

Εκπαιδευτικός σχεδιασμός μαθημάτων εξ αποστάσεως εκπαίδευσης

Δρ. Άντρη Αβρααμίδου

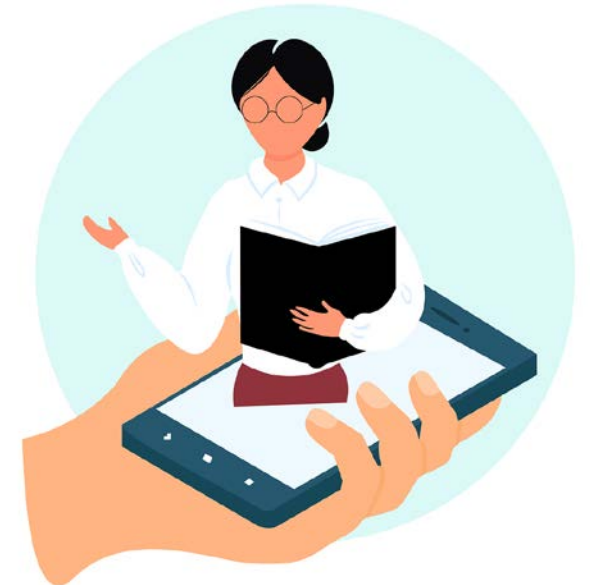
Εργαστήριο Εκπαιδευτικού Υλικού και Εκπαιδευτικής Μεθοδολογίας
Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου

Με τη συμβολή των μελών της Συμβουλευτικής Επιτροπής για την αξιοποίηση της Ψηφιακής Τεχνολογίας στην εκπαίδευση, των ηλεκτρονικών εφαρμογών και της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.



Περιεχόμενο Παρουσίασης

- Διάδραση στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Τι αλλάζει;
- Ο ρόλος του εκπαιδευτικού
- Μαθησιακός σχεδιασμός στα εξ αποστάσεως μαθήματα
- 5+1 πρακτικές εισηγήσεις



Διάδραση στην εξ αποστάσεως
εκπαίδευση. Τι αλλάζει;

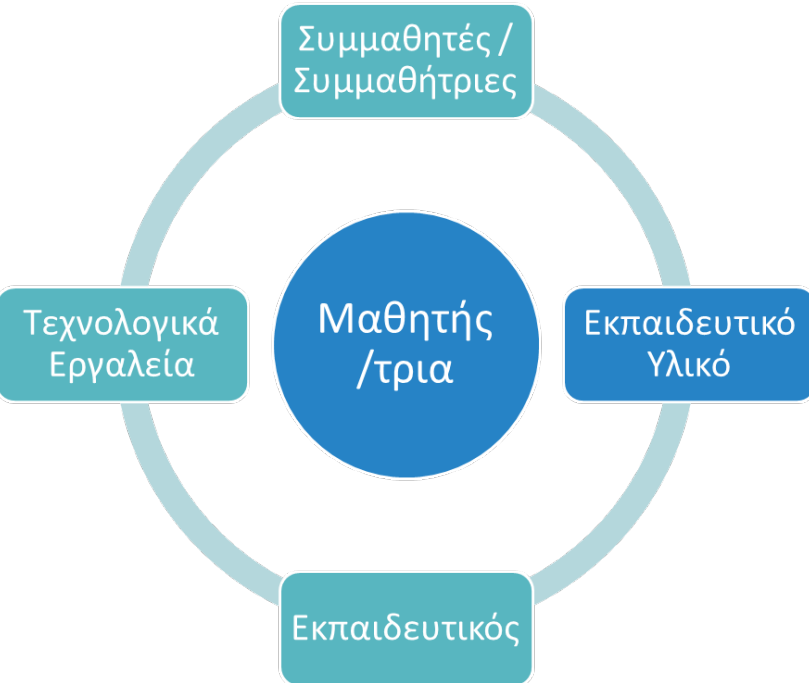
Διάδραση με το μαθησιακό περιβάλλον



Διάδραση με εκπαιδευτικό υλικό



Σύγχρονα Ασύγχρονα



➤ Πηγές πληροφόρησης

- Βιβλία, eBooks, PDF κ.τ.λ.
- Βίντεο – Βιντεοδιαλέξεις
- Podcast (ηχητικά αρχεία)
- Γραφήματα, εικόνες
- Παρουσιάσεις
- Διαδικτυακές πηγές/σύνδεσμοι
- ...

➤ Διαδραστικό υλικό

- Σενάρια (με διάδραση)
- Προσομοιώσεις
- Ηλεκτρονικά μαθήματα (e-lessons)
- Quiz - Ψηφιακά παιχνίδια
- ...

Ο ρόλος του/της εκπαιδευτικού



Εκπαιδευτικός



Μαθησιακός σχεδιασμός στα εξ
αποστάσεως μαθήματα

Μαθησιακός Σχεδιασμός – Βασικά στοιχεία

Αναμενόμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

- Γνωστικοί στόχοι
- Συναισθηματικοί στόχοι
- Κινησθητικοί στόχοι
- Δεξιότητες

Δραστηριότητες κι Εκ. Υλικό

- Δρ. Μαθητή/τριας
- Δρ. Εκπαιδευτικού
- Μέσα - Εργαλεία
- «Διάταξη»

Αξιολόγηση

- Αρχική
- Συντρέχουσα
- Τελική



Μαθησιακός Σχεδιασμός – Μαθησιακή Εμπειρία

**Αναμενόμενα
Μαθησιακά
Αποτελέσματα**

**Τι θέλουμε να μάθουν / να
μπορούν να κάνουν;**

**Δραστηριότητες κι Εκ.
Υλικό**

**Με ποιο τρόπο θα μάθουν / θα
μπορούν να κάνουν;**

Αξιολόγηση

**Πώς θα ξέρουμε αν έμαθαν /
αν μπορούν να κάνουν;**

Μαθησιακή εμπειρία



Μαθησιακός Σχεδιασμός – Μαθησιακή Εμπειρία

**Αναμενόμενα
Μαθησιακά
Αποτελέσματα**

**Τι θέλουμε να μάθουν / να
μπορούν να κάνουν;**

Αξιολόγηση

**Πώς θα ξέρουμε αν έμαθαν /
αν μπορούν να κάνουν;**

**Δραστηριότητες κι Εκ.
Υλικό**

**Με ποιο τρόπο θα μάθουν / θα
μπορούν να κάνουν;**

Μαθησιακή εμπειρία



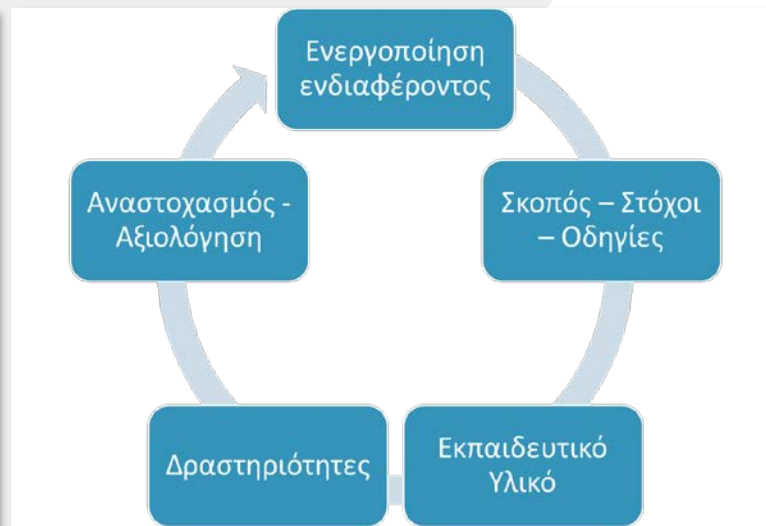
Γενική εισήγηση: Σχεδιασμός πακέτων υλικού-δραστηριοτήτων



Στόχοι – Δεξιότητες



Πακέτα – μπλοκ υλικού (chunks)



Δραστηριότητες εφαρμογής, δημιουργίας, συζήτησης, αναστοχασμού κ.τ.λ.



Εστιασμένο, προσβάσιμο, πολυμεσικό και διαδραστικό εκ. υλικό

Παράδειγμα πακέτου υλικού-δραστηριοτήτων

The screenshot shows the Microsoft TEAMS interface for a class notebook. The main content area displays a lesson plan for 'Μαθησιακή Ενότητα: Μαθησιακός Σχεδιασμός με την αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών'. The lesson is titled 'Θ.Π. 1: Εισαγωγή στην αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών (1^η εβδομάδα)'. The objectives (Σκοπός) are to provide information and address related issues. The expected learning outcomes (Αναμενόμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα) include discussing trends in digital technology education, the role of technology in education, the continuous role of education, and describing digital skills.

Microsoft TEAMS «Σημειωματάριο τάξης»

The screenshot shows the Moodle – eClass ΑΠΚΥ interface. The course page is titled 'ΕΝΟΤΗΤΑ 4 (23/03/2020 - 05/04/2020)'. It features a video player with the title 'ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΠΡΟΦΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΕΝΕΡΓΗ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ & ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ ΜΑΘΗΣΗ'. Below the video, there is a list of resources including videos and PDFs related to the course content.

Moodle – eClass ΑΠΚΥ

Παράδειγμα πακέτου υλικού-δραστηριοτήτων

General Posts Files **Class Notebook** Assignments Grades +

File Home **Insert** Draw View Help Class Notebook Open in Browser Tell me what you want to do

Table File Picture Link Audio Symbol Math Emoji Office Add-ins Forms

test andry Notebook

Welcome	Οδηγός Μελέτης
Collaboration Space	Μάθημα 1
Κανόνες συμπεριφ...	Μάθημα 2
Ομάδα Εργασίας 1	Μάθημα 3
Ομάδα Εργασίας 2	Αξιολόγηση
Ομάδα Εργασίας 3	
Content Library	
Ενότητα 1	
Ενότητα 2	
Teacher Only	

Μαθησιακή Ενότητα
«Μαθησιακός Σχεδιασμός με την αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών»

Θ.Π. 1: Εισαγωγή στην αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών (1^η εβδομάδα)

Εισαγωγή - Σκοπός

Η τεχνολογία αποτελούσε ανέκαθεν σημαντικό γρανάτζι στη λειτουργία της εκπαίδευσης. Ο άνθρωπος σκάλιζε εικόνες και σύμβολα σε βράχους μέχρι και σήμερα, εύκολα στη διάθεσή τους φορητές συσκευές οποιαδήποτε στιγμή, η τεχνολογία έπαιξε σημαντικό ρόλο στη δημιουργία νέων προοπτικών στην εκπαίδευση. Καθώς η τεχνολογία επηρεάζει τους τομείς της ζωής μας, η εκπαίδευση δεν μπορεί παρά να εξελιχθεί κι αυτή. Σήμερα μεγαλώνουν σε ένα κόσμο όπου οι τεχνολογίες που για εμάς τους ενήλικους γι' αυτά θα είναι δεδομένες και μέρος της καθημερινότητάς τους. Αυτοί θα είναι αυριανές μαθήτριες. Συνεπώς η ενσωμάτωση ψηφιακών τεχνολογιών στην εκπαίδευση είναι απαραίτητη!

Σκοπός της Θ.Π. 1 είναι να σας πληροφορήσει και να σας προβληματίσει σχετικά με το πλαίσιο και τις ευρωπαϊκές πολιτικές σε θέματα σχεδιασμού και εκπαιδευτικής αξιοποίησης των ψηφιακών τεχνολογιών στην εκπαίδευση.

Αναμενόμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα
Με το τέλος της Θ.Π.1, θα είστε σε θέση να:

- αναγνωρίζετε και να συζητάτε τις τάσεις σε θέματα μαθησιακού σχεδιασμού στην εκπαίδευση.
- αναγνωρίζετε και να συζητάτε το ρόλο της τεχνολογίας στην εκπαίδευση.
- αναγνωρίζετε και να συζητάτε τον συνεχώς μεταβαλλόμενο ρόλο του εκπαιδευτικού στην εκπαίδευση.
- περιγράφετε και να αναλύετε τις ψηφιακές δεξιότητες που χρειάζεται να αναπτύξετε οι εκπαιδευτικοί στην εκπαίδευση.

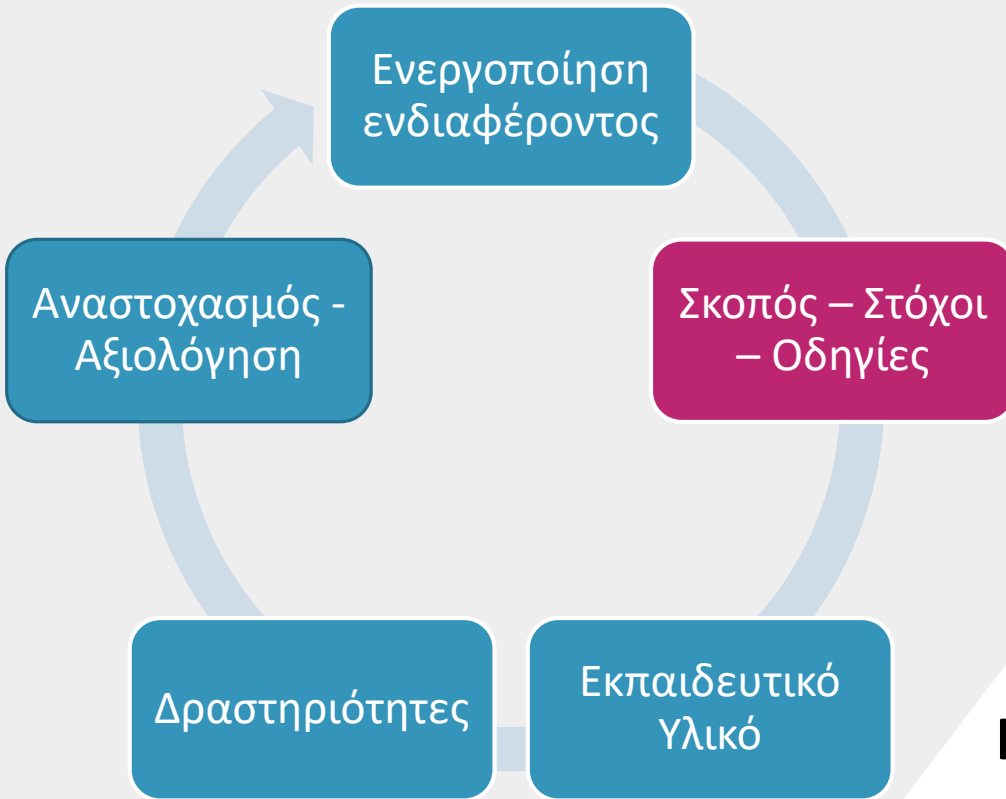
Τι κάνει νόημα για εσάς και τους μαθητές;

- Οργάνωση - Δομή
- Σελίδες κι υποσελίδες
- Υπερσύνδεσμοι - Hyperlinks
- Κείμενο, εικόνα, ήχος κ.τ.λ.
- **Οδηγίες δραστηριοτήτων**
- **Οδηγός Μελέτης**
- Χώρος για συνεργασία
- ...

Microsoft TEAMS «Σημειωματάριο τάξης»

Μαθησιακός σχεδιασμός εξ
αποστάσεως μαθημάτων -
5+1 πρακτικές εισηγήσεις

#1 – Καθοδήγηση – Μεταγνωστικές δεξιότητες



Ανάπτυξη δεξιοτήτων

- Αναστοχασμού
- Αυτορρύθμισης
- Πληροφοριακού γραμματισμού
- Τεχνολογικού γραμματισμού
- ...

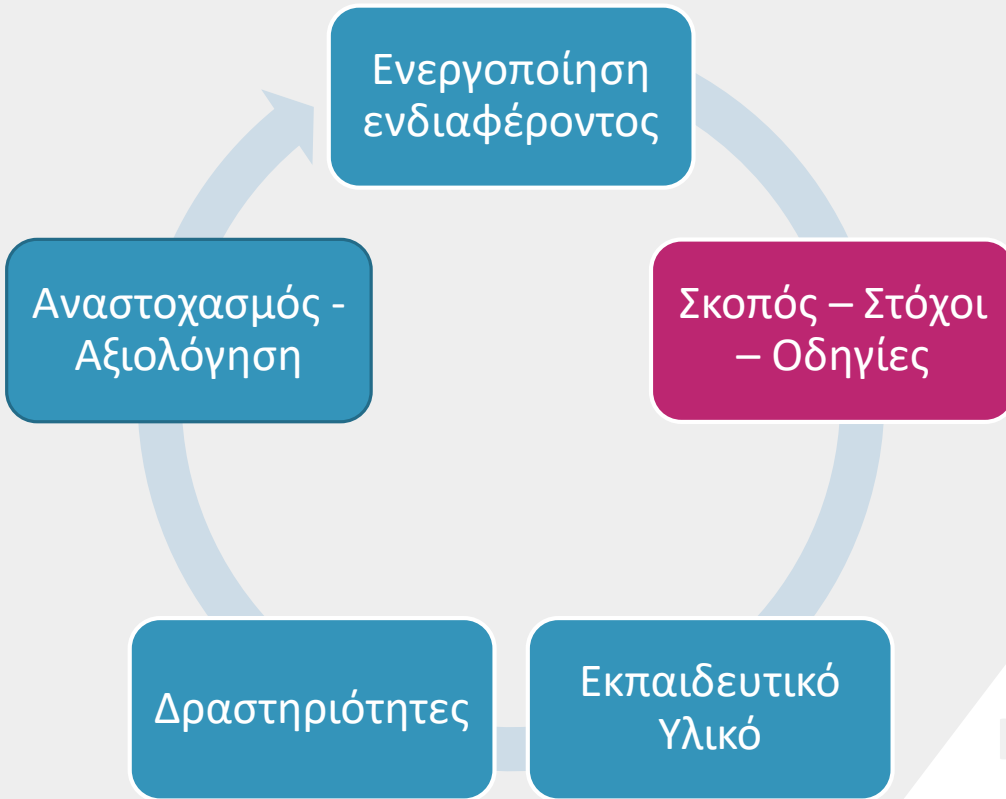


Καθοδήγηση

- Κοινοποίηση στόχων
- Σύντομες οδηγίες της μέρας
- Οδηγός μελέτης υλικού
 - Σύντομες οδηγίες δραστηριοτήτων



#1 – Καθοδήγηση – Μεταγνωστικές δεξιότητες



Ανάπτυξη δεξιοτήτων

Αναστοχαστικές δραστηριότητες:

- Ημερολόγιο μάθησης
- 3-2-1 γέφυρα
- Επικεφαλίδες ειδήσεων
- Τα 4 C (Connections, Challenge, Concepts, Changes)
- Διατήρηση πορτφόλιο επιτευγμάτων
- ...

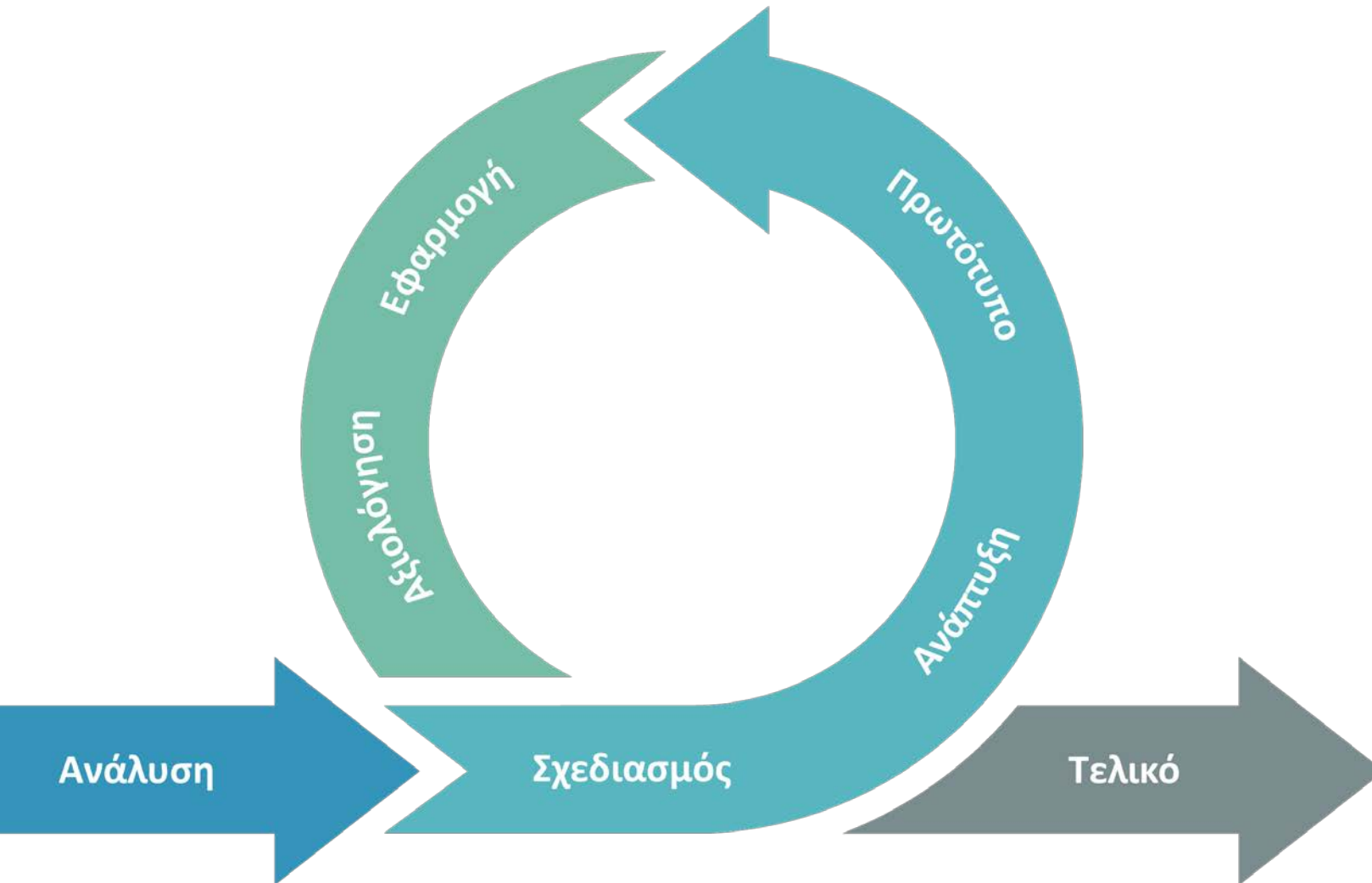
Καθοδήγηση

- Κοινοποίηση στόχων Project Zero – Harvard
- Σύντομες οδηγίες της μέρας
- Οδηγός μελέτης υλικού
- Σύντομες οδηγίες δραστηριοτήτων

Ρουτίνες αναστοχαστικών δραστηριοτήτων



Σχεδιασμός κι ανάπτυξη εξ αποστάσεως υλικού και δραστηριοτήτων



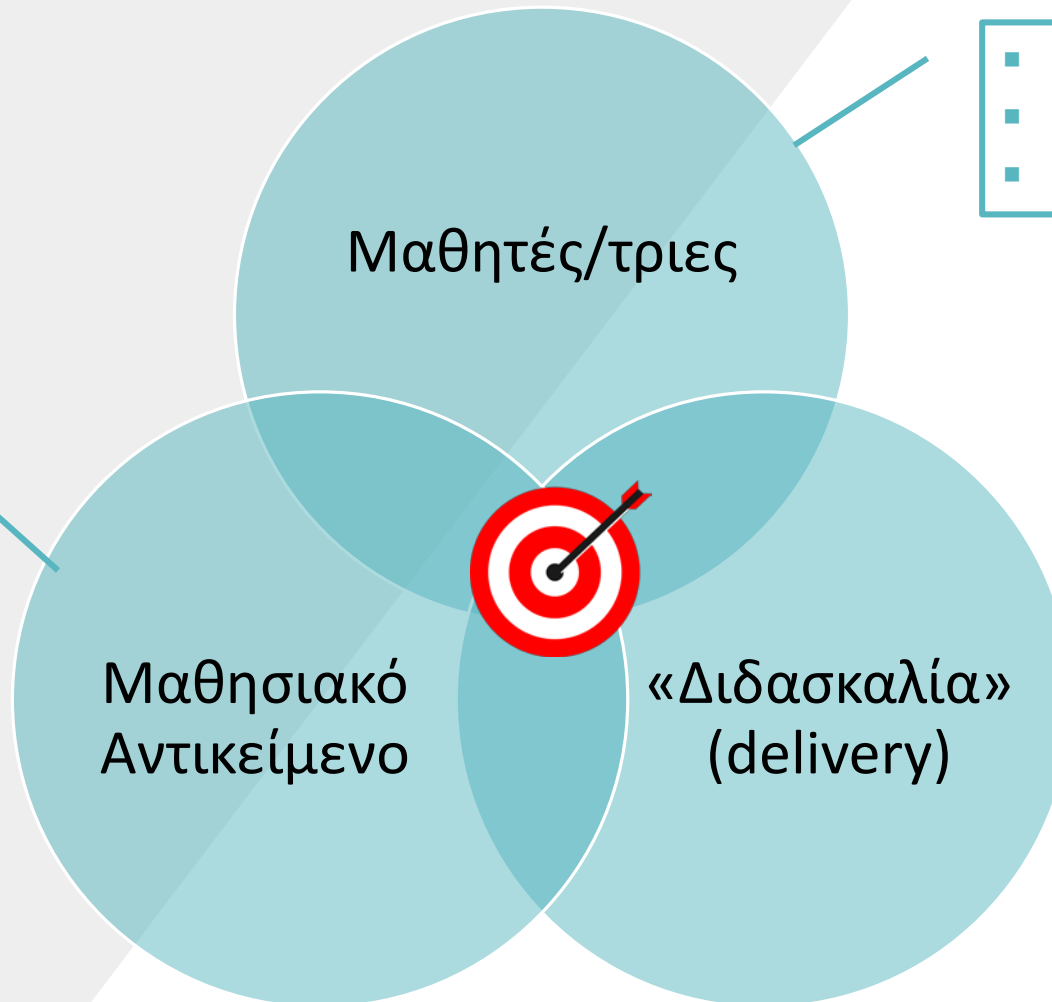
Ομάδα συνεργασίας

- Εμπειρογνώμονες περιεχομένου
- Σχεδιαστές μάθησης
- Σχεδιαστές γραφικών
- Επεξεργαστές ήχου κι εικόνας
- Χειριστές πλατφόρμας LMS
- Εισηγητές προσβασιμότητας και διαφοροποίησης
- Εκπαιδευτές
- Αφηγητές (π.χ. βίντεο)
- ...



#2 – Επιλογή/Δημιουργία εκ. υλικού και δραστηριοτήτων

- Είδος Υλικού - Format**
- Κείμενα
 - Εικόνες
 - Ήχος
 - Βίντεο
 - Βιντεοδιαλέξεις
 - Πηγές – links
 - Ηλ. Βιβλία
 - Προσομιώσεις
 - Εικονικά εργαστ.
 - Φύλλα Εργασίας
 -



- Χαρακτηριστικά
- Ιδιαιτερότητες
- Εύλογες προσαρμογές

- Παιδαγωγική φιλοσοφία
- Στυλ διδασκαλίας
- Διαφοροποίηση
- Τεχνολογικές δεξιότητες
- Περιορισμοί

#2 – Επιλογή/Δημιουργία εκ. υλικού και δραστηριοτήτων

Είδος Υλικού - Format

- Κείμενα
- Εικόνες
- Ήχος
- Βίντεο
- Βιντεοδιαλέξεις
- Πηγές – links
- Ηλ. Βιβλία
- Προσομιώσεις
- Εικονικά εργαστ.
- Φύλλα Εργασίας
-

Μαθητές/τριες

- Χαρακτηριστικά
- Ιδιαιτερότητες
- Εύλογες προσαρμογές

Μαθησιακό
Αντικείμενο

«Διδασκ. υλ.»
(delivery)

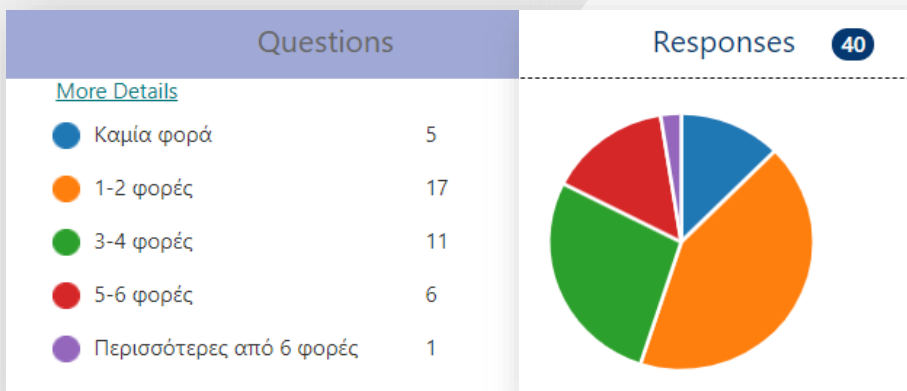
Πολλαπλοί τρόποι:

- παρουσίασης
- δράσης κι έκφρασης
- συμμετοχής

Καθολικός σχεδιασμός
ψηφιακού υλικού

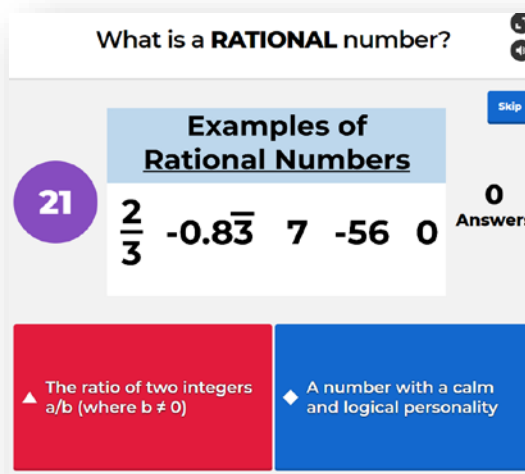


#3 – Νέο περιεχόμενο: Δημιουργία απλού οπτικοακουστικού υλικού

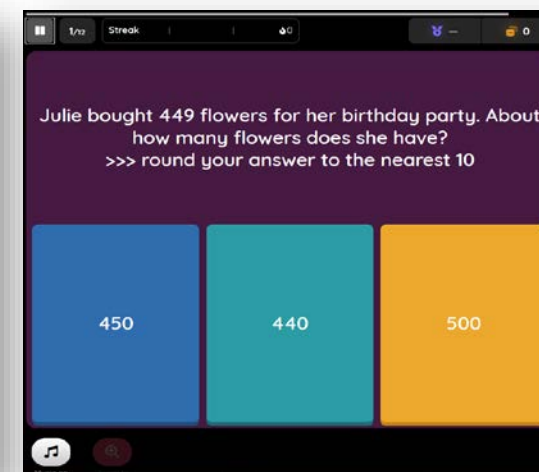


Google/Microsoft Form ή Polls

Διαδικτυακά παιχνίδια ολομέλειας



<https://kahoot.com>



<https://quizizz.com>

Σύγχρονες τηλεσυναντήσεις

- «Διάλεξη» 5-10 λεπτά
- Χρόνος για συζήτηση
- Χρόνος για δραστηριότητες



#3 – Νέο περιεχόμενο: Δημιουργία απλού οπτικοακουστικού υλικού



Σύγχρονες τηλεσυναντήσεις

- «Διάλεξη» 5-10 λεπτά
- Χρόνος για συζήτηση
- Χρόνος για δραστηριότητες

ΥΙΟΘΕΤΗΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ – ΤΑΣΕΙΣ

ΒΡΑΧΥΠΡΟΘΕΣΜΑ (1-2 χρόνια)

- Προγραμματισμός ως Γραμματισμός
- Αύξηση μάθησης STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics)

ΜΕΣΟΠΡΟΘΕΣΜΑ (3-5 χρόνια)

- Συνεχής έμφαση στη μέτρηση της μάθησης
- Επανασχεδιασμός μαθησιακών χώρων

ΜΑΚΡΟΠΡΟΘΕΣΜΑ (5+ χρόνια)

- Προώθηση κουλτούρας καινοτομίας
- Προσεγγίσεις βαθύτερης μάθησης

© 2017 Λεωκίνο Παιδαγωγικό Κέντρο www.ouc.ac.cy

Ασύγχρονες βιντεοδιαλέξεις

- Στοχευμένες 5-10 λεπτά
- Με ή χωρίς κάμερα
- Χρήση templates PPT



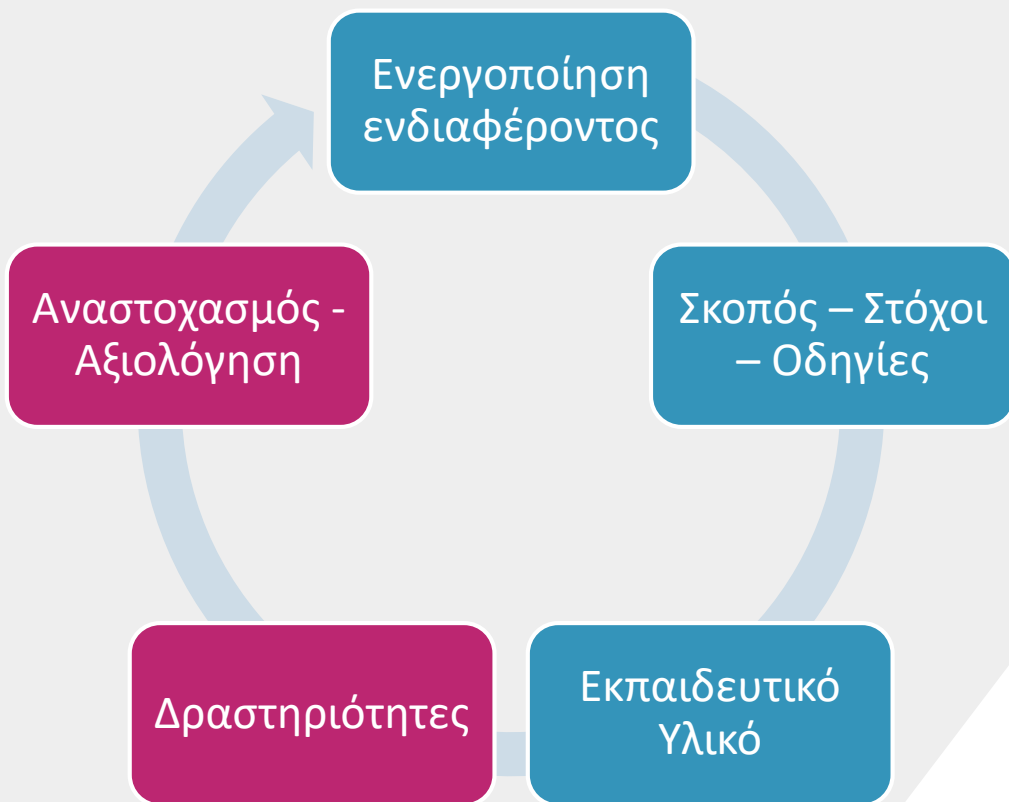
Βίντεο / Screen capture

- Επιδείξεις – demo
- Tutorials

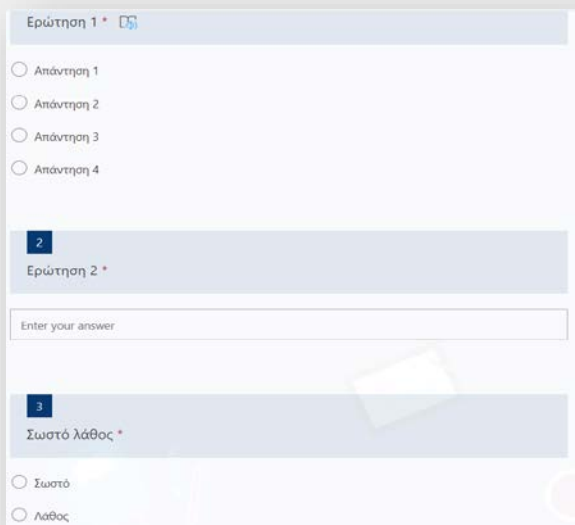
Βασικές σχεδιαστικές αρχές διαφανειών



#4 – Ασύγχρονες δραστηριότητες κι αξιολόγηση



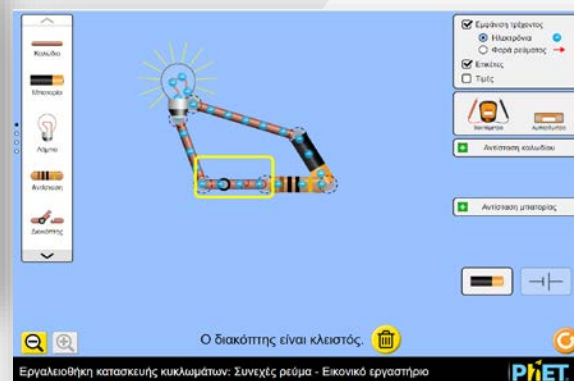
#4 – Ασύγχρονες δραστηριότητες κι αξιολόγηση



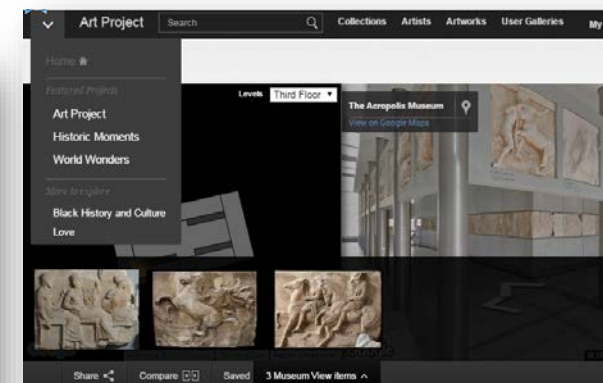
Quiz αυτοαξιολόγησης



Χρήση σεναρίων



Εργαλεία προσομοίωσης



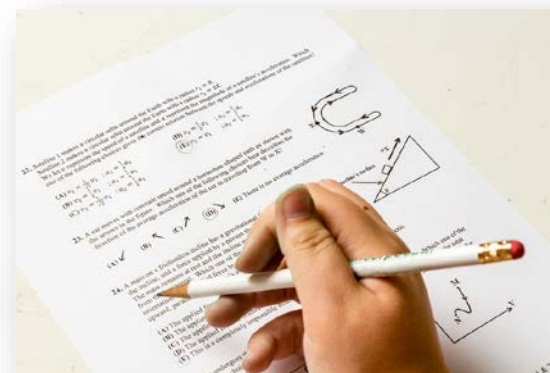
Εικονικές περιηγήσεις



Ομάδες συζήτησης
Ομαδικές Εργασίες



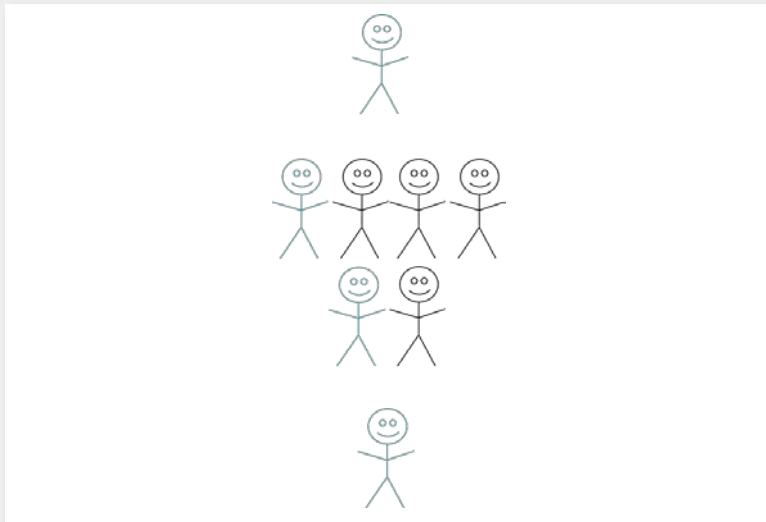
Εργασίες Projects



Φύλλα εργασίας

Άμεση ανατροφοδότηση -
Ενσωματωμένη
διαμορφωτική αξιολόγηση -
Διαφοροποίηση

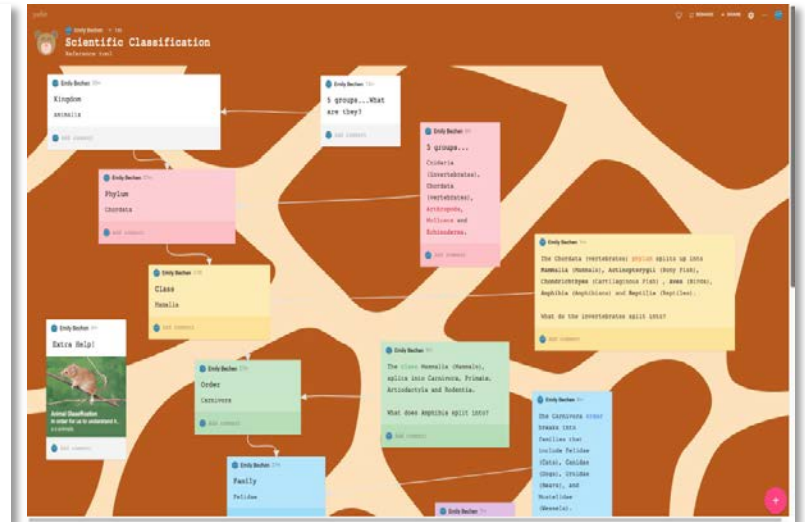
#5 – Δραστηριότητες επικοινωνίας – συνεργασίας



- Προετοιμασία μαθητών/τριών
- Δυάδες – τετράδες
- Κοινότητα μάθησης



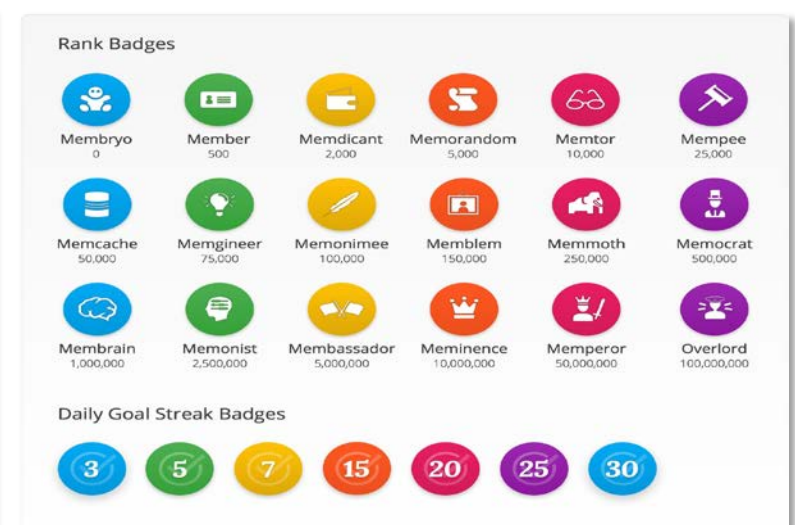
- Ομάδες συζήτησης
- Επιλογή κατάλληλου «ανοικτού» θέματος ή σεναρίου



- Ομάδες εργασίας
- Ξεκάθαρες οδηγίες εργασίας και ρόλοι

Χρήση εργαλείων «κοινής χρήσης», π.χ. Padlet, Online Office

#6 – Εξωτερικά κίνητρα – Παιχνιδοποίηση (gamification)



- Συστήματα διαχείρισης τάξης με βαθμούς (π.χ. ClassDojo)

- Σκορ
- Leaderboards (π.χ. Kahoot!)

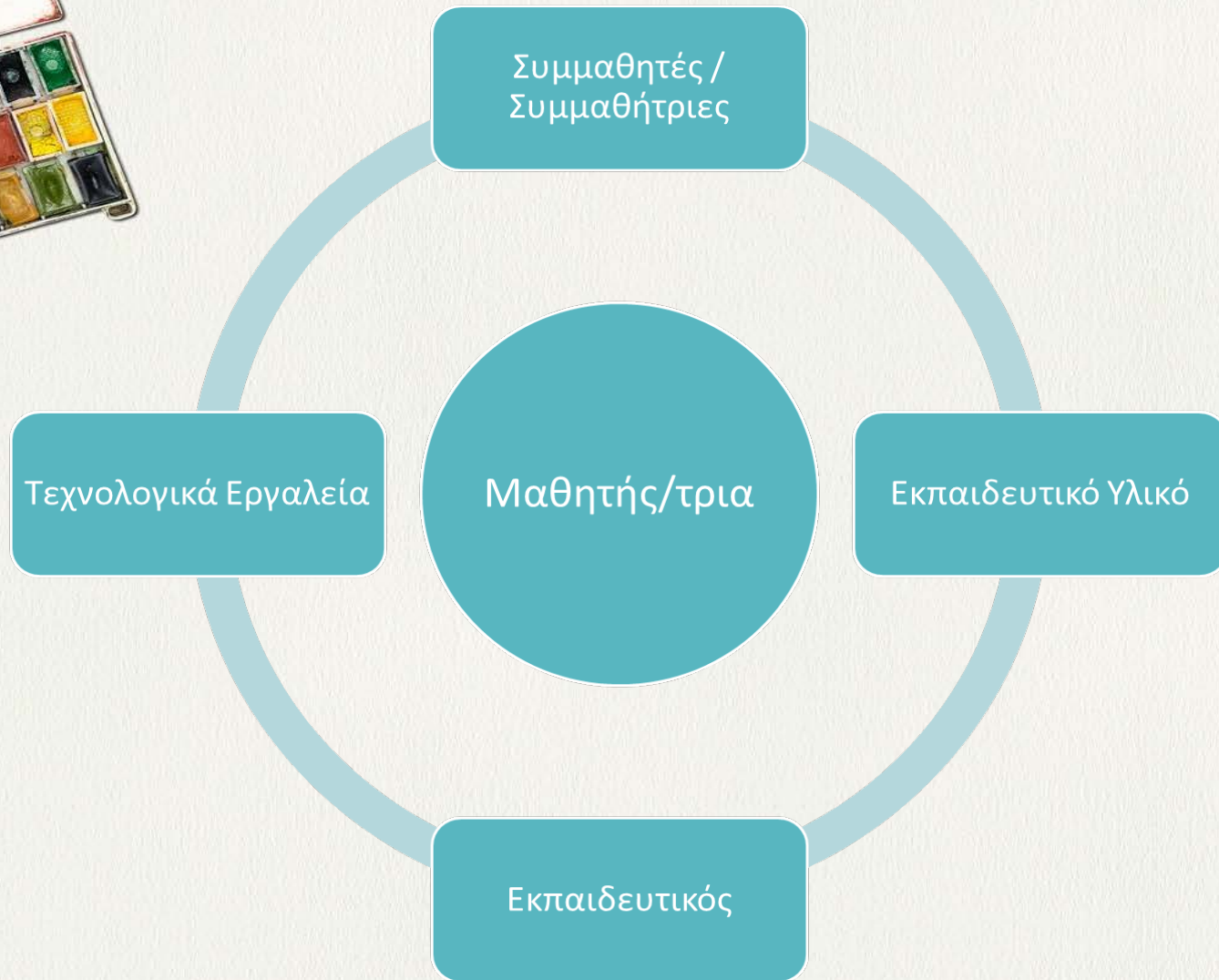
- Σήματα (Badges)

Ισορροπία ανταγωνισμού –
Εστίαση σε αυτοβελτίωση





Εκπαιδευτικός



Ιδέες, εργαλεία και πηγές για περαιτέρω μελέτη (i)

- #1 – Ιδέες για δραστηριότητες αναστοχασμού: <https://pz.harvard.edu/thinking-routines> και <https://bit.ly/37Uaev1>
- #2 – Καθολικός σχεδιασμός ψηφιακού υλικού: <http://prosvasimo.iep.edu.gr/el/> και <https://u.org/3qP473q>
- #3 – Βασικές αρχές σχεδιασμού διαφανειών τύπου PPT: <https://bit.ly/37LYqL6>
Kahoot! – <http://www.kahoot.com> / Quizizz - <https://quizizz.com> / <http://pixabay.com>. για δωρεάν εικόνες
- #4 – Σύγχρονες μορφές εκπαιδευτικής αξιολόγησης με αξιοποίηση εκπαιδευτικών τεχνολογιών
- #5 – Εργαλεία κοινής δημιουργίας:
 - Padlet - <https://padlet.com> , Seesaw – <https://web.seesaw.me/>, Online Office – TEAMS, Google Drive
- #6 – Ιδέες για παιχνιδοποίηση: <https://bit.ly/2W3ZjJo>
 - Εργαλεία διαχείρισης τάξης: ClassDojo <https://www.classdojo.com/>
 - Powerpoint templates για διαδραστικά παιχνίδια: <https://www.lifewire.com/free-powerpoint-games-for-teachers-1358169>



Ιδέες, εργαλεία και πηγές για περαιτέρω μελέτη (ii)

- Γενικές πληροφορίες και ιδέες για ψηφιακά εργαλεία:
<https://edtech.gr>
<https://sites.google.com/view/remoteteachingandlearning/>
<https://www.toptools4learning.com/>
<https://elearningindustry.com/321-free-tools-for-teachers-free-educational-technology>
- Εκπαιδευτικές λύσεις από Unesco για COVID: <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse/solutions>
- Οδηγίες για σχεδιασμό προσβάσιμου διαδικτυακού περιβάλλοντος μάθησης:
<http://webdevgroupcu.org/conted/gettingstarted.html>
- Γνωστική προσβασιμότητα διαδικτυακού περιεχομένου:
<https://www.w3.org/TR/coga-usable/> και <https://www.easyreading.eu/>
- Δημιουργία προσβάσιμων αρχείων σε MS Office, PDF, και Youtube:
<http://ncdae.org/resources/cheatsheets/>



ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ ΠΟΛΥ

Δρ. Άντρη Αβρααμίδου
antri.avraamidou@ouc.ac.cy

Εργαστήριο Εκπαιδευτικού Υλικού και Μεθοδολογίας
Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου

