



Με συγχρηματοδότηση από το
πρόγραμμα «Erasmus+»
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



eco
design
4EU
Creative &
Cultural Industries

ECODesign4EU

ΝΕΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ ΚΑΙ ΚΟΙΝΑ ΠΡΟΣΟΝΤΑ ΕΕΚ ΓΙΑ ΤΟΝ ΟΙΚΟΛΟΓΙΚΟ
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ ΓΙΑ ΤΙΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΕΣ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΕΣ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΕΣ

2020-1-MT01-KA202-074249

Διαδικτυακός εκπαιδευτικός οδηγός για τις ψηφιακές ικανότητες
για την εικονική μάθηση

Εικονικό Campus ECODesign4EU

Συντάχθηκε από

**Info-
def**
INSTITUTO PARA
EL FOMENTO DEL
DESARROLLO Y
LA FORMACIÓN

Πίνακας περιεχομένων

Εισαγωγή.....	3
Τι είναι η ηλεκτρονική μάθηση (e-Learning);.....	3
Βήμα 1. Καθορισμός των στόχων και της δομής του μαθήματος.....	5
Ανάλυση των αναγκών του κοινού-στόχου	5
Καθορισμός του σκοπού και των μαθησιακών στόχων	6
Επεξεργασία της δομής του μαθήματος	7
Βήμα 2. Καθορισμός των απαιτούμενων πόρων.....	10
Η ομάδα	10
Η τεχνολογία	11
Βήμα 3. Ανάπτυξη περιεχομένου	12
Επιλέξτε τη μέθοδο διδασκαλίας	12
Συγγραφή περιεχομένου για το σκοπό και τους στόχους του μαθήματος.....	12
Περιεχόμενο μαθήματος	13
Ελέγξτε την τελική μορφοποίηση του μαθήματος.....	16
Βήμα 4. Προσθήκη αξιολογήσεων και ελέγχων γνώσεων	17
Βήμα 5. Ανεβάστε το περιεχόμενο του μαθήματος στην πλατφόρμα eLearning	18
Βήμα 6. Παράδοση και αξιολόγηση του μαθήματος	19
Παράδοση μαθημάτων	19
Αξιολόγηση μαθημάτων	20
Συμπεράσματα	22
Γλωσσάριο.....	23
Πρόσθετοι πόροι	24
Βιβλιογραφία	25

Εισαγωγή

Στόχος του παρόντος οδηγού είναι να βελτιώσει τις ψηφιακές δεξιότητες και να διευκολύνει την αλληλεπίδραση με τα εικονικά περιβάλλοντα μάθησης των συμβούλων, του προσωπικού καθοδήγησης, των αξιολογητών και των επαγγελματιών στην επικύρωση, παρέχοντας έναν απλό και εύχρηστο οδηγό για όσους δεν έχουν προηγούμενες γνώσεις σχετικά με τον τρόπο δημιουργίας και παροχής ενός μαθήματος ηλεκτρονικής μάθησης.

Ο οδηγός συντάχθηκε στο πλαίσιο του έργου ECODesign4EU, το οποίο έχει ως στόχο να σχεδιάσει ένα νέο ευρωπαϊκό πρόγραμμα σπουδών ECVET με θέμα τον Οικολογικό Σχεδιασμό για βιώσιμες ΠΔΒ, προωθώντας καινοτόμες μεθόδους και παιδαγωγικές μεθόδους μάθησης μέσω εργασίας που απευθύνονται σε σπουδαστές αρχικής και συνεχούς επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης, οι οποίοι είναι οι ομάδες στόχοι του έργου, προκειμένου να αποκτήσουν και να εφαρμόσουν τις αρχές του Οικολογικού Σχεδιασμού στις ΠΔΒ, συμβάλλοντας στη μετάβαση σε μια κυκλική οικονομία σε αυτούς τους τομείς.

Τι είναι η ηλεκτρονική μάθηση (e-Learning);

Η ηλεκτρονική μάθηση, είναι η παροχή μάθησης και κατάρτισης μέσω ψηφιακών πόρων. Αν και η ηλεκτρονική μάθηση βασίζεται στην τυπική μάθηση, παρέχεται μέσω ηλεκτρονικών συσκευών, όπως υπολογιστές, τάμπλετ, κινητά τηλέφωνα, ακόμη και έξυπνα ρολόγια, τα οποία σε ορισμένα σημεία συνδέονται με το διαδίκτυο.

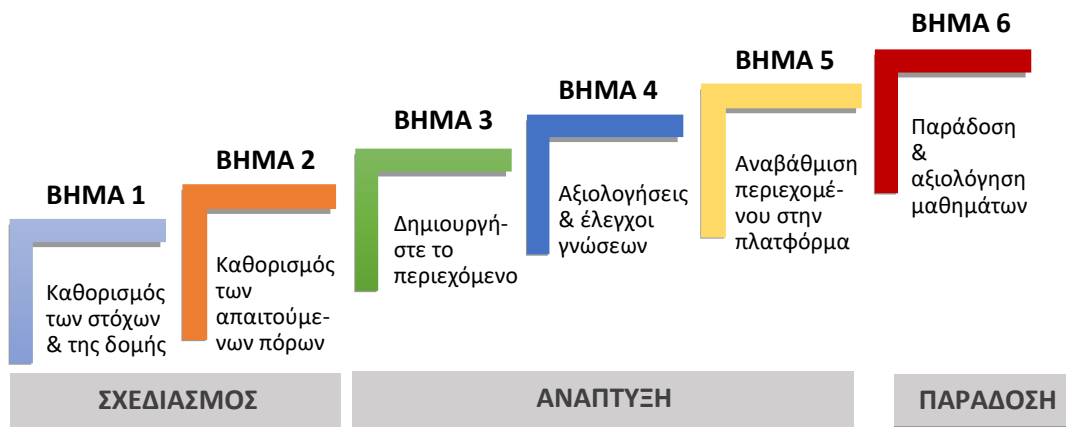
Η ταχεία επέκταση της πρόσβασης στο Διαδίκτυο και η ανάπτυξη των τεχνολογιών των μέσων ενημέρωσης έχουν καταστήσει τη διαδικτυακή μάθηση ή την ηλεκτρονική μάθηση προσιτή σε πολύ περισσότερους ανθρώπους και έχουν αυξήσει τις επιλογές παροχής μαθημάτων για τους παρόχους κατάρτισης.

Η ηλεκτρονική μάθηση προσφέρει πολλαπλά οφέλη τόσο στους εκπαιδευόμενους όσο και στους παρόχους κατάρτισης, όπως ευελιξία στο χρονοδιάγραμμα και στον τόπο διεξαγωγής, προσαρμοσμένη στο πρόγραμμα του εκπαιδευόμενου και του καθηγητή και στις προσωπικές και εργασιακές συνθήκες, χαμηλότερο κόστος, ευρύτερη εμβέλεια, πολύγλωσσα κανάλια, μάθηση με αυτορυθμιζόμενο ρυθμό, μεταξύ άλλων.

Η ηλεκτρονική μάθηση προσφέρει επίσης μοναδικές ευκαιρίες για την εκπαίδευση σε όλα τα επίπεδα, ιδίως στις αναπτυσσόμενες χώρες. Οι χώρες αυτές αντιμετωπίζουν πολλές προκλήσεις όσον αφορά τις μεταφορές (οι οποίες αφήνουν τους ανθρώπους σε απομακρυσμένες περιοχές με περιορισμένη πρόσβαση στην εκπαίδευση), την έλλειψη εκπαιδευτικών υποδομών, τεχνογνωσίας, ερευνητικών εγκαταστάσεων κ.λπ.

Αυτός ο οδηγός σας καθοδηγεί μέσα από έξι απλά βήματα για το σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την παράδοση μαθημάτων ηλεκτρονικής μάθησης:

Σχήμα 1: Βήματα για τη Δημιουργία Μαθημάτων Ηλεκτρονικής Μάθησης



Πηγή: ίδια επεξεργασία

Βήμα 1. Καθορισμός των στόχων και της δομής του μαθήματος

Αυτό το πρώτο βήμα είναι ζωτικής σημασίας για τη συνολική επιτυχία του μαθήματός σας e-Learning. Εδώ καθορίζετε το γενικό πλαίσιο του μαθήματός σας, που καθορίζει τους σκοπούς, τους στόχους και τη δομή του.

Για να επιτευχθεί αυτό, θα πρέπει να απαντηθούν τα ακόλουθα ερωτήματα:

- Ποιες είναι οι ανάγκες του κοινού-στόχου μου σε γνώσεις/ κατάρτιση/ ανάπτυξη δεξιοτήτων;
- Τι θα πρέπει να μπορεί να γνωρίζει/ να κάνει ο εκπαιδευόμενος μετά την ολοκλήρωση του μαθήματος;
- Ποια είναι η δομή των μαθημάτων που ανταποκρίνεται καλύτερα στις εν λόγω εκπαιδευτικές ανάγκες;

Θα τις περιγράψουμε στις επόμενες ενότητες.

Ανάλυση των αναγκών του κοινού-στόχου

Η ηλεκτρονική μάθηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί για επαγγελματική κατάρτιση σε όλα τα επίπεδα της τυπικής εκπαίδευσης, για κατάρτιση σε εταιρείες, διεθνείς οργανισμούς, ΜΚΟ, καθώς και για άτυπη εκπαίδευση. Σε αυτές τις περιπτώσεις, το κοινό-στόχος και οι εκπαιδευτικές του ανάγκες διαφέρουν μεταξύ τους. Είναι σημαντικό για το σχεδιασμό μαθημάτων να τις αναλύσει και να τις αξιολογήσει, προκειμένου να προσδιορίσει τόσο τις **συγκεκριμένες γνώσεις/ δεξιότητες** όσο και το απαιτούμενο **επίπεδο επίτευξης**.

Αρχικά, η ανάλυση θα πρέπει να λαμβάνει υπόψη τις ακόλουθες προσωπικά στοιχεία του κοινού-στόχου:

- Προσωπικά στοιχεία: ηλικία, φύλο, κίνητρα για την παρακολούθηση του μαθήματος, διαθεσιμότητα για την παρακολούθηση του μαθήματος
- Εκπαιδευτικό επίπεδο, τυπικό και άτυπο
- Επαγγελματικές γνώσεις και κατάρτιση
- Σχετική εργασιακή εμπειρία
- Εικονικές δεξιότητες και πρόσβαση στο διαδίκτυο και σε συσκευές υπολογιστών
- Γνώση της γλώσσας κατάρτισης (ιδίως στην περίπτωση των μεταναστών)

Στη συνέχεια, πρέπει να προσδιορίσετε τις εκπαιδευτικές τους ανάγκες όσον αφορά τις γνώσεις και τις δεξιότητες. Κάθε σημείο απαιτεί μια συγκεκριμένη μέθοδο ανάλυσης:

- ♦ **Πραγματοποιείται θεματική ανάλυση** για τον εντοπισμό και την ταξινόμηση του περιεχομένου του μαθήματος. Η θεματική ανάλυση ενδείκνυται για μαθήματα που έχουν σχεδιαστεί κυρίως για την παροχή πληροφοριών ή την επίτευξη ευρύτερων εκπαιδευτικών στόχων (αποκαλούνται επίσης "μαθήματα πληροφόρησης"). Τα οπτικά μέσα, όπως οι χάρτες νου, οι χάρτες εννοιών και τα διαγράμματα διαδικασιών μπορούν να βοηθήσουν τον σχεδιαστή μαθημάτων να αποσαφηνίσει τις συνδέσεις μεταξύ των στοιχείων περιεχομένου.
- ♦ **Ανάλυση εργασιών:** είναι μια λεπτομερής ανάλυση των ενεργειών και των αποφάσεων που λαμβάνει ένα άτομο για να εκτελέσει μια εργασία, έτσι ώστε να είμαστε σε θέση να προσδιορίσουμε τι πρέπει να μάθει ή να βελτιώσει ο εκπαιδευόμενος και τις γνώσεις και τις δεξιότητες που πρέπει να αναπτυχθούν ή να ενισχυθούν. Η ανάλυση εργασιών χρησιμοποιείται κυρίως σε μαθήματα που έχουν σχεδιαστεί για την ανάπτυξη συγκεκριμένων δεξιοτήτων προσανατολισμένων στην εργασία ή διαπροσωπικών δεξιοτήτων (αποκαλούνται επίσης "μαθήματα εκτέλεσης").

Καθορισμός του σκοπού και των μαθησιακών στόχων

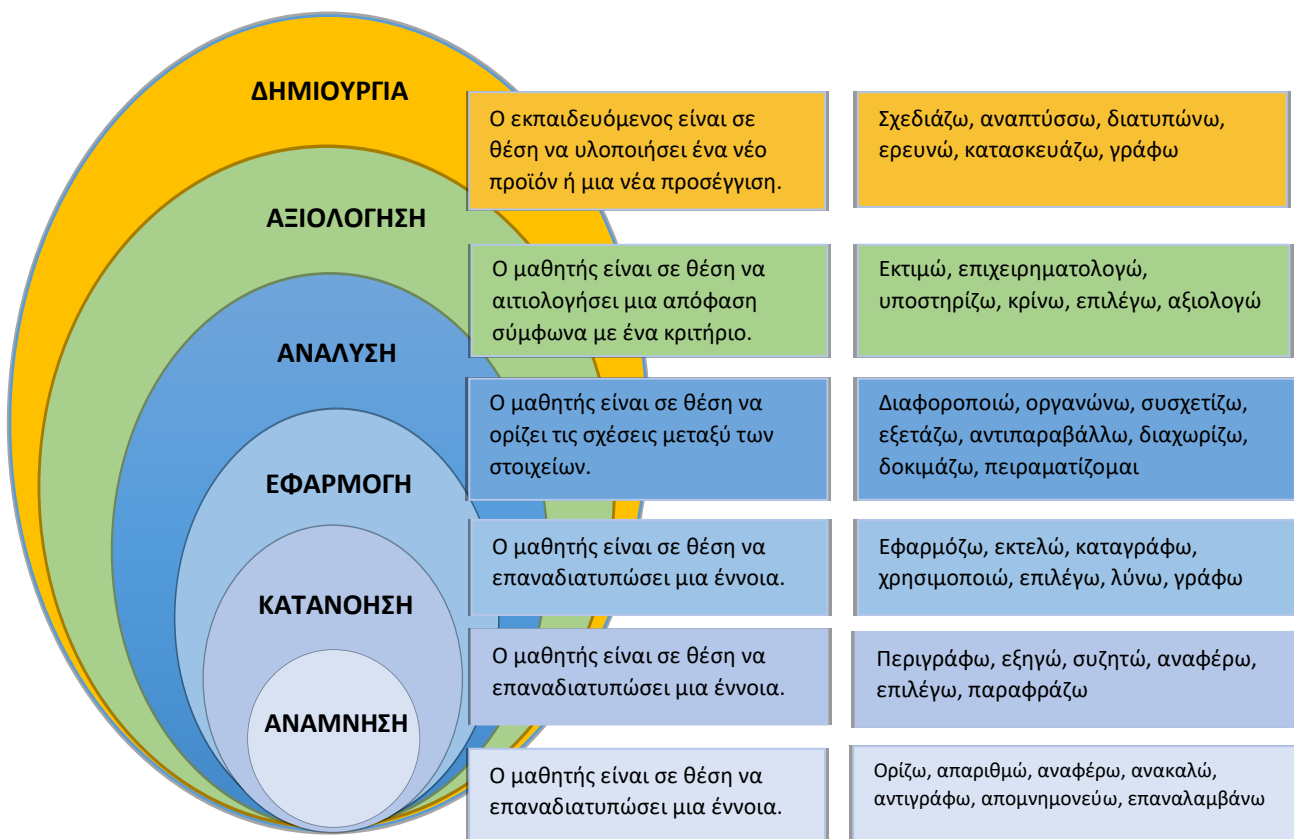
Αφού εντοπιστούν οι ανάγκες του κοινού-στόχου και τα εκπαιδευτικά κενά, ο σχεδιαστής μαθημάτων θα πρέπει να καθορίσει ποια αποτελέσματα θέλουν να έχουν οι εκπαιδευόμενοι μετά την ολοκλήρωση του μαθήματος ηλεκτρονικής μάθησης. Αυτά τα αποτελέσματα είναι ο σκοπός και οι στόχοι του μαθήματος- μπορούν να καθοριστούν απαντώντας σε αυτή την ερώτηση: **Τι πρέπει να είναι σε θέση να γνωρίζει/ να κάνει ο εκπαιδευόμενος μετά την ολοκλήρωση του μαθήματος;**

Ο στόχος είναι μια γενική δήλωση του τι θα επιτευχθεί. **Ο στόχος** λέει στους εκπαιδευόμενους τι θα αποκομίσουν από το μάθημα ηλεκτρονικής μάθησης. Οι **μαθησιακοί στόχοι** είναι μια ανάλυση αυτού του στόχου και είναι περισσότερο εφαρμόσιμοι.

Οι μαθησιακοί στόχοι συνδυάζουν δύο στοιχεία: το **επίπεδο απόδοσης** ή επίτευξης (μέσω ενός ρήματος δράσης) και το **μαθησιακό περιεχόμενο** (το αντικείμενο αυτού του ρήματος), για παράδειγμα: "Να είναι σε θέση να εφαρμόζει [ρήμα] τις αρχές και τις αξίες της εταιρείας [μαθησιακό περιεχόμενο] κατά τη διάρκεια της διαπραγμάτευσης με τους πελάτες", "Να είναι σε θέση να εκτελεί [ρήμα] τη διαδικασία ανοίγματος τραπεζικού λογαριασμού [μαθησιακό περιεχόμενο]", κ.λπ.

Σύμφωνα με την αναθεωρημένη ταξινόμηση του Bloom για το γνωστικό τομέα, οι μαθησιακοί στόχοι μπορεί να συνεπάγονται έξι διαφορετικούς τύπους επιτευγμάτων, που κυμαίνονται από το χαμηλότερο επίπεδο (θυμάμαι) έως το υψηλότερο (δημιουργώ). Ο παρακάτω πίνακας παρουσιάζει τους τύπους επίτευξης, τη σημασία τους και τα ρήματα που μπορούν να είναι κατάλληλα για την περιγραφή τους:

ΣΧΗΜΑ 2: Αναθεωρημένη Ταξινόμηση του Bloom για τον Γνωστικό Τομέα



Πηγή: εν μέρει ίδια επεξεργασία, <http://regiscpslearningdesign.weebly.com/blooms-taxonomy.html>

Επεξεργασία της δομής του μαθήματος

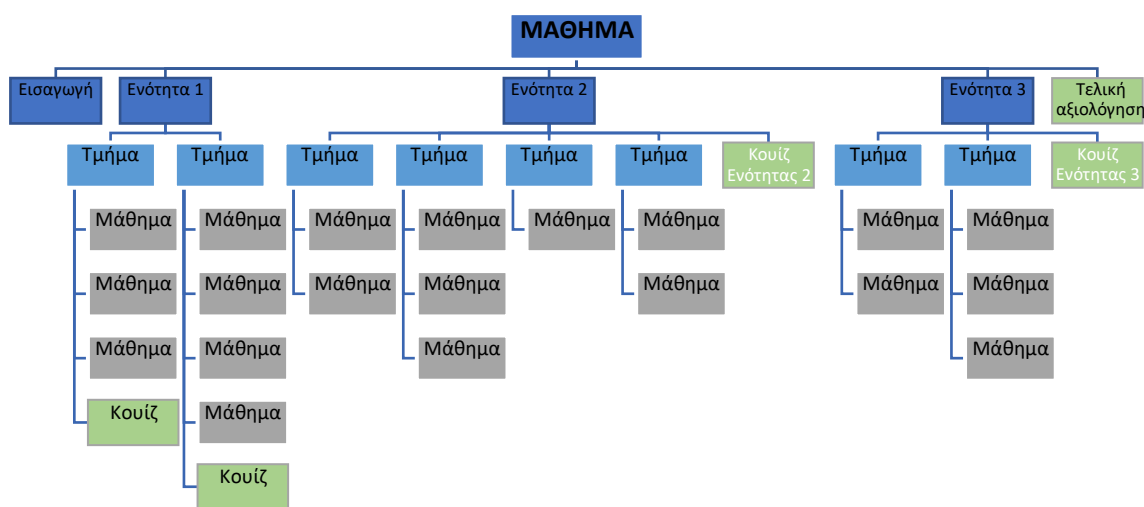
Αφού καθοριστούν οι μαθησιακοί στόχοι, ακολουθεί η επεξεργασία της δομής του μαθήματος ή του προγράμματος σπουδών που επιτυγχάνει καλύτερα αυτούς τους μαθησιακούς στόχους. Αυτό θα εξαρτηθεί από το ποιος είναι ο κύριος σκοπός του μαθήματος:

- ♦ Σε ένα **μάθημα εκτέλεσης**, δηλαδή σε ένα μάθημα που είναι προσανατολισμένο να καλύψει κενά γνώσεων ή δεξιοτήτων για την εκτέλεση μιας συγκεκριμένης εργασίας ή καθήκοντος, το περιεχόμενο μπορεί να οργανωθεί έτσι ώστε να ακολουθεί τη σειρά των ενεργειών στο πραγματικό περιβάλλον εργασίας.

- ◆ Σε ένα **πληροφοριακό μάθημα**, δηλαδή σε ένα μάθημα που είναι προσανατολισμένο στην κάλυψη κενών γνώσεων, οι έννοιες μπορούν να οργανωθούν σύμφωνα με τις δομικές και λογικές τους συνδέσεις.

Υπάρχουν διάφοροι τύποι προγραμμάτων σπουδών ή δομών μαθημάτων. Καθώς ο σκοπός αυτού του οδηγού είναι κυρίως η δημιουργία σύντομων μαθημάτων ηλεκτρονικής μάθησης, παρακάτω υπάρχει ένα παράδειγμα δομής μαθημάτων που μπορεί να ακολουθηθεί (ο αριθμός των ενοτήτων, των μαθημάτων και των κουίζ είναι ενδεικτικός):

Σχήμα 3: Παράδειγμα Δομής Μαθήματος



Πηγή: ίδια επεξεργασία

Όπως φαίνεται στο σχήμα 3, η δομή του μαθήματος μπορεί να έχει την ακόλουθη δομή:

- ◆ **Εισαγωγή:** είναι η εισαγωγή στο σύνολο του μαθήματος, θα πρέπει να περιέχει μια σύντομη περιγραφή του περιεχομένου του μαθήματος.
- ◆ **Η ενότητα** είναι τα κύρια μέρη στα οποία διακρίνεται το μάθημα.
- ◆ **Το τμήμα** είναι το επίπεδο που ακολουθεί μια ενότητα.
- ◆ **Το μάθημα** είναι το επίπεδο που ακολουθεί μια ενότητα. Το μάθημα είναι η ελάχιστη έκφραση ενός θέματος που θέλουμε να αναπτύξουμε. Πρέπει να είναι σύντομο και, αν είναι δυνατόν, να περιέχει γραφικά και οπτικοακουστικά στοιχεία.
- ◆ **Τα κουίζ** μπορούν να τοποθετηθούν στο τέλος των μαθημάτων (όπως στην ενότητα 1 παραπάνω) ή μιας ενότητας (όπως στις ενότητες 2 και 3) ή να χρησιμοποιηθεί ένας συνδυασμός τους.
- ◆ **Η τελική αξιολόγηση** θα πρέπει να περιλαμβάνει μια αξιολόγηση για να ελεγχθεί κατά πόσο οι εκπαιδευόμενοι έχουν επιτύχει τους κύριους στόχους του μαθήματος.

Σε αυτό το σημείο, η δομή των μαθημάτων είναι προσωρινή και γενική. Κατά την ανάπτυξη κάθε μαθήματος ενδέχεται να υπάρξουν διαφοροποιήσεις. Για παράδειγμα, ένα θέμα μπορεί

να είναι πολύ μεγάλο για να αναπτυχθεί σε ένα μόνο μάθημα και μπορεί να χρειαστεί να χωριστεί σε δύο ή τρία μαθήματα.

Η δομή του μαθήματος θα καθορίσει επίσης τη συνολική **διάρκεια** του μαθήματος. Είναι σημαντικό να ληφθούν υπόψη οι στόχοι και το επίπεδο των απαιτούμενων επιτευγμάτων, αλλά και ο διαθέσιμος χρόνος (των εκπαιδευομένων και του σχεδιαστή του μαθήματος) και οι πόροι για τη δημιουργία του. Ένα μεγαλύτερο μάθημα συνεπάγεται περισσότερους πόρους, οι οποίοι μερικές φορές δεν είναι διαθέσιμοι. Σε άλλες περιπτώσεις, οι περιορισμοί θα προέρχονται από τη χρονική διαθεσιμότητα του κοινού-στόχου για την παρακολούθηση αυτού του μαθήματος, ειδικά αν απευθύνεται σε άτομα που εργάζονται και έχουν πολλές ευθύνες.

Βήμα 2. Καθορισμός των απαιτούμενων πόρων

Η ανάπτυξη ενός μαθήματος ηλεκτρονικής μάθησης προϋποθέτει τη χρήση διαφόρων πόρων, κυρίως ανθρώπινων, τεχνολογικών και οικονομικών. Στις παρακάτω παραγράφους, θα μιλήσουμε για τους δύο πρώτους: την ομάδα και την τεχνολογία.

Η ομάδα

Ο σχεδιασμός, η ανάπτυξη και η παράδοση μαθημάτων ηλεκτρονικής μάθησης απαιτούν τεχνογνωσία που καλύπτει διάφορες ειδικότητες, όπως:

- ♦ **Ο διαχειριστής έργου ηλεκτρονικής μάθησης** είναι αυτός που συντονίζει όλες τις δραστηριότητες και τους πόρους (ανθρώπινους, τεχνολογικούς, οικονομικούς κ.λπ.) στα διάφορα στάδια του έργου. Είναι ο γενικός υπεύθυνος του έργου.
- ♦ **Ο Σχεδιαστής Εκπαίδευσης (ΣΕ)** είναι ο υπεύθυνος για τη στρατηγική διδασκαλίας. Συνεργάζονται στενά με το Διαχειριστή Έργου και τους Εμπειρογνώμονες Θεματικού Αντικειμένου για την ανάπτυξη του περιεχομένου του μαθήματος, των τεχνικών διδασκαλίας, των στοιχείων των μέσων, της αξιολόγησης και των ελέγχων γνώσεων.
- ♦ **Οι Εμπειρογνώμονες Θεματικού Αντικειμένου (ΕΘΑ)** συμβάλλουν με τις γνώσεις και τις πληροφορίες που απαιτούνται για ένα συγκεκριμένο μάθημα. Συνεργάζονται με τους ΣΕ για το σχεδιασμό ενός μαθήματος και τον καθορισμό στρατηγικών αξιολόγησης και στην πραγματικότητα γράφουν το περιεχόμενο του μαθήματος.
- ♦ **Γραφίστας και επιμελητής πολυμέσων:** είναι υπεύθυνοι για τη συνολική "εμφάνιση" του μαθήματος και την ανάπτυξη των πολυμέσων. Δημιουργούν και επεξεργάζονται τα σχήματα, τα ακουστικά, τις φωτογραφίες, τα βίντεο κ.λπ. που χρησιμοποιούνται στα μαθήματα ηλεκτρονικής μάθησης.
- ♦ **Ειδικός ανάπτυξης ιστοσελίδων και τεχνικής υποστήριξης:** ο προγραμματιστής ιστοσελίδων είναι εκείνος που δημιουργεί την πλατφόρμα εκμάθησης και συγκεντρώνει όλο το περιεχόμενο των μαθημάτων στο διαδίκτυο. Υπάρχει διαθέσιμο λογισμικό στο διαδίκτυο που διευκολύνει αυτή τη δραστηριότητα, όπως το Moodle, το LearnPress κ.λπ. (Θα μιλήσουμε για την τεχνολογία στην επόμενη ενότητα). Ο ειδικός υποστήριξης είναι αυτός που παρέχει τεχνική υποστήριξη όταν το μάθημα βρίσκεται σε εξέλιξη. Ο υπεύθυνος ανάπτυξης ιστοσελίδων και ο ειδικός υποστήριξης είναι συνήθως το ίδιο πρόσωπο.
- ♦ **Οι διαχειριστές των μαθημάτων και οι διαδικτυακοί συντονιστές** είναι υπεύθυνοι για την υποστήριξη και την παρακίνηση των μαθητών όταν το μάθημα είναι ανοικτό. Είναι υπεύθυνοι για τις συνδρομές των μαθητών, υποστηρίζουν τις δραστηριότητες των μαθητών, απαντούν στις ερωτήσεις των μαθητών, συντονίζουν τα φόρουμ των μαθητών κ.λπ.

Ορισμένοι από τους παραπάνω ρόλους θα μπορούσαν να συνδυαστούν σε ένα ενιαίο προφίλ εργασίας, ανάλογα με το μέγεθος του έργου ηλεκτρονικής μάθησης, τους διαθέσιμους

ανθρώπινους και οικονομικούς πόρους, την ικανότητα των μελών της ομάδας να καλύπτουν διαφορετικούς ρόλους, τη χρησιμοποιούμενη τεχνολογία κ.λπ. Σε ορισμένα μαθήματα ηλεκτρονικής μάθησης, μπορεί ακόμη και να συμμετέχουν μόνο δύο άτομα: από τη μία πλευρά ο διαχειριστής /ΣΕ / ΕΘΑ /διαχειριστής μαθήματος /διαδικτυακός συντονιστής / διδάσκων και από την άλλη, ο προγραμματιστής διαδικτύου/ επιμελητής μέσων/ υπεύθυνος τεχνικής υποστήριξης.

Η τεχνολογία

Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, τα μαθήματα ηλεκτρονικής μάθησης παρέχονται μέσω εικονικών εκπαιδευτικών πλατφορμών, οι οποίες είναι προσβάσιμες από διάφορες ηλεκτρονικές συσκευές (υπολογιστές, τάμπλετ, smartphones) μέσω του Διαδικτύου.

Οι πλατφόρμες ηλεκτρονικής μάθησης αναφέρονται επίσης ως Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης (ΣΔΜ). Προσφέρουν στους παρόχους μαθημάτων και τους εκπαιδευόμενους πρόσβαση σε πληροφορίες, εργαλεία και πόρους για την υποστήριξη της εκπαιδευτικής διαδικασίας και διαχείρισης, όπως:

- Διαχείριση μαθημάτων: πρόσκληση, προεγγραφή, ημιαυτόματη εγγραφή μαθημάτων, ηλεκτρονική πληρωμή κ.λπ.
- Ολοκληρωμένη εικονική τάξη
- Υποστήριξη πολύγλωσσου υλικού και πόρων μαθημάτων
- Αποθήκευση υλικού μαθημάτων
- Διαχείριση επικοινωνίας: όλες οι επικοινωνίες μεταξύ διδάσκοντα-μαθητή, μαθητή-μαθητή, διδάσκοντα-διδάσκοντα μπορούν να γίνουν μέσω του ΣΔΜ
- Δημιουργία και διαχείριση αξιολογήσεων
- Παρακολούθηση των επιδόσεων του μαθητή
- Πολλαπλές αναφορές για τη διαχείριση

Υπάρχει μια ποικιλία λογισμικού που διατίθεται για το ΣΔΜ, από το πιο απλό έως το πιο προηγμένο και πολύπλοκο, δωρεάν και επί πληρωμή. Τα ακόλουθα είναι παραδείγματα λογισμικού ΣΔΜ: Moodle, LearnPress, TalentLMS, FormalLMS, ILIAS, Origno, OpenOLAT, Sakai, Dokeos κ.λπ. Τα περισσότερα από αυτά τα λογισμικά διαθέτουν εφαρμογές για κινητά τηλέφωνα και τάμπλετ.

Εκτός από το ΣΔΜ, μπορεί να χρειαστείτε ένα επαγγελματικό λογισμικό μετάφρασης, σε περίπτωση που θέλετε να παρέχετε πολύγλωσση εκπαίδευση.

Βήμα 3. Ανάπτυξη περιεχομένου

Η ανάπτυξη περιεχομένου είναι μία από τις βασικές δραστηριότητες για τη δημιουργία ενός μαθήματος ηλεκτρονικής μάθησης. Ξεκινά με την επιλογή της μεθόδου διδασκαλίας, στη συνέχεια περιγράφεται ο σκοπός και οι στόχοι με τρόπο που να απευθύνεται στον εκπαιδευόμενο, ακολουθεί η ανάπτυξη του περιεχομένου κάθε μαθήματος και τελικά γίνεται ένας έλεγχος της μορφής. Ας ρίξουμε μια ματιά σε καθένα από αυτά.

Επιλέξτε τη μέθοδο διδασκαλίας

Υπάρχει μια ποικιλία τρόπων σύμφωνα με τους οποίους το περιεχόμενο μπορεί να μεταφερθεί στον εκπαιδευόμενο, οι οποίοι ονομάζονται μέθοδοι διδασκαλίας. Μπορούν να ομαδοποιηθούν σε τρεις κύριους τύπους:

- ♦ **Οι εκθετικές μέθοδοι** χρησιμοποιούνται για την απόκτηση πληροφοριών. Παράδειγμα αυτών είναι οι παρουσιάσεις, οι μελέτες περίπτωσης, τα παραδείγματα, οι επιδείξεις, η αφήγηση ιστοριών κ.λπ.
- ♦ **Οι μέθοδοι εφαρμογής** δίνουν έμφαση στις ενεργητικές διαδικασίες που χρησιμοποιούν οι μαθητές για να εκτελέσουν εργασίες με βάση αρχές και διαδικασίες. Παράδειγμα αυτών είναι τα παιχνίδια ρόλων, οι προσομοιώσεις και τα σοβαρά παιχνίδια, η εργασία σε έργα, τα βοηθήματα εργασίας, η προσέγγιση με βάση το σενάριο κ.λπ.
- ♦ **Οι συνεργατικές μέθοδοι** εμπλέκουν τους μαθητές με την ανταλλαγή γνώσεων και τη συνεργατική εκτέλεση εργασιών. Παράδειγμα αυτών είναι η διαδικτυακή καθοδηγούμενη συζήτηση, η συνεργατική εργασία, η διδασκαλία από ομότιμους διδάσκοντες, κ.λπ.

Ένας πάροχος κατάρτισης μπορεί να συνδυάσει αυτές τις μεθόδους διδασκαλίας για να προσφέρει την καλύτερη εκπαιδευτική εμπειρία στους εκπαιδευόμενους.

Συγγραφή περιεχομένου για το σκοπό και τους στόχους του μαθήματος

Από την αρχή του μαθήματος, ο εκπαιδευόμενος θα πρέπει να έχει μια πολύ σαφή ιδέα του σκοπού και των στόχων του εκπαιδευτικού προγράμματος. Αυτό είναι ακόμη πιο σημαντικό στο πλαίσιο ενός μαθήματος ηλεκτρονικής μάθησης, καθώς η παρακίνηση του εκπαιδευόμενου είναι ζωτικής σημασίας για την επιτυχία της κατάρτισης.

Η συγγραφή τους είναι σαν σκάλα. Ο στόχος είναι το ανώτερο σκαλοπάτι στο οποίο θέλετε να φτάσετε. Οι μαθησιακοί στόχοι είναι τα διάφορα σκαλοπάτια που σας δίνουν τις γνώσεις και τις δεξιότητες για να φτάσετε στο ανώτερο σκαλοπάτι. Μπορείτε να επιστρέψετε στο Βήμα 1 και να ελέγξετε τις συστάσεις που δόθηκαν σχετικά με τον ορισμό του σκοπού και των στόχων.

Μπορούν να γράφονται με τρόπο που να απευθύνονται στον μαθητή, όπως φαίνεται στο παρακάτω παράδειγμα:

Για τη συγγραφή του στόχου:

- *Μετά την ολοκλήρωση του μαθήματος, θα είστε σε θέση να χρησιμοποιείτε με επάρκεια τα κύρια εργαλεία του Microsoft Office.*
- Για τη συγγραφή των στόχων μιας ενότητας/τμήματος:
 - *Στο τέλος αυτής της ενότητας, θα είστε σε θέση να χρησιμοποιείτε με επάρκεια το Word*
 - *Στο τέλος αυτής της ενότητας, θα είστε σε θέση να δημιουργήσετε ένα απλό έγγραφο του Word.*
 - *Στο τέλος αυτής της ενότητας, θα είστε σε θέση να κατανοείτε και να αναγνωρίζετε τα βασικά μέρη ενός εγγράφου του Word.*
 - *Στο τέλος αυτής της ενότητας, θα είστε σε θέση να χρησιμοποιείτε προηγμένες λειτουργίες ενός εγγράφου του Word.*

Καθ' όλη τη διάρκεια του μαθήματος ηλεκτρονικής μάθησης είναι χρήσιμο να υπενθυμίζετε στον εκπαιδευόμενο τι πρόκειται να μάθει ή/ και πώς οι πληροφορίες αυτές θα τον ωφελήσουν.

Περιεχόμενο μαθήματος

Το περιεχόμενο πρέπει να είναι ευκολοχώνευτο για τον εκπαιδευόμενο. Συνιστάται να χωρίσετε το μάθημά σας σε μαθήματα μεγέθους "μπουκιάς" που επιτρέπουν στον εκπαιδευόμενο να συλλέξει μικρά κομμάτια πληροφοριών με τη μία. Αυτό μπορεί να μειώσει την υπερφόρτωση του περιεχομένου και να δώσει στον μαθητή τη δυνατότητα να απορροφήσει πραγματικά το μάθημα. Οι ειδικοί συνιστούν ότι ένα μόνο μάθημα δεν πρέπει να διαρκεί περισσότερο από 10-15 λεπτά μαθησιακού χρόνου.

Ένα χρήσιμο εργαλείο για την ανάπτυξη του περιεχομένου των μαθημάτων είναι η δημιουργία ενός **storyboard (εικονογραφημένο σενάριο)**. Το storyboard είναι ένα έγγραφο που δείχνει τη δομή του μαθήματος και τις λεπτομερείς πληροφορίες κάθε μαθήματος: κείμενο, σχήματα, πίνακες, γραφικά, ήχος, βίντεο, infographics κ.λπ. Δεν είναι η πραγματική ανάπτυξη του περιεχομένου, αλλά είναι σαν ένας χάρτης που σας λέει πότε και πώς παρουσιάζονται όλες οι πληροφορίες του μαθήματός σας. Σας βοηθά επίσης να έχετε μια ιδέα του συνολικού φόρτου εργασίας.

Υπάρχουν πολλοί διαφορετικοί τρόποι για να δημιουργήσετε ένα storyboard. Μπορείτε να φτιάξετε το δικό σας πρότυπο storyboard για το μάθημά σας. Στο τμήμα «Πρόσθετες Πηγές» στο τέλος αυτού του οδηγού θα βρείτε ένα σύνδεσμο που σας οδηγεί σε δωρεάν πρότυπα

storyboard που είναι διαθέσιμα στο διαδίκτυο. Προτείνουμε το ακόλουθο απλό αλλά εύχρηστο πρότυπο:

ΕΝΟΤΗΤΑ 3: Αξίες για διευθυντές σχολείων και εκπαιδευτικούς που εργάζονται με οικογένειες με μεταναστευτικό υπόβαθρο				
ΤΜΗΜΑ 1: [τίτλος τμήματος ή τίποτα]				
Αριθμός και τίτλος μαθήματος	Σύντομη περιγραφή του περιεχομένου του μαθήματος	Γραφικά, φωτογραφίες (όνομα αρχείου)	Ηχητικά, βίντεο, άλλοι σύνδεσμοι (σύνδεσμος ή όνομα αρχείου)	Υπεύθυνος (-οι) για την ανάπτυξη περιεχομένου
Προηγούμενα μαθήματα...				
Μάθημα 5. Ζητήματα κοινωνικής επικοινωνίας μεταξύ σχολείων και οικογενειών	Τα θέματα κοινωνικής επικοινωνίας μεταξύ σχολείων και οικογενειών είναι απαραίτητα για την επιτυχία της εκπαίδευσης των παιδιών.	Photo10_teacher & whiteboard.jpg	Κανένα	[Τίτλος...]
Μάθημα 6. Πώς μπορούν τα σχολεία να αντιμετωπίσουν θέματα επικοινωνίας και ένταξης;	Τα σχολεία μπορούν να αντιμετωπίσουν τα ζητήματα ένταξης με την καθιέρωση εξατομικευμένης επικοινωνίας με τους γονείς.	Τίποτα	Σύνδεσμος για το "μεταναστευτικό υπόβαθρο": [Σύνδεσμος] Σύνδεσμος για "Περαιτέρω ανάγνωση": [Σύνδεσμος]	[Τίτλος...]
Επόμενα μαθήματα...				

Ακολουθώντας το προηγούμενο παράδειγμα, αυτή είναι η πραγματική προβολή του μαθήματος 5 στην πλατφόρμα εκμάθησης:

Στις

COURSES >

LU.3. VALUES FOR SCHOOL LEADERS AND TEACHERS WORKING WITH FAMILIES FROM MIGRANT BACKGROUND

LEARNING UNIT 0/10

- 1.1 Learning Unit 3 – Introduction 30 min
- 1.2 Factors impacting migrant children's attainment at school
- 1.3 What are the challenges and the causes for these challenges?
- 1.4 Relevant Legislation affecting education of children from migrant backgrounds at school
- 1.5 Social communication issues between schools and families
- 1.6 How can schools address communication and inclusion issues?
- 1.7 Steps for establishing personalised communications with all parents
- 1.1 Test LU.3 8 questions
- 1.8 Glossary
- 1.9 Additional Resources

Social communication issues between schools and families

Key Practice Points

Social communication issues between schools and families is essential for success

Parents of ethnic minority and newly arrived migrant communities of school-aged children may find it difficult to adapt to an education system different from their country of origin.

The parent/teacher relationship can therefore be an area of potential confusion and misunderstanding over areas such as:

- School behaviour and discipline
- Formality of lessons
- Expectations of the teacher
- Parental involvement in the education of their children at school

Furthermore, some black, migrant or refugee parents may have experienced traumatic and/or violent events in their country of origin or perhaps even within the host country which impact the health and wellbeing of their family and the behaviour and progress of their children at school.

COMPLETE

PREV

Relevant Legislation affecting education of children from migrant backgrounds at school

NEXT

How can schools address communication and inclusion issues?

επόμενες γραμμές δίνουμε σύντομες οδηγίες για το πώς να επεξεργαστείτε τα διάφορα στοιχεία ενός μαθήματος:

- ♦ **Το κείμενο** πρέπει να είναι σαφές, συνοπτικό και γραμμένο με τρόπο που να δεσμεύει το μαθητή. Εάν πρέπει να προσθέσετε σημαντικό όγκο κειμένου, χρησιμοποιήστε σύντομες παραγράφους: τα μάτια γλαρώνουν όταν βλέπουν μεγάλα τμήματα κειμένου, οπότε προσπαθήστε να το κάνετε όσο το δυνατόν πιο σύντομο. Δώστε παραδείγματα που είναι οικεία στον εκπαιδευόμενο και εύκολα κατανοητά, πρέπει να είναι όσο το δυνατόν πιο πραγματικά. Μια συμβουλή σχετικά με το γλωσσικό ύφος είναι να απευθύνεστε στους μαθητές με το "εσείς", συνδέει πολύ περισσότερο τους μαθητές σας με το μάθημα. Αν οι μαθητές σας προέρχονται από πολυπολιτισμικό υπόβαθρο (π.χ. μετανάστες), προσπαθήστε να αποφύγετε δύσκολες λέξεις ή αργκό που αφορά την κουλτούρα.
- ♦ **Γραφικά και φωτογραφίες.** Το μάθημα ηλεκτρονικής μάθησης μπορεί να περιλαμβάνει μια ποικιλία στοιχείων οπτικού σχεδιασμού που προσελκύουν τον εκπαιδευόμενο και τον κρατούν αισθητικά απασχολημένο. Συμπεριλάβετε μόνο πληροφορίες και γραφικά στοιχεία που είναι συναφή και απαραίτητα, καθώς αυτό θα βοηθήσει τον εκπαιδευόμενο να παραμείνει συγκεντρωμένο στο έργο που έχει αναλάβει (αντί να αποσπάται η προσοχή του από όλη την εικονική ακαταστασία).

Υπάρχουν πολλοί τύποι γραφικών: κινούμενη απεικόνιση, πίνακες, γραμμικά διαγράμματα, ραβδογράμματα, κυκλικά διαγράμματα, διαγράμματα ροής, πίνακες κειμένου, οποιοδήποτε άλλο θα θέλατε να σχεδιάσετε. Στο μέτρο του δυνατού, τοποθετήστε τα κοντά στο κείμενο που αναφέρεται σε αυτό, ώστε να μην αποσπάται η προσοχή του μαθητή.

- ♦ **Ο ήχος και το βίντεο** μπορούν να εκπονηθούν από τον πάροχο κατάρτισης ή μπορούν επίσης να ληφθούν από το Διαδίκτυο (με προσοχή στα πνευματικά δικαιώματα, φυσικά). Τα περισσότερα ΣΔΜ επιτρέπουν την ενσωμάτωση ενός ήχου ή βίντεο στο σώμα του μαθήματος με απλή αντιγραφή του συνδέσμου.

Ο σχεδιασμός των οπτικοακουστικών μέσων ακολουθεί τέσσερα χαρακτηριστικά:

- **Απλό:** επικεντρωθείτε σε μία ιδέα κάθε φορά
- **Σύντομο:** κρατήστε τα βίντεο σε διάρκεια 3-4 λεπτών για να μεγιστοποιήσετε την προσοχή.
- **Πραγματικό:** χρησιμοποιήστε παραδείγματα από την πραγματική ζωή
- **Καλό:** διασφάλιση της καλής ποιότητας των προϊόντων των οπτικοακουστικών μέσων.

Όπως και με τα γραφικά, ο ήχος και το βίντεο θα πρέπει να χρησιμοποιούνται μόνο όταν είναι σχετικά και απαραίτητα, αποφύγετε την προσθήκη βίντεο μόνο και μόνο για να δείξετε έναν καθηγητή να μιλάει. Ο ήχος και το βίντεο θα πρέπει να είναι σύντομα (ακόμα πιο σύντομα στην περίπτωση του ήχου!)- αποφύγετε τον περιττό ήχο (μόνο για την ανάγνωση του κειμένου που εμφανίζεται στην οθόνη, εκτός αν θέλετε να κάνετε το μάθημά σας χωρίς αποκλεισμούς για άτομα με προβλήματα ακοής).

Ελέγξτε την τελική μορφοποίηση του μαθήματος

Συνήθως υπάρχουν περισσότερα από ένα άτομα που εμπλέκονται στη δημιουργία του περιεχομένου του μαθήματος και αυτό μπορεί να οδηγήσει στο να υπάρχουν διαφορετικά τμήματα, διαφορετικό στυλ, σε βάρος της συνολικής αρμονίας και συνοχής του μαθήματος. Για να αποφευχθεί αυτό, ο συντονιστής μπορεί να παρέχει ένα πρότυπο για την ανάπτυξη των μαθημάτων, εκτός από σύντομες οδηγίες σχετικά με το στυλ γραφής, τη διάρκεια του μαθήματος, τον τύπο των διαγραμμάτων ή των γραφικών, κ.λπ.

Μετά την ανάπτυξη του περιεχομένου από όλους τους εμπλεκόμενους, ένα μόνο άτομο θα πρέπει να είναι υπεύθυνο για τη μορφοποίηση του περιεχομένου. Μπορεί να είναι ο Σχεδιαστής Εκπαίδευσης, ένας από τους Εμπειρογνώμονες Θεματικού Αντικειμένου κ.λπ. Σημειώστε ότι το περιεχόμενο σε αυτό το στάδιο μπορεί να γραφτεί με επεξεργαστή κειμένου, πρόγραμμα παρουσίασης ή άλλο παρόμοιο εργαλείο.

Βήμα 4. Προσθήκη αξιολογήσεων και ελέγχων γνώσεων

Είναι σημαντικό να διασφαλιστεί ότι οι δοκιμασίες αξιολόγησης στοχεύουν στην ανάπτυξη και αξιολόγηση του ίδιου τύπου επιδόσεων και μαθησιακού περιεχομένου που εκφράζεται στους μαθησιακούς στόχους. Οι ερωτήσεις βοηθούν τους εκπαιδευόμενους να διατηρήσουν την προσοχή τους στο μάθημα.

Υπάρχουν πολλοί τύποι ηλεκτρονικών δοκιμασιών, οι οποίες συνήθως ενσωματώνονται σε πλατφόρμες ΣΔΜ. Παρακάτω παρατίθεται ένας κατάλογος με τους πιο συνηθισμένους τύπους διαδικτυακών ερωτήσεων:

- Ερωτήσεις σωστού/λάθους
- Ερωτήσεις μονής επιλογής
- Ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής
- Οπτική επιλογή
- Αντιστοίχιση λέξεων ή προτάσεων
- Συμπλήρωση προτάσεων
- Συμπληρώστε το κενό
- Διάταξη σε σειρά και κατάταξη

Ακολουθούν ορισμένες συμβουλές για το σχεδιασμό κουίζ για μαθήματα ηλεκτρονικής μάθησης:

- Οι ερωτήσεις θα πρέπει να ελέγχουν την επίτευξη των μαθησιακών στόχων της ενότητας/ μαθήματος που καλύπτουν.
- Η διατύπωση των ερωτήσεων πρέπει να αποφεύγει τη διπλή αρνητική απάντηση.
- Οι απαιτήσεις για το τεστ πρέπει να αναφέρονται σαφώς (π.χ. αν βαθμολογείται, πόσες φορές μπορείτε να το κάνετε κ.λπ.).
- Τα κουίζ μπορούν να τοποθετηθούν μετά από κάθε μάθημα, ενότητα ή ακόμη να υπάρχει μόνο μία αξιολόγηση στο τέλος του μαθήματος. Όσο περισσότερα είναι τα κουίζ, τόσο περισσότερο εμπλέκετε τον εκπαιδευόμενο, αλλά μην υπερβάλλετε!
- Καλό είναι να παρέχεται η δυνατότητα επανάληψης της εξέτασης.
- Όταν είναι δυνατόν, παρέχετε επεξηγηματική ανατροφοδότηση μετά το κουίζ ή την αξιολόγηση.

Βήμα 5. Ανεβάστε το περιεχόμενο του μαθήματος στην πλατφόρμα eLearning

Όταν το συνολικό περιεχόμενο του μαθήματος έχει αναπτυχθεί και ελεγχθεί κατά την ανάγνωση, με λεπτομερή έλεγχο ορθογραφίας και μορφοποίησης, το επόμενο βήμα είναι να ανεβάσετε στην πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης ή στο ΣΔΜ (βλ. Βήμα 2 σχετικά με την τεχνολογία). Ανάλογα με την πλατφόρμα, μπορεί να είναι απλώς μια εργασία αντιγραφής-επικόλλησης από τον επεξεργαστή κειμένου/ πρόγραμμα παρουσίασης στο LearnPress, που είναι ένα παράδειγμα πλατφόρμας.

Σε αυτό το βήμα, είναι σημαντικό να ελέγξετε τη λειτουργικότητα, τη χρηστικότητα και την ευκολία εκμάθησης της πλατφόρμας. Για αυτό το λόγο, συνιστάται μια ομάδα συμμετεχόντων που εκπροσωπούν το κοινό-στόχο να παρακολουθήσει το μάθημα για **επικύρωση**.

Παρόλο που μπορεί να περάσουν το μάθημα, ο σκοπός δεν είναι μόνο να αξιολογηθεί η μάθησή τους, αλλά η συνολική ποιότητα του μαθήματος, δηλαδή αν είναι εύκολα κατανοητό, αν εκπληρώνει τους μαθησιακούς στόχους, αν ο τρόπος που παρουσιάζεται είναι σαφής κ.λπ. Επίσης, μπορεί να ζητηθεί από τους συμμετέχοντες στην επικύρωση να δώσουν πρόσθετα σχόλια σχετικά με τη μαθησιακή τους εμπειρία, συνήθως μέσω δομημένου ερωτηματολογίου.

Σημειώστε ότι, στο μέτρο του δυνατού, η δομή του μαθήματος και ο τύπος των κουίζ θα πρέπει να λαμβάνουν υπόψη τα χαρακτηριστικά και τη δομή του μαθήματος που είναι διαθέσιμα στο επιλεγμένο ΣΔΜ ή στην πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης, όταν αυτή λειτουργεί μόνο μέσω προτύπων. Αν το κάνετε αυτό από την αρχή, θα διευκολύνετε την ενσωμάτωση όλου του περιεχομένου στην πλατφόρμα.

Βήμα 6. Παράδοση και αξιολόγηση του μαθήματος

Τέλος, έρχεται η έναρξη του μαθήματος!

Σε αυτό το βήμα μιλάμε για τους τρόπους παροχής μαθημάτων ηλεκτρονικής μάθησης, τα εργαλεία επικοινωνίας που είναι πιο κατάλληλα για καθένα από αυτά και την αξιολόγηση των μαθημάτων όσον αφορά τις αντιδράσεις, τη μάθηση, τη συμπεριφορά και τα πραγματικά αποτελέσματα των εκπαιδευομένων.

Παράδοση μαθημάτων

Είναι σημαντικό να έχουμε κατά νου ότι η ηλεκτρονική μάθηση συνεπάγεται αλλαγές στους ρόλους των μαθητών και των εκπαιδευτικών. Οι εκπαιδευτικοί γίνονται συντονιστές της μάθησης, μέντορες, δίνοντας στους μαθητές περισσότερες επιλογές και ευθύνες για τη δική τους μάθηση. Από την πλευρά τους, οι μαθητές συμμετέχουν ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία, παράγουν και μοιράζονται γνώσεις, συμμετέχουν μερικές φορές ως εμπειρογνώμονες και μαθαίνουν σε συνεργασία με άλλους.

Η παράδοση του μαθήματος μπορεί να ξεκινήσει με μια εναρκτήρια εκδήλωση στην οποία, μέσω βιντεοσκέψης /ακουστικής διάσκεψης ή μιας σειράς ηλεκτρονικών μηνυμάτων, ο συντονιστής παρουσιάζει τους στόχους και την ημερήσια διάταξη του μαθήματος. Μπορεί επίσης να οργανωθεί μια διαδραστική μαθησιακή δραστηριότητα για να βοηθηθούν οι σπουδαστές να γνωριστούν και να αναπτύξουν σχέσεις, αλλά και να εξοικειωθούν με την πλατφόρμα μάθησης. Ανάλογα με τις προτιμήσεις του καθηγητή ή του συντονιστή, οι δραστηριότητες αυτές μπορούν να παραλειφθούν (φαίνονται με πράσινο χρώμα στο Σχήμα 4).

Μετά από αυτές τις δύο δραστηριότητες ξεκινάει ο κύκλος μάθησης, ο οποίος συνήθως είναι σε καθημερινή ή εβδομαδιαία βάση. Στη συνέχεια, ανάλογα με τη δομή του μαθήματος, στο τέλος κάθε μαθήματος/ ενότητας μπορεί να υπάρχει ένα σύντομο κουίζ - τα περισσότερα μαθήματα έχουν επίσης μια τελική αξιολόγηση στο τέλος του μαθήματος. Συνιστάται ιδιαίτερα να οργανώσετε μια τελευταία συνεδρία ανατροφοδότησης και συμπερασμάτων με τους εκπαιδευόμενους – αυτό επιτρέπει στους σχεδιαστές να βελτιώσουν το μάθημα.

Σχήμα 4. Κύκλος Παράδοσης και Αξιολόγησης Μαθημάτων



Πηγή: ίδια επεξεργασία

Η παράδοση των μαθημάτων μπορεί να γίνεται με σύγχρονο ή ασύγχρονο τρόπο ή με συνδυασμό και των δύο:

- Παράδειγμα εργαλείων σύγχρονης επικοινωνίας για την ηλεκτρονική μάθηση είναι η συνομιλία και τα άμεσα μηνύματα, η διάσκεψη βίντεο ή ήχου, η ζωντανή μετάδοση μέσω διαδικτύου, ο πίνακας και η κοινή χρήση οθόνης, τα εργαλεία, η δημοσκόπηση κ.λπ. Αυτού του είδους τα εργαλεία παρέχουν υψηλότερο επίπεδο αλληλεπίδρασης και άμεσης ανατροφοδότησης μεταξύ των εκπαιδευομένων ή/ και του συντονιστή του μαθήματος.
- Η **ασύγχρονη ηλεκτρονική μάθηση** είναι ανεξάρτητη από το χρόνο – παράδειγμα ασύγχρονων εργαλείων επικοινωνίας για την ηλεκτρονική μάθηση είναι το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, τα φόρουμ συζητήσεων, το ιστολόγιο, το wiki, η διαδικτυακή μετάδοση κ.λπ. Αυτού του είδους τα εργαλεία είναι πιο κατάλληλα για εργασίες που απαιτούν αναστοχασμό και περισσότερο χρόνο για να ολοκληρωθούν από την πλευρά του εκπαιδευόμενου.

Αξιολόγηση μαθημάτων

Η αξιολόγηση του μαθήματος συνίσταται στον έλεγχο του κατά πόσον το περιεχόμενο του μαθήματος και η διδακτική στρατηγική ήταν κατάλληλες για την επίτευξη του σκοπού και των στόχων του μαθήματος. Υπάρχουν πολλές πτυχές που μπορούν να αξιολογηθούν και εξαρτάται από το σχεδιαστή του μαθήματος να επιλέξει ποιες είναι αυτές που παρουσιάζουν μεγαλύτερο ενδιαφέρον.

Εδώ θα αναφέρουμε τέσσερα βασικά στοιχεία που μπορούν να αξιολογηθούν. Τα δύο πρώτα μπορούν να γίνουν γνωστά κατά τη διάρκεια της παράδοσης του μαθήματος και τα δύο τελευταία μπορούν να γίνουν πλήρως γνωστά μόνο μετά από κάποιο χρονικό διάστημα μετά την ολοκλήρωση του μαθήματος.

- **Επίπεδο μάθησης των μαθητών.** Συνίσταται στην αξιολόγηση του κατά πόσον οι φοιτητές πέτυχαν τους μαθησιακούς στόχους που προτάθηκαν στην αρχή του μαθήματος, σε ποιο βαθμό και, σε περίπτωση αδυναμίας επίτευξης, ποιες είναι οι αιτίες που την προκάλεσαν. Για την αξιολόγηση του μαθησιακού επιπέδου, είναι σημαντικό να ληφθούν υπόψη οι ακόλουθες πτυχές:

- Τεστ αξιολόγησης: το πιο συνηθισμένο εργαλείο για την αξιολόγηση του μαθησιακού επιπέδου των μαθητών είναι τα κουίζ και τα τεστ αξιολόγησης κατά τη διάρκεια και στο τέλος του μαθήματος.
- Προαπαιτούμενα τεστ: τα τεστ αυτά χρησιμοποιούνται για να εξακριβωθεί αν οι μαθητές έχουν τις ελάχιστες γνώσεις ή δεξιότητες για να συμμετάσχουν και να κατανοήσουν σωστά το μάθημα. Αυτού του είδους οι εξετάσεις είναι λιγότερο συνηθισμένες.

Σε περίπτωση αδυναμίας επίτευξης μαθησιακών στόχων, ο σχεδιαστής του μαθήματος πρέπει να εξετάσει αν:

- Οι φοιτητές είχαν τις ελάχιστες απαιτούμενες γνώσεις ή δεξιότητες για να συμμετάσχουν στο μάθημα.
- Το περιεχόμενο του μαθήματος δεν ήταν κατάλληλο.
- Η διδακτική στρατηγική δεν ήταν κατάλληλη, για παράδειγμα για να διατηρηθεί το επίπεδο κινήτρων των μαθητών, κ.λπ.

- **Οι αντιδράσεις των μαθητών στο μάθημα ηλεκτρονικής μάθησης.** Συνίσταται στην κατανόηση του τρόπου με τον οποίο οι μαθητές αντέδρασαν κατά τη διάρκεια του μαθήματος, για παράδειγμα αν είχαν ενεργό συμμετοχή κατά τη διάρκεια του μαθήματος, αν υπήρξε η αναμενόμενη αλληλεπίδραση μεταξύ μαθητή-μαθητή και μαθητή-καθηγητή, την ικανοποίησή τους, σε ποιο βαθμό εκπληρώθηκαν οι προσδοκίες τους κ.λπ. Για να το μάθετε αυτό, μπορείτε να κάνετε ερωτηματολόγια, έρευνες και ομάδες εστίασης.
- **Συμπεριφορά των μαθητών.** Ανάλογα με τους μαθησιακούς στόχους, ορισμένα μαθήματα μπορεί να συνεπάγονται μια αλλαγή στη συμπεριφορά των σπουδαστών που προκύπτει από την εφαρμογή του περιεχομένου του μαθήματος στην εργασία ή την καθημερινή τους ζωή. Αυτό μπορεί να γίνει γνωστό με την επαφή μαζί τους μετά το μάθημα.
- **Επιπτώσεις.** Συνίσταται στον αντίκτυπο που προκαλείται στην εργασία, την προσωπική ζωή ή το στενό περιβάλλον των μαθητών λόγω της αλλαγής της συμπεριφοράς τους. Για παράδειγμα: αυξημένη ποιότητα της εργασίας τους, καλύτερο εργασιακό/ οικογενειακό περιβάλλον, καλύτερη αυτοεκτίμηση κ.λπ.

Συμπεράσματα

Οι πολιτιστικές και δημιουργικές βιομηχανίες βρίσκονται στο επίκεντρο της δημιουργικής οικονομίας και μπορούν να επωφεληθούν από τη μετάβαση προς μια πιο κυκλική οικονομία που προωθείται από το σχέδιο εργασίας οικολογικού σχεδιασμού της ΕΕ. Ο σχεδιασμός των προϊόντων αποτελεί βασική πτυχή και, στο μέλλον, ο Οικολογικός Σχεδιασμός θα πρέπει να συμβάλει πολύ πιο σημαντικά στο θέμα αυτό. Ο παρών οδηγός είναι ένα εργαλείο που απευθύνεται σε όλους όσους θέλουν να αποτελέσουν μέρος αυτού του κλάδου, δημιουργώντας και παρέχοντας μαθήματα ηλεκτρονικής μάθησης για τον Οικολογικό Σχεδιασμό για τις Δημιουργικές και Πολιτιστικές Βιομηχανίες, χρησιμοποιώντας μια καινοτόμο προσέγγιση σχεδιασμένη και προσαρμοσμένη για αυτό το πεδίο.

Γλωσσάριο

- **Η ασύγχρονη ηλεκτρονική μάθηση** είναι μια δραστηριότητα ηλεκτρονικής μάθησης που λαμβάνει χώρα ανεξάρτητα από το χρόνο. Παραδείγματα: ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, φόρουμ συζητήσεων, ιστολόγιο, wiki, webcasting, κ.λπ.
- **Το εργαλείο συγγραφής (authorware)** είναι ένα λογισμικό που χρησιμοποιείται για την ανάπτυξη διαδικτυακών μαθημάτων.
- **Η μικτή μάθηση** συνδυάζει διαφορετικά μέσα κατάρτισης (π.χ. τεχνολογίες, δραστηριότητες και εκδηλώσεις) για τη δημιουργία ενός βέλτιστου προγράμματος κατάρτισης για ένα συγκεκριμένο κοινό.
- **Το εκπαιδευτικό υλικό** είναι το υλικό των διαδικτυακών μαθημάτων που αναπτύσσεται με τη χρήση ενός εργαλείου συγγραφής.
- **Η ηλεκτρονική μάθηση** αναφέρεται στη διαδικτυακή αλληλεπίδραση μεταξύ μαθητή και καθηγητή, ακόμη και αν βρίσκονται στο ίδιο κτίριο.
- **Το Σύστημα Διαχείρισης Μάθησης (ΣΔΜ)** είναι μια εφαρμογή λογισμικού που στεγάζεται σε κεντρικό διακομιστή και αυτοματοποιεί την παροχή διαδικτυακής εκπαίδευσης και τις διαδικασίες παρακολούθησης.
- **Η διαδικτυακή μάθηση** αναφέρεται στην ιδέα της χρήσης διαδικτυακών εργαλείων για τη μάθηση. Συνεπάγεται μια απόσταση μεταξύ εσάς και των καθηγητών σας.
- **Το υπόδειγμα** είναι ένα πρότυπο ηλεκτρονικού μοντέλου εργασίας του μαθήματος με σκοπό την έγκριση των ενδιαφερομένων πριν από την πλήρη ανάπτυξη της ηλεκτρονικής μάθησης.
- **Το Storyboard** είναι ένα έγγραφο που δείχνει τη δομή του μαθήματος και τις λεπτομερείς πληροφορίες: κείμενο, σχήματα, πίνακες, γραφικά, ήχος, βίντεο, infographics κ.λπ.
- **Η σύγχρονη ηλεκτρονική μάθηση** είναι μια δραστηριότητα ηλεκτρονικής μάθησης που λαμβάνει χώρα σε πραγματικό χρόνο. Παραδείγματα: συνομιλία, τηλεδιάσκεψη βίντεο ή ήχου, ζωντανή διαδικτυακή μετάδοση, λευκός πίνακας, κ.λπ.

Πρόσθετοι πόροι

Σχετικά με την ηλεκτρονική μάθηση γενικά:

- <https://elearningindustry.com/>
- <https://elearningindustry.com/the-ultimate-elearning-course-design-checklist>
- https://www.researchgate.net/publication/332706028_A_proposed_model_for_designing_E-learning_courses
- <http://www.ijeeee.org/Papers/218-ET048.pdf>

Σχετικά με το πώς να γράψετε στόχους και σκοπούς για μαθήματα ηλεκτρονικής μάθησης

- <https://elearningindustry.com/how-to-write-aims-and-objectives-for-elearning-courses>

Πρότυπα storyboard για eLearning

- <https://elearningindustry.com/free-storyboard-templates-for-elearning>

Σύγκριση μεταξύ διαφόρων συστημάτων διαχείρισης μάθησης (ΣΔΜ)

- <https://www.goodfirms.co/blog/best-free-open-source-LMS-Software-solutions>

Σχετικά με τις αρχές σχεδιασμού για πολυμέσα

- https://wiki.ubc.ca/Documentation:Design_Principles_for_Multimedia

Βιβλιογραφία

- "Οδηγός μαθημάτων ηλεκτρονικής μάθησης: (2013) eLearning Industry, <https://elearningindustry.com/awesome-e-learning-course-guide> (τελευταία διαβούλευση: 17 Σεπτεμβρίου 2020)
- "Guidelines for the development of online courses" (2019), ICAO, https://www.icao.int/NACC/Documents/Meetings/2019/CATCWG5/Guidelines%20for%20the%20Development%20of%20Online%20Courses_V1_Feb2019.pdf (τελευταία διαβούλευση: 17 Σεπτεμβρίου 2020)
- "Μεθοδολογίες ηλεκτρονικής μάθησης. Ένας οδηγός για το σχεδιασμό και την ανάπτυξη μαθημάτων ηλεκτρονικής μάθησης" (2011), FAO, <http://www.fao.org/3/i2516e/i2516e.pdf> (τελευταία διαβούλευση: 17 Σεπτεμβρίου 2020)
- "eLearning best practices", Elucidat, <https://www.elucidat.com/elearning-best-practice/> (τελευταία ανάγνωση: 17 Σεπτεμβρίου 2020)
- "How to Create an Online Course - A Complete Guide to the Development Process" (2020), iSpring, <https://www.ispringsolutions.com/blog/how-to-create-online-course> (τελευταία ανάγνωση: 17 Σεπτεμβρίου 2020)
- "Οι τεχνολογίες της πληροφορίας και της επικοινωνίας στην εκπαίδευση των εκπαιδευτικών. A planning guide" (2002) UNESCO, <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000129533> (τελευταία διαβούλευση: 17 Σεπτεμβρίου 2020)