



ΕΛΛΗΝΙΚΟ
ΑΝΟΙΚΤΟ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ

ΕΤΑ 53

Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών

*Εκπαίδευση και Τεχνολογίες σε συστήματα εξ
αποστάσεως διδασκαλίας και μάθησης -
Επιστήμες της Αγωγής*

Διδάσκοντες και Διδασκόμενοι σε περιβάλλοντα
ανοικτής και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης:
εφαρμογές και υποστήριξη

Σοφία Παπαδημητρίου

Βασιλική Ιωακειμίδου

Ανθή Καρατράντου

ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΑΝΟΙΚΤΟ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ

ΠΑΤΡΑ 2022

**Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών
Εκπαίδευση και Τεχνολογίες σε συστήματα εξ
αποστάσεως διδασκαλίας και μάθησης -
Επιστήμες της Αγωγής**

**Θεματική Ενότητα ΕΤΑ 53
Διδάσκοντες και Διδασκόμενοι σε περιβάλλοντα
ανοικτής και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης:
εφαρμογές και υποστήριξη**

**Επιστημονική επιμέλεια:
Σοφία Παπαδημητρίου,
Βασιλική Ιωακειμίδου, Ανθή Καρατράντου**

13η ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΜΕΛΕΤΗΣ

**Τα ψηφιακά εργαλεία ως βοηθήματα του
διδάσκοντα**

Σοφία Παπαδημητρίου

Η βιβλιογραφική αναφορά του κειμένου είναι:

Παπαδημητρίου, Σ. (2022). Τα ψηφιακά εργαλεία ως βοηθήματα του Διδάσκοντα. Στο Σ. Παπαδημητρίου, Β. Ιωακειμίδου & Α. Καρατράντου (Επιμ.), *Θεματική Ενότητα ΕΤΑ53: Διδάσκοντες και Διδασκόμενοι σε περιβάλλοντα ανοικτής και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης: εφαρμογές και υποστήριξη*. (σσ. 152 - 173). Πάτρα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.

13. Τα ψηφιακά εργαλεία ως βοηθήματα του διδάσκοντα

Σκοπός

Σκοπός της εβδομάδας μελέτης που ακολουθεί είναι να παρουσιάσει τα ψηφιακά εργαλεία ως βοηθήματα στο έργο του διδάσκοντα. Αυτά κατηγοριοποιούνται σε τέσσερις ενότητες: *Συστήματα διαχείρισης μάθησης και περιεχομένου, περιβάλλοντα σύγχρονης και ασύγχρονης επικοινωνίας, περιβάλλοντα δημιουργίας ψηφιακού υλικού και Μαζικά Ανοικτά Διαδικτυακά Μαθήματα (MOOCs).*

Μαθησιακά αποτελέσματα

Αφού ολοκληρώσετε την παρούσα εβδομάδα μελέτης, θα πρέπει να είστε σε θέση να:

- κατανοείτε τη σημασία των ψηφιακών εργαλείων ως βοηθήματα του διδάσκοντα σε θέματα επικοινωνίας, υποστήριξης, εποπτείας και αξιολόγησης της μελέτης των εκπαιδευόμενων,
- σκιαγραφείτε τη σημασία των ψηφιακών εργαλείων ως βοηθήματα του διδάσκοντα στη δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού,
- αξιοποιείτε ψηφιακά εργαλεία για την υποστήριξη της επικοινωνίας με εκπαιδευόμενούς σας,
- αξιοποιείτε ψηφιακά εργαλεία για την εποπτεία των εργασιών των εκπαιδευόμενων σας,
- ερμηνεύετε τις αλλαγές που φέρνουν στη σύγχρονη εκπαίδευση τα Μαζικά Ανοικτά Διαδικτυακά Μαθήματα (MOOCs).

Έννοιες – κλειδιά

Συστήματα διαχείρισης μάθησης, Συστήματα διαχείρισης περιεχομένου, σύγχρονη επικοινωνία, ασύγχρονη επικοινωνία, ανοικτά μαθήματα, περιβάλλοντα δημιουργίας ψηφιακού υλικού, Μαζικά Ανοικτά Διαδικτυακά Μαθήματα (MOOCs)

Εισαγωγή

Τα συστήματα που έχουν δημιουργηθεί για να στηρίξουν τα διαδικτυακά περιβάλλοντα στην εξΑΕ σήμερα έχουν εξελιχθεί πολύπλευρα. Τα τελευταία χρόνια, διαπιστώνεται έντονη ερευνητική δραστηριότητα και στον χώρο των τεχνικών που υλοποιούν στρατηγικές «αποδοτικής εξατομικευμένης μάθησης» (adaptive personalization learning) με δυναμική αναπροσαρμογή με βάση τις ιδιαίτερες ανάγκες και στόχους κάθε εκπαιδευόμενου (Mobasher et al., 2000). Τα σύγχρονα διαδικτυακά περιβάλλοντα έχουν τη δυνατότητα να προσφέρουν στους φοιτητές ακολουθίες μάθησης ειδικά σχεδιασμένες από τους διδάσκοντες της εξΑΕ, προσανατολισμένες στους εκάστοτε εκπαιδευτικούς στόχους.

Στη 13^η Εβδομάδα Μελέτης παρουσιάζονται τα Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης και Περιεχομένου, ακολουθίες μάθησης, περιβάλλοντα σύγχρονης και ασύγχρονης επικοινωνίας, Μαζικά Ανοικτά Διαδικτυακά Μαθήματα (MOOCs) και περιβάλλοντα δημιουργίας ψηφιακού υλικού.

13.01 Συστήματα διαχείρισης μάθησης και περιεχομένου

Το υλικό της Εβδομάδας Μελέτης 13 παρουσιάζει αρχικά τα «Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης» (ΣΔΜ - *Learning Management Systems, LMS*) και τα «Συστήματα Διαχείρισης Περιεχομένου» (ΣΔΠ - *Learning Content Management System - LCMS* ή *CMS*). Τα ΣΔΜ χρησιμοποιούνται ως διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης για την υποστήριξη μεμονωμένων διδακτικών ενοτήτων, ολοκληρωμένων προγραμμάτων σπουδών, διοικητικών δραστηριοτήτων εκπαιδευτικών ιδρυμάτων. Τα ΣΔΠ αποτελούν Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης με έμφαση στο περιεχόμενο π.χ. στο βίντεο, στα εκπαιδευτικά σενάρια και στο εκπαιδευτικό υλικό.

Στη συνέχεια το υλικό εστιάζει στο *Σύστημα Διαχείρισης Μαθησιακών Δραστηριοτήτων (LAMS)*, ως ένα προηγμένο Σύστημα Διαχείρισης Μάθησης που υποστηρίζει το παιδαγωγικό πλαίσιο της εξατομικευμένης μάθησης με στόχο την υποστήριξη των φοιτητών στην ΑεξΑΕ.



Υλικό Μελέτης

Το εκπαιδευτικό υλικό της παρούσας εβδομάδας, το οποίο καλείσθε να μελετήσετε και αφορά τα συστήματα διαχείρισης μάθησης και περιεχομένου, αποτελείται από:

1. Τις ενότητες που ακολουθούν του Κεφαλαίου 4 της Διδακτορικής διατριβής της Σοφίας Παπαδημητρίου με τίτλο «Ο ρόλος του καθηγητή-συμβούλου και η ανάπτυξη μηχανισμού υποστήριξής του σε περιβάλλον Συνεργατικής Μάθησης στην εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση» (2014), που εκπονήθηκε στη Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών (ΣΑΣ) του ΕΑΠ με επιβλέποντα καθηγητή τον Κοσμήτορα της ΣΑΣ, Αντώνη Λιοναράκη:

4.4.5 σελίδες 231-235 Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης (ΣΔΜ - LMS)

[Παρουσιάζεται και στη Βιβλιοθήκη με τίτλο «Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης»](#)

4.4.7 σελίδες 240-243 Σύστημα Διαχείρισης Περιεχομένου – (ΣΔΠ, LCMS)

Παρουσιάζεται και στη Βιβλιοθήκη με τίτλο «Συστήματα Διαχείρισης Περιεχομένου»

4.6.1 σελίδες 257-263 Ακολουθίες Μάθησης



Βιβλιοθήκη

Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης (ΣΔΜ - LMS) (1/2)

Τα συστήματα που έχουν δημιουργηθεί για να στηρίζουν τα διαδικτυακά περιβάλλοντα στην εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση σήμερα έχουν εξελιχθεί πολύπλευρα. Τα «Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης» (ΣΔΜ - *Learning Management Systems*, LMS), χρησιμοποιούνται σαν διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης για την υποστήριξη:

- μεμονωμένων διδακτικών ενοτήτων,
- ολοκληρωμένων προγραμμάτων σπουδών,
- διοικητικών δραστηριοτήτων εκπαιδευτικών ιδρυμάτων.

Σύμφωνα με τους Hall (2003), Pirani (2004), ένα ΣΔΜ είναι ένα Περιβάλλον Μάθησης στο Διαδίκτυο, που αυτοματοποιεί τη διαχείριση εκπαιδευτικών γεγονότων, παρέχει υλικό μελέτης, οργανώνει εκπαιδευτικές δραστηριότητες και διευκολύνει την επικοινωνία και τη συνεργασία.

Τα ΣΔΜ συνεπώς είναι συστήματα που διανέμουν πηγές και διαχειρίζονται τις μαθησιακές ανάγκες όπως η είσοδος των εγγεγραμμένων χρηστών, η καταγραφή δεδομένων από τους φοιτητές, η παροχή αναφορών στους διαχειριστές. Η διαχείριση αναφέρεται περισσότερο στην πληροφορία που συντελεί στη μάθηση και όχι σε αυτήν κάθε αυτή τη μάθηση.

Η χρήση των νέων μοντέλων μάθησης που εισάγουν τα ΣΔΜ δημιουργεί την ανάγκη και τη συστηματική προσπάθεια επανασχεδιασμού της εκπαιδευτικής διαδικασίας, με έμφαση τόσο σε επίπεδο εκπαιδευτικών ιδρυμάτων που παρέχουν εξΑΕ, όσο και στους ρόλους που καλούνται να διαδραματίσουν οι διδάσκοντες σε αυτά (Georgoulí, K., Skalkidis, I., & Guerreiro, P., 2008).

Ο μεθοδικός σχεδιασμός της εκπαιδευτικής διαδικασίας είναι απαραίτητος ώστε να εξασφαλιστεί ότι θα διατηρηθεί η εκπαιδευτική χρησιμότητα των προσφερομένων μαθημάτων (Georgoulí, Skalkidis, & Guerreiro, 2008) και προϋποθέτει τη μελέτη των εργαλείων και των αντίστοιχων δυνατοτήτων που προσφέρει το κάθε σύστημα τόσο σε διδάσκοντες όσο και σε εκπαιδευόμενους.

Από τα πλέον δημοφιλή ΣΔΜ, το Moodle LMS (Moodle, nd) βασίστηκε στις θέσεις του εποικοδομισμού, αλλά και από τα πιο πρόσφατα, το LAMS (LAMS, nd), εδραίωσε τη στρατηγική του σε ακολουθίες που προσομοιώνουν τη διδασκαλία σε τάξη.

Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης αξιοποιώντας το περιβάλλον Moodle LMS έχουν αναπτύξει το Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών στον δικτυακό τόπο η-Τάξη, <http://eclass.uoa.gr>, το Εθνικό Κέντρο Δημόσιας Διοίκησης και Αυτοδιοίκησης (Ε.Κ.Δ.Δ.Α) στον δικτυακό τόπο ασύγχρονης τηλεκπαίδευσης www.e-trainers.gr, καθώς και το ΕΑΠ την Υπηρεσία Υποβολής και Διαχείρισης Γραπτών Εργασιών στον δικτυακό τόπο <http://moodle.eap.gr/>.

Η ραγδαία εξέλιξη της τεχνολογίας συχνά «απαξιώνει» ένα ΣΔΜ σύστημα εξαιτίας της επερχόμενης τεχνολογίας, η οποία απαιτεί νεότερες εκδόσεις του αρχικού συστήματος. Οι διαφορετικές ανάγκες των οργανισμών που θα υιοθετήσουν ένα ΣΔΜ δημιουργεί την αναγκαιότητα προσαρμογής στις ιδιαίτερες ανάγκες του και συνήθως το σύστημα επιδέχεται περιορισμένες αλλαγές.

Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης και εποικοδομισμός

«Η αξία του προσφερομένου μαθησιακού υλικού είναι κρίσιμη για την παροχή κινήτρων στους εκπαιδευόμενους ώστε να εμπλακούν ενεργά στη διεργασία της μάθησης» (Nardi, 1996). Σύμφωνα με τον εποικοδομισμό, οι ολιστικές ρεαλιστικές μαθησιακές διαδικασίες θεωρούνται θεμελιώδη δομικά στοιχεία για την επαρκή παρουσίαση κάθε μαθησιακού υλικού.

Επιπλέον, «οι ανοικτές διεργασίες μάθησης μέσα από τα ΣΔΜ προσφέρουν ευκαιρίες στους φοιτητές, ώστε να δημιουργήσουν πλαίσια αυτενέργειας και να αναπτύξουν τις δικές τους στρατηγικές επίλυσης μαθησιακών ζητημάτων, οι οποίες με τη σειρά τους θα λειτουργήσουν ως κινήτρια δύναμη για την προθυμία τους να κατακτήσουν τη γνώση» (Jonassen, 2000).



Βιβλιοθήκη

Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης (ΣΔΜ - LMS) (2/2)

Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης και επικοινωνισμός

«Η ομαδική εργασία θεωρείται σημαντικό έναυσμα για την αποτελεσματικότητα της μαθησιακής διεργασίας καθώς ευνοεί την αμοιβαιότητα στην ουσιαστική επικοινωνία μεταξύ των μελών με άξονα το μαθησιακό υλικό» (Vygotsky, 1978). Κατ' επέκταση «με αυτόν τον τρόπο, ευνοείται και ενθαρρύνεται η επικοινωνία μέσω πολλαπλών τρόπων «συναλλαγής» των γνωστικών στοιχείων που είναι πλέον δυνατόν να γίνουν αντικείμενα διαπραγμάτευσης όχι μόνον δι-ατομικά, αλλά και ομαδικά και δι-ομαδικά, προωθώντας έτσι την ευρηματική συζήτηση προαγωγής της γνώσης» (Παλαιολόγου & Κερκίρη, 2009). Όταν μάλιστα, «η σχετική «συναλλαγή» διαδραματίζεται σε συνδυασμό με ερωτήσεις που αναζητούν εναλλακτικές οπτικές και απαντήσεις, τότε οι μαθησιακές δραστηριότητες αναβιβάζονται σε «δυναμικά μαθησιακά εργαλεία» (Barnes, 1994).

Τα ΣΔΜ αποτελούν αντιπροσωπευτικές εφαρμογές ηλεκτρονικής μάθησης (e-learning) και υπάρχουν, είτε με τη μορφή λογισμικού ανοιχτού κώδικα (open source) είτε ως εμπορικές εφαρμογές. Τα σύγχρονα ΣΔΜ ανοικτού κώδικα (open source) με μηδενικό ή χαμηλό κόστος εγκατάστασης και συντήρησης παρέχουν πλήθος δυνατοτήτων και εφαρμογών, εργαλείων (forum, chat, πίνακας αναρτήσεων/ανακοινώσεων, δραστηριότητες μελών, περιεχόμενο σε ποικιλία μορφών) και καλύπτουν ευρύ φάσμα λειτουργιών της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Με την εγκατάστασή τους απαιτούν παραμετροποίηση και διαχείριση του περιβάλλοντος για την υποστήριξη σύγχρονης και ασύγχρονης τηλεεκπαίδευσης. Οι δραστηριότητες σχεδιάζονται έτσι ώστε να παρέχουν τη δυνατότητα γνωριμίας των συμμετεχόντων μεταξύ τους και εξοικείωσης με το πλαίσιο στο οποίο εντάσσεται ο καθένας, δημιουργίας περιβάλλοντος αλληλεπίδρασης, ανάρτηση του διδακτικού υλικού. Τα εργαλεία ενός μαθήματος περιλαμβάνουν:

A. Εργαλεία Διαχείρισης: Εγγραφή φοιτητών, έλεγχος και επιβεβαίωση εγγραφών, Δημιουργία υπενθυμίσεων για το πρόγραμμα μαθημάτων, καταγραφή και ανακοίνωση ολοκλήρωσης μαθημάτων στο διδάσκοντα και στο φοιτητή, Παραγωγή αναφορών για τον αριθμό των φοιτητών που έχουν εγγραφεί σε ένα συγκεκριμένο μάθημα, ή συγκέντρωσης της βαθμολογίας απόδοσης των σπουδαστών σε συγκεκριμένα μαθήματα, Προγραμματισμός και διάθεση μαθημάτων, παρακολούθηση συμμετοχής στο μάθημα, δημιουργία τεστ, εξέταση, Αξιολόγηση φοιτητή. Η αξιολόγηση αυτή μπορεί να υλοποιηθεί με ερωτήσεις, ή τεστ κ.ά.

B. Εργαλεία Διδασκαλίας και Μάθησης: Προσωπικό προφίλ (δημιουργία προσωπικού σεναρίου: εκκίνηση συμμετοχής, διαμόρφωση διαδικτυακής ταυτότητας φοιτητή), Πηγές πληροφοριών (δημιουργία, διανομή, ανακάλυψη και χρήση των πόρων γνώσης, σύνδεση πληροφορίας σε άλλα συστήματα), Ασύγχρονες συζητήσεις - forum (εμπειρίες, απορίες, προτάσεις: δραστηριότητες και διαδικασίες μάθησης από το άτομο και τα μέλη της ομάδας - Οι συζητήσεις μπορούν να διεξάγονται με το συντονισμό και εποπτεία ενός διαχειριστή ή μιας ομάδας διαχειριστών, προκειμένου να ανταλλάσσονται σημειώσεις και να συζητούνται συγκεκριμένα θέματα στο ενδιάμεσο των μαθημάτων), Σύγχρονες συζητήσεις σε πραγματικό χρόνο (π.χ. η διάλεξη ή η συζήτηση της εβδομάδας: χρήση ανθρώπινων πόρων γνώσης), Δυνατότητα ομαδικής εργασίας - wikis ως κοινός χώρος οικοδόμησης γνώσης (π.χ. γλωσσάρι: δημιουργία κατάλληλων μαθησιακών πόρων προσαρμοσμένων στις ανάγκες των μελών/χρηστών), Δυνατότητα κοινωνικής δικτύωσης.



Σχήμα: Κατηγορίες χρηστών και οι αντίστοιχοι ρόλοι στα ΣΔΜ



Βιβλιοθήκη

Σύστημα Διαχείρισης Περιεχομένου – (ΣΔΠ, LCMS) (1/2)

Τα LCMS ή CMS, Learning Content Management System (Σύστημα Διαχείρισης Περιεχομένου) αποτελούν Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης με έμφαση στο περιεχόμενο πχ. στο βίντεο, στα εκπαιδευτικά σενάρια και στο εκπαιδευτικό υλικό. Τα συστήματα διαχείρισης περιεχομένου και διαχείρισης μάθησης CMS και LMS (*Blackboard, Joomla, Moodle, e-class, PostNuke, Drupal* κ.ά.) ενσωματώνουν δυνατότητες για ηλεκτρονική μάθηση, επιτελούν λειτουργίες εγγραφής σπουδαστών, επικοινωνίας με αυτούς, αποτίμησης της απόδοσης και ενεργοποίησης μαθησιακού υλικού. CMS και LMS έχουν σχετικά πολύ μικρές διαφορές μεταξύ τους, υποστηρίζοντας ανόμοιες μαθησιακές δραστηριότητες με την τάση τα CMS να υποστηρίζουν καλύτερα μακροπρόθεσμες συνεδρίες μαθημάτων ενώ τα LMS υποστηρίζουν έναν αριθμό από σύντομα επιμορφωτικά γεγονότα.



Σχήμα: Συστήματα Διαχείρισης Περιεχομένου

Το Παιδαγωγικό Πλαίσιο αξιοποίησης του Βίντεο στα ΣΔΠ

Η «ταινία» (βίντεο - video) δηλαδή ο συνδυασμός λόγων, ήχων και εικόνων, είναι ένα από τα μέσα που έχει χρησιμοποιηθεί για πολλά χρόνια σε διάφορα εκπαιδευτικά πλαίσια με πολλούς τρόπους για την υποστήριξη της μάθησης (Bates, 1985) ως ένα δυναμικό μέσο οπτικοποίησης, αφήγησης αφάιρησης και αναγνώρισης.



Βιβλιοθήκη

Σύστημα Διαχείρισης Περιεχομένου – (ΣΔΠ, LCMS) (2/2)

Το Παιδαγωγικό Πλαίσιο αξιοποίησης του Βίντεο στα ΣΔΠ

Ειδικότερα, οι εκπαιδευτικές ταινίες, έχουν συγκεκριμένους διδακτικούς στόχους με σκοπό να οδηγήσουν συγκεκριμένες ομάδες θεατών - εκπαιδευομένων στην κατανόηση των νοημάτων του γνωστικού αντικείμενου που πραγματεύονται.

Η εκπαιδευτική ταινία προσφέρει τη δυνατότητα στον μαθητή να «ταξιδέψει» σε άλλους τόπους ή άλλους χρόνους, να ανακαλύψει «κρυμμένους κόσμους», να αποσαφηνίσει και συσχετίσει αφηρημένες έννοιες, να ζωντανέψει το περιεχόμενο του μαθήματος, να διεγείρει το ενδιαφέρον των μαθητών για νέα γνώση. Συχνά μεταφέρει φανερά ή λιγότερο φανερά μηνύματα και συμβολισμούς, τα οποία μπορούν να είναι περισσότερο σημαντικά από την ίδια την εικόνα.

Μπορεί να προβάλλει διάφορα χαρακτηριστικά της ανθρώπινης συμπεριφοράς (*εκφράσεις του προσώπου, γλώσσα του σώματος, τόνος της φωνής κ.ά.*) που είναι δύσκολο να περιγραφούν ή να γίνουν κατανοητά εάν αναπαρασταθούν με άλλες μορφές δεδομένων. Έχει ακόμα την ικανότητα να αναδείξει απομακρυσμένες έννοιες (πχ. *την Κίνα, τη βαθειά θάλασσα, το διάστημα*), έννοιες δύσκολες να αντιληφθείς (πχ. *το εσωτερικό του σώματος, μικροσκοπικά στοιχεία*) να επιμηκύνει το χρόνο (πχ. *τη σύγκρουση δυο αυτοκινήτων*) ή να τον συμπύκνει (πχ. *την ανάπτυξη ενός λουλουδιού*).

Ακόμα προσθέτει διαφορετικά οπτικά και ακουστικά ερεθίσματα (λ.χ. *μουσική, animation, 3D graphics*) και μπορεί να οδηγήσει σε βελτιωμένο επίπεδο παιδείας, που χαρακτηρίζεται ως «*οπτικός αλφαριθμητισμός*» (Παπαδημητρίου, 2012).

Η ταινία ως μέσο καταγραφής οπτικοακουστικού λόγου επιδιώκει τη διατύπωση νοημάτων με συνδυασμό του λόγου, της εικόνας και του ήχου. Ο θεατής-εκπαιδευόμενος εκτίθεται στον οπτικοακουστικό λόγο και αναμένεται μετά την πρωτογενή αναγνώριση να προχωρήσει σε σημασιολογική ανάγνωση αυτών που βλέπει και ακούει, να αναστοχαστεί και να συμπληρώσει ή να αναθεωρήσει αυτά που ήδη γνωρίζει και να δημιουργήσει νέα γνωστικά σχήματα.

Το οπτικοακουστικό υλικό προσθέτει μία πραγματική διάσταση και αυθεντικότητα στη διαδικασία μάθησης, ζωντανεύοντας το περιεχόμενο του μαθήματος. Μπορεί ακόμα να συνδεθεί με άλλο υλικό όπως διαφάνειες, υποστηρικτικά κείμενα και άρθρα, πίνακες, συνεντεύξεις με ειδικούς, ομάδες συζητήσεων, αναφορές, συνδέσμους σε πηγές πληροφόρησης, τεστ αυτοαξιολόγησης, ερωτηματολόγια γνώσεων.

«*Παρόλο που ότι ακόμη και η απλή προβολή ενός αποσπάσματος μιας καλής ταινίας*» όπως δείχνουν αρκετές έρευνες (Lee & Huston, 2003; Wright & Huston, 1981; Παπαδάκης & Χατζηλάκος, 2004) κεντρίζει το ενδιαφέρον των μαθητών, οι μαθητές εμβαθύνουν και αφομοιώνουν καλύτερα όταν συμμετέχουν ενεργά στην εκπαιδευτική διαδικασία, όταν επαναλαμβάνουν τη θέαση, στοχάζονται κριτικά, δρουν και αναστοχάζονται.

Σύμφωνα με τον Rieber (1990) «*η χρήση εκπαιδευτικών ταινιών συνιστάται να συνοδεύεται από αλληλεπιδραστικές δραστηριότητες για να αποφεύγεται η παθητική παρακολούθηση*».



Υλικό Μελέτης

Το εκπαιδευτικό υλικό της παρούσας εβδομάδας, το οποίο καλείστε να μελετήσετε σε σχέση με περιβάλλοντα σύγχρονης και ασύγχρονης επικοινωνίας, αποτελείται από:

1. Τις παρακάτω ενότητες του Κεφαλαίου 4 της Διδακτορικής διατριβής της Σοφίας Παπαδημητρίου με τίτλο «Ο ρόλος του καθηγητή-συμβούλου και η ανάπτυξη μηχανισμού υποστήριξης του σε περιβάλλον Συνεργατικής Μάθησης στην εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση» (2014), που εκπονήθηκε στη Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών (ΣΑΣ) του ΕΑΠ με επιβλέποντα καθηγητή τον Κοσμήτορα της ΣΑΣ, Αντώνη Λιοναράκη:

4.4.2 σελίδες 224-226 Προηγμένες Τεχνολογίες Μάθησης στην εξΑΕ

[Παρουσιάζεται και στη Βιβλιοθήκη με τίτλο «Προηγμένες Τεχνολογίες Μάθησης στην εξΑΕ»](#)

4.4.8 σελίδες 243-246 Η διαδραστική τηλεδιάσκεψη



Βιβλιοθήκη

Προηγμένες Τεχνολογίες Μάθησης στην εξΑΕ (1/2)

Τα δίκτυα υπολογιστών και τα συστήματα υπερμέσων συνθέτουν το περιβάλλον των «*Προηγμένων Τεχνολογιών Μάθησης*» (Αναστασιάδης, 2007) και υποστηρίζουν την ανάπτυξη *Συνεργατικών Περιβαλλόντων Μάθησης στο Διαδίκτυο*. Αξιοποιώντας τα Μέσα «στοχεύουν στην ενίσχυση της διαδραστικότητας μεταξύ διδασκομένων - διδασκόντων - εκπαιδευτικού υλικού και ανοίγουν νέες προοπτικές για την εξΑΕ» (Wegner, 2001).

«*Η αξιοποίηση της τεχνολογίας με παιδαγωγικές και κοινωνικές προϋποθέσεις ευνοεί τη δημιουργία συνεργατικών περιβαλλόντων μάθησης από απόσταση, τα οποία θα ενθαρρύνουν τη διερευνητική και κριτική σκέψη*» (Κωστούλα και Μακράκης, 2006) και «*διαμορφώνει τους όρους και τις προϋποθέσεις για μια πολυμορφική εξΑΕ*» (Lionarakis, 1998).

«*Η ασύγχρονη αλλά και η σύγχρονη επικοινωνία, σε συνδυασμό με την ανάπτυξη δυναμικής στην ομάδα συντελούν στην επίλυση πολλών προβλημάτων που αντιμετωπίζουν σήμερα οι διδασκόμενοι στην εξΑΕ*» (Χατζηλάκος, Παπαδάκης, Ρώσσιου, 2007).

«*Οι τεχνολογίες σύγχρονης και ασύγχρονης μετάδοσης αλληλοσυμπληρώνονται, δημιουργώντας τις προϋποθέσεις για ένα μικτό ή υβριδικό (blended) περιβάλλον συνεργατικής μάθησης*» (Αναστασιάδης, 2007) και συμβάλλουν στον εμπλουτισμό της μαθησιακής διαδικασίας.

Τα μικτά περιβάλλοντα στο Διαδίκτυο υποστηρίζουν την επικοινωνία και τη συνεργασία μεταξύ διδασκομένων-διδασκόντων, διδασκομένων, διδασκόντων μεταξύ τους και συνεπώς τη δημιουργία αντιστοίχων κοινοτήτων μάθησης και πρακτικής.

Οι τεχνολογικές και κοινωνικοοικονομικές εξελίξεις επηρέασαν την ήδη παγκοσμίως θεσμοθετημένη εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση, η οποία ως αυτόνομο σύστημα εκπαίδευσης αξιοποιεί όλο και περισσότερο τη διάδοση της δεύτερης γενιάς του *Παγκόσμιου Ιστού (Web2.0)* δημιουργώντας εξελιγμένα και τεχνολογικά ολοκληρωμένα διαδικτυακά περιβάλλοντα εξ Αποστάσεως μάθησης (Horton 2000, Clark & Meyer 2002).

Ωστόσο, μια σειρά από έρευνες (Issing 1997; Wiemer 1997; Bobrowsky 1996; Rüdiger et al. 2001; Ehlers 2004; Σοφός 2005; Ehlers, 2005) δείχνουν ότι η υλοποίηση αποφάσεων με σημείο εκκίνησης το μακροκοινωνικό επίπεδο δεν φέρνει τα *‘αναμενόμενα’* αποτελέσματα και επισημαίνουν ότι η ποιότητα της εξΑΕ εξαρτάται από τις οργανωτικές δομές των ανωτάτων εκπαιδευτικών ιδρυμάτων (ΑΕΙ), οι οποίες είναι σε θέση είτε να προωθήσουν τη λειτουργική χρήση των προηγμένων τεχνολογιών μάθησης ή, στην αντίθετη περίπτωση να την *‘εξουδετερώσουν’* με τις υπάρχουσες *‘αγκυλωτές’* οργανωτικές δομές των εκπαιδευτικών ιδρυμάτων.

«*Η ποιότητα της εξΑΕ στα ΑΕΙ ακόμη, εξαρτάται από το μοντέλο ένταξης των διαδικτυακών περιβαλλόντων*» (Siller, 2007).

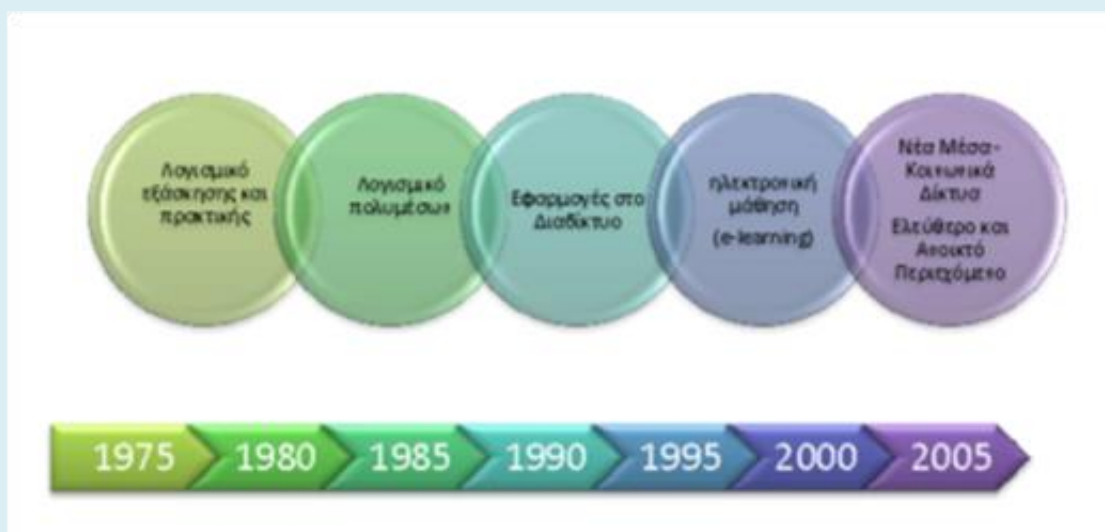


Βιβλιοθήκη

Προηγμένες Τεχνολογίες Μάθησης στην εξΑΕ (2/2)

«Ο επιστημονικός διάλογος σχετικά με την αξιοποίηση των διαδικτυακών περιβαλλόντων στην εξΑΕ σχετίζεται με ζητήματα διδακτικού σχεδιασμού του εκπαιδευτικού υλικού» (Λιοναράκης, 2006) αλλά και «των διευρυνόμενων τεχνολογικών περιβαλλόντων εργασίας, μάθησης και επικοινωνίας, π.χ. διαδικτυακές πύλες, αίθουσες συνομιλίας, χώροι συζητήσεων, διαδικτυακές κοινότητες μάθησης» (Αναστασιάδης, 2007).

Σύμφωνα με τον Hodges (2004), «στο διεπιστημονικό αυτό διάλογο για τον ρόλο των διαδικτυακών περιβαλλόντων σημαντικό ρόλο κατέχουν οι προσεγγίσεις γύρω από τα μοντέλα κινήτρων για μάθηση, π.χ. του Wlodkowski (Time Continuum model, nd) και του Keller (ARCS model, nd), καθώς επίσης και προσεγγίσεις που απορρέουν από τη φύση και τα χαρακτηριστικά των υπερμεσικών εφαρμογών και του Διαδικτύου, π.χ. η μεθοδολογία πλοήγησης, το επίπεδο της αλληλεπίδρασης μεταξύ εκπαιδευμένου – ψηφιακού διδακτικού υλικού και ο τύπος της διάδρασης, π.χ. σύγχρονη ή ασύγχρονη».



Σχήμα: Μεταβολές στις Τεχνολογίες Μάθησης

Αυτές οι τεχνολογίες μπορούν να αξιοποιηθούν σύγχρονα ή ασύγχρονα με σημαντικά μαθησιακά αποτελέσματα στην εξΑΕ υποστηρίζοντας τη συνεργατική μάθηση, προς όφελος των φοιτητών, καθώς και της επαγγελματικής ανάπτυξης των διδασκόντων.



Δραστηριότητα Αυτοαξιολόγησης 2

Σύγχρονη και ασύγχρονη επικοινωνία

Απαντήστε με **Σωστό ή Λάθος** στις πιο κάτω επιλογές:

- A. η σύγχρονη επικοινωνία προσφέρει αμεσότητα
- B. η σύγχρονη επικοινωνία προσφέρει αίσθηση οικειότητας
- Γ. στη σύγχρονη επικοινωνία, οι συμμετέχοντες επικοινωνούν σε όποιον χρόνο και ρυθμό επιθυμούν
- Δ. στην ασύγχρονη επικοινωνία, οι συμμετέχοντες επικοινωνούν σε όποιον χρόνο και ρυθμό επιθυμούν
- E. η σύγχρονη επικοινωνία προσφέρει χρόνο για προετοιμασία
- Z. η σύγχρονη επικοινωνία προσφέρει χρόνο για αναστοχασμό
- H. η ασύγχρονη επικοινωνία προσφέρει χρόνο για εμβάθυνση στη μελέτη

Στόχος

Με τη δραστηριότητα αυτή επιδιώκεται η κατανόηση της λειτουργίας της σύγχρονης/ασύγχρονης επικοινωνίας.

Οδηγίες

Η απάντηση στη δραστηριότητα είναι τύπου **Σωστό ή Λάθος** και η εκπόνησή της μπορεί να σας βοηθήσει στην εμπέδωση όσων αναφέρονται στα κείμενα της Ενότητας 2 που προηγήθηκε.

Για την εκπόνησή της απαιτείται χρόνος περίπου **30 λεπτών**.

Τη δική μας ενδεικτική απάντηση μπορείτε να τη βρείτε στο τέλος του εκπαιδευτικού υλικού της τρέχουσας εβδομάδας μελέτης.

13.03 Περιβάλλοντα δημιουργίας ψηφιακού υλικού

Εκπαιδευτικοί και φοιτητές αξιοποιούν τις δυνατότητες που προσφέρει το Web 2.0, για ανταλλαγή ιδεών, γνώσεων και πληροφοριών, συνεργασία μεταξύ ομάδων φοιτητών και εκπαιδευτικών, άνοιγμα στην παγκόσμια κοινότητα της εκπαίδευσης, ενεργό συμμετοχή στην παραγωγή, αντί της μετάδοσης της γνώσης και στην πρόσβαση στον παγκόσμιο και ανοικτό ψηφιακό πλούτο των ιδεών και των καινοτομιών. Ο νέος χώρος που έχει οριοθετηθεί στην εκπαίδευση σήμερα, η επονομαζόμενη «Εκπαίδευση 2.0», αποτελεί ένα νέο εκπαιδευτικό «Παράδειγμα» (Kuhn, 1981) συνεργατικής μάθησης που αξιοποιεί τόσο τις τεχνολογίες όσο και τις εφαρμογές του Web 2.0.

Το υλικό της Εβδομάδας Μελέτης 13 παρουσιάζει εφαρμογές του Web 2.0, οι οποίες υποστηρίζουν τη δημιουργία ψηφιακού υλικού. Στη συνέχεια παρουσιάζει την έννοια και τη δυναμική των Ανοικτών Εκπαιδευτικών Πόρων στην υποστήριξη της συνεργατικής ή εξατομικευμένης μάθησης.



Υλικό Μελέτης

Το εκπαιδευτικό υλικό της παρούσας εβδομάδας, το οποίο καλείστε να μελετήσετε και αφορά περιβάλλοντα δημιουργίας ψηφιακού υλικού, αποτελείται από:

1. Τις ενότητες που ακολουθούν του Κεφαλαίου 4 της Διδακτορικής διατριβής της Σοφίας Παπαδημητρίου με τίτλο «Ο ρόλος του καθηγητή-συμβούλου και η ανάπτυξη μηχανισμού υποστήριξής του σε περιβάλλον Συνεργατικής Μάθησης στην εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση» (2014), που εκπονήθηκε στη Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών (ΣΑΣ) του ΕΑΠ με επιβλέποντα καθηγητή τον Κοσμήτορα της ΣΑΣ, Αντώνη Λιοναράκη:

4.5.4 σελίδες 253-254 Οι δυναμικές ιδέες του Web 2.0

Παρουσιάζεται και στη Βιβλιοθήκη με τίτλο «Οι δυναμικές ιδέες του Web 2.0»

4.5.5 σελίδες 254-257 Συνεργατικά περιβάλλοντα μάθησης στο Web 2.0

Παρουσιάζεται και στη Βιβλιοθήκη με τίτλο «Συνεργατικά περιβάλλοντα μάθησης στο Web 2.0»

4.7 σελίδες 266-281 Ανοικτοί Εκπαιδευτικοί Πόροι (ΑΕΠ)

2. Το άρθρο:
Lionarakis, A., Papadimitriou, S., Hartofylaka, A., Aggeli, A., & Tzilou, G. (2018). Η συμβολή των ψηφιακών εργαλείων στην υποστήριξη της μαθησιακής πορείας των φοιτητών/φοιτητριών της εξΑΕ: Μέρος Α: Χρήση ψηφιακών εργαλείων για τη δημιουργία ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού. *Ανοικτή Εκπαίδευση: το περιοδικό για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία*, 14(1), 104-117. [doi:http://dx.doi.org/10.12681/jode.18533](http://dx.doi.org/10.12681/jode.18533)



Βιβλιοθήκη

Οι δυναμικές ιδέες του Web 2.0

Η νέα γενιά των τεχνολογιών και εφαρμογών της δεύτερης γενιάς του Παγκόσμιου Ιστού (Web 2.0), βασίζεται στη συνεχώς αυξανόμενη δυνατότητα των χρηστών του Διαδικτύου να επικοινωνούν, να μοιράζονται πληροφορίες και να συνεργάζονται σύγχρονα ή ασύγχρονα.

Ο Παγκόσμιος Ιστός αποτελεί ένα δυναμικό διαδικτυακό περιβάλλον, όπου οι χρήστες μπορούν να αλληλεπιδρούν με ιδιαίτερη ευελιξία και φιλικότητα χωρίς εξειδικευμένες γνώσεις σε θέματα υπολογιστών και δικτύων.

Σύμφωνα με την έκθεση TechWatch (JISC, 2010), «οι δυναμικές ιδέες του Web 2.0 είναι αυτές που έχουν τον σπουδαίο αντίκτυπο και όχι οι επί μέρους τεχνικές του». Τα νέα χαρακτηριστικά που έφερε το Web 2.0 είναι:

- Ο χρήστης ξεπερνά τα όρια της περιορισμένης πλατφόρμας του υπολογιστή του και μπορεί να αξιοποιεί τον Παγκόσμιο Ιστό όπως αξιοποιούσε μέχρι τώρα στον υπολογιστή του (*cloud computing*). Ο Ιστός χρησιμοποιείται σαν πλατφόρμα δημιουργίας, επαναπροσδιορισμού και μοιράσματος του περιεχομένου.
- Προσφέρει έναν νέο τρόπο σχεδίασης των δικτυακών τόπων, ο οποίος βασίζεται στην ανοικτότητα και τη διάδραση του χρήστη. Επιτρέπει στον χρήστη να τροποποιήσει τόσο το περιβάλλον των δικτυακών τόπων όσο και να παρέμβει στο περιεχόμενό τους (*data and content sharing*).
- Δίνεται έμφαση στο περιεχόμενο που δημιουργεί ο χρήστης (*user generated content-UGC*)
- Δίνεται έμφαση στη συνεργατική προσπάθεια με τη χρήση διαφόρων λογισμικών,
- Δίνεται έμφαση σε νέους τρόπους διάδρασης με τις εφαρμογές που βασίζονται στον Παγκόσμιο Ιστό (*web-based*).

Εκπαιδευτικοί και φοιτητές αξιοποιούν τις δυνατότητες που προσφέρει το Web 2.0, για ανταλλαγή ιδεών, γνώσεων και πληροφοριών, συνεργασία μεταξύ ομάδων φοιτητών και εκπαιδευτικών, άνοιγμα στην παγκόσμια κοινότητα της εκπαίδευσης, ενεργό συμμετοχή στην παραγωγή, αντί της μετάδοσης της γνώσης και στην πρόσβαση στον παγκόσμιο και ανοιχτό ψηφιακό πλούτο των ιδεών και των καινοτομιών.

Ο νέος χώρος που έχει οριοθετηθεί στην εκπαίδευση σήμερα, η επονομαζόμενη «*Εκπαίδευση 2.0*», αποτελεί ένα νέο εκπαιδευτικό «*Παράδειγμα*» (Kuhn, 1981) συνεργατικής μάθησης που αξιοποιεί τόσο τις τεχνολογίες και εφαρμογές του Web 2.0 όπως τα *blogs*, *wikis*, *tagging*, τα κοινωνικά δίκτυα (*social software*), όσο και τις δυναμικές ιδέες και αξίες του δηλ. τη συνεργασία, τον διάλογο, τη συμμετοχή, το μοίρασμα και την ανοικτότητα, με αποτελεσματικές διδακτικές παρεμβάσεις και επιτυχημένα μαθησιακά αποτελέσματα (Τσακαρέστου 2009· Μαυρομματάκη Σ.· Σιδηροπούλου Α. 2009· Παπαδημητρίου & Λαμπροπούλου, 2008· Vivitsou et al., 2008).



Βιβλιοθήκη

Συνεργατικά περιβάλλοντα μάθησης στο Web 2.0 (1/2)

Οι νέες τεχνολογίες κοινωνικής δικτύωσης του Web 2.0 ευνοούν την ανάπτυξη μαθητο-κεντρικών περιβαλλόντων μάθησης, που ενισχύουν την επικοινωνία, τον αναστοχασμό και τη συνεργασία των φοιτητών, δημιουργώντας *Κοινότητες Πρακτικής*. Στα συνεργατικά περιβάλλοντα μάθησης υποστηρίζεται:

- η αλληλεπίδραση μεταξύ των μελών του δικτύου με συζητήσεις, σχολιασμό, εφαρμογές κοινωνικής δικτύωσης (*social objects*) και
- η δημιουργία ή συν-δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου σε χώρους οικοδόμησης γνώσης

Σύμφωνα με πολλούς ερευνητές (Cropley, 2006; Florida, 2002; Murakami, 2000), ζούμε στην «εποχή της δημιουργικότητας» (creative era), η οποία αναγνωρίζεται σαν βασικός παράγοντας όχι μόνο για την οικονομική ανάπτυξη αλλά και για την ίδια την επιβίωση κρατών και οργανισμών.

Πολλοί ερευνητές (Simonton, 2000; Kamyli et al.; 2006, Lambropoulos et.al., 2008) πιστεύουν ότι η επιστημονική έρευνα για τη δημιουργικότητα πρέπει να δώσει πρακτικές εφαρμογές και προγράμματα για όλα τα επίπεδα της εκπαίδευσης ώστε να καλύψει την απαίτηση των καιρών για μια δημιουργική εκπαίδευση.

Η μάθηση και η δημιουργικότητα βασίζονται σε γνωσιακές διαδικασίες αλλά ταυτόχρονα είναι από τη φύση τους κοινωνικά φαινόμενα (Candy & Edmonds, 1999). Η μελέτη της συνεργατικής δημιουργικότητας (*συν-δημιουργικότητας, co-creativity*) μέσα από ολιστικά και ενοποιητικά μοντέλα γίνεται επιτακτική στην εκπαίδευση, όπου ομάδες ανθρώπων με διαφορετικές ειδικότητες είναι αναγκαίο να συνεργαστούν για τη παραγωγή ενός έργου που δεν μπορεί να παραχθεί από ένα μόνο άτομο.

Αλληλένδετες τεχνολογικές και εκπαιδευτικές καινοτομίες εισάγονται επίσης τα τελευταία χρόνια σε αρκετά πανεπιστημιακά μαθήματα στη χώρα μας για να κερδίσουν το ενδιαφέρον και τη συμμετοχή της «Γενιάς Υ» (οι γεννηθέντες μετά το 1981). Η έμφαση περνά από την «κατοχή γνώσεων» στην ικανότητα για παραγωγή και συν-δημιουργία γνώσης. Δημιουργούνται ιστολόγια (blogs) και τοποθεσίες wiki μαθημάτων ως πλατφόρμες συνεργασίας, συγγραφής επιστημονικών βιβλίων, διαλόγου, παραγωγής σκέψης και έρευνας. Πειραματισμοί γίνονται και με τη νέα υπηρεσία μικρο-ιστολογίων (microblogging), το twitter, με στόχο τη δικτύωση και σύνδεση με την ευρύτερη κοινωνία.

Οι *εικονικές κοινότητες*, ομάδες συλλογικής δράσης ή κοινών ενδιαφερόντων στα περιβάλλοντα κοινωνικής δικτύωσης, εμπλουτίζουν την οργάνωση μαθημάτων, ομάδων εργασίας και έρευνας, συνεδρίων ή συλλογικών δράσεων και δίνουν τη δυνατότητα στη σχολική και πανεπιστημιακή κοινότητα να παρουσιάσει και να αναδείξει τα έργα της αλλά και να τα ανοίξει σε όλους τους πολίτες.

Στην Ευρώπη και κυρίως στις ΗΠΑ η διαδικασία μετασχηματισμού της μαθησιακής και ερευνητικής διαδικασίας είναι σε εξέλιξη τα τελευταία δέκα χρόνια. Στο περιβάλλον των νέων ψηφιακών και δικτυακών μέσων οι αλλαγές σε όλον τον κόσμο δεν αφορούν μόνο ή κυρίως τα μεγάλα και διεθνούς φήμης σχολεία ή Πανεπιστήμια, δεν αφορούν μόνο τα ανεπτυγμένα κράτη ή κοινωνίες. Οι καινοτομίες έρχονται πλέον όλο και πιο συχνά από περιοχές ή κοινωνικές ομάδες που είχαμε συνηθίσει να κατατάσσουμε στην «περιφέρεια», από την Ινδία, την Ασία, την Αφρική. Στη μικρή πόλη Albiene του Τέξας το Albiene Christian University γίνεται το πρώτο iPod Πανεπιστήμιο. Κοιτώντας προς το μέλλον, δίνει δωρεάν και στους 950 πρωτοετείς φοιτητές του και στους καθηγητές του τη δυνατότητα να επιλέξουν μεταξύ iphones και ipods τόσο για να αξιοποιηθεί με δημιουργικό τρόπο στα μαθήματα όσο και για να οργανωθεί η πανεπιστημιακή ζωή.



Βιβλιοθήκη

Συνεργατικά περιβάλλοντα μάθησης στο Web 2.0 (2/2)

Το μεγάλο project κοινωνικής καινοτομίας (*OLPC – One Laptop Per Child*) του Nicolas Negroponte στο MIT, ο υπολογιστής των 100 δολαρίων, αλλάζει τις προοπτικές εκπαίδευσης για τα παιδιά του αναπτυσσόμενου αλλά και του ανεπτυγμένου κόσμου δίνοντάς τους πρόσβαση σε βιβλιοθήκες, εκπαιδευτικά εργαλεία, ομιλίες κορυφαίων στοχαστών, επιστημόνων και καλλιτεχνών που διατίθενται ελεύθερα με άδεια *Creative Commons*.

Η Ινδία κατασκεύασε (2010) το πρώτο tablet - υπολογιστή των 35 δολαρίων και τον διέθεσε πρόσφατα σε όλους τους φοιτητές της χώρας.

Το Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο και ολόένα περισσότερα Πανεπιστήμια ξεκίνησαν να αξιοποιούν τη λειτουργία της υπηρεσίας micro-blogging, *twitter*.

Τα χαρακτηριστικά της *Εκπαίδευσης 2.0* με την οποία «πειραματίζονται» αρκετά σχολεία και Πανεπιστήμια και στη χώρα μας, είναι:

- Η ιεραρχική λογική της μετάδοσης της γνώσης, με τον δάσκαλο/καθηγητή-αυθεντία στο επίκεντρο της διδακτικής διαδικασίας αλλά και τη χωρική απεικόνιση αυτής της σχέσης, η γνώριμη μετωπική διάταξη των θρανίων, αναθεωρείται.
- Τα σχολεία και τα Πανεπιστήμια οργανώθηκαν με την παραδοχή ότι η γνώση και η πληροφόρηση είναι σπάνια αγαθά, στα οποία η πρόσβαση και όλα τα κοινωνικά και οικονομικά προνόμια που απορρέουν από αυτήν εξασφαλίζονται μόνο σε χώρους αυθεντίας.

Ο δάσκαλος και ο καθηγητής αλλάζουν ρόλο. Γίνονται μέντορες, *επιμελητές (curators)* που έχουν την ευθύνη να διαμορφώσουν διαδραστικά περιβάλλοντα που θα εμπνεύσουν τους φοιτητές τους και θα τους εμπλέξουν στη διαδικασία της μάθησης.

Στον ψηφιακό διασυνδεδεμένο κόσμο η γνώση γίνεται λιγότερο θέμα εμπιστοσύνης σε όσα έχουν να μεταδώσουν οι αυθεντίες. Παίρνει πιο έντονα τα χαρακτηριστικά της κοινωνικής διαδικασίας.

Στηρίζεται περισσότερο στην κουλτούρα της συμμετοχής και του διαλόγου, του μοιράσματος, στη δημιουργία *κοινοτήτων μάθησης* όπου οι φοιτητές έχουν την ευκαιρία να αναζητούν και να θέτουν τα σημαντικά ερωτήματα. Κοινότητες χωρίς «σύννορα» που είναι ταυτόχρονα εικονικές και φυσικές.

13.04 Μαζικά Ανοικτά Διαδικτυακά Μαθήματα - MOOCs

Τα Μαζικά Ανοικτά Διαδικτυακά Μαθήματα (MOOCs) εμφανίστηκαν στα μέσα του 2012 και έχουν τη δυναμική να παρέχουν ανοικτή εκπαίδευση πανεπιστημιακού επιπέδου σε μεγάλη κλίμακα. Η ταχύτατη ανάπτυξη και διείσδυση στην παγκόσμια κοινότητα των MOOCs δημιούργησε ένα εύρος συζητήσεων, διαφωνιών και προβληματισμών για το μέλλον της ανοικτής εκπαίδευσης και μάθησης γενικότερα. Πληθώρα απόψεων παρουσιάζεται σήμερα στις συζητήσεις για τα MOOCs, ενώ δεν λείπουν οι επιστημονικές διαφωνίες που επιτρέπουν την πολύπλευρη εξέταση του θέματος. Το υλικό της Εβδομάδας Μελέτης 13 παρουσιάζει τους αρχικούς πειραματισμούς των MOOCs, ως τη νέα τάση της ανοικτής και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και τη δυναμική που αναπτύσσουν.



Υλικό Μελέτης

Το εκπαιδευτικό υλικό της παρούσας εβδομάδας, το οποίο καλείστε να μελετήσετε και αναφέρεται στα MOOCs, αποτελείται από:

1. Τις ενότητες που ακολουθούν του Κεφαλαίου 4 της Διδακτορικής διατριβής της Σοφίας Παπαδημητρίου με τίτλο «Ο ρόλος του καθηγητή-συμβούλου και η ανάπτυξη μηχανισμού υποστήριξης του σε περιβάλλον Συνεργατικής Μάθησης στην εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση» (2014), που εκπονήθηκε στη Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών (ΣΑΣ) του ΕΑΠ με επιβλέποντα καθηγητή τον Κοσμήτορα της ΣΑΣ, Αντώνη Λιοναράκη:

4.4.3 σελίδες 226-230 Αξιοποιώντας το Διαδίκτυο προς την Ανοικτή Πανεπιστημιακή Εκπαίδευση

4.4.6 σελίδες 235-240 Μελέτη περίπτωσης MOOCs: «Εισαγωγή στην Κοινωνιολογία»



Συμπεράσματα

Η 13^η Εβδομάδα Μελέτης παρουσίασε ψηφιακά εργαλεία και σύγχρονα διαδικτυακά περιβάλλοντα, τα οποία υποστηρίζουν τον διδάσκοντα στην επικοινωνία με τους φοιτητές, στην υποστήριξη και εποπτεία της μελέτης τους και στην αλληλεπίδραση μαζί τους σε μια λογική στρατηγικών «αποδοτικής εξατομικευμένης μάθησης» (adaptive personalization learning) με δυναμική αναπροσαρμογή στις ιδιαίτερες ανάγκες και στόχους κάθε εκπαιδευόμενου. Τα σύγχρονα διαδικτυακά περιβάλλοντα έχουν τη δυνατότητα να προσφέρουν στους φοιτητές ακολουθίες μάθησης ειδικά σχεδιασμένες από τους διδάσκοντες της εξΑΕ, προσανατολισμένες στους εκάστοτε εκπαιδευτικούς στόχους με την αξιοποίηση κατάλληλα σχεδιασμένου ψηφιακού υλικού.

Τα «Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης» (ΣΔΜ - *Learning Management Systems, LMS*) και τα «Συστήματα Διαχείρισης Περιεχομένου» (ΣΔΠ - *Learning Content Management System - LCMS ή CMS*). Τα ΣΔΜ χρησιμοποιούνται ως διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης για την υποστήριξη μεμονωμένων διδακτικών ενοτήτων, ολοκληρωμένων προγραμμάτων σπουδών, διοικητικών δραστηριοτήτων εκπαιδευτικών ιδρυμάτων, με έμφαση στο περιεχόμενο.

Το υλικό της 13^{ης} Εβδομάδας Μελέτης παρουσιάζει επίσης εφαρμογές του Web 2.0, οι οποίες υποστηρίζουν τη δημιουργία ψηφιακού υλικού και συζητά την έννοια και τη δυναμική των Ανοικτών Εκπαιδευτικών Πόρων στην υποστήριξη της συνεργατικής ή εξατομικευμένης μάθησης.

Ακολουθώντας τους σύγχρονους προβληματισμούς που σχετίζονται με νέες τάσεις της ανοικτής και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και εφαρμογές μαζικής συμμετοχής, συζητούνται τα Μαζικά Ανοικτά Διαδικτυακά Μαθήματα (MOOCs) και η δυναμική που αναπτύσσουν.



Φόρουμ - Συμμετοχή σε συζήτηση

A. Στην **EM01** και στον χώρο συζητήσεων με θέμα «**Προσδοκίες από τη Θεματική Ενότητα**», κληθήκατε να καταγράψετε ποιοι ήταν οι στόχοι σας από την παρούσα Θεματική Ενότητα, καθώς και ποιες γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις προσδοκούσατε να αποκτήσετε με την ολοκλήρωσή της.

Τώρα στον χώρο συζητήσεων με θέμα «**Εκπληρώθηκαν οι προσδοκίες από τη Θεματική Ενότητα?**» καλείσθε να απαντήσετε και να αιτιολογήσετε αν πετύχατε τους στόχους σας και σε τι βαθμό αποκτήσατε τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις στάσεις που προσδοκούσατε.

B. Σε συνέχεια της παραπάνω συζήτησης στον χώρο συζητήσεων με θέμα «**Λίγα λόγια για την ETA53**» καταγράψτε με αιτιολόγηση την άποψή σας στα ερωτήματα:

1. Ποια θεωρείτε πως είναι τα δυνατά σημεία της ETA53;
2. Ποια θεωρείτε πως είναι τα αδύναμα σημεία της ETA53;
3. Τι θεωρείτε πως απουσιάζει από το υλικό της ETA53;
4. Τι προτείνετε για τη βελτίωση του υλικού;



Βιβλιογραφικές αναφορές

- Mobasher, B., Honghua Dai, Tao Luo, Miki Nakagawa, Yuqing Sun, Jim Wiltshire, (2000). Discovery of Aggregate Usage Profiles for Web Personalization (with H. Dai, T. Luo, Y. Sung, M. Nakagawa, J. Wiltshire). In *Proceedings of the Web Mining for E-Commerce Workshop (WebKDD'2000), held in conjunction with the ACM-SIGKDD Conference on Knowledge Discovery in Databases (KDD'2000)*, August 2000, Boston.
- Kuhn, Th. (1981). *Η δομή των επιστημονικών επαναστάσεων*. Σύγχρονα Θέματα, Αθήνα.
- Παπαδημητρίου, Σ., (2014). Ο ρόλος του καθηγητή-συμβούλου και η ανάπτυξη μηχανισμού υποστήριξης του σε περιβάλλον Συνεργατικής Μάθησης στην εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση. Διδακτορική διατριβή. Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, Πάτρα.
<https://thesis.ekt.gr/thesisBookReader/id/38040#page/1/mode/2up>
- Lionarakis, A., Papadimitriou, S., Hartofylaka, A., Aggeli, A., & Tzilou, G. (2018). Η συμβολή των ψηφιακών εργαλείων στην υποστήριξη της μαθησιακής πορείας των φοιτητών/φοιτητριών της εξΑΕ: Μέρος Α: Χρήση ψηφιακών εργαλείων για τη δημιουργία ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού. *Ανοικτή Εκπαίδευση: το περιοδικό για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία*, 14(1), 104-117.
[doi:http://dx.doi.org/10.12681/jode.18533](http://dx.doi.org/10.12681/jode.18533)

Δραστηριότητα Αυτοαξιολόγησης 1

Όλες οι απαντήσεις είναι σωστές εκτός από την Ε.

Τα ΣΔΜ δεν προσφέρουν μόνο σύγχρονη επικοινωνία αλλά ανάλογα με το σχεδιασμό και τα εργαλεία που αξιοποιούνται κάθε φορά μπορούν να προσφέρουν σύγχρονη ή/και ασύγχρονη επικοινωνία.

Δραστηριότητα Αυτοαξιολόγησης 2

Όλες οι απαντήσεις είναι σωστές εκτός από την Γ, Ε και Ζ.