οι μαθητές μπορούν να λαμβάνουν και να ανταποκρίνονται σε αυτές τις ενημερώσεις γρήγορα. Η υποστήριξη είναι συνήθως διαθέσιμη μέσω άμεσων μηνυμάτων ή βιντεοκλήσεων, καθιστώντας εύκολη τη λήψη βοήθειας όταν χρειάζεται.

Το κόστος είναι ένα άλλο πλεονέκτημα της ηλεκτρονικής μάθησης. Η εφαρμογή της είναι πολύ φθηνότερη από την παραδοσιακή εκπαίδευση, με λιγότερα γενικά έξοδα, όπως η ενοικίαση αιθουσών διδασκαλίας και τα έξοδα εκτύπωσης. Αυτό σημαίνει ότι





οι σπουδαστές μπορούν να εξοικονομήσουν χρήματα, ενώ περισσότερα από τα χρήματα που ξοδεύουν επενδύονται στη βελτίωση και την έρευνα των μαθημάτων.

Τέλος, η εξ αποστάσεως εκπαίδευση είναι φιλική προς το περιβάλλον. Μειώνει τις εκπομπές CO₂, καθώς οι φοιτητές δεν χρειάζεται να μετακινούνται από και προς τις διαλέξεις και εξοικονομείται ενέργεια για το φωτισμό και τη θέρμανση των μεγάλων αιθουσών διαλέξεων. Συνολικά, η εξ αποστάσεως εκπαίδευση παρέχει μια ευέλικτη, άνετη, οικονομικά αποδοτική και φιλική προς το περιβάλλον εναλλακτική λύση στην παραδοσιακή εκπαίδευση.

3.2 Περιορισμοί της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στην ΕΕΚ: Προκλήσεις τεχνικής και παιδαγωγικής φύσεως

Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση έχει τα μειονεκτήματά της και μπορεί να μην είναι κατάλληλη για όλους. Παρόλο που υπάρχουν αρκετά πλεονεκτήματα της διαδικτυακής μάθησης, υπάρχουν επίσης και κάποια μειονεκτήματα που πρέπει να λάβετε υπόψη.

16

Ένα από τα κύρια μειονεκτήματα είναι η ανάγκη για πειθαρχία. Οι εξ αποστάσεως εκπαιδευόμενοι πρέπει να είναι υπεύθυνοι για τη δική τους οργάνωση και πρέπει να διασφαλίζουν ότι τηρούν τα χρονοδιαγράμματα και τις προθεσμίες. Πρέπει να ελέγχουν τακτικά τα ηλεκτρονικά τους μηνύματα και να διασφαλίζουν ότι δεν θα μείνουν πίσω στις σπουδές τους.

Ένα άλλο μειονέκτημα είναι η πιθανή αίσθηση απομόνωσης. Οι εξ αποστάσεως εκπαιδευόμενοι μπορεί να μην έχουν την ίδια κοινωνική αλληλεπίδραση που θα είχαν σε ένα παραδοσιακό περιβάλλον τάξης, γεγονός που μπορεί να οδηγήσει σε απογοήτευση ή έλλειψη κινήτρων. Αν και οι ομάδες κοινωνικών δικτύων είναι μια επιλογή, οι εκπαιδευόμενοι μπορεί να αισθάνονται πιο άνετα να συζητούν το περιεχόμενο του μαθήματος αν είχαν συναντήσει τους συμμαθητές τους πρόσωπο με πρόσωπο.





Επιπλέον, η διαδικτυακή μάθηση μπορεί να μην ανταποκρίνεται σε όλα τα μαθησιακά στυλ, και ορισμένοι μαθητές μπορεί να τη θεωρήσουν απογοητευτική, αν τους ταιριάζει η πρακτική, πρακτική μάθηση ή οι ρυθμίσεις μικρών ομάδων.

Τα τεχνικά ζητήματα μπορούν επίσης να αποτελέσουν σημαντικό μειονέκτημα για τους εξ αποστάσεως εκπαιδευόμενους. Χρειάζονται αξιόπιστες συνδέσεις στο διαδίκτυο και λειτουργικές συσκευές για να έχουν πρόσβαση στα διαδικτυακά μαθήματα και να ολοκληρώνουν τις εργασίες τους.

Τέλος, μπορεί να μειωθεί η κοινωνική ζωή, καθώς η εξ αποστάσεως εκπαίδευση απαιτεί σημαντικό χρόνο και προσπάθεια. Οι φοιτητές μπορεί να χρειαστεί να θυσιάσουν κάποιες από τις κοινωνικές τους δραστηριότητες για να επιτύχουν στις σπουδές τους. Ωστόσο, τα μακροπρόθεσμα οφέλη της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης μπορεί να την κάνουν να αξίζει τον κόπο.

17

3.3 Υπέρβαση των εμποδίων και ενίσχυση της αποτελεσματικότητας της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στην ΕΕΚ

Παρά τις προκλήσεις που συνεπάγεται η εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ, υπάρχουν διάφοροι τρόποι για να ξεπεραστούν τα εμπόδια και να ενισχυθεί η αποτελεσματικότητά της. Ένας από τους βασικούς τρόπους είναι η παροχή υποστήριξης στους εκπαιδευόμενους μέσω διαφόρων διαύλων, όπως η εικονική διδασκαλία και η καθοδήγηση, ώστε να διασφαλιστεί ότι έχουν πρόσβαση στους πόρους και την καθοδήγηση που χρειάζονται. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν επίσης να αναπτύξουν και να εφαρμόσουν αποτελεσματικές στρατηγικές αξιολόγησης που λαμβάνουν υπόψη τις μοναδικές προκλήσεις της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, όπως οι αξιολογήσεις βάσει έργου ή η χρήση εικονικών προσομοιώσεων για τη μέτρηση των δεξιοτήτων.

Μια άλλη σημαντική σκέψη είναι η ανάγκη παροχής επαρκούς κατάρτισης και επαγγελματικής ανάπτυξης στους ίδιους τους εκπαιδευτικούς, ώστε να διασφαλιστεί





ότι είναι καλά εξοπλισμένοι για να σχεδιάζουν και να παρέχουν αποτελεσματικά προγράμματα εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και κατάρτισης στην ΕΕΚ. Η κατάρτιση αυτή μπορεί να περιλαμβάνει τεχνικές δεξιότητες για τη χρήση διαφόρων ψηφιακών εργαλείων και πλατφορμών, καθώς και παιδαγωγικές στρατηγικές για την εμπλοκή των εκπαιδευομένων και την προώθηση αποτελεσματικών μαθησιακών αποτελεσμάτων.

Επιπλέον, η συνεργασία μεταξύ εκπαιδευτικών και άλλων ενδιαφερόμενων φορέων στον τομέα της ΕΕΚ, συμπεριλαμβανομένων των επαγγελματιών του κλάδου και των εργοδοτών, μπορεί επίσης να συμβάλει στην ενίσχυση της αποτελεσματικότητας της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στην ΕΕΚ. Συνεργαζόμενοι, οι ενδιαφερόμενοι φορείς μπορούν να εντοπίσουν τομείς προς βελτίωση και να σχεδιάσουν προγράμματα που ανταποκρίνονται στις εξελισσόμενες ανάγκες των εκπαιδευομένων και της αγοράς εργασίας.

18

Συνολικά, αν και υπάρχουν σίγουρα προκλήσεις που σχετίζονται με την εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ, παραμένει μια σημαντική και πολύτιμη επιλογή για τους εκπαιδευόμενους που επιδιώκουν να αποκτήσουν νέες δεξιότητες και να προωθήσουν τη σταδιοδρομία τους. Με την υιοθέτηση στρατηγικών που αντιμετωπίζουν τους περιορισμούς και ενισχύουν τα πλεονεκτήματα αυτού του τρόπου μάθησης, οι εκπαιδευτικοί και οι ενδιαφερόμενοι φορείς μπορούν να συμβάλουν στη διασφάλιση ότι η εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ παραμένει μια σχετική και αποτελεσματική προσέγγιση στην εκπαίδευση και κατάρτιση.

Κεφάλαιο 4: Παιδαγωγικές αρχές αποτελεσματικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στην ΕΕΚ

Η θεωρία της μάθησης ενηλίκων και η ανδραγωγική τονίζουν ότι οι ενήλικοι εκπαιδευόμενοι έχουν μοναδικά χαρακτηριστικά και κίνητρα που επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο μαθαίνουν. Σύμφωνα με τον Tough (1984), οι ενήλικες είναι





αυτοκατευθυνόμενοι, έχουν συσσωρευμένες εμπειρίες ζωής και προτιμούν προβληματοκεντρικές προσεγγίσεις στη μάθηση. Ως αποτέλεσμα, οι εκπαιδευτές ΕΕΚ πρέπει να σχεδιάζουν και να διευκολύνουν τις μαθησιακές εμπειρίες που είναι σχετικές, πρακτικές και μαθητοκεντρικές.

4.1 Εκπαιδευτικός σχεδιασμός και στρατηγικές για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ:

Ο αποτελεσματικός διδακτικός σχεδιασμός και οι στρατηγικές είναι ζωτικής σημασίας για την προώθηση της δέσμευσης, των κινήτρων και των μαθησιακών αποτελεσμάτων στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ. Στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ, ο σχεδιασμός και η παράδοση της διδασκαλίας πρέπει να προσαρμόζονται ώστε να ανταποκρίνονται στις διαφορετικές ανάγκες και μαθησιακές προτιμήσεις των ενήλικων εκπαιδευομένων. Οι διδακτικές στρατηγικές, όπως οι διαδικτυακές συζητήσεις, οι μελέτες περιπτώσεων, οι προσομοιώσεις και τα συνεργατικά έργα, μπορούν να ενισχύσουν τη δέσμευση των εκπαιδευομένων και να προωθήσουν την ενεργητική μάθηση. Επιπλέον, η χρήση πολυμεσικών πόρων, όπως βίντεο, podcasts και διαδραστικές ενότητες, μπορεί να προσφέρει ποικίλες και ευέλικτες μαθησιακές εμπειρίες στους εκπαιδευόμενους της ΕΕΚ.

19

4.2 Μέθοδοι εκτίμησης και αξιολόγησης για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ:

Η αξιολόγηση και η αξιολόγηση αποτελούν βασικά στοιχεία της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στην ΕΕΚ, προκειμένου να διασφαλιστεί ότι οι εκπαιδευόμενοι έχουν επιτύχει τα επιδιωκόμενα μαθησιακά αποτελέσματα. Για την αξιολόγηση των γνώσεων και των δεξιοτήτων των εκπαιδευομένων μπορούν να χρησιμοποιηθούν διάφορες μέθοδοι αξιολόγησης, όπως κουίζ, εξετάσεις, εργασίες και αξιολογήσεις βάσει έργου. Μέθοδοι αξιολόγησης, όπως έρευνες και έντυπα ανατροφοδότησης, μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν για τη συλλογή ανατροφοδότησης από τους εκπαιδευόμενους σχετικά με τις μαθησιακές τους εμπειρίες και τον εντοπισμό τομέων προς βελτίωση.





Σε αυτό το κεφάλαιο, συζητήσαμε τις παιδαγωγικές αρχές της αποτελεσματικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στην ΕΕΚ, συμπεριλαμβανομένης της θεωρίας της εκπαίδευσης ενηλίκων και της ανδραγωγικής, του σχεδιασμού και των στρατηγικών διδασκαλίας, καθώς και των μεθόδων αξιολόγησης και αξιολόγησης. Εφαρμόζοντας αυτές τις αρχές στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν ελκυστικές, μαθητοκεντρικές και αποτελεσματικές μαθησιακές εμπειρίες για τους εκπαιδευόμενους στην ΕΕΚ.

Μεθοδολογίες αιχμής

Μια παιχνιδοποιημένη μεθοδολογία ασύγχρονης ηλεκτρονικής μάθησης μπορεί να ενσωματώσει μια σειρά καινοτόμων και πρωτοποριακών παιδαγωγικών προσεγγίσεων, μεθοδολογιών, διδασκαλίας και μαθησιακών πρακτικών, όπως:

- Εξατομικευμένη μάθηση: Η εξατομικευμένη μάθηση περιλαμβάνει την προσαρμογή των μαθησιακών εμπειριών στις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των μεμονωμένων μαθητών. Σε μια παιχνιδοποιημένη μεθοδολογία ασύγχρονης ηλεκτρονικής μάθησης, αυτό μπορεί να επιτευχθεί μέσω προσαρμοστικών τεχνολογιών μάθησης, εξατομικευμένης ανατροφοδότησης και εξατομικευμένων μαθησιακών διαδρομών.
- Μικρομάθηση: Η μικροεκμάθηση περιλαμβάνει τη διάσπαση του εκπαιδευτικού υλικού σε μικρά κομμάτια που μπορούν να ολοκληρωθούν σε σύντομο χρονικό διάστημα. Αυτή η προσέγγιση είναι κατάλληλη για την παιχνιδοποιημένη ηλεκτρονική μάθηση, καθώς οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να ολοκληρώσουν σύντομες προκλήσεις ή μίνι-παιχνίδια που ενισχύουν τις μαθησιακές έννοιες.
- Μάθηση βασισμένη σε παιχνίδια: Η μάθηση με βάση το παιχνίδι περιλαμβάνει τη χρήση στοιχείων παιχνιδιού, όπως πόντοι, επίπεδα και πίνακες κατάταξης, για τη δημιουργία μιας πιο ελκυστικής και παρακινητικής μαθησιακής εμπειρίας. Αυτή η προσέγγιση είναι ιδανική για μια παιχνιδοποιημένη μεθοδολογία ηλεκτρονικής

20





μάθησης, όπου οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να κερδίζουν ανταμοιβές και αναγνώριση για την ολοκλήρωση μαθησιακών δραστηριοτήτων.

- Κοινωνική μάθηση: Η κοινωνική μάθηση περιλαμβάνει τη μάθηση από τους άλλους, είτε μέσω συνεργασίας είτε μέσω παρατήρησης. Σε μια παιχνιδοποιημένη μεθοδολογία ηλεκτρονικής μάθησης, αυτό μπορεί να επιτευχθεί μέσω κοινωνικών χαρακτηριστικών, όπως φόρουμ συζητήσεων, ανατροφοδότηση από ομότιμους και κοινωνική αναγνώριση.

- Βιωματική μάθηση: Η βιωματική μάθηση περιλαμβάνει τη μάθηση μέσω της πράξης και τον αναστοχασμό της εμπειρίας. Σε μια παιχνιδοποιημένη μεθοδολογία ηλεκτρονικής μάθησης, αυτό μπορεί να επιτευχθεί μέσω προσομοιώσεων, μελετών περίπτωσης και διαδραστικών σεναρίων.

- Επαυξημένη και Εικονική Πραγματικότητα: Οι τεχνολογίες επαυξημένης και εικονικής πραγματικότητας μπορούν να παρέχουν στους εκπαιδευόμενους καθηλωτικές και διαδραστικές μαθησιακές εμπειρίες. Σε μια παιχνιδοποιημένη μεθοδολογία ηλεκτρονικής μάθησης, οι τεχνολογίες αυτές μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία εικονικών κόσμων ή προσομοιώσεων που ενισχύουν τη μαθησιακή εμπειρία.

- Κινητή μάθηση: Η κινητή μάθηση περιλαμβάνει τη χρήση κινητών συσκευών, όπως smartphones και tablets, για την πρόσβαση στο εκπαιδευτικό υλικό. Σε μια παιχνιδοποιημένη μεθοδολογία ηλεκτρονικής μάθησης, η κινητή μάθηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να παρέχει στους εκπαιδευόμενους πρόσβαση εν κινήσει σε μαθησιακές δραστηριότητες και προκλήσεις.

- Παιχνιδοποίηση της αξιολόγησης: με τους εκπαιδευόμενους να κερδίζουν πόντους, σήματα ή άλλες ανταμοιβές για την ολοκλήρωση των αξιολογήσεων ή την επίδειξη της κυριαρχίας των μαθησιακών εννοιών.

Η ενσωμάτωση αυτών των καινοτόμων και πρωτοποριακών παιδαγωγικών προσεγγίσεων, μεθοδολογιών, διδασκαλίας και μαθησιακών πρακτικών σε μια παιχνιδοποιημένη μεθοδολογία ασύγχρονης ηλεκτρονικής μάθησης μπορεί να





δημιουργήσει μια πιο ελκυστική, παρακινητική και αποτελεσματική μαθησιακή εμπειρία για τους εκπαιδευόμενους της ΕΕΚ.

Μελέτες περιπτώσεων

S. είναι επαγγελματίας εκπαιδευτής ενηλίκων που ειδικεύεται στο ψηφιακό μάρκετινγκ. Διδάσκει τόσο διαδικτυακά όσο και δια ζώσης μαθήματα σε νέους ενήλικες φοιτητές που ενδιαφέρονται να χτίσουν καριέρα στον τομέα αυτό. Η S. αναζητά πάντα νέους και καινοτόμους τρόπους για να εμπλέξει τους μαθητές της και να τους βοηθήσει να αναπτύξουν τις δεξιότητες που χρειάζονται για να επιτύχουν στον κλάδο.

22

Για να κάνει τα μαθήματα εξ αποστάσεως εκπαίδευσης πιο διαδραστικά και ελκυστικά, η S. αποφασίζει να ενσωματώσει μια παιχνιδοποιημένη μεθοδολογία ασύγχρονης ηλεκτρονικής μάθησης. Πιστεύει ότι αυτή η προσέγγιση θα βοηθήσει τους εκπαιδευόμενούς της να παραμείνουν παρακινημένοι και αφοσιωμένοι, ενώ παράλληλα θα τους δώσει την ευκαιρία να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους με διασκεδαστικό και ελκυστικό τρόπο.

Για να το επιτύχει αυτό, η S. χρησιμοποιεί ένα σύστημα διαχείρισης μάθησης (LMS) που έχει σχεδιαστεί ειδικά για παιχνιδοποιημένη ηλεκτρονική μάθηση. Επιλέγει μια σειρά από στοιχεία παιχνιδοποίησης, όπως πόντους, επίπεδα, κονκάρδες και πίνακες κατάταξης, για να παρακινήσει και να ανταμείψει τους εκπαιδευόμενούς της. Ενσωματώνει επίσης εξατομικευμένες μαθησιακές διαδρομές, ενότητες μικρομάθησης και χαρακτηριστικά κοινωνικής μάθησης στη δομή του μαθήματος.





Για παράδειγμα, ο Σ. σχεδιάζει μια ενότητα μικρομάθησης που καλεί τους εκπαιδευόμενους να δημιουργήσουν μια εκστρατεία μάρκετινγκ στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης σε μόλις 10 λεπτά. Η ενότητα χωρίζεται σε μικρά, μικροσκοπικά κομμάτια, καθένα από τα οποία επικεντρώνεται σε μια διαφορετική πτυχή της εκστρατείας. Οι εκπαιδευόμενοι κερδίζουν πόντους και σήματα για την ολοκλήρωση κάθε κομματιού και ανταμείβονται με αναγνώριση σε έναν πίνακα κατάταξης για την ολοκλήρωση ολόκληρης της ενότητας.

Σ. ενσωματώνει επίσης στη δομή του μαθήματος τη μάθηση που βασίζεται σε παιχνίδια. Σχεδιάζει μίνι-παιχνίδια που ενισχύουν τις μαθησιακές έννοιες, όπως ένα παιχνίδι κουίζ που ελέγχει τις γνώσεις των μαθητών σχετικά με την ορολογία του ψηφιακού μάρκετινγκ. Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί έτσι ώστε να είναι ταυτόχρονα διασκεδαστικό και εκπαιδευτικό, με τους εκπαιδευόμενους να κερδίζουν πόντους και ανταμοιβές για τη σωστή απάντηση των ερωτήσεων.

23

Για να ενθαρρύνει την κοινωνική μάθηση, ο Σ. δημιουργεί φόρουμ συζητήσεων όπου οι μαθητές μπορούν να συνεργάζονται και να μοιράζονται ιδέες μεταξύ τους. Χρησιμοποιεί επίσης την ανατροφοδότηση από ομοτίμους και την κοινωνική αναγνώριση για να ενθαρρύνει τους εκπαιδευόμενους να υποστηρίζουν ο ένας τον άλλον και να γιορτάζουν τις επιτυχίες του άλλου.

Σ. χρησιμοποιεί επίσης τεχνολογίες επαυξημένης και εικονικής πραγματικότητας για τη δημιουργία καθηλωτικών και διαδραστικών μαθησιακών εμπειριών. Για παράδειγμα, δημιουργεί μια προσομοίωση εικονικής πραγματικότητας που επιτρέπει στους εκπαιδευόμενους να εξασκηθούν στη δημιουργία και εφαρμογή μιας καμπάνιας Google Ads με ρεαλιστικό και ελκυστικό τρόπο.

Τέλος, το Σ. μετατρέπει τη διαδικασία αξιολόγησης σε παιχνίδι, με τους εκπαιδευόμενους να κερδίζουν πόντους, σήματα και άλλες ανταμοιβές για την ολοκλήρωση των αξιολογήσεων και την επίδειξη της κυριαρχίας των μαθησιακών





εννοιών. Αυτή η προσέγγιση παρέχει στους μαθητές μια αίσθηση ολοκλήρωσης και αναγνώρισης για τη σκληρή δουλειά τους.

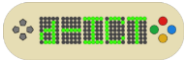
Συνολικά, η παιχνιδοποιημένη μεθοδολογία ασύγχρονης ηλεκτρονικής μάθησης της S. έχει αποδειχθεί ένας εξαιρετικά αποτελεσματικός τρόπος για να εμπλέξει και να παρακινήσει τους μαθητές της. Με την ενσωμάτωση μιας σειράς καινοτόμων και πρωτοποριακών παιδαγωγικών προσεγγίσεων, μεθοδολογιών, διδασκαλίας και μαθησιακών πρακτικών, η S. δημιούργησε μια διασκεδαστική και ελκυστική μαθησιακή εμπειρία που βοήθησε τους μαθητές της να αναπτύξουν τις δεξιότητες που χρειάζονται για να επιτύχουν στον κλάδο του ψηφιακού μάρκετινγκ.

Εργασία: Ανάλυση

Μετά την εξέταση της παρεχόμενης μελέτης περίπτωσης, προσπαθήστε να απαντήσετε στις ερωτήσεις προβληματισμού που ακολουθούν:

- Προσδιορίστε τα βασικά στοιχεία παιχνιδοποίησης που χρησιμοποιεί η S. στα εξ αποστάσεως μαθήματα. Πώς συμβάλλουν αυτά τα στοιχεία στην εμπλοκή και την παρακίνηση των εκπαιδευομένων;
- Συζητήστε τα οφέλη και τις πιθανές προκλήσεις της ενσωμάτωσης της παιχνιδοποίησης σε διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης με βάση την εμπειρία του S.
- Φανταστείτε ότι είστε επαγγελματίας εκπαιδευτής/εκπαιδευτικός σε έναν διαφορετικό τομέα (π.χ. εκμάθηση γλωσσών, εκπαίδευση στον τομέα της υγείας, περιβαλλοντικές επιστήμες, εκπαίδευση στις πωλήσεις, χρηματοοικονομικός αλφαριθμητισμός κ.λπ.) Πώς θα μπορούσατε να προσαρμόσετε τη μεθοδολογία παιχνιδοποιημένης ηλεκτρονικής μάθησης του





Σ. ώστε να ταιριάζει στο δικό σας γνωστικό αντικείμενο; Περιγράψτε συγκεκριμένα στοιχεία και στρατηγικές παιχνιδοποίησης που θα ενσωματώνετε.

Στόχος αυτής της αναστοχαστικής ανάλυσης είναι η κριτική σκέψη και η εξέταση των προσωπικών εμπειριών, ώστε οι συμμετέχοντες να αποκτήσουν νέες προοπτικές και ιδέες. Η αναστοχαστική ανάλυση επιτρέπει στα άτομα να κατανοήσουν τις επιτυχίες και τις αδυναμίες τους, να εντοπίσουν τομείς προς βελτίωση και να αναπτύξουν σχέδια δράσης για μελλοντικές καταστάσεις.

Κουίζ

1) Σωστό ή Λάθος:

α) Λάθος.

β) Σωστό

2) Ποιο από τα ακόλουθα αποτελεί πλεονέκτημα της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στην ΕΕΚ;

α) Μειωμένο κόστος.

β) Μεγαλύτερη ευελιξία.

γ) Αυξημένη κοινωνική αλληλεπίδραση.

δ) Όλα τα παραπάνω.

25





- 3) Ποιο από τα ακόλουθα αποτελεί περιορισμό της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στην ΕΕΚ;
- α) Τεχνικές προκλήσεις.
 - β) Περιορισμένη πρόσβαση σε πόρους.
 - γ) Μειωμένη ευελιξία.
 - δ) Όλα τα παραπάνω.
- 4) Συζητήστε εν συντομία τη σημασία του διδακτικού σχεδιασμού στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ. (περίπου 50 λέξεις)

Απάντηση: Απαντήστε: Ο διδακτικός σχεδιασμός περιλαμβάνει τη δημιουργία μαθησιακών εμπειριών που είναι αποτελεσματικές, αποδοτικές και ελκυστικές. Στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ, ο διδακτικός σχεδιασμός είναι ζωτικής σημασίας για να διασφαλιστεί ότι επιτυγχάνονται τα μαθησιακά αποτελέσματα και ότι οι εκπαιδευόμενοι εμπλέκονται και παρακινούνται καθ' όλη τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας. Ο αποτελεσματικός διδακτικός σχεδιασμός περιλαμβάνει την κατανόηση των αναγκών των εκπαιδευομένων, τη δημιουργία σαφών μαθησιακών στόχων, την επιλογή του κατάλληλου περιεχομένου και των μεθόδων παράδοσης και τον σχεδιασμό αξιολογήσεων που μετρούν τα μαθησιακά αποτελέσματα.

26

- 5) Σωστό ή Λάθος: Η εξατομικευμένη μάθηση περιλαμβάνει την προσαρμογή των μαθησιακών εμπειριών στις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των μεμονωμένων μαθητών.
- α) Σωστό
 - β) Λάθος





- 6) Ποιο από τα ακόλουθα αποτελεί παιδαγωγική αρχή της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στην ΕΕΚ;
- α) Εξατομικευμένη μάθηση.
 - β) Κοινωνική μάθηση.
 - γ) Βιωματική μάθηση.
 - δ) Όλα τα παραπάνω.
- 7) Ποιο λογισμικό επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να σχεδιάζουν οπτικά συναρπαστικά infographics, παρουσιάσεις και εκπαιδευτικό υλικό;
- α) Adobe Premiere Pro
 - β) Camtasia
 - γ) Canva
 - δ) Εμπλοκή
- 8) Σωστό ή Λάθος: Το λογισμικό προσομοίωσης δεν είναι αποτελεσματικό σε τομείς επαγγελματικής κατάρτισης όπως η μηχανική, η υγειονομική περίθαλψη και τα τεχνικά επαγγέλματα.
- α) Λάθος
 - β) Σωστό
- 9) Ποια διαδικτυακή πλατφόρμα προσφέρει μια ολοκληρωμένη σειρά εργαλείων για εκπαιδευτικούς, συμπεριλαμβανομένης της δημιουργίας περιεχομένου, της διαχείρισης αξιολόγησης, της παρακολούθησης της προόδου και των συνεργατικών δραστηριοτήτων;
- α) Moodle
 - β) Καμβάς
 - γ) Μαύρος πίνακας





δ) Google Classroom

10) Ποιος είναι ένας τρόπος για να ενισχυθεί η αποτελεσματικότητα της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στην ΕΕΚ;

α) Μείωση του αριθμού των καναλιών εικονικής διδασκαλίας και καθοδήγησης

β) Μη παροχή κατάρτισης ή επαγγελματικής ανάπτυξης στους εκπαιδευτικούς

γ) Συνεργασία με επαγγελματίες του κλάδου και εργοδότες

δ) Ανάπτυξη αναποτελεσματικών στρατηγικών αξιολόγησης

Περαιτέρω ανάγνωση

de la Peña, D., Lizcano, D., & Martínez-Álvarez, I. (2021). Μάθηση μέσω του παιχνιδιού: Μοντέλο παιχνιδιοποίησης στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση πανεπιστημιακού επιπέδου. *Entertainment Computing*, 39, 100430.

28

DigComp: το ευρωπαϊκό πλαίσιο που βοηθά τους νέους να αποκτήσουν ψηφιακές ικανότητες

(2016, 20 Σεπτεμβρίου). [Βίντεο]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=ii1sgxgnOlc>

Hrastinski, S. (2008). Οι δυνατότητες της σύγχρονης επικοινωνίας για την ενίσχυση της συμμετοχής σε διαδικτυακές συζητήσεις: Μια μελέτη περίπτωσης δύο μαθημάτων ηλεκτρονικής μάθησης. *Information & Management*, 45(7), 499-506.

Muntean, C. I. (2011, Οκτώβριος). Αύξηση της δέσμευσης στην ηλεκτρονική μάθηση μέσω της παιχνιδιοποίησης. In Proc. 6th international conference on virtual learning ICVL (Vol. 1, pp. 323-329).

Αναφορές



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (ΕΑΕΑ). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο ΕΑΕΑ δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.



Adobe Premiere Pro [Λογισμικό υπολογιστή]. (n.d.). Ανακτήθηκε από <https://www.adobe.com/products/premiere.html>.

Blackboard [Σύστημα διαχείρισης μάθησης] (n.d.). Ανακτήθηκε από <https://www.blackboard.com/>.

Camtasia [Λογισμικό υπολογιστή]. (n.d.). Ανακτήθηκε από <https://www.techsmith.com/camtasia.html>.

Canva [Λογισμικό υπολογιστή]. (n.d.). Ανακτήθηκε από <https://www.canva.com/>.

Canvas [Σύστημα διαχείρισης μάθησης]. (n.d.). Ανακτήθηκε από <https://www.instructure.com/canvas>.

Engage [πλατφόρμα εικονικής πραγματικότητας]. (n.d.). Ανακτήθηκε από <https://engagevr.io/>.

29

Ευρωπαϊκό Κέντρο για την Ανάπτυξη της Επαγγελματικής Κατάρτισης. (2018). Ευρωπαϊκό πλαίσιο προσόντων για τη διά βίου μάθηση (EQF): Έκθεση αυτοπιστοποίησης (επικαιροποίηση 2018). Λουξεμβούργο: Υπηρεσία Εκδόσεων της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

Ευρωπαϊκό Κέντρο για την Ανάπτυξη της Επαγγελματικής Κατάρτισης. (2021). Κέντρο γνώσεων για την επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση. Ανακτήθηκε από <https://www.cedefop.europa.eu/en/themes/vet-knowledge-centre>.

Google Classroom [Σύστημα διαχείρισης μάθησης]. (n.d.). Ανακτήθηκε από <https://classroom.google.com/>



Holmberg, B., Hrsg. Bernath, & Busch, F. W. (2005). Η εξέλιξη, οι αρχές και οι πρακτικές της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (τόμος 11). Oldenburg: Bis.

Laurillard, D. (2013). Η διδασκαλία ως επιστήμη του σχεδιασμού: Η διδασκαλία της διδασκαλίας ως διδασκαλία της διδασκαλίας: οικοδόμηση παιδαγωγικών προτύπων για τη μάθηση και την τεχνολογία. Routledge.

Labster [Λογισμικό προσομοίωσης]. (n.d.). Ανακτήθηκε από <https://www.labster.com/>.

Liaw, S. S. (2008). Διερεύνηση της αντιλαμβανόμενης ικανοποίησης των φοιτητών, της πρόθεσης συμπεριφοράς και της αποτελεσματικότητας της ηλεκτρονικής μάθησης: Μια μελέτη περίπτωσης του συστήματος Blackboard. *Computers & education*, 51(2), 864-873.

Moodle [Σύστημα διαχείρισης μάθησης] (n.d.). Ανακτήθηκε από <https://moodle.org/>.

30

Κολέγιο της Οξφόρδης. (n.d.). Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Oxford College. Ανακτήθηκε από <https://www.oxfordcollege.ac/news/advantages-disadvantages-distance-learning/>.

Tough, A. (1985). Ανδραγωγική στην πράξη: εφαρμογή των σύγχρονων αρχών της εκπαίδευσης ενηλίκων.

UNESCO. (2021). COVID-19 εκπαιδευτικές διαταραχές και αντιμετώπιση. Ανακτήθηκε από <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse>.





MODULE 2: Ψηφιακές δεξιότητες στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ

Εισαγωγή

Η κρίση που προκλήθηκε από το COVID 19 ώθησε εκατομμύρια εκπαιδευτές να προσαρμόσουν τα μαθήματα και την εκπαίδευσή τους. Σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα, έπρεπε να βρουν λύσεις για να παραδώσουν υλικό, να πραγματοποιήσουν ασκήσεις και να υποστηρίξουν τους εκπαιδευτές τους εξ αποστάσεως, ανεξάρτητα από το είδος της κατάρτισης και το επίπεδο των εκπαιδευτών. Παρόλο που ορισμένοι από αυτούς ασχολούνται με τη χρήση ψηφιακών αντικειμένων εδώ και πολύ καιρό, δεν είναι πάντα προφανές να εντοπίζονται οι δεξιότητες που σχετίζονται με αυτές τις πρακτικές.

Η κατάρτιση εξελίσσεται με την ψηφιακή τεχνολογία, όπως και οι δεξιότητες. Οι εκπαιδευτικοί πρέπει όχι μόνο να εφαρμόσουν τις υπάρχουσες πρακτικές, αλλά και να κατασκευάσουν και να αναπτύξουν ειδικές δεξιότητες για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Ο στόχος αυτής της ενότητας είναι απλός: σας καλεί να εντοπίσετε και να ενσωματώσετε τις ψηφιακές δεξιότητες που χαρακτηρίζουν την εξ αποστάσεως εκπαίδευση, καθώς και τα δυνατά και αδύνατα σημεία τους. Θα αποκτήσετε επίσης πρόσβαση σε χρήσιμες και σχετικές θεωρητικές πηγές πληροφόρησης και κατάρτισης. Χωρίζεται σε τέσσερα θεματικά κεφάλαια:

1. Δεξιότητες ενεργητικής διαδικτυακής παιδαγωγικής
2. Δημιουργία διαδραστικού περιεχομένου και αναζήτηση πληροφοριών
3. Ασφάλεια και ψηφιακή ταυτότητα





4. Αυτοαξιολόγηση ψηφιακών δεξιοτήτων και αξιολόγηση σε απευθείας σύνδεση μαθητών.

Περιεχόμενο

Κεφάλαιο 1. Οι δεξιότητες της διαδικτυακής ενεργητικής παιδαγωγικής

1.1 Ορισμός της τεχνοπαιδαγωγικής

Είναι προφανές και εύκολα κατανοητό ότι ο όρος τεχνοπαιδαγωγική προέρχεται από τη συγχώνευση δύο βασικών εννοιών: της τεχνολογίας και της παιδαγωγικής. Η τεχνοπαιδαγωγική, όπως θεωρητικοποιήθηκε από το Κέντρο Μελέτης και Ανάπτυξης για την Τεχνοπαιδαγωγική Καινοτομία του Κεμπέκ (Center d'étude et de développement pour l'innovation technopédagogique - CÉDIT), ορίζεται ως η επιστήμη που μελετά τις μεθόδους διδασκαλίας που ενσωματώνουν τις νέες τεχνολογίες της πληροφορίας και της επικοινωνίας.

"Η τεχνοπαιδαγωγική προϋποθέτει προβληματισμό και μια λογική συγχώνευση παιδαγωγικής και τεχνολογίας. Ο όρος αυτός αναφέρεται σε πρακτικές που συνδυάζουν τόσο παιδαγωγικές πτυχές (π.χ. μέθοδοι διδασκαλίας και μάθησης, κίνητρα, δεξιότητες που πρέπει να αναπτυχθούν στους εκπαιδευτές, κ.λπ.) όσο και τεχνολογικές πτυχές (π.χ. π.χ. χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών, διαδικτύου, διαδραστικών πινάκων, κ.λπ.)".

Ο ορισμός αυτός βασίζεται σε δύο σημαντικές γνώσεις για τη λήψη μιας ορθολογικής και βιώσιμης θέσης για την ηλεκτρονική μάθηση:

- Τα τεχνολογικά μέσα που διαχειρίζονται και χρησιμοποιούν οι επιγραμμικοί εκπαιδευτές υποστηρίζουν την παιδαγωγική.
- Οι τεχνολογίες θεωρούνται τότε ως μέσο στην υπηρεσία της ενεργητικής παιδαγωγικής και όχι ως αυτοσκοπός. Ο κοινός στόχος αυτών των καινοτομιών είναι η βελτίωση της ποιότητας της μάθησης των εκπαιδευτών.





1.2 Ανάπτυξη δεξιοτήτων coaching

Ο ρόλος του εκπαιδευτή στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση είναι βέβαιο ότι θα αλλάξει. Ο εκπαιδευτής δεν πρέπει πλέον να αναπτύσσει μόνο το περιεχόμενο του μαθήματος, αλλά η δραστηριότητά του προσανατολίζεται στην υποστήριξη. Κατά συνέπεια, δεν έχει πλέον την αποκλειστική ευθύνη για τη μετάδοση της γνώσης, αλλά συνοδεύει τους εκπαιδευόμενους στη μάθηση: να τους προσφέρει τη μεγαλύτερη δυνατή αυτονομία, να αποφύγει το αίσθημα της απομόνωσης και να υποστηρίξει τα κίνητρά τους. Είναι σαφές ότι ο εκπαιδευτής δεν είναι πλέον ο μόνος κάτοχος της γνώσης ούτε ο μόνος μεταδότης της γνώσης.

1.3 Τι είναι η ενεργητική παιδαγωγική;

Η παιδαγωγική είναι μια έννοια που επικεντρώνεται στη συμμετοχή και την εμπλοκή των μαθητών στη δική τους μαθησιακή διαδικασία. Σε ένα εργασιακό περιβάλλον χωρίς χαρτί, είναι απαραίτητο να βρεθούν τρόποι για την αποτελεσματική και διαδραστική συμμετοχή των εκπαιδευομένων. Η πρακτική αυτή συνδυάζει παιδαγωγικές στρατηγικές με σύγχρονες τεχνολογίες. Η ενεργητική παιδαγωγική αφορά την εμπλοκή των μαθητών με ποικίλους τρόπους και όχι την απασχόλησή τους. Πρόκειται για την κινητοποίηση των δεξιοτήτων αντί για την άσκηση. Αυτό σημαίνει ότι οι εκπαιδευόμενοι ενθαρρύνονται να αναλάβουν ενεργό ρόλο στο δικό τους μαθησιακό ταξίδι, αντί να είναι παθητικοί δέκτες πληροφοριών. Όλα τα μέσα αναπτύσσονται για να επιτευχθεί η πιο ενεργή συμμετοχή των εκπαιδευομένων: είναι οι ίδιοι φορείς της μάθησής τους.

Οι νευροεπιστήμες εμπλουτίζουν συνεχώς τις μεθόδους ενεργητικής μάθησης. Η ενεργητική μάθηση μπορεί να οριστεί ως μια διαδικασία κατά την οποία οι εκπαιδευόμενοι συμμετέχουν σε δραστηριότητες που απαιτούν από αυτούς να





προβληματιστούν, να αναλύσουν, να συνθέσουν και να αξιολογήσουν τις γνώσεις που αποκτούν, αντί να λαμβάνουν απλώς πληροφορίες. Η νευροεπιστήμη έχει δείξει ότι η ενεργητική μάθηση είναι πιο αποτελεσματική από τις παραδοσιακές μεθόδους μάθησης στην εποχή της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Μελέτες των Steve Masson και Stanislas Dehaene, αμφότεροι καθηγητές νευροεκπαίδευσης στο Quebec, έχουν δείξει ότι η ενεργητική μάθηση διεγείρει τον εγκέφαλο και προωθεί τη διατήρηση των πληροφοριών. Η πρόκληση άμεσης αλληλεπίδρασης με τις πληροφορίες με τρόπο που εμπλέκει τον εκπαιδευόμενο στη μάθηση επιτρέπει την αποτελεσματικότερη αποθήκευση των δεδομένων στη μακροπρόθεσμη μνήμη. Η ενεργητική μάθηση διεγείρει επίσης περιοχές του εγκεφάλου που σχετίζονται με τη λήψη αποφάσεων, την επίλυση προβλημάτων και τη δημιουργικότητα, δεξιότητες που είναι απαραίτητες στην επαγγελματική και προσωπική ζωή.

1.4 Ζωντανότητα της ενεργητικής, αυθεντικής και διαδραστικής μάθησης

34

Η ενεργητική μάθηση μπορεί να λάβει πολλές μορφές και να προσφέρει διαφορετικές επιλογές παραγωγής στο διαδίκτυο στους εκπαιδευόμενους. Ακολουθούν μερικές ιδέες για παραγωγές, για να διεγείρουν την περιέργεια, τα κίνητρα, τη συνεργασία και την αυτονομία των μαθητών :

- ομαδικές συζητήσεις
- ερευνητικά έργα
- παιχνίδια ρόλων
- Συζητήσεις
- προκλήσεις συνεργασίας
- ψηφιακά χαρτοφυλάκια
- επίλυση προβλημάτων





Η μάθηση γίνεται ενεργή όταν το περιεχόμενο της μάθησης είναι:

- Σχετικά με τα τρέχοντα γεγονότα.

Παράδειγμα: απόκτηση γνώσεων μιλώντας για την πολιτική της χώρας σας.

- Σχετίζεται με την καθημερινή ζωή.

Παράδειγμα: παράδειγμα: Διδασκαλία της γεωμετρίας από μια περίπτωση κατασκευής ενός αστικού λαχανόκηπου.

- Χρήσιμο για τον κόσμο.

Παράδειγμα: Ενσωματώστε τις επιπτώσεις της τρέχουσας κρίσης στην κλιματική αλλαγή στο μάθημά σας.

35

Κεφάλαιο 2. Δημιουργία διαδραστικού περιεχομένου και αναζήτηση πληροφοριών

2.1 Παραγωγή πολυμεσικής μάθησης

Η φυσική απουσία εκπαιδευτή χαρακτηρίζει την εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Από την άλλη πλευρά, οι γνώσεις του εκπαιδευτή είναι παρούσες σε διάφορες και πολλαπλές μορφές (βίντεο, ήχος, κείμενα, παρουσιάσεις, φωτογραφικές γκαλερί, βιβλιογραφικές αναφορές κ.λπ.). Αυτό το εκπαιδευτικό υλικό πρέπει να σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο ώστε να ενθαρρύνει όσο το δυνατόν περισσότερο την αυτόνομη και διεγερτική μάθηση. Στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση, μιλάμε για τεχνολογική διαμεσολάβηση, επειδή οι οδηγίες και το περιεχόμενο της εκπαίδευσης "διαμεσολαβούνται" μέσω τεχνολογικών υποστηρικτικών μέσων. Κατά την εξ αποστάσεως διδασκαλία, ο εκπαιδευτής πρέπει επομένως να δημιουργήσει ένα "προσανατολισμένο προς τον χρήστη" διδακτικό βοήθημα. Η εισαγωγή ανέκδοτων, οπτικών μέσων και βίντεο-διδασκαλιών καθιστούν τα μαθήματα πιο διαδραστικά. Το περιεχόμενο πρέπει να





είναι σεναριακά σχεδιασμένο και να είναι όσο το δυνατόν πιο κοντά στις τρέχουσες κοινωνικές πρακτικές, ώστε να εμπλέκει τους εκπαιδευόμενους.

2.2 Οι δώδεκα αρχές του Mayer

Εάν δημιουργείτε ένα εκπαιδευτικό βίντεο, μια παρουσίαση PowerPoint ή ένα μάθημα ηλεκτρονικής μάθησης, πώς διασφαλίσετε ότι το τελικό σας προϊόν θα είναι ένας αποτελεσματικός μαθησιακός πόρος και πώς επιλέγετε τις βασικές πληροφορίες;

Οι 12 αρχές της θεωρίας της μάθησης πολυμέσων, η οποία επικεντρώνεται στον τρόπο με τον οποίο ο εγκέφαλός μας επιλέγει τις πληροφορίες και το εύρος της προσοχής μας, οι οποίες περιγράφονται από τον Richard Mayer, έναν Αμερικανό εκπαιδευτικό ψυχολόγο στο Πανεπιστήμιο της Καλιφόρνια, θα σας δώσουν κάποια καθοδήγηση.

36

1. Η αρχή της συνοχής

Ήχος, εικόνες ή λέξεις: ό,τι είναι άχρηστο και κινδυνεύει να επιβαρύνει την προσοχή των μαθητών πρέπει να εξαφανιστεί. Απλοποιήστε όσο το δυνατόν περισσότερο

2. Η αρχή της σηματοδότησης

Οι άνθρωποι μαθαίνουν καλύτερα όταν οι λειτουργίες ή τα στοιχεία χρησιμοποιούνται για να σηματοδοτήσουν σημαντικά σημεία.

3. Η αρχή του πλεονασμού

Οι μαθητές μαθαίνουν καλύτερα μέσω ενός συνδυασμού κινούμενων σχεδίων και αφήγησης. Αυτή η προσέγγιση επιτρέπει στους εκπαιδευόμενους να κατανοούν καλύτερα και να μην υπερφορτώνουν το πληροφοριακό τους φορτίο. Παράδειγμα: ένα powerpoint ή μια ζωντανή κινούμενη εικόνα (σύγχρονη διδασκαλία) μπορεί να





συνοδεύεται από μια έκδοση PDF την οποία μπορούν να συμβουλευόνται οι εκπαιδευόμενοι.

4. Η αρχή της χωρικής συνέχειας

Οι εκπαιδευτές μαθαίνουν καλύτερα όταν οι λέξεις και οι αντίστοιχες εικόνες παρουσιάζονται κοντά η μία στην άλλη.

5. Η αρχή της χρονικής συνέχειας

Το voice-over θα πρέπει να είναι καλά συγχρονισμένο με ένα βίντεο.

6. Η αρχή της τμηματοποίησης

Διαιρώντας ένα μάθημα σε μικρά κομμάτια, η τμηματοποίησή του επιτρέπει την καλύτερη διαδικτυακή μάθηση. Οι μαθητές απομνημονεύουν καλύτερα ένα περιεχόμενο καλά κατανοημένο σε μικρές ακολουθίες.

Παράδειγμα: είναι προτιμότερο να έχετε τρία βίντεο διάρκειας 2 λεπτών παρά ένα βίντεο διάρκειας 6 λεπτών.

37

7. Η αρχή της κατάρτισης

Παρέχετε στους εκπαιδευόμενους βασικές πληροφορίες πριν από την κύρια μαθησιακή ακολουθία. Παράδειγμα: Καταιγισμός ιδεών, δημιουργία ενός εισαγωγικού μαθήματος ή ενός βοηθήματος μνήμης που θα χρησιμοποιείται καθ' όλη τη διάρκεια της κατάρτισης

8. Αρχή της διαμόρφωσης

Η αρχή της διαμόρφωσης, που σχετίζεται στενά με την αρχή των πολυμέσων, προχωράει παραπέρα και υποστηρίζει ότι τα οπτικά κινούμενα σχέδια θα λειτουργήσουν καλύτερα σε συνδυασμό με τον προφορικό λόγο παρά με το κείμενο.

9. Αρχή των πολυμέσων

Εικονογραφήστε τα κείμενα με οπτικό υλικό αντί να χρησιμοποιείτε μόνο το κείμενο.





10. Αρχή της εξατομίκευσης

Μαθαίνουμε καλύτερα σε ένα συνομιλιακό ύφος παρά σε ένα επίσημο ύφος, επιτρέπει την καλύτερη ανάκληση. Οι αφηγήσεις πρέπει επομένως να χρησιμοποιούν προφορική γλώσσα.

11. Αρχή της φωνής

Μαθαίνουμε καλύτερα με μια ανθρώπινη φωνή παρά με μια συνθετική φωνή.

12. Εικόνα ή ανθρώπινη αρχή

Η παρουσία του συνομιλητή στην οθόνη δεν είναι υποχρεωτική.

Σημείωση: Είναι βέβαια ουτοπικό να φανταστείτε μια συστηματική εφαρμογή αυτών των δώδεκα αρχών που σίγουρα έχετε εφαρμόσει διαισθητικά. Αντ' αυτού, σας συνιστούμε να εφαρμόσετε εκείνες που φαίνεται να έχουν νόημα σε σχέση με τις ιδιαιτερότητες των εκπαιδευτικών σας μαθημάτων.

38

Κεφάλαιο 3. Ασφάλεια και ψηφιακό αποτύπωμα

Το θέμα αυτό περιλαμβάνει τις έννοιες της ιδιωτικής ζωής, της διαχείρισης της ταυτότητας και της ασφάλειας στον κυβερνοχώρο, τις οποίες πρέπει να κατέχουν οι επιγραμμικοί εκπαιδευτές. Κάθε χρήστης και ιδιαίτερα ο επιγραμμικός εκπαιδευτής πρέπει να κατέχει την ψηφιακή του ταυτότητα και να έχει γνώσεις σχετικά με αυτήν.

Η διαχείριση της ψηφιακής σας ταυτότητας έχει να κάνει με τον έλεγχο της διαδικτυακής σας εικόνας, με το να μένετε εντός των ορίων της ασφάλειας, με το να έχετε επίγνωση των κινδύνων που μπορούν να έχουν οι πράξεις και οι συμπεριφορές μας στο διαδίκτυο για εμάς και τους άλλους.

3.1 Τι είναι το ψηφιακό αποτύπωμα;





Το ψηφιακό αποτύπωμα - που μερικές φορές αποκαλείται ψηφιακή σκιά ή ηλεκτρονικό δακτυλικό αποτύπωμα - αναφέρεται στο ίχνος δεδομένων που αφήνετε πίσω σας όταν χρησιμοποιείτε το διαδίκτυο. Αυτό περιλαμβάνει τους ιστότοπους που επισκέπτεστε, τα μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου που στέλνετε και τις πληροφορίες που υποβάλλετε στο διαδίκτυο. Ένα ψηφιακό αποτύπωμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τον εντοπισμό των διαδικτυακών δραστηριοτήτων και συσκευών ενός ατόμου.

Κάθε φορά που χρησιμοποιείτε το διαδίκτυο, αφήνετε πίσω σας ένα ίχνος πληροφοριών γνωστό ως ψηφιακό αποτύπωμα. Το ψηφιακό αποτύπωμα μεγαλώνει με πολλούς τρόπους - για παράδειγμα, με την ανάρτηση στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, την εγγραφή σε ένα ενημερωτικό δελτίο, την αφήγηση μιας online κριτικής ή την online αγορά.

Μερικές φορές δεν είναι πάντα προφανές ότι συμβάλλετε στο ψηφιακό σας αποτύπωμα. Για παράδειγμα, οι ιστότοποι μπορούν να παρακολουθούν τη δραστηριότητά σας, τοποθετώντας cookies στη συσκευή σας, και οι εφαρμογές μπορούν να συλλέγουν τα δεδομένα σας χωρίς να το γνωρίζετε. Μόλις επιτρέψετε σε έναν οργανισμό να έχει πρόσβαση στις πληροφορίες σας, μπορεί να πουλήσει ή να μοιραστεί τα δεδομένα σας με τρίτους. Ακόμη χειρότερα, οι προσωπικές σας πληροφορίες μπορεί να εκτεθούν σε κίνδυνο σε περίπτωση παραβίασης δεδομένων. Ακούτε συχνά τους όρους "ενεργό" και "παθητικό" σε σχέση με τα ψηφιακά αποτυπώματα:

- Ενεργό ψηφιακό αποτύπωμα

Ένα ενεργό ψηφιακό αποτύπωμα είναι όταν ο χρήστης έχει μοιραστεί σκόπιμα πληροφορίες για τον εαυτό του - για παράδειγμα, με την ανάρτηση ή τη συμμετοχή





του σε ιστότοπους κοινωνικής δικτύωσης ή διαδικτυακά φόρουμ. Εάν ένας χρήστης είναι συνδεδεμένος σε έναν ιστότοπο με καταχωρημένο όνομα χρήστη ή προφίλ, όλες οι αναρτήσεις που δημοσιεύει αποτελούν μέρος του ενεργού ψηφιακού του αποτυπώματος. Άλλες δραστηριότητες που συμβάλλουν στο ενεργό ψηφιακό αποτύπωμα περιλαμβάνουν τη συμπλήρωση μιας ηλεκτρονικής φόρμας - όπως η εγγραφή σε ένα ενημερωτικό δελτίο - ή τη συμφωνία αποδοχής cookies στο πρόγραμμα περιήγησής σας.

- Παθητικό ψηφιακό αποτύπωμα

Ένα παθητικό ψηφιακό δακτυλικό αποτύπωμα δημιουργείται όταν συλλέγονται πληροφορίες σχετικά με τον χρήστη χωρίς ο χρήστης να το αντιλαμβάνεται. Για παράδειγμα, αυτό συμβαίνει όταν οι ιστότοποι συλλέγουν πληροφορίες σχετικά με τον αριθμό των επισκέψεων των χρηστών, την προέλευσή τους και τη διεύθυνση IP τους. Πρόκειται για μια κρυφή διαδικασία, την οποία οι χρήστες ενδέχεται να μην αντιλαμβάνονται. Άλλα παραδείγματα παθητικού δακτυλικού αποτυπώματος είναι οι ιστότοποι κοινωνικής δικτύωσης και οι διαφημιστές που χρησιμοποιούν τις συμπάθειες, τις κοινοποιήσεις και τα σχόλιά σας για να σκιαγραφήσουν το προφίλ σας και να σας στοχεύσουν με συγκεκριμένο περιεχόμενο.

40

3.2 Γιατί είναι σημαντικά τα ψηφιακά αποτυπώματα;

Τα ψηφιακά δακτυλικά αποτυπώματα είναι σημαντικά για τους ακόλουθους λόγους:

1. Είναι σχετικά μόνιμα, και όταν τα δεδομένα είναι δημόσια - ή ακόμη και ημι-δημόσια, όπως μπορεί να συμβαίνει με τις αναρτήσεις στο Facebook - ο ιδιοκτήτης έχει ελάχιστο έλεγχο για το πώς θα τα χρησιμοποιήσουν άλλοι.





2. Το ψηφιακό αποτύπωμα μπορεί να καθορίσει την ψηφιακή φήμη ενός ατόμου, η οποία θεωρείται πλέον εξίσου σημαντική με τη φήμη του εκτός σύνδεσης.
3. Οι εργοδότες μπορούν να ελέγχουν το ψηφιακό αποτύπωμα των δυνητικών υπαλλήλων τους, ιδίως τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, προτού λάβουν αποφάσεις πρόσληψης.
4. Τα λόγια και οι φωτογραφίες που δημοσιεύετε στο διαδίκτυο μπορεί να παρερμηνευθούν ή να αλλοιωθούν, προκαλώντας ακούσια προσβολή.
5. Το περιεχόμενο που προορίζεται για μια ιδιωτική ομάδα μπορεί να διαδοθεί σε έναν ευρύτερο κύκλο, γεγονός που μπορεί να βλάψει σχέσεις και φιλίες.
6. Οι εγκληματίες του κυβερνοχώρου μπορούν να εκμεταλλευτούν το ψηφιακό σας αποτύπωμα χρησιμοποιώντας το για σκοπούς όπως το phishing για να αποκτήσουν πρόσβαση σε έναν λογαριασμό ή να δημιουργήσουν ψεύτικες ταυτότητες με βάση τα δεδομένα σας.

41

Για τους λόγους αυτούς, αξίζει να σκεφτείτε τι λέει το ψηφιακό σας αποτύπωμα για εσάς. Πολλοί άνθρωποι προσπαθούν να διαχειριστούν το ψηφιακό τους αποτύπωμα με το να είναι προσεκτικοί όσον αφορά τις διαδικτυακές τους δραστηριότητες, ώστε να ελέγχουν ποια δεδομένα μπορούν να συλλεχθούν εξαρχής.

3.3 Παραδείγματα ψηφιακού αποτυπώματος

Ένας χρήστης μπορεί να έχει εκατοντάδες άρθρα που αποτελούν μέρος του ψηφιακού του αποτυπώματος. Ακολουθούν μερικοί από τους τρόπους με τους οποίους οι χρήστες προσθέτουν στο ψηφιακό τους αποτύπωμα:

Ηλεκτρονικές αγορές





- Πραγματοποιήστε αγορές σε ιστότοπους ηλεκτρονικού εμπορίου.
- Εγγραφείτε για κουπόνια ή δημιουργήστε λογαριασμό.
- Λήψη και χρήση εφαρμογών αγορών
- Εγγραφείτε σε ενημερωτικά δελτία μάρκας

Ηλεκτρονική τραπεζική

- Χρήση εφαρμογής mobile banking
- Αγορά ή πώληση μετοχών
- Εγγραφείτε σε οικονομικές εκδόσεις και ιστολόγια
- Άνοιγμα λογαριασμού πιστωτικής κάρτας

42

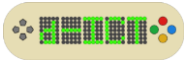
Social Media

- Χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στον υπολογιστή ή τις συσκευές σας
- Σύνδεση σε άλλους ιστότοπους χρησιμοποιώντας τα διαπιστευτήριά σας στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης
- Σύνδεση με φίλους και επαφές
- Μοιραστείτε πληροφορίες, δεδομένα και φωτογραφίες με τις συνδέσεις σας
- Εγγραφείτε σε μια ιστοσελίδα ή εφαρμογή γνωριμιών

Διαβάστε τα νέα

- Εγγραφείτε σε μια διαδικτυακή πηγή ειδήσεων
- Προβολή άρθρων σε μια εφαρμογή ειδήσεων





- Εγγραφή στο ενημερωτικό δελτίο μιας έκδοσης
- Αναδημοσιεύστε άρθρα και πληροφορίες που διαβάσατε

Κεφάλαιο 4. Διαδικτυακή αξιολόγηση μαθητών και ψηφιακές δεξιότητες

Ο εκπαιδευτής πρέπει να είναι σε θέση να αξιολογεί τους εκπαιδευόμενούς του, προσαρμοζόμενος στη μαθησιακή διαδικασία που χαρακτηρίζει την εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Η αξιολόγηση βοηθά τους εκπαιδευόμενους να κατανοήσουν τη μάθησή τους και να παρέχουν ανατροφοδότηση σχετικά με την πρόοδό τους. Είτε διεξάγεται πρόσωπο με πρόσωπο είτε εξ αποστάσεως, ο σκοπός της αξιολόγησης είναι να ενημερώνει τους εκπαιδευόμενους για τη μάθησή τους.

4.1 Αξιολόγηση της μάθησης: κριτήρια που πρέπει να τηρούνται.

Για να προάγει η αξιολόγηση τη μάθηση, πρέπει να τηρούνται ορισμένα κριτήρια:

- Είναι απαραίτητο ο εκπαιδευτής και ο/οι εκπαιδευτής/ες να καθορίσουν σαφείς προσδοκίες που να είναι κατανοητές από όλους.
- Είναι απαραίτητο να προσδιοριστούν τα κριτήρια αξιολόγησης. Τα κριτήρια πρέπει να είναι μετρήσιμα και συναφή με τους μαθησιακούς στόχους.
- Ο καθένας πρέπει να έχει τη δυνατότητα να μαθαίνει σε επαρκές χρονικό διάστημα. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι οι εκπαιδευτές μαθαίνουν με διαφορετικούς ρυθμούς και είναι σημαντικό να έχουν αρκετό χρόνο για εξάσκηση.
- Οι εκπαιδευτές πρέπει να ενθαρρύνουν τους εκπαιδευόμενούς τους να αναλάβουν την ευθύνη της μαθησιακής τους διαδικασίας και να κατανοήσουν τα οφέλη της αυτοαξιολόγησης. Οι εκπαιδευτές πρέπει να είναι σε θέση να παρέχουν εξατομικευμένη διόρθωση. Θα πρέπει να είναι σε θέση να παρέχουν





εξατομικευμένη ανατροφοδότηση που θα βοηθήσει τον εκπαιδευόμενο να βελτιώσει τις δεξιότητες και τις ικανότητές του.

- Θα πρέπει να αφήνουν περιθώριο για σφάλματα προσφέροντας μια δεύτερη ευκαιρία. Εάν δεν το κάνουν, οι μαθητές δεν θα είναι σε θέση να μάθουν από τα λάθη τους και θα είναι λιγότερο πιθανό να βελτιωθούν.

4.2 Πώς να αξιολογείτε τους εκπαιδευόμενους από απόσταση

Η αξιολόγηση μαθητών από απόσταση είναι μια πολύπλοκη διαδικασία και μπορεί να είναι δύσκολη. Υπάρχουν πολλοί παράγοντες που πρέπει να ληφθούν υπόψη, όπως η τεχνολογία που χρησιμοποιείται, ο τύπος της αξιολόγησης, ο αριθμός των εκπαιδευτών που συμμετέχουν κ.λπ. Ακολουθούν ορισμένοι χρυσοί κανόνες για την αξιολόγηση εκπαιδευομένων από απόσταση.

44

● Εκτίμηση του αναγκαίου

Ο εκπαιδευτής πρέπει να εκτιμήσει τι χρειάζεται κατά τη διάρκεια της εξ αποστάσεως αξιολόγησης. Πρέπει να είναι σε θέση να αξιολογεί τις δεξιότητες ενός εκπαιδευόμενου και να παρέχει ανάλογη ανατροφοδότηση.

● Αξιολόγηση δεξιοτήτων με βάση τα επίπεδα κυριαρχίας

Η αξιολόγηση των ικανοτήτων με βάση το επίπεδο κατάκτησης είναι μια κοινή πρακτική στην εξ αποστάσεως αξιολόγηση. Σκοπός της είναι να διασφαλίσει ότι οι εκπαιδευτές που είναι περισσότερο αυτοκατευθυνόμενοι και με τους οποίους η ανατροφοδότηση δεν είναι πλέον πρόσωπο με πρόσωπο ότι βρίσκονται σε καλό δρόμο με την ανάπτυξη και την πρόοδό τους στο σχολείο.





- Διδασκαλία των μαθητών να αυτοαξιολογούνται

Η αυτοαξιολόγηση είναι μία από τις σημαντικότερες δεξιότητες που πρέπει να αναπτύξουν οι εκπαιδευόμενοι. Οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να είναι αξιόπιστοι. Αυτό τους βοηθά να καταλάβουν σε τι είναι καλοί και σε τι πρέπει να βελτιωθούν. Στην πραγματικότητα, η διαδικασία αυτή βοηθά τους εκπαιδευόμενους να αξιολογήσουν τα δυνατά τους σημεία, τις αδυναμίες τους και τους τομείς που χρήζουν βελτίωσης.

- Χρησιμοποιήστε κουίζ και σύντομες ερωτήσεις MCQ με αυτόματη ανατροφοδότηση.

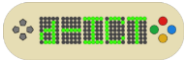
Η αξιολόγηση των εκπαιδευομένων εξ αποστάσεως μέσω κουίζ και MCQ παρέχει ανατροφοδότηση σχετικά με την πρόοδό τους και επιτρέπει στους εκπαιδευτές να χρησιμοποιούν αυτές τις αξιολογήσεις για να βελτιώνουν τους βαθμούς τους. Ο εκπαιδευτής μπορεί να ζητήσει από τους εκπαιδευόμενους να συμμετάσχουν σε κουίζ. Επιπλέον, οι εκπαιδευόμενοι που περνούν την άσκηση πρέπει να εξηγούν την αναμενόμενη απάντηση ή να αυτοδιορθώνονται. Σε αυτή την περίπτωση, ο εκπαιδευόμενος μπορεί στη συνέχεια να στείλει το αποτέλεσμα της αυτοδιόρθωσής του για να λάβει εξατομικευμένη ανατροφοδότηση. Αυτή η ανατροφοδότηση είναι απαραίτητη για τους εκπαιδευόμενους, θα τους καθησυχάσει. Ο εκπαιδευτής μπορεί να παρουσιάσει μια επιλογή δοκιμασιών αυτοδιόρθωσης με οδηγίες για τον τρόπο χρήσης κάθε κουίζ.

45

- Αξιολόγηση των μαθητών προφορικά

Αυτός ο τύπος αξιολόγησης απαιτεί μεγαλύτερη προσπάθεια από άλλους τύπους αξιολόγησης, επειδή δεν είναι τόσο ποσοτικός όσο οι άλλοι. Ο εκπαιδευτής πρέπει να είναι σε θέση να εντοπίσει αν ένας εκπαιδευόμενος έχει κατακτήσει ή όχι μια συγκεκριμένη δεξιότητα ακούγοντας τις απαντήσεις του και βαθμολογώντας





ανάλογα. Τα πλεονεκτήματα αυτού του τύπου αξιολόγησης είναι ότι επιτρέπει μεγαλύτερη ευελιξία όσον αφορά το πότε, πού και πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί στη διδασκαλία. Μπορεί επίσης να είναι απαραίτητη για την εξατομικευμένη παρακολούθηση μαθητών που αντιμετωπίζουν δυσκολίες.

4.3 Δεξιότητες επικοινωνίας: Ανατροφοδότηση

Η ανατροφοδότηση είναι μια συνειδητή και αναστοχαστική ανταπόκριση στις ενέργειες, τα αποτελέσματα, τις μεθόδους, τις στάσεις ή τις συμπεριφορές κάποιου. Σε γενικές γραμμές, η ανατροφοδότηση στη διδασκαλία ορίζεται ως οι πληροφορίες που παρέχει ο εκπαιδευτής στον εκπαιδευόμενο σχετικά με την ολοκλήρωση των μαθησιακών εργασιών (Rossier & Daele, 2009). Αυτή η ανατροφοδότηση μπορεί να παρέχεται σε επίσημο ή ανεπίσημο πλαίσιο και σε διαφορετικές χρονικές στιγμές κατά τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας. Η ανατροφοδότηση γίνεται υποστήριξη της μάθησης και επιτρέπει στον εκπαιδευτή να προχωρήσει ή να προχωρήσει μπροστά (feedforward), όταν :

46

- Παρέχει την ευκαιρία στον εκπαιδευτή να απομακρυνθεί από μια εργασία και να στοχεύσει στη βελτίωσή της.
- Βοηθά στην προετοιμασία για μια τελική ή συνοπτική αξιολόγηση.
- Παρέχει στον εκπαιδευτή τα κλειδιά για περαιτέρω πρόοδο με πιο ανεξάρτητο τρόπο

● Πέντε λόγοι για να ενδιαφέρεστε για την ανατροφοδότηση

1. Η ανατροφοδότηση μπορεί επίσης να αποτελέσει ευκαιρία για διάλογο μεταξύ εκπαιδευτή και εκπαιδευόμενου.
2. Η καλή ανατροφοδότηση στηρίζει τη μάθηση, βελτιώνει τις μετέπειτα επιδόσεις και αναπτύσσει την αυτονομία του μαθητή.





3. Μπορεί να συμβάλει στην ανάπτυξη μιας θετικής αντίληψης για τις δεξιότητές του ή στην αίσθηση της αυτοαποτελεσματικότητας, καθώς και στην ακαδημαϊκή παρακίνηση.

4. Βελτιώνει την αντιστοιχία μεταξύ των προσδοκιών του εκπαιδευτή και των αποτελεσμάτων του εκπαιδευτή.

5. Επιτρέπει στον εκπαιδευτή να ρυθμίζει και να προσαρμόζει τη διδασκαλία του με βάση την ανατροφοδότηση που παρέχεται στους εκπαιδευτές.

- Γιατί είναι τόσο σημαντικό εξ αποστάσεως;

Η ανατροφοδότηση είναι εξαιρετικά σημαντική στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Οι εκπαιδευτές μπορούν να επανεπενδύσουν την ανατροφοδότηση από τους εκπαιδευτές και να τη δουν ως κίνητρο όταν μειώνεται η πρόσωπο με πρόσωπο επαφή. Αυτή η σχέση μεταξύ της ανατροφοδότησης και του κινήτρου του εκπαιδευτή είναι πιο εγγενής στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση απ' ό,τι στη διδασκαλία πρόσωπο με πρόσωπο: είναι ένας μοχλός συγκέντρωσης. Ο εκπαιδευτής θα πρέπει επομένως να εστιάσει στην ποιότητα και όχι στην ποσότητα.

47

Πιθανοί τύποι ηλεκτρονικής ανατροφοδότησης και ορισμένα εργαλεία:

Γράφτηκε: Εργαλεία αναθεώρησης (Word), φουσαλίδες σχολιασμού (Google Doc), σχολιασμός PDF (PDF annotator, Acrobat DC, tablet, Notability+ iAnnotate)

Ήχος/βίντεο: (Acrobat DC), Ο εκπαιδευτής βγάζει selfie (Flipgrid), Καταγραφή του ήχου του υπολογιστή: ο εκπαιδευτής κινηματογραφεί την οθόνη του κατά τη διάρκεια της διόρθωσης του έργου: (Flipgrid, Camstudio, Jing).





Μεθοδολογίες αιχμής

- Η αναποδογυρισμένη τάξη

Η διαδικτυακή και η υβριδική διδασκαλία επιτρέπει τη χρήση της ανεστραμμένης τάξης ως μεθόδου μάθησης. Στον βασικό της ορισμό, η "γυρισμένη τάξη" ή "γυρισμένη μάθηση" συνίσταται, όπως υποδηλώνει το όνομά της, στην αντιστροφή της παραδοσιακής έννοιας της αίθουσας διδασκαλίας. Πρόκειται για έναν τρόπο διαφορετικής οργάνωσης του χρόνου εργασίας στο σχολείο: το τμήμα της διάλεξης του μαθήματος δίνεται με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων (κάψουλες βίντεο, προσωπικές αναγνώσεις, εικονικές επισκέψεις, podcasts ...). Η ανακάλυψη και η εκμάθηση της γνώσης γίνεται εκτός της αίθουσας διδασκαλίας, με τον ρυθμό του εκπαιδευτή, ενώ ο χρόνος της τάξης αφιερώνεται σε δραστηριότητες ενεργητικής μάθησης, συζητήσεις και συζητήσεις.

Τα πλεονεκτήματα αυτού του μοντέλου είναι πολλά, αλλά το κυριότερο είναι η ελευθερία που παρέχει. Είναι απελευθερωτικό για τους εκπαιδευτές, διότι δεν είναι πλέον αναγκασμένοι να κάθονται σιωπηλοί επί ώρες- μπορούν πλέον να "ζουν" στην τάξη και να έχουν πλούσιες ανταλλαγές με τον εκπαιδευτή και τους άλλους εκπαιδευτές.

- Διαφοροποίηση

Η "παιδαγωγική διαφοροποίηση" ή "διαφοροποιημένη παιδαγωγική" είναι ένα εργαλείο για τη διαχείριση και τη μείωση των διαφορών μεταξύ των εκπαιδευτών και τη διαχείριση της ετερογένειας στις ομάδες των εκπαιδευομένων.

Εφαρμόζοντας την εξ αποστάσεως εκπαίδευση, ο εκπαιδευτής χρησιμοποιεί ψηφιακά εργαλεία για να αξιολογήσει τα επιτεύγματα και τις δυσκολίες κάθε εκπαιδευτή ανεξάρτητα από τους άλλους. Ο εκπαιδευτής μπορεί να προτείνει πρόσθετες δραστηριότητες ή ασκήσεις ενίσχυσης ή ακόμη και να προχωρήσει πιο γρήγορα στο θέμα. Μπορεί επίσης να προσαρμόσει τους τρόπους μάθησης, τα συγκεκριμένα





εργαλεία σε κάθε εκπαιδευτή και να του επιτρέψει να προχωρήσει με το δικό του ρυθμό.

Τα ψηφιακά εργαλεία επιτρέπουν στον εκπαιδευτή να εξατομικεύσει τη μάθηση και να εφαρμόσει μια πραγματικά διαφοροποιημένη διδασκαλία σύμφωνα με τις ανάγκες κάθε μαθητή. Χωρίς να ξεχνά τους εκπαιδευτές με ειδικές ανάγκες, ο εκπαιδευτής μπορεί να χρησιμοποιήσει ψηφιακά ή μη ψηφιακά εργαλεία που μπορούν να υποστηρίξουν ατομικά τη μάθηση ΟΛΩΝ των εκπαιδευτών. Έτσι, ένας εκπαιδευτής μπορεί να χρησιμοποιήσει μαθησιακό υλικό ειδικά για τις δυσκολίες του. Όσον αφορά τους πιο αδύναμους εκπαιδευτές, μπορούν να επωφεληθούν από εξατομικευμένη υποστήριξη, ο καθένας προχωρώντας με το δικό του ρυθμό και σύμφωνα με τις ικανότητές του.

Μελέτες περιπτώσεων

49

Θέμα: Αξιολόγηση μαθητών σε μια διαδικτυακή εικονική δίκη

Τοποθεσία : Νομική Σχολή του Πανεπιστημίου της Λωζάνης, Ελβετία

- Πλαίσιο

Το 2020, στη Νομική Σχολή του Πανεπιστημίου της Λωζάνης, η φυσική απόσταση που δημιουργεί το Covid ώθησε αρκετά μέλη ΔΕΠ να υιοθετήσουν πρωτόγνωρα για αυτούς μοντέλα διδασκαλίας. Κάθε χρόνο, οι εκπαιδευτές του διεθνούς δικαίου αξιολογούνται σε ένα πείραμα που ονομάζεται Mood Court. Πρόκειται για μια προσομοίωση δικαστηρίου με παιχνίδι ρόλων που αναπαριστά μια δικαστική διαδικασία με βάση μια φανταστική αλλά αξιόπιστη υπόθεση που αφορά τη διεθνή προστασία των ανθρωπίνων δικαιωμάτων. Οι εκπαιδευτές, οι οποίοι προορίζονται να γίνουν δικηγόροι, πρέπει να αγορεύσουν πρόσωπο με πρόσωπο ως ομάδα, είτε στο πλευρό του θύματος είτε στο πλευρό του κράτους. Λόγω της πανδημίας και της





αδυναμίας πραγματοποίησης αυτής της άσκησης αυτοπροσώπως, οι εκπαιδευτές έπρεπε να πραγματοποιήσουν την άσκηση αυτή εξ αποστάσεως.

- Η πρόκληση

Αξιολογήστε τους εκπαιδευόμενους εξ αποστάσεως σε μια δοκιμαστική προσομοίωση που κανονικά θα έπρεπε να πραγματοποιείται αυτοπροσώπως.

- Λύση/δεξιότητες

Το 2020, η Evelyne Schmidt, καθηγήτρια διεθνούς δικαίου, δημιούργησε ένα διαδικτυακό δικαστήριο Mood Court με τους εκπαιδευτές της τάξης της. Αρχικά προχώρησε σε μια εισαγωγική φάση online, μέσω Zoom, εξηγώντας όλες τις προσδοκίες και τους μαθησιακούς στόχους αυτής της άσκησης. Στη συνέχεια, οι εκπαιδευτές είχαν μια φάση συγγραφής υπομνήματος (για αρκετές εβδομάδες) που είχε ως αποτέλεσμα πολλά εξατομικευμένα σχόλια online και προφορικά από την εκπαιδευτρια με όλες τις ομάδες. Οι αγορεύσεις στη συνέχεια πραγματοποιήθηκαν εξ ολοκλήρου μέσω του Zoom, υπό τις συνθήκες μιας πραγματικής δίκης, σε δώρες συνεδρίες, με προσεκτική προηγούμενη δοκιμή των μικροφώνων και του εξοπλισμού.

50

Οι δοκιμές Zoom διεξήχθησαν με τον ακόλουθο τρόπο:

- Η καθηγήτρια και οι βοηθοί της έπαιξαν το ρόλο του δικαστή για τις ομάδες εκπαιδευτών που διεξήγαγαν την προφορική επιχειρηματολογία.
- Οι εκπαιδευτές που δεν επιχειρηματολογούσαν μπορούσαν να παρακολουθήσουν την εικονική δίκη στο Zoom και να αξιολογήσουν τα επιχειρήματα των συμμαθητών τους (θετικά και αρνητικά σημεία) μέσω ενός εντύπου. Αυτή η διαδικασία παιχνιδοποίησης έκανε την αξιολόγηση συμμετοχική και συλλογικά προκλητική. Η αξιολόγηση των μη συμμετεχόντων δεν ελήφθη υπόψη στον τελικό βαθμό των εκπαιδευτών, αλλά αποτέλεσε αντικείμενο ανατροφοδότησης από τον εκπαιδευτή και συλλογικής συζήτησης.





- Οι εκπαιδευτές που επιχειρηματολογούν σε ομάδες αξιολογούνται μόνο ως προς την ποιότητα του επιχειρήματος- δεν γίνεται κρίση σε δίκη.

Κουίζ

1) Ποια είναι η θεμελιώδης αρχή της τεχνοπαιδαγωγικής;

a. Τα ψηφιακά εργαλεία χρησιμοποιούνται για τη βελτίωση της μάθησης και της εμπειρίας των μαθητών.

b. Η παιδαγωγική είναι δευτερεύουσα: η εξοικείωση με τα ψηφιακά εργαλεία και η χρήση τους προηγείται της μάθησης.

2) Ποιες από τις ακόλουθες προτάσεις αντιστοιχούν στη μέθοδο της ενεργητικής παιδαγωγικής;

a. Δημιουργήστε ένα διαδικτυακό παιχνίδι ομαδικής πρόκλησης.

b. Πολλαπλασιάστε τις μορφές ανατροφοδότησης με τους διαδικτυακούς μαθητές της.

c. Οργανώστε μια διαδικτυακή ημέρα παιχνιδιού ρόλων.

d. Δίνοντας μια online διάλεξη.

3) Η γνωστική νευροεπιστήμη μας επιτρέπει να εντοπίσουμε και να κατανοήσουμε τις μεθόδους μάθησης που προάγουν τη μνήμη, την προσοχή και την αφομοίωση της γνώσης.

a. Αλήθεια





b. Λάθος

4) Όταν ένας εκπαιδευτής σχεδιάζει ένα ψηφιακό βοήθημα μάθησης και παρουσιάζει κάτι προφορικά με μια οπτική απεικόνιση (εικόνα) σε αυτό το βοήθημα, ποια αρχή Meyer έχει εφαρμόσει ο εκπαιδευτής;

a. Η αρχή της κατάρτισης

b. Η αρχή του πλεονασμού

c. Η αρχή της τμηματοποίησης

5) Σε ένα διαδικτυακό μάθημα, η ανατροφοδότηση με τους εκπαιδευόμενους είναι λιγότερο σημαντική από ό,τι σε μια τάξη.

a. Αλήθεια

b. Λάθος

6) Ένα παθητικό ψηφιακό αποτύπωμα δημιουργείται όταν συλλέγονται πληροφορίες σχετικά με τον χρήστη χωρίς ο χρήστης να το γνωρίζει.

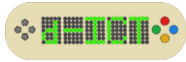
a. Αλήθεια

b. Λάθος

7) Ποια εργαλεία θα χρησιμοποιούσατε για να κάνετε ανατροφοδότηση μέσω διαδικτύου με τον εκπαιδευτή σας;

a. Εργαλεία αναθεώρησης (Word)

b. Καμβάς



c. Flipgrid

d. Comment Bubble (Google drive)

Περαιτέρω ανάγνωση

Leonardi, Paul (2022) The Digital Mindset: Δεδομένων, Αλγορίθμων και Τεχνητής Νοημοσύνης.

Dehaene, Stanislas (2021), Πώς μαθαίνουμε: Η νέα επιστήμη της εκπαίδευσης και του εγκεφάλου

Reiners, T. και L. C. Wood (2015). Gamification στην εκπαίδευση και τις επιχειρήσεις. Cham: Springer International Publishing.

Salmon, G. (2013). Ηλεκτρονικές δραστηριότητες: Το κλειδί για την ενεργή διαδικτυακή μάθηση. Taylor & Francis.

Salter, D. J., & Prosser, M. (2013). Περιπτώσεις σχετικά με τις πρακτικές ποιοτικής διδασκαλίας στην τριτοβάθμια εκπαίδευση. Hershey PA: Information Science Reference.

Shank, J. D. (2014). Διαδραστικοί ανοικτοί εκπαιδευτικοί πόροι: για να μεταμορφώσετε τη διδασκαλία στο κολέγιο. Σαν Φρανσίσκο: Jossey-Bass.

53

Αναφορές

Άρθρο :

Archambault Leanna, Πυλώνες της διαδικτυακής παιδαγωγικής: ένα πλαίσιο για τη διδασκαλία σε διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.



Ιστοσελίδα :

Πανεπιστήμιο του Τορόντο, Πηγές, Ενεργητική μάθηση στο Πανεπιστήμιο του Τορόντο

<https://teaching.utoronto.ca/resources/active-learning-at-the-university-of-toronto/>

Βιβλία:

Alexander, J. A. M. Van Deursen, Ψηφιακή εκπαίδευση και μάθηση - Ψηφιακές δεξιότητες

Lambert, M., Rossier, A., & Daele, A. (2009). Ανατροφοδότηση προς τους εκπαιδευτές.

Rodet, J. (2004). Η ανατροφοδότηση ως μέσο μάθησης;

Masson Steve, Jacob, Odile 2020, Ενεργοποιήστε τους νευρώνες σας για καλύτερη μάθηση και διδασκαλία.

Βίντεο- TED:

Daphne Koller: Koller: Τι μαθαίνουμε από τη διαδικτυακή εκπαίδευση.

Ο Koller ενθαρρύνει τα κορυφαία πανεπιστήμια να βάλουν δωρεάν στο διαδίκτυο τα πιο συναρπαστικά τους μαθήματα - όχι μόνο ως υπηρεσία, αλλά και ως έναν τρόπο έρευνας για το πώς μαθαίνουν οι άνθρωποι.

https://www.ted.com/talks/daphne_koller_what_we_re_learning_from_online_education





MODULE 3: Μεθοδολογίες και εργαλεία για την ενίσχυση της αλληλεπίδρασης και της ομαδικής εργασίας των εκπαιδευομένων στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ

Εισαγωγή

Αυτή η ενότητα παρουσιάζει τα οφέλη της συνεργατικής μάθησης, επισημαίνει ορισμένες στρατηγικές για το σχεδιασμό και την εφαρμογή αποτελεσματικών πρακτικών συνεργατικής μάθησης στο διαδίκτυο και παρουσιάζει ορισμένα χρήσιμα ψηφιακά εργαλεία και πλατφόρμες που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι εκπαιδευτικοί στα μαθήματά τους.

Στο Κεφάλαιο 1 (Συνεργατική και συνεργατική μάθηση στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση) περιγράφονται τα σημαντικότερα θεωρητικά πλαίσια που προωθούν το ρόλο της συνεργασίας και της συνεργασίας στη διδασκαλία και τη μάθηση.

55

Το Κεφάλαιο 2 (Στρατηγικές για την εμπλοκή των μαθητών στη διαδικτυακή συνεργασία και συνεννόηση) παρέχει μια επισκόπηση των στρατηγικών και μεθοδολογιών που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι εκπαιδευτικοί για να εμπλέξουν τους μαθητές στη διαδικτυακή συνεργασία και συνεννόηση.

Κεφάλαιο 3 (Χρήσιμα ψηφιακά εργαλεία για την προώθηση της αλληλεπίδρασης και της συνεργασίας) - περιγράφει τα κύρια διαδικτυακά ψηφιακά εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι εκπαιδευτικοί για να εμπλέξουν τους μαθητές σε διαδικτυακή συνεργασία και συνεργασία.

Το Κεφάλαιο 4 (Πώς να σχεδιάζετε και να προετοιμάζετε διαδικτυακές συνεργατικές μαθησιακές εμπειρίες) προσφέρει ορισμένες συμβουλές που πρέπει να έχετε υπόψη σας κατά το σχεδιασμό μιας διαδικτυακής συνεργατικής μαθησιακής εμπειρίας.





Περιεχόμενο

Κεφάλαιο 1 Συνεργατική και συνεργατική μάθηση στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση

Οι ψηφιακές τεχνολογίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την προώθηση της αλληλεπίδρασης, της συνεργασίας και της συνεργασίας στις διδακτικές πρακτικές και για την ενίσχυση της ικανότητας ομαδικής εργασίας.

Σε αυτό το κεφάλαιο θα περιγράψουμε τα σημαντικότερα θεωρητικά πλαίσια που προωθούν το ρόλο της συνεργασίας και της συνεργασίας στη διδασκαλία και τη μάθηση.

1.1. Συνεργατική μάθηση

Μαθαίνουμε καλύτερα μαζί. Αυτή είναι η απλή ιδέα στην οποία βασίζεται το πλαίσιο συνεργατικής μάθησης. Ορισμένες μελέτες δείχνουν ότι υπάρχει θετική συσχέτιση μεταξύ αποτελεσματικών πρακτικών διδασκαλίας και συνεργατικής μάθησης. Για παράδειγμα, οι Barkley, Major και Cross (2014) έχουν δείξει πώς η συνεργατική μάθηση έχει θετικό αντίκτυπο σε:

- συμμετοχή των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία
- επιμονή
- προσωπική ανάπτυξη
- βελτιωμένα αποτελέσματα που επιτεύχθηκαν σε ένα ευρύ φάσμα μαθητών.

Στη συνεργατική μάθηση οι μαθητές εργάζονται μαζί "μοιράζοντας το φόρτο εργασίας ισότιμα καθώς προχωρούν προς τα επιδιωκόμενα μαθησιακά αποτελέσματα" (Barkley et al., 2014, σ. 4). Αυτή η συνεργασία και ο δίκαιος καταμερισμός της εργασίας "εμπλέκει τους μαθητές ενεργά στη δική τους μάθηση [...] σε ένα υποστηρικτικό και προκλητικό κοινωνικό πλαίσιο" (Barkley et al., 2014, σ. 13).

Περαιτέρω, συνεργατικές δραστηριότητες:

- βοηθούν στην ενίσχυση της κοινότητας και στην αντιμετώπιση πιθανών συναισθημάτων αποσύνδεσης ή απομόνωσης,





-βοηθούν τους μαθητές να αναλάβουν από κοινού την ευθύνη για τη μάθησή τους,

-ανάπτυξη θετικής δυναμικής ομάδων με την εμπλοκή των μαθητών με προσεγγίσεις οικοδόμησης ομάδων.

Οι συνεργατικές μαθησιακές δραστηριότητες μπορούν να σχεδιαστούν σύγχρονα, κατά τη διάρκεια της τάξης, χρησιμοποιώντας ομαδικές εργασίες και συνεργατικά ψηφιακά εργαλεία- ασύγχρονα μεταξύ των τάξεων, χρησιμοποιώντας κάτι σαν τον πίνακα συζητήσεων CourseWorks.

1.2. Συνεργατική μάθηση

Η συνεργατική μάθηση είναι μια διδακτική μεθοδολογία και μια παιδαγωγική προσέγγιση που επικεντρώνεται στη συνεργασία μεταξύ των μαθητών, με στόχο την επίτευξη ενός κοινού στόχου. Με τον όρο συνεργασία εννοούμε κάτι διαφορετικό από τη συνεργασία: στη συνεργασία, κάθε μέλος μιας ομάδας εργάζεται σε κάθε μέρος του έργου που πρέπει να εκτελεστεί, ενώ η συνεργασία προβλέπει μια πιο δομημένη κατανομή των ρόλων, στην οποία κάθε μέλος συμβάλλει ανάλογα με τις ικανότητες και τις κλίσεις του. Όπως και σε πολλές άλλες νέες διδακτικές προσεγγίσεις, η συνεργατική μάθηση αποτελεί εναλλακτική λύση στα παραδοσιακά μετωπικά μαθήματα, αξιοποιώντας τις σχεσιακές, γνωστικές και συναισθηματικές δεξιότητες των μαθητών.

Η μεθοδολογία της συνεργατικής μάθησης ενθαρρύνει

- ομαδική εργασία και οριζόντιες σχέσεις: η ιδέα ότι ο κοινός στόχος μπορεί να επιτευχθεί μόνο μέσω της ομαδικής εργασίας θα επιτρέψει στο μαθητή να αναπτύξει μια θετική ιδέα της σχεσιακής εξάρτησης
- καθοδήγηση από ομότιμους: αντί να αναφέρονται σε αρχές εκτός της ομάδας, οι μαθητές θα αυτοαξιολογούν και θα διορθώνουν την εργασία τους ανεξάρτητα, μαθαίνοντας να βλέπουν τις δικές τους αξίες και προσωπικές στάσεις.





Η συνεργατική μάθηση αποτελεί σημαντικό πεδίο εκπαίδευσης για τους μαθητές, καθώς τους βοηθά να αναπτύξουν δεξιότητες που είναι όλο και πιο χρήσιμες στον κόσμο της εργασίας: ικανότητες ομαδικής εργασίας και θετικής αλληλεξάρτησης, ισότιμης συμμετοχής, εποικοδομητικής αλληλεπίδρασης, κοινωνικές δεξιότητες, ικανότητα αυτοαξιολόγησης/αυτοδιόρθωσης και μεταγνωστικού προβληματισμού.

1.3. Διαδικτυακή συνεργατική μάθηση

Η διαδικτυακή συνεργατική μάθηση είναι στενά συνδεδεμένη με το θεωρητικό πλαίσιο της αρχικά αποκαλούμενης επικοινωνίας μέσω υπολογιστή (CMC) ή της δικτυωμένης μάθησης. Ο Harasim (2012) περιγράφει τη διαδικτυακή συνεργατική μάθηση (OCL) ως εξής (σελ. 90): "Η θεωρία OCL παρέχει ένα μοντέλο μάθησης στο οποίο οι μαθητές ενθαρρύνονται και υποστηρίζονται να συνεργαστούν για να δημιουργήσουν γνώση: να εφεύρουν, να διερευνήσουν τρόπους καινοτομίας και, με τον τρόπο αυτό, να αναζητήσουν την εννοιολογική γνώση που απαιτείται για την επίλυση προβλημάτων αντί να απαγγέλλουν αυτό που νομίζουν ότι είναι η σωστή απάντηση (...) Στη θεωρία OCL, ο δάσκαλος παίζει βασικό ρόλο όχι ως συμμαθητής, 58 αλλά ως σύνδεσμος με την κοινότητα γνώσης ή την κατάσταση της τέχνης στον συγκεκριμένο κλάδο. Η μάθηση ορίζεται ως εννοιολογική αλλαγή και αποτελεί το κλειδί για την οικοδόμηση της γνώσης".

Η διαδικτυακή συνεργατική μάθηση αποτελεί τη βάση ορισμένων τυπικών πρακτικών ψηφιακής μάθησης, όπως αυτές των κοινοτήτων πρακτικής και μάθησης. Οι κοινότητες πρακτικής είναι ομάδες ανθρώπων που μοιράζονται μια ανησυχία ή ένα πάθος για κάτι που κάνουν και μαθαίνουν πώς να το κάνουν καλύτερα καθώς αλληλεπιδρούν τακτικά (Wenger - Trayner)

1.4. Μάθηση με βάση τη συνομοταξία

Η μάθηση με βάση τη συνομοταξία (CBL) είναι μια προσέγγιση συνεργατικής μάθησης - η οποία γίνεται όλο και πιο διαδεδομένη στη διαδικτυακή μάθηση - όπου οι μαθητές δημιουργούν μια κοινότητα μέσα στην ομάδα και μαθαίνουν μαζί, παρέχουν κοινωνική υποστήριξη και





συνεργάζονται. Στη μάθηση με βάση τη συνομοταξία οι μαθητές προχωρούν μαζί καθ' όλη τη διάρκεια ενός μαθήματος και οι εκπαιδευτές τους ή οι "μέντορες" τους οδηγούν στην ολοκλήρωση συγκεκριμένων ορόσημων. Οι σπουδαστές, είτε αυτοπροσώπως είτε διαδικτυακά, καλλιεργούν μια κοινότητα μέσα στην ομάδα μαθαίνοντας μαζί, παρέχοντας κοινωνική υποστήριξη και συνεργαζόμενοι. Ανάλογα με το σχεδιασμό του μαθήματος, μπορεί να υπάρχει ένας γενικός στόχος για ολόκληρη τη συνομοταξία ή ατομικοί στόχοι για κάθε σπουδαστή που θέτει ο εκπαιδευτής.

Διαφορετικά από άλλες προηγούμενες μεθοδολογίες διαδικτυακής μάθησης (όπως τα MOOCs και τα ασύγχρονα μαθήματα), οι οποίες προσέφεραν μια παθητική εμπειρία μάθησης και είχαν χαμηλό ποσοστό ολοκλήρωσης και δέσμευσης, η CBL προσφέρει μια νέα ενεργή και διαδραστική εμπειρία μάθησης με υψηλό επίπεδο δέσμευσης των φοιτητών.

Στο CBL οι μαθητές παρακολουθούν μια σειρά μαθημάτων μαζί, έχουν το ίδιο πρόγραμμα και πρέπει να ακολουθήσουν την ίδια προθεσμία. Αυτή η ομαδοποίηση και ο συγχρονισμός των μαθησιακών δραστηριοτήτων τους κάνει να αισθάνονται συνδεδεμένοι και να διατηρούν το 59 κίνητρο να ολοκληρώσουν τη μάθηση σε προγραμματισμένο χρόνο και να μην καθυστερήσουν, παρακινούμενοι επίσης από τους συμμαθητές τους.

Κεφάλαιο 2 - Στρατηγικές για την εμπλοκή των μαθητών στη διαδικτυακή συνεργασία και συνεννόηση

Σε αυτό το κεφάλαιο μπορείτε να βρείτε ορισμένες στρατηγικές και μεθοδολογίες που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να εμπλέξετε τους μαθητές σε διαδικτυακή συνεργασία και συνεργασία

Αξιολόγηση από ομότιμους: είναι μια διαδικασία ανταλλαγής γνώσεων και εμπειριών μεταξύ ομοτίμων με τη λήψη εποικοδομητικής κριτικής και ανατροφοδότησης από συναδέλφους / συναδέλφους / συμμαθητές.





Βοηθά τους μαθητές να αναπτύξουν δια βίου δεξιότητες αξιολόγησης και ανατροφοδότησης άλλων και τους εφοδιάζει επίσης με δεξιότητες αυτοαξιολόγησης και βελτίωσης της δικής τους εργασίας.

Flipped Classroom: αντιστρέφει το ρόλο του καθηγητή-μαθητή: ο καθηγητής παρέχει υλικό, σεμινάρια, συνδέσμους και ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό στους μαθητές, οι οποίοι θα δημιουργήσουν το μάθημα με βάση αυτά που είχαν λάβει Χρησιμοποιώντας τις δυνατότητες των νέων ψηφιακών συσκευών, το μάθημα αναλύεται σε διάφορες στιγμές, εντός και εκτός της τάξης (Mary Beth et al. 2015). Οι μαθητές αρχικά εξερευνούν το περιεχόμενο που παρέχεται εκτός τάξης (με την προβολή, για παράδειγμα, ενός προηχογραφημένου βίντεο διάλεξης ή μιας ψηφιακής ενότητας ή με την ολοκλήρωση μιας ανάγνωσης ή μιας προπαρασκευαστικής εργασίας). Ο χρόνος εντός της τάξης οργανώνεται γύρω από την εμπλοκή των μαθητών, τη διερεύνηση και την αξιολόγηση, επιτρέποντας στους μαθητές να ασχοληθούν με τις έννοιες του μαθήματος, να τις εφαρμόσουν και να τις επεξεργαστούν.

60

Μάθηση με βάση το έργο. Σε αυτή τη μέθοδο, σε μια ομάδα μαθητών ανατίθεται ένα έργο πάνω στο οποίο πρέπει να εργαστούν ανεξάρτητα ή σε ομάδες. Απαιτεί από τους μαθητές να αξιοποιήσουν το σύνολο της μάθησής τους και να καταλήξουν σε ένα έργο. Μια τέτοια στρατηγική είναι εξαιρετική για τους νέους επαγγελματίες που μαθαίνουν, καθώς τους επιτρέπει να συνεισφέρουν στο χαρτοφυλάκιό τους.

Ψηφιακή αφήγηση. Βασίζεται σε ομάδα μαθητών που οργανώνουν το μαθησιακό περιεχόμενο μέσω μιας αφηγηματικής δομής που υποστηρίζεται από διάφορους τύπους ψηφιακού περιεχομένου και στοιχείων, όπως βίντεο, ήχος, εικόνες, κείμενα, χάρτες κ.λπ,

Διαδικτυακός πίνακας συζητήσεων. Ένας ηλεκτρονικός πίνακας συζητήσεων είναι σαν ένα νήμα συνομιλίας που επικεντρώνεται σε ένα συγκεκριμένο μαθησιακό θέμα. Οι συμμετέχοντες





συγκεντρώνονται και αφήνουν τα σχόλιά τους από κάτω και δίνουν ανατροφοδότηση. Ο πίνακας συζητήσεων έχει αποδειχθεί αποτελεσματικός ειδικά για τους ντροπαλούς και ήσυχους μαθητές, οι οποίοι φέρονται να αποδίδουν καλύτερα κατά τη διάρκεια των διαδικτυακών συζητήσεων συνομιλίας. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν τους διαδικτυακούς πίνακες συζητήσεων για να κάνουν τη μάθηση διαδραστική και διασκεδαστική. Μπορούν να την αναβαθμίσουν προσθέτοντας ανατροπές όπως σε ένα κυνήγι θησαυρού, αφήνοντας στοιχεία που οι μαθητές πρέπει να διερευνήσουν ή να λύσουν γρίφους χρησιμοποιώντας το μαθησιακό υλικό για να βρουν την απάντηση.

Διαδικτυακή συζήτηση. Πρόκειται για μια ενημερωμένη ζωντανή διαδικτυακή συζήτηση, στην οποία δύο ομάδες υποστηρίζουν και αντιπαρατίθενται σε μια δεδομένη δήλωση, τοποθετούμενες στο ένα πεδίο (ΥΠΕΡ) ή στο άλλο (ΚΑΤΑ). Της μεθοδολογίας αυτής μπορεί να προηγηθεί μια προπαρασκευαστική φάση συνεργατικής μάθησης και αξιολόγησης από ομοτίμους.

61

Διαδικτυακό Think-Pair-Share. Είναι η παραδοσιακή εργασία σε ζευγάρια, μόνο σε απευθείας σύνδεση. Αυτή η μέθοδος παρέχει έναν σύντροφο σε κάθε μαθητή και τους κάνει να εργάζονται παράλληλα. Όχι μόνο υποστηρίζουν ο ένας τον άλλον στην πορεία, αλλά αυτή η τακτική διδάσκει επίσης στους μαθητές να συνυπάρχουν με άλλους. Σε αντίθεση με τις ασκήσεις σε μεγαλύτερες ομάδες, είναι πιο οικεία και ως εκ τούτου πιο αποτελεσματική στη δημιουργία δεσμών μεταξύ των μαθητών.

Γρήγορα γραπτά σε απευθείας σύνδεση. Πρόκειται για την πρακτική της ενθάρρυνσης των μαθητών να σημειώνουν γρήγορα τις σκέψεις, τα σχόλια, τις ερωτήσεις, τις λέξεις-κλειδιά, καθώς περνούν από τη συνεδρία και στη συνέχεια να τις ρωτούν στο τέλος. Αυτή η άσκηση απαιτεί από τους μαθητές να δώσουν προσοχή στις λεπτομέρειες, ώστε να είναι σε θέση να





κάνουν σημειώσεις πάνω σε αυτές. Είναι μια τέλεια γρήγορη στρατηγική για τη βελτίωση της κριτικής σκέψης.

Χαρτογράφηση συγγένειας. Η χαρτογράφηση συγγένειας είναι ιδανική για την προώθηση της συνεργατικής μάθησης. Στους μαθητές τίθεται μια κατάσταση και στη συνέχεια τους ζητείται να γράψουν πάνω σε αυτές. Για παράδειγμα, μια κατάσταση μπορεί να είναι "πόσο διαφορετική θα ήταν η ζωή μας αν ο υπολογιστής δεν είχε εφευρεθεί ποτέ;" και στη συνέχεια θα προσπαθήσουν να απαντήσουν στο σενάριο σε μια σειρά. Στη συνέχεια οι μαθητές θα ομαδοποιηθούν μαζί με τις παρόμοιες ιδέες τους σε κατηγορίες και θα συζητήσουν γιατί η συγκεκριμένη ιδέα ταιριάζει στην κατηγορία της. Θα συγκρίνουν και θα αντιπαραβάλουν επίσης τα σημεία τους και θα καταλήξουν σε υποστηρικτικούς ισχυρισμούς. Αυτή η τακτική θα βοηθήσει στη βελτίωση των δεξιοτήτων κριτικής σκέψης των μαθητών και θα τους βοηθήσει να κατακτήσουν την τέχνη της οργάνωσης των σκέψεών τους.

62

Αξιολόγηση-Διάγνωση-Δράση. Αυτή η δραστηριότητα τριών βημάτων είναι επίσης ένας πολύ καλός τρόπος βελτίωσης της κριτικής σκέψης και των δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων. Εδώ, ο εκπαιδευτής παρέχει στους μαθητές το θέμα ενός σεναρίου που προκαλεί σκέψεις και στη συνέχεια τους ζητά να α) αξιολογήσουν την κατάσταση, δηλαδή να απομονώσουν το βασικό ζήτημα, β) να το διαγνώσουν, δηλαδή να ανακαλύψουν τον κύριο λόγο πίσω από το ζήτημα, γ) να δράσουν, δηλαδή να επινοήσουν μια λύση ή δράση για το πρόβλημα.

Κεφάλαιο 3 - Χρήσιμα ψηφιακά εργαλεία για την προώθηση της αλληλεπίδρασης και της συνεργασίας

Σε αυτό το κεφάλαιο θα περιγράψουμε τα κύρια διαδικτυακά ψηφιακά εργαλεία που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να εμπλέξετε τους μαθητές σε διαδικτυακή συνεργασία και συνεργασία.





MIRO <https://miro.com>

Το Miro είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα πίνακα που είναι πολύ χρήσιμη για συνεργατική μάθηση. Πρόκειται για μια δωρεάν πλατφόρμα, με πολύ διαισθητικό και κατανοητό σχεδιασμό, εξαιρετική για τη δόμηση ιδεών, ενώ παράλληλα ενθαρρύνει τους ανθρώπους και τις ομάδες να συνεργάζονται. Οι ομάδες και οι ομάδες μπορούν να χρησιμοποιούν το Miro για να συμμετέχουν σε καταιγισμό ιδεών, να σχεδιάζουν δραστηριότητες, να δίνουν/ζητούν ανατροφοδότηση και προτάσεις, να παρουσιάζουν διαφορετικές έννοιες και πολλές άλλες δραστηριότητες. Η πλατφόρμα παρέχει επίσης ζωντανή συνομιλία, σχόλια και τμήμα βίντεο. Επιπλέον, μπορείτε να προσκαλέσετε άτομα να συνεργαστούν μεταξύ τους στον ίδιο πίνακα εύκολα.

Ο ψηφιακός πίνακας Miro προσφέρει πλήθος δυνατοτήτων μάθησης και συνεργασίας για online ή μικτές τάξεις. [Εδώ](https://miro.com/blog/online-or-blended-classes/) μπορείτε να βρείτε 5 παιχνίδια συνεργασίας στην τάξη που βασίζονται στο Miro: <https://miro.com/blog/online-or-blended-classes/>.

63

Teachfloor <https://www.teachfloor.com/>

Το Teachfloor είναι μια πλατφόρμα εκμάθησης με βάση τις κοόρτες και τη συνεργασία που επιτρέπει σε εταιρείες και σχολεία να δημιουργούν και να διαχειρίζονται διαδικτυακά μαθήματα με βάση τις κοόρτες. Οι δημιουργοί μαθημάτων μπορούν να δημιουργήσουν το πρόγραμμα σπουδών τους, ενώ συνδυάζουν σύγχρονες και ασύγχρονες δραστηριότητες. Με το Teachfloor οι οργανισμοί μπορούν να διαχειριστούν την κοινότητα των μαθητών τους, να δημιουργήσουν αλληλεπίδραση και να αυξήσουν τη δέσμευση των μαθητών. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το Teachfloor για να δημιουργήσετε εύκολα μαθήματα μάθησης βασισμένα σε κοόρτη, να δημιουργήσετε ένα συνεργατικό περιβάλλον χρησιμοποιώντας τη μάθηση από ομοτίμους, να διαχειριστείτε κοινότητες για να ενθαρρύνετε πολύτιμες συζητήσεις και συνδέσεις. Μπορείτε επίσης να ενσωματώσετε το Zoom στο Teachfloor για να διεξάγετε, συγχρονισμένες τάξεις.





Nearpod <https://nearpod.com>

Το Nearpod είναι ένα χρήσιμο διαισθητικό εργαλείο συνεργασίας που επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν απλά μαθήματα, διαδραστικές παρουσιάσεις και αξιολογήσεις. Με το Nearpod οι εκπαιδευτικοί μπορούν

- να δημιουργήσετε πολυμέσα και διαδραστικά μαθήματα με κουίζ, βίντεο, έρευνες, εργαλεία σχεδίασης κ.λπ. Μόλις ολοκληρωθεί το μάθημα, μπορεί να κοινοποιηθεί στα κύρια κοινωνικά δίκτυα ή μέσω άμεσου συνδέσμου,
- εμπλέκουν τους μαθητές, οι οποίοι μπορούν να αλληλεπιδρούν με το περιεχόμενο όποτε ο καθηγητής ενεργοποιεί τις συσκευές τους,
- να αναθέτετε εργασίες, να βλέπετε την εργασία των μαθητών σε πραγματικό χρόνο και να έχετε πρόσβαση σε λεπτομερή αναφορά των δραστηριοτήτων. Επιπλέον, ο καθηγητής μπορεί να παρακολουθεί τις δραστηριότητες που εκτελούν οι μαθητές του, να ελέγχει τις συσκευές τους (smartphones, tablets) και να παρέχει άμεση ανατροφοδότηση σχετικά με την υλοποίηση της δραστηριότητας.

64

Seesaw <https://web.seesaw.me/>

Το Seesaw επιτρέπει στους μαθητές να συνεργάζονται σε σχέδια, βίντεο, PDF, κείμενα κ.λπ. Για να ενθαρρύνουν τη συνεργασία, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να συμπεριλάβουν οδηγίες σε κάθε μάθημα, να αναθέσουν εργασίες στους μαθητές και να αξιολογήσουν τις απαντήσεις τους. Κάθε μαθητής μπορεί ακόμη και να δημιουργήσει το προσωπικό του, συνεργατικό ημερολόγιο μάθησης. Με αυτόν τον τρόπο, μπορούν να μοιράζονται το περιεχόμενό τους με τους καθηγητές και τους συμμαθητές τους. Η πολυγλωσσική μετάφραση είναι ένα χαρακτηριστικό που ξεχωρίζει, ειδικά με τους μαθητές ESL.

Κατάστρωμα αχλαδιού <https://www.peardeck.com/>



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.



Το Pear deck επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν διαδραστικές παρουσιάσεις στις οποίες οι συμμετέχοντες μπορούν να συνεισφέρουν χρησιμοποιώντας τη δική τους συσκευή. Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης, οι μαθητές μπορούν να αλληλεπιδρούν με τον εκπαιδευτικό μέσω ερωτήσεων, σχεδίων, πολλαπλών επιλογών, προβλημάτων κ.λπ. Οι διάφορες απαντήσεις μπορούν να προβληθούν από τον εκπαιδευτικό και μπορούν να αποτελέσουν αφετηρία για επακόλουθες συζητήσεις στην τάξη.

Τα διαδραστικά πρότυπα αξιολόγησης αποτελούν τον κεντρικό πυρήνα του επιχειρηματικού της μοντέλου. Η προσθήκη ερωτήσεων στα πρότυπα είναι τόσο απλή όσο και η απάντησή τους σε πραγματικό χρόνο. Με αυτόν τον τρόπο, είναι δυνατή η ταχεία ανατροφοδότηση, η οποία παίζει καλά με όλα τα εμπλεκόμενα μέρη. Επιπλέον, οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές μπορούν να εισάγουν μαθήματα από τις διαφάνειες Google Slides, το PowerPoint και το Keynotes.

Kialo Edu kialo.com

65

Το Kialo είναι μια δημόσια πλατφόρμα συζητήσεων που έχει σχεδιαστεί για να διευκολύνει τις λογικές διαδικτυακές συζητήσεις για πολύπλοκα θέματα. Το Kialo Edu είναι μια προσαρμοσμένη έκδοση του Kialo ειδικά σχεδιασμένη για χρήση στην τάξη. Η σαφής, οπτικά συναρπαστική μορφή του καθιστά εύκολη την παρακολούθηση της λογικής δομής μιας συζήτησης και διευκολύνει τη στοχαστική συνεργασία. Με το Kialo, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να φιλοξενήσουν συζητήσεις στην τάξη: μπορούν να δημιουργήσουν συζητήσεις για τους μαθητές τους, όπου μπορούν να εφαρμόσουν τις γνώσεις τους στην πράξη, να αναπτύξουν τις δικές τους απόψεις για το περιεχόμενο της τάξης και να εδραιώσουν όσα έχουν μάθει. Ο εκπαιδευτικός μπορεί επίσης να χρησιμοποιήσει το Kialo για την αξιολόγηση της μάθησης: οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αναθέσουν στους μαθητές να γράψουν μια συζήτηση στο Kialo αντί για μια έκθεση - ή να χρησιμοποιήσουν τις συζητήσεις στο Kialo για να σκιαγραφήσουν μεγαλύτερα γραπτά έργα. Η δομή δέντρου επιχειρημάτων του Kialo οδηγεί τους μαθητές να εξετάσουν τα αντεπιχειρήματα, να αναπτύξουν ένα λογικό περίγραμμα του επιχειρημάτος τους και να οπτικοποιήσουν πώς οι ιδέες τους ταιριάζουν μεταξύ τους.





Edpuzzle <https://edpuzzle.com/>

Το Edpuzzle είναι μια πλατφόρμα βίντεο "όλα σε ένα", που επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν διαδραστικά μαθήματα βίντεο και συναρπαστικές μαθησιακές εμπειρίες για τους μαθητές τους. Με το Edpuzzle ο δάσκαλος μπορεί να πάρει οποιοδήποτε βίντεο, να ενσωματώσει τις δικές του ερωτήσεις αξιολόγησης και να παρακολουθήσει την πρόοδο των μαθητών σας. Είναι ένα χρήσιμο για την Αύξηση της δέσμευσης των μαθητών με τη μετατροπή των βίντεο σε ενεργητικές μαθησιακές εμπειρίες, Αύξηση της αυτονομίας των μαθητών αλλά και της υπευθυνότητας των μαθητών, Εξοικονόμηση χρόνου στην τάξη για μάθηση υψηλότερου επιπέδου

Blendspace www.blendspace.com

Το Blendspace (τώρα γνωστό ως TES Teach) έχει αναπτυχθεί από την εταιρεία εκπαιδευτικών προγραμμάτων TES.com (τώρα γνωστή ως TES Teach) και προσφέρει εύκολους τρόπους για τους εκπαιδευτικούς να συνδυάσουν την τάξη τους με ψηφιακό περιεχόμενο, επιτρέποντάς τους να έχουν πρόσβαση σε διάφορους πόρους και να σφυρηλατούν ομαδοποιημένα και διαδραστικά μαθήματα. Στόχος του είναι να δώσει τη δυνατότητα στους εκπαιδευτικούς να "αναμειγνύουν" απρόσκοπτα το στην τάξη με έναν αποδοτικό και αποτελεσματικό τρόπο. Το Blendspace μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την εύκολη δημιουργία και συλλογή διαδικτυακών πόρων, την ενσωμάτωση διαδικτυακού περιεχομένου (όπως βίντεο, εικόνες κ.λπ.), την παρακολούθηση της προόδου των μαθητών, την εξατομίκευση της μάθησης των μαθητών σε πραγματικό χρόνο. Υπάρχουν διάφοροι τρόποι για να χρησιμοποιήσετε το blendspace στην τάξη: εδώ μπορείτε να βρείτε μερικές προτάσεις:

Gamification

Για την προώθηση προσεγγίσεων παιχνιδοποίησης, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν το Wordwall και το Kahoot!, ενώ για κανονικά κουίζ ή έρευνες το Socrative και τα κλασικά Google Forms είναι πολύ λειτουργικά και επίσης Mentimeter.





Κεφάλαιο 4 - Πώς να σχεδιάζετε και να προετοιμάζετε διαδικτυακές εμπειρίες συνεργατικής μάθησης

Σε αυτό το κεφάλαιο θα βρείτε πέντε συμβουλές που πρέπει να έχετε κατά νου όταν σχεδιάζετε μια διαδικτυακή εμπειρία συνεργατικής μάθησης.

(Οι παρακάτω συμβουλές προέρχονται από το: "Strategies for Effective Collaborative Learning", Columbia CTL - Center for teaching and learning")

4.1. Προώθηση ενός περιβάλλοντος χωρίς αποκλεισμούς και μιας κοινότητας στην τάξη

Η επιτυχής συνεργατική μάθηση εξαρτάται από μια κοινότητα τάξης χωρίς αποκλεισμούς, όπου οι μαθητές εμπιστεύονται και σέβονται ο ένας τον άλλον. Εξετάστε το ενδεχόμενο να χρησιμοποιήσετε κοινωνικά μέσα που σπάνε τον πάγο (π.χ. εκμάθηση ονομάτων, εύρεση κοινών ενδιαφερόντων) για να βοηθήσετε τους μαθητές να εξοικειωθούν μεταξύ τους πριν ξεκινήσουν τις συνεργατικές τους δραστηριότητες. Για περισσότερες στρατηγικές σχετικά με την ενίσχυση της κοινότητας στο μάθημά σας, δείτε τον πόρο Community Building in Online and Hybrid (HyFlex) Courses του CTL. ⁶⁷

4.2. Σκόπιμος σχεδιασμός και προγραμματισμός για συνεργατική μάθηση

Η αποτελεσματική συνεργατική μάθηση απαιτεί προνοητικότητα και προγραμματισμό. Αν και είναι δυνατόν να ζητήσετε από τους μαθητές να σχηματίσουν γρήγορα ad-hoc ομάδες κατά τη διάρκεια του μαθήματος, θα πρέπει επίσης να αφιερώσετε χρόνο πριν από το μάθημα για να εξετάσετε τις τεχνολογικές και παιδαγωγικές στρατηγικές που θα υποστηρίξουν καλύτερα τους μαθησιακούς στόχους της δραστηριότητας.

4.3. Ανακοίνωση του σκοπού και των προσδοκιών της δραστηριότητας





Όταν οι μαθητές κατανοούν το σκεπτικό και τα συγκεκριμένα βήματα δράσης της συγκεκριμένης δραστηριότητας, είναι πιο πιθανό να εμπλακούν και να δεσμευτούν στη μάθησή τους.

- Να είστε σαφείς με τους μαθητές σχετικά με το σκοπό της συγκεκριμένης δραστηριότητας: Τι ελπίζετε ότι θα κερδίσουν από τον συνεργατικό χαρακτήρα της εργασίας; Ποιες είναι οι προσδοκίες σας για τη συμμετοχή των μαθητών και τι πρέπει να περιμένουν από τους συνεργάτες τους;
- Να είστε σαφείς ως προς τις προσδοκίες σας: Θα πρέπει κάθε μαθητής να κρατάει σημειώσεις ή θα υπάρχει ένας μόνο σημειωτής για την ομάδα; Περιμένετε από τις ομάδες να μοιραστούν τις σημειώσεις τους με όλη την τάξη;

4.4. Συνεργαστείτε με τους μαθητές σας

Καθώς ένας από τους πρωταρχικούς στόχους της συνεργατικής μάθησης θα πρέπει να είναι η ενεργός συμμετοχή των μαθητών στη μάθησή τους, βοηθώντας τους να αναλάβουν την ευθύνη της διαδικασίας και της εμπειρίας, είναι σημαντικό να συνεργάζεστε με τους μαθητές σας καθ' όλη τη διάρκεια. Αυτή η συνεργασία μπορεί να λάβει πολλές μορφές, ανάλογα με τους στόχους και το πλαίσιο του μαθήματός σας. Ορισμένες δραστηριότητες που θα μπορούσατε να εξετάσετε περιλαμβάνουν:

- Συνδιαμορφώστε κατευθυντήριες γραμμές και προσδοκίες για τη συνεργατική μαθησιακή εμπειρία.
- Αναθέστε τους ρόλους των μαθητών (ή ζητήστε τους να επιλέξουν τους δικούς τους ρόλους). Η χρήση ρόλων στη συνεργατική μάθηση βοηθά κάθε μαθητή να αναλάβει την ευθύνη για ένα διαφορετικό μέρος της δεδομένης εργασίας.

4.5. Χρήση συγκεκριμένων τεχνολογιών για τη διευκόλυνση συνεργατικών μαθησιακών δραστηριοτήτων

Τα εργαλεία εκπαιδευτικής τεχνολογίας που θα επιλέξετε εξαρτώνται από τους στόχους του μαθήματός σας, τους στόχους της συγκεκριμένης δραστηριότητας, καθώς και από το πλαίσιο του μαθήματος. Για παράδειγμα, αν ζητάτε από τους μαθητές να ολοκληρώσουν μια





δραστηριότητα κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας, μπορεί να ζητήσετε από τις ομάδες να κρατήσουν σημειώσεις σε ένα συνεργατικό έγγραφο (όπως ένα έγγραφο Google Doc). Αν ζητάτε από τους μαθητές να συνεργαστούν εκτός τάξης, μπορείτε να εξετάσετε άλλα ασύγχρονα εργαλεία για να εμπλέξετε τους μαθητές σε διαδικτυακά φόρουμ συζητήσεων.

Μεθοδολογίες αιχμής

Παιδαγωγικές προσεγγίσεις:

Οι διαδικτυακές εμπειρίες συνεργατικής μάθησης βασίζονται στις ακόλουθες παιδαγωγικές προσεγγίσεις,

69

- Πλαίσιο συνεργατικής μάθησης: στη συνεργατική μάθηση οι μαθητές εργάζονται μαζί "μοιράζοντας το φόρτο εργασίας ισότιμα καθώς προχωρούν προς τα επιδιωκόμενα μαθησιακά αποτελέσματα".
- Συνεργατική μάθηση: διδακτική μεθοδολογία και παιδαγωγική προσέγγιση που επικεντρώνεται στη συνεργασία μεταξύ των μαθητών, με στόχο την επίτευξη ενός κοινού στόχου.
- Διαδικτυακή συνεργατική μάθηση (OLC): όπου ο καθηγητής παίζει βασικό ρόλο όχι ως συμμαθητής, αλλά ως σύνδεσμος με την κοινότητα γνώσης ή την κατάσταση της τεχνολογίας στο συγκεκριμένο επιστημονικό πεδίο. Στην OLC η μάθηση ορίζεται ως εννοιολογική αλλαγή και αποτελεί το κλειδί για την οικοδόμηση της γνώσης.





- Μάθηση με βάση τη συνομοταξία (Cohort Based Learning - CBL), μια προσέγγιση συνεργατικής μάθησης όπου οι μαθητές καλλιεργούν μια κοινότητα μέσα στην ομάδα και μαθαίνουν μαζί, παρέχουν κοινωνική υποστήριξη και συνεργάζονται.

Μαθησιακές πρακτικές:

Οι κύριες μαθησιακές πρακτικές που προτείνονται για την αύξηση της διαδικτυακής συνεργασίας είναι:

- Εκπαίδευση από ομότιμους και αξιολόγηση από ομότιμους
- Αναποδογυρισμένη τάξη
- Μάθηση βασισμένη σε έργα
- Διαδικτυακοί πίνακες συζητήσεων και διαδικτυακές συζητήσεις
- Χαρτογράφηση συγγένειας
- Αξιολόγηση-Διάγνωση-Δράση
- OnlineThink-Pair-Share
- Γρήγορα γραπτά σε απευθείας σύνδεση

70

Μελέτες περιπτώσεων

Η Elisa είναι καθηγήτρια ενός μαθήματος μάρκετινγκ και επικοινωνίας. Το μάθημα είναι διαμορφωμένο ως υβριδικό: πραγματοποιείται εν μέρει παρουσία (12 ώρες) και εν μέρει μέσω διαδικτύου (12 ώρες). Στο μάθημα συμμετέχουν 15 μαθητές ηλικίας 16 έως 18 ετών.

Για να διευκολύνει τη μάθηση και να τονώσει την αλληλεπίδραση, τη συνεργασία και τη συνεννόηση μεταξύ των μαθητών της, αποφασίζει να σχεδιάσει μια υβριδική μαθησιακή





εμπειρία βασισμένη στη συνεργατική μάθηση χρησιμοποιώντας τις ακόλουθες μεθοδολογίες και εργαλεία:

- **Μάθηση με βάση το έργο.** Στην αρχή του μαθήματος, η Elisa αναθέτει ένα έργο στην τάξη: το μάθημα θα είναι αφιερωμένο στον σχεδιασμό και τον προγραμματισμό μιας επικοινωνιακής εκστρατείας για την προώθηση ενός νέου εστιατορίου στην πόλη.

Η Elisa χρησιμοποιεί τα ακόλουθα ψηφιακά εργαλεία:

- MIRO: συνεργατικοί πίνακες και ψηφιακά post-it για την παρουσίαση του μαθήματος, την υποδοχή των μαθητών, την αυτοπαρουσίασή τους και τη δημιουργία κλίματος εμπιστοσύνης και ανεπίσημης ατμόσφαιρας με κάποια παγοθραύσματα,
 - Το Edpuzzle θα δημιουργήσει ένα πρώτο διαδραστικό μάθημα βίντεο
 - Mentimeter για τη συλλογή ανατροφοδότησης σε πραγματικό χρόνο από τους μαθητές
- **Συνεργατική μάθηση.** Η τάξη σχεδιάζει την καμπάνια χωριζόμενη σε 5 ομάδες, με βάση τις κλίσεις, τα ενδιαφέροντα και τις δεξιότητές τους: μια ομάδα θα ορίσει το εμπορικό σήμα, μια ομάδα θα εργαστεί πάνω στην οπτική εικόνα, μια ομάδα θα παράγει το σχέδιο για τα μέσα μαζικής ενημέρωσης και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, μια ομάδα ένα διαφημιστικό βίντεο, μια ομάδα μια αφίσα.

Η Elisa χρησιμοποιεί τα ακόλουθα ψηφιακά εργαλεία:

- αίθουσες MIRO και Zoom για την υποστήριξη των ασύγχρονων ομαδικών εργασιών των ομάδων
 - Διαδικτυακός πίνακας συζητήσεων στο Kialo Edu για την υποστήριξη ασύγχρονων ομαδικών εργασιών
- **Αναποδογυρισμένη τάξη:** και στη συνέχεια ζητά από τις ομάδες των μαθητών να προετοιμάσουν ένα μάθημα, η καθεμία για το δικό της θέμα εργασίας.

71





Η Elisa χρησιμοποιεί τα ακόλουθα ψηφιακά εργαλεία:

- Το MIRO να μοιράζεται και να οργανώνει το εκπαιδευτικό υλικό που κρίνει χρήσιμο για να δώσει στους μαθητές: βίντεο, έγγραφα pdf, εικόνες, βιβλιογραφίες κ.λπ.
- Διαδικτυακός πίνακας συζητήσεων στο Kialo για την υποστήριξη ασύγχρονων ομαδικών εργασιών
- **Αξιολόγηση-Διάγνωση-Δράση:** Η Elisa παρέχει στους μαθητές το σενάριο του εστιατορίου και τους καλεί να το αξιολογήσουν, να βρουν τα κύρια βασικά ζητήματα και τους στόχους που πρέπει να επιτευχθούν με την εκστρατεία, να καθορίσουν τις στρατηγικές επικοινωνίας που πρέπει να εφαρμοστούν.

Η Elisa χρησιμοποιεί τα ακόλουθα ψηφιακά εργαλεία:

- Pear deck για τη δημιουργία μιας διαδραστικής παρουσίασης του σεναρίου όπου οι μαθητές μπορούν να συνεισφέρουν χρησιμοποιώντας τη δική τους συσκευή. ⁷² Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης, οι μαθητές μπορούν να αλληλεπιδρούν μαζί της μέσω ερωτήσεων, σχεδίων, πολλαπλών επιλογών, προβλημάτων κ.λπ.
- Διαδικτυακός πίνακας συζητήσεων στο Kialo Edu για την υποστήριξη ασύγχρονων συζητήσεων σχετικά με το σενάριο του εστιατορίου
- **Ψηφιακή αφήγηση:** κάθε ομάδα στο τέλος του μαθήματος παρουσιάζει το έργο της χρησιμοποιώντας μια αφηγηματική δομή που ενσωματώνει ψηφιακό περιεχόμενο όπως βίντεο, ήχο, εικόνες, κείμενα.

Εργασία: Ανάλυση





Φανταστείτε ότι είστε μαθητής επαγγελματικής κατάρτισης. Πρέπει να σχεδιάσετε μια υβριδική συνεργατική μαθησιακή εμπειρία για τους μαθητές σας, προκειμένου να προωθήσετε την **αλληλεπίδραση και την ομαδική εργασία στην τάξη σας**.

- Ποια μάθηση και ποιες στρατηγικές και ποια ψηφιακά εργαλεία ανταποκρίνονται καλύτερα στις ανάγκες σας;
- Ποιες είναι οι κύριες δυσκολίες που πιστεύετε ότι θα αντιμετωπίσετε, ως εκπαιδευτικός, στην προώθηση της αλληλεπίδρασης και της ομαδικής εργασίας στην υβριδική μαθησιακή εμπειρία; Σκεφτείτε τη μέχρι τώρα εμπειρία σας και διατυπώστε μια πρόταση για να ξεπεράσετε καθεμία από αυτές.
- Ποιες είναι οι κύριες δυσκολίες που πιστεύετε ότι θα αντιμετωπίσουν οι μαθητές σας; Αναλογιστείτε την εμπειρία σας μέχρι στιγμής και κάντε μια πρόταση για να ξεπεράσετε κάθε μία από αυτές.

73

Κουίζ

1) Ποια είναι η διαφορά μεταξύ της συνεργατικής μάθησης και της συνεργατικής μάθησης

a) στη συνεργατική μάθηση, κάθε μέλος μιας ομάδας εργάζεται σε κάθε μέρος της προς εκτέλεση εργασίας, ενώ στη συνεργατική μάθηση υπάρχει μια πιο δομημένη κατανομή ρόλων, στην οποία κάθε μέλος συμβάλλει ανάλογα με τις ικανότητες και τις κλίσεις του

β) στη συνεργατική μάθηση, κάθε μέλος μιας ομάδας εργάζεται σε κάθε μέρος της προς εκτέλεση εργασίας, ενώ στη συνεργατική μάθηση προβλέπεται μια πιο δομημένη κατανομή των ρόλων, στην οποία κάθε μέλος συμβάλλει ανάλογα με τις δεξιότητες και τις κλίσεις του

2) Ποια πρακτική συνεργατικής μάθησης αντιστρέφει το ρόλο του διδάσκοντος-μαθητή;

α) Διαδικτυακός πίνακας συζητήσεων





β) Αναποδογυρισμένη τάξη

γ) Μάθηση βάσει έργου.

δ) Αξιολόγηση από ομοτίμους

3) Το Assess-Diagnose-Act βασίζεται στην ομάδα μαθητών που οργανώνουν το μαθησιακό περιεχόμενο μέσω μιας αφηγηματικής δομής που υποστηρίζεται από διάφορους τύπους ψηφιακού περιεχομένου και στοιχείων, όπως βίντεο, ήχο, εικόνες, κείμενα, χάρτες κ.λπ,

α) Σωστό

β) Λάθος

4) Ποια από τις μεθόδους μάθησης υποστηρίζει καλύτερα μια διαδικασία ανταλλαγής γνώσεων και εμπειριών μεταξύ ομοτίμων, λαμβάνοντας εποικοδομητική κριτική και ανατροφοδότηση από τους συναδέλφους / συναδέλφους / συμμαθητές

74

α) Αναποδογυρισμένη τάξη

β) Ψηφιακή αφήγηση

γ) Γρήγορα γραπτά σε απευθείας σύνδεση

δ) Αξιολόγηση από ομοτίμους

5) Το Miro είναι μια πλατφόρμα που επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν και να διαχειρίζονται διαδικτυακά μαθήματα βασισμένα σε κούρτη

α) Σωστό

β) Λάθος





6) Το Miro είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα ασπροπίνακα που υποστηρίζει συνεργατική δραστηριότητα, όπως ο καταιγισμός ιδεών.

α) Σωστό

β) Λάθος

7) Ποιο εργαλείο θα χρησιμοποιούσατε για να υποστηρίξετε μια διαδικτυακή δημόσια συζήτηση;

α) Miro

β) Seesaw

γ) Edpuzzle

δ) Kialo

75

8) Αναφέρετε τουλάχιστον 3 βασικά στοιχεία που πρέπει να έχετε κατά νου όταν σχεδιάζετε μια διαδικτυακή εμπειρία συνεργατικής μάθησης:

1.

2.

3.

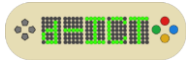
...

Περαιτέρω ανάγνωση



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.



-<https://ctl.columbia.edu/resources-and-technology/teaching-with-technology/teaching-online/community-building/>: <https://ctl.columbia.edu/resources-and-technology/teaching-with-technology/teaching-online/community-building/>

-Μάθηση μέσω συζήτησης: <https://ctl.columbia.edu/resources-and-technology/resources/learning-through-discussion/>

-Συνεργατική μάθηση: <https://ctl.columbia.edu/resources-and-technology/teaching-with-technology/teaching-online/collaborative-learning-online/>

-Αξιολόγηση από ομότιμους: <https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/assessment-evaluation/peer-assessment#:~:text=Αξιολόγηση%20από%20ομότιμους%20ή%20αξιολόγηση%20από%20ομότιμους%20και%20βελτίωση%20της%20ιδικής%20εργασίας%20τους>

76

-Πώς να χρησιμοποιήσετε το Miro για online ή μικτές τάξεις: <https://miro.com/blog/online-or-blended-classes/#during-class>

Harbin, M.B. (2020). Συνεργατική σημείωση: Ένα εργαλείο για τη δημιουργία μιας τάξης χωρίς αποκλεισμούς στο κολέγιο. *College Teaching* 68(4), 214-220.

Αναφορές





-Barkley, E.F., Major, C.H., & Cross, K.P. (2014). Τεχνικές συνεργατικής μάθησης: A handbook for college faculty, second edition. Jossey-Bass.

-Harasim, L. (2012) Learning Theory and Online Technologies, Νέα Υόρκη/Λονδίνο: Routledge

-Wenger-Trayner, E. and Wenger-Trayner, B. (2015) Εισαγωγή στις κοινότητες πρακτικής: μια σύντομη επισκόπηση της έννοιας και των χρήσεών της. Διατίθεται από τους συγγραφείς στη διεύθυνση <https://www.wenger-trayner.com/introduction-to-communities-of-practice>.

-Jacobs, G. M., & Ivone, F. M. (2020). Infusing Cooperative Learning in Distance Education (Εισαγωγή της συνεργατικής μάθησης στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση). TESL-EJ, 24(1), n1.: <https://www.tesl-ej.org/pdf/ej93/a1.pdf>

77

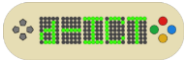
- "The Quiet Minority That's Thriving Online" 17 Απριλίου 2020 Kaepfel, Kristi, University of Connecticut: <https://gccci.uconn.edu/2020/04/17/the-quiet-minority-thats-thriving-online/#>

MODULE 4: Μεθοδολογίες και εργαλεία για την ενίσχυση των κινήτρων των εκπαιδευομένων στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ

Εισαγωγή

Η παιχνιδοποίηση στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση έχει αναδειχθεί ως μια ισχυρή και καινοτόμος προσέγγιση για την





εμπλοκή και την παρακίνηση των εκπαιδευομένων σε προγράμματα επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης που παρέχονται εξ αποστάσεως.

Περιλαμβάνει την ενσωμάτωση στοιχείων, μηχανισμών και δυναμικών του παιχνιδιού στη μαθησιακή εμπειρία για την ενίσχυση της εμπλοκής των μαθητών, την αύξηση των κινήτρων και την προώθηση της ενεργού συμμετοχής.

Η επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση (EEK) εξ αποστάσεως έχει αναδειχθεί ως μια δυναμική προσέγγιση για την παροχή στους εκπαιδευόμενους πρόσβασης σε ποιοτική εκπαίδευση, ανεξάρτητα από γεωγραφικούς ή χρονικούς περιορισμούς.

Αυτή η ενότητα με θέμα "Μεθοδολογίες και εργαλεία για την ενίσχυση της παρακίνησης των εκπαιδευομένων στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση και κατάρτιση στην EEK" θα διερευνήσει ένα φάσμα στρατηγικών, μεθοδολογιών και εργαλείων που έχουν αποδειχθεί αποτελεσματικά στην παρακίνηση των εκπαιδευομένων στο πλαίσιο της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και κατάρτισης στην EEK.

Η ενότητα χωρίζεται σε 4 κεφάλαια ως εξής :

78

- Θα εμβαθύνουμε στις θεωρίες και τα μοντέλα που στηρίζουν τα κίνητρα (κεφάλαιο1), θα εξετάσουμε τους παράγοντες που επηρεάζουν τα κίνητρα των μαθητών και θα ανακαλύψουμε μεθόδους αξιολόγησης για να μετρήσουμε τα επίπεδα και τις ανάγκες των κινήτρων των μαθητών.

Στην παραδοσιακή εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην EEK, οι εκπαιδευόμενοι μπορεί συχνά να αντιμετωπίζουν προκλήσεις όπως η έλλειψη αλληλεπίδρασης, τα περιορισμένα κίνητρα και η αίσθηση αποστασιοποίησης.

- Θα καθοδηγήσει τον εκπαιδευόμενο μέσω πρακτικών τεχνικών για τη συλλογή ανατροφοδότησης από τους εκπαιδευόμενους, την ανάλυση των απόψεών τους (κεφάλαιο2) και την ανάλογη προσαρμογή των διδακτικών προσεγγίσεων. Θα διερευνήσουμε τη δύναμη της εξατομίκευσης και της προσαρμογής στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην EEK, προωθώντας την κοινωνική αλληλεπίδραση και τη συνεργασία μεταξύ των εκπαιδευομένων





- Μια παρουσίαση πραγματικών περιπτώσιολογικών μελετών και παραδειγμάτων, που θα σας επιτρέψει να παρακολουθήσετε την επιτυχή εφαρμογή στρατηγικών παρακίνησης στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ (κεφάλαιο3) θα αναπτυχθεί και θα βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους να κατανοήσουν πλήρως τις μεθοδολογίες και τα εργαλεία που είναι διαθέσιμα για την ενίσχυση της παρακίνησης των εκπαιδευομένων, δίνοντάς σας τη δυνατότητα να δημιουργήσετε ένα ελκυστικό και παρακινητικό εικονικό περιβάλλον μάθησης.
- Και τέλος, θα παρέχει στους εκπαιδευτές ΕΕΚ ή στους εκπαιδευτές που επιδιώκουν να βελτιώσουν τη δέσμευση των εκπαιδευομένων, πώς να βελτιστοποιήσουν τα προγράμματα εξ αποστάσεως εκπαίδευσης ή ένα πρόγραμμα σπουδών ενσωματώνοντας στρατηγικές παρακίνησης στο εκπαιδευτικό τους υλικό.

Ας διερευνήσουμε τώρα τις μεθοδολογίες και τα εργαλεία που θα ενισχύσουν τα κίνητρα των εκπαιδευομένων στο δυναμικό πεδίο της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στην ΕΕΚ.

Περιεχόμενο

Κεφάλαιο 1: Κατανόηση των κινήτρων των μαθητών

Το πρώτο κεφάλαιο αυτής της ενότητας αποσκοπεί στην παροχή μιας ολοκληρωμένης κατανόησης των κινήτρων των εκπαιδευομένων στο πλαίσιο της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και κατάρτισης. Τα κίνητρα παίζουν πολύ σημαντικό ρόλο στη δέσμευση, την επιμονή και την επιτυχία των εκπαιδευομένων στο εκπαιδευτικό τους ταξίδι, μεταξύ άλλων και όταν μιλάμε για παιχνιδοποίηση. Με τη διερεύνηση διαφόρων θεωριών και μοντέλων παρακίνησης, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αποκτήσουν πολύτιμες γνώσεις σχετικά με τους παράγοντες που επηρεάζουν την παρακίνηση των εκπαιδευομένων και πώς να την ενισχύσουν αποτελεσματικά.





Τρία επιμέρους υποκεφάλαια θα μας βοηθήσουν να κατανοήσουμε πώς λειτουργούν αποτελεσματικά τα κίνητρα και γιατί αυτό είναι σημαντικό για τους εκπαιδευόμενους να βιώσουν τη διαδικασία της εξ αποστάσεως μάθησης.

- Θεωρία και μοντέλα κινήτρων
- Παράγοντες που επηρεάζουν τα κίνητρα των μαθητών
- Αξιολόγηση των κινήτρων των μαθητών

1.1 Θεωρίες και μοντέλα κινήτρων:

Υπάρχουν διάφορες θεωρίες και μοντέλα που εξηγούν τα κίνητρα των μαθητών.

- Μια εξέχουσα θεωρία είναι η *ιεραρχία των αναγκών του Maslow*,



Maslow's hierarchy of needs

- η οποία υποδηλώνει ότι τα άτομα παρακινούνται από μια σειρά ιεραρχημένων αναγκών, όπως οι φυσιολογικές ανάγκες, οι ανάγκες ασφάλειας, οι κοινωνικές ανάγκες, οι ανάγκες εκτίμησης και οι ανάγκες αυτοπραγμάτωσης - *Maslow (1943)*.
- Μια άλλη θεωρία με μεγάλη επιρροή είναι η θεωρία του αυτοπροσδιορισμού (<https://selfdeterminationtheory.org/theory/>) , η οποία τονίζει τη σημασία των εσωτερικών κινήτρων, της αυτονομίας, της ικανότητας και της συγγένειας για την προώθηση των κινήτρων των μαθητών.





Ορισμός : "Η θεωρία του αυτοπροσδιορισμού (SDT) αποτελεί ένα ευρύ πλαίσιο για τη μελέτη των ανθρώπινων κινήτρων και της προσωπικότητας. Η SDT διατυπώνει μια μετα-θεωρία για την πλαisiώση των μελετών κινήτρων, μια επίσημη θεωρία που ορίζει τις εσωτερικές και ποικίλες εξωτερικές πηγές κινήτρων και μια περιγραφή των αντίστοιχων ρόλων των εσωτερικών και των τύπων εξωτερικών κινήτρων στη γνωστική και κοινωνική ανάπτυξη και στις ατομικές διαφορές "

- Επιπλέον, η θεωρία προσδοκίας-αξίας δίνει έμφαση στο πώς οι πεποιθήσεις των εκπαιδευομένων και η αντιλαμβανόμενη αξία μιας εργασίας επηρεάζουν τα κίνητρά τους για να ασχοληθούν με αυτήν.

Ορισμός : "Η θεωρία προσδοκίας-αξίας είναι μια θεωρία παρακίνησης που περιγράφει τη σχέση μεταξύ της προσδοκίας ενός μαθητή για επιτυχία σε ένα έργο ή την επίτευξη ενός στόχου σε σχέση με την αξία της ολοκλήρωσης του έργου ή της επίτευξης του στόχου".

<https://education.okstate.edu/site-files/documents/motivation-classrooms/motivation-minute-expectancy-value-theory.pdf>

81

1.2 Παράγοντες που επηρεάζουν τα κίνητρα των μαθητών:

Η κατανόηση των παραγόντων που επηρεάζουν τα κίνητρα των εκπαιδευομένων είναι ο καλύτερος τρόπος για τους εκπαιδευτικούς να σχεδιάσουν αποτελεσματικές στρατηγικές παρακίνησης που θα ενσωματωθούν στην ενότητα τους.

Η παρούσα ενότητα διερευνά τόσο τους εσωτερικούς όσο και τους εξωτερικούς παράγοντες που επηρεάζουν τα κίνητρα των μαθητών. Οι εσωτερικοί παράγοντες περιλαμβάνουν τα ενδιαφέροντα των εκπαιδευομένων, τις πεποιθήσεις αυτοαποτελεσματικότητας και τη συνάφεια του μαθησιακού περιεχομένου με τους στόχους και τις φιλοδοξίες τους.

Οι εξωγενείς παράγοντες περιλαμβάνουν τις εξωτερικές ανταμοιβές, την αναγνώριση, τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις και το μαθησιακό περιβάλλον. Προσδιορίζοντας αυτούς τους παράγοντες, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να





προσαρμόσουν τις διδακτικές τους προσεγγίσεις ώστε να μεγιστοποιήσουν τα κίνητρα των μαθητών.

- Εσωτερικά κίνητρα.

Η εσωτερική παρακίνηση αναφέρεται στην εσωτερική επιθυμία και ευχαρίστηση που ωθεί τα άτομα να συμμετέχουν σε δραστηριότητες για την εγγενή ικανοποίησή τους. Όταν οι εκπαιδευόμενοι έχουν εσωτερικά κίνητρα, εμπλέκονται στη μάθηση για την ευχαρίστηση και την ικανοποίηση που τους προσφέρει, παρά για τις εξωτερικές ανταμοιβές ή συνέπειες.

Πρέπει επίσης να προστεθεί ότι η περιέργεια είναι ένα ισχυρό εσωτερικό κίνητρο. Οι μαθητές έχουν μια φυσική τάση να εξερευνούν και να αναζητούν νέες γνώσεις. Σχεδιάζοντας παιχνιδιοποιημένες μαθησιακές εμπειρίες που κεντρίζουν την περιέργεια των εκπαιδευομένων, όπως η υποβολή ερωτήσεων που προκαλούν σκέψη, η παρουσίαση ενδιαφέροντων σεναρίων ή η δημιουργία μυστηρίου και σασπένς, μπορούμε να πυροδοτήσουμε το εγγενές κίνητρό τους να συμμετέχουν ενεργά και να ανακαλύψουν περισσότερα.

Οι νέες ικανότητες ειδικά στην επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση, είναι ο σκοπός της παρουσίας του μαθητή και η παρουσία του οδηγεί στην ικανοποίηση του μαθητή, ειδικά όταν το παιχνίδι προσφέρει την ευκαιρία να επιδείξει τις νέες ικανότητές του σε έναν συγκεκριμένο τομέα. Είναι δυνατόν να προστεθούν στη συνέχεια δραστηριότητες επίλυσης προβλημάτων, προσομοιώσεις ή έργα πραγματικού κόσμου

Η αυτονομία και η δυνατότητα να έχουν τον έλεγχο των μαθησιακών τους εμπειριών προάγουν τη δέσμευση και τα εσωτερικά κίνητρα. Η παροχή επιλογών και ευκαιριών στους μαθητές να λαμβάνουν αποφάσεις και να εξατομικεύουν τη μαθησιακή τους πορεία προάγει την αίσθηση της αυτονομίας. Η ενδυνάμωση της αυτονομίας των μαθητών προάγει τη δέσμευση και την παρακίνησή τους, καθώς αισθάνονται την αίσθηση της ιδιοκτησίας και της ευθύνης για τη μαθησιακή τους πορεία.

- Εξωγενή κίνητρα





Η εξωγενής παρακίνηση περιλαμβάνει εξωτερικές ανταμοιβές και αναγνώριση που οδηγούν στη δέσμευση και την απόδοση των μαθητών.

Ενώ τα εσωτερικά κίνητρα θεωρούνται μακροπρόθεσμα πιο βιώσιμα, η κατάλληλη χρήση των εξωγενών κινήτρων μπορεί να συμπληρώσει και να βελτιώσει τη συνολική εμπειρία της παιχνιδοποιημένης μάθησης.

Για το λόγο αυτό, η ενσωμάτωση ανταμοιβών και επιτευγμάτων στις παιχνιδοποιημένες μαθησιακές εμπειρίες μπορεί να παρακινήσει τους εκπαιδευόμενους να επιτύχουν. Όπως έχει ήδη αναφερθεί παραπάνω, οι ανταμοιβές αυτές μπορούν να λάβουν τη μορφή εικονικών εμβλημάτων, πόντων, επιπέδων ή πινάκων κατάταξης, οι οποίοι παρέχουν ορατή αναγνώριση και αίσθηση επιτυχίας.

1.3 Αξιολόγηση των κινήτρων των μαθητών.

Υπάρχουν διάφορες μέθοδοι για την αξιολόγηση των κινήτρων των μαθητών, όπως έρευνες αυτοαναφοράς, συνεντεύξεις και παρατήρηση.

Αφού εξερευνήσετε τους διάφορους τύπους κινήτρων, συμπεριλαμβανομένων των εσωτερικών, των εξωτερικών και μάθετε πώς να χρησιμοποιείτε τα κατάλληλα εργαλεία αξιολόγησης για να μετράτε τα επίπεδα και τις ανάγκες των κινήτρων των μαθητών. Με τη συλλογή δεδομένων σχετικά με τα κίνητρα των μαθητών, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να λάβουν τεκμηριωμένες αποφάσεις σχετικά με τις καταλληλότερες στρατηγικές για την ενίσχυση των κινήτρων.

Οι διάφορες πιθανές αξιολογήσεις είναι :

- Συνεντεύξεις και ατομικές συζητήσεις : η μέθοδος αυτή συνίσταται στο σχεδιασμό ερωτήσεων προς τους εκπαιδευόμενους για να προβληματιστούν σχετικά με τα επίπεδα κινήτρων, τα ενδιαφέροντα, τους στόχους και την αντιλαμβανόμενη επάρκειά τους.



- Συνεντεύξεις και ατομικές συνομιλίες: η μέθοδος αυτή συνίσταται στη διεξαγωγή συνεντεύξεων ή ατομικών συνομιλιών με τους εκπαιδευόμενους, οι οποίες μπορούν να δώσουν βαθύτερες πληροφορίες για τα κίνητρά τους.
- Παρατηρήσεις και παρακολούθηση της συμπεριφοράς: η μέθοδος αυτή συνίσταται στην παρατήρηση της συμπεριφοράς των εκπαιδευομένων και στην παρακολούθηση των προτύπων εμπλοκής τους μπορεί επίσης να αποτελέσει πολύτιμη μέθοδο για την αξιολόγηση των κινήτρων.
- Ομότιμη και αυτοαξιολόγηση: η μέθοδος αυτή συνίσταται στο να προτείνεται στον εκπαιδευόμενο να εργαστεί σε ομότιμη ομάδα και να προχωρήσει σε δραστηριότητες αυτοαξιολόγησης.

Στο τέλος, αφού συγκεντρωθούν τα δεδομένα αξιολόγησης, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να τα αναλύσουν και να τα ερμηνεύσουν για να αντλήσουν σημαντικές πληροφορίες.

84

Κεφάλαιο 2: Θεμελιώδεις αρχές και έννοιες του Gamification.

Η συλλογή ανατροφοδότησης από τους εκπαιδευόμενους πρέπει να γίνεται στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ, καθώς παρέχει πολύτιμες πληροφορίες σχετικά με τις εμπειρίες, τις προκλήσεις και τις προτιμήσεις τους, οι οποίες βελτιώνουν τα κίνητρα.

Πράγματι, ζητώντας ανατροφοδότηση, οι εκπαιδευτές μπορούν να κατανοήσουν βαθύτερα τα κίνητρα των εκπαιδευομένων, τους λόγους για τους οποίους παρακολουθούν το εκπαιδευτικό πρόγραμμα και ποια είναι τα επίπεδα δέσμευσής τους, καθώς και την ικανοποίησή τους από το εκπαιδευτικό υλικό και το μαθησιακό περιβάλλον.

Αυτό το κεφάλαιο υπογραμμίζει :

- τη σημασία της συλλογής ανατροφοδότησης από τους εκπαιδευόμενους ως μέσο για τη βελτίωση της συνολικής μαθησιακής εμπειρίας και την ενίσχυση των κινήτρων των εκπαιδευομένων,
- σχεδιασμός μηχανισμού ανατροφοδότησης,





- την ανάλυσή τους,
- και την εφαρμογή τους για τη βελτίωση του μαθησιακού περιεχομένου και την αύξηση των κινήτρων.

2.1 Μέθοδοι και εργαλεία για τη συλλογή ανατροφοδότησης από τους εκπαιδευόμενους:

Σε αυτή την ενότητα, θα εξερευνήσουμε διάφορες μεθόδους και εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι εκπαιδευτικοί για να συλλέγουν αποτελεσματικά τα σχόλια των μαθητών.

Ποια είναι τα σχετικά εργαλεία;

Οι έρευνες είναι μια δημοφιλής και αποτελεσματική μέθοδος, που επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να συλλέγουν ποσοτικά και ποιοτικά δεδομένα σχετικά με τις εμπειρίες, τις προτιμήσεις και τις προτάσεις των εκπαιδευομένων. Είναι εύκολο να εφαρμοστούν και πολλά διαδικτυακά εργαλεία είναι διαθέσιμα στο διαδίκτυο (google form, survey monkey, slido, Socrative,..) <https://www.educatorstechnology.com/2023/01/tools-to-remotely-collect-students.html>.

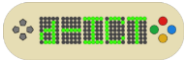
Οι συνεντεύξεις και οι ατομικές συζητήσεις παρέχουν την ευκαιρία για συζητήσεις σε βάθος και εξατομικευμένη ανατροφοδότηση. Επιτρέπει στους εκπαιδευόμενους να εξηγήσουν ελεύθερα ακριβώς τις προσδοκίες τους και να μοιραστούν ανατροφοδότηση σχετικά με τις προσδοκίες του άλλου.

Οι συνεδρίες ομάδων εστίασης παρέχουν την ευκαιρία σε μικρές ομάδες ατόμων να συζητήσουν ελεύθερα τα σχόλια των συμμετεχόντων. Η ιδέα είναι να συγκεντρωθούν άτομα από την ίδια εικονική τάξη ή να μοιραστούν τους ίδιους μαθησιακούς στόχους προκειμένου να βελτιωθεί η συνολική εκπαιδευτική συνεδρία.

Το να ζητάτε ανατροφοδότηση ενισχύει την αυτοπεποίθηση και την εμπιστοσύνη των συμμετεχόντων, αισθάνονται ότι τους ακούνε και ταυτόχρονα αυξάνει τα κίνητρα.

Τα διαδικτυακά φόρουμ συζητήσεων επιτρέπουν στους εκπαιδευόμενους να μοιράζονται τις σκέψεις τους, να συμμετέχουν σε αλληλεπιδράσεις μεταξύ ομοτίμων





και να παρέχουν συνεχή ανατροφοδότηση. Διαβάζοντας τα σχόλια και ακόμη και συμμετέχοντας στο φόρουμ, μοιράζονται συμβουλές και ιδέες για να μάθουν καλύτερα και να παρακινήσουν ο ένας τον άλλον.

Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αξιοποιήσουν ένα συνδυασμό αυτών των μεθόδων και εργαλείων για να αποκτήσουν μια ολοκληρωμένη εικόνα των προοπτικών των μαθητών.

2.2 Σχεδιασμός αποτελεσματικών ανατροφοδοτήσεων και των μηχανισμών τους:

Ο σχεδιασμός αποτελεσματικών μηχανισμών ανατροφοδότησης προϋποθέτει την προσεκτική εξέταση

- ο σκοπός,
- μορφή,
- και το χρονοδιάγραμμα της διαδικασίας συλλογής ανατροφοδότησης.

86

Πρώτο βήμα : Προτείνετε σαφείς και σύντομες/συγκεντρωτικές ερωτήσεις, ώστε να αποφεύγεται η χρήση αργκό ή σύνθετης ορολογίας που μπορεί να προκαλέσει σύγχυση στους εκπαιδευόμενους.

Δεύτερο βήμα: το είδος των ερωτήσεων που θα χρησιμοποιηθούν: κλίμακες αξιολόγησης ή ερωτήσεις ανοικτού τύπου. Εξαρτάται από τη φύση της ανατροφοδότησης.

Οι κλίμακες αξιολόγησης επιτρέπουν στους εκπαιδευόμενους να παρέχουν ποσοτικοποιησίμα σχόλια, δηλώνοντας το επίπεδο συμφωνίας ή ικανοποίησής τους σε μια κλίμακα (π.χ. από το 1 έως το 5 ή από το διαφωνώ απόλυτα έως το συμφωνώ απόλυτα).

Οι ερωτήσεις ανοικτού τύπου, από την άλλη πλευρά, ενθαρρύνουν τους μαθητές να δώσουν λεπτομερείς και ποιοτικές απαντήσεις (που χρησιμοποιούνται για να εκφράσουν τις σκέψεις, τις ιδέες και τις προτάσεις τους).





Τρίτο βήμα : πρέπει να λαμβάνονται υπόψη οι ευκαιρίες για συγκεκριμένη και εποικοδομητική ανατροφοδότηση. Η ιδέα είναι να συμπεριληφθούν ερωτήσεις που προτρέπουν τους εκπαιδευόμενους να δώσουν συγκεκριμένα παραδείγματα ή προτάσεις. Αποφεύγετε να κάνετε γενικές ερωτήσεις όπως "Σας άρεσε το μάθημα;", οι εκπαιδευτικοί μπορούν να κάνουν πιο συγκεκριμένες ερωτήσεις όπως "Ποιες συγκεκριμένες δραστηριότητες ή εργασίες σας ενθουσίασαν περισσότερο και γιατί;" ή "Ποιες βελτιώσεις θα προτείνατε για τα φόρουμ συζητήσεων ώστε να ενισχυθεί η αλληλεπίδραση μεταξύ των συνομηλίκων;". Αυτό θα βελτιώσει την ποιότητα των απαντήσεων.

Ζητώντας από τους εκπαιδευόμενους να δώσουν συγκεκριμένα παραδείγματα και προτάσεις, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να κερδίσουν και να βελτιώσουν τη μαθησιακή εμπειρία.

Τέταρτο βήμα: πρέπει να ενθαρρύνεται η ανωνυμία και η εμπιστευτικότητα, ώστε να εξασφαλίζονται ειλικρινείς και αυθεντικές απαντήσεις στους μηχανισμούς ανατροφοδότησης.

87

Συστάσεις : πριν οριστικοποιήσετε την ανατροφοδότηση, γιατί να μην εξετάσετε το ενδεχόμενο μιας πιλοτικής δοκιμαστικής συνεδρίας με μια μικρή ομάδα μαθητών; Αυτό επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να εντοπίσουν τυχόν ασάφειες ή ζητήματα στην έρευνα, στα πρωτόκολλα συνεντεύξεων ή στις δομές του φόρουμ συζητήσεων.

2.3 Ανάλυση και ερμηνεία της ανατροφοδότησης των μαθητών.

Τώρα που συλλέχθηκαν τα σχόλια των μαθητών, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να αναλύσουν και να ερμηνεύσουν τα δεδομένα για να βρουν χρήσιμες πληροφορίες.

Ποιες είναι οι στρατηγικές οργάνωσης και ανάλυσης των δεδομένων ανατροφοδότησης που περιλαμβάνουν τεχνικές ποιοτικής ανάλυσης, όπως η θεματική κωδικοποίηση και η ανάλυση περιεχομένου ;

Πώς να εντοπίζετε κοινά θέματα, μοτίβα και τάσεις στην ανατροφοδότηση των μαθητών και να λαμβάνετε αποφάσεις με βάση τα δεδομένα;





- Για να αναλύσουν αποτελεσματικά την ανατροφοδότηση των μαθητών, οι εκπαιδευτικοί πρέπει πρώτα να οργανώσουν τα δεδομένα με "συστηματικό τρόπο". Αυτό μπορεί να επιτευχθεί με τη δημιουργία μιας βάσης δεδομένων ή ενός λογιστικού φύλλου για τη συγκέντρωση των απαντήσεων ανατροφοδότησης. Ορισμένα λογισμικά χρησιμοποιούν αυτόματα αυτή τη δυνατότητα προκειμένου να εξοικονομήσουν χρόνο για την ανάλυση.
- Η θεματική κωδικοποίηση και η ανάλυση περιεχομένου είναι τεχνικές ποιοτικής ανάλυσης που επιτρέπουν στους εκπαιδευτικούς να εντοπίζουν κοινά θέματα, μοτίβα και τάσεις στην ανατροφοδότηση των μαθητών. Η θεματική κωδικοποίηση περιλαμβάνει τη συστηματική απόδοση ετικετών ή κωδικών σε τμήματα δεδομένων που μοιράζονται παρόμοια θέματα ή έννοιες. Η διαδικασία αυτή επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να κατηγοριοποιούν και να ομαδοποιούν τις απαντήσεις ανατροφοδότησης σε θέματα ή κατηγορίες με νόημα

Ορισμός : "Η θεματική κωδικοποίηση, που ονομάζεται επίσης θεματική ανάλυση, είναι ένας τύπος ποιοτικής ανάλυσης δεδομένων που βρίσκει θέματα στο κείμενο αναλύοντας τη σημασία των λέξεων και τη δομή των προτάσεων."

<https://getthematic.com/insights/coding-qualitative-data/#:~:text=Θεματική%20κωδικοποίηση%2C%20επίσης%20αποκαλούμενη%20θεματική,είναι%20πιο%20συχνή%20στην%20ανάδραση.>

- Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να εντοπίσουν κοινά θέματα, μοτίβα και τάσεις στην ανατροφοδότηση των μαθητών. Εξετάζοντας τη συχνότητα και την προβολή συγκεκριμένων θεμάτων ή μοτίβων
- Ανάλυση της ανατροφοδότησης εξετάζοντας τα μοτίβα και τα θέματα που εντοπίζονται στην ανατροφοδότηση των μαθητών.

Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να καθορίσουν τις αναγκαίες προσαρμογές ή βελτιώσεις για την ενίσχυση της μαθησιακής εμπειρίας.





2.4 Εφαρμογή της ανατροφοδότησης των μαθητών για τη βελτίωση της εμπειρίας μάθησης και των στρατηγικών παρακίνησης:

Ο απώτερος στόχος της συλλογής ανατροφοδότησης από τους εκπαιδευόμενους είναι η βελτίωση του διδακτικού σχεδιασμού και των στρατηγικών παρακίνησης στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ.

Με την προσεκτική ανασκόπηση και τον προβληματισμό σχετικά με την ανατροφοδότηση, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να εντοπίσουν τομείς για βελτίωση, να τροποποιήσουν το διδακτικό υλικό, να βελτιώσουν τις τεχνικές παρακίνησης και να παρέχουν πρόσθετη υποστήριξη όπου χρειάζεται.

Μετά την ανάλυση για τον εντοπισμό επαναλαμβανόμενων θεμάτων, κοινών προβληματισμών και τομέων όπου απαιτείται βελτίωση, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να εντοπίσουν συγκεκριμένους τομείς προς βελτίωση, όπως η σαφήνεια του περιεχομένου, οι μέθοδοι διδασκαλίας, οι στρατηγικές αξιολόγησης ή η ενσωμάτωση της τεχνολογίας, περισσότερες πληροφορίες για μια συγκεκριμένη θεματική, διαφορετική προσέγγιση αξιολόγησης, βελτίωση ορισμένων δραστηριοτήτων που θεωρούνται άχρηστες ή άσχετες, ποιότητα του λογισμικού που χρησιμοποιείται λαμβάνοντας υπόψη την ηλεκτρονική προσέγγιση, τις διαθεσιμότητες των μεντόρων, ...

Αφού εντοπιστούν οι τομείς που χρήζουν βελτίωσης, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να τροποποιήσουν ανάλογα το εκπαιδευτικό υλικό και το σημαντικότερο: **οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν αυτή την ανατροφοδότηση για να βελτιώσουν τις στρατηγικές παρακίνησης και να τις προσαρμόσουν ώστε να ευθυγραμμιστούν καλύτερα με τις ανάγκες παρακίνησης των μαθητών.**

Κεφάλαιο 3: Προσδιορισμός τεχνικών και εργαλείων παρακίνησης

Το κεφάλαιο αυτό παρέχει μια επισκόπηση των διαφόρων τεχνικών παρακίνησης που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την ενίσχυση των κινήτρων των εκπαιδευομένων στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ.





Οι εκπαιδευτικοί θα εξερευνήσουν ένα φάσμα στρατηγικών και προσεγγίσεων που έχουν αποδειχθεί αποτελεσματικές στην προώθηση της δέσμευσης, της επιμονής και της επίδοσης. Με την κατανόηση των διαφορετικών διαθέσιμων τεχνικών παρακίνησης, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να επιλέξουν τις καταλληλότερες που ταιριάζουν στις μοναδικές ανάγκες και προτιμήσεις των μαθητών τους.

3.1 Ασκήσεις καθορισμού στόχων και αυτοαναστοχασμού:

Ο καθορισμός στόχων είναι μια ισχυρή τεχνική παρακίνησης που βοηθά τους εκπαιδευόμενους να καθορίσουν σαφείς στόχους και κατευθύνσεις στο μαθησιακό τους ταξίδι.

Πώς να καθοδηγήσετε τους εκπαιδευόμενους στον καθορισμό ρεαλιστικών και εφικτών στόχων τόσο βραχυπρόθεσμα όσο και μακροπρόθεσμα;

Ο επαγγελματίας ΕΕΚ πρέπει να καθοδηγεί τον εκπαιδευόμενο και να τον βοηθάει

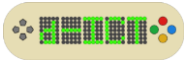
- λαμβάνοντας υπόψη τις τρέχουσες ικανότητες, τους πόρους και τους χρονικούς περιορισμούς τους

- το σπάσιμο των μεγαλύτερων στόχων σε μικρότερα, διαχειρίσιμα ορόσημα για να διασφαλιστεί ότι η πρόοδος είναι μετρήσιμη και εφικτή.

Πράγματι, ο καθορισμός ρεαλιστικών και εφικτών στόχων βοηθά τον εκπαιδευόμενο να νιώσει την αίσθηση της ολοκλήρωσης και να παραμείνει παρακινημένος.

Οι ασκήσεις αυτοαναστοχασμού είναι ένα μέσο για τους εκπαιδευόμενους ώστε να αξιολογούν την πρόοδό τους, να εντοπίζουν τα δυνατά σημεία και τους τομείς που χρήζουν βελτίωσης και να καλλιεργούν την αίσθηση της ευθύνης για τη μάθησή τους. Αποτελούν πολύτιμα εργαλεία για να αναλάβουν οι μαθητές την ευθύνη της μάθησής τους. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να εισάγουν τακτικές δραστηριότητες αυτοαναστοχασμού, όπου οι μαθητές μπορούν να αξιολογήσουν κριτικά τα επιτεύγματά τους, τις προκλήσεις και τις στρατηγικές που χρησιμοποίησαν.

Παράδειγμα : το ημερολόγιο : γιατί να μην κρατούν ένα μαθησιακό ημερολόγιο όπου θα μπορούν να καταγράφουν τακτικά τις σκέψεις, τις παρατηρήσεις και τους προβληματισμούς τους σχετικά με τις μαθησιακές τους εμπειρίες. Θα περιλαμβάνει



τι έχουν μάθει ? Πώς εφάρμοσαν τις γνώσεις τους ? και τυχόν προκλήσεις ή επιτυχίες που αντιμετώπισαν ? Είναι αυτή η εκπαίδευση ενδιαφέρουσα και ανταποκρίνεται στις μαθησιακές τους προσδοκίες ? Γιατί είναι ελκυστική ή γιατί όχι ;

Αυτή η άσκηση προάγει την αυτογνωσία και επιτρέπει στους μαθητές να παρακολουθούν την ανάπτυξη και την πρόοδό τους με την πάροδο του χρόνου. Θα βοηθήσει επίσης τον εκπαιδευτή να βελτιώσει τις προτεινόμενες δραστηριότητες και να αποκτήσει κίνητρα.

Με την ενσωμάτωση ασκήσεων καθορισμού στόχων και αυτοαναστοχασμού, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ενισχύσουν τα εσωτερικά κίνητρα και να προωθήσουν τη νοοτροπία ανάπτυξης μεταξύ των μαθητών.

3.2 Παρακολούθηση και εντοπισμός της προόδου:

Η τακτική παρακολούθηση και ο εντοπισμός της προόδου των μαθητών παίζουν σημαντικό ρόλο στη διατήρηση των κινήτρων.

Πώς να εφαρμόσετε συστήματα και στρατηγικές για την παρακολούθηση των επιτευγμάτων των μαθητών και την έγκαιρη ανατροφοδότηση;

- τη χρήση καταλόγων ελέγχου : οι εκπαιδευτικοί μπορούν να παρέχουν στους εκπαιδευόμενους έναν κατάλογο ελέγχου με εργασίες, ορόσημα ή μαθησιακούς στόχους που πρέπει να ολοκληρωθούν.

- τα διαγράμματα προόδου είναι ένα άλλο αποτελεσματικό εργαλείο για την παρακολούθηση και την οπτικοποίηση της προόδου των μαθητών.

- η χρήση ψηφιακών εκπαιδευτικών πλατφορμών συχνά διαθέτουν ενσωματωμένες δυνατότητες παρακολούθησης.

Εκτός από τις μεθόδους οπτικής παρακολούθησης, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να γιορτάζουν τα ορόσημα και τα επιτεύγματα των μαθητών.

Δίνοντας στους μαθητές ορατότητα της προόδου τους και αναγνωρίζοντας τα επιτεύγματά τους, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ενισχύσουν τα κίνητρα των μαθητών παρέχοντας μια αίσθηση επίτευξης και κατεύθυνσης.

3.3 Θετική ενίσχυση και ανταμοιβές:





Η θετική ενίσχυση και οι ανταμοιβές μπορούν να επηρεάσουν σημαντικά τα κίνητρα και τη δέσμευση των μαθητών.

Ποιες είναι οι τεχνικές για την παροχή θετικής ανατροφοδότησης, αναγνώρισης και επιβράβευσης για την ενίσχυση των προσπαθειών και των επιτευγμάτων των μαθητών;

-Μία αποτελεσματική τεχνική για την παροχή θετικής ανατροφοδότησης είναι ο προφορικός έπαινος και η ενθάρρυνση.

- Τα εικονικά σήματα και πιστοποιητικά είναι ψηφιακές αναπαραστάσεις επιτευγμάτων που οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να κερδίσουν καθώς προχωρούν στο μαθησιακό τους ταξίδι - μπορούν να σχεδιαστούν από τον ίδιο τον εκπαιδευτικό, επιτυγχάνοντας συγκεκριμένα ορόσημα, επιδεικνύοντας εξαιρετικές δεξιότητες ή ολοκληρώνοντας δύσκολες εργασίες.

- Η εφαρμογή στοιχείων παιχνιδοποίησης, όπως συστήματα πόντων ή πίνακες κατάταξης, μπορεί να είναι ένας αποτελεσματικός τρόπος για την παροχή θετικής ενίσχυσης (*"Οι πίνακες κατάταξης δείχνουν ποιος έχει την καλύτερη απόδοση σε μια συγκεκριμένη δραστηριότητα. Οι πίνακες κατάταξης ή οι υψηλές βαθμολογίες χρησιμοποιούνται στα περισσότερα σημερινά παιχνίδια και στις παιχνιδοποιημένες διαδικασίες. Ο κύριος σκοπός ενός leaderboard είναι η ενίσχυση της δέσμευσης"*)

<https://grendelgames.com/how-to-improve-engagement-with-leaderboards-in-gamification/#:~:text=Leaderboards%20indicate%20who%20who%20performs%20the,leaderboard%20is%20to%20boost%20engagement.>

- Η διοργάνωση εορταστικών εκδηλώσεων ή η προβολή των επιτευγμάτων των μαθητών μπορεί επίσης να ενισχύσει σημαντικά τα κίνητρα. Δεν είναι πολύ συνηθισμένο, έχει ήδη αποδείξει τη σημασία του και έχει πολύ θετικό αντίκτυπο στο μυαλό και στα κίνητρα.

3.4 Ψηφιακά εργαλεία και πλατφόρμες για την ενίσχυση των κινήτρων:

Τα ψηφιακά εργαλεία και πλατφόρμες προσφέρουν πλήθος ευκαιριών για την ενίσχυση των κινήτρων των εκπαιδευομένων στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ.





- Οι πλατφόρμες παιχνιδοποίησης ενσωματώνουν στοιχεία παιχνιδιού, όπως πόντους, κονκάρδες, πίνακες κατάταξης και προκλήσεις, στη μαθησιακή εμπειρία. Αυτές οι πλατφόρμες μετατρέπουν τη μαθησιακή διαδικασία σε ένα ελκυστικό και διαδραστικό περιβάλλον που μοιάζει με παιχνίδι. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν πλατφόρμες παιχνιδοποίησης για να δημιουργήσουν αποστολές, αποστολές και κουίζ που παρακινούν τους εκπαιδευόμενους να συμμετέχουν ενεργά, να ανταγωνίζονται και να προοδεύουν στο μαθησιακό τους ταξίδι.
- Τα βίντεο, οι προσομοιώσεις και οι διαδραστικές παρουσιάσεις αιχμαλωτίζουν την προσοχή των εκπαιδευομένων και καθιστούν την εμπειρία μάθησης πιο καθηλωτική.
- Εργαλεία συνεργασίας, όπως συνεργατικοί επεξεργαστές εγγράφων, εικονικοί πίνακες κ.λπ.
- Οι πλατφόρμες κοινωνικής μάθησης παρέχουν χώρους για τους εκπαιδευόμενους να συνδέονται, να συμμετέχουν σε συζητήσεις και να μοιράζονται γνώσεις και πόρους.

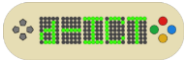
93

Οι πλατφόρμες παιχνιδοποίησης, οι διαδραστικοί πόροι πολυμέσων, τα συνεργατικά εργαλεία και οι πλατφόρμες κοινωνικής μάθησης είναι μερικά μόνο από τα παραδείγματα που διερευνήθηκαν. Με τη στρατηγική ενσωμάτωση αυτών των ψηφιακών εργαλείων, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν καθηλωτικές και διεγερτικές μαθησιακές εμπειρίες.

Κατά την επιλογή τεχνικών και εργαλείων παρακίνησης, είναι σημαντικό να λαμβάνονται υπόψη τα μοναδικά χαρακτηριστικά και οι ανάγκες των μαθητών.

Πρέπει να λαμβάνονται υπόψη παράγοντες όπως η ηλικία των εκπαιδευομένων, τα μαθησιακά στυλ, οι προηγούμενες εμπειρίες και το πολιτισμικό υπόβαθρο που θα πρέπει να ενημερώνουν για την επιλογή και την προσαρμογή των τεχνικών παρακίνησης. Με την υιοθέτηση μιας μαθητοκεντρικής προσέγγισης, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να προσαρμόσουν τις στρατηγικές παρακίνησης ώστε να





ευθυγραμμιστούν με τις προτιμήσεις των μαθητών, εξασφαλίζοντας τη μέγιστη αποτελεσματικότητα και δέσμευση.

Κεφάλαιο 4: Συγγραφή περιεχομένου με κίνητρα

Το κεφάλαιο 4 επικεντρώνεται στη σημασία της συγγραφής παρακινήτικού περιεχομένου που εμπνέει και παρακινεί τους εκπαιδευόμενους.

Ο αποτελεσματικός σχεδιασμός διδασκαλίας και οι τεχνικές συγγραφής αποτελούν πραγματικό πλεονέκτημα όταν παίζουν σημαντικό ρόλο στην προσέλκυση της προσοχής των εκπαιδευομένων, στη διατήρηση των κινήτρων τους και στην προώθηση ουσιαστικών μαθησιακών εμπειριών.

Αυτό το κεφάλαιο έχει ως στόχο να παράσχει στους εκπαιδευτικούς πολύτιμες γνώσεις και στρατηγικές για τη δημιουργία περιεχομένου με κίνητρα σε περιβάλλοντα εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στην ΕΕΚ.

94

4.1 Αρχές σχεδιασμού διδασκαλίας για την ενίσχυση των κινήτρων:

Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να μάθουν για αρχές όπως

- συνάφεια,
- αυθεντικότητα,
- μαθητοκεντρικότητα,
- και σκαλωσιές.

Ευθυγραμμίζοντας τον εκπαιδευτικό σχεδιασμό με τις αρχές της παρακίνησης, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν περιεχόμενο που είναι ελκυστικό, ουσιαστικό και σκόπιμο για τους εκπαιδευόμενους.

Συνάφεια : η συνάφεια είναι μια θεμελιώδης αρχή στον εκπαιδευτικό σχεδιασμό για την παρακίνηση. Οι εκπαιδευόμενοι είναι πιο πιθανό να παρακινηθούν όταν βλέπουν την αξία και τη δυνατότητα εφαρμογής αυτού που μαθαίνουν στη ζωή, τους στόχους και τις φιλοδοξίες τους. Οι εκπαιδευτικοί θα μάθουν πώς να δημιουργούν συνάφεια





συνδέοντας τους μαθησιακούς στόχους και το περιεχόμενο με πραγματικές καταστάσεις, πλαίσια καριέρας ή προσωπικά ενδιαφέροντα.

Η αυθεντικότητα στον εκπαιδευτικό σχεδιασμό αναφέρεται στην ενσωμάτωση εμπειριών και καθηκόντων του πραγματικού κόσμου που αντικατοπτρίζουν τις προκλήσεις και τις πολυπλοκότητες που μπορεί να αντιμετωπίσουν οι εκπαιδευόμενοι στον τομέα που έχουν επιλέξει / όπως αυθεντικές αξιολογήσεις, μελέτες περιπτώσεων, προσομοιώσεις, αξιολόγηση με βάση την πρακτική άσκηση ή ακόμη και έργα με βάση τη βιομηχανία.

Ο μαθητοκεντρισμός τοποθετείται ακόμη και όταν μιλάμε για τη διαδικασία σχεδιασμού της διδασκαλίας. Η ιδέα είναι να λαμβάνονται υπόψη οι ανάγκες, τα ενδιαφέροντα, οι προηγούμενες γνώσεις και οι μαθησιακές προτιμήσεις των εκπαιδευομένων.

Η σκαλωσιά αναφέρεται στην υποστήριξη και την καθοδήγηση που παρέχεται στους εκπαιδευόμενους καθώς προχωρούν στη μαθησιακή τους πορεία.

"Η σκαλωσιά είναι η διαδικασία διαίρεσης των μαθημάτων σε διαχειρίσιμες ενότητες, με τον εκπαιδευτικό να παρέχει φθίνοντα επίπεδα υποστήριξης καθώς οι μαθητές κατανοούν νέες έννοιες και κατακτούν νέες δεξιότητες.

<https://pce.sandiego.edu/scaffolding-in-education-examples/#:~:text=Scaffolding%20is%20the%20process%20of,concepts%20and%20master%20new%20skills>.

95

4.2 Χρήση αφηγήσεων και παραδειγμάτων από την πραγματική ζωή για την εμπλοκή των μαθητών:

Κατά τη μαθησιακή διαδικασία, τέτοια παραδείγματα έχουν ισχυρό αντίκτυπο στα κίνητρα και τη δέσμευση των μαθητών, καθώς συνδυάζουν τόσο τη θεωρητική όσο και την πραγματική μάθηση. Αυτό δείχνει τις τεχνικές για την ενσωμάτωση της αφήγησης και των παραδειγμάτων της πραγματικής ζωής στο εκπαιδευτικό περιεχόμενο.



Βήμα 1 : εξερεύνηση διαφόρων αφηγηματικών τεχνικών, όπως η χρήση συναρπαστικών χαρακτήρων, η δημιουργία σασπένς και η ενσωμάτωση ανατροπών στην πλοκή, ώστε να εμπλακούν οι μαθητές από την αρχή.

Βήμα 2 : επιλογή παραδειγμάτων που ευθυγραμμίζονται με τις εμπειρίες, τα ενδιαφέροντα και τις φιλοδοξίες των εκπαιδευομένων, χρησιμοποιώντας σενάρια που μπορούν να συσχετιστούν - δουλεύοντας τόσο σε : *αφηρημένες έννοιες όσο και σε πρακτικές εφαρμογές.*

Βήμα 3 : παρουσίαση της έννοιας και απεικόνιση της εφαρμογής με συνάφεια για την ενίσχυση των κινήτρων.

Βήμα 4 : ενσωμάτωση στοιχείων που συντονίζονται με τα συναισθήματα και τις εμπειρίες των εκπαιδευομένων, προωθώντας μια βαθύτερη σύνδεση με το περιεχόμενο

Ενσωματώνοντας την αφήγηση ιστοριών και παραδείγματα από την πραγματική ζωή στο εκπαιδευτικό περιεχόμενο, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να προσελκύσουν το ενδιαφέρον των εκπαιδευομένων, να κάνουν το περιεχόμενο σχετικό και συναφές και να επιδείξουν την πρακτική εφαρμογή των γνώσεων και των δεξιοτήτων.

96

4.3 Γράφοντας σαφείς οδηγίες:

Οι σαφείς οδηγίες είναι ουσιώδεις για την κατανόηση και την αποτελεσματική ολοκλήρωση των εργασιών από τους εκπαιδευόμενους. Με τη χρήση τεχνικών όπως η απλή γλώσσα, η ανάλυση πολύπλοκων εργασιών σε μικρότερα βήματα και η παροχή σαφούς καθοδήγησης, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να διασφαλίσουν την επιτυχία των εκπαιδευομένων και να ελαχιστοποιήσουν την απογοήτευση.

- Χρησιμοποιήστε απλή γλώσσα όταν συντάσσετε οδηγίες. Πρέπει να είναι σαφείς, ξεκάθαρες και απαλλαγμένες από περιττή ορολογία ή τεχνικούς όρους. Αυτό επιτρέπει στους εκπαιδευόμενους να κατανοούν εύκολα τα καθήκοντα που τους αφορούν χωρίς σύγχυση ή ασάφειες και να εξαλείφουν





τα πιθανά εμπόδια στην κατανόηση και να διασφαλίζουν ότι οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να επικεντρωθούν στο ίδιο το καθήκον.

- Διαλύουν πολύπλοκες εργασίες που οδηγούν σε απογοήτευση και απώλεια κινήτρων. Η ιδέα είναι να μετατρέψετε τις πολύπλοκες εργασίες σε μικρότερα, διαχειρίσιμα βήματα που ορίζονται σαφώς και συνοδεύονται από συγκεκριμένες οδηγίες. Παρέχοντας μια βήμα προς βήμα ανάλυση, οι εκπαιδευτικοί καθιστούν το έργο πιο προσιτό, επιτρέποντας στους εκπαιδευόμενους να προχωρήσουν σταδιακά και να αποκτήσουν αυτοπεποίθηση καθώς ολοκληρώνουν κάθε βήμα.

4.4 Προσαρμογή του στυλ γραφής για διαφορετικές μορφές μέσων:

Οι διαφορετικές μορφές μέσων απαιτούν συγκεκριμένα στυλ γραφής για να μεγιστοποιηθεί η εμπλοκή των μαθητών. Ποια είναι τα στυλ γραφής που προσαρμόζονται για διάφορα μέσα, όπως περιεχόμενο βασισμένο σε κείμενο, παρουσιάσεις πολυμέσων και διαδραστικό μαθησιακό υλικό, που ταιριάζουν περισσότερο στους μαθητές σας ;

Η ιδέα αυτής της ενότητας είναι να προσδιοριστούν οι τεχνικές για την αποτελεσματική γραφή σε κάθε μορφή, συμπεριλαμβανομένης της χρήσης ελκυστικής γλώσσας, της ενσωμάτωσης οπτικού υλικού και της δημιουργίας διαδραστικών στοιχείων για την ενίσχυση των κινήτρων των μαθητών.

- Περιεχόμενο βασισμένο σε κείμενο :
- **Η χρήση ενεργητικής φωνής (στο πλαίσιο του διαδικτυακού μαθήματος) καθιστά το περιεχόμενο πιο δυναμικό και ελκυστικό.**
- Ενσωματώστε επικεφαλίδες, υποκεφαλίδες και σημεία με κουκκίδες για να οργανώσετε το περιεχόμενο και να το κάνετε πιο ευανάγνωστο και κατανοητό.
- Η προσθήκη σχετικών παραδειγμάτων και ανεκδότων βοηθά τους μαθητές να συνδέσουν τις θεωρητικές έννοιες με πραγματικές καταστάσεις, καθιστώντας το περιεχόμενο πιο σχετικό και ελκυστικό.





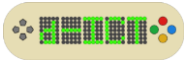
- Παρουσίαση πολυμέσων (όπως PPT) - ισορροπία μεταξύ οπτικού στοιχείου και γραπτού περιεχομένου.
 - Συνοπτικό περιεχόμενο διαφανειών με την ιδέα να διατηρείται το κείμενο σε κάθε διαφάνεια στο ελάχιστο, ώστε να αποφεύγεται η υπερφόρτωση των εκπαιδευομένων και να μπορούν να εστιάζουν τόσο στα οπτικά όσο και στα γραπτά στοιχεία.
 - Χρήση εντυπωσιακών οπτικών μέσων με τη χρήση σχετικών εικόνων, γραφημάτων, διαγραμμάτων ή βίντεο για την ενίσχυση της κατανόησης και την οπτική εμπλοκή των μαθητών.
 - Παροχή σαφών εξηγήσεων καθώς και οπτικών μέσων με σαφείς και συνοπτικές εξηγήσεις, ώστε να διασφαλίζεται ότι οι μαθητές λαμβάνουν το μήνυμα.
-
- Διαδραστικό εκπαιδευτικό υλικό.
 - Χρήση διαδραστικών προτροπών και ερωτήσεων που πρέπει να ενσωματωθούν για την ενεργό εμπλοκή των μαθητών με το υλικό και τον προβληματισμό σχετικά με τη μάθησή τους.
 - Δημιουργία ευκαιριών που επιτρέπουν στους εκπαιδευόμενους να συνεισφέρουν με τις ιδέες, τις απόψεις ή τις λύσεις τους, ενισχύοντας την αίσθηση της ιδιοκτησίας και της συμμετοχής.
 - Σχεδιασμός διαδραστικών προσομοιώσεων ή σεναρίων για την εφαρμογή των γνώσεων και των δεξιοτήτων τους σε ρεαλιστικές καταστάσεις.

98

4.5 Στρατηγικές για τη δημιουργία αξιολογήσεων και αναθέσεων με κίνητρα:

Οι αξιολογήσεις και οι εργασίες διαδραματίζουν έναν από τους σημαντικότερους ρόλους στη διατήρηση των κινήτρων των μαθητών και στην προώθηση της βαθύτερης κατανόησης.





Οι εκπαιδευτικοί θα εξερευνήσουν τεχνικές που ενσωματώνουν

- επιλογή και συνάφεια : αυτό μπορεί να γίνει με την προσφορά διαφορετικών θεμάτων, μορφών ή προσεγγίσεων που ευθυγραμμίζονται με τα ενδιαφέροντα, τις ικανότητες και τις μαθησιακές προτιμήσεις των εκπαιδευομένων
- παρέχουν ουσιαστική ανατροφοδότηση : σχεδιάζοντας τις αξιολογήσεις και τις εργασίες με τρόπο που να επιτρέπει εξατομικευμένη και εποικοδομητική ανατροφοδότηση : έγκαιρη και συγκεκριμένη ανατροφοδότηση που τονίζει τα δυνατά σημεία, εντοπίζει τους τομείς για βελτίωση και προσφέρει καθοδήγηση για την περαιτέρω πρόοδο.
- και να δώσετε ευκαιρίες για αυτοαναστοχασμό και καθορισμό στόχων, καθώς μπορεί να ενισχύσει τα κίνητρα και να προωθήσει τη βαθύτερη κατανόηση

Με την αυτο-ανασκόπηση, οι εκπαιδευόμενοι αποκτούν βαθύτερη κατανόηση των δυνατών σημείων και των τομέων που χρήζουν βελτίωσης, οδηγώντας σε αυξημένα κίνητρα.

99

Τέλος, διαδραστικά στοιχεία μπορούν να ενσωματωθούν στο εκπαιδευτικό υλικό, όπως κουίζ, προσομοιώσεις, εικονικά εργαστήρια και συνεργατικές δραστηριότητες. Σε προηγούμενο κεφάλαιο, συζητήσαμε ήδη το γεγονός ότι διαδραστικά στοιχεία, όπως η μάθηση με βάση το παιχνίδι ή η παιχνιδιοποίηση, μπορούν να δημιουργηθούν και να εφαρμοστούν και θα αποτελέσουν το κλειδί για την ενίσχυση των κινήτρων των λιτών στην προσέγγιση της εξ αποστάσεως μάθησης της ΕΕΚ. **Πράγματι, ο σχεδιασμός διαδραστικών εμπειριών προωθεί την ενεργό μάθηση, ενισχύει τη συνεργασία και αυξάνει τα κίνητρα και τη δέσμευση των εκπαιδευομένων.**

Οι εκπαιδευτικοί ενθαρρύνονται να εφαρμόζουν τις αρχές του διδακτικού σχεδιασμού, να αξιοποιούν την αφήγηση ιστοριών και παραδείγματα από την πραγματική ζωή, να γράφουν σαφείς οδηγίες, να προσαρμόζουν το στυλ γραφής για διαφορετικές μορφές μέσων, να δημιουργούν αξιολογήσεις και εργασίες με κίνητρα





και να ενσωματώνουν διαδραστικά στοιχεία. Εφαρμόζοντας αυτές τις στρατηγικές, οι εκπαιδευτές μπορούν να δημιουργήσουν συναρπαστικές και παρακινήτικές μαθησιακές εμπειρίες που ενδυναμώνουν τους εκπαιδευόμενους και οδηγούν στην επιτυχία τους στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ.

Μεθοδολογίες αιχμής

Για τη μεγιστοποίηση της δέσμευσης και της παρακίνησης των μαθητών, πολλές καινοτόμες πρακτικές αξιοποιούν τις τελευταίες εξελίξεις στην τεχνολογία και την εκπαιδευτική έρευνα για τη δημιουργία δυναμικών και αποτελεσματικών μαθησιακών εμπειριών.

Πρόκειται για διαφορετικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις που επιτρέπουν στον εκπαιδευτικό να ενισχύσει τη δέσμευση και τα κίνητρα του μαθητή. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν όλες μαζί ή και οι δύο συσσωρευμένες.

100

Τα εξατομικευμένα μαθησιακά μονοπάτια αναπτύσσουν την ιδέα να υπάρχουν εξατομικευμένες μαθησιακές εμπειρίες προσαρμοσμένες στις ανάγκες των μαθητών, ατομικά ή σε μικρές ομάδες. Πρέπει επίσης να λαμβάνονται υπόψη τα ενδιαφέροντα και τα μαθησιακά στυλ.

Για να συγκεντρώσουν αρκετές πληροφορίες για να δημιουργήσουν κάτι τέτοιο, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν δεδομένα από τα προφίλ των μαθητών και τεχνολογίες προσαρμοστικής μάθησης για να σχεδιάσουν εξατομικευμένες μαθησιακές διαδρομές.

Οι εκπαιδευόμενοι έχουν την ευελιξία να προχωρούν στο μάθημα με το δικό τους ρυθμό, να έχουν πρόσβαση σε σχετικούς πόρους και να συμμετέχουν σε δραστηριότητες που ευθυγραμμίζονται με τους συγκεκριμένους στόχους τους. Οι





εξατομικευμένες μαθησιακές διαδρομές ενδυναμώνουν τους εκπαιδευόμενους, αυξάνουν τα κίνητρά τους και προωθούν την αυτοκατευθυνόμενη μάθηση.

Μάθηση βασισμένη σε έργα που ενθαρρύνει τους μαθητές να εφαρμόζουν τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους σε πραγματικές συνθήκες. Η ιδέα είναι να σχεδιάζονται έργα με νόημα που προκαλούν τους μαθητές να επιλύουν προβλήματα, να εργάζονται συνεργατικά και να ασκούν κριτική σκέψη, καλύπτοντας όμως τις επαγγελματικές τους ανάγκες.

Η μάθηση με βάση το παιχνίδι ανταποκρίνεται άμεσα στη φυσική τάση των μαθητών για πρόκληση, ανταγωνισμό και εμπλοκή. Ο σχεδιασμός εκπαιδευτικών παιχνιδιών (βλ. ενότητες 5 και 6), προσομοιώσεων ή παιχνιδιοποιημένων δραστηριοτήτων που ευθυγραμμίζονται με τους στόχους του μαθήματος θα βοηθήσει τον εκπαιδευόμενο να μπει στο περιεχόμενο και να εφαρμόσει άμεσα τις γνώσεις του χωρίς να αισθάνεται τη **βαρύτητα** της σωστής εργασίας. Ενσωματώνοντας μηχανισμούς παιχνιδιών, όπως πόντους, επίπεδα, ανταμοιβές και πίνακες κατάταξης, οι εκπαιδευτικοί δημιουργούν ένα καθηλωτικό και παρακινητικό μαθησιακό περιβάλλον που προωθεί την ενεργό συμμετοχή, την επίλυση προβλημάτων και τη διατήρηση της γνώσης.

Οι κοινωνικές κοινότητες μάθησης που θα δημιουργηθούν μέσα στο ίδιο το μάθημα ενθαρρύνουν τους μαθητές να συνδέονται, να συνεργάζονται και να υποστηρίζουν ο ένας τον άλλον. Αποφεύγεται η μοναξιά και βελτιώνονται τα κίνητρα.

Οι εκπαιδευτικοί ενθαρρύνονται να δημιουργήσουν διαδικτυακά φόρουμ συζητήσεων, εικονικές ομάδες μελέτης ή κοινότητες μέσω κοινωνικής δικτύωσης, όπου οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να μοιράζονται τις εμπειρίες τους, να ανταλλάσσουν ιδέες, να παρέχουν ανατροφοδότηση από τους συμμαθητές τους και ακόμη και να εργάζονται μαζί χρησιμοποιώντας λογισμικό επικοινωνίας όπως το Teams, το Zoom, το Skype ή το Google Meet (ενδιαφέρον καθώς έχουν απεριόριστες συνεδρίες δωρεάν). Οι κοινωνικές κοινότητες μάθησης προωθούν την αίσθηση του





ανήκειν, διευκολύνουν την ανταλλαγή γνώσεων και ενισχύουν τα κίνητρα μέσω συλλογικών μαθησιακών εμπειριών.

Μια άλλη ιδέα συνίσταται στη χρήση των προσεγγίσεων της μικρομάθησης και της κινητής μάθησης. Επιτρέπει στο περιεχόμενο να είναι πιο προσιτό και ενδεχομένως να χρησιμοποιείται σε κινητές συσκευές. Για παράδειγμα, μπορούν να δημιουργηθούν ενότητες με συντομότερο τρόπο (συγκεντρώνοντας μόνο τις πιο σχετικές πληροφορίες και χρήσιμα παραδείγματα), βίντεο ή διαδραστικοί μαθησιακοί πόροι που μπορούν να είναι προσβάσιμοι οποτεδήποτε και οπουδήποτε.

Η μικροεκμάθηση επιτρέπει στους εκπαιδευόμενους να συμμετέχουν σε μαθησιακές δραστηριότητες σε μικρές δόσεις, αυξάνοντας τη διατήρηση και τα κίνητρα. Η κινητή μάθηση παρέχει ευελιξία και ευκολία, επιτρέποντας στους εκπαιδευόμενους να προσαρμόζουν τη μάθηση στο πολυάσχολο πρόγραμμά τους.

Αυτές οι προσεγγίσεις αξιοποιούν την τεχνολογία, προωθούν τη συνεργασία και ευθυγραμμίζονται με τις ανάγκες των εκπαιδευομένων, ενισχύοντας τελικά τα κίνητρα, την ικανοποίηση και την επιτυχία τους στο μάθημα.

102

Μελέτες περιπτώσεων

Η παρούσα μελέτη περίπτωσης διερευνά την εφαρμογή και τον αντίκτυπο της παιχνιδοποίησης στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση και κατάρτιση στην επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση (EEK). Η έμφαση δίνεται σε μια διαδικτυακή ενότητα μάθησης που χρησιμοποιεί στοιχεία παιχνιδοποίησης για να ενισχύσει τη δέσμευση, τα κίνητρα και τη διατήρηση των γνώσεων των εκπαιδευομένων και να ανακαλύψει έναν νέο τρόπο μάθησης.





Η μελέτη περίπτωσης εξετάζει το σχεδιασμό, τη διαδικασία εφαρμογής και τα αποτελέσματα της προσέγγισης της παιχνιδοποίησης, παρέχοντας πολύτιμες πληροφορίες για τα πιθανά οφέλη και τις προκλήσεις της ενσωμάτωσης της παιχνιδοποίησης στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ.

Τίτλος: Ο τίτλος: "Η αναζήτηση της γνώσης: VET εξ αποστάσεως"

Ιστορικό: Ο τομέας της επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης αγκαλιάζει όλο και περισσότερο τις διαδικτυακές πλατφόρμες μάθησης για να παρέχει ευέλικτες και προσβάσιμες επιλογές εκπαίδευσης. Ωστόσο, μία από τις βασικές προκλήσεις στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση είναι η διατήρηση των κινήτρων και της δέσμευσης των εκπαιδευομένων, καθώς η απουσία της πρόσωπο με πρόσωπο αλληλεπίδρασης μπορεί να οδηγήσει σε μειωμένη αλληλεπίδραση και συμμετοχή.

Η ιστορία : Η Celia είναι μαθήτρια ΕΕΚ, η οποία θέλει να ολοκληρώσει τα προσόντα της ΕΕΚ μέσω εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.

Καθώς ανακαλύπτει τις προκλήσεις της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, βρήκε μια ενδιαφέρουσα διαδικτυακή ενότητα μάθησης που υπόσχεται να κάνει την εμπειρία της μάθησης ελκυστική και διασκεδαστική μέσω της παιχνιδοποίησης.

Γράφεται στο πρόγραμμα εξ αποστάσεως εκπαίδευσης ΕΕΚ και εξερευνά την ηλεκτρονική πλατφόρμα. Χωρίς να είναι εξοικειωμένη με την έννοια της παιχνιδοποίησης, πέφτει πάνω στην παιχνιδοποιημένη ενότητα μάθησης που έχει σχεδιαστεί ειδικά για τα θέματα της ΕΕΚ. Η ενότητα της παρουσιάζει ένα καθηλωτικό μαθησιακό περιβάλλον γεμάτο με κονκάρδες, πίνακες κατάταξης και διαδραστικές προκλήσεις.

Γιατί όχι;

Ενθουσιασμένη για να ξεκινήσει την περιπέτεια της παιχνιδοποιημένης μάθησης, εξερευνά την πρώτη ενότητα όπου συναντά έναν εικονικό μέντορα που την καθοδηγεί μέσα από διάφορες μαθησιακές δραστηριότητες, κουίζ και πρακτικές





ασκήσεις. Ξεκινάει το ταξίδι της και ανακαλύπτει ότι κάθε εργασία που ολοκληρώνεται με επιτυχία της αποφέρει πόντους εμπειρίας (XP), ξεκλειδώνοντας νέα επίπεδα και παρέχοντας πρόσβαση σε προηγμένο περιεχόμενο - όλα αυτά στη θεματική του αντικειμένου της επαγγελματικής της εκπαίδευσης και κατάρτισης και του επαγγελματικού της σχεδίου.

Κατά τη διάρκεια του ταξιδιού της, ανακαλύπτει νέα πρόσωπα μέσω μιας ενεργής διαδικτυακής κοινότητας συναδέλφων που χρησιμοποιούν φόρουμ ή chat για να συζητήσουν τα θέματα, να βελτιώσουν τις γνώσεις τους και να οργανώσουν συναντήσεις. Προτείνουν ακόμη να συμμετάσχουν σε φιλικό ανταγωνισμό στους πίνακες κατάταξης, να συνεργαστούν σε δύσκολες εργασίες και να ενθαρρύνουν ο ένας τον άλλον.

Καθώς προχωράει μέσα από την παιχνιδοποιημένη ενότητα μάθησης, συναντά εμπόδια και δύσκολες προκλήσεις. Ωστόσο, επιμένει, παρακινούμενη από την υπόσχεση να ξεκλειδώσει ειδικές ανταμοιβές, **σπάνια σήματα** και αποκλειστικούς μαθησιακούς πόρους.

Η δέσμευση και η εμπλοκή της Celia στην παιχνιδοποιημένη ενότητα μάθησης οδήγησε σε σημαντική διατήρηση των γνώσεων και ανάπτυξη πρακτικών δεξιοτήτων. Παρατηρεί την αυτοπεποίθησή της καθώς εφαρμόζει τα μαθήματά της σε πραγματικά σενάρια και πώς βελτιώνει τα κίνητρα και την προθυμία της να συνεχίσει να μαθαίνει και να επιτύχει τους επαγγελματικούς της στόχους.

Καθώς ολοκληρώνει με επιτυχία την παιχνιδοποιημένη ενότητα μάθησης, όχι μόνο αποκτά τα προσόντα της επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης, αλλά αποκτά επίσης μια αίσθηση ολοκλήρωσης και υπερηφάνειας.

Οι στόχοι αυτής της μελέτης περίπτωσης είναι να δείξει την πραγματική προστιθέμενη αξία ενός παιχνιδιού καλής ποιότητας που χρησιμοποιείται στο





πρόγραμμα κατάρτισης ΕΕΚ μέσω ηλεκτρονικής μάθησης και πώς αυξάνει τα κίνητρα και τη δέσμευση.

Κατά το σχεδιασμό μιας ηλεκτρονικής μαθησιακής ενότητας για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ πρέπει να ενσωματωθούν στοιχεία παιχνιδοποίησης για να βοηθήσουν τον εκπαιδευόμενο να ενδιαφερθεί και να δεσμευτεί περισσότερο στο πρόγραμμα και να αυξήσει τα κίνητρα.

Η διερεύνηση του αντίκτυπου της παιχνιδοποίησης στην εμπλοκή και τα κίνητρα των εκπαιδευομένων είναι ζωτικής σημασίας, καθώς και η αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας της παιχνιδοποίησης στην ενίσχυση της διατήρησης και της εφαρμογής των γνώσεων σε θέματα ΕΕΚ.

Τώρα ας σκεφτούμε μια μεθοδολογία για τη δημιουργία ενός διαδικτυακού παιχνιδιού που θα βασίζεται στο πρόγραμμα προπόνησής σας και θα βελτιώσει τα κίνητρα.

Προτείνουμε να σκεφτείτε και να ακολουθήσετε τα ακόλουθα βήματα:

1) προσδιορισμός των αντικειμένων-στόχων της ΕΕΚ, των προφίλ των εκπαιδευομένων και των ειδικών μαθησιακών αποτελεσμάτων :

- Προσπαθήστε μόνοι σας να σκεφτείτε ένα παιχνίδι που θα μπορούσε να ενσωματωθεί στο πρόγραμμα προπόνησής σας ? Ποιοι είναι οι δικαιούχοι σας ; Τι θα μπορούσε να τους κινητοποιήσει;

Σας δίνει συμβουλές για να αρχίσετε να σχεδιάζετε μια μαθησιακή δραστηριότητα βασισμένη σε παιχνίδι.

2) Βήμα σχεδιασμού και ανάπτυξης, αφού σκεφτείτε μια συγκεκριμένη διαδικτυακή πλατφόρμα ή ένα ψηφιακό λογισμικό για τη δημιουργία μιας διαδραστικής διαδικτυακής ενότητας μάθησης, ή ακόμα και έναν σχεδιαστή, ήρθε η ώρα να σκεφτείτε :





- Σε τι θα μπορούσε να βασιστεί το παιχνίδι μου ; Ποιο είναι το σενάριό μου ;
Η ενότητα αυτή περιελάμβανε στοιχεία παιχνιδοποίησης, όπως κονκάρδες, πίνακες κατάταξης, παρακολούθηση προόδου και συστήματα ανταμοιβής.

Προσπαθήστε να απαντήσετε στο ακόλουθο ερώτημα : γιατί το παιχνίδι μου είναι σημαντικό για να κρατήσω την πλήρη προσοχή και δέσμευση των δικαιούχων μου ;
Ανταποκρίνεται στις επαγγελματικές τους ανάγκες;

Είναι αρκετά διασκεδαστικό και ενδιαφέρον ?

Περιλαμβάνει όλες τις στρατηγικές κατά τη συγγραφή του περιεχομένου κινήτρων όπως : συνάφεια, αυθεντικότητα, μαθητοκεντρικότητα και σκαλωσιά;

γ) Ενσωμάτωση της παιχνιδοποιημένης ενότητας στην υπάρχουσα πλατφόρμα εξ αποστάσεως εκπαίδευσης ΕΕΚ /ή χρήση εργαλείων που διατίθενται ελεύθερα (όπως η φόρμα Google* στην οποία μπορείτε να δημιουργήσετε παιχνίδια λέξεων, ερωτήσεις και γρίφους) στο πλαίσιο του προγράμματος κατάρτισης.

Το τελευταίο βήμα συνδέεται άμεσα με την επαγγελματική σας πραγματικότητα και τους δικαιούχους σας.

Τώρα μπορείτε να έχετε μια άποψη του παιχνιδιού που επιλέγετε να αναπτύξετε : χρησιμοποιώντας λογισμικό ή δημιουργώντας το από το Α έως το Ω.

Αναρωτηθείτε :

Ποιοι είναι οι μαθησιακοί μου στόχοι;

Είναι σαφείς για τους μαθητές μου;

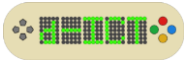
Ποια είναι η προστιθέμενη αξία του παιχνιδιού μου;

Βελτιώνει τα κίνητρα των μαθητών επειδή είναι ενδιαφέρον και ελκυστικό;

δ) Αξιολογήστε τώρα τα ευρήματά σας.

Είστε έτοιμοι να δημιουργήσετε τη δική σας μάθηση βασισμένη στο παιχνίδι; Αν όχι, ίσως να ξαναδείτε τα παραπάνω κεφάλαια και να δείτε τι σας ξέφυγε ;





Μπορείτε να το δοκιμάσετε αυτό ξανά και ξανά μέχρι να δημιουργήσετε τελικά τη δική σας παιχνιδοποιημένη εκπαιδευτική δραστηριότητα.

Αυτή η μελέτη περίπτωσης παρέχει στοιχεία για τον θετικό αντίκτυπο της παιχνιδοποίησης στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ στα κίνητρα των σπουδαστών. Η ενσωμάτωση στοιχείων διαδικτυακού παιχνιδιού στην ενότητα διαδικτυακής μάθησης αύξησε την εμπλοκή των εκπαιδευομένων, τα κίνητρα και τη διατήρηση των γνώσεων. Τα ευρήματα αναδεικνύουν τις δυνατότητες της παιχνιδοποίησης ως ένα ισχυρό εργαλείο για τη μετατροπή της παραδοσιακής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης ΕΕΚ σε μια ελκυστική και αποτελεσματική εκπαιδευτική εμπειρία.

Κουίζ

107

Αυτό το κουίζ θα αξιολογήσει τις γνώσεις σας σχετικά με την παιχνιδοποίηση και τον αντίκτυπό της στην επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση (ΕΕΚ) στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση.

1) Ποιο ψηφιακό εργαλείο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την εμπλοκή και την παρακίνηση των εκπαιδευομένων στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ;

- α) Πλατφόρμες παιχνιδοποίησης
- β) Διαδραστικοί πόροι πολυμέσων
- γ) Εργαλεία συνεργασίας
- δ) Όλα τα παραπάνω

2) Πώς μπορεί η παιχνιδοποίηση να ενισχύσει την εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ;

- α) Κάνοντας τη μάθηση πιο ελκυστική και παρακινητική





- β) Εξαλείφοντας την ανάγκη για παραδοσιακό εκπαιδευτικό υλικό
- γ) Αντικαθιστώντας τους δασκάλους με χαρακτήρες του παιχνιδιού

3) Σωστό ή Λάθος: Η παιχνιδοποίηση στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ ισχύει μόνο για νεότερους εκπαιδευόμενους.

α) Σωστό

β) Λάθος

4) Πώς μπορούν οι εκπαιδευτικοί να αξιοποιήσουν ψηφιακά εργαλεία και πλατφόρμες για να ενισχύσουν τα κίνητρα των εκπαιδευομένων στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ;

α) Με την ενσωμάτωση στοιχείων παιχνιδοποίησης και διαδραστικών πολυμεσικών πόρων

β) Παρέχοντας ευκαιρίες για συνεργατική μάθηση και κοινωνική αλληλεπίδραση

γ) Με τη χρήση τεχνολογιών προσαρμοστικής μάθησης και εξατομικευμένων μαθησιακών διαδρομών

δ) Όλα τα παραπάνω

5) Ποιος είναι ο σκοπός της συλλογής ανατροφοδότησης από τους εκπαιδευόμενους στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ;

α) Για να αξιολογηθεί η πρόοδος των μαθητών

β) Βελτίωση του διδακτικού σχεδιασμού και των στρατηγικών παρακίνησης

γ) Αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας των τεχνολογικών εργαλείων

6) Ποια από τις ακόλουθες μεθόδους είναι αποτελεσματική μέθοδος για τη συλλογή ανατροφοδότησης από τους εκπαιδευόμενους;

α) Έρευνες

β) Συνεντεύξεις

γ) Διαδικτυακά φόρουμ συζητήσεων

δ) Όλα τα παραπάνω





7) Σωστό ή Λάθος: Η παιχνιδοποίηση στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ πρέπει να αντικαταστήσει όλες τις παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας.

α) Σωστό

β) Λάθος

8) Ποιες είναι ορισμένες εικονικές ανταμοιβές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την ενίσχυση των προσπαθειών και των επιτευγμάτων των εκπαιδευομένων στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ;

α) Εικονικά σήματα

β) Πιστοποιητικά επιτευγμάτων

γ) Λεκτικός έπαινος και αναγνώριση

δ) συγκεκριμένοι βαθμοί

109

9) Γιατί είναι σημαντική η ανωνυμία και η εμπιστευτικότητα στους μηχανισμούς ανατροφοδότησης;

α) Ενθαρρύνει ειλικρινείς και αυθεντικές απαντήσεις

β) Βοηθάει στον εντοπισμό των μαθητών με τα μεγαλύτερα κίνητρα

γ) Προστατεύει τα συμφέροντα των εκπαιδευτικών

10) Πώς μπορούν οι εκπαιδευτικοί να εφαρμόσουν την ανατροφοδότηση των εκπαιδευομένων για να βελτιώσουν τον εκπαιδευτικό σχεδιασμό;

α) Εντοπισμός τομέων προς βελτίωση

β) Τροποποίηση διδακτικού υλικού

γ) Βελτίωση των τεχνικών παρακίνησης

δ) Όλα τα παραπάνω

Περαιτέρω ανάγνωση



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.



Τι είναι η παιχνιδοποίηση - Η δύναμη της παιχνιδοποίησης.

https://grendelgames.com/gamification/?gclid=CjwKCAjwg-GjBhBnEiwAMUvNW8TpryIUT4F116b0uHfaBRSjb4kKhTu6EoNkbehEQ2wW-qPUqU5UIRoCjMIQAvD_BwE

6 βιβλία για την παιχνιδοποίηση στην εκπαίδευση.

<https://tubarksblog.com/2017/05/08/for-educators-6-books-on-gamification-in-education/>

UX Gamification Concept: Αρχές και τακτικές

<https://adamfard.com/blog/gamification#:~:text=Στον%20πυρήνα%20της%2C%20της%20επιχειρηματικότητας%20είναι,στόχοι%2C%20αμοιβές%2C%20και%20ανταγωνισμός.>

Βιβλία:

Η παιχνιδοποίηση της μάθησης και της διδασκαλίας: Kapp, Karl M. John Wiley & Sons, 2012

Παράδειγμα πλατφόρμας μικρομάθησης :

https://go.whatfix.com/lp/microlearning/?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=Microlearning-Europe-Responsive&utm_term=Microlearning&gclid=Cj0KCQjwj_ajBhCqARIsAA37s0wNh7snZx9J-7IeGAa4a-7prLh88f9zoYIPGBZ-PpKdMNNIHD59kgaAkbQEALw_wcB

Βίντεο μικρομάθησης: τι είναι και γιατί είναι τόσο ισχυρό

<https://kannelle.io/en/blog/microlearning-video-how-to/>

Αναφορές

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Εσωτερικά κίνητρα και αυτοπροσδιορισμός στην ανθρώπινη συμπεριφορά*. New York, NY: Plenum.





Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). Το "τι" και το "γιατί" της επιδίωξης στόχων: Οι ανθρώπινες ανάγκες και ο αυτοπροσδιορισμός της συμπεριφοράς. *Psychological Inquiry, 11*, 227-268.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Η θεωρία του αυτοπροσδιορισμού και η διευκόλυνση των εσωτερικών κινήτρων, της κοινωνικής ανάπτυξης και της ευημερίας. *American Psychologist, 55*, 68-7

Πώς να συλλέγετε τα σχόλια των πελατών - 6 μέθοδοι

<https://monkeylearn.com/blog/customer-feedback-methods/>

Η θεματική κωδικοποίηση είναι μια μορφή ποιοτικής ανάλυσης που περιλαμβάνει την καταγραφή ή τον εντοπισμό αποσπασμάτων κειμένου ή εικόνων που συνδέονται με ένα κοινό θέμα ή μια κοινή ιδέα που σας επιτρέπει να κατατάξετε το κείμενο σε κατηγορίες και, επομένως, να δημιουργήσετε ένα "πλαίσιο θεματικών ιδεών σχετικά με αυτό", (Gibbs 2007).

[https://www.betterevaluation.org/methods-approaches/methods/thematic-coding#:~:text=Θεματική%20κωδικοποίηση%20είναι%20μια%20μορφή,αυτό%E2%80%9D%20\(Gibbs%202007\).](https://www.betterevaluation.org/methods-approaches/methods/thematic-coding#:~:text=Θεματική%20κωδικοποίηση%20είναι%20μια%20μορφή,αυτό%E2%80%9D%20(Gibbs%202007).)

3 αρχές παιχνιδοποίησης για ένα παιχνιδοποιημένο μαθησιακό περιβάλλον

by MATTHEW LYNCH 3 Ιουνίου, 2021

<https://www.thetechedvocate.org/3-gamification-principles-for-a-gamified-learning-environment/>

Τι είναι η θεωρία του αυτοπροσδιορισμού;

Πώς ο αυτοπροσδιορισμός επηρεάζει τα κίνητρα, Kendra Cherry, MSED

<https://www.verywellmind.com/what-is-self-determination-theory-2795387>

Η σχέση δασκάλου-παιδιού και η πρώιμη σχολική προσαρμογή των παιδιών





Sondra H. Birch, Gary W. Ladd, *Computers in Human Behavior*, Volume 58, May 2016, Pages 48-63

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563215302363>

Περιοδικό Σχολικής Ψυχολογίας

Τόμος 35, Τεύχος 1, Άνοιξη 1997, Σελίδες 61-79

<https://www.sciencedirect.com/journal/journal-of-school-psychology>

Γιορτάζοντας τα επιτεύγματα, αναγνωρίστε την επιτυχία για να αυξήσετε τα κίνητρα
Από την ομάδα περιεχομένου Mind Tools

<https://www.mindtools.com/ax3c2aw/celebrating-achievement>

Τέσσερις τρόποι για να γιορτάσουμε την επιτυχία των φοιτητών, "Why we should celebrate student success" *University of Essex*, ιστοσελίδα άρθρου,

<https://www.essex.ac.uk/staff/student-success/four-ways-to-celebrate-student-success>

112

Best LMS για τα σχολεία σε 2023: Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης: Βασικά χαρακτηριστικά των κορυφαίων συστημάτων διαχείρισης μάθησης

από τον Imed Bouchrika, Phd Chief Data Scientist & Head of Content

<https://research.com/education/best-lms-for-schools>

Τι είναι μια πλατφόρμα κοινωνικής μάθησης (και είναι πραγματικά αυτό που χρειάζεστε):

Robin Nichols, *Content Lead US*, *360Learning*

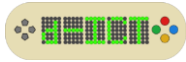
<https://360learning.com/blog/social-learning-platform/>

Εικονική πραγματικότητα στην εκπαίδευση: Εργαλεία και πόροι: Οφέλη, εργαλεία και πόροι

American University Blog, 16 Δεκεμβρίου 2019

<https://soeonline.american.edu/blog/benefits-of-virtual-reality-in-education/>





Κίνητρα στην εκπαίδευση: *Beata Souders, MSc., PsyD candidate*
<https://positivepsychology.com/motivation-education/>

Όλες οι εικόνες προέρχονται από : pixabay.com





MODULE 5: Παιχνιδοποίηση στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση I

Εισαγωγή

Η παιχνιδοποίηση είναι μια χρήσιμη μεθοδολογική στρατηγική για την προώθηση της εκπαίδευσης χωρίς αποκλεισμούς, την αύξηση της συμμετοχής των μαθητών και την αύξηση των επιπέδων παρακίνησης και δέσμευσης των μαθητών στη μάθησή τους. Αυτή η παιδαγωγική μέθοδος συνίσταται στην εισαγωγή στοιχείων παιχνιδιού σε ένα εκπαιδευτικό πλαίσιο, αξιοποιώντας έτσι την περιέργεια, την ευχαρίστηση, την ικανοποίηση ή την εμπλοκή που δημιουργεί το παιχνίδι, προκειμένου να βελτιωθεί η διαδικασία διδασκαλίας-μάθησης.

Η παιχνιδοποίηση θα βελτιώσει την εξ αποστάσεως εκπαίδευση, κατά προτίμηση εάν είναι ασύγχρονη. Μια ασύγχρονη παιχνιδοποιημένη εμπειρία μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εναλλακτική προσέγγιση για την κατ' οίκον εργασία. Επιπλέον, η παιχνιδοποίηση μπορεί να είναι χρήσιμη στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση εάν χρησιμοποιείται συνεχώς με την πάροδο του χρόνου: όχι ένα μεμονωμένο "παιχνίδι", αλλά μια "συλλογική περιπέτεια".

114

Το κεφάλαιο 1 εξηγεί τις βασικές έννοιες της Παιχνιδοποίησης, τα στοιχεία της και τη διαφορά μεταξύ σύγχρονης και ασύγχρονης Παιχνιδοποίησης. Η παιχνιδοποίηση είναι μια χρήσιμη μεθοδολογική στρατηγική για την προώθηση της εκπαίδευσης χωρίς αποκλεισμούς, την αύξηση της συμμετοχής των μαθητών και την αύξηση των επιπέδων παρακίνησης και δέσμευσης των μαθητών στη μάθησή τους. Αυτή η παιδαγωγική μέθοδος συνίσταται στην εισαγωγή στοιχείων παιχνιδιού σε ένα εκπαιδευτικό πλαίσιο, αξιοποιώντας έτσι την περιέργεια, την ευχαρίστηση, την ικανοποίηση ή την εμπλοκή





που δημιουργεί το παιχνίδι, προκειμένου να βελτιωθεί η διαδικασία διδασκαλίας-μάθησης.

Το κεφάλαιο 2 εξηγεί τα εκπαιδευτικά πλεονεκτήματα της χρήσης της παιχνιδοποίησης στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση, συγκεκριμένα, τη χρήση της παιχνιδοποίησης στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση από τη δεκαετία του 2000, τα εκπαιδευτικά πλεονεκτήματα της παιχνιδοποίησης, όπως η αυξημένη εμπλοκή και τα κίνητρα των μαθητών, η ενεργός μάθηση, η εξατομικευμένη μάθηση, η ενισχυμένη συνεργασία και η κοινωνική αλληλεπίδραση, μεταξύ άλλων, και ορισμένα χαρακτηριστικά της παιχνιδοποίησης που διευκολύνουν τη διαδραστική προσέγγιση στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ, όπως τα σήματα, οι ανταμοιβές, οι πίνακες κατάταξης, η κατάταξη, η παρακολούθηση της προόδου, οι προκλήσεις, οι αποστολές, μεταξύ άλλων.

Περιεχόμενο

115

Κεφάλαιο 1: Βασικές έννοιες για την Παιχνιδοποίηση

- Τι είναι το Gamification;
- Στοιχεία παιχνιδιού στην Παιχνιδοποίηση
- Σύγχρονη και ασύγχρονη παιχνιδοποίηση

Κεφάλαιο 2: Εκπαιδευτικά πλεονεκτήματα της χρήσης της παιχνιδοποίησης στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση

- Η χρήση του Gamification στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση
- Εκπαιδευτικά πλεονεκτήματα της παιχνιδοποίησης
- Χαρακτηριστικά της παιχνιδοποίησης που διευκολύνουν τη διαδραστική προσέγγιση στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ



Κεφάλαιο 1: Βασικές έννοιες για την Παιχνιδοποίηση

Τι είναι το Gamification;

Η παιχνιδοποίηση αναφέρεται στη χρήση αρχών, μηχανισμών και στοιχείων σχεδιασμού παιχνιδιών σε περιβάλλοντα που δεν αφορούν παιχνίδια για την ενίσχυση της δέσμευσης, των κινήτρων και της συμμετοχής. Περιλαμβάνει τη λήψη στοιχείων που συνήθως συναντώνται στα παιχνίδια, όπως οι πόντοι, τα σήματα, οι πίνακες κατάταξης και οι προκλήσεις, και την εφαρμογή τους σε δραστηριότητες, διαδικασίες ή συστήματα που συνήθως δεν μοιάζουν με παιχνίδια.

Ο στόχος της παιχνιδοποίησης είναι να κάνει τις δραστηριότητες που δεν είναι παιχνίδια πιο ευχάριστες, διαδραστικές και συναρπαστικές, αξιοποιώντας την έμφυτη επιθυμία των ανθρώπων για επίτευγμα, αναγνώριση, ανταγωνισμό και ανταμοιβές. Με την ενσωμάτωση στοιχείων παιχνιδιού σε διάφορα πλαίσια, όπως η εκπαίδευση, ο χώρος εργασίας, η γυμναστική, το μάρκετινγκ ή η προσωπική ανάπτυξη, η παιχνιδοποίηση αποσκοπεί στην παροχή κινήτρων, στην αύξηση της δέσμευσης και στην προώθηση επιθυμητών συμπεριφορών ή αποτελεσμάτων.

Η παιχνιδοποίηση δεν αφορά τη δημιουργία ολοκληρωμένων παιχνιδιών, αλλά μάλλον την αξιοποίηση στοιχείων και αρχών παιχνιδιών για τη βελτίωση των εμπειριών και την επίτευξη συγκεκριμένων στόχων. Μπορεί να εφαρμοστεί σε διάφορες μορφές, από απλά συστήματα πόντων ή παρακολούθησης της προόδου έως πιο σύνθετες αφηγήσεις, προκλήσεις και καθηλωτικές εμπειρίες.

Όταν εφαρμόζεται αποτελεσματικά, η παιχνιδοποίηση μπορεί να ενισχύσει την αίσθηση της επιτυχίας, να προωθήσει τη μάθηση, να ενθαρρύνει την επίλυση προβλημάτων, να διευκολύνει την κοινωνική αλληλεπίδραση και να δημιουργήσει μια πιο ελκυστική και ευχάριστη εμπειρία για τους συμμετέχοντες. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε ένα ευρύ φάσμα πλαισίων για την παρακίνηση και τη δέσμευση των



χρηστών, την προώθηση αλλαγής συμπεριφοράς, την ενίσχυση των μαθησιακών αποτελεσμάτων και τη βελτίωση της συνολικής απόδοσης.

Στοιχεία παιχνιδιού στην Παιχνιδοποίηση

Η παιχνιδοποίηση ενσωματώνει διάφορα στοιχεία παιχνιδιού για την ενίσχυση της δέσμευσης και την παρακίνηση των συμμετεχόντων. Αυτά τα στοιχεία παιχνιδιού μπορούν να χρησιμοποιηθούν μεμονωμένα ή σε συνδυασμό για τη δημιουργία μιας παιχνιδοποιημένης εμπειρίας. Ορισμένα κοινά στοιχεία παιχνιδιού που χρησιμοποιούνται στην παιχνιδοποίηση περιλαμβάνουν:

1. Βαθμοί: Οι πόντοι είναι ένα θεμελιώδες στοιχείο του παιχνιδιού που χρησιμοποιείται για την παρακολούθηση της προόδου και την παροχή μιας αίσθησης επίτευξης. Οι συμμετέχοντες κερδίζουν πόντους για την ολοκλήρωση εργασιών, την επίτευξη ορόσημων ή την επίδειξη επιθυμητών συμπεριφορών.
2. Κονκάρδες: Τα σήματα είναι οπτικές αναπαραστάσεις επιτευγμάτων ή ορόσημων. Χρησιμεύουν ως μια μορφή αναγνώρισης και επίτευξης, επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να επιδεικνύουν την πρόοδο και την κατάστασή τους.
3. Πίνακες κατάταξης: Οι πίνακες κατάταξης κατατάσσουν τους συμμετέχοντες με βάση τις επιδόσεις ή την πρόδό τους, δημιουργώντας ένα ανταγωνιστικό περιβάλλον. Ενισχύουν την αίσθηση της πρόκλησης και ωθούν τους συμμετέχοντες να προσπαθήσουν για τις κορυφαίες θέσεις.
4. Επίπεδα: Τα επίπεδα αντιπροσωπεύουν διαφορετικά στάδια ή βαθμίδες εξέλιξης. Οι συμμετέχοντες ξεκινούν σε χαμηλότερα επίπεδα και ξεκλειδώνουν υψηλότερα επίπεδα ολοκληρώνοντας εργασίες ή συγκεντρώνοντας πόντους. Κάθε επίπεδο παρουσιάζει νέες προκλήσεις και ανταμοιβές.
5. Προκλήσεις: Οι προκλήσεις παρουσιάζουν συγκεκριμένες εργασίες ή στόχους που πρέπει να ολοκληρώσουν οι συμμετέχοντες. Προσθέτουν μια αίσθηση σκοπού και



παρέχουν ένα δομημένο πλαίσιο για τη συμμετοχή. Οι προκλήσεις μπορεί να βασίζονται στο χρόνο, στις δεξιότητες ή στο περιεχόμενο.

6. Ανταμοιβές: Οι ανταμοιβές μπορούν να λάβουν διάφορες μορφές, όπως εικονικά αγαθά, περιεχόμενο που μπορεί να ξεκλειδωθεί, αποκλειστική πρόσβαση ή κίνητρα του πραγματικού κόσμου. Οι ανταμοιβές χρησιμεύουν ως κίνητρα, ενθαρρύνοντας τους συμμετέχοντες να συμμετάσχουν και να επιτύχουν τα επιθυμητά αποτελέσματα.

7. Παρακολούθηση προόδου: Η παρακολούθηση της προόδου επιτρέπει στους συμμετέχοντες να παρακολουθούν οπτικά την πρόδοό τους. Παρέχει μια σαφή αίσθηση της προόδου και βοηθά στον καθορισμό στόχων και σκοπών.

8. Αφήγηση και αφήγηση: Η παιχνιδοποίηση μπορεί να ενσωματώσει στοιχεία αφήγησης για να δημιουργήσει μια συναρπαστική αφήγηση γύρω από τις δραστηριότητες ή τις εργασίες. Η αφήγηση προσθέτει βάθος, εμπύθιση και πλαίσιο στην παιχνιδοποιημένη εμπειρία.

9. Κοινωνική αλληλεπίδραση: Η παιχνιδοποίηση περιλαμβάνει συχνά κοινωνικά χαρακτηριστικά, όπως συνεργασία, ανταγωνισμό ή κοινωνικό διαμοιρασμό. Οι συμμετέχοντες μπορούν να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους, να σχηματίζουν ομάδες, να ανταγωνίζονται για ανταμοιβές ή να μοιράζονται τα επιτεύγματά τους.

10. Ανατροφοδότηση και βρόχοι ανατροφοδότησης: Η έγκαιρη και επικοινωνητική ανατροφοδότηση είναι ζωτικής σημασίας στην παιχνιδοποίηση. Βοηθά τους συμμετέχοντες να κατανοήσουν την απόδοσή τους, να κάνουν βελτιώσεις και να παραμείνουν παρακινημένοι. Οι βρόχοι ανατροφοδότησης εξασφαλίζουν συνεχή δέσμευση και πρόοδο.

Αυτά τα στοιχεία του παιχνιδιού είναι ευέλικτα και μπορούν να προσαρμοστούν ανάλογα με τους συγκεκριμένους στόχους, το κοινό-στόχο και το πλαίσιο εφαρμογής της παιχνιδοποίησης. Η αποτελεσματική χρήση αυτών των στοιχείων μπορεί να ενισχύσει τα κίνητρα, τη δέσμευση και τη συνολική εμπειρία του χρήστη.



Σύγχρονη και ασύγχρονη παιχνιδοποίηση

Η σύγχρονη και η ασύγχρονη παιχνιδοποίηση αναφέρονται σε διαφορετικές προσεγγίσεις για το χρονοδιάγραμμα και την αλληλεπίδραση των παιχνιδοποιημένων δραστηριοτήτων. Ακολουθεί μια ανάλυση των διαφορών:

1. Σύγχρονη Παιχνιδοποίηση: Στη σύγχρονη παιχνιδοποίηση, οι δραστηριότητες και οι αλληλεπιδράσεις μεταξύ των συμμετεχόντων λαμβάνουν χώρα σε πραγματικό χρόνο. Συνήθως περιλαμβάνει ταυτόχρονη συμμετοχή και απαιτεί την ταυτόχρονη παρουσία των συμμετεχόντων. Παραδείγματα σύγχρονης παιχνιδοποίησης περιλαμβάνουν ζωντανά παιχνίδια πολλαπλών παικτών, διαγωνισμούς σε πραγματικό χρόνο ή συνεργατικές δραστηριότητες όπου οι συμμετέχοντες αλληλεπιδρούν και εμπλέκονται μεταξύ τους σε πραγματικό χρόνο.

Βασικά χαρακτηριστικά της σύγχρονης παιχνιδοποίησης:

- Αλληλεπίδραση σε πραγματικό χρόνο μεταξύ των συμμετεχόντων.
- Άμεση ανατροφοδότηση και ανταπόκριση.
- Απαιτεί την ταυτόχρονη παρουσία των συμμετεχόντων.
- Δίνει έμφαση στη συνεργασία, τον ανταγωνισμό ή την αλληλεπίδραση σε πραγματικό χρόνο.

2. Ασύγχρονη Παιχνιδοποίηση: Στην ασύγχρονη παιχνιδοποίηση, οι δραστηριότητες και οι αλληλεπιδράσεις μεταξύ των συμμετεχόντων δεν πραγματοποιούνται σε πραγματικό χρόνο. Αντιθέτως, οι συμμετέχοντες ασχολούνται με τα στοιχεία της παιχνιδοποίησης με τον δικό τους ρυθμό και χρόνο. Μπορούν να ολοκληρώσουν εργασίες, να επιτύχουν στόχους ή να αλληλεπιδράσουν με το παιχνιδοποιημένο σύστημα ανεξάρτητα, χωρίς να απαιτείται ταυτόχρονη συμμετοχή από άλλους.

Βασικά χαρακτηριστικά της ασύγχρονης παιχνιδοποίησης:

- Οι συμμετέχοντες συμμετέχουν με το δικό τους ρυθμό και χρόνο.





- Δεν απαιτείται ταυτόχρονη συμμετοχή.
- Οι δραστηριότητες και η πρόοδος δεν εξαρτώνται από το χρόνο.
- Οι συμμετέχοντες μπορούν να συμμετέχουν μεμονωμένα χωρίς αλληλεπίδραση σε πραγματικό χρόνο.

Η επιλογή μεταξύ σύγχρονης και ασύγχρονης παιχνιδοποίησης εξαρτάται από το συγκεκριμένο πλαίσιο, τους στόχους και τις προτιμήσεις της παιχνιδοποιημένης εμπειρίας. Η σύγχρονη παιχνιδοποίηση ενδείκνυται για καταστάσεις όπου είναι επιθυμητή η αλληλεπίδραση σε πραγματικό χρόνο, η συνεργασία ή ο ανταγωνισμός. Η ασύγχρονη παιχνιδοποίηση, από την άλλη πλευρά, προσφέρει ευελιξία και επιτρέπει στους συμμετέχοντες να συμμετέχουν κατά βούληση, καθιστώντας την κατάλληλη για αυτορυθμιζόμενη μάθηση, συνεργασία από απόσταση ή καταστάσεις όπου οι συμμετέχοντες βρίσκονται σε διαφορετικές χρονικές ζώνες.

120

Κεφάλαιο 2: Εκπαιδευτικά πλεονεκτήματα της χρήσης της παιχνιδοποίησης στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση

Η χρήση του Gamification στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση

Η παιχνιδοποίηση χρησιμοποιείται στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση εδώ και αρκετό καιρό, αλλά η ευρεία υιοθέτησή της έχει αυξηθεί τα τελευταία χρόνια με την ανάπτυξη των διαδικτυακών εκπαιδευτικών πλατφορμών και την πρόοδο της τεχνολογίας. Ακολουθεί ένα σύντομο χρονοδιάγραμμα της παιχνιδοποίησης στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση:

1. Αρχές της δεκαετίας του 2000: Η έννοια της παιχνιδοποίησης άρχισε να κερδίζει την προσοχή καθώς ερευνητές και εκπαιδευτικοί διερευνούσαν τρόπους βελτίωσης των μαθησιακών εμπειριών μέσω στοιχείων που μοιάζουν με παιχνίδια. Ορισμένα πρώτα παραδείγματα παιχνιδοποίησης στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση περιλάμβαναν τη



χρήση εμβλημάτων, πινάκων κατάταξης και συστημάτων πόντων για την παρακίνηση και τη συμμετοχή των εκπαιδευομένων.

2. Μέσα της δεκαετίας του 2000: Οι διαδικτυακές πλατφόρμες μάθησης άρχισαν να ενσωματώνουν στοιχεία παιχνιδιού στα συστήματά τους. Χαρακτηριστικά όπως η παρακολούθηση της προόδου, τα επιτεύγματα και οι εικονικές ανταμοιβές εισήχθησαν για να κάνουν την εμπειρία μάθησης πιο διαδραστική και ευχάριστη για τους μαθητές.

3. Τέλη της δεκαετίας του 2000: Με την άνοδο των μέσων κοινωνικής δικτύωσης και των κινητών τεχνολογιών, η παιχνιδοποίηση στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση επεκτάθηκε περαιτέρω. Οι εφαρμογές και οι πλατφόρμες κινητής μάθησης ενσωμάτωσαν μηχανισμούς παιχνιδιών, όπως επίπεδα, αποστολές και προκλήσεις, για να ενθαρρύνουν τη συμμετοχή και να διευκολύνουν τη μάθηση εν κινήσει.

4. 2010s: Η παιχνιδοποίηση συνέχισε να εξελίσσεται και έγινε πιο διαδεδομένη στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Εκπαιδευτικοί και σχεδιαστές διδασκαλίας άρχισαν να αξιοποιούν προσομοιώσεις που βασίζονται σε παιχνίδια, εικονική πραγματικότητα, επαυξημένη πραγματικότητα και διαδραστική αφήγηση ιστοριών για να δημιουργήσουν καθηλωτικές και ελκυστικές μαθησιακές εμπειρίες.

5. Παρόντες: Η παιχνιδοποίηση έχει γίνει συνήθης πρακτική σε πολλά διαδικτυακά μαθήματα και συστήματα διαχείρισης μάθησης. Χρησιμοποιείται για την ενίσχυση των κινήτρων των μαθητών, την αύξηση της συμμετοχής, την παροχή άμεσης ανατροφοδότησης, την προώθηση της συνεργασίας και τη δημιουργία εξατομικευμένων μαθησιακών διαδρομών.

Η υιοθέτηση της παιχνιδοποίησης στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση οφείλεται στην κατανόηση ότι η ενσωμάτωση στοιχείων που μοιάζουν με παιχνίδι μπορεί να βελτιώσει τη δέσμευση, τα κίνητρα και τη διατήρηση των μαθητών. Παρέχει ευκαιρίες για ενεργή μάθηση, επίλυση προβλημάτων και ανάπτυξη δεξιοτήτων με διαδραστικό και ευχάριστο τρόπο.



Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι ενώ η παιχνιδοποίηση μπορεί να βελτιώσει την εμπειρία μάθησης, θα πρέπει να εφαρμόζεται με περίσκεψη και να ευθυγραμμίζεται με τους παιδαγωγικούς στόχους. Ο αποτελεσματικός σχεδιασμός της παιχνιδοποίησης λαμβάνει υπόψη τις συγκεκριμένες ανάγκες των εκπαιδευομένων, το αντικείμενο και τα επιθυμητά μαθησιακά αποτελέσματα.

Εκπαιδευτικά πλεονεκτήματα της παιχνιδοποίησης

Η χρήση της παιχνιδοποίησης στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση μπορεί να αποφέρει πολλά εκπαιδευτικά πλεονεκτήματα για τους μαθητές. Ακολουθούν ορισμένα από τα βασικά οφέλη:

1. **Αυξημένη δέσμευση:** Η παιχνιδοποίηση κεντρίζει την προσοχή των μαθητών και τους παρακινεί να συμμετέχουν ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία. Ο διαδραστικός και καθηλωτικός χαρακτήρας των παιχνιδιών κάνει τη μάθηση πιο ευχάριστη, μειώνοντας την πλήξη και αυξάνοντας τα επίπεδα δέσμευσης. Αυτή η αυξημένη εμπλοκή μπορεί να οδηγήσει σε καλύτερη συγκράτηση γνώσεων και κατανόηση του γνωστικού αντικειμένου.
2. **Βελτιωμένα κίνητρα:** Η παιχνιδοποίηση αξιοποιεί τα εσωτερικά κίνητρα των μαθητών ενσωματώνοντας στοιχεία όπως προκλήσεις, ανταμοιβές και επιτεύγματα. Θέτοντας σαφείς στόχους, παρέχοντας άμεση ανατροφοδότηση και προσφέροντας κίνητρα, η παιχνιδοποίηση δημιουργεί μια αίσθηση επίτευξης και προόδου. Οι μαθητές είναι πιο πιθανό να παραμείνουν παρακινημένοι και να επενδύσουν στο μαθησιακό τους ταξίδι, οδηγώντας σε αυξημένη προσπάθεια και αφοσίωση.
3. **Ενεργητική μάθηση:** Τα παιχνίδια ενθαρρύνουν την ενεργητική μάθηση, όπου οι μαθητές γίνονται ενεργοί συμμετέχοντες και όχι παθητικοί δέκτες πληροφοριών. Οι παιχνιδοποιημένες δραστηριότητες συχνά απαιτούν επίλυση προβλημάτων, κριτική σκέψη, λήψη αποφάσεων και συνεργασία. Οι μαθητές εφαρμόζουν ενεργά τις γνώσεις



και τις δεξιότητές τους για να ξεπεράσουν τις προκλήσεις μέσα στο παιχνίδι, προωθώντας τη βαθύτερη κατανόηση και την ανάπτυξη δεξιοτήτων.

4. Εξατομικευμένη μάθηση: Η παιχνιδοποίηση επιτρέπει εξατομικευμένες μαθησιακές εμπειρίες. Τα παιχνίδια μπορούν να σχεδιαστούν με προσαρμοστικά χαρακτηριστικά που προσαρμόζουν το επίπεδο δυσκολίας με βάση τις επιδόσεις των μαθητών, παρέχοντας εξατομικευμένες προκλήσεις. Αυτή η εξατομικευμένη προσέγγιση διασφαλίζει ότι οι μαθητές αντιμετωπίζουν τις κατάλληλες προκλήσεις και υποστηρίζονται, ανταποκρινόμενοι στις μοναδικές μαθησιακές τους ανάγκες και ικανότητες.

5. Άμεση ανατροφοδότηση: Τα παιχνίδια προσφέρουν άμεση ανατροφοδότηση, επιτρέποντας στους μαθητές να κατανοήσουν την πρόοδο και την απόδοσή τους σε πραγματικό χρόνο. Η ανατροφοδότηση μπορεί να έχει τη μορφή βαθμολογίας, επιπέδων, κονκάρδων ή συγκεκριμένων αντιδράσεων εντός του παιχνιδιού. Αυτή η άμεση ανατροφοδότηση βοηθά τους μαθητές να εντοπίσουν τους τομείς βελτίωσης, να ενισχύσουν τις σωστές συμπεριφορές και να προσαρμόσουν ανάλογα τις στρατηγικές μάθησης.

6. Ενισχυμένη συνεργασία και κοινωνική αλληλεπίδραση: Πολλές παιχνιδοποιημένες μαθησιακές εμπειρίες περιλαμβάνουν συνεργατικές δραστηριότητες, όπου οι μαθητές μπορούν να συνεργαστούν για την επίτευξη ενός κοινού στόχου. Η παιχνιδοποίηση μπορεί να προωθήσει την κοινωνική αλληλεπίδραση και τη συνεργασία μέσω χαρακτηριστικών όπως παιχνίδια για πολλούς παίκτες, ομαδικές προκλήσεις ή φόρουμ συζητήσεων. Αυτό προωθεί την επικοινωνία, την ομαδική εργασία και την ανταλλαγή ιδεών μεταξύ των μαθητών, ενισχύοντας τις κοινωνικές και διαπροσωπικές τους δεξιότητες.

7. Μάθηση βασισμένη στη γνώση: όπου οι μαθητές ενθαρρύνονται να κατακτήσουν μια έννοια ή δεξιότητα πριν προχωρήσουν στο επόμενο επίπεδο. Αυτό προάγει τη βαθύτερη κατανόηση και τη διατήρηση της γνώσης. Οι μαθητές μπορούν να επανεξετάσουν το





περιεχόμενο, να εξασκηθούν μέχρι να επιτύχουν την κυριαρχία και να χτίσουν μια ισχυρή βάση πριν προχωρήσουν μπροστά.

8. Διαπιστώσεις με βάση τα δεδομένα: Συχνά οι πλατφόρμες παιχνιδιοποίησης συλλέγουν δεδομένα σχετικά με την πρόοδο, τις επιδόσεις και τις μαθησιακές συμπεριφορές των μαθητών. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αξιοποιήσουν αυτά τα δεδομένα για να αποκτήσουν γνώσεις σχετικά με τα δυνατά σημεία, τις αδυναμίες και τα μαθησιακά πρότυπα των μαθητών. Αυτές οι πληροφορίες μπορούν να βοηθήσουν στην εξατομίκευση της διδασκαλίας, στην παροχή στοχευμένων παρεμβάσεων και στη λήψη αποφάσεων με βάση τα δεδομένα για την υποστήριξη της μάθησης των μαθητών.

Αξιοποιώντας τα εκπαιδευτικά πλεονεκτήματα της παιχνιδιοποίησης στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν δυναμικές και ελκυστικές μαθησιακές εμπειρίες που προωθούν την ενεργό συμμετοχή, τα εσωτερικά κίνητρα και τις εξατομικευμένες μαθησιακές διαδρομές.

124

Χαρακτηριστικά της παιχνιδιοποίησης που διευκολύνουν τη διαδραστική προσέγγιση στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ

Στην εξ αποστάσεως επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση (ΕΕΚ), η παιχνιδιοποίηση μπορεί να αποτελέσει ένα ισχυρό εργαλείο για τη διευκόλυνση μιας διαδραστικής και ελκυστικής μαθησιακής εμπειρίας. Ακολουθούν ορισμένα βασικά χαρακτηριστικά της παιχνιδιοποίησης που συμβάλλουν σε μια διαδραστική προσέγγιση στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ:

1. Πόντοι και ανταμοιβές: Η παιχνιδιοποίηση ενσωματώνει συχνά συστήματα πόντων και ανταμοιβών για να δώσει κίνητρα στην πρόοδο και τα επιτεύγματα των εκπαιδευομένων. Κερδίζοντας πόντους, σήματα ή εικονικές ανταμοιβές, οι εκπαιδευόμενοι αισθάνονται μια αίσθηση ολοκλήρωσης και έχουν κίνητρο να συμμετέχουν ενεργά και να ολοκληρώνουν τις εργασίες.





2. Πίνακες κατάταξης και κατάταξη: Οι πίνακες κατάταξης εμφανίζουν την κατάταξη των επιδόσεων των μαθητών, δημιουργώντας ένα ανταγωνιστικό στοιχείο που ενθαρρύνει την εμπλοκή και τον υγιή ανταγωνισμό μεταξύ των μαθητών. Ενισχύει την αίσθηση της κοινότητας και επιτρέπει στους εκπαιδευόμενους να συγκρίνουν την πρόοδό τους με τους συνομηλίκους τους.

3. Παρακολούθηση προόδου: Η παιχνιδοποίηση παρέχει οπτικούς δείκτες της προόδου των εκπαιδευομένων, όπως μπάρες προόδου ή συστήματα επιπέδων. Η σαφής παρακολούθηση της προόδου βοηθά τους εκπαιδευόμενους να θέτουν στόχους, να παρακολουθούν τα επιτεύγματά τους και να οπτικοποιούν την πρόοδό τους στο πλαίσιο του μαθήματος ή του προγράμματος.

4. Προκλήσεις και αποστολές: Η παιχνιδοποίηση ενσωματώνει προκλήσεις ή αποστολές που απαιτούν από τους εκπαιδευόμενους να ολοκληρώσουν συγκεκριμένες εργασίες ή να επιλύσουν προβλήματα. Αυτές οι δραστηριότητες παρέχουν ευκαιρίες για ενεργητική μάθηση, επίλυση προβλημάτων και κριτική σκέψη, καθιστώντας τη μαθησιακή εμπειρία πιο διαδραστική και πρακτική.

125

5. Άμεση ανατροφοδότηση: Η παιχνιδοποίηση επιτρέπει την άμεση ανατροφοδότηση της απόδοσης των εκπαιδευομένων. Αυτή η ανατροφοδότηση μπορεί να έχει τη μορφή βαθμολογίας, επιτευγμάτων ή εξατομικευμένων μηνυμάτων, παρέχοντας στους εκπαιδευόμενους έγκαιρη πληροφόρηση σχετικά με την πρόοδό τους και βοηθώντας τους να κατανοήσουν τους τομείς προς βελτίωση.

6. Κοινωνική αλληλεπίδραση: Η παιχνιδοποίηση περιλαμβάνει συχνά κοινωνικά χαρακτηριστικά που προωθούν την αλληλεπίδραση και τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει φόρουμ συζητήσεων, λειτουργίες συνομιλίας ή συνεργατικές δραστηριότητες όπου οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να μοιράζονται την πρόοδό τους, να ανταλλάσσουν ιδέες και να υποστηρίζουν ο ένας τη μάθηση του άλλου.

7. Εξατομίκευση και επιλογή: Η παιχνιδοποίηση μπορεί να προσφέρει στους εκπαιδευόμενους τη δυνατότητα να εξατομικεύσουν τη μαθησιακή τους εμπειρία και να κάνουν επιλογές που επηρεάζουν την πρόοδό τους. Αυτή η αίσθηση αυτονομίας και





ελέγχου ενισχύει τη δέσμευση και επιτρέπει στους εκπαιδευόμενους να προσαρμόσουν το μαθησιακό τους ταξίδι στις ατομικές τους ανάγκες και προτιμήσεις.

Αυτά τα χαρακτηριστικά της παιχνιδοποίησης στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ συμβάλλουν σε μια διαδραστική προσέγγιση προωθώντας την εμπλοκή, τα κίνητρα, την ενεργό συμμετοχή και τη συνεργασία των εκπαιδευομένων. Με την ενσωμάτωση στοιχείων που μοιάζουν με παιχνίδια, οι εκπαιδευτές ΕΕΚ μπορούν να δημιουργήσουν ένα πιο καθηλωτικό και ευχάριστο μαθησιακό περιβάλλον που ενισχύει την απόκτηση επαγγελματικών δεξιοτήτων και γνώσεων.

Μεθοδολογίες αιχμής

Η παιχνιδοποίηση στην εκπαίδευση περιλαμβάνει την εφαρμογή στοιχείων και αρχών παιχνιδιού σε ένα μη παιγνιώδες πλαίσιο για τη βελτίωση της μαθησιακής εμπειρίας. Ενσωματώνει καινοτόμες και πρωτοποριακές παιδαγωγικές προσεγγίσεις, μεθοδολογίες, πρακτικές διδασκαλίας και μάθησης. Ακολουθούν ορισμένα στοιχεία που σχετίζονται με την παιχνιδοποίηση και συμβάλλουν στην αποτελεσματικότητά της:

126

1. Σχεδιασμός εμπνευσμένος από παιχνίδια: Η παιχνιδοποίηση χρησιμοποιεί αρχές σχεδιασμού παιχνιδιών για τη δημιουργία ελκυστικών και καθηλωτικών μαθησιακών εμπειριών. Ενσωματώνει στοιχεία όπως πόντους, επίπεδα, κονκάρδες, πίνακες κατάταξης, αποστολές, προκλήσεις και αφηγήσεις για να κάνει τη μαθησιακή διαδικασία πιο διαδραστική και ευχάριστη.
2. Άμεση ανατροφοδότηση: Η παιχνιδοποίηση παρέχει άμεση ανατροφοδότηση στους εκπαιδευόμενους, επιτρέποντάς τους να αξιολογούν την πρόοδο και την απόδοσή τους σε πραγματικό χρόνο. Η ανατροφοδότηση μπορεί να έχει τη μορφή ανταμοιβών, βαθμολογιών, σημάτων ή οπτικών δεικτών, οι οποίοι παρακινούν τους εκπαιδευόμενους και τους βοηθούν να παρακολουθούν τα επιτεύγματά τους.
3. Καθορισμός στόχων: Ο καθορισμός σαφών μαθησιακών στόχων και σκοπών αποτελεί θεμελιώδη πτυχή της παιχνιδοποίησης. Στους εκπαιδευόμενους παρέχονται



σαφείς στόχοι και ορόσημα προς επίτευξη, δημιουργώντας μια αίσθηση σκοπού και κατεύθυνσης στο μαθησιακό τους ταξίδι.

4. Πρόοδος και ανέλιξη: Η παιχνιδιοποίηση ενσωματώνει μια αίσθηση προόδου και εξέλιξης, όπου οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να μετακινηθούν σε διαφορετικά επίπεδα ή στάδια καθώς αποδεικνύουν τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους. Η εξέλιξη παρέχει μια αίσθηση ολοκλήρωσης και παρακινεί τους εκπαιδευόμενους να προσπαθούν για υψηλότερα επιτεύγματα.

5. Συνεργασία και ανταγωνισμός: Η παιχνιδιοποίηση ενθαρρύνει τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών μέσω συνεργατικών εργασιών, ομαδικών προκλήσεων ή κατατάξεων στον πίνακα κατάταξης. Ενσωματώνει επίσης στοιχεία υγιούς ανταγωνισμού, παρακινώντας τους εκπαιδευόμενους να ξεπεράσουν τους συνομηλίκους τους και να φτάσουν σε υψηλότερα επίπεδα επιτευγμάτων.

6. Εξατομίκευση και επιλογή: Η παιχνιδιοποίηση επιτρέπει εξατομικευμένες μαθησιακές εμπειρίες παρέχοντας στους εκπαιδευόμενους επιλογές και αυτονομία. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να λαμβάνουν αποφάσεις, να επιλέγουν διαδρομές και να προσαρμόζουν το μαθησιακό τους ταξίδι με βάση τα ενδιαφέροντα και τις προτιμήσεις τους.

7. Βυθιστικές προσομοιώσεις: Η παιχνιδιοποίηση μπορεί να περιλαμβάνει τη χρήση καθηλωτικών προσομοιώσεων ή εικονικών περιβαλλόντων για την παροχή πρακτικής και βιωματικής μάθησης. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να συμμετέχουν σε ρεαλιστικά σενάρια, δραστηριότητες επίλυσης προβλημάτων ή προσομοιώσεις που προσομοιώνουν καταστάσεις του πραγματικού κόσμου.

8. Κοινωνική αλληλεπίδραση: Η παιχνιδιοποίηση περιλαμβάνει συχνά κοινωνικά στοιχεία, όπως φόρουμ συζητήσεων, ανατροφοδότηση από ομότιμους ή συνεργατικές προκλήσεις, για την προώθηση της κοινωνικής αλληλεπίδρασης και της ανταλλαγής γνώσεων μεταξύ των εκπαιδευομένων. Αυτό προάγει την αίσθηση της κοινότητας και της δέσμευσης.



9. Δεδομένα και αναλύσεις: Η παιχνιδοποίηση αξιοποιεί δεδομένα και αναλύσεις για την παρακολούθηση της προόδου, των επιδόσεων και της συμπεριφοράς των μαθητών. Τα δεδομένα αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την παροχή εξατομικευμένων συστάσεων, τον εντοπισμό περιοχών προς βελτίωση και τη λήψη τεκμηριωμένων διδακτικών αποφάσεων.

Αυτά τα στοιχεία συνεργάζονται για να δημιουργήσουν ελκυστικές και αποτελεσματικές μαθησιακές εμπειρίες σε παιχνιδοποιημένα περιβάλλοντα. Με την ενσωμάτωση αυτών των καινοτόμων παιδαγωγικών προσεγγίσεων και πρακτικών, η παιχνιδοποίηση ενισχύει τα κίνητρα, τη δέσμευση και τη διατήρηση της γνώσης των μαθητών.

Μελέτες περιπτώσεων

Χρήση της παιχνιδοποίησης στη μάθηση της κτηνιατρικής (Facultad de Veterinaria, CEU Universities, 46115 Valencia, Spain)

128

Ως υποκατάστατο μιας δραστηριότητας παρουσίασης που δεν μπόρεσε να διεξαχθεί λόγω της επιδημίας του COVID-19, η Κτηνιατρική Σχολή εισήγαγε τη χρήση νέων τεχνολογιών, συγκεκριμένα τη χρήση διαδραστικών βίντεο. Χρησιμοποιήθηκε ένας συγκεκριμένος, σχολαστικός σχεδιασμός για το έργο. Πριν από τη δημιουργία των εγγραφών, ένας καθηγητής που είχε συμμετάσχει στο παρελθόν στην ίδια δραστηριότητα συνέταξε ένα σενάριο. Το σύνολο του περιεχομένου χωρίστηκε σε 13 βίντεο (διάρκειας κατά μέσο όρο 2 λεπτών και 26 δευτερολέπτων). Όσον αφορά τη σχέση μορφής-υποβάθρου, για το έργο δημιουργήθηκε μια ειδική έκδοση και κάποιες μοναδικές εικονογραφήσεις και σχέδια. Τα βίντεο περιείχαν διαδραστικά και παιγνιώδη στοιχεία.

Τα αποτελέσματα ήταν απίστευτα ενθαρρυντικά. Το μέσο ποσοστό ολοκλήρωσης της συμμετοχής των μαθητών είναι 150%, πράγμα που σημαίνει ότι το πενήντα τοις εκατό των μαθητών είδαν διπλάσια βίντεο. Μετά το πέρας της δραστηριότητας, χορηγήθηκε μια έρευνα για τη συλλογή ανατροφοδότησης των μαθητών:





- Το 98% των μαθητών αξιολόγησαν την εικονική επίσκεψη ως κατάλληλο υποκατάστατο της επίσκεψης σε ένα πραγματικό αγρόκτημα.
- Όλοι οι μαθητές έδωσαν την υψηλότερη βαθμολογία στη διάρκεια του βίντεο, στην αισθητική και στη συνολική ποιότητα.

Τα αποτελέσματα που προέκυψαν δείχνουν ότι αυτές οι μεθοδολογίες εναλλακτικής μάθησης μπορούν να εφαρμοστούν σε μια ποικιλία θεμάτων, έτσι ώστε οι σπουδαστές, με παιγνιώδη και χαλαρό τρόπο, να είναι σε θέση να εμποδίσουν όλες τις γνώσεις που αποκτούν κατά τη διάρκεια της κτηνιατρικής τους εκπαίδευσης, προετοιμάζοντάς τους έτσι να εμπλακούν στη μελλοντική τους επαγγελματική δραστηριότητα με μεγαλύτερη ευκολία και ασφάλεια.

Αναφορά:

https://repositorioinstitucional.ceu.es/bitstream/10637/14171/1/Use_Mar%C3%ADn_ES_2022.pdf

129

Κουίζ

- 1) Η παιγνιοποίηση αναφέρεται στη χρήση αρχών, μηχανισμών και στοιχείων σχεδιασμού παιχνιδιών σε περιβάλλοντα που δεν αφορούν παιχνίδια για την ενίσχυση της δέσμευσης, των κινήτρων και της συμμετοχής. Περιλαμβάνει τη λήψη στοιχείων που συνήθως συναντώνται στα παιχνίδια, όπως οι πόντοι, τα σήματα, οι πίνακες κατάταξης και οι προκλήσεις, και την εφαρμογή τους σε δραστηριότητες, διαδικασίες ή συστήματα που συνήθως δεν μοιάζουν με παιχνίδια.
 - α) Σωστό
 - β) Λάθος





2) Τα σήματα μπορούν να λάβουν διάφορες μορφές, όπως εικονικά αγαθά, περιεχόμενο που μπορεί να ξεκλειδωθεί, αποκλειστική πρόσβαση ή κίνητρα του πραγματικού κόσμου. Τα εμβλήματα λειτουργούν ως κίνητρα, ενθαρρύνοντας τους συμμετέχοντες να συμμετάσχουν και να επιτύχουν τα επιθυμητά αποτελέσματα.

α) Σωστό

β) Λάθος

3) Στις αρχές της δεκαετίας του 2000 η παιχνιδοποίηση συνέχισε να εξελίσσεται και έγινε πιο διαδεδομένη στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Εκπαιδευτικοί και σχεδιαστές διδασκαλίας άρχισαν να αξιοποιούν προσομοιώσεις που βασίζονται σε παιχνίδια, εικονική πραγματικότητα, επαυξημένη πραγματικότητα και διαδραστική αφήγηση ιστοριών για να δημιουργήσουν καθηλωτικές και ελκυστικές μαθησιακές εμπειρίες.

α) Σωστό

β) Λάθος

4) Παρακαλούμε επιλέξτε τα χαρακτηριστικά της παιχνιδοποίησης που διευκολύνουν τη διαδραστική προσέγγιση στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ

a) Πίνακες κατάταξης

b) Παρακολούθηση προόδου

c) Φόρουμ συζητήσεων

d) Λειτουργίες συνομιλίας

ε) Όλα τα παραπάνω





- 5) Παρακαλώ εξηγήστε τη διαφορά μεταξύ της σύγχρονης και της ασύγχρονης παιχνιδοποίησης

Περαιτέρω ανάγνωση

Αναφορές

131

Alsawaier, R. (2018). Η επίδραση της παιχνιδοποίησης στα κίνητρα και τη δέσμευση. *International Journal of Information and Learning Technology*. DOI: [10.1108/IJILT-02-2017-0009](https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009)

Alzahrani, F., Alhalafawy, W. (2022). Οφέλη και προκλήσεις της χρήσης της παιχνιδοποίησης σε πλατφόρμες εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στην τριτοβάθμια εκπαίδευση: A Systematic Review Of Research Studies Published During the COVID-19 Pandemic.

Barata, J., Gonçaves, D. (2013). Βελτίωση της συμμετοχής και της μάθησης με την παιχνιδοποίηση. <https://doi.org/10.1145/2583008.2583010>

Boudadi, N., Gutiérrez-Colón, M. (2020). Επίδραση της παιχνιδοποίησης στα κίνητρα και τα μαθησιακά επιτεύγματα των φοιτητών στην απόκτηση δεύτερης γλώσσας στο πλαίσιο της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης: βιβλιογραφική ανασκόπηση 2011-2019. *The EUROCALL Review*, τόμος 28, αριθ. 1.



Poondej, Ch., Lerdpornkulrat, T. (2019). Gamification στην ηλεκτρονική μάθηση: Moodle και η επίδρασή της στη δέσμευση και την απόδοση των φοιτητών. Διαδραστική τεχνολογία και έξυπνη εκπαίδευση. DOI:[10.1108/ITSE-06-2019-0030](https://doi.org/10.1108/ITSE-06-2019-0030)

MODULE 6: Παιχνιδοποίηση στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση II

Εισαγωγή

Η παιχνιδοποίηση είναι το εργαλείο που χρησιμοποιείται για να συνεισφέρει τις αρχές της παρακίνησης και της δέσμευσης με βάση την έννοια του παιχνιδιού σε συνηθισμένες δραστηριότητες, όπως η μάθηση (Deterging et al., 2011). Ο κύριος σκοπός της παιχνιδοποίησης της μάθησης είναι να ενθαρρύνει τους μη παρακινημένους μαθητές να εμπλακούν περισσότερο είτε στη σύγχρονη είτε στην ασύγχρονη εξ αποστάσεως μάθηση της ΕΕΚ.

132

Η παιχνιδοποίηση από μόνη της δεν μπορεί να επιφέρει τα επιθυμητά αποτελέσματα. Προηγούμενες έρευνες έδειξαν ότι η έλλειψη κινήτρων των μαθητών κατά τη χρήση της παιχνιδοποίησης οφείλεται σε ένα ελλιπές μοντέλο σχεδιασμού κινήτρων. Επιπλέον, υπάρχει πάντα ο κίνδυνος οι μαθητές να κολλήσουν στο παιχνίδι και να μην ενδιαφερθούν για τις γνώσεις που προσφέρονται μέσω του παιχνιδιού. Σε αυτή την περίπτωση, θα πρέπει να συμπεριληφθούν ορισμένες συγκεκριμένες στρατηγικές στον σχεδιασμό της παιχνιδοποίησης.

Μερικές από τις κύριες στρατηγικές είναι οι ακόλουθες:

- **Χρήση των συναισθημάτων**
- **Άμεση ανατροφοδότηση**
- **Ανακάλυψη**
- **Ανοιχτοί χώροι λήψης αποφάσεων**
- **Μια πρόκληση**





- **Πλαίσιο**

Τρεις από αυτές θα παρουσιαστούν στα επόμενα κεφάλαια και οι άλλες τρεις θα συμπεριληφθούν.

Περιεχόμενο

Κεφάλαιο 1: Χρήση των συναισθημάτων

Σύμφωνα με τους Nah et al. (2013), προκειμένου να παρακινήσουμε τους μαθητές, πρέπει να ενσωματώσουμε την παιχνιδοποίηση στη μάθηση. Ο κύριος σκοπός της παιχνιδοποίησης είναι να αυξήσει τα κίνητρα, την εμπειρία και τη δέσμευση του χρήστη (Dominguez et al., 2013). Στην ψυχολογία υπάρχει διάκριση μεταξύ δύο τύπων κινήτρων: τα *εσωτερικά* κίνητρα που προέρχονται από τον πυρήνα του εαυτού μας και τα *εξωτερικά* κίνητρα που έχουν να κάνουν με τον κόσμο γύρω μας (Zichermann & Cunningham, 2011). Υπάρχουν πολλοί παράγοντες που επηρεάζουν τα κίνητρα στην ηλεκτρονική μάθηση. Σύμφωνα με το πλαίσιο MDA, ο σχεδιασμός της παιχνιδοποίησης της μάθησης θα πρέπει να βασίζεται σε τρεις συνιστώσες: Μηχανική, δυναμική και αισθητική (Hunicke et al., 2004).

- Οι μηχανισμοί είναι τα βασικά στοιχεία του παιχνιδιού, για παράδειγμα οι αλγόριθμοι και οι δομές δεδομένων, οι κανόνες και γενικά κάθε βασική ενέργεια που έχει σχέση με το παιχνίδι.
- Η δυναμική είναι η συμπεριφορά των μηχανισμών κατά το χρόνο εκτέλεσης που ενεργούν με την είσοδο του παίκτη και τις άλλες εξόδους με άλλους μηχανισμούς.
- Η αισθητική είναι οι συναισθηματικές αντιδράσεις που προκαλούνται από τον παίκτη.

Σύμφωνα με τον Keller (2006), ο σχεδιασμός κινήτρων μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη βελτίωση των κινήτρων μάθησης και εργασίας, για την ανάπτυξη συγκεκριμένων





χαρακτηριστικών κινήτρων και για την ενίσχυση των δεξιοτήτων παρακίνησης των ανθρώπων στην αυτο-παρακίνηση. Η ανθρωποποίηση της παιχνιδοποίησης της μάθησης με την εισαγωγή των συναισθημάτων στο σχεδιασμό της παιχνιδοποίησης, μπορεί να προκύψει καλύτερη συμπεριφορά των μαθητών, ιδιαίτερα όταν τα συναισθήματα αυτά έχουν να κάνουν με την ενίσχυση της αυτοπεποίθησης των μαθητών.

Με βάση τους Zichermann και Cunningham (2011), μπορούμε να προσδιορίσουμε τέσσερις λόγους για τους οποίους οι άνθρωποι παίζουν παιχνίδια: για να κυριαρχήσουν, για να στεναχωρηθούν, για να διασκεδάσουν και για να κοινωνικοποιηθούν. Βασιζόμενοι σε αυτό, μπορούμε να προσδιορίσουμε τέσσερις τύπους παικτών:

- Οι εξερευνητές, οι οποίοι πιστεύουν ότι η εμπειρία είναι ο κύριος στόχος και προσπαθούν να τη φέρουν πίσω στον κόσμο τους.
- Οι επιτυχημένοι, που θέλουν κάθε φορά να κερδίζουν σε ένα ανταγωνιστικό περιβάλλον.
- Οι κοινωνικοποιητές, στους οποίους αρέσει να αλληλεπιδρούν με την κοινωνία, και
- Οι δολοφόνοι, οι οποίοι είναι σαν τους επιτυχημένους, αλλά γι' αυτούς δεν αρκεί η νίκη, γιατί δεν θέλουν μόνο να κερδίσουν, αλλά και να δουν τους άλλους να χάνουν.

Θα πρέπει να αναφερθεί ότι υπάρχουν άτομα που δεν χρειάζονται πρόσθετα κίνητρα για μάθηση, θεωρούν ότι είναι χάσιμο χρόνου ή δεν τους αρέσει να ανταγωνίζονται τους άλλους. Συνεπώς, κατά το σχεδιασμό ενός μοντέλου ηλεκτρονικής μάθησης με στοιχεία παιχνιδιού, είναι σημαντικό να λαμβάνεται υπόψη γιατί οι άνθρωποι παίζουν παιχνίδια και ποιες είναι οι μαθησιακές τους συνήθειες.

Η μεγιστοποίηση της ικανοποίησης, των κινήτρων, της αποτελεσματικότητας και της αποδοτικότητας των σπουδαστών είναι οι κύριοι στόχοι της ηλεκτρονικής





μάθησης. Οι μαθητές πρέπει να ενθαρρύνονται να κατακτήσουν ανεξερεύνητα θέματα και έτσι να βελτιώσουν τις γνώσεις τους.

Επιπλέον, η παιχνιδοποίηση θα πρέπει να δημιουργεί θετικά συναισθήματα στους μαθητές, περιλαμβάνοντας εικονικές ανταμοιβές για κάθε ολοκληρωμένη εργασία, όπως συστήματα βαθμολογίας, πόντους εμπειρίας, αντικείμενα, πόρους, επιτεύγματα, ανατροφοδότηση, μηνύματα, κινούμενα σχέδια και περιεχόμενο.

Οι τακτικές που πρέπει να χρησιμοποιούνται για την τόνωση της περιέργειας για ανακάλυψη, την οικοδόμηση εμπιστοσύνης και την ικανοποίηση των μαθητών, είναι οι ακόλουθες (Erenli, 2013):

- Πρώτα απ' όλα, οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να γνωρίζουν τις μαθησιακές απαιτήσεις, π.χ. *"Πώς μπορούν οι μαθητές να δημιουργήσουν θετικές προσδοκίες επιτυχίας κατά τη χρήση της παιχνιδοποίησης;"*. Σε αυτή την περίπτωση, ο κύριος στόχος είναι η δημιουργία θετικών προσδοκιών για επιτυχία κατά τη χρήση υλικού ηλεκτρονικής μάθησης. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί με την εκπαίδευση των μαθητών στη χρήση εφαρμογών ηλεκτρονικής μάθησης και με το να τους γνωστοποιείται τι αναμένεται από αυτούς.
- Δεύτερον, ο σχεδιασμός της παιχνιδοποίησης θα πρέπει να δίνει ευκαιρίες επιτυχίας, π.χ. *"Πώς η χρήση εφαρμογών ηλεκτρονικής μάθησης θα υποστηρίξει ή θα ενισχύσει τις ικανότητες των εκπαιδευομένων;"*. Η απάντηση είναι ότι το παιχνίδι πρέπει να παρέχει καταστάσεις ώστε οι εκπαιδευόμενοι να βιώσουν την εμπειρία της επιτυχίας με τις εφαρμογές ηλεκτρονικής μάθησης.
- Επιπλέον, οι μαθητές θα πρέπει να γίνουν πιο υπεύθυνοι, π.χ. *"Πώς θα γνωρίζουν οι μαθητές ότι η επιτυχία τους βασίζεται στις προσπάθειες και τις ικανότητές τους;"*. Οι εκπαιδευόμενοι θα μπορούσαν να το γνωρίζουν συνδέοντας την επιτυχία της ηλεκτρονικής μάθησης με την προσωπική προσπάθεια και ικανότητα. Η τακτική που θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί, είναι η δημιουργία





εφαρμογών ηλεκτρονικής μάθησης που επιτρέπουν στους εκπαιδευόμενους να παρακολουθούν τον εαυτό τους.

- Επιπλέον, πρέπει να υπάρχει ανταμοιβή και οι μαθητές πρέπει να γνωρίζουν τον τρόπο απόκτησής της. Η ανταμοιβή θα πρέπει να είναι κάτι πολύτιμο που θα δίνεται στους μαθητές που ολοκληρώνουν δραστηριότητες με σκοπό να προκαλέσουν την επανάληψη της συμπεριφοράς. Σε αυτή την περίπτωση, οι εκπαιδευόμενοι θα μπορούσαν να διεκδικήσουν την ανταμοιβή χρησιμοποιώντας το σημείο.
- Επίσης, οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να γνωρίζουν κάθε στιγμή την κατάσταση της παιχνιδοποίησης της μάθησης, δηλαδή θα πρέπει να υπάρχουν συνθήκες που θα δείχνουν την κατάσταση των εκπαιδευόμενων ή θα πρέπει να υπάρχει αναγνώριση του τι έχει επιτευχθεί. Η τακτική που μπορεί να χρησιμοποιηθεί εδώ είναι η χρήση επιπέδων για να σηματοδοτήσει την ολοκλήρωση των ενδιάμεσων στόχων στην ηλεκτρονική μάθηση.
- Επιπλέον, οι μαθητές θα πρέπει να ενθαρρύνονται και να υποστηρίζονται με θετικό τρόπο, παρέχοντάς τους ανατροφοδότηση για να τους δείξουν τα οφέλη της χρήσης των παιχνιδοποιημένων συστημάτων ηλεκτρονικής μάθησης.
- Επίσης, οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να ανταμείβονται όταν πετυχαίνουν με την ηλεκτρονική μάθηση. Αυτό λειτουργεί ως κίνητρο για τη βελτίωση της απόδοσής τους.
- Επιπλέον, οι μαθητές θα πρέπει να πειστούν ότι υπάρχει δίκαιη μεταχείριση με την τυποποίηση των μετρήσεων βαθμολόγησης για τις εργασίες και τα επιτεύγματα.
- Οι μαθητές πρέπει να γνωρίζουν τα επιτεύγματά τους, κάτι που μπορεί να τους ενθαρρύνει να αναζητούν προκλήσεις και να θέτουν στόχους. Μια τακτική είναι η χρήση κονκάρδων για την επιβράβευσή τους για την αναγνώριση.





- Επιπλέον, πρέπει να λάβουμε υπόψη ότι οι εκπαιδευόμενοι θέλουν να εκφράζονται μέσω των παιχνιδιών ηλεκτρονικής μάθησης. Αυτό θα μπορούσε να γίνει με την ανταμοιβή τους με εικονικά αγαθά, όπως όπλα, στρατιώτες ή πόντους για το παιχνίδι.
- Τουλάχιστον στην αρχή, οι σχεδιαστές θα πρέπει να είναι γενναιόδωροι δίνοντας δώρα για να παρακινήσουν τους εκπαιδευόμενους να ολοκληρώσουν τις εργασίες τους.
- Τέλος, ο ανταγωνισμός είναι απαραίτητος για την παρακίνηση των μαθητών στην παιχνιδιοποίηση της μάθησης. Ο σχεδιασμός του παιχνιδιού πρέπει να επιτρέπει στους μαθητές να προκαλούν ο ένας τον άλλον για να πετύχουν την υψηλότερη βαθμολογία σε οποιαδήποτε δραστηριότητα. Η προτεινόμενη τακτική είναι η χρήση ενός πίνακα ηγετών για την προβολή των κορυφαίων βαθμολογιών του παιχνιδιού μάθησης.

Επιπλέον, ο ποιοτικός γραφιστικός σχεδιασμός είναι ένας από τους σημαντικότερους στόχους, διότι πρέπει να εμπνέει τους μαθητές και να δημιουργεί ένα ζεστό περιβάλλον για αυτούς. Η έλλειψη κατάλληλου γραφιστικού σχεδιασμού μπορεί εύκολα να οδηγήσει σε ανεπιτυχή υλοποίηση. Ταυτόχρονα, επιτρέποντας στους μαθητές να επιλέξουν το δικό τους φόντο, τύπο γραμματοσειράς ή avatar, μπορούμε να αυξήσουμε τη δέσμευσή τους και την εμπλοκή τους. Η προσαρμογή είναι ένα ισχυρό εργαλείο, αλλά δεν πρέπει να χρησιμοποιείται υπερβολικά από τους εκπαιδευόμενους (Zichermann & Cunningham, 2011).

Το μόνο που έχουμε να κάνουμε είναι να ακολουθήσουμε τη συμβουλή των Zichermann και Cunningham (2011):

"Ο παίκτης σας βρίσκεται στο δικό του/της ταξίδι. Πρέπει να θέσετε ως στόχο σας να βοηθήσετε να προετοιμάσετε και να δομήσετε αυτό το ταξίδι. Για να αποκτήσετε μακροχρόνια, διαρκή αφοσίωση και σύνδεση από τους παίκτες σας, πρέπει να τους





καθοδηγήσετε στο βουνό. Δεν χρειάζεται να είστε εσείς το βουνό και δεν χρειάζεται να το δημιουργήσετε. Απλώς πρέπει να τους οδηγήσετε επάνω”.

Κεφάλαιο 2: Πλαίσιο

Η ηλεκτρονική μάθηση μέσω της παιχνιδοποίησης προσπαθεί να δώσει μεγαλύτερη προσοχή στη μάθηση παρά στις εκπαιδευτικές ανάγκες. Έτσι, οι κύριοι στόχοι της είναι η διευκόλυνση της μάθησης και η βελτίωση των γνώσεων και των δεξιοτήτων των μαθητών.

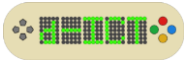
Επισημαίνει ότι η παιχνιδοποίηση θα πρέπει να χρησιμοποιείται ως γνωστικό εργαλείο που ενθαρρύνει τους μαθητές να υποστηρίζουν και να συμμετέχουν σε ένα πραγματικό περιβάλλον που μοιάζει με τάξη. Αυτός ο νέος τρόπος μάθησης αναμένεται να είναι πιο προκλητικός για τους μαθητές και να τους καταστήσει μέρος της ενεργητικής μάθησης.

Σύμφωνα με τους Deterding κ.ά. (2011), η παιχνιδοποίηση θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως η χρήση στοιχείων σχεδιασμού παιχνιδιών σε πλαίσια που δεν είναι παιχνίδια. Αυτός ο σχεδιασμός θα πρέπει να προσαρμόζεται με μια ποικιλία μαθησιακών συνθηκών και να επεκτείνεται λόγω των επιθυμητών απαιτήσεων, για παράδειγμα της προσοχής και της συνάφειας.

Οι στρατηγικές για την επίτευξη αυτών των πρωταρχικών στοιχείων, της προσοχής και της συνάφειας, θα μπορούσαν να είναι οι ακόλουθες:

- Για να προσελκύσουμε το ενδιαφέρον των μαθητών, θα μπορούσαμε να χρησιμοποιήσουμε ενδιαφέρουσες εικόνες ή κινούμενα σχέδια ή να μεγιστοποιήσουμε την προβολή.
- Για την τόνωση του ενδιαφέροντος με τη χρήση υλικού ηλεκτρονικής μάθησης, μπορούμε να δημιουργήσουμε διαδραστικές εφαρμογές ηλεκτρονικής μάθησης.





Επίσης, η διεπαφή θα πρέπει να είναι εύκολη στην πλοήγηση. Επιπλέον, θα πρέπει να υπάρχει ισορροπία μεταξύ της αισθητικής, της χρηστικότητας και της ορατότητας.

- Αν θέλουμε να διατηρήσουμε την προσοχή των μαθητών, πρέπει να βάλουμε τις πληροφορίες στην πρώτη θέση ή να χρησιμοποιήσουμε ένα ελκυστικό περιβάλλον εργασίας. Επίσης, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε ενημερωμένο περιεχόμενο.
- Ένας από τους σημαντικότερους στόχους είναι η αντιστοίχιση κινήτρων. Πρέπει να υπάρχει σύγκλιση μεταξύ του υλικού της ηλεκτρονικής μάθησης και των προσωπικών ενδιαφερόντων των εκπαιδευόμενων. Αν θέλουμε να το πετύχουμε αυτό, πρέπει να κάνουμε τους εκπαιδευόμενους εταίρους στη διαδικασία ανάπτυξης και να δίνουμε προσοχή στην άποψη των εκπαιδευόμενων.
- Ένας άλλος σημαντικός στόχος είναι ότι ο σχεδιαστής πρέπει να γνωρίζει τις ανάγκες του μαθητή. Προκειμένου να επιτευχθεί ο προσανατολισμός στο στόχο, θα πρέπει πρώτα να πραγματοποιηθεί ανάλυση εκτίμησης των αναγκών και στη συνέχεια να καθοριστεί ο στόχος.
- Και τέλος, ο σχεδιασμός της παιχνιδοποίησης πρέπει να λαμβάνει υπόψη τον τρόπο προσαρμογής του υλικού της ηλεκτρονικής μάθησης στις εμπειρίες του εκπαιδευόμενου. Η τακτική γι' αυτό είναι η χρήση ειδικών σε θέματα και η τροποποίηση των απαραίτητων αλλαγών στην υπάρχουσα παιχνιδοποίηση.

139

Κεφάλαιο 3: Ανατροφοδότηση

Καθώς η ηλεκτρονική μάθηση είναι μια δυναμική διαδικασία, απαιτείται εξατομικευμένη γρήγορη ανατροφοδότηση των δραστηριοτήτων του χρήστη, ιδίως όταν η ανατροφοδότηση αυτή έχει να κάνει με την παιχνιδοποίηση. Η χρήση διαφόρων στοιχείων παιχνιδιού, όπως πόντοι, επιτεύγματα, κονκάρδες, πίνακες κατάταξης, επίπεδα, προκλήσεις, θα μπορούσε να λειτουργήσει όχι μόνο ως ανταμοιβή για τους





εκπαιδευόμενους, αλλά και ως ανατροφοδότηση για τον σχεδιαστή της πλατφόρμας μάθησης που βασίζεται σε παιχνίδι. Με βάση τις ανταμοιβές των μαθητών, οι σχεδιαστές μπορούν να συλλέξουν ανατροφοδότηση από τους χρήστες και να υιοθετήσουν ορισμένα χαρακτηριστικά ανάλογα με τις ανάγκες τους.

Ο Glover (2013) υποστήριξε ότι όταν η εκπαιδευτική εμπειρία είναι από μόνη της ανταμείβοντας, τότε η παιχνιδοποίηση μπορεί να την κάνει πιο ανταμείβοντας. Για το λόγο αυτό, ο σχεδιασμός της παιχνιδοποίησης θα πρέπει να κάνει καλή χρήση των πρωτογενών στοιχείων. Πρέπει επίσης να λάβουμε υπόψη μας ότι οι ανταμοιβές μπορεί να αποθαρρύνουν τους λιγότερο ανταγωνιστικούς μαθητές και να είναι αντιπαραγωγικές για εκείνους που το θεωρούν χάσιμο χρόνου. Έτσι, ένας μηχανισμός ανταμοιβής θα πρέπει να σχεδιαστεί προσεκτικά, ώστε να παρακινεί τον καθένα ανάλογα με τις μαθησιακές του συνήθειες.

Κάθε μαθητής θα μπορούσε να ανταμείβεται αν η προσπάθειά του είναι σημαντική, αλλά πρέπει να βεβαιωθούμε ότι ο μηχανισμός ανταμοιβής δεν είναι υπερβολικά ανταγωνιστικός, διότι, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, όλοι οι παίκτες δεν είναι επιτυχημένοι και δολοφόνοι. Οι σχεδιαστές πρέπει να έχουν στο μυαλό τους ότι ο ρόλος τους είναι να βοηθήσουν και να οδηγήσουν τους μαθητές στους στόχους τους, ειδικά τους αρχάριους που δεν έχουν προηγούμενη εμπειρία.

140

Θα παρουσιάσουμε βασικά στοιχεία παιχνιδοποιημένου σχεδιασμού και θα μιλήσουμε για το πώς θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για ανταμοιβή και ανατροφοδότηση.

- Σημεία: Χρησιμοποιούνται σε κάθε εκπαιδευτικό σύστημα. Κάθε μαθητής λαμβάνει πόντους για την απόδοση των εργασιών του και τις διάφορες δραστηριότητές του στο σύστημα. Είναι απαραίτητοι στην παιχνιδοποίηση προκειμένου να παρακινήσουν τους εκπαιδευόμενους. Σύμφωνα με τους Zichermann και Cunningham (2011), υπάρχουν πέντε τύποι πόντων: πόντοι εμπειρίας, εξαργυρώσιμοι πόντοι, πόντοι δεξιοτήτων, πόντοι κάρμα και πόντοι φήμης.





- Βαθμοί εμπειρίας: μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να παρακολουθείται η συνολική πρόοδος στα συστήματα ηλεκτρονικής μάθησης.
- Εξαργυρώσιμοι πόντοι: είναι κατάλληλοι για κοινωνικά παιχνίδια και προγράμματα επιβράβευσης.
- Πόντοι δεξιοτήτων: μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως ένα σύνολο πόντων μπόνους τους οποίους οι μαθητές μπορούν να κερδίσουν για πρόσθετες δραστηριότητες.
- Πόντοι κάρμα: μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τους μαθητές για να αποκτήσουν κύρος σε ένα εικονικό περιβάλλον και αυτό θα μπορούσε να αποτελέσει ισχυρό κίνητρο για ορισμένους ανθρώπους.
- Βαθμοί φήμης: κάποιος μπορεί να τους χρησιμοποιήσει ως υποκατάστατο της εμπιστοσύνης.

Συνήθως, οι πόντοι είναι ένας οπτικός δείκτης ενός επιπέδου που χορηγείται και υπολογίζεται με βάση το χρόνο και τη δραστηριότητα του μαθητή στο ηλεκτρονικό μάθημα.

141

- Σήματα-Τρόπαια: Οι μαθητές θα βραβεύονται με κονκάρδες και τρόπαια ολοκληρώνοντας διάφορες δράσεις που σχετίζονται με τις δραστηριότητές τους. Όμως τα σήματα και τα τρόπαια από μόνα τους δεν μπορούν να δείξουν την πρόοδο των μαθητών. Έτσι, θα πρέπει να υπάρχει μια σελίδα προφίλ για κάθε μαθητή όπου θα μπορεί να εμφανίζεται το σύνολο των badges. Η ύπαρξη ενός σήματος σε κλίμακα του γκρίζου που θα υποδεικνύει τα επιτεύγματα ενός μαθητή θα αποτελούσε ισχυρό κίνητρο. Η απόκτηση ενός σήματος δεν πρέπει να είναι μια εύκολη διαδικασία, πρέπει να σημαίνει πολλά για τους μαθητές. Οι μαθητές επιθυμούν σήματα και τρόπαια για κάθε είδους λόγους. Επιπλέον, οι σχεδιαστές θα πρέπει να λάβουν υπόψη τους ότι τα σήματα δεν πρέπει να είναι άσχημα, βαρετά ή άσκοπα, αλλά θα πρέπει να είναι αστεία και δύσκολα





αποκτήσιμα. Συνοψίζοντας, τα σήματα αντιπροσωπεύουν τα επιτεύγματα που σχετίζονται με ένα συγκεκριμένο επίτευγμα.

- **Πίνακας κατάταξης:** Οι μαθητές με την υψηλότερη βαθμολογία θα εμφανίζονται σε έναν πίνακα κατάταξης. Πρόκειται για ένα είδος πίνακα αποτελεσμάτων όπου τα αποτελέσματα των μαθητών εμφανίζονται από πάνω προς τα κάτω. Η χρήση του είναι να παρακινεί τους ανταγωνιστικούς μαθητές. Επειδή σε κανέναν δεν αρέσει να βρίσκεται στον πάτο του πίνακα αποτελεσμάτων, οι σχεδιαστές θα πρέπει να εξετάσουν μια άλλη προσέγγιση. Για παράδειγμα, θα μπορούσαν να υπάρχουν πολλαπλοί πίνακες κατάταξης για κάθε δραστηριότητα και ένας πίνακας κατάταξης για όλες τις δραστηριότητες.

Μια άλλη καλή στρατηγική είναι η χρήση ενός πίνακα κατάταξης που βάζει τον μαθητή στη μέση χωρίς να τον ενδιαφέρει πόσους πόντους έχει. Αυτό το είδος πίνακα κατάταξης χρησιμοποιείται στα κοινωνικά δίκτυα. Ο Glover (2013) ισχυρίζεται ότι ο πίνακας κατάταξης χρησιμοποιείται σε ανταγωνιστικό περιβάλλον, αλλά μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για να ενθαρρύνει την ομαδική εργασία, αναφερόμενος σε κοινωνικοποιητές. Συνήθως, ένας πίνακας κατάταξης δείχνει την κατάταξη των μαθητών σε κάθε δραστηριότητα. Οι μαθητές μπορούν να δουν ποια δραστηριότητα έχει ήδη ολοκληρωθεί με επιτυχία από όλους τους άλλους μαθητές, αλλά δεν έχουν πρόσβαση στους βαθμούς του άλλου.

- **Επίπεδα:** Enders (2013) όρισε τα επίπεδα ως "*ορόσημα που ο παίκτης επιτυγχάνει ολοκληρώνοντας ορισμένες εργασίες*". Τα επίπεδα έχουν να κάνουν με την πρόοδο. Θα πρέπει να σχεδιάζονται με κατανοητό τρόπο για τους εκπαιδευόμενους. Επίσης, θα πρέπει να είναι επεκτάσιμα, όταν υπάρχει ανάγκη επέκτασης του μαθήματος. Θα πρέπει να υπάρχει κλιμακούμενη δυσκολία μεταξύ των επιπέδων. Η ανατροφοδότηση του εκπαιδευόμενου είναι πολύ σημαντική για τους σχεδιαστές για τη λήψη αποφάσεων και αλλαγών. Τα επίπεδα συνήθως υπολογίζονται ως ποσοστά. Σύμφωνα με τον Glover (2013), η παρακολούθηση της προόδου παρέχει άμεση ανατροφοδότηση. Μέσω της





ανατροφοδότησης, ο μαθητής μπορεί να δει τι έχει ήδη κάνει και ο σχεδιαστής έχει πληροφορίες για το πώς μπορεί να βελτιώσει ή να προωθήσει την αποτελεσματικότητα του μαθητή και να τον παρακινήσει να συνεχίσει. Στην παιχνιδοποίηση της ηλεκτρονικής μάθησης, πρέπει να δώσουμε τη δυνατότητα στους εκπαιδευόμενους να ολοκληρώσουν όλα τα επίπεδα.

- **Προκλήσεις:** Οι προκλήσεις προκαλούν τους μαθητές να κάνουν τα πάντα για να κερδίσουν ανταμοιβές. Οι Zichermann και Cunningham (2011) υποστηρίζουν ότι οι προκλήσεις μπορούν να προσθέσουν βάθος και νόημα για τους παίκτες. Αν και δεν είναι τόσο συνηθισμένες στα συστήματα ηλεκτρονικής μάθησης, μπορούν να προωθήσουν το ενδιαφέρον των εκπαιδευομένων αν συνδυαστούν με ανταμοιβές, όπως κονκάρδες και τρόπαια. Οι μαθητές πρέπει να ανταμείβονται για την ολοκλήρωση των προκλήσεων. Οι ανταμοιβές που θα λάβουν πρέπει να έχουν νόημα γι' αυτούς. Ο τύπος των προκλήσεων πρέπει να ποικίλλει ως προς τη δυσκολία, τη διάρκεια και το χρόνο ολοκλήρωσής τους. Επίσης, θα μπορούσαν να υπάρχουν συνεργατικές προκλήσεις, όπου ομάδες μαθητών θα μπορούσαν να συνεργαστούν για μια ανταμοιβή. Αυτό θα ήταν ένα εξαιρετικό εργαλείο παρακίνησης. Γενικά, μια πρόκληση οδηγεί τους μαθητές να δοκιμάσουν τις γνώσεις τους και αν η βαθμολογία τους είναι πάνω από το μέσο όρο, τότε μπορούν να περάσουν.

Η ανατροφοδότηση είναι ένας από τους πιο σημαντικούς μηχανισμούς του παιχνιδιού. Οι Zichermann και Cunningham (2011) πιστεύουν ότι η ανατροφοδότηση μπορεί να χαρακτηριστεί ως ένα κομμάτι πληροφορίας που επιστρέφει στους παίκτες, όπου μπορούν να ενημερωθούν για ό,τι έχουν ήδη κάνει την παρούσα στιγμή. Λόγω της ανατροφοδότησης, οι εκπαιδευόμενοι είναι σε θέση να γνωρίζουν ανά πάσα στιγμή αν βρίσκονται στη σωστή θέση. Η ανατροφοδότηση είναι επίσης χρήσιμη για τον σχεδιαστή της παιχνιδοποίησης, διότι μπορεί να τη χρησιμοποιήσει για να βελτιώσει το παιχνίδι ηλεκτρονικής μάθησης. Πρέπει να επισημανθεί ότι η ανατροφοδότηση δεν πρέπει να γίνεται μόνο στο τέλος του παιχνιδιού ηλεκτρονικής μάθησης, αλλά και κατά τη διάρκεια ολόκληρης της διαδικασίας της ηλεκτρονικής μάθησης.





Η ανατροφοδότηση πρέπει να υπάρχει σε κάθε δραστηριότητα του παιχνιδιού ηλεκτρονικής μάθησης, ιδίως η οπτική ανατροφοδότηση, ώστε να καταγράφεται τι έχουν ήδη κάνει οι μαθητές, τι έχουν ολοκληρώσει, τι ποσοστό του όλου παιχνιδιού ηλεκτρονικής μάθησης έχουν επιτύχει, πόσους πόντους έχουν συγκεντρώσει, σε ποιο επίπεδο βρίσκονται κ.λπ.

Είναι σημαντικό τα παιχνίδια ηλεκτρονικής μάθησης να επιτρέπουν στους μαθητές να πειραματίζονται μόνοι τους όσες φορές θέλουν και να αποτυγχάνουν για να μαθαίνουν από τα λάθη τους. Μετά από αποτυχημένες προσπάθειες, οι μαθητές μπορούν να λάβουν θετική διδακτική ανατροφοδότηση και να προσπαθήσουν ξανά. Οι ερωτήσεις θα μπορούσαν να είναι τυχαίες κάθε φορά και να υπάρχουν πολλαπλές απαντήσεις καθώς και δηλώσεις σωστού ή λάθους.

Συνοψίζοντας, ο σχεδιαστής πρέπει να κάνει τα εξής:

- Να κάνει τα αρχικά επίπεδα πιο εύκολα, ώστε να ενθαρρύνει τους μαθητές να είναι πιο δραστήριοι και να συνεχίσουν και να ολοκληρώσουν όλα τα επίπεδα.
- Να χρησιμοποιείτε προκλήσεις και ανταμοιβές για τους μαθητές όταν ολοκληρώνουν τις δραστηριότητές τους.
- Να παρέχει στους μαθητές ανατροφοδότηση καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, ώστε να τους ενημερώνει αν βρίσκονται στη σωστή κατεύθυνση.
- Και τέλος, να δίνεται η ευκαιρία στους μαθητές να αποτύχουν και να τους παρέχεται θετική ανατροφοδότηση διδασκαλίας, ώστε να βελτιωθούν για να κερδίσουν την κοινωνική αναγνώριση και να αποδώσουν καλά.





Μεθοδολογίες αιχμής

Η παιδαγωγική είναι μια μέθοδος και πρακτική διδασκαλίας, η οποία φροντίζει για την εκπαιδευτική ποιότητα, τις διδακτικές αξίες, τη μάθηση και τις δραστηριότητες αξιολόγησης. Η παιδαγωγική, σε συνεργασία με την τεχνολογία και την εκπαίδευση, είναι ένα από τα βασικά στοιχεία που πρέπει να λαμβάνουμε υπόψη όταν σχεδιάζουμε παιχνίδια ηλεκτρονικής μάθησης.

Οι παιδαγωγικές προσεγγίσεις που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την καλύτερη παιχνιδοποίηση της ηλεκτρονικής μάθησης διαφέρουν από την παραδοσιακή μάθηση.

Πρώτα απ' όλα, ο κύριος στόχος των παιχνιδιών ηλεκτρονικής μάθησης είναι οι μαθητές να ανακαλύπτουν με χαρά τη γνώση μόνοι τους μέσω του παιχνιδιού.

Σε όλα τα μαθήματα ηλεκτρονικής μάθησης, ιδίως στα παιχνίδια, η ποσότητα των γνώσεων είναι δομημένη σε μικρότερες υποενότητες, γνωστές ως επίπεδα, τις οποίες οι μαθητές πρέπει να ολοκληρώσουν για να ανταμειφθούν. Η επιβράβευση σημαίνει για τους εκπαιδευόμενους ότι έχουν κατακτήσει τη γνώση. Με αυτόν τον τρόπο, οι μαθητές μπορούν να έχουν άμεση ανατροφοδότηση ανά πάσα στιγμή, η οποία τους βοηθά να γνωρίζουν αν τα πάνε καλά.

Τα περισσότερα από τα παιχνίδια ηλεκτρονικής μάθησης διαφοροποιούνται και προσαρμόζονται στις ανάγκες των μαθητών. Επίσης, ορισμένα από αυτά δίνουν στους μαθητές την ελευθερία της αποτυχίας, πράγμα που σημαίνει ότι μπορούν να αποτύχουν άπειρες φορές μέχρι να περάσουν στο επόμενο επίπεδο. Αυτό ενθαρρύνει τους μαθητές να μην τα παρατάνε.

Επιπλέον, ορισμένοι από τους τύπους ανταμοιβών, όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, μπορούν να προωθήσουν τον ανταγωνισμό μεταξύ των παικτών. Αυτό μπορεί να οδηγήσει τους μαθητές είτε να παθιάζονται με τα παιχνίδια είτε να κάνουν ομάδες μεταξύ τους για να κερδίσουν όταν το παιχνίδι το επιτρέπει. Η επιλογή των





κατάλληλων παιδαγωγικών προσεγγίσεων μπορεί να επηρεάσει θετικά την αποτελεσματικότητα των παιχνιδιών ηλεκτρονικής μάθησης.

Μελέτες περιπτώσεων

Η "Ε" εργάζεται ως εκπαιδευτικός στην επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση εδώ και 14 χρόνια. Τα τελευταία 4 χρόνια έχει παρατηρήσει ότι όλο και περισσότεροι μαθητές της εγκαταλείπουν την εκπαίδευση είτε επειδή δυσκολεύονται με τα μαθήματα είτε επειδή δεν βρίσκουν πια το μάθημα ενδιαφέρον.

Από την εκπαιδευτική της εμπειρία συνειδητοποίησε ότι υπάρχει ανάγκη να αλλάξει ο παραδοσιακός τρόπος διδασκαλίας. Πρέπει να βρει μια άλλη παιδαγωγική προσέγγιση για να κινητοποιήσει τους μαθητές της. Έτσι, με τη βοήθεια του πανεπιστημίου με το οποίο συνεργάζεται, κατέληξαν να σχεδιάσουν ένα παιχνίδι για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Η χρήση της παιχνιδοποίησης στη μάθηση δεν είναι πολύ διαδεδομένη στη χώρα της, οπότε ήταν μια έκπληξη για το σχολείο της.

Ο ρόλος της στο σχεδιασμό του παιχνιδιού ήταν καθοριστικός, διότι ήταν εκείνη που γνώριζε καλύτερα από τον καθένα τις ανάγκες των μαθητών. Πρότεινε ότι το παιχνίδι θα έπρεπε να προσφέρει συναισθηματικά και κοινωνικά κίνητρα στους μαθητές, όπως αντιληπτική διέγερση, κατάσταση, ανταμοιβή, αυτοπεποίθηση, αυτοέκφραση, ισότητα, ανταγωνισμός, αλτρουισμός, ευκαιρίες επιτυχίας, συνεργασία.

Επιπλέον, επεσήμανε τη σημασία του συστήματος ανταμοιβών και πρότεινε διάφορα είδη ανταμοιβών, δηλαδή πόντους, κονκάρδες-τρόπαια, πίνακες κατάταξης, επίπεδα, προκλήσεις κ.λπ. Υποστήριξε ότι η άμεση ανατροφοδότηση δίνει πληροφορίες στους μαθητές σχετικά με την αποτελεσματικότητά τους και αυτό τους ενθαρρύνει να συνεχίσουν. Φυσικά, υπάρχει πάντα η δυνατότητα για τους μαθητές να έχουν



πρόσβαση στις δραστηριότητες του παιχνιδιού όσες φορές θέλουν για χάρη της μάθησης.

Μετά από έξι μήνες, το παιχνίδι ολοκληρώθηκε και εφαρμόστηκε από τους μαθητές είτε κατά τη διάρκεια του μαθήματος είτε σε ασύγχρονη λειτουργία. Οι περισσότεροι μαθητές ανταποκρίθηκαν θετικά στο παιχνίδι. Επίσης, ένα μήνα αργότερα, παρατηρήθηκε μείωση του ποσοστού εγκατάλειψης του σχολείου. Το παιχνίδι είχε πραγματική επιτυχία. Ωστόσο, είναι απαραίτητες κάποιες αλλαγές στο παιχνίδι ηλεκτρονικής μάθησης μέχρι το παιχνίδι να ανταποκριθεί σε μεγάλο βαθμό στις ανάγκες και τις επιθυμίες των μαθητών.

Εργασία: Ανάλυση

147

Αν ήσασταν στη θέση του Ε, ποιες στρατηγικές θα προτείνατε προκειμένου να σχεδιάσετε ένα τέτοιο παιχνίδι για τους μαθητές σας; Γιατί;





Κουίζ

1) Ποιος είναι ο κύριος σκοπός των παιχνιδιών ηλεκτρονικής μάθησης;

- α) Κίνητρα
- β) Τυχερά παιχνίδια
- γ) Ψυχαγωγία
- δ) Σπατάλη χρόνου

2) Σύμφωνα με τους Zichermann και Cunningham (2011), ποιοι είναι οι τέσσερις τύποι παικτών και τι γνωρίζετε γι' αυτούς;

Σωστή απάντηση: 1. Οι εξερευνητές, οι οποίοι πιστεύουν ότι η εμπειρία είναι ο κύριος στόχος και προσπαθούν να τη φέρουν πίσω στον κόσμο τους, 2. οι επιτελεστικοί, οι οποίοι θέλουν κάθε φορά να κερδίζουν σε ένα ανταγωνιστικό περιβάλλον, 3. οι κοινωνικοποιητές, στους οποίους αρέσει να αλληλεπιδρούν με την κοινωνία, και 4. οι δολοφόνοι, οι οποίοι είναι σαν τους επιτελεστικούς, αλλά γι' αυτούς η νίκη δεν είναι αρκετή, γιατί δεν θέλουν μόνο να κερδίζουν, αλλά και να βλέπουν τους άλλους να χάνουν.

148

3) Όλοι οι άνθρωποι χρειάζονται πρόσθετα κίνητρα για μάθηση.

- α) Σωστό
- β) Λάθος

4) Οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να εκφράζονται μέσω παιχνιδιών ηλεκτρονικής μάθησης.





- a) Αλήθεια
- β) Λάθος

5) Η έλλειψη κατάλληλου γραφικού σχεδιασμού μπορεί εύκολα να οδηγήσει σε:

- a) Μια ανεπιτυχής εφαρμογή
- β) Μια επιτυχημένη εφαρμογή
- γ) Ένα ζεστό περιβάλλον
- δ) Έμπνευση για τους μαθητές

6) Για να προσελκύσουμε το ενδιαφέρον των μαθητών, θα μπορούσαμε να χρησιμοποιήσουμε ενδιαφέρουσες εικόνες ή κινούμενα σχέδια ή να μεγιστοποιήσουμε την προβολή.

- a) Αλήθεια
- β) Λάθος

7) Ο σχεδιαστής του παιχνιδιού δεν χρειάζεται να γνωρίζει τις ανάγκες των μαθητών.

- a) Αλήθεια
- β) Λάθος

8) Ποια είναι τα βασικά στοιχεία του παιχνιδιού που χρησιμοποιούνται για την ανταμοιβή και την ανατροφοδότηση;

Σωστή απάντηση: Βαθμοί, Πίνακας κατάταξης, Σήματα-Τρόπαια, Επίπεδα, Προκλήσεις





9) *Γιατί η ανατροφοδότηση είναι πολύ σημαντική;*

Σωστή απάντηση: Λόγω της ανατροφοδότησης, οι εκπαιδευόμενοι είναι σε θέση να γνωρίζουν ανά πάσα στιγμή αν βρίσκονται στη σωστή θέση. Η ανατροφοδότηση είναι επίσης χρήσιμη για τον σχεδιαστή της παιχνιδοποίησης, επειδή μπορεί να τη χρησιμοποιήσει για να βελτιώσει το παιχνίδι ηλεκτρονικής μάθησης.

10) *Πρέπει να δώσουμε στους μαθητές την ευκαιρία να αποτύχουν και να τους παρέχουμε θετική ανατροφοδότηση.*

- a) Αλήθεια
- b) Ψευδές





Περαιτέρω ανάγνωση

- Biro, G.I. (2013). Διδακτική 2.0: Παιδαγωγική ανάλυση της θεωρίας της παιχνιδοποίησης από συγκριτική σκοπιά με ιδιαίτερη έμφαση στις συνιστώσες της μάθησης. *Procedia-Social Behav. Sci.*, 141: 148-151. DOI: 10.1016/j.sbspro.2014.05.027
- Deci, E. και Ryan, R.M. (1985). *Εσωτερικά κίνητρα και αυτοπροσδιορισμός στην ανθρώπινη συμπεριφορά*. 1st Edn., Springer Science and Business Media, Νέα Υόρκη, ISBN-10: 0306420228.
- Hakulinen, L. (2015). *Παιγνιώδεις προσεγγίσεις για την εκπαίδευση στην επιστήμη των υπολογιστών*. Πανεπιστήμιο Aalto.
- Kapp, K.M. (2012). *Η παιχνιδοποίηση της μάθησης και της διδασκαλίας: Μέθοδοι και στρατηγικές βασισμένες σε παιχνίδια για την κατάρτιση και την εκπαίδευση*. 1st Edn., John Wiley and Sons, San Francisco, CA, ISBN-10: 1118096347.
- Priego, R.G. και Peralta, A. (2013). "Παράγοντες εμπλοκής και κίνητρα σε προγράμματα ηλεκτρονικής μάθησης και μικτής μάθησης", *Πρώτο Διεθνές Συνέδριο για το Τεχνολογικό Οικοσύστημα για την Ενίσχυση της Πολυπολιτισμικότητας (TEEM '13)*. Ανακτήθηκε από <http://dx.doi.org/10.1145/2536536.2536606>

151

Αναφορές

Deterding, S., Dixon, D, Khaled, R. και Nacke, L. (2011). Από τα στοιχεία σχεδιασμού παιχνιδιών στην παιγνιώδη φύση: *Πρακτικά του MindTrek*, σσ. 9-15. Ανακτήθηκε από <http://dx.doi.org/10.1145/2181037.2181040>.





Deterding, S., O'Hara, K., Sicart, M., Dixon, D. και Nacke, L. (2011). "Gamification: ACMProceeding of CHI extended abstract, Βανκούβερ.

Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L. and Pagés, C. et al. (2013). Gamifying learning experiences: Πρακτικές επιπτώσεις και αποτελέσματα. *Comput. Educ.*, 63: 380-392. DOI: 10.1016/j.compedu.2012.12.020

Enders, B. (2013), *Gamification, Games, and Learning, What Managers and Practitioners need to know*, Santa Rosa: Santa Rosa: The eLearning Guild.

Erenli, K. (2013). The Impact of Gamification, *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, τόμος 8, αρ. 1, σσ. 15-21, 2013.

Glover, I. (2013). Παίξε καθώς μαθαίνεις: Η παιχνιδοποίηση ως τεχνική παρακίνησης των μαθητών. Πρακτικά του παγκόσμιου συνεδρίου για τα εκπαιδευτικά πολυμέσα, τα υπερμέσα και τις τηλεπικοινωνίες, (MHT' 13), AACE, σσ: 1999-2008.

Hunicke, R., Leblanc, M. και Zubek, R. (2004). "MDA": Μια τυπική προσέγγιση στο σχεδιασμό παιχνιδιών και την έρευνα για τα παιχνίδια". Challenges in Game AI Workshop, Nineteenth National Conference on Artificial Intelligence.

152

Keller, J.M. (2006), "Τι είναι ο σχεδιασμός κινήτρων"; 1", σελ. 1-12.

Nah, F.F., Telaprolu, V.R. and Rallapalli, S. (2013). "Gamification of Education Using Computer Games Background," *Gamification and Its Application to Education*, pp. 99-107.

Zichermann, G. και Cunningham, C. (2011). Gamification by Design: Εφαρμογή μηχανισμών παιχνιδιού σε εφαρμογές διαδικτύου και κινητών τηλεφώνων. 1st Edn., O'Reilly Media, Inc., Sebastopol, ISBN-10: 1449397670, pp: 182.





MODULE 7: Εργαλεία αξιολόγησης για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση

Εισαγωγή

Η αξιολόγηση αποτελεί θεμελιώδη πτυχή της διδασκαλίας της μάθησης των μαθητών, και κατά τη διάρκεια του Covid-19, τα σχολεία ΕΕΚ δεν ήταν πλήρως προετοιμασμένα να αξιολογήσουν αποτελεσματικά τους εκπαιδευόμενους και τους μαθητές. Ο Black (1998) όρισε τρεις βασικές διακρίσεις της αξιολόγησης:

- A. Διαμορφωτική αξιολόγηση για την ενίσχυση της μάθησης
- B. Συνοπτική αξιολόγηση για επανεξέταση, μεταφορά και πιστοποίηση
- C. Συνοπτική αξιολόγηση για λογοδοσία προς το κοινό.

Στην περίπτωση της ηλεκτρονικής ή εξ αποστάσεως αξιολόγησης, η μαθησιακή διαδικασία των μαθητών περιλαμβάνει διαφορετικούς τύπους αξιολογήσεων, που κυμαίνονται από κουίζ απλής και πολλαπλής επιλογής, γραπτές εξετάσεις ή δοκίμια και προφορικές παρουσιάσεις έως αυθεντικές αξιολογήσεις, συμπεριλαμβανομένων περιπτώσεων βάσει έργου, παιχνιδιών και προσομοιώσεων ή ηλεκτρονικών χαρτοφυλακίων. Ειδικά στη σχολή ΕΕΚ, η οποία ακολουθεί μια πιο πρακτική προσέγγιση όσον αφορά την αξιολόγηση και τη διδασκαλία, ήταν αρκετά δύσκολη πρόκληση για τους εκπαιδευτικούς της ΕΕΚ να αξιολογούν αποτελεσματικά τους μαθητές. Μέσω μιας αυστηρής εξέτασης των αναδυόμενων τάσεων και των βέλτιστων πρακτικών στον τομέα, η ενότητα θα καθοδηγήσει τους εκπαιδευτικούς στην κατασκευή μιας νέας μεθόδου αξιολόγησης που ενσωματώνει στρατηγικές αξιολόγησης βασισμένες σε αποδείξεις και ευθυγραμμίζεται με τις αρχές της εκπαιδευτικής αποτελεσματικότητας και εγκυρότητας. Η διαδικτυακή μάθηση μπορεί να χαρακτηριστεί ως ένα εργαλείο που μπορεί να καταστήσει τη διαδικασία διδασκαλίας και μάθησης πιο μαθητοκεντρική, καινοτόμα και ευέλικτη. Ωστόσο, η χρήση του ασύγχρονου μοντέλου αποτελεί μέσο για την εμπέδωση της ενεργού

153





συμμετοχής των φοιτητών λόγω της ευελιξίας που προσφέρει στους φοιτητές και συχνά βελτιστοποιεί τη μαθησιακή εμπειρία για τους φοιτητές. Η εξ αποστάσεως μάθηση έχει τα χαρακτηριστικά της ανοικτής, ανεξάρτητης μάθησης, της μάθησης οπουδήποτε και οποτεδήποτε και βασίζεται στην πληροφόρηση και την επικοινωνία. Η ασύγχρονη μάθηση από απόσταση θα πρέπει να διασφαλίζει ότι η αξιολόγηση θα πρέπει να περιλαμβάνει αλληλεπίδραση μεταξύ εκπαιδευτικού και μαθητή, μαθητή και εκπαιδευόμενου, και μαθητών με μέσα/συσκευές μάθησης.

Περιεχόμενο

Κεφάλαιο 1: Σύγχρονη και ασύγχρονη διαδικτυακή μάθηση και αξιολόγηση

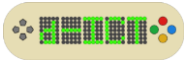
Αυτό το κεφάλαιο έχει ως στόχο να συμβάλει στη συζήτηση σχετικά με τις διαφοροποιημένες μεθόδους μάθησης στην επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση (EEK), με ιδιαίτερη έμφαση στη χρήση εργαλείων αξιολόγησης στο πλαίσιο σύγχρονων και ασύγχρονων τρόπων. Το κεφάλαιο επιδιώκει να διερευνήσει τον τρόπο με τον οποίο αυτές οι μέθοδοι αξιολόγησης μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την ενίσχυση της μαθησιακής εμπειρίας των εκπαιδευομένων της EEK και να προσδιορίσει στρατηγικές για τη βελτίωση της συνολικής τους εμπειρίας. Μέσω μιας κριτικής ανάλυσης των πλεονεκτημάτων και των μειονεκτημάτων αυτών των εργαλείων αξιολόγησης, το κεφάλαιο θα παράσχει πολύτιμες πληροφορίες σχετικά με την πρακτική εφαρμογή τους και τις παιδαγωγικές τους επιπτώσεις. Και οι δύο μεθοδολογίες εμπίπτουν στην ομπρέλα της εξ αποστάσεως μάθησης, η οποία υποστηρίζεται από τεχνολογικά μέσα ή "ψηφιακή μάθηση" (Seyffer, Hochmuth & Frey, 2022). Για να ξεκινήσουν τα πράγματα, θα πρέπει να οριστούν οι σύγχρονες και οι ασύγχρονες αξιολογήσεις.

154

Σύγχρονη αξιολόγηση:

Το σύγχρονο μέρος κάθε μαθησιακής διαδικασίας κατά τη διάρκεια του Covid-19 δόθηκε μέσω των ψηφιακών εργαλείων που παρείχαν μια ψηφιακή τάξη





πραγματικού χρόνου (π.χ. με τη χρήση του Zoom ή του Microsoft Teams), ενώ το ασύγχρονο μέρος βασίστηκε σε βίντεο που είχαν προπαραχθεί σε εργαστηριακές συνθήκες με τη χρήση επαγγελματικής βιντεοσκόπησης ή άλλου λογισμικού βίντεο. Η θεμελιώδης διάκριση μεταξύ σύγχρονων και ασύγχρονων τρόπων μάθησης στο πλαίσιο της αξιολόγησης έγκειται στην έννοια της αξιολόγησης σε "πραγματικό χρόνο". Πέραν αυτού, η διάκριση μεταξύ σύγχρονων και ασύγχρονων τρόπων αξιολόγησης έγκειται στο επίπεδο της χρονικής ευελιξίας που απαιτείται από τους εκπαιδευόμενους και τους εκπαιδευτές. Η σύγχρονη αξιολόγηση απαιτεί ταυτόχρονη παρουσία και ολοκλήρωση των εργασιών αξιολόγησης, η οποία μπορεί να πραγματοποιηθεί είτε αυτοπροσώπως είτε εικονικά. Αυτός ο τρόπος αξιολόγησης περιλαμβάνει συνήθως υψηλού επιπέδου, συνοπτικές αξιολογήσεις που απαιτούν άμεση ανατροφοδότηση, όπως εξετάσεις ή κουίζ. Αντίθετα, η ασύγχρονη αξιολόγηση χαρακτηρίζεται από μεγαλύτερο βαθμό χρονικής ευελιξίας και παρέχει στους φοιτητές την ευκαιρία να ασχοληθούν με το υλικό του μαθήματος με τον δικό τους ρυθμό. Αυτός ο τρόπος αξιολόγησης χρησιμοποιείται συχνά σε διαδικτυακά μαθήματα, προγράμματα εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και άλλα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα που δίνουν προτεραιότητα στην αυτορυθμιζόμενη μάθηση (Martin et al., 2021).

155

Ασύγχρονη αξιολόγηση:

Σε περιβάλλοντα ασύγχρονης μάθησης, οι συμμετέχοντες μπορεί να χρειάζονται περισσότερο χρόνο για να βελτιώσουν και να υποβάλουν τις συνεισφορές τους, αλλά αυτή η προσέγγιση συνδέεται συχνά με πιο προσεκτική και αναστοχαστική συμμετοχή σε σύγκριση με τη σύγχρονη μάθηση (Hrastinski, 2008). Η αυξημένη ευελιξία της ασύγχρονης μάθησης μπορεί να επιτρέψει στους συμμετέχοντες να εργαστούν με το δικό τους ρυθμό και να δώσουν πιο μελετημένες και σκόπιμες απαντήσεις, συμβάλλοντας σε βαθύτερες και πιο ουσιαστικές συζητήσεις. Τα περιβάλλοντα σύγχρονης μάθησης μπορεί να προωθήσουν μια μεγαλύτερη αίσθηση δέσμευσης και κινήτρων μεταξύ των συμμετεχόντων λόγω της άμεσης παρουσίας και καθοδήγησης του εκπαιδευτή, αν και αυτό μπορεί να αποβεί εις βάρος του βαθύτερου





προβληματισμού και της δέσμευσης (Εμμανουηλίδου, 2012). Αντίθετα, η ασύγχρονη μάθηση επιτρέπει έναν πιο στοχαστικό και σκόπιμο τύπο συμμετοχής, καθώς οι συμμετέχοντες δεν περιορίζονται από χρονικούς περιορισμούς και μπορούν να ασχοληθούν με το υλικό του μαθήματος με τον δικό τους ρυθμό. Αυτή η ευελιξία μπορεί να διευκολύνει πιο στοχαστικές και διαφοροποιημένες συνεισφορές, καθώς και μεγαλύτερη ατομική αυτονομία και δράση στη μαθησιακή διαδικασία. Η βιβλιογραφία σχετικά με τη διαδικτυακή μάθηση τονίζει γενικά τη σημασία των δομημένων διαδικτυακών συζητήσεων με σαφώς καθορισμένες κατευθυντήριες γραμμές και προσδοκίες, καθώς και των καλά σχεδιασμένων μαθημάτων που διαθέτουν διαδραστικό και ελκυστικό περιεχόμενο και ευέλικτες προθεσμίες. Επιπλέον, η συνεχής εμπλοκή των εκπαιδευτικών θεωρείται ζωτικής σημασίας, ιδίως όσον αφορά την παροχή εξατομικευμένης και έγκαιρης διαμορφωτικής ανατροφοδότησης στους εκπαιδευόμενους. Στο σύνολό τους, οι στρατηγικές αυτές θεωρούνται ευρέως ως οι πλέον υποσχόμενες προσεγγίσεις για την προώθηση της μάθησης και τη διευκόλυνση επιτυχημένων αποτελεσμάτων σε διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης.

156

Κεφάλαιο 2: Εργαλεία αξιολόγησης

Με την πάροδο των ετών, τα εργαλεία αξιολόγησης έχουν υποστεί σημαντικές αλλαγές, και μετά την εμφάνιση της πανδημίας Covid-19, τα σχολεία έπρεπε να μετασχηματίσουν γρήγορα τις μεθόδους αξιολόγησης των μαθητών τους. Λόγω της στροφής προς την εξ αποστάσεως εκπαίδευση, υπήρχε ανάγκη για νέες προσεγγίσεις αξιολόγησης των φοιτητών, οι οποίες διέφεραν ανάλογα με τον τρόπο παράδοσης της ενότητας. Εννέα πιο συνηθισμένα εργαλεία εντοπίστηκαν και χρησιμοποιήθηκαν για την αξιολόγηση των μαθητών κατά τη διάρκεια της σύγχρονης αξιολόγησης. Διαδικτυακά κουίζ, τα οποία είναι ιδανικά για τη μέτρηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων σε ένα ευρύ κοινό, ερωτήσεις ανοικτού τύπου/ερωτήσεις έκθεσης που ενθαρρύνουν την κριτική σκέψη και είναι καταλληλότερες για την αξιολόγηση της μάθησης υψηλότερου επιπέδου, δραστηριότητες drag-and-drop με τη χρήση τους όταν οι μαθητές εφαρμόζουν τις γνώσεις σε πραγματικές καταστάσεις, διαδικτυακές





συνεντεύξεις προκειμένου οι μαθητές να αποδείξουν την ικανότητά τους σε διάφορους τομείς, προσομοιώσεις διαλόγου για να βοηθηθούν οι μαθητές για συνομιλίες με άλλους στην πραγματική ζωή, διαδικτυακές δημοσκοπήσεις/έρευνες για την άμεση καταγραφή ανατροφοδότησης από το κοινό σχετικά με τη μαθησιακή τους εμπειρία, δραστηριότητες τύπου παιχνιδιού που μπορούν να θεωρηθούν ως διασκεδαστικές και όχι ως τεστ, αξιολόγηση και επανεξέταση από ομότιμους που παρέχουν ανατροφοδότηση με συνεπή και δομημένο τρόπο και τέλος αναρτήσεις σε φόρουμ που χρησιμοποιούνται για την αλληλεπίδραση ως μέρος της μαθησιακής διαδικασίας, ενώ ελέγχουν την κατανόηση ενός θέματος. Τα κοινά στοιχεία που μπορούν να βρεθούν σε αυτά τα εργαλεία είναι ότι επιτρέπουν στους μαθητές και τους διδάσκοντες να επικοινωνούν χρησιμοποιώντας ήχο, βίντεο, συνομιλία κειμένου, διαδραστικό πίνακα, κοινή χρήση εφαρμογών, άμεση συγκέντρωση κ.λπ. σαν να επρόκειτο για τάξεις πρόσωπο με πρόσωπο (Martin, 2021).

Σε ένα περιβάλλον ασύγχρονης μάθησης, οι μαθητές μπορούν να λάβουν αξιολογήσεις, μοιράζοντας το απαραίτητο υλικό στο διαδίκτυο και δίνοντάς τους την ελευθερία να διεξάγουν έρευνα και να ολοκληρώσουν την εργασία εντός του προκαθορισμένου χρονικού πλαισίου. Για να δημιουργηθεί μια έγκυρη, δίκαιη και αξιόπιστη μέθοδος ασύγχρονης αξιολόγησης, είναι σημαντικό να ληφθεί υπόψη το επίπεδο των μαθητών-στόχων, το επίπεδο δυσκολίας του προγράμματος σπουδών και το είδος των γνώσεων, των δεξιοτήτων και των ικανοτήτων που πρέπει να αξιολογηθούν. Το επίπεδο των μαθητών-στόχων αναφέρεται στο αν η αξιολόγηση προορίζεται για μαθητές. Όταν σχεδιάζεται μια εξέταση για μαθητές, οι ερωτήσεις θα πρέπει να βασίζονται στο έτος σπουδών τους. Λαμβάνοντας υπόψη αυτούς τους παράγοντες, μπορεί να αναπτυχθεί μια κατάλληλη και αξιόπιστη μέθοδος ασύγχρονης αξιολόγησης. Η ασύγχρονη αξιολόγηση θα πρέπει να βασίζεται σε τρία στοιχεία προκειμένου να είναι επιτυχής. Ευελιξία για τους φοιτητές, που σημαίνει ότι οι φοιτητές θα έχουν την ευκαιρία να αξιολογηθούν στον ασφαλή τους χώρο ανά πάσα στιγμή χωρίς χρονικά ή τοπικά εμπόδια, γεγονός που οδηγεί στο δεύτερο στοιχείο που είναι η αξιολόγηση της κριτικής σκέψης. Οι μαθητές καλούνται να





απαντήσουν πιθανώς με τη μορφή ανοικτού βιβλίου επομένως η δυσκολία του ερωτηματολογίου -που είναι το τρίτο στοιχείο- θα απαιτεί υψηλές δεξιότητες κριτικής σκέψης, ώστε η απάντηση να μην είναι απλά μια απομνημόνευση από το βιβλίο. Η ασύγχρονη μάθηση χαρακτηρίζεται από τη δυνατότητα του μαθητή να ελέγχει το χρόνο, τον τόπο και το ρυθμό της μάθησής του. Αυτό το στοιχείο της αυτονομίας έχει βρεθεί ότι επηρεάζει θετικά τις εκπαιδευτικές και ακαδημαϊκές επιδόσεις των μαθητών, επιτρέποντας τη χρήση σύγχρονων μεθόδων (Ghilay, 2022). Για παράδειγμα, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αναθέσουν εργασίες που απαιτούν από τους μαθητές να ακούσουν ένα podcast ή να παρακολουθήσουν ένα βίντεο σχετικό με το πρόγραμμα σπουδών τους ανά πάσα στιγμή και στη συνέχεια να αξιολογήσουν την κατανόησή τους μέσω καταγεγραμμένων απαντήσεων είτε σε μορφή βίντεο είτε σε μορφή podcast. Αυτή η προσέγγιση προάγει τους μηχανισμούς κριτικής σκέψης ενθαρρύνοντας τους μαθητές να ερευνούν και να διαβάζουν σχετικές πηγές και να προβληματίζονται σχετικά με τα ερωτήματα αξιολόγησης. Ως εκ τούτου, η ασύγχρονη μάθηση προσφέρει στους μαθητές την ευκαιρία να συμμετάσχουν σε αυτοκατευθυνόμενη μάθηση και να αναπτύξουν μια σειρά δεξιοτήτων που είναι απαραίτητες στη σημερινή οικονομία της γνώσης, όπως η αυτορρύθμιση, η διαχείριση του χρόνου και ο ψηφιακός γραμματισμός.

158

Παρά τα διακριτά χαρακτηριστικά τους, οι ασύγχρονοι και οι σύγχρονοι τρόποι μάθησης και αξιολόγησης μοιράζονται αρκετά κοινά στοιχεία που τους καθιστούν πολύτιμους για τη βελτίωση της μαθησιακής εμπειρίας των φοιτητών. Και οι δύο τρόποι προσφέρουν στους φοιτητές την ευελιξία να παρακολουθούν τα μαθήματα από οπουδήποτε, γεγονός ιδιαίτερα σημαντικό σε περιόδους κρίσης, όπως η πανδημία του Covid-19. Επιπλέον, παρέχουν στους φοιτητές τακτικούς διαύλους επικοινωνίας με τους εκπαιδευτικούς και τους συμμαθητές τους, γεγονός που συμβάλλει στην ενίσχυση της αίσθησης κοινότητας και υποστήριξης. Η επικοινωνία αυτή διευκολύνει επίσης τη δημιουργία δικτύων μεταξύ των φοιτητών, επιτρέποντάς τους να ανταλλάσσουν ιδέες και γνώσεις είτε σε πραγματικό χρόνο είτε εκτός σύνδεσης. Ως εκ τούτου, τόσο οι ασύγχρονοι όσο και οι σύγχρονοι τρόποι μάθησης





και αξιολόγησης έχουν τη δυνατότητα να βελτιώσουν τα μαθησιακά αποτελέσματα των φοιτητών και να συμβάλουν στη συνολική ακαδημαϊκή τους επιτυχία.

Ως εκ τούτου, για να το συνοψίσουμε σε 2 απλά παραδείγματα σχετικά με το τι είναι ασύγχρονη και σύγχρονη αξιολόγηση και να δώσουμε μια σαφή κατανόηση στους εκπαιδευτικούς, ο Wintemute (2022) το περιέγραψε τέλεια. Η σύγχρονη μάθηση περιλαμβάνει συνήθως διαλέξεις που μεταδίδονται σε ζωντανή ροή και τις οποίες οι μαθητές παρακολουθούν εικονικά. Σε αυτή τη μορφή, οι καθηγητές ή οι προσκεκλημένοι διδάσκοντες παρουσιάζουν το υλικό τους μέσω διαδικτυακής ροής και οι φοιτητές μπορούν να κάνουν ερωτήσεις χρησιμοποιώντας κάμερες ιστού, μικρόφωνα ή πίνακες συνομιλίας και μηνυμάτων. Για να ενισχυθεί η συμμετοχή στην τάξη, μπορούν να ενσωματωθούν ομάδες συζήτησης με τηλεδιάσκεψη. Αυτές μπορούν να δημιουργηθούν ως μικρότερες αίθουσες διαλείμματος για τη διευκόλυνση της άμεσης συζήτησης μεταξύ των μαθητών. Η ασύγχρονη μάθηση, από την άλλη πλευρά, περιλαμβάνει συνήθως προηχογραφημένες διαλέξεις που οι μαθητές παρακολουθούν ανεξάρτητα. Οι καθηγητές αναρτούν αρχεία βίντεο ή ήχου και σημειώσεις διαλέξεων στο διαδίκτυο και στη συνέχεια ακολουθούν με τεστ για να διασφαλίσουν ότι οι μαθητές έχουν ασχοληθεί με το υλικό. Ένα άλλο βασικό στοιχείο της ασύγχρονης μάθησης είναι ο πίνακας συζητήσεων, ο οποίος παρέχει μια διαδραστική εμπειρία και χώρο για κοινωνική μάθηση. Σε αυτόν τον χώρο, οι καθηγητές δημοσιεύουν προτροπές για συζήτηση και οι μαθητές μπορούν να υποβάλλουν ερωτήσεις και να αλληλεπιδρούν με τους συμμαθητές τους. Τόσο οι ασύγχρονοι όσο και οι σύγχρονοι τρόποι αξιολόγησης ευθυγραμμίζονται με την προώθηση προσεγγίσεων με επίκεντρο τον μαθητή, οι οποίες τονίζουν τη σημασία της εξατομίκευσης της μαθησιακής εμπειρίας ώστε να ανταποκρίνονται στις μοναδικές ανάγκες και τα ενδιαφέροντα κάθε μαθητή. Ως εκ τούτου, οι διαμορφωτικές και οι συνοπτικές αξιολογήσεις είναι ζωτικής σημασίας για την αποτελεσματική αποτύπωση της μάθησης (Ευρωπαϊκό Ίδρυμα Επαγγελματικής Κατάρτισης, 2020). Οι αυθεντικές αξιολογήσεις γίνονται ολόένα και πιο δημοφιλείς, καθώς παρέχουν στους εκπαιδευόμενους την ευκαιρία να εκτελέσουν καθήκοντα





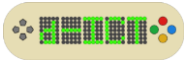
πραγματικού κόσμου που μπορεί να απαιτούν δεξιότητες ρουτίνας ή σύνθετες ικανότητες επίλυσης προβλημάτων. Οι αξιολογήσεις αυτές μπορεί να έχουν τη μορφή εργασιών με βάση την εργασία, χαρτοφυλακίων πολυμέσων ή άλλων παρόμοιων δραστηριοτήτων. Για την αξιολόγηση των ικανοτήτων των μαθητών, οι αξιολογητές μπορούν να χρησιμοποιούν ρουμπρίκες που περιγράφουν τα κριτήρια απόδοσης και τις διαβαθμίσεις ποιότητας. Για αξιολογήσεις με υψηλό διακύβευμα, όπως οι εξετάσεις πιστοποίησης, αναπτύσσονται διαδικασίες συντονισμού για να διασφαλιστεί η συνέπεια στη βαθμολόγηση. Αυτές οι διαδικασίες μετριασμού περιλαμβάνουν συνήθως πολλαπλούς αξιολογητές που αξιολογούν ανεξάρτητα τις ίδιες απαντήσεις για να διαπιστωθεί η αξιοπιστία μεταξύ των αξιολογητών. Συνολικά, ο αποτελεσματικός σχεδιασμός και η εφαρμογή των αξιολογήσεων είναι ζωτικής σημασίας για την προώθηση της βαθιάς μάθησης και τη διασφάλιση ότι οι εκπαιδευόμενοι αποκτούν τις γνώσεις και τις δεξιότητες που απαιτούνται για να επιτύχουν στις ακαδημαϊκές και επαγγελματικές τους επιδιώξεις.

160

Κεφάλαιο 3: Σχεδιασμός αποτελεσματικών συγχρονικών και ασύγχρονων αξιολογήσεων

Το κεφάλαιο αυτό θα μπορούσε να περιλαμβάνει μια σειρά από συναφή θέματα, όπως ο σχεδιασμός ακριβών και σαφώς καθορισμένων κριτηρίων αξιολόγησης, η εφαρμογή αυθεντικών εργασιών αξιολόγησης και η παροχή αποτελεσματικής ανατροφοδότησης στους εκπαιδευόμενους. Προκειμένου να διασφαλιστεί ότι οι αξιολογήσεις είναι έγκυρες και σχετικές με τις δεξιότητες και τις γνώσεις που αναμένεται να αποκτήσουν οι μαθητές, πρέπει να ευθυγραμμίζονται με τα μαθησιακά αποτελέσματα του μαθήματος ΕΕΚ. Επιπλέον, ένα ευρύ φάσμα τύπων αξιολόγησης - όπως διαμορφωτικές και συνοπτικές αξιολογήσεις, αυτοαξιολογήσεις, αξιολογήσεις από ομότιμους και εκείνες που ενσωματώνουν ανατροφοδότηση από εμπειρογνώμονες του κλάδου - θα πρέπει να ενσωματωθεί στα μαθήματα ΕΕΚ. Η χρήση αυθεντικών αξιολογήσεων είναι ζωτικής σημασίας για να μπορούν οι





εκπαιδευόμενοι να προσομοιώνουν σενάρια του πραγματικού κόσμου, αποδεικνύοντας έτσι την ικανότητά τους σε πρακτικά πλαίσια.

Η ενσωμάτωση ασύγχρονου βίντεο στη μάθηση που βασίζεται σε προβλήματα (PBL) είναι μια πιθανή στρατηγική για την ενίσχυση της αποτελεσματικότητας της ασύγχρονης αξιολόγησης. Το ασύγχρονο βίντεο έχει τη δυνατότητα να βελτιώσει τη δέσμευση των μαθητών και να παρέχει ευκαιρίες για βαθύτερη μάθηση, επιτρέποντας στους μαθητές να ασχοληθούν με το υλικό με το δικό τους ρυθμό και στο δικό τους χρόνο. Τα αποτελεσματικά βίντεο PBL απαιτούν σαφείς μαθησιακούς στόχους, ένα δομημένο πρόγραμμα μάθησης και ευκαιρίες για αναστοχασμό και ανατροφοδότηση των μαθητών. Επιπλέον, η χρήση ασύγχρονου βίντεο στο PBL μπορεί να διευκολύνει την επικοινωνία και τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών, ιδίως σε υβριδικά περιβάλλοντα μάθησης. Η εξερεύνηση και ο πειραματισμός νέων τεχνολογιών μπορεί να ενισχύσει περαιτέρω τις δυνατότητες για αποτελεσματική PBL και να βελτιώσει τα μαθησιακά αποτελέσματα των φοιτητών.

161

Μάθηση βασισμένη σε προβλήματα (PBL)

Για να επιτύχει μια επιτυχημένη και αποτελεσματική ασύγχρονη αξιολόγηση με τη χρήση ασύγχρονης βίντεο PBL, ένας εκπαιδευτικός ΕΕΚ μπορεί να ακολουθήσει τα εξής βήματα: Πρώτον, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να καθορίσει σαφώς τους μαθησιακούς στόχους που επιδιώκει να επιτύχει η αξιολόγηση. Αυτό θα βοηθήσει να διασφαλιστεί ότι η αξιολόγηση είναι εστιασμένη και ευθυγραμμισμένη με τα μαθησιακά αποτελέσματα. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να αναπτύξει ένα δομημένο πρόγραμμα μάθησης που περιγράφει τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσουν οι μαθητές για να ολοκληρώσουν την αξιολόγηση. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει τη διάσπαση της αξιολόγησης σε μικρότερες εργασίες, τον καθορισμό προθεσμιών για κάθε εργασία και την παροχή καθοδήγησης και ανατροφοδότησης στην πορεία. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να δημιουργήσει σαφή και ελκυστικά ασύγχρονα βίντεο που ευθυγραμμίζονται με τους μαθησιακούς στόχους και παρέχουν στους μαθητές ευκαιρίες για βαθύτερη μάθηση. Τα βίντεο θα πρέπει να



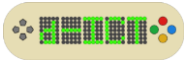


είναι σύντομα και περιεκτικά, με σαφή δομή και σκοπό. Για να διευκολύνει την επικοινωνία και τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να ενσωματώνει ευκαιρίες για προβληματισμό και ανατροφοδότηση. Επιπλέον, ο εκπαιδευτικός μπορεί να ενθαρρύνει την επικοινωνία και τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών μέσω της χρήσης ασύγχρονων βίντεο στο PBL. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει τη δημιουργία ομαδικών εργασιών, την παροχή ευκαιριών για διαδικτυακές συζητήσεις ή τη χρήση εργαλείων συνεργασίας, όπως τα έγγραφα Google ή το Slack. Τέλος, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να πειραματιστεί με νέες τεχνολογίες για να ενισχύσει τις δυνατότητες αποτελεσματικής PBL και να βελτιώσει τα μαθησιακά αποτελέσματα των μαθητών. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει τη χρήση διαδραστικών πλατφορμών βίντεο, την παιχνιδοποίηση ή την εικονική πραγματικότητα. Ακολουθώντας αυτή την προσέγγιση, ένας επαγγελματικός εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει μια αποτελεσματική ασύγχρονη αξιολόγηση που εμπλέκει τους μαθητές σε βαθύτερη μάθηση, βελτιώνει τα μαθησιακά τους αποτελέσματα και ενσωματώνει τα οφέλη του ασύγχρονου βίντεο στην PBL.

162

Μια εναλλακτική προσέγγιση για την εκπόνηση μιας επιτυχημένης στρατηγικής ασύγχρονης αξιολόγησης είναι η χρήση του μοντέλου σχεδιαστικής σκέψης. Η σχεδιαστική σκέψη είναι μια γνωστική και ευφάνταστη διαδικασία που διευκολύνει τον πειραματισμό, την κατασκευή πρωτοτύπων, τη συλλογή ανατροφοδότησης και την επανάληψη (Razzouk & Shute, 2012). Οι Plattner, Meinel και Weinberg (2009) πρότειναν ένα μοντέλο σχεδιαστικής σκέψης που χαρακτηρίζεται ως διαδοχικό και κυκλικό. Το μοντέλο περιλαμβάνει δύο διακριτές φάσεις - τη φάση του προβλήματος και τη φάση της λύσης - η καθεμία από τις οποίες περιλαμβάνει τρία βήματα. Η φάση του προβλήματος περιλαμβάνει την κατανόηση του προβλήματος, την παρατήρησή του και την παροχή μιας άποψης. Η φάση της λύσης περιλαμβάνει την ιδεοληψία, την κατασκευή πρωτοτύπων και τη δοκιμή. Το μοντέλο δίνει έμφαση στην αλληλεπίδραση μεταξύ των δύο φάσεων, όπου τα βήματα σε κάθε φάση συνδέονται μεταξύ τους είτε άμεσα είτε έμμεσα.





Σχεδιαστική σκέψη

Για να δημιουργήσει μια αποτελεσματική ασύγχρονη αξιολόγηση χρησιμοποιώντας την προσέγγιση της σκέψης σχεδιασμού, ένας εκπαιδευτικός ΕΕΚ μπορεί να ξεκινήσει με τον καθορισμό του προβλήματος που θέλει να αντιμετωπίσει. Αυτό περιλαμβάνει τον προσδιορισμό των μαθησιακών στόχων, τον καθορισμό των δεξιοτήτων και ικανοτήτων που πρέπει να αξιολογηθούν και την κατανόηση των μαθησιακών αναγκών των μαθητών. Μόλις οριστεί το πρόβλημα, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να διεξάγει έρευνα για να συγκεντρώσει πληροφορίες σχετικά με τα μαθησιακά στυλ, τις προτιμήσεις και τις ανάγκες των μαθητών. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει την ανασκόπηση προηγούμενων αξιολογήσεων και ανατροφοδότησης, τη διεξαγωγή ερευνών ή συνεντεύξεων και την ανάλυση δεδομένων. Με βάση την έρευνα και τις παρατηρήσεις, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να αναπτύξει μια σαφή κατανόηση του προβλήματος και να καθορίσει τον σκοπό, τους σκοπούς και τους στόχους της αξιολόγησης. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να κάνει καταγισμό ιδεών για πιθανές μεθόδους και προσεγγίσεις αξιολόγησης που ευθυγραμμίζονται με τον καθορισμένο σκοπό και τους στόχους. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει τη διερεύνηση διαφορετικών τύπων αξιολόγησης, όπως μελέτες περιπτώσεων, έργα, προσομοιώσεις ή κουίζ. Μόλις εντοπιστούν οι πιο υποσχόμενες μέθοδοι αξιολόγησης, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να αναπτύξει ένα πρωτότυπο αξιολόγησης. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει τη δημιουργία μιας εικονικής αξιολόγησης ή μιας δειγματικής εργασίας που μπορεί να δοκιμαστεί και να βελτιωθεί με βάση την ανατροφοδότηση. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να δοκιμάσει την αξιολόγηση με μια μικρή ομάδα μαθητών και να συλλέξει ανατροφοδότηση σχετικά με την αποτελεσματικότητα, τη χρηστικότητα και τη συνάφεια της. Με βάση την ανατροφοδότηση, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να βελτιώσει και να βελτιώσει την αξιολόγηση έως ότου ικανοποιήσει τους καθορισμένους στόχους και τα μαθησιακά αποτελέσματα. Χρησιμοποιώντας την προσέγγιση της σκέψης σχεδιασμού, ένας επαγγελματικός εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει μια ασύγχρονη αξιολόγηση που είναι προσαρμοσμένη στις ανάγκες των μαθητών του, τους εμπλέκει στη





μαθησιακή διαδικασία και αξιολογεί με ακρίβεια τις δεξιότητες και τις ικανότητές τους.

Κατά τη σύγκριση των σύγχρονων και ασύγχρονων τρόπων αξιολόγησης, μπορεί να παρατηρηθεί ότι η σύγχρονη αξιολόγηση χαρακτηρίζεται από μεγαλύτερη απλότητα στη διαχείριση και την εκτέλεσή της. Τα σύγχρονα διαδικτυακά περιβάλλοντα παρέχουν στους φοιτητές και τους διδάσκοντες μια σειρά από εργαλεία επικοινωνίας, όπως ήχο, βίντεο, συνομιλία κειμένου, διαδραστικούς πίνακες, κοινή χρήση εφαρμογών και άμεση ψηφοφορία, που τους επιτρέπουν να αλληλεπιδρούν με τον ίδιο τρόπο που θα αλληλεπιδρούσαν και σε ένα περιβάλλον τάξης πρόσωπο με πρόσωπο. Αυτά τα περιβάλλοντα επιτρέπουν στους συμμετέχοντες να συμμετέχουν σε συζητήσεις, να βλέπουν ο ένας τον άλλον μέσω webcams, να χρησιμοποιούν emoticons και να συνεργάζονται σε αίθουσες διαλέξεως. Στην τριτοβάθμια εκπαίδευση, οι ευρέως χρησιμοποιούμενες σύγχρονες διαδικτυακές τεχνολογίες περιλαμβάνουν τις τεχνολογίες Zoom, Blackboard Collaborate, Elluminate, Adobe Connect και Webex. Οι σύγχρονες τεχνολογίες είναι ιδιαίτερα χρήσιμες για τη δημιουργία κοινότητας ή τη διευκόλυνση της κοινωνικής μάθησης, καθώς και για τη συζήτηση λιγότερο σύνθετων θεμάτων, τη γνωριμία μεταξύ τους ή τον προγραμματισμό εργασιών. Ωστόσο, οι σύγχρονες τεχνολογίες είναι λιγότερο ευέλικτες όσον αφορά τον προγραμματισμό και απαιτούν οι συμμετέχοντες να είναι διαθέσιμοι την ίδια στιγμή. Από την άλλη πλευρά, παρέχουν άμεση ανατροφοδότηση και υποστηρίζουν την πολυτροπική επικοινωνία, η οποία μπορεί να βελτιώσει τη μαθησιακή εμπειρία (Martin & Parker, 2014- Hrastinski, 2008). Για την αποτελεσματική εφαρμογή της ασύγχρονης αξιολόγησης στην ΕΕΚ, είναι σημαντικό να υπάρχουν σαφή μαθησιακά αποτελέσματα και κριτήρια αξιολόγησης.

Για να δοθεί μια συνοπτική επισκόπηση, η εφαρμογή αποτελεσματικών τεχνικών διαδικτυακής αξιολόγησης περιλαμβάνει διάφορα βασικά στοιχεία. Πρώτον, είναι απαραίτητη η δημιουργία ρεαλιστικών σεναρίων που επιτρέπουν ουσιαστικές μαθησιακές εμπειρίες. Αυτό προϋποθέτει την ευθυγράμμιση των μαθησιακών στόχων με ρεαλιστικά σενάρια, ώστε να διασφαλίζεται η συνάφεια και η





καταλληλότητά τους για το προοριζόμενο κοινό. Δεύτερον, η έγκαιρη ενσωμάτωση των κατάλληλων εργαλείων και πλατφορμών λογισμικού είναι κρίσιμη για τη διευκόλυνση μιας απρόσκοπτης και αποτελεσματικής διαδικτυακής διαδικασίας αξιολόγησης. Επιπλέον, η παροχή διαδικτυακών μεντόρων που μπορούν να προσφέρουν καθοδήγηση και υποστήριξη στους εκπαιδευόμενους αποτελεί σημαντικό παράγοντα για την προώθηση της δέσμευσης και τη βελτίωση των αποτελεσμάτων. Τέλος, η παροχή επιτόπιας εκπαίδευσης με βάση τους εκπαιδευτές, η οποία είναι προσαρμοσμένη στις μοναδικές μαθησιακές ανάγκες των μεμονωμένων μαθητών, είναι ζωτικής σημασίας για τη διασφάλιση μιας ολοκληρωμένης και αποτελεσματικής εμπειρίας διαδικτυακής αξιολόγησης. Ενσωματώνοντας αυτά τα στοιχεία στις στρατηγικές τους για την ηλεκτρονική αξιολόγηση, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να βελτιστοποιήσουν την αποτελεσματικότητα των προσπαθειών τους και να βελτιώσουν τα μαθησιακά αποτελέσματα των μαθητών τους.

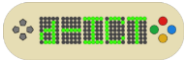
Μεθοδολογίες αιχμής

165

Συστήματα διαχείρισης μάθησης (LMS): Μια εφαρμογή ή πλατφόρμα λογισμικού που έχει σχεδιαστεί για να διευκολύνει και να διαχειρίζεται την παροχή εκπαιδευτικών μαθημάτων, προγραμμάτων κατάρτισης ή μαθησιακού περιεχομένου. Ένα LMS παρέχει διάφορα εργαλεία για τη δημιουργία περιεχομένου, τη διαχείριση μαθημάτων και την παρακολούθηση των εκπαιδευομένων και επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να αξιολογούν τις γνώσεις και τις δεξιότητες των εκπαιδευομένων μέσω μιας ποικιλίας μεθόδων αξιολόγησης, συμπεριλαμβανομένων των κουίζ.

- **Καμβάς:** Το Canvas είναι ένα LMS που βασίζεται στο cloud και χρησιμοποιείται ευρέως στον τομέα της εκπαίδευσης, από σχολεία δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης μέχρι ιδρύματα τριτοβάθμιας εκπαίδευσης. Παρέχει εργαλεία για τη δημιουργία μαθημάτων, τη διαχείριση περιεχομένου και την αξιολόγηση των μαθητών.
- **Blackboard:** Το Blackboard είναι ένα άλλο δημοφιλές LMS που χρησιμοποιείται στον τομέα της εκπαίδευσης. Παρέχει εργαλεία για την παράδοση μαθημάτων, την αξιολόγηση και τη συνεργασία.





- Moodle: Moodle: Το Moodle είναι ένα LMS ανοικτού κώδικα που είναι ελεύθερο προς χρήση και χρησιμοποιείται ευρέως στον εκπαιδευτικό τομέα. Παρέχει εργαλεία για τη διαχείριση μαθημάτων, την αξιολόγηση και τη συνεργασία.
- Cornerstone OnDemand: Cornerstone OnDemand: Το Cornerstone OnDemand είναι ένα LMS επιχειρηματικού επιπέδου που έχει σχεδιαστεί για την εκπαίδευση και την ανάπτυξη των εργαζομένων. Παρέχει εργαλεία για την εκπαίδευση σε θέματα συμμόρφωσης, την εισαγωγή των εργαζομένων και την ανάπτυξη δεξιοτήτων.

Παιχνιδοποίηση: Παρά το γεγονός ότι τα βιντεοπαιχνίδια θεωρούνται πρωτίστως ως δραστηριότητα αναψυχής, μπορούν στην πραγματικότητα να αποτελέσουν ένα πολύτιμο μέσο εκπαίδευσης για τους μαθητές και τους νέους. Ο επαναλαμβανόμενος χαρακτήρας των παιχνιδιών απαιτεί από τους παίκτες να προσπαθούν για την ολοκλήρωση των στόχων, να χρησιμοποιούν πληροφορίες και δεξιότητες που έμαθαν σε προηγούμενα στάδια για να προχωρήσουν και να ξεπεράσουν εμπόδια και να επιμείνουν μέχρι την τελική ολοκλήρωση του παιχνιδιού. Κατά συνέπεια, τα παιχνίδια μπορούν να αποτελέσουν ένα εξαιρετικά αποτελεσματικό εργαλείο μάθησης. Η παιχνιδοποίηση είναι η χρήση στοιχείων σχεδιασμού παιχνιδιών σε πλαίσια που δεν αφορούν παιχνίδια, όπως η εκπαίδευση. Τα εργαλεία αξιολόγησης μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία παιχνιδοποιημένων μαθησιακών εμπειριών που εμπλέκουν τους μαθητές και τους παρακινούν να μάθουν.

- Kahoot! Το Kahoot! είναι μια πλατφόρμα μάθησης βασισμένη σε παιχνίδια που επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν κουίζ, έρευνες και ερωτήσεις συζήτησης. Οι μαθητές μπορούν να έχουν πρόσβαση σε αυτά τα παιχνίδια στις δικές τους συσκευές και να ανταγωνίζονται μεταξύ τους σε πραγματικό χρόνο.
- Quizlet: Quizlet: Το Quizlet είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα μάθησης που επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν κάρτες μνήμης, κουίζ και οδηγούς μελέτης για τους μαθητές τους. Διαθέτει επίσης μια λειτουργία παιχνιδιού που μετατρέπει τη μάθηση σε μια διασκεδαστική και ελκυστική δραστηριότητα.





- **Classcraft:** Το Classcraft είναι ένα παιχνίδι ρόλων που μετατρέπει την τάξη σε περιπέτεια. Οι μαθητές δημιουργούν χαρακτήρες και ξεκινούν αποστολές, κερδίζοντας πόντους εμπειρίας για την ολοκλήρωση των εργασιών και την επίδειξη καλής συμπεριφοράς.
- **Minecraft: Education Edition:** Minecraft: Education Edition είναι μια εκπαιδευτική έκδοση του δημοφιλούς παιχνιδιού Minecraft. Επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν προσαρμοσμένες μαθησιακές δραστηριότητες και κόσμους που εμπλέκουν τους μαθητές με διασκεδαστικό και καθηλωτικό τρόπο.
- **Duolingo:** Το Duolingo είναι μια εφαρμογή εκμάθησης γλωσσών που χρησιμοποιεί την παιχνιδοποίηση για να κάνει την εκμάθηση μιας νέας γλώσσας διασκεδαστική και ελκυστική. Ανταμείβει τους μαθητές για την ολοκλήρωση μαθημάτων και δραστηριοτήτων και περιλαμβάνει επίσης χαρακτηριστικά που μοιάζουν με παιχνίδι, όπως η αναβάθμιση επιπέδου και η απόκτηση εμβλημάτων.

167

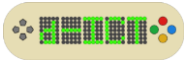
Μάθηση βασισμένη στις ικανότητες: Η μάθηση με βάση τις ικανότητες είναι μια προσέγγιση κατά την οποία οι μαθητές αξιολογούνται με βάση την ικανότητά τους να επιδεικνύουν συγκεκριμένες δεξιότητες και γνώσεις. Τα εργαλεία αξιολόγησης μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την αξιολόγηση της προόδου των μαθητών ως προς τους στόχους των ικανοτήτων και την παροχή ανατροφοδότησης που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη βελτίωση των επιδόσεών τους. Η μάθηση με βάση τις ικανότητες μπορεί να αποτελέσει μια ιδιαίτερα αποτελεσματική επιλογή για την επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση (EEK). Στην προσέγγιση αυτή, η μάθηση επικεντρώνεται στην ανάπτυξη και αξιολόγηση συγκεκριμένων ικανοτήτων ή δεξιοτήτων και όχι απλώς στη συσσώρευση γνώσεων. Η προσέγγιση αυτή είναι κατάλληλη για την EEK, καθώς επιτρέπει στους σπουδαστές να αποκτήσουν πρακτική εμπειρία και να αναπτύξουν δεξιότητες ειδικά για την εργασία που μπορούν να αξιοποιηθούν άμεσα





- Αξιολογήσεις Edmentum: Αυτή η διαδικτυακή πλατφόρμα αξιολόγησης προσφέρει διαμορφωτικές και συνοπτικές αξιολογήσεις για μαθήματα ΕΕΚ που ευθυγραμμίζονται με μαθησιακούς στόχους βασισμένους σε ικανότητες. Οι αξιολογήσεις έχουν σχεδιαστεί για να αξιολογούν τις επιδόσεις των μαθητών σε ένα εύρος ικανοτήτων και παρέχουν άμεση ανατροφοδότηση στους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς.
- Ερωτηματικό: Αυτή η πλατφόρμα προσφέρει μια ποικιλία τύπων αξιολόγησης, όπως κουίζ πολλαπλής επιλογής, ερωτήσεις ανοικτού τύπου και αξιολογήσεις βάσει επιδόσεων. Οι αξιολογήσεις μπορούν να προσαρμοστούν ώστε να ευθυγραμμιστούν με συγκεκριμένες ικανότητες και μαθησιακούς στόχους και μπορούν να παραδίδονται διαδικτυακά για εξ αποστάσεως εκπαίδευση.
- Ώρα μαθήματος: Η πλατφόρμα αυτή προσφέρει εργαλεία αξιολόγησης και ανατροφοδότησης σε πραγματικό χρόνο για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ. Η πλατφόρμα επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν και να παρέχουν αξιολογήσεις που ευθυγραμμίζονται με συγκεκριμένες ικανότητες και παρέχει λεπτομερή αναλυτικά στοιχεία και αναφορές σχετικά με τις επιδόσεις των μαθητών.
- eSkill: Αυτή η πλατφόρμα προσφέρει αξιολογήσεις με βάση τις δεξιότητες για μαθήματα ΕΕΚ, συμπεριλαμβανομένων αξιολογήσεων για τεχνικές δεξιότητες, δεξιότητες που αφορούν συγκεκριμένες θέσεις εργασίας και κοινωνικές δεξιότητες. Οι αξιολογήσεις έχουν σχεδιαστεί για να παρέχονται διαδικτυακά για εξ αποστάσεως εκπαίδευση και παρέχουν άμεση ανατροφοδότηση στους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς.
- ALEKS: Αυτή η πλατφόρμα προσφέρει προσαρμοστικές αξιολογήσεις για μαθήματα ΕΕΚ, οι οποίες μπορούν να προσαρμοστούν ώστε να ευθυγραμμιστούν με συγκεκριμένες ικανότητες και μαθησιακούς στόχους. Οι αξιολογήσεις έχουν σχεδιαστεί για να εντοπίζουν τους τομείς στους οποίους οι μαθητές χρειάζονται πρόσθετη υποστήριξη και παρέχουν εξατομικευμένες μαθησιακές διαδρομές για να βοηθήσουν τους μαθητές να αποκτήσουν τις απαραίτητες ικανότητες.





Μελέτες περιπτώσεων

Ο αντίκτυπος του Covid-19 στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση: Sharjah: Μια μελέτη περίπτωσης φοιτητών του Πανεπιστημίου της Sharjah

Η εξ αποστάσεως μάθηση έχει επηρεάσει τη διαδραστική σχέση καθηγητή-μαθητή και έχει διαπιστωθεί ότι ενισχύει τη σχέση αυτή, σύμφωνα με έρευνες. Ωστόσο, τα μέλη ΔΕΠ έχουν αντιληφθεί ότι οι πληροφορίες στα εικονικά περιβάλλοντα μάθησης δεν είναι τόσο εύκολα προσβάσιμες ή σαφείς σε σύγκριση με την παραδοσιακή εκπαίδευση. Προκειμένου να διευκολυνθεί η εξ αποστάσεως εκπαίδευση, μπορούν να ληφθούν διάφορα μέτρα για να διασφαλιστεί ότι η εμπειρία είναι ομαλή και αποτελεσματική. Ένα τέτοιο μέτρο είναι η ανάπτυξη μεθόδων ηλεκτρονικής παρακολούθησης για τη διαχείριση της παρουσίας των φοιτητών κατά τη διάρκεια των διαλέξεων, η οποία θα μπορούσε να περιλαμβάνει ένα σύστημα που να αναφέρει τον αριθμό των φοιτητών που απουσιάζουν ή αποχωρούν κατά τη διάρκεια μιας διάλεξης. Επιπλέον, μπορούν να δημιουργηθούν μηχανισμοί ασφαλείας για την αποφυγή παρεμβολών ή παραβίασης του συστήματος τηλεκατάρτισης. Για να βοηθηθούν οι φοιτητές να εξοικειωθούν με την εξ αποστάσεως εκπαίδευση και να τη χρησιμοποιήσουν χωρίς δυσκολία, οι μέθοδοι διάλεξης και οι τεχνικές παράδοσης πρέπει να διαφοροποιηθούν. Επιπλέον, θα πρέπει να διατίθεται πρακτική εκπαίδευση για τους διδάσκοντες ώστε να βελτιωθεί η επάρκεια και η ευελιξία τους στη χρήση τεχνικών εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Για να ενθαρρυνθούν οι φοιτητές να ασχοληθούν με την τεχνολογία, μπορούν να εφαρμοστούν εκπαιδευτικά και ελκυστικά προγράμματα όπως το "Kahoot". Τέλος, είναι σημαντικό να δοθούν κίνητρα στους εκπαιδευτές να βελτιώσουν τις σχέσεις τους με τους φοιτητές, ώστε να ξεπεράσουν τις ανησυχίες και τα άγχη που προκαλεί η έλλειψη ωρών γραφείου.

Εργασία: Ανάλυση





Φανταστείτε ότι είστε εκπαιδευόμενος επαγγελματικής κατάρτισης που έχει πρόσφατα μεταβεί στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Σκεφτείτε τη μέχρι τώρα εμπειρία σας και απαντήστε στις ακόλουθες ερωτήσεις:

- Πώς έχει επηρεαστεί η διαδραστική σχέση καθηγητή-μαθητή από τη μετάβαση στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση; Με ποιους τρόπους ενισχύθηκε και με ποιους τρόπους δημιούργησε προκλήσεις;
- Συζητήστε την προσβασιμότητα και τη σαφήνεια των πληροφοριών στο εικονικό περιβάλλον μάθησης σε σύγκριση με την παραδοσιακή εκπαίδευση. Ποιες δυσκολίες αντιμετωπίσατε και πώς τις ξεπεράσατε;
- Με βάση την εμπειρία σας, προτείνετε τρία μέτρα που μπορούν να ληφθούν για τη βελτίωση της αποτελεσματικότητας της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Εξηγήστε πώς κάθε μέτρο θα αντιμετώπιζε τις προκλήσεις που εντοπίστηκαν.

Ο πρωταρχικός στόχος της Εργασίας είναι να προτρέψει τους εκπαιδευόμενους να προβληματιστούν σχετικά με τις εμπειρίες τους από την εξ αποστάσεως εκπαίδευση και να αποκτήσουν γνώσεις σχετικά με τα δυνατά σημεία και τις προκλήσεις της διαδραστικής σχέσης καθηγητή-μαθητή και της προσβασιμότητας των πληροφοριών στο εικονικό περιβάλλον μάθησης. Απαντώντας στις συγκεκριμένες ερωτήσεις, οι εκπαιδευόμενοι θα αποκτήσουν μια βαθύτερη κατανόηση του αντίκτυπου της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και θα προσδιορίσουν πιθανά μέτρα βελτίωσης. Η εργασία αυτή αποσκοπεί στην καλλιέργεια της αυτογνωσίας και της κριτικής ανάλυσης, δίνοντας στους εκπαιδευόμενους τη δυνατότητα να συμμετέχουν σε συζητήσεις και να προτείνουν πρακτικές λύσεις για τη βελτίωση της εμπειρίας τους στην εξ αποστάσεως μάθηση.

Κουίζ

- 1) Πώς μπορούν να αξιοποιηθούν σύγχρονες και ασύγχρονες μέθοδοι αξιολόγησης για τη βελτίωση της μαθησιακής εμπειρίας των εκπαιδευομένων





της ΕΕΚ και ποιες στρατηγικές μπορούν να εφαρμοστούν για τη βελτίωση της συνολικής εμπειρίας; (350 χαρακτήρες)

2) Η σύγχρονη μάθηση περιλαμβάνει προ-ηχογραφημένες διαλέξεις που οι μαθητές παρακολουθούν ανεξάρτητα.

- a) Αλήθεια
- b) Ψευδές

3) Ποιο από τα ακόλουθα αποτελεί παράδειγμα συστήματος διαχείρισης μάθησης (LMS):

- a) Kahoot!
- b) Quizlet
- c) Blackboard

171

4) Η ασύγχρονη μάθηση προσφέρει στους φοιτητές την ευκαιρία να συμμετάσχουν σε αυτοκατευθυνόμενη μάθηση και να αναπτύξουν μια σειρά δεξιοτήτων που είναι απαραίτητες στη σημερινή οικονομία της γνώσης.

- a) Αλήθεια
- b) Ψευδές

5) Μπορείτε να εξηγήσετε ποια είναι η διαφορά μεταξύ σύγχρονης και ασύγχρονης μάθησης και αξιολόγησης; (350 χαρακτήρες)

6) Μπορείτε να περιγράψετε τις διαφορές μεταξύ των τεχνολογιών αιχμής που αναφέρθηκαν παραπάνω; (350 χαρακτήρες)

Περαιτέρω ανάγνωση





- Colman, H. (2023, 28 Φεβρουαρίου). 9 τρόποι αξιολόγησης της μάθησης των μαθητών στο διαδίκτυο. Retrieved from <https://www.ispringsolutions.com/blog/8-ways-to-assess-online-student-learning>
- Wintemute, D. (2022, 28 Σεπτεμβρίου). Σύγχρονες και ασύγχρονες τάξεις: Ποια είναι η διαφορά; Retrieved from <https://thebestschools.org/resources/synchronous-vs-asynchronous-programs-courses/>
- West, R. (2021, 3 Φεβρουαρίου). Βελτίωση της μάθησης βάσει προβλημάτων με ασύγχρονο βίντεο. Ανακτήθηκε στις 21 Μαρτίου 2023 από <https://er.educause.edu/blogs/2021/2/improving-problem-based-learning-with-asynchronous-video>.
- Βίντεο: <https://study.com/academy/lesson/asynchronous-vs-synchronous-assessments-in-distance-learning.html>
- Learning Management System (LMS): [https://www.techtarget.com/searchcio/definition/learning-management-system#:~:text=A%20learning%20management%20system%20\(LMS\)%20is%20a%20software%20application%20or,assess%20a%20specific%20learning%20process](https://www.techtarget.com/searchcio/definition/learning-management-system#:~:text=A%20learning%20management%20system%20(LMS)%20is%20a%20software%20application%20or,assess%20a%20specific%20learning%20process).
- Miller, M., Lu, Y., & Montplaisir, L. (2017). Οι επιδράσεις των ασύγχρονων βιντεοσκοπημένων συνεντεύξεων στις διαδικασίες και τις αντιλήψεις των συνεντεύξεων. *Online Learning Journal*, 21(1), 75-94. <https://doi.org/10.24059/olj.v21i1.3398>
- Barbour, M.K. & Harrison, K.U. (2016). Οι αντιλήψεις των εκπαιδευτικών για το K-12 Online: Impacting the Design of a Graduate Course Curriculum. *Journal of Educational Technology Systems*, 45(1), 74-92. Ανακτήθηκε στις 22 Μαρτίου 2023 από <https://www.learntechlib.org/p/175706/>.
-

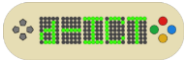




Αναφορές

- Seyffer, S., Hochmuth, M., & Frey, A. (2022). Οι προκλήσεις της πανδημίας του κοροναϊού ως ευκαιρία για βιώσιμη ψηφιακή μάθηση στην επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση (EEK). *Sustainability*, 14(13), 7692. MDPI AG. Ανακτήθηκε από <http://dx.doi.org/10.3390/su14137692>.
- Martin, Florence & Sun, Ting & Turk, Murat & Ritzhaupt, Albert. (2021). Μετα-ανάλυση σχετικά με τις επιδράσεις της σύγχρονης διαδικτυακής μάθησης στα γνωστικά και συναισθηματικά εκπαιδευτικά αποτελέσματα. *International Review of Research in Open and Distance Learning (Διεθνής ανασκόπηση της έρευνας στην ανοικτή και εξ αποστάσεως μάθηση)*. 22. 205-242. 10.19173/irrodl.v22i3.5263.
- K. Emmanouilidou & D. Vassiliki & Antoniou, P. & Kyrgiridis, Ps. (2012). Σύγκριση μεταξύ σύγχρονης και ασύγχρονης μεθόδου διδακτικής παράδοσης του εκπαιδευτικού προγράμματος στις γνώσεις των εν ενεργεία φυσικοπαιδαγωγών... *Turkish Online Journal of Distance Education*. 13. 193-208.
- Castro, M.D.B., Tumibay, G.M. (2021) Βιβλιογραφική ανασκόπηση: αποτελεσματικότητα των διαδικτυακών μαθημάτων μάθησης για τα ιδρύματα τριτοβάθμιας εκπαίδευσης με τη χρήση μετα-ανάλυσης. *Educ Inf Technol* 26, 1367-1385. <https://doi.org/10.1007/s10639-019-10027-z>
- Wintemute, D. (2022, 28 Σεπτεμβρίου). Σύγχρονες και ασύγχρονες τάξεις: Ποια είναι η διαφορά; Retrieved from <https://thebestschools.org/resources/synchronous-vs-asynchronous-programs-courses/>
- Ghilay, Y. (2022). Ποσοτικά μαθήματα στην τριτοβάθμια εκπαίδευση: Σύγκριση μεταξύ ασύγχρονης και σύγχρονης εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (5 Ιουλίου 2022). *Journal of Education and Learning- Vol. 11, No. 5*, Διαθέσιμο στο SSRN: <https://ssrn.com/abstract=4155058>.





- West, R. (2021, 3 Φεβρουαρίου). Βελτίωση της μάθησης βάσει προβλημάτων με ασύγχρονο βίντεο. Ανακτήθηκε στις 21 Μαρτίου 2023 από <https://er.educause.edu/blogs/2021/2/improving-problem-based-learning-with-asynchronous-video>.

