

Ταχύρρυθμη επιμόρφωση
εκπαιδευτικών στην
εξ αποστάσεως εκπαίδευση



Γενικό Μέρος: Εισαγωγή στη Σύγχρονη και την Ασύγχρονη Εκπαίδευση



Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Γενικό Μέρος:
Εισαγωγή στη Σύγχρονη
και
την Ασύγχρονη Εκπαίδευση

Περιεχόμενα

1. Εισαγωγή	1
2. Το μοντέλο Μικτής Μάθησης (Blended Learning)	3
3. Σύγχρονη Εκπαίδευση	4
3.1 Ορισμός και Χαρακτηριστικά	4
3.2 Εργαλεία Σύγχρονης Εκπαίδευσης	5
3.3 Πλεονεκτήματα και Μειονεκτήματα	6
4. Ασύγχρονη Εκπαίδευση	7
4.1 Ορισμός και Χαρακτηριστικά	7
4.2 Εργαλεία Ασύγχρονης Εκπαίδευσης.....	8
4.3 Πλεονεκτήματα και Μειονεκτήματα	9
5. Διαφορές Σύγχρονης & Ασύγχρονης Εκπαίδευσης.....	10
6. Το μοντέλο Μικτής Μάθησης στην πράξη	13
7. Εφαρμοσμένες θεωρίες μάθησης στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση	14
8. Ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων.....	15
9. Περιγραφή της ροής της επιμορφωτικής διαδικασίας	18
9.1 Περιεχόμενο.....	18
9.2 Συμπερίληψη.....	20
9.3 Συνέπεια	22
9.4 Καινοτομία	24
9.5 Σχεδιασμός.....	26
9.6 Προσβασιμότητα.....	29
9.7 Διαδραστικότητα.....	31
9.8 Αξιολόγηση.....	33
Συντελεστές.....	36

1. Εισαγωγή

Σήμερα, η διαδικτυακή μάθηση βρίσκεται στο επίκεντρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Οι τεχνολογικές υποδομές, οι νέες βελτιωμένες και ταχύτερες συσκευές, το εύρος των ψηφιακών μέσων για εκπαιδευτικό σχεδιασμό, επικοινωνία, συνεργασία και διαμοίραση πόρων αποτελούν το όχημα για τον εμπλουτισμό και την υποστήριξη της ψηφιακής μάθησης.

Οι παραπάνω δυνατότητες, συνδυάζονται γόνιμα με τα εκπαιδευτικά μοντέλα της Μικτής Μάθησης (Blended Learning), τα οποία επιχειρούν να συγκεράσουν δύο διαφορετικούς κόσμους – εκείνον της παραδοσιακής διδασκαλίας με εκείνον της εξ αποστάσεως – , παρέχοντας ευέλικτες λύσεις, προσαρμοσμένες στις εκάστοτε ανάγκες και συνθήκες.

Το εγχειρίδιο αυτό σχεδιάστηκε στη βάση του μοντέλου της Μικτής Μάθησης και αποτελεί το Γενικό Μέρος: Εισαγωγή στη Σύγχρονη και την Ασύγχρονη Εκπαίδευση, με στόχο τη δημιουργία ενός κοινού κώδικα επικοινωνίας ως προς τις κομβικές έννοιες στις οποίες βασίζεται το συγκεκριμένο επιμορφωτικό πρόγραμμα. Στην κατεύθυνση αυτή ορίζονται οι έννοιες της σύγχρονης και της ασύγχρονης εκπαίδευσης καθώς και τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματά τους. Επιπρόσθετα επεξηγούνται οι οκτώ (8) βασικοί πυλώνες στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση, δίνοντας έμφαση στον σχεδιασμό, στις αρχές μάθησης, στα εργαλεία και στους πόρους, ώστε να ενδυναμωθούν οι ψηφιακές δεξιότητες στους εκπαιδευτικούς της πράξης.



Ερωτήματα για διερεύνηση...

- ✓ Διδάσκω καιρό εξ αποστάσεως – Τι περισσότερο μπορώ να κερδίσω;
- ✓ Είναι η ασύγχρονη εκπαίδευση ένα πολύτιμο εργαλείο που ήρθε για να μείνει;
- ✓ Πώς θα με βοηθήσει το πρόγραμμα επιμόρφωσης στην καθημερινή μου πρακτική;



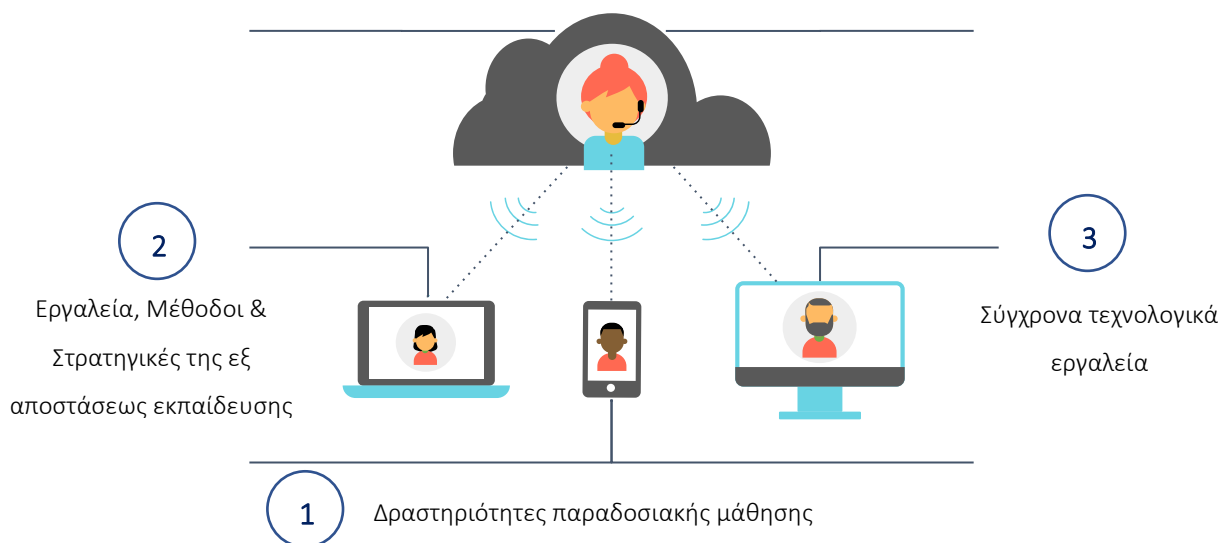
2. Το μοντέλο Μικτής Μάθησης (Blended Learning)

Στην εκπαίδευση σήμερα, προτείνονται υβριδικά μοντέλα μάθησης με τη μορφή της Μικτής Μάθησης (Blended Learning) ως μια καινοτομία σε σχέση με την παραδοσιακή τάξη. Η Μικτή Μάθηση ως διαδικασία, συνδυάζει αποτελεσματικά δραστηριότητες παραδοσιακής μάθησης μαζί με μεθόδους, στρατηγικές και εργαλεία της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Τα δύο περιβάλλοντα, φυσικό και ηλεκτρονικό, λειτουργούν προς όφελος των μαθητών συνδυάζοντας νέες προσεγγίσεις και δραστηριότητες σε αυθεντικά προβλήματα. Ο εκπαιδευτικός είναι αυτός που ενορχηστρώνει την εκπαιδευτική διαδικασία (θεματικό περιεχόμενο, ρυθμός, τόπος, χρόνος κ.λπ.). Οι μαθητές επικοινωνούν, συνεργάζονται, διερευνούν, επινοούν λύσεις και οικοδομούν νέα γνωστικά σχήματα.

Η μέθοδος αυτή στοχεύει στην αλληλεπίδραση, τη συνεργασία και τη δέσμευση των εκπαιδευτικών και των μαθητών στα ψηφιακά περιβάλλοντα ενισχύοντας την εμπλοκή τους σε αυθεντικές καταστάσεις μάθησης.

Τα βασικά χαρακτηριστικά της μικτής μάθησης μπορούν να συνοψιστούν στα ακόλουθα:

- ➔ χρήση online και offline μορφών εκπαίδευσης
- ➔ χρήση σύγχρονων και ασύγχρονων μορφών επικοινωνίας
- ➔ συνδυασμός αυτό-καθοδηγούμενης και συνεργατικής μάθησης
- ➔ ανάμιξη οργανωμένης και μη προγραμματισμένης μάθησης
- ➔ στόχευση σε προγράμματα τόσο γενικού όσο και ειδικού περιεχομένου
- ➔ ανάμιξη της θεωρίας, της πρακτικής και των εργαλείων υποστήριξης της μάθησης.



3. Σύγχρονη Εκπαίδευση

3.1 Ορισμός και Χαρακτηριστικά

Η Σύγχρονη διδασκαλία θεωρείται προέκταση της παραδοσιακής διδασκαλίας. Είναι η on-line εξ αποστάσεως εκπαίδευση, κατά την οποία απαιτείται η ταυτόχρονη συμμετοχή όλων των μαθητών και των εισηγητών-καθηγητών. Η αλληλεπίδραση μεταξύ μαθητή-καθηγητή γίνεται σε πραγματικό χρόνο, σε μια εικονική τάξη χρησιμοποιώντας τεχνολογίες τηλεδιάσκεψης, κατά τη διάρκεια των οποίων μπορεί να γίνεται ανταλλαγή απόψεων και εκπαιδευτικού υλικού.

Τα βασικότερα, λοιπόν, χαρακτηριστικά της Σύγχρονης Εκπαίδευσης που προκύπτουν από τον ορισμό είναι:







- ➔ Απαιτεί όλοι οι μαθητές και εκπαιδευτικοί να βρίσκονται ταυτόχρονα συνδεδεμένοι για να μπορούν να συμμετέχουν στο ψηφιακό μάθημα.
- ➔ Ορίζονται συγκεκριμένες ώρες σύνδεσης για τις ψηφιακές τάξεις, τα τμήματα διδασκαλίας και τον έλεγχο εργασιών.
- ➔ Γίνεται διαμοιρασμός παρουσιάσεων, αρχείων, κειμένων κ.ά.
- ➔ Η συνομιλία πραγματοποιείται σε πραγματικό χρόνο.



3.2 Εργαλεία Σύγχρονης Εκπαίδευσης

Τα εργαλεία που συναντάμε κατά βάση στη Σύγχρονη Εκπαίδευση γενικά αλλά και συγκεκριμένα στην εκπαιδευτική πλατφόρμα τηλεεκπαίδευσης Webex περιγράφονται στον πίνακα (Πίνακας 1) παρακάτω:

Πίνακας 1. Εργαλεία Σύγχρονης Εκπαίδευσης

Εργαλεία Σύγχρονης Εκπαίδευσης		
	✓ Ηχητική κλήση	➔ Διάλογος και Συζήτηση
	✓ Τηλεδιάσκεψη	➔ Διαμοιρασμός παρουσιάσεων, πληροφοριών και συζητήσεις με στόχο τη διάδραση και τη συνεργασία
	✓ Γραπτή Συνομιλία	➔ Ανταλλαγή πληροφοριών για θέματα εύκολης λύσης
	✓ Εφαρμογές ανταλλαγής μηνυμάτων	➔ Άμεση συνεννόηση
	✓ Συνεργατικοί πίνακες	➔ Κοινή ανάπτυξη ιδεών
	✓ Κοινή χρήση εφαρμογών	➔ Συν-δημιουργία αρχείων

3.3 Πλεονεκτήματα και Μειονεκτήματα

Η Σύγχρονη Εκπαίδευση ενισχύει τη διάδραση των εκπαιδευομένων, διευκολύνει την άμεση ανατροφοδότηση και δίνει δυνατότητες συνδημιουργίας. Τα βασικότερα από τα πλεονεκτήματα αλλά και μειονεκτήματα της συνοψίζονται ακολούθως:



Εμπλοκή Εκπαιδευομένων



Το μεγαλύτερο πλεονέκτημα της Σύγχρονης Εκπαίδευσης είναι η ύπαρξη διάδρασης ανάμεσα στους εμπλεκομένους της μαθησιακής διαδικασίας. Μέσω video-conferencing και chat προωθεί την ενεργή συζήτηση, την άμεση ανατροφοδότηση και την προσωπική αλληλεπίδραση τόσο μεταξύ των εκπαιδευομένων όσο και ανάμεσα στους εκπαιδευομένους και τον εκπαιδευτικό.

Δυναμική Μάθηση



Η Σύγχρονη Εκπαίδευση προωθεί τη δυναμική εξερεύνηση θεμάτων, ιδεών και ορισμών μέσω της ταχύτητας και της αμεσότητας που υπάρχει όπως ακριβώς και στην παραδοσιακή τάξη. Επιτρέπει τη διατύπωση ερωτήσεων και απαντήσεων καθώς και την αναζήτηση πληροφοριών.

Εκπαιδευτική Υποστήριξη



Στη Σύγχρονη Εκπαίδευση υπάρχουν ευκαιρίες άμεσης και συχνής αλληλεπίδρασης παρέχοντας δυνατότητα για συζητήσεις και ατομική καθοδήγηση.

Αυστηρός Προγραμματισμός



Η σύγχρονη διδασκαλία δεν παρέχει ευελιξία στο χρόνο που εξελίσσεται η μαθησιακή διαδικασία καθώς όλοι οι εκπαιδευόμενοι και εκπαιδευτικοί πρέπει να είναι συνδεδεμένοι σε συγκεκριμένο χρόνο για να μπορούν να συμμετέχουν.

Τεχνικές Δυσκολίες



Σε πολλές περιπτώσεις υπάρχουν τεχνικά προβλήματα (κακή σύνδεση, προβλήματα ήχου και εικόνας) ή και ελλείψεις σε υλικοτεχνικές υποδομές (υπολογιστές, tablet, σύνδεση στο διαδίκτυο) που παρεμποδίζουν τη μαθησιακή διαδικασία.

4. Ασύγχρονη Εκπαίδευση

4.1 Ορισμός και Χαρακτηριστικά



Η Ασύγχρονη Εκπαίδευση δεν απαιτεί αλληλεπίδραση σε πραγματικό χρόνο ούτε και την ταυτόχρονη συμμετοχή των εκπαιδευομένων και των εκπαιδευτικών. Αντ' αυτού οι εκπαιδευόμενοι έχουν πρόσβαση σε ψηφιακό υλικό επιλέγοντας το προσωπικό τους εκπαιδευτικό χρονικό πλαίσιο σύμφωνα με το πρόγραμμά τους και τις προθεσμίες παράδοσης. Παράλληλα έχουν τη δυνατότητα ασύγχρονης επικοινωνίας με τους υπόλοιπους συμμετέχοντες και τον εκπαιδευτικό.

Τα βασικότερα, λοιπόν, χαρακτηριστικά της Ασύγχρονης Εκπαίδευσης που προκύπτουν από τον ορισμό είναι:


- Παρέχει ευελιξία στον ρυθμό της μάθησης.
- Το υλικό που παρέχεται (ψηφιακές διαλέξεις, διαγωνίσματα, εργασίες κ.ά.) είναι διαθέσιμα ώστε να ανατρέξει ο εκπαιδευόμενος καθ' όλη τη μαθησιακή διαδικασία.
- Παρέχει την ελευθερία στους εκπαιδευομένους να συμβάλλουν στο υλικό προς διδασκαλία.



4.2 Εργαλεία Ασύγχρονης Εκπαίδευσης

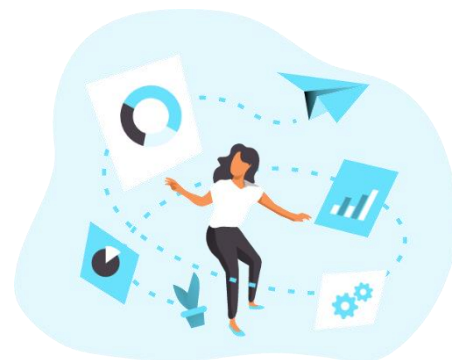
Τα εργαλεία που συναντάμε κατά βάση στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση γενικά αλλά και συγκεκριμένα στις εκπαιδευτικές πλατφόρμες ασύγχρονης εκπαίδευσης e-me και e-class περιγράφονται στον επόμενο πίνακα (Πίνακας 2).

Πίνακας 2.Εργαλεία Ασύγχρονης Εκπαίδευσης

Εργαλεία Ασύγχρονης Εκπαίδευσης		
	✓ Πίνακες συζητήσεων/ Blogs	➔ Διάλογοι και ανταλλαγή απόψεων
	✓ Κοινόχρηστα Ημερολόγια	➔ Συντονισμός Δραστηριοτήτων
	✓ Emails	➔ Επικοινωνία ατόμων και ομάδων
	✓ Ηχογραφημένα μηνύματα/ Βίντεο	➔ Επικοινωνία και Διδασκαλία
	✓ Παρουσιάσεις power point/ ηλεκτρονικά βιβλία/ εκπαιδευτικές εφαρμογές/ Υπερσύνδεσμοι	➔ Διδασκαλία και Επιμόρφωση
	✓ Ψηφιακές βιβλιοθήκες/ Βάσεις δεδομένων	➔ Διαχείριση πηγών πληροφόρησης
	✓ Έρευνες και Ψηφοφορίες	➔ Διερεύνηση τάσεων και απόψεων

4.3 Πλεονεκτήματα και Μειονεκτήματα

Η Ασύγχρονη Εκπαίδευση ενισχύει την ευελιξία στη μαθησιακή διαδικασία, παρέχει ευκαιρίες επικοινωνίας αλλά και παρακολούθησης της πορείας των εκπαιδευομένων. Τα βασικότερα από τα πλεονεκτήματα αλλά και μειονεκτήματά της συνοψίζονται ακολούθως:



Ευελιξία



Στην ασύγχρονη διδασκαλία το υλικό είναι διαθέσιμο καθ' όλη την εκπαιδευτική διαδικασία παρέχοντας την ευελιξία να ανατρέξει σε αυτό ο εκπαιδευόμενος ανάλογα με το δικό του πρόγραμμα και ρυθμό. Το υλικό μπορεί να περιλαμβάνει σημειώσεις από τις εισηγήσεις, διαδραστικές και αυτό-καθοδηγούμενες εκπαιδευτικές ενότητες και διαλέξεις.

Ρυθμός



Ένα από τα βασικότερα χαρακτηριστικά της ασύγχρονης εκπαίδευσης είναι ότι ο εκπαιδευόμενος μπορεί να θέσει τον δικό του ρυθμό στη μαθησιακή διαδικασία, ανατρέχοντας στο εκπαιδευτικό υλικό όποτε χρειαστεί, ολοκληρώνοντας τις εργασίες εφόσον έχει αφομοιώσει το υλικό και κάνοντας εξάσκηση όσες φορές χρειαστεί.

Απομόνωση



Η ασύγχρονη διδασκαλία δεν παρέχει ευκαιρίες διάδρασης σε πραγματικό χρόνο.

Κίνδυνος Αδιαφορίας



Πάρα το γεγονός ότι οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να ακολουθήσουν τον δικό τους ρυθμό στην εκπαιδευτική διαδικασία, πολλές φορές λόγω της έλλειψης διάδρασης σε πραγματικό χρόνο μπορεί να χάσουν το ενδιαφέρον και τον ενθουσιασμό τους για τη μαθησιακή διαδικασία.

5. Διαφορές Σύγχρονης & Ασύγχρονης Εκπαίδευσης




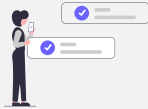



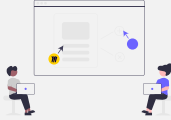







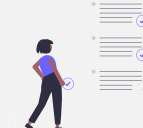
Σύγχρονη Εκπαίδευση ορίζεται η εξ αποστάσεως εκπαίδευση που συμβαίνει σε πραγματικό χρόνο και σε συγκεκριμένες ώρες, σύμφωνα με το ωρολόγιο πρόγραμμα που τίθεται κάθε φορά. Ενισχύει τη συνεργασία, την άμεση ανατροφοδότηση και την εμπλοκή των εκπαιδευομένων.



Ασύγχρονη Εκπαίδευση ορίζεται η εξ αποστάσεως εκπαίδευση, η οποία δεν συμβαίνει σε πραγματικό χρόνο. Το εκπαιδευτικό υλικό είναι διαθέσιμο καθ' όλη τη διάρκεια του εκπαιδευτικού προγράμματος, ώστε να παρέχεται ευελιξία αναφορικά με τον χρόνο ενασχόλησης των εκπαιδευομένων με αυτό, προωθώντας την αυτό-καθοδηγούμενη μάθηση.

Συμπληρωματικά στον παρακάτω πίνακα (Πίνακας 3) φαίνονται οι δυνατότητες που προσφέρονται στη Σύγχρονη και την Ασύγχρονη Εκπαίδευση.

Πίνακας 3. Σύγκριση δυνατοτήτων Σύγχρονης και Ασύγχρονης Εκπαίδευσης

Σύγχρονη Εκπαίδευση	Ασύγχρονη Εκπαίδευση
 <ul style="list-style-type: none"> ✓ Δημιουργία σχέσεων και κοινότητας 	 <ul style="list-style-type: none"> ✓ Μελέτη υλικού
 <ul style="list-style-type: none"> ✓ Διαφοροποιημένη Διδασκαλία 	 <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ακουστικό υλικό (podcast)
 <ul style="list-style-type: none"> ✓ Διάδραση 	 <ul style="list-style-type: none"> ✓ Παρακολούθηση video
 <ul style="list-style-type: none"> ✓ Προσωποποιημένη Διδασκαλία 	 <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ψηφιακές Συζητήσεις
 <ul style="list-style-type: none"> ✓ Καθοδήγηση- Πρακτική- Εφαρμογή 	 <ul style="list-style-type: none"> ✓ Εξάσκηση και Επανάληψη
 <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ενίσχυση Συνεργασίας 	 <ul style="list-style-type: none"> ✓ Έρευνα και Εξερεύνηση
 <ul style="list-style-type: none"> ✓ Επικοινωνία σε πραγματικό χρόνο 	 <ul style="list-style-type: none"> ✓ Εξερεύνηση πόρων
 <ul style="list-style-type: none"> ✓ Άμεση ανατροφοδότηση 	 <ul style="list-style-type: none"> ✓ Αναστοχασμός

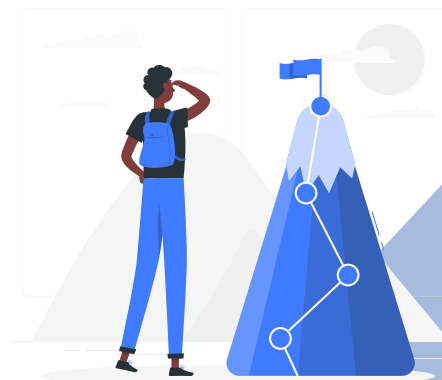
Στον παρακάτω πίνακα (Πίνακας 4) φαίνονται οι βασικές διαφορές των δυο τύπων εξ αποστάσεως εκπαίδευσης σε σχέση με διάφορους παράγοντες που αφορούν τη μαθησιακή διαδικασία.

Πίνακας 4. Διαφορές Σύγχρονης και Ασύγχρονης Εκπαίδευσης

Παράγοντες Μαθησιακής Διαδικασίας	Ασύγχρονη Εκπαίδευση	Σύγχρονη Εκπαίδευση
Χρόνος	Συμβαίνει σε διαφορετικούς χρόνους.	Συμβαίνει σε πραγματικό χρόνο.
Τόπος	Συμβαίνει σε διαφορετικά μέρη.	Απαιτείται πρόσβαση στην ίδια πλατφόρμα.
Πρόσβαση (στο περιεχόμενο, στους πόρους, στις δραστηριότητες)	Το εκπαιδευτικό υλικό είναι προσβάσιμο καθ' όλη την εκπαιδευτική διαδικασία.	Ο διαμοιρασμός του εκπαιδευτικού γίνεται σε καθορισμένο χρόνο.
Έλεγχος (του χρόνου και του ρυθμού μάθησης)	Υπάρχει ευελιξία και οι εκπαιδευόμενοι ρυθμίζουν μόνοι τους τον χρόνο και τον ρυθμό της μάθησης τους.	Οι εκπαιδευόμενοι δεν έχουν τον απόλυτο έλεγχο του χρόνου και του ρυθμού της μάθησης καθώς η μαθησιακή διαδικασία εξελίσσεται σε καθορισμένο χρόνο.
Εργασίες	Οι μαθητές εργάζονται κατά βάση ανεξάρτητα για την ολοκλήρωση των εργασιών.	Οι μαθητές λαμβάνουν άμεση ανατροφοδότηση και καθοδήγηση από την εκπαιδευτική ομάδα και τον εκπαιδευτικό.
Ευελιξία	Υπάρχει ευελιξία στον ρυθμό και στον χρόνο της εκπαιδευτικής διαδικασίας.	Η εκπαιδευτική διαδικασία διαδραματίζεται σε πραγματικούς χρόνους, επομένως η ευελιξία περιορίζεται.

6. Το μοντέλο Μικτής Μάθησης στην πράξη

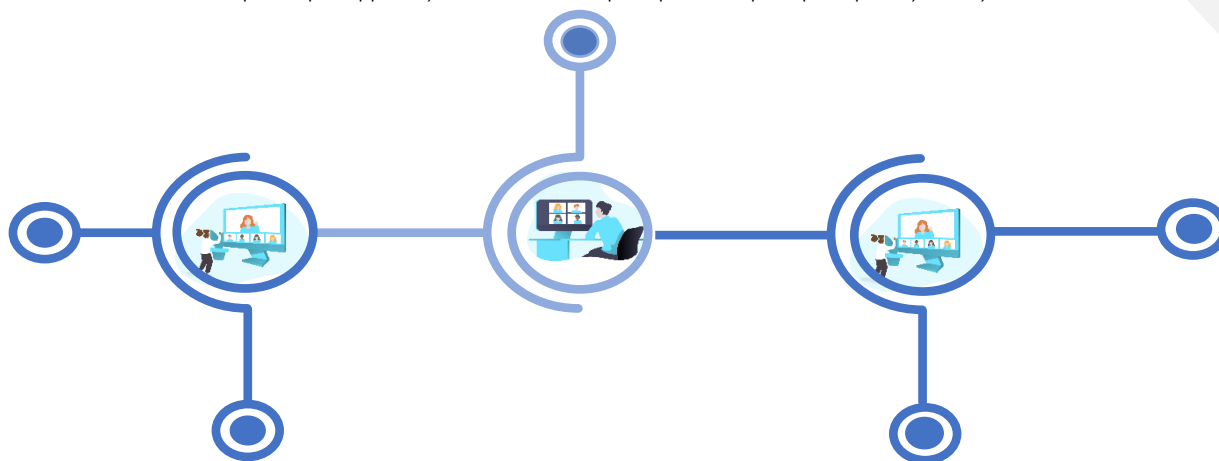
Η Μικτή Μάθηση είναι μία εκπαιδευτική προσέγγιση η οποία επιχειρεί να συνδυάσει τις ευκαιρίες για αλληλεπίδραση που προσφέρει η ηλεκτρονική μάθηση με την αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων, με τις μεθόδους της παραδοσιακής διδασκαλίας στη τάξη. Απαιτεί τη φυσική παρουσία τόσο του εκπαιδευτικού όσο και του εκπαιδευόμενου, με απαραίτητη προϋπόθεση την οργάνωση και τον έλεγχο του χρόνου, του χώρου, του ρυθμού και της ροής εργασιών και από την πλευρά του εκπαιδευόμενου. Στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση, η Μικτή Μάθηση επιχειρεί να συνδυάσει αποτελεσματικά Σύγχρονη και Ασύγχρονη εκπαίδευση ως εξής: η Σύγχρονη εστιάζει στην αλληλεπίδραση εκπαιδευτικού και εκπαιδευομένων, ενισχύοντας την εμπλοκή και τη διάδραση, ενώ η Ασύγχρονη πλαισιώνει και υποστηρίζει τη Σύγχρονη, παρέχοντας ευελιξία στον χρόνο και τον ρυθμό του κάθε εκπαιδευόμενου, όπως αποτυπώνεται στο σχήμα που ακολουθεί (Σχήμα 1).



Σύγχρονη

(κυρίως εργασία)

Η σύγχρονη διδασκαλία γίνεται πιο ουσιαστική και επικεντρώνεται στη γόνιμη αλληλεπίδραση μεταξύ δασκάλου και μαθητών και μαθητών μεταξύ τους.



Ασύγχρονη

(προετοιμασία)

- ➔ μελέτη κειμένων/παρακολούθηση βίντεο
- ➔ ακουστικό υλικό
- ➔ εξερεύνηση επιπλέον πηγών που παρέχονται από τον δάσκαλο
- ➔ οργάνωση σημειώσεων
- ➔ συμμετοχή σε διαδικτυακές συζητήσεις

Ασύγχρονη

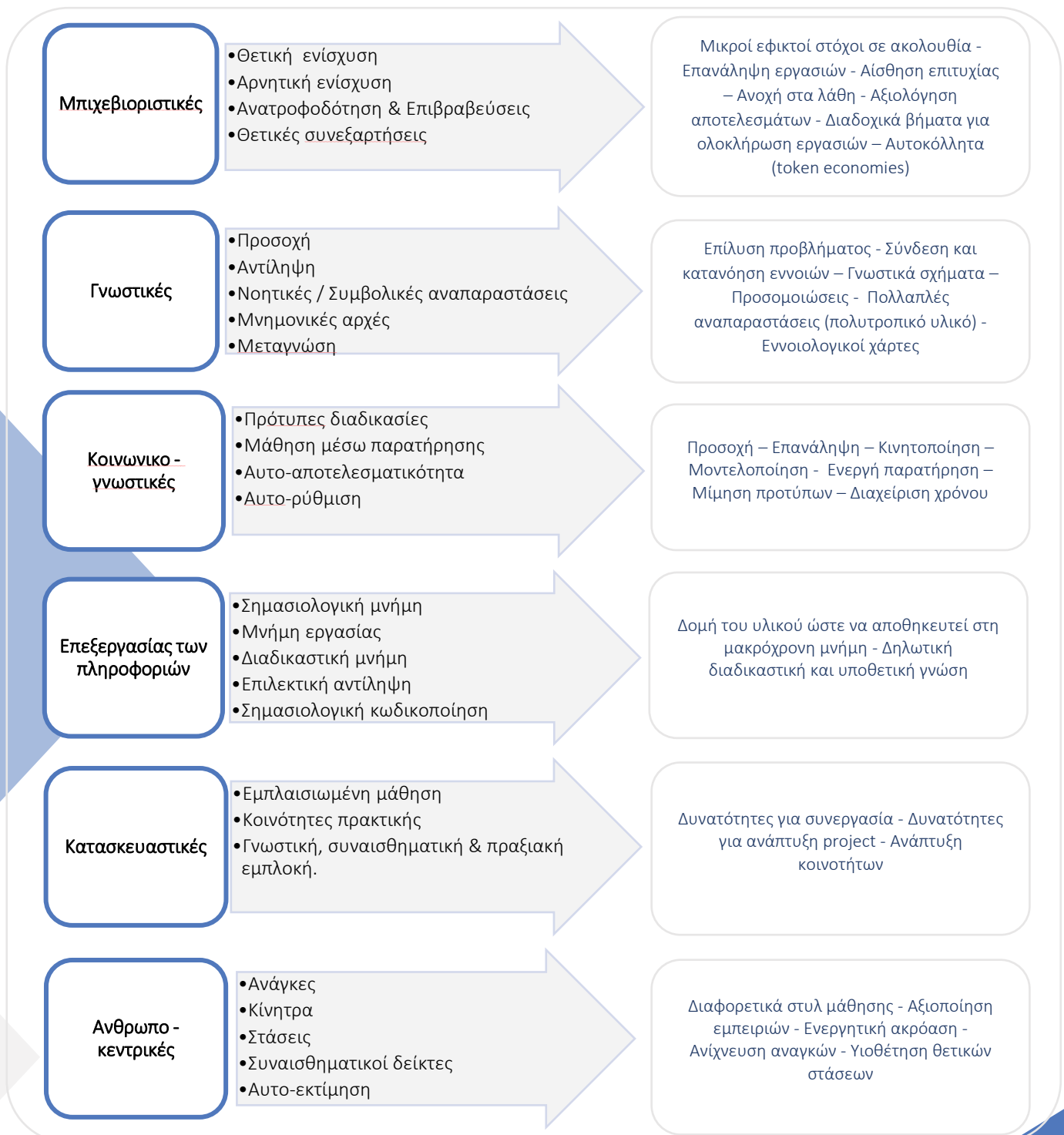
(υποστήριξη - επέκταση)

- ➔ ασκήσεις εμπέδωσης
- ➔ εξάσκηση
- ➔ έρευνα
- ➔ διερεύνηση
- ➔ αναστοχασμός

Σχήμα 1. Σύγχρονη και Ασύγχρονη Εκπαίδευση

7. Εφαρμοσμένες θεωρίες μάθησης στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση

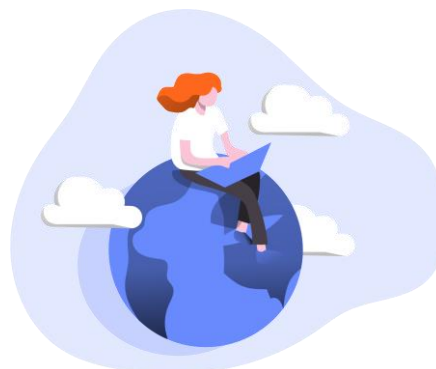
Οι θεωρίες μάθησης αποτελούν το υπόβαθρο για τον εκπαιδευτικό και στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Το σχήμα (Σχήμα 2) που ακολουθεί περιγράφει συνοπτικά βασικές αρχές και τεχνικές που απορρέουν από τις θεωρίες και που στοχεύουν στην ενδυνάμωση του εκπαιδευτικού έργου.



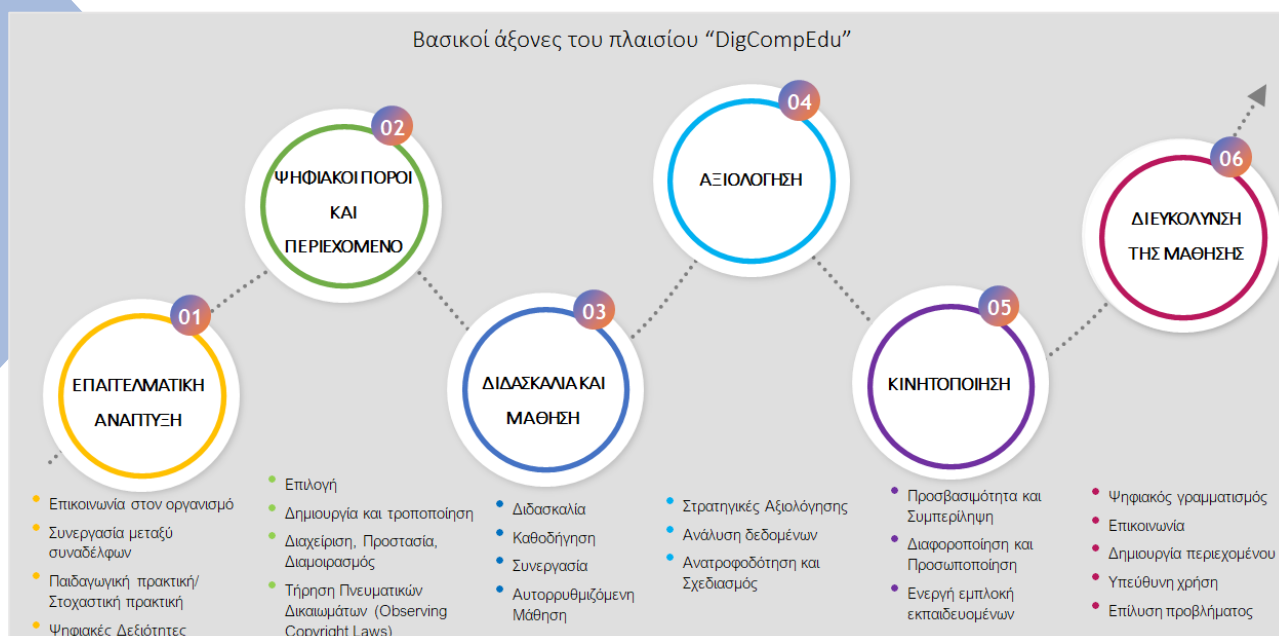
Σχήμα 2. Εφαρμοσμένες θεωρίες μάθησης στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση (από τη θεωρία στην πράξη)

8. Ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων

Το πρόγραμμα εστιάζει στην ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων των εκπαιδευτικών, όπως αυτές περιγράφονται στο πλαίσιο “DigCompEdu”¹ της Ευρωπαϊκής Ένωσης, το οποίο αποτελεί ένα θεμελιωμένο επιστημονικά πλαίσιο για την επαγγελματική τους ανάπτυξη. Για το παρόν επιμορφωτικό πρόγραμμα, το πλαίσιο έχει παραμετροποιηθεί, προκειμένου να καλύψει τις ανάγκες των εκπαιδευτικών που θα συμμετάσχουν σε αυτό.



Οι βασικοί άξονες του πλαισίου, είναι η επαγγελματική ανάπτυξη, το περιεχόμενο και οι ψηφιακοί πόροι, η διδασκαλία και η μάθηση, η αξιολόγηση, η κινητοποίηση και η διευκόλυνση της όλης μαθησιακής διαδικασίας. Για την κατανόηση του πλαισίου αυτού, αλλά και για την εφαρμογή του σε προγράμματα επιμόρφωσης και επαγγελματικής ανάπτυξης των εκπαιδευτικών, παρουσιάζονται οι άξονες με τις επιμέρους επεξηγήσεις των παραμέτρων που επηρεάζουν σημαντικά την ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων (Σχήμα 3).



Σχήμα 3. Βασικοί άξονες του πλαισίου DigCompEdu

¹ European Commission (2017). Digcomp 2.1 the Digital Competence Framework for Citizens. Available online: <http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf> (online).pdf

Στη βάση αυτή αναδεικνύονται παράμετροι, όπως ο εκπαιδευτικός σχεδιασμός, η επικοινωνία, η συνεργασία, ο διαμοιρασμός πόρων, η ανατροφοδότηση κ.ά., ως κρίσιμοι δείκτες επαγγελματικής ανάπτυξης των εκπαιδευτικών και επιτυχίας ενός προγράμματος επιμόρφωσης.

Το εν λόγω πρόγραμμα επιμόρφωσης αξιοποιεί τους εξής οκτώ πυλώνες στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση:

1. Περιεχόμενο
2. Συμπερίληψη
3. Συνέπεια
4. Καινοτομία
5. Σχεδιασμός
6. Προσβασιμότητα
7. Διαδραστικότητα
8. Αξιολόγηση

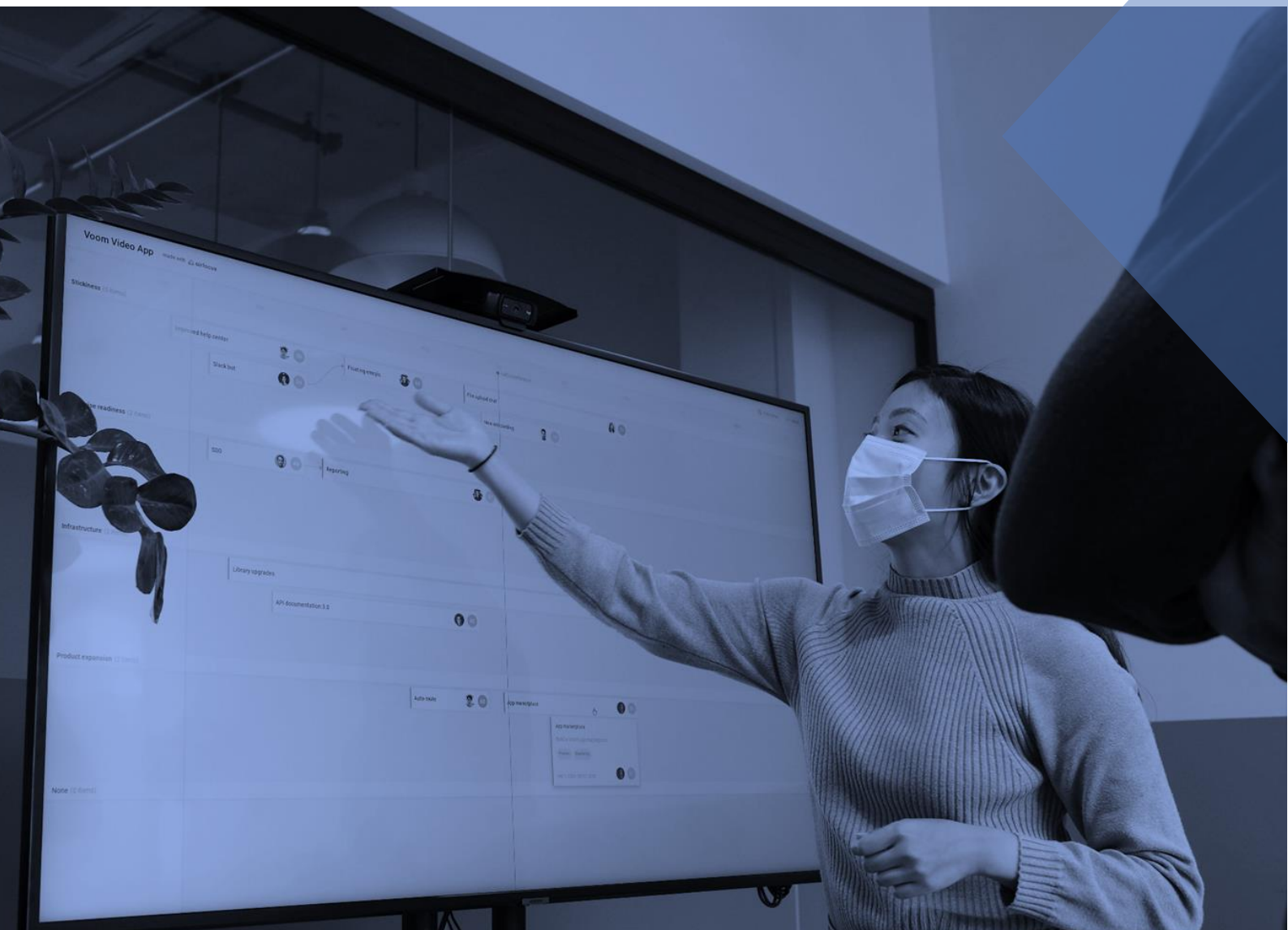
Στο τεύχος αυτό συνδυάζεται το πλαίσιο ψηφιακών δεξιοτήτων (άξονες και επιμέρους παράμετροι), με τους πυλώνες στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση, δίνοντας έμφαση στον σχεδιασμό, στις διαδικασίες και στα κατάλληλα ψηφιακά εργαλεία και στους διαθέσιμους πόρους. Απώτερος στόχος είναι η ανάδειξη και η ενίσχυση της τεχνογνωσίας των εκπαιδευτικών αναστοχαστικά (*Θυμάμαι και Συνδέω*), ώστε οι ίδιοι να είναι σε θέση να τη μεταφέρουν στην καθημερινή εκπαιδευτική τους πρακτική (*Εφαρμόζω*) (Σχήμα 4).



Σχήμα 4. Αξιοποίηση των πυλώνων της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στο πρόγραμμα επιμόρφωσης

Στη συνέχεια, περιγράφεται η ροή της επιμορφωτικής διαδικασίας με τη μορφή:

- ➔ της περιγραφής των πυλώνων (Θυμάμαι ...)
- ➔ της συσχέτισης με τις παραμέτρους που εμπλέκονται για την αποτελεσματική έκβαση της μαθησιακής διαδικασίας (Συνδέω ...)
- ➔ της παράθεσης απλών καθημερινών εκπαιδευτικών τεχνικών (tips) (Εφαρμόζω ...)



9. Περιγραφή της ροής της επιμορφωτικής διαδικασίας

9.1 Περιεχόμενο

Ο πυλώνας «Περιεχόμενο» αφορά το εκπαιδευτικό περιεχόμενο που επιλέγει ο εκπαιδευτικός να χρησιμοποιήσει, να επεξεργαστεί και να διαμοιράσει στους μαθητές του.

Θυμάμαι

Το περιεχόμενο της εξ αποστάσεως παρέμβασης πρέπει :

- ➔ να είναι συμβατό με το ισχύον Αναλυτικό Πρόγραμμα σε κάθε εκπαιδευτική βαθμίδα
- ➔ να περιγράφεται από σαφείς, μετρήσιμους και λογικούς στόχους
- ➔ να αναπτύσσεται μέσα από δραστηριότητες κατάλληλες για τους εκπαιδευόμενους με διαβαθμιζόμενη δυσκολία ώστε να διευκολύνεται η αφομοίωση της νέας γνώσης και η ευελιξία του προγραμματισμού της μαθησιακής διαδικασίας
- ➔ να προβλέπει αξιολογήσεις σε όλες τις φάσεις ανάπτυξής του
- ➔ να είναι μαθητοκεντρικό ώστε να συμφωνεί με τις ανάγκες των εκπαιδευομένων και να τους παρέχει τις κατάλληλες γνώσεις, δεξιότητες και πληροφορίες
- ➔ να προωθεί την εμπλοκή και την κινητοποίηση των εκπαιδευομένων μέσω τεχνικών και μεθόδων του εκπαιδευτικού σχεδιασμού.



Τα παραπάνω ευθυγραμμίζονται με τις επιμέρους παραμέτρους των αξόνων του πλαισίου ψηφιακών δεξιοτήτων όπως περιγράφηκε στην προηγούμενη ενότητα.

Συνδέω



- ◆ ΨΗΦΙΑΚΟΙ ΠΟΡΟΙ ΚΑΙ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ
- ◆ Επιλογή πόρων και περιεχομένου (Selecting)
- ◆ Δημιουργία και Παραμετροποίηση Υλικού (Creating and Modifying)
- ◆ Διαχείριση και Διαμοιρασμός Περιεχομένου (Managing and Sharing)
- ◆ Τήρηση Πνευματικών Δικαιωμάτων (Observing Copyright Laws)

Ακολουθούν μερικές απλές τεχνικές που μπορούν να υποστηρίξουν θέματα καθημερινής εκπαιδευτικής πρακτικής.

Εφαρμόζω



Για τη σωστή επιλογή, δημιουργία/παραμετροποίηση, διαχείριση και διαμοιρασμό του περιεχομένου ο εκπαιδευτής θα πρέπει να έχει κατά νου τις εξής ερωτήσεις:

Ποιος: σε ποια εκπαιδευτική ομάδα θα απευθύνεται το υλικό (ηλικία-δυνατότητες);

Πότε: η διαθεσιμότητα/ προσβασιμότητα του υλικού (ασύγχρονη - πάντα διαθέσιμο, σύγχρονη- υπάρχει χρονικός περιορισμός στον διαμοιρασμό του υλικού);

Πού: η προσβασιμότητα του υλικού ή των πρόσθετων πόρων (παρουσιάσεις, video, γραφικές απεικονίσεις);

Πώς: με τη χρήση τεχνολογικών μέσων;

Γιατί: το υλικό να συναντά τις ανάγκες των εκπαιδευομένων και να ενισχύει την εμπλοκή τους στη μαθησιακή διαδικασία;

Τι: η διανομή περιεχομένου υπόκειται σε κατάλληλες άδειες χρήσης (πνευματικά δικαιώματα, creative commons);

Ο πυλώνας «Συμπερίληψη» αναφέρεται στη συμμετοχή χωρίς διάκριση των εκπαιδευομένων στη μαθησιακή διαδικασία, περιλαμβάνοντας έννοιες όπως η εξατομίκευση και η διαφοροποιημένη διδασκαλία.

Θυμάμαι

Στην εξ αποστάσεως διδασκαλία, όπως και στη φυσική διδασκαλία στην τάξη, θα πρέπει να υπάρχει πρόβλεψη για συμπερίληψη εκπαιδευομένων οι οποίοι:

- ➔ έχουν διαφορετικές μαθησιακές ανάγκες
- ➔ εντάσσονται στο πλαίσιο της ειδικής αγωγής, λόγω φυσικών ή μαθησιακών ιδιαιτεροτήτων
- ➔ ανήκουν σε διαφορετικές πολιτισμικές, θρησκευτικές ή κοινωνικές ομάδες.



Στο πλαίσιο αυτό, θα πρέπει να υπάρχει και εξατομίκευση. Δηλαδή τα διαδικτυακά μαθήματα πρέπει να παραμετροποιούνται ώστε ο εκπαιδευόμενος να μπορεί να ακολουθήσει τον δικό του ρυθμό, να παρακολουθεί την πρόοδό του και το περιεχόμενο να αντιστοιχεί στις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα του.

Η φυσικότητα της φωνής, το φιλικό πλαίσιο και η ευχάριστη διάθεση διευκολύνουν την ομαλή διεξαγωγή της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Η προετοιμασία των εκπαιδευομένων παίζει πολύ σημαντικό ρόλο – δραστηριότητες γνωριμίας, χρόνος για συζήτηση αλλά και η παροχή βοηθητικού υλικού πριν το μάθημα, είναι μόνο μερικές από τις τεχνικές που μπορούν να ενεργοποιηθούν.

Τα παραπάνω ευθυγραμμίζονται με τις επιμέρους παραμέτρους των αξόνων του πλαισίου ψηφιακών δεξιοτήτων όπως περιγράφηκε στην προηγούμενη ενότητα.

Συνδέω



- ◆ ΚΙΝΗΤΟΠΟΙΗΣΗ
- ◆ Διαφοροποίηση και Προσωποποίηση (Differentiation and Personalization)

Ακολουθούν μερικές απλές τεχνικές που μπορούν να υποστηρίξουν θέματα καθημερινής εκπαιδευτικής πρακτικής.

Εφαρμόζω



- Δημιουργία ψηφιακών χαρακτήρων (avatar).
- Περιγραφή των ρόλων και χρόνος, για να δοθούν προσωπικές πληροφορίες από τον εκπαιδευτή και από τους εκπαιδευόμενους.
- Προσωποποιημένο υλικό προς μελέτη, ώστε να ενισχυθεί η αυτό-εκτίμηση των εκπαιδευομένων.

Ο πυλώνας «Συνέπεια» σχετίζεται με τη συνεκτικότητα του περιεχομένου, της ροής της μαθησιακής διαδικασίας, των δραστηριοτήτων και των αξιολογικών αποτιμήσεων.

Θυμάμαι

Η διδασκαλία που αναπτύσσεται κάθε φορά θα πρέπει να έχει εσωτερική συνοχή και συνέπεια ως προς:

- ➔ τους στόχους
- ➔ το περιεχόμενο
- ➔ τις δραστηριότητες
- ➔ την αξιολόγηση
- ➔ το υλικό της σύγχρονης και της ασύγχρονης διδασκαλίας
- ➔ τον σχεδιασμό του τεχνολογικά υποστηριζόμενου περιβάλλοντος.



Το υλικό που δεν είναι συμβατό με τα παραπάνω θα πρέπει να παραλείπεται ή να διαμορφώνεται, ώστε να ελαχιστοποιούνται οι περισπασμοί στην παρακολούθηση, συμμετοχή και συγκέντρωση των εκπαιδευομένων. Ως αποτέλεσμα, οι εκπαιδευόμενοι έχουν σαφή εικόνα για τα προσδοκώμενα αποτελέσματα της μαθησιακής διαδικασίας, κατανοούν πληρέστερα τα γνωστικά αντικείμενα, επεξεργάζονται με άνεση το παρεχόμενο υλικό και αναπτύσσουν την αίσθηση του «ανήκειν» στην ηλεκτρονική τάξη.

Τα παραπάνω ευθυγραμμίζονται με τις επιμέρους παραμέτρους των αξόνων του πλαισίου ψηφιακών δεξιοτήτων όπως περιγράφηκε στην προηγούμενη ενότητα.

Συνδέω



- ◆ ΨΗΦΙΑΚΟΙ ΠΟΡΟΙ ΚΑΙ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ
- ◆ Επιλογή πόρων και περιεχομένου (Selecting)
- ◆ Δημιουργία και Παραμετροποίηση Υλικού (Creating and Modifying)
- ◆ Διαχείριση και Διαμοιρασμός Περιεχομένου (Managing and Sharing)

Ακολουθούν μερικές απλές τεχνικές που μπορούν να υποστηρίξουν θέματα καθημερινής εκπαιδευτικής πρακτικής.

Εφαρμόζω



- Επιλογή υλικού που να συμφωνεί με τις ανάγκες και τις δυνατότητες των εκπαιδευομένων
- Ξεκάθαροι μαθησιακοί στόχοι
- Ξεκάθαρα κριτήρια αξιολόγησης



Ο πυλώνας «Καινοτομία» αφορά την επιλογή και την ενσωμάτωση των πρωτοποριακών εκπαιδευτικών μοντέλων, στρατηγικών, μέσων και εργαλείων για τον εμπλουτισμό και την υποστήριξη της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Θυμάμαι

Ο λόγος για τον οποίο επιστρατεύονται οι νέες τεχνολογίες σε σχέση με μια περισσότερο παραδοσιακή προσέγγιση πρέπει να είναι ξεκάθαρος και εμφανής. Ανεξαρτήτως του έκτακτου χαρακτήρα της παρούσας συνθήκης, τα εργαλεία που προσφέρει η τεχνολογία μπορούν να χρησιμοποιηθούν όταν αυτό κρίνεται απαραίτητο από τον εκπαιδευτικό, για την οργάνωση, τον εμπλουτισμό και τον εκσυγχρονισμό του μαθήματος.

Ο τρόπος ένταξής τους στη λειτουργία της τάξης, οφείλει να είναι, επίσης, καινοτόμος και δημιουργικός και να εξυπηρετεί συγκεκριμένους στόχους (σενάρια «ανεστραμμένης» διδασκαλίας, ανακαλυπτική μάθηση, στήριξη μαθητών με μαθησιακές δυσκολίες κ.ά.).



Τα παραπάνω ευθυγραμμίζονται με τις επιμέρους παραμέτρους των αξόνων του πλαισίου ψηφιακών δεξιοτήτων όπως περιγράφηκε στην προηγούμενη ενότητα.

Συνδέω



- ◆ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΗ
- ◆ Ανεστραμμένη διδασκαλία (flipped classroom)

Ακολουθούν μερικές απλές τεχνικές που μπορούν να υποστηρίξουν θέματα καθημερινής εκπαιδευτικής πρακτικής.

Εφαρμόζω



Το μοντέλο της Ανεστραμμένης διδασκαλίας (flipped classroom) είναι μια εκπαιδευτική προσέγγιση, η οποία μεταφέρει την παράδοση του μαθήματος έξω από την τάξη, σαν εργασία για το σπίτι, μέσω καλών σχεδιασμένων πολυμεσικών υλικών ενώ παράλληλα ο διδακτικός χρόνος αξιοποιείται για ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες, βιωματικές δραστηριότητες και δραστηριότητες που εντείνουν την εμπλοκή και την αλληλεπίδραση των εκπαιδευομένων ώστε να εφαρμοστεί η νέα γνώση.

Ο πυλώνας «Σχεδιασμός» σχετίζεται με την ενορχήστρωση εκπαιδευτικών σεναρίων επιλέγοντας και αξιοποιώντας τα κατάλληλα εκπαιδευτικά μοντέλα, τις στρατηγικές, τις τεχνικές και τα εργαλεία.

Θυμάμαι

Κάθε μάθημα που διενεργείται εξ αποστάσεως πρέπει να συγκεντρώνει τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:

- ➔ Να είναι ανοιχτό και προσβάσιμο από όλους τους ενδιαφερόμενους.
- ➔ Να μπορεί εύκολα κανείς (μαθητής ή εκπαιδευτικός) να πλοηγηθεί σε αυτό χωρίς εξαντλητική εκπαίδευση ή /και καθοδήγηση.
- ➔ Να περιλαμβάνει σύντομες οδηγίες.
- ➔ Να συνδυάζει το κείμενο, τα πολυμέσα και την αφήγηση με τρόπο γόνιμο και δημιουργικό, ευθυγραμμισμένο με τις ανάγκες των εκπαιδευόμενων (π.χ. εκτεταμένη χρήση εικόνων και ηχητικών οδηγιών στην προσχολική και πρωτοσχολική ηλικία ή προσομοιώσεις και τρισδιάστατα μοντέλα στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση).
- ➔ Να παρέχει εναλλακτικές, πολλαπλές αναπαραστάσεις στους εκπαιδευόμενους (π.χ. δυνατότητα επιλογής ανάγνωσης ή ακρόασης του κειμένου προς επεξεργασία στα γλωσσικά μαθήματα).
- ➔ Να ενισχύει την εμπλοκή και την αλληλεπίδραση των εκπαιδευομένων μέσω της συχνής διάδρασης ώστε να διατηρηθεί η προσοχή τους και να προωθηθεί η μαθησιακή διαδικασία



Τα παραπάνω ευθυγραμμίζονται με τις επιμέρους παραμέτρους των αξόνων του πλαισίου ψηφιακών δεξιοτήτων όπως περιγράφηκε στην προηγούμενη ενότητα.

Συνδέω



- ◆ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΗ
- ◆ Ενοιολογική κατανόηση (Conceptual understanding)
- ◆ Παραγωγή ιδεών (Generating ideas)
- ◆ Δημιουργικότητα (Creativity)
- ◆ Μοντελοποίηση (Modeling)
- ◆ Συνεργασία και Επικοινωνία (Communication & Collaboration)
- ◆ Αυτορρυθμιζόμενη Μάθηση (Self- Regulated Learning)
- ◆ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΣΗ ΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ
- ◆ Επίλυση Προβλήματος (Problem solving)
- ◆ Ψηφιακός εγγραμματισμός (Media literacy & Responsible use)
- ◆ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ
- ◆ Ανατροφοδότηση (feedback)

Ακολουθούν μερικές απλές τεχνικές που μπορούν να υποστηρίξουν θέματα καθημερινής εκπαιδευτικής πρακτικής.



- Ο σχεδιασμός του μαθήματος πρέπει να είναι μαθητοκεντρικός και να βασίζεται στις δυνατότητες αυτορρύθμισης των εκπαιδευομένων.
- Οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να μπορούν να παρακολουθήσουν την πρόοδο τους.
- Να δίνεται η δυνατότητα συνεργασίας και επικοινωνίας μέσω ομαδοσυνεργατικών στρατηγικών (think-pair-share, jigsaw, κ.ά.).
- Να δίνεται καθοδήγηση στους εκπαιδευομένους, ώστε να αναπτύξουν δεξιότητες αυτορρύθμισης μέσω στρατηγικών της Αυτορρυθμιζόμενης μάθησης (π.χ. η αναζήτηση πληροφοριών, η αναζήτηση βοήθειας, η καταγραφή σημειώσεων, ο ορισμός στόχων και ο προγραμματισμός).
- Να προβλέπεται η παροχή της άμεσης ανατροφοδότησης.
- Η μοντελοποίηση βοηθά στην αναπαράσταση και καλύτερη κατανόηση του εκπαιδευτικού υλικού (mindtools) καθώς επίσης ενισχύει και την κριτική σκέψη, την έρευνα και την εξερεύνηση.
- Η κατανόηση και η κατασκευή της γνώσης μπορεί να επιτευχθεί με τη χρήση διαφορετικών πόρων (οπτικοακουστικό υλικό, πολυτροπικά κείμενα κ.ά.).
- Μέσω διαδικασιών επίλυσης προβλήματος (Problem Based Learning - PBL) ο εκπαιδευτικός αναθέτει δραστηριότητες που ενισχύουν την κατανόηση αφηρημένων εννοιών, την κατηγοριοποίηση, την αιτιολόγηση λύσεων, την πρόβλεψη αποτελεσμάτων, την παρατήρηση, τον πειραματισμό, τη βελτίωση λύσεων, την ταυτοποίηση σχετικών και άσχετων πληροφοριών, την παραγωγή ιδεών και τη δημιουργία και τον σχεδιασμό.
- Η παραγωγή ιδεών μπορεί να επιτευχθεί και μέσω τεχνικών όπως think aloud και brainstorming.
- Μέσω στρατηγικών δημιουργικότητας (Six Thinking Hats – 6THs) μπορεί να ενισχυθεί η δημιουργικότητα καθώς και ο ψηφιακός εγγραμματισμός και η υπεύθυνη χρήση των τεχνολογικών μέσων.

Ο πυλώνας «Προσβασιμότητα» ορίζει ότι η εξ αποστάσεως εκπαίδευση οφείλει να είναι ανοιχτή και προσβάσιμη από το σύνολο των εκπαιδευομένων που ανήκουν στην ομάδα για την οποία έχει σχεδιαστεί.

Θυμάμαι

Η αρχή της προσβασιμότητας μπορεί να υπηρετηθεί με διάφορους τρόπους:

- ➔ Με τη χρήση μιας σειράς επιλογών που θα επιτρέψουν στον μαθητή να επιλέξει την προσέγγιση που του ταιριάζει.
- ➔ Με την εξατομίκευση των μαθησιακών αντικειμένων και του αντίστοιχου υλικού.
- ➔ Με την καλλιέργεια δεξιοτήτων αυτορρυθμιζόμενης μάθησης.
- ➔ Μέσω του σχεδιασμού περιβαλλόντων αυθεντικής μάθησης (ενασχόληση με προβλήματα της καθημερινής ζωής, σύνδεση με τις εμπειρίες των μαθητών κ.ά.)
- ➔ Με την ενεργοποίηση της θεωρίας της Πολλαπλής Νοημοσύνης.



Τα παραπάνω ευθυγραμμίζονται με τις επιμέρους παραμέτρους των αξόνων του πλαισίου ψηφιακών δεξιοτήτων όπως περιγράφηκε στην προηγούμενη ενότητα.

Συνδέω



- ◆ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΣΗ ΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ
- ◆ Επίλυση Προβλήματος (Problem solving)
- ◆ Προσβασιμότητα και Συμπερίληψη (Accessibility & Inclusion)
- ◆ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΗ
- ◆ Αυτορρυθμιζόμενη Μάθηση (Self- Regulated Learning)
- ◆ ΚΙΝΗΤΟΠΟΙΗΣΗ
- ◆ Διαφοροποίηση και Προσωποποίηση (Differentiation and Personalization)

Ακολουθούν μερικές απλές τεχνικές που μπορούν να υποστηρίξουν θέματα καθημερινής εκπαιδευτικής πρακτικής.

Εφαρμόζω



- Να δίνεται καθοδήγηση στους εκπαιδευομένους ώστε να αναπτύξουν δεξιότητες αυτορρύθμισης μέσω στρατηγικών της Αυτορρυθμιζόμενης μάθησης όπως η αναζήτηση πληροφοριών, η αναζήτηση βοήθειας, η καταγραφή σημειώσεων, ο ορισμός στόχων και σχεδιασμού.
- Προσωποποιημένο υλικό προς μελέτη, ώστε να ενισχυθεί η αυτό-εκτίμηση των εκπαιδευομένων.
- Δημιουργία αυθεντικών περιβαλλόντων μάθησης για την ανάπτυξη δεξιοτήτων επίλυσης προβλήματος.

Ο πυλώνας «Διαδραστικότητα» σχετίζεται με την ενεργό εμπλοκή των εκπαιδευομένων στη μαθησιακή διαδικασία με παράλληλη αξιοποίηση των εργαλείων σύγχρονης και ασύγχρονης συνεργασίας και επικοινωνίας που ενσωματώνονται στο ψηφιακό περιβάλλον.

Θυμάμαι

Η εξ αποστάσεως μαθησιακή διαδικασία πρέπει να παρακινεί τους εκπαιδευομένους να συμμετέχουν και να είναι ενεργοί (active learners).

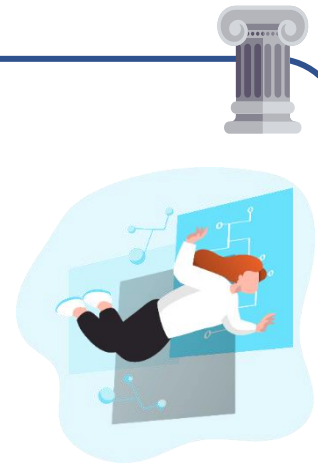
Συνεπώς:

Μπορεί να χρησιμοποιούνται διδακτικές προσεγγίσεις οι οποίες είναι ενδιαφέρουσες και καινοτόμες (π.χ. παιχνιδιοποίηση) αλλά παράλληλα υποστηρίζουν εν γένει τους μαθησιακούς στόχους που τίθενται κάθε φορά.

- ➔ Πρέπει να παρέχονται κίνητρα στους εκπαιδευομένους.
- ➔ Μπορεί να ενεργοποιούνται στρατηγικές συνεργατικής μάθησης.

Ενώ,

- ➔ αξίζει να υπάρχει πρόβλεψη ώστε να αποφεύγονται ανεπιθύμητες συναισθηματικές αντιδράσεις των εκπαιδευομένων, οι οποίες δύσκολα θα μπορούσαν να εξομαλυνθούν στην εξ αποστάσεως συνθήκη.



Τα παραπάνω ευθυγραμμίζονται με τις επιμέρους παραμέτρους των αξόνων του πλαισίου ψηφιακών δεξιοτήτων όπως περιγράφηκε στην προηγούμενη ενότητα.

Συνδέω



- ◆ ΚΙΝΗΤΟΠΟΙΗΣΗ
- ◆ Ενεργή εμπλοκή των εκπαιδευομένων (actively engaging learners) - γνωστική/ συμπεριφοριστική/ συναισθηματική

Ακολουθούν μερικές απλές τεχνικές που μπορούν να υποστηρίξουν θέματα καθημερινής εκπαιδευτικής πρακτικής.

Εφαρμόζω



- Για την ενεργή εμπλοκή των εκπαιδευομένων μπορεί να γίνει χρήση καινοτόμων τεχνικών όπως η παιχνιδοποίηση (gamification).
- Επιπρόσθετες στρατηγικές που ευνοούν την ενεργή εμπλοκή και την κινητοποίηση των εκπαιδευομένων είναι η ετεροαξιολόγηση, η κατασκευή της γνώσης, η συνεργασία και η ανταλλαγή πληροφοριών.

Ο πυλώνας «Αξιολόγηση» περιλαμβάνει την αξιολόγηση σε όλα τα στάδια της μαθησιακής διαδικασίας (διαγνωστική, διαμορφωτική, τελική και αυθεντική).

Θυμάμαι



Μπορεί να επιτευχθεί με διάφορους τρόπους:

- ➔ Παρέχοντας ταχεία ανατροφοδότηση, που βοηθά τους μαθητές να δουν πώς μπορούν να βελτιωθούν αλλά και τι πρέπει να κάνουν για να βελτιωθούν.
- ➔ Παρέχοντας ευκαιρίες για ετερο-αξιολόγηση, με την κατάλληλη επεξήγηση των απαιτούμενων κριτηρίων.
- ➔ Παρέχοντας ευκαιρίες για αυτό-αξιολόγηση.



Η αξιολόγηση οφείλει να είναι:

- ➔ έγκυρη και αξιόπιστη
- ➔ κατανοητή από τους εκπαιδευτικούς, τους εκπαιδευόμενους και τους γονείς
- ➔ στοχευμένη
- ➔ αυτονόητη διαδικασία για τον μαθητή, απαλλαγμένη από δυσμενείς συναισθηματικές επιπτώσεις.

Τα παραπάνω ευθυγραμμίζονται με τις επιμέρους παραμέτρους των αξόνων του πλαισίου ψηφιακών δεξιοτήτων όπως περιγράφηκε στην προηγούμενη ενότητα.

Συνδέω



- ◆ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ
- ◆ Στρατηγικές Αξιολόγησης (actively engaging learners)
- ◆ Ανάλυση στοιχείων (analyze evidence)

Ακολουθούν μερικές απλές τεχνικές που μπορούν να υποστηρίξουν θέματα καθημερινής εκπαιδευτικής πρακτικής.

Εφαρμόζω

- Διαμορφωτική αξιολόγηση
- Ανατροφοδότηση
- Ετεροαξιολόγηση
- Αυτοαξιολόγηση
- e-Portfolios
- Αναλύσεις δεδομένων και log files



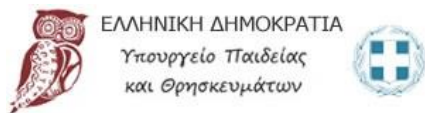
10. ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Για τον σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την υλοποίηση του προγράμματος «ταχύρρυθμης επιμόρφωσης εκπαιδευτικών στην εφαρμογή της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης σε σχολικά περιβάλλοντα», συνεργάστηκαν με διακριτούς ρόλους οι φορείς:

- Πανεπιστήμιο Πειραιώς
- Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών
- Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης
- Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας
- Διεθνές Πανεπιστήμιο της Ελλάδος
- Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής
- Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου
- ΙΤΥΕ-Διόφαντος



Υπό την εποπτεία του Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων.



Ταχύρρυθμη επιμόρφωση
εκπαιδευτικών στην
εξ αποστάσεως εκπαίδευση



Χορηγείται με άδεια Creative Commons Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 4.0 Διεθνές .



Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Η Πράξη «Ταχύρρυθμη επιμόρφωση εκπαιδευτικών στην εφαρμογή της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (ολιστική προσέγγιση)» με Κωδικό ΟΠΣ 5070524 ΤΟΥ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ «ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΥ ΔΥΝΑΜΙΚΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ 2014-2020» συγχρηματοδοτείται από την Ελλάδα την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο).