

Πρόγραμμα
ενδοϋπηρεσιακής
κατάρτισης (Μέρος Β)
Εγχειρίδιο για τους
διδάσκοντες για
αυτοκατευθυνόμενη
μάθηση



LEARNING CIRCLE

Πίνακας περιεχομένων

Εισαγωγή	4
Ιστορικό	4
Δομή και στόχοι του προγράμματος	5
Επισκόπηση	5
Ενότητα 1. Εισαγωγή στη διαδικτυακή διδασκαλία	7
Εισαγωγή	7
Διαδικτυακή μάθηση	7
Τι είναι η διαδικτυακή μάθηση;	7
Διαδικτυακή μάθηση και επιμόρφωση	8
Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα της ηλεκτρονικής μάθησης	9
Σύγχρονη έναντι ασύγχρονης μάθησης	10
Ο ρόλος του εκπαιδευτικού	10
Πρόσθετος μαθησιακός πόρος	11
Αναφορές	12
Ενότητα 2. Σχεδιασμός διαδικτυακών προγραμμάτων σπουδών	13
Εισαγωγή	13
Μεθοδολογίες διδασκαλίας	14
Παραδείγματα μεθοδολογιών	14
Δημιουργία σχεδίου μαθήματος για online μαθήματα	16
Διαδικτυακές πλατφόρμες	18
Περαιτέρω συμβουλές για τη διδασκαλία μέσω διαδικτύου	19
Πρόσθετος μαθησιακός πόρος	19
Αναφορές	20
Ενότητα 3. Συμμετοχή των μαθητών σε διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης	21
Εισαγωγή	21
Στρατηγικές δέσμευσης	22
Διαδικτυακή αξιολόγηση	24
Πιστοποίηση και άλλες ανταμοιβές	25
Πρόσθετος μαθησιακός πόρος	27
Αναφορές	28
Ενότητα 4. Διαδικτυακή επικοινωνία	29
Εισαγωγή	29

Επικοινωνία σε διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης	30
Εργαλεία για online επικοινωνία	30
Πρόσθετος μαθησιακός πόρος	34
Αναφορές	35
Ενότητα 5. Εργαλεία για την ανάπτυξη υλικού για τη διαδικτυακή μάθηση	36
Εισαγωγή	36
Εργαλεία ανοικτού κώδικα	37
Ψηφιακές πηγές μάθησης	38
Πρόσθετος μαθησιακός πόρος	44
Αναφορές	45
Ενότητα 6. Δημιουργία βίντεο και κουίζ για διαδικτυακή διδασκαλία	46
Εισαγωγή	46
Δημιουργία βίντεο με το Powtoon	48
Δημιουργία κουίζ με Google Forms	49
Πρόσθετος μαθησιακός πόρος	51
Αναφορές	54
Ενότητα 7. Μικρομάθηση	56
Εισαγωγή	56
Μικρομάθηση	57
Πόροι μίνι-μορφής μάθησης	59
Τι είναι ένα EduZine;	61
Πρόσθετος μαθησιακός πόρος	63
Αναφορές	64
Ενότητα 9. Σχεδιασμός Infographics	65
Εισαγωγή	66
Εισαγωγή στη γραφιστική	67
Σχεδιασμός infographics στο Canva	75
Πρόσθετος μαθησιακός πόρος	76
Αναφορές	77

Εισαγωγή

Ιστορικό

Η έννοια της διαδικτυακής διδασκαλίας και εκπαίδευσης έχει αποκτήσει τεράστια σημασία και αναγκαιότητα την τελευταία δεκαετία, ιδίως με την πανδημία του Covid-19. Σήμερα, νέες και ψηφιακές μέθοδοι εκπαίδευσης υιοθετούνται από τα σχολεία και τους εκπαιδευτικούς σε όλο τον κόσμο για την εμπλοκή των μαθητών στο διαδίκτυο. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να διδάξουν με πολλούς καινοτόμους τρόπους και μπορούν να συνδεθούν με τους μαθητές πιο εύκολα και γρήγορα από ό,τι στο παρελθόν.

Η διαδικτυακή μάθηση, γνωστή και ως ηλεκτρονική μάθηση, είναι ένα σύστημα μάθησης στην εκπαίδευση στο οποίο οι μαθητές μαθαίνουν τα πράγματα που θα έκαναν παραδοσιακά, αλλά σε ένα περιβάλλον που βασίζεται εξ ολοκλήρου στο Διαδίκτυο. Αν και η τεχνολογία υπήρχε πάντα για να υποστηρίζει τη μάθηση, η ίδια η πανδημία δημιούργησε μια αύξηση στην ποσότητα των ψηφιοποιημένων πληροφοριών και των μαθησιακών πόρων. Ενώ στις παραδοσιακές τάξεις οι ψηφιακοί μαθησιακοί πόροι χρησιμοποιούνται ως συμπλήρωμα του πρωτογενούς περιεχομένου του μαθήματος, στην εικονική μάθηση, οι ψηφιακοί πόροι αποτελούν στην πραγματικότητα το "περιεχόμενο" του μαθήματος.

Η διαδικτυακή εκπαίδευση αποδεικνύεται επωφελής για την παροχή ευκαιριών συνεργατικής μάθησης σε ένα πολυπολιτισμικό περιβάλλον, ακόμη και μεταξύ εχθρικών πολιτισμών. Σε τέτοια περιβάλλοντα, μαθητές από διαφορετικές κουλτούρες και χώρες αλληλεπιδρούν και μαθαίνουν μαζί. Οι ψηφιακές τεχνολογίες παρέχουν ένα χώρο για διαδικτυακές συναντήσεις που συμβάλλουν στην καλύτερη πολιτισμική κατανόηση και ενσωμάτωση και βοηθούν τους μετανάστες, τις μειονότητες και τις περιθωριοποιημένες ομάδες, οι οποίοι ενθαρρύνονται να μάθουν και να εξερευνήσουν νέες γλώσσες και πολιτισμούς.

Καθώς οι ψηφιακές τεχνολογίες γίνονται όλο και πιο διαδεδομένες στα σχολεία και στη ζωή μας, προκύπτουν ευκαιρίες και νέες προκλήσεις για τη διδασκαλία και τη μάθηση. Η ανάπτυξη της δια βίου ψηφιακής μάθησης και της διαπολιτισμικής ικανότητας και συνεργασίας είναι σημαντικές τόσο για τους μαθητές όσο και για τους εκπαιδευτικούς. Οι μαθητές πρέπει να αναπτύξουν δεξιότητες που θα τους επιτρέψουν να δημιουργούν, να επικοινωνούν και να συνεργάζονται, ενώ οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να σχεδιάζουν και να παρέχουν αυθεντικές και ουσιαστικές ψηφιακές μαθησιακές εμπειρίες.

Δομή και στόχοι του προγράμματος

Αυτό το μέρος της ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης επικεντρώνεται στην ανάπτυξη των ψηφιακών και παιδαγωγικών δεξιοτήτων των επαγγελματιών της ΕΕΚ, ώστε να μπορούν να παρέχουν ποιοτικές υπηρεσίες ΕΕΚ μέσω προσβάσιμων και διαδραστικών επιγραμμικών περιβαλλόντων, ενώ παράλληλα αναπτύσσουν την αυτοπεποίθησή τους να εργάζονται σε απομακρυσμένα περιβάλλοντα μάθησης.

Στόχος του προγράμματος είναι να παράσχει στους καθηγητές ΕΕΚ μια εμπειριστατωμένη επισκόπηση των πλεονεκτημάτων και των περιορισμών της διαδικτυακής μάθησης, καθώς και των διαφορετικών διδακτικών μεθοδολογιών που μπορούν να εφαρμοστούν σε εικονικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα.

Για να βοηθήσει τους καθηγητές ΕΕΚ να εργάζονται με αυτοπεποίθηση σε διαδικτυακά περιβάλλοντα, το πρόγραμμα παρέχει επίσης μια πιο πρακτική γνώση των κύριων ψηφιακών εργαλείων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία μιας μεγάλης ποικιλίας ψηφιακών μαθησιακών πόρων.

Επισκόπηση

Το έγγραφο περιλαμβάνει το μέρος Β της κατάρτισης:

- 21 ώρες δια ζώσης διδασκαλίας για τα ακόλουθα θέματα:

- Ενότητα 1. Εισαγωγή στη διαδικτυακή διδασκαλία
- Ενότητα 2. Σχεδιασμός διαδικτυακών προγραμμάτων σπουδών
- Ενότητα 3. Εμπλοκή των μαθητών στο διαδικτυακό περιβάλλον μάθησης
- Ενότητα 4. Διαδικτυακή επικοινωνία
- Ενότητα 5. Εργαλεία για την ανάπτυξη υλικού για τη διαδικτυακή μάθηση
- Ενότητα 6. Δημιουργία βίντεο και κουίζ για διαδικτυακή διδασκαλία
- Ενότητα 7. Μικρομάθηση
- Ενότητα 8. Σχεδιασμός infographics

Αυτό το δια ζώσης περιεχόμενο παρουσιάζεται ως μια σειρά σχεδίων μαθημάτων με συνοδευτικές διαφάνειες PowerPoint, φυλλάδια και δραστηριότητες που παραδίδονται σε πρακτικά και θεωρητικά εργαστήρια. Αυτοί οι πόροι περιλαμβάνονται ως παραρτήματα του παρόντος εγχειριδίου για να υποστηρίξουν τους εκπαιδευτές στην παροχή αυτής της δια ζώσης κατάρτισης.

- 14 ώρες αυτοκατευθυνόμενης μάθησης που αναμένεται να ολοκληρώσουν οι διδάσκοντες ΕΕΚ στο πλαίσιο της αυτόνομης μάθησής τους και η οποία αποσκοπεί στην περαιτέρω ενίσχυση της κατανόησής τους για τα ίδια θέματα:

- Ενότητα 1. Εισαγωγή στη διαδικτυακή διδασκαλία
- Ενότητα 2. Σχεδιασμός διαδικτυακών προγραμμάτων σπουδών
- Ενότητα 3. Εμπλοκή των μαθητών στο διαδικτυακό περιβάλλον μάθησης
- Ενότητα 4. Διαδικτυακή επικοινωνία
- Ενότητα 5. Εργαλεία για την ανάπτυξη υλικού για τη διαδικτυακή μάθηση
- Ενότητα 6. Δημιουργία βίντεο και κουίζ για διαδικτυακή διδασκαλία
- Ενότητα 7. Μικρομάθηση
- Ενότητα 8. Σχεδιασμός infographics

Το περιεχόμενο αυτό παρουσιάζεται στο δεύτερο τμήμα του παρόντος εγχειριδίου ως μια σειρά ενοτήτων αυτοκατευθυνόμενης μάθησης, οι οποίες περιλαμβάνουν βασικό θεωρητικό περιεχόμενο, μελέτες περιπτώσεων, πρόσθετο αναγνωστικό υλικό και συνδέσμους σε σύντομες εισαγωγικές πηγές βίντεο που θα παρέχουν μια σύντομη επισκόπηση των θεμάτων για τους διδάσκοντες ΕΕΚ, και οι οποίες προορίζονται να προβληθούν από τους διδάσκοντες ΕΕΚ πριν ξεκινήσουν τις ενότητες αυτοκατευθυνόμενης μάθησης.

Ενότητα 1. Εισαγωγή στη διαδικτυακή διδασκαλία

Εισαγωγή

Η ηλεκτρονική μάθηση γίνεται όλο και πιο δημοφιλής και, πρόσφατα, έγινε όχι μόνο μια επιλογή, αλλά και μια αναγκαιότητα. Στον σημερινό κόσμο, είναι απαραίτητο οι εκπαιδευτικοί να έχουν τις γνώσεις και τις δεξιότητες για να εργάζονται σε διαδικτυακά περιβάλλοντα. Πρέπει επίσης να είναι σε θέση να συμβαδίζουν με την ταχεία εξέλιξη των διαδικτυακών εργαλείων που συμβαίνει με γρήγορους ρυθμούς, οπότε υπάρχει συνεχής ανάγκη για επιμόρφωση και, κυρίως, για ανάπτυξη των ψηφιακών τους δεξιοτήτων, ώστε να είναι σε θέση να προσαρμόζονται συνεχώς στις τεχνολογίες της διαδικτυακής εκπαίδευσης.

Σε αυτή την ενότητα, θα προσεγγίσουμε τη διαδικτυακή μάθηση, καθώς και τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματά της. Αναφέρονται επίσης ορισμένες από τις προδιαγραφές της διαδικτυακής μάθησης, όπως η δυνατότητα σύγχρονης και ασύγχρονης μάθησης και η συνεργασία τους.

Μετά την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, θα έχετε αποκτήσει τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις στάσεις που αναφέρονται στον παρακάτω πίνακα.

Γνώση	Δεξιότητες	Στάσεις
<ul style="list-style-type: none">• Γνώση του τι είναι η διαδικτυακή μάθηση• Γνώση του τρόπου με τον οποίο εξελίσσεται η διαδικτυακή μάθηση και της σημασίας της επιμόρφωσης	<ul style="list-style-type: none">• Αναγνωρίζουν τα πλεονεκτήματα της ηλεκτρονικής μάθησης• Αναγνωρίστε τα μειονεκτήματα της διαδικτυακής μάθησης	<ul style="list-style-type: none">• Να είστε ανοιχτοί στη μετάβαση και να προσαρμόζεστε στην ηλεκτρονική μάθηση

Διαδικτυακή μάθηση

Τι είναι η διαδικτυακή μάθηση;

Η διαδικτυακή μάθηση είναι ένας τύπος εκπαίδευσης που χρησιμοποιεί την τεχνολογία, όπως οι υπολογιστές και το διαδίκτυο. Μια από τις κύριες πτυχές της διαδικτυακής μάθησης είναι ότι οι μαθητές και οι εκπαιδευτικοί δεν χρειάζεται να βρίσκονται στον ίδιο φυσικό χώρο. Αντ' αυτού, η εκπαίδευση μπορεί να παρέχεται μέσω ενός διαδικτυακού συστήματος

μάθησης, γνωστού επίσης ως LMS (σύστημα διαχείρισης μάθησης) ή πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης.

Η διαδικτυακή μάθηση είναι ένα πρόσφατο μοντέλο μάθησης που κερδίζει σήμερα πολλούς οπαδούς. Εν μέσω της πανδημίας του COVID-19, η διαδικτυακή μάθηση κατέστη αναγκαιότητα, αλλά λόγω των πολλών πλεονεκτημάτων της, όλα δείχνουν ότι η διαδικτυακή μάθηση θα παραμείνει επίκαιρη, ακόμη και μετά τον έλεγχο της πανδημίας.

Ενώ πριν από μερικά χρόνια ο τομέας της διαδικτυακής εκπαίδευσης ήταν περισσότερο άγνωστος, εξελίσσεται γρήγορα και αναπτύσσονται συνεχώς νέα εργαλεία, μεθοδολογίες και προσεγγίσεις. Αυτό καθιστά τη διαδικτυακή διδασκαλία μια πιο βιώσιμη εναλλακτική λύση για τα παραδοσιακά περιβάλλοντα μάθησης και οδηγεί επίσης στην εμφάνιση μικτών μοντέλων μάθησης, τα οποία συνδυάζουν τόσο τη διαδικτυακή όσο και τη δια ζώσης μάθηση.

Διαδικτυακή μάθηση και επιμόρφωση

Με τις πρόσφατες αλλαγές όσον αφορά τα μαθησιακά περιβάλλοντα και την υιοθέτηση των διαδικτυακών μέσων, οι εκπαιδευτικοί αντιμετώπισαν την ανάγκη να συμβαδίσουν με τις τάσεις και να βελτιώσουν τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους. Οι εκσυγχρονισμένες τάξεις δεν χρειάζονται μόνο τεχνολογικές συσκευές, είναι επίσης απαραίτητο οι εκπαιδευτικοί να προσαρμοστούν στον νέο εξοπλισμό. Η γνώση του τρόπου χρήσης του και η προσαρμογή του περιεχομένου στη διαδικτυακή μάθηση έχει καταστεί απαραίτητη. Δεν αρκεί απλώς να μετακινηθούμε από τον πίνακα στον υπολογιστή. Είναι σημαντικό να κατανοήσουμε ότι η ποιότητα και ο τρόπος διδασκαλίας αλλάζει σε ένα διαδικτυακό περιβάλλον μάθησης και ότι, κατά συνέπεια, υπάρχει ανάγκη να είναι κανείς εφοδιασμένος με ορισμένες ικανότητες και γνώσεις για να μπορεί να διδάσκει αποτελεσματικά.

Η δια βίου μάθηση είναι ένας όρος που χρησιμοποιείται συχνά όταν μιλάμε για τους εκπαιδευτικούς. Σημαίνει ότι οι εκπαιδευτικοί πρέπει να είναι πάντα ενημερωμένοι. Και όχι μόνο όσον αφορά την τεχνολογία: η δια βίου μάθηση επιτρέπει στους επαγγελματίες να έρχονται σε επαφή με νέες μεθόδους διδασκαλίας, σχέσεις και δέσμευση των μαθητών. Γνωστή ως αναβάθμιση των δεξιοτήτων, η ανάπτυξη δεξιοτήτων, ικανοτήτων και γνώσεων που ήδη διαθέτουν οι εκπαιδευτικοί, θα τους βοηθήσει να προσφέρουν καλύτερες εκπαιδευτικές ευκαιρίες στους μαθητές τους και να βελτιώσουν την ποιότητα της εργασίας τους.

Παρά ταύτα, αρκετές μελέτες δείχνουν ότι οι εκπαιδευτικοί δεν είναι αρχικά εκπαιδευμένοι ή προετοιμασμένοι για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση και, ως εκ τούτου, αντιμετωπίζουν τεράστιες δυσκολίες στην αποτελεσματική χρήση των τεχνολογικών εργαλείων. Αυτό μπορεί να εξηγή εν μέρει τα ασθενέστερα αποτελέσματα της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης που αναφέρονται μερικές φορές. Αυτή η δυσκολία για τους εκπαιδευτικούς είναι απολύτως φυσιολογική. Κατά την αρχική τους κατάρτιση, οι μελλοντικοί εκπαιδευτικοί προετοιμάζονται για τις προκλήσεις στο πλαίσιο της τάξης. Καθ' όλη τη διάρκεια της σταδιοδρομίας τους, είναι στην τάξη που έρχονται σε επαφή με τους μαθητές τους και

αναπτύσσουν τις στρατηγικές διδασκαλίας τους. Έτσι, όταν έρχονται αντιμέτωποι με την ανάγκη να το κάνουν αυτό από απόσταση, για παράδειγμα μέσω τηλεδιάσκεψης, δεν μπορεί παρά να αναμένεται ότι θα προσπαθήσουν να μιμηθούν τις στρατηγικές που χρησιμοποιούνται στην τάξη, όταν η τεχνολογία απαιτεί εντελώς διαφορετικές προσεγγίσεις.

Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα της ηλεκτρονικής μάθησης

Ακριβώς επειδή η διαδικτυακή μάθηση παρουσιάζει πολλά υποσχόμενες ευκαιρίες για τους εκπαιδευόμενους και για την είσοδο σε μια νέα εποχή της εκπαίδευσης, δεν σημαίνει ότι δεν υπάρχουν προβλήματα ή ότι η διαδικτυακή μάθηση είναι πάντα η λύση. Η μάθηση σε διαδικτυακό περιβάλλον έχει πλεονεκτήματα, αλλά και μειονεκτήματα σε σύγκριση με τα παραδοσιακά περιβάλλοντα μάθησης. Είναι σημαντικό για τους εκπαιδευτικούς (και τους εκπαιδευόμενους) να το γνωρίζουν αυτό, προκειμένου να ανταποκριθούν καλύτερα στις ιδιαίτερες ανάγκες των μαθητών τους.

Πλεονεκτήματα	Μειονεκτήματα
<p>Ευελιξία Ο εκπαιδευόμενος μπορεί να μαθαίνει οποτεδήποτε και οπουδήποτε.</p>	<p>Τεχνικές δυσκολίες Μπορεί να υπάρχουν προβλήματα με τη συνδεσιμότητα στο διαδίκτυο ή με τον υπολογιστή/τη συσκευή. Οι μαθητές ή οι καθηγητές μπορεί επίσης να μην έχουν διαθέσιμα αυτά τα εργαλεία.</p>
<p>Μεγαλύτερη εμβέλεια Επιτρέπει στους παρόχους εκπαίδευσης να προσεγγίσουν μεγαλύτερο αριθμό εκπαιδευομένων, καθώς δεν υπάρχουν χρονικοί ή γεωγραφικοί περιορισμοί.</p>	<p>Ακατάλληλη κατάρτιση των εκπαιδευτικών Οι εκπαιδευτικοί μπορεί να μην είναι αρκετά ψηφιακά καταρτισμένοι ή προετοιμασμένοι για να εργαστούν σε διαδικτυακά περιβάλλοντα ή να αναπτύξουν υλικό για διαδικτυακή μάθηση.</p>
<p>Καλύτερη φοίτηση των μαθητών Καθώς τα μαθήματα μπορούν να γίνουν στο σπίτι ή σε οποιαδήποτε άλλη τοποθεσία, υπάρχουν λιγότερες πιθανότητες οι μαθητές να χάσουν μαθήματα.</p>	<p>Έλλειψη συγκέντρωσης Οι μαθητές μπορεί να δυσκολεύονται να εστιάσουν την προσοχή τους στην οθόνη για μεγάλα χρονικά διαστήματα. Επιπλέον, υπάρχει μεγαλύτερη πιθανότητα οι μαθητές να αποσπούν εύκολα την προσοχή τους από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ή άλλους ιστότοπους.</p>
<p>Λιγότερο κόστος Τα διαδικτυακά μαθήματα τείνουν να είναι πιο προσιτά και να απαιτούν λιγότερα πρόσθετα έξοδα, γεγονός που τα καθιστά επίσης πιο</p>	<p>Αίσθημα απομόνωσης Οι μαθητές έχουν λιγότερες επαφές με τους συμμαθητές τους και τους εκπαιδευτικούς τους. Αυτό μπορεί να οδηγήσει σε αίσθηση</p>

προσιτά σε ένα ευρύτερο φάσμα εκπαιδευομένων.	απομόνωσης και λιγότερη ανταλλαγή γνώσεων.
Διαδραστικότητα Μέσω των νέων τεχνολογιών και του διαδικτύου, είναι δυνατόν να παρέχεται διαφορετικό και πιο διαδραστικό μαθησιακό περιεχόμενο.	Περισσότερη αυτοπειθαρχία Απαιτεί περισσότερη αυτοπειθαρχία, η οποία μπορεί να είναι πρόκληση για ορισμένους μαθητές.
Πιο προσβάσιμο Το ηλεκτρονικό σύστημα μάθησης, με το εύρος επιλογών και χαρακτηριστικών του, μπορεί να προσαρμοστεί με πολλούς τρόπους, διευκολύνοντας την προσαρμογή του περιεχομένου σύμφωνα με τα διαφορετικά μαθησιακά στυλ και προτιμήσεις ή τις ειδικές ανάγκες των μαθητών.	Περισσότερες δεξιότητες διαχείρισης χρόνου Απαιτεί περισσότερες δεξιότητες διαχείρισης του χρόνου, τις οποίες οι εκπαιδευόμενοι μπορεί να χρειαστεί να αναπτύξουν.

Σύγχρονη έναντι ασύγχρονης μάθησης

Ένα διαδικτυακό μάθημα μπορεί να παραδίδεται σύγχρονα ή ασύγχρονα ή να είναι συνδυασμός και των δύο.

Στη σύγχρονη διαδικτυακή μορφή μάθησης, οι εκπαιδευόμενοι συμμετέχουν σε διαδικτυακές δραστηριότητες και μαθήματα με τους καθηγητές και τους συμμαθητές τους. Αυτό συμβαίνει συνήθως σε πραγματικό χρόνο μέσω διαδικτυακών πλατφορμών βίντεο, διαδικτυακών διασκέψεων και εργαλείων συνομιλίας. Σε αυτό το μοντέλο, η επικοινωνία είναι το κλειδί και υπάρχουν πολλές ευκαιρίες να κάνετε ερωτήσεις και να διευκρινίσετε πληροφορίες.

Σε αυτόν τον τύπο διαδικτυακής μάθησης, τα μαθήματα συνήθως υποστηρίζονται από διαδικτυακούς πόρους και εργασίες και τα μαθήματα γίνονται σε διάφορα στάδια που πρέπει να ολοκληρωθούν, όλα εικονικά.

Αυτή η μορφή απαιτεί υψηλότερο επίπεδο αυτο-κίνησης και ανεξαρτησίας από τον μαθητή, επειδή θα μελετά μόνος του τον περισσότερο χρόνο, με ελάχιστη ή καθόλου αλληλεπίδραση σε πραγματικό χρόνο με τους καθηγητές και τους άλλους μαθητές.

Η προσέγγιση αυτή θεωρείται μαθητοκεντρική και πιο ευέλικτη, καθώς διευκολύνει την εξατομικευμένη μάθηση με αυτορυθμιζόμενο ρυθμό.

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού

Συνήθως, ο εκπαιδευτικός είναι κάποιος που μοιράζεται το περιεχόμενο του μαθήματος με έναν επεξηγηματικό τρόπο. Το παραδοσιακό μοντέλο της τάξης συχνά προωθεί ένα περιβάλλον όπου ο εκπαιδευτικός απλώς μιλάει για το θέμα, με την υποστήριξη μιας

παρουσίασης ή όχι, ενώ οι μαθητές ακούνε και κρατούν σημειώσεις. Μπορεί επίσης να υπάρχουν πρακτικές δραστηριότητες και αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών και του εμπλεκόμενου εκπαιδευτικού. Ωστόσο, ένα παραδοσιακό μαθησιακό περιβάλλον δίνει έμφαση περισσότερο στον εκπαιδευτικό παρά στους εκπαιδευόμενους. Αυτό έχει αρχίσει να αλλάζει ριζικά, ιδίως όταν πρόκειται για την ηλεκτρονική εκπαίδευση, η οποία είναι πολύ πιο μαθητοκεντρική και δίνει μεγάλη έμφαση στη συμμετοχή των μαθητών. Στη διαδικτυακή μάθηση, ο μαθητής αναλαμβάνει την ευθύνη για τη δική του μάθηση, ενώ ο εκπαιδευτικός είναι ένας μέντορας, ένας οδηγός. Ο εκπαιδευτικός θέτει στόχους, διαπραγματεύεται και παρακολουθεί τη διαδικασία απόκτησης της γνώσης, αξιολογεί τις επιδόσεις και διασφαλίζει ότι είναι διαθέσιμοι όλοι οι απαραίτητοι πόροι για την εκπλήρωση των καθηκόντων. Αντί να υπαγορεύει, ο εκπαιδευτικός επιδεικνύει- αντί να δίνει απαντήσεις, ο εκπαιδευτικός διεγείρει τη συζήτηση.

Η αλληλεπίδραση με τον δάσκαλο είναι ένας από τους καθοριστικούς παράγοντες για τη μάθηση. Η απόδοση, η προετοιμασία και τα κίνητρα του εκπαιδευτικού έχουν μεγάλο αντίκτυπο στη μαθησιακή διαδικασία και τη δέσμευση των μαθητών. Αυτό ισχύει ακόμη και στην ηλεκτρονική μάθηση, όπου ο ρόλος του καθηγητή είναι λιγότερο κεντρικός.

Πρόσθετος μαθησιακός πόρος

Τίτλος ενότητας:	Εισαγωγή στη διαδικτυακή διδασκαλία
Τίτλος Πόρου:	Διαδικτυακή εργαλειοθήκη διδασκαλίας
Κωδικός πόρου:	R1.1
Περιγραφή του πόρου:	Αυτός ο πόρος παρέχει πληθώρα άλλων πόρων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης. Διαθέτει εργαλεία για τη δημιουργία της διαδικτυακής τάξης, διδακτικά εργαλεία, παραδείγματα καλών πρακτικών και πολλά άλλα.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Προσφέρει υποστήριξη σε όλα τα διαφορετικά στάδια της διαδικτυακής διδασκαλίας.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://us.corwin.com/en-us/nam/online-teaching-toolkit

Αναφορές

Η άνοδος της διαδικτυακής μάθησης. Διαθέσιμο στη διεύθυνση: <https://www.forbes.com/sites/ilkerkoksal/2020/05/02/the-rise-of-online-learning/?sh=dc56efb72f3c>

Διαδικτυακή μάθηση το 2022 - Τι είναι και πώς λειτουργεί; Διαθέσιμο στη [διεύθυνση: https://www.educations.com/study-guides/study-online/](https://www.educations.com/study-guides/study-online/)

Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα της διαδικτυακής μάθησης. Διαθέσιμο στη διεύθυνση: <https://elearningindustry.com/advantages-and-disadvantages-online-learning>

Κοινοπραξία διαδικτυακής μάθησης. Διαθέσιμο στη [διεύθυνση: https://onlinelearningconsortium.org/](https://onlinelearningconsortium.org/)

Ενότητα 2. Σχεδιασμός διαδικτυακών προγραμμάτων σπουδών

Εισαγωγή

Η διαδικτυακή μάθηση απαιτεί διαφορετικές μεθοδολογίες και εργαλεία από την παραδοσιακή μάθηση στην τάξη, αλλά ορισμένες προσεγγίσεις μπορούν να προσαρμοστούν για χρήση σε διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης. Έτσι, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να κάνουν χρήση τεχνικών και εργαλείων που είναι ήδη οικεία. Ωστόσο, η διαδικτυακή μάθηση προσφέρει ένα πολύ ευρύ φάσμα νέων ευκαιριών για την εφαρμογή καινοτόμων τεχνολογιών μάθησης.

Η μάθηση με βάση την πρόκληση και η παιχνιδοποίηση είναι παραδείγματα τέτοιας καινοτομίας. Πρόκειται για μεθοδολογίες που λειτουργούν πολύ καλά σε διαδικτυακά και μικτά περιβάλλοντα και που, όταν γίνονται σωστά, μπορούν να είναι εξαιρετικά αποτελεσματικές και ελκυστικές για τους εκπαιδευόμενους.

Σε αυτή την ενότητα, θα μάθουμε λίγα περισσότερα για αυτές και άλλες μεθοδολογίες, οι οποίες θα είναι χρήσιμες για το σχεδιασμό διαδικτυακών προγραμμάτων σπουδών. Προσεγγίζουμε επίσης τη δημιουργία ενός σχεδίου μαθήματος για διαδικτυακή μάθηση και δίνουμε ορισμένες συμβουλές που αποδεδειγμένα βελτιώνουν την ποιότητα της διαδικτυακής μάθησης.

Παρακάτω, μπορείτε να βρείτε τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις στάσεις που μπορείτε να επιτύχετε ολοκληρώνοντας αυτή την ενότητα.

Γνώση	Δεξιότητες	Στάσεις
<ul style="list-style-type: none">● Γνώση των υφιστάμενων μαθησιακών μοντέλων● Γνώσεις σχετικά με τον τρόπο αξιοποίησης των δυνατοτήτων της διαδικτυακής μάθησης.	<ul style="list-style-type: none">● Σχεδιάστε ένα κατάλληλο διαδικτυακό πρόγραμμα σπουδών● Κατανοήστε πώς να δομήσετε ένα διαδικτυακό πρόγραμμα σπουδών● Κατανοήστε πώς να προσαρμόσετε ένα πρόγραμμα σπουδών για διαδικτυακή μάθηση	<ul style="list-style-type: none">● Κάντε τα μαθήματα ηλεκτρονικής μάθησης ελκυστικά.● Παρέχετε στους εκπαιδευόμενους μαθήματα εκμάθησης τελευταίας τεχνολογίας.

- | | | |
|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Ικανότητα επιλογής του καταλληλότερου μοντέλου διδασκαλίας | |
|--|--|--|

Μεθοδολογίες διδασκαλίας

Ανεξάρτητα από το θέμα του διαδικτυακού μαθήματός σας, αν δεν έχει μια καλά καθορισμένη μέθοδο διδασκαλίας, τότε διατρέχει μεγάλο κίνδυνο. Όταν μιλάμε για διαδικτυακά μαθήματα, οι μεθοδολογίες διδασκαλίας αποκτούν εξέχοντα ρόλο. Εξάλλου, αντικατοπτρίζουν τις στάσεις που θα υιοθετήσετε για να κάνετε τους μαθητές να εμπλακούν στη διαδικασία της μάθησης και να τους αποτρέψετε από το να κλείσουν απλώς τον υπολογιστή στη μέση της τάξης ή να αφήσουν την τάξη να τρέχει και να κάνουν κάτι άλλο.

Η επιλογή των σωστών μεθοδολογιών διδασκαλίας σε ένα διαδικτυακό περιβάλλον μάθησης είναι σημαντική για:

- εξασφάλιση ότι οι εκπαιδευόμενοι διαθέτουν όλα τα εργαλεία που χρειάζονται για να μάθουν
- προσφέροντας μια αξέχαστη εμπειρία στους μαθητές
- προσφέροντας περιεχόμενο που μπορεί να απορροφηθεί και να διδαχθεί
- δυναμικές και ενδιαφέρουσες τάξεις
- διευκόλυνση της διαδικασίας εξειδίκευσης των μαθητών σύμφωνα με τους στόχους που προβλέπονται στο σχέδιο διδασκαλίας του μαθήματος.

Παραδείγματα μεθοδολογιών

Αυτοκατευθυνόμενη μάθηση

Στη μεθοδολογία αυτή, ο κύριος πυλώνας είναι η ελευθερία του μαθητή. Οι μαθητές είναι υπεύθυνοι για τη δική τους μάθηση - είναι αυτοί που διαχειρίζονται το δικό τους χρόνο, την αφοσίωση και το επίπεδο δέσμευσής τους.

Γενικά, οι τάξεις, το υλικό, οι σύνδεσμοι, τα άρθρα και τα βιβλία είναι διαθέσιμα για χρήση από τον μαθητή οποιαδήποτε στιγμή επιθυμεί. Έτσι, πριν προχωρήσει στο επόμενο περιεχόμενο, ο μαθητής παρακινείται να προβληματιστεί και να κατανοήσει, προκειμένου να οικοδομήσει τη δική του γνώση.

Δεδομένου ότι πρόκειται για μια πολύ ευέλικτη μεθοδολογία, τα μαθήματα αυτοεκπαίδευσης δεν έχουν σταθερά ή προκαθορισμένα χρονοδιαγράμματα, γεγονός που τα καθιστά μια εξαιρετική εναλλακτική λύση για άτομα που δεν έχουν πολύ χρόνο ή που εργάζονται και σπουδάζουν, για παράδειγμα.

Ανοικτή μάθηση

Η ανοικτή μάθηση επιτρέπει επίσης ευελιξία και ελευθερία για τον εκπαιδευόμενο.

Με αυτή τη μεθοδολογία, ο μαθητής έχει την αυτονομία να μελετήσει περισσότερα μαθήματα ταυτόχρονα, επιτρέποντάς του να βιώσει τη διεπιστημονικότητα. Έτσι, ο μαθητής καταλήγει να βρίσκει ένα τεράστιο φάσμα δυνατοτήτων και ποικίλων γνώσεων που θα τον κάνουν να αναπτυχθεί ακόμη περισσότερο.

Στην ανοικτή μάθηση, κάθε μαθητής θεωρείται ως άτομο – με τον δικό του τρόπο κατανόησης, μάθησης και μελέτης – οπότε τα κριτήρια αξιολόγησης και διδασκαλίας μπορούν να αλλάζουν συχνά.

Υβριδική μάθηση

Η διαδικτυακή εκπαίδευση δεν είναι πάντα η καλύτερη επιλογή. Μερικές φορές ένα υβριδικό μοντέλο είναι πιο κατάλληλο. Η υβριδική εκπαίδευση, η οποία συνδυάζει την παραδοσιακή εκπαίδευση και τη χρήση της τεχνολογίας για την επίτευξη εξατομικευμένης διδασκαλίας. Η υβριδική εκπαίδευση μπορεί να γίνει με διάφορους τρόπους: μπορεί να σημαίνει ότι ορισμένα μαθήματα γίνονται δια ζώσης και άλλα μέσω διαδικτύου ή, για παράδειγμα, η χρήση ψηφιακών εργαλείων σε περιβάλλον μάθησης δια ζώσης.

Αναποδογυρισμένη τάξη

Σε μαθησιακά περιβάλλοντα που χρησιμοποιούν την ανεστραμμένη τάξη, οι μαθητές ενθαρρύνονται να κάνουν έρευνα εκ των προτέρων για περαιτέρω συζήτηση στην τάξη. Έτσι, υλικό που περιέχει περιεχόμενο αποστέλλεται στους μαθητές – με τη μορφή βίντεο ή άρθρων, για παράδειγμα – έτσι ώστε να φτάνουν στην τάξη ήδη με κάποιο υπόβαθρο για να το μοιραστούν με τους συμμαθητές τους.

Κατά συνέπεια, οι τάξεις γίνονται πολύ πιο διαδραστικές και δυναμικές, καθώς οι συζητήσεις παίρνουν τη θέση του μονολόγου που θα έκανε ο καθηγητής στο παραδοσιακό μοντέλο.

Στο πλαίσιο αυτής της μεθοδολογίας, η κριτική σκέψη, η αυτονομία και η συνεργασία αποτελούν τους κύριους πυλώνες.

Gamification

Μια άλλη μεθοδολογία διδασκαλίας που αποτελεί επίσης μια πολύ ισχυρή τάση στη διαδικτυακή μάθηση είναι η παιχνιδοποίηση.

Η παιχνιδοποίηση είναι ένας τρόπος χρήσης κοινών στοιχείων των παιχνιδιών σε καταστάσεις που δεν περιορίζονται στην ψυχαγωγία, στην προκειμένη περίπτωση, στην εκπαίδευση. Σημαίνει τη χρήση των μεθοδολογιών των παιχνιδιών για την εξυπηρέτηση

άλλων σκοπών, όπως η μετατροπή πολύπλοκου περιεχομένου σε πιο προσιτό υλικό και η διευκόλυνση των μαθησιακών διαδικασιών.

Με τη χρήση αυτής της προσέγγισης, οι μαθητές ψυχαγωγούνται, προσελκύονται από τη διαδραστικότητα, μαθαίνουν γρηγορότερα και εξακολουθείτε να έχετε μια διαφορά στην αγορά. Για να μην αναφέρουμε τη διαφοροποιημένη δυναμική και την προσέλκυση των μαθητών από την καινοτομία του μαθήματός σας.

Μάθηση βασισμένη στην πρόκληση

Η μάθηση με βάση την πρόκληση είναι ίσως μία από τις πιο διαβόητες μεθοδολογίες για τη διδασκαλία στο διαδίκτυο.

Πρόκειται για μια διεπιστημονική προσέγγιση στη διδασκαλία και τη μάθηση που ενθαρρύνει τους μαθητές να χρησιμοποιούν την τεχνολογία που εφαρμόζουν στην καθημερινή τους ζωή για να επιλύουν πραγματικά προβλήματα μέσω προσπαθειών στα σπίτια, τα σχολεία και τις κοινότητές τους. Ο συνεργατικός χαρακτήρας στηρίζεται στη συνεργασία των μαθητών με άλλους μαθητές, τους καθηγητές τους και ειδικούς στις κοινότητές τους και σε όλο τον κόσμο για να αναπτύξουν βαθύτερη κατανόηση των θεμάτων που μελετούν, να επιλύσουν προκλήσεις, να αναλάβουν δράση, να μοιραστούν την εμπειρία τους και να συμμετάσχουν σε μια παγκόσμια συζήτηση για σημαντικά ζητήματα.

Αυτή η προσέγγιση είναι ιδιαίτερα ελκυστική για τους μαθητές. Έχει επίσης το πλεονέκτημα της αύξησης του αισθήματος ευθύνης τους, οι οποίοι απαιτείται να έχουν τη θέληση και την πειθαρχία να μελετούν και να μαθαίνουν μόνοι τους.

Δημιουργία σχεδίου μαθήματος για online μαθήματα

Η δομή ενός σχεδίου μαθήματος εξ αποστάσεως είναι η ίδια με εκείνη ενός σχεδίου μαθήματος πρόσωπο με πρόσωπο.

Ωστόσο, ένα διαδικτυακό μάθημα απαιτεί από τον εκπαιδευτικό να δώσει ιδιαίτερη προσοχή στην προσαρμογή ορισμένων στοιχείων, όπως η διάρκεια του μαθήματος, οι διδακτικοί πόροι, η μεθοδολογία και η αξιολόγηση.

Για τη δημιουργία ενός σχεδίου μαθήματος για μια διαδικτυακή τάξη, η δημιουργικότητα του εκπαιδευτικού και η μεθοδολογία που υιοθετείται κάνουν μεγάλη διαφορά, καθώς συνήθως έχει άμεσο αντίκτυπο στο ενδιαφέρον του μαθητή να παραμείνει προσεκτικός και συμμετοχικός.

Τα ακόλουθα βήματα θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη κατά την ανάπτυξη ενός σχεδίου μαθήματος για τη διαδικτυακή μάθηση:

1. Επιλέξτε το θέμα, τους στόχους και το περιεχόμενο του μαθήματος

Το θέμα, οι στόχοι και το περιεχόμενο είναι τα πιο σημαντικά στοιχεία ενός σχεδίου μαθήματος και, κατά κανόνα, δεν διαφέρουν μεταξύ ενός σχεδίου μαθήματος δια ζώσης και ενός σχεδίου μαθήματος εξ αποστάσεως.

2. Καθορίστε τη διάρκεια του μαθήματος

Κατά τον καθορισμό της διάρκειας ενός μαθήματος ή μιας δραστηριότητας, ο εκπαιδευτικός πρέπει να λάβει υπόψη του διάφορους παράγοντες. Για πόσο καιρό οι μαθητές μπορούν να διατηρήσουν την προσοχή τους είναι ένας από αυτούς, και αυτό ισχύει ιδιαίτερα όταν πρόκειται για τη διαδικτυακή μάθηση, η οποία απαιτεί από τους μαθητές μεγαλύτερη προσπάθεια για να διατηρήσουν την προσοχή τους και παρέχει επίσης πολλές ευκαιρίες για περισπασμούς.

3. Επιλέξτε τη μεθοδολογία διδασκαλίας

Η μεθοδολογία που χρησιμοποιείται σε ένα διαδικτυακό μάθημα είναι το μεγαλύτερο πλεονέκτημα του εκπαιδευτικού. Αυτό το βήμα του σχεδίου μπορεί να έχει άμεσο αντίκτυπο στο κίνητρο του μαθητή να παραμείνει συγκεντρωμένος στο μάθημα ή μπορεί να καταλήξει να τον αποθαρρύνει.

Στη διαδικτυακή μάθηση, οι ενεργητικές μεθοδολογίες, στις οποίες το επίκεντρο δεν είναι ο δάσκαλος αλλά οι μαθητές, τείνουν να είναι ιδανικές, καθώς επιτρέπουν στους μαθητές να αλληλεπιδρούν, να συμμετέχουν και να διαδραματίζουν πρωταγωνιστικό ρόλο στην ανάπτυξη των γνώσεών τους.

4. Επιλογή/ανάπτυξη των μαθησιακών πόρων

Οι μαθησιακοί πόροι είναι υλικά που χρησιμεύουν ως υποστήριξη για τον εκπαιδευτικό. Στη διαδικτυακή μάθηση, έχουν εξέχουσα θέση και μπορούν να αποτελέσουν μεγάλο σύμμαχο όταν πρόκειται για την τόνωση των κινήτρων και της προσοχής των μαθητών. Το ψηφιακό μαθησιακό υλικό που μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε κάθε είδους έξυπνη συσκευή είναι ιδανικό για τους εκπαιδευόμενους ώστε να μπορούν να έχουν πρόσβαση και να το χρησιμοποιούν οπουδήποτε και οποτεδήποτε, διευκολύνοντας τη μαθησιακή τους εμπειρία.

5. Αξιολόγηση

Το τελευταίο στάδιο είναι να αποφασιστεί ο τύπος της αξιολόγησης για να αξιολογηθεί τι και πόσο έχουν μάθει οι μαθητές.

Στην Ενότητα 3 – Εμπλοκή των μαθητών σε διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης, το θέμα της διαδικτυακής αξιολόγησης προσεγγίζεται σε μεγαλύτερο βάθος.

Διαδικτυακές πλατφόρμες

Αφού αναπτύξετε το πρόγραμμα σπουδών, χρειάζεστε ένα μέρος για να το παραδώσετε στους εκπαιδευόμενους. Γι' αυτό υπάρχουν οι διαδικτυακές πλατφόρμες μάθησης. Υπάρχουν διάφοροι τύποι πλατφορμών:

Σύστημα διαχείρισης μάθησης ή εικονικό περιβάλλον μάθησης

Ένα Σύστημα Διαχείρισης Μάθησης (LMS) και ένα Εικονικό Περιβάλλον Μάθησης (VLE) είναι κυρίως διαδικτυακές εφαρμογές λογισμικού, οι οποίες επιτρέπουν πρόσβαση 24 ώρες το 24ωρο.

Και τα δύο συνδυάζουν μαθησιακό υλικό και ολοκληρωμένα εργαλεία αξιολόγησης και επικοινωνίας, όπως ιστολόγια ή φόρουμ. Τα LMS τείνουν να διαθέτουν περισσότερα ενσωματωμένα εργαλεία διαχείρισης και κατάρτισης προφίλ, αν και αυτό δεν ισχύει πάντα.

Διαχειριζόμενο μαθησιακό περιβάλλον

Ένα Διαχειριζόμενο Μαθησιακό Περιβάλλον (MLE) ενσωματώνει τα ίδια στοιχεία με ένα LMS, αλλά με πρόσθετα διοικητικά εργαλεία και ελέγχους. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει πληροφορίες για τους εκπαιδευόμενους, βαθμούς, λεπτομέρειες εγγραφής, δεδομένα ολοκλήρωσης μαθημάτων και πληροφορίες σχετικά με τους εκπαιδευτικούς και το προσωπικό.

Εξατομικευμένο μαθησιακό περιβάλλον

Με ένα προσωπικό μαθησιακό περιβάλλον (PLE), οι εκπαιδευόμενοι έχουν τη δυνατότητα να διαχειρίζονται και να δομούν τις δικές τους μαθησιακές δραστηριότητες, όπως η χρήση των εργαλείων που ανταποκρίνονται καλύτερα στις ανάγκες τους και η πρόσβαση στο πιο σχετικό περιεχόμενο και τις διαθέσιμες υπηρεσίες.

Μαζικό ανοικτό διαδικτυακό μάθημα

Ένα Μαζικό Διαδικτυακό Ανοικτό Μάθημα (MOOC) είναι ένα μάθημα εξ αποστάσεως εκπαίδευσης που φιλοξενείται σε ένα Σύστημα Διαχείρισης Μάθησης και έχει σχεδιαστεί για να απευθύνεται σε μεγάλο αριθμό φοιτητών. Η μάθηση είναι συνήθως εξατομικευμένη, με ξεχωριστό πρόγραμμα σπουδών ή δομή.

Τα μαθήματα δεν προσφέρουν πάντα ακαδημαϊκές μονάδες, αλλά μπορεί να οδηγήσουν σε πιστοποιητικά ή στην ανάπτυξη δεξιοτήτων και πρόσθετης μάθησης που ενισχύουν την επαγγελματική προοπτική του φοιτητή.

Περαιτέρω συμβουλές για τη διδασκαλία μέσω διαδικτύου

- Οι διαδικτυακές πλατφόρμες διδασκαλίας με βίντεο, παρουσιάσεις και αναγνωστικό υλικό δεν θα πρέπει να θεωρούνται ως το μοναδικό μέσο παροχής διαδικτυακής κατάρτισης. Είναι δυνατόν και απαραίτητο να διαφοροποιηθούν οι μαθησιακές εμπειρίες των σπουδαστών.
- Επιλέξτε τις καλύτερες τεχνολογίες για τους μαθητές και το ίδρυμά σας, ανάλογα με το σύστημα επικοινωνίας στην περιοχή σας και τις τεχνολογικές ικανότητες των καθηγητών και των μαθητών σας.
- Βεβαιωθείτε ότι τα προγράμματα απευθύνονται σε όλους τους μαθητές.
- Προσέξτε την ασφάλεια και την προστασία των δεδομένων - αξιολογήστε την ασφάλεια της διαδικτυακής επικοινωνίας και ότι αυτές οι πλατφόρμες και εφαρμογές δεν παραβιάζουν την ιδιωτική ζωή των μαθητών.
- Κινητοποίηση εργαλείων που συνδέουν ιδρύματα, γονείς, εκπαιδευτικούς και μαθητές. Δημιουργήστε κοινότητες που εξασφαλίζουν τακτικές ανθρώπινες αλληλεπιδράσεις, με στόχο την επίλυση των προκλήσεων που μπορεί να προκύψουν από τους απομονωμένους μαθητές.
- Ορίστε το χρονοδιάγραμμα των μαθημάτων ανάλογα με την ικανότητα των μαθητών να συγκεντρώνονται σε μια τάξη τηλεδιάσκεψης.
- Δημιουργήστε διαδικτυακές κοινότητες για την καταπολέμηση του αισθήματος μοναξιάς διευκολύνοντας την ανταλλαγή εμπειριών και τη συζήτηση στρατηγικών αντιμετώπισης.

Πρόσθετος μαθησιακός πόρος

Τίτλος ενότητας:	Σχεδιασμός διαδικτυακών προγραμμάτων σπουδών
Τίτλος Πόρου:	FIVE εργαλείο ανάπτυξης e-learning για σχεδιαστές διδασκαλίας
Κωδικός πόρου:	R2.1
Περιγραφή του πόρου:	Παρακολουθήστε το εκπαιδευτικό βίντεο σχετικά με τον τρόπο δημιουργίας διαφορετικών τύπων πόρων ηλεκτρονικής μάθησης, σε διάφορες πλατφόρμες, όπως Adobe Captivate, Articulate Storyline, Lectora Inspire και άλλες.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Ο πόρος θα σας βοηθήσει να ανακαλύψετε επιπλέον δημιουργικό λογισμικό πλατφόρμας πόρων ηλεκτρονικής μάθησης που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία ελκυστικού υλικού.

Σύνδεση με τον
πόρο:

https://www.youtube.com/watch?v=d-xEBSOTBI&ab_channel=LearningProducer

Αναφορές

Ο πλήρης κατάλογος των μεθόδων διδασκαλίας. Διαθέσιμος στη [διεύθυνση:](#)
<https://onlinedegrees.sandiego.edu/complete-list-teaching-methods/>

Διδακτικές μέθοδοι για τη διαδικτυακή μάθηση. Διαθέσιμο στη διεύθυνση:
<https://www.onlineeducation.com/guide/instructional-methods>

Διαδικτυακές μέθοδοι διδασκαλίας και παιδαγωγική. Διαθέσιμο στη [διεύθυνση:](#)
<https://www.digitalclassworld.com/blog/online-teaching-methods-and-pedagogy/>

Μάθηση με βάση την πρόκληση. Διαθέσιμο στη [διεύθυνση:](#)
<https://www.challengebasedlearning.org/>

Μάθηση με βάση την πρόκληση: Οδηγός για την τάξη. Διαθέσιμος στη [διεύθυνση:](#)
https://www.apple.com/br/education/docs/CBL_Classroom_Guide_Jan_2011.pdf

5 συμβουλές που βασίζονται σε έρευνες για να βελτιώσετε τη διαδικτυακή σας παρουσία στη διδασκαλία. Διαθέσιμο στη διεύθυνση: <https://www.edutopia.org/article/5-research-backed-tips-improve-your-online-teaching-presence>

Ενότητα 3. Συμμετοχή των μαθητών σε διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης

Εισαγωγή

Ένας από τους πιο κρίσιμους παράγοντες για την αποτελεσματική και επιτυχημένη διαδικτυακή μάθηση είναι η ικανότητα να εμπλέκονται οι εκπαιδευόμενοι και να ενθαρρύνονται να μελετούν. Η διαδικτυακή μάθηση απαιτεί πολύ περισσότερα κίνητρα, καθώς οι μαθητές καθίστανται περισσότερο υπεύθυνοι για τη μαθησιακή τους διαδικασία. Αυτό δεν σημαίνει ότι ο εκπαιδευτικός δεν έχει καμία ευθύνη στο να κρατήσει τον μαθητή αφοσιωμένο. Στην πραγματικότητα, ο εκπαιδευτικός είναι ο βασικός παράγοντας που ρυθμίζει τα πάντα, ώστε ο μαθητής να έχει μια θετική και συναρπαστική μαθησιακή εμπειρία. Υπάρχουν πολλές διαφορετικές στρατηγικές εμπλοκής που μπορούν να υιοθετηθούν και ακόμη και κάποιες μικρές αλλαγές στη στάση του εκπαιδευτικού μπορούν να κάνουν σημαντική διαφορά στη θέληση των μαθητών να μάθουν.

Σε αυτή την ενότητα, θα συζητήσουμε ορισμένες ιδέες που μπορούν να εφαρμόσουν οι εκπαιδευτικοί για να εμπλέξουν τους μαθητές τους. Θα εστιάσουμε επίσης στη σημασία της διαδικτυακής αξιολόγησης και πιστοποίησης για να κρατήσουμε το ενδιαφέρον των μαθητών και να τους βάλουμε να θέσουν στόχους για τον εαυτό τους προκειμένου να λάβουν αναγνώριση για τις προσπάθειές τους.

Μετά την ολοκλήρωση της ενότητας 3, θα έχετε αποκτήσει τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις στάσεις που παρουσιάζονται στον παρακάτω πίνακα.

Γνώση	Δεξιότητες	Στάσεις
<ul style="list-style-type: none">● Γνώση του τρόπου εμπλοκής των μαθητών σε ένα διαδικτυακό περιβάλλον.● Γνώση των πιθανών τρόπων αναγνώρισης των επιτευγμάτων του μαθητή● Γνώση στρατηγικών και εργαλείων για την επιγραμμική αξιολόγηση	<ul style="list-style-type: none">● Παρακίνηση των μαθητών να μάθουν σε ένα διαδικτυακό περιβάλλον● Αναγνώριση και εφαρμογή στρατηγικών δέσμευσης● Αναγνώριση και χρήση των υφιστάμενων εργαλείων δέσμευσης● Να είστε σε θέση να δημιουργήσετε ένα	<ul style="list-style-type: none">● Ενδιαφέρον για τη δημιουργία ελκυστικού υλικού για τη διαδικτυακή μάθηση.● Προθυμία εφαρμογής συνεργατικών εργαλείων για ηλεκτρονική αξιολόγηση.● Κατανοήστε τη σημασία της διατήρησης των κινήτρων των εκπαιδευομένων

Στρατηγικές δέσμευσης

Κινητοποιημένοι καθηγητές εμπνέουν τους μαθητές

Οι μαθητές τείνουν να παρακινούνται όταν αντιλαμβάνονται ότι οι καθηγητές/καθηγητές τους απολαμβάνουν τη δουλειά τους. Με άλλα λόγια, το να δείχνετε ότι είστε παθιασμένοι με τη γνώση και να μοιράζεστε τις γνώσεις σας είναι ένα καλό σημείο εκκίνησης για να διατηρήσουν οι μαθητές την προσοχή τους στην τάξη.

Ενεργητική μάθηση

Η ενεργητική μάθηση είναι ένας τεχνικός όρος για ένα σύνολο παιδαγωγικών πρακτικών που προσεγγίζουν τη μάθηση από διαφορετική οπτική γωνία από εκείνη των παραδοσιακών τεχνικών μάθησης, όπως οι διαλογικές διαλέξεις, όπου ο δάσκαλος αναμένεται να διδάξει και ο μαθητής να μάθει. Στην ενεργητική μάθηση, γίνεται κατανοητό ότι ο μαθητής δεν πρέπει να είναι μόνο δέκτης πληροφοριών, αλλά να συμμετέχει ενεργά στην απόκτηση της γνώσης, εστιάζοντας στους στόχους του και επιδιώκοντας τη γνώση με ενεργητικό τρόπο.

Συνεργατική μάθηση

Η συνεργατική μάθηση είναι μια στρατηγική διδασκαλίας που βασίζεται στην αλληλεπίδραση και την ενεργό συμμετοχή των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία. Στόχος είναι η προώθηση της ανταλλαγής εμπειριών, της συνεργασίας και της δέσμευσης των μαθητών.

Συμπεριλάβετε προκλήσεις ως μορφή κινήτρου

Η ανάπτυξη κινήτρων για να κρατήσετε τους μαθητές να συμμετέχουν είναι επίσης ο στόχος κάθε καθηγητή. Το μαθησιακό περιβάλλον πρέπει να είναι ενδιαφέρον, καθώς όχι μόνο επιτρέπει την επαφή με νέες κοσμοθεωρίες και την κριτική σκέψη, αλλά και τα οπτικά ερεθίσματα είναι επίσης πολύτιμα εδώ. Έτσι, η εργασία με διαφορετικά σενάρια και οι εικονικές επισκέψεις σε μουσεία είναι παραδείγματα δράσεων που μπορούν να εκπλήξουν και να κινητοποιήσουν τους μαθητές.

Υποστήριξη της δημιουργίας ρουτίνας μελέτης

Ενθαρρύνετε τους μαθητές σας να καθιερώσουν ρουτίνες μάθησης. Ενθαρρύνετέ τους να μελετούν την ίδια ώρα κάθε μέρα ή τουλάχιστον μία ώρα την ημέρα ή τρεις φορές την εβδομάδα. Όλα εξαρτώνται φυσικά από τη διαθεσιμότητα του μαθητή, αλλά η ύπαρξη μιας ρουτίνας είναι ένας τρόπος για να τους εκπαιδεύσετε και να τους κρατήσετε κίνητρα. Ο καθηγητής μπορεί να παρέχει εργαλεία που βοηθούν σε αυτό το έργο, όπως εφαρμογές υπενθύμισης ή ενεργοποίηση ενός συστήματος ημερολογίου στην πλατφόρμα.

Εξερευνήστε διαφορετικούς τύπους μέσων

Όλοι οι μαθητές μαθαίνουν καλύτερα με έναν συγκεκριμένο τρόπο. Κάποιοι προτιμούν τη μορφή ήχου, ενώ άλλοι προτιμούν το βίντεο και άλλοι κατανοούν καλύτερα το περιεχόμενο κειμένου. Τα διαγράμματα, οι χάρτες νου και άλλες μορφές είναι εξαιρετικοί τρόποι για να κάνετε το περιεχόμενό σας πιο ενδιαφέρον και προσιτό σε όλους. Επομένως, μη διστάσετε να εξερευνήσετε διαφορετικές μορφές και να δώσετε σε όλους την ευκαιρία να μάθουν με πόρους που κρατούν την προσοχή τους.

Βάλτε τους μαθητές να αναθεωρήσουν

Το να γράφετε χρησιμοποιώντας τα δικά σας λόγια βοηθάει στη δημιουργία περισσότερων νευρωνικών δικτύων από το να αντιγράφετε σημειώσεις.

Έτσι, αν είναι δυνατόν, ενθαρρύνετε τους μαθητές σας να διακόψουν το βίντεο του μαθήματος και να καταγράψουν ό,τι κατάλαβαν στα τετράδιά τους. Μια άλλη επιλογή είναι να παρέχετε ασκήσεις που ενθαρρύνουν την πρακτική εφαρμογή των όσων έχουν μάθει.

Ζητήστε ανατροφοδότηση

Ένας τρόπος για να δείξετε την υποστήριξή σας στους μαθητές είναι να είστε ανοιχτοί σε διάλογο. Για το λόγο αυτό, το να ζητάτε ανατροφοδότηση είναι μια εξαιρετική επιλογή. Με αυτή την απλή στάση, μπορείτε να αυξήσετε τη δέσμευση και την ευχαρίστηση της τάξης και να μειώσετε τα ποσοστά εγκατάλειψης. Επιπλέον, η κατανόηση των αναγκών των μαθητών σας βοηθά να παρέχετε πιο κατάλληλη καθοδήγηση και ερευνητικό υλικό ανάλογα με τις ανάγκες κάθε τάξης.

Δημιουργία κοινωνικών χώρων

Η διαδικτυακή διδασκαλία χρειάζεται επίσης διαλείμματα και μερικά από αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να αναπαράγουν το διάλειμμα στο σχολείο και να ενθαρρύνουν τους μαθητές να κοινωνικοποιηθούν, επιτρέποντας μια συγκεκριμένη ώρα της ημέρας ή της εβδομάδας για να κάνουν ένα "διάλειμμα από απόσταση", ώστε οι μαθητές να μπορούν να μιλήσουν για τη ζωή ή για άλλα θέματα της επιλογής τους. Ακόμα και όταν οι μαθητές είναι μόνοι τους, εξακολουθούν να έχουν νέα να πουν ή πράγματα που θα ήθελαν να μοιραστούν. Ο καθηγητής μπορεί επίσης να προτείνει διαδικτυακά σεμινάρια ή συνεδρίες ερωτήσεων και απαντήσεων για να ενθαρρύνει τους μαθητές να εκφράσουν ιδέες ή ανησυχίες. Με την οργάνωση αυτών, μειώνει επίσης τις πιθανές διακοπές που προκαλούνται από αυτού του είδους την ανταλλαγή πληροφοριών κατά τη διάρκεια ενός συγχρονισμένου μαθήματος.

Καθορισμός στόχων και παρακολούθηση της ατομικής προόδου

Για να παρακολουθείται η πρόοδος των μαθητών, πρέπει να τίθενται λογικοί στόχοι για κάθε μαθητή. Ο καθηγητής πρέπει να είναι όσο το δυνατόν πιο διαφανής με τους μαθητές σχετικά με τις τρέχουσες επιδόσεις τους και το τι μπορούν να επιτύχουν. Η χρήση της τεχνολογίας μπορεί να βοηθήσει στην υποστήριξή τους και να τους βοηθήσει στον σχεδιασμό προς την κατεύθυνση της βελτίωσης. Για παράδειγμα, η χρήση ενός σταθερού και απλού εργαλείου για τη μέτρηση της προόδου των μαθητών στη γραφή μήνα με το μήνα.

Πρώθηση του αυτο-αναστοχασμού

Συνήθως, οι μαθητές ολοκληρώνουν τη δραστηριότητα, αλλά δεν έχουν τη συνήθεια να αναστοχάζονται για το τι έμαθαν. Ακόμα και αν ενθαρρύνετε τους μαθητές να ελέγχουν τις εργασίες τους και να τις συγκρίνουν με τη διόρθωση που παρέχεται στη συνέχεια, η δημιουργία χώρου και χρόνου για τη δημιουργία μιας κουλτούρας αυτοαναστοχασμού επιτρέπει στους μαθητές να μάθουν τη διαδικασία παρακολούθησης των λαθών τους και να αποκτήσουν αυτονομία στη διόρθωσή τους.

Αποδεχτείτε ότι η τεχνολογία έχει ελαττώματα

Σε μια εποχή που όλοι εξαρτώνται όλο και περισσότερο από την τεχνολογία, είναι σημαντικό να γνωρίζουμε ότι, αν και είναι εξαιρετική για καθημερινή χρήση, έχει επίσης περιορισμούς. Η ανθεκτικότητα στην κακή σύνδεση κατά τη διάρκεια των τηλεδιασκέψεων, στην απογοήτευση όταν οι δραστηριότητες δεν εξελίσσονται όπως έχουν προγραμματιστεί και η όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστική αντιμετώπιση των απρόβλεπτων είναι μερικά από τα παραδείγματα που πρέπει να λάβει υπόψη του ο εκπαιδευτικός. Ανάλογα με το πρόβλημα που έχει προκύψει, ο εκπαιδευτικός μπορεί πάντα να δημιουργήσει μια εναλλακτική λύση.

Διαδικτυακή αξιολόγηση

Η διαδικτυακή αξιολόγηση σας δίνει πληροφορίες σχετικά με το πώς λειτουργεί η μαθησιακή διαδικασία και πόσες γνώσεις και δεξιότητες έχουν αποκτήσει οι εκπαιδευόμενοι. Ακριβώς όπως θα συνέβαινε και στην παραδοσιακή μάθηση στην τάξη, θα σας βοηθήσει να κατανοήσετε πόσο καλά οι εκπαιδευόμενοι έχουν ασχοληθεί με το θέμα και θα σας δώσει στοιχεία για να προσαρμόσετε τη στρατηγική διδασκαλίας σας, προκειμένου να παρέχετε καλύτερη και εξατομικευμένη εκπαίδευση για τους μαθητές σας.

Οι διαδικτυακές αξιολογήσεις πρέπει να εξετάζονται με διαφορετικό τρόπο από την παραδοσιακή μάθηση: να θυμάστε ότι το θέμα αντιμετωπίζεται με νέο τρόπο στην ηλεκτρονική εκπαίδευση και η αξιολόγηση πρέπει επίσης να συμβαδίζει με αυτές τις διαφορές.

Είναι σημαντικό να σκέφτεστε συνεχείς και διαφοροποιημένες μεθόδους. Με αυτόν τον τρόπο, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να κατανοήσουν την εξέλιξη των μαθητών και να φέρουν περισσότερο ενδιαφέρον και συμμετοχή στις εξετάσεις και τα έργα.

Για να κάνει μια καλή αξιολόγηση, ο εκπαιδευτικός πρέπει να αναρωτηθεί: τι μαθαίνουν οι μαθητές; Ποιες είναι οι δυσκολίες; Τι μένει να μάθουν; Τι μπορούμε να κάνουμε για να επιλύσουμε αυτά τα ζητήματα;

Τύποι διαδικτυακών εργαλείων αξιολόγησης

Έργα

Το συμβατικό μοντέλο εξέτασης δεν είναι πολύ κατάλληλο για διαδικτυακές αξιολογήσεις. Η πρόταση για την ολοκλήρωση ενός έργου είναι μια καλή εναλλακτική λύση σε ένα παραδοσιακό τεστ με μόνο ερωτήσεις ανοικτού τύπου ή πολλαπλής επιλογής. Δίνει επίσης

στους εκπαιδευόμενους την ευκαιρία να εφαρμόσουν τις νέες γνώσεις τους στην πράξη, παρακινώντας τους περισσότερο.

Διαδικτυακή αξιολόγηση κατά τη διάρκεια του συγχρονισμένου μαθήματος

Κατά τη διάρκεια του μαθήματος, ο δάσκαλος μπορεί να αξιολογήσει την πρόοδο των μαθητών. Αυτό είναι εφικτό με βιντεοκλήσεις και ζωντανές μεταδόσεις. Κανονίστε με τους μαθητές έναν τρόπο να κάνουν και να απαντούν σε ερωτήσεις.

Κουίζ και παιχνίδια

Η διδασκαλία του περιεχομένου με διαφορετικούς τρόπους είναι μια καλή στρατηγική για τη διαδικτυακή μάθηση και ο εκπαιδευτικός μπορεί να κάνει μικρές αξιολογήσεις στο τέλος κάθε θέματος για να γνωρίζει ποιοι μαθητές πρέπει να επαναλάβουν το περιεχόμενο.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε εργαλεία όπως το Kahoot! ή το Google Forms για να δημιουργήσετε ένα κουίζ και να λάβετε δεδομένα και γραφήματα με τις απαντήσεις. Μια άλλη ενδιαφέρουσα εναλλακτική λύση είναι η παιχνιδοποίηση. Τα μαθησιακά παιχνίδια δεν χρειάζεται να είναι μόνο για την απόκτηση γνώσεων, αλλά μπορούν επίσης να αναπτυχθούν ως ένας τρόπος αξιολόγησης των μαθητών για το τι έχουν μάθει. Το [Learningapps.com](https://www.learningapps.com) είναι ένα παράδειγμα δωρεάν εργαλείου που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τον σκοπό αυτό.

Αυτοαξιολόγηση

Η αυτοαξιολόγηση είναι μια μέθοδος που χρησιμοποιείται ήδη από πολλά σχολεία. Ολοκληρώνοντας ασκήσεις αυτοαξιολόγησης, οι μαθητές είναι σε θέση να έχουν καλύτερη αντίληψη της μαθησιακής τους διαδικασίας. Καθώς δεν αξιολογούνται από άλλους, αλλά από τους ίδιους, είναι πιο άνετοι και μπορούν να σκεφτούν πιο καθαρά για τη δική τους μάθηση, τα επιτεύγματά τους και τους στόχους τους. Η αυτοαξιολόγηση είναι επίσης πολύ πολύτιμη για τον εκπαιδευτικό, καθώς δίνει μια εικόνα της στάσης των μαθητών απέναντι στη μαθησιακή τους διαδικασία.

Πιστοποίηση και άλλες ανταμοιβές

Σημασία της πιστοποίησης

Η αγορά εργασίας είναι όλο και πιο απαιτητική σε σχέση με την κατάρτιση των επαγγελματιών. Για το λόγο αυτό, η παρακολούθηση συμπληρωματικών μαθημάτων έχει καταστεί απαραίτητη για όποιον θέλει να ξεχωρίσει στην καριέρα του. Ωστόσο, εξίσου σημαντικό με την απόκτηση και την ανακύκλωση γνώσεων είναι να αποδεικνύεται ότι οι σπουδές ολοκληρώθηκαν

Τα πιστοποιητικά αποτελούν εγγύηση ότι ένα άτομο έχει βαθύτερες γνώσεις σχετικά με ένα συγκεκριμένο θέμα. Μερικές φορές, είναι δύσκολο να αναγνωρισθεί επίσημα το μάθημα. Αλλά και πάλι, η ολοκλήρωση του μαθήματος ή του υλικού δείχνει ότι ο επαγγελματίας επιδιώκει να ενημερώνεται και να βελτιώνεται. Είναι σημάδι αφοσίωσης, ενεργητικότητας, ενδιαφέροντος και προσπάθειας και μπορεί να κάνει θετική διαφορά όταν ο υποψήφιος κάνει αίτηση για μια θέση εργασίας.

Έκδοση πιστοποιητικού

- Η έκδοση πιστοποιητικών για διαδικτυακά μαθήματα ή τάξεις είναι μια πολύ απλή εργασία και δεν υπάρχει μόνο ένας τρόπος για να το κάνετε. Κάθε εκπαιδευτικός μπορεί να προσαρμόσει και να αναπτύξει τη μέθοδο που θεωρεί πιο κατάλληλη. Υπάρχουν, ωστόσο, ορισμένες βασικές πτυχές που πρέπει να ληφθούν υπόψη:
- Καθορισμός των απαιτήσεων για την απόκτηση του πιστοποιητικού.
Εναπόκειται στον εκπαιδευτικό να καθορίσει ποιος θα λάβει το πιστοποιητικό. Ένα μάθημα που μοιράζει πιστοποιητικά σε όλους όσους εγγράφονται μπορεί να μην ληφθεί σοβαρά υπόψη. Έτσι, εξετάστε το ενδεχόμενο να καθορίσετε ένα σύνολο απαιτήσεων για την απόκτηση του πιστοποιητικού. Για παράδειγμα, μια ελάχιστη απαίτηση παρακολούθησης ή ένα ελάχιστο αριθμό επιτυχώς ολοκληρωμένων εργασιών.
- Επιλογή του τύπου του πιστοποιητικού.
Τα πιστοποιητικά μπορούν να εκδοθούν ψηφιακά ή φυσικά. Στη φυσική μορφή, ο εκπαιδευτής πρέπει να το εκδώσει, να το υπογράψει και να το δώσει στον εκπαιδευόμενο. Το ψηφιακό πιστοποιητικό, από την άλλη πλευρά, μπορεί να αποσταλεί στον εκπαιδευόμενο μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, της πλατφόρμας ηλεκτρονικής μάθησης ή άλλου ψηφιακού εργαλείου επικοινωνίας.

Τα ψηφιακά πιστοποιητικά πρέπει να περιλαμβάνουν:

- Όνομα του ιδρύματος
- Όνομα του μαθήματος
- Όνομα μαθητή
- Φόρτος εργασίας
- Υπογραφή του οργάνου
- Τόπος και ημερομηνία
- Λογότυπο του ιδρύματος

Τα ψηφιακά πιστοποιητικά μπορούν να δημιουργηθούν με οποιοδήποτε εργαλείο γραφής ή σχεδιασμού, όπως το Microsoft Word, το PowerPoint ή το Canva.

Ψηφιακές κονκάρδες

Για να ενθαρρύνουν τους ανθρώπους να αποκτήσουν νέες δεξιότητες, οι πάροχοι εκπαίδευσης και οι εταιρείες εφαρμόζουν το σύστημα ψηφιακών εμβλημάτων, το οποίο

αναγνωρίζει την ολοκλήρωση μαθημάτων, την κατάρτιση, τη συμμετοχή σε εκδηλώσεις και την εξειδίκευση σε ορισμένα θέματα.

Το ψηφιακό σήμα είναι ένας τύπος διαδικτυακού πιστοποιητικού που περιέχει μεταδεδομένα με πληροφορίες σχετικά με το ίδρυμα έκδοσης, την ημερομηνία, την περιγραφή της δραστηριότητας, τις γνώσεις και τις δεξιότητες που αποκτήθηκαν και την εγκυρότητα. Μπορεί να προστεθεί στο βιογραφικό σημείωμα ενός ατόμου ή να κοινοποιηθεί σε κοινωνικά δίκτυα, όπως το LinkedIn ή το Facebook, για παράδειγμα.

Τα ψηφιακά σήματα ταιριάζουν καλά με τη μάθηση που βασίζεται σε προκλήσεις και την παιχνιδιοποίηση και μπορούν να λειτουργήσουν ως ανταμοιβή για την ολοκλήρωση των εργασιών ή την επίλυση των προκλήσεων, γεγονός που δημιουργεί πρόσθετα κίνητρα για τους εκπαιδευόμενους να συμμετάσχουν στη μαθησιακή δραστηριότητα.

Πρόσθετος μαθησιακός πόρος

Τίτλος ενότητας:	Δέσμευση των μαθητών σε διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης
Τίτλος Πόρου:	Κορυφαία τεχνολογικά εργαλεία για διαμορφωτική αξιολόγηση
Κωδικός πόρου:	R 3.1
Περιγραφή του πόρου:	Τα διαδικτυακά εργαλεία αξιολόγησης είναι πολύ χρήσιμα για την υποστήριξη τόσο των εκπαιδευομένων όσο και των εκπαιδευτών στη διαδικασία μάθησης. Σε αυτόν τον πόρο είναι διαθέσιμα διάφορα εργαλεία αξιολόγησης που μπορούν να ανταποκριθούν καλύτερα στις ανάγκες τόσο των εκπαιδευομένων όσο και των εκπαιδευτών.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Διαδραστικά μαθήματα και βίντεο για την αξιοποίηση των διαδικτυακών εργαλείων αξιολόγησης.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://www.common sense.org/education/top-picks/top-tech-tools-for-formative-assessment

Αναφορές

9 τρόποι βελτίωσης της δέσμευσης των μαθητών στην εικονική μάθηση. Διαθέσιμο στη διεύθυνση: <https://livestorm.co/blog/student-engagement-online-learning>

Συστάσεις για την αύξηση της δέσμευσης των φοιτητών σε διαδικτυακά μαθήματα. Διαθέσιμο στη διεύθυνση: <https://www.niu.edu/citl/resources/guides/increase-student-engagement-in-online-courses.shtml>

Δέσμευση των φοιτητών στη διαδικτυακή μάθηση: Τι λειτουργεί και γιατί. Διαθέσιμο στη διεύθυνση:

<https://psychology.usu.edu/research/factotum/files/Student%20Engagement%20in%20Online%20Learning%20-%20What%20Works%20and%20Why.pdf>

32 διαδικτυακά εργαλεία αξιολόγησης για εκπαιδευτικούς (με χαρακτηριστικά). Διαθέσιμο στη διεύθυνση: <https://www.indeed.com/career-advice/career-development/online-assessment-tools>

9 τρόποι αξιολόγησης της μάθησης των μαθητών στο διαδίκτυο. Διαθέσιμο στη διεύθυνση: <https://www.ispringsolutions.com/blog/8-ways-to-assess-online-student-learning>

Ενότητα 4. Διαδικτυακή επικοινωνία

Εισαγωγή

Η επικοινωνία είναι ένας από τους βασικούς πυλώνες της διαδικτυακής μάθησης. Ενώ σε ένα περιβάλλον μάθησης πρόσωπο με πρόσωπο, η επικοινωνία είναι πολύ πιο εύκολη, στη διαδικτυακή μάθηση υπάρχουν ορισμένα εμπόδια που εμποδίζουν την επικοινωνία μεταξύ των εκπαιδευτικών και των εκπαιδευομένων ή μεταξύ των συνομηθίκων. Αυτό μπορεί να έχει μεγάλο αντίκτυπο στην ποιότητα της μάθησης, διότι ένας μαθητής που δεν είναι σε θέση να κάνει ερωτήσεις, να μοιραστεί ιδέες ή να μάθει σε ένα συνεργατικό περιβάλλον δεν θα μπορέσει να ξεπεράσει εύκολα οποιοδήποτε εμπόδιο στη μαθησιακή διαδικασία ή να έρθει σε επαφή με διαφορετικές οπτικές και ιδέες, κάτι που είναι απαραίτητο για τη διεύρυνση της μάθησής του.

Παρά τους περιορισμούς στην επικοινωνία κατά τη διαδικτυακή μάθηση, σε σύγκριση με τη μάθηση πρόσωπο με πρόσωπο, υπάρχουν πολλά διαδικτυακά εργαλεία που μπορούν να βοηθήσουν στην άμβλυση της έλλειψης επικοινωνίας.

Σε αυτή την ενότητα, θα εξοικειωθούμε με ορισμένα από αυτά τα εργαλεία, συγκεκριμένα με τις τηλεδιασκέψεις, τις συνομιλίες, τα κοινωνικά δίκτυα και τους πόρους διαχείρισης περιεχομένου που υποστηρίζουν τη διαδικτυακή μάθηση.

Με την επιτυχή ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, θα έχετε αποκτήσει τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις στάσεις που αναφέρονται στον παρακάτω πίνακα.

Γνώση	Δεξιότητες	Στάσεις
<ul style="list-style-type: none">● Γνώσεις σχετικά με τον τρόπο δημιουργίας διαδικτυακών διαύλων επικοινωνίας για μάθηση● Γνώση των υφιστάμενων διαδικτυακών εργαλείων επικοινωνίας	<ul style="list-style-type: none">● Καθιέρωση μιας στρατηγικής επικοινωνίας για την ενθάρρυνση των μαθητών να επικοινωνούν με τον καθηγητή και μεταξύ τους● Να μειώσουν τα εμπόδια της διαδικτυακής επικοινωνίας με τους μαθητές τους● Επιλέξτε τα καταλληλότερα διαδικτυακά κανάλια επικοινωνίας	<ul style="list-style-type: none">● Συνειδητοποίηση της αυξημένης σημασίας της επικοινωνίας μεταξύ συνομηθίκων και μεταξύ μαθητών και εκπαιδευτικών● Προθυμία διευκόλυνσης της επικοινωνίας με και μεταξύ των μαθητών

Επικοινωνία σε διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης

Η διαδικτυακή διδασκαλία δεν σημαίνει ότι η αλληλεπίδραση και η επικοινωνία μεταξύ εκπαιδευομένων και εκπαιδευτικών γίνεται λιγότερο σημαντική. Στην πραγματικότητα, για την επιτυχία της διαδικτυακής μάθησης, αυτό καθίσταται ακόμη πιο κρίσιμο.

Αυτό που θα χάσουν περισσότερο οι μαθητές όταν μαθαίνουν διαδικτυακά (ειδικά αν η διαδικτυακή μάθηση είναι αναγκαστική αντί για επιλογή, για παράδειγμα λόγω της πανδημίας COVID19) είναι η ανθρώπινη σχέση που καλλιεργείται καθημερινά στο σχολείο και στην τάξη. Οι αλληλεπιδράσεις που βιώνουν οι μαθητές με τους συμμαθητές τους και τον καθηγητή στους διαδρόμους, πριν και μετά το μάθημα, ή κοινωνικοποιώντας κατά τη διάρκεια των διαλειμμάτων, είναι αναντικατάστατες. Έτσι, αν και μπορεί να είναι δελεαστικό για τον εκπαιδευτικό να εστιάζει στο μαθησιακό περιεχόμενο όταν διδάσκει στο διαδίκτυο, θα πρέπει πάντα να βρίσκει τρόπους να προωθεί την επαφή μεταξύ των συμμαθητών και μεταξύ των μαθητών και του εκπαιδευτικού. Ευτυχώς, δεν υπάρχει έλλειψη εργαλείων που καθιστούν δυνατή την επικοινωνία στο διαδίκτυο. Τα ηλεκτρονικά μηνύματα, τα μηνύματα βίντεο, οι τηλεφωνικές κλήσεις, τα μηνύματα μέσω της πλατφόρμας ή τα σχόλια σε κοινές εργασίες/έγγραφα είναι μερικά μόνο παραδείγματα διαδικτυακής αλληλεπίδρασης. Επιπλέον, η καθιέρωση μιας μορφής τακτικής επικοινωνίας μπορεί να δείξει στους εκπαιδευόμενους ότι ο εκπαιδευτικός ενδιαφέρεται για την πρόοδό τους και για την υποστήριξη της μάθησής τους.

Εργαλεία για online επικοινωνία

Οι σημερινοί μαθητές επικοινωνούν με ευκολία στο ψηφιακό περιβάλλον, μερικές φορές περισσότερο από τους γονείς και τους δασκάλους τους. Η αλληλεπίδραση σε αυτούς τους χώρους έχει πολλά να προσθέσει στην παιδαγωγική πρακτική για την ανάπτυξη του σχεδίου μαθήματος εξ αποστάσεως.

Υπάρχουν πολλά εργαλεία και πλατφόρμες για τον σκοπό της διαδικτυακής επικοινωνίας. Ακολουθούν ορισμένες προτάσεις:

Τηλεδιάσκεψη

Τα εργαλεία τηλεδιάσκεψης είναι χρήσιμα για συνομιλίες σε πραγματικό χρόνο. Κατά τη διάρκεια των εικονικών μαθημάτων, είναι επίσης δυνατό να μοιραστείτε την οθόνη του υπολογιστή, ώστε να μπορούν και άλλοι συμμετέχοντες να βλέπουν το περιεχόμενο. Άλλες επιλογές είναι η συνομιλία και η συνεργατική επεξεργασία εγγράφων.

Σε περιπτώσεις όπου η σύνδεση στο διαδίκτυο είναι κακή, μια συμβουλή είναι να συμμετέχετε στην τηλεδιάσκεψη μόνο με ήχο, αποφεύγοντας έτσι τις αποτυχίες επικοινωνίας.

- *Google Hangouts*



Το Google Hangouts σας επιτρέπει να κάνετε τηλεδιάσκεψη με έως και 10 άτομα ταυτόχρονα. Για να ξεκινήσετε μια συνάντηση, απλώς κάντε κλικ στην επιλογή "βιντεοκλήση" και στείλτε μια πρόσκληση μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή μοιραστείτε το σύνδεσμο με όλους όσους θα συμμετάσχουν στη συνδιάσκεψη.

- *Συναντήσεις Zoom*



Στη δωρεάν επιλογή Zoom Meetings, η διάρκεια της βιντεοκλήσης περιορίζεται στα 40 λεπτά, αλλά ο αριθμός των συμμετεχόντων είναι μεγαλύτερος από ό,τι στο Google Hangouts, έως και 100 άτομα.

Ομοίως, το άτομο που δημιουργεί τη διάσκεψη πρέπει να στείλει την πρόσκληση μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή να κοινοποιήσει τον σύνδεσμο, ώστε να μπορέσουν οι συμμετέχοντες να εισέλθουν στην αίθουσα. Επιπλέον, δεν είναι απαραίτητο να έχετε λογαριασμό στο εργαλείο για να συμμετάσχετε.

Μπορείτε επίσης να μεταφέρετε αρχεία, να χρησιμοποιήσετε έναν πίνακα και να αποθηκεύσετε τις βιντεοδιασκέψεις στο σύννεφο για να έχετε πρόσβαση σε αυτές όποτε χρειαστεί.

- *Microsoft Teams*



Κατά τη διάρκεια της περιόδου καραντίνας, η Microsoft απελευθέρωσε δωρεάν πρόσβαση στο Microsoft Teams. Στη δωρεάν έκδοση, μπορείτε να πραγματοποιήσετε βιντεοδιασκέψεις με έως και 300 συμμετέχοντες. Επιπλέον, το εργαλείο σας επιτρέπει να αποθηκεύετε αρχεία 2 GB ανά άτομο και 10 GB ανά ομάδα.

Μια άλλη δυνατότητα είναι η σύνδεσή του με εφαρμογές όπως το Trello και το Evernote.

Συνομιλία

Τα εργαλεία συνομιλίας είναι ιδανικά για την επικοινωνία σε καθημερινή βάση, την αποστολή υλικού και μηνυμάτων και την απάντηση σε ερωτήσεις.

- *WhatsApp*



Οι περισσότεροι άνθρωποι έχουν ένα smartphone με εγκατεστημένο το WhatsApp. Το πλεονέκτημα είναι ότι όλοι έχουν συνηθίσει να το χρησιμοποιούν, οπότε δεν χρειάζεται εκπαίδευση.

Μια ιδέα που μπορείτε να εφαρμόσετε στην πράξη με αυτό το εργαλείο είναι να δημιουργήσετε ομάδες ανάλογα με την τάξη ή το σχολικό έτος. Έτσι, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να στέλνουν βίντεο, μηνύματα κειμένου και ηχητικά μηνύματα που καθοδηγούν τους μαθητές σχετικά με το περιεχόμενο και τις δραστηριότητες που πρέπει να γίνουν.

- *Τηλεγράφημα*



Τα χαρακτηριστικά του Telegram είναι παρόμοια με το WhatsApp. Και τα δύο σας επιτρέπουν να δημιουργείτε ομάδες, να στέλνετε αρχεία, να στέλνετε φωνητικά μηνύματα, να πραγματοποιείτε κλήσεις, μεταξύ άλλων λειτουργιών.

Η μεγάλη διαφορά είναι ότι το Telegram λειτουργεί και σε επιτραπέζιους υπολογιστές, επεκτείνοντας τη συμμετοχή περισσότερων ανθρώπων. Επιπλέον, το εργαλείο λειτουργεί με κρυπτογράφηση, η οποία βελτιώνει την ασφάλεια των δεδομένων.

- *Slack*



Το Slack είναι ένα σύγχρονο εργαλείο που επιτρέπει μεγαλύτερη οργάνωση στην ανταλλαγή μηνυμάτων και αρχείων. Με το Slack η αναζήτηση παλαιού περιεχομένου και συνομιλιών είναι ευκολότερη.

Είναι επίσης δυνατό να δημιουργήσετε κανάλια επικοινωνίας, σαν να επρόκειτο για ομάδες, και να στέλνετε απευθείας μηνύματα σε κάθε μαθητή ή καθηγητή.

Λειτουργεί σε διαδικτυακές, επιτραπέζιες και κινητές εκδόσεις και διαθέτει ενσωμάτωση με διάφορες άλλες εξωτερικές υπηρεσίες.

Κοινωνικά δίκτυα

Τα κοινωνικά δίκτυα είναι σημαντικά για να διατηρούν τους ανθρώπους συνδεδεμένους με έναν πιο διαδραστικό τρόπο από ό,τι, για παράδειγμα, τα εργαλεία συνομιλίας. Με την ανάρτηση ενός βίντεο ή μιας εικόνας σε ένα κοινωνικό δίκτυο, όλοι μπορούν να αλληλεπιδράσουν για το ίδιο θέμα με δυναμικό και οργανωμένο τρόπο.

Είναι δυνατή η κοινοποίηση άρθρων, παρουσιάσεων, βίντεο και η προώθηση συζητήσεων για τα πιο διαφορετικά θέματα. Προωθεί επίσης την κοινωνικοποίηση μεταξύ μαθητών και καθηγητών.

- *Facebook*



Το πλεονέκτημα της χρήσης του Facebook είναι ότι πρόκειται για ένα κοινωνικό δίκτυο που σχεδόν όλοι είναι εξοικειωμένοι με τη χρήση του. Επιπλέον, προσφέρει τη δυνατότητα δημιουργίας ομάδων.

Το μειονέκτημα είναι ότι, επειδή πρόκειται για ένα κοινωνικό δίκτυο που χρησιμοποιείται πολύ, μπορεί να αποτελέσει εύκολο στόχο για περισπασμούς με αναρτήσεις εκτός του εκπαιδευτικού πεδίου. Για το λόγο αυτό, το επόμενο εργαλείο για το οποίο θα μιλήσουμε είναι μια ακόμη πιο ενδιαφέρουσα επιλογή για τα σχολεία.

- *Yammer*



Παρόμοια χρήση με το Facebook, το Yammer απευθύνεται σε επιχειρήσεις, καθώς και σε σχολεία. Ομοίως, είναι δυνατή η πραγματοποίηση δημοσιεύσεων, η δημιουργία κλειστών ομάδων και η αλληλεπίδραση μέσω likes, σχολίων και κοινοποιήσεων.

Αν και είναι δωρεάν, η εγγραφή του πρέπει να γίνει μέσω εταιρικών, σχολικών ή πανεπιστημιακών e-mails.

Διαχείριση περιεχομένου

Το πλεονέκτημα ενός διαχειριστή περιεχομένου είναι ότι ενέργειες όπως η ανάρτηση, η αποθήκευση και η πρόσβαση σε υλικό είναι πιο ευέλικτες και οργανωμένες. Αυτό διευκολύνει την επικοινωνία μεταξύ καθηγητή και μαθητή.

- *Google Classroom*



Το Google Classroom είναι ότι σχεδιάστηκε ειδικά για σχολεία. Αποτελεί μέρος ενός συνόλου πόρων της Google που ονομάζεται Google for Education.

Προσφέρει τις ακόλουθες επιλογές:

- Ανακοινώσεις ανάρτησης
- Διανομή αναθέσεων, οι οποίες μπορούν να διορθωθούν μετά την παράδοση
- Προετοιμασία των αξιολογήσεων
- Κοινή ατζέντα με όλη την τάξη
- Ενσωμάτωση με άλλες εφαρμογές όπως το Quizizz και το Tynker

Πρόσθετος μαθησιακός πόρος

Τίτλος ενότητας:	Διαδικτυακή επικοινωνία
Τίτλος Πόρου:	Στρατηγικές επικοινωνίας για θερινή διαδικτυακή μάθηση
Κωδικός πόρου:	R4.1
Περιγραφή του πόρου:	Σε αυτό το διαδικτυακό σεμινάριο παρουσιάζονται ορισμένες στρατηγικές και συμβουλές για την επικοινωνία με τους μαθητές σε διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης. Αν και απευθύνεται ειδικά σε διαδικτυακά θερινά μαθήματα, μπορεί να εφαρμοστεί σε οποιαδήποτε μάθηση γίνεται διαδικτυακά.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Χρησιμοποιώντας αυτόν τον πόρο, μπορείτε να αποκτήσετε νέες γνώσεις σχετικά με το πώς να εμπλέξετε τους μαθητές στο διαδίκτυο και πώς να προωθήσετε την επικοινωνία για μια πιο γόνιμη μαθησιακή εμπειρία.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://www.youtube.com/watch?v=2au-dH_WR7E

Τίτλος ενότητας:	Εισαγωγή στη διαδικτυακή διδασκαλία
-------------------------	--

Τίτλος Πόρου:	Miro
Κωδικός πόρου:	R4.2
Περιγραφή του πόρου:	<p>Το Miro είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα που θα σας βοηθήσει να δημιουργήσετε χάρτες μυαλού, διαγράμματα και πίνακες σημειώσεων. Όλα αυτά σε πραγματικό χρόνο και ενδεχομένως σε συνεργασία.</p> <p>Προσαρμόζεται στις ανάγκες των μαθητών.</p> <p>Είναι κατάλληλο για να αναπτύξετε ιδέες για έργα, να οργανώσετε τις πληροφορίες οπτικά και να δημιουργήσετε μια ροή δημιουργίας που λειτουργεί για τον εκπαιδευτή και οι εκπαιδευόμενοι αποκτούν μεγαλύτερη ευελιξία με ένα εργαλείο που σας επιτρέπει να δημιουργήσετε και να προσαρμόσετε ό,τι θέλετε να συμπεριλάβετε στον πίνακα σας.</p>
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Αυτός ο πόρος θα σας βοηθήσει να δημιουργήσετε διαφορετικούς πόρους, χάρτες μυαλού, διαγράμματα, με διαφορετικά στοιχεία και οπτικά ελκυστικά.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://miro.com/

Αναφορές

Ας μιλήσουμε: αποτελεσματική επικοινωνία με τους διαδικτυακούς σας μαθητές. Διαθέσιμο στη [διεύθυνση: https://humanmooc.pressbooks.com/chapter/lets-talk-effectively-communicating-with-your-online-students/](https://humanmooc.pressbooks.com/chapter/lets-talk-effectively-communicating-with-your-online-students/)

Αποτελεσματική επικοινωνία σε διαδικτυακά μαθήματα. Διαθέσιμο στη διεύθυνση: <https://kb.ecampus.uconn.edu/2022/01/21/effective-communication-in-online-courses/>

7 διαδικτυακά εργαλεία επικοινωνίας που μπορούν να σας βοηθήσουν να συνεργαστείτε στις ομάδες ηλεκτρονικής μάθησης. Διαθέσιμο στη διεύθυνση: <https://elearningindustry.com/7-online-communication-tools-collaborate-elearning-teams>

Εργαλεία επικοινωνίας μέσω βίντεο για τη διαδικτυακή εκπαίδευση. Διαθέσιμο στη διεύθυνση: <https://huddlecamhd.com/video-communication-tools-for-online-education/>

Ενότητα 5. Εργαλεία για την ανάπτυξη υλικού για τη διαδικτυακή μάθηση

Εισαγωγή

Ακόμη και πριν η πανδημία COVID-19 αναγκάσει τα κολέγια και τα πανεπιστήμια να μεταφέρουν όλα τα μαθήματα σε μορφές εξ αποστάσεως ή διαδικτυακής μάθησης, η χρήση ψηφιακών διδακτικών πόρων, όπως ιστότοποι και εφαρμογές, για την ενίσχυση της μάθησης ήταν κάτι που είχε ήδη παρατηρηθεί.

Η τεχνολογία των πολυμέσων ήταν πάντα παρούσα για την υποστήριξη του παραδοσιακού διδακτικού υλικού. Συνήθως, όταν μαθαίνουμε για ένα συγκεκριμένο θέμα που μπορεί να είναι πιο δύσκολο να κατανοηθεί χωρίς οπτικοποίηση, ο συντονιστής μπορεί να χρησιμοποιήσει ψηφιακούς πόρους για να παρέχει περισσότερες πληροφορίες και να βελτιώσει την ικανότητα των μαθητών να βλέπουν πέρα από αυτό που είναι γραμμένο στο χαρτί.

Ενώ στα παραδοσιακά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα οι ψηφιακοί πόροι χρησιμοποιούνται για να συμπληρώσουν τη μάθηση, στις εικονικές τάξεις οι ψηφιακοί πόροι αντικαθιστούν το περιεχόμενο. Αυτό σημαίνει ότι οι ψηφιακοί μαθησιακοί πόροι που εφαρμόζονταν στην εκπαίδευση ως συμπλήρωμα του έντυπου υλικού και του περιεχομένου του μαθήματος είναι τώρα οι ψηφιακοί πόροι που χρησιμοποιούνται για την πραγματική διαδικασία μάθησης.

Ο πλήρης ψηφιακός μετασχηματισμός της μαθησιακής διαδικασίας θέτει πολλές προκλήσεις για τους καθηγητές ΕΕΚ, τόσο όσον αφορά την κατάκτηση των απαραίτητων ψηφιακών δεξιοτήτων όσο και τη διατήρηση της συμμετοχής των μαθητών ακόμη και από απόσταση.

Η ενότητα παρέχει γνώσεις σχετικά με διάφορους ψηφιακούς πόρους διδασκαλίας που μπορούν να εφαρμοστούν σε πλαίσια διαδικτυακής μάθησης και με ένα ευρύ φάσμα υφιστάμενων εργαλείων ανοικτού κώδικα που μπορούν να βοηθήσουν τους καθηγητές ΕΕΚ να δημιουργήσουν τους δικούς τους ψηφιακούς πόρους. Η ενότητα περιλαμβάνει τα ακόλουθα θέματα:

- Εργαλεία ανοικτού κώδικα
- Ψηφιακές πηγές μάθησης

Γνώση	Δεξιότητες	Στάσεις
-------	------------	---------

<ul style="list-style-type: none"> ● Πραγματικές γνώσεις σχετικά με τα υπάρχοντα εργαλεία ανοικτού κώδικα για τη δημιουργία επιγραμμικών μαθησιακών πόρων ● Γνώση των διαφόρων τύπων πόρων που μπορούν να αναπτυχθούν με εργαλεία ανοικτού κώδικα ● Γνώσεις σχετικά με τον τρόπο επιλογής των κατάλληλων εργαλείων με βάση τις συγκεκριμένες ανάγκες 	<ul style="list-style-type: none"> ● Εφαρμογή ψηφιακών δεξιοτήτων για τη δημιουργία διαδικτυακών μαθησιακών πόρων ● Προσδιορισμός των κατάλληλων εργαλείων ● Ανάλυση των διαφόρων τύπων μαθησιακών πόρων ● Ανάλυση και προσδιορισμός των ικανοτήτων που απαιτούνται για την εργασία σε επιγραμμικά περιβάλλοντα 	<ul style="list-style-type: none"> ● Επίγνωση του τρόπου δημιουργίας επιγραμμικών μαθησιακών πόρων ● Εκτίμηση του τρόπου δημιουργίας διαδικτυακών μαθησιακών πόρων ● Ενημέρωση για τους διάφορους τύπους επιγραμμικών μαθησιακών πόρων
---	---	---

Εργαλεία ανοικτού κώδικα

Το λογισμικό ανοικτού κώδικα αναφέρεται σε οποιοδήποτε λογισμικό που κυκλοφορεί με άδεια χρήσης στην οποία ο κάτοχος των πνευματικών δικαιωμάτων παραχωρεί στους χρήστες τα δικαιώματα χρήσης του λογισμικού σε οποιονδήποτε και για οποιονδήποτε σκοπό. Σε ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον, τα εργαλεία ανοικτού κώδικα παρέχουν στους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές σε όλο τον κόσμο την ελευθερία να διδάσκουν και να μαθαίνουν χωρίς περιορισμούς.

Ο όρος ανοικτός κώδικας είναι ένας όρος που αρχικά αναφερόταν στο λογισμικό ανοικτού κώδικα (OSS). Το λογισμικό ανοικτού κώδικα είναι κώδικας που έχει σχεδιαστεί για να είναι δημόσια προσβάσιμος – ο καθένας μπορεί να δει, να τροποποιήσει και να διανείμει τον κώδικα όπως κρίνει.

Στις δεκαετίες του 1950 και 1960 οι ερευνητές που ανέπτυσαν τις πρώτες τεχνολογίες του διαδικτύου και τα πρωτόκολλα τηλεπικοινωνιακών δικτύων βασίστηκαν σε ένα ανοικτό και συνεργατικό ερευνητικό περιβάλλον. Το Δίκτυο της Υπηρεσίας Προηγμένων Ερευνητικών Έργων (ARPANET), το οποίο αργότερα θα αποτελούσε το θεμέλιο του σύγχρονου διαδικτύου, ενθάρρυνε την αξιολόγηση από ομοτίμους και μια ανοικτή διαδικασία ανατροφοδότησης. Οι ομάδες χρηστών μοιράζονταν και αξιοποιούσαν ο ένας τον πηγαίο κώδικα του άλλου. Τα φόρουμ συνέβαλαν στη διευκόλυνση της συζήτησης και στην ανάπτυξη προτύπων για την ανοικτή επικοινωνία και συνεργασία.

Μέχρι τη γέννηση του διαδικτύου στις αρχές της δεκαετίας του 1990, οι αξίες της συνεργασίας, της αξιολόγησης από ομοτίμους, της επικοινωνίας και της ανοιχτότητας άρχισαν να διαδίδονται. Στις αρχές του 1998 ιδρύθηκε η [Πρωτοβουλία Ανοικτού Κώδικα \(Open Source Initiative - OSI\)](#), η οποία επισημοποίησε τον όρο ανοικτός κώδικας και καθιέρωσε έναν κοινό, βιομηχανικό ορισμό που συμμορφωνόταν με συγκεκριμένα κριτήρια. Η [ευρωπαϊκή πύλη](#) παρέχει έναν επιγραμμικό κατάλογο ψηφιακών μαθησιακών πόρων για εκπαιδευτικούς και παιδαγωγούς που διατίθενται σε πολλές ευρωπαϊκές γλώσσες.

Ψηφιακές πηγές μάθησης

Ο όρος ψηφιακοί μαθησιακοί πόροι (DLRs) αναφέρεται σε οποιοδήποτε υλικό σε ψηφιακή μορφή, όπως ήχος, βίντεο, διαδραστικά παιχνίδια, γραφικά και κινούμενα σχέδια που μπορούν να υποστηρίξουν την εμπλοκή των μαθητών και να τους βοηθήσουν να επιτύχουν τα μαθησιακά τους αποτελέσματα. Η ποικιλία των ψηφιακών μαθησιακών πόρων μπορεί να εξυπηρετήσει διαφορετικούς εκπαιδευτικούς σκοπούς και μπορεί να παραδοθεί ανάλογα με τις ανάγκες του μαθητή.

Εκμάθηση μέσω βίντεο

Η μάθηση μέσω βίντεο έχει την ικανότητα να συνδυάζει υλικό από κάμερα, κινούμενα σχέδια, γραφικά, κείμενο και ήχο, βίντεο που δημιουργούν εξαιρετική μαθησιακή εμπειρία. Όσον αφορά την εταιρική εκπαίδευση, η [έρευνα έχει δείξει](#) ότι η επιλογή του βίντεο έχει πολλά πλεονεκτήματα, όπως τα βελτιωμένα ποσοστά διατήρησης των μαθητών.

Το βίντεο είναι μια μορφή στην οποία οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να έχουν εύκολη πρόσβαση με οποιαδήποτε ψηφιακή συσκευή, όπως ταμπλέτες, smartphones και ακόμη και έξυπνες τηλεοράσεις. Εκτός από την υποστήριξη των μαθητών στη μάθηση χάρη στην αποτελεσματικότητά τους και την προσβασιμότητά τους, η μάθηση μέσω βίντεο έχει αποδειχθεί ότι είναι ένα ισχυρό εργαλείο αναστοχασμού για τους εκπαιδευτικούς, αλλά και σημαντικό στο πλαίσιο της επαγγελματικής τους ανάπτυξης βελτιώνοντας τη συνολική ποιότητα της εμπειρίας στην τάξη. Λόγω των διαφόρων θετικών επιδράσεών τους, η μάθηση με βάση το βίντεο γίνεται κυρίαρχο πρότυπο της επιγραμμικής κατάρτισης.



Σχήμα 1. Απεικόνιση της μάθησης μέσω βίντεο (Πηγή: <https://www.freepik.com/>)

Η μάθηση μέσω βίντεο διατίθεται σε πολλές διαφορετικές μορφές που εξυπηρετούν μοναδικούς σκοπούς. Τα βίντεο επεξήγησης έχουν γίνει ένας από τους πιο δημοφιλείς τύπους βίντεο που χρησιμοποιούνται στην ηλεκτρονική μάθηση. Κάνει τα μαθήματα πιο ελκυστικά και ευχάριστα, έτσι ώστε οι εκπαιδευόμενοι να μπορούν να συγκρατήσουν τις πληροφορίες πολύ καλύτερα. Περιλαμβάνει εύληπτα κινούμενα σχέδια, τα οποία βελτιώνουν την εμπειρία μάθησης. Μπορούν να απλοποιήσουν πολύπλοκα θέματα και να μετατρέψουν υλικό ανάγνωσης με βαρύ κείμενο σε εύπεπτο οπτικό υλικό. Τα επεξηγηματικά βίντεο διευκολύνουν τους εκπαιδευόμενους να συνδεθούν και να αλληλεπιδράσουν με το περιεχόμενο των μαθημάτων με ουσιαστικό τρόπο και παρέχουν στους εκπαιδευόμενους οπτικές εικόνες που ευχαριστούν το μάτι και κάνουν τη διαδικασία της μάθησης πολύ πιο διασκεδαστική.

Τα εκπαιδευτικά βίντεο είναι πρακτικά σεμινάρια ή πρακτικά σεμινάρια που παρέχουν βήμα προς βήμα καθοδήγηση για το πώς να κάνετε κάτι ή πώς να το κάνετε σωστά ή πιο αποτελεσματικά. Παρέχουν λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με τον τρόπο αντιμετώπισης μιας συγκεκριμένης πρόκλησης. Συνήθως πρόκειται για έναν ειδικό σε ένα συγκεκριμένο θέμα που περιγράφει ή επιδεικνύει μια διαδικασία, μεταφέρει γνώσεις, εξηγεί μια έννοια ή δείχνει σε κάποιον πώς να κάνει κάτι. Ο εμπειρογνώμονας παρέχει σχετικές πληροφορίες για την επίλυση ενός προβλήματος ή την επίτευξη ενός αποτελέσματος, συχνά με εφαρμογές στην πραγματική ζωή. Τα βιντεοσκοπημένα σεμινάρια αποτελούν ένα εξαιρετικό παράδειγμα μάθησης μέσω της πράξης και είναι σε θέση να μετατρέψουν μια παθητική εμπειρία θέασης σε μια ενεργή εμπειρία μάθησης.

Το βίντεο-μάθημα ή η βίντεο-διάλεξη είναι ένα βίντεο που παρουσιάζει εκπαιδευτικό υλικό για ένα συγκεκριμένο θέμα. Μπορεί να είναι ένα βίντεο με έναν δάσκαλο να μιλάει στην κάμερα, φωτογραφίες και κείμενο σχετικά με το θέμα ή ένα μείγμα αυτών. Μπορούν να δημιουργηθούν με απλή καταγραφή μιας ζωντανής ομιλίας, μιας συνάντησης ή μιας

παράστασης ενός ειδικού ή να δημιουργηθούν σκόπιμα για να καλύψουν ένα συγκεκριμένο θέμα. Μια βιντεοδιάλεξη είναι ένας πολύ αποτελεσματικός τρόπος για να μετατρέψετε εφάπαξ μαθησιακές συνεδρίες σε επαναχρησιμοποιήσιμο περιεχόμενο.

Δυνατά σημεία	Περιορισμοί
<ul style="list-style-type: none">• Αρπάζει την προσοχή• Βοηθά στη διατήρηση πληροφοριών και γνώσεων• Βελτιώνει την επάρκεια εργασιών• Απλοποιεί πολύπλοκα δεδομένα• Βοηθά στην εισαγωγή νέων εννοιών• Προσαρμοστικότητα στην αλλαγή• Οικονομικά αποδοτικό• Διευκολύνει τη μικρομάθηση	<ul style="list-style-type: none">• Απαιτείται τεχνολογική επάρκεια• Χρονοβόρα εγκατάσταση• Δεν είναι φιλικό προς τους αρχάριους• Απόσπαση της προσοχής των μαθητών από τη μάθηση

Μάθηση με βάση τον ήχο

Ο ήχος έχει αποδειχθεί ισχυρό και επιτυχημένο μέσο μετάδοσης πληροφοριών για τους εκπαιδευτικούς, ιδίως σε περιοχές που χαρακτηρίζονται από συγκρούσεις ή απομακρυσμένες και απομονωμένες τοποθεσίες. Επειδή πρόκειται για τεχνολογία μετάδοσης, οι ακροατές μπορούν να συμμετέχουν με πολύ χαμηλό κόστος. Επιπλέον, τα ραδιόφωνα και οι συσκευές αναπαραγωγής ακουστικών κασετών και CD είναι εύχρηστες και ευρέως διαθέσιμες τεχνολογίες, ακόμη και στις φτωχότερες γωνιές του πλανήτη.

Το ραδιόφωνο – τόσο σε εκπομπή όσο και σε διαδραστική μορφή – ήταν ένα ευρέως χρησιμοποιούμενο μοντέλο για την εξ αποστάσεως διδασκαλία των εκπαιδευτικών. Ένα από τα πρώτα παραδείγματα εξ αποστάσεως εκπαίδευσης με βάση τον ήχο προέρχεται από την Αυστραλία. Τη δεκαετία του 1950, τα Σχολεία του αέρα (SOA) της Αυστραλίας άρχισαν να χρησιμοποιούν ασύρματους πομποδέκτες υψηλής συχνότητας αμφίδρομου ήχου για να στέλνουν και να λαμβάνουν μαθήματα και μηνύματα από και προς τους μαθητές στα Βόρεια Εδάφη και τη Δυτική Αυστραλία. Οι μαθητές αλληλεπιδρούν με τους καθηγητές σε ένα στούντιο (εκπομπή) και με άλλους μαθητές σε όλη την Αυστραλία σε τακτικά προγραμματισμένες ώρες κατά τη διάρκεια της ημέρας.

Τα τελευταία χρόνια, οι τεχνολογίες του διαδικτύου και των κινητών τηλεφώνων φέρνουν επανάσταση και μεταμορφώνουν όλες τις μορφές μάθησης που βασίζονται στον ήχο. Τα *podcasts* έχουν γίνει ένα όλο και πιο συνηθισμένο και χρήσιμο εργαλείο στο ρεπερτόριο της επαγγελματικής ανάπτυξης των εκπαιδευτικών με βάση τον ήχο, λόγω της ευελιξίας και της φορητότητάς τους.

Το podcast ή η ακουστική διάλεξη είναι μια επεισοδιακή σειρά ψηφιακών ηχογραφήσεων ή βιντεοσκοπήσεων που συχνά επικεντρώνονται σε ένα συγκεκριμένο θέμα ή θεματική ενότητα, την οποία οι μαθητές μπορούν να κατεβάσουν και να ακούσουν στις κινητές συσκευές τους ανά πάσα στιγμή. Οι μαθητές είναι πολύ πιο πιθανό να ακούσουν και να

καταναλώσουν υλικό αν μπορούν να το κάνουν στο λεωφορείο, οδηγώντας το αυτοκίνητο, πλένοντας τα πιάτα ή στο γυμναστήριο.



Σχήμα 2. Απεικόνιση μάθησης με βάση τον ήχο (Πηγή: <https://www.freepik.com/>)

Ένα από τα σπουδαιότερα παιδαγωγικά χαρακτηριστικά που προσφέρει το εκπαιδευτικό podcasting είναι η δυνατότητα μάθησης μέσω της ακρόασης. Η μάθηση μέσω της ακρόασης είναι ευχάριστη και λιγότερο κουραστική από την ανάγνωση και μπορεί να ενθαρρύνει τους μαθητές που δεν τους αρέσει η ανάγνωση. Επιπλέον, τα podcasts επιτρέπουν στους εκπαιδευτικούς να παρέχουν περισσότερες πληροφορίες σε σύγκριση με το γραπτό υλικό και μόνο. Αυτό οφείλεται επίσης στο γεγονός ότι ο ομιλητής μπορεί να δώσει έμφαση, τονισμό και κλίση σε λέξεις ή φράσεις και να κατανοήσει έννοιες σε συντομότερο χρόνο σε σύγκριση με την ανάγνωση μόνο.

Παρόλο που τα podcasts μπορούν να είναι κατάλληλα για κάθε τύπο μάθησης, ορισμένα περιεχόμενα είναι καταλληλότερα για ακουστική μάθηση από ό,τι για μεθόδους διδασκαλίας που βασίζονται σε κείμενο. Για παράδειγμα, η εκπαίδευση σε γλωσσικές δεξιότητες, η διαπροσωπική επικοινωνία και άλλα θέματα όπου το λεξιλόγιο, η προφορά και οποιοσδήποτε άλλες γλωσσικές αποχρώσεις είναι σημαντικές, επιτυγχάνονται καλύτερα μέσω μαθημάτων βασισμένων σε ήχο ή ενισχυμένων με ήχο.

Το ραδιόφωνο και ο ήχος είναι απλές τεχνολογίες με τις οποίες είναι εξοικειωμένοι πολλοί εκπαιδευτικοί σε όλο τον κόσμο. Τα σχολεία δεν χρειάζεται να αγοράσουν υπολογιστές ή σύνδεση στο Διαδίκτυο και οι εκπαιδευτικοί δεν χρειάζεται να μάθουν πολύπλοκη τεχνολογία προκειμένου να συμμετάσχουν σε επαγγελματική ανάπτυξη με βάση τον ήχο.

Η μάθηση με βάση τον ήχο είναι ένα πολιτισμικά οικείο μέσο που δεν απαιτεί τις δεξιότητες ανάγνωσης και γραφής που απαιτούνται για την ανάληψη διδασκαλίας με βάση την εκτύπωση ή τις τεχνολογικές δεξιότητες που απαιτούνται από τις απαιτήσεις της

διαδικτυακής μάθησης, οι οποίες συχνά προκαλούν τη διαρροή εκπαιδευτικών σε προγράμματα εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.

Επιπλέον, η φωνή ενός ομιλητή μπορεί να είναι αξιωματική και να βοηθήσει τους μαθητές να διατηρήσουν και να ανακτήσουν πληροφορίες για μεγάλα χρονικά διαστήματα. Το να μιλάει κάποιος απευθείας σε εσάς βελτιώνει την οικειότητα και έχει οφέλη για τους εκπαιδευτικούς που επιθυμούν να δημιουργήσουν ένα αίσθημα του ανήκειν στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση.

Δυνατά σημεία	Περιορισμοί
<ul style="list-style-type: none">● Μπορεί να φτάσει σε μεγάλους πληθυσμούς μαθητών και καθηγητών.● Μπορεί να εφαρμοστεί με ή χωρίς βιβλία και άλλους πόρους.● Πιο ελκυστικό από την ανάγνωση● Αντιμετωπίζει θέματα ισότητας και πρόσβασης (φύλο, εθνικότητα, αγροτική περιοχή).● Είναι ανθεκτικό και μπορεί να χρησιμοποιηθεί για μακροχρόνια χρήση● Επιτρέπει στους μαθητές να κάνουν πολλαπλές εργασίες; μπορούν να ακούνε ενώ κάνουν άλλες δραστηριότητες.● Απαιτεί μέτρια υποδομή στην αίθουσα διδασκαλίας και χαμηλή τεχνική υποστήριξη.● Κατάλληλο για την εκμάθηση γλωσσικών και επικοινωνιακών δεξιοτήτων● Πολιτιστικά οικείο μέσο	<ul style="list-style-type: none">● Η αξία του περιεχομένου μπορεί να υποβαθμιστεί με την πάροδο του χρόνου.● Δύσκολο για άτομα με προβλήματα ακοής.● Ο ήχος χρησιμοποιείται συχνά καλύτερα σε συνδυασμό με άλλα μέσα όπως κείμενο ή γραφικά, προσθέτοντας έτσι πολυπλοκότητα στο σχεδιασμό της διδασκαλίας.● Η ηχογράφηση ήχου απαιτεί τουλάχιστον ένα ελάχιστο επίπεδο τεχνικών γνώσεων.● Ο προφορικός λόγος τείνει να είναι λιγότερο ακριβής από το κείμενο.

Μάθηση βασισμένη σε παιχνίδια

Η μάθηση με βάση το παιχνίδι είναι μια τεχνική ενεργητικής μάθησης όπου στοιχεία παιχνιδιού, όπως η εξέλιξη, οι ανταμοιβές και ο ανταγωνισμός, χρησιμοποιούνται για την ενίσχυση της μάθησης των μαθητών. Η παιχνιδοποίηση σχετίζεται, αλλά δεν ταυτίζεται, με την έννοια της μάθησης βασισμένης σε παιχνίδια. Ενώ η παιχνιδοποίηση αφορά τη χρήση στοιχείων σχεδιασμού παιχνιδιών σε ένα μη παιγνιώδες πλαίσιο, η μάθηση βασισμένη σε παιχνίδια αναφέρεται στη χρήση πραγματικών παιχνιδιών, όπως κουίζ, για την απόκτηση δεξιοτήτων ή γνώσεων. Παρόλο που η παιχνιδοποίηση της μάθησης και η μάθηση βασισμένη σε παιχνίδια είναι δύο διαφορετικές έννοιες, έχουν κοινό έδαφος στην ιδέα ότι

τα στοιχεία παιχνιδιών μπορούν να κάνουν τις μαθησιακές εμπειρίες πιο ελκυστικές. Τα στοιχεία παιχνιδιού, όπως οι ανταμοιβές και ο ανταγωνισμός, παρακινούν ένα άτομο να επιτύχει την καλύτερη δυνατή απόδοσή του.



Σχήμα 3. Απεικόνιση της μάθησης με βάση το παιχνίδι (Πηγή: <https://www.freepik.com/>)

Ο κύριος στόχος της παιχνιδοποίησης και της μάθησης που βασίζεται σε παιχνίδια είναι να ενισχύσει τα ανθρώπινα κίνητρα και τις επιδόσεις σε σχέση με μια δεδομένη δραστηριότητα. Η απόκτηση γνώσεων αποτελεί τη βάση της μάθησης με βάση το παιχνίδι. Στα κουίζ, για παράδειγμα, οι δεξιότητες που τίθενται σε δοκιμασία αντιστοιχούν στο μαθησιακό έργο. Μπορούν να σχεδιαστούν ώστε να αυξάνουν διαδραστικά τη δυσκολία μιας δραστηριότητας ώστε να ανταποκρίνονται στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων του παίκτη.

Η μάθηση με βάση το παιχνίδι είναι μια αποτελεσματική τεχνική για την εμπλοκή των μαθητών. Πρόκειται για τη χρήση των αρχών και των βασικών στοιχείων του παιχνιδιού για την επίτευξη των απαιτούμενων μαθησιακών στόχων. Τα είδη ανταμοιβών περιλαμβάνουν πόντους, κονκάρδες επίτευξης ή επίπεδα. Το να είναι ορατές οι ανταμοιβές για την εκπλήρωση των καθηκόντων σε άλλους παίκτες είναι ένας τρόπος να ενθαρρύνονται οι παίκτες να ανταγωνίζονται και να συνεχίζουν να παίζουν, ενώ παράλληλα τους εμπνέει να συνεχίσουν να μαθαίνουν. Οι τεχνικές παιχνιδοποίησης αποσκοπούν στην ενίσχυση των φυσικών επιθυμιών των μαθητών για κοινωνικοποίηση, μάθηση, γνώση, κυριαρχία, ανταγωνισμό, επίτευξη, κατάσταση, αυτοέκφραση, αλτρουισμό ή κλείσιμο.

Ωστόσο, τα παιχνίδια μπορεί να μην είναι πάντα η καλύτερη επιλογή. Σε ορισμένες περιπτώσεις, μπορεί να μην λειτουργούν βοηθώντας στην επίτευξη των μαθησιακών στόχων. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι η έννοια της "διασκέδασης" μπορεί να επισκιάσει τον πραγματικό σκοπό πίσω από την εκπαίδευση. Η υπερβολική χρήση στοιχείων όπως οι πόντοι, τα σήματα, οι ανταμοιβές ή ακόμη και τα φόντα και οι ήχοι που είναι περιττοί μπορεί να μετατοπίσουν την προσοχή από τη μάθηση. Αυτό προκαλεί τον κίνδυνο να χαθεί το κίνητρο της μάθησης και να ξεχαστεί ότι ο πραγματικός σκοπός είναι η διευκόλυνση της

μάθησης. Η έλλειψη εστίασης λόγω του "διασκεδαστικού" στοιχείου είναι μια σημαντική πτυχή που πρέπει να λαμβάνεται υπόψη κατά την ανάπτυξη τέτοιου είδους πόρων.

Δυνατά σημεία	• Περιορισμοί
<ul style="list-style-type: none">• Κάνει τη μάθηση διασκεδαστική και διαδραστική.• Βελτιώνει τα κίνητρα για μάθηση.• Ενισχύει τη δέσμευση μέσω εντυπωσιακών οπτικών γραφικών.• Δίνει στους μαθητές την ευκαιρία να δουν εφαρμογές στον πραγματικό κόσμο.• Προσφέρει ανατροφοδότηση σε πραγματικό χρόνο σχετικά με την πρόοδο.• Ενισχύει την εμπειρία μάθησης.	<ul style="list-style-type: none">• Είναι αποτελεσματική μόνο όταν ενθαρρύνει συγκεκριμένες συμπεριφορές για την επίτευξη συγκεκριμένων στόχων.• Η εστίαση του μαθητή μετατοπίζεται στη νίκη αντί για τη μάθηση.• Μετατοπίζει την εστίαση των εργαζομένων από τη συνεργασία.

Αυτοί οι ψηφιακοί μαθησιακοί πόροι μπορούν επομένως να βοηθήσουν τον εκπαιδευόμενο να επιτύχει τους μαθησιακούς στόχους και πραγματικά βελτιώνουν και επαναπροσδιορίζουν ολόκληρη την εκπαιδευτική και μαθησιακή εμπειρία.

Η ενσωμάτωση της τεχνολογίας στη διδασκαλία στην τάξη γίνεται σταδιακά η νέα κανονικότητα σε εθνικό επίπεδο. Παρόλο που το COVID-19 προκάλεσε μια εκθετική αύξηση του αριθμού των μαθητών που εγγράφονται στην ηλεκτρονική μάθηση, η χρήση ψηφιακών διδακτικών πόρων, όπως ιστότοποι και εφαρμογές που δημιουργήθηκαν για να ενισχύσουν την κατανόηση του περιεχομένου των μαθημάτων, ήταν ένα φαινόμενο που παρατηρήθηκε ήδη πριν από την πανδημία.

Ενώ παλαιότερα, η τεχνολογία πολυμέσων αποτελούσε συμπλήρωμα του παραδοσιακού διδακτικού υλικού, σήμερα το μαθησιακό περιβάλλον βασίζεται στο Διαδίκτυο. Με την πανδημία, η κοινωνία αναγκάστηκε να βασιστεί πλήρως σε αυτό για τη μάθηση, γεγονός που οδήγησε σε ταχύτερη μετάβαση και συνακόλουθη αύξηση και βελτίωση των ψηφιακών εργαλείων για το σκοπό αυτό.

Αυτοί οι ψηφιακοί μαθησιακοί πόροι αποτελούν ευκαιρίες για τη διεύρυνση της μάθησης. Είναι διαθέσιμοι διαδικτυακά, παγκοσμίως και με το πάτημα ενός χεριού. Οι πιο αναγνωρισμένοι ψηφιακοί πόροι μάθησης είναι το Youtube, η Khan Academy, τα MOOCs, τα podcasts, το Quizlet, τα ηλεκτρονικά βιβλία κ.ο.κ.

Πρόσθετος μαθησιακός πόρος

Τίτλος ενότητας:	Εργαλεία για την ανάπτυξη υλικού για τη διαδικτυακή μάθηση
Τίτλος Πόρου:	Λύσεις εξ αποστάσεως μάθησης της UNESCO

Κωδικός πόρου:	R5.1
Περιγραφή του πόρου:	Η UNESCO παρέχει έναν κατάλογο εκπαιδευτικών εφαρμογών, πλατφορμών και πόρων που στοχεύουν να βοηθήσουν τους γονείς, τους εκπαιδευτικούς, τα σχολεία και τους διευθυντές των σχολείων να διευκολύνουν την εξ αποστάσεως μάθηση. Τα περισσότερα από τα εργαλεία είναι δωρεάν και διατίθενται σε πολλές γλώσσες. Έχουν ευρεία και ισχυρή βάση χρηστών και αποδείξεις για τον αντίκτυπό τους και κατηγοριοποιούνται με βάση τις ανάγκες της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Αυτός ο πόρος θα σας βοηθήσει να περιηγηθείτε και να εξοικειωθείτε με μια μεγάλη ποικιλία διαδικτυακών εργαλείων ανοικτού κώδικα που υποστηρίζουν την εξ αποστάσεως μάθηση.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://en.unesco.org/covid19/educationresponse/solutions

Αναφορές:

Τι είναι ο ανοικτός κώδικας; <https://www.redhat.com/en/topics/open-source/what-is-open-source>

Πρωτοβουλία ανοικτού κώδικα. <https://opensource.org/docs/osd>

Μαθησιακοί πόροι για εκπαιδευτικούς και παιδαγωγούς. <https://education.ec.europa.eu/resources-and-tools/online-learning-resources/online-platforms>

Λύσεις εξ αποστάσεως μάθησης της UNESCO. <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse/solutions>

Ψηφιακές πηγές μάθησης (DLR). <https://tech.ed.gov/files/2018/10/matrix-digital-learning-resources-supports.pdf>

Ανασκόπηση των πρόσφατων εξελίξεων στην έρευνα για τη μάθηση μέσω βίντεο: <http://ceur-ws.org/Vol-3052/paper7.pdf>. <http://ceur-ws.org/Vol-3052/paper7.pdf>

Μαθησιακή αποδοτικότητα της μάθησης μέσω βίντεο (Δεκέμβριος 2018) <https://elearnmag.acm.org/archive.cfm?aid=3236701>

Ο οριστικός οδηγός για τα βίντεο επεξήγησης. <https://breadnbeyond.com/explainer-video/>

Μελέτη περίπτωσης βίντεο επεξήγησης: Πώς το βίντεο επεξήγησης βελτίωσε τη διατήρηση του κοινού κατά 11,25%. <https://breadnbeyond.com/explainer-video/edgar-explainer-video-case-studies/>

Τι είναι τα "εκπαιδευτικά βίντεο"; <http://ezsnips.squarespace.com/what-are-video-tutorials>

Τα οφέλη της μάθησης μέσω βίντεο. <https://www.designingdigitally.com/blog/2019/02/benefits-video-based-learning>

Podcasting στην εκπαίδευση: ποια είναι τα οφέλη; <https://www.thepodcasthost.com/niche-case-study/podcasting-in-education/>

Εξ αποστάσεως εκπαίδευση μέσω ήχου http://woulibrary.wou.edu.my/weko/eed502/Chapter_2_audio-based_DE.pdf

Πώς η παιχνιδοποίηση παρακινεί: (Απρίλιος 2017). <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S074756321630855X>

Η παιχνιδοποίηση ως εργαλείο για την εμπλοκή της μάθησης των μαθητών: (Φεβρουάριος 2019). <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/2042753018818342>.

Όταν τα παιχνίδια μπορεί να μην λειτουργούν: <https://blog.commlabindia.com/elearning-design/game-based-learning-limitations-prevention>

Ψηφιακές πηγές μάθησης στην εκπαίδευση

<https://opentextbooks.clemson.edu/sts1010fidlerfall2021/chapter/digital-learning-resources-in-education/>

Ενότητα 6. Δημιουργία βίντεο και κουίζ για διαδικτυακή διδασκαλία

Εισαγωγή

Η επιρροή του ψηφιακού βίντεο στην καθημερινή μας κουλτούρα είναι αναμφισβήτητη. Οι διαδικτυακοί ιστότοποι ανταλλαγής βίντεο, όπως το YouTube και το Vimeo, διαθέτουν μηνιαίο κοινό εκατομμυρίων ατόμων. Καθώς το ψηφιακό βίντεο συνεχίζει να κερδίζει δημοτικότητα, φαίνεται φυσικό αυτή η οικεία και διαδεδομένη πλατφόρμα να επεκταθεί και στο εκπαιδευτικό σύστημα.

Οι σημερινοί μαθητές χρησιμοποιούν εκπαιδευτικά βίντεο ως εργαλείο για να μάθουν τα πάντα, από βασικές δεξιότητες, όπως η επισκευή ενός ελαστικού, μέχρι την τελευταία χορευτική τάση. [Μελέτες έχουν δείξει](#) ότι η χρήση σύντομων βίντεο κλιπ επιτρέπει την αποτελεσματικότερη επεξεργασία και ανάκληση της μνήμης. Ο οπτικός και ακουστικός χαρακτήρας των βίντεο απευθύνεται σε ένα ευρύ κοινό και επιτρέπει σε κάθε χρήστη να

επεξεργάζεται τις πληροφορίες με τρόπο που είναι φυσικός γι' αυτόν. Με τον ίδιο τρόπο, τα μαθησιακά παιχνίδια και τα κουίζ βοηθούν στην εμπλοκή των μαθητών και κάνουν την εμπειρία της μάθησης πιο διαδραστική και συναρπαστική.

Με λίγα λόγια, τα βίντεο και τα κουίζ είναι καλοί δάσκαλοι και χρησιμοποιούνται ευρέως σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. Υπάρχουν πολυάριθμα εργαλεία ανοικτού κώδικα διαθέσιμα στο διαδίκτυο που εξυπηρετούν και τους δύο σκοπούς. Το *Powtoon* και το *Google Forms* είναι παραδείγματα λογισμικού ανοικτού κώδικα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία βίντεο και κουίζ.

Η ενότητα παρέχει βασικές γνώσεις σχετικά με τον τρόπο δημιουργίας βίντεο και κουίζ με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων ανοικτού κώδικα και περιλαμβάνει τα ακόλουθα θέματα:

- Δημιουργία βίντεο με το Powtoon
- Δημιουργία κουίζ με Google Forms

Γνώση	Δεξιότητες	Στάσεις
<ul style="list-style-type: none"> • Πραγματικές γνώσεις σχετικά με τα υπάρχοντα εργαλεία ανοικτού κώδικα για τη δημιουργία επιγραμμικών μαθησιακών πόρων • Κατανόηση των βασικών λειτουργιών ενός λογισμικού βίντεο ανοικτού κώδικα (π.χ. Powtoon) • Κατανόηση των βασικών λειτουργιών των εργαλείων ανοικτού κώδικα (π.χ. Google Forms) • Γνώσεις σχετικά με τον τρόπο επιλογής των κατάλληλων εργαλείων με βάση τις συγκεκριμένες ανάγκες 	<ul style="list-style-type: none"> • Εφαρμογή ψηφιακών δεξιοτήτων για τη δημιουργία διαδικτυακών μαθησιακών πόρων • Προσδιορισμός των κατάλληλων εργαλείων • Ανάλυση των διαφόρων τύπων μαθησιακών πόρων • Δημιουργία κουίζ με τη χρήση εργαλείων ανοικτού κώδικα (π.χ. Google Forms) • Δημιουργία βίντεο με τη χρήση εργαλείων ανοικτού κώδικα (π.χ. Powtoon) 	<ul style="list-style-type: none"> • Επίγνωση του τρόπου δημιουργίας επιγραμμικών μαθησιακών πόρων • Εκτίμηση του τρόπου δημιουργίας επιγραμμικών μαθησιακών πόρων • Ενημέρωση για τους διάφορους τύπους επιγραμμικών μαθησιακών πόρων

Δημιουργία βίντεο με το Powtoon

Το Powtoon είναι ένα online πρόγραμμα δημιουργίας βίντεο, το οποίο σημαίνει ότι μπορείτε να δημιουργήσετε ένα βίντεο κινουμένων σχεδίων χωρίς να κατεβάσετε οποιοδήποτε λογισμικό. Θα λειτουργήσει οπουδήποτε σε οποιονδήποτε υπολογιστή PC ή Mac. Το Powtoon προσφέρει έναν δωρεάν λογαριασμό, μπορείτε απλά να συνδεθείτε και να ξεκινήσετε να δημιουργείτε επαγγελματικά βίντεο.

Είτε θέλετε να κάνετε μια συναρπαστική ζωντανή παρουσίαση είτε ένα εκπαιδευτικό βίντεο είτε ένα κλιπ κινουμένων σχεδίων στο YouTube, το Powtoon είναι ένας εξαιρετικός τρόπος για να παρουσιάσετε κάθε είδους θέμα και να προβάλετε τις ιδέες σας και μια εξαιρετική εναλλακτική λύση στο κλασικό PowerPoint.

Η δημιουργία κινούμενων παρουσιάσεων ακούγεται δύσκολη, αλλά μπορεί να γίνει εύκολη με το Powtoon. Το Powtoon προσφέρει μια πολύ απλοποιημένη διεπαφή για τη δημιουργία όλων των τύπων ελκυστικού περιεχομένου βίντεο, συμπεριλαμβανομένων κινούμενων βίντεο επεξήγησης, βίντεο μάρκετινγκ, βίντεο προώθησης και εκπαιδευτικών βίντεο. Περιλαμβάνει επαγγελματικά σχεδιασμένα πρότυπα, σκηνές και χαρακτήρες, μια βιβλιοθήκη βίντεο και μουσικής και προηγμένες λειτουργίες, όπως η εγγραφή οθόνης και φωνής, που διευκολύνουν τη δημιουργία διαλέξεων βίντεο και podcasts.

Λογισμικό:	
Τι να χρησιμοποιήσετε	https://www.powtoon.com/
Γιατί να το χρησιμοποιήσετε	<ul style="list-style-type: none">• Φιλικό προς το χρήστη• Διαισθητική διεπαφή• Γρήγορη και εύκολη πρόσβαση
Πώς να το χρησιμοποιήσετε	<ol style="list-style-type: none">1. Εγγραφείτε δωρεάν με λογαριασμό google2. Κάντε κλικ στο "Δημιουργία" και επιλέξτε τον τύπο του βίντεο που θέλετε να δημιουργήσετε.3. Επιλέξτε κάποιο από τα προκατασκευασμένα πρότυπα που είναι διαθέσιμα για δωρεάν λογαριασμό ή κάντε κλικ στο "κενό και ξεκινήστε από το μηδέν."4. Επιλέξτε σκηνές, φόντα, χαρακτήρες, κείμενο ή στοιχεία που θέλετε να συμπεριλάβετε στο βίντεό σας.


	<ol style="list-style-type: none"> 5. Προσθέστε μουσική και βίντεο που είναι διαθέσιμα από τη βιβλιοθήκη ή ανεβάστε τα δικά σας. 6. Ηχογραφήστε την οθόνη και την κάμερά σας ή προσθέστε τη φωνή σας. 7. Κάντε κλικ στην επιλογή "Εξαγωγή" και επιλέξτε τον τρόπο με τον οποίο θέλετε να εξαγάγετε το Rowtoon σας.
Σύνδεσμος για το σεμινάριο:	https://www.youtube.com/watch?v=IEQiZQi-aGY

Δημιουργία κουίζ με Google Forms

Τα κουίζ χρησιμοποιούνται συχνά σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα για να ελέγξουν εν συντομία το επίπεδο κατανόησης της ύλης του μαθήματος από τους μαθητές, παρέχοντας στους καθηγητές πληροφορίες για την πρόοδο των μαθητών και τυχόν υπάρχοντα κενά γνώσεων. Επιπλέον, ο βασισμένος στην πρόκληση χαρακτήρας του κουίζ παρακινεί τους μαθητές και τους βοηθά να βελτιώσουν σταδιακά μια συγκεκριμένη ικανότητα.


Αν θέλετε να κάνετε κουίζ για τους μαθητές σας, οι Φόρμες Google είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να το κάνετε αυτό. Αυτό συμβαίνει επειδή οι περισσότεροι άνθρωποι έχουν ήδη έναν λογαριασμό Google, οπότε είναι εύκολο να ξεκινήσετε. Και, όπως και τα περισσότερα βασικά εργαλεία της Google, είναι δωρεάν. Συν τοις άλλοις, η Google διαθέτει μερικές ειδικές λειτουργίες για τη συλλογή ανατροφοδότησης που διευκολύνουν τη βαθμολόγηση.

Το Google Forms επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργούν φόρμες, έρευνες και κουίζ, καθώς και να επεξεργάζονται και να μοιράζονται τις φόρμες με άλλα άτομα. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιούν τις φόρμες Google για να αξιολογούν τις γνώσεις των μαθητών με τρόπο γρήγορο και ανεπίσημο.

Λογισμικό:	
Τι να χρησιμοποιήσετε	https://docs.google.com/forms/
Γιατί να το χρησιμοποιήσετε	<ul style="list-style-type: none"> • Εύκολο στη χρήση • Διαισθητική διεπαφή


	<ul style="list-style-type: none"> ● Δυνατότητα δημιουργίας μεγάλης ποικιλίας ερωτήσεων ● Εύκολη πρόσβαση σε οποιονδήποτε με λογαριασμό Google
<p>Πώς να το χρησιμοποιήσετε</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ανοίξτε το Google Forms ή μεταβείτε στη διεύθυνση https://docs.google.com/forms/ 2. Αντικαταστήστε το "Untitled form" με το όνομα του κουίζ σας και προσθέστε μια σύντομη περιγραφή ή/και ένα απόσπασμα για να παρακινήσετε τους μαθητές. 3. Κάντε κλικ στην επιλογή "Προσαρμογή θέματος" (πίνακας χρωμάτων) στην επάνω δεξιά πλευρά για να αλλάξετε την επικεφαλίδα, το θέμα και το χρώμα φόντου ή το στυλ της γραμματοσειράς. 4. Μεταβείτε στις ρυθμίσεις και επιλέξτε "Κάντε αυτό ένα κουίζ". 5. Για να συλλέξετε διευθύνσεις ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, κάντε κλικ στο "Συλλογή διευθύνσεων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου" δίπλα στην επιλογή Απαντήσεις. 6. Εισάγετε την πρώτη σας ερώτηση και προσθέστε όσες απαντήσεις επιθυμείτε. 7. Κάντε κλικ στο "Προσθήκη ερώτησης" (+) για να προσθέσετε μια νέα ερώτηση. 8. Κάντε κλικ στο κάτω βέλος από το αναπτυσσόμενο μενού για να αλλάξετε τον τύπο της ερώτησης. 9. Μπορείτε ακόμη να προσθέσετε μουσική και βίντεο ή μια νέα ενότητα, ανάλογα με τις ανάγκες σας. 10. Κάντε κλικ στην επιλογή "Υποχρεωτικό" για να καθορίσετε αν οι χρήστες πρέπει να απαντήσουν στην ερώτηση. 11. Κάντε κλικ στο "Κλειδιά απαντήσεων" και επιλέξτε τη σωστή απάντηση (ή τις σωστές απαντήσεις) και καθορίστε πόσους πόντους αξίζει μια σωστή απάντηση. 12. Κάντε κλικ στο "Done" για να επιστρέψετε στην ερώτηση. 13. Όλες οι αλλαγές στις Φόρμες Google θα αποθηκευτούν αυτόματα.
<p>Σύνδεσμος για το σεμινάριο:</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=BTM3FSxbs4&t=166s</p>

Πρόσθετος μαθησιακός πόρος

Τίτλος ενότητας:	Δημιουργία βίντεο και κουίζ για διαδικτυακή διδασκαλία
Τίτλος Πόρου:	
Κωδικός πόρου:	R6.1
Περιγραφή του πόρου:	Το Canva είναι ένα δωρεάν εργαλείο γραφικών που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να δημιουργήσετε αναρτήσεις στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, παρουσιάσεις, αφίσες, λογότυπα, βίντεο και πολλά άλλα. Συνδεθείτε δωρεάν με το λογαριασμό σας Google στη διεύθυνση https://www.canva.com/ για να αρχίσετε να δημιουργείτε τα δικά σας βίντεο και περιεχόμενο πολυμέσων. Παρακολουθήστε το εκπαιδευτικό βίντεο για να μάθετε πώς να δημιουργείτε κινούμενα βίντεο στο Canva.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Ο πόρος θα σας βοηθήσει να ανακαλύψετε πρόσθετο λογισμικό δημιουργίας βίντεο ανοιχτού κώδικα που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία βίντεο κινουμένων σχεδίων και περιεχομένου πολυμέσων.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://www.youtube.com/watch?v=wn-4vM_gYZk


Τίτλος ενότητας:	Δημιουργία βίντεο και κουίζ για διαδικτυακή διδασκαλία
Τίτλος Πόρου:	
Κωδικός πόρου:	R6.2
Περιγραφή του πόρου:	Παρακολουθήστε το εκπαιδευτικό βίντεο για το πώς να δημιουργήσετε βίντεο κινουμένων σχεδίων στο Powtoon και ανακαλύψτε τις κύριες λειτουργίες που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε με τον δωρεάν λογαριασμό. Μπορείτε να εγγραφείτε δωρεάν με το λογαριασμό σας Google στο https://www.animaker.com/ και να αρχίσετε να δημιουργείτε το δικό σας κινούμενο περιεχόμενο.

Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Ο πόρος θα σας βοηθήσει να ανακαλύψετε πρόσθετο λογισμικό δημιουργίας βίντεο ανοιχτού κώδικα που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία βίντεο κινουμένων σχεδίων.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://www.youtube.com/watch?v=GvhYFIX-M0Q&t=464s


Τίτλος ενότητας:	Δημιουργία βίντεο και κουίζ για διαδικτυακή διδασκαλία
Τίτλος Πόρου:	
Κωδικός πόρου:	R6.3
Περιγραφή του πόρου:	Παρακολουθήστε το εκπαιδευτικό βίντεο για τη δημιουργία κουίζ με τη χρήση του Kahoot, μιας δωρεάν πλατφόρμας μάθησης που βασίζεται σε παιχνίδια. Μπορείτε να συνδεθείτε δωρεάν με το λογαριασμό σας Google στη διεύθυνση https://kahoot.com/and και να αρχίσετε να δημιουργείτε το κουίζ σας.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Ο πόρος θα σας βοηθήσει να ανακαλύψετε πρόσθετο λογισμικό ανοιχτού κώδικα που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία διαδραστικών κουίζ.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://www.youtube.com/watch?v=zBkVp8-CDeo&t=172s

Τίτλος ενότητας:	Δημιουργία βίντεο και κουίζ για διαδικτυακή διδασκαλία
Τίτλος Πόρου:	
Κωδικός πόρου:	R6.3

Περιγραφή του πόρου:	Παρακολουθήστε το εκπαιδευτικό βίντεο για το πώς να δημιουργήσετε storyboards και κόμικς χρησιμοποιώντας το Storyboard That, ένα δωρεάν γραφικό εργαλείο οργάνωσης αφηγήσεων. Μπορείτε να συνδεθείτε δωρεάν με το λογαριασμό σας Google στη διεύθυνση https://www.storyboardthat.com/ και να αρχίσετε να δημιουργείτε την ιστορία σας.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Ο πόρος θα σας βοηθήσει να ανακαλύψετε πρόσθετο λογισμικό ανοικτού κώδικα που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία περιεχομένου με κινούμενα σχέδια.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://www.youtube.com/watch?v=xkgNAMDL_sM

Τίτλος ενότητας:	Δημιουργία βίντεο και κουίζ για διαδικτυακή διδασκαλία
Τίτλος Πόρου:	
Κωδικός πόρου:	R6.3
Περιγραφή του πόρου:	Παρακολουθήστε το εκπαιδευτικό βίντεο για το πώς να φτιάχνετε διαδραστικές παρουσιάσεις, κινούμενα infographics και πολυμεσικό υλικό ηλεκτρονικής μάθησης χρησιμοποιώντας το Genially, ένα δωρεάν εργαλείο οπτικής επικοινωνίας. Μπορείτε να συνδεθείτε δωρεάν με το λογαριασμό σας στο Google στη διεύθυνση https://genial.ly/ και να αρχίσετε να δημιουργείτε το πολυμεσικό σας περιεχόμενο.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Ο πόρος θα σας βοηθήσει να ανακαλύψετε πρόσθετο λογισμικό ανοικτού κώδικα που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία περιεχομένου κινουμένων σχεδίων.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://www.youtube.com/watch?v=WKe2Z9J1-fY

Τίτλος ενότητας:	Δημιουργία βίντεο και κουίζ για διαδικτυακή διδασκαλία
-------------------------	---

Τίτλος Πόρου:	
Κωδικός πόρου:	R6.3
Περιγραφή του πόρου:	H5P είναι η συντομογραφία του HTML5 Package . Επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν περιεχόμενο όπως διαδραστικά βίντεο, κουίζ και παρουσιάσεις. Παρακολουθήστε το εκπαιδευτικό βίντεο σχετικά με τον τρόπο δημιουργίας μιας μεγάλης ποικιλίας περιεχομένου πολυμέσων. Μεταβείτε στη διεύθυνση https://h5p.org/ και αρχίστε να δημιουργείτε διαδραστικό περιεχόμενο.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Ο πόρος θα σας βοηθήσει να ανακαλύψετε πρόσθετο λογισμικό ανοικτού κώδικα που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία διαδραστικού περιεχομένου πολυμέσων.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://www.youtube.com/watch?v=SR6tVWSiXU4&t=159s

Αναφορές:

Ψηφιακές πηγές μάθησης στην εκπαίδευση

<https://opentextbooks.clemson.edu/sts1010fidlerfall2021/chapter/digital-learning-resources-in-education>

Ενεργοποίηση των φοιτητών μέσω ασύγχρονων συζητήσεων με βάση βίντεο σε διαδικτυακά μαθήματα

<https://er.educause.edu/articles/2020/8/engaging-students-through-asynchronous-video-based-discussions-in-online-courses>

<https://er.educause.edu/articles/2020/8/engaging-students-through-asynchronous-video-based-discussions-in-online-courses>

Ο απόλυτος οδηγός για να φτιάξετε ένα βίντεο κινουμένων σχεδίων στο Powtoon.
<https://www.powtoon.com/blog/ultimate-guide-animated-video/>

Τα 5 κορυφαία βίντεο Powtoon. <https://www.powtoon.com/blog/the-best-of-the-best/>

Δημιουργήστε βίντεο κινουμένων σχεδίων. <https://www.powtoon.com/create/animated-videos>

Δημιουργήστε και βαθμολογήστε κουίζ με το Google Forms.

<https://support.google.com/docs/answer/7032287?hl=en>

Video Tutorial: τα βασικά για τη δημιουργία ενός κουίζ στο Google Forms.

<https://www.youtube.com/watch?v=Pdt8Vv7-3Xk>

Ψηφιακά εργαλεία για τη διδασκαλία και τη μάθηση.

<https://guides.lib.uoguelph.ca/c.php?g=704238&p=5111968>

Video Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=IEQiZQi-aGY&t=510s>

Ενότητα 7. Μικρομάθηση

Εισαγωγή

Η τεχνολογία έχει μεταμορφώσει τον τρόπο διδασκαλίας και έχει αλλάξει τόσο τον τρόπο με τον οποίο μαθαίνουμε όσο και τον τρόπο με τον οποίο παρέχεται η κατάρτιση. Η άνοδος της κινητής τεχνολογίας έδωσε τη δυνατότητα σε ανθρώπους σε όλο τον κόσμο να έχουν πρόσβαση σε οποιοδήποτε είδος περιεχομένου ανά πάσα στιγμή και έδωσε στους εκπαιδευόμενους τη δυνατότητα να έχουν πρόσβαση σε μικρά τμήματα μαθησιακού περιεχομένου εν κινήσει.

Ο όρος *microlearning* χρησιμοποιείται στη διαδικτυακή μάθηση για να υποδηλώσει το εκπαιδευτικό υλικό που παρέχεται σε μικρές μορφές, προσβάσιμες μέσω smartphones και στοχευμένες στις εκπαιδευτικές ανάγκες και τα ενδιαφέροντα του εκπαιδευόμενου. Μελέτες έχουν διαπιστώσει ότι οι εκπαιδευόμενοι μαθαίνουν καλύτερα όταν μπορούν να επεξεργαστούν τις πληροφορίες σε μικρά, διαχειρίσιμα κομμάτια αντί για ένα μεγαλύτερο και πιο συγκεντρωμένο χρονικό διάστημα.

Με τη σημερινή εκτεταμένη χρήση των smartphones και την εφαρμογή προγραμμάτων εξ αποστάσεως εργασίας και εκπαίδευσης παγκοσμίως, η μικρομάθηση καθιστά την εκπαίδευση πιο προσαρμοστική και προσιτή, υποστηρίζοντας ένα ευρύ φάσμα προγραμμάτων εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.

Η ενότητα παρέχει γνώσεις σχετικά με τη μικρομάθηση, μια μορφή κατάρτισης βασισμένη στην τεχνολογία, σχεδιασμένη για την κατανόηση και τη μάθηση με βάση τις δεξιότητες, και περιλαμβάνει τα ακόλουθα θέματα:

- Μικρομάθηση
- Πόροι μίνι-μορφής μάθησης
- Τι είναι ένα EduZine;

Γνώση	Δεξιότητες	Στάσεις
<ul style="list-style-type: none">• Κατανοήστε τι είναι η μικρομάθηση• Κατανοήστε τι είναι η μορφή των μίνι μαθησιακών πόρων (π.χ. Eduzine)• Βασικές γνώσεις μικρομάθησης	<ul style="list-style-type: none">• Εφαρμογή ψηφιακών δεξιοτήτων για τη δημιουργία διαδικτυακών μαθησιακών πόρων• Κατανοήστε πώς να δημιουργήσετε τη δομή των πόρων μίνι μαθησιακής μορφής	<ul style="list-style-type: none">• Επίγνωση του τρόπου δημιουργίας επιγραμμικών μαθησιακών πόρων• Εκτίμηση του τρόπου δημιουργίας μίνι-μαθησιακών πόρων• Ενημέρωση για τον τρόπο χρήσης της

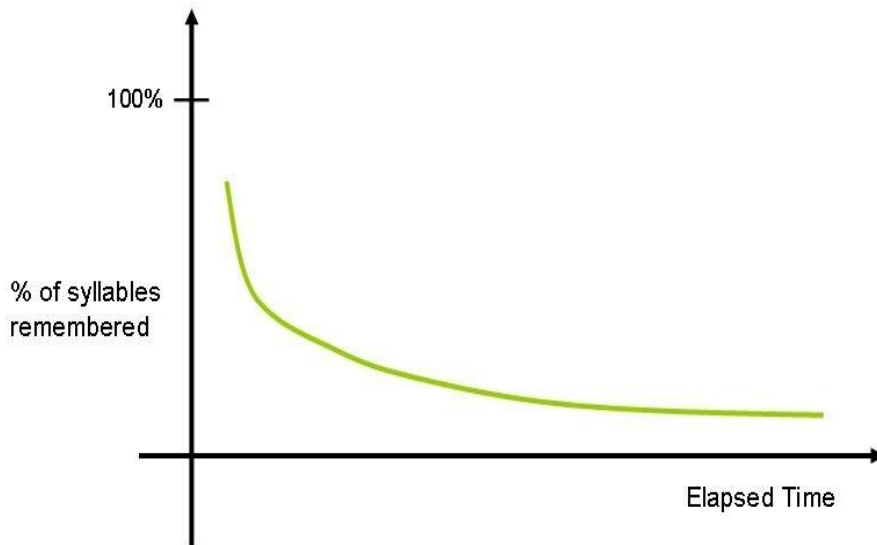
	<ul style="list-style-type: none">• Πλοηγηθείτε στο διαδίκτυο για να βρείτε υποστηρικτικούς πόρους από αξιόπιστες πηγές	μικρομάθησης στο διαδικτυακό εκπαιδευτικό περιβάλλον
--	---	--

Μικρομάθηση

Η μικρομάθηση αναφέρεται σε μια εκπαιδευτική προσέγγιση που προσφέρει μικρές, μικρές μονάδες μάθησης με την απαραίτητη ποσότητα πληροφοριών για να βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους να επιτύχουν έναν στόχο. Ασχολείται με σχετικά μικρές μαθησιακές μονάδες και βραχυπρόθεσμες εστιασμένες μαθησιακές δραστηριότητες.

Η όλη έννοια της μικρομάθησης βασίζεται στην καμπύλη λήθης του Hermann Ebbinghaus. Στα μέσα της δεκαετίας του 1880, ο Γερμανός ψυχολόγος Hermann Ebbinghaus έγινε ο πρώτος άνθρωπος που δημιούργησε μια επιστημονική προσέγγιση για τη μελέτη και την ταξινόμηση της μνήμης και εισήγαγε στον κόσμο έννοιες όπως η καμπύλη μάθησης και η καμπύλη λήθης. Η καμπύλη μάθησης είναι μια συσχέτιση μεταξύ της απόδοσης ενός μαθητή σε μια εργασία και του αριθμού των προσπαθειών ή του χρόνου που απαιτείται για την ολοκλήρωση μιας εργασίας. Η θεωρία της καμπύλης μάθησης προτείνει ότι η αποτελεσματικότητα ενός μαθητή σε μια εργασία βελτιώνεται με την πάροδο του χρόνου όσο περισσότερο εκτελεί μια εργασία.

Ωστόσο, ο Hermann Ebbinghaus επικεντρώθηκε κυρίως στην κατανόηση του τρόπου με τον οποίο λειτουργεί η μνήμη μας και συγκρατεί τις πληροφορίες, σε σχέση με συγκεκριμένα πράγματα που οι άνθρωποι προσπαθούν να μάθουν. Τα τεστ του Hermann Ebbinghaus περιλάμβαναν την απομνημόνευση σειρών ανούσιων ήχων και συλλαβών και την αξιολόγηση των δυνατοτήτων και της λειτουργίας της μνήμης. Ο Ebbinghaus σημείωσε ότι η μνήμη δεν παραμένει σταθερή, μπορεί να αυξάνεται, να μειώνεται και να επανέρχεται πολλές φορές. Αυτό εξαρτάται όχι μόνο από το αντικείμενο που μαθαίνεται αλλά και από τις μεθόδους με τις οποίες μαθαίνεται.

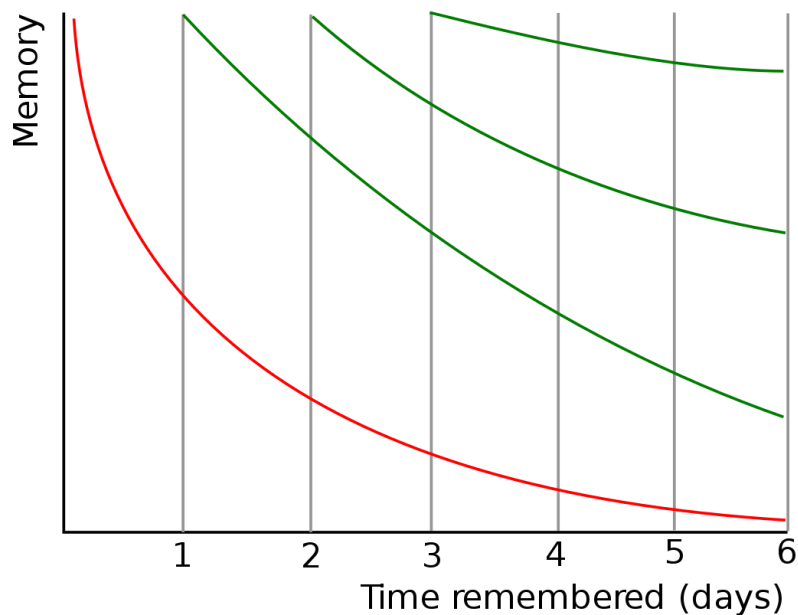


Σχήμα 1. Το γράφημα Ebbinghaus Forgetting Curve (Πηγή: https://en.wikipedia.org/wiki/Forgetting_curve#/media/File:Ebbinghaus_Forgetting_Curve.jpg)

Αυτές οι μέθοδοι και οι μελέτες αντιστοιχούν επίσης στις μελέτες του για τη λήθη, και τελικά στην "καμπύλη λήθης". Η καμπύλη λήθης του Ebbinghaus δείχνει πώς οι πληροφορίες χάνονται με την πάροδο του χρόνου, όταν δεν γίνεται προσπάθεια διατήρησής τους. Όταν κάποιος μαθαίνει για πρώτη φορά κάτι, διατηρεί όλες αυτές τις πληροφορίες. Καθώς περνούν οι μέρες, η διατήρηση της μνήμης αρχίζει να μειώνεται. Όταν οι άνθρωποι μαθαίνουν μεγάλες ποσότητες πληροφοριών, τις διατηρούν για ένα ορισμένο χρονικό διάστημα. Ωστόσο, εάν οι πληροφορίες αυτές δεν θεωρούνται "κρίσιμες" για τις τρέχουσες εργασίες, η γνώση τείνει να υποβαθμίζεται με την πάροδο του χρόνου. Καθώς όμως επανεξετάζετε διαρκώς τις πληροφορίες, διατηρείτε όλο και περισσότερες από αυτές.

Αυτό οδήγησε επίσης στην ανακάλυψη της "εξοικονόμησης" μνήμης. Διαπίστωσε ότι οι αυστηρά απομνημονευμένες πληροφορίες μπορούν να ανακληθούν πολύ πιο εύκολα μετά την εκ νέου εκμάθησή τους, ακόμη και μετά από μεγάλο χρονικό διάστημα. Ο διαχωρισμός του περιεχομένου σε μικρά κομμάτια και η ανάκληση διαφορετικών τμημάτων του με την πάροδο του χρόνου μπορεί να βοηθήσει στη βελτίωση της διατήρησης της γνώσης και της παραγωγικότητας.

The Forgetting Curve



Σχήμα 2. Καμπύλη λήθης με διακεκομμένη επανάληψη (Πηγή: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:ForgettingCurve.svg>)

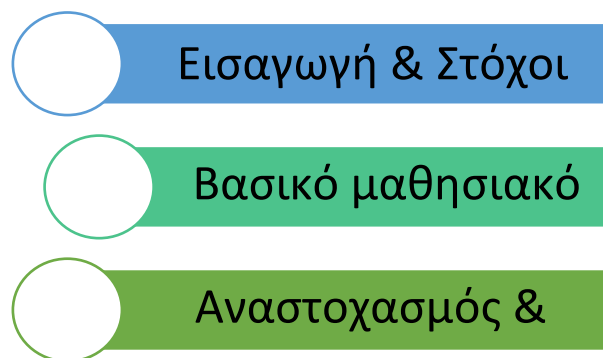
Η μικροεκμάθηση είναι η έννοια στη βάση των μελετών του Ebbinghaus και αποτελεί λύση για την εξομάλυνση της καμπύλης της λήθης. Η μικρομάθηση αποδεικνύεται αποτελεσματική μέθοδος μάθησης, καθώς οι μαθητές μαθαίνουν σε σύντομο χρονικό διάστημα και χωρίς να διακόπτουν τις καθημερινές τους εργασίες. Στόχος της μικρομάθησης είναι η υποστήριξη της απόδοσης και η ιεράρχηση των πληροφοριών που μπορεί να είναι πιο σχετικές με την καθημερινή ροή εργασιών, διευκολύνοντας τη μάθηση μεγαλύτερης διάρκειας. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να έχουν πρόσβαση σε τμήματα μικροεκμάθησης με βασικό περιεχόμενο για να πάρουν αυτό που χρειάζονται γρήγορα για να επιστρέψουν στη δουλειά τους. Στην πραγματικότητα, η έννοια της μικροεκμάθησης είναι ότι η μάθηση πρέπει να είναι διαθέσιμη για όσο χρονικό διάστημα χρειάζεται και όχι δεσμευμένη σε ένα συγκεκριμένο χρονικό πλαίσιο. Λόγω των χαρακτηριστικών του, το *microlearning* είναι πολύ συγκεκριμένο και βασίζεται σε συγκεκριμένους βασικούς μαθησιακούς στόχους. Ο καθορισμός αυτών των μαθησιακών στόχων μπορεί να αποτελέσει έναν τρόπο για να προσδιοριστεί αν ο στόχος μπορεί να επιτευχθεί μέσω της μικρομάθησης ή αν είναι καλύτερο να χρησιμοποιηθεί μια διαφορετική μορφή μάθησης.

Τα βίντεο, τα podcasts, τα μαθησιακά παιχνίδια ή τα κουίζ είναι παραδείγματα πόρων μίνι-μάθησης που διευκολύνουν τη μικρομάθηση: είναι σύντομοι, προσβάσιμοι και επαναχρησιμοποιήσιμοι ανά πάσα στιγμή και επικεντρώνονται στην επίτευξη ενός συγκεκριμένου μαθησιακού αποτελέσματος.

Πόροι μίνι-μορφής μάθησης

Οι πόροι σε μίνι-μορφή μάθησης είναι συνήθως ψηφιακοί πόροι που είναι διαθέσιμοι στο διαδίκτυο μέσω διαδικτυακών πλατφορμών ή έξυπνων συσκευών, όπως βίντεο, infographics ή μαθησιακά παιχνίδια που οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να έχουν πρόσβαση στο υλικό σε χρόνο και τόπο που τους βολεύει. Οι πόροι σε μορφή μίνι-μάθησης είναι σύντομης διάρκειας και αναπτύσσονται με βάση καθορισμένα μαθησιακά αποτελέσματα για την παροχή στοχευμένου εκπαιδευτικού περιεχομένου στους εκπαιδευόμενους.

Η δομή ενός πόρου μίνι-μάθησης βασίζεται σε κοινές διδακτικές προσεγγίσεις που χρησιμοποιούνται σε περιβάλλοντα διδασκαλίας, στη θεωρία της μάθησης και σε βασικές έννοιες σχεδιασμού. Κατά τη δημιουργία ενός πόρου μίνι-μάθησης, οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να τηρούν την ακόλουθη δομή:



Φάση 1: Εισαγωγή και στόχοι	Ο χρόνος εισαγωγής σε αυτή τη φάση θα πρέπει να διαρκεί περίπου 1-2 λεπτά και θα πρέπει να περιλαμβάνει τον τίτλο του πόρου, τα συγκεκριμένα μαθησιακά αποτελέσματα και τις κύριες περιοχές περιεχομένου του μαθήματος. Σε αυτή την πρώτη φάση είναι σημαντικό να οριστεί ένας σαφής μαθησιακός στόχος.
Φάση 2: Βασικό μαθησιακό περιεχόμενο	Η δεύτερη φάση αποτελεί το βασικό στοιχείο του πόρου και θα είναι η πιο εκτεταμένη φάση. Ο χρόνος εισόδου για αυτή τη φάση θα πρέπει να είναι περίπου 3-4 λεπτά και θα πρέπει να περιλαμβάνει το πραγματικό μαθησιακό περιεχόμενο που στοχεύει σε ένα πολύ συγκεκριμένο προβληματικό πλαίσιο ή θεματικό ζήτημα.
Φάση 3: Αναστοχασμός και μεταφορά	Η τελική φάση δεν θα πρέπει να υπερβαίνει το 1 λεπτό και θα πρέπει να περιλαμβάνει μια σύντομη περίληψη των βασικών μαθησιακών σημείων και, ιδανικά, ερωτήσεις ή δηλώσεις που θα βοηθήσουν τον εκπαιδευόμενο να αναστοχαστεί το περιεχόμενο.

Βασικές αρχές σχεδιασμού στη μικρομάθηση

Από διδακτική άποψη, το περιεχόμενο θα πρέπει να είναι προσανατολισμένο στο πρόβλημα, δηλαδή το θεωρητικό περιεχόμενο θα πρέπει πάντα να έχει ένα αντίστοιχο πρακτικό πλαίσιο για να βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους να κατανοήσουν το μαθησιακό

περιεχόμενο και να το αντανakλούν. Για την απόκτηση ικανοτήτων, αυτές πρέπει να εξασκηθούν, οπότε θα πρέπει να δίνονται ασκήσεις ή να ενσωματώνονται στον πόρο. Επιπλέον, το περιεχόμενο δεν θα πρέπει μόνο να είναι εστιασμένο και να στοχεύει στην απόκτηση μιας συγκεκριμένης ικανότητας, αλλά θα πρέπει επίσης να συμπληρώνεται, να επεκτείνεται και να εμβαθύνεται μέσω συνδέσμων με παρόμοιο περιεχόμενο. Λόγω της δομής του σε μέγεθος μπουκιάς, κάθε πληροφορία που δεν είναι σχετική θα πρέπει να αποκλείεται και οι ίδιες πληροφορίες δεν θα πρέπει να παρουσιάζονται δύο φορές.

Συνήθως, οι συνεδρίες μικρομάθησης διαρκούν λιγότερο από δέκα λεπτά και μπορεί να διαρκέσουν μόλις ένα λεπτό για να ολοκληρωθούν. Συνιστάται να περιλαμβάνουν κυρίως εικόνες και γραφήματα και όσο το δυνατόν λιγότερο κείμενο. Ωστόσο, οι λέξεις και οι εικόνες είναι καλύτερες από τις λέξεις μόνο. Είναι επίσης καλή πρακτική να παρουσιάζετε αντίστοιχες πληροφορίες ταυτόχρονα και να τις τοποθετείτε η μία κοντά στην άλλη.

Εν κατακλείδι, το κείμενο και οι λέξεις θα πρέπει να μεταφέρονται με φιλικό και διασκεδαστικό ύφος και όχι με επίσημο. Η αρχή της εξατομίκευσης υποστηρίζει ότι οι άνθρωποι μαθαίνουν καλύτερα από μια πιο ανεπίσημη και συνομιλιακή φωνή από μια επίσημη, άμεση και μηχανική φωνή.

Τι είναι ένα EduZine;

Το EduZine είναι ένα εκπαιδευτικό περιοδικό για χρήση σε smartphone (και όλες τις άλλες ψηφιακές συσκευές) με ενσωματωμένα μέσα και μαθησιακό περιεχόμενο. Είναι ουσιαστικά η μάθηση στην τσέπη σας. Το EduZine λειτουργεί, από πολλές απόψεις, όπως ένα παραδοσιακό εγχειρίδιο. Οι σελίδες γυρίζονται με ένα τίνιγμα, όπως σε ένα ebook reader, και όπως ένα ebook, η σελίδα γεμίζει την οθόνη χωρίς κύλιση προς τα πάνω ή προς τα κάτω, όπως θα λειτουργούσε ένας ιστότοπος.

Ωστόσο, το EduZine είναι κάτι πολύ περισσότερο από ένα ηλεκτρονικό βιβλίο- έχει επίπεδα και βάθος που του προσδίδουν μια λειτουργικότητα πολύ πέρα από την εμβέλεια ενός παραδοσιακού βιβλίου. Πρώτον, τα EduZines λαμβάνουν υπόψη μια αλλαγή στην ψηφιακή κατανάλωση που φαίνεται να μην αναγνωρίζεται από πολλούς προγραμματιστές πληροφορικής - η ισορροπία έχει μετατοπιστεί από τον επιτραπέζιο υπολογιστή στην έξυπνη συσκευή. Η συντριπτική πλειονότητα των ψηφιακών καταναλωτών το κάνει πλέον σε έξυπνες συσκευές. Στην πραγματικότητα, μια πρόσφατη έρευνα διαπίστωσε ότι το 27% των ψηφιακών καταναλωτών δεν διαθέτουν καν υπολογιστή ή φορητό υπολογιστή και καταναλώνουν ψηφιακό περιεχόμενο αποκλειστικά σε smartphone. Το EduZine, επομένως, αντιστρέφει τα δεδομένα. Είναι κατασκευασμένο, πρωτίστως, για έξυπνες συσκευές και, δευτερευόντως, λειτουργεί, επίσης, σε επιτραπέζιους ή φορητούς υπολογιστές.

Τα EduZines μπορούν να περιέχουν βίντεο, κείμενο, ήχο και, ουσιαστικά, υπερσυνδέσμους. Η δυνατότητα εργασίας με συνδέσμους σημαίνει ότι το EduZine μπορεί να συνεργαστεί

αρμονικά με εκπαιδευτικούς πόρους τρίτων. Τα EduZines έχουν σχεδιαστεί έτσι ώστε να ενσωματώνουν τη σουίτα βοηθητικών προγραμμάτων επεξεργασίας κειμένου και δεδομένων της Google για τη δοκιμή του μαθητή και τα φόρουμ τρίτων μερών για να καταστεί δυνατή η διαδικασία αξιολόγησης από ομοτίμους. Το κλειδί αυτής της συνεργασίας βρίσκεται στην επιλογή αυτών των τρίτων μερών. Οποιαδήποτε λειτουργία που βρίσκεται εκτός του άμεσου ελέγχου του EduZine έχει ανατεθεί σε μια λύση που έχει επιλεγεί με γνώμονα την ευρωστία και τη φήμη της. Αυτό το βάθος της λειτουργικότητας έχει στη συνέχεια περιτυλιχθεί σε ένα πακέτο πλούσιων μέσων. Το πρωτότυπο EduZine, το οποίο μπορείτε να δείτε στη διεύθυνση <http://smartzines.com/eduzine/mobile/index.html>, σχεδιάστηκε και κατασκευάστηκε από τη δημιουργική ομάδα της FIP από το μηδέν. Το EduZine δεν είναι απλώς ένα page-turner, αλλά ένα game-changer και αντιπροσωπεύει μια σημαντική καινοτομία στην κινητή παροχή ΕΕΚ.

Η διαμόρφωση αυτής της μορφής αποτελεί καινοτομία όσον αφορά την παρουσίαση του μαθησιακού περιεχομένου. Τα EduZines είναι δομημένα σύμφωνα με το ακόλουθο μοντέλο μάθησης 5 σταδίων:

1. Ένα επεξηγηματικό βίντεο για την εισαγωγή του θέματος – όπως ένα Ted Talk που θα λειτουργήσει ως επεξηγηματικό βίντεο για ολόκληρη την ενότητα, αλλά που θα αναπτυχθεί ειδικά για τον συγκεκριμένο σκοπό. Για παράδειγμα, εάν το EduZine σχετίζεται με τα κυκλικά επιχειρηματικά μοντέλα, τότε αυτό το επεξηγηματικό βίντεο θα πρέπει να παρέχει μια εισαγωγή στο γιατί η κυκλική οικονομία είναι σημαντική και να δίνει παραδείγματα επιχειρήσεων που υιοθετούν κυκλικές επιχειρηματικές στρατηγικές και λύσεις.
2. Αξιολόγηση προηγούμενων γνώσεων – ένα διαγνωστικό κουίζ ή γρίφος που βοηθά τον εκπαιδευόμενο να εντοπίσει τι γνωρίζει ήδη, το οποίο αναπτύσσεται με τη χρήση του Google Forms ή άλλης παρόμοιας πλατφόρμας ή εργαλείου.
3. Μαθησιακό υλικό – το βασικό μαθησιακό περιεχόμενο του EduZine μπορεί να παρουσιαστεί μέσω μιας σειράς άρθρων που παρουσιάζουν νέες θεωρητικές γνώσεις, αποθετήρια εξωτερικών συνδέσμων προς πηγές και βίντεο που θα βοηθήσουν τους εκπαιδευόμενους να αποκτήσουν νέες γνώσεις– και κάποιες μαθησιακές δραστηριότητες που βασίζονται σε προκλήσεις, οι οποίες θα εμπλέξουν τον εκπαιδευόμενο να οικοδομήσει νέες γνώσεις και θα κορυφωθούν με μια παρουσίαση ή την υποβολή μιας άσκησης.
4. Αξιολόγηση από ομοτίμους – μια διαδικτυακή αξιολόγηση από ομοτίμους όπου παρουσιάσεις, βίντεο ή υποβολές σχολιάζονται από άλλους μαθητές.
5. Επικύρωση – ένα συνοπτικό κουίζ που οδηγεί σε ένα ψηφιακό πιστοποιητικό και μια ευκαιρία για αυτο-αναστοχασμό.

Πρόσθετος μαθησιακός πόρος

Τίτλος ενότητας:	Μικρομάθηση
Τίτλος Πόρου:	LEARNING CIRCLE Toolkit of EduZines & Interactive Infographics για επιχειρηματικά μοντέλα κυκλικής οικονομίας
Κωδικός πόρου:	R7.1
Περιγραφή του πόρου:	<p>Η εργαλειοθήκη EduZines & Interactive Infographics του LEARNING CIRCLE για επιχειρηματικά μοντέλα κυκλικής οικονομίας παρέχει εκπαιδευτικό υλικό που βοηθά τους καινοτόμους επιχειρηματίες της κυκλικής οικονομίας να αξιοποιήσουν την ψηφιακή οικονομία και να δημιουργήσουν βιώσιμες επιχειρηματικές λύσεις για την επίλυση των περιβαλλοντικών και οικονομικών προβλημάτων των κοινοτήτων τους. Το εκπαιδευτικό υλικό απευθύνεται στα 5 πιο συνηθισμένα ΜΚΔ, δηλαδή</p> <ol style="list-style-type: none">1. Κυκλικές προμήθειες ή ανακύκλωση κλειστού κύκλου2. Ανάκτηση πόρων ή ανακύκλωση3. Επέκταση της διάρκειας ζωής του προϊόντος ή ανακύκλωση4. Πλατφόρμες κοινής χρήσης ή βιομηχανική συμβίωση5. Προϊόν ως υπηρεσία <p>Τα θέματα αυτά παρουσιάζονται σε μια διαδικτυακή μορφή μίνι-μάθησης που είναι προσιτή, ελκυστική και κατάλληλη για την πολύ συγκεκριμένη ομάδα-στόχο.</p>
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Αυτός ο πόρος παρέχει ευκαιρίες μάθησης σε καινοτόμους επιχειρηματίες της κυκλικής οικονομίας στα smartphones τους και αποτελεί καινοτομία για τους καθηγητές επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης όσον αφορά την παρουσίαση του μαθησιακού περιεχομένου.
Σύνδεση με τον πόρο:	Σύνδεση με MOOC Eduzines IO2

Τίτλος ενότητας:	Μικρομάθηση
Τίτλος Πόρου:	LEARNING CIRCLE EduZines & Διαδραστικά Infographics για καινοτόμους επιχειρηματίες της κυκλικής οικονομίας
Κωδικός πόρου:	R7.2

<p>Περιγραφή του πόρου:</p>	<p>Το LEARNING CIRCLE EduZines & Interactive Infographics for Innovative Circular Economy Entrepreneurs παρέχει εκπαιδευτικό υλικό που αφορά κάθε μία από τις δέκα εκπαιδευσιμες ικανότητες για καινοτόμους επιχειρηματίες κυκλικής οικονομίας, δηλαδή:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Δημιουργική σκέψη • Επίλυση προβλημάτων • Ηγεσία και διαχείριση ομάδων • Διαχείριση καινοτομίας • Ευέλικτη διαχείριση • Στρατηγικός σχεδιασμός • Διαχείριση κινδύνων • Ανάπτυξη επιχειρηματικού μοντέλου • Αύξηση επιχειρηματικών κεφαλαίων • Γρήγορος πειραματισμός <p>Οι ικανότητες αυτές παρουσιάζονται σε μια διαδικτυακή μορφή μίνι-μάθησης που είναι προσιτή, ελκυστική και κατάλληλη για την πολύ συγκεκριμένη ομάδα-στόχο.</p>
<p>Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;</p>	<p>Αυτός ο πόρος παρέχει ευκαιρίες μάθησης σε καινοτόμους επιχειρηματίες της κυκλικής οικονομίας στα smartphones τους και αποτελεί καινοτομία για τους καθηγητές επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης όσον αφορά την παρουσίαση του μαθησιακού περιεχομένου.</p>
<p>Σύνδεση με τον πόρο:</p>	<p>Σύνδεση με MOOC Eduzines IO3</p>

Αναφορές:

Μικρομάθηση (Ιανουάριος 2022). <https://www.valamis.com/hub/microlearning>

Καμπύλη μάθησης (Φεβρουάριος 2022). <https://www.valamis.com/hub/learning-curve>

Η καμπύλη λήθης του Ebbinghaus: <https://www.mindtools.com/pages/article/forgetting-curve.htm>.

Bills, Arthur Gilbert, General experimental psychology (1934). <https://archive.org/details/generalexperimen00bill/page/194/mode/2up>. Νέα Υόρκη, Λονδίνο [κ.λπ.] Longmans, Green and co.

Ebbinghaus, Hermann (1913). *Μνήμη: Συμβολή στην πειραματική ψυχολογία*. *Annals of Neurosciences*. Τόμος 20. Teachers College, Columbia University. σελ. 155-6.

Corbeil, Joseph Rene, Microlearning in the Digital Age: The Design and Delivery of Learning in Snippets. Εκδόθηκε στις 10 Μαΐου 2021 από τον εκδοτικό οίκο Routledge. <https://books.google.de/books?id=rUMoEAAAQBAI&pg=PT67&lpg=PT67&dq=microlearning+language+style+informal&source=bl&ots=DT3dRVm13P&sig=ACfU3U1tI4H3vh6GXXHxaYwJPyfHC6b9dQ&hl=en&sa=X&ved=2ahUKewijmpDBtMX2AhUDzYsKHYPmCLkO6AF6BAgOEAM#v=onepage&q=microlearning%20language%20style%20informal&f=false>

Δημιουργία μικρομάθησης. <https://www.bundletraining.com/tips/microlearning/>

Ενότητα 9. Σχεδιασμός Infographics

Εισαγωγή

Τα infographics κερδίζουν σταθερά τη δημοτικότητά τους, τόσο σε ψηφιακή όσο και σε έντυπη μορφή, σε οργανισμούς και στην εκπαίδευση. Είναι σαφείς, αποτελεσματικές και οπτικά ελκυστικές. Παρουσιάζουν ποικίλες πληροφορίες, ενώ διατηρούν την προσοχή του θεατή.

Οι σημερινοί νέοι ενήλικες κατακλύζονται καθημερινά από πληροφορίες και οι ευκαιρίες για απόσπαση της προσοχής τους αυξάνονται. Οι νέοι ενήλικες χρειάζονται εργαλεία για να αφομοιώνουν εύκολα τις πληροφορίες, ενώ παράλληλα τους προσφέρεται η ευκαιρία να αναπτύξουν βασικές δεξιότητες σε ένα ψηφιακό περιβάλλον όπου αισθάνονται πιο άνετα, καθώς είναι ελκυστικά, εύχρηστα, διαισθητικά και διαθέσιμα κατά παραγγελία οποτεδήποτε και οπουδήποτε.

Στη σημερινή κοινωνία της ραγδαίας ανάπτυξης της τεχνολογίας, η οπτική επικοινωνία συμβάλλει στη βελτίωση της μάθησης, καθώς οι εικόνες είναι πιο αξιωμακρνονευτες από τις αντίστοιχες λεκτικές. Τα infographics χρησιμοποιούν εντυπωσιακά, ελκυστικά οπτικά στοιχεία για τη γρήγορη και ξεκάθαρη μετάδοση πληροφοριών. Τα γραφικά ενισχύουν πολλές πτυχές της μάθησης, συμπεριλαμβανομένης της αναγνώρισης, της ανάκλησης, της κατανόησης και της επίλυσης προβλημάτων.

Σήμερα υπάρχουν πολλά εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία οπτικά ελκυστικού περιεχομένου, ορισμένα από αυτά δωρεάν. Το Canva είναι ένα από αυτά, και είναι πραγματικά εύκολο στη χρήση. Αυτή η ενότητα παρέχει μια βασική κατανόηση των θεμελιωδών αρχών σχεδιασμού που πρέπει να λαμβάνονται υπόψη κατά τη δημιουργία εντυπωσιακών γραφικών και θα καλύψει τα ακόλουθα θέματα:

- Εισαγωγή στη γραφιστική
- Σχεδιασμός infographics με το Canva

Γνώση	Δεξιότητες	Στάσεις
<ul style="list-style-type: none">• Κατανόηση των βασικών λειτουργιών ενός λογισμικού βίντεο ανοικτού κώδικα• Κατανόηση των βασικών αρχών του σχεδιασμού (ισορροπία, αντίθεση, αναλογία...)	<ul style="list-style-type: none">• Εφαρμογή ψηφιακών δεξιοτήτων για τη δημιουργία διαδικτυακών μαθησιακών πόρων• Κατανοήστε πώς να δημιουργήσετε τη δομή των πόρων μίνι μαθησιακής μορφής• Δημιουργία infographics με τη χρήση ανοιχτών εργαλείων	<ul style="list-style-type: none">• Επίγνωση του τρόπου δημιουργίας επιγραμμικών μαθησιακών πόρων• Εκτίμηση του τρόπου δημιουργίας μίνι-μαθησιακών πόρων• Επίγνωση του τρόπου δημιουργίας infographics σε διαδικτυακό

	σχεδιασμού (π.χ. Canva) <ul style="list-style-type: none">• Δημιουργία κώδικα QR με τη χρήση διαδικτυακών εργαλείων (π.χ. QR code monkey)	εκπαιδευτικό περιβάλλον
--	---	-------------------------

Εισαγωγή στη γραφιστική

Η οπτική επικοινωνία αποτελεί πάντοτε μέρος της ανθρώπινης ιστορίας, από τις πρώτες σπηλαιολογραφίες στην προϊστορική εποχή μέχρι τη σύγχρονη εποχή, όπου ο γραφιστικός σχεδιασμός χρησιμοποιείται σχεδόν σε όλα όσα δημιουργούμε, προωθούμε και διαφημίζουμε.

Ο οπτικός γραφιστικός σχεδιασμός είναι η διαδικασία της οπτικής επικοινωνίας με τη χρήση τυπογραφίας, φωτογραφίας, εικονογραφίας και εικονογράφησης. Συνδυάζει την τέχνη και την τεχνολογία προκειμένου να επικοινωνήσει ένα μήνυμα ή μια ιδέα.

Όταν σχεδιάζετε ένα infographic, είναι σημαντικό να λαμβάνετε υπόψη βασικές αρχές σχεδιασμού, όπως το χρώμα, η ισορροπία και ο χώρος, ώστε να βεβαιωθείτε ότι θα μεταφέρετε πληροφορίες με τρόπο οπτικά ελκυστικό και ότι το βασικό μας μήνυμα δεν θα μείνει πίσω.

Υπόλοιπο

Η ισορροπία είναι μια κρίσιμη πτυχή στον οπτικό γραφιστικό σχεδιασμό. Τα μάτια μας αναζητούν φυσικά την τάξη και την αίσθηση σταθερότητας και αρμονίας σε κάθε εικόνα που βλέπουμε. Ο αείμνηστος ποιητής Paul Valery έγραψε: *"Το σύμπαν είναι χτισμένο πάνω σε ένα σχέδιο του οποίου η βαθιά συμμετρία είναι κατά κάποιο τρόπο παρούσα στην εσωτερική δομή της διάνοιάς μας"*.

Η συμμετρία είναι ενσωματωμένη στη βιολογία και τη φύση μας - στα φτερά μιας πεταλούδας, στα πέταλα ενός λουλουδιού, στα δύο μάτια, τα αυτιά και τα χέρια μας. Δεν αποτελεί έκπληξη, λοιπόν, το γεγονός ότι η συμμετρία μας ευχαριστεί ως ανθρώπινα όντα.

Η "συμμετρία" ορίζεται ως "ισορροπημένες αναλογίες" ή "ομορφιά της μορφής που προκύπτει από τις ισορροπημένες αναλογίες". Ορίζει επίσης ότι είναι συμμετρική ως "αντιστοιχία στο μέγεθος, το σχήμα και τη σχετική θέση των μερών στις αντίθετες πλευρές μιας διαχωριστικής γραμμής ή ενός διάμεσου επιπέδου ή γύρω από ένα κέντρο ή έναν άξονα".

Αυτή η ισορροπία μπορεί συχνά να είναι αισθητικά ευχάριστη. Εξισορροπεί το "οπτικό βάρος" μιας εικόνας, ώστε τα μάτια μας να μην έλκονται από ένα στοιχείο ή μια περιοχή

ιδιαίτερα. Και μας βοηθά να απορροφήσουμε γρήγορα και να κατανοήσουμε τις οπτικές πληροφορίες.



Σχήμα 1. Πεταλούδα (Πηγή: <https://unsplash.com/photos/SE2zTdS1MNo>)

Δεν είναι τυχαίο ότι η συμμετρία χρησιμοποιείται συχνά στα λογότυπα προκειμένου να δημιουργηθεί ένας αρμονικός και ισορροπημένος σχεδιασμός. Μερικά παραδείγματα μεγάλων εμπορικών σημάτων με συμμετρικά λογότυπα είναι τα Target, McDonald's, Chanel, Starbucks κ.λπ.



Σχήμα 2. Λογότυπα με συμμετρική ισορροπία (Πηγή: <https://www.canva.com/learn/design-elements-principles/>)

Ένας τρόπος για να κατακτήσετε την ισορροπία είναι να σκεφτείτε ότι κάθε στοιχείο έχει ένα "βάρος" πίσω του. Από τα πλαίσια κειμένου, τις εικόνες και τα μπλοκ χρωμάτων, εξετάστε τα μεγέθη, τα σχήματα και το "βάρος" που έχουν σε σχέση με τα άλλα στοιχεία της σελίδας.

Ο συμμετρικός σχεδιασμός δημιουργεί ισορροπία μέσω ισόρροπων στοιχείων ευθυγραμμισμένων εκατέρωθεν μιας κεντρικής γραμμής και προκαλεί μια αίσθηση αρμονίας και τάξης. Ωστόσο, η συμμετρία δεν είναι πάντα τόσο προφανής, μερικές φορές είναι ανεπαίσθητη, μερικές φορές μπορεί να μην την παρατηρήσετε καν.

Υπάρχει διαφορά μεταξύ ενός σχεδίου που μοιάζει ισορροπημένο και συμμετρικό και ενός σχεδίου που μοιάζει σαν η μία πλευρά να έχει αντιγραφεί ή επικολληθεί στα αριστερά. Αντί να προσπαθείτε να επιτύχετε τέλεια συμμετρία, μπορείτε να εισαγάγετε διακριτικά στοιχεία συμμετρίας στο σχέδιό σας.

Ένα παράδειγμα αόρατης συμμετρίας μπορεί να βρεθεί στο σχεδιασμό εκδόσεων, και πιο συγκεκριμένα στα πλαίσια κειμένου. Συνήθως σε εκτενέστερα άρθρα το κείμενο χωρίζεται σε στήλες κειμένου και οι στήλες αυτές έχουν συχνά συμμετρικό μέγεθος για να διατηρούνται τα πράγματα ευανάγνωστα, τακτοποιημένα και οπτικά ελκυστικά.



Σχήμα 3. Παράδειγμα αόρατης συμμετρίας στο σχεδιασμό εκδόσεων (Πηγή: <https://www.canva.com/colors/color-wheel/>)

Η έλλειψη συμμετρίας, από την άλλη πλευρά, μπορεί να δημιουργήσει μια αίσθηση αταξίας και ανισορροπίας. Και μπορεί να τραβήξει την προσοχή σε ένα ή περισσότερα συγκεκριμένα στοιχεία ενός σχεδίου, σε αντίθεση με ολόκληρο το σχέδιο ως συνολική εικόνα. Έτσι, αν ο σχεδιασμός σας δεν φαίνεται σωστός, η αύξηση ή η μείωση της συμμετρίας στη διάταξή σας μπορεί να σας βοηθήσει να δημιουργήσετε μια αίσθηση ισορροπίας και τάξης.

Ωστόσο, η συμμετρία δεν αποτελεί πάντα επιλογή για κάθε σχέδιο. Μια αίσθηση αρμονίας μπορεί επίσης να επιτευχθεί όταν τα στοιχεία δεν έχουν το ίδιο βάρος.

Όπως η συμμετρία, έτσι και η ασυμμετρία είναι κοινή στη φύση – και σε εμάς τους ίδιους. Σκεφτείτε ότι τα κλαδιά ενός δέντρου, η αριστερή και η δεξιά πλευρά του εγκεφάλου μας, είναι αριστερόχειρες και δεξιόχειρες. Παρομοίως, η ασυμμετρία στον γραφιστικό σχεδιασμό μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποδώσει την ποικιλία, την πολυπλοκότητα και το απρόβλεπτο. Μπορεί να σας βοηθήσει να τραβήξετε την προσοχή σε ορισμένα στοιχεία και να δημιουργήσετε μια πιο ενεργή, δυναμική σύνθεση.

Η "ασύμμετρη ισορροπία" δεν αφορά τόσο τον αντικατοπτρισμό αριστερά και δεξιά/πάνω και κάτω, όσο την κατανομή, το μέγεθος και την ευθυγράμμιση των στοιχείων έτσι ώστε τα "βάρη" τους να είναι ομοιόμορφα.

Αυτό το ζωντανό κομμάτι χρησιμοποιεί την κλίμακα και την έξυπνη κατανομή των στοιχείων για να δημιουργήσει ένα ισορροπημένο σχέδιο. Παρατηρήστε πώς αυτό το κομμάτι επιτυγχάνει ισορροπία από αριστερά προς τα δεξιά και από πάνω προς τα κάτω μέσω της διαστασιολόγησης των στοιχείων. Εξισορροπώντας την ομάδα εικόνων με την ομάδα χαρακτήρων.



Σχήμα 4. Παράδειγμα ασύμμετρου σχεδιασμού (Πηγή: <https://www.canva.com/learn/design-elements-principles/>)

Η ασυμμετρία δεν χρειάζεται απαραίτητα να περιλαμβάνει ένα χάος οπτικών στοιχείων. Μπορεί να επιτευχθεί με τη διόρθωση ενός μικρού μέρους ενός συμμετρικού σχεδίου ή με το σπάσιμο ενός μεγάλου οπτικού στοιχείου στη μία πλευρά του άξονα σε μικρότερα στοιχεία στην άλλη πλευρά.

Ο ασύμμετρος σχεδιασμός χρησιμοποιεί συνήθως αντιθετικά στοιχεία στη σύνθεση, έτσι ώστε το ένα στοιχείο να έχει μεγαλύτερο οπτικό βάρος από το άλλο, αλλά και πάλι να έχετε επιτύχει μια αίσθηση ισορροπίας.

Η συμμετρία και η ασυμμετρία μπορούν να συνδυαστούν μαζί με καλό αποτέλεσμα. Μπορείτε είτε να εξισορροπήσετε συμμετρικές μορφές με ασύμμετρο τρόπο είτε να εξισορροπήσετε ασύμμετρες μορφές συμμετρικά. Η αντίθεση συμμετρίας και ασυμμετρίας ή το σπάσιμο συμμετρικών μορφών με τυχαία σημάδια θα σας βοηθήσει να προσθέσετε ενδιαφέρον και να κάνετε τα στοιχεία να τραβήξουν περισσότερη προσοχή.

Χρώμα

Το χρώμα είναι ένα από τα πιο ισχυρά εργαλεία για την οπτική επικοινωνία. Η θεωρία χρωμάτων είναι τόσο η επιστήμη όσο και η τέχνη της χρήσης του χρώματος. Εξηγεί τον τρόπο με τον οποίο ο άνθρωπος αντιλαμβάνεται το χρώμα και τα οπτικά αποτελέσματα του τρόπου με τον οποίο τα χρώματα αναμειγνύονται, ταιριάζουν ή έρχονται σε αντίθεση μεταξύ τους. Οι καλλιτέχνες και οι σχεδιαστές χρησιμοποιούν τη θεωρία χρωμάτων για να καθορίσουν αν τα χρώματα ταιριάζουν μεταξύ τους και για να δημιουργήσουν μια συγκεκριμένη εμφάνιση ή αίσθηση.

Ο χρωματικός κύκλος εφευρέθηκε το 1666 από τον Ισαάκ Νεύτωνα, ο οποίος απεικόνισε το χρωματικό φάσμα σε έναν κύκλο. Ο χρωματικός τροχός αποτελεί τη βάση της θεωρίας των χρωμάτων, επειδή δείχνει τη σχέση μεταξύ των χρωμάτων.

Τα χρώματα που ταιριάζουν μεταξύ τους ονομάζονται χρωματική αρμονία. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε έναν χρωματικό κύκλο για να βρείτε χρωματικές αρμονίες χρησιμοποιώντας τους κανόνες των χρωματικών συνδυασμών. Οι χρωματικοί συνδυασμοί καθορίζουν τις σχετικές θέσεις διαφορετικών χρωμάτων προκειμένου να βρεθούν χρώματα που δημιουργούν ένα ευχάριστο αποτέλεσμα.

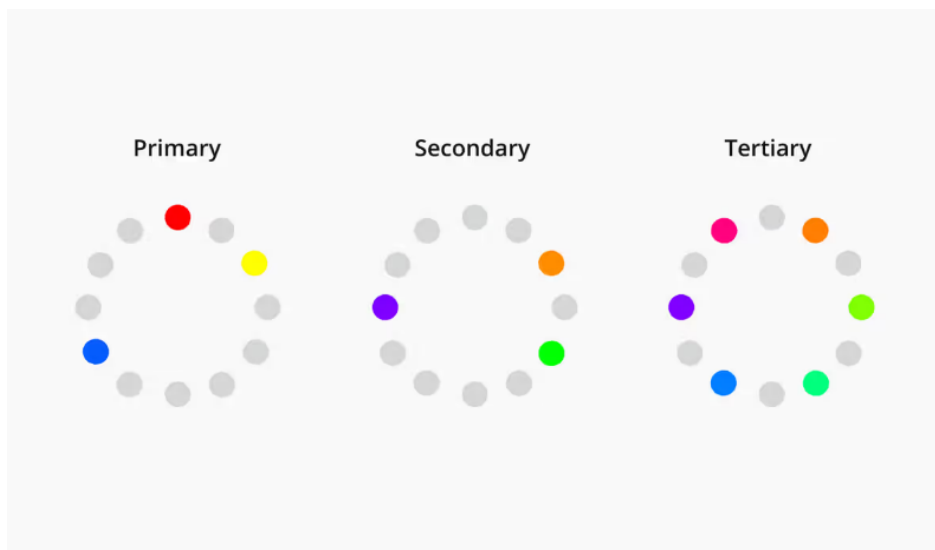
Υπάρχουν δύο τύποι χρωματικού τροχού. Ο χρωματικός τροχός RYB ή κόκκινου, κίτρινου, μπλε χρώματος χρησιμοποιείται συνήθως από τους καλλιτέχνες, καθώς βοηθάει στον συνδυασμό των χρωμάτων. Στη συνέχεια, υπάρχει ο RGB ή κόκκινος, πράσινος και μπλε χρωματικός τροχός, ο οποίος έχει σχεδιαστεί για διαδικτυακή χρήση, καθώς αναφέρεται στην ανάμειξη του φωτός – όπως σε μια οθόνη υπολογιστή ή τηλεόρασης. Ο χρωματικός τροχός του Canva είναι ένας χρωματικός τροχός RGB, καθώς έχει σχεδιαστεί για online χρήση.

Ο χρωματικός κύκλος μπορεί να χωριστεί σε πρωτεύοντα, δευτερεύοντα και τριτεύοντα χρώματα. Τα πρωτογενή χρώματα στον χρωματικό κύκλο RGB είναι τα χρώματα που, προστιθέμενα μαζί, δημιουργούν καθαρό λευκό φως. Αυτά τα χρώματα είναι το κόκκινο, το πράσινο και το μπλε. Στον χρωματικό κύκλο RYB, τα πρωτογενή χρώματα είναι τα χρώματα

που δεν μπορούν να αναμιχθούν από άλλα χρώματα. Υπάρχουν τρία βασικά χρώματα: το κόκκινο, το κίτρινο και το μπλε.

Τα δευτερεύοντα χρώματα είναι χρώματα που προκύπτουν από την ανάμειξη δύο βασικών χρωμάτων. Υπάρχουν τρία δευτερεύοντα χρώματα. Στον χρωματικό κύκλο RGB, αυτά είναι το κυανό, το ματζέντα και το κίτρινο. Όταν αναμειγνύετε φως, το κόκκινο και το πράσινο κάνουν κίτρινο, το πράσινο και το μπλε κάνουν κυανό και το μπλε και το κόκκινο κάνουν ματζέντα. Στον χρωματικό κύκλο RYB, τα δευτερεύοντα χρώματα είναι το μοβ (κόκκινο αναμεμειγμένο με μπλε), το πορτοκαλί (κόκκινο αναμεμειγμένο με κίτρινο) και το πράσινο (κίτρινο αναμεμειγμένο με μπλε).

Τα τριτογενή χρώματα είναι χρώματα που δημιουργούνται από το συνδυασμό ενός δευτερογενούς χρώματος με ένα πρωτογενές χρώμα. Υπάρχουν έξι τριτογενή χρώματα. Στον χρωματικό κύκλο RGB αυτά είναι το πορτοκαλί, το πράσινο του chartreuse, το πράσινο της άνοιξης, το γαλάζιο, το βιολετί και το ροζ. Στον χρωματικό κύκλο RYB, τα τριτογενή χρώματα είναι το κόκκινο-πορτοκαλί, το κίτρινο-πορτοκαλί, το κίτρινο-πράσινο, το μπλε-πράσινο, το μπλε-βιολετί και το κόκκινο-βιολετί.

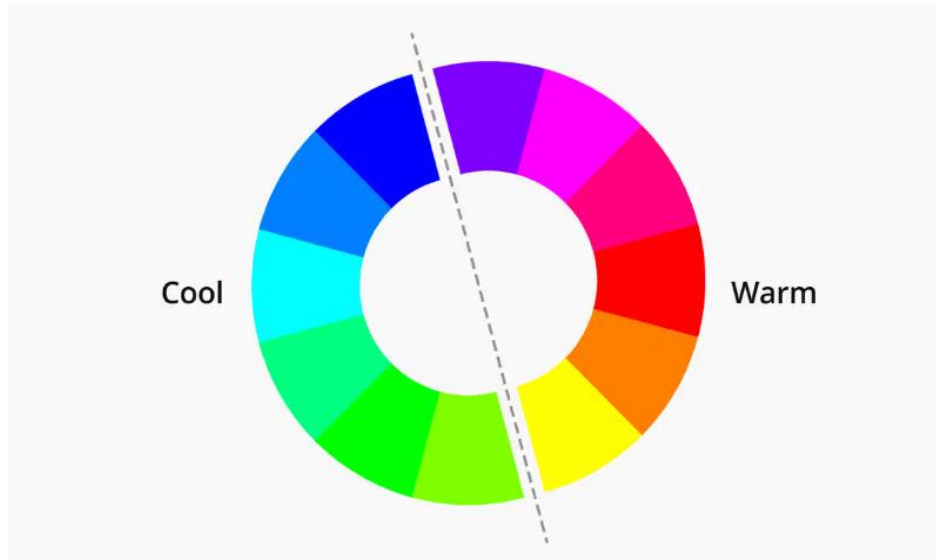


Σχήμα 5. Πρωτογενή, δευτερογενή και τριτογενή χρώματα στον χρωματικό κύκλο RGB (Πηγή: <https://www.canva.com/colors/color-wheel/>)

Ο χρωματικός κύκλος μπορεί επίσης να χωριστεί σε θερμά και ψυχρά χρώματα. Η ζεστασιά ή η ψυχρότητα ενός χρώματος είναι επίσης γνωστή ως θερμοκρασία χρώματος. Οι χρωματικοί συνδυασμοί που βρίσκονται σε έναν χρωματικό κύκλο συχνά έχουν μια ισορροπία θερμών και ψυχρών χρωμάτων. Σύμφωνα με την ψυχολογία των χρωμάτων, οι διαφορετικές θερμοκρασίες χρώματος προκαλούν διαφορετικά συναισθήματα. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο είναι τόσο σημαντικό να επιλέγετε τα χρώματα προσεκτικά.

Για παράδειγμα, τα ζεστά χρώματα λέγεται ότι φέρνουν στο μυαλό τη ζεστασιά και την ενέργεια, ενώ τα ψυχρά χρώματα συνδέονται με τη γαλήνη και την απομόνωση. Τα ζεστά χρώματα είναι τα χρώματα από το κόκκινο έως το κίτρινο. Αυτά τα χρώματα λέγεται ότι

φέρνουν στο νου ζεστασιά, όπως ο ήλιος. Τα ψυχρά χρώματα είναι τα χρώματα από το μπλε έως το πράσινο και το μοβ. Αυτά τα χρώματα λέγεται ότι φέρνουν στο μυαλό τη δροσιά, όπως το νερό.



Σχήμα 6. Χρωματικός κύκλος - ζεστά και ψυχρά χρώματα (Πηγή: <https://www.canva.com/colors/color-wheel/>)

Τα χρώματα που επιλέγετε θα πρέπει να σχετίζονται με το περιεχόμενο του ίδιου του infographic. Εάν θέλετε να καλύψετε θέματα όπως η οικολογία και η πράσινη οικονομία, ίσως να θέλετε να χρησιμοποιήσετε αποχρώσεις του πράσινου και του μπλε. Τα ζεστά χρώματα συνδέονται γενικά με την ενέργεια, τη φωτεινότητα και τη δράση, ενώ τα ψυχρά χρώματα ταυτίζονται συχνά με την ηρεμία, την ειρήνη και τη γαλήνη.

Όταν αναγνωρίζετε ότι το χρώμα έχει θερμοκρασία, μπορείτε να καταλάβετε πώς η επιλογή όλων των θερμών ή όλων των ψυχρών χρωμάτων στο σχέδιό σας μπορεί να επηρεάσει το μήνυμά σας. Η χρήση σχετικών χρωμάτων βοηθά το μυαλό του θεατή να κάνει τη σύνδεση και να κατανοήσει και να διατηρήσει εύκολα τα δεδομένα που παρουσιάζονται.

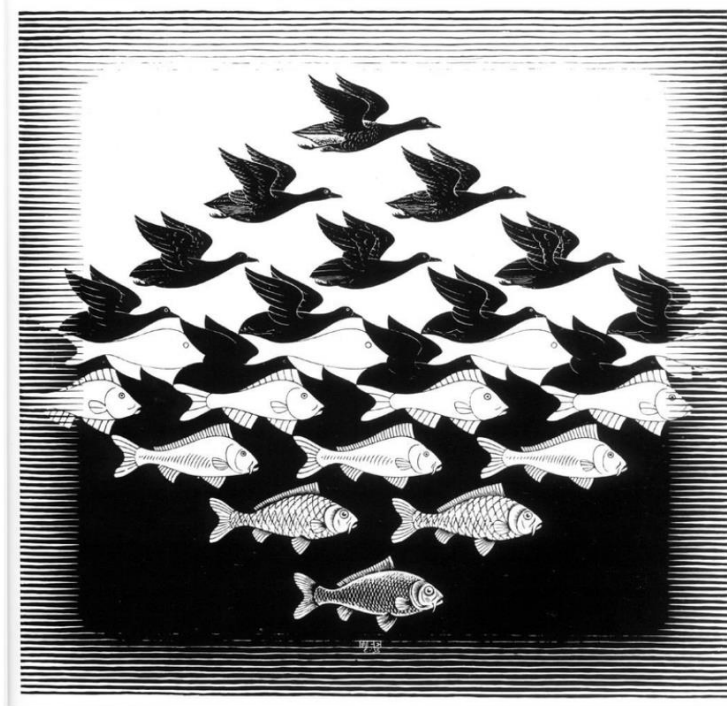
Διάστημα

Ένα άλλο σημαντικό σημείο που πρέπει να λάβετε υπόψη σε μια γραφική σύνθεση είναι η απόσταση γύρω από τα διάφορα στοιχεία. Αυτός ο κενός χώρος μεταξύ γραμμών κειμένου, εικόνων, εικονιδίων και άλλων στοιχείων ονομάζεται στη γραφιστική "λευκός χώρος".

Ο λευκός χώρος δεν έχει καμία σχέση με το λευκό χρώμα. Αντίθετα, αφορά οποιοσδήποτε περιοχές ενός σχεδίου που δεν καταλαμβάνονται από άλλα στοιχεία, όπως κείμενο, φωτογραφίες ή εικονογραφίες - και για το λόγο αυτό - ονομάζεται επίσης αρνητικός χώρος.

Με απλά λόγια, ο λευκός χώρος (ή αρνητικός χώρος) είναι ο "ενδιάμεσος χώρος", η περιοχή μεταξύ ή γύρω από άλλα στοιχεία που σχηματίζουν το δικό τους σχήμα.

Ένας διάσημος δημιουργός μονοπατιών μέσα από τον αρνητικό χώρο ήταν ο καλλιτέχνης M.C. Escher, ο οποίος δημιούργησε μια σειρά από ψηφιδωτά με επίκεντρο μια μορφή που οδηγεί στην επόμενη μέσα από τον αρνητικό και τον θετικό χώρο, όπως αυτή η ξυλογραφία "Sky & Water I".



Σχήμα 7. Sky & Water I' του M.C. Escher (Πηγή: <https://www.canva.com/learn/design-elements-principles/>)

Ο Έσερ χρησιμοποίησε τον χώρο ανάμεσα στα πουλιά για να δημιουργήσει το σχήμα των ψαριών. Πρόκειται για τον αρνητικό χώρο σε λειτουργία - λαμβάνοντας υπόψη τα πάντα γύρω και ανάμεσα στο φυσικό σας σχέδιο και χειραγωγώντας αυτόν τον χώρο για να σχηματίσετε κάτι νέο.

Ο αρνητικός χώρος, όταν χρησιμοποιείται στρατηγικά και έξυπνα, μπορεί να βοηθήσει στη δημιουργία πραγματικά εντυπωσιακών και έξυπνων σχεδίων. Επομένως, είναι σημαντικό να κάνετε στρατηγική χρήση του χώρου όταν προσπαθείτε να μεταφέρετε πολλές πληροφορίες για να βεβαιωθείτε ότι οι θεατές δεν θα αισθάνονται καταβεβλημένοι. Πράγματα που σχετίζονται μεταξύ τους θα πρέπει να βρίσκονται πιο κοντά το ένα στο άλλο και πράγματα που δεν σχετίζονται μεταξύ τους θα πρέπει να τοποθετούνται πιο μακριά το ένα από το άλλο.

Η αποτελεσματική χρήση του χώρου βελτιώνει την αναγνωσιμότητα και την κατανόηση δημιουργώντας μια αίσθηση τάξης και ροής και συμβάλλει στη διασφάλιση της σαφήνειας και της αναγνωσιμότητας των κειμένων.

Υπάρχουν και άλλες αρχές, όπως η αντίθεση, η κατεύθυνση και η οπτική ιεραρχία, που πρέπει να λαμβάνονται υπόψη κατά το σχεδιασμό οπτικών γραφικών. Όλες αυτές παίζουν

μεγάλο ρόλο στο να γίνει η επικοινωνία ισχυρότερη και ο σχεδιασμός τακτοποιημένος και ευανάγνωστος.

Ο σχεδιασμός είναι μια πολύπλοκη υπόθεση, γεμάτη αρχές, κόλπα και τεχνικές, αλλά είναι επίσης διασκεδαστική και διεγερτική. Η υπενθύμιση αυτών των τεχνικών θα σας βοηθήσει να αναπτύξετε "σχεδιαστικό μάτι" και να δημιουργήσετε οπτικά ελκυστικά γραφικά και. Επιπλέον, χάρη στα ολοένα και πιο διαισθητικά ψηφιακά εργαλεία – δεν χρειάζεται να είστε επαγγελματίας για να δημιουργήσετε όμορφους δημιουργικούς πόρους. Με την εύχρηστη διεπαφή της και τα χιλιάδες προκατασκευασμένα πρότυπα, η δωρεάν αυστραλιανή πλατφόρμα γραφικών Canva κάνει το σχεδιασμό απλό και προσιτό σε όλους.

Σχεδιασμός infographics στο Canva


Το Canva, που ξεκίνησε το 2013, είναι ένα διαδικτυακό εργαλείο σχεδιασμού γραφικών και δημοσίευσης που χρησιμοποιείται για τη δημιουργία γραφικών στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, παρουσιάσεων, αφισών, εγγράφων και άλλου οπτικού περιεχομένου, με αποστολή να δώσει τη δυνατότητα σε όλους στον κόσμο να σχεδιάζουν οτιδήποτε και να δημοσιεύουν οπουδήποτε.

Η εφαρμογή είναι δωρεάν για χρήση και προσφέρει συνδρομές επί πληρωμή, όπως το Canva Pro και το Canva for Enterprise για πρόσθετες λειτουργίες. Ωστόσο, η δωρεάν έκδοση εξακολουθεί να προσφέρει χιλιάδες πρότυπα για χρήση από τους χρήστες, εκατομμύρια μέσα από εικόνες έως γραφικά και βίντεο, έναν εύχρηστο επεξεργαστή για να δημιουργήσετε ό,τι χρειάζεστε και τη δυνατότητα να προσκαλέσετε άτομα για συνεργασία.

Το 2021 το Canva λάνσαρε ένα εργαλείο επεξεργασίας βίντεο και οι χρήστες μπορούν πλέον να πληρώνουν και για την εκτύπωση και αποστολή φυσικών προϊόντων.


Η δημιουργία infographics και η παρουσίαση αφισών και βίντεο χρησιμοποιείται εδώ και πολλά χρόνια στον τομέα της εκπαίδευσης για την προώθηση θετικών μηνυμάτων και την καθοδήγηση των ανθρώπων στις διαθέσιμες υπηρεσίες και την υποστήριξη.

Με το Canva είναι σήμερα δυνατό να δημιουργήσετε όλο αυτό το περιεχόμενο δωρεάν χωρίς καμία εμπειρία στον σχεδιασμό γραφικών. Το Canva προσφέρει επίσης τη δυνατότητα να συμπεριλάβετε κωδικούς QR στο σχέδιό σας και να ανακατευθύνετε τους χρήστες σε οποιοδήποτε πρόσθετο διαδικτυακό περιεχόμενο.

Πόροι	
Τι να χρησιμοποιήσετε	https://www.canva.com/
Γιατί να το χρησιμοποιήσετε	<ul style="list-style-type: none"> • Φιλικό προς το χρήστη • Διαισθητική διεπαφή • Μεγάλη ποικιλία εικόνων και οπτικών στοιχείων • Προκατασκευασμένα πρότυπα
Πώς να το χρησιμοποιήσετε	<ol style="list-style-type: none"> 1. Εγγραφείτε δωρεάν με το λογαριασμό σας στο Google. 2. Κάντε κλικ στο "Create a design" (Δημιουργία σχεδίου) και επιλέξτε "Infographic" (Γραφική απεικόνιση). 3. Επιλέξτε κάποιο από τα έτοιμα πρότυπα που είναι διαθέσιμα από τη βιβλιοθήκη του Canva ή δημιουργήστε το δικό σας σχέδιο από το μηδέν. 4. να προσθέσετε κείμενο, φόντο, εικόνες, στοιχεία (όπως εικονίδια, πλαίσια κ.ο.κ.) ή να ανεβάσετε τα δικά σας αρχεία πολυμέσων. 5. Κάντε κλικ στην επιλογή "QR code" και εισάγετε το σύνδεσμο προς οποιαδήποτε πρόσθετη πηγή ή περαιτέρω ανάγνωση που θέλετε να συμπεριλάβετε. 6. Δημιουργήστε τον κωδικό και τοποθετήστε τον στο infographic σας. 7. "Κάντε κλικ στο "Share" για να κατεβάσετε το τελικό σας έργο ή για να μοιραστείτε τον σύνδεσμο με τους μαθητές.
Σύνδεσμος για το σεμινάριο:	https://www.youtube.com/watch?v=IEQiZQi-aGY

Πρόσθετος μαθησιακός πόρος

Τίτλος ενότητας:	Σχεδιασμός infographics
Τίτλος Πόρου:	QRCode Monkey

	
Κωδικός πόρου:	R8.1
Περιγραφή του πόρου	Το QR code Monkey είναι μια δωρεάν online γεννήτρια κωδικών QR με εκατομμύρια ήδη δημιουργημένους κωδικούς QR. Με την υψηλή ανάλυση των κωδικών QR και τις ισχυρές επιλογές σχεδιασμού, το QRCode Monkey είναι μία από τις πιο δημοφιλείς online γεννήτριες κωδικών QR που σας βοηθά να δημιουργήσετε και να εξατομικεύσετε κωδικούς QR με λογότυπα-εικόνες και επιλογές χρωμάτων, καθιστώντας το ιδανικό για εμπορικούς και εκτυπωτικούς σκοπούς.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Αυτός ο μαθησιακός πόρος θα βελτιώσει τις γνώσεις σας σχετικά με τον τρόπο δημιουργίας και εξατομικεύσης κωδικών QR με δωρεάν online γεννήτριες κωδικών QR.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://www.qrcode-monkey.com/

Αναφορές:

Ellis, M. (2018) A Brief History of Graphic Design. Ανακτήθηκε από:

<https://99designs.ie/blog/design-history-movements/history-graphic-design/>

Vital, A. (2018) Πώς να σκέφτεστε οπτικά χρησιμοποιώντας οπτικές αναλογίες. Ανακτήθηκε από:

<https://blog.adioma.com/how-to-think-visually-using-visual-analogies-infographic/>

Reid, M. (2019) Οι 7 αρχές του σχεδιασμού. Ανακτήθηκε από:

<https://99designs.ie/blog/tips/principles-of-design/>

Rawal, A (2018) 10 βασικές αρχές του γραφιστικού σχεδιασμού. Ανακτήθηκε από:

<https://medium.com/@anahatrawal/10-basic-principles-of-graphic-design-b74be0dbdb58>

Shikhrakar, Shirish (2020) Αρχή Gestalt: Συμμετρία (Πώς φέρνουμε ισορροπία στις συνθέσεις):

<https://ux360.design/symmetry-design-principle/>

Vital, A. (2018) Τι είναι ένα Infographic. Ανακτήθηκε από: <https://blog.adioma.com/what-is-an-infographic/>

Πώς να φτιάξετε ένα infographic στο Canva. Ανακτήθηκε από:

<https://www.canva.com/learn/how-to-make-an-infographic/>

Θεωρία χρωμάτων και χρωματικός κύκλος. Ανακτήθηκε από:

<https://www.canva.com/colors/color-wheel/>

Σχεδιασμός λευκού χώρου. Ανακτήθηκε από:

<https://www.canva.com/learn/white-space-design/>

Στοιχεία και αρχές σχεδιασμού. Ανακτήθηκε από:

<https://www.canva.com/learn/design-elements-principles/>

Η αρχή της συμμετρίας στον γραφιστικό σχεδιασμό. Ανακτήθηκε από:

<https://www.canva.com/learn/symmetry-graphic-design/>

Πώς να σχεδιάζετε με λευκό χώρο. Ανακτήθηκε από:

<https://www.canva.com/learn/white-space-design/>

Οδηγός 7 βημάτων για την κατανόηση της θεωρίας των χρωμάτων. Ανακτήθηκε από:

<https://en.99designs.de/blog/tips/the-7-step-guide-to-understanding-color-theory/>

Το φαινόμενο της υπεροχής της εικόνας στη μνήμη αναγνώρισης: Μια αναπτυξιακή μελέτη με τη χρήση της διαδικασίας σήματος απόκρισης. Ανακτήθηκε από:

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0885201409000471>

5 αρχές του μεγάλου σχεδιασμού γραφημάτων Infographic. Ανακτήθηκε από:

<https://www.hypothesisgroup.com/news/2014/11/13/5-principles-of-great-infographic-design>



LEARNING CIRCLE



cantabria
perma
cultura



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

"The European Commission's support of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission can not be held responsible for any use which may be made of the information therein." Project Number: 2020-1-UK01-KA226-VET-094435