



Εισαγωγή για Εκπαιδευτές Ενηλίκων

ΜΙΚΤΗ ΜΑΘΗΣΗ

Εργαλεία για δημιουργία περιεχομένου

Ένα εγχειρίδιο με χρήσιμες συμβουλές για αρχάριους για το συνδυασμό παραδοσιακής και διαδικτυακής διδασκαλίας

ΟΔΗΓΟΣ ΕΝΟΤΗΤΩΝ

1 Εισαγωγή στη Μικτή Μάθηση

2 Πιλοτική δραστηριότητα

3 Βασικά σημεία για τον εκπαιδευτικό

4 Παραδείγματα δραστηριοτήτων για Μικτή Μάθηση

5 Βασικά σημεία για το μαθητή

6 Συζήτηση με το διευθυντή

7 Περισσότερες τεχνολογίες στη Μικτή Μάθηση

8 Αξιολόγηση Μικτής Μάθησης

ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ ΚΑΙ ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Το εγχειρίδιο αυτό δημιουργήθηκε από τους εταίρους του έργου 'Ενισχύοντας Δεξιότητες των Εκπαιδευτών για Ποιοτική Μικτή Μάθηση' (Boosting Educators' Competences to do Quality Blended Learning) υπό την αιγίδα του προγράμματος Erasmus+. Οι εταίροι αποτελούνται από οργανισμούς έξι Ευρωπαϊκών χωρών: UPI-ljudska univerza Žalec, Σλοβενία (συντονιστής του προγράμματος), Volkshochschule Hannover (Γερμανία), Technological University Dublin (Ιρλανία), DOMSpain (Ισπανία), European Digital Learning Network (Ιταλία) και CrystalClearSoft (Ελλάδα).

Οι συγγραφείς του εγχειριδίου είναι:

- Francesco Agresta, European Digital Learning Network
- Antonella Tozzi, European Digital Learning Network
- Gianluca Coppola, European Digital Learning Network
- Tina Baloh, UPI Ljudska univerza Žalec
- Olena Bilozero, Dom Spain
- Alfred Blasi, Dom Spain
- Jùlia Vilafranca Molero, Dom Spain
- Paul Doyle, Technological University Dublin
- Cathy Ennis, Technological University Dublin
- Christian Ulrich Geiselmann, VHS Hannover
- Damian Gordon, Technological University Dublin
- Peter Manifold, Technological University Dublin
- Biserka Neuholt, UPI Ljudska universa Žalec
- Anna Stamouli, CCS Digital Education

Οι εταίροι του έργου Quality Blended Learning θέλουν να εκφράσουν την ειλικρινή εκτίμησή τους στους παρακάτω ανθρώπους για τη συμβολή τους στο έργο:

- στους συμμετέχοντες στην εκπαιδευτική δραστηριότητα που οργανώθηκε στο Δουβλίνο
- στους εκπαιδευτές ενηλίκων και διευθυντές που συμμετείχαν στην έρευνα και στις συνεντεύξεις
- στους εκπαιδευτές ενηλίκων και διευθυντές που έλεγξαν το υλικό του έργου πριν την τελική του έκδοση

Το σχέδιο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής.

Η παρούσα δημοσίευση δεσμεύει μόνο τον συντάκτη της και η Επιτροπή δεν ευθύνεται για τυχόν χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.'



ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ

Σας καλωσορίζουμε στο εγχειρίδιο μας. Το εγχειρίδιο αυτό παρέχει μια εισαγωγή στη Μικτή Μάθηση (Blended Learning) και στο πως μπορείτε να προσθέσετε ασκήσεις Μικτής Μάθησης στη διδασκαλία ενηλίκων. Δεν προϋποθέτουμε πως έχετε εκτενείς τεχνικές γνώσεις για αυτό και αυτό το εγχειρίδιο παρέχει διευκρινήσεις σχετικά με τα τεχνικά κομμάτια των ασκήσεων Μικτής Μάθησης.

Το βιβλίο ξεκινά με το Εισαγωγικό Κεφάλαιο που παρουσιάζει κάποιες από τις βασικές έννοιες της Μικτής Μάθησης. Στη συνέχεια προχωρά με το Πιλοτικό Κεφάλαιο που εξηγεί πως να εισάγετε απλές ασκήσεις Μικτής Μάθησης στη διδασκαλία σας. Το επόμενο κεφάλαιο μιλάει για κάποια σημεία που πρέπει να λάβατε υπόψη σας όπως τα πνευματικά δικαιώματα και η προσβασιμότητα. Έπειτα παρουσιάζουμε λεπτομερώς πιο εξελιγμένες δραστηριότητες Μικτής Μάθησης. Στο επόμενο κεφάλαιο, Μαθητής της Μικτής Μάθησης (Blended Learner), προτείνουμε κάποιες δεξιότητες που θα ήταν χρήσιμες να αναπτύξουν οι μαθητές σας ώστε να ανταποκριθούν καλύτερα στις δραστηριότητες Μικτής Μάθησης. Έπειτα, το κεφάλαιο Μικτή Μάθηση και Διοίκηση προτείνει τρόπους με τους οποίους μπορείτε να μιλήσετε στη διεύθυνση του εκπαιδευτικού σας οργανισμού για αυτές τις δραστηριότητες. Το κεφάλαιο Μικτή Μάθηση και Τεχνολογία αναφέρεται στα τεχνολογικά μέσα που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε. Το τελευταίο κεφάλαιο διερευνά μια σειρά από προσεγγίσεις αξιολόγησης της διαδικασίας Μικτής Μάθησης.

Το εγχειρίδιο επικεντρώνεται σε 6 τύπους δραστηριοτήτων (υπάρχουν αρκετοί περισσότεροι, αλλά πιστεύουμε πως οι 6 αυτοί τύποι θα αποτελέσουν μια καλή βάση για να ξεκινήσετε το ταξίδι σας στη Μικτή Μάθηση):

- Παρουσιάσεις
- Podcasts
- Βίντεο
- Έγγραφα
- Παιχνίδια
- Αναζήτηση

Το εγχειρίδιο παρέχει κάποιες φόρμες που θα θέλαμε να αντιγράψετε και να συμπληρώσετε. Οι περισσότερες φόρμες είναι μιας σελίδας και μπορείτε να τις εκτυπώσετε και να τις δώσετε στους μαθητές σας. Υπάρχουν επίσης και κάποιες δραστηριότητες σχεδιασμένες για εκτύπωση και χρήση από τους μαθητές.

Μπορείτε να βρείτε διαδικτυακά όλες τις φόρμες και τις δραστηριότητες ώστε να τις κατεβάσετε και εκτυπώσετε.

ΓΛΩΣΣΑΡΙΟ

Προσβασιμότητα, η δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου το οποίο είναι εύκολα διαθέσιμο σε ένα εύρος χρηστών, συμπεριλαμβανομένων και αυτών που χρησιμοποιούν υποβοηθητικές τεχνολογίες για άτομα με αναπηρία.

ADDIE, μια μεθοδολογία εκπαιδευτικού σχεδιασμού που αποτελείται από πέντε διαδοχικά στάδια-φάσεις, που είναι τα εξής: Ανάλυση - Σχεδιασμός - Ανάπτυξη - Εφαρμογή - Αξιολόγηση

Badges, βλ. Ψηφιακά Badges

Εξισορροπημένη αξιολόγηση (Balanced Scorecard), μια προσέγγιση αξιολόγησης οργανισμών

Μικτή Μάθηση (Blended Learning), ο συνδυασμός δια ζώσης και ψηφιακής μάθησης

Αποθηκευτικό Νέφος (Cloud Storage), σύστημα διαδικτυακής αποθήκευσης αρχείων

Πνευματικά Δικαιώματα, η νομική προστασία του δημιουργού του περιεχομένου

Μέθοδος Σημειώσεων Cornell, μια μέθοδος για να κρατάει κάποιος σημειώσεις αφήνοντας χώρο για συνόψεις και αναθεώρηση.

Ανάλυση κόστους-οφέλους (Cost-Benefit Analysis), ένα σύνολο μεθόδων και διαδικασιών για την αξιολόγηση της σχέσης μεταξύ οφέλους και κόστους

Άδειες Creative Commons, μία από τις άδειες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από το δημιουργό ώστε να ορίσει πως θέλει να χρησιμοποιηθεί το έργο του

Ψηφιακά Badges, ψηφιακά badges που αναγνωρίζουν την ολοκλήρωση ενός εκπαιδευτικού προγράμματος ή την απόκτηση μια νέας δεξιότητας

Ψηφιακή Ταυτότητα, το σύνολο των πληροφοριών για ένα άτομο, έναν οργανισμό ή κάποια άλλο φορέα που είναι διαθέσιμες στο διαδίκτυο

Ψηφιακό Αποτύπωμα, οι πληροφορίες για εμάς που είναι διαθέσιμες στο διαδίκτυο και τις έχουμε δημιουργήσει εμείς

Ψηφιακή Φήμη, η εντύπωση που δημιουργούν οι διαδικτυακές πληροφορίες για κάποιον σε τρίτους

Ψηφιακή Σκιά, αυτά που λένε άλλοι για εμάς στο διαδίκτυο ή όταν δημοσιεύουν φωτογραφίες μας

Ψηφιακό Τατουάζ, οι πληροφορίες για εμάς που είναι οριστικά αποθηκευμένες στο διαδίκτυο

Ικανότητα Διάκρισης, η ικανότητα να γνωρίζουμε τι είναι αυτό που ψάχνουμε στο διαδίκτυο και να το αναγνωρίζουμε όταν το βρούμε

Ψηφιακή Μάθηση, κάθε είδος ηλεκτρονικής μάθησης

Ψηφιακή Εποπτεία, ο ρόλος του εκπαιδευτικού στην προώθηση της επικοινωνίας και της ανταλλαγής ιδεών

Ευέλικτη Μάθηση, βλ. Μικτή Μάθηση

ΓΛΩΣΣΑΡΙΟ

Υβριδική Μάθηση, βλ. *Μικτή Μάθηση*

Infographic, γραφική αναπαράσταση δεδομένων

Ενσωματωμένη Μάθηση, βλ. *Μικτή Μάθηση*

Έγκαιρη Μάθηση, η γρήγορη και συνεχής απόκτηση νέων δεξιοτήτων

Μαθησιακά αποτελέσματα, οι διατυπώσεις όλων αυτών που ο εκπαιδευόμενος γνωρίζει

Σχέδιο Μαθήματος, η περιγραφή της διδακτικής προσέγγισης και του εκπαιδευτικού περιεχομένου

LORI, εργαλείο ελέγχου των μαθησιακών αντικειμένων

MERLOT, εργαλείο ελέγχου των μαθησιακών αντικειμένων

MOOC, Massive Open Online Course, ένα διαδικτυακό μάθημα με στόχο την απεριόριστη συμμετοχή μαθητών

Ενότητα, το σύνολο του εκπαιδευτικού περιεχομένου για ένα συγκεκριμένο θέμα

Παρακολούθηση, το διαδίκτυο αλλάζει συνεχώς και η φύση της πληροφορίας που χρειάζεσαι αλλάζει επίσης, επομένως η αναζήτηση της πληροφορίας είναι μια συνεχής δραστηριότητα

Πολυμέσα, η χρήση πάνω από ενός μέσου έκφρασης ή επικοινωνίας, π.χ. ήχος και κείμενο

Μάθηση πολλαπλών μεθόδων, βλ. *Μικτή Μάθηση*

Λογοκλοπή, παράνομη οικειοποίηση της δουλειάς κάποιου άλλου

Podcast, μια ηχητική εγγραφή που θυμίζει ραδιοφωνικό πρόγραμμα

Πρόγραμμα, μια συλλογή ενοτήτων

Παραπομπές, η λίστα με τις ερευνητικές πηγές που αναφέρονται σε ένα κείμενο

Απόδοση Επενδύσεων (Return-on-Investment), ένας δείκτης που χρησιμοποιείται για την αξιολόγηση της απόδοσης μιας επένδυσης

Αναζήτηση, η ικανότητα εύρεσης αυτού που ψάχνεις χρησιμοποιώντας διαφορετικές τεχνικές αναζήτησης

Γλώσσα Μηνυμάτων (SMS), μια συντετμημένη αργκό γλώσσα που χρησιμοποιείται συνήθως με μηνύματα κινητών τηλεφώνων.

Ηχοτοπίο (soundscape), ένας συνδυασμός ήχων που αποτελούν ή και προκύπτουν από ένα συγκεκριμένο περιβάλλον

SQR3, στρατηγική ανάγνωσης με πέντε στάδια: Επισκόπηση (Survey), Ερώτηση (Question), Ανάγνωση (Read), Απαρίθμηση/Εξιστόρηση (Recite), and Ανασκόπηση (Review)

Storyboards, η γραφική οργάνωση εικόνων για την οπτικοποίηση περιεχομένου.

Ύλη, τα θέματα σε ένα πρόγραμμα σπουδών

ΓΛΩΣΣΑΡΙΟ

Μάθηση που υποστηρίζεται από τεχνολογικά μέσα (Technology-mediated learning), βλ. Μικτή Μάθηση

Γλώσσα μηνυμάτων (Textspeak), βλ. *Γλώσσα Μηνυμάτων (SMS)*

Χρηστικότητα, η ευκολία με την οποία χρησιμοποιείται και μαθαίνεται ένα σύστημα

Εικονικό περιβάλλον μάθησης, μια διαδικτυακή πλατφόρμα για την αποθήκευση εκπαιδευτικού υλικού

Μάθηση βελτιωμένη μέσω του διαδικτύου (web-enhanced learning), βλ. *Μικτή Μάθηση*

Ιστοξερευνήσεις (WebQuest), σύνολο από δραστηριότητες ηλεκτρονικής αναζήτησης για να βοηθήσουν το μαθητή να μάθει

Παγκόσμιος Ιστός (word-wide web), ένας διαδικτυακός τόπος που παρέχει πρόσβαση σε έγγραφα και πολυμέσα

WWW, βλ. Παγκόσμιος Ιστός (word-wide web)

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ ΚΑΙ ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ	i
ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ	ii
ΓΛΩΣΣΑΡΙΟ	iii
1 Μικτή Μάθηση: Το ιστορικό	2
1.1 Τι είναι η Μικτή Μάθηση;	3
1.1.1 Μικτή Μάθηση: Μια απλή εισαγωγή	3
1.1.2 Πέντε χρήσιμες συμβουλές	6
1.1.3 Πότε πρέπει οι εκπαιδευτικοί να χρησιμοποιήσουν την Μικτή Μάθηση;	9
1.2 Ποιοι είναι οι βασικοί ρόλοι στην Μικτή Μάθηση;	10
1.3 Οι δύο όψεις της Μικτής Μάθησης	12
1.3.1 Τα πλεονεκτήματα της Μικτής Μάθησης	12
1.3.2 Η δυσκολίες της Μικτής Μάθησης	13
1.4 Το αντικείμενο του εγχειριδίου	15
2 Ο εκπαιδευτικός Μικτής Μάθησης: Μια πιλοτική προσέγγιση	16
2.1 Επιλέγοντας τη θεματική ενότητα	18
2.2 Εξερευνώντας πιθανούς τρόπους	20
2.3 Δημιουργώντας το περιεχόμενο Μικτής Μάθησης	23
2.3.1 Απλά Storyboards	23
2.3.2 Βοήθεια με τα σενάρια	26
2.3.3 Δημιουργώντας μια παρουσίαση	28
2.3.4 Δημιουργώντας ένα Podcast	30
2.3.5 Δημιουργώντας ένα βίντεο	31
2.3.6 Δημιουργώντας ένα αρχείο	32
2.3.7 Δημιουργώντας ένα παιχνίδι	33
2.3.8 Δημιουργώντας μια δραστηριότητα αναζήτησης	34
2.4 Τεστάροντας το περιεχόμενο Μικτής Μάθησης με τους μαθητές σας	35
2.5 Αξιολογώντας το αποτέλεσμα της πιλοτικής δραστηριότητας	38
3 Ο εκπαιδευτικός της Μικτής Μάθησης: Βασικά σημεία να λάβετε υπόψη	40
3.1 Για ποιο λόγο διδάσκουμε και πως να κάνουμε τη διδασκαλία αποτελεσματική	42
3.2 Η διαδικασία της Μικτής Μάθησης	44
3.2.1 Μαθησιακά αποτελέσματα	46

3.2.2	Σχέδια μαθήματος	48
3.2.3	Storyboards	51
3.3.	Εκπαίδευση Ενηλίκων	55
3.3.1	Τυπικές καταστάσεις για εκπαιδευτές ενηλίκων	56
3.4	Πνευματικά Δικαιώματα (Copyright) και άδειες Creative Commons	60
3.4.1	Πνευματικά Δικαιώματα (Copyright)	60
3.4.2	Άδειες Creative Commons	62
3.5	Χρηστικότητα και Προσβασιμότητα	67
3.5.1	Χρηστικότητα	67
3.5.2	Προσβασιμότητα	72
3.6.	Δυσκολίες, παγίδες και επιλογές	76
3.6.1	Παρέχοντας ευελιξία	76
3.6.2	Δίνοντας ποιοτική ανατροφοδότηση	76
3.6.3	Εξασφαλίζοντας την εχεμύθεια	77
4	Ο εκπαιδευτικός της Μικτής Μάθησης: προχωρημένες δραστηριότητες	79
4.1	Παρουσιάσεις	82
4.1.1	Δημιουργώντας Infographics	82
4.1.2	Χρησιμοποιώντας το Prezi	88
4.2	Podcasts	99
4.2.1	Δημιουργώντας επεξεργασμένες ηχογραφήσεις	99
4.2.2	Δημιουργία ηχηγραφήσεων με ηχοτόπια (soundscapes)	105
4.3	Βίντεο	110
4.3.1	Δημιουργία μιας κινούμενης εγγραφής βίντεο	110
4.3.2	Προσθέτοντας ένα Κουίζ στα Βίντεο	120
4.4	Έγγραφο	125
4.4.1	Δημιουργώντας διαδραστικό PDF περιεχόμενο	125
4.4.2	Δημιουργία προσβάσιμου PDF	133
4.5	Παιχνίδια	137
4.5.1	Δημιουργώντας διαδραστικά παιχνίδια	137
4.5.2	Δημιουργώντας ψηφιακά Badges	141
4.6	Αναζήτηση	144
4.6.1	Αναζητώντας πολυμέσα	144
4.6.2	Αναπτύσσοντας ένα WebQuest (Ιστοεξερευνηση)	149
5	Ο μαθητής της Μικτής Μάθησης	153
5.1	Βασική χρήση υπολογιστή	155

5.2	Πως οι μαθητές πρέπει να συμπεριφέρονται στο διαδίκτυο	157
5.3	Αξιολογώντας την ποιότητα του διαδικτυακού υλικού	159
5.4	Σωστές αναφορές και παραπομπές	163
5.5	Επιτυχημένη λήψη σημειώσεων	166
5.6	Πως να δουλεύετε αποτελεσματικά σε ομάδες	170
6	Υπεύθυνος εκπαιδευτικού προγράμματος/ διευθυντής εκπαιδευτικών οργανισμών και Μικτή Μάθηση	172
6.1	Κατανοώντας το διευθυντή	174
6.2	Πως να επιχειρηματολογήσετε	176
6.2.1	Το κάνουν και οι ανταγωνιστές μας	177
6.2.2	Τα μαθήματα μας δεν είναι πρωτοπόρα	177
6.2.3	Περισσότερες ευκαιρίες για προώθηση/ μάρκετινγκ	178
6.2.4	Αυξημένη προσέλκυση μαθητών	178
6.2.5	Θα είναι καλό από άποψη πολιτικής	179
6.2.6	Δεν θα κοστίζει όσο νομίζετε	179
6.3	Άλλοι άνθρωποι που μπορούν να βοηθήσουν	182
6.3.1	Άλλοι εκπαιδευτικοί	182
6.3.2	Τεχνική υποστήριξη	182
6.3.3	Δημόσιες σχέσεις	184
6.3.4	Τα μέσα	185
7	Οι τεχνολογίες Μικτής Μάθησης	186
7.1	Παρουσιάσεις	188
7.2	Podcasts	194
7.3	Βίντεο	200
7.4	Έγγραφα	206
7.5	Παιχνίδια	212
7.6	Αναζήτηση	218
7.7	Άλλες εκπαιδευτικές τεχνολογίες	224
7.7.1	Εργαλεία Ιστοσελίδων	224
7.7.2	Περιβάλλοντα Ψηφιακής Μάθησης	226
7.7.3	Προδιαγραφές μαθησιακών αντικειμένων	227
8	Αξιολόγηση της Μικτής Μάθησης	230
8.1	Εκπαιδευτική αξιολόγηση	231
8.1.1	Κατηγορίες αξιολόγησης	231
8.1.2	Τύποι αξιολόγησης	232
8.2	Μικτή Μάθηση και αξιολόγηση	237

8.2.1	Κατηγορηματική αξιολόγηση των εργαλείων Μικτής Μάθησης	237
8.2.2	Αξιολόγηση μαθητών για τα εργαλεία Μικτής Μάθησης	241
8.2.3	Αξιολόγηση της τεχνολογίας των εργαλείων Μικτής Μάθησης	244
8.2.4	Αξιολόγηση των προγραμμάτων σπουδών Μικτής Μάθησης	246
8.3	Οικονομική αξιολόγηση	258
8.3.1	Σύνοψη των οικονομικών θεμάτων	258
8.3.2	Βασικοί οικονομικοί δείκτες	259
8.3.3	Μακροπρόθεσμη οικονομική αξιολόγηση	260
	APPENDIX A: Παράδειγμα	261
	Η συνεργασία Κορέας και Ιρλανδίας για τη Μικτή Μάθηση	262
	Appendix B: Περισσότερα για την αναζήτηση	268
	B.1. Συντονίστε τον περιηγητή σας ώστε το Google να μην είναι η μόνο επιλογή.	268
	B.2. Χρησιμοποιήστε τις ανθρώπινες δεξιότητες	269



1. ΜΙΚΤΗ ΜΑΘΗΣΗ: ΤΟ ΙΣΤΟΡΙΚΟ

Ένα απόφθεγμα
«Όλα τα πράγματα γίνονται ένα κάποια
στιγμή και ένα ποτάμι περνά ανάμεσα
τους.» - Ένα ποτάμι κυλάει ανάμεσά μας,
Norman Maclean.

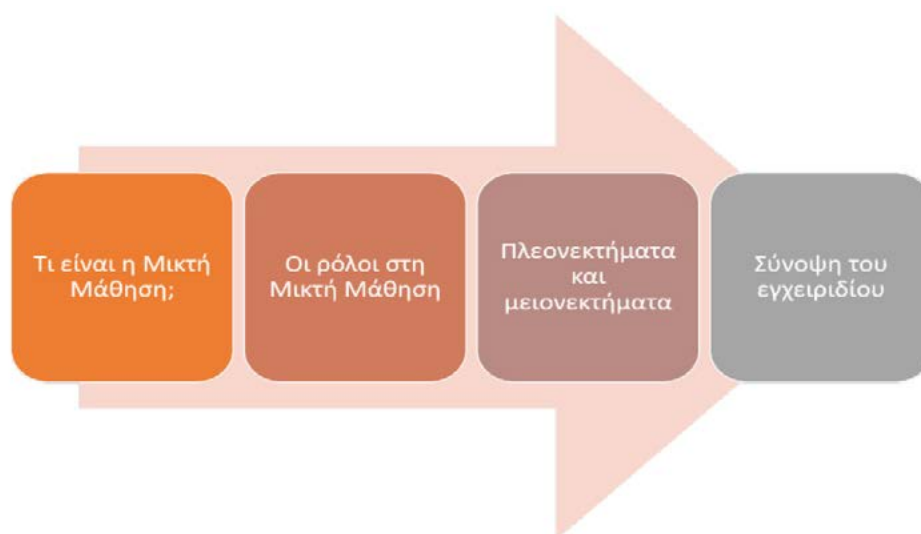
ΜΙΚΤΗ ΜΑΘΗΣΗ: ΤΟ ΙΣΤΟΡΙΚΟ

Καλώς ήρθατε στο πρώτο κεφάλαιο του εγχειριδίου. Θέλουμε να ξεκινήσουμε εξηγώντας σας τι θεωρούμε πως είναι η Μικτή Μάθηση (Blended Learning). Είναι σημαντικό να καταλάβουμε πως υπάρχουν αρκετοί διαφορετικοί ορισμοί για τη Μικτή Μάθηση για αυτό και θέλουμε να παρουσιάσουμε τη δική μας κατανόηση του όρου στην οποία και βασίζεται αυτό το εγχειρίδιο. Σε αυτό το κομμάτι θα συζητήσουμε κάποιους από τους λόγους για τους οποίους η Μικτή Μάθηση είναι κατάλληλη για την εκπαίδευση ενηλίκων και επίσης θα αναφέρουμε κάποιους όρους που χρησιμοποιούνται όταν αναφερόμαστε στη Μικτή Μάθηση. Έπειτα, θα αναφέρουμε 5 χρήσιμες συμβουλές και θα συζητήσουμε σε ποιες περιπτώσεις είναι χρήσιμη η Μικτή Μάθηση.

Μετά θα αναφερθούμε στους βασικούς ρόλους που εμπλέκονται στη διαδικασία της Μικτής Μάθησης, συμπεριλαμβανομένων των μαθητών, των εκπαιδευτών, των υπευθύνων για το εκπαιδευτικό πρόγραμμα, του τεχνικού προσωπικού, οργανισμού δημιουργίας λογισμικού ή άλλους οργανισμούς.

Επίσης, θα αναλύσουμε τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της Μικτής Μάθησης από την οπτική γωνία του εκπαιδευτικού αλλά και του μαθητή. Όσον αφορά τα μειονεκτήματα της μεθόδου θα τα αναλύσουμε τις τεχνικές καθώς και τις οργανωτικές δυσκολίες.

Τέλος, θα συζητήσουμε τους στόχους του εγχειριδίου, ποια θέματα θα καλύψει και ποια όχι. Είναι σημαντικό να γνωρίζεται τι θα καλύψει το βιβλίο ώστε να μην έχετε λανθασμένες προσδοκίες σχετικά με το περιεχόμενο. Θα προσπαθήσουμε να καλύψουμε πολλά θέματα, αλλά όχι όλα!

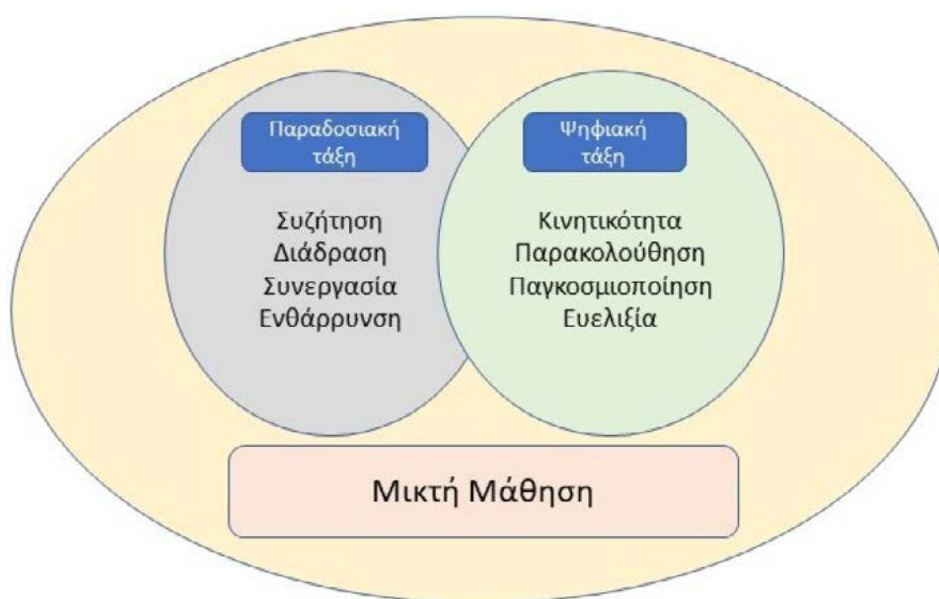


Σχήμα 1.1. Βασικά τμήματα του Κεφαλαίου 1

1.1. ΤΙ ΕΙΝΑΙ Η ΜΙΚΤΗ ΜΑΘΗΣΗ;

1.1.1. Μικτή Μάθηση: Μια απλή εισαγωγή

Πιστεύουμε πως ο όρος *Μικτή Μάθηση* αναφέρεται σε μια εκπαιδευτική δραστηριότητα η οποία συνδυάζει την παραδοσιακή τάξη (δια ζώσης διδασκαλία) με διαδικτυακή διδασκαλία και δραστηριότητες. Η παραδοσιακή τάξη και το ψηφιακό περιεχόμενο πρέπει να αλληλεπικαλύπτονται ως ένα βαθμό καθώς και να συμπληρώνουν το ένα το άλλο ώστε η μάθηση να είναι *μικτή*. Μια δραστηριότητα Μικτής Μάθησης που είναι καλά σχεδιασμένη μπορεί να συνδυάσει τα πλεονεκτήματα της παραδοσιακής τάξης (συζήτηση και διάδραση) με τα πλεονεκτήματα της διαδικτυακής τάξης (κινητικότητα και ευελιξία)



Εικόνα 1.1. Τα Χαρακτηριστικά της Μικτής Μάθησης

Με στόχο να αξιολογηθεί το ενδιαφέρον για το περιεχόμενο αυτού του εγχειριδίου διενεργήσαμε μια έρευνα για τις απόψεις των εκπαιδευτών ενηλίκων στην Ευρώπη σχετικά με τη Μικτή Μάθηση. Συνολικά συμπληρώθηκαν 117 ερωτηματολόγια σε 5 διαφορετικές χώρες και 48 από τους ερωτηθέντες έδωσαν και μια συνέντευξη. Τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου και των συνεντεύξεων έδειξαν πως υπάρχει αρκετό ενδιαφέρον ανάμεσα στους 0020 εκπαιδευτικούς και τους υπεύθυνους για εκπαιδευτικά προγράμματα για το θέμα της Μικτής Μάθησης. Η πλειοψηφία των συνεντευξιζόμενων αντιλαμβανόταν τα πλεονεκτήματα της Μικτής Μάθησης τόσο για το μαθητή όσο και για

τον εκπαιδευτικό. Επίσης, ήταν πολύ θετικοί στο να προσαρμοστούν σε νέες τεχνολογίες και να μάθουν νέες δεξιότητες. Παρόλα αυτά, ήταν εμφανές πως υπήρχε σύγχυση σχετικά με την ορολογία η οποία μπορεί να φαίνεται τρομαχτική για κάποιον που ξεκινά να ασχολείται με το θέμα.

Όσοι συμμετείχαν στις συνεντεύξεις επεσήμαναν τη σημασία του ρόλου του εκπαιδευτή και το πως ακόμα και αν ο ρόλος και οι δεξιότητες του εκπαιδευτή αλλάξουν η παρουσία του και ο αντίκτυπος του δεν μειώνεται. Αντιθέτως, η τεχνολογία θα έπρεπε να βελτιώνει τη διδασκαλία και όχι να αντικαθιστά τον εκπαιδευτή. Οι περισσότεροι συνεντευξιζόμενοι συμφώνησαν πως στην αρχή υπάρχει μια μεγάλη αύξηση στο φόρτο εργασίας καθώς πρέπει να προσαρμόσουν το πρόγραμμα σπουδών και επίσης να καλλιεργήσουν νέες δεξιότητες σχετικά με τη διδασκαλία και την τεχνολογία. Αυτά απαιτούν χρόνο και οι περισσότεροι εκπαιδευτές δε διαθέτουν πολύ χρόνο, κάτι που φαίνεται να είναι το μεγαλύτερο εμπόδιο στην εφαρμογή μεθόδων Μικτής Μάθησης. Κάποιοι από τους συνεντευξιζόμενους είπαν ότι δεν υπάρχουν διαθέσιμες πρακτικές και μέθοδοι Μικτής Μάθησης και επίσης που υπάρχει ελλιπής υποστήριξη και χρηματοδότηση.

Με βάση τα παραπάνω καταλήξαμε πως ένα εγχειρίδιο με καλές πρακτικές που να περιλαμβάνει μια εισαγωγή, μια σύνοψη των πλεονεκτημάτων για τον εκπαιδευτικό και τον μαθητή καθώς πρακτικούς τρόπους βελτίωσης των μεθόδων Μικτής Μάθησης θα ήταν χρήσιμο για όσους ενδιαφέρονται να ξεκινήσουν αλλά και για αυτούς που ήδη ασχολούνται με το θέμα.

Γιατί χρειάζεται η Μικτή Μάθηση;

Οι εταίροι που συνείσφεραν στη συγγραφή του εγχειριδίου ρωτήθηκαν γιατί πιστεύουν πως η Μικτή Μάθηση είναι αναγκαία στην εκπαίδευση ενηλίκων. Κάποια από αυτά που μας είπαν:

1. «Ενώ σε άλλους τομείς της εκπαίδευσης, η Μικτή Μάθηση έχει κάνει σημαντική πρόοδο τα τελευταία χρόνια, στον τομέα της εκπαίδευσης ενηλίκων αυτό δεν έχει συμβεί. Σε ένα βαθμό αυτό συμβαίνει λόγω των προσδοκιών των συμμετεχόντων σε εκπαιδευτικά προγράμματα για ενήλικες. Παρόλα αυτά λόγω της ισχυρής παρουσίας του διαδικτύου στην καθημερινότητα μας η επόμενη γενιά ενηλίκων μαθητών αναμένει πως αυτές οι υπηρεσίες θα ενσωματωθούν στις δραστηριότητες της τάξης, χωρίς να μειώσουν το κοινωνικό στοιχείο της συνάντησης στις τάξεις.»

2. «Πιστεύουμε πως τα πλεονεκτήματα της Μικτής Μάθησης, όπως η ενισχυμένη συνεργασία εκπαιδευτών μέσα και έξω από την τάξη και η δημιουργία ενός περιβάλλοντος ευχάριστου για όλους τους μαθητές (για αυτούς που χρειάζονται περισσότερο χρόνο ή περισσότερες πηγές και πληροφορίες) είναι πιο σημαντικά από τα μειονεκτήματα (π.χ. κόστος, φόρτος εργασίας). Η Μικτή Μάθηση είναι διασκεδαστική ακόμα και για ηλικιωμένους μαθητές!»

3. «Συνήθως οι ενήλικες μαθητές έχουν περισσότερες προσωπικές και επαγγελματικές υποχρεώσεις και μια μέθοδος που τους επιτρέπει να μαθαίνουν στο δικό τους χρόνο και ρυθμό είναι πολύ χρήσιμη.»

4. «Η Μικτή Μάθηση βοηθάει μαθητές μεγαλύτερης ηλικίας που έχουν όρεξη και θέλουν να μαθαίνουν με το δικό τους ρυθμό ώστε να γίνει η διαδικασία μάθησης αποτελεσματικότερη.»

5. «(Η Μικτή Μάθηση) επιτρέπει στους μαθητές να οργανώσουν το χρόνο τους με βάση τις δικές τους ανάγκες (σπίτι και εργασία), τους επιτρέπει να προχωρήσουν με ένα ρυθμό που είναι βολικός για αυτούς. Τέλος, τους επιτρέπει να κάνουν τις δραστηριότητες στο σπίτι και παράλληλα να έχουν επαφή με την υπόλοιπη ομάδα.»

6. «Οι ενήλικοι μαθητές μπορούν να μάθουν με έναν τρόπο προσαρμοσμένο σε αυτούς και μπορούν να αποφασίσουν τι θα μάθουν και το καλύτερο είναι πως η διαδικασία μάθησης μπορεί να προσαρμοστεί στο δικό τους ρυθμό και τις δικές τους γνώσεις.»

7. «Η Μικτή Μάθηση δίνει τη δυνατότητα στους ενήλικους μαθητές την ελευθερία να επιλέξουν το γιατί, πως και που θα μάθουν. Επίσης, τους δίνει επιλογές: ψηφιακή μάθηση ή μάθηση σε ομάδα. Υποστηρίζει τη μάθηση τους και τους ενθαρρύνει.»

1.1.2. Πέντε χρήσιμες συμβουλές

Η Μικτή Μάθηση απαιτεί από τον εκπαιδευτικό να χάσει σε ένα βαθμό τον έλεγχο της εκπαιδευτικής διαδικασίας καθώς οι μαθητές έχουν πλέον μεγαλύτερη ευθύνη για τη μάθηση τους. Όταν ο εκπαιδευτικός ανεβάζει ψηφιακό περιεχόμενο ο μαθητής πρέπει να ασχοληθεί με όρεξη ώστε να εκμεταλλευτεί στο βέλτιστο τις δυνατότητες του. Σε αυτό το εγχειρίδιο θα βρείτε πολλές συμβουλές για να σας βοηθήσουν με αυτή τη διαδικασία. Ορίστε κάποια πράγματα με τα οποία μπορείτε να ξεκινήσετε:

#1 ΞΕΚΙΝΗΣΤΕ ΜΕ ΤΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ:

Όπως και με την δημιουργία οποιουδήποτε εκπαιδευτικού περιεχομένου σας συμβουλεύουμε να ξεκινήσετε θέτοντας τα μαθησιακά αποτελέσματα. Αναρωτηθείτε ποιες είναι οι 5-7 βασικές ιδέες που θέλετε να κατανοήσουν οι μαθητές σας από το μάθημα; Στο τέλος του κάθε μαθήματος είτε δια ζώσης είτε ηλεκτρονικά μπορείτε να παρουσιάζετε ένα γράφημα με το τι έχουν καταφέρει οι μαθητές αναφορικά με το κάθε μαθησιακό αποτέλεσμα μέχρι εκείνη τη στιγμή.

#2 Η ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΚΑΘΟΔΗΓΕΙ ΤΗΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ, ΟΧΙ ΤΟ ΑΝΤΙΘΕΤΟ:

Υπάρχει πληθώρα διαθέσιμων ενδιαφερόντων εργαλείων και μπορεί να είναι δελεαστικό να συμπεριλάβετε κάποια από αυτά στα μαθήματα σας ακόμα και αν δεν σχετίζονται άμεσα. Προσπαθήστε να το αποφύγετε. Ο στόχος είναι να εκπαιδευτούν οι μαθητές επομένως τα τεχνολογικά μέσα που χρησιμοποιούνται πρέπει να σχετίζονται με τα μαθησιακά αποτελέσματα.

#3 Η ΕΡΓΑΣΙΑ ΣΕ ΟΜΑΔΕΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΗ:

Το να είναι οι μαθητές συνδεδεμένοι στο διαδίκτυο σας δίνει τη δυνατότητα να τους χωρίσετε σε ομάδες και να τους ζητήσετε να συζητήσουν θέματα σχετικά με τα μαθησιακά αποτελέσματα. Η ανταλλαγή γνώσεων με άλλους μαθητές μπορεί να είναι εξαιρετικά ωφέλιμη για τους συμμετέχοντες. Τα εργαλεία συζήτησης στο διαδίκτυο μπορούν να βοηθήσουν στην δόμηση συζητήσεων και επιτρέπουν στους μαθητές να ανταλλάσσουν εύκολα συνδέσμους και περιεχόμενο μεταξύ τους.

#4 ΒΡΕΙΤΕ ΠΗΓΕΣ ONLINE:

Υπάρχει ένα μεγάλο εύρος πηγών και βοηθημάτων διαθέσιμα στο διαδίκτυο που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε διαθέσιμα για σχεδόν κάθε θέμα, π.χ. μπορείτε να βρείτε άρθρα σε εφημερίδες, επιστημονικά άρθρα, προσομοιώσεις, ή βίντεο. Συμπληρωματικά, μπορείτε να ζητήσετε από τους μαθητές να βρουν αντίστοιχο υλικό ως δραστηριότητα αναζήτησης.

#5 Η ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΜΙΚΤΗ:

Αν χρησιμοποιείτε δραστηριότητες Μικτής Μάθησης στη διδασκαλία τότε θα ήταν καλό να είναι μικτή. Ένας από τους στόχους της αξιολόγησης είναι να επιτρέψει στους μαθητές να ελέγξουν τι έχουν μάθει και τα ηλεκτρονικά εργαλεία σας επιτρέπουν να το κάνετε εύκολα, από ερωτήσεις πολλαπλών επιλογών μέχρι να ζητήσετε από τους μαθητές να συνεργαστούν σε ένα άρθρο για να συνοψίσουν το περιεχόμενο που έμαθαν.

Όταν η Μικτή Μάθηση εφαρμόζεται σωστά μπορεί να βελτιώσει σημαντικά την επιθυμία του μαθητή να μάθει. Για να συμβεί όμως αυτό τα ηλεκτρονικά κομμάτια της εκπαίδευσης πρέπει να είναι ενσωματωμένα στο συνολικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα και να εξυπηρετούν έναν βασικό σκοπό της διδασκαλίας και να μην είναι απλά ένα επιπρόσθετο «εξάρτημα»¹.

Άλλοι όροι που χρησιμοποιούνται για τη Μικτή Μάθηση είναι: *Ευέλικτη Μάθηση, Υβριδική Μάθηση, Ενσωματωμένη Μάθηση, Μάθηση Πολλαπλών Μεθόδων, Μάθηση υποστηριζόμενη από τεχνολογική μέσα, Μάθηση βελτιωμένη από τεχνολογικά μέσα*

Πολλοί ερευνητές, συμπεριλαμβανομένων των Allen, Seaman και Garrett (2007)², υποστηρίζουν ότι όταν συνδυάζουμε την παραδοσιακή τάξη με ηλεκτρονικό περιεχόμενο πρέπει να υπάρχουν σε ένα βαθμό κομμάτια και από τα δύο ώστε να θεωρηθεί η μάθηση μικτή. Ο παρακάτω πίνακας για να θεωρηθεί μια διδασκαλία ως Μικτή Μάθηση πρέπει να έχει από: 30% ηλεκτρονικό υλικό και 70% δια ζώσης διδασκαλία έως 79% ηλεκτρονικό υλικό και 21% δια ζώσης διδασκαλία. Επομένως, αν η διδασκαλία είναι 100% ηλεκτρονική, π.χ. αν οι μαθητές ακολουθούν ένα εξ αποστάσεως εκπαιδευτικό πρόγραμμα ή κάποιο άλλο καθαρά ηλεκτρονικό υλικό, τότε αυτό δε θεωρείται Μικτή Μάθηση.

Ηλεκτρονικό Υλικό	Υλικό που παρουσιάζεται στην τάξη	Τύπος της Εκπαίδευσης	Περιγραφή
0%	100%	Παραδοσιακή Τάξη	Αυτό είναι μια παραδοσιακή τάξη
1-29%	71-99%	Διδασκαλία με τη βοήθεια ηλεκτρονικών μέσων	Χρήση ιστοσελίδων ή διαδικτυακών εργαλείων για κάποιες δραστηριότητες
30-79%	21-70%	Μικτή Μάθηση	Αυτό θεωρείται Μικτή Μάθηση
80-100%	0-20%	Διαδικτυακή διδασκαλία	Κυρίως διαδικτυακή διδασκαλία με κάποιες δια ζώσης συναντήσεις

Πίνακας 1.1. Σύμφωνα με τους Allen, Seaman, & Garrett (2007)

¹ Jansen, D., Henderikx, P (2018) "The Changing Pedagogical Landscape : In search of patterns in policies and practices of new modes of teaching and learning", Retrieved from <https://tinyurl.com/CPLreport2018>

² Allen, I.E., Seaman, J. and Garrett, R. (2007) *Blending In: The Extent and Promise of Blended Education in the United States*, Sloan Consortium. PO Box 1238, Newburyport, MA 01950.

1.1.3. Πότε πρέπει οι εκπαιδευτικοί να χρησιμοποιήσουν την Μικτή Μάθηση;

Ο εκπαιδευτικός θα έπρεπε να σκεφτεί τη χρήση Μικτής Μάθησης στις παρακάτω περιπτώσεις:

- Αν υπάρχει μια ομάδα μαθητών που είναι γεωγραφικά απομακρυσμένοι και θα ήταν πιο βολικό για αυτούς να συναντιούνται κατά διαστήματα και όχι συστηματικά.
- Αν επιθυμεί να δημιουργήσει υλικό για να εισάγει μια νέα ενότητα ή επαναληπτικό υλικό.
- Αν υπάρχει κάποια συγκεκριμένη θεματική που θα χρειαζόταν πολυμέσα για τη διδασκαλία της.
- Αν λιγότερη δια ζώσης διδασκαλία θα ήταν χρήσιμη για τον ίδιο ή για τους μαθητές.
- Αν καλύτερη προσβασιμότητα θα ήταν χρήσιμη για τους μαθητές
- Αν οι μαθητές έχουν πολλές υποχρεώσεις και θα τους βοηθούσε να μαθαίνουν στο δικό τους ρυθμό.
- Αν υπάρχει κάποιος προσκεκλημένος εκπαιδευτικός που δεν μπορεί να παρουσιαστεί στην τάξη.

1.2. ΠΟΙΟΙ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΒΑΣΙΚΟΙ ΡΟΛΟΙ ΣΤΗΝ ΜΙΚΤΗ ΜΑΘΗΣΗ;

Ένας από τους στόχους αυτής της ενότητας είναι να παρουσιάσει την ορολογία που θα χρησιμοποιήσουμε σε αυτό το εγχειρίδιο για τους διάφορους συμμετέχοντες της διαδικασίας Μικτής Μάθησης. Θα μιλήσουμε αναλυτικότερα για τον καθένα στα επόμενα κεφάλαια.

ΜΑΘΗΤΗΣ

Ο μαθητής Μικτής Μάθησης συνήθως παίρνει περισσότερες πρωτοβουλίες και είναι πιο πρόθυμος να εξερευνήσει τη χρήση διαφορετικών ηλεκτρονικών εργαλείων.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ

Ο εκπαιδευτικός Μικτής Μάθησης πρέπει να αναπτύξει μια σειρά από νέες δεξιότητες, συμπεριλαμβανομένης και της χρήσης ηλεκτρονικών εργαλείων και του πως να διαχειρίζεται διαδικτυακές δραστηριότητες.

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Ο υπεύθυνος εκπαιδευτικού προγράμματος πρέπει να είναι υπομονετικός στα αρχικά στάδια της διαδικασίας και πρέπει να είναι γενναιόδωρος όσον αφορά την υποστήριξη, το χρόνο, την εκπαίδευση και τα εργαλεία που θα παρέχει στους εκπαιδευτικούς.

ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

Άλλα άτομα που μπορεί να εμπλέκονται στη διαδικασία μπορεί να είναι οι σχεδιαστές εκπαιδευτικών προγραμμάτων που μπορεί να υποστηρίξουν τη δημιουργία της εκπαιδευτικής διαδικασίας, τεχνικοί πολυμέσων που μπορούν να βοηθήσουν στη δημιουργία περιεχομένου για πολυμέσα, ή ένας υπεύθυνος οπτικοακουστικών μέσων που μπορεί να δημιουργήσει διαλέξεις ή ηχητικό περιεχόμενο.

ΤΕΧΝΙΚΟ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ

Η τεχνική υποστήριξη είναι ζωτικής σημασίας για τη Μικτή Μάθηση. Αυτό είναι ένα περίπλοκο θέμα αφού συνήθως το προσωπικό τεχνικής υποστήριξης υποστηρίζει κυρίως εξοπλισμό και λογισμικό που έχει αγοράσει η εταιρεία, όμως ο εκπαιδευτικός Μικτής Μάθησης μπορεί να χρησιμοποιεί άλλα εργαλεία και τεχνολογίες για τα οποία να μην παρέχεται υποστήριξη.

ΕΤΑΙΡΕΙΕΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Εταιρείες που παροχής Ίντερνετ ή εταιρείες λογισμικού μπορεί να εμπλακούν στη διαδικασία, αναλόγως με τα εμπόδια και τις δυσκολίες.

ΑΛΛΟΙ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ ΚΑΙ ΕΤΑΙΡΕΙΕΣ

Οργανισμοί όπως Οργανισμοί Πιστοποιήσεων (ακαδημαϊκών και επαγγελματικών), τοπικές αυτοδιοικήσεις ή ακόμα και τα μέσα μαζικής ενημέρωσης.

1.3. ΟΙ ΔΥΟ ΟΨΕΙΣ ΤΗΣ ΜΙΚΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

Σε αυτή την ενότητα θα συζητήσουμε τα πιθανά πλεονεκτήματα και τις πιθανές δυσκολίες της Μικτής Μάθησης. Είναι σημαντικό αυτό το εισαγωγικό κεφάλαιο να παρέχει μια ισορροπημένη παρουσίαση της Μικτής Μάθησης, καθώς είναι μια διαδικασία που δεν ταιριάζει σε όλες τις εκπαιδευτικές συνθήκες. Παρόλα αυτά πιστεύουμε πως η Μικτή Μάθηση μπορεί να είναι μια εξαιρετικά αποτελεσματική λύση η οποία παρέχει ένα ενθαρρυντικό περιβάλλον σε αρκετές περιπτώσεις.

1.3.1. Τα πλεονεκτήματα της Μικτής Μάθησης

Αυτή η ενότητα θα εξερευνήσει τα πιθανά οφέλη της Μικτής Μάθησης, εστιάζοντας στους λόγους για τους οποίους η Μικτή Μάθηση θα είναι χρήσιμη για σένα και για τους μαθητές σου.

Οι τεχνολογίες που βασίζονται στο διαδίκτυο αλλάζουν ριζικά πολλές πτυχές της κοινωνίας, συμπεριλαμβανομένης της επιχειρηματικότητας, δημοσιογραφίας, κοινωνικής δικτύωσης, της διασκέδασης καθώς και της εκπαίδευσης. Αυτό σημαίνει πως η εκπαίδευση είναι πλέον διαθέσιμη σε ένα ευρύτερο κοινό από πριν. Επίσης, σημαίνει πως οι μαθητές μπορούν να γίνουν μέλη μια εκπαιδευτικής κοινότητας όπου μπορούν να συζητήσουν. Το εύρος του διαλόγου μπορεί να οδηγήσει σε υψηλότερης κλίμακας εκμάθηση και σε βελτιωμένη κριτική σκέψη.

Η Μικτή Μάθηση επίσης αντιπροσωπεύει μια νέα εμπειρία για τους μαθητές, όχι μόνο λόγω του διαδικτυακού περιεχομένου αλλά μέσω του συνδυασμού της παραδοσιακής τάξης με την διαδικτυακή μάθηση. Ο συνδυασμός αυτών των δύο μεθόδων διδασκαλίας μπορεί να οδηγήσει σε νέες εκπαιδευτικές εμπειρίες.

Η Μικτή Μάθηση ανοίγει έναν νέο κόσμο δυνατοτήτων για εσάς, τον εκπαιδευτή. Σας παρέχει δυνατότητες για συνεργασία με άλλους εκπαιδευτικούς και μαθητές και σας δίνει τη δυνατότητα να αναπτύξετε νέες δεξιότητες και σας επιτρέπει να επιτηρείτε τους μαθητές πιο αποτελεσματικά. Επίσης, σας επιτρέπει να εμβαθύνετε στην αμοιβαία μάθηση (peer learning).

Αφότου δημιουργήσετε και χρησιμοποιήσετε υλικό Μικτής Μάθησης μερικές φορές, θα αναπτύξετε ένα σημαντικό αριθμό υλικού, συμπεριλαμβανομένων χρήσιμων ερωτήσεων-απαντήσεων για κάθε ενότητα, κουίζ, και προγράμματα. Έτσι θα είναι ευκολότερο να διδάξετε την επόμενη φορά την κάθε ενότητα.

Η Μικτή Μάθηση έχει οφέλη για τους μαθητές, παραδείγματος χάρη μαθαίνουν με μεγαλύτερη όρεξη, απολαμβάνουν τις νέες εκπαιδευτικές μεθόδους καθώς και τα νέα μέσα επικοινωνίας και αξιολόγησης.

Πολλοί ερευνητές^{3,4,5} που έχουν μελετήσει ένα μεγάλο αριθμό ερευνών μετα-ανάλυσης αναφέρουν πως υπάρχει σημαντική βελτίωση (μεταξύ 80-87%) στην πρόοδο των μαθητών σε ένα περιβάλλον Μικτής Μάθησης σε σύγκριση με ένα περιβάλλον καθαρά δια ζώσης διδασκαλίας.

1.3.2. Η δυσκολίες της Μικτής Μάθησης

Όστε να παρέχουμε μια ισορροπημένη παρουσίαση του θέματος, σε αυτή την ενότητα θα παρουσιάσουμε τα πιθανά προβλήματα και τους κινδύνους της Μικτής Μάθησης.

Η Μικτή Μάθηση δεν έχει να κάνει μόνο με το ανέβασμα στο διαδίκτυο ήδη υπάρχοντος περιεχομένου αλλά επιβάλλει την αναθεώρηση του εκπαιδευτικού περιεχομένου. Επομένως, αυτή η διαδικασία στην αρχή θα είναι χρονοβόρα και σε επίπεδο σχεδιασμού και σε επίπεδο υλοποίησης. Ίσως να χρειαστεί νέους πόρους σε όσον αφορά σε ανθρώπινο δυναμικό, χρήματα καθώς και τεχνολογικά μέσα. Καθώς οι δραστηριότητες Μικτής Μάθησης γίνονται όλο και πιο σύνθετες θα απαιτούν και μεγαλύτερη τεχνική υποστήριξη.

Κάποιοι επικριτές⁶ απορρίπτουν τον όρο «Μικτή Μάθηση» και υποστηρίζουν πως είναι κακοσχεδιασμένος και χρησιμοποιείται χωρίς συνοχή, και πως οι δραστηριότητες Μικτής Μάθησης συμβαίνουν στις τάξεις συχνά χωρίς να συσχετίζονται με τον όρο. Επίσης, υποστηρίζουν πως καθώς κάθε μαθητής βιώνει την εκπαιδευτική εμπειρία με διαφορετικό τρόπο, το να αξιολογείται η αποτελεσματικότητα της Μικτής Μάθησης συνολικά για όλη την τάξη είναι αρκετά δύσκολο.

³ Means, B., Toyama, Y., Murphy, R., Baki, M. (2013) *"The Effectiveness of Online and Blended Learning: A Meta-Analysis of the Empirical Literature"*, Teachers College Record, 115(3), pp.1-47.

⁴ Bernard, R.M., Borokhovski, E., Schmid, R.F., Tamim, R.M., Abrami, P.C. (2014) *"A Meta-Analysis of Blended Learning and Technology Use in Higher Education: From the General to the Applied"* Journal of Computing in Higher Education, 26(1), pp.87-122.

⁵ Liu, Q., Peng, W., Zhang, F., Hu, R., Li, Y., Yan, W. (2016) *"The Effectiveness of Blended Learning in Health Professions: Systematic Review and Meta-Analysis"* Journal of Medical Internet Research, 18(1).

⁶ Oliver, M., Trigwell, K. (2005) *"Can 'Blended Learning' be Redeemed?"*, E-learning and Digital Media, 2(1), pp.17-26.

Άλλοι επικριτές⁷ πιστεύουν πως αν δεν υπάρχει πλήρης οργανωτική υποστήριξη και δυνατή και αξιόπιστη υποδομή είναι πολύ δύσκολο να επιτηρηθούν και να υποστηριχθούν πρωτοβουλίες Μικτής Μάθησης.

Είναι σημαντικό να σημειώσουμε πως κάποιιοι μαθητές της εκπαίδευσης ενηλίκων παρακολουθούν μαθήματα τα απογεύματα και τα σαββατοκύριακα όχι απλά για να μάθουν χρήσιμο περιεχόμενο αλλά και για προσωπική εξέλιξη καθώς και για το κοινωνικό στοιχείο του μαθήματος (και για άλλους λόγους) πέραν του εκπαιδευτικού κομματιού. Αυτοί οι συμμετέχοντες μπορεί να μην επιθυμούν να κάνουν δραστηριότητες online ειδικά αν ασχολούνται με την τεχνολογία όλη μέρα στη δουλειά τους. Μπορεί να προτιμούν να κάνουν δραστηριότητες με άλλους ανθρώπους με έναν ευχάριστο και ενδιαφέροντα τρόπο. Επομένως, το να ζητάμε από αυτούς τους μαθητές να ασχοληθούν με την τεχνολογία ίσως να μην είναι επιθυμητό ακόμα και αν από εκπαιδευτικής άποψης φαίνεται κατάλληλο.

Κάποιοι μαθητές ίσως βρίσκουν τη χρήση υπολογιστών δύσκολη, επομένως είναι σημαντικό να γίνει μια εισαγωγή όπου θα παρουσιαστούν με λεπτομέρεια τα εργαλεία που θα χρησιμοποιηθούν στο μάθημα.

⁷ Moskal, P., Dziuban, C., Hartman, J. (2013), "Blended Learning: A Dangerous Idea?", *The Internet and Higher Education*, 18, pp.15-23.

1.4. ΤΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΤΟΥ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟΥ

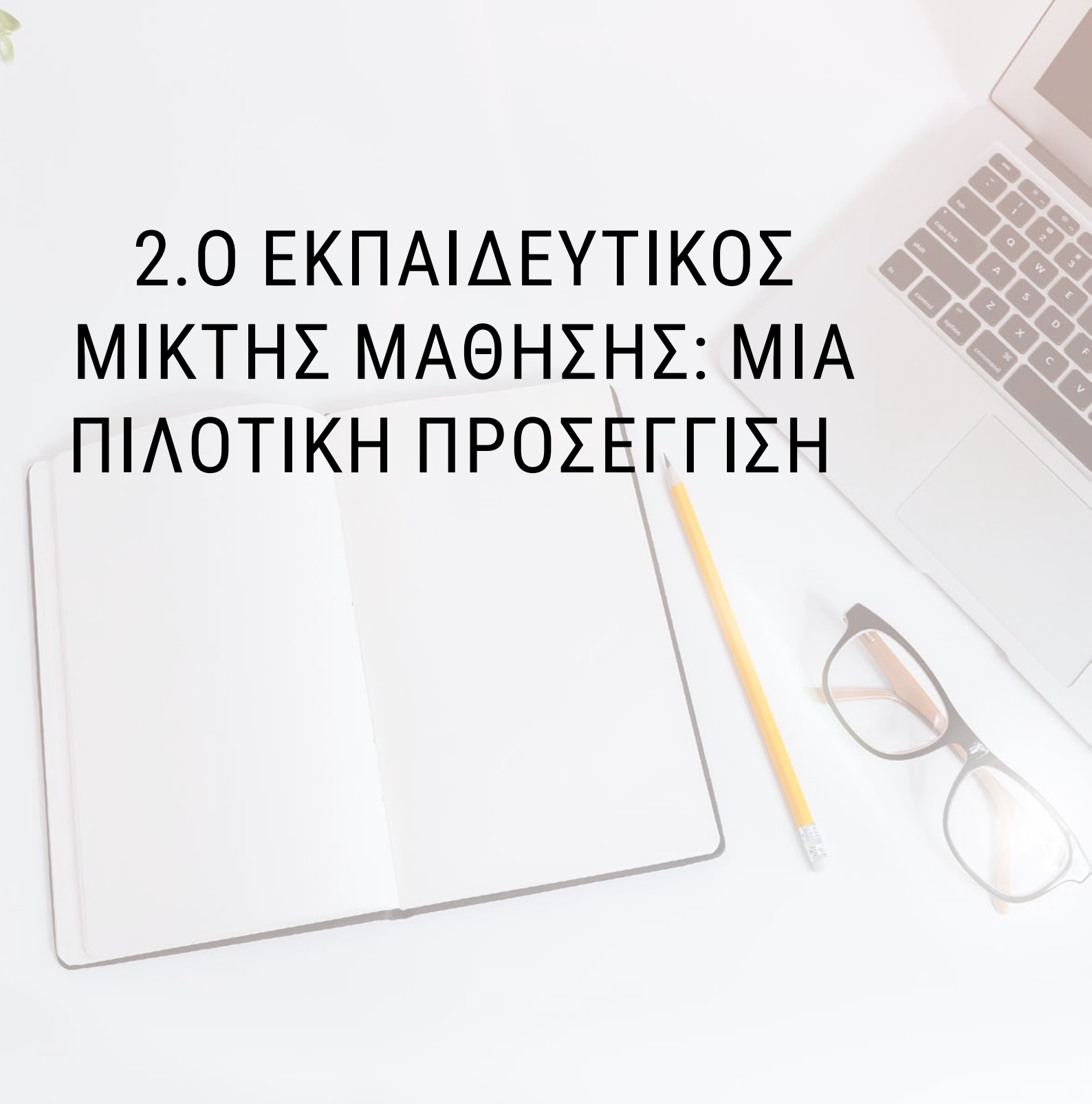
Αυτό το εγχειρίδιο είναι σχεδιασμένο για κάποιον που είναι καινούργιος στη Μικτή Μάθηση και ο στόχος είναι να εξηγήσει πως ο ρόλος σου, ο ρόλος των μαθητών και ο ρόλος των υπολοίπων γύρω σας θα αλλάξει όταν ξεκινήσετε να κάνετε δραστηριότητες Μικτής Μάθησης στην τάξη. Σε αυτό το αρχείο, θα εστιάσουμε σε 6 τύπους ασκήσεων:

- Δημιουργία παρουσιάσεων
- Δημιουργία podcast
- Δημιουργία βίντεο
- Δημιουργία αρχείων
- Μάθηση μέσω παιχνιδιών
- Δραστηριότητες αναζήτησης

Υπάρχουν πολλές άλλες μορφές διαδικτυακών δραστηριοτήτων τις οποίες ένας εκπαιδευτικός μπορεί να αναπτύξει (όπως διαδικτυακές εγκυκλοπαίδειες, συγγραφή μπλογκς, μέσα κοινωνικής δικτύωσης και εικονική πραγματικότητα). Παρόλα αυτά, εμείς θα επικεντρωθούμε σε αυτές τις έξι τεχνικές καθώς πιστεύουμε πως είναι εύκολο να κατανοηθούν αλλά και θα έχουν ένα σημαντικό αντίκτυπο στον μαθητή.

Αυτό το εγχειρίδιο δεν στοχεύει να παρέχει έναν εκτενή οδηγό για χρήσιμο λογισμικό για κάθε μια από τις δραστηριότητες, αλλά να παράσχει ένα γενικό οδηγό για το πως να κάνετε κάποιες δράσεις χρησιμοποιώντας ένα παράδειγμα σχετικού λογισμικού στο Κεφάλαιο 4, και να παρουσιάσει κάποια από τα λογισμικά που είναι διαθέσιμα αυτή τη στιγμή και μπορεί να είναι χρήσιμα για τις δραστηριότητες στο Κεφάλαιο 7. Είναι σημαντικό να σημειώσουμε πως νέο λογισμικό για δραστηριότητες γίνεται διαθέσιμο καθημερινά, επομένως αν κάνετε κάποια συγκεκριμένη δραστηριότητα, πάντα να ρίχνετε μια γρήγορη ματιά αν υπάρχει κάτι καινούργιο.

Υπάρχουν κάποια βασικά θέματα που πιστεύουμε πως είναι σημαντικό να γνωρίζετε στο Κεφάλαιο 3, συμπεριλαμβανομένων των Πνευματικών Δικαιωμάτων (Copyright) και της Προσβασιμότητας. Γνωρίζουμε πως κάνοντας δραστηριότητες Μικτής Μάθησης θα συναντήσετε ένα εύρος θεμάτων, αλλά πιστεύουμε πως όσα καλύπτονται στο συγκεκριμένο εγχειρίδιο θα είναι αρκετά για να ξεκινήσετε. Παρόμοια, το Κεφάλαιο 8 παρέχει ένα εύρος τεχνικών αξιολόγησης, αυτό βέβαια δεν σημαίνει πως τις καλύπτει αναλυτικά όλες αλλά δίνει μια σύνοψη κάποιων από τους τρόπους που η Μικτή Μάθηση μπορεί να αξιολογηθεί.



2.0 ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΜΙΚΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ: ΜΙΑ ΠΙΛΟΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Απόφθεγμα
«Ένα ταξίδι χίλιων μιλίων ξεκινά με ένα
βήμα»- *Ταο Τε Ching*, Κεφάλαιο 64.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΜΙΚΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ: ΜΙΑ ΠΙΛΟΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Αν διαβάζετε αυτό το κεφάλαιο, κατά πάσα πιθανότητα είστε ένας εκπαιδευτικός που σκέφτεται να δημιουργήσει περιεχόμενο Μικτής Μάθησης για την τάξη του. Συγχαρητήρια! Η συμβουλή μας είναι να ξεκινήσετε με κάτι μικρό, κάτι που ονομάζουμε πιλοτική δραστηριότητα, ώστε να εξερευνήσετε αν η Μικτή Μάθηση, είναι κατάλληλη για εσάς και τους μαθητές σας, καθώς επίσης και να εξερευνήσετε τι είδος Μικτής Μάθησης είναι καλύτερο για εσάς.

Ξεκινώντας με κάτι μικρό δε χρειαστεί να χαλάσετε πολύ χρόνο ούτε και να αναπτύξετε νέες δεξιότητες. Ο στόχος εδώ είναι πάρετε μια γεύση.

Κατανοούμε πως ως εκπαιδευτικός είστε αρκετά απασχολημένος, επομένως είναι σημαντικό αυτά τα πρώτα βήματα να είναι όσο το δυνατόν πιο εύκολο για εσάς. Αυτό που θα προτείνουμε είναι να χρησιμοποιήσετε μια διαδικασία 5 βημάτων για την ανάπτυξη της πιλοτικής δραστηριότητας.

Τα 5 βήματα είναι τα παρακάτω:

- **Βήμα 1:** Επιλέξτε τη θεματική ενότητα
- **Βήμα 2:** Εξερευνήστε τους πιθανούς τρόπους
- **Βήμα 3:** Δημιουργήστε το περιεχόμενο
- **Βήμα 4:** Τεστάρτε το περιεχόμενο με τους μαθητές
- **Βήμα 5:** Αξιολογήστε το αποτέλεσμα της πιλοτικής δραστηριότητας

Στο υπόλοιπο κεφάλαιο θα συζητήσουμε λεπτομερώς κάθε ένα από τα βήματα και θα σας παράσχουμε κάποια βοήθεια για το πως να πετύχετε σε κάθε ένα από τα βήματα.



Εικόνα 1. Το ταξίδι μιας πιλοτικής δραστηριότητας

2.1. ΕΠΙΛΕΓΟΝΤΑΣ ΤΗ ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ

Το να επιλέξετε τη θεματική ενότητα είναι το πρώτο βήμα της διαδικασίας. Το θέμα που επιλέγετε είναι καλό να είναι κάτι που σκοπεύετε να διδάξετε σε πάνω από ένα μήνα από τώρα. Επίσης, δε θα πρέπει να είναι ολόκληρο μάθημα αλλά ένα θέμα που μπορεί να καλυφθεί σε 5 λεπτά μέσα στην τάξη και θα πρέπει να είναι ένα θέμα σχετικά ανεξάρτητο ώστε να μην επηρεάσει την γενική κατανόηση των μαθητών για το θέμα που διδάσκετε αν δεν συμπεριληφθεί στο μάθημα. Επομένως, παραδείγματος χάρη αν σκοπεύετε να δώσετε στους μαθητές μερικά παραδείγματα για να τους βοηθήσετε να καταλάβουν ένα μάθημα καλύτερα, ίσως να διαλέξετε ένα από αυτά τα παραδείγματα για την πιλοτική δραστηριότητα. Εναλλακτικά, αν εξηγείτε κάποια ορολογία ή μεθοδολογία στους μαθητές σας η οποία βοηθάει στην καλύτερη κατανόηση του μαθήματος ίσως να χρησιμοποιήσετε αυτές για τη δραστηριότητα.

Παρακάτω παρουσιάζουμε μια λίστα από βασικά στοιχεία που πιστεύουμε πως καλό θα ήταν να σκεφτείτε όταν επιλέγετε τη θεματική ενότητα.

#	ΠΟΙΟ ΘΕΜΑ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΩ; ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΝΑΙ/ΟΧΙ
1	Είναι ένα θέμα που θα διδάξετε σε πάνω από ένα μήνα;	
2	Είναι ένα θέμα που δε θα έπαιρνε πάνω από 5 λεπτά μέσα στην τάξη;	
3	Είναι ένα σχετικά ανεξάρτητο θέμα που δεν είναι απαραίτητο για την κατανόηση της ενότητας που διδάσκετε όμως θα υποστηρίξει την εκπαιδευτική διαδικασία;	
4	Είστε ευέλικτοι ως προς το πότε να παρουσιάσετε αυτό το θέμα στους μαθητές;	
5	Είναι ένα θέμα που θα κάνετε και μέσα στην τάξη αν οι μαθητές δεν ασχοληθούν τελικά με την πιλοτική δραστηριότητα;	

Πίνακας 2.1. Ποιο θέμα να χρησιμοποιήσω;

Αν η απάντηση είναι ναι σε όλες τις παραπάνω ερωτήσεις τότε βρήκατε το θέμα που είναι κατάλληλο για τη δραστηριότητα Μικτής Μάθησης.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Ας υποθέσουμε πως διδάσκετε γαλλικά και σκοπεύετε να προτείνετε κάποιες γαλλικές ταινίες που μπορούν να δουν οι μαθητές σας. Αυτό είναι ένα καλό θέμα για Μικτή Μάθηση καθώς δεν είναι κεντρικό στη διδασκαλία αλλά είναι τέλειο για τη δημιουργία μιας πιλοτικής δραστηριότητας. Θα μπορούσατε να πείτε στην τάξη: «Αν θέλετε να ψάξετε κάποιες ταινίες που θα σας βοηθήσουν με τα γαλλικά σας, η ταινία του 1990 με τον Gérard Depardieu *“Cyrano de Bergerac”* θα ήταν πολύ χρήσιμη. Ακόμα, η ταινία *“The Return of Martin Guerre”* του 1982 επίσης με τον Gérard Depardieu είναι πολύ καλή. Τέλος, η ταινία «Η πεντάμορφη και το τέρας» του *Jean Cocteau* από το 1946 θα σας βοηθήσει να μάθετε λεξιλόγιο.» Αυτό είναι ξεκάθαρα ένα ανεξάρτητο κομμάτι μάθησης επομένως θα ήταν κατάλληλο για δραστηριότητα Μικτής Μάθησης. Ένα εικονογραφημένο σενάριο για αυτή τη δραστηριότητα θα το βρείτε στην ενότητα 2.3

2.2. ΕΞΕΡΕΥΝΩΝΤΑΣ ΠΙΘΑΝΟΥΣ ΤΡΟΠΟΥΣ

Όπως αναφέραμε προηγουμένως, Μικτή Μάθηση σημαίνει μια μίξη δια ζώσης διδασκαλίας και ηλεκτρονικού περιεχομένου. Επομένως, σε αυτό το βήμα εξερευνούμε, αρχικά, πως να αναπτύξετε το ηλεκτρονικό περιεχόμενο ως μέρος της μίξης και, έπειτα, πως να ενσωματώσετε το ηλεκτρονικό περιεχόμενο σε ένα δια ζώσης μάθημα. Για να σας βοηθήσουμε να ολοκληρώσετε την πιλοτική δραστηριότητα προτείνουμε 6 πιθανούς διαφορετικούς τύπους περιεχομένου ώστε να επιλέξετε όποιον προτιμάτε. Υπάρχουν πολλοί πιθανοί τύποι περιεχομένου αλλά θέλουμε να απλοποιήσουμε την επιλογή προς το παρόν καθώς πιστεύουμε πως οι συγκεκριμένοι θα έχουν το μεγαλύτερο αντίκτυπο με τη μικρότερη προσπάθεια. Στον παρακάτω πίνακα παρουσιάζουμε ένα παράδειγμα για τον κάθε τύπο του περιεχομένου που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για την πιλοτική δραστηριότητα και πως μπορείτε να αναπτύξετε τη δουλειά που κάνατε μετά την ολοκλήρωση της δραστηριότητας.

Η επόμενη ενότητα θα εξηγήσει πως να εφαρμόσετε καθένα από τα παραδείγματα που παρουσιάζουμε για την πιλοτική δραστηριότητα (να θυμάστε πως πρέπει να χρησιμοποιήσετε μόνο ένα από τα παρακάτω για την πιλοτική δραστηριότητα).

ΤΥΠΟΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ	ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΙΛΟΤΙΚΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ (ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2)	ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΠΙΛΟΤΙΚΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ (ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4)
Παρουσιάσεις	Παρουσίαση με ήχο	<ul style="list-style-type: none">• Δημιουργία γραφικής αναπαράστασης δεδομένων (Infographics)• Χρήση Prezi
Podcasts	Ηχητική καταγραφή	<ul style="list-style-type: none">• Επεξεργασμένες ηχητικές καταγραφές• Ηχητική καταγραφή με Ηχοτοπίο (soundscape)
Βίντεο	Βιντεοσκόπηση	<ul style="list-style-type: none">• Δημιουργία βίντεο με κινούμενα σχέδια• Προσθήκη κουίζ στα βίντεο
Αρχεία	Αρχείο PDF	<ul style="list-style-type: none">• Δια δραστικό PDF περιεχόμενο• Προσβάσιμο PDF περιεχόμενο
Παιχνίδια	Παιχνίδια λέξεων (e.g. ένα σταυρόλεξο ή ένα κουίζ)	<ul style="list-style-type: none">• Διαδραστικά παιχνίδια• Ψηφιακά badges
Αναζήτηση	Αναζήτηση πληροφορίας	<ul style="list-style-type: none">• Αναζήτηση πολυμέσων• Ιστοεξερευνήσεις (WebQuest)

Πίνακας 2.2 Τύποι περιεχομένου για να χρησιμοποιήσετε στη Μικτή Μάθηση

Τα 3 βασικά στοιχεία που πρέπει να λάβετε υπόψη σε αυτό το στάδιο (για να σας βοηθήσουν να επιλέξετε 1 από τις παραπάνω δραστηριότητες) είναι:

1 Η ενότητα που διδάσκετε:

Κάποιες θεματικές ενότητες ταιριάζουν καλύτερα με ένα συγκεκριμένο είδος περιεχομένου, παραδείγματος χάρη, τα podcast μπορεί να ταιριάζουν σε μια ενότητα διδασκαλίας γλώσσας ενώ μια παρουσίαση μπορεί να είναι πιο κατάλληλη για τη διδασκαλία εικαστικών τεχνών.

2 Οι πόροι και οι δεξιότητες σας:

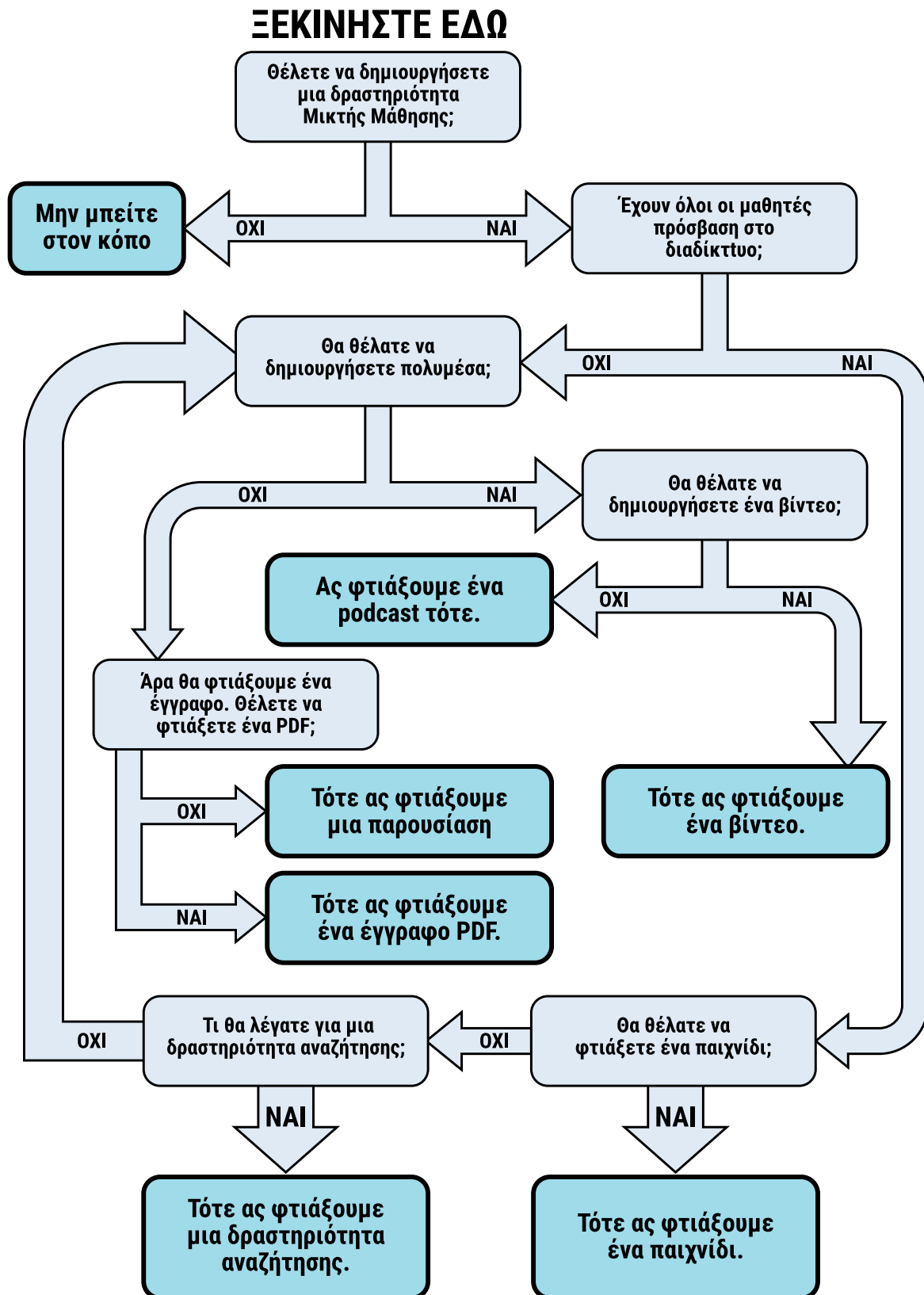
Κάποιοι από τους τύπους του περιεχομένου θα ήταν πιο εύκολο να δημιουργηθούν με ένα λαπτοπ ενώ άλλοι με κινητό τηλέφωνο. Για κάποιες ίσως χρειάζεστε πρόσβαση στο διαδίκτυο. Η τεχνολογία που χρησιμοποιείτε θα πρέπει να την επιλέγετε με βάση τι αισθάνεστε άνετα να κάνετε και τις δεξιότητες σας.

3 Τους πόρους και τις δεξιότητες των μαθητών σας:

Είναι σημαντικό να σκεφτείτε σε ποιες τεχνολογίες έχουν πρόσβαση οι μαθητές σας και ποιες είναι οι τεχνικές τους δεξιότητες. Έχουν πρόσβαση στο διαδίκτυο στο σπίτι (και αν ναι είναι αρκετά γρήγορο); Έχουν υπολογιστή ή τάμπλετ, ή χρησιμοποιούν μόνο το κινητό τους το οποίο έχει σχετικά μικρή οθόνη.

Το παρακάτω διάγραμμα θα σας βοηθήσει να διαλέξετε τύπο περιεχομένου.

Διάγραμμα επιλογής περιεχομένου



2.3. ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΙΚΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

Συγχαρητήρια αν επιλέξατε ήδη το είδος του περιεχομένου που πρόκειται να δημιουργήσετε, σε αυτή την ενότητα θα παρουσιάσουμε τις προτάσεις μας για το πως μπορείτε εύκολα και αποτελεσματικά να δημιουργήσετε περιεχόμενο Μικτής Μάθησης για τη θεματική σας ενότητα.

Πριν μπούμε σε λεπτομέρειες για τη δημιουργία των διαφορετικών τύπων περιεχομένου για να σας βοηθήσουμε με τη διαδικασία θα σας παρουσιάσουμε 2 πράγματα, τα Storyboards, (γραφική οργάνωση εικόνων για την οπτικοποίηση περιεχομένου) και μετά θα δούμε ένα παράδειγμα σεναρίου.

2.3.1. Απλά Storyboards

Το storyboard είναι μια εικονογράφηση ή μια σειρά εικονογραφήσεων που είναι γραφική απεικόνιση περιεχομένου όπως μια ιστοσελίδα, ένα βίντεο, ή άλλα διαδραστικά μέσα. Τα storyboards συνήθως δημιουργούνται σε χαρτί και είναι ένα σχέδιο ή ένα πρωτότυπο του περιεχομένου που θέλετε να δημιουργήσετε. Τα storyboards είναι φθηνά και εύκολο να φτιαχτούν και να κατανοηθούν από όλους. Επομένως, όταν σχεδιάζετε μια ιστοσελίδα, ένα βίντεο, ή άλλα διαδραστικά μέσα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα storyboard σαν τα παρακάτω.

Να τι σημαίνει κάθε πεδίο:

- **Αριθμός Περιεχομένου:** Κάθε storyboard έχει έναν διαδοχικό αύξοντα αριθμό
- **Ενότητα:** Αυτή είναι η ενότητα που διδάσκετε
- **Περιεχόμενο:** Αυτό μπορεί να είναι ένα εικονογραφημένο σχέδιο ή κείμενο που να περιγράφει το περιεχόμενο.
- **Σημειώσεις:** Αυτό μπορεί να είναι ένα σενάριο, πληροφορίες πλοήγησης, ή άλλες λεπτομέρειες

NO: 57	Ενότητα: Εισαγωγή στη Γαλλική γλώσσα	Σημειώσεις:
Περιεχόμενο: 		Σημειώσεις: Αυτό είναι μια ιστοσελίδα που θα έχει υπερσυνδέσμους για τα trailers 3 γαλλικών ταινιών καθώς και υπερσυνδέσμους για τη λίστα των ηθοποιών κάθε μιας από τις ταινίες. Στην ιστοσελίδα θα μπορείς να πας από το storyboard CN-56 και θα συνδέεται με το storyboard CN-58. Η ιστοσελίδα είναι προσβάσιμη και υπάρχει η δυνατότητα να αλλάξει κανείς τα χρώματα του φόντου.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το παράδειγμα στη σελίδα με το κείμενο. Βγάλτε μια φωτοτυπία και συμπληρώστε το γραπτώς. Επίσης, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το αρχείο DOCX από το συμπληρωματικό υλικό αυτού του εγχειριδίου.

Παράδειγμα storyboard

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ:		
ΕΝΟΤΗΤΑ:		ΑΡΙΘΜΟΣ:
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ:		

Παράδειγμα 2.1: Storyboard.

2.3.2. Βοήθεια με τα σενάρια

Παρακάτω παρουσιάζουμε ένα δείγμα σεναρίου που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για ένα podcast και ένα παράδειγμα δείγματος για την θεματική ενότητα εκπαιδευτικές θεωρίες.

Δείγμα σεναρίου

Γεια σας, σας προσκαλούμε με χαρά στη συζήτηση για [Θέμα συζήτησης]. Σε αυτή τη συζήτηση θα αναφερθούμε σε [βασικά σημεία που θα καλυφθούν].

Πρώτα να δούμε το [Θέμα 1].

Μετά θα δούμε το [Θέμα 2].

Και τέλος θα μιλήσουμε για [Θέμα 3].

[Βασικό σώμα της συζήτησης]

Λοιπόν για να συνοψίσουμε μιλήσαμε για [βασικά θέματα που καλύφθηκαν].

Ευχαριστούμε πάρα πολύ

Δείγμα σεναρίου 1

Γεια σας, σας προσκαλούμε με χαρά σε αυτή τη συζήτηση για τις ταινίες που μπορούν να σας βοηθήσουν να βελτιώσετε τις επικοινωνιακές σας δεξιότητες στα γαλλικά. Σε αυτή τη συζήτηση θα αναφερθούμε σε 3 ταινίες που θα σε βοηθήσουν με τις γλωσσικές σας δεξιότητες.

Πρώτα να μιλήσουμε για το "Cyrano de Bergerac".

Έπειτα θα αναφερθούμε στο "The Return of Martin Guerre".

Τέλος θα μιλήσουμε για το "Beauty and the Beast".

Η ταινία "Cyrano de Bergerac" γυρίστηκε το 1990 και πρωταγωνιστεί ο Gérard Depardieu ως ένας ντροπαλός μνηστήρας που βοηθάει ένα αντίζηλο να προσελκύσει τη γυναίκα που αγαπά. Η ταινία "The Return of Martin Guerre" γυρίστηκε το 1982 και πάλι πρωταγωνιστεί ο Gérard Depardieu ως ένας άντρας που επιστρέφει από τον πόλεμο και έχει αλλάξει ριζικά. Τέλος, η ταινία του Jean Cocteau "Beauty and the Beast" γυρίστηκε το 1946 και είναι μια επίσης πολύ καλή ταινία για να μάθετε λεξιλόγιο.

Επομένως για να συνοψίσουμε, έχουμε δει τρεις ταινίες που θα βοηθήσουν να μάθετε γαλλικά "Cyrano de Bergerac", "The Return of Martin Guerre" και "Beauty and the Beast".

Ευχαριστώ πάρα πολύ.

Δείγμα σεναρίου 2

Γεια σας, σας προσκαλούμε με χαρά σε αυτή τη συζήτηση για τις βασικές δεξιότητες για δημοσιογράφους. Σε αυτή τη συζήτηση θα δούμε τρεις βασικές μη τεχνικές δεξιότητες που θα έπρεπε να κατέχουν όλοι οι καλοί δημοσιογράφοι.

Πρώτα θα δούμε τις μαθηματικές δεξιότητες.

Μετά θα δούμε τις δεξιότητες σχεδιασμού.

Και τέλος θα κοιτάξουμε τις διαπροσωπικές δεξιότητες.

Αρχικά τα μαθηματικά είναι μια πολύ σημαντική δεξιότητα για τους δημοσιογράφους, καθώς πολλά σύγχρονα νέα απαιτούν μια καθαρή αντίληψη στατιστικής και οικονομικών. Η δεύτερη δεξιότητα είναι ο σχεδιασμός που είναι αρκετά σημαντικός ειδικά για την ψηφιακή δημοσιογραφία, όπου ο δημοσιογράφος μπορεί ασχοληθεί με την σχέδιο και την παρουσίαση του ψηφιακού περιεχομένου. Η τελευταία δεξιότητα είναι οι διαπροσωπικές δεξιότητες, κάτι δεν εκπλήσσει καθώς οι δημοσιογράφοι επικοινωνούν με αγνώστους και προσπαθούν να κάνουν τους ανθρώπους να τους εμπιστευτούν γρήγορα.

Επομένως, για να συνοψίσουμε, είδαμε τις 3 σημαντικές δεξιότητες για δημοσιογράφους είναι τα μαθηματικά, ο σχεδιασμός, και οι διαπροσωπικές δεξιότητες.

Ευχαριστώ πάρα πολύ.

Δείγμα σεναρίου 3

Γεια σας, σας προσκαλούμε με χαρά σε αυτή τη συζήτηση για τις θεωρίες μάθησης. Σε αυτή τη συζήτηση θα δούμε 3 βασικές θεωρίες για το πως οι άνθρωποι προσλαμβάνουν τις πληροφορίες και μαθαίνουν.

Πρώτα θα δούμε το Συμπεριφορισμό.

Μετά θα δούμε το Γνωστικισμό.

Και τέλος θα συζητήσουμε για τον Κονστрукτιβισμό.

Η πρώτη μαθησιακή θεωρία ονομάζεται Συμπεριφορισμό και υποστηρίζει πως αν επαναλαμβάνεις το ίδιο υλικό πολλές φορές στους μαθητές και τους ζητήσεις να επαναλάβουν μαζί σου θα το συγκρατήσουν. Η δεύτερη θεωρία λέγεται Γνωστικισμός και υποστηρίζει πως ένας πολύ καλός τρόπος διδασκαλίας νέου υλικού σε μαθητές είναι να βρουν συνδέσεις με υλικό το οποίο ήδη γνωρίζουν. Η τρίτη θεωρία λέγεται Κονστрукτιβισμός και υποστηρίζει το σημαντικό είναι πως ο μαθητής κατασκευάζει τη δική του κατανόηση για το υλικό.

Επομένως, για να συνοψίσουμε, είδαμε τις 3 βασικές θεωρίες για το πως μαθαίνουν οι άνθρωποι, Συμπεριφορισμός, Γνωστικισμός και Κονστрукτιβισμός.

Ευχαριστώ πάρα πολύ.

2.3.3 Δημιουργώντας μια παρουσίαση (με ηχητική καταγραφή)

Τα λογισμικά παρουσίασης σου επιτρέπουν να δημιουργήσεις, να επεξεργαστείς και να προβάλλεις κείμενο και εικόνα σε μορφή διαφανειών. Κάποια λογισμικά παρουσίασης σου επιτρέπουν να επισυνάψεις ηχητικό περιεχόμενο που μπορεί να συγχρονιστεί με τις διαφάνειες η οποίες προχωράνε αυτόματα. Είναι λοιπόν σα να φτιάχνεις μια ταινία αλλά είναι πολύ πιο εύκολο να το κάνεις.

Τι χρειάζεστε;

- Ένα στυλό και ένα χαρτί, ή έναν επεξεργαστή κειμένου.
- Λογισμικό παρουσίασης που επιτρέπει να επισυνάψεις ηχητικό περιεχόμενο (π.χ. PowerPoint, Prezi, and Keynote).

Τι θα κάνετε;

- Δημιουργήστε πρώτα την παρουσίαση
- Μετά αναπτύξτε ένα σενάριο, σημειώστε κάποια λέξεις κλειδιά που θέλετε να αναφέρετε και με βάση αυτές τις λέξεις δημιουργήστε προτάσεις. Χρησιμοποιώντας αυτές τις προτάσεις μαζί με το περιεχόμενο από το Δείγμα Σεναρίου παραπάνω, δημιουργήστε ένα σενάριο που θα διαβάσετε για την ηχητική καταγραφή. Αν θέλετε να δημιουργήσετε ηχητικό περιεχόμενο 5 λεπτών, θα πρέπει να έχετε ένα σενάριο με περίπου 500-750 λέξεις. Κάντε πρόβα το σενάριο μερικές φορές πριν την ηχητική καταγραφή. Κάποιοι προτιμούν να κάθονται όταν κάνουν την καταγραφή άλλοι προτιμούν να είναι όρθιοι.
- Βάλτε την παρουσίαση να τρέχει όσο καταγράφετε το ηχητικό περιεχόμενο. Διαβάστε το σενάριο ανά διαφάνεια όπως χρειάζεται.
- Αν κάνετε κάποιο λάθος, απλά σταματήστε την ηχογράφιση πάρτε μια βαθιά ανάσα και ξεκινήστε από την αρχή. Αν κάνετε ακόμα λάθη μετά από 5 ηχογραφήσεις, κάντε ένα διάλλειμα, φτιάξτε έναν καφέ και επιστρέψτε μετά από λίγο. Αν είστε ευχαριστημένοι με την παρουσίαση, μην ξεχάσετε να την σώσετε.

Online ή Offline;

- Αν θέλετε να την μοιράσετε offline, μπορείτε να την περάσετε σε ένα στικάκι USB και να το μοιράσετε στην τάξη.
- Αν εσείς και οι μαθητές σας έχετε πρόσβαση στο διαδίκτυο έχετε πολλούς τρόπους να το μοιραστείτε. Μπορείτε να το μοιραστείτε χρησιμοποιώντας το Νέφος (π.χ. DropBox, Google Drive και AWS) αλλιώς μπορείτε να το στείλετε με μέιλ, αν έχετε ιστοσελίδα να τα ανεβάσετε εκεί ή σε ένα Ψηφιακό Περιβάλλον Μάθησης (π.χ. Moodle, Blackboard και Edmodo)

2.3.4 Δημιουργώντας ένα Podcast

Το podcast είναι ένα αρχείο ήχου το οποίο ο μαθητής μπορεί να ακούσει online ή να το κατεβάσει και να το ακούσει offline. Τα podcasts συνήθως παρουσιάζονται από ένα ή δυο άτομα αλλά είναι δυνατόν να δημιουργήσετε συνεργατικά podcasts με παραπάνω άτομα. Τα podcast είναι σα ραδιοφωνικά προγράμματα που μπορείτε να ακούσετε όποτε θέλετε.

Τι χρειάζεστε;

- Ένα στυλό, ένα χαρτί ή ένα επεξεργαστή κειμένου.
- Κάτι για να ηχογραφήσετε το podcast (ένα κινητό, λαπ τοπ ή τάμπλετ)

Τι θα κάνετε;

- Το πρώτο πράγματα που πρέπει να κάνετε είναι να δημιουργήσετε ένα σενάριο επομένως, γράψτε κάποιες λέξεις κλειδιά που χρειάζεται να αναφέρετε για τη συγκεκριμένη ενότητα και με βάση αυτές τις λέξεις δημιουργήστε προτάσεις. Χρησιμοποιώντας αυτές τις προτάσεις και το περιεχόμενο από το Δείγμα Σεναρίου δημιουργήστε ένα σενάριο που μπορείτε να διαβάσετε στο podcast. Αν θέλετε να δημιουργήσετε ένα πεντάλεπτο podcast αυτό αντιστοιχεί σε περίπου 500-750 λέξεις.
- Κάνετε πρόβα το σενάριο πριν το ηχογραφήσετε.
- Κάποιοι προτιμούν να κάθονται όταν ηχογραφούν άλλοι προτιμούν να είναι όρθιοι.
- Ξεκινήστε την ηχογράφιση και διαβάστε το σενάριο. Σχεδόν όλα τα κινητά τηλέφωνα, τα λαπ τοπ και τα τάμπλετς έχουν τη δυνατότητα ηχογράφησης.
- Αν κάνετε κάποιο λάθος κατά τη διάρκεια της ηχογράφησης, πάρτε μια ανάσα και ξανακινήστε. Αν συνεχίζετε να κάνετε λάθη για πάνω από 5 ηχογραφήσεις, κάντε ένα διάλλειμα, φτιάξτε έναν καφέ και προσπαθήστε αργότερα.
- Όταν είστε ευχαριστημένοι με το αποτέλεσμα, σώστε το αρχείο.

Online ή Offline;

- Αν θέλετε να το μοιράσετε offline, μπορείτε να το περάσετε σε ένα στικάκι USB και να το μοιράσετε στην τάξη.
- Αν εσείς και οι μαθητές σας έχετε πρόσβαση στο διαδίκτυο έχετε πολλούς τρόπους να το μοιραστείτε. Μπορείτε να το μοιραστείτε χρησιμοποιώντας το Νέφος (π.χ. DropBox, Google Drive και AWS) αλλιώς μπορείτε να το στείλετε με μέιλ, αν έχετε ιστοσελίδα να τα ανεβάσετε εκεί ή σε ένα Ψηφιακό Περιβάλλον Μάθησης (π.χ. Moodle, Blackboard και Edmodo). Μπορείτε επίσης, να το βάλετε σε κάποια σελίδα podcasting (π.χ. pod-O-matic, SoundCloud ή audioBoom)

2.3.5. Δημιουργώντας ένα βίντεο

Η καταγραφή βίντεο είναι η καταγραφή οπτικοακουστικών πληροφοριών μέσω μιας κάμερας. Υπάρχει ένα ευρύ φάσμα λογισμικών καταγραφής βίντεο αλλά σχεδόν όλα τα κινητά, τα λαπτοπ και τα τάμπλετς έχουν ένα βασικό λογισμικό καταγραφής βίντεο.

Τι χρειάζεστε;

- Χαρτί και στυλό ή ένας επεξεργαστή κειμένου
- Κάτι για να τραβήξετε το βίντεο (κινητό, λαπ τοπ, τάμπλετ)

Τι θα κάνετε;

- Το πρώτο πράγματα να κάνετε είναι να δημιουργήσετε ένα σενάριο επομένως, γράψτε κάποιες λέξεις κλειδιά που χρειάζεται να αναφέρετε για τη συγκεκριμένη ενότητα και με βάση αυτές τις λέξεις δημιουργήστε προτάσεις. Χρησιμοποιώντας αυτές τις προτάσεις και το περιεχόμενο από το Δείγμα Σεναρίου δημιουργήστε ένα σενάριο που μπορείτε να διαβάσετε στο podcast. Αν θέλετε να δημιουργήσετε ένα πεντάλεπτο podcast αυτό αντιστοιχεί σε περίπου 500-750 λέξεις.
- Κάντε πρόβα το κείμενο μερικές φορές πριν τραβήξετε το βίντεο.
- Τραβήξτε τον εαυτό σας μπροστά από έναν λευκό, άδειο τοίχο με ένα αντίγραφο του σεναρίου κολλημένο στον τοίχο κοντά στην κάμερα.
- Μην κοιτάτε την κάμερα, κοιτάξτε μέσα από αυτή και φανταστείτε πως πίσω από την κάμερα βρίσκετε ο μαθητής σας.
- Αν κάνετε κάποιο λάθος σταματήστε το βίντεο, πάρτε μια ανάσα και ξεκινήστε από την αρχή. Αν συνεχίσετε να κάνετε λάθη μετά από 5 προσπάθειες, κάντε ένα διάλειμμα, φτιάξτε έναν καφέ και προσπαθήστε αργότερα. Όταν είστε ευχαριστημένοι με το αποτέλεσμα, σώστε το βίντεο.

Online ή Offline;

- Αν θέλετε να μοιράσετε το βίντεο offline, μπορείτε να το περάσετε σε ένα στικάκι USB και να το μοιράσετε στην τάξη.
- Αν εσείς και οι μαθητές σας έχετε πρόσβαση στο διαδίκτυο έχετε πολλούς τρόπους να το μοιραστείτε. Μπορείτε να το μοιραστείτε χρησιμοποιώντας το Νέφος (π.χ. DropBox, Google Drive και AWS) αλλιώς μπορείτε να το στείλετε με μέιλ, αν έχετε ιστοσελίδα να τα ανεβάσετε εκεί ή σε ένα Ψηφιακό Περιβάλλον Μάθησης (π.χ. Moodle, Blackboard και Edmodo). Μπορείτε επίσης, να το βάλετε σε κάποια σελίδα για βίντεο (π.χ. YouTube, Vimeo και DailyMotion)

2.3.6. Δημιουργώντας ένα αρχείο

Το να δημιουργήσετε ένα αρχείο που είναι εύκολο να διαβαστεί είναι πολύ χρήσιμο καθώς οι μαθητές μπορούν να το χρησιμοποιήσουν κατά τη διάρκεια του μαθήματος αλλά και μετά από αυτό. Όσον αφορά στην πιλοτική δραστηριότητα θα επικεντρωθούμε στη δημιουργία ενός αρχείου σε μορφή PDF.

Τι χρειαζόμαστε;

- Ένας επεξεργαστής κειμένου

Τι θα κάνετε;

- Υπάρχουν πολλοί τρόποι να δημιουργήσετε ένα αρχείο PDF, από τους ευκολότερους είναι να χρησιμοποιήσετε Microsoft Word, LibreOffice ή OpenOffice Writer. Θα σας επιτρέψουν να αποθηκεύσετε ένα αρχείο ως PDF.
- Πιστεύουμε πως ένα καλό εκπαιδευτικό αρχείο θα πρέπει πάντα να ξεκινά με ένα γλωσσάρι, επομένως, σας προτείνουμε να προσθέσετε ένα στην αρχή του αρχείου το οποίο θα παρέχει απλές επεξηγήσεις για όλες τις λέξεις κλειδιά που χρησιμοποιούνται στη συνέχεια.
- Αφήστε αρκετό κενό χώρο για να μπορούν οι μαθητές σας να γράφουν σημειώσεις στο αρχείο.
- Αν αφήσετε ένα λευκό περιθώριο στα αριστερά κάθε σελίδας και μερικές λευκές γραμμές στο τέλος κάθε σελίδας μπορείτε να προτείνετε στους μαθητές σας να χρησιμοποιήσουν την μέθοδο σημειώσεων Cornell (<https://www.timeatlas.com/cornell-note-template/>). Η μέθοδος αυτή υποστηρίζει πως οι μαθητές θα πρέπει να προσθέτουν τα δικά τους διαγράμματα και σημειώσεις για να θυμούνται καλύτερα στο αριστερό περιθώριο καθώς και τη σύνοψη κάθε σελίδας στο τέλος της.
- Αν είναι δυνατόν χρησιμοποιήστε εικόνες γιατί θυμηθείτε μια εικόνα αξίζει όσο 1000 λέξεις.
- Για να καταλάβετε αν το αρχείο σας είναι αισθητικά καλό, εκτυπώστε ένα αντίγραφο, κρατήστε το μπροστά σας και παρατηρήστε αν κάτι φαίνεται ακατάστατο.
- Μπορείτε να διαβάσετε τη δουλειά του Edward Tufte για τη γραφική απεικόνιση της πληροφορίας. Θα σας βοηθήσει να δημιουργήσετε πιο όμορα έγγραφα.

Online ή Offline;

- Αν θέλετε να μοιράσετε το αρχείο offline, μπορείτε να το περάσετε σε ένα στικάκι USB και να το μοιράσετε στην τάξη.
- Αν εσείς και οι μαθητές σας έχετε πρόσβαση στο διαδίκτυο έχετε πολλούς τρόπους να το μοιραστείτε. Μπορείτε να το μοιραστείτε χρησιμοποιώντας το Νέφος (π.χ. DropBox, Google Drive και AWS) αλλιώς μπορείτε να το στείλετε με μείλ, αν έχετε ιστοσελίδα να τα ανεβάσετε εκεί ή σε ένα Ψηφιακό Περιβάλλον Μάθησης (π.χ. Moodle, Blackboard και Edmodo).

2.3.7. Δημιουργώντας ένα παιχνίδι

Το Ίντερνετ σου επιτρέπει και να παίξεις και να δημιουργήσεις ένα ευρύ φάσμα παιχνιδιών που μπορεί να είναι πολύ χρήσιμα για τους μαθητές. Αυτή η δραστηριότητα επικεντρώνεται στη δημιουργία απλών παιχνιδιών λέξεων (όπως σταυρόλεξο ή κρεμάλα) αλλά και να αναπτύξετε απλά κουίζ.

Τι χρειάζεστε;

- Πρόσβαση στο διαδίκτυο μέσω ενός κινητού, υπολογιστή, ή τάμπλετ.

Τι θα κάνετε;

- Για τη δημιουργία παιχνιδιών λέξεων το πρώτο πράγμα που μπορείτε να κάνετε είναι μια λίστα από λέξεις σχετικές με το θέμα σας και να βρείτε κάποια στοιχεία για κάθε μια από τις λέξεις. Αυτά τα στοιχεία μπορούν να χρησιμοποιηθούν για το σταυρόλεξο καθώς και ως στοιχεία για την κρεμάλα ή ως ερωτήσεις για το κουίζ.
 - Για το σταυρόλεξο, μπορείτε να βρείτε μια σελίδα που μπορείς να δημιουργήσεις σταυρόλεξα δωρεάν, για παράδειγμα, τις παρακάτω:
<https://crosswordhobbyist.com>
<http://www.crauswords.com>
<http://www.eclipsecrossword.com>
 - Για την κρεμάλα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις παρακάτω σελίδες:
<https://www.hangmanwords.com/create>
<https://mylanguageexchange.com/HManBuilder.asp>
<https://www.proprofs.com/games/create-game/>
 - Για τη δημιουργία κουίζ:
<https://hotpot.uvic.ca/wintutor6/tutorial.htm>
<https://www.quiz-maker.com>
<https://www.vocabtest.com>
<https://quizlet.com/en-gb>
- Αφού δημιουργήσετε το παιχνίδι, θα σας δοθεί μια διεύθυνση που μπορείτε να μοιραστείτε με τους μαθητές σας ώστε να παίξουν.

Online ή Offline;

- Αυτή είναι μια δραστηριότητα που πρέπει να γίνει online.

2.3.8. Δημιουργώντας μια δραστηριότητα αναζήτησης

Μια δραστηριότητα αναζήτησης σε αυτό το πλαίσιο αναφέρεται στη χρήση μια ψηφιακής μηχανής αναζήτησης που θα βοηθήσει στην κατανόηση των μαθητών. Αυτή η δραστηριότητα βασίζεται σε εργασίες που έχουν να κάνουν με την πληροφορία.

Τι χρειάζεστε;

- Πρόσβαση στο διαδίκτυο μέσω ενός κινητού, υπολογιστή, ή τάμπλετ.
- Μια ψηφιακή μηχανή αναζήτησης (π.χ. Google, Bing και Baidu)

Τι θα κάνετε;

- Ανάπτυξη μιας σειράς ερωτήσεων για τους μαθητές για να τους διδάξουν πως να χρησιμοποιούν μια μηχανή αναζήτησης, για παράδειγμα:
 1. Ποια ήταν η πρώτη online μηχανή αναζήτησης;
* Η μηχανή αναζήτησης Archie.
 2. Πως θα βρείτε μια ιστοσελίδα που περιέχει αυτούσια τη φράση «Μαθησιακό Αποτέλεσμα»
* Γράψτε στο Google: "Μαθησιακό Αποτέλεσμα".
 3. Βρείτε μια ιστοσελίδα που περιέχει τη λέξη «Μάθηση» αλλά όχι τη λέξη «Διδασκαλία».
* Γράψτε στο Google: Μάθηση -Διδασκαλία
 4. Τι είναι το Μονοξείδιο του Διυδρογόνου
* Νερό
 5. Βρείτε πόσα μίλια μακριά βρισκόμαστε από την Βοηολία, Μαγο στην Ιρλανδία.
* Εξαρτάται που βρίσκεσαι
 6. Τι είναι ο Ευρωπαϊκός κοινός υδροβάτης;
* Είναι ένα πουλί της θάλασσας
 7. Ποιο είναι το πιο βαθύ σημείο του ωκεανού;
* Είναι το Challenger Deep στην Τάφρο των Μαριανών
 8. Πόσο ψηλό είναι το ψηλότερο βουνό του κόσμου;
* Το βουνό Everest, 8848 μέτρα
 9. Αναζητήστε την φράση «Κριτήρια αξιολόγησης» σε 3 διαφορετικές μηχανές αναζήτησης, είναι οι πρώτες 10 σελίδες ίδιες σε όλες τις μηχανές αναζήτησης;
* Πολύ απίθανο

Online ή Offline;

- Θα πρέπει να είναι μια δραστηριότητα online.

2.4. ΤΕΣΤΑΡΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΙΚΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΜΕ ΤΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ ΣΑΣ

Ωραία, τώρα που γνωρίζετε πως να δημιουργήσετε το ψηφιακό περιεχόμενο, τι κάνουμε μετά; Πρέπει να προσθέσετε το περιεχόμενο στην τάξη με τους μαθητές σας. Πως θα παρουσιάσετε το ψηφιακό περιεχόμενο στους μαθητές και τι θα τους ζητήσετε να κάνουν με αυτό;

Μια προσέγγιση είναι να εισάγεται το περιεχόμενο λέγοντας τους: «έχω δημιουργήσει ένα βοήθημα για σας, για να κάνει τη ζωή σας πιο εύκολη, και θα βοηθήσει να κατανοήσουμε καλύτερα κάποιο από το υλικό που είχαμε συζητήσει στη τάξη. Το έφτιαξα μόνος/μόνη μου και είναι η πρώτη φορά που κάνω κάτι τέτοιο, επομένως θα εκτιμούσα την γνώμη και τα σχόλια σας.» Εναλλακτικά, μπορείτε να περιμένετε μέχρι να διδάσκετε ένα θέμα στην τάξη που σχετίζεται με την πηγή κι να πείτε: «Λοιπόν για παραπάνω πληροφορίες σε αυτό έχω μια δραστηριότητα που θα σας βοηθήσει να καταλάβετε καλύτερα το μάθημα.»

Οι οδηγίες που θα δώσετε στους μαθητές πρέπει να είναι ξεκάθαρες και απλές «Πριν από το επόμενο μάθημα μας θα ήθελα να ασχοληθείτε με τις δραστηριότητες για τουλάχιστον 10 λεπτά και να έχετε μαζί σας στυλό και χαρτί για να κρατήσετε σημειώσεις. Όταν τελειώσετε, σημειώστε 3 βασικά πράγματα που μάθατε από το υλικό και θα τα μοιραστούμε όλοι μαζί στο επόμενο μάθημα.»

Επομένως στο επόμενο μάθημα βάλτε τους μαθητές σε ζευγάρια ή ομάδες των τριών και προτείνεται τους να συζητήσουν τι έμαθαν από την δραστηριότητα. Μετά ζητήστε από τις ομάδες να πουν αν το κάθε μέλος έμαθε ή κατάλαβε κάτι διαφορετικό ή αν όλοι σημείωσαν τα ίδια τρία σημεία. Αυτό είναι ένα σημαντικό στοιχείο της Μικτής Μάθησης, το να φέρουμε την ψηφιακή δραστηριότητα πίσω στην τάξη ώστε ο μαθητής να νιώσει πως είναι μέρος της δια ζώσης μαθησιακής εμπειρίας.

Ένας απλός τρόπος να αξιολογήσουμε την δραστηριότητα σε αυτό το σημείο (θα δω και άλλα για αυτό στο επόμενο κεφάλαιο) είναι να ζητήσουμε από τους μαθητές να αξιολογήσουν την δραστηριότητα με thumbs-up/thumbs-down (thumbs-up αν τους άρεσε και thumbs-down αν δεν τους άρεσε). Αν οι πλειοψηφία των μαθητών είπαν πως δεν τους άρεσε μην απογοητευτείτε, είναι λογικό να μην πάνε όλα τέλεια την πρώτη φορά που δοκιμάζετε κάτι καινούργιο στην τάξη. Θα σας προτείνουμε λοιπόν, να περιμένετε μερικές εβδομάδες και να προσπαθήσετε ξανά με έναν διαφορετικό τύπο δραστηριότητας. Αν οι περισσότεροι μαθητές σας είπαν πως τους άρεσε, αυτό είναι τέλειο. Προτείνουμε τώρα που είναι «ζεστοί» να κάνετε και κάποιο άλλον τύπο δραστηριότητας.

Διαχείριση ψηφιακών δραστηριοτήτων (e-moderation)

Η μετάβαση από τη μάθηση στην τάξη σε ένα ψηφιακό περιβάλλον μπορεί να είναι αρκετά δύσκολο για κάποιους μαθητές, για αυτό και ο ερευνητής Gilly Salmon ανέπτυξε ένα μοντέλο με πέντε στάδια για να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να κατανοήσουν τις δυσκολίες της μετάβασης αυτής. Η διαδικασία αυτή η οποία περιγράφεται παρακάτω, ξεκινά με εισαγωγή των μαθητών στο ψηφιακό περιβάλλον, μετά τους ζητά να κάνουν βασικές επικοινωνιακές εργασίες, έπειτα ασχολούνται με το εκπαιδευτικό υλικό, μετά συζητάνε μεταξύ τους και μαζί σας τι μαθαίνουν και τέλος συλλογίζονται αυτά που έχουν μάθει και ανακαλύπτουν και σχολιάζουν εξωτερικό υλικό:

Στάδιο 1	Στάδιο 2	Στάδιο 3	Στάδιο 4	Στάδιο 5
Πρόσβαση και κίνητρο	Διαδικτυακή κοινωνικοποίηση	Ανταλλαγή πληροφοριών	Κατασκευή γνώσης	Ανάπτυξη
Εισαγωγή στην ψηφιακή μάθηση	Βασική επικοινωνία και χρήση του συστήματος	Διάδραση με το εκπαιδευτικό υλικό	Συζήτηση με άλλους μαθητές και τον εκπαιδευτικό	Σύνδεση με τον έξω κόσμο

Πίνακας 2.3: Το μοντέλο Salmon με τα 5 στάδια

Ο Salmon επισημαίνει πως ο ρόλος του εκπαιδευτή αλλάζει σε κάθε στάδιο και πως η προετοιμασία είναι το κλειδί για να διασφαλιστεί η ομαλή μετάβαση από το ένα στάδιο στο επόμενο. Ο εκπαιδευτικός ξεκινάει δίνοντας στους μαθητές συγκεκριμένες και σαφείς οδηγίες (ενώ παράλληλα τους ενθαρρύνει και τους στηρίζει). Με τον καιρό οι μαθητές θα γίνουν πιο ανεξάρτητοι και θα αναπτύξουν τους δικούς τους τρόπους να αλληλοεπιδρούν με το σύστημα και μεταξύ τους (και ο ρόλος του εκπαιδευτικού γίνεται υποστηρικτικός)

Στάδιο 1	Στάδιο 2	Στάδιο 3	Στάδιο 4	Στάδιο 5
Ενθαρρύνει	Συνδέει πολιτισμικά, κοινωνικά και εκπαιδευτικά περιβάλλοντα	Παρουσιάζει και διδάσκει το εκπαιδευτικό υλικό	Διευκολύνει και διαχειρίζεται τη συζήτηση	Υποστηρίζει και απαντά

Πίνακας 2.4: Ο μεταβαλλόμενος ρόλος του εκπαιδευτικού στη Μικτή Μάθηση"

Διαχείριση ψηφιακών δραστηριοτήτων (e-moderation)

Η τεχνική υποστήριξη πρέπει να είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με αυτή τη διαδικασία και ενώ οι μαθητές μεταβαίνουν από το ένα στάδιο στο άλλο το επίπεδο της αλληλεπίδρασης αυξάνεται (μαθητής με μαθητή και μαθητής με το σύστημα), επομένως ο εκπαιδευτικός πρέπει να έχει υλικό διαθέσιμο για να τους βοηθήσει να αντιμετωπίσουν τεχνικά προβλήματα. Αυτό το υλικό μπορεί να περιλαμβάνει: πρόσβαση σε τεχνικούς, βοήθεια μέσω διαδικτύου, εγχειρίδια, και υποστήριξη για online λογισμικά. Παρακάτω θα βρείτε τους τύπους των τεχνικών δραστηριοτήτων που συμβαίνουν σε κάθε στάδιο.

Στάδιο 1	Στάδιο 2	Στάδιο 3	Στάδιο 4	Στάδιο 5
Εγκατάσταση του συστήματος και παροχή πρόσβασης	Αποστολή και παραλαβή μηνυμάτων	Αναζήτηση, προσαρμογή του λογισμικού	Υποστήριξη για online συζητήσεις	Παροχή συνδέσμων για εξωτερικές πηγές

Πίνακας 2.5: Τεχνικές δραστηριότητες για κάθε ένα από τα 5 στάδια του Salmon

2.5. ΑΞΙΟΛΟΓΩΝΤΑΣ ΤΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΤΗΣ ΠΙΛΟΤΙΚΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

Συγχαρητήρια, έχετε ολοκληρώσει την πιλοτική δραστηριότητα, τώρα το τελικό βήμα είναι να αξιολογήσουμε τη διαδικασία, να αναλογιστούμε τι πήγε καλά και τι όχι και να διασφαλίσουμε πως δε θα επαναληφθούν τα ίδια προβλήματα την επόμενη φορά που θα το κάνετε.

Είναι πάντα σημαντικό να κάνετε στον εαυτό σας δυο βασικές ερωτήσεις κατά τη διάρκεια κάθε εκπαιδευτικής διαδικασίας : «Τι κάνω;» και «Γιατί το κάνω;», αυτές οι ερωτήσεις σας βοηθούν να αναλογιστείτε τη διαδικασία, και αυτό είναι ένα πολύ σημαντικό κομμάτι κάθε εκπαιδευτικής διαδικασίας. Χωρίς αυτό έχουμε την τάση να βγάζουμε αυθαίρετα συμπεράσματα για τους λόγους για τους οποίους έγιναν κάποια πράγματα ενώ αν κάνουμε τις σωστές ερωτήσεις μπορούμε να λάβουμε χρήσιμη ανατροφοδότηση.

Για να αξιολογήσουμε την αποτελεσματικότητα της πιλοτικής δράσης, έχουμε δημιουργήσει 2 ερωτηματολόγια, ένα για σας και ένα για τους μαθητές σας. Το δικό σας βρίσκεται παρακάτω και μπορείτε να το συμπληρώσετε εδώ. Το ερωτηματολόγιο για τους μαθητές βρίσκεται στην επόμενη σελίδα και μπορείτε να το βγάλετε φωτοτυπία για να τους το δώσετε.

Επομένως θα θέλαμε να απαντήσετε τις παρακάτω ερωτήσεις:

Τι πήγε καλά;	
Τι δεν πήγε καλά;	
Τι σας εξέπληξε;	
Πόσο καιρό σας πήρε για να δημιουργήσετε την πιλοτική δραστηριότητα;	
Ποια ήταν τα βασικά τεχνικά προβλήματα;	
Ήταν το υλικό χρήσιμο για τους μαθητές;	
Θα κάνατε κάτι διαφορετικά την επόμενη φορά;	

Πίνακας 2.6: Στοχαστικό ερωτηματολόγιο

ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗ ΜΑΘΗΤΗ

Παρακαλώ κύκλωσε τον αριθμό που εκφράζει καλύτερα την άποψη σου για τις παρακάτω ερωτήσεις:

1. Πως σου φάνηκε η δραστηριότητα;

1	2	3	4	5
Δεν μου άρεσε καθόλου	Δεν μου άρεσε	Έτσι κι έτσι	Μου άρεσε	Μου άρεσε πολύ

2. Θα σου άρεσε να γίνουν και άλλες δραστηριότητες Μικτής Μάθησης;


1	2	3	4	5
Δε θα μου άρεσε καθόλου	Δε θα μου άρεσε	Δεν έχω πρόβλημα	Θα μου άρεσε	Θα μου άρεσε πολύ

3. Πόση ώρα ασχολήθηκες με την δραστηριότητα;

4. Αν θα ήθελες κι άλλες δραστηριότητες ποιο θέμα θα σε ενδιέφερε;

5. Σχεδίασε πως θα ήθελες να γίνει:

Παράδειγμα 2.7: Ανατροφοδότηση μαθητή



3. Ο ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΤΗΣ ΜΙΚΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ: ΒΑΣΙΚΑ ΣΗΜΕΙΑ ΝΑ ΛΑΒΕΤΕ ΥΠΟΨΗ

Ένα απόφθεγμα

“Η λειτουργία της εκπαίδευσης είναι να διδάξει κάποιον να σκέφτεται εντατικά και να σκέφτεται κριτικά.» - *The Maroon Tiger*,
Dr. Martin Luther King Jr.

Ο ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΤΗΣ ΜΙΚΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ: ΒΑΣΙΚΑ ΣΗΜΕΙΑ ΝΑ ΛΑΒΕΤΕ ΥΠΟΨΗ

Τώρα που ολοκληρώσατε την πιλοτική δράση πριν προχωρήσουμε σε πιο προχωρημένες δραστηριότητες, θα θέλαμε σε αυτό το κεφάλαιο να συζητήσουμε κάποια βασικά πράγματα που θα πρέπει να λάβετε υπόψη αν θέλετε να δημιουργήσετε μια μεγαλύτερης κλίμακας δραστηριότητα. Επομένως, θα ξεκινήσουμε συζητώντας για ποιο λόγο διδάσκουμε και τι μπορούμε να κάνουμε για να εξελίξουμε τη διδασκαλία και πως να κρατήσουμε το ενδιαφέρον των μαθητών online και offline.

Έπειτα θα δούμε την διαδικασία που θα σας βοηθήσει να αναπτύξετε περιεχόμενο Μικτής Μάθησης, τα βασικά βήματα που πρέπει να κάνετε, και θα δούμε πως να δημιουργήσετε μαθησιακά αποτελέσματα και πως να δημιουργήσετε κατανοητά storyboards, αν τα γνωρίζετε μπορείτε να προσπεράσετε αυτές τις ενότητες.

Μετά θα κοιτάξουμε τα πνευματικά δικαιώματα, κάτι πολύ σημαντικό όταν ανεβάζουμε περιεχόμενο στο διαδίκτυο, ειδικά όταν αυτό το περιεχόμενο είναι διαθέσιμο δημόσια. Τα πνευματικά δικαιώματα είναι κάτι που οι εκπαιδευτές μπορεί να ξεχάσουν όταν δημιουργούν περιεχόμενο, για αυτό αυτή η ενότητα θα εξηγήσει πως λειτουργούν και πως μπορείτε να βρείτε περιεχόμενο που μπορεί να μοιραστεί.

Στην επόμενη ενότητα θα δούμε πρώτα τη χρηστικότητα και την προσβασιμότητα. Η χρηστικότητα είναι ένας τρόπος να βλέπετε πόσο εύκολο είναι να χρησιμοποιηθεί κάποιο περιεχόμενο. Η προσβασιμότητα έχει να κάνει με το αν το περιεχόμενο μπορεί να χρησιμοποιηθεί από όσους περισσότερους ανθρώπους γίνεται.

Θα τελειώσουμε το κεφάλαιο με αναφορά στις βασικές δυσκολίες της Μικτής Μάθησης και πως να τις προσεγγίσετε.



Σχήμα 3.1: Βασικά σημεία για τον εκπαιδευτικό Μικτής Μάθησης

3.1. ΓΙΑ ΠΟΙΟ ΛΟΓΟ ΔΙΔΑΣΚΟΥΜΕ ΚΑΙ ΠΩΣ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΗ

Γιατί διδάσκουμε; Είναι μια προφανής ερώτηση αλλά έχει αξία να την σκεφτούμε λιγάκι και να αναλογιστούμε πως αυτοί οι λόγοι αλλάζουν και πρέπει να επαναπροσδιοριστούν στο πλαίσιο της Μικτής Μάθησης. Ένας άλλος τρόπος να κάνουμε την ίδια ερώτηση θα ήταν: γιατί δεν δίνουμε στους μαθητές απλώς ένα βιβλίο και να τους πούμε να το διαβάσουν;

Υπάρχουν πολλοί λόγοι για τους οποίους διδάσκουμε με ένα συγκεκριμένο τρόπο, και εδώ αναφερόμαστε σε τρεις λόγους, πρώτα στο πλαίσιο της τάξης και έπειτα αναφερόμαστε σε κάποιες από τις επιπρόσθετες δυσκολίες που αντιμετωπίζουμε στο πλαίσιο της ψηφιακής μάθησης.

1 Για να δίνουμε στους μαθητές κίνητρο και ενθουσιασμό:

Είναι ευκολότερο για τους μαθητές να μάθουν όταν κάποιος τους μιλάει για το υλικό παρά όταν το διαβάζουν μόνοι τους. Αυτό διότι ο εκπαιδευτικός δίνει έμφαση στα βασικά σημεία, μπορεί να απαντήσει αμέσως τυχόν απορίες, μπορεί να παρουσιάσει παραδείγματα και μπορεί να ενθαρρύνει και να ενθουσιάσει τους μαθητές⁸. Αυτό απαιτεί πολύ προσπάθεια από την μεριά σας καθώς και ενσυναίσθηση αφού χρειάζεται να μπει στη θέση των μαθητών και να θυμηθείτε ότι ενώ μπορεί εσείς να διδάσκεται το ίδιο υλικό για χρόνια οι μαθητές το ακούνε κατά πάσα πιθανότητα για πρώτη φορά.

Στο περιεχόμενο Μικτής Μάθησης υπάρχουν αντίστοιχες δυσκολίες αλλά αν είναι η πρώτη φορά που οι μαθητές κάνουν αντίστοιχες δραστηριότητες, είναι πιθανό να είναι αρκετά ενθουσιασμένοι με το να αναλάβουν νέες εργασίες. Είναι σημαντικό να σχεδιάσετε τις δραστηριότητες έτσι ώστε να είναι ευχάριστες και να βοηθήσουν τους μαθητές να πετύχουν σε αυτές τις εργασίες. Συχνά είναι πολύ καλή ιδέα να δημιουργήσετε κάποια ψεύτικα προφίλ μαθητών, ώστε αν ξεκινήσετε μια συζήτηση online ως εκπαιδευτικός και κάνετε κάποιες ερωτήσεις, αν οι μαθητές είναι διστακτικοί να αρχίσουν να μιλούν, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κάποιον από τους «δήθεν» μαθητές για να ξεκινήσει η συζήτηση.

⁸ Reeve, J., Jang, H. (2006) "What Teachers Say and Do to Support Students' Autonomy during a Learning Activity", *Journal of Educational Psychology*, 98(1), p.209.

2 Να καλύψουμε την ύλη:

Ένα πολύ βασικό στοιχείο της διδασκαλίας είναι το να εξασφαλίσουμε πως οι μαθητές έχουν μάθει όσα χρειάζονται για κάθε εκπαιδευτική ενότητα και όσα χρειάζονται για να περάσουν το διαγώνισμα ή την αξιολόγηση της ανάλογης ενότητας. Για να επιτευχθεί αυτό είναι σημαντικό να χωρίσουμε ένα θέμα σε μια σειρά από διαχειρήσιμα βήματα και να συνδέσουμε κάθε βήμα με ένα χρονοδιάγραμμα⁹. Κάνοντας το αυτό έχουμε τη δυνατότητα να παρακολουθήσουμε την εξέλιξη της ύλης με βάση το χρονοδιάγραμμα.

Στο πλαίσιο της Μικτής Μάθησης ισχύουν όλα τα παραπάνω και ας θυμηθούμε το παλιό ρητό «Το Περιεχόμενο είναι ο Βασιλιάς» («Content is King»), επομένως για να σιγουρευτούμε πως ο μαθητής θα εμπλακεί πλήρως στις ψηφιακές δραστηριότητες είναι σημαντικό να έχουμε περιεχόμενο που δεν είναι διαθέσιμο αλλού.

3 Για να δώσουμε στους μαθητές την αίσθηση ότι ανήκουν σε μια ομάδα:

Είναι σημαντικό να θυμόμαστε πως η μάθηση μέσα από τους συνομήλικους είναι πάρα πολύ αποτελεσματική και πρέπει να αρπάζουμε κάθε ευκαιρία που έχουμε να βάλουμε τους μαθητές να δουλέψουν μαζί και να μάθουν ο ένας από τον άλλο¹⁰. Η ομαδικές εργασίες είναι ένας εύκολος τρόπος να βάλετε τους μαθητές να δουλέψουν σε ομάδες και να τους βοηθήσετε να αναπτύξουν την αίσθηση της ταυτότητας της τάξης. Αυτό συχνά αποτελεί μια σημαντική ενθάρρυνση για τους μαθητές, είναι όπως όταν συμμετέχουν σε ομαδικές αθλητικές δραστηριότητες έχουν

Στο πλαίσιο της Μικτής Μάθησης το να βάζουμε τους μαθητές να δουλέψουν σε ομάδες μπορεί να είναι πιο δύσκολο, επομένως, είναι καλό αν οι μαθητές ανεβάσουν μια φωτογραφία τους ή γράψουν λίγα πράγματα για αυτούς, τα ενδιαφέροντα τους, χόμπι τους, κλπ. Είναι, επίσης, σημαντικό, να ενθαρρύνονται οι διαφορετικές ομάδες να αλληλοεπιδρούν μεταξύ τους αρκετά συχνά ώστε να πετυχαίνουν τους στόχους τους. Η διαχείριση της ομαδικής εργασίας στο διαδίκτυο (e-Moderation¹¹) είναι μια καινούργια δεξιότητα που χρειάζεται να αναπτύξετε και να γίνεται καλοί σε αυτήν.

⁹ Marzano, R.J. (2010) *“Art & Science of Teaching”*, Educational Leadership, 68(4), pp.82-85.

¹⁰ Boud, D., Cohen, R., Sampson, J. (1999) *“Peer Learning and Assessment”*, Assessment & Evaluation in Higher Education, 24(4), pp.413-426.

¹¹ Vlachopoulos, P., Cowan, J. (2010) *“Choices of Approaches in e-Moderation: Conclusions from a Grounded Theory Study”*, Active Learning in Higher Education, 11(3), pp.213-224.

3.2. Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΤΗΣ ΜΙΚΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

Η διαδικασία της Μικτής Μάθησης που θα χρησιμοποιήσουμε σε αυτό το εγχειρίδιο, βασίζεται σε μοντέλο ADDIE για εκπαιδευτικό σχεδιασμό. ADDIE είναι αρχικά και σημαίνει Ανάλυση (Analysis), Σχεδιασμός (Design), Ανάπτυξη (Development), Εφαρμογή (Implementation), και Αξιολόγηση (Evaluation) και αντιπροσωπεύει μια γενική προσέγγιση σε κάθε δυσκολία σχετικά με τον σχεδιασμό. Αν φτιάχνετε ένα σπίτι θα είχε νόημα να κάνετε τα παρακάτω βήματα:

1. Να αποφασίσετε τον αριθμό των δωματίων, μπάνιων, κλπ. Που χρειάζεστε με βάση έναν αριθμό παραγόντων όπως το κόστος, τα μέλη της οικογένειας, και το χώρο (Ανάλυση)
2. Να προσλάβετε έναν αρχιτέκτονα να δημιουργήσει τα σχέδια με βάση αυτές τις ανάγκες. (Σχεδιασμός)
3. Να προσλάβετε οικοδόμους να χτίσουν το σπίτι με βάση τα σχέδια (Ανάπτυξη)
4. Να μετακομίσετε στο σπίτι και να δείτε αν όλες οι πόρτες δουλεύουν και αν δεν υπάρχουν διαρροές (Εφαρμογή)
5. Να σημειώσετε τυχόν προβλήματα και να ρωτήσετε τους οικοδόμους να τα φτιάξουν (Αξιολόγηση)

Στο πλαίσιο της ανάπτυξης δραστηριοτήτων Μικτής Μάθησης, τα βήματα διαμορφώνονται ως εξής:

	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ
Ανάλυση	Το στάδιο της ανάλυσης αποσαφηνίζει τυχόν προβλήματα εκπαιδευτικού σχεδιασμού και αναγνωρίζει το εκπαιδευτικό περιβάλλον και τις υπάρχουσες γνώσεις και δεξιότητες του μαθητή.	<ul style="list-style-type: none">• Περιγράψτε τι θα έπρεπε να γνωρίζουν οι μαθητές σας όταν ξεκινάει τη διαδικασία• Αναγνωρίστε τους περιορισμούς σε σχέση με το κόστος, τον χρόνο και το πεδίο.• Ορίστε τα μαθησιακά αποτελέσματα.
Σχεδιασμός	Το στάδιο του σχεδιασμού έχει να κάνει με τα εργαλεία αξιολόγησης, τις ασκήσεις, το περιεχόμενο, τα θέματα συζήτησης, το σχεδιασμό του μαθήματος και την επιλογή των πολυμέσων.	<ul style="list-style-type: none">• Περιγράψτε τι θα διδαχθεί (χρησιμοποιώντας ένα σχέδιο μαθήματος)• Δημιουργήστε τα αρχικά storyboards και τα σενάρια• Διερευνήστε ποια λογισμικά μπορεί να σας χρειαστούν

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ		ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ
Ανάπτυξη	Στο στάδιο της ανάπτυξης, δημιουργείτε και συγκεντρώνετε το περιεχόμενο που περιγράφεται στο στάδιο του σχεδιασμού.	<ul style="list-style-type: none"> • Οριστικοποιήστε και αναπτύξτε το περιεχόμενο • Επεξεργαστείτε και δημοσιεύστε το • Αναπτύξτε κουίζ
Εφαρμογή	Στο στάδιο της εφαρμογής δίνεται το περιεχόμενο στους μαθητές.	<ul style="list-style-type: none"> • Παρουσιάστε το περιεχόμενο στην τάξη • Παρουσιάστε το ψηφιακό περιεχόμενο
Αξιολόγηση	Στο στάδιο της αξιολόγησης αξιολογείτε τι δούλεψε καλά και τι όχι και τι θα έπρεπε να σχεδιάσετε ξανά.	<ul style="list-style-type: none"> • Ζητήστε ανατροφοδότηση από τους μαθητές • Κάντε αυτοαξιολόγηση • Αναθεωρήστε το περιεχόμενο

Πίνακας 3.1: Στάδια της διαδικασίας Μικτής Μάθησης

Τα πλεονεκτήματα της παρακάτω προσέγγισης είναι ότι εξασφαλίζει πως υπάρχει μια συνεπής προσέγγιση σε όλα τα στάδια και επίσης ότι εστιάζουμε στο να ολοκληρώσουμε τον εκπαιδευτικό σχεδιασμό κάτι που βοηθάει στην επιτυχία των μαθησιακών αποτελεσμάτων. Έχετε ήδη χρησιμοποιήσει το μοντέλο ADDIE, τα 5 βήματα στη διαδικασία δημιουργίας της πιλοτικής δραστηριότητας όπως περιγράφονται στο Κεφάλαιο 2 ακολουθούν το μοντέλο ADDIE. Στα επόμενα κεφάλαια θα μιλήσουμε για κάποια από τα βήματα που αναφέρονται στα δυο πρώτα στάδια (ανάλυση και σχεδιασμός). Τα στάδια της ανάπτυξης και της εφαρμογής αναλύονται με λεπτομέρεια στα κεφάλαια 4 και 7 και το στάδιο της αξιολόγησης στο Κεφάλαιο 8.

3.2.1. Μαθησιακά αποτελέσματα

Τα μαθησιακά αποτελέσματα δημιουργούνται από τον εκπαιδευτικό, και είναι σύντομες, απλές προτάσεις τις οποίες ο μαθητής καλείται να γνωρίζει μετά το τέλος μιας συγκεκριμένης μαθησιακής εμπειρίας. Βοηθούν στο να ενημερώνονται οι μαθητές για το τι καλούνται να καταφέρουν με τη βοήθεια του εκπαιδευτή. Επομένως, αν το περιεχόμενο που διδάσκεται σχετίζεται με την εκπαίδευση, κάποια πιθανά μαθησιακά αποτελέσματα μπορεί να είναι:

Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, ο μαθητής θα είναι ικανός να:

- **Να αναγνωρίζει και να αξιολογεί** ένα εύρος μαθησιακών και διδακτικών μεθόδων
- **Να συζητά** τις θεωρίες μάθησης στις οποίες βασίζεται η εκπαιδευτική του προσέγγιση
- **Να αναπτύσσει** μόνος του αποτελεσματικές δεξιότητες μελέτης

Επομένως, είναι σημαντικό να σημειώσουμε ρήματα που δείχνουν ενέργεια για να περιγράψουμε τι περιμένουμε από τους μαθητές να είναι σε θέση να κάνουν. Αν είναι δυνατόν προσπαθούμε να αποφύγουμε τις λέξεις «γνωρίζω», «καταλαβαίνω», «θεωρώ» καθώς είναι σχετικά ασαφείς και δύσκολο να προσδιοριστούν. Προσπαθήστε, λοιπόν, να σκεφτείτε τι θα πρέπει να είναι σε θέση οι μαθητές να κάνουν για να δείξουν ότι κατέκτησαν την επιθυμητή γνώση. Αυτά τα μαθησιακά αποτελέσματα θα σας δώσουν στοιχεία για το πως να διδάξετε το περιεχόμενο καθώς και ποιος τύπος δραστηριοτήτων Μικτής Μάθησης θα είναι κατάλληλος και ποιο είδος αξιολόγησης θα μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε.

Το 1956 ο Benjamin Bloom ηγήθηκε μιας ομάδας εκπαιδευτών ώστε να αναπτύξουν μια ταξινόμηση επιπέδων μάθησης, περνώντας από την μη κριτική μάθηση (επιφανειακή μάθηση) σε κριτική και στοχαστική μάθηση (εις βάθος μάθηση)¹². Το χαμηλότερο επίπεδο, κατά το οποίο ο μαθητής προσλαμβάνει την πληροφορία και προσπαθεί να θυμηθεί όσα περισσότερα γίνεται χωρίς κριτική σκέψη είναι το Επίπεδο 1 (ονομάζεται και επίπεδο «Γνώσης»), το υψηλότερο επίπεδο είναι το επίπεδο 6 όπου οι μαθητές έχουν ασχοληθεί σε βάθος με το υλικό (ονομάζεται και επίπεδο «Αξιολόγησης»). Παρακάτω θα βρείτε μια περιγραφή κάθε ενός από τα επίπεδα και κάποια παραδείγματα ρημάτων που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όταν γράφετε τα μαθησιακά αποτελέσματα. Αξίζει να σημειωθεί πως στο παραπάνω παράδειγμα το πρώτο μαθησιακό αποτέλεσμα έχει ρήματα από το επίπεδο 2, ενώ το τελευταίο μαθησιακό αποτέλεσμα από το επίπεδο 4, πράγμα το οποία είναι μια χαρά, καθώς μπορεί να θέλετε οι μαθητές σας να καταλάβουν κάποια πράγματα καλύτερα από κάποια άλλα.

¹² Bloom, B.S., Engelhart, M.D., Furst, E.J., Hill, W.H., Krathwohl, D.R. (1956) Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals, Handbook I: Cognitive Domain, New York: David McKay Company.

Επίπεδο	Περιγραφές	Ρήματα ενέργειας
1. Γνώση	Να θυμάσαι πληροφορία που έχει μαθευτεί προηγουμένως.	ταξινομώ, προσδιορίζω, αναπαράγω, κατηγοριοποιώ, απαριθμώ, απομνημονεύω, ονοματίζω, κατατάσσω, αναγνωρίζω, συσχετίζω, ανακαλώ, επαναλαμβάνω, διατυπώνω
2. Κατανόηση	Να επιδεικνύεις κατανόηση των γεγονότων.	κατατάσσω, περιγράφω, συζητώ, εξηγώ, εκφράζω, αναγνωρίζω, υποδεικνύω, εντοπίζω, αναγνωρίζω, αναλύω, επαναδιατυπώνω, επανεξετάζω
3. Εφαρμογή	Να εφαρμόζεις γνώση σε πραγματικές συνθήκες.	εφαρμόζω, επιλέγω, επιδεικνύω, δραματοποιώ, χρησιμοποιώ, απεικονίζω, ερμηνεύω, χειρίζομαι, εξασκώ, προγραμματίζω, σχεδιάζω, επιλύω, χρησιμοποιώ
4. Ανάλυση	Να αναλύεις ιδέες σε μικρότερα και ευκολότερα κομμάτια και να αναζητήσεις τις γενικεύσεις.	αναλύω, εκτιμώ, υπολογίζω, κατηγοριοποιώ, συγκρίνω, αντιπαραβάλω, κρίνω, αντιδιαστέλλω, ξεχωρίζω, διακρίνω, εξετάζω
5. Σύνθεση	Να δημιουργείς μια καινούργια λύση από κομμάτια ιδεών.	κατατάσσω, συγκεντρώνω, μαζεύω, συνθέτω, κατασκευάζω, δημιουργώ, σχεδιάζω, αναπτύσσω, μορφοποιώ, διαχειρίζομαι, οργανώνω, προγραμματίζω, προετοιμάζω
6. Αξιολόγηση	Να εκφράζεις και να υποστηρίζετε απόψεις με βάση εσωτερικά στοιχεία ή εξωτερικά κριτήρια.	εκτιμώ, υποστηρίζω, αποτιμώ, τοποθετώ, επιλεγώ, συγκρίνω, υπερασπίζομαι, θεωρώ, προβλέπω, υπολογίζω, επιλέγω

Πίνακας 3.2: Η ταξινόμηση του Bloom παραδείγματα ενεργητικών ρημάτων

3.2.2. Σχέδια μαθήματος

Αφού ολοκληρώσετε τα μαθησιακά αποτελέσματα, θα έχετε μια ξεκάθαρη εικόνα για το τι χρειάζεται να διδαχθεί, επομένως μπορείτε να προχωρήσετε με το σχέδιο μαθήματος. Το σχέδιο μαθήματος είναι ένα λεπτομερές σχέδιο που θα σας καθοδηγήσει ως προς το τι θα συμβεί κατά τη διάρκεια του μαθήματος το οποίο επισημαίνει τους στόχους, τις μεθόδους και την αξιολόγηση του μαθήματος. Το σχέδιο μαθήματος σας δίνει τη δυνατότητα να μελετήσετε με δομημένο τρόπο πως θα συνδυάσετε δραστηριότητες online με τις δια ζώσης δραστηριότητες. Κάποιες από τις βασικές ερωτήσεις που θα σας βοηθήσει το σχέδιο μαθήματος να απαντήσετε είναι:

- Πόσο χρόνο θα πάρει η διδασκαλία αυτού το περιεχομένου;
- Ποια είναι τα δυνατά και ποια τα αδύναμα σημεία των μαθητών;
- Τι είδους δραστηριότητες πρέπει να κάνω;
- Πως θα χωρίσω το μάθημα;
- Πως θα αξιολογήσω τι έχουν μάθει;

Υπάρχει ένα ευρύ φάσμα παραδειγμάτων σχεδίου μαθήματος που μπορείτε να βρείτε διαθέσιμα, και είναι μια καλή ιδέα να κοιτάξετε στο διαδίκτυο και να βρείτε κάποιο που να ταιριάζει στις ανάγκες σας. Παρακάτω θα βρείτε ένα συμπληρωμένο παράδειγμα σχεδίου μαθήματος και ένα κενό υπόδειγμα στην επόμενη σελίδα.

Σχέδιο Μαθήματος	
Αντικείμενο: Εκπαιδευτικά Μοντέλα	Μάθημα: Εκπαίδευση
Ενότητα: Θεωρίες Μάθησης	Σχεδιαστής/Ημερομηνία: Γιάννης Παπαδόπουλος/14-06-19
Μαθησιακά Αποτελέσματα	
Μετά την ολοκλήρωση της ενότητας, ο μαθητής θα είναι ικανός να:	
<ul style="list-style-type: none"> • Να αναγνωρίζει και να αξιολογεί ένα εύρος μαθησιακών και διδακτικών μεθόδων • Να συζητά τις θεωρίες μάθησης στις οποίες βασίζεται η εκπαιδευτική του προσέγγιση • Να αναπτύσσει μόνος του αποτελεσματικές δεξιότητες μελέτης 	
Προαπαιτούμενη γνώση	
Δεν απαιτείται προηγούμενη γνώση	
Διαδικασία:	
“Ένα μάθημα μιας ώρας	
5 λεπτά	Δραστηριότητα για ζέσταμα
10 λεπτά	Εισαγωγή σε θεωρίες μάθησης
5 λεπτά	Εισαγωγή σε δραστηριότητες Μικτής Μάθησης
15 λεπτά	Χρήση δραστηριότητας Μικτής Μάθησης
10 λεπτά	Περισσότερες λεπτομέρειες για τις θεωρίες μάθησης
10 λεπτά	Σύνοψη του μαθήματος
5 λεπτά	Ερωτήσεις και οδηγίες για το επόμενο μάθημα
Συζήτηση:	
<ul style="list-style-type: none"> • Ποιος είναι ο στόχος αυτών των θεωριών; • Μαθαίνουν διαφορετικά ο ένας άνθρωπος από τον άλλο; • Ποια θεωρία προτιμάς 	
Σύνοψη:	
<ul style="list-style-type: none"> • Τι μάθαμε; • Έχετε άλλες ερωτήσεις; 	

ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ																	
Αντικείμενο:	Μάθημα:																
Ενότητα:	Σχεδιαστής/Ημερομηνία:																
ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ:																	
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΓΝΩΣΗ:																	
ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ:																	
<table border="1"> <tbody> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>																	
ΣΥΖΗΤΗΣΗ:																	
ΣΥΝΟΨΗ:																	

Παράδειγμα 3.1: Σχέδιο Μαθήματος


3.2.3. Storyboards

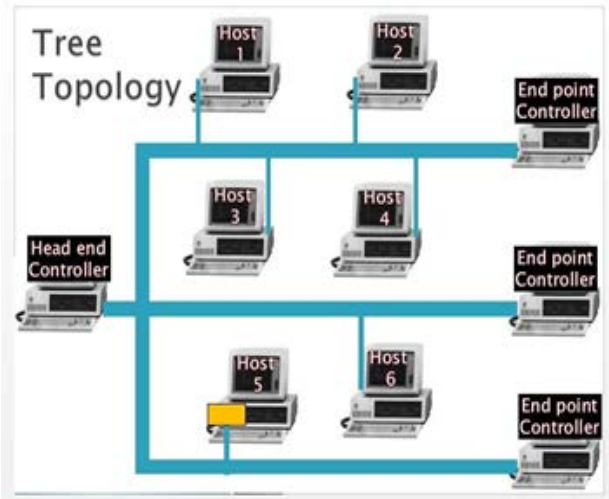
Στην πιλοτική δραστηριότητα είδα ένα απλό storyboard, και σε αυτό το κεφάλαιο θα δούμε ένα πιο αναλυτικό πρότυπο, το οποίο μπορεί να βασιστεί στα μαθησιακά αποτελέσματα και τα σχέδια μαθήματος που έχετε δημιουργήσει. Το βασικό κομμάτι είναι και πάλι το Περιεχόμενο το οποίο θα πρέπει να περιέχει σχέδια μιας ιστοσελίδας, ένα βίντεο, ή άλλα διαδραστικά μέσα. Αυτά τα σχέδια μπορούν να γίνουν αρχικά στο χέρι ώστε να μπορείτε να κάνετε εύκολα αλλαγές. Επίσης, είναι σημαντικό να μην βάλετε πολύ περιεχόμενο στο κάθε storyboard, είναι καλύτερα να χωρίσετε το περιεχόμενο σε διαφορετικά storyboards ώστε να μην γίνει κουραστικό. Να προσπαθείτε να βλέπετε το περιεχόμενο μέσα από τα μάτια των μαθητών. Επίσης, αν έχετε επιλέξει ένα τύπο περιεχομένου που περιέχει και ήχο και εικόνα μπορείτε να πειραματιστείτε με το να βρείτε μια ισορροπία μεταξύ του πόσο πληροφορία θα προβάλλετε οπτικά και πόση πληροφορία ηχητικά.

Να τι σημαίνει κάθε πεδίο στο αναλυτικό storyboard:

- **Αριθμός Περιεχομένου:** Κάθε storyboard έχει έναν διαδοχικό αύξοντα αριθμό
- **Ενότητα:** Αυτή είναι η ενότητα που διδάσκετε
- **Μάθημα:** Το συγκεκριμένο μάθημα για το οποίο φτιάχνετε την δραστηριότητα
- **Μαθησιακός στόχος:** Ο στόχος του μαθήματος
- **Περιεχόμενο:** Αυτό μπορεί να είναι ένα εικονογραφημένο σχέδιο ή κείμενο που να περιγράφει το περιεχόμενο.
- **Σχεδιαστής/ημερομηνία:** Το όνομα του σχεδιαστή/ Η ημερομηνία που δημιουργήθηκε το storyboard

Εδώ θα βρείτε 3 απλά storyboards:

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΕΡΙΕΧΟ ΜΕΝΟΥ: 57		ΕΝΟΤΗΤΑ: Εισαγωγή στα Γαλλικά	ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ:
		ΜΑΘΗΜΑ: Γαλλικές Ταινίες	
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ: Να παρουσιάσουμε κάποιες χρήσιμες ταινίες που θα βοηθήσουν τους μαθητές να βελτιώσουν το λεξιλόγιο τους.			
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ:			Αυτό είναι μια ιστοσελίδα που θα έχει υπερσυνδέσμους για τα trailers 3 γαλλικών ταινιών καθώς και υπερσυνδέσμους για τη λίστα των ηθοποιών κάθε μιας από τις ταινίες. Στην ιστοσελίδα θα μπορείς να πας από το storyboard CN-56 και θα συνδέεται με το storyboard CN-58. Η ιστοσελίδα είναι προσβάσιμη και υπάρχει η δυνατότητα να αλλάξει κανείς τα χρώματα του φόντου.
<p><i>Cyrano de Bergerac</i> <i>The Return of Martin Guerre</i> <i>Beauty and the Beast</i></p>  <p>Link to IMDB Link to IMDB Link to IMDB</p>			
ΣΧΕΔΙΑΣΤΗΣ: Μαρία Παπαδοπούλου		ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ: 14/06/19	

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΕΡΙΕΧΟ ΜΕΝΟΥ: 7		ΕΝΟΤΗΤΑ: Δίκτυα ηλεκτρονικών υπολογιστών	ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ:
		ΜΑΘΗΜΑ: Τοπολογίες δικτύου	
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ: Να εξηγήσουμε πως η δενδροειδής τοπολογία δικτύου στέλνει μηνύματα μεταξύ ηλεκτρονικών υπολογιστών.			
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ:			Αυτό είναι μια διαφάνεια PowerPoint που θα απεικονίζει πακέτα να ταξιδεύουν (παρουσιάζονται ως καφέ κουτιά). Από τη διαφάνεια θα μπορείς να πας από το storyboard CN-6 και θα συνδέεται με το storyboard CN-8. Αυτή η σειρά διαφανειών θα καλύπτει και άλλους τύπους τυπολογιών όπως τις τοπολογία δακτυλίου, τοπολογία αστέρα και υβριδικές τοπολογίες.
			
ΣΧΕΔΙΑΣΤΗΣ: Μαρία Παπαδοπούλου		ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ: 14/06/19	

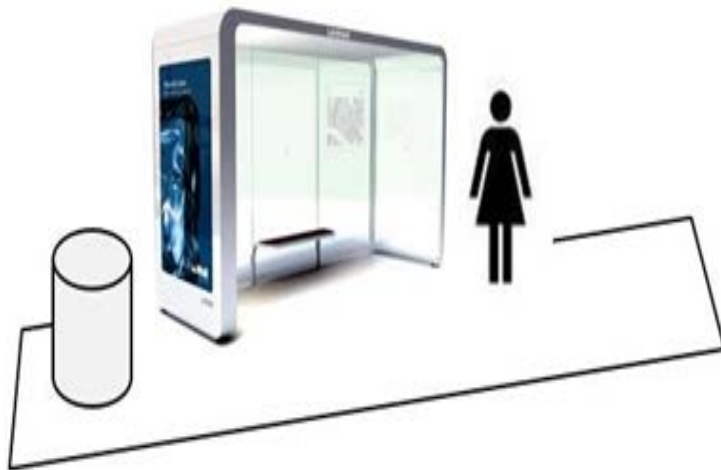
**ΑΡΙΘΜΟΣ
ΠΕΡΙΕΧΟ
ΜΕΝΟΥ 24**

ΕΝΟΤΗΤΑ: Ορθός και λειτουργικός σχεδιασμός
ΜΑΘΗΜΑ: Σχεδιάζοντας μια στάση λεωφορείου

ΣΗΜΕΙΩΣΗΣ:

ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ: Να εξηγήσουμε πως να σχεδιάσουμε μια στάση λεωφορείου και που να την τοποθετήσουμε σε σχέση με έναν κάδο απορριμμάτων.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ:



Αυτό είναι ένα βίντεο που δείχνει μια γυναίκα (Μαίρη) σε μια στάση λεωφορείου.

Η αφήγηση θα είναι ως εξής: Η Μαίρη πηγαίνει μια βόλτα και κατά μήκος του δρόμου συναντά διαβάσεις πεζών, ΑΤΜ, στάσεις λεωφορείων και κάδους απορριμμάτων

Αυτό το βίντεο θα είναι προσβάσιμο και θα έχει υπότιτλους και "κλειστές λεζάντες".

ΣΧΕΔΙΑΣΤΗΣ: Μαρία Παπαδοπούλου

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ: 14/06/19

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΑΡΙΘΜΟΣ:	ΕΝΟΤΗΤΑ:	ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ:
	ΜΑΘΗΜΑ:	
	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ:	
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ:		
ΣΧΕΔΙΑΣΤΗΣ:	ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:	

Παράδειγμα 3.2: Storyboard (2).

3.3. ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΕΝΗΛΙΚΩΝ ΚΑΙ ΑΛΛΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΟΡΓΑΝΩΜΕΝΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

Είναι σημαντικό να γνωρίζουμε τις συγκεκριμένες καταστάσεις διδασκαλίας στις οποίες βρισκόμαστε.

Όλοι όσοι διαβάζουν αυτό το βιβλίο είναι πιθανώς εκπαιδευτικοί, δάσκαλοι, εκπαιδευτές, διευθυντές, κλπ. στο χώρο της εκπαίδευσης ενηλίκων. Αυτό σημαίνει ότι εργάζεστε με ορισμένους τύπους μαθητών, και το κάνετε αυτό σε μια κατάσταση που είναι πιθανώς πολύ διαφορετική από σχολικά περιβάλλοντα.

Η σύγχρονη εκπαίδευση ενηλίκων διαφέρει από την πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση, αλλά επίσης και από άλλες μορφές επίσημης εκπαίδευσης, όπως η τριτοβάθμια εκπαίδευση (π.χ. πανεπιστήμια) ή η επαγγελματική κατάρτιση (π.χ. επαγγελματικές σχολές, επιχειρήσεις). Η καλή εκπαίδευση ενηλίκων αντιμετωπίζει τους μαθητές διαφορετικά. Αποστολή της είναι να προσφέρει ευνοϊκά μαθησιακά περιβάλλοντα για ενήλικες οποιουδήποτε μορφωτικού επιπέδου, προσεγγίζοντας τους όπως είναι: άτομα που έχουν το δικό τους σύνολο εμπειριών και ικανοτήτων και τις δικές τους απόψεις. Αυτό δεν ισχύει μόνο για τους μορφωμένους αλλά και για τα άτομα που μπορεί να μην έχουν λάβει εκπαίδευση έχουν όμως δεξιότητες, που συνήθως όμως δεν εκτιμώνται από τα συστήματα επίσημης εκπαίδευσης. Η καλή εκπαίδευση ενηλίκων χρησιμοποιεί αυτές τις προϋπάρχουσες δεξιότητες και οικοδομεί πάνω τους.

Σε πολλά πλαίσια, η εκπαίδευση ενηλίκων με αυτή την έννοια δεν έχει να κάνει τόσο πολύ με τη μάθηση συγκεκριμένων δεξιοτήτων ή ικανοτήτων (αν και αυτό μπορεί να συμβαίνει σε ορισμένες περιπτώσεις). Συχνά ο στόχος είναι η ανάπτυξη της προσωπικότητας του ατόμου, η ανακάλυψη νέων πτυχών του κόσμου, η διεξαγωγή μιας υγιούς ζωής και ούτω καθεξής. Μερικές φορές οι άνθρωποι δεν συμμετέχουν σε εκδηλώσεις εκπαίδευσης ενηλίκων τόσο για τη μάθηση, όσο για να συναναστραφούν με άτομα με παρόμοια ενδιαφέροντα. Άλλα σκέλη της εκπαίδευσης ενηλίκων είναι πιο προσανατολισμένα προς πρακτικά πράγματα στη ζωή, ας πούμε στο νοικοκυριό, είτε στη δουλειά. Για παράδειγμα, η μάθηση για τη χρήση ενός υπολογιστή είναι συχνός λόγος που κάποιος μπορεί να θέλει να επισκεφθεί κέντρα εκπαίδευσης ενηλίκων. Αυτό είτε είναι αρχάριος είτε προχωρημένος.

Τα μαθήματα γλωσσών παρακολουθούνται από άτομα που θέλουν να χρησιμοποιήσουν τη γλώσσα στην εργασία τους ή απλά στις διακοπές τους. Πρόσφατα σε ορισμένες ευρωπαϊκές χώρες, η παροχή μαθημάτων στην τοπική γλώσσα έχει γίνει ένα πολύ μεγαλύτερο μέρος της δουλειάς που κάνουν οι οργανισμοί εκπαίδευσης ενηλίκων διότι οι πρόσφυγες που έχουν έρθει σε αυτές τις χώρες θέλουν να μάθουν τη γλώσσα γρήγορα και αποτελεσματικά για να μπορέσουν να βρουν δουλειά. Μερικοί από εκείνους που

χρησιμοποιούν τις υπηρεσίες των οργανισμών εκπαίδευσης ενηλίκων παρακολουθούν ολόκληρους κύκλους μαθημάτων όπως παραδείγματος χάρη μαθήματα για πιστοποίηση για λογιστές. Οι οργανισμοί εκπαίδευσης ενηλίκων είναι συνήθως γρήγοροι και ευέλικτοι στο να ανακαλύπτουν τι θέλουν και χρειάζονται οι άνθρωποι ώστε να οργανώσουν ευκαιρίες μάθησης γύρω από αυτό.

Η εκπαίδευση ενηλίκων προσφέρει ευκαιρίες μάθησης για τους μέσους πολίτες, καθώς και για ειδικές ομάδες του πληθυσμού. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει λειτουργικά αναλφάβητους ανθρώπους - έρευνες δείχνουν ότι περίπου το 7-8 τοις εκατό του πληθυσμού, ακόμη και σε μεγάλες βιομηχανικές χώρες δεν είναι σε θέση να διαβάσουν ή να γράψουν σε επαρκές επίπεδο ώστε να ζουν καλά στη σύγχρονη κοινωνία. Επίσης, μπορεί να περιλαμβάνει ηλικιωμένους που έχουν τα δικά τους ενδιαφέροντα και επιθυμίες. Μερικές φορές, η εκπαίδευση ενηλίκων καλύπτει θέματα που θεωρούνται σημαντικά για την κοινωνία και ως εκ τούτου η κοινωνία (με τη μορφή του τοπικού δήμου ή της κυβέρνησης σε υψηλότερο επίπεδο) αποφασίζει να επενδύσει χρήματα ώστε οι οργανισμοί εκπαίδευσης ενηλίκων να διοργανώσουν συγκεκριμένες εκδηλώσεις, π.χ. δημόσιες συζητήσεις με τους πολιτικούς και τους πολίτες για ζητήματα που ενδιαφέρουν το κοινό.

Αυτό το ιδιαίτερο περιβάλλον εκπαίδευσης ενηλίκων πρέπει να λαμβάνεται υπόψη.

Αναρωτηθείτε: Ποιος είμαι εγώ; Με ποιον εργάζομαι; Ποιο είναι το αντικείμενο των δραστηριοτήτων που προετοιμάζω; Γιατί έρχονται οι άνθρωποι να παρακολουθήσουν το μάθημά μου; Επιπλέον, όταν πρόκειται για Μικτή Μάθηση: Πως μπορώ να δημιουργήσω την πρώτη μου πιλοτική δραστηριότητα; Είναι η Μικτή Μάθηση κατάλληλη για τους ανθρώπους με τους οποίους δουλεύω;

Στις παραπάνω παραγράφους επιχειρήσαμε να περιγράψουμε εν συντομία τι κάνει την εκπαίδευση των ενηλίκων διαφορετική από άλλους κλάδους της οργανωμένης μάθησης. Ωστόσο, η εικόνα δεν είναι η ίδια σε όλες τις Ευρωπαϊκές χώρες. Κάθε χώρα, κάθε εκπαιδευτικό σύστημα και εθνικός πολιτισμός έχει διαφορετικές παραδόσεις. Επιπλέον, οι έξι οργανισμοί που συνεργάστηκαν σε αυτό το έργο έχουν διαφορετικά υπόβαθρα μεταξύ τους. Για να γίνει αυτό κατανοητό και για να απεικονίσουμε τις διαφορές μεταξύ τους, παραθέτουμε παρακάτω κάποιες τυπικές περιπτώσεις εκπαίδευσης ενηλίκων στους οργανισμούς.

3.3.1. Τυπικές καταστάσεις για εκπαιδευτές ενηλίκων

Γερμανία / VHS Hannover

Η VHS Hannover είναι ένα τυπικό κέντρο εκπαίδευσης ενηλίκων όπως θα βρείτε σε κάθε γερμανική πόλη. Τυπικές μαθησιακές περιπτώσεις είναι:

- Μαθήματα ξένων γλωσσών για ανθρώπους που θέλουν να χρησιμοποιήσουν τη γλώσσα για τις διακοπές τους
- Μαθήματα Γερμανικών για πρόσφυγες που έχουν έρθει πρόσφατα στη χώρα
- Μαθήματα Ινδικής κουζίνας για μεσήλικες άντρες και γυναίκες οι οποίες συνήθως δουλεύουν μέσα στη μέρα.
- Μια τάξη με νέους που δεν τα κατάφεραν στο σχολείο, που δεν έχουν κάποιο πτυχίο και τώρα παρακολουθούν μαθήματα κατά τη διάρκεια της ημέρας για ένα χρόνο για να πάρουν μια πιστοποίηση που θα τους βοηθήσει να βρουν μια δουλειά. Πολλοί από αυτούς έχουν θέματα συμπεριφοράς.
- Μια τάξη με άτομα που εκπαιδεύονται για να γίνουν πωλητές/πωλήτριες. Είναι ένα τριετές πρόγραμμα το οποίο περιλαμβάνει πρακτική άσκηση σε διάφορες εταιρείες για να αποκτήσουν το πιστοποιητικό επαγγελματικής κατάρτισης. Αυτό το πρόγραμμα εκπαίδευσης είναι πληρωμένο από το γραφείο ευρέσεως εργασίας.
- Εκπαιδευτές ενηλίκων διοργανώνουν μια ημερήσια εκδήλωση για μαθητές 16-18 χρονών σε διάφορα σχολεία στην πόλη με θέμα: «Τι είναι η Ευρωπαϊκή Ένωση και γιατί τη χρειαζόμαστε». Η εκδήλωση είναι όσο γίνεται πιο διαδραστική, παραδείγματος χάρη μέσω συζητήσεων και ομάδων εργασίας.
- Ένα μάθημα για λογιστές που δουλεύουν σε μια συγκεκριμένη εταιρεία να τους διδάξει πως να χρησιμοποιούν μια εξειδικευμένη λογιστική εφαρμογή.

Ισπανία / DOMSpain

Η DomSpain είναι ένας οργανισμός εκπαίδευσης και κατάρτισης ενηλίκων από την Tarragona, Καταλονία. Παρέχει μαθήματα ξένων γλωσσών, πληροφορικής, μαγείρεμα και προσωπική ανάπτυξη για ενήλικες, κατάρτιση για εκπαιδευτικούς με έμφαση στη βελτίωση δεξιοτήτων σε ξένες γλώσσες, εκπαίδευση στη χρήση ψηφιακών εργαλείων στη διδασκαλία και σε νέες μεθόδους διδασκαλίας. Επιπλέον εξωσχολικές δραστηριότητες για τα παιδιά και τους γονείς.

Τυπικές μαθησιακές περιπτώσεις είναι:

- Μαθήματα Αγγλικών/Γαλλικών/Γερμανικών, συνήθως σε ομάδες με διάφορες ηλικίες και διάφορα επίπεδα
- Μαθήματα ξένων γλωσσών για ηλικιωμένους που τους αρέσει να ταξιδεύουν
- Μαθήματα Αγγλικών για νέους που θέλουν να δώσουν τις εξετάσεις Αγγλικών του Cambridge για να δουλέψουν στο εξωτερικό ή να βρουν καλύτερη δουλειά.
- Μαθήματα ξένων γλωσσών για άτομα που δουλεύουν στους κλάδους του τουρισμού και του εμπορίου.
- Μαθήματα υπολογιστών για ηλικιωμένους

- Μαθήματα μαγειρικής για διάφορες ηλικίες και επίπεδα: μαγειρική για εργένηδες, ελληνική /Ιαπωνική /Θιβετιανή/ Κορεάτικη κουζίνα
- Εργαστήρια μνήμης για ηλικιωμένους
- Εργαστήρια διαλογισμού για ενήλικες
- Εργαστήρια για γονείς για το πως να ενθαρρύνουν τα παιδιά τους να μάθουν ή για το πως να τα βοηθήσουν να χρησιμοποιούν με ασφάλεια το διαδίκτυο.
- Διαδραστικά εργαστήρια για νέους και εκπαιδευτές νέων σε σχέση με τη διεθνή κινητικότητα και το πρόγραμμα Erasmus+.

Σλοβενία / UPI-Ijudska univerza Žalec

Το UPI Žalec είναι ένα δημόσιο μη κερδοσκοπικό ίδρυμα για την εκπαίδευση και την κατάρτιση των ενηλίκων στην περιοχή Κάτω Σαβίνια, στη Σλοβενία. Προσφέρει ένα ευρύ φάσμα προγραμμάτων τυπικής και μη τυπικής εκπαίδευσης ποιοτικές υπηρεσίες καθοδήγησης και παροχής συμβουλευτικής. Το UPI Žalec διοικεί ένα κέντρο επαγγελματικής εκπαίδευσης, κάνει μαθήματα δημοτικού για ενήλικες και διάφορα προγράμματα μη τυπικής εκπαίδευσης όπως τα παρακάτω:

- Μαθήματα ξένων γλωσσών για ανέργους που θέλουν να βρουν δουλειά
- Μαθήματα ξένων γλωσσών για εργαζόμενους είτε για επαγγελματικούς είτε για προσωπικούς λόγους
- Μαθήματα ξένων γλωσσών για ηλικιωμένους
- Μαθήματα ξένων γλωσσών για προετοιμασία για εξετάσεις σε εθνικό ή ξένο επίπεδο
- Μαθήματα Σλοβένικων για εταιρείες που απασχολούν μετανάστες
- Μαθήματα υπολογιστών για τους ανέργους και τους εργαζόμενους
- Ψηφιακά εργαστήρια για ηλικιωμένους: χρήση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, λήψη και επεξεργασία φωτογραφιών στο τηλέφωνο, πρώτα βήματα υπολογιστή, Facebook και άλλα κοινωνικά μέσα κ.λπ.
- Δημιουργικά εργαστήρια και διαλέξεις σχετικά με διάφορα θέματα (προσωπική ανάπτυξη, τέχνες και χειροτεχνίες, εργαστήρια ραπτικής κλπ.)
- Προγράμματα ένταξης μεταναστών
- Κύκλοι σπουδών (βιωσιμότητα, υγεία, γεωγραφία κ.λπ.)
- Μαθήματα μουσικής και χορού για ενήλικες κλπ.

Ιρλανδία / Dublin Institute of Technology

Το Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο του Δουβλίνου είναι ένα τυπικό ίδρυμα τριτοβάθμιας εκπαίδευσης που προσφέρει ακαδημαϊκή κατάρτιση κυρίως σε νεαρούς ενήλικες ως μέρος επίσημης ανώτατης εκπαίδευσης. Η μάθηση σε ένα πανεπιστημιακό ίδρυμα χαρακτηρίζεται από υψηλό βαθμό οργάνωσης, ανάλυση των αποτελεσμάτων και προγράμματα σπουδών που είναι συνήθως μακρά: έως και τέσσερα χρόνια, για παράδειγμα, για την απόκτηση πτυχίου. Ορισμένες μορφές μάθησης, όμως, είναι πιο βραχυπρόθεσμες: Το Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο του Δουβλίνου διδάσκει επίσης ενήλικες εκπαιδευόμενους που συνήθως εργάζονται και επιστρέφουν στην εκπαίδευση μέσω απογευματινών μαθημάτων ή μαθημάτων μερικής απασχόλησης.

Ακολουθεί μια λίστα με τον τρόπο με τον οποίο οργανώνεται η διδασκαλία και με ποιους συμμετέχουν:

- Οι φοιτητές που έχουν ολοκληρώσει τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση και φοιτούν στο πανεπιστήμιο για πάρουν ένα πτυχίο ώστε να βγουν στην αγορά εργασίας.
- Οι φοιτητές ηλικίας άνω των 23 ετών ("ώριμοι φοιτητές") που εργάζονται, αλλά αποφάσισαν να επιστρέψουν στο πανεπιστήμιο για να βελτιώσουν τις επαγγελματικές τους ευκαιρίες.
- Απογευματινά μαθήματα για φοιτητές που εργάζονται κατά τη διάρκεια της ημέρας και παρακολουθούν μαθήματα για να πάρουν το πτυχίο τους τα απογεύματα και τα Σαββατοκύριακα.
- Μεταπτυχιακοί φοιτητές που έχουν αποφοιτήσει τα τελευταία τρία χρόνια και επιστρέφουν στο πανεπιστήμιο για να αποκτήσουν μεταπτυχιακό.
- Μεταπτυχιακοί φοιτητές που αποφοίτησαν πάνω από τρία χρόνια πριν και επιστρέφουν στο πανεπιστήμιο για να αποκτήσουν μεταπτυχιακό.
- Μεταπτυχιακοί φοιτητές που αποφοίτησαν τα τελευταία τρία χρόνια και επιστρέφουν στο πανεπιστήμιο για να αποκτήσουν διδακτορικό.

Βρήκατε τη δική σας περίπτωση σε κάποιο από τα παραδείγματα;

Σε κάθε περίπτωση, κάτι τέτοιο, ή κάτι παρόμοιο, θα είναι η τυπική κατάσταση εργασίας σας. Για τη δημιουργία της πιλοτικής δραστηριότητας πιθανώς θα επιλέξετε κάτι που σχετίζεται με αυτό που κάνετε στην εργασία σας με τους μαθητές. Η βασική ερώτησή σας θα είναι: είναι αυτό το θέμα και αυτό το περιβάλλον μάθησης κατάλληλο για δραστηριότητες Μικτής Μάθησης;

3.4. ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ (COPYRIGHT) ΚΑΙ ΑΔΕΙΕΣ CREATIVE COMMONS

3.4.1. Πνευματικά Δικαιώματα (Copyright)

Τα Πνευματικά Δικαιώματα, όπως γνωρίζετε, είναι μια νομική έννοια που επιτρέπει στο δημιουργό ενός πρωτότυπου έργου να έχει τα αποκλειστικά δικαιώματα για τη χρήση και τη διανομή του. Συνήθως, εξασφαλίζονται για ένα περιορισμένο χρονικό διάστημα, παραδείγματος χάρη στην Ιρλανδία τα Πνευματικά Δικαιώματα για λογοτεχνικά, δραματικά, μουσικά και καλλιτεχνικά έργα ισχύουν για όλη τη ζωή του δημιουργού και για 70 χρόνια μετά ενώ για ηχητικές καταγραφές, ταινίες και τηλεοπτικές εκπομπές για 50 χρόνια από τη δημιουργία. Δεν λήγουν όμως, όλα τα Πνευματικά Δικαιώματα, παραδείγματος χάρη τα δικαιώματα για το έργο Πίτερ Παν του J.M. Barrie έχουν δοθεί για πάντα στο Great Ormon Street Hospital, ένα νοσοκομείο για παιδιά στο Λονδίνο, με βάση την επιθυμία του δημιουργού.

Τα αποκλειστικά δικαιώματα δεν είναι απόλυτα, υπάρχουν και εξαιρέσεις, όπως η «θεμιτή χρήση» (“Fair Dealing” ή “Fair Use”) που είναι ένας όρος ομπρέλα για μια σειρά από εξαιρέσεις που δεν θεωρούνται ότι καταπατούν τα δικαιώματα του δημιουργού. Αυτά τα παραδείγματα περιλαμβάνουν:

- Η χρήση του υλικού για αναζήτηση ή προσωπική μελέτη
- Η χρήση του για κριτική ή για ανάλυση ή για αναμετάδοση πρόσφατων γεγονότων
- Η αντιγραφή ενός μικρού κομματιού του περιεχομένου που δεν αντιπροσωπεύει ένα βασικό κομμάτι του έργου
- Για εκπαιδευτικούς λόγους
- Παρωδίες και μιμήσεις

Ένας σημαντικός περιορισμός είναι πως τα Πνευματικά Δικαιώματα προστατεύουν μόνο την πρωτότυπη έκφραση ιδεών και όχι τις υποκείμενες ιδέες. Αξίζει να συζητηθεί το θέμα των Πνευματικών Δικαιωμάτων γιατί ακόμα και αν δεν το είχατε σκεφτεί ποτέ στο περιβάλλον της τάξης, αν αναπτύσσετε διαδικτυακό περιεχόμενο και συγκεκριμένα αν το κάνετε δημοσίως διαθέσιμο είναι σημαντικό το περιεχόμενο που δημιουργείτε να μην περιέχει υλικό που προστατεύεται από Πνευματικά Δικαιώματα.

Ένα παράδειγμα

Ένα ενδιαφέρον παράδειγμα σχετικά με τα Πνευματικά Δικαιώματα (που ίσως έχει νόημα να αναφέρετε στους μαθητές σας) είναι η διαμάχη για τα Πνευματικά Δικαιώματα της σέλφι του πίθηκου. Το 2011 ο φωτογράφος David Slater πήγε στην Ινδονησία για να φωτογραφήσει ένα υπό εξαφάνιση είδος πιθήκου. Ο φωτογράφος πέρασε κάποιες μέρες με τους πιθήκους, και τους έμαθε πως να πατάνε το κουμπί της κάμερας και να βγάζουν φωτογραφίες. Ένας από τους πίθηκους έβγαλε μια φωτογραφία τον εαυτό του, η οποία δημοσιεύτηκε σε διάφορα αγγλικά περιοδικά, συμπεριλαμβανομένων των Daily Mail, The Telegraph, και The Guardian, στις 4 Ιουλίου του 2011. 5 μέρες αργότερα η φωτογραφία ανέβηκε στο Wikimedia Commons, μια ιστοσελίδα που δέχεται πολυμέσα που



είναι διαθέσιμα με άδεια ελευθέρου περιεχομένου ή δεν πληροί τις προϋποθέσεις για Πνευματικά Δικαιώματα, υποστηρίζοντας πως η φωτογραφία ήταν προϊόν ζώου και όχι ανθρώπου, δεν είχε δημιουργό στον οποίο θα μπορούσαν να παραχωρηθούν τα δικαιώματα. Ο Slater ζήτησε από τη Wikimedia Commons να κατεβάσει τις φωτογραφίες, κάτι που έκαναν για λίγο, αλλά μετά από πολλές εσωτερικές συζητήσεις συμφώνησαν πως η φωτογραφία του πίθηκου δεν μπορεί να έχει Πνευματικά Δικαιώματα. Ο Slater υποστήριξε ότι έστησε την φωτογραφία, έκανε εξάσκηση με τους πιθήκους και κρατούσε το τρίποδο για να βγει η φωτογραφία, επομένως, είναι ο ιδιοκτήτης της φωτογραφίας. Στις 21 Αυγούστου το 2014, το γραφείο Πνευματικών Δικαιωμάτων των ΗΠΑ αποφανθεί πως η φωτογραφία δεν έχει Πνευματικά Δικαιώματα αφού δεν τραβήχτηκε από άνθρωπο.

3.4.2. Άδειες Creative Commons

Για να αποφευχθούν παγίδες σε σχέση με τα Πνευματικά Δικαιώματα, ο καθηγητής στο Harvard Lawrence Lessig ξεκίνησε το 2011 τον μη κερδοσκοπικό οργανισμό Creative Commons (CC) με στόχο να διευρύνει «το εύρος των δημιουργικών έργων που είναι διαθέσιμα για να τα εξελίξει κάποιος νόμιμα και να τα μοιραστεί». Για να το πετύχει αυτό ο οργανισμός δημιούργησε έναν αριθμό στάνταρ, δωρεάν νομικών αδειών (άδειες Creative Commons) που περιγράφουν ποια δικαιώματα επιθυμεί ο δημιουργός να διατηρήσει και ποια αποποιείται για το όφελος άλλων δημιουργών.

Οι άδειες Creative Commons δεν έχουν σχεδιαστεί με σκοπό να αντικαταστήσουν τα Πνευματικά Δικαιώματα αλλά μπορούν να μπορούν να αντικαταστήσουν τις προσωπικές διαπραγματεύσεις ανάμεσα στον ιδιοκτήτη των Πνευματικών Δικαιωμάτων και τους κατόχους αδειών, κάτι είναι απαραίτητο για τη διαχείριση των Πνευματικών Δικαιωμάτων. Μέχρι το 2015 πάνω από 1 δισεκατομμύριο έργα είχαν λάβει κάποια από τις άδειες Creative Commons.

Οργανισμοί όπως το Google Images, flickr, YouTube, vimeo, SoundCloud και Wikipedia χρησιμοποιούν άδειες Creative Commons, επομένως όταν ανεβάζεις το περιεχόμενό σου σε αυτές τις πλατφόρμες σε ρωτάνε τι είδους άδεια προτιμάς.

Μια χρήσιμη σελίδα όπου θα βρείτε περιεχόμενο που έχει άδειες Creative Commons είναι:

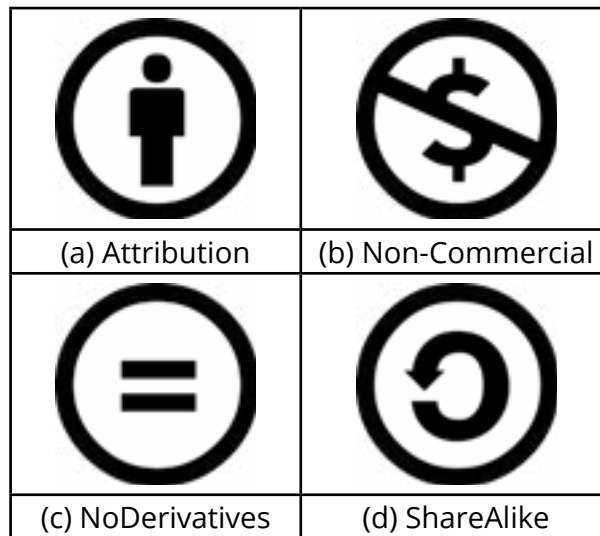
- <https://search.creativecommons.org>

Τα στοιχεία των αδειών Creative Commons

Υπάρχουν έξι τυπικές άδειες Creative Commons. Κάθε άδεια αποτελείται από ένα ή περισσότερα από τα ακόλουθα τέσσερα στοιχεία:

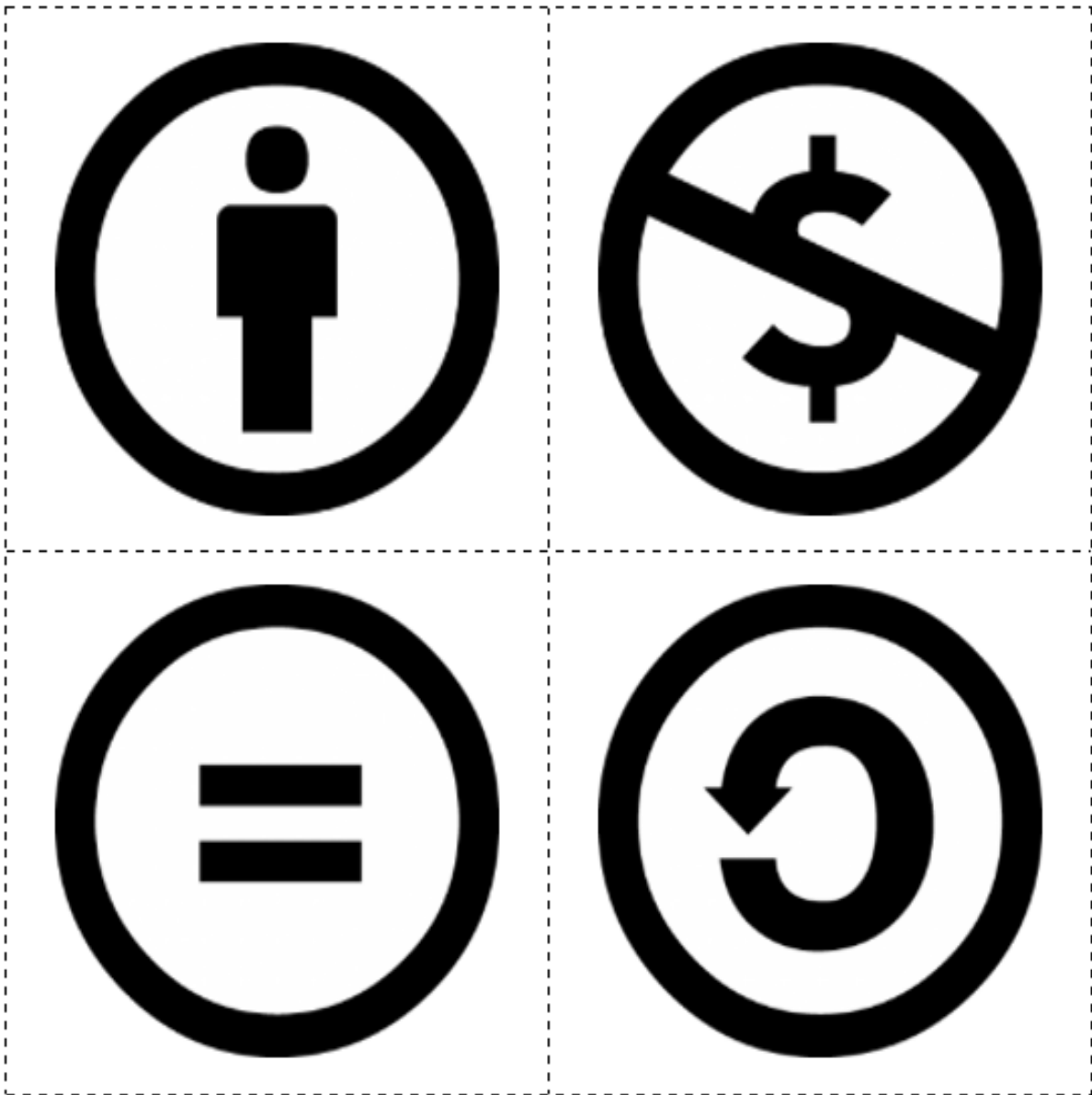
1. **Αναφορά (Attribution):** Αυτό σημαίνει ότι άλλοι πρέπει να σας αναφέρουν ως τον αρχικό δημιουργό του έργου. Όλες οι άδειες Creative Commons απαιτούν από τους χρήστες να παρέχουν αναφορά.
2. **Μη εμπορική (Non-Commercial):** Αυτό σημαίνει ότι άλλοι δεν μπορούν να μοιράζονται, να προσαρμόζουν ή να επαναχρησιμοποιούν την εργασία σας, εάν η χρήση τους προορίζεται κυρίως για εμπορικό σκοπό ή χρηματική αποζημίωση.
3. **Όχι παράγωγα (NoDerivatives):** Αυτό σημαίνει ότι άλλοι μπορούν να μοιράζονται την εργασία σας, αλλά δεν πρέπει να την αλλάξουν. Σημειώστε ότι οι χρήστες εξακολουθούν να έχουν το φάσμα των δικαιωμάτων δίκαιης διαπραγμάτευσης.
4. **ShareAlike:** Αυτό σημαίνει ότι όσοι προσαρμόζουν ή αναδιαμορφώνουν την εργασία σας πρέπει να χρησιμοποιούν την ίδια άδεια Creative Commons για οποιαδήποτε παράγωγα έργα.

Υπάρχουν τα συνήθη εικονίδια που συνδέονται με καθένα από αυτά τα στοιχεία:



Σχήμα 3.χ Λογότυπα άδειας Creative Commons

Δραστηριότητα για τους μαθητές



ΟΔΗΓΙΕΣ: Κάντε ένα αντίγραφο αυτών των εικόνων, κόψτε τες και να μοιράστε τις στους μαθητές σας (σε ομάδες ή μεμονωμένα) και ζητήστε τους να βρουν τι σημαίνουν. Εάν θέλετε να τους βοηθήσετε, θα μπορούσατε να τους δώσετε ένα στοιχείο και να πείτε, “αυτό σχετίζεται με τα creative commons”. Ίσως να τους ζητήσετε να σας στείλουν την απάντηση μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή να τη δώσουν σε tweet ή να την προσθέσουν σε ένα wiki.

Άδειες Creative Commons

Από αυτά τα τέσσερα στοιχεία αδειών χρήσης διατίθενται οι ακόλουθες έξι τυπικές άδειες:

	Αναφορά (Attribution) Αυτή η άδεια επιτρέπει σε άλλους να διανέμουν, να ανασυντάσσουν, να τροποποιήσουν και να αξιοποιήσουν το έργο σας, ακόμη και εμπορικά, αρκεί να σας αναφέρουν για την αρχική δημιουργία.
	Αναφορά-Μη εμπορική (Attribution-NonCommercial) Αυτή η άδεια επιτρέπει σε άλλους να αναμειγνύουν, να τροποποιούν και να αξιοποιούν το έργο σας μη εμπορικά με αναφορά σε εσάς (τα νέα έργα τους πρέπει επίσης να είναι μη εμπορικά).
	Αναφορά ShareAlike (Attribution-ShareAlike) Αυτή η άδεια επιτρέπει σε άλλους να αναμειγνύουν, να τροποποιούν και να αξιοποιούν το έργο σας ακόμη και για εμπορικούς σκοπούς, αρκεί να σας αναφέρουν και να αδειοδοτήσουν τις νέες δημιουργίες τους με τους ίδιους όρους.
	Αναφορά-Μη εμπορική- ShareAlike (Attribution-NonCommercial-ShareAlike) Αυτή η άδεια επιτρέπει σε άλλους να αναμειγνύουν, να τροποποιούν και να αξιοποιούν το έργο σας μη εμπορικά, αρκεί να σας αναφέρουν και να χορηγήσουν άδεια για τις νέες δημιουργίες τους με τους ίδιους όρους.
	Αναφορά-Όχι παράγωγα (Attribution-NoDerivatives) Αυτή η άδεια επιτρέπει την αναδιανομή, εμπορική και μη εμπορική, εφόσον το έργο μεταβιβάζεται αμετάβλητο και συνολικά, με αναφορά σε εσάς.
	Αναφορά—Μη εμπορική-Όχι παράγωγα (Attribution-NonCommercial-NoDerivatives) Αυτή η άδεια είναι η πιο περιοριστική από τις έξι κύριες άδειες, επιτρέποντας μόνο σε άλλους να κατεβάζουν τα έργα σας και να τα μοιράζονται με άλλους εφόσον σας αναφέρουν, αλλά δεν μπορούν να τα αλλάξουν με κανένα τρόπο ή να τα χρησιμοποιήσουν εμπορικά.

Πίνακας 3.2 Στοιχεία αδειών creative commons.

Οι άδειες Creative Commons σχεδιάζονται για να είναι νομικά εκτελέσιμες σε όλο τον κόσμο και έχουν εκτελεστεί ενώπιον δικαστηρίου σε διάφορες δικαιοδοσίες. Οι άδειες Creative Commons περιέχουν μια ρήτρα “διαχωρισμού”, επιτρέποντας σε ένα δικαστήριο να εξαλείψει οποιαδήποτε διάταξη θεωρείται μη εφαρμόσιμη και να επιβάλει τις υπόλοιπες διατάξεις της άδειας.

3.5. ΧΡΗΣΤΙΚΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΟΤΗΤΑ

3.5.1. Χρηστικότητα

Κατά την ανάπτυξη περιεχομένου είναι σημαντικό να θυμόμαστε να το σχεδιάσουμε με τέτοιο τρόπο ώστε να είναι εύκολο να κατανοήσουμε πώς να το χρησιμοποιήσουμε, για παράδειγμα εάν δημιουργήσετε ένα διαδραστικό κουίζ και οι μαθητές δεν μπορούν να καταλάβουν πώς να απαντήσουν στο κουίζ επειδή το παιχνίδι δεν είναι εύκολο στη χρήση τότε όχι μόνο θα αποτύχει τον στόχο του, αλλά θα οδηγήσει και στην απογοήτευση του μαθητή.

Τρεις βασικοί πυλώνες καλής χρηστικότητας είναι:¹³:

1. **Σχεδιασμός με επίκεντρο τον χρήστη (User-centred Design):** Όσο πιο νωρίς εμπλακούν οι μαθητές στο σχεδιασμό του υλικού, τόσο πιο πιθανό είναι να είναι ευχαριστημένοι με το αποτέλεσμα. Η συμμετοχή τους θα μπορούσε να είναι τόσο απλή όσο η άποψη τους για την επιλογή του χρώματος, ή θα μπορούσαν να φτιάξουν κάποια απλά storyboards.
2. **Μετρήστε την πρόοδο (Measure Progress):** Κατά την έναρξη της ανάπτυξης του υλικού, αποφασίστε τι δεδομένα θα μετρήσετε για να εξασφαλίσετε ότι το ολοκληρωμένο υλικό ικανοποιεί τις ανάγκες που θέλετε. Αυτό θα μπορούσε να είναι κάτι τόσο απλό όσο ο υπολογισμός του αριθμού των “κλικ” που χρειάζεται ένας μαθητής για να ολοκληρώσει μια εργασία, για να μετρήσει πόσο χρόνο χρειάζεται ένας εκπαιδευόμενος να μάθει πώς να χρησιμοποιήσει το πλήρες σύστημα.
3. **Επαναστατική Σχεδίαση (Iterative Design):** Η ανάπτυξη του εκπαιδευτικού υλικού δεν είναι κάτι που θα γίνει μόνο μια φορά, οπότε μόλις ολοκληρωθεί το περιεχόμενο, μπορεί να δοκιμαστεί και με βάση την ανατροφοδότηση των μαθητών να επανασχεδιαστεί και να αναδιαμορφωθεί. Η διαδικασία μπορεί να επαναληφθεί ξανά και ξανά μέχρις ότου δεν βρεθούν προβλήματα στη φάση της δοκιμής. Αυτή η διαδικασία αποσκοπεί τελικά στο να βελτιώσει την ποιότητα και τη λειτουργικότητα του υλικού.

Ένας αποτελεσματικός τρόπος για να ελέγξετε τη χρηστικότητα του υλικού είναι να προσκαλέσετε μια μικρή ομάδα μαθητών να συμμετάσχουν σε μια συνεδρία δοκιμών ευχρηστίας. Κατά τη διάρκεια αυτής της συνάντησης οι μαθητές θα ακολουθήσουν μια σειρά εργασιών για ολοκληρώσουν τη χρήση του περιεχομένου, χωρίς καμία βοήθεια από εσάς. Εάν το κάνουν ένας ένας μπορείτε να σημειώσετε πώς προσεγγίζουν την εργασία, ποιο είναι τα συναισθήματα τους και πόσο χρόνο χρειάζονται για να ολοκληρώσουν την κάθε εργασία. Η ανάλυση της απόδοσης πολλών μαθητών μπορεί να οδηγήσει σε βελτιώσεις στο σύστημα.

¹³ Gould, J.D., Lewis, C, 1985, “Designing for Usability: Key Principles and What Designers Think”, Communications of the ACM, 28(3)

Η παρατήρηση είναι μόνο μία από τις πολλές μεθόδους αξιολόγησης της χρηστικότητας, άλλες περιλαμβάνουν το μοντέλο GOMS το πρωτόκολλο μεγάλφωνης σκέψης και τη δημιουργία περσόνας, τα οποία αναφέρονται λεπτομερώς στο κεφάλαιο 8.

Υπάρχουν αρκετές κατευθυντήριες γραμμές σχεδίασης που έχουν σχεδιαστεί για να βοηθήσουν τους σχεδιαστές να δημιουργήσουν χρήσιμο περιεχόμενο, συμπεριλαμβανομένων των Thirteen Principles of Display Design του Christopher Wickens και των Οκτώ Χρυσών Κανόνων Διασύνδεσης του Ben Shneiderman, αλλά οι πιο διαδεδομένες οδηγίες για τη χρηστικότητα είναι οι Ten Heuristics του Jakob Nielsen από το βιβλίο που εκδόθηκε το 1994, Usability Engineering. Το περιεχόμενο του βιβλίου περιγράφεται στην επόμενη σελίδα και υπάρχει μια λίστα στην ακόλουθη σελίδα.

Ο Nielsen όρισε επίσης τα πέντε στοιχεία ποιότητας της χρηστικότητας ως:

1. Μάθηση
2. Αποδοτικότητα
3. Απομνημόνευση
4. Σφάλματα (όπως στο χαμηλό ποσοστό σφάλματος)
5. Ικανοποίηση.

τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως αποτελεσματικά μέτρα σε μια συνεδρία δοκιμών ευχρηστίας.

Τα στοιχεία του Nielsen

Στοιχείο	Περιγραφή
1. Ορατότητα της κατάστασης του συστήματος	Ο χρήστης πρέπει να γνωρίζει τι συμβαίνει στο σύστημα μέσα σε εύλογο χρονικό διάστημα. Για παράδειγμα, κατά τη μεταφόρτωση αρχείων χρησιμοποιώντας το Google Drive, εμφανίζεται ένα αναδυόμενο παράθυρο που υποδεικνύει ότι το αρχείο μεταφορτώνεται και επιβεβαιώνει την ολοκλήρωση της μεταφόρτωσης.
2. Ταίριασμα μεταξύ του συστήματος και του πραγματικού κόσμου	Ο χρήστης πρέπει να καταλάβει τι συμβαίνει επομένως τα συστήματα πρέπει χρησιμοποιούν ορολογία που γνωρίζει ο χρήστης. Για παράδειγμα, εάν ο χρήστης του συστήματος χρησιμοποιεί αμερικανική ορθογραφία και ορολογία, τότε το σύστημα πρέπει να χρησιμοποιεί αμερικανική ορθογραφία και ορολογία.
3. Έλεγχος και ελευθερία χρήστη	Ο χρήστης πρέπει να έχει κάποια ελευθερία επιλογής κατά τη χρήση του συστήματος και αν επιλέξει μια επιλογή κατά λάθος, θα πρέπει να είναι δυνατή η αναίρεση αυτού του σφάλματος. Για παράδειγμα, όταν διαγράφετε ένα μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στο Gmail, εμφανίζεται ένα μήνυμα λέγοντας "Η συνομιλία έχει μεταφερθεί στον Κάδο απορριμμάτων. <u>Μάθετε περισσότερα Αναίρεση</u> ". Δίνοντας στο χρήστη την ευκαιρία να αναίρεσει.
4. Συνέπεια και προδιαγραφές	Τα διαφορετικά μέρη του συστήματος δεν πρέπει να έχουν διαφορετική μορφή είτε από άποψη εμφάνισης, δράσης ή ορολογίας. Για παράδειγμα, ένα κουμπί που κάνει ένα πράγμα σε μια οθόνη δεν θα πρέπει να κάνει κάτι διαφορετικό σε άλλη οθόνη. Το αντίθετο ισχύει επίσης, η ίδια λειτουργία δεν θα πρέπει να εκπροσωπείται από δύο διαφορετικά κουμπιά σε δύο διαφορετικές οθόνες.
5. Πρόβλεψη λάθους	Ο χρήστης θα πρέπει να αποφεύγει να κάνει λάθη, αυτό μπορεί να επιτευχθεί με τη δοκιμή πρωτοτύπων συστημάτων από χρήστες. Αυτό γίνεται είτε με το να διαγραφούν όταν γίνει η επανασχεδίαση είτε με το να ρωτιούνται οι χρήστες «είστε σίγουρος;» πριν μπορέσουν να κάνουν το λάθος. Για παράδειγμα, πολλά συστήματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ελέγχουν εάν έχετε τη λέξη "επισυνάπτεται" στο μήνυμά σας και σας προτείνουν να συμπεριλάβετε ένα συνημμένο εάν δεν το έχετε ήδη κάνει.
6. Αναγνώριση και όχι μνήμα	Ο χρήστης δεν θα πρέπει να αναγκαστεί να ανακαλέσει ένα μεγάλο όγκο πληροφοριών από σελίδα σε σελίδα, το σύστημα θα πρέπει να ελαχιστοποιεί το φορτίο της μνήμης του χρήστη κάνοντας ορατά τα αντικείμενα, τις ενέργειες και τις επιλογές. Για παράδειγμα, πολλοί ιστότοποι παρέχουν breadcrumbs για να δείξουν στον χρήστη την τρέχουσα τοποθεσία τους σε έναν ιστότοπο, όπως: "HOME> SHOPPING> HARDWARE> MONITORS".
7. Ευελιξία και αποτελεσματικότητα της χρήσης	Το σύστημα θα πρέπει να έχει διαφορετικούς τρόπους να κάνει το ίδιο πράγμα, ανάλογα με την εμπειρία του χρήστη, αυτό περιλαμβάνει την ύπαρξη κρυφών επιλογών ("επιταχυντών") για έμπειρους χρήστες τις οποίες αρχάριοι χρήστες δεν χρειάζεται να γνωρίζουν. Για παράδειγμα, όταν αντιγράφετε και επικολλάτε στο Microsoft Word, ο αρχάριος χρήστης μπορεί να κάνει τα ΔΕΞΙ ΚΛΙΚ-ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ και ΔΕΞΙ ΚΛΙΚ-ΕΠΙΚΟΛΛΗΣΗ και ο έμπειρος χρήστης μπορεί να κάνει "CTRL-C" και "CTRL-V"

Τα στοιχεία του Nielsen

Στοιχείο	Περιγραφή
<i>8. Αισθητική και μινιμαλιστικός σχεδιασμός</i>	Ο χρήστης πρέπει να παρουσιάζεται μόνο με πληροφορίες που σχετίζονται άμεσα με την τρέχουσα αλληλεπίδραση. Διατηρήστε τις πληροφορίες σε κάθε σελίδα στο ελάχιστο δυνατό. Για παράδειγμα, η αρχική σελίδα της Αναζήτησης Google είναι ένα καλό παράδειγμα.
<i>9. Ανάκτηση σφάλματος</i>	Τα μηνύματα σφάλματος πρέπει να εκφράζονται σε απλή γλώσσα, να δείχνουν ακριβώς το πρόβλημα, και προτείνουν εποικοδομητικά μια λύση. Για παράδειγμα, είναι καλύτερο ότι το σύστημα να μην δίνει μήνυμα όπως το "Σύστημα Σφάλμα 4245", αλλά να λέει κάτι όπως "Πληκτρολογήσατε γράμματα, αλλά θα έπρεπε να είχατε πληκτρολογήσει αριθμούς".
<i>10. Βοήθεια και τεκμηρίωση</i>	Όλη η βοήθεια πρέπει να είναι εύκολη στην αναζήτηση, να επικεντρώνεται στην εργασία του χρήστη, να απαριθμεί συγκεκριμένα βήματα που πρέπει να γίνουν και να μην είναι υπερβολικά μεγάλη. Για παράδειγμα, μια λίστα Συχνών Ερωτήσεων μπορεί συχνά να είναι πιο ελκυστική για τους χρήστες από ένα εγχειρίδιο.

Η λίστα των στοιχείων του Nielsen		
Υλικό:	Εξεταστής:	Ημερομηνία:
1. Ορατότητα της κατάστασης του συστήματος	     1 2 3 4 5	
2. Ταίριασμα μεταξύ του συστήματος και του πραγματικού κόσμου	     1 2 3 4 5	
3. Έλεγχος και ελευθερία χρήστη	     1 2 3 4 5	
4. Συνέπεια και προδιαγραφές	     1 2 3 4 5	
5. Πρόβλεψη λάθους	     1 2 3 4 5	
6. Αναγνώριση και όχι μνήμα	     1 2 3 4 5	
7. Ευελιξία και αποτελεσματικότητα της χρήσης	     1 2 3 4 5	
8. Αισθητική και μινιμαλιστικός σχεδιασμός	     1 2 3 4 5	
9. Ανάκτηση σφάλματος	     1 2 3 4 5	
10. Βοήθεια και τεκμηρίωση	     1 2 3 4 5	

Παράδειγμα 3.3 Η λίστα Nielsens

3.5.2. Προσβασιμότητα

Η προηγούμενη ενότητα εξηγεί την έννοια της ευχρηστίας, η οποία εξετάζει πόσο εύκολο είναι να χρησιμοποιηθεί το περιεχόμενο για έναν τυπικό χρήστη. Η Προσβασιμότητα κάνει ένα βήμα παραπέρα και εξετάζει πόσο εύκολο είναι να χρησιμοποιηθεί το περιεχόμενο για ένα χρήστη με κάποια αναπηρία. Χαρακτηριστικές αναπηρίες μπορεί να είναι η όραση (συμπεριλαμβανομένης της τύφλωσης), οι ακουστικές βλάβες (συμπεριλαμβανομένης της κώφωσης), οι διαταραχές της κινητικότητας, οι γνωστικές διαταραχές (συμπεριλαμβανομένης της δυσλεξίας, της ADHD, του αυτισμού) και των νευρολογικών διαταραχών.

Υπάρχουν συγκεκριμένα εργαλεία λογισμικού και υλικού που ονομάζονται Βοηθητικές Τεχνολογίες που μπορούν να βοηθήσουν τον χρήστη να έχει πρόσβαση σε πληροφορίες στο διαδίκτυο και να χρησιμοποιεί υπολογιστές. Οι υπολογιστές έχουν οθόνη και εμφανίζουν πληροφορίες κειμένου που μπορούν να αποτελέσουν πρόκληση για χρήστες με προβλήματα όρασης (ή για τυφλούς), ωστόσο με τη χρήση ενός εργαλείου λογισμικού που ονομάζεται αναγνώστης οθόνης, οι χρήστες μπορούν να έχουν πρόσβαση σε πληροφορίες σε απευθείας σύνδεση, καθώς ο αναγνώστης οθόνης θα διαβάσει το κείμενο από την οθόνη.

Ακολουθούν μερικές συμβουλές προσβασιμότητας για τους έξι τύπους δραστηριοτήτων:

Προσβάσιμες παρουσιάσεις

- Οι παρουσιάσεις είναι συνήθως ένας συνδυασμός κειμένου και εικόνων, οπότε αν έχετε μαθητές με προβλήματα όρασης, το κείμενο θα είναι ευανάγνωστο με έναν αναγνώστη οθόνης, αλλά οι εικόνες ίσως χρειαστούν λίγο περισσότερη δουλειά. Εάν κάνετε δεξί κλικ σε μια εικόνα (ή ένα σχήμα ή SmartArt ή ένα βίντεο) και επιλέξετε "Format" και επιλέξετε "Properties" θα εμφανιστεί μια καρτέλα "ALT TEXT" στην οποία μπορείτε να προσθέσετε μια περιγραφή κειμένου για το οπτικό στοιχείο που θα διαβάσει ο αναγνώστης οθόνης.
- Εάν το λογισμικό παρουσίασης έχει ενσωματωμένα σχέδια διαφανειών (για παράδειγμα, τίτλος, δύο περιεχόμενα, κενό, σύγκριση), προσπαθήστε να τα χρησιμοποιήσετε όπως θα τα καταλάβει καλά ο αναγνώστης οθόνης, ενώ αν κάνετε τη δική σας μορφοποίηση διαφανειών μπορεί να προκαλέσει σύγχυση.
- Εάν προσθέσετε υπερσυνδέσμους σε μια παρουσίαση, βεβαιωθείτε ότι το κείμενο σύνδεσης παρέχει σαφή ένδειξη του προορισμού, παραδείγματος χάρι το "Κάντε κλικ εδώ" είναι ανεπαρκής λεπτομέρεια σε σχέση με το κείμενο που λέει "Σύνδεσμος προς την ιρλανδική εθνική ιστοσελίδα για την αναπηρία".
- Βεβαιωθείτε ότι το κείμενο και οι εικόνες είναι χρωματισμένες με τέτοιο τρόπο

ώστε να υπάρχει αρκετή αντίθεση με το χρώμα του φόντου, χρησιμοποιήστε έναν ηλεκτρονικό ελεγκτή αντίθεσης εάν δεν είστε βέβαιοι ότι είναι εντάξει, π.χ.

<https://webaim.org/resources/contrastchecker/>

Προσβάσιμα Podcasts

- Δημιουργήστε ένα κείμενο για το podcast. Υπάρχουν διάφορα ηλεκτρονικά εργαλεία λογισμικού που μετατρέπουν τα αρχεία ήχου σε κείμενο. Εάν συμπεριλάβετε την μεταγραφή στην ίδια ιστοσελίδα με το podcast σας, θα διευκολύνει τις μηχανές αναζήτησης να το εντοπίσουν.
- Χρησιμοποιήστε το κείμενο για να δημιουργήσετε σημειώσεις για το podcast, οι οποίες θα περιλαμβάνουν:
 - * Τίτλο
 - * Αριθμός επεισοδίου
 - * Μέγεθος φακέλου
 - * 3-5 βασικά σημεία του Podcast
 - * Το κείμενο
 - * Τις καλύτερες στιγμές
 - * Συνδέσμους για χρήσιμο υλικό που συνδέεται με το θέμα
- Δημιουργήστε ένα σενάριο για το podcast. Υπάρχουν διάφορα ηλεκτρονικά εργαλεία λογισμικού που μετατρέπουν τα αρχεία ήχου σε κείμενο. Εάν συμπεριλάβετε το σενάριο στην ίδια ιστοσελίδα με το podcast σας, θα διευκολύνει τις μηχανές αναζήτησης να το εντοπίσουν.
- Χρησιμοποιήστε το σενάριο για να δημιουργήσετε την Σημειώσεις για το podcast, οι οποίες μπορούν να περιλαμβάνουν:
 - * Τίτλος του podcast
 - * Αριθμός επεισοδίου
 - * Μέγεθος αρχείου
 - * 3-5 βασικά σημεία του podcast
 - * Το σενάριο
 - * Καλύτερες στιγμές από το podcast
 - * Εξωτερικές συνδέσεις με χρήσιμες πληροφορίες σχετικά με το θέμα του podcast

Προσβάσιμα Videos

- Δημιουργήστε σενάριο για το βίντεο. Υπάρχουν διάφορα ηλεκτρονικά εργαλεία λογισμικού που θα μετατρέπουν τα βίντεο σε κείμενο. Εάν συμπεριλάβετε το σενάριο στην ίδια ιστοσελίδα με το βίντεο σας, θα διευκολύνει τις μηχανές αναζήτησης να τις εντοπίσουν.
- Χρησιμοποιήστε το σενάριο για να δημιουργήσετε κλειστές λεζάντες για το βίντεο,

οι οποίες είναι υπότιτλοι που περιλαμβάνουν επίσης περιγραφές κειμένων μη ομιλούντων στοιχείων, όπως η μουσική υπόκρουση.

- Μπορείτε επίσης να προσθέσετε ένα πρόσθετο soundtrack από ηχητικές περιγραφές των βασικών οπτικών στοιχείων του βίντεο. Αυτές οι περιγραφές συνήθως εισάγονται σε φυσικές παύσεις στο διάλογο.
- Αν μία από τις ρυθμίσεις σας είναι η αυτόματη αναπαραγωγή, είναι προτιμότερο να μην ρυθμίσετε την αναπαραγωγή του βίντεο μόλις οι μαθητές επισκεφθούν τη σελίδα, αφήστε τους να αποφασίσουν πότε θέλουν να αρχίσουν να παίζουν το βίντεο.
- Σε καμία περίπτωση δεν μπορείτε να βάλετε υλικό που να αναβοσβήνει στο βίντεο σας, μπορεί να προκαλέσει επιληψία σε μερικούς μαθητές. Εάν δεν είστε σίγουροι αν το βίντεο σας μπορεί να προκαλέσει πρόβλημα, κατεβάστε το Εργαλείο ανάλυσης φωτοευαίσθητης επιληψίας από το Κέντρο παρακολούθησης και δοκιμάστε το: <http://trace.umd.edu/peat>

Προσβάσιμα έγγραφα

- Εάν το έγγραφο είναι ένας συνδυασμός κειμένου και εικόνων και εάν έχετε μαθητές με προβλήματα όρασης το κείμενο θα είναι αναγνώσιμο με ένα πρόγραμμα ανάγνωσης οθόνης, αλλά οι εικόνες μπορεί να χρειαστούν λίγο περισσότερη δουλειά. Αν κάνετε δεξί κλικ σε μια εικόνα (ή ένα σχήμα ή SmartArt ή ένα βίντεο) και επιλέξετε “Format” και επιλέξετε “Properties” θα εμφανιστεί μια καρτέλα “ALT TEXT” στην οποία μπορείτε να προσθέσετε μια περιγραφή για το οπτικό στοιχείο που θα διαβάσει ο αναγνώστης οθόνης.
- Εάν προσθέτετε υπερσυνδέσμους σε ένα έγγραφο βεβαιωθείτε ότι το κείμενο σύνδεσης παρέχει σαφή ένδειξη του προορισμού, παραδείγματος χάρη το “Κάντε κλικ εδώ” είναι ανεπαρκής περιγραφή σε σύγκριση με το κείμενο που λέει “Σύνδεσμος προς την Ιρλανδική Εθνική Αρχή για την Αναπηρία”.
- Βεβαιωθείτε ότι το κείμενο και οι εικόνες είναι χρωματισμένες με τέτοιο τρόπο ώστε να υπάρχει αρκετή αντίθεση με το χρώμα του φόντου, χρησιμοποιήστε έναν ηλεκτρονικό ελεγκτή αντίθεσης εάν δεν είστε βέβαιοι ότι είναι εντάξει, π.χ. <https://webaim.org/resources/contrastchecker/>
- Προτιμήστε τη χρήση γραμματοσειρών Sans Serif (για παράδειγμα, Arial, Comic Sans, Verdana ή Sassoon) και προσπαθήστε να χρησιμοποιήσετε όσο το δυνατόν μεγαλύτερο μέγεθος γραμματοσειράς, μεγέθους τουλάχιστον 18 σημείων.

Προσβάσιμα παιχνίδια

- Υπάρχει μια σειρά από ακουστικά παιχνίδια σχεδιασμένα για άτομα με προβλήματα όρασης. Αυτά τα παιχνίδια μπορούν να παιχτούν χωρίς καμία οπτική

ανατροφοδότηση, για να μάθετε περισσότερα και να δείτε μερικά παραδείγματα, επισκεφθείτε τη διεύθυνση: <http://www.audiogames.net>

- Υπάρχουν διάφορα παιχνίδια που έχουν σχεδιαστεί για αναπαραγωγή χρησιμοποιώντας ένα μόνο διακόπτη για μαθητές με σοβαρή κινητική δυσλειτουργία ή γνωστικές δυσλειτουργίες, για να μάθετε περισσότερα και να δείτε μερικά παραδείγματα, επισκεφθείτε τη διεύθυνση: <http://www.oneswitch.org.uk>
- Υπάρχουν διάφορα παιχνίδια σχεδιασμένα για μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες, για να μάθετε περισσότερα και να δείτε μερικά παραδείγματα, επισκεφθείτε τη διεύθυνση: <http://game-accessibility.com>
- Υπάρχει μια σειρά παιχνιδιών που έχουν σχεδιαστεί γενικά για εκπαιδευόμενους με διαφορετικές αναπηρίες, για να μάθετε περισσότερα και να δείτε μερικά παραδείγματα, επισκεφθείτε τη διεύθυνση: <http://www.ics.forth.gr/hci/ua-games/index.html>

Προσβάσιμη αναζήτηση

- Η Google διαθέτει ένα εργαλείο αναζήτησης βίντεο, το οποίο αναζητά βίντεο σε ολόκληρο τον ιστό: https://www.google.com/advanced_video_search και μπορείτε να επιλέξετε την επιλογή αναζήτησης μόνο για βίντεο με κλειστές λεζάντες στην ενότητα: "Υπότιτλοι> κλειστές λεζάντες μόνο".
- Για να αναζητήσετε βίντεο με κλειστές λεζάντες στο YouTube (όχι μόνο το αυτοματοποιημένους υπότιτλους, οι οποίοι δεν είναι πάντα καλοί), πληκτρολογήστε τον όρο αναζήτησης και προσθέστε το "cc".

3.6. ΔΥΣΚΟΛΙΕΣ, ΠΑΓΙΔΕΣ ΚΑΙ ΕΠΙΛΟΓΕΣ

3.6.1. Παρέχοντας ευελιξία

Πολλοί ερευνητές υπογραμμίζουν την προοπτική του να παρέχετε στους μαθητές περισσότερη ευελιξία σε σχέση το που μαθαίνουν, τότε μαθαίνουν ακόμα και το πως μαθαίνουν¹⁴. Αυτό μπορεί να διευκολυνθεί με πολλούς τρόπους, συμπεριλαμβανομένων κάποιων σύνθετων τρόπων και κάποιων πιο απλών. Για παράδειγμα, αν δεν χρησιμοποιείτε email με τους μαθητές σας, τότε αυτό θα ήταν μια εύκολη λύση να ενσωματώσετε ευέλικτες επικοινωνίες στη διαδικασία Μικτής Μάθησης. Εναλλακτικά, είναι πιθανό να δημιουργήσετε ένα φόρουμ συζητήσεων χρησιμοποιώντας μια σελίδα όπως το <https://www.proboards.com> για να το χτίσετε.

Η ευελιξία έρχεται σε σχέση με τον τύπο του περιεχομένου που δημιουργείτε στο διαδίκτυο. Μπορείτε να δημιουργήσετε επιπλέον προχωρημένο περιεχόμενο το οποίο θα είναι προαιρετικό για τους πιο προχωρημένους μαθητές που μπορεί να μην βρίσκουν το υπάρχον υλικό αρκετά απαιτητικό. Επιπλέον, μπορείτε να δείτε διαφορετικούς τύπους υλικού βασισμένους σε διαφορετικά μαθησιακά στυλ, όπως για παράδειγμα το VARK (Visual, Auditory, Read-Write, and Kinaesthetic) ή το Keirsey Temperament Sorter (Artisans, Guardians, Idealists, and Rationals).

3.6.2. Δίνοντας ποιοτική ανατροφοδότηση

Η ανατροφοδότηση (Feedback) είναι ένα πολύ σημαντικό κομμάτι της εκπαιδευτικής διαδικασίας, και έρευνες έχουν δείξει πως έχει πολύ μεγάλο αντίκτυπο στην κατανόηση του μαθητή και την εξέλιξη του¹⁵. Επομένως, είναι πολύ σημαντικό να γίνεται συχνά και να γίνεται καλά. Η ανατροφοδότηση μπορεί να είναι κομμάτι της μετέπειτα διαδικασίας αξιολόγησης και επομένως κάποια από τα προβλήματα που συνδέονται με την ανατροφοδότηση θα καλυφθούν αργότερα στη διαδικασία στο κεφάλαιο 8. Αλλά για τώρα θα αναφερθούμε στα παρακάτω βασικά σημεία:

1. Προτείνουμε αν θέλετε να δώσετε αρνητική ανατροφοδότηση στους μαθητές αντί να πείτε, «εσείς, παιδιά, έχετε πρόβλημα...» να πείτε «εμείς έχουμε πρόβλημα...»

¹⁴ Boelens, R., De Wever, B., Voet, M. (2017) "Four Key Challenges to the Design of Blended Learning: A Systematic Literature Review", *Educational Research Review*, 22, 1-18

¹⁵ Hattie, J. (2003) "Teachers Make a Difference: What is the Research Evidence?" Paper presented at the Australian Council for Educational Research Annual Conference on Building Teacher Quality, Melbourne.

2. Στην ατομική ανατροφοδότηση νιώθουμε συχνά πως είναι καλύτερο να μαλακώσουμε τα αρνητικά σχόλια με κάποια θετικά πρώτα, επομένως προτείνουμε να ξεκινήσετε τη συζήτηση με κάποια θετικά στοιχεία λέγοντας: «Μου αρέσει που...» και να συνεχίσετε με τα αρνητικά λέγοντας «Θα μου άρεσε να...»

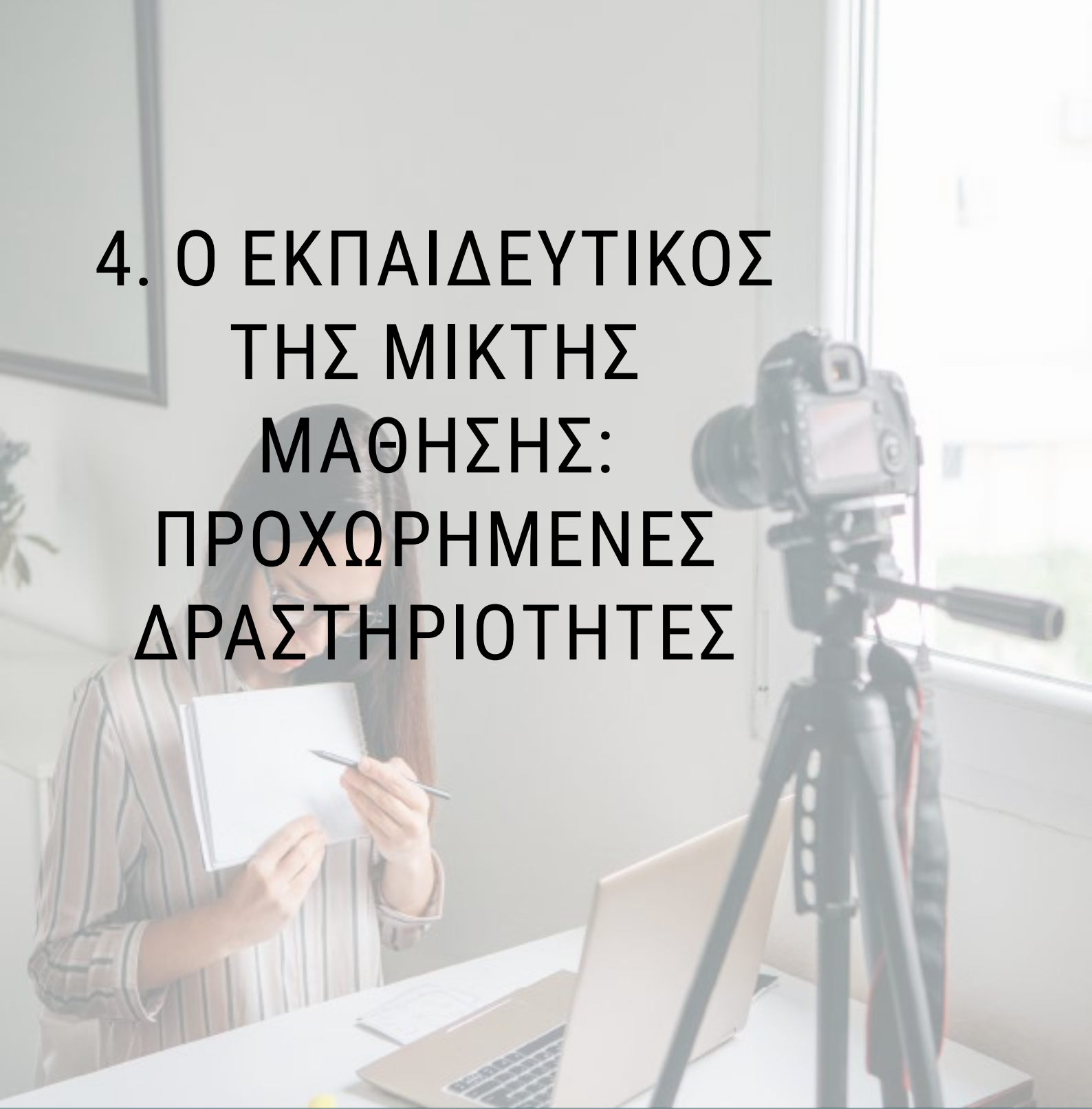
Φόρμα ανατροφοδότησης	
Μου αρέσει που...	
1.	_____
2.	_____
3.	_____
Θα μου άρεσε να...	
1.	_____
2.	_____
3.	_____

Παράδειγμα 3.4: Φόρμα ανατροφοδότηση

3.6.3. Εξασφαλίζοντας την εχεμύθεια

Θα μιλήσουμε ξανά για αυτό το θέμα στο Κεφάλαιο 5, αλλά το θέμα της ψηφιακής ταυτότητας γίνεται όλο και πιο περίπλοκο τα τελευταία χρόνια. Η ψηφιακή ταυτότητα χωρίζεται σε 4 ξεχωριστά κομμάτια: το ψηφιακό αποτύπωμα το οποίο περιλαμβάνει όλες τις πληροφορίες που έχουμε δημιουργήσει εμείς και είναι διαθέσιμες για εμάς στο διαδίκτυο, την ψηφιακή φήμη που είναι όλες οι αντιλήψεις για εμάς που δημιουργούν τρίτοι με βάση αυτές τις πληροφορίες, η ψηφιακή σκιά είναι αυτά που λένε άλλοι για εμάς στο διαδίκτυο ή οι φωτογραφίες που ανεβάζουν με εμάς, και τέλος το ψηφιακό τατουάζ που είναι όλα τα δεδομένα που αποθηκεύονται μόνιμα για εμάς στο διαδίκτυο.

Είναι σημαντικό οι μαθητές να γνωρίζουν αυτά τα διαφορετικά κομμάτια της ψηφιακής ταυτότητας και να συμπεριφέρονται με προσοχή στο διαδίκτυο.

A woman with long dark hair and glasses is sitting at a white desk. She is wearing a striped shirt and is looking down at a piece of paper she is holding in her hands. She has a pen in her right hand. On the desk in front of her is a laptop. To her right, a professional camera is mounted on a black tripod. The background is a bright, out-of-focus room with a window.

4. Ο ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΤΗΣ ΜΙΚΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ: ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

«Όλη η εξέλιξη βασίζεται στη δραστηριότητα. Δεν υπάρχει ανάπτυξη σωματική ή πνευματική χωρίς προσπάθεια.»

- Calvin Coolidge, *Adequate Brevity*.

Ο ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΤΗΣ ΜΙΚΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ: ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Τώρα που είδαμε κάποια βασικά πράγματα που σχετίζονται με την ανάπτυξη του περιεχομένου Μικτή Μάθηση, ας πάρουμε τις 6 δραστηριότητες που είδαμε στην πιλοτική δράση, να τις πάμε ένα βήμα παρακάτω και να εξερευνήσουμε πιο προχωρημένες εκδοχές τους. Επιλέξαμε 2 εργασίες για κάθε μια από τις 6 δραστηριότητες ώστε να έχετε επιλογές. Για κάθε μια από αυτές τις εργασίες έχουμε λεπτομερείς οδηγίες για το πως να ξεκινήσετε, κάθε εργασία έχει τον παρακάτω πίνακα:

Τι χρειάζεστε;	Σε αυτή την ενότητα μιλάμε για τον εξοπλισμό και το λογισμικό που χρειάζεστε για αυτή τη δραστηριότητα.
Που να αναζητήσετε βοήθεια;	Αυτή η ενότητα αναφέρεται στις online και offline πηγές που θα σας βοηθήσουν να μάθετε παραπάνω για αυτή την εργασία.
Πως να προετοιμαστείτε;	Αναφέρουμε την προετοιμασία που πρέπει να κάνετε πριν αρχίσετε να δημιουργείτε το περιεχόμενο.
Τι να κάνετε;	Σε αυτή την ενότητα αναφέρουμε με λεπτομέρεια πως ακριβώς να εκτελέσετε την εργασία.
Τα διδακτικά οφέλη	Αυτή η ενότητα αναφέρει κάποια από τα διδακτικά οφέλη που μπορεί να προκύψουν όταν κάνετε τη δραστηριότητα.
Συχνά λάθη που μπορείτε να αποφύγετε	Αυτή η ενότητα εξετάζει κάποια από τα συχνά λάθη που κάνουν οι άνθρωποι όταν αναπτύσσουν και διδάσκουν αυτή τη δραστηριότητα.
Online ή Offline;	Αυτή η ενότητα εξηγεί κατά πόσο χρειάζεστε πρόσβαση στο διαδίκτυο για εσάς ή τους μαθητές σας κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.



Σχήμα 4.1: Προχωρημένες δραστηριότητες για τον εκπαιδευτικό

4.1. ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ

Η δημιουργία παρουσιάσεων είναι μια πολύ σημαντική δεξιότητα για τον εκπαιδευτικό της Μικτής Μάθησης, μπορεί να τα χρησιμοποιείτε ήδη μέσα στην τάξη αλλά είναι σημαντικό να θυμάστε στο πλαίσιο της Μικτής Μάθησης να βάζετε λίγο παραπάνω πληροφορίες στις παρουσιάσεις ώστε να τις κάνετε ανεξάρτητες μονάδες μάθησης. Σε αυτή την ενότητα θα αναλύσουμε 2 δραστηριότητες με παρουσιάσεις, δημιουργία διαγραμμάτων (infographics) και χρήση Prezi.

4.1.1. Δημιουργώντας Infographics

Τα Infographics είναι παρουσιάσεις σαν αφίσσα που περιέχουν πληροφορίες με γρήγορο και ξεκάθαρο τρόπο. Ο συνδυασμός κειμένου και γραφημάτων κάνει την πληροφορία πιο εύκολα κατανοητή από τον αναγνώστη.

ΤΙ ΧΡΕΪΑΖΕΣΤΕ;

- Έναν υπολογιστή
- Πρόσβαση στο διαδίκτυο
- Την ιστοσελίδα Canva: <https://www.canva.com/>
- Πριν χρησιμοποιήσετε το Canva χρειάζεται να δημιουργήσετε έναν λογαριασμό. Κάντε κλικ στον παραπάνω σύνδεσμο για να γραφτείτε δωρεάν.

ΠΟΥ ΝΑ ΑΝΑΖΗΤΗΣΕΤΕ ΒΟΗΘΕΙΑ;

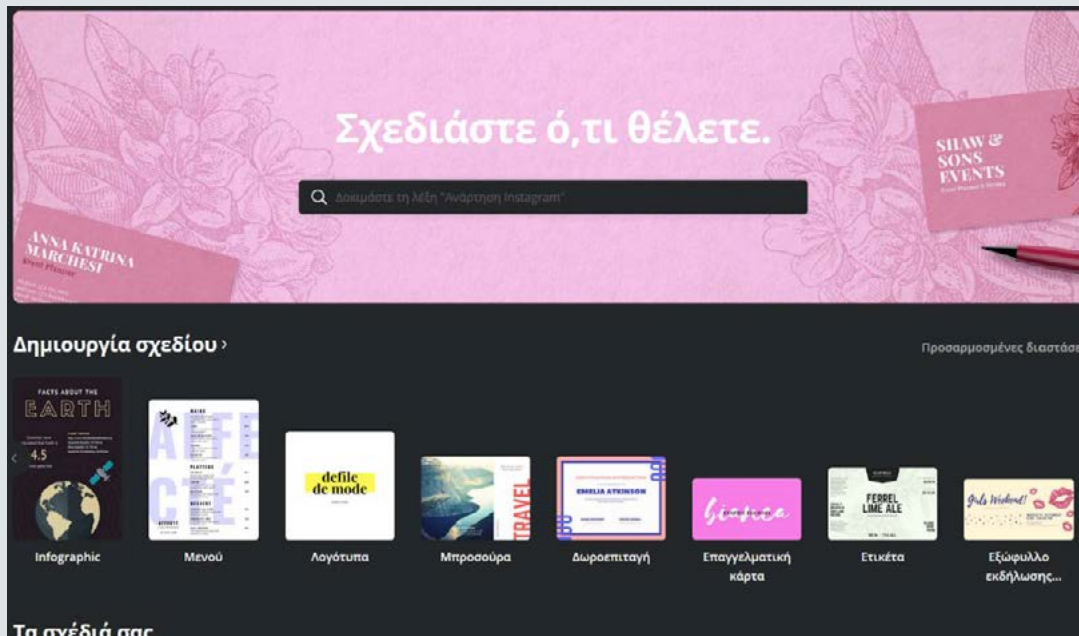
- Επισκεφτείτε τη σελίδα <https://support.canva.com/> όπου μπορείτε να διαβάσετε και να δείτε βίντεο με οδηγίες και ένα βήμα-βήμα οδηγό χρήσης. Καλό θα ήταν μόλις επισκεφτείτε τη σελίδα να κλικάρετε στο «Getting Started» πρώτα και μετά να προχωρήσετε στα επόμενα κεφάλαια.
- Μπορείτε επίσης να δείτε αρκετά βίντεο με οδηγίες σε αυτό το σύνδεσμο: <https://www.canva.com/learn/tutorials/>

ΠΩΣ ΝΑ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ;

- Το πρώτο πράγμα να γίνει είναι το να αναπτύξετε ένα σενάριο για τη θεματική ενότητα που θέλετε να καλύψετε. Επομένως, γράψτε κάποιες λέξεις κλειδιά που θέλετε να αναφέρετε για αυτό το θέμα και με βάση τις λέξεις δημιουργήστε κάποιες προτάσεις.
- Αν θέλετε να προσθέσετε φωτογραφίες, προσέξτε τα Πνευματικά Δικαιώματα. Επίσης, σιγουρευτείτε πως οι φωτογραφίες είναι καλής ποιότητας.
- Χρησιμοποιώντας αυτές τις προτάσεις και το περιεχόμενο από το παράδειγμα σεναρίου από το Κεφάλαιο 2.
- Αν θέλετε να δημιουργήσετε ένα πεντάλεπτο βίντεο, συνήθως χρειάζεστε ένα σενάριο με περίπου 500-750 λέξεις.

ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

- Αφού γραφτείτε, μπαίνετε στην εφαρμογή και βλέπετε το λογαριασμό σας. Η εφαρμογή σας ρωτάει τι θέλετε να σχεδιάσετε. Πατώντας εκεί που δείχνουν τα βελάκια μπορείτε να διαλέξετε διαφορετικό αντικείμενο να σχεδιάσετε. Αφού θέλουμε να φτιάξουμε Infographics επιλέγουμε το αντίστοιχο αντικείμενο.



- Επιλέγοντας το εικονίδιο Infographic ανοίγουν αρκετές επιλογές. Μπορείτε να επιλέξετε από αρκετά δωρεάν σχέδια. Πατήστε σε αυτό που θέλετε για να ξεκινήσετε να το επεξεργάζεστε.

ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;



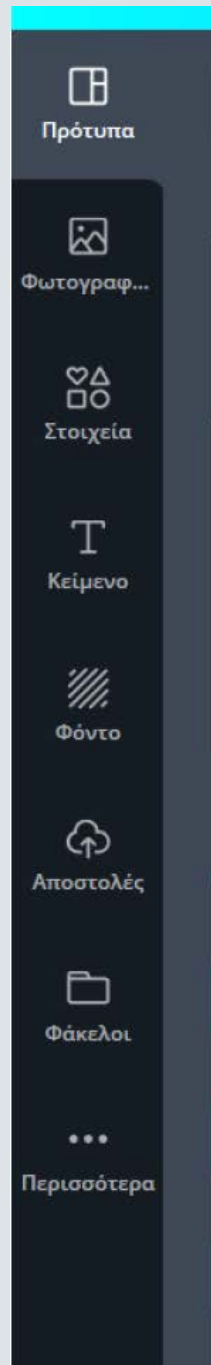
- Πατώντας πάνω σε ένα από τα σχέδια ένα παράθυρο ανοίγει με το επιλεγμένο σχέδιο.

ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;



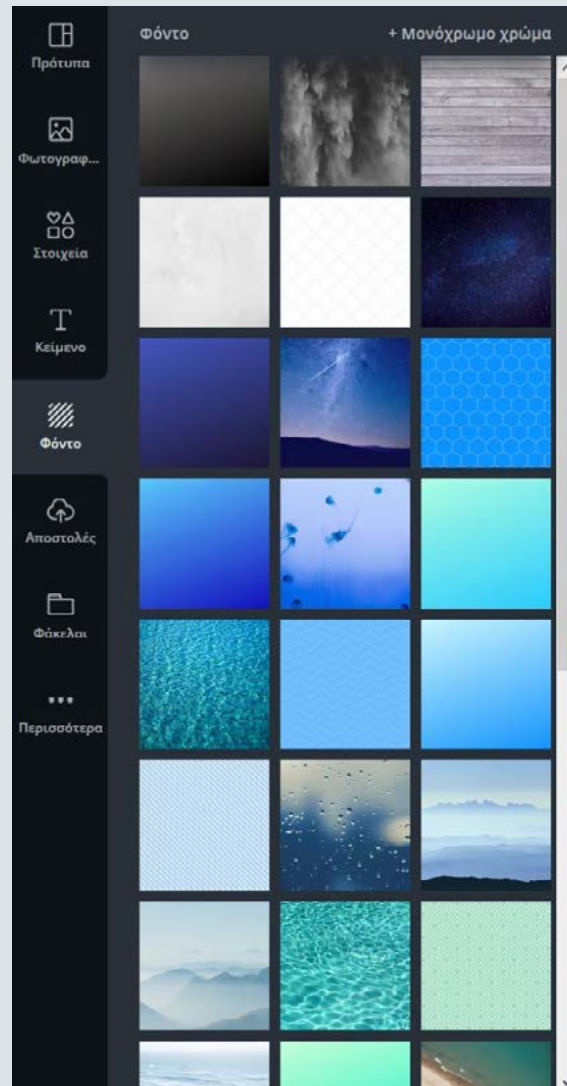
- Πατώντας στο σχέδιο εμφανίζεται μια εργαλειοθήκη. Μπορείτε να προσθέσετε κείμενο, φωτογραφίες, να αλλάξετε γραμματοσειρά, να χρησιμοποιήσετε χρώματα, κλπ.
- Υπάρχει και ένα άλλο μενού στη δεξιά μεριά της σελίδας. Το πρώτο εικονίδιο έχει να κάνει με τα πρότυπα σχέδια. Μόλις επιλέξετε το σχέδιο που θέλετε μπορείτε να αρχίσετε να παίζετε. Μπορείτε να προσθέσετε διαφορετικά στοιχεία όπως φωτογραφίες και γραφήματα, να προσθέσετε κείμενο, να αλλάξετε το φόντο, να ανεβάσετε τις δικές σας φωτογραφίες, να δημιουργήσετε φακέλους και να χρησιμοποιήσετε κάποια εφαρμογή για να μορφοποιήσετε τα infographics σας.

ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;



- Αν παραδείγματος χάρη, πατήσετε το εικονίδιο «φόντο», θα βρείτε έναν αριθμό δωρεάν σχεδίων που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να αλλάξετε το φόντο.

ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;



- Αφού επιλέξετε το φόντο του infographic, μπορείτε να αρχίσετε να παίζετε με το περιεχόμενο προσθέτοντας κείμενο. Πατήστε το «Κείμενο» και σύρετε τον τύπο κειμένου που θέλετε. Μπορείτε να αλλάξετε γραμματοσειρά ή χρώμα.
- Στην κατηγορία «Στοιχεία» μπορείτε να βρείτε δωρεάν εικόνες, πλέγματα και πλαίσια, σχήματα και γραμμές, εικονίδια ή διαγράμματα. Για να επιλέξετε ένα στοιχείο, επιλέξτε την κατηγορία που θέλετε, κάντε διπλό κλικ ή σύρετε και ακουμπήστε το στοιχείο στο σημείο που θέλετε στην οθόνη.

ΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΟΦΕΛΗ

- Τα Infographics μετατρέπουν την πληροφορία σε ευκολοδιάβαστο οπτικό περιεχόμενο το οποίο είναι πιο εύκολο να διαβαστεί, να κατανοηθεί και να αποτυπωθεί.
- Ένα καλό infographic λέει μια ιστορία.
- Ενθαρρύνουν τους μαθητές να αντιληφθούν την πληροφορία οπτικά και ως κείμενο.
- Επιτρέπουν στους μαθητές να θυμηθούν στατιστικά πιο εύκολα.

ΣΥΧΝΑ ΛΑΘΗ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΑΠΟΦΥΓΕΤΕ

- Πρέπει το infographic να έχει συνοχή ώστε ο αναγνώστης να ξέρει τι να δει πρώτα.
- Θα πρέπει να οργανώσετε την πληροφορία με τρόπο ξεκάθαρο και αποτελεσματικό.
- Μην χρησιμοποιείτε πάρα πολλά χρώματα.
- Σιγουρευτείτε ότι τα χρώματα που διαλέξατε δημιουργούν τις κατάλληλες αντιθέσεις.
- Μην ξεχνάτε την ιεραρχία σας.

ONLINE Η OFFLINE;

- Μπορείτε να κατεβάσετε το infographic στους εξής τύπους αρχείου: .jpg, .png και pdf
- Μπορείτε να μοιραστείτε τα infographics με τους συναδέλφους σας. Απλά πατήστε το κουμπί που λέει «κοινοποίηση» πάνω δεξιά.

4.1.2. Χρησιμοποιώντας το Prezi

Το Prezi είναι ένα εργαλείο για παρουσιάσεις που είναι μια καλή εναλλακτική σε άλλα εργαλεία όπως το PowerPoint. Μπορείτε να σχεδιάσετε την παρουσίαση σας σε έναν καμβά, να ζουμάρετε και να ξεζουμάρετε κομμάτια του καμβά. Η ιστοσελίδα δεν υπάρχει στα ελληνικά επομένως θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε την αγγλική έκδοση (ή κάποια άλλη από τις προσφερόμενες γλώσσες αν προτιμάτε)

ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- Έναν υπολογιστή
- Πρόσβαση στο διαδίκτυο
- Την ιστοσελίδα Prezi: <https://prezi.com/>

ΠΟΥ ΝΑ ΑΝΑΖΗΤΗΣΕΤΕ ΒΟΗΘΕΙΑ;

- Στην ιστοσελίδα: <https://support.prezi.com/hc/en-us>
- Το βιβλίο “Prezi For Dummies” (2010) της Stephanie Diamond, Εκδόσεις: For Dummies

ΠΩΣ ΝΑ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ;

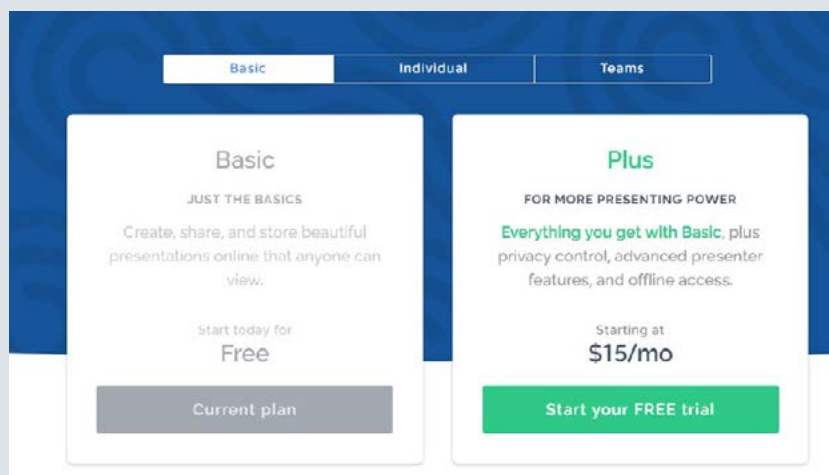
- Ένας πολύ καλός τρόπος για να ξεκινήσετε είναι να προετοιμάσετε κάποια βασικά σημεία αυτών που θέλετε να καλύψετε στην παρουσίαση. Μπορείτε επίσης να αποφασίσετε ποιες επιπλέον πληροφορίες θα προσθέσετε.
- Θα ήταν χρήσιμο να σχεδιάσετε σε ένα χαρτί το συνολικό σχέδιο που θέλετε να κάνετε. Και να κάνετε κάποια σχέδια των βασικών στοιχείων στον καμβά.

ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

1. Δημιουργήστε λογαριασμό

Πηγαίνετε στην ιστοσελίδα του Prezi και πατήστε το μπλε κουμπί “get started”. Έχετε διάφορες επιλογές εγγραφής:

Basic: Αυτή είναι η βασική συνδρομή και έρχεται με online αποθηκευτικό χώρο μικρής χωρητικότητας. Όλες οι παρουσιάσεις που γίνονται με αυτή τη συνδρομή είναι ανοιχτές και μπορεί να τις δει ο καθένας.



ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

Για να δημιουργήσετε ένα νέο λογαριασμό στο Prezi η ιστοσελίδα θα σας ζητήσει: ονοματεπώνυμο, e-mail, και έναν κωδικό. Αφότου τα βάλετε, πατήστε το κουμπί "Create your free Basic account", που βρίσκετε στο κάτω μέρος της σελίδας.

Create your free Basic account

First name
Last name
Email
Password

I'm not a robot

By proceeding you agree to the [Terms of Use](#) and [Privacy Policy](#).

Create your free Basic account

Sign up with Facebook | Sign up with Google

Basic – The visual communication power of Prezi, plus:

- ✓ View on any device
- ✗ Unlimited prezi storage
- ✗ Privacy control
- ✗ Offline access
- ✗ Advanced presenter tools
- ✗ Phone support
- ✗ Attend advanced Prezi training (English only)

Get Prezi for your team or entire organization. [Learn more.](#)

2. Δημιουργώντας μια παρουσίαση

α) Δημιουργία

Αφότου βρεθείτε στον πίνακα ελέγχου σας, κλικάρετε στο "New presentation" και ξεκινήστε να φτιάχνετε τη νέα παρουσίαση. Αυτό το κουμπί θα σας μεταφέρει σε μια νέα καρτέλα που ονομάζεται "Canvas" και όπου μπορείτε να επεξεργαστείτε την παρουσίαση σας.

Prezi Next

Search...

Go Premium | English | Help

presentations 2

New Folder

All presentations

New presentation

Untitled presentation
DISCOVERABLE - EDITED APR 8

Getting started
EDITED APR 8

Choose a template

CATEGORIES

Sales & Business Development

Marketing

Education & Non-profit

HR & Training

General

Business Review

Investor Pitch Deck

Pitch

Quarterly Business Review - Market

Investor Pitch Deck - Startup

Insurance Pitch

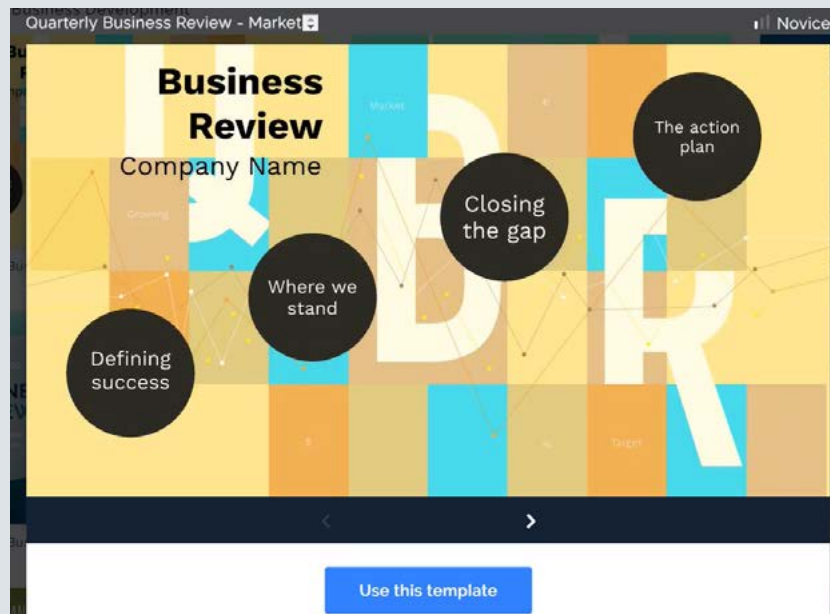
BUSINESS REVIEW

BUSINESS PLAN

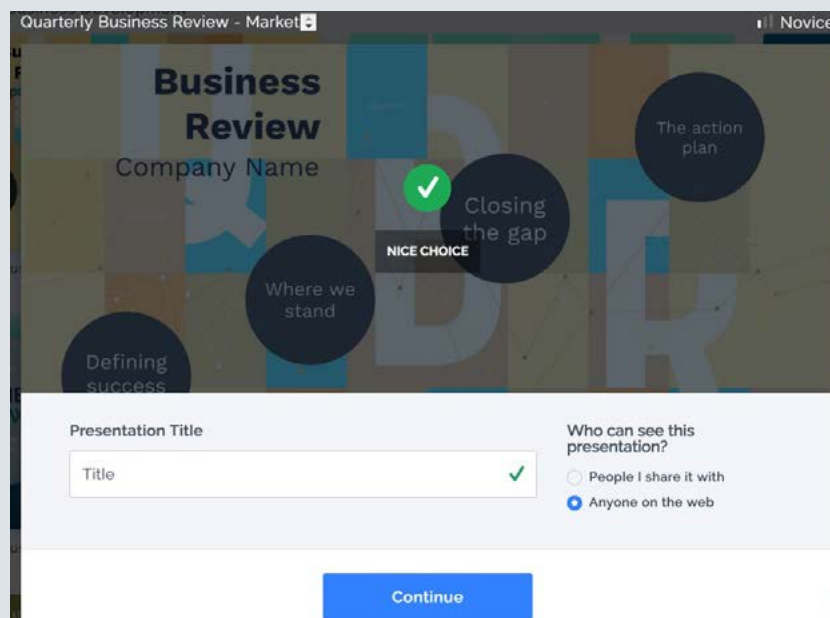
Pitch

ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

Θα σας ενθαρρύνει να επιλέξετε ένα έτοιμο σχέδιο πατώντας το κουμπί “Use template” στο κάτω μέρος της σελίδας.



Γράψτε έναν τίτλο για την παρουσίαση και επιλέξτε ποιος μπορεί να δει την παρουσίαση. Αν χρησιμοποιείτε τη δωρεάν έκδοση θα πρέπει να επιλέξετε «anyone on the web».

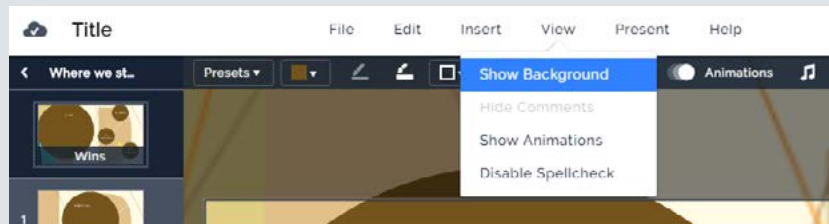


ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

β) Προσαρμόστε το θέμα

Αλλάξτε θέματα. Μπορείτε να επιλέξετε ένα έτοιμο θέμα, να αλλάξετε το χρώμα του φόντου και τη φωτογραφία στο φόντο.

Από τη γραμμή εργαλείων, κλικάρετε το «Background & Theme» ή πηγαίνετε σε: View > Show Background & Theme για να σας εμφανίσει την μπάρα στο πλάι.



γ) Αναλύστε τα θέματα σας

Για να ξεκινήσετε να δημιουργείτε την παρουσίαση, κλικάρετε στο κομμάτι που λέει «Click to add text».



δ) Προσθέστε περιεχόμενο

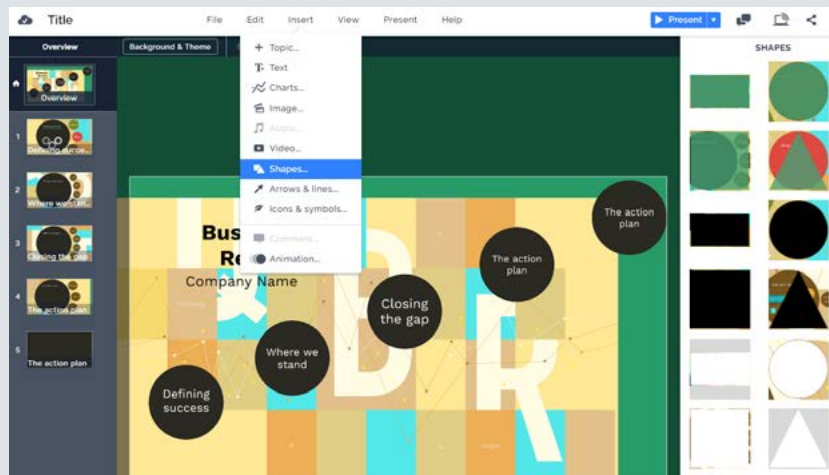
Οι ενότητες μπορούν να περιλαμβάνουν και υποενότητες που εμφανίζονται μόλις προσθέσετε μια ενότητα ώστε το περιεχόμενό σας να παραμένει κρυμμένο μέχρι να θελήσετε να το δείξετε. Μπορείτε να γεμίσετε τις ενότητες με κείμενο, εικόνες, βίντεο και πολλά παραπάνω.



ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

ε) Προσθέστε και επεξεργαστείτε σχήματα

Για να προσθέσετε ένα σχήμα στην παρουσίαση πηγαίνετε στο σημείο που θα θέλατε να προσθέσετε το σχήμα. Πηγαίνετε στο Insert > Shapes... από το μενού στο πάνω μέρος της σελίδας. Βρείτε το σχήμα που θα θέλατε να προσθέσετε στο πλαίσιο μενού και σύρετε το στον καμβά σας.

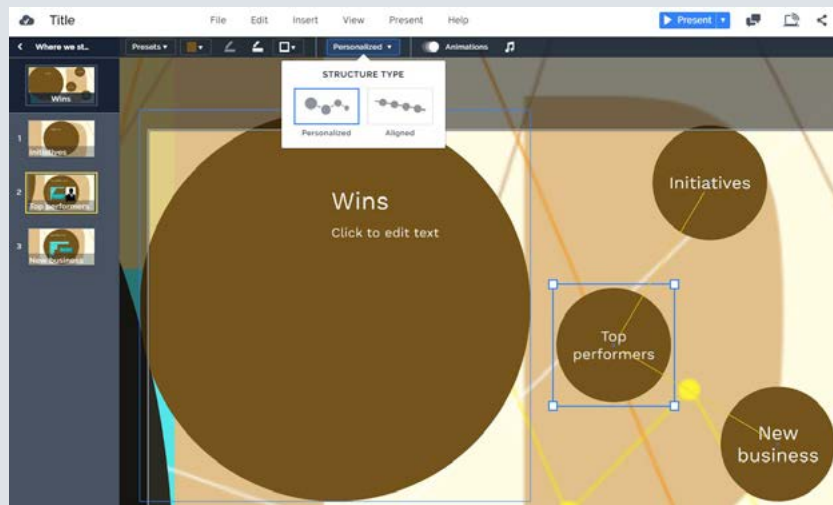


Μπορείτε να προσαρμόσετε το χρώμα του σχήματος και το χρώμα και το πάχος του περιγράμματος. Μπορείτε επίσης, να επιλέξετε ένα χρώμα αναλόγως με το θέμα του σχεδίου.

στ) Τύπος δομής

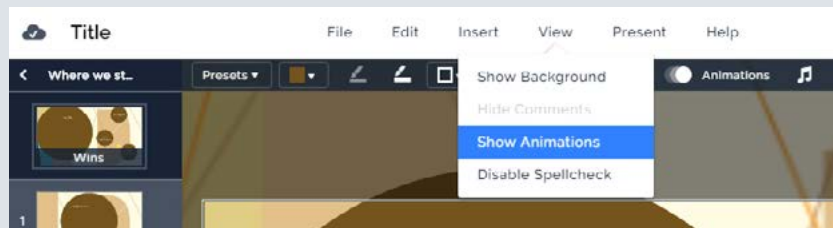
Μπορείτε να βάλετε τις υποενότητες όπου προτιμάτε στον καμβά σας. Επιλέξτε μια υποενότητα και κλικάρετε στο κουμπί «Structure type» και επιλέξτε «Personalized». Αν θέλετε να μεταφέρετε μια υποενότητα απλά κλικάρετε πάνω της και τη σέρνετε.

ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;



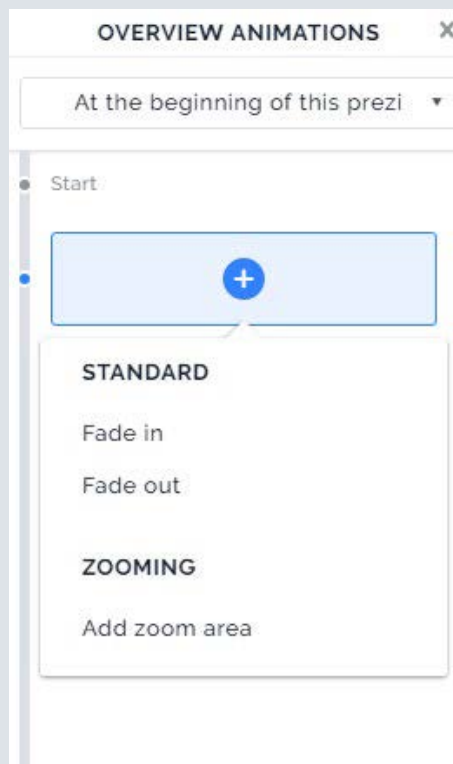
ζ) Χρήση ANIMATIONS

Από το μενού επεξεργασίας επιλέξτε το εικονίδιο ή πηγαίστε View > Animations. Αφού ανοίξει η πλαϊνή γραμμή εργαλείων, θα δείτε αρχικά και τελικά σημεία που δείχνουν που θα εμφανίζονται τα animations στην παρουσίαση σας.



Επιλέξτε το αντικείμενο ή κείμενο και επιλέξτε το animation που θα θέλατε να προσθέσετε.

ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;



- Fade in και fade out

Με το fade-in animation μπορείτε να ελέγξετε πότε το αντικείμενο ή το κείμενο εμφανίζεται ή εξαφανίζεται. Μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για εικόνες, βίντεο, ενότητες και υποενότητες.

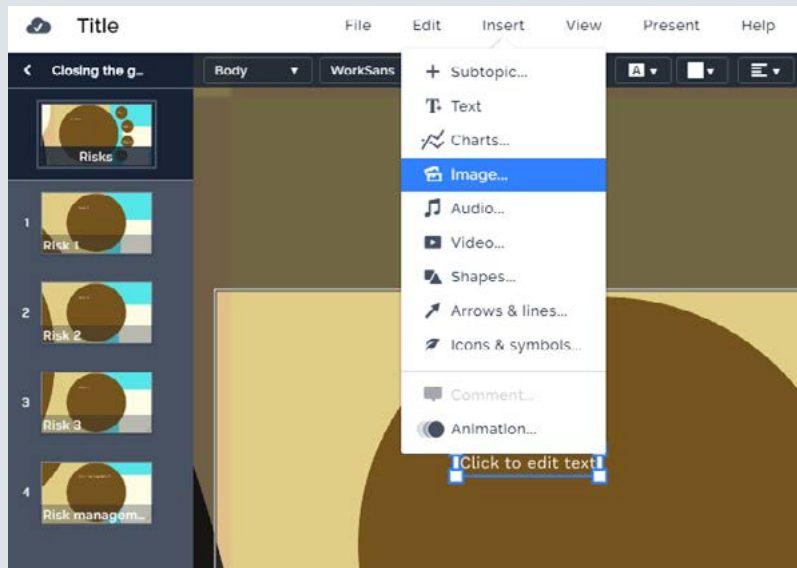
- Προσθέστε zoom area

Κλικάρετε το add zoom area και θα εμφανιστεί ένα ορθογώνιο. Προσαρμόστε το μέγεθος και βάλτε το στο σημείο που θα θέλατε να ζουμάρετε.

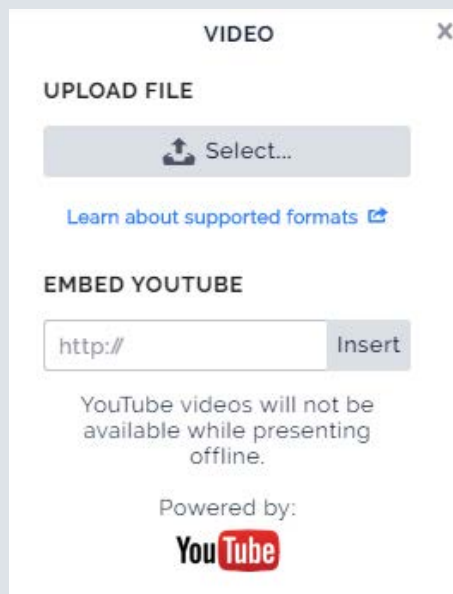
η) Προσθέστε εικόνες, βίντεο και ήχο

Κλικάρετε το "Insert" στο πάνω μέρος της σελίδας. Ένα αναπτυσσόμενο μενού θα σας επιτρέψει να προσθέσετε εικόνες, βίντεο, ήχο και πολλά ακόμα.

ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;



Για να προσθέσετε βίντεο, κάνετε επικόλληση το URL από το YouTube και πατήστε το κουμπί «Insert» και το βίντεο θα προστεθεί στην παρουσίαση σας. Εναλλακτικά μπορείτε να επιλέξετε ένα βίντεο από τα αρχεία σας.



ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

3. Παρουσίαση



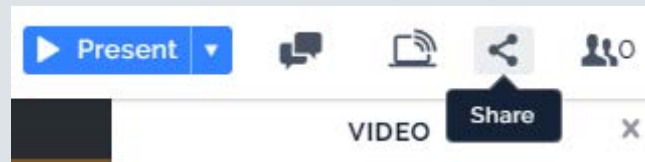
α) Μπορείτε να αλλάζετε διαφάνειες με ευκολία.

β) Μπορείτε να χρησιμοποιείτε εφαρμογή στο κινητό για να παρουσιάσετε όπου χρειαστεί.

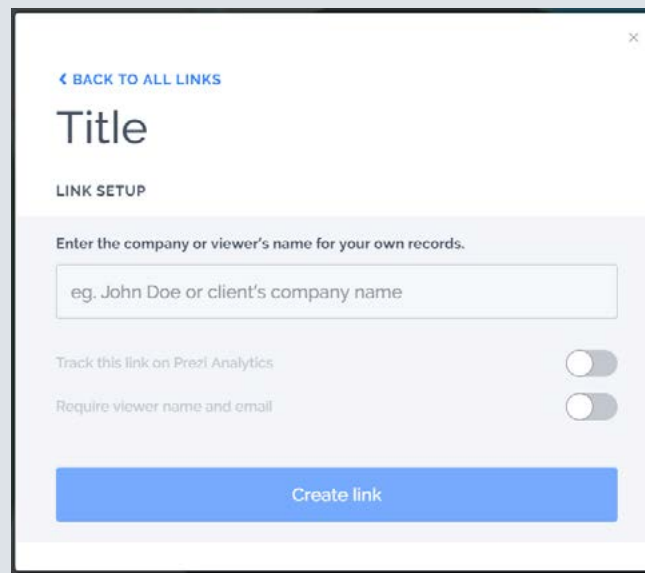
4. Μοιραστείτε

α) Μπορείτε να στείλετε έναν σύνδεσμο

Οποιοσδήποτε με το σύνδεσμο μπορεί να δει την παρουσίαση αλλά δεν μπορεί να την επεξεργαστεί.



Πατήστε το κουμπί «Share» και γράψτε έναν τίτλο



ΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΟΦΕΛΗ

- Μπορείτε να εστιάσετε σε λεπτομέρειες ή μπορείτε να δείτε τη μεγάλη εικόνα.
- Δημιουργεί μια ωραία δυνατή εικόνα. Με τις δυνατότητες «zoom in» και «zoom out» μπορείτε να δώσετε ζωή στο μήνυμά σας.
- Οι ακροατές σας μπορούν να πλοηγηθούν στο Prezi μόνοι τους, να παρακολουθήσουν τις συνδέσεις μεταξύ των ιδεών και να οπτικοποιήσουν τις έννοιες.
- Αν έχετε ήδη όλες σας τις σημειώσεις σε PowerPoint, δεν χρειάζεται να το κάνετε από την αρχή. Χρησιμοποιήστε την επιλογή PowerPoint Import για να μεταφέρετε το υπάρχον περιεχόμενό σας στο Prezi.

ΣΥΧΝΑ ΛΑΘΗ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΑΠΟΦΥΓΕΤΕ

- Σκεφτείτε καλά τις εναλλαγές και σιγουρευτείτε πως δεν μεταφέρεστε συνέχεια από τη μια μεριά της παρουσίασης σας στην άλλη.
- Δεν είναι κατάλληλη για εκτύπωση, επομένως αν θέλετε να δώσετε τις διαφάνειες στους μαθητές σας να έχετε υπόψη ότι κατά πάσα πιθανότητα δε θα φαίνεται ωραίο.
- Αν δεν έχετε την εφαρμογή στον υπολογιστή σας τότε το Prezi βασίζεται στη σύνδεση σας στο διαδίκτυο.

ONLINE Η OFFLINE;

- Αν χρησιμοποιείτε την εφαρμογή για τον υπολογιστή μπορείτε να δείτε την παρουσίαση και να την παρουσιάσετε ακόμα και αν δεν έχετε σύνδεση στο διαδίκτυο. Αλλιώς, θα πρέπει να πάτε στο λογαριασμό σας και να πατήσετε το μπλε κουμπί που λέει «present».
- Το κατέβασμα της παρουσίασης είναι διαθέσιμο στους χρήστες που έχουν συνδρομή επί πληρωμή.
- Το ίδιο και η δυνατότητα μετατροπής της παρουσίασης σε αρχείο PDF.
- Αν εσείς και οι μαθητές σας έχετε σύνδεση στο διαδίκτυο μπορείτε να μοιραστείτε την παρουσίαση μαζί τους. Σε όσους στείλετε το σύνδεσμο θα έχουν τη δυνατότητα να δουν την παρουσίαση αλλά όχι να την επεξεργαστούν.

4.2 PODCAST

Ο όρος «Podcast» είναι μια σύνθετη λέξη που συνδυάζει τη λέξη pod (που αναφέρεται στις συσκευές τύπου iPod) και τη λέξη broadcast (μετάδοση), που αναφέρεται στη μετάδοση ραδιοκυμάτων ή σε ηλεκτρονικά μέσα. Επομένως, ένα podcast είναι μια ηχογράφηση που μοιάζει με ραδιοφωνικό πρόγραμμα.

4.2.1. Δημιουργώντας επεξεργασμένες ηχογραφήσεις

Το να επεξεργάζεστε τις ηχογραφήσεις σας είναι μια σημαντική δεξιότητα για τον εκπαιδευτικό Μικτής Μάθησης.

ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- Στυλό και χαρτί, ή έναν ψηφιακό επεξεργαστή κειμένου
- Μια συσκευή για να ηχογραφήσετε με καλή ποιότητα (υπολογιστής, κινητό τηλέφωνο, κλπ.)
- Ένα λογισμικό επεξεργασίας ήχου (π.χ. [Audacity](#))
- Μια ψηφιακή πλατφόρμα για να αποθηκεύσετε τα αρχεία σας ή μια κάρτα μνήμης.

ΠΟΥ ΝΑ ΑΝΑΖΗΤΗΣΕΤΕ ΒΟΗΘΕΙΑ;

- Ο οδηγός χρήσης του Audacity: https://manual.audacityteam.org/quick_help.html
- Τα εγχειρίδια του Audacity: <https://manual.audacityteam.org/man/tutorials.html>
- Andrea Chester, Andrew Buntine, Kathryn Hammond and Lyn Atkinson, 'Podcasting in education: Student attitudes, Behaviour and Self-Efficacy' <https://pdfs.semanticscholar.org/c5dda0851367ef6582fad42be08a2454ad9dd869.pdf>
- Brandon I Collier-Reed, Jennifer M Case and Angela Stott, 'The influence of podcasting on student learning: a case study across two courses' <https://eric.ed.gov/?id=EJ1010966>

ΠΩΣ ΝΑ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ;

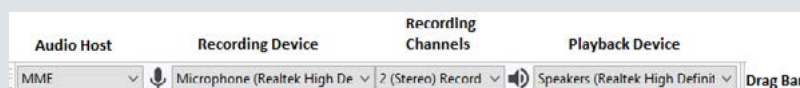
- Το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνετε είναι να αναπτύξετε ένα σενάριο, να καταγράψετε τις λέξεις κλειδιά που θέλετε να αναφέρετε σε αυτή την ενότητα και με βάση αυτές τις λέξεις να δημιουργήσετε κάποιες προτάσεις. Χρησιμοποιώντας αυτές τις προτάσεις και το περιεχόμενο από το παραπάνω Παράδειγμα Σεναρίου, δημιουργήστε ένα σενάριο που μπορείτε να διαβάσετε για το podcast. Αν θέλετε να δημιουργήσετε ένα podcast πέντε λεπτών τότε αυτό αντιστοιχεί σε περίπου 500 με 750 λέξεις.
- Κάντε πρόβα το σενάριο πριν το ηχογραφήσετε.
- Κάποιοι προτιμούν να γράφουν όταν ηχογραφούν άλλοι θέλουν να είναι όρθιοι. Καθίστε όπως νιώθετε πιο άνετα.
- Αρχίστε την ηχογράφηση και διαβάστε το σενάριο. Σχεδόν όλα τα κινητά τηλέφωνα, λαπτοπ και ταμπλετς έχουν κάποιο λογισμικό ηχογράφησης.
- Αν κάνετε κάποιο λάθος, σταματήστε την ηχογράφηση, πάρτε μια ανάσα και αρχίστε απ' την αρχή. Αν συνεχίσετε να κάνετε λάθη για πάνω από 5 ηχογραφήσεις, κάντε ένα διάλειμμα, φτιάξτε έναν καφέ και ξαναρχίστε αργότερα. Όταν θα είστε ευχαριστημένοι με την ηχογράφηση, θυμηθείτε να τη σώσετε.

ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

- Πηγαίnete στην ιστοσελίδα του Audacity και κατεβάστε την έκδοση που είναι συμβατή με τη συσκευή σας.



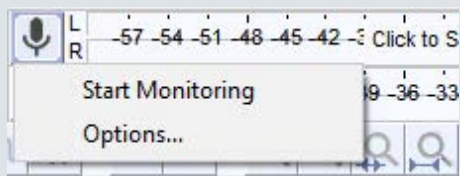
- Εγκαταστήστε το λογισμικό στη συσκευή σας.
- Δοκιμάστε το: Χρησιμοποιήστε το ταμπλό επεξεργασίας ήχου του υπολογιστή σας ή κάποια εφαρμογή μίξης ήχου προσαρμοσμένη στη δική σας κάρτα ήχου, επιλέξτε τη συσκευή εισαγωγής δεδομένων που θέλετε και σιγουρευτείτε πως λειτουργεί.
- Όταν ανοίγετε το Audacity, θα δείτε το Device Toolbar, όπως φαίνεται παρακάτω:



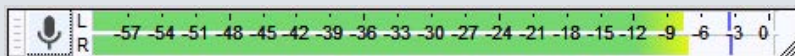
ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

Επιλέξτε τις ρυθμίσεις που θέλετε από τα αναπτυσσόμενα μενού. Αυτό επιλέγει το περιβάλλον με το οποίο θα επικοινωνεί το Audacity με τις συσκευές ηχογράφησης και αναπαραγωγής που επιλέξατε. Το Audio Host είναι ένα περιβάλλον μεταξύ του Audacity και της συσκευής ήχου και οι διαθέσιμες επιλογές διαφέρουν ανάλογα με το λειτουργικό σύστημα του λογισμικού.

- Επιλέξτε την επιθυμητή συσκευή ηχογράφησης από το μενού *Recording Device*.
- Στο μενού *Recording Channels* επιλέγετε αν θέλετε να καταγράψετε μονοφωνικά (1 κανάλι) ή στερεοφωνικά (2 κανάλια). Σε γενικές γραμμές, αν ηχογραφείτε με μικρόφωνο καλύτερα να ηχογραφήσετε μονοφωνικά.
- Κλικάρετε στο εικονίδιο του μικροφώνου στο μέτρο καταγραφής και ξεκινήστε να παρακολουθείτε το ήχο που καταγράφετε.



- Ξεκινήστε την καταγραφή: μιλήστε σε κανονική ένταση και παρατηρήστε το μέτρο καταγραφής.



Προσπαθήστε να επιδιώξετε μέγιστη ένταση γύρω στα -6 dB (ή 0,5 εάν έχετε το μετρητή σας ρυθμισμένο σε γραμμικό και όχι σε dB). Μπορείτε πάντα να αυξήσετε το επίπεδο αργότερα αφού ολοκληρώσετε την επεξεργασία σας.

- Ρυθμίστε την ένταση εγγραφής με το Recording Volume Slider



Ο μετρητής θα πρέπει να πλησιάσει στο δεξιό άκρο χωρίς να τον χτυπήσει κατά τη διάρκεια των πιο δυνατών σημείων (-6 dB είναι καλός στόχος).

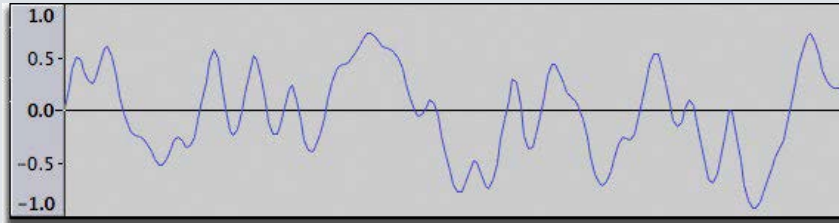
- Τώρα είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε μια δοκιμαστική εγγραφή. Βάλτε το μικρόφωνό σας στη θέση του και κάντε κλικ στο κόκκινο κουμπί Record στη γραμμή εργαλείων.



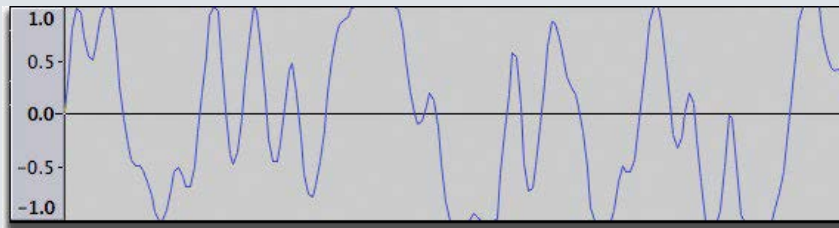
ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

Δοκιμάστε και καταγράψτε μερικές προτάσεις και, στη συνέχεια, κάντε κλικ στο κουμπί *Stop*.

- Ρίξτε μια ματιά στην καταγραμμένη κυματομορφή. Έτσι πρέπει να φαίνεται μια σωστά καταγεγραμμένη κυματομορφή:



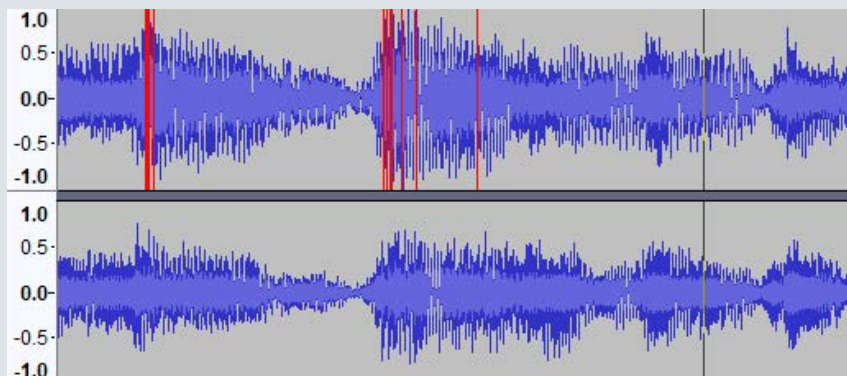
Μια κυματομορφή αποκοπής, στην άλλη πλευρά, έχει τις κορυφές και τα βάθη του κύματος κομμένα μακριά.



Αυτό συμβαίνει όταν η ένταση της πηγής που αποστέλλεται στην Audacity είναι πιο δυνατή από ό, τι μπορεί να καταγράψει το Audacity.

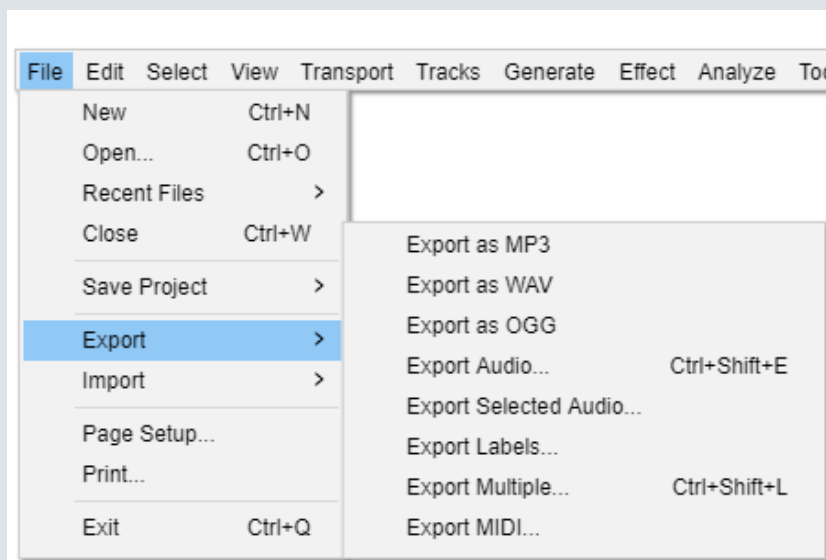
Ο έλεγχος της κυματομορφής του αρχείου σας μπορεί να σας βοηθήσει να δημιουργήσετε αρχεία ήχου με καλή ποιότητα. Αν συμβεί αποκοπή, μειώστε λίγο το επίπεδο εγγραφής και προσπαθήστε ξανά.

- Μπορείτε επίσης να ελέγξετε την αποκοπή κάνοντας κλικ στο *View > Show Clipping*. Το Audacity θα εμφανίσει κάθετες κόκκινες ράβδους στην κυματομορφή όπου εντοπίζει την αποκοπή.



ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

- Όταν ολοκληρώσετε την εγγραφή σας, ενδέχεται να υπάρχουν κάποια κομμάτια στην αρχή ή στο τέλος που θέλετε να διαγράψετε - μεταξύ της στιγμής που κάνατε κλικ στο κουμπί Record και της ώρας που αρχίσατε να μιλάτε. Στην περίπτωση αυτή, κάντε κλικ επανειλημμένα στο κουμπί μεγέθυνσης μέχρι να αναπτυχθεί η εμφανιζόμενη κυματομορφή, ώστε να μπορείτε να δείτε από την αρχή της εγγραφής μέχρι τη στιγμή που αρχίσατε να μιλάτε. Επιλέξτε την περιοχή που θέλετε να διαγράψετε και επιλέξτε *Edit> Delete*.
- Εάν αντιληφθείτε ότι η ένταση της εγγραφής σας δεν είναι τόσο δυνατή όσο χρειάζεται, μπορείτε να τη ρυθμίσετε χρησιμοποιώντας το εφέ Normalize. Επιλέξτε *Select> All* για να επιλέξετε ολόκληρο το κομμάτι και στη συνέχεια κάντε κλικ στο *Effect> Normalise* για να ομαλοποιήσετε την ένταση.
- Όταν είστε ικανοποιημένοι με το τελικό αποτέλεσμα, αποθηκεύστε το κομμάτι σας κάνοντας κλικ στο *File> Save Project*. Στη συνέχεια, επιλέξτε ένα όνομα για το έργο σας και ένα μέρος για να το αποθηκεύσετε.
- Για να εξαγάγετε το αρχείο ήχου και να το ακούσετε σε άλλο λογισμικό ήχου, επιλέξτε *Αρχείο> Εξαγωγή> Εξαγωγή ήχου*, επιλέγοντας τη μορφή αρχείου που προτιμάτε.



ΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΟΦΕΛΗ

- Τα podcasts επιτρέπουν τη φορητότητα και την ευκολία, οι μαθητές μπορούν να έχουν πρόσβαση σε εκπαιδευτικούς πόρους οποιαδήποτε στιγμή, οπουδήποτε και με διαφορετικούς τρόπους, με πολύ λίγη προσπάθεια. Χρειάζεται μόνο μια κινητή συσκευή.
- Τα podcasts μπορούν να ακουστούν σε χρόνο που σε άλλη περίπτωση θα σπαταλιώταν ή παράλληλα με μια συνηθισμένη δραστηριότητα (στο λεωφορείο, στο αυτοκίνητο, όσο πλένουμε τα πιάτα ή στο γυμναστήριο).

ΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΟΦΕΛΗ

- Οι μαθητές μπορούν να συμμετέχουν στη δημιουργία των podcasts, κάνοντας ερωτήσεις, συζητήσεις, ή παρουσιάσεις.
- Τα podcasts μπορούν και να γίνουν απλή καταγραφή των διαλέξεων σας, επιτρέποντας στους μαθητές να τις ξαναακούσουν ή να αναπληρώσουν χαμένες τάξεις.
- Τα podcasts μπορούν να είναι ένα μεγάλο βοήθημα για τους μαθητές με ψυχικές ή οπτικές διαταραχές.

ΣΥΧΝΑ ΛΑΘΗ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΑΠΟΦΥΓΕΤΕ

- Μην κάνετε απλά ένα *podcast*. Να είστε πρωτότυποι και δημιουργικοί.
- Ακολουθήστε το σενάριο σας. Ο αυτοσχεδιασμός δεν είναι πάντα καλός.
- Αποφύγετε την κακή ποιότητα εγγραφής, η οποία μπορεί να αποθαρρύνει τους μαθητές από το να ακούσουν μέχρι το τέλος του podcast.
- Να είστε συνεπείς στην ομιλία σας και να ακολουθείτε τη λογική πρόοδο των επιχειρημάτων σας.
- Να αποφεύγετε μεγάλες παύσεις
- Μην σπάτε το λόγο σας με μεγάλη χρήση επιφωνημάτων (εεε, χμ, κλπ.).
- Ενώ μιλάτε, μην επιταχύνετε και επιβραδύνετε σε διαφορετικές στιγμές. Βρείτε το δικό σας ρυθμό ομιλίας.

ONLINE Η OFFLINE;

- Εάν θέλετε να μοιράσετε αυτή την εγγραφή εκτός σύνδεσης, μπορείτε να αντιγράψετε το αρχείο ήχου σε ένα stick μνήμης USB και να το μοιράσετε στην τάξη.
- Αν εσείς και οι μαθητές σας έχετε πρόσβαση στο Διαδίκτυο, έχετε πολλές επιλογές για να την μοιράσετε στους μαθητές σας. Μπορείτε να την μοιραστείτε μαζί τους χρησιμοποιώντας το cloud storage (π.χ. DropBox, Google Drive και AWS), μπορείτε να τα στείλετε με ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, εάν έχετε έναν ιστότοπο που μπορείτε να ανεβάσετε εκεί, ή σε ένα Ψηφιακό Περιβάλλον Μάθησης (π.χ. Moodle, Blackboard, και Edmodo). Μπορείτε επίσης να το προσθέσετε σε έναν ιστότοπο podcasting (π.χ. pod-O-matic, SoundCloud ή audioBoom)

4.2.2. Δημιουργία ηχηγραφήσεων με ηχοτόπια (soundscapes)

Οι ηχογραφήσεις μπορούν να ενισχυθούν με μουσική υποβάθρου, ηχητικά εφέ ή, γενικότερα, ηχοτόπια (soundscapes). Τα intro, outro και οι μεταβάσεις μπορούν να τονιστούν με τη χρήση ηχητικών κομματιών, καθιστώντας όλο το podcast σας πιο ελκυστικό.

ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- Ένα σενάριο που περιγράφει την αλληλεπίδραση μεταξύ προφορικών κειμένων και μουσικών κομματιών.
- Μια συσκευή για την εγγραφή ήχου με καλή ποιότητα (ηλεκτρονικός υπολογιστής, συσκευή εγγραφής φωνής κ.λπ.).
- Ένα πρόγραμμα επεξεργασίας ήχου ([π.χ. Audacity](#));
- Μουσικά αρχεία και αρχεία ήχου που θέλετε να συνδυάσετε με τη φωνή σας.

ΠΟΥ ΝΑ ΑΝΑΖΗΤΗΣΕΤΕ ΒΟΗΘΕΙΑ;

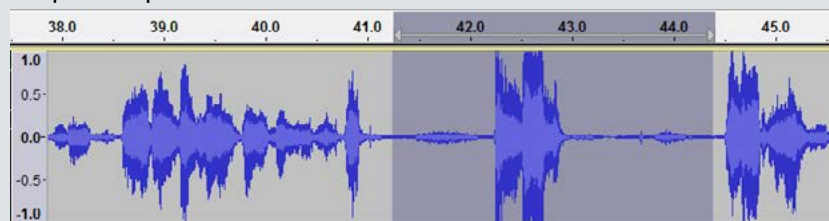
- Ο ηλεκτρονικός οδηγός του Audacity:
https://manual.audacityteam.org/quick_help.html
- Οι οδηγίες χρήσης του Audacity:
<https://manual.audacityteam.org/man/tutorials.html>
- Andrea Chester, Andrew Buntine, Kathryn Hammond and Lyn Atkinson, 'Podcasting in education: Student attitudes, Behaviour and Self-Efficacy'
<https://pdfs.semanticscholar.org/c5dd/a0851367ef6582fad42be08a2454ad9dd869.pdf>
- Brandon I Collier-Reed, Jennifer M Case and Angela Stott, 'The influence of podcasting on student learning: a case study across two courses'
<https://eric.ed.gov/?id=EJ1010966>

ΠΩΣ ΝΑ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ;

- Αναπτύξτε ένα σενάριο: γράψτε τις λέξεις-κλειδιά που πρέπει να αναφέρετε για αυτό το θέμα και με βάση αυτές τις λέξεις δημιουργήστε κάποιες προτάσεις.
- Επιλέξτε τα μουσικά ή ηχητικά εφέ που θέλετε να συνδυάσετε με τη φωνή σας και πού να τα τοποθετήσετε. Για δωρεάν soundtrack μπορείτε να δείτε εδώ:
<http://freemusicarchive.org/genre/Soundtrack/>
- Βεβαιωθείτε ότι τα επιλεγμένα εφέ μουσικής ή ήχου είναι καλής ποιότητας ήχου, βεβαιώνοντας ότι θα ακούγονται καλά στην εγγραφή σας.
- Να επαναλάβετε το σενάριο μερικές φορές πριν την εγγραφή.
- Αν κάνετε λάθος, απλώς σταματήστε την εγγραφή, πάρτε μια ανάσα και ξεκινήστε ξανά. Εάν συνεχίζετε να κάνετε λάθη μετά από 5 εγγραφές, κάντε ένα διάλειμμα, φτιάξτε έναν καφέ και προσπαθήστε ξανά αργότερα. Όταν είστε ικανοποιημένοι με την εγγραφή, αποθηκεύστε την.

ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

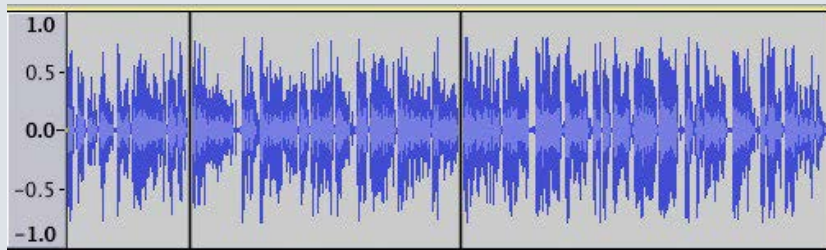
- Καταγράψτε την ομιλία σας. Προσπαθήστε να τοποθετήσετε το μικρόφωνό σας έτσι ώστε να απορροφά στο ελάχιστο θόρυβο του δωματίου (συμπεριλαμβανομένου του θορύβου του υπολογιστή). Ρυθμίστε το μικρόφωνο έτσι ώστε να είναι 4 έως 6 εκατοστά μακριά από το στόμα σας.
- Ενώ μιλάτε, προσπαθήστε να κοιτάζετε μόνο προς μία κατεύθυνση - μετακινώντας το κεφάλι σας προς τα αριστερά ή προς τα δεξιά, προς τα επάνω ή προς τα κάτω, ενώ μιλάτε, θα αλλάξετε την ηχητική ποιότητα της φωνής σας και αυτό ενδέχεται να αποσπά την προσοχή των ακροατών σας. Μιλήστε με έναν κανονικό, καθαρό και συνομιλητικό τόνο φωνής.
- Ξεκινήστε ένα νέο έργο στο Audacity όπως περιγράφεται παραπάνω στο 4.2.1 Δημιουργία επεξεργασμένων εγγραφών ήχου.
- Εάν θέλετε να ακούσετε τη μουσική παρασκηνίου κατά την εγγραφή της ομιλίας σας, θα πρέπει πρώτα να βεβαιωθείτε ότι έχει επιλεγεί η επιλογή *Transport > Transport Options > Overdub (on/off)*. Στη συνέχεια, χρησιμοποιήστε ακουστικά για να ακούσετε το κομμάτι παρασκηνίου, έτσι ώστε το μικρόφωνο να καταγράφει μόνο τη φωνή σας.
- Όταν σταματήσετε για να κάνετε μια διόρθωση, επιστρέψτε στην αρχή ενός φυσικού διαλλείματος- πρόταση ή φράση - και ξεκινήστε πάλι με μια κανονική φωνή. Τα λάθη, οι παύσεις και ο βήχας μπορούν να επεξεργαστούν αργότερα με λίγη προσπάθεια.
- Χρησιμοποιήστε τη λειτουργία Cut Preview για να ελέγξετε πώς πραγματικά θα ακούγεται ένα επεξεργασμένο κομμάτι. Ανακαλέστε και δοκιμάστε ξανά μέχρι να ακούγεται αρκετά φυσικό.



Στην κυματομορφή παραπάνω, ο ομιλητής ήθελε να κόψει ένα κομμάτι εγγραφής όπου σταμάτησε, έβηξε και συνέχισε με την επόμενη πρόταση. Για να γίνει αυτό, το κομμάτι του βήχα έχει επιλεγεί, με επιπλέον χώρο γύρω του για να το κάνει φυσικό.

- Εισαγάγετε το μουσικό αρχείο φόντου στο έργο σας. Κάντε κλικ στο *File > Import > Audio...* για να επιλέξετε το αρχείο ήχου που επιλέξατε και το Audacity θα το βάλει στο στερεοφωνικό κομμάτι του έργου.
- Κάντε κλικ στο κουμπί «*Skip to Start*» στη γραμμή εργαλείων Transport και, στη συνέχεια, κάντε κλικ στο κουμπί αναπαραγωγής. Σημειώστε ότι το Audacity αναμιγνύει αυτόματα τη μουσική και την ομιλία για εσάς. Κάντε κλικ το Stop όταν τελειώσετε. Τα κουμπιά Mute και Solo μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τον έλεγχο του κομματιού που ακούγεται όταν κάνετε κλικ στο κουμπί Play.
- Μπορείτε να διαχωρίσετε την αφήγηση σας σε διαφορετικά κλιπ, επιλέγοντας *Edit > Clip Boundaries > Split*. Για παράδειγμα, το παρακάτω κομμάτι έχει τρία σημεία διαίρεσης.

ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;



- Επιλέξτε τα στίγματα στη μουσική υποβάθρου, όπου θέλετε να ξεκινήσει το καθένα από τα διαφορετικά κλιπ αφήγησης. Ίσως μάλιστα τοποθετήσετε μια ετικέτα σε κάθε τμήμα, για να τα προσδιορίσετε καλύτερα σε όλη την εργασία σας.



- Σύρετε τα κλιπ αφήγησης για να τα ευθυγραμμίσετε με τα σημεία μουσικής υποβάθρου όπου θέλετε να ξεκινήσουν.
- Όταν έχετε τα κλιπ αφήγησης όπου θέλετε να είναι, ρυθμίστε την ένταση της μουσικής υποβάθρου έτσι ώστε ο ακροατής σας να ακούσει τι λέτε. Μπορείτε να το κάνετε με το χέρι κάνοντας κλικ στο Envelope Tool στη Γραμμή Εργαλείων, επιλέγοντας δύο σημεία ελέγχου και στη συνέχεια προσαρμόζοντάς το για να πάρει το μήκος της διαδρομής που θέλετε να εξασθενίσει. Πηγαίνετε πίσω και αλλάξτε τις αποχρώσεις μέχρι να είστε ικανοποιημένοι με το αποτέλεσμα. Εναλλακτικά, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το εφέ Auto Duck που παίρνει την ίδια εργασία αυτόματα και μόνιμα.
- Αν θέλετε να ξεθωριάσετε τη μουσική, βρείτε πρώτα το σημείο στο οποίο θέλετε να ξεκινήσει η λειτουργία. Στη συνέχεια, επιλέξτε *Select > Region > Cursor* για να παρακολουθήσετε το τέλος, από επιλέξτε *Effect > Fade Out*.
- Ελέγξτε την κυματομορφή σας για πιθανά αποκόμματα ή κακό σήμα.

ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

- Χρησιμοποιήστε το *Gain Slider* για να ρυθμίσετε το κέρδος για το κομμάτι (διορθώνοντας έτσι τα πιθανά αποκόμματα).



- Χρησιμοποιήστε το *Pan Slider* για να κάνετε το σήμα ισχυρότερο στη δεξιά ή στην αριστερή πλευρά του ηχείου ή του ακουστικού



- Αποθηκεύστε και εξαγάγετε την τελική έκδοση του έργου σας.

ΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΟΦΕΛΗ

- Τα podcasts επιτρέπουν τη φορητότητα και την ευκολία. Οι μαθητές μπορούν να έχουν πρόσβαση σε εκπαιδευτικό υλικό οποιαδήποτε στιγμή, οπουδήποτε και με διαφορετικούς τρόπους, με πολύ λίγη προσπάθεια. Χρειάζεται μόνο μια κινητή συσκευή.
- Τα podcasts μπορούν να ακουστούν σε χρόνο που σε άλλη περίπτωση θα σπαταλιόταν ή παράλληλα με μια συνηθισμένη δραστηριότητα (στο λεωφορείο, στο αυτοκίνητο, όσο πλένουμε τα πιάτα ή στο γυμναστήριο).
- Οι μαθητές μπορούν να συμμετέχουν στη δημιουργία των podcasts, κάνοντας ερωτήσεις, συζητήσεις, ή παρουσιάσεις.
- Τα podcasts μπορούν και να γίνουν απλή καταγραφή των διαλέξεων σας, επιτρέποντας στους μαθητές να τις αναθεωρήσουν ή να αναπληρώσουν χαμένες τάξεις.
- Τα podcasts μπορούν να είναι ένα μεγάλο βοήθημα για τους μαθητές με ψυχικές ή οπτικές διαταραχές.

ΣΥΧΝΑ ΛΑΘΗ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΑΠΟΦΥΓΕΤΕ

- Μην κάνετε απλά ένα podcast. Να είστε πρωτότυποι και δημιουργικοί.
- Ακολουθήστε το σενάριο σας. Ο αυτοσχεδιασμός δεν είναι πάντα καλός.
- Αποφύγετε την κακή ποιότητα εγγραφής, η οποία μπορεί να αποθαρρύνει τους μαθητές από το να ακούσουν μέχρι το τέλος του podcast.
- Να είστε συνεπείς στην ομιλία σας και να ακολουθείτε τη λογική πρόοδο των επιχειρημάτων σας.
- Να αποφεύγετε μεγάλες παύσεις
- Μην σπάτε το λόγο σας με μεγάλη χρήση επιφωνημάτων (εεε, χμ, κλπ.).

- Ενώ μιλάτε, μην επιταχύνετε και επιβραδύνετε σε διαφορετικές στιγμές. Βρείτε το δικό σας ρυθμό ομιλίας.

ONLINE Η OFFLINE;

- Εάν θέλετε να μοιράσετε αυτή την εγγραφή εκτός σύνδεσης, μπορείτε να αντιγράψετε το αρχείο ήχου σε ένα stick μνήμης USB και να το μοιράσετε στην τάξη.
- Αν εσείς και οι μαθητές σας έχετε πρόσβαση στο Διαδίκτυο, έχετε πολλές επιλογές για να την μοιράσετε στους μαθητές σας. Μπορείτε να την μοιραστείτε μαζί τους χρησιμοποιώντας το cloud storage (π.χ. DropBox, Google Drive και AWS), μπορείτε να τα στείλετε με ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, εάν έχετε έναν ιστότοπο που μπορείτε να ανεβάσετε εκεί, ή σε ένα Ψηφιακό Περιβάλλον Μάθησης (π.χ. Moodle, Blackboard, και Edmodo). Μπορείτε επίσης να το προσθέσετε σε έναν ιστότοπο podcasting (π.χ. pod-O-matic, SoundCloud ή audioBoom)

4.3 ΒΙΝΤΕΟ

Τα βίντεο μπορούν να είναι πολύ χρήσιμα στη Μικτή Μάθηση γιατί να προσθέσουν περισσότερα από τα ανθρώπινα στοιχεία της διδασκαλίας και μπορούν να είναι πολύ χρήσιμα καθώς οι μαθητές ελέγχουν το ρυθμό της μάθησης.

4.3.1. Δημιουργία μιας κινούμενης εγγραφής βίντεο

Το Powtoon σας επιτρέπει να δημιουργείτε κινούμενα βίντεο και να τα μεταφορτώνετε στο YouTube με πολύ απλό τρόπο. Η ιστοσελίδα Powtoon (<https://www.powtoon.com/>) διαθέτει μια σειρά δειγμάτων βίντεο και ένα λεπτομερές κέντρο βοήθειας. Προσφέρει δωρεάν υπηρεσίες, καθώς και μια σειρά πληρωμένων συνδρομητικών προγραμμάτων που προσφέρουν ένα ευρύτερο φάσμα επιλογών.

ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- Έναν υπολογιστή
- Πρόσβαση στο διαδίκτυο
- Την σελίδα Powtoon: <https://www.powtoon.com/>

ΠΟΥ ΝΑ ΑΝΑΖΗΤΗΣΕΤΕ ΒΟΗΘΕΙΑ;

- Στις ιστοσελίδες: <https://support.powtoon.com/en/> και <https://www.powtoon.com/tutorials/>
- Ένα καλό βιβλίο είναι το *“Power Up Your PowToon Studio Project”* (2015) by Bruce Graham, Packt Publishing.
- Ένα άλλο βιβλίο είναι *“The Power of Cartoon Marketing”* (2013) by Ilya Spitalnik, CreateSpace Independent Publishing Platform.

ΠΩΣ ΝΑ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ;

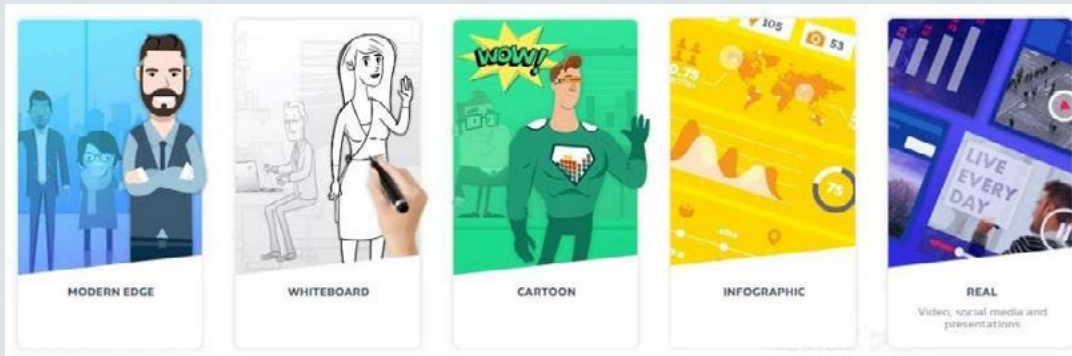
- Το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνετε είναι να αναπτύξετε ένα σενάριο, οπότε γράψτε τις λέξεις-κλειδιά που πρέπει να αναφέρετε σχετικά με αυτό το θέμα και με βάση αυτές τις λέξεις δημιουργήστε κάποιες προτάσεις.
- Χρησιμοποιώντας αυτές τις προτάσεις και το περιεχόμενο από το παράδειγμα σεναρίου από το Κεφάλαιο 2.
- Αν θέλετε να δημιουργήσετε ένα βίντεο 5 λεπτών, αυτό είναι συνήθως κάπου μεταξύ 500 και 750 λέξεων στο σενάριο.

ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

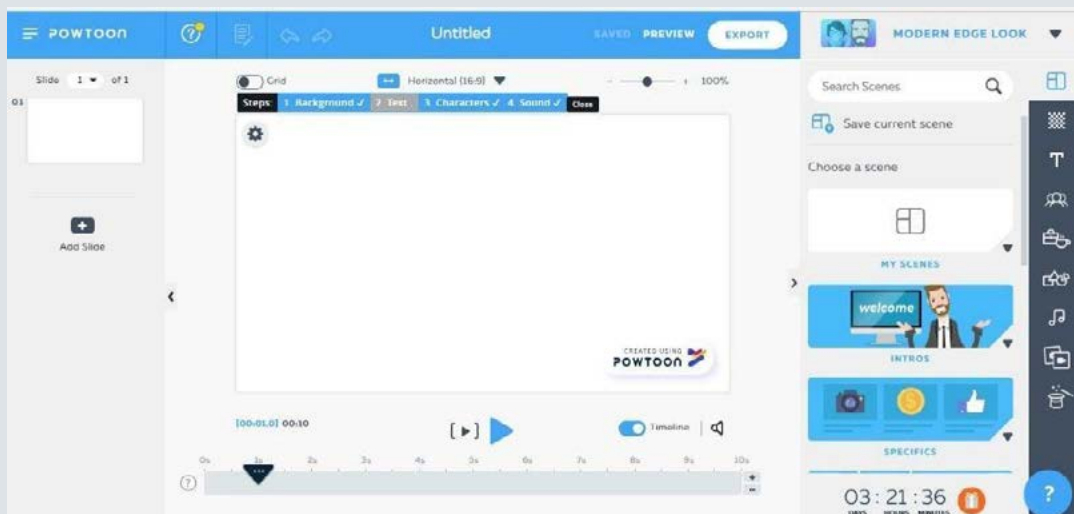
- Πηγαίνετε στη σελίδα του Powtoon
- Πατήστε το "START NOW"
- Φτιάξτε λογαριασμό
- Προσπεράστε τις αρχικές οθόνες
- Δημιουργήστε ένα νέο βίντεο πατώντας το "Blank Powtoon":



- Θα δείτε διάφορα θέματα



- Επιλέξτε ένα



ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

- Στο Powtoon δημιουργείται μια διαφάνεια κάθε φορά (κάθε διαφάνεια έχει προεπιλεγμένη διάρκεια 10 δευτερολέπτων) στην αριστερή πλευρά της κύριας σελίδας:



- Υπάρχει ένα χρονικό πλαίσιο στο κάτω μέρος της κύριας σελίδας:



- Αν θέλετε να αυξήσετε ή να μειώσετε τη διάρκεια μιας διαφάνειας, μπορείτε να το κάνετε χρησιμοποιώντας τα βέλη στα δεξιά. Μια διαφάνεια μπορεί να διαρκέσει από 1 έως 20 δευτερόλεπτα:



ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

- Για να αναπτύξετε το βίντεο, χρησιμοποιείτε τις καρτέλες ελέγχου στα δεξιά:



- Πρώτα επιλέξτε φόντο:

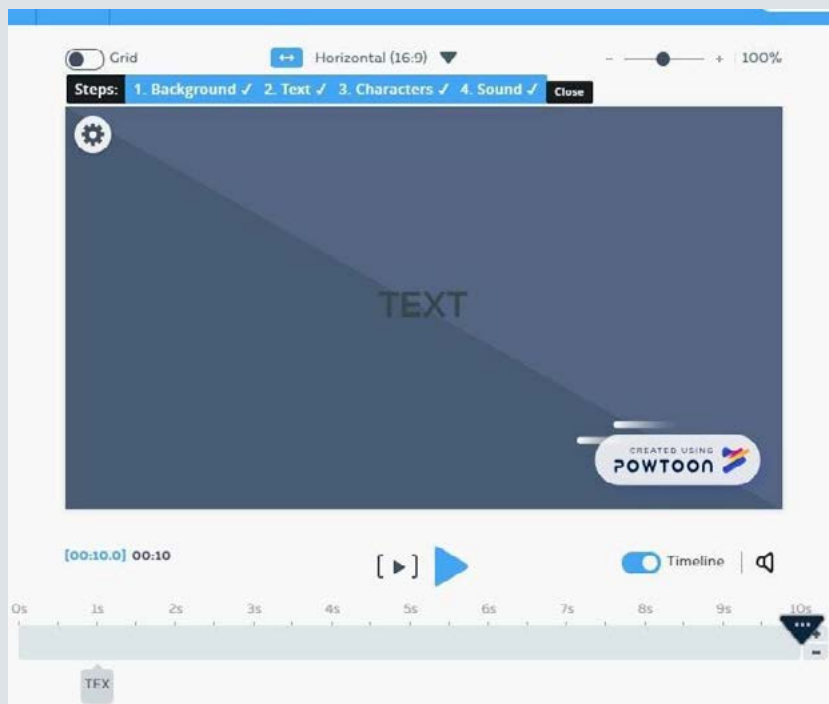


ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

- Μετά προσθέστε κείμενο:



- Όταν προσθέτετε το κείμενο, αν κοιτάξετε προς τα κάτω τη χρονική γραμμή, εμφανίστηκε μια καρτέλα σε 1 δευτερόλεπτο με τη λέξη "TEX", που σημαίνει ότι η διαφάνεια θα εμφανίσει για ένα δευτερόλεπτο κενό και μετά το κείμενο θα εμφανιστεί. Μπορείτε να αλλάξετε την εμφάνιση του κειμένου μετακινώντας την καρτέλα "TEX" σε οποιαδήποτε θέση κατά μήκος του χρονοδιαγράμματος:



ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

- Μπορείτε να προσθέσετε χαρακτήρες:

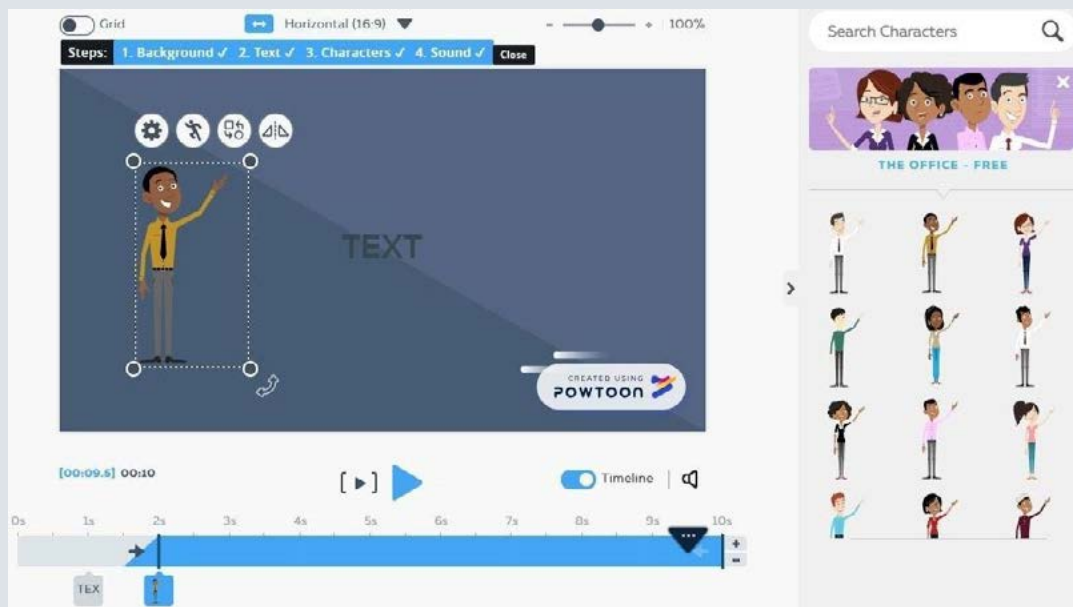


- Επιλέξτε από το μενού χαρακτήρων:

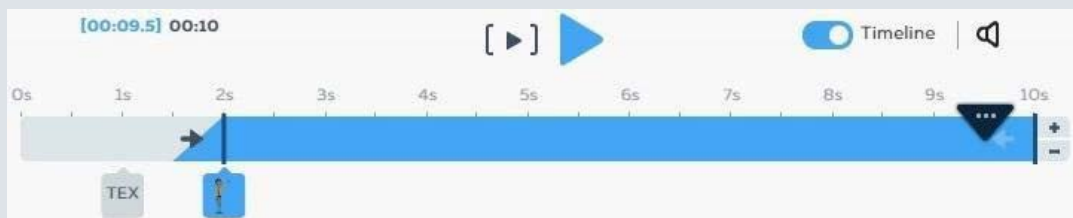


ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

- Επιλέξτε από ένα χαρακτήρα και προσθέστε τον:



- Βλέπουμε ότι ο χαρακτήρας θα εμφανιστεί 2 δευτερόλεπτα στη χρονική γραμμή, αλλά μπορούμε να αλλάξουμε όταν εμφανίζεται ο χαρακτήρας μετακινώντας την καρτέλα:



- Σημειώνουμε επίσης ότι κάθε χαρακτήρας έχει τέσσερα χειριστήρια που συνδέονται με αυτόν (Settings, Pose, Swap, Flip):

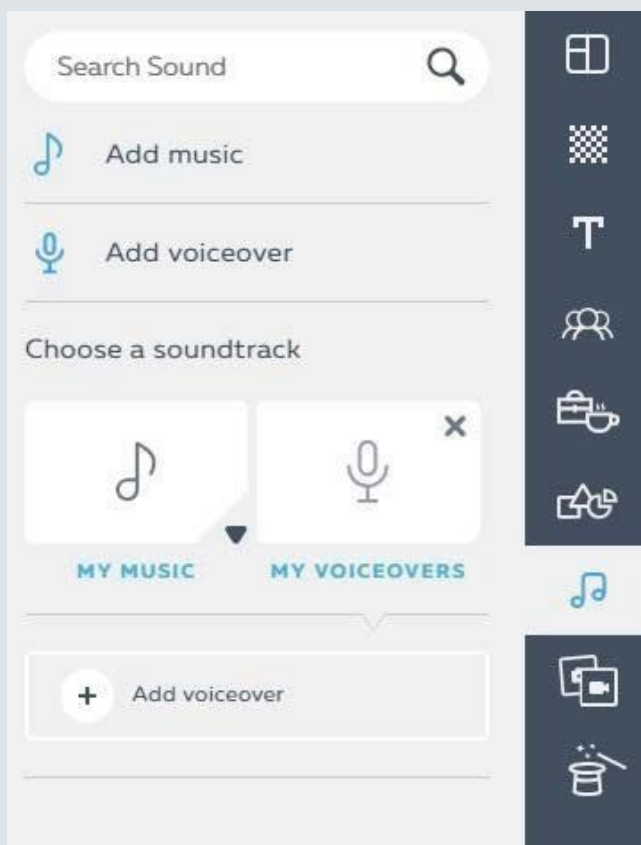


ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

- Η προσθήκη Props and Shapes λειτουργεί με τον ίδιο τρόπο:



- Για να βάλετε ήχους ακολουθείτε τα παρακάτω βήματα:



ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

- Μπορείτε να προσθέσετε μια φωνή, η οποία θα σας επιτρέψει να εγγράψετε ήχο ή να μεταφορτώσετε μια φωνή:



- Μπορείτε να προσθέσετε Πολυμέσα και Ειδικές Λειτουργίες:καρτέλα:



- Μόλις είστε ικανοποιημένοι με το ολοκληρωμένο έργο, κάνοντας κλικ στο κουμπί "EXPORT" στο πάνω μέρος της σελίδας, μπορείτε να κάνετε ανεβάσετε, να κατεβάσετε ή να μοιραστείτε το βίντεο:



ΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΟΦΕΛΗ

- Μπορεί να αποτελέσει μεγάλη καινοτομία και ως εκ τούτου κίνητρο στη χρήση κινούμενων βίντεο.
- Μερικές φορές όταν ασχολούμαστε με ευαίσθητα ζητήματα όπως η λογοκλοπή ή ο εκφοβισμός, μπορεί να είναι καλύτερα να χρησιμοποιούμε κινούμενους χαρακτήρες παρά πραγματικούς ανθρώπους.
- Όταν εξηγούνται άυλες έννοιες, όπως τα μαγνητικά πεδία, ένα βίντεο μπορεί να δώσει στους μαθητές μια πιο ξεκάθαρη εικόνα.
- Τα κινούμενα βίντεο μπορούν να προσελκύσουν ένα ευρύ φάσμα μαθητών.

ΣΥΧΝΑ ΛΑΘΗ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΑΠΟΦΥΓΕΤΕ

- Καθώς δημιουργείτε κάθε διαφάνεια, να αναρωτιέστε πάντα ποια είναι η εκπαιδευτική αξία κάθε στοιχείου της διαφάνειας. Είναι πολύ εύκολο να προσθέσετε πολλά εφέ, αλλά πρέπει να έχουν σκοπό να βοηθήσουν τους μαθητές να μάθουν, οπότε μην τα προσθέσετε άσκοπα.
- Επίσης, δεν χρειάζεται να γεμίζετε μια διαφάνεια με υπερβολικό περιεχόμενο, καθώς το Powtoon είναι ένα σύστημα που βασίζεται σε διαφάνειες, μπορείτε να σπάσετε το περιεχόμενο σε έναν αριθμό διαφανειών.
- Όταν ηχογραφείτε να μιλάτε με πάθος.
- Διατηρήστε τη συνέχεια ανάμεσα στις διαφάνειες χρησιμοποιώντας τις ίδιες γραμματοσειρές και στοιχεία σχεδιασμού, αλλά μην χρησιμοποιείτε τα ίδια γραφικά για να αναπαραστήσετε διαφορετικά πράγματα σε διαφορετικές διαφάνειες.
- Αποφύγετε τις επιτηδευμένες μεταβάσεις μεταξύ των διαφανειών.
- Διαβάστε ένα βιβλίο του Edward Tufte.

ONLINE Η OFFLINE;

- Αν θέλετε να διανείμετε αυτή την εγγραφή εκτός σύνδεσης, μπορείτε να αντιγράψετε το αρχείο βίντεο σε ένα στικάκι USB και να το μοιράσετε στην τάξη.
- Αν εσείς και οι μαθητές σας έχετε πρόσβαση στο Διαδίκτυο, έχετε πολλές επιλογές για να τις διανείμετε στους μαθητές σας. Μπορείτε να το μοιραστείτε μαζί τους χρησιμοποιώντας το αποθηκευτικό Νέφος (π.χ. DropBox, Google Drive και AWS), μπορείτε να τα στείλετε με ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, εάν έχετε ιστοσελίδα μπορείτε να τα ανεβάσετε εκεί, ή να τα βάλετε σε ένα Ψηφιακό Περιβάλλον Μάθησης (π.χ. Moodle, Blackboard, και Edmodo). Μπορείτε επίσης να το ανεβάσετε στο YouTube.

4.3.2. Προσθέτοντας ένα Κουίζ στα Βίντεο

Υπάρχουν διάφοροι τρόποι να προσθέσετε ερωτήσεις τύπου κουίζ σε ήδη υπάρχοντα βίντεο. Παραδείγματος χάρη η ιστοσελίδα edpuzzle (<https://edpuzzle.com/>) σας επιτρέπει να προσθέσετε ερωτήσεις σε οποιοδήποτε σημείο του βίντεο. Σας επιτρέπει να κόψετε τα ήδη υπάρχοντα βίντεο σας και να προσθέσετε περιεχόμενο.

ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- Έναν υπολογιστή
- Πρόσβαση στο διαδίκτυο
- Την ιστοσελίδα edpuzzle: <https://edpuzzle.com/>

ΠΟΥ ΝΑ ΑΝΑΖΗΤΗΣΤΕ ΒΟΗΘΕΙΑ;

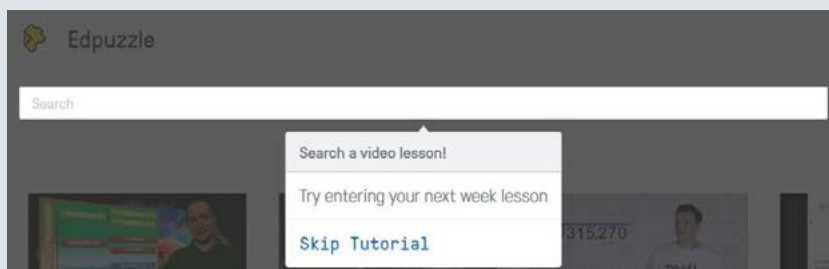
- Στους παρακάτω συνδέσμους
- <https://support.edpuzzle.com/hc/en-us>
- <https://go.edpuzzle.com/resources/>
- <https://twitter.com/edpuzzle>

ΠΩΣ ΝΑ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ;

- Το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνετε είναι να βρείτε το βίντεο στο οποίο θέλετε να προσθέσετε τις ερωτήσεις
- Κοιτάξτε το βίντεο και εντοπίστε τα σημεία του βίντεο στα οποία θέλετε να προσθέσετε τις ερωτήσεις
- Σχεδιάστε τις ερωτήσεις

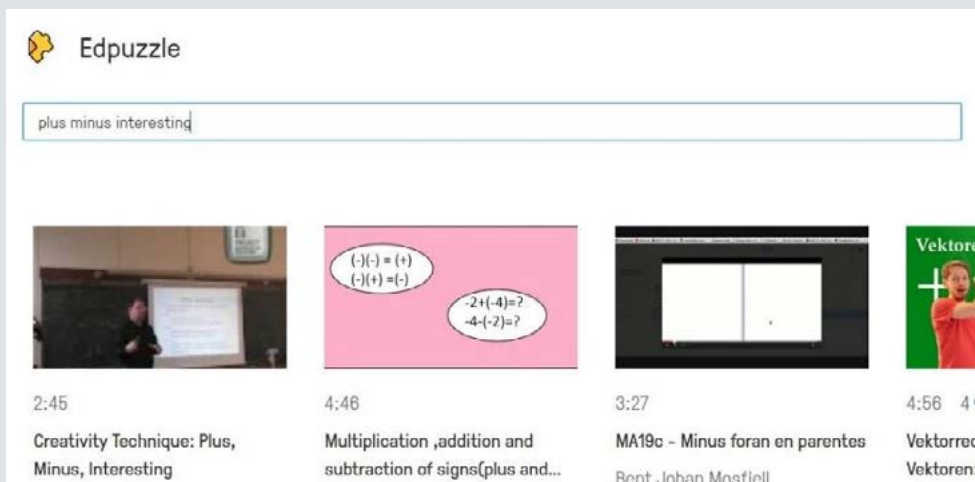
ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

- Πηγαίνετε στο edpuzzle. Η ιστοσελίδα δεν υπάρχει στα ελληνικά οπότε θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε την αγγλική έκδοση.
- Πατήστε "SIGN UP"
- Γραφτείτε ως καθηγητής
- Προσθέστε τον εαυτό σας σε ένα υπάρχον ή καινούργιο σχολείο
- Θα εμφανιστεί ένα παράθυρο αναζήτησης



ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

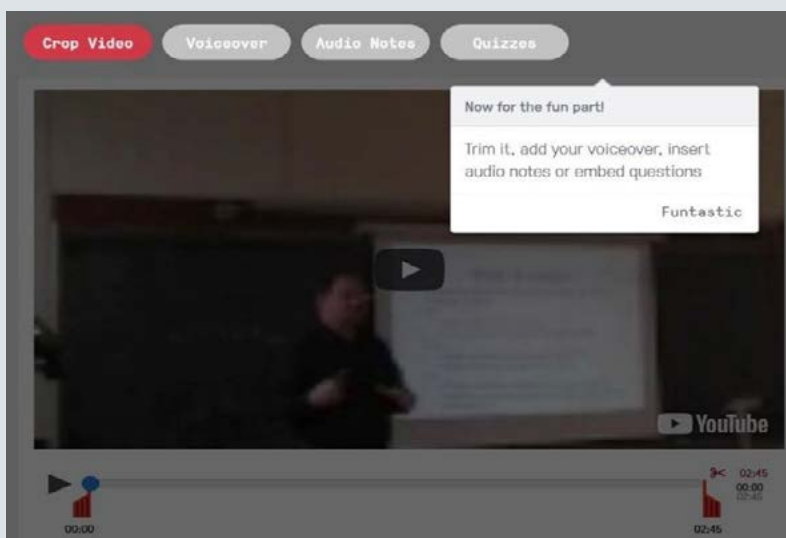
- Αναζητήστε τον τίτλο του βίντεο στο οποίο θέλετε να προσθέσετε ερωτήσεις:



- Βάλτε το ποντίκι στο βίντεο που ψάχνετε και 3 εικονίδια θα εμφανιστούν:



- Επιλέξτε το εικονίδιο "EDIT", και θα σας εμφανιστούν οι επιλογές να προσθέσετε ήχο, να κόψετε το βίντεο ή να προσθέσετε ένα κουίζ:



ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

- Επιλέξτε “Quizzes” και θα σας εμφανιστεί το βίντεο, μια γραμμή προόδου και ένας δείκτης με ένα πράσινο κουτί που περιέχει ένα ερωτηματικό (?):



- Παίξτε το βίντεο στο σημείο που θέλετε να προσθέσετε την ερώτηση, σταματήστε το βίντεο και πατήστε το ερωτηματικό.
- Ένα μικρό παράθυρο θα εμφανιστεί στα δεξιά του βίντεο:

- Μπορείτε να δημιουργήσετε μια ερώτηση ανοιχτού τύπου, ερώτηση πολλαπλής επιλογής, ή να προσθέσετε ένα σχόλιο.
- Αφού ολοκληρώσετε την προσθήκη, πατήστε “Save”
- Αφότου συμπληρώσετε όλες τις ερωτήσεις, πατήστε “Finish”
- Τώρα έχετε δύο επιλογές, είτε να το προσθέσετε σε μια τάξη είτε να δημιουργήσετε ένα δημόσιο σύνδεσμο.
- Για να κάνετε “Assign to a class” θα χρειαστεί να δημιουργήσετε μια νέα τάξη:

ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

Assign to a class Public links

Start Date Due Date

Oct, 14th No due date **Set due date**

+ Add new class

Now create your first class

Later, you will invite your students

Prevent Skipping Later Assign

- Αν επιλέξετε “Public links” μπορείτε να πάρετε ένα URL ή ένα Embed code:

Assign to a class **Public links**

Public link

Share this link with colleagues

`https://edpuzzle.com/media/5bc38fc0ed21814` **Copy link**

Embedded code

Embed this video on your LMS

Medium size ▾

`<iframe width="470" height="402" src="https://` **Copy link**

ΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΟΦΕΛΗ

- Είναι κάτι καινούργιο και διαφορετικό, επομένως, μπορούν να προκαλέσουν ενθουσιασμό στους μαθητές¹⁶
- Βοηθούν τους μαθητές να θυμούνται τα βασικά σημεία του βίντεο
- Μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να αξιολογήσουν μόνοι τους την πρόοδο τους
- Ενισχύουν την διαδραστικότητα της Μικτής Μάθησης
- Μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να πάρουν την ευθύνη της μάθησης τους

ΣΥΧΝΑ ΛΑΘΗ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΑΠΟΦΥΓΕΤΕ

- Προσπαθήστε να σιγουρευτείτε πως οι ερωτήσεις είναι δομημένες σωστά και όσο πιο απλά γίνεται. Μπορείτε να δοκιμάσετε τις ερωτήσεις με ένα δοκιμαστική ομάδα
- Μην προσθέτετε πάρα πολλές ερωτήσεις στο βίντεο, θα κάνει τους μαθητές να νιώσουν ότι εξετάζονται πολύ.
- Εξετάστε κάθε ερώτηση και σκεφτείτε αν υπάρχει σημαντικός λόγος για να είναι στο βίντεο. Μήπως θα μπορούσε να συνδυαστεί με άλλη ερώτηση;
- Προσπαθήστε να αποφύγετε «αρνητικές» ερωτήσεις, καθώς μπορεί να μπερδέψουν τους μαθητές. Π.χ. μην χρησιμοποιήσετε την φράση: «Ποια από τα παρακάτω ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ...», καλύτερα να χρησιμοποιήσετε το : «Ποια από τα παρακάτω ΕΙΝΑΙ...»
- Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αστείες απαντήσεις στις ερωτήσεις σας.
- Διαβάστε το βιβλίο του Oppenheim “*Questionnaire Design*”

ONLINE Η OFFLINE;

- Πρέπει να είστε συνδεδεμένοι στο διαδίκτυο για να χρησιμοποιήσετε το edpuzzle

¹⁶ Szpunar, K.K., Khan, N.Y., Schacter, D.L. (2013) “Interpolated Memory Tests Reduce Mind Wandering and Improve Learning of Online Lectures”, *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 110(16), 6313-6317.

4.4 ΕΓΓΡΑΦΟ

Ένα σημαντικό κομμάτι της Μικτής Μάθησης είναι η δυνατότητα να παρέχετε υλικό στους μαθητές με το οποίο μπορούν να ασχοληθούν με το δικό τους ρυθμό. Ακόμα λοιπόν και τα απλά έγγραφα, υπάρχουν πολλοί τρόποι να τα κάνουμε ενδιαφέροντα στους μαθητές.

4.4.1. Δημιουργώντας διαδραστικό PDF περιεχόμενο

Αρχεία όπως ιστορίες, αναφορές αλλά και ηλεκτρονικά περιοδικά συνήθως παρέχουν στατικό περιεχόμενο. Παρόλα αυτά είναι δυνατό να δημιουργήσετε ένα έγγραφο PDF που συνδυάζει διάφορα τεχνάσματα και πολυμέσα καθιστώντας το ένα διαδραστικό έγγραφο.

ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- Έναν υπολογιστή ή ένα λαπτοπ
- Έναν επεξεργαστή κειμένου (όπως το Microsoft Word ή το OpenOffice Writer) που σας επιτρέπει να σώσετε ένα αρχείο ως PDF.
- Την εφαρμογή Adobe Acrobat Reader
- Κατεβάστε το Adobe InDesign:
https://www.adobe.com/gr_en/products/indesign/free-trial-download.html

ΠΟΥ ΝΑ ΑΝΑΖΗΤΗΣΕΤΕ ΒΟΗΘΕΙΑ;

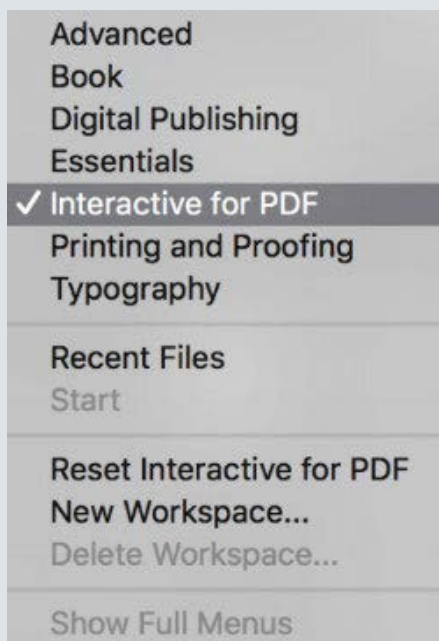
- Υπάρχει το κέντρο βοήθειας της Adobe, όπου μπορείτε να βρείτε χρήσιμες συμβουλές για το πως να ξεκινήσετε, οδηγίες για το πως να αναπτύξετε τις δεξιότητές σας και πως χρησιμοποιήσετε το πρόγραμμα. Μπορείτε ακόμα να δείτε τις συχνές ερωτήσεις ή το φόρουμ για να ανταλλάξετε ιδέες.
https://helpx.adobe.com/gr_en/support/indesign.html
- Υπάρχουν και πολλές χρήσιμες ιστοσελίδες που παρέχουν οδηγίες για το πως να δημιουργήσετε ενδιαφέρον διαδραστικό υλικό:
 - Πως να φτιάξετε ένα κουμπί PDF:
<https://indesignsecrets.com/pdf-button-tips-tricks-and-problem-solving.php>
 - Πως να φτιάξετε μια διαδραστική φόρμα PDF:
<https://theblog.adobe.com/create-an-interactive-pdf-form-from-a-word-document/>
 - Πως να φτιάξετε διαδραστικές λίστες:
<http://www.microtype.com/ImprovePDF25.html>

ΠΩΣ ΝΑ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ;

- Σχεδιάστε τις σελίδες σας στο InDesign όπως θα κάνατε συνήθως. Το αρχείο σας πρέπει να είναι σχεδόν έτοιμο πριν αρχίσετε να προσθέτετε διαδραστικά στοιχεία.
- Αποφασίστε τι είδος διαδραστικότητας θα θέλατε να προσθέσετε. Ο εκπαιδευτικός σχεδιασμός θα σας βοηθήσει να αποφασίσετε που είναι χρήσιμο να βάλετε διαδραστικά στοιχεία ώστε να μην το παρακάνετε. Μπορείτε να διαβάσετε το παρακάτω άρθρο (στα αγγλικά) για να μάθετε περισσότερα: [the Golden Principles of High-Quality Instructional Design](#)
- Προετοιμάστε τον εαυτό σας να ασχοληθείτε με το διαδραστικό περιεχόμενο. Εντοπίστε το κοινό σας και τις ανάγκες του, χρησιμοποιήστε ψυχολογία μάρκετινγκ για να τραβήξετε την προσοχή τους, χρησιμοποιήστε τη δημιουργικότητά σας για να κάνετε το υλικό σας διασκεδαστικό, συνδυάστε δεδομένα με οπτικό υλικό, προσκαλέστε τους μαθητές σας να συμμετέχουν και μην ξεχνάτε να προσαρμόζετε το υλικό στις ανάγκες σας.

ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

- Ανοίξτε το InDesign αρχείο και επιλέξτε το «Interactive for PDF workspace».

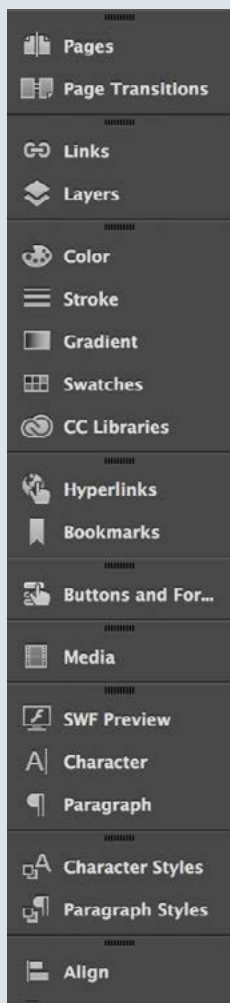


Making your PDF interactive

Πηγή: <https://mariahalthoff.com/blogposts/create-interactive-pdf-indesign>

ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

Όλες οι ρυθμίσεις εμφανίζονται στη δεξιά μεριά της οθόνης.

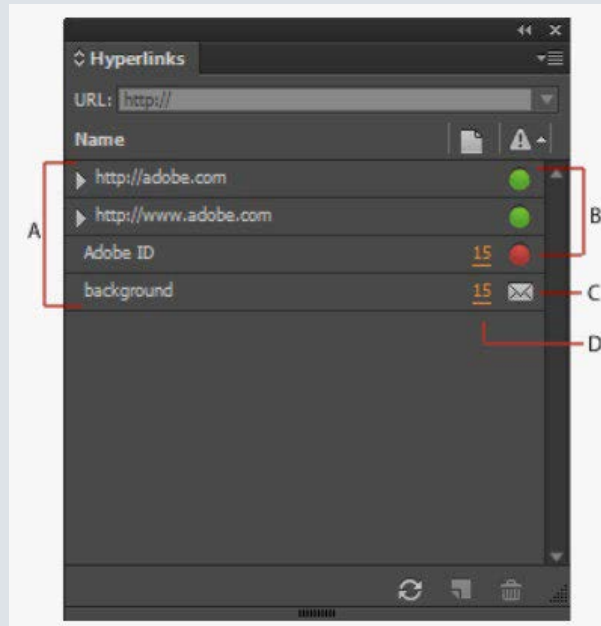


Διαθέσιμα πλαίσια για διαδραστικό PDF

Πηγή: <https://mariahalthoff.com/blogposts/create-interactive-pdf-indesign>

- **Προσθέτοντας υπερσυνδέσμους:** Μπορείτε να προσθέσετε υπερσυνδέσμους κlickώντας στην αντίστοιχη επιλογή και μετά επιλέξτε οποιοδήποτε στοιχείο του εγγράφου. Στο πάνελ για τους Υπερσυνδέσμους, πατήστε το κουμπί «Create New Hyperlink button» και προσθέστε τον υπερσύνδεσμο σας URL/file/email/page/destination/text anchor. Αυτοί οι υπερσύνδεσμοι επιτρέπουν στους χρήστες να μεταφέρονται από τη μια τοποθεσία στην άλλη μέσα στο ίδιο έγγραφο, σε άλλα έγγραφα ή ιστοσελίδες.

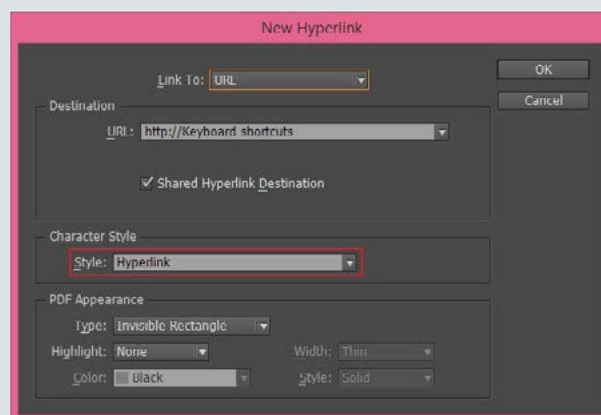
ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;



Πάνελ υπερσυνδέσμων, όπου: A. λίστα υπερσυνδέσμων στο παρόν κείμενο B. Δείκτες κυκλοφορίας για άμεση ανατροφοδότηση σχετικά με τη διαθεσιμότητα URL C. Email σύνδεσμος D. Αριθμός σελίδας που μπορείτε να κλικάρετε

Πηγή: <https://helpx.adobe.com/indesign/using/hyperlinks.html#hyperlinks>

- Μπορείτε να ταξινομήσετε τους υπερσυνδέσμους με βάση το όνομα ή τον τύπο. Υπάρχει επίσης, η επιλογή να τους παραθέσετε σε μικρότερες σειρές, αν κλικάρετε το κουμπί «Small Panel Rows» από το πάνελ των υπερσυνδέσμων.
- Για να δημιουργήσετε έναν υπερσύνδεσμο για μια ιστοσελίδα (URL), επιλέξτε ένα κείμενο, ένα πλαίσιο ή γράφημα και μετά επιλέξτε Hyperlinks και New Hyperlink. Μετά επιλέξτε το κατάλληλο URL destination και πατήστε OK.



Παράθυρο για νέο υπερσύνδεσμο

Πηγή: <https://helpx.adobe.com/indesign/using/hyperlinks.html#hyperlinks>

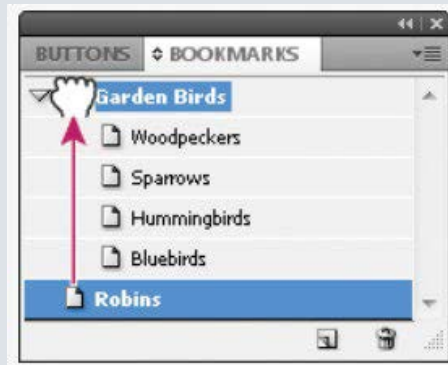
ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

- Για να δημιουργήσετε έναν υπερσύνδεσμο σε έγγραφο, πρώτα σιγουρευτείτε ότι αυτό το έγγραφο είναι διαθέσιμο σε όλους τους χρήστες. Επιλέξτε ξανά το κουμπί New Hyperlink και μετά θα εμφανιστεί ένα κουτί διαλόγου, κλικάρετε στο «File from the Link To menu». Αν έχετε διαδρομή, γράψτε το όνομα της διαδρομής και κλικάρετε στο κουμπί «Folder» και στο filename. Θυμηθείτε να πατήσετε OK για να αποθηκεύσετε τις ενέργειες σας.
- Για να δημιουργήσετε έναν υπερσύνδεσμο σε μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, επιλέξτε το κείμενο, το γράφημα ή το πλαίσιο στο οποίο θέλετε να βάλετε τον υπερσύνδεσμο και μετά δημιουργήστε ένα νέο υπερσύνδεσμο από το πάνελ υπερσυνδέσμων. Στο κουτί διαλόγου, επιλέξτε Link to Email στο αντίστοιχο μενού. Γράψτε τη διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στο αντίστοιχο πεδίο και το κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται ως θέμα του email. Μπορείτε εύκολα να ξαναχρησιμοποιήσετε το μήνυμα του email, επιλέγοντας Shared Hyperlink Destination ώστε να μπορεί να αποθηκεύεται στους υπερσυνδέσμους. Στο τέλος πατήστε OK.
- Για να δημιουργήσετε υπερσύνδεσμο σε σελίδα, επιλέξτε Page από το αναπτυσσόμενο μενού Link To στο κουτί διαλόγου New Hyperlink. Αν πρόκειται για έγγραφο επιλέξτε το έγγραφο που περιέχει τον προορισμό που επιθυμείτε. Αν είναι μια σελίδα, προσδιορίστε τον αριθμό της σελίδας. Αφότου καθορίσετε της επιλογές εμφάνισης, πατήστε OK.
- Για να δημιουργήσετε ένα υπερσύνδεσμο για κείμενο αγκύρωσης (text anchor), επιλέξτε το κείμενο, το γραφικό ή το πλαίσιο στο οποίο θέλετε να προσθέσετε τον υπερσύνδεσμο και επιλέξτε την επιλογή 'Text Anchor' από το μενού the Link To. Για τα έγγραφα, χρησιμοποιείτε τις ίδιες οδηγίες όπως για τη δημιουργία υπερσυνδέσμων σε αρχεία. Για κείμενα αγκύρωσης (text anchor), επιλέξτε τον προορισμό που δημιουργήσατε. Σώστε το πατώντας OK.

Προσθέτοντας σελιδοδείκτες: Μπορείτε να προσθέσετε σελιδοδείκτες σε σελίδες μέσα στο έγγραφο κλικάροντας στο κουμπί 'Create New Bookmark' στο πάνελ των σελιδοδεικτών.

- Κλικάρετε στο σελιδοδείκτη κάτω από τον οποίο θέλετε να προσθέσετε νέο σελιδοδείκτη. Αλλιώς, ο νέος σελιδοδείκτης θα προστεθεί στο τέλος της λίστας.
- Για να υποδείξετε που θέλετε να σας στέλνει ο σελιδοδείκτης, μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε: να κλικάρετε ένα σημείο εισαγωγής μέσα στο κείμενο ή να κάνετε διπλό κλικ σε μια σελίδα από το πάνελ των σελίδων.
- Μπορείτε να αλλάξετε όνομα, να διαγράψετε, να αναδιοργανώσετε, να ομαδοποιήσετε ή να ενσωματώσετε μια λίστα σελιδοδεικτών για να δείξετε τη σύνδεση μεταξύ των ενοτήτων.

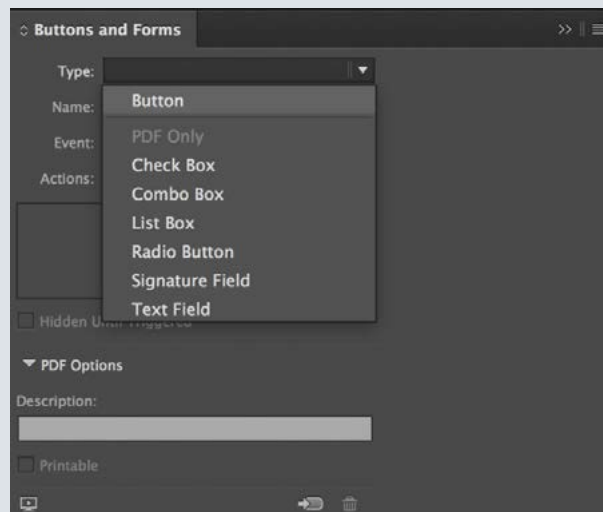
ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;



Σελιδοδείκτες κάτω από ένα σελιδοδείκτη «γονιό»

Πηγή: <https://helpx.adobe.com/indesign/using/bookmarks.html#bookmarks>

- **Προσθήκη κουμπιών:** Για να δημιουργήσετε κουμπιά, ανοίγετε το μενού Buttons and Forms και επιλέξετε όποιο στοιχείο επιθυμείτε. Έπειτα κλικάρετε στο εικονίδιο 'Convert to button' που εμφανίζεται στο ίδιο μενού. Τέλος, κλικάρετε στο σύμβολο '+' δίπλα στο Actions. Έπειτα πατήστε το 'Event' για να επιλέξετε πως αυτό το κουμπί ενεργοποιείται και πως λειτουργεί.



Buttons dialog box

Πηγή: <https://mariahalthoff.com/blogposts/create-interactive-pdf-indesign>

- **Προσθέστε βίντεο και ήχους:** Μπορείτε να προσθέσετε αρχεία FLV, F4V, SWF, MP4 και MP3 στο έγγραφο σας, και να εκμεταλλευτείτε στο έπακρο το εύρος των πολυμέσων που προσφέρει το Adobe.
 - Προσθέστε βίντεο και ήχο κλικάροντας στο File > Place και επιλέγοντας το αρχείο με διπλό κλικ. Μπορείτε να σύρετε στην ακριβή τοποθεσία του αρχείου στο έγγραφο, αλλά καλύτερα απλά να το κλικάρετε. Έπειτα ένα αντικείμενο του οποίου το μέγεθος αλλάζει εμφανίζεται, συνδέοντας με το πολυμέσο. Για να κάνετε προεπισκόπηση του πολυμέσου ή για να αλλάξετε τις ρυθμίσεις, πηγαίνετε στο μενού Media και επιλέξετε *Window > Interactive > Media*.

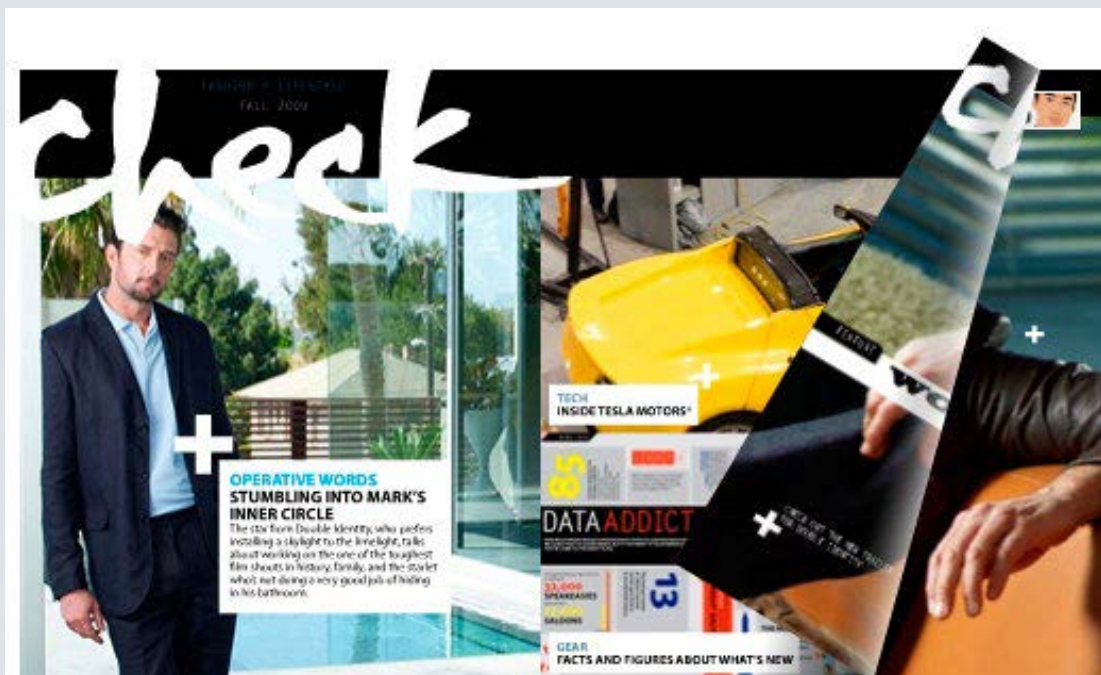
ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;



Αλαγή μεγέθους αντικειμένου, όπου: A. Αφίσα B. Αντικείμενο C. Πλαίσιο

Πηγή: https://helpx.adobe.com/indesign/using/movies-sounds.html#movies_and_sounds

- **Προσθήκη μετάβασης σελίδων:** Αυτό το εφέ μπορεί να διακοσμήσει το υλικό σας όταν αλλάζετε σελίδα. Μπορείτε να προσθέσετε διαφορετικές μεταβάσεις σε διαφορετικές σελίδες ή μια μετάβαση για όλες.



- Πηγαίνετε στο μενού *Pages* και επιλέξτε που θέλετε να προσθέσετε μετάβαση. Μετά επιλέξτε *Window > Interactive > Page Transitions* και επιλέξτε αυτό που προτιμάτε. Μπορείτε να προσαρμόσετε την μετάβαση από τα μενού *Direction* και *Speed*.

Εφέ μετάβασης σελίδων σε αρχείο SWF

Πηγή: https://helpx.adobe.com/indesign/using/page-transitions.html#page_transitions

ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

Φυσικά, υπάρχουν πολλές άλλες επιλογές σχετικά με τη διαδραστικότητα. Μπορείτε να προσθέσετε λίστες ελέγχου, φόρμες που μπορούν να συμπληρωθούν με κείμενο ή υπογραφή, ή παραπομπές. Πριν ξεκινήσετε πάρτε λίγο χρόνο να περιηγηθείτε στο εργαλείο και να ανακαλύψετε άλλες τις λειτουργίες και τις δυνατότητες. Τώρα είναι η ώρα να σώσετε τη δουλειά σας! Πατήστε File > Adobe PDF (Interactive) > Save και είστε έτοιμοι!



Format: Adobe PDF (Interactive)

Σώζοντας ένα διαδραστικό PDF

Πηγή: <https://mariahalthoff.com/blogposts/create-interactive-pdf-indesign>

ΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΟΦΕΛΗ

Το αρχείο PDF είναι η πιο δημοφιλής μορφή εγγράφων στο διαδίκτυο. Είναι, επομένως, σημαντικό να κατανοήσουμε εις βάθος τα οφέλη και τη σημασία του.

- Έχοντας δημιουργήσει ένα διαδραστικό PDF, δεν χρειάζεστε επιπλέον υλικό. Οι μαθητές σας μπορούν να δράσουν και να αλληλοεπιδράσουν, καθώς όλα βρίσκονται μέσα στο έγγραφο.
- Η δημιουργία ενός διαδραστικού PDFs είναι εύκολη και δεν απαιτεί προηγούμενη γνώση στη δημιουργία κώδικα. Μπορείτε εύκολα να μετατρέψετε τα ήδη υπάρχοντα έγγραφα σας σε διαδραστικό υλικό.
- Οι μαθητές σας εμπλέκονται πιο ενεργά με το υλικό και έχουν τη δυνατότητα να ασχοληθούν με το έγγραφο χωρίς τη χρήση διαδικτύου. Επίσης, είναι ένας καλός τρόπος να διαδώσετε τη δουλειά σας. Οι παρουσιάσεις αντιθέτως είναι πιο μονομερείς. Οι μαθητές σας θα εντυπωσιαστούν από το εύρος των δυνατοτήτων που τους παρέχει ένα έγγραφο PDF.
- Μπορεί να σας βοηθήσει να δημιουργήσετε περιεχόμενο που οδηγεί σε μια ενέργεια. Τα διαδραστικά PDFs σας επιτρέπουν να ενσωματώσετε ενέργειες, όπως μίνι κουιζ ή παρακολούθηση βίντεο που το καθιστούν ενδιαφέρον ανάμεσα στους εκπαιδευτικούς.
- Μπορείτε επίσης να βρείτε άλλα εργαλεία που θα σας βοηθήσουν να δημιουργήσετε διαδραστικά PDFs, αλλά το InDesign παρέχει όλες τις λειτουργίες μαζεμένες σε ένα μέρος.

ΣΥΧΝΑ ΛΑΘΗ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΑΠΟΦΥΓΕΤΕ

- Είναι αρκετά συχνό για τους εκπαιδευτικούς να ενθουσιάζονται με τη διαδραστικότητα. Παρόλα αυτά, σε υπερβολικό βαθμό μπορεί να κάνει το υλικό κουραστικό για τον αναγνώστη.
- Όταν έχετε ένα εύρος επιλογών είναι δύσκολο να υπάρχει συνέχεια και συνέπεια σε όλο το έγγραφο.

ONLINE Η OFFLINE;

- Διαδραστικά PDFs με το InDesign δημιουργούνται offline, αλλά μπορούν να δημοσιευτούν και online και offline.

4.4.2. Δημιουργία προσβάσιμου PDF

Αρχεία όπως ιστορίες, αναφορές αλλά και ηλεκτρονικά περιοδικά συνήθως παρέχουν στατικό περιεχόμενο. Παρόλα αυτά είναι δυνατό να δημιουργήσετε ένα έγγραφο PDF που συνδυάζει διάφορα τεχνάσματα και πολυμέσα καθιστώντας το ένα διαδραστικό έγγραφο.

ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- Υπολογιστή ή λαπτοπ
- Έναν επεξεργαστή κειμένου (όπως το Microsoft Word ή το OpenOffice Writer) που σας επιτρέπει να σώσετε ένα έγγραφο ως PDF
- Την εφαρμογή Adobe Acrobat Pro:
<https://acrobat.adobe.com/gr/en/acrobat/acrobat-pro-cc.html>

ΠΟΥ ΝΑ ΑΝΑΖΗΤΗΣΤΕ ΒΟΗΘΕΙΑ;

- Η Adobe έχει ένα κέντρο βοήθειας όπου μπορείτε να βρείτε χρήσιμες συμβουλές για το πως να ξεκινήσετε. Υπάρχουν οδηγίες για το πως να αναπτύξετε τις δεξιότητές σας και πως να χρησιμοποιήσετε την εφαρμογή. Μπορείτε επίσης, να βρείτε συχνές ερωτήσεις και μπορείτε να μπείτε στο φόρουμ της κοινότητας και να ανταλλάξετε ιδέες.
https://helpx.adobe.com/gr_en/support.html?promoid=RGJ8NLP8&mv=other

ΠΩΣ ΝΑ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ;

Για να κάνετε ένα έγγραφο PDFs προσβάσιμο, να έχετε στο μυαλό σας τα εξής:

- Τα PDF πρέπει να έχουν τις σωστές ετικέτες, οι ετικέτες δημιουργούνται όταν μετατρέπετε το έγγραφο από Word σε PDF.
- Η δομή πρέπει να είναι ξεκάθαρη και να είναι εύκολο να την παρακολουθήσει κάποιος. Τίτλοι, πίνακας περιεχομένων, σύνδεσμοι και σελιδοδείκτες μπορούν να σας βοηθήσουν να δομήσετε το κείμενο σας.
- Οι εικόνες που περιέχουν χρήσιμο υλικό θα πρέπει να υπάρχουν και σε μορφή κειμένου.
- Η γλώσσα του υλικού πρέπει να αναφέρεται από την αρχή.
- Οι ρυθμίσεις ασφαλείας του εγγράφου θα πρέπει να συμπεριλαμβάνουν χρήστες υποστηρικτικών τεχνολογιών.

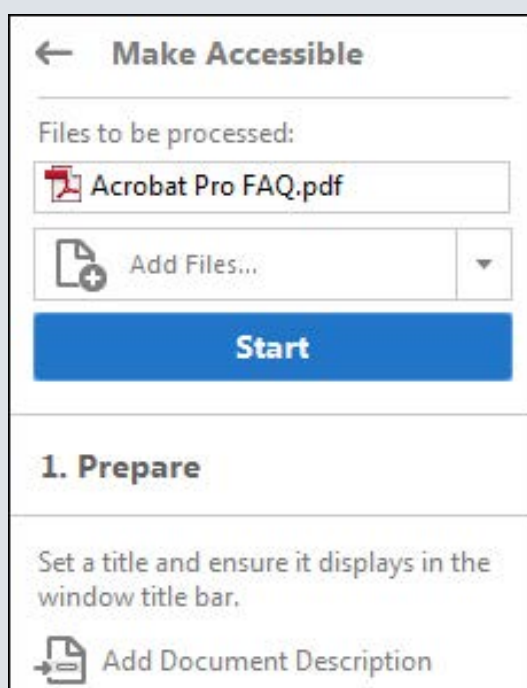
- Αν λάβετε όλα τα παραπάνω υπόψη σας, το PDF θα πρέπει να είναι σχεδόν έτοιμο όταν φτιάχνετε τις επιλογές πρόσβασης.

ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

Κάνοντας ένα PDF προσβάσιμο

Στο εργαλείο Acrobat Pro, υπάρχει μια ενεργεία **Make Accessible** που παρέχει οδηγίες βήμα-βήμα για το πως να κάνετε ένα PDF προσβάσιμο. Είναι μια προδιαγεγραμμένη ενέργεια που αυτοματοποιεί πολλές εργασίες που κάνουν ένα PDF προσβάσιμο, τσεκάρει την προσβασιμότητα και μετά παρέχει συμβουλές για τα στοιχεία που πρέπει να φτιαχτούν

- Για να ενεργοποιήσετε την ενέργεια Make Accessible, επιλέξτε Tools > Action Wizard. Έπειτα, η εργαλειοθήκη Action Wizard θα εμφανιστεί στη γραμμή εργαλείων.
- Από την λίστα Action που εμφανίζεται, επιλέξτε Make Accessible. Το μενού που εμφανίζεται στα δεξιά δείχνει κάθε εργασία που χρειάζεται να γίνει ώστε να καταστεί το έγγραφο προσβάσιμο καθώς και οδηγίες για το πως να γίνουν.
- Επιλέξτε τα αρχεία στα οποία θέλετε να εφαρμόσετε τις προκαθορισμένες ενέργειες. Εξ ορισμού, αυτό αφορά το έγγραφο που είναι ανοιχτό εκείνη τη στιγμή αλλά μπορείτε να επιλέξετε και επιπλέον αρχεία ή φακέλους από το *Add Files*.



Επιλέξτε *Add Files* για να τρέξετε την αναφορά για τα επιπλέον αρχεία και φακέλους
Πηγή: https://helpx.adobe.com/gr_en/acrobat/using/create-verify-pdf-accessibility.html#

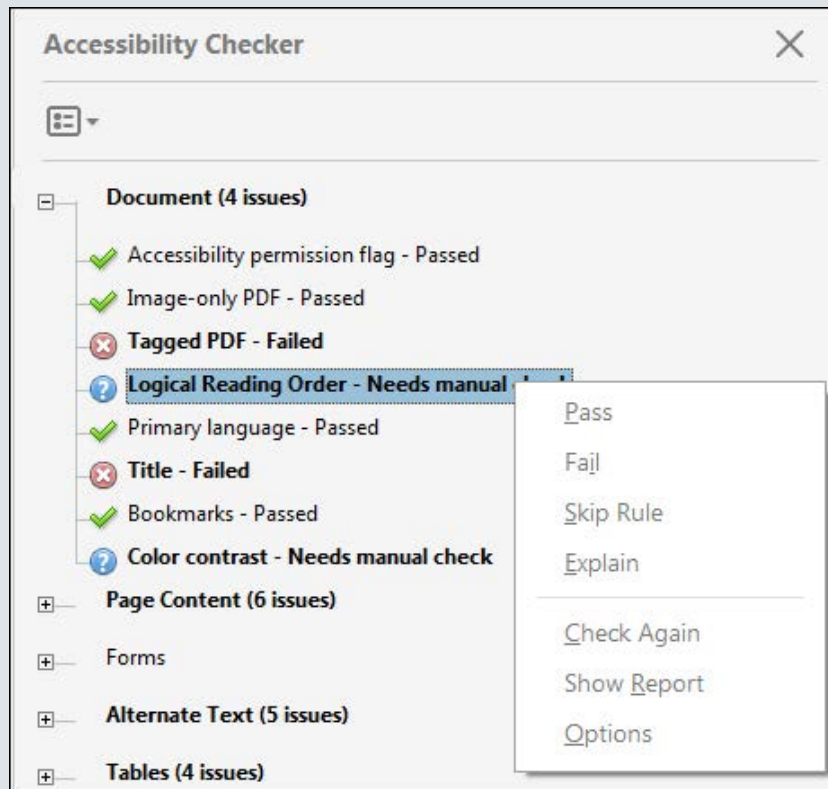
- Πατήστε start και ακολουθήστε τις οδηγίες για να ολοκληρώσετε την ενέργεια Make Accessible.

ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

Τσεκάρετε την προσβασιμότητα ενός υπάρχοντος PDF

Έτσι ώστε να τσεκάρετε την προσβασιμότητα των εγγράφων PDF, η Adobe Acrobat παρέχει ένα έναν αυτοματοποιημένο τρόπο που λέγεται Full Check. Αυτή η λειτουργία ελέγχει ένα PDF για πολλά χαρακτηριστικά που ένα προσβάσιμο PDF θα έπρεπε να έχει.

- Για να βρείτε αυτή την επιλογή, επιλέξτε Tools > Accessibility. Έπειτα η αντίστοιχη εργαλειοθήκη θα εμφανιστεί στη γραμμή εργαλείων.
- Κλικάρετε στο κουμπί Full Check που εμφανίζεται στη γραμμή εργαλείων.
- Στην περιοχή Report Options, επιλέξτε επιλογές για το πως τα αποτελέσματα θα εμφανίζονται.
- Σε περίπτωση που θέλετε να ελέγξετε ξεχωριστές σελίδες μέσα στο έγγραφο, επιλέξτε το εύρος των σελίδων στο μενού.
- Επιλέξτε μια ή παραπάνω από τις επιλογές Checking Options και μετά πατήστε Start Checking. Τα αποτελέσματα εμφανίζονται στο Accessibility Checker στα αριστερά.



Accessibility Checker

Πηγή: https://helpx.adobe.com/gr_en/acrobat/using/create-verify-pdf-accessibility.html

ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

Διορθώνοντας προβλήματα με την προσβασιμότητα

Κάνετε τον έλεγχο, κλικάρετε στο αντικείμενο στο click Accessibility Checker, επιλέξτε μια από τις επιλογές με βάση την ενέργεια που θέλετε να κάνετε:

- **Fix**
- **Skip Rule**
- **Explain**
- **Check Again**
- **Show Report**
- **Options**

ΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΟΦΕΛΗ

Μπορείτε να εκμεταλλευτείτε στο έπακρο τους κανόνες που καθορίζουν ένα προσβάσιμο PDF:

- Τις ετικέτες που θα σας βοηθήσουν να χτίσετε μια σωστή σειρά ανάγνωσης.
- Ο πίνακας περιεχομένων και οι σελιδοδείκτες επιτρέπουν στους θεατές και στους αναγνώστες σας να έχουν πρόσβαση στο περιεχόμενο που πραγματικά επιθυμούν.
- Το εναλλακτικό κείμενο για εικόνες μπορεί να διασφαλίσει ότι όλοι οι εκπαιδευόμενοι κατανοούν το μήνυμα.
- Η αντίθεση μεταξύ του προσκηνίου και του φόντου μαζί με τις οδηγίες σχετικά με το μέγεθος γραμματοσειράς εξασφαλίζουν ότι οι αναγνώστες με χαμηλή ορατότητα μπορούν να διαβάσουν το περιεχόμενο.

ΣΥΧΝΑ ΛΑΘΗ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΑΠΟΦΥΓΕΤΕ

- Μη χρησιμοποιείτε εικόνες μόνο για να διακοσμήσετε το περιεχόμενό σας. Όλα τα υλικά που περιλαμβάνονται στο έγγραφό σας πρέπει να παρέχουν χρήσιμες πληροφορίες.
- Αποφύγετε την επανάληψη των κεφαλίδων και των υποσέλιδων.
- Προσέξτε τα χρώματα! Το φόντο πρέπει να έρχεται σε αντίθεση με τα υπόλοιπα στοιχεία.

ONLINE Η OFFLINE;

- Για να κάνετε ένα PDF προσβάσιμο, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε την εφαρμογή χωρίς σύνδεση στο διαδίκτυο. Ωστόσο, το αρχείο μπορεί να δημοσιευθεί τόσο offline όσο και μέσω διαδικτύου.

4.5 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Τα παιχνίδια και το gamification γίνονται όλο και πιο σημαντικά εργαλεία για τον εκπαιδευτικό της Μικτής Μάθησης για να βοηθήσει τους μαθητές να ευχαριστηθούν τη διαδικασία της μάθησης και να δουν τα θέματα από μια νέα σκοπιά.

4.5.1. Δημιουργώντας διαδραστικά παιχνίδια

Το διαδίκτυο σας επιτρέπει και να παίξετε αλλά και να δημιουργήσετε ένα εύρος παιχνιδιών που μπορούν να είναι πολύ χρήσιμα για τους μαθητές. Αυτή η δραστηριότητα εστιάζει στη δημιουργία απλών παιχνιδιών με λέξεις (όπως ένα σταυρόλεξο ή μια κρεμάλα) ή απλά κουίζ.

ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- Ένα κινητό τηλέφωνο ή έναν υπολογιστή
- Πρόσβαση στο διαδίκτυο
- Εργαλεία δημιουργίας παιχνιδιών

ΠΟΥ ΝΑ ΑΝΑΖΗΤΗΣΕΤΕ ΒΟΗΘΕΙΑ;

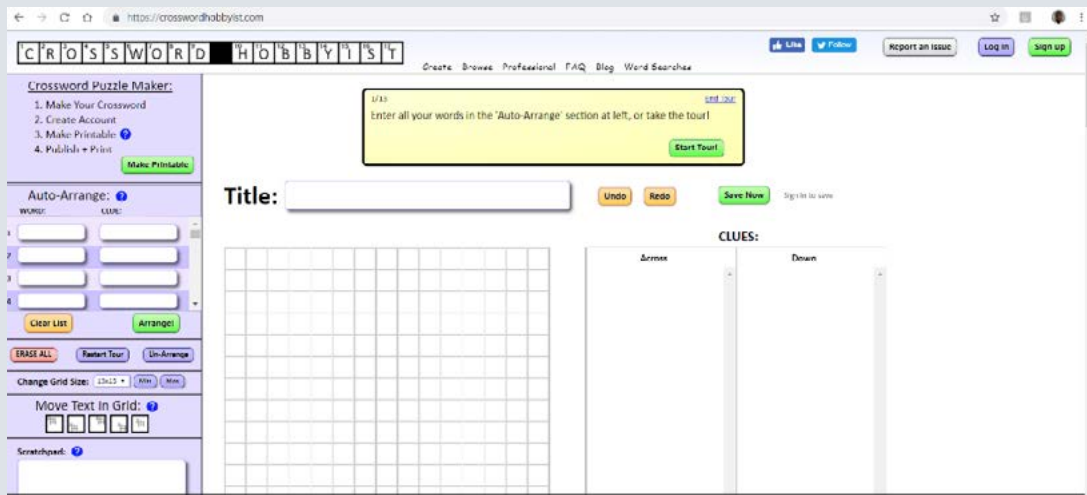
- Στο <https://www.word-grabber.com> μπορείτε να βρείτε διάφορα εργαλεία για να φτιάξετε παιχνίδια όπως το Scrabble Word Finder, Words with Friends Cheat και το Anagram Solver.
- Άλλη μια ιστοσελίδα για δημιουργία εκπαιδευτικών παιχνιδιών είναι το Kahoot!: <https://kahoot.com/>
- Ιστοσελίδες για δωρεάν δημιουργία σταυρόλεξων:
<https://crosswordhobbyist.com>
<http://www.crauswords.com>
<http://www.eclipsecrossword.com>

ΠΩΣ ΝΑ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ;

- Αν θέλετε να φτιάξετε ένα παιχνίδι λέξεων το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνετε είναι να φτιάξετε μια λίστα με λέξεις σχετικές με το θέμα σας και να βρείτε στοιχεία για την κάθε λέξη. Τα στοιχεία μπορούν να χρησιμοποιηθούν για κάποιο σταυρόλεξο αλλά και για κρεμάλα ή ως ερωτήσεις σε κάποιο κουίζ.
- Αν θέλετε να κάνετε ένα Kahoot! κουίζ, πηγαίνετε στο <https://getkahoot.com> και ανοίξτε ένα δωρεάν λογαριασμό γράφοντας τον ρόλο σας (εκπαιδευτικός), το εκπαιδευτικό κέντρο, και το email σας. Θα δημιουργήσετε ένα όνομα χρήστη και έναν κωδικό.

ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

- Για το σταυρόλεξο πηγαίνετε σε μια σελίδα που φτιάχνει σταυρόλεξα όπως παραδείγματος χάρη το <https://crosswordhobbyist.com>, και δημιουργήστε το σταυρόλεξο σας βάζοντας τις λέξεις στην ενότητα "Auto-Arrange" και μετά δημοσιεύστε το ή εκτυπώστε το.



- Για την κρεμάλα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κάποια σελίδα όπως το <https://www.hangmanwords.com/create>
- Επιλέξτε την κατηγορία λέξεων ή δημιουργήστε τη δική σας λίστα.

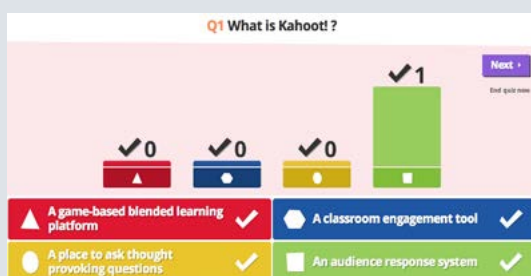


- Θα σας δοθεί ένας σύνδεσμος που μπορείτε να τον μοιραστείτε με τους μαθητές σας ή στα κοινωνικά δίκτυα.
- Για τη δραστηριότητα **Kahoot!**, συνδεθείτε στην πλατφόρμα και επιλέξτε μια δραστηριότητα που θέλετε να δημιουργήσετε: ένα κουίζ, μια συζήτηση, ή μια έρευνα. Για να φτιάξετε ένα κουίζ, επιλέξτε το εικονίδιο κουίζ.

ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;



- Γράψτε τις ερωτήσεις που θέλετε, έχοντας στο μυαλό σας ότι υπάρχει όριο 95 χαρακτήρων και μέχρι 4 πιθανές απαντήσεις.
- Πατήστε το κουμπί "Incorrect" για να επιλέξετε τη σωστή ερώτηση. Το κουμπί θα γίνει πράσινο και θα γράψει "Correct". Το όριο για να απαντηθεί η ερώτηση είναι μεταξύ 5 και 120 δευτερόλεπτα.



- Εισάγετε μια εικόνα ή ένα βίντεο από το YouTube.
- Προσθέστε και επεξεργαστείτε ερωτήσεις χρησιμοποιώντας μια γραμμή εργαλείων στο κάτω μέρος της οθόνης.
- Για να συμπληρώσετε ένα κουίζ, πατήστε "Next" και ακολουθήστε τις οδηγίες.
- Επιλέξτε αν θέλετε να κάνετε το παιχνίδι σας δημόσιο ή ιδιωτικό. Τώρα ετοιμαστείτε να ξεκινήσετε το παιχνίδι.
- Αποθηκεύστε το Kahoot στο My Kahoots. Όταν θελήσετε να ανοίξετε ένα παιχνίδι, επιλέξτε το και πατήστε το κουμπί Play.
- Οι μαθητές θα συνδεθούν στο παιχνίδι από το κινητό ή τον υπολογιστή τους και θα δημιουργήσουν ένα κωδικό.



ΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΟΦΕΛΗ

- Τα παιχνίδια λέξεων μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να εισάγουν τις λέξεις κλειδιά μιας ενότητας. Τα κουίζ μπορούν να τεστάρουν την απόδοση των μαθητών.
- Χρησιμοποιώντας παιχνίδια, ένας εκπαιδευτικός μπορεί να οργανώσει την ομαδική εργασία και τον ανταγωνισμό που θα ενθαρρύνει τους μαθητές.

ΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΟΦΕΛΗ

- Τα παιχνίδια φέρνουν διάδραση στην τάξη. Οι μαθητές ευχαριστιούνται τον ανταγωνισμό που δημιουργείται και υποστηρίζουν ότι τους διευκολύνουν στα να απομνημονεύουν το μάθημα.
- Τα παιχνίδια μπορεί να είναι ελκυστικά σε μαθητές διαφορετικών ηλικιών και να χρησιμοποιηθούν σε διαφορετικά αντικείμενα.

ΣΥΧΝΑ ΛΑΘΗ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΑΠΟΦΥΓΕΤΕ

Σταυρόλεξα:

- Κάποιες φορές δεν είναι δυνατόν να συνδυάσετε όλες τις λέξεις της λίστας σας σε μια ομάδα καθώς οι συνδυασμοί των λέξεων μπορεί να μην στέκουν. Σας προτείνουμε να ορίσετε έναν ελάχιστο αριθμό ομάδων λέξεων που είστε διατεθειμένοι να δεχτείτε.
- Αν χρησιμοποιήσετε γκρι (αντί για μαύρα) τετραγωνάκια, θα χαλάσετε λιγότερο μελάνι όταν το εκτυπώνετε.

Kahoots:

- Να θυμάστε πως το όριο των χαρακτήρων είναι 96 για τις ερωτήσεις και 60 για τις απαντήσεις.
- Να σιγουρευτείτε πως το όριο χρόνου για να απαντήσει κάποιος τις ερωτήσεις είναι επαρκές.
- Δεν υπάρχει όριο για τον αριθμό ερωτήσεων σε κουίζ ή έρευνες αλλά καλό είναι να τα κάνετε ανάμεσα σε 10-20 ερωτήσεις.
- Αν είστε ο διαχειριστής του λογαριασμού Kahoot! της ομάδας μπορείτε να διαμορφώσετε και να φιλοξενήσετε κουίζ άλλων εκπαιδευτικών αλλά κάθε φορά μόνο ένα άτομο μπορεί να κάνει αλλαγές.

ONLINE Η OFFLINE;

Αυτές οι δραστηριότητες μπορούν να γίνουν και online και offline. Μπορείτε να τις εκτυπώσετε και να τις μοιράσετε στην τάξη.

4.5.2. Δημιουργώντας ψηφιακά Badges

Τα ανοιχτά ψηφιακά badges είναι ψηφιακές παρουσιάσεις επιτευγμάτων και προόδου. Μπορούν να απονεμηθούν με βάση διαφορετικά κριτήρια. Τα badges μπορούν να εμφανίζονται στο προφίλ του ή χρήστη ή να συλλέγονται σε ανοιχτά «σακίδια» για Badges και σε δημόσιες συλλογές.

ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- Ένα κινητό τηλέφωνο ή έναν υπολογιστή
- Πρόσβαση στο διαδίκτυο
- Εργαλεία για τη δημιουργία και την έκδοση badges

ΠΟΥ ΝΑ ΑΝΑΖΗΤΗΣΕΤΕ ΒΟΗΘΕΙΑ;

Διάφορες πλατφόρμες παρέχουν εργαλεία για τη δημιουργία ψηφιακών badges και την απονομή τους π.χ.

<https://www.badgelist.com/>

<https://www.makewav.es/>

<https://www.openbadges.me/>

Επίσης συστήματα διαχείρισης μάθησης όπως το Canvas και το Moodle, δίνουν την δυνατότητα ενσωμάτωσης Badges.

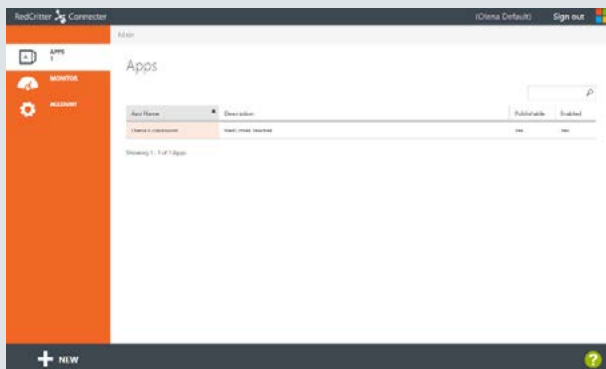
ΠΩΣ ΝΑ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ;

- Πρέπει να επιλέξετε αν θέλετε να δημιουργήσετε badges για δραστηριότητες που έχουν να κάνουν με την ιστοσελίδα ή δραστηριότητες που έχουν να κάνουν με το μάθημα.
- Οι εικόνες πρέπει να είναι τετράγωνες – αν και διαφορετικά σχήματα μπορούν να χρησιμοποιήσουν μέσα σε ένα διάφανο τετράγωνο. Τα αρχεία πρέπει να είναι σε μορφή .jpg, .png ή .svg
- Τα Badges μπορούν να περιέχουν κείμενο, διαφορετικά σχήματα και χρώματα. Για όσους δεν είναι σχεδιαστές υπάρχουν δωρεάν εργαλεία δημιουργίας badge.

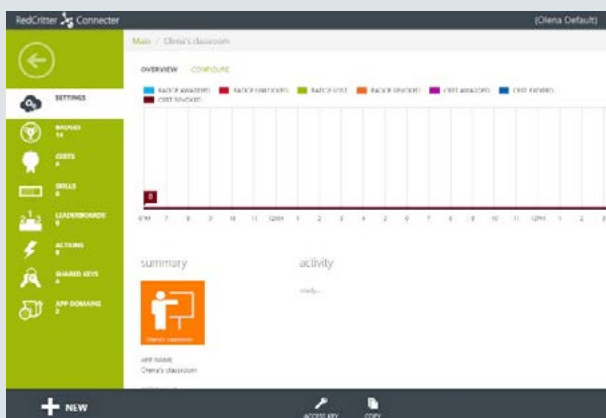
ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

- Πηγαίνετε στο www.redcritterconnector.com και γραφτείτε δωρεάν.
- Επιλέξτε το γκρουπ στο οποίο θέλετε να προσθέσετε το badge

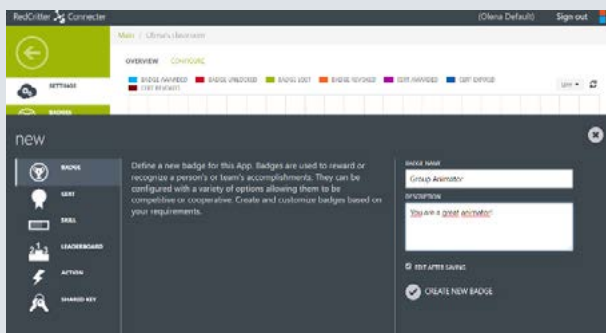
ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;



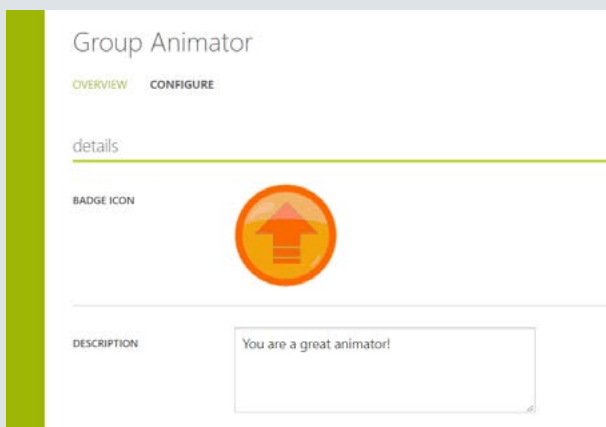
- Πατήστε "NEW"



- Ορίστε ένα badge για να επιβραβεύσετε τους μαθητές σας.

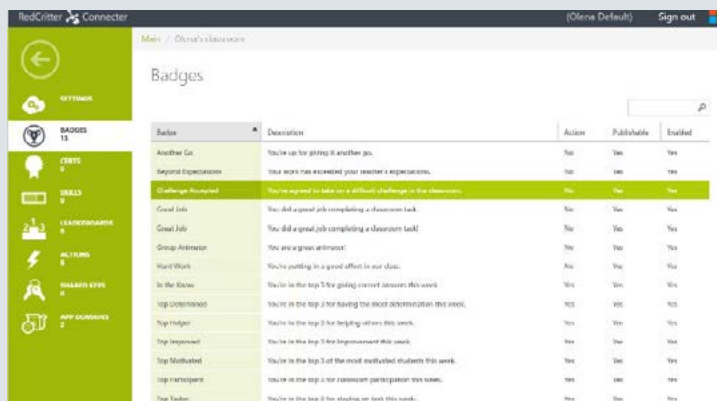


- Πατήστε το κουμπί "Create new badge"



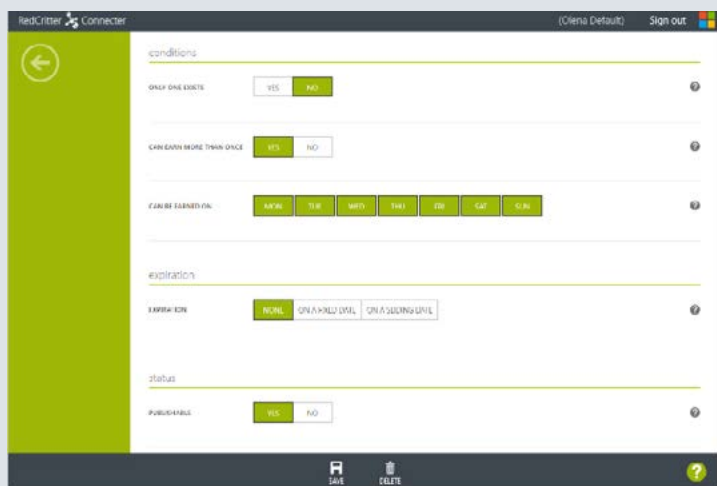
- Σχεδιάστε τα badges προσθέτοντας εικονίδια, σχήματα ή κείμενο.

ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;



Badges	Description	Action	Publishable	Enabled
Another Go	You're up for giving it another go.	No	Yes	Yes
Beyond Expectations	You work has exceeded your teacher's expectations.	No	Yes	Yes
Challenge Accepted	You've agreed to take on a difficult challenge in the classroom.	Yes	Yes	Yes
Good Job	You did a good job completing a classroom task.	No	Yes	Yes
Great Job	You did a great job completing a classroom task!	No	Yes	Yes
Group Achiever	You are a group achiever!	No	Yes	Yes
Hard Work	You're putting in a good effort in our class.	No	Yes	Yes
In the Mix	You're in the top 5 for giving correct answers this week.	Yes	Yes	Yes
Top Performer	You're in the top 3 for having the most participation this week.	Yes	Yes	Yes
Top Helper	You're in the top 3 for helping others this week.	Yes	Yes	Yes
Top Improver	You're in the top 3 for improvement this week.	Yes	Yes	Yes
Top Motivated	You're in the top 3 of the most motivated students this week.	Yes	Yes	Yes
Top Participant	You're in the top 3 for classroom participation this week.	Yes	Yes	Yes
Top Worker	You're in the top 3 for staying on task this week.	Yes	Yes	Yes

- Ορίστε πως θα κερδίζεται το badge



- Συνδέστε το badge με το μάθημα σας ή με την ιστοσελίδα σας
- Απονεμίστε το badge: προσθέστε τις διευθύνσεις email των μαθητών σας ώστε να τους απονεμηθούν τα badges.

ΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΟΦΕΛΗ

- Τα Badges μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να ενισχύσουν την κατανόηση για τα επίπεδα των μαθητών, να παρέχουν τους μαθητές ένα ψηφιακό νόμισμα και να διαφοροποιήσουν την αξία που παρέχουν τα εκπαιδευτικά προγράμματα.
- Τα Badges μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην τυπική, άτυπη και μη τυπική εκπαίδευση.
- Βελτιώνουν την εμπλοκή των μαθητών στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα.
- Υποστηρίζουν άτομα για τα οποία το παραδοσιακό εκπαιδευτικό σύστημα δεν λειτουργήσει όπως θα έπρεπε. Επομένως, τους παρέχουν έναν εναλλακτικό τρόπο να επικυρώσουν τις δεξιότητες και τα επιτεύγματα τους.
- Τα badges εξελίσσονται πιο γρήγορα από τα παραδοσιακά μοντέλα και αντιπροσωπεύουν αναδυόμενες ειδικότητες και καινοτομίες.
- Αντικαταστήστε χάρτινες βεβαιώσεις: εξοικονομήστε χρόνο και χρήμα.

ΣΥΧΝΑ ΛΑΘΗ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΑΠΟΦΥΓΕΤΕ

- Τα Badges δεν έχουν αξία από μόνα τους. Εσείς είστε υπεύθυνος για να δώσετε αξία στο badge με βάση τα δικά σας κριτήρια.
- Η ποιότητα του badge βασίζεται στην προσπάθεια που πρέπει να καταβάλουν οι μαθητές για να τα αποκτήσουν.
- Κάθε badge απονέμεται σε έναν μαθητή χρησιμοποιώντας το email του. Επιβεβαιώστε τα emails των μαθητών εκ των προτέρων.

ONLINE Η OFFLINE;

- Είναι μια δραστηριότητα που γίνεται online.

4.6 ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ

Σε αυτή την ενότητα θα δούμε δυο συγκεκριμένες δραστηριότητες που σχετίζονται με την αναζήτηση. Πρώτα, θα κοιτάξουμε για πολυμέσα με δυο διαφορετικούς τρόπους και μετά θα προσπαθήσουμε να δημιουργήσουμε ένα WebQuest.

4.6.1. Αναζητώντας πολυμέσα

Θα κοιτάξουμε δυο διαφορετικές προσεγγίσεις στην αναζήτηση πολυμέσων, πρώτα θα κοιτάξουμε την αναζήτηση εικόνων χρησιμοποιώντας το εργαλείο TinEye Multicolor (<https://labs.tineye.com/multicolor/>), και μετά θα δούμε ένα εργαλείο αναζήτησης πολυμέσων (<https://search.creativecommons.org/>).

ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- Έναν υπολογιστή
- Πρόσβαση στο διαδίκτυο
- Την ιστοσελίδα TinEye Multicolor: <https://labs.tineye.com/multicolor/>
- Την ιστοσελίδα του Creative Commons: <https://search.creativecommons.org/>

ΠΟΥ ΝΑ ΑΝΑΖΗΤΗΣΕΤΕ ΒΟΗΘΕΙΑ;

- Στην ιστοσελίδα του TinEye: <https://tineye.com/how>
- Στο TinEye API: <https://services.tineye.com/TinEyeAPI>
- “Creative Commons: A User Guide” by Simone Aliprandi (2011), Ledizioni Publishers.
- “Made With Creative Commons” by Sarah Pearson, Paul Stacey, and Sarah Hinchliff (2017), Ctrl-Alt-Delete Books.

ΠΩΣ ΝΑ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ;

- Το πρώτο πράγμα που έχετε να κάνετε είναι να δείτε τι είδος περιεχομένου ψάχνετε. Αν αναζητάτε μια εικόνα, σχεδιάστε σε ένα χαρτί τι θέλετε να βρείτε, αν ψάχνετε ένα ηχητικό ή μια ταινία γράψτε 1-2 φράσεις για το τι θα θέλατε να περιέχει.
- Έπειτα αποφασίστε τον αντίκτυπο που θέλετε να έχουν τα πολυμέσα στους μαθητές σας καθώς και τι κλίμα θέλετε να δημιουργήσετε.
- Καθορίστε πόσο αποθηκευτικό χώρο έχετε διαθέσιμο για να αποθηκεύσετε το περιεχόμενο.

ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

Αναζήτηση Εικόνας

- Πηγαίνετε στη σελίδα TinEye Multicolor
- Αυτή η σελίδα σας επιτρέπει να αναζητήσετε εικόνες με βάση το χρώμα
- Όλες οι εικόνες είναι από το Flickr
- Κλικάρετε σε ένα χρώμα στην παλέτα:



- Κάθε χρώμα που προσθέτετε θα εμφανίζεται στο «Slide Dividers» κάτω από τη χρωματική παλέτα.



- Επίσης, οι εικόνες θα εμφανιστούν στο βασικό παράθυρο
- Κλικάρετε σε άλλο χρώμα στην παλέτα και θα εμφανίζεται στα “Slide Dividers”



ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

- Το βασικό παράθυρο θα έχει εικόνες με 50% πράσινο και 50% κόκκινο περιεχόμενο
- Αν επιθυμείτε περισσότερο πράσινο από κόκκινο μεταφέρετε την μπάρα μεταξύ δύο χρωμάτων προς τα δεξιά:



- Το βασικό παράθυρο θα έχει τώρα μια εικόνα 70% πράσινο και 30% κόκκινο περιεχόμενο
- Αν επιθυμείτε να αφαιρέσετε το πράσινο και να αφήσετε το κόκκινο βάλτε τον κέρσορα πάνω στο πράσινο κουτί και 2 μικρά εικονίδια θα εμφανιστούν:



- Το πρώτο εικονίδιο, το καλάθι των αχρήστων, θα σας επιτρέψει να διαγράψετε το χρώμα.
- Το δεύτερο εικονίδιο θα σας επιτρέψει να αλλάξετε τη φωτεινότητα του χρώματος:



ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

- Μπορείτε να προσθέσετε μέχρι 5 χρώματα σε κάθε αναζήτηση.
- Κάτω από το «Slide dividers» υπάρχει ένα κουτί που μπορείτε να γράψετε μια λέξη για να κάνετε την αναζήτηση πιο εξειδικευμένη.

Αναζήτηση πολυμέσων

- Πηγαίνετε στη σελίδα αναζήτησης του Creative Commons
- Θα μπορέσετε να αναζητήσετε ένα εύρος πολυμέσων χρησιμοποιώντας τη σελίδα. Όλο το περιεχόμενο που είναι διαθέσιμο είναι νόμιμα διαθέσιμο για ανάπτυξη εκπαιδευτικού υλικού. Υλικό το οποίο δεν έχει νόμιμη άδεια δε θα εμφανιστεί.
- Μπορείτε να αναζητήσετε ένα εύρος ιστοσελίδων, συμπεριλαμβανομένου και:
 - **Europeana:** Europeana.eu είναι η σελίδα της ευρωπαϊκής ένωσης για την πολιτισμική κληρονομιά και περιλαμβάνει εικόνες, ηχητικές καταγραφές, έγγραφα και βίντεο.
 - **Flickr:** Flickr είναι μια σελίδα που φιλοξενεί εικόνες και βίντεο.
 - **Google:** Google αναζήτηση κειμένου
 - **Google Images:** Google αναζήτηση εικόνων
 - **Jamendo:** Jamendo είναι μια σελίδα που φιλοξενεί μουσική
 - **Open Clip Art Library:** Open Clip Art Library είναι μια βιβλιοθήκη εικόνων
 - **SpinXpress:** SpinXpress είναι μια σελίδα που φιλοξενεί εικόνες και ήχο
 - **Wikimedia Commons:** Στο Wikimedia Commons μπορείτε να βρείτε κείμενο, εικόνα και ήχο
 - **YouTube:** Στο YouTube θα βρείτε βίντεο
 - **Pixabay:** Pixabay θα βρείτε εικόνες και βίντεο
 - **ccMixer:** ccMixer έχει μουσική
 - **SoundCloud:** SoundCloud είναι μια ιστοσελίδα για μουσική

ΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΟΦΕΛΗ

- Υπάρχει καινοτομία και λογικά κίνητρο για την χρήση πολυμέσων.
- Όταν εξηγούμε άυλες έννοιες, όπως τα μαγνητικά πεδία, τα πολυμέσα μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να τα κατανοήσουν καλύτερα.
- Τα πολυμέσα μπορούν να γίνουν ελκυστικά σε ένα εύρος μαθητών, ακόμα και σε αυτούς με χαμηλότερα επίπεδα γλωσσικής ικανότητας.
- Τα πολυμέσα μπορούν να ενθαρρύνουν τη συζήτηση και την ανατροφοδότηση.
- Τα πολυμέσα μπορούν να βοηθήσουν στο να προσαρμοστεί το μάθημα στις ανάγκες των μαθητών.

ΣΥΧΝΑ ΛΑΘΗ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΑΠΟΦΥΓΕΤΕ

- Όταν χρησιμοποιείτε πολυμέσα, πάντα να σκέφτεστε ποια είναι η εκπαιδευτική αξία του κάθε στοιχείου. Είναι πολύ εύκολο να προσθέσετε ένα μεγάλο εύρος πολυμέσων, αλλά θα πρέπει να έχουν κάποιο σκοπό ώστε να βοηθήσουν το μαθητή.
- Επίσης, καλό θα ήταν να μην βάζετε τα πολυμέσα όλα σε ένα μέρος αλλά να τα απλώνετε σε διαφορετικά μαθήματα.
- Σιγουρευτείτε πως έχετε τους πόρους (μνήμη και ισχύ επεξεργαστή) για να αποθηκεύσετε και παρουσιάσετε τα πολυμέσα.
- Σιγουρευτείτε πως έχετε το κατάλληλο υλικό και εξοπλισμό ώστε οι μαθητές σας να αλληλοεπιδράσουν με τα πολυμέσα.
- Διαβάστε ένα από τα βιβλία του Edward Tufte.

ONLINE Η OFFLINE;

- Αν θέλετε να μοιράσετε τα πολυμέσα offline, μπορείτε να αντιγράψετε το περιεχόμενο σε ένα στικάκι USB και να το μοιράσετε στην τάξη.
- Αν εσείς ή οι μαθητές σας έχετε πρόσβαση στο διαδίκτυο, έχετε πολλές επιλογές για να μοιράσετε το υλικό. Μπορείτε να το μοιραστείτε μέσω Νέφους (π.χ. DropBox, Google Drive, και AWS), μπορείτε να το στείλετε με email, αν έχετε ιστοσελίδα μπορείτε να το ανεβάσετε εκεί, ή σε κάποιο εικονικό περιβάλλον μάθησης (π.χ. Moodle, Blackboard, και Edmodo).

4.6.2. Αναπτύσσοντας ένα WebQuest (Ιστοεξερευνηση)

Α WebQuest είναι μια εργασία (ή μια σειρά εργασιών) τις οποίες οι μαθητές μπορούν να φέρουν εις πέρας χρησιμοποιώντας ψηφιακές πηγές. Επομένως, ο εκπαιδευτικός πρέπει να δημιουργήσει εργασίες που να είναι διασκεδαστικές και με νόημα ώστε να παρέχουν στο μαθητή τους πόρους για να φέρει εις πέρας την εργασία. Το WebQuest μπορεί να βοηθήσει το μαθητή να κατανοήσει και να εκτιμήσει καλύτερα το μάθημα.

ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- Ένας υπολογιστής
- Πρόσβαση στο διαδίκτυο
- Την ιστοσελίδα Teach-nology WebQuest:
http://www.teach-nology.com/web_tools/web_quest/

ΠΟΥ ΝΑ ΑΝΑΖΗΤΗΣΕΤΕ ΒΟΗΘΕΙΑ;

- The Web Quest Database: A Complete Guide to Creating Web Quests:
<https://www.quickbase.com/articles/the-complete-guide-to-creating-web-quests>
- Why WebQuests: https://www.internet4classrooms.com/why_webquest.htm
- “Using WebQuests in the Social Studies Classroom: A Culturally Responsive Approach” by Margaret M. Thombs, Maureen M. Gillis, Alan S. Canestrari (2008) Corwin Publishers.
- “Increasing Student Engagement and Retention using Online Learning Activities: Wikis, Blogs and WebQuests” by Charles Wankel, Patrick Blessinger (2012), Emerald Group Publishing.

ΠΩΣ ΝΑ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ;

- Το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνετε είναι να διαλέξετε ένα θέμα για το WebQuest
- Τώρα επιλέξτε μια εργασία ή εργασίες που βοηθήσουν τους μαθητές να μάθουν για αυτό το θέμα.
- Το επόμενο που χρειάζεται να καθορίσετε είναι μια σειρά από online πηγές που μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να κατανοήσουμε το θέμα
- Τέλος, χρειάζεται να αποφασίσετε τα κριτήρια βαθμολόγησης

ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

- Πηγαίνετε στην ιστοσελίδα Teach-nology WebQuest
- Επιλέξτε έναν τίτλο για το WebQuest

STEP #1: HEADING AND TITLE

Subject:

Teacher Name:

Title Of Web Quest:

- Επιλέξτε μια εικόνα που ταιριάζει στο θέμα

STEP #2: PICTURE



Apple



Crafts



Going Up



Science



Global Web



Gymnastics



Hands



World Studies



Monkey Around



Surfs Up



Teacher



People Web

ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

- Τώρα έχετε να συμπληρώσετε 6 στάδια:

STEP #3: CONTENT OF WEB QUEST	
Introduction:	The introduction is a means of providing the students with background information that is intended to be a springboard for them to begin the process of inquiry.
Task:	In most cases, a single question is posed that requires students to analyze a vast array of information.
Process:	In this section, the teacher leads the student through the task. The teacher offers advice on how to manage time, collect data, and provides strategies for working in group situations.
Resources:	Students are provided with tools (usually web sites), or leads to tools that can help them complete the task. In order for this to be valuable, a teacher must thoroughly review each source.
Evaluation:	The outcome for Web Quests is usually a product, in most cases, in form of a written/oral report or multimedia presentation.
Conclusion:	Effective Web Quests have a built in mechanism for student reflections. To receive feedback, you can survey your students about their experience, or have the students send you an e-mail sharing

GENERATE-WEB QUEST

ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

- Η εισαγωγή (introduction) παρέχει στους μαθητές το κατάλληλο υπόβαθρο για να ξεκινήσουν την αναζήτηση.
- Η εργασία (task) είναι συνήθως μια ερώτηση για την οποία οι μαθητές χρειάζεται να αναλύσουν πολλές πληροφορίες.
- Η διαδικασία (process) σας βοηθάει να καθοδηγήσετε το μαθητή στην εργασία. Μπορείτε να προσφέρετε συμβουλές στο πως να διαχειρίζονται το χρόνο, να συλλέγουν δεδομένα και στρατηγικές για να δουλεύουν σε ομάδα.
- Οι πόροι (resources) είναι συνδέσεις σε ιστοσελίδες και βίντεο, ή εργαλεία που μπορούν να τους βοηθήσουν να ολοκληρώσουν τις εργασίες.
- Η αξιολόγηση (evaluation) λέει στους μαθητές πως να ολοκληρώσουν την εργασία και πως θα αξιολογηθεί.
- Ο επίλογος (conclusion) ζητάει την ανατροφοδότηση των μαθητών.
- Αφού τα συμπληρώσετε όλα, πατήστε στο «*GENERATE WEB-QUEST*»

ΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΟΦΕΛΗ

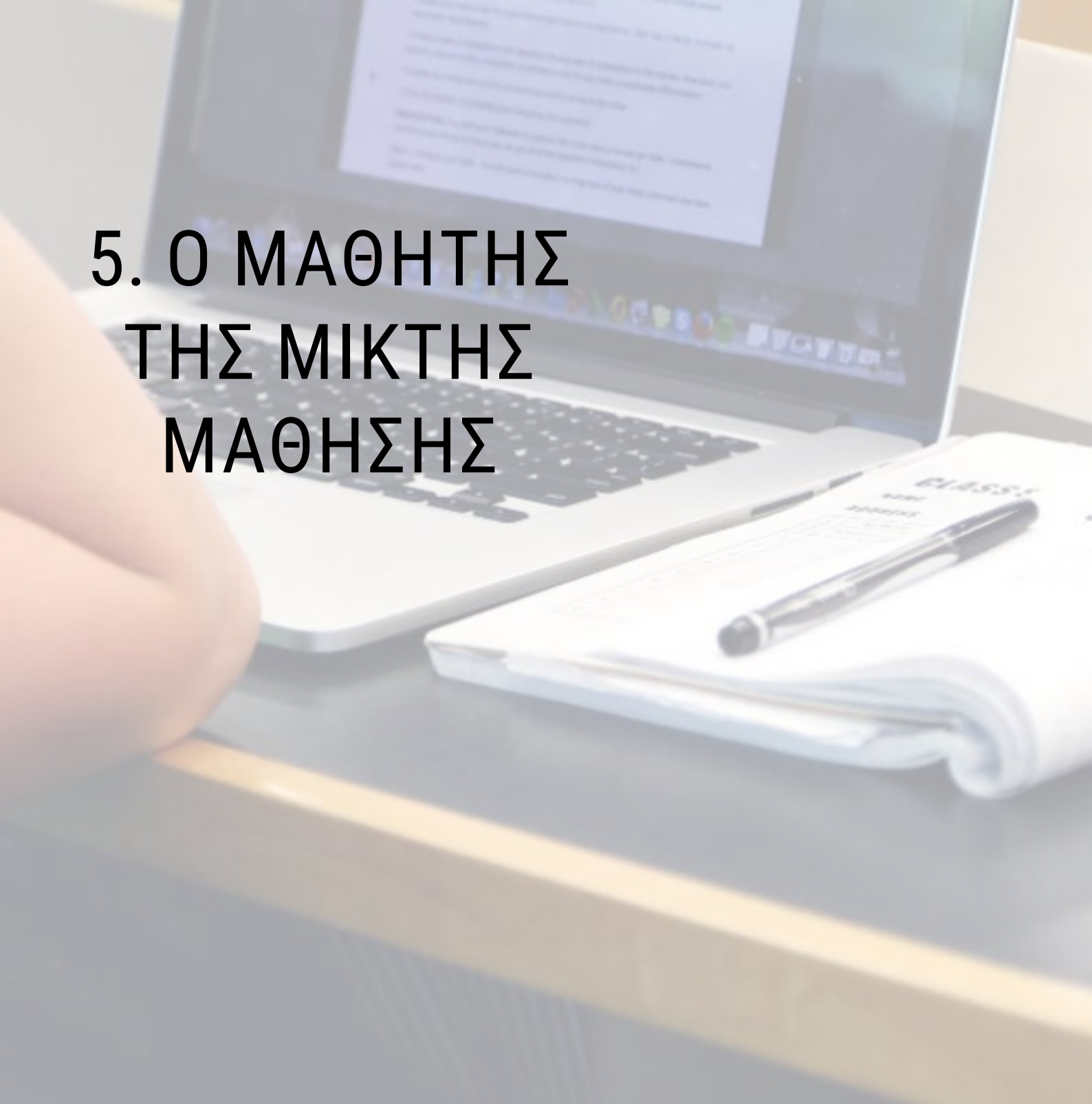
- Μπορούν να είναι κάτι καινοτόμο και επομένως πηγή κινήτρου
- Ενθαρρύνει τους μαθητές να αναπτύξουν ανεξάρτητες δεξιότητες μελέτης
- Ενθαρρύνουν μια δομημένη χρήση των διαδικτυακών πόρων
- Ικανοποιούν ένα μεγάλο εύρος των αναγκών των μαθητών
- Μπορούν να γίνουν ατομικά ή σε γκρουπ

ΣΥΧΝΑ ΛΑΘΗ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΑΠΟΦΥΓΕΤΕ

- Σιγουρευτείτε πως έχετε εξηγήσει καθαρά καθένα από τα στάδια και πως το στάδιο της «διαδικασίας» καλύπτει αρκετές πληροφορίες για να ολοκληρωθεί η εργασία.
- Σιγουρευτείτε πως όλοι οι μαθητές έχουν πρόσβαση σε υπολογιστές και έχουν σύνδεση στο διαδίκτυο για να ολοκληρώσουν το WebQuest.
- Προσπαθήστε να σιγουρευτείτε πως οι μαθητές σας δεν χάνουν τη συγκέντρωση τους και δεν καταλήγουν χαζεύουν στο διαδίκτυο χωρίς λόγο.
- Το πρώτο WebQuest πρέπει είναι εύκολο να ολοκληρωθεί με επιτυχία από όλους τους μαθητές, αλλιώς θα απογοητευτούν.

ONLINE Η OFFLINE;

- Χρειάζεστε να είστε συνδεδεμένοι στο διαδίκτυο.

A photograph of a person's arm resting on a desk. In the background, there is a laptop with a document open on its screen. In the foreground, there is a white notebook with a pen resting on it. The scene is brightly lit, suggesting a study or work environment.

5. Ο ΜΑΘΗΤΗΣ ΤΗΣ ΜΙΚΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

Ένα απόφθεγμα
«Το μυαλό δεν είναι ένα δοχείο για
γέμισμα, αλλά μια φωτιά για άναμμα» -
Πλούταρχος

5. Ο ΜΑΘΗΤΗΣ ΤΗΣ ΜΙΚΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

Μια από τις δουλείες μας ως εκπαιδευτικοί είναι να εφοδιάσουμε τους μαθητές για το μέλλον, εξασφαλίζοντας έτσι ότι έχουν την ικανότητα να χρησιμοποιούν το διαδικτυακό περιεχόμενο με τον πιο χρήσιμο τρόπο. Πολλοί μαθητές θα είναι ήδη εξοικειωμένοι με τον ψηφιακό κόσμο, αλλά κατά πάσα πιθανότητα ως χρήστες και όχι στο πλαίσιο διδασκαλίας και μάθησης. Επομένως, έχουν αναπτύξει συμπεριφορές και στρατηγικές που δεν είναι χρήσιμες για την Μικτή Μάθηση σε εκπαιδευτικό και μαθησιακό περιβάλλον.

Για παράδειγμα, μαθητές που είναι εξοικειωμένοι με το να στέλνουν e-mails στους φίλους τους ίσως έχουν τη συνήθεια να χρησιμοποιούν απλή γλώσσα, ή συντομεύσεις («SMS language»), πράγμα το οποίο μπορεί να μην είναι αποδεκτό στο εκπαιδευτικό πλαίσιο. Επίσης, οι μαθητές που χρησιμοποιούν τα κοινωνικά δίκτυα ίσως θεωρούν αποδεκτό να είναι υπερβολικά επικριτικοί με τους άλλους, να θεωρούν ότι δεν είναι κακό το να επιτίθεται στο χαρακτήρα κάποιου, πράγμα το οποίο σε καμία περίπτωση δεν είναι αποδεκτό σε ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον. Τέλος, οι μαθητές που έχουν συνηθίσει να χρησιμοποιούν το διαδίκτυο για αναζήτηση ίσως έχουν μάθει να επιλέγουν το πρώτο άρθρο που θα δουν μπροστά τους, ανεξάρτητα με το αν το άρθρο αυτό είναι αξιόπιστο, γεγονός που ίσως δεν είναι αποδεκτό στο περιβάλλον μάθησης και διδασκαλίας.

Επομένως, σε αυτό το κεφάλαιο, θα κοιτάξουμε κάποιες βασικές δεξιότητες που έχουν να κάνουν με το διαδίκτυο που χρειάζονται να διδαχθούν στους μαθητές. Ίσως οι μαθητές σας να κατέχουν ήδη κάποιες από αυτές τις δεξιότητες και αν θεωρείτε ότι κατέχουν μια συγκεκριμένη δεξιότητα σε ικανοποιητικό βαθμό, μπορείτε να παραλείψετε την αντίστοιχη ενότητα.

Οι 6 βασικές δεξιότητες του μαθητή της Μικτής Μάθησης



Βασική χρήση υπολογιστή

Χρήση του ποντικιού, να κάνουν κλικ, να σύρουν ένα στοιχείο, να κάνουν διπλό κλικ.



Παραπομπές και αναφορές

Σωστή χρήση παραπομπών και αναφορών σε offline και online υλικό.



Διαχείριση διαδικτυακής συμπεριφοράς

Να κατανοήσουν πως να αντιδρούν και να αλληλεπιδρούν στο διαδίκτυο σε ένα περιβάλλον μάθησης.



Σημειώσεις

Πως να κρατούν αποτελεσματικές σημειώσεις για offline και online υλικό.



Αξιολόγηση του διαδικτυακού περιεχομένου

Να αμφισβητούν την αξιοπιστία και την ορθότητα του διαδικτυακού υλικού.



Ομαδική εργασία

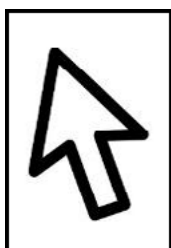
Πως να δουλεύουν σε μια διαζώσης ομάδα καθώς και σε διαδικτυακό περιβάλλον

5.1. Βασική χρήση υπολογιστή

Κάποιες φορές νομίζουμε ότι οι μαθητές έχουν πολύ καλές δεξιότητες χρήσης υπολογιστή, αλλά δεν είναι πάντα έτσι. Η έλλειψη αυτών των δεξιοτήτων μπορεί να είναι ένα σημαντικό εμπόδιο στην επιτυχία των δραστηριοτήτων Μικτής Μάθησης. Επομένως, αυτή η ενότητα θα παρουσιάσει μια προσέγγιση για τη διδασκαλία αυτών των δεξιοτήτων. Φυσικά, αν όλοι οι μαθητές σας κατέχουν αυτές τις δεξιότητες, μπορείτε να προσπεράσετε αυτή την ενότητα.

Πιστεύουμε πως είναι σημαντικό να ξεκινήσουμε με τα βασικά όταν εξηγούμε σε αρχάριους μαθητές πως να χρησιμοποιούν τον υπολογιστή. Επομένως, ας ξεκινήσουμε με κάτι απλό:

Ο κέρσοντας του ποντικιού



Αφού συνδεθείτε, τα περισσότερα λαπτοπ και υπολογιστές ελέγχονται από τον κέρσορα του ποντικιού, ο οποίος είναι ένα μικρό άσπρο βέλος που επιτρέπει να ενεργοποιήσετε τα προγράμματα και τις εφαρμογές. Ο κέρσορας συνήθως ελέγχεται από το ποντίκι ή από ένα χειριστήριο αφής. Το ποντίκι και το χειριστήριο αφής έχει 2 κουμπιά, και τώρα εστιάσουμε στο αριστερό κουμπί. Υπάρχουν 3 διαφορετικοί τρόποι να χρησιμοποιήσει κανείς αυτό το κουμπί:

- Μονό κλικ
- Κλικ και κράτημα
- Διπλό κλικ

Ο πρώτος, το μονό κλικ σημαίνει πως πατάς το κουμπί και αμέσως το αφήνεις. Ο δεύτερος, το κλικ και κράτημα, σημαίνει πως πατάς το κουμπί και το κρατάς πατημένο. Και ο τρίτος, το διπλό κλικ σημαίνει πως πατάτε δυο φορές γρήγορα το κουμπί.

Αν θέλετε να τρέξετε ένα πρόγραμμα μεταφέρετε τον κέρσορα πάνω από το εικονίδιο του προγράμματος, και κάντε διπλό κλικ πάνω του. Αν θέλετε να μεταφέρετε ένα εικονίδιο πατήστε το κουμπί και κρατήστε το, και μετά χρησιμοποιήστε το ποντίκι για να μετακινήσετε τον κέρσορα και το εικονίδιο θα μεταφερθεί μαζί του. Αν θέλετε να υπογραμμίσετε ένα εικονίδιο κλικάρετε μια φορά πάνω του.

Χειρισμός μέσω χειρονομίας



Αν χρησιμοποιείτε ταμπλετ ή κινητό τηλέφωνο θα έχετε παρατηρήσει ότι δεν υπάρχει ποντίκι. Η διαχείριση της συσκευής γίνεται μέσω κινήσεων των δακτύλων. Υπάρχουν μόνο 2 κινήσεις που χρειάζεται να μάθουμε:

- Ακουμπάω και αφήνω
- Ακουμπάω και κρατάω

Το πρώτο σημαίνει ότι ακουμπάτε το εικονίδιο που σας ενδιαφέρει και το αφήνετε αμέσως. Το δεύτερο, σημαίνει πως ακουμπάτε το εικονίδιο και το κρατάτε. Για να τρέξετε ένα πρόγραμμα, βάλτε το δάχτυλο σας πάνω στο εικονίδιο, πατήστε το και αφήστε το. Για να μεταφέρετε ένα εικονίδιο, βάλτε το δάχτυλο σας πάνω στο εικονίδιο και πατήστε και κρατήστε το, μετά μετακινήστε το δάχτυλο σας.

5.2. ΠΩΣ ΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΣΥΜΠΕΡΙΦΕΡΟΝΤΑΙ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

Οι μαθητές μπορεί να έχουν αλλά μπορεί και να μην έχουν εμπειρία στο διαδίκτυο, παρόλα αυτά θέλουμε να καταλάβουν πως οι δραστηριότητες Μικτής Μάθησης είναι πολύ διαφορετικές από τις καθημερινές διαδικτυακές δραστηριότητες, όπως και το να διαβάζεις ένα βιβλίο για το σχολείο είναι διαφορετικό από το να διαβάζεις ένα βιβλίο για ευχαρίστηση. Θέλουμε να σκεφτούν πως κάθε φορά που συνδέονται στο διαδίκτυο για να ασχοληθούν με τις δραστηριότητες Μικτής Μάθησης εκπροσωπούν έναν οργανισμό, ειδικά αν χρησιμοποιούν τον εξοπλισμό του οργανισμού σας για να συνδεθούν. Ο βασικός κανόνας συμπεριφοράς στο διαδίκτυο είναι να συμπεριφερόμαστε στους άλλους όπως θέλουμε να μας συμπεριφέρονται και παρακάτω προτείνουμε μια σειρά από 10 συγκεκριμένες προτάσεις καλής διαδικτυακής συμπεριφοράς:

10 κανόνες διαδικτυακής συμπεριφοράς

1. Μην χρησιμοποιείται ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ, είναι το ισοδύναμο του να φωνάζετε στον offline κόσμο
2. Μην δημοσιεύετε στο διαδίκτυο κάτι που θα ντρεπόσαταν να δείξετε στην οικογένεια σας
3. Μην επιτίθεστε προσωπικά σε ανθρώπους. Μπορείτε να διαφωνείτε με τις απόψεις άλλων ανθρώπων αλλά δεν πρέπει να τους προσβάλλετε ή να τους βρίζετε
4. Μην δημοσιεύετε υλικό στο διαδίκτυο που προστατεύεται από Πνευματικά Δικαιώματα, μπορεί να αντιμετωπίσετε νομικά προβλήματα, εσείς και η ιστοσελίδα στην οποία δημοσιεύετε
5. Μην κατακρίνετε ανθρώπους για το συντακτικό ή τη γραμματική τους, δεν ξέρετε ποια είναι η μητρική τους γλώσσα, ή ίσως έχουν δυσλεξία ή κάποια μαθησιακή δυσκολία
6. Μην χρησιμοποιείτε χυδαία ή προσβλητική γλώσσα
7. Μην δημοσιεύετε φωτογραφίες αν δεν έχετε πάρει την άδεια από όλους όσους είναι στη φωτογραφία
8. Μην γράφετε μεγάλα φλύαρα κείμενα, προσπαθήστε να είστε ακριβείς και εντός θέματος
9. Μην μοιράζετε προσωπικά δεδομένα, μπορεί κάποιος να τα χρησιμοποιήσει για να κάνει κακό σε εσάς ή την οικογένεια σας
10. Μην αγνοείτε τους κανόνες συμπεριφοράς της εκάστοτε ιστοσελίδας

Χρήση email

Μια άλλη τεχνολογία την οποία οι μαθητές θα χρησιμοποιούν ως μέρος της εμπειρίας της Μικτής Μάθησης είναι το email. Το email είναι ευρέως διαδεδομένη τεχνολογία την οποία χρησιμοποιούν οι μαθητές συχνά ήδη αλλά και πάλι χρειάζεται να τους θυμίσουμε ότι θα το χρησιμοποιήσουν για εκπαιδευτικούς σκοπούς, π.χ. να σας κάνουν μια ερώτηση και όχι για να μιλήσουν με τους φίλους τους. Αφού σας στέλνουν μήνυμα στο email της δουλείας σας, θα πρέπει και να χρησιμοποιούν επαγγελματικό τόνο.

Για να μη σας στέλνουν οι μαθητές σας μηνύματα σε μια γραμμή, προτείνουμε να χρησιμοποιούν το παρακάτω προσχέδιο:

*Αγαπητέ [Όνομα],
Είμαι μαθητής στο [μάθημα, πρόγραμμα].
[Το μήνυμά σας].
Με εκτίμηση,
[Το όνομά σας]
[Αριθμός μαθητή/φοιτητή]
[Κωδικός προγράμματος σπουδών, Όνομα προγράμματος]*

Ψηφιακή ταυτότητα

Η ψηφιακή ταυτότητα είναι διαδικτυακή παρουσία κάποιου, συμπεριλαμβανομένων λογαριασμών σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης, φωτογραφίες, λογαριασμοί email, λογαριασμοί για διάδραση με κυβερνητικούς φορείς και άλλους οργανισμούς. Η ψηφιακή μας ταυτότητα είναι δυναμική και αλλάζει συνέχεια, υπάρχει ένα ευρύ φάσμα τοποθεσιών όπου οι πληροφορίες για μας αποθηκεύονται: οργανισμοί αποθηκεύουν δεδομένα για μας, οι περιηγητές (browsers) αποθηκεύουν δεδομένα για μας, ο υπολογιστής και τα κινητά μας επίσης.

Όπως αναφέραμε στο Κεφάλαιο 3, η ψηφιακή ταυτότητα μπορεί να χωριστεί σε 4 διαφορετικές έννοιες:

- *Ψηφιακό αποτύπωμα* το οποίο περιλαμβάνει όλες τις πληροφορίες που δημιουργούμε στο διαδίκτυο
- *Ψηφιακή φήμη* είναι οι αντιλήψεις που δημιουργούνται στους άλλους με βάση αυτές τις πληροφορίες
- *Ψηφιακή σκιά* είναι αυτά που λένε/ δημοσιεύουν οι άλλοι για μας στο διαδίκτυο
- *Ψηφιακό τατουάζ* είναι οι πληροφορίες που αποθηκεύονται μόνιμα για εμάς

Κάποιες γενικές συμβουλές για τη διαχείριση της ψηφιακής ταυτότητας:

- Αν δημιουργήσετε ένα λογαριασμό στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και μετά αποφασίσετε ότι δε θέλετε να τον χρησιμοποιείτε πια, μην το αφήσετε απλά, σιγουρευτείτε ότι τον έχετε διαγράψει.
- Μάθετε πως να χρησιμοποιείτε τις ρυθμίσεις απορρήτου σε όλα τα κοινωνικά δίκτυα.
- Να ψάχνετε συχνά τον εαυτό σας στο Google για να σιγουρευτείτε ότι δεν εμφανίζεται κάτι ανεπιθύμητο.

Κάποιες φορές οι μαθητές έχουν τυφλή εμπιστοσύνη στις ψηφιακές υπηρεσίες και εκπλήσσονται όταν υπηρεσίες όπως Dropbox ή Google Drive σταματάνε να δουλεύουν προσωρινά. Επομένως, θα θέλαμε να σας υπενθυμίσουμε ότι είναι σημαντικό να δημιουργούμε αντίγραφα ασφαλείας για όλα τα σημαντικά έγγραφα. Υπάρχουν πολλοί διαφορετικοί τρόποι για να το κάνετε, από το να τα στείλετε με email στον εαυτό σας, να χρησιμοποιήσετε το Νέφος, ή στικάκια USB.

5.3. ΑΞΙΟΛΟΓΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ

Πριν από τη δημιουργία του Παγκόσμιου Ιστού, η βασική πηγή πληροφορίας που είχαν οι μαθητές ήταν οι βιβλιοθήκες, τις οποίες οι βιβλιοθηκονόμοι τις διαμορφώνουν και διαχειρίζονται με πολύ προσοχή, οι οποίοι έχουν εκπαιδευτεί σε βάθος στην επιστήμη της πληροφορίας. Η ποιότητα του υλικού στις βιβλιοθήκες είναι πολύ υψηλή και έρχεται σε αντίθεση με το διαδικτυακό υλικό το οποίο έχει διαφορετικά επίπεδα ποιότητας. Οι μαθητές χρειάζεται να αναπτύξουν νέες δεξιότητες όταν ασχολούνται με το διαδικτυακό περιεχόμενο. Αυτές οι δεξιότητες κάποιες φορές τις ονομάζουμε «Δεξιότητες της Εποχής της Τεχνολογίας» και περιλαμβάνουν:

- **Ικανότητα διάκρισης/οξυδέρκεια:** Η ικανότητα να γνωρίζετε τι ψάχνετε, να το αναγνωρίζετε, και να το βρίσκετε.
- **Αναζήτηση:** Η ικανότητα να βρίσκετε αυτό που ψάχνετε χρησιμοποιώντας ένα εύρος τεχνικών αναζήτησης.
- **Παρακολούθηση:** Ο Ιστός αλλάζει συνέχεια και η φύση της πληροφορίας αναζητάμε αλλάζει επίσης, επομένως η αναζήτηση του τι χρειάζεστε είναι μια συνεχής διαδικασία.
- **Έγκαιρη μάθηση (Just-in-Time Learning):** Η γρήγορα, συνεχής μάθηση και νέων δεξιοτήτων.

Είναι σημαντικό οι μαθητές να έχουν κάποια αντίληψη του πως δουλεύουν οι μηχανές αναζήτησης και επομένως να καταλαβαίνουν για γιατί παίρνουν τα αποτελέσματα που παίρνουν όταν αναζητούν κάτι. Ο ιστός δεν αναπτύσσετε κεντρικά. Άτομα και

οργανισμοί από όλον τον κόσμο προσθέτουν περιεχόμενο στο διαδίκτυο και επειδή δεν υπάρχει κάποιος κεντρικός κατάλογος του τι έχει προστεθεί (ή αφαιρεθεί), οι μηχανές αναζήτησης πρέπει να τρέχουν προγράμματα που πηδάνε από ιστοσελίδα σε ιστοσελίδα αναζητώντας νέο ή τροποποιημένο περιεχόμενο (αυτά τα προγράμματα ονομάζονται «αράχνες» επειδή σέρνονται στον Ιστό). Αφού η λίστα των ιστοσελίδων έχει συνταχθεί, η εταιρεία που έχει τη μηχανή αναζήτησης έχει επιλέξει τη διάταξη της λίστας (προσπαθώντας να διαμορφώσουν τη λίστα ξεκινώντας από τις ιστοσελίδες με την υψηλότερη ποιότητα). Οι εταιρείες έχουν συγκεκριμένους κανόνες για το πως να αξιολογήσουν την ποιότητα των ιστοσελίδων. Ένας από τους βασικούς κανόνες τον οποίο χρησιμοποιούν οι μηχανές αναζήτησης για να αξιολογήσουν μια ιστοσελίδα είναι το πόσες άλλες σελίδες συνδέονται με αυτή την ιστοσελίδα. Αν πολλές σελίδες συνδέονται με αυτή τη σελίδα θεωρείται πως έχει καλό περιεχόμενο. Δυστυχώς, δεν έχει σημασία πόσο καλή η διαδικασία κατάταξης, θα υπάρχουν πάντα κάποιες εξαιρετικές σελίδες που δε βρίσκονται όσο ψηλά θα έπρεπε. Επομένως, οι μαθητές θα πρέπει όχι απλά να κοιτάξουν μερικά από τα πρώτα αποτελέσματα αλλά κάποιες από τις πρώτες σελίδες αποτελεσμάτων. Αξίζει να σημειωθεί ότι πολλές μηχανές αναζήτησης λαμβάνουν χρήματα από οργανισμούς για να κατατάσσουν τις σελίδες τους ψηλά.

Για να βοηθήσετε τους μαθητές σας να αναπτύξουν κριτική σκέψη ως προς το περιεχόμενο των ιστοσελίδων πιστεύουμε πως η παρακάτω λίστα ερωτήσεων είναι πάρα πολύ χρήσιμη. Η λίστα σχεδιάστηκε από τους ερευνητές Damian Gordon και Ciaran O'Leary¹⁷. Προτείνουμε να ζητήσετε από τους μαθητές σας να συμπληρώσουν αυτή τη λίστα κάποιες φορές, κάθε φορά για διαφορετική ιστοσελίδα, έτσι μετά από λίγο οι μαθητές θα εσωτερικεύσουν τις ερωτήσεις και θα αποκτήσουν πιο κριτική ματιά προς τις ιστοσελίδες που διαβάζουν.

Η ανάλυση χωρίζεται σε 4 κατηγορίες όπως θα δείτε παρακάτω:

Περιεχόμενο	Τι είδους πληροφορία βρίσκεται στην ιστοσελίδα; Είναι χρήσιμη;
Μορφή	Είναι η διάταξη και η δομή της σελίδας αποτελεσματική και ευκολοδιάβαστη;
Τεχνική λειτουργία	Είναι η σελίδα συμβατή; Έχει χρήσιμα τεχνικά χαρακτηριστικά;
Εγκυρότητα	Είναι ξεκάθαρο ποιος έφτιαξε την ιστοσελίδα; Ποια προοπτική εκπροσωπεί;

¹⁷ Gordon, D., O'Leary, C. (2003) "Zen and the Art of Web Site Evaluation: Tools to Assist in the Successful Development of an eLearning Portal", CAL 2003, Queens University, Belfast.

Αξιολόγηση ιστοσελίδας (Σελίδα 1 από 2)

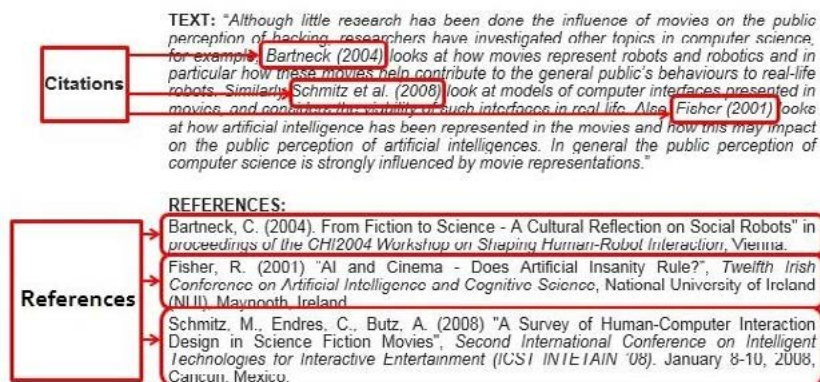
Περιεχόμενο		
Τίτλος ιστοσελίδας		
Τύπος περιεχομένου (άρθρο περιοδικού, οδηγός, ιστοσελίδα εταιρείας κλπ.)		
Θέματα που καλύπτονται		
Είναι κατανοητός ο τρόπος που καλύπτονται;	Από το 1 μέχρι το 10	Σχόλια
Βιβλιογραφικές παραπομπές;		
Είναι πρακτική η πληροφορία;	Από το 1 μέχρι το 10	Σχόλια
Γλώσσα της ιστοσελίδας (Αγγλικά, Ελληνικά, κλπ.)		
Αυτή η ιστοσελίδα έχει πληροφορίες που δεν υπάρχουν σε άλλες ιστοσελίδες;		
Είναι ανεξάρτητη ιστοσελίδα;		
Έχει παραπομπές από άλλες σελίδες;		
Δομή		
Είναι εύκολο να χρησιμοποιηθεί;	Από το 1 μέχρι το 10	Σχόλια
Υπάρχει μια βασική έννοια σε κάθε σελίδα (με τουλάχιστον 5 σελίδες);		
Είναι η δομή συνεπής σε ολόκληρη την ιστοσελίδα;		
Είναι σωστή η γραμματική, η στίξη και η ορθογραφία;		
Γίνεται χρήση πολυμέσων για την ενίσχυση της διαδικασίας της μάθησης;		
Αυτή η ιστοσελίδα έχει πληροφορίες που παρουσιάζονται με τρόπο διαφορετικό από τις άλλες ιστοσελίδες;		

Αξιολόγηση ιστοσελίδας (Σελίδα 2 από 2)

Τεχνικές λειτουργίες	
Το URL	
Δουλεύει σε όλους τους περιηγητές (browsers);	
Απαιτεί να κατεβάσετε επιπλέον πράγματα;	
Είναι προσβάσιμη η ιστοσελίδα; Υπάρχουν εναλλακτικές σε κείμενο ή ήχο;	
Τα γραφικά παίρνουν αρκετό χρόνο για να φορτώσουν;	
Αναφέρεται το μέγεθος όλων των στοιχείων που μπορούν να κατεβούν; (π.χ. Βίντεο 121Mbs)?	
Παρέχει η ιστοσελίδα τη δυνατότητα αναζήτησης;	
Παρέχει επιπλέον τεχνικές λειτουργίες που δεν παρέχουν άλλες ιστοσελίδες; (π.χ. ηλεκτρονικός πίνακας ανακοινώσεων, λίστα email, δυνατότητα αναζήτησης)	
Εγκυρότητα	
Είναι ξεκάθαρο ποιος ή ποιοι δημιούργησαν την ιστοσελίδα;	
Ποιον οργανισμό εκπροσωπούν;	
Μπορείτε να επικοινωνήσετε με το συγγραφέα ή με τον οργανισμό;	
Είναι ο οργανισμός ή οι συγγραφείς γνωστοί;	
Ημερομηνία που βρήκατε την ιστοσελίδα;	
Έχει η ιστοσελίδα ημερομηνία δημιουργίας και ημερομηνία τελευταίας ενημέρωσης;	
Συνδέεται αυτή ιστοσελίδα με κάποια άλλη; Και αν ναι είναι έγκυρη η άλλη ιστοσελίδα;	
Υπάρχουν πολλοί σύνδεσμοι που οδηγούν σε άλλες ιστοσελίδες; Και αν ναι σε τι είδους ιστοσελίδες;	
Από το URL μπορείτε να πάρετε επιπλέον πληροφορίες; (π.χ. η σελίδα είναι κομμάτι μιας ιστοσελίδας, ή είναι μια προσωρινή ιστοσελίδα, ή μια δωρεάν ιστοσελίδα)	

5.4. ΣΩΣΤΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ ΚΑΙ ΠΑΡΑΠΟΜΠΕΣ

Μέρος της δουλειάς ενός μαθητή είναι να διαβάσει το εκπαιδευτικό υλικό και να συνοψίσει και να προβληματιστεί σχετικά με αυτό στις εργασίες του. Για να προσδιορίσουν το υλικό που ο μαθητής έχει διαβάσει πρέπει κανονικά να κάνουν δύο πράγματα, πρέπει να τοποθετήσουν μια ετικέτα στο κείμενο τους (που ονομάζεται παραπομπή) και στο τέλος της εργασίας ο μαθητής να αναφέρει λεπτομέρειες σχετικά με τη διδασκαλία και το εκπαιδευτικό περιεχόμενο (που ονομάζεται αναφορά):



Παραπομπές

Παραπομπές στο κείμενο

Για κάνετε μια παραπομπή μέσα σε κείμενο με το όνομα του συγγραφέα και την ημερομηνία:
(International Narcotics Control Board, 2017)

Βιβλιογραφικές αναφορές

Ιστοσελίδα

Συγγραφέας/Τίτλος άρθρου, Έτος, Εκδότης, Ημερομηνία δημοσίευσης, <ανακτημένο από URL>
International Narcotics Control Board 2017, United Nations, accessed 1 October 2017, <<http://www.incb.org>>

Βιβλίο

Επίθετο, Όνομα, Έτος, Τίτλος. Πόλη: Εκδότης.
Smith, Henry, 2017, *The Ambassadors*. Rockville: Serenity.

Ερευνητικό άρθρο

Επίθετο, Αρχικό γράμμα ονόματος, Έτος δημοσίευσης, Τίτλος του άρθρου ή των πρακτικών, Τίτλος του συνεδρίου ή του περιοδικού, Τοποθεσία, Τοποθεσία Έκδοσης: Εκδότης.
Cloyd, A.M., 2017, "Surveying Students: A Look at Citation Habits of College Students", *EasyBib Info Lit Conference*, New York City, 2014. New York, NY: EasyBib Publishing.

Λογοκλοπή

Επειδή υπάρχει διαθέσιμο τόσο ελεύθερο υλικό για τους μαθητές στο διαδίκτυο, μπορούν να μπουν στον πειρασμό να απλώς αντιγράψουν και να επικολλήσουν κείμενο χωρίς να αναφέρουν την πηγή αυτού του κειμένου. Πρέπει να τονίσουμε ότι θα πάρουν καλύτερο βαθμό αν εντοπίσουν ποιοτικό υλικό στο διαδίκτυο και είτε το παραθέτουν είτε το επαναδιατυπώνουν με τα δικά τους λόγια και αναφέρουν την πηγή. Μία από τις σημαντικότερες δεξιότητες για ένα μαθητή στη Μικτή Μάθηση είναι να ασχοληθεί με τις ιδέες των άλλων ανθρώπων, διαβάζοντας σχετικά με αυτές τις ιδέες στο διαδίκτυο ή ακούγοντας για αυτές σε βίντεο. Σε κάθε περίπτωση, είναι πολύ σημαντικό να μάθουν να κάνουν αναφορές και παραπομπές, σύμφωνα με την επιστημονική μέθοδο. Υπάρχουν διάφοροι ορισμοί ως προς το τι είναι λογοκλοπή, συμπεριλαμβανομένου του ότι «θεωρείται είτε σκόπιμα είτε ακούσια η οικειοποίηση της δουλειάς άλλων ως δική σου. Αυτό περιλαμβάνει τη χρήση των ιδεών των άλλων, τις πληροφορίες που παρουσιάζονται ή προσφέρονται σε εικόνα ή ήχο και το να ζητήσει ή να πληρώσει άλλον για να κάνει την εργασία.»¹⁸

Μερικές φορές οι μαθητές προσθέτουν κείμενο από άλλες πηγές στις εργασίες τους με την πρόθεση να το ξαναγράψουν αργότερα. Υπό αυτές τις συνθήκες οι συμβουλές μας προς τους μαθητές είναι ότι πρέπει να αλλάξουν το χρώμα του κειμένου που έχουν αντιγράψει ώστε να θυμηθούν να το ξαναγράψουν πριν από την υποβολή της δουλειά τους.

Ο σκοπός μας είναι να διδάξουμε τη σωστή συμπεριφορά διδασκαλίας και εκμάθησης και συμβάσεις των αναφορών και παραπομπών. Παρακάτω θα βρείτε ένα κουίζ που μπορείτε να δώσετε στους μαθητές για να ελέγξετε την κατανόησή τους σχετικά με τη λογοκλοπή:

¹⁸ D.I.T. General Assessment Regulations,
<http://www.dit.ie/services/academicregistrar/student-assessment-regulations/general/>

Λογοκλοπή		
#	Σενάριο	Είναι οκ αυτό;
1	Αντιγραφή και επικόλληση κειμένου από ηλεκτρονικό υλικό χωρίς να αναγνωρίζεται η πηγή του.	
2	Αντιγραφή και επικόλληση κειμένου από ηλεκτρονικό υλικό με παραπομπή στο τέλος, π.χ. (Smith, 2006)	
3	Μισοαντιγράφοντας φράση του συγγραφέα - είτε με ανάμειξη των φράσεων του συγγραφέα με δικό σας σχολιασμό χωρίς να χρησιμοποιήσετε εισαγωγικά είτε αλλάζοντας κάποιες λέξεις χωρίς να αναγνωρίσετε την πηγή της φράσης.	
4	Αντιγραφή και επικόλληση κειμένου και τοποθέτησή της με πλάγιους χαρακτήρες με εισαγωγικά (""), με παραπομπή στο τέλος, π.χ. (Smith, 2006)	
5	Αναφορά των απόψεων του συγγραφέα με τα δικά σας λόγια χωρίς να αναγνωρίζεται η πηγή.	
6	Αναφορά των απόψεων του συγγραφέα με τα δικά σας λόγια με μια παραπομπή στο τέλος, π.χ. (Smith, 2006)	

Απαντήσεις: 1=όχι (Φυσικά και δεν είναι οκ), 2=όχι (Εάν οι μαθητές δεν το βάζουν σε εισαγωγικά, δεν πρέπει απλώς να αντιγράψουν και να επικολλήσουν, πρέπει να επαναδιατυπώσουν), 3=όχι (Δεν είναι οκ), 4=ναι (Αυτό είναι οκ, αλλά καλό είναι να μην γίνεται συνέχεια), 5=όχι (Αυτό είναι όσο κακό είναι και το πρώτο), 6=ναι (Αυτό είναι το καλύτερο, θέλουμε να δούμε τις εκφράσεις και τις απόψεις του μαθητή).

5.5. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΛΗΨΗ ΣΗΜΕΙΩΣΕΩΝ

Άλλη μια βασική δεξιότητα που χρειάζεται να αναπτύξουν οι μαθητές είναι το να κρατάνε σωστές σημειώσεις. Αυτή είναι μια δεξιότητα που σπανίως διδάσκεται αν και είναι πολύ χρήσιμη. Ένα θέμα για το οποίο είναι δύσκολο να αποφασίσει κανείς είναι το πόσες λεπτομέρειες χρειάζονται για να κρατήσει κανείς καλές σημειώσεις. Θα πρέπει οι μαθητές να σημειώνουν κάθε λέξη που λέγεται ή απλά λέξεις κλειδιά; Ή μήπως κάτι στη μέση; Για εμάς η απάντηση είναι κάπου στη μέση, θα πρέπει να είναι επιλεκτικοί με το τι σημειώνουν. Τα είδη των πραγμάτων που προτείνουμε στους μαθητές να σημειώνουν είναι: ιδέες και έννοιες που είναι καινούργιες για αυτούς, πράγματα που μπορεί να ζητηθούν σε ένα διαγώνισμα, ή θα ήταν χρήσιμα για μια εργασία και το πιο σημαντικό είναι παρακολουθούν και να σημειώνουν με βάση τα γλωσσικά σήματα του εκπαιδευτικού (είτε στην τάξη είτε σε online μάθημα)

SQR3

Όταν κρατάτε σημειώσεις από βιβλία ή από ψηφιακό υλικό, η μέθοδος SQR3 είναι μια αποτελεσματική προσέγγιση. Η μέθοδος αυτή αναπτύχθηκε από τον Francis P. Robinson το 1946¹⁹. Το SQ3R σημαίνει: «Επισκόπηση (Survey), Ερώτηση (Question), Ανάγνωση (Read), Απαρίθμηση/Εξιστόρηση (Recite), and Ανασκόπηση (Review)». Κάθε ένα βήμα περιγράφεται παρακάτω:

- **Επισκόπηση:** Για λιγότερο από 5 λεπτά διαβάστε γρήγορα το περιεχόμενο εστιάζοντας στον τίτλο, τους υπότιτλους και άλλα βασικά στοιχεία, όπως νούμερα, πίνακες και περιλήψεις.
- **Ερώτηση:** Για λιγότερο από 5 λεπτά αναπτύξτε ερωτήσεις με βάση το πρώτο βήμα (Επισκόπηση). Επομένως, μετατρέψτε τίτλους και υπότιτλους σε ερωτήσεις. Προσθέστε και κάποιες γενικές ερωτήσεις: Με τι έχει να κάνει το κείμενο; Ποια ερώτηση προσπαθεί να απαντήσει αυτό το κείμενο; Πως με βοηθάει αυτό το κείμενο;
- **Ανάγνωση:** Διαβάστε με προσοχή το περιεχόμενο, σταματήστε μετά από μερικές προτάσεις και σκεφτείτε τι διαβάσατε μόλις. Επίσης, διαβάζοντας το περιεχόμενο, απαντήστε τις ερωτήσεις που αναπτύξατε στο προηγούμενο βήμα.
- **Απαρίθμηση/Εξιστόρηση:** Αφότου τελειώσετε την ανάγνωση κάντε ένα σύντομο διάλλειμα για μερικά λεπτά και σκεφτείτε πόσα μπορείτε να θυμηθείτε από τα βασικά σημεία που διαβάσατε. Τώρα συγκρίνετε τα με το περιεχόμενο και μετά προσθέστε στοιχεία που ξεχάσατε με διαφορετικό χρώμα.
- **Ανασκόπηση:** Κάντε ένα διάλλειμα για μερικά λεπτά και πείτε δυνατά όσα θυμάστε.

Θα παρουσιάσουμε μια προσαρμοσμένη έκδοση της μεθόδου SQR3 για βίντεο στην επόμενη σελίδα.

Η μέθοδος σημειώσεων Cornell

Όπως αναφέραμε προηγουμένως είναι μια μέθοδος σημειώσεων κατά την οποία ο

μαθητής κρατάει τις βασικές του σημειώσεις κατά τη διάρκεια του μαθήματος κανονικά. Αν κατά τη διάρκεια του μαθήματος (ή αργότερα όταν θα ξανακοιτάει τις σημειώσεις του) ο μαθητής σκεφτεί κάποια ερώτηση ή κάτι που θα τον βοηθήσει να θυμάται (ένα διάγραμμα, ένα ακρωνύμιο, ή κάποια συσχέτιση) θα το γράψει στο περιθώριο στα αριστερά. Όταν θα κάνει επανάληψη το μάθημα, ο μαθητής γράφει μια σύνοψη 2-3 γραμμών στο τέλος της σελίδας.

Αυτή η προσέγγιση βοηθάει τους μαθητές να δημιουργήσουν αποτελεσματικές σημειώσεις και τους ενθαρρύνει να τις ξαναδούν μετά από κάποιες μέρες για να ολοκληρώσουν την περίληψη, και έτσι ενθαρρύνει καλές συνήθειες μελέτης. Συστήνουμε στους μαθητές αν θέλουν να προσαρμόσουν τη μέθοδο Cornell στις δικές τους προτιμήσεις και ανάγκες. Θα βρείτε ένα αντίστοιχο παράδειγμα στην επόμενη σελίδα.

¹⁹ Robinson, F. P. (1946) *Effective Study*, New York: Harper & Row.

Η μέθοδος SQ3R για βίντεο

Επισκόπηση, Ερώτηση, Ανάγνωση, Απαρίθμηση/Εξιστόρηση, Ανασκόπηση

Η μέθοδος SQ3R θα σας βοηθήσει να χτίσετε ένα πλαίσιο για να καταλαβαίνετε τα βίντεο

Πριν δείτε ολόκληρο το βίντεο, κάντε μια επισκόπηση:

- Τίτλος
- Μήκος βίντεο
- Περιγραφή
- Ακούστε το πρώτο λεπτό του βίντεο

Παράλληλα αναρωτηθείτε:

- Κάντε το τίτλο του βίντεο ερώτηση
- Ρωτήστε τον εαυτό σας τι θα θέλατε να μάθετε για αυτό το θέμα
- Ρωτήστε τον εαυτό σας: «Τι λέει ο παρουσιαστής σε αυτό το βίντεο και πως σχετίζεται με το μάθημα;»
- Αναρωτηθείτε: «Τι γνωρίζω ήδη για αυτό το θέμα;»

Όταν ξεκινήσετε την ανάγνωση (να βλέπετε το βίντεο):

- Αναζητήστε τις απαντήσεις στις ερωτήσεις που κάνατε πριν
- Δείτε και ξαναδείτε τις διαφορετικές ενότητες του βίντεο για να το κατανοήσετε καλά
- Εξετάστε τα γραφήματα (αν υπάρχουν)

Εξιστορήστε αφότου δείτε την κάθε ενότητα:

Προφορικά αναρωτηθείτε τι είδατε μόλις, ή κάντε μια περίληψη με δικά σας λόγια, του τι είδατε

- Κρατήστε σημειώσεις από τα βίντεο με δικά σας λόγια
- Υπογραμμίστε σημαντικά σημεία που διαβάσατε
- Απαρίθμηση/Εξιστόρηση: Όσες περισσότερες αισθήσεις χρησιμοποιείτε τόσο πιο πιθανό είναι να θυμάστε τι διαβάσατε. Οι 3 δυνάμεις της Μάθησης: Όραση, ομιλία, ακοή Οι 4 δυνάμεις της Μάθησης: Όραση, ομιλία, ακοή, γραφή

Ανασκόπηση: μια συνεχής διαδικασία

- Αφότου διαβάσατε και επαναλάβετε το βίντεο, γράψτε ερωτήσεις για τα σημεία τα οποία υπογραμμίσατε.
- Αν κρατάτε σημειώσεις ενώ κάνετε επανάληψη, γράψτε ερωτήσεις για τις σημειώσεις που κρατάτε και προσπαθήστε να τις απαντήσετε χωρίς να κοιτάτε.
- Αναπτύξτε τεχνάσματα για να θυμάστε το υλικό το οποίο πρέπει να απομνημονεύετε.
- Φτιάξτε ένα πίνακα περιεχομένων – συμπεριλάβετε όλες τις ενότητες και τις υποενότητες που πρέπει να μάθετε από το βίντεο.

Μέθοδος Cornell για λήψη σημειώσεων

Τίτλος: _____	
Ημερομηνία: _____	
Ερωτήσεις, Διαγράμματα, /Στοιχεία	Βασικές ερωτήσεις
Σύνοψη	

5.6. ΠΩΣ ΝΑ ΔΟΥΛΕΥΕΤΕ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΑ ΣΕ ΟΜΑΔΕΣ

Η εργασία σε ομάδες θεωρείται ως απαραίτητη δεξιότητα για τους μαθητές και τους αποφοίτους και μπορεί να αποτελέσει μια πολύ αποτελεσματική προσέγγιση της μάθησης. Παρόλο που κάποιοι διαχωρίζουν την έννοια της ομάδας (σχηματίζεται για να καταφέρει πολλαπλούς στόχους) και του γκρουπ (σχηματίζεται για να επιτύχει έναν συγκεκριμένο στόχο) στο κείμενο χρησιμοποιούνται χωρίς διάκριση. Το 1965 ο ψυχολόγος Bruce Tuckman²⁰ ανέπτυξε ένα μοντέλο 4 σταδίων από τα οποία όλες οι ομάδες πρέπει να περάσουν ώστε να γίνουν αποτελεσματικές:

Σχηματισμός

Αυτό είναι το πρώτο στάδιο της ανάπτυξης της ομάδας, σε αυτό το σημείο τα μέλη είναι ευγενικοί και σχετικά ευχάριστοι και θετικοί. Κάποια μέλη της ομάδας ανησυχούν για την εργασία που πρέπει να γίνει, ενώ άλλοι το περιμένουν με χαρά. Η ομάδα πρέπει να καθορίσει τους ρόλους των μελών της και να ορίσει με σαφήνεια το πρόβλημα που θέλει να λύσει καθώς και τις στρατηγικές που θα χρησιμοποιήσει για να το λύσει. Εκτός αν τα μέλη της ομάδας κάνουν ειλικρινή προσπάθεια να γνωρίσουν ο ένας τον άλλο, μπορεί να κολλήσουν σε αυτό το στάδιο. Μπορεί να αξίζει σε αυτό το στάδιο να ζητήσετε από τους μαθητές να βρουν στο διαδίκτυο ένα συμφωνικό για ομάδες. Έτσι θα βάλουν κάποιους κανόνες στο πως θα δουλέψουν και θα διευθυνθεί η ομαλή λειτουργία της ομάδας.

Ανακατατάξεις

Στο επόμενο στάδιο τα μέλη της ομάδας ξεφεύγουν από τους ρόλους που τους έχουν ανατεθεί και αντιστέκονται στις προσεγγίσεις που καθορίστηκαν στο προηγούμενο στάδιο. Αυτό θα προκαλέσει σύγκρουση στην ομάδα και μπορεί να οδηγήσει στη διάλυση της αν δεν ξεπεραστούν τα προβλήματα. Είναι σημαντικό να αναγνωρίσουμε σε αυτό το στάδιο πως κάθε μέλος της ομάδας δουλεύει διαφορετικά και πρέπει να είμαστε ανεκτικοί με τις διαφορές. Μπορεί να αξίζει να εξερευνήσουμε κάποιο μοντέλο όπως το τεστ προσωπικότητας Myers-Briggs ώστε να κατανοήσουμε καλύτερα ο ένας τον άλλο. Η γενική συμβουλή είναι «να είστε επιεικείς με τους ανθρώπους και αυστηροί με το πρόβλημα», καθώς και να τους ακούτε όλους και να επικοινωνείτε με ξεκάθαρο και μη επικριτικό λόγο.

Ομαλοποίηση

Σε αυτό το στάδιο οι άνθρωποι ξεκινούν να εκτιμούν τη σημασία της διαφορετικότητας που υπάρχει μεταξύ των μελών της ομάδας και είναι ικανοί να δουν τα δυνατά σημεία

²⁰Tuckman, B.W. (1965). "Developmental Sequence in Small Groups", *Psychological Bulletin*, 63(6), 384-399.

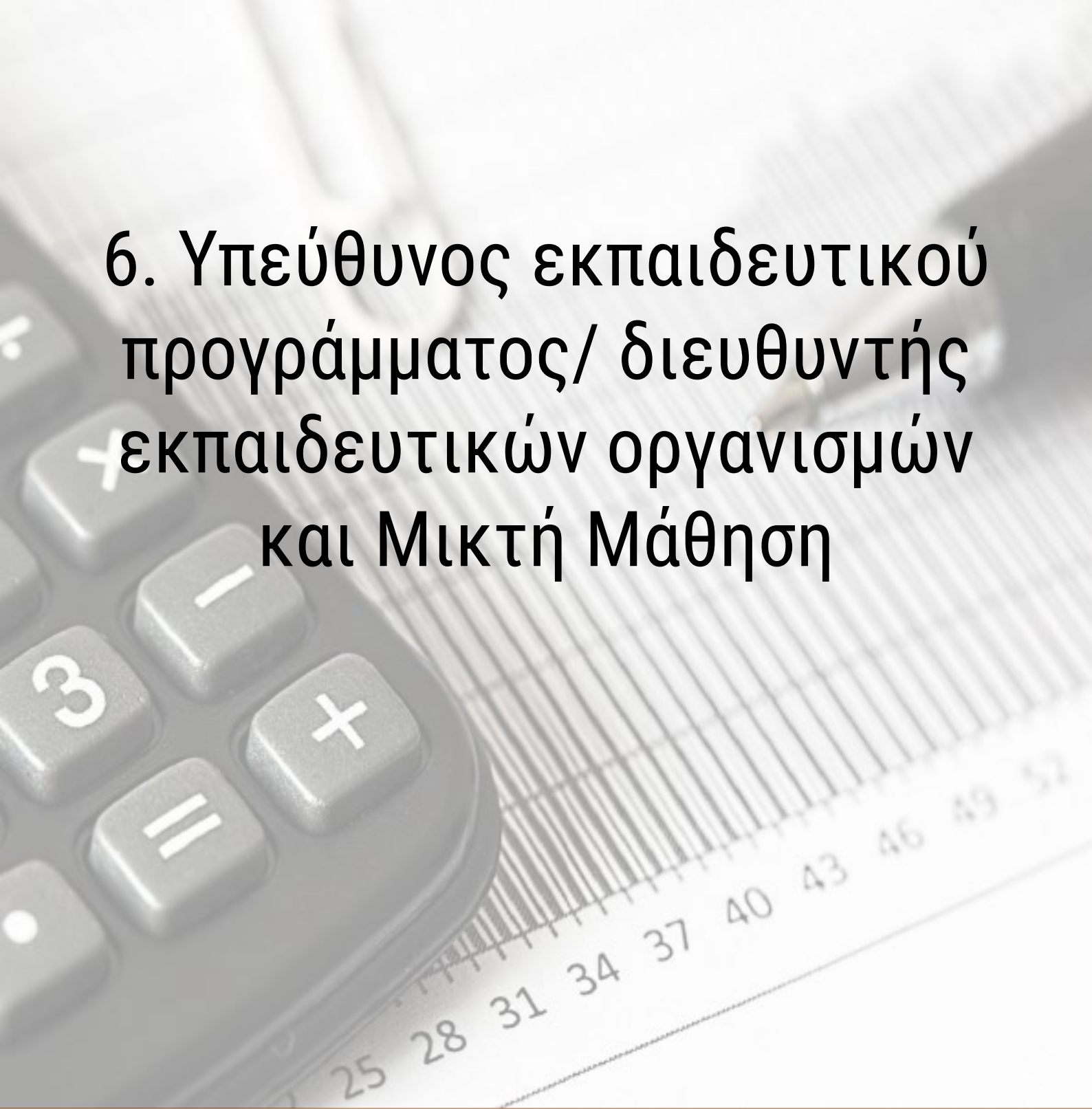
Ομαλοποίηση

όλων των μελών. Σε αυτό το στάδιο τα μέλη είναι πιο προσηλωμένα στους στόχους της ομάδας και βλέπουν πως οι στόχοι μπορούν να επιτευχθούν. Επειδή εκτιμούν ο ένας τα δυνατά σημεία του άλλου, αναπτύσσουν την ικανότητα να ασκούν εποικοδομητική κριτική. Καθώς προκύπτουν νέες εργασίες τα μέλη μπορεί να επιστρέψουν προσωρινά στο προηγούμενο στάδιο. Είναι επομένως, σημαντικό να δούμε πως υπάρχει κάποια αλληλοεπικάλυψη μεταξύ αυτών των δύο σταδίων.

Απόδοση

Σε αυτό το τελικό στάδιο η ομάδα μπορεί να δουλέψει καλά μαζί και να επιτύχει τους στόχους της. Οι ρόλοι που είχαν καθοριστεί στο πρώτο στάδιο ίσως έχουν αλλάξει αλλά όλοι γνωρίζουν πλέον το ρόλο τους και πως αυτό βοηθάει την ομάδα. Οι δομές και οι διαδικασίες που έχουν αναπτυχθεί υποστηρίζουν αυτή τη διαδικασία πολύ καλά. Σε αυτό το στάδιο θα παραμείνει η ομάδα μέχρι να διαλυθεί.

Σε ένα ψηφιακό περιβάλλον, τα στάδια θα είναι τα ίδια αλλά τα εμπόδια και οι δυσκολίες θα είναι πιο περίπλοκα. Είναι σημαντικό να ζητήσετε από τους μαθητές να δημιουργήσουν ένα προφίλ όπου θα βάλουν μια αληθινή φωτογραφία τους και θα γράψουν μερικές παραγράφους για τον εαυτό τους, τα χόμπι, ενδιαφέροντα τους, κλπ. Είναι επίσης, σημαντικό να δημιουργηθούν νωρίς οι ομάδες και να ενθαρρυνθούν να επικοινωνούν συχνά μεταξύ τους μέσω e-mail ή κοινωνικών δικτύων. Τέλος, ο εκπαιδευτικός πρέπει να είναι διαθέσιμος στο διαδίκτυο για εβδομαδιαίες συναντήσεις για να εξασφαλίσει πως τα μέλη της ομάδας εκφράζουν τις ανησυχίες τους και κάνουν ερωτήσεις.



6. Υπεύθυνος εκπαιδευτικού προγράμματος/ διευθυντής εκπαιδευτικών οργανισμών και Μικτή Μάθηση

Ένα απόφθεγμα
«Αν βάλεις φράχτες γύρω από τους ανθρώπους, γίνονται πρόβατα» - William McKnight, 3M.

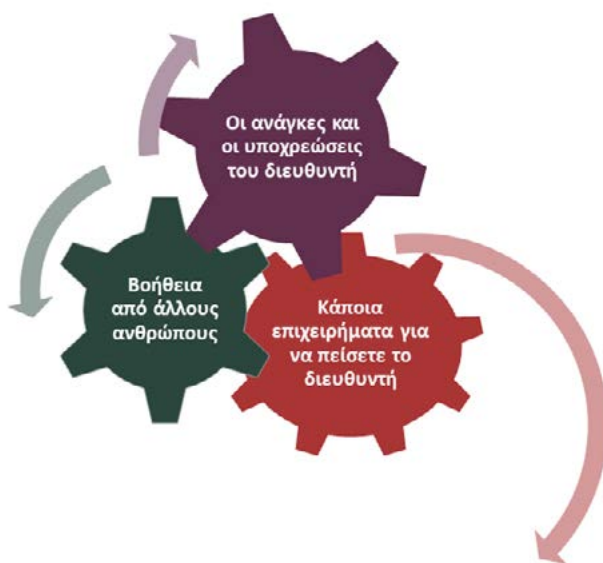
6. ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ/ ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΟΡΓΑΝΙΣΜΩΝ ΚΑΙ ΜΙΚΤΗ ΜΑΘΗΣΗ

Ο στόχος αυτού του κεφαλαίου είναι να πείσει τους υπεύθυνους εκπαιδευτικών προγραμμάτων και τους διευθυντές εκπαιδευτικών οργανισμών να στηρίξουν την ανάπτυξη δραστηριοτήτων Μικτής Μάθησης και να καθοδηγήσει την εμπλοκή άλλων ανθρώπων σε αυτή τη διαδικασία όπως τεχνικό προσωπικό, διαχείριση ανθρωπίνου δυναμικού, δημόσιες σχέσεις, μέσα μαζικής επικοινωνίας.

Η πρώτη ενότητα αυτού του κεφαλαίου έχει να κάνει με το να κατανοήσουμε ποιες είναι δυσκολίες και ευθύνες του διευθυντή και πως να μιλήσουμε μαζί τους. Επίσης, περιλαμβάνει προτάσεις για το πως να κάνουμε τον διευθυντή σύμμαχο μας και να βρούμε ποια προσέγγιση θα είναι πιο αποτελεσματική όταν θα του ζητήσουμε να ενσωματώσουμε τη Μικτή Μάθηση στη διδασκαλία μας.

Με βάση αυτά θα τους παρουσιάσουμε με πειστικό τρόπο τα πλεονεκτήματα της Μικτής Μάθησης. Τα βασικά επιχειρήματα θα βασίζονται στο τι κάνουν οι ανταγωνιστές μας, θα εξετάζουν τι λείπει από τα ήδη υπάρχοντα μαθήματα μας, πως μπορούμε να αυξήσουμε τις δυνατότητες για προώθηση του οργανισμού, πως προσεγγίσουμε περισσότερους πιθανούς μαθητές, επίσης θα συζητήσουμε το θέμα του κόστους.

Η τελευταία ενότητα θα εστιάσει στους ανθρώπους που θα βοηθήσουν το ταξίδι σας στη Μικτή Μάθηση καθώς και συμμάχους που θα σας βοηθήσουν να πείσετε τους διευθυντές των εκπαιδευτικών οργανισμών πως η συγκεκριμένη διδακτική προσέγγιση είναι χρήσιμη. Αυτοί οι άνθρωποι μπορεί να είναι άλλοι εκπαιδευτικοί, τεχνική υποστήριξη, δημόσιες σχέσεις, ή άτομα που ασχολούνται με τα μέσα μαζικής ενημέρωσης.



Εικόνα 6.1. Βασικές ενότητες του κεφαλαίου 6

6.1. ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟ ΔΙΕΥΘΥΝΤΗ

Αν θέλετε να καταφέρετε να πείσετε τον διευθυντή σας να σας επιτρέψει να ενσωματώσετε τεχνικές Μικτής Μάθησης στο μάθημα σας, θα πρέπει πρώτα να τον καταλάβετε.

Είναι εύκολο να θεωρήσετε πως η μόνη δουλειά που έχει να κάνει ο διευθυντής σας σχετίζεται με εσάς και τους συναδέλφους σας. Είναι σημαντικό όμως να θυμάστε πως ο διευθυντής σας μπορεί να λογοδοτεί σε ανωτέρους του και σίγουρα έχει αρκετές αρμοδιότητες να κάνει πέρα από όσα σχετίζονται άμεσα με εσάς και τις δραστηριότητες σας.

Ακούστε το διευθυντή σας, σε ποια θέματα αναφέρεται συχνά; Ποια από τα παρακάτω πιστεύετε ότι σκέφτεται περισσότερο; Τι λιγότερο; Κάτω από κάθε θέμα περιλαμβάνουμε κάποιες φράσεις που θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε για τη συγκεκριμένη κατηγορία. Στην παρακάτω ενότητα έχουμε συμπεριλάβει κάποια επιχειρήματα που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για κάθε μια από τις 6 κατηγορίες.

1. Ο ανταγωνισμός	2. Να είμαστε ή να φαινόμαστε προοδευτικοί
«Πρέπει να παρακολουθούμε τι κάνει ο ανταγωνισμός» «Τι είναι αυτό που διαφοροποιεί τον οργανισμό μας από τους υπόλοιπους;» «Διάβαζα το πρόγραμμα σπουδών ενός άλλου εκπαιδευτικού οργανισμού...»	«Πρέπει να είμαστε πρωτοπόροι σε αυτό» «Μπορεί εύκολα να μείνουμε πίσω» «Πρέπει να κοιτάμε το μέλλον»
3. Marketing	4. Αριθμός μαθητών
«Πρέπει να σκεφτούμε την εικόνα μας» «Μπορεί να μας γράψουν σε κάποια εφημερίδα» «Τι κάνουμε στα κοινωνικά δίκτυα;»	«Χρειαζόμαστε περισσότερους μαθητές» «Είναι πολύ σημαντικό να κρατήσουμε τους μαθητές μας» «Νομίζω έχουμε λίγους μαθητές»
5. Πολιτική	6. Έσοδα
«Ένας κυβερνητικός φορέας με πιέζει» «Μπορούμε να ευθυγραμμιστούμε με τη στρατηγική του οργανισμού» «Έχετε διαβάσει το κυβερνητικό δελτίο;»	«Ό, τι και να κάνουμε κοστίζει» «Πρέπει να αυξήσουμε τα έσοδα μας»

Είναι σημαντικό να γνωρίζουμε πως όλοι οι διευθυντές έχουν τα δυνατά και τα αδύνατα σημεία τους, όπως και κάθε άλλος άνθρωπος. Κάποιοι διευθυντές είναι καλοί στην επικοινωνία, άλλοι είναι καλοί στο να ενθαρρύνουν την ομάδα τους, άλλοι τα καταφέρνουν καλύτερα στο διοικητικό κομμάτι. Να τους κάνετε πάντα κάποια φιλοφρόνηση για τα πράγματα τα οποία κάνουν καλά και να προτείνετε να βοηθήσετε σε αυτά που δυσκολεύονται. Αν για παράδειγμα, στο διευθυντή σας αρέσει πολύ η

διδασκαλία αλλά δεν έχει τη δυνατότητα να το κάνει λόγω του ρόλου του, μπορείτε να τον προσκαλέσετε να μιλήσει σε κάποιο από τα μαθήματα σας.

Ο Peter Drucker, ειδικός σε θέματα μάνατζμεντ, υποστηρίζει πως κάποιοι διευθυντές είναι ακροατές και άλλοι αναγνώστες²¹, επομένως οι ακροατές θα θέλουν να πάτε στο γραφείο τους, να μιλήσετε μαζί τους πρώτα και έπειτα να τους το στείλετε και γραπτώς αργότερα. Αντιθέτως, οι αναγνώστες θα θέλουν πρώτα να τους στείλετε το αίτημα σας γραπτά και μετά να συζητήσετε μαζί τους. Επομένως, καλό θα ήταν να μάθετε τι τύπος είναι ο διευθυντής σας και μετά να τον προσεγγίσετε αναλόγως.

Σκεφτείτε αν ο διευθυντής σας θέλει να του στέλνετε emails ανά τακτά χρονικά διαστήματα για να τον ενημερώσετε για την πρόοδο σας. Κάποιοι διευθυντές οι οποίοι θέλουν να έχουν τον πλήρη έλεγχο και αγχώνονται εύκολα, τους αρέσει να τους κρατάτε ενημέρους. Επίσης, μπορείτε να τους ζητήσετε βοήθεια σε κάτι που πιστεύετε ότι θα τους άρεσε να συμμετέχουν.

Τέλος, είναι σημαντικό να μάθετε τους ρυθμούς τους, παρατηρήστε ποιες μέρες νιώθουν πιο πιεσμένοι, ίσως όταν έχουν τις εβδομαδιαίες συναντήσεις τους, τις μηνιαίες αναφορές, ή τον ετήσιο έλεγχο.

²¹ Drucker, P.F., Maciariello, J.A. (2006) "The Effective Executive in Action", HarperCollins.

6.2. ΠΩΣ ΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΟΛΟΓΗΣΕΤΕ

Παρακάτω θα βρείτε ένα παράδειγμα που θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε για να ζητήσετε την άδεια του διευθυντή σας. Είναι σημαντικό να θυμάστε ότι δεν είναι μια συζήτηση που θα γίνει μια φορά, αν ο διευθυντής σας είναι διστακτικός στο να συμφωνήσει την πρώτη φορά που θα το πείτε, περιμένετε 6 μήνες και προσπαθήστε ξανά. Ίσως οι απαντήσεις του διευθυντή να μην είναι ακριβώς αυτές οπότε να είστε έτοιμοι να αυτοσχεδιάσετε λιγάκι.

Εσείς

Γεια σας, έχετε λίγο χρόνο κάποια στιγμή σήμερα ή τις επόμενες εβδομάδες να συζητήσουμε μια ιδέα που έχω και θα μπορούσε να βοηθήσει πολύ την φήμη του οργανισμού μας;

Διευθυντής

Φυσικά, ακούγεται ενδιαφέρον

Εσείς

Αυτό που θα ήθελα να κάνω είναι να μεταφέρω μερικά κομμάτια που μαθήματος μου στο διαδίκτυο. Πιστεύω πως είναι κάτι που θα ενθουσίαζε ιδιαίτερα τους μαθητές. Το βλέπω όλο και πιο συχνά στους εκπαιδευτικούς κύκλους.

Διευθυντής

Με συγχωρείς αλλά δεν κάνουμε τέτοια πράγματα εδώ.

Εσείς

Δε θα κοστίζει πολύ.

Διευθυντής

Και πάλι δεν πείθομαι

Εσείς

Καταλαβαίνω πως δεν το έχουμε κάνει στο παρελθόν, αλλά θα ήταν μια σπουδαία ευκαιρία για εμάς. Έχουμε ήδη την κατάλληλη τεχνολογία για να το υλοποιήσουμε. Και δεδομένου της μέχρι τώρα πορείας μου στον οργανισμό, πιστεύω πως το να το τεστάρουμε δε θα έχει μεγάλο ρίσκο. Αν δε δουλέψει μπορούμε πάντα να επιστρέψουμε στον παραδοσιακό τρόπο. Τι πιστεύετε;

Διευθυντής

Πες μου και κάτι παραπάνω...

Εσείς

Ωραία, καθίστε να σας εξηγήσω...

Ακολουθώντας αυτό μπορείτε να επιλέξετε όποια από τις υποενότητες θέλετε, ποια από αυτές πιστεύετε θα ενδιαφέρει περισσότερο το διευθυντή σας; Αν δεν δουλέψει η μια, τότε πείτε «Αφήστε με να σας πω και κάτι άλλο», και πιάστε μια άλλη υποενότητα, και ούτω καθεξής.

6.2.1. Το κάνουν και οι ανταγωνιστές μας

Είναι δουλειά του διευθυντή σας να γνωρίζει τι κάνουν άλλοι εκπαιδευτικοί οργανισμοί, άρα θα μπορούσε να είναι χρήσιμο να του μιλήσετε για αυτό:

ΕΣΣΕΪΣ

Ανταγωνισμός!

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ

Πες μου παραπάνω...

ΕΣΣΕΪΣ

Κοίταξα όλους τους αντίστοιχους οργανισμούς σε ακτίνα 50 χιλιομέτρων, και όλοι έχουν κάνει σημαντικά βήματα στο χώρο της Μικτής Μάθησης. Πιστεύω πως πρέπει να ασχοληθούμε και εμείς πριν μείνουμε τελείως πίσω. Παραδείγματος χάρη, [αναφέρετε το παράδειγμα κάποιου ανταγωνιστικού οργανισμού].

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ

Τι μπορούμε να κάνουμε;

ΕΣΣΕΪΣ

Αυτό που μας διαφοροποιεί από τους υπόλοιπους οργανισμούς είναι το τι διδάσκουμε, ποιος το διδάσκει και το πως το διδάσκουμε. Η Μικτή Μάθηση θα μας βοηθήσει να διαφοροποιηθούμε από τον ανταγωνισμό και στα τρία σημεία.

6.2.2. Τα μαθήματα μας δεν είναι πρωτοπόρα

Αν ο διευθυντής σας θέλει να είναι προοδευτικός, ή θέλει να φαίνεται προοδευτικός, αυτό το επιχείρημα μπορεί να σας βοηθήσει:

ΕΣΣΕΪΣ

Πρόδος

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ

Πες μου παραπάνω...

ΕΣΣΕΪΣ

Με βάση τα σχόλια που πήραμε από τους μαθητές μας, τους αρέσουν τα μαθήματα μας, αλλά δε νιώθουν πως το προσωπικό μιλάει τη γλώσσα τους σε σχέση με την τεχνολογία, δεν νιώθουν πως αυτά που τους διδάσκουμε είναι προσαρμοσμένα στις ανάγκες τους. Κάποιοι νιώθουν πως το προσωπικό διδάσκει τα μαθήματα για πάρα πολύ καιρό και για αυτό δεν υπάρχει πρωτοπορία ή ενέργεια στο πως τα διδάσκει.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ

Τι μπορούμε να κάνουμε;

ΕΣΣΕΪΣ

Η Μικτή Μάθηση θα τα λύσει όλα αυτά τα προβλήματα, θα μιλήσουμε στη γλώσσα των μαθητών, θα είναι προσαρμοσμένο στις ανάγκες τους, και θα τους κάνει να νιώσουν πως είναι μέρος ενός δυναμικού μαθήματος.

6.2.3. Περισσότερες ευκαιρίες για προώθηση/ μάρκετινγκ

Η προοπτική για προώθηση του μαθήματος, και κυρίως για δωρεάν διαφήμιση, ίσως να είναι ελκυστική:

ΕΣΕΪΣ
Μάρκετινγκ!
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
Πες μου παραπάνω...

ΕΣΕΪΣ

Θα μπορούσαμε να το χρησιμοποιήσουμε στα κοινωνικά δίκτυα για να διαφημίσουμε τα μαθήματά μας και να αναδείξουμε τη διδακτική μας προσέγγιση. Όταν διαφημίζουμε τα μαθήματά μας, η διαφήμιση θα μπορούσε να περιέχει σφραγίδα που να λέει «Πλέον κάνουμε και Μικτή Μάθηση».

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
Κάτι άλλο;

ΕΣΕΪΣ

Θα δουλέψω με το τμήμα δημοσίων σχέσεων και θα δώσω συνεντεύξεις σε τοπικές εφημερίδες, θα πιέσω εθνικές εφημερίδες για να γράψουν ένα άρθρο για το τι κάνουμε. Μπορώ να σας στείλω ένα δείγμα του mail που θα στείλω στο τμήμα δημοσίων σχέσεων και ένα προσχέδιο του άρθρου για τις εφημερίδες. Θα ήταν τέλειο αν μπορούσατε να με βοηθήσετε να το γράψουμε σωστά.

6.2.4. Αυξημένη προσέλκυση μαθητών

Αν ο οργανισμός χρειάζεται να αυξήσει τον αριθμό των μαθητών του, αυτό είναι ένα καλό επιχείρημα:

ΕΣΕΪΣ
Μαθητές!
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
Πες μου παραπάνω...

ΕΣΕΪΣ

Και οι δύο γνωρίζουμε ότι η αύξηση του αριθμού των μαθητών που παρακολουθούν μαθήματα εδώ είναι πολύ σημαντική για την Ανώτερη Διοίκηση, νομίζω ότι αυτό θα μπορούσε πραγματικά να αυξήσει τους αριθμούς των μαθητών μας με την πάροδο του χρόνου. Οι δραστηριότητες Μικτής Μάθησης θα επιτρέπουν στους μαθητές που δεν μπορούν να παρακολουθήσουν τα μαθήματά τους επειδή δεν μπορούν να δεσμευτούν σε πρόγραμμα πλήρους απασχόλησης να συμμετάσχουν σε αυτά τα προγράμματα καθώς θα μπορούν να κάνουν τις δραστηριότητες στο δικό τους χρόνο. Θα υπάρξει επίσης ένα τεράστιο ενδιαφέρον για αυτή τη νέα προσέγγιση, έτσι θα υπάρξει δημοσιότητα για αυτό στα κοινωνικά μέσα ενημέρωσης και στις εφημερίδες. Αυτό θα μπορούσε να αυξήσει τη γεωγραφική μας εμβέλεια και επειδή οι εκπαιδευόμενοι δεν θα χρειάζεται να έρχονται εδώ κάθε μέρα θα είμαστε σε θέση να προσελκύσουμε ένα εντελώς νέο τμήμα της αγοράς των μαθητών που ζουν μακριά.

6.2.5. Θα είναι καλό από άποψη πολιτικής

Ο Διευθυντής πρέπει να ασχοληθεί με τις οργανωσιακές πολιτικές, επομένως αυτό θα είναι μια αποτελεσματική προσέγγιση.

ΕΣΕΊΣ

Politics!

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ

Πες μου παραπάνω...

ΕΣΕΊΣ

Όπως γνωρίζετε το Στρατηγικό Σχέδιο για τον οργανισμό μας καλύπτει τα επόμενα 5 χρόνια, και ένας από τους πυλώνες που προχωράμε είναι η ενσωμάτωση της τεχνολογικής μάθησης στο πρόγραμμά μας. Άλλα οργανωτικά σχέδια και αναφορές που έχει σχεδιάσει ο οργανισμός μας αναφέρουν επίσης τη σημασία της μάθησης που βασίζεται στην τεχνολογία. Το Τμήμα μας θα μπορούσε να γίνει το καλύτερο του οργανισμού αν γίνουμε πρωτοπόροι σε αυτό.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ

Τίποτα άλλο;

ΕΣΕΊΣ

Έχουν υπάρξει αρκετές κυβερνητικές εκθέσεις που μιλούν για τη σημασία της τεχνολογίας στη μάθηση, θα μπορούσα να συγκεντρώσω μια περίληψη για εσάς.

6.2.6. Δεν θα κοστίζει όσο νομίζετε

Σε αυτή την ενότητα θα καθουχάστε το διευθυντή σας ότι το κόστος δεν είναι απαγορευτικό.

ΕΣΕΊΣ

Κέρδη!

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ

Πες μου περισσότερα...

ΕΣΕΊΣ

Μπορεί να υπάρξει ένα αρχικό κόστος όσον αφορά το λογισμικό και τον εξοπλισμό, αλλά το μεγαλύτερο μέρος του λογισμικού που θα χρησιμοποιήσουμε θα είναι το Ελεύθερο και το κόστος θα είναι βραχυπρόθεσμο. Μελέτες έχουν δείξει ότι εντός τριών ετών η Μικτή Μάθηση μπορεί να αποφέρει σημαντικά έσοδα. Μπορούμε να συμπεριλάβουμε όλο το υλικό Μικτής Μάθησης σε ένα πρόγραμμα επαγγελματικής εκπαίδευσης. Θα μπορούσαμε να δημιουργήσουμε μια νέο μάθημα για τον τρόπο ανάπτυξης του μεικτού περιεχομένου με βάση την εμπειρία μας. Επίσης, μπορούμε να γράψουμε eBooks κάτι που θα είναι πολύ απλό να κάνουμε μόλις μαζέψουμε αρκετό υλικό. Τέλος, αφού θα φτιάξουμε μια σειρά από αποτελεσματικά προσχέδια, θα μπορούσαμε να τα πουλήσουμε σε άλλα εκπαιδευτικά ιδρύματα.

Δημιουργήστε το δικό σας σενάριο

ΕΣΕΪΣ

Δραστηριότητα για μαθητές Χαρακτηριστικά της καλής διεύθυνσης

“Καθώς η επιχείρησή μας μεγαλώνει, καθίσταται ολοένα και πιο απαραίτητο να ανατεθεί η ευθύνη και να ενθαρρυνθούν οι άνδρες και οι γυναίκες να ασκήσουν την πρωτοβουλία τους. Αυτό απαιτεί σημαντική ανοχή. Αυτοί οι άνδρες και οι γυναίκες, στις οποίες αναθέτουμε την εξουσία και την ευθύνη, αν είναι καλοί άνθρωποι, θα θέλουν να κάνουν τη δουλειά τους με τον δικό τους τρόπο.

Θα γίνουν λάθη. Αλλά αν ένα άτομο είναι ουσιαστικά σωστό, τα λάθη που κάνει δεν είναι τόσο σοβαρά μακροπρόθεσμα, όπως τα λάθη που θα γίνουν αν η διεύθυνση αναλάβει να πει στους υπευθύνους ακριβώς πώς πρέπει να κάνουν τη δουλειά τους.

Η διεύθυνση που είναι καταστροφικά επικριτική όταν γίνονται λάθη σκοτώνει την πρωτοβουλία. Και είναι σημαντικό να έχουμε πολλούς ανθρώπους με πρωτοβουλία αν θέλουμε να συνεχίσουμε να εξελισσόμαστε”.

- William McKnight, 3M



Σχήμα 6.2: William McKnight.

ΟΔΗΓΙΕΣ: Εκτυπώστε αυτή τη σελίδα, κόψτε τη και μοιράστε την στους μαθητές (σε ομάδες ή μεμονωμένα) και ζητήστε τους να υπογραμμίσουν ποια είναι τα χαρακτηριστικά ενός καλού διευθυντή και ποια είναι αυτά ενός κακού διευθυντή. Ίσως να τους ζητήσετε να σας στείλουν την απάντηση μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή να τις δώσουν σε tweet ή να την συνεισφέρουν σε ένα wiki.

6.3. ΑΛΛΟΙ ΑΝΘΡΩΠΟΙ ΠΟΥ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΒΟΗΘΗΣΟΥΝ

Είναι σημαντικό να αναγνωρίσετε ότι υπάρχουν πολλοί άνθρωποι που μπορούν να σας βοηθήσουν στην ανάπτυξη υλικού Μικτής Μάθησης και να σας βοηθήσουν στη δημοσιοποίηση του νέου υλικού. Η πρώτη ομάδα που μπορεί να βοηθήσει είναι άλλοι εκπαιδευτικοί, μπορούν να σας βοηθήσουν τόσο με υποστήριξη όσο και με κίνητρο. Μια άλλη σημαντική ομάδα που πρέπει να ενημερωθεί είναι το προσωπικό τεχνικής υποστήριξης που μπορεί να βοηθήσει με τεχνικά θέματα και να εντοπίσει το κατάλληλο λογισμικό. Επόμενο είναι το Τμήμα Δημοσίων Σχέσεων και να δούμε αν υπάρχει κάτι που μπορούν να κάνουν για να προκαλέσουν ενδιαφέρον για τις δραστηριότητες στο εσωτερικό του οργανισμού σας και τέλος υπάρχουν μέλη των ειδησεογραφικών μέσων που μπορεί να δείξουν γενικότερο ενδιαφέρον για τη Μικτή Μάθηση. Το να έχετε την υποστήριξη μιας σειράς ανθρώπων που θα σας βοηθήσουν όταν πηγαίνετε στον διευθυντή σας, προσθέτει αξιοπιστία αν εργάζεστε με συναδέλφους.

6.3.1. Άλλοι εκπαιδευτικοί

Όσοι περισσότεροι τόσο καλύτερα, έτσι εάν μπορείτε να βρείτε άλλους εκπαιδευτικούς που ενδιαφέρονται να ασχοληθούν με τη Μικτή Μάθηση, ή που έχουν ήδη ολοκληρώσει τις ενότητες Μικτής Μάθησης, μπορούν να είναι μια μεγάλη πηγή έμπνευσης και συμβουλών. Είναι καλό να έχετε κάποιον να μιλήσετε για αυτό το έργο και να συζητήσετε την ανταπόκριση των μαθητών.

Ένα άλλο πλεονέκτημα αυτής της συνεργασίας είναι ότι άλλοι εκπαιδευτικοί μπορεί να έχουν διαφορετικές δεξιότητες για να σας βοηθήσουν σε αυτό ταξίδι. Ίσως να είναι καλύτεροι στην τεχνική πλευρά των πραγμάτων ή στα διοικητικά στοιχεία ή στη δημοσιοποίηση της εξέλιξης.

Από: You@YourOrganisation.com

Προς: OtherEducator@YourOrganisation.com

Γεια,

Καταλαβαίνω ότι είμαστε και οι δύο συνταξιδιώτες στο δρόμο για τη Μικτή Μάθηση και ήθελα να σε ενημερώσω ότι πρόκειται να εισαγάγω υλικό Μικτής Μάθησης σε μερικές από τις ενότητες μου και αναρωτιόμουν αν θέλεις να συναντηθούμε για ένα καφέ για να συζητήσουμε για τη διαδικασία ανάπτυξης του υλικού και για την παρουσίαση του στους μαθητές. Δεν θέλω κάτι άλλο από εσένα μόνο μια γρήγορη συζήτηση.

Με εκτίμηση,

[Το όνομα σας]

6.3.2. Τεχνική υποστήριξη

Το προσωπικό της Τεχνικής Υποστήριξης είναι πολύ χρήσιμοι σύμμαχοι για να σας

βοηθήσουν όταν ξεκινάτε με τη Μικτή Μάθηση. Αρχικά, όταν κάνετε τις πιλοτικές δραστηριότητες, θα υπάρξει ελάχιστη επίδραση στο ηλεκτρονικό σύστημα του οργανισμού σας, αλλά αν συνεχίσετε να επεκτείνετε το ρεπερτόριό σας σε άλλες δραστηριότητες πέρα από τον πιλότο, μπορεί να έχει κάποιο αντίκτυπο στο ηλεκτρονικό σύστημα. Τα δύο πιο σημαντικά ζητήματα είναι, ίσως, να χρειαστείτε πρόσθετο αποθηκευτικό χώρο για να αποθηκεύσετε όλο το νέο υλικό και, δεύτερον, εάν οι μαθητές σας χρησιμοποιούν λογισμικό που θα επιβραδύνει το σύστημα (για παράδειγμα, εάν όλοι έτρεξαν ένα πρόγραμμα εικονικής πραγματικότητας ταυτόχρονα ή κάνοντας μια συνομιλία μέσω βίντεο) μπορεί να χρειαστεί να δώσετε κάποια προειδοποίηση. Επομένως, είναι σημαντικό να επικοινωνήσετε με το προσωπικό τεχνικής υποστήριξης νωρίς σε αυτή τη διαδικασία και να παραμείνετε σε επαφή.

Ένα σαφές πλεονέκτημα για τη στενή συνεργασία με το προσωπικό Τεχνικής Υποστήριξης είναι ότι αυτοί θα μπορούν να σας βοηθήσουν σε τεχνικά θέματα, όπως η εγκατάσταση λογισμικού ή η διάγνωση σφαλμάτων. Εάν συνεργαστείτε μαζί τους, μπορείτε επίσης να έχετε την ευκαιρία να μάθετε πολλά για τα συστήματα του οργανισμού σας και να μάθετε να αναγνωρίζετε και να διορθώνετε τα προβλήματα μόνοι σας και να διδάσκετε στους μαθητές σας πώς να διορθώνουν τα προβλήματά τους.

Ένα άλλο πλεονέκτημα είναι ότι θα μπορείτε να συζητήσετε και να ζητήσετε συμβουλές σχετικά με τις πιο αποτελεσματικές τεχνολογίες μακροπρόθεσμα, τόσο όσον αφορά το λογισμικό όσο και την τεχνική υποδομή. Είναι πάντοτε δελεαστικό να προχωρήσουμε με τεχνολογίες αιχμής, ωστόσο, αυτό μπορεί να έχει κόστος όσον αφορά την αγορά και την κατάρτιση, ενώ η χρήση γνωστών τεχνολογιών μπορεί να είναι μια ασφαλέστερη επιλογή.

Από: You@YourOrganisation.com

Προς: TechSupport@YourOrganisation.com

Καλησπέρα,

Είμαι εκπαιδευτικός στη Σχολή [του Τμήματος] και θα ήθελα να σας ενημερώσω ότι πρόκειται να παραδώσω μέρος του περιεχομένου διδασκαλίας μου στο διαδίκτυο, αυτή τη στιγμή θα είναι σε πολύ μικρή κλίμακα, αλλά ελπίζω να επεκτείνουμε το περιεχόμενο που παρέχεται στα επόμενα χρόνια.

Θα το εκτιμούσα αν μπορούσατε να συζητήσουμε για τη διαδικασία ανάπτυξης υλικού καθώς και για τις τεχνικές προκλήσεις της διδασκαλίας του σε μαθητές. Θα ήθελα να ακούσω την άποψή σας για τις τεχνολογίες που θα ήταν καλό να χρησιμοποιηθούν μακροπρόθεσμα.

Δεν ψάχνω για οποιαδήποτε δέσμευση από εσάς εκτός από μια γρήγορη συνομιλία και θα ήμουν πολύ ευγνώμων για τις συμβουλές και τις προτάσεις που θα είχατε.

Με εκτίμηση,

[Το όνομα σας]

6.3.3. Δημόσιες σχέσεις

Αν ο οργανισμός σας διαθέτει τμήμα δημοσίων σχέσεων, θα πρέπει να επικοινωνήσετε μαζί τους σχετικά με την προώθηση των καινοτόμων δραστηριοτήτων. Επομένως, ρωτήστε τους αν είναι δυνατόν να αναρτήσετε πληροφορίες σχετικά με το μάθημα είτε στην ιστοσελίδα του οργανισμού σας είτε στο ενημερωτικό δελτίο σας (αν υπάρχει).

Παρακάτω είναι ένα παράδειγμα email που περιλαμβάνει την αρχή ενός άρθρου που θα μπορούσατε να γράψετε για αυτούς. Το στυλ του άρθρου θα εξαρτηθεί από τον τρόπο με τον οποίο το τμήμα δημοσίων σχέσεων επιθυμεί να προωθήσει οργανισμού σας, οπότε το καλύτερο που μπορείτε να κάνετε είναι να διαβάσετε προηγούμενα παρόμοια άρθρα και να βασίσετε το άρθρο σας σε αυτά.

Από: You@YourOrganisation.com

Προς: PR-Department@YourOrganisation.com

Καλησπέρα,

Ήθελα απλώς να σας μιλήσω λίγο για μια νέα διδακτική προσέγγιση που παίρνουμε στο σχολείο μας και θα θέλαμε να γράψουμε ένα μικρό άρθρο για την ιστοσελίδα. Θα έρθω επίσης σε επαφή με μερικές τοπικές εφημερίδες για να δούμε αν μπορώ να προκαλέσω κάποιο ενδιαφέρον σχετικά με το άρθρο.

Με εκτίμηση,

[Το όνομα σας]

Τμήμα [Το τμήμα σας] λέει πως το μέλλον ανήκει στη Μικτή Μάθηση

Το Τμήμα [Το Τμήμα σας] εισάγει μια τολμηρή και νέα πρωτοβουλία στην παράδοση των προγραμμάτων τους, ενσωματώνοντας στοιχεία της Μικτής Μάθησης και φέρνοντας την τεχνολογία στην τάξη. Η Μικτή Μάθηση αναφέρεται σε οποιαδήποτε εκπαιδευτική δραστηριότητα που συνδυάζει την παραδοσιακή διδασκαλία στην τάξη με τις διδακτικές δραστηριότητες στο διαδίκτυο.

Εάν δεν λάβετε απάντηση μετά από εύλογο χρονικό διάστημα, απλώς ξαναστείλετε το μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, με ένα προοίμιο όπως "Δεν είμαι σίγουρος αν έχετε την ευκαιρία να δείτε το προηγούμενο email μου, σας το στέλνω ξανά, νομίζω ότι θα μπορούσε να είναι μια καλή ευκαιρία για τον οργανισμό μας. Αν υπάρχουν άλλες πληροφορίες που νομίζετε ότι θα μπορούσα να προσθέσω για να καταστεί πιο κατάλληλο για το κανάλι μας, παρακαλώ ενημερώστε με". Συνεχίστε να τους υπενθυμίζετε και τελικά θα συμφωνήσουν να το δημοσιεύσουν.

6.3.4. Τα μέσα

Η άμεση επικοινωνία με τα μέσα δεν είναι απαραίτητη, καθώς το τμήμα δημοσιών σχέσεων θα το κάνει για εσάς, αλλά μερικές φορές είναι καλύτερα να επικοινωνήσετε άμεσα με τα μέσα ενημέρωσης. Αν το κάνετε αυτό είναι καλύτερο να έχετε ένα περίγραμμα ενός άρθρου που έχει ήδη γραφτεί πριν επικοινωνήσετε μαζί τους. Υπάρχουν πολλοί τύποι ιστοριών που μπορεί να γράψει ένας δημοσιογράφος, όπως:

- **Προφίλ:** Όταν ο δημοσιογράφος γράφει για έναν από τους μαθητές σας και τις προκλήσεις τους ή για εσάς και τους αγώνες σας για την ενσωμάτωση της Μικτής Μάθησης στη διδασκαλία σας.
- **Τεχνολογικό άρθρο:** όπου ο δημοσιογράφος συζητά την τεχνολογία που εμπλέκεται στις δραστηριότητες.
- **Spot Feature:** Όπου ο δημοσιογράφος είναι εκεί, επί τόπου, όταν το μάθημα ξεκινά, ή όταν δοθεί η πρώτη τάξη, και γράφει γι' αυτό
- **Άρθρο για τις τάξεις:** Όπου ο δημοσιογράφος γράφει για το πώς είναι η τρέχουσα τάξη στη Μικτή Μάθηση και συζητά την ανάπτυξη των εξ αποστάσεως μαθημάτων.

Είναι επιλογή του δημοσιογράφου που θα γράψει το άρθρο, αλλά θα πρέπει να είστε διατεθειμένοι να έχετε στη διάθεσή σας όλες τις απαραίτητες λεπτομέρειες. Έτσι παρακάτω θα βρείτε ένα δείγμα e-mail που θα μπορούσατε να στείλετε.

*From: You@YourOrganisation.com
To: Media@SomeOtherOrganisation.com*

Αγαπητέ [όνομα],

Είμαι εκπαιδευτικός στο Ινστιτούτο και ήθελα να σας ενημερώσω για το τι νομίζω ότι θα μπορούσε να είναι μια ενδιαφέρουσα ιστορία για άρθρο. Το Ινστιτούτο μας παρέδωσε πρόσφατα ορισμένα από τα μαθήματά μας χρησιμοποιώντας ένα συνδυασμό διδασκαλίας στην τάξη και διαδικτυακής διδασκαλίας και διαπιστώσαμε ότι προσελκύει πολλούς διαφορετικούς τύπους μαθητών από ό, τι παλιότερα. Ειδικότερα μια περίπτωση είναι ένας μαθητής που [παράδειγμα μαθητή]

Με εκτίμηση,

[Το όνομα σας]

Μια δεύτερη ευκαιρία για τη μάθηση χρησιμοποιώντας τεχνολογία του 21^{ου} αιώνα

Ο[Το όνομα του μαθητή] ήταν 15 ετών όταν έφυγε από το σχολείο, λίγες εβδομάδες αργότερα ξεκίνησε την πρώτη του δουλειά, δεν συνειδητοποίησε τότε ότι θα περνούσαν είκοσι χρόνια μέχρι να γυρίσει στο σχολείο και δεν θα φανταζόταν ποτέ πως οι σπουδές της θα σήμαιναν ότι θα δαπανούσε τόσο πολύ χρόνο στο διαδίκτυο όπως κάνει σε μια τάξη. [Όνομα του Ινστιτούτου] έχουν εισαγάγει μια σειρά καινοτόμων προγραμμάτων σπουδών που επιτρέπουν σε άτομα που δουλεύουν με πλήρες ωράριο να επιστρέψουν στην εκπαίδευση σε ένα συνδυασμό διδασκαλίας στην τάξη και στο διαδίκτυο.

Αν δεν σας απαντήσουν, συνεχίστε να στέλνετε emails, στο τέλος θα σας βαρεθούν τόσο πολύ που θα γράψουν ένα άρθρο για να σας κάνουν να σταματήσετε.

7. Οι τεχνολογίες Μικτής Μάθησης



Ένα απόφθεγμα

«Η τεχνολογία είναι απλώς ένα εργαλείο.

Όσον αφορά στο να δουλεύουν μαζί τα παιδιά και να ενθαρρύνονται, ο δάσκαλος είναι ο πιο σημαντικός.» - Bill Gates.

7. ΟΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΜΙΚΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

Αυτό το κεφάλαιο παρέχει κάποιες εναλλακτικές λύσεις όσον αφορά τις τεχνολογίες που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για κάθε μία από τις έξι δραστηριότητες, ορισμένες από τις οποίες είναι δωρεάν και άλλες όχι. Αυτές είναι χρήσιμες πληροφορίες όταν συζητάτε την κοστολόγηση των δραστηριοτήτων με το διευθυντή σας. Προσπαθήσαμε να εντοπίσουμε όσο το δυνατόν μεγαλύτερη ποικιλία τεχνολογιών για εσάς, για να σας δείξουμε την ποικιλία των επιλογών που υπάρχουν.

Στο Κεφάλαιο 4 παρουσιάσαμε ένα σύνολο συγκεκριμένων οδηγιών για τη χρήση μιας συγκεκριμένης τεχνολογίας βασισμένης σε μία από τις έξι δραστηριότητες που χρησιμοποιούμε σε αυτό το βιβλίο (Παρουσιάσεις, Podcast, Βίντεο, Έγγραφα, Παιχνίδια και Αναζήτηση). Αυτό το κεφάλαιο εξετάζει τις εναλλακτικές τεχνολογίες που θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε για να εκτελέσετε τις ίδιες εργασίες. Παρουσιάζουμε επίσης κάποιες λεπτομέρειες σχετικά με άλλες εκπαιδευτικές τεχνολογίες που ίσως είναι χρήσιμες να γνωρίζετε. Σε αυτή την ενότητα θα εξετάσουμε τα εργαλεία ανάπτυξης ιστοσελίδων, καθώς και τα περιβάλλοντα εικονικής μάθησης, και τέλος θα εξετάσουμε τα πρότυπα μάθησης αντικειμένου.

Όταν σκεφτόμαστε αυτές τις τεχνολογίες, είναι χρήσιμο να εξετάσουμε το μοντέλο V & R²², τον Επισκέπτη και το Μοντέλο Κατοικίας, το οποίο είναι μια συνέχεια που περιγράφει τρόπους εμπλοκής με την τεχνολογία, όπου στο ένα άκρο ο εκπαιδευόμενος χρησιμοποιεί την τεχνολογία για να ολοκληρώσει ένα έργο χωρίς κοινωνική αλληλεπίδραση (Τρόπος επισκέπτη), και στο άλλο άκρο ο εκπαιδευόμενος είναι συνδεδεμένος στο διαδίκτυο για να συνδεθεί με τους ανθρώπους και να αφήνετε πολύ ορατά ψηφιακά αποτυπώματα (Τρόπος κατοίκου). Πρέπει να εξετάσουμε πόσο από κάθε τρόπο θα χρησιμοποιήσουμε στις δραστηριότητες μας.



Εικόνα 7.1. Βασικές ενότητες του κεφαλαίου 7

²² Booth, C. (2009). *Informing innovation: Tracking student interest in emerging library technologies at Ohio University*. Association of College and Research Libraries.

7.1 ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ

Σε αυτή την ενότητα θα δούμε κάποιες επιλογές σε σχέση με τα λογισμικά και εξοπλισμούς είναι διαθέσιμος για τη δημιουργία παρουσιάσεων. Οι επιλογές λογισμικού μπορεί να διαφέρουν αναφορικά με το κόστος από δωρεάν σε ακριβές.

Τα πέντε εργαλεία που θα δούμε είναι:

1. **Shapechef**
2. **Office Timeline**
3. **Participoll**
4. **Aploris**
5. **Pickit**

SHAPECHEF

Κόστος:

- Δωρεάν δοκιμή (30 μέρες)
- Ατομική συνδρομή 39,99 \$
- Ομαδική συνδρομή 179,95\$ - 1399,50\$

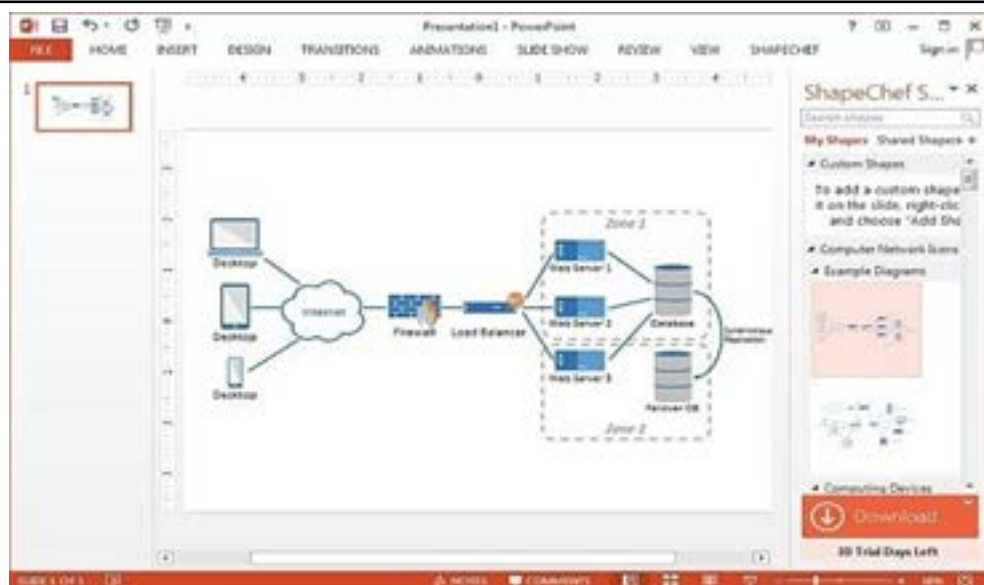
Πλατφόρμες:

- Windows (Microsoft PowerPoint)
- Mac

Ιστοσελίδα:

<https://www.shapechef.com/>

ShapeChef



Περιγραφή:

Το ShapeChef είναι μια βιβλιοθήκη γραφημάτων και διαγραμμάτων για το PowerPoint. Συνδυάζεις το σχέδιο με ένα μεγάλο αριθμό δειγμάτων για να φτιάξει κάποιος γραφήματα και διαγράμματα εύκολα. Το plugin σας δίνει πρόσβαση σε ένα αυξανόμενο αριθμό ποιοτικών γραφημάτων, διαγραμμάτων και εικονιδίων. Αφού το εγκαταστήσετε, το plugin ενσωματώνει στο παράθυρο του PowerPoint μια βιβλιοθήκη, επιτρέποντας σας να κατεβάσετε μια συλλογή έτοιμων γραφημάτων για την εργασία σας.

OFFICE TIMELINE

Κόστος:

- Δωρεάν έκδοση
- Premium έκδοση: 59 \$

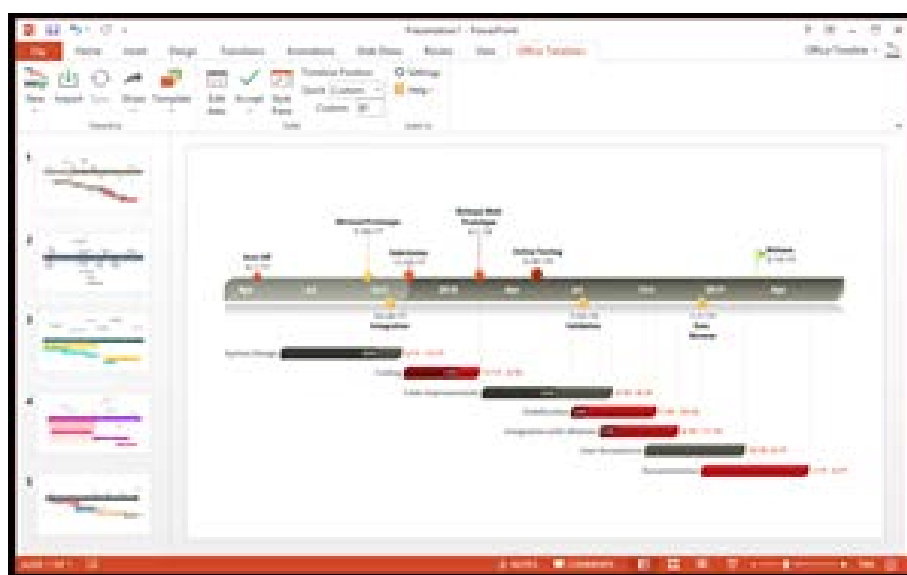
Πλατφόρμες:

- Windows (Microsoft PowerPoint)
- Mac

Ιστοσελίδα:

<https://www.officetimeline.com/>

 Office TIMELINE



Περιγραφή::

Το Office Timeline είναι ένα εργαλείο που σας επιτρέπει να φτιάξετε διαδραστικά χρονολόγια και χρονοδιαγράμματα για πρότζεκτς. Απευθύνεται σε επαγγελματίες που θέλουν να φτιάξουν οπτικά χρονοδιαγράμματα, προγράμματα και διαγράμματα Gantt. Το Office Timeline είναι εξοπλισμένο με εργαλεία σχεδίασης και λειτουργίες αυτοματοποίησης. Το Office Timeline έχει αρκετά δωρεάν έτοιμα σχέδια σε διαφορετικά χρώματα και στυλ. Το λογισμικό προσφέρεται με μια λειτουργική δωρεάν έκδοση και premium εκδόσεις για άτομα ή επιχειρήσεις.

PARTICIPOLL

Κόστος:

- Δωρεάν δοκιμή (14 days)
- Ατομική συνδρομή 199\$
- Ομαδική συνδρομή 799\$

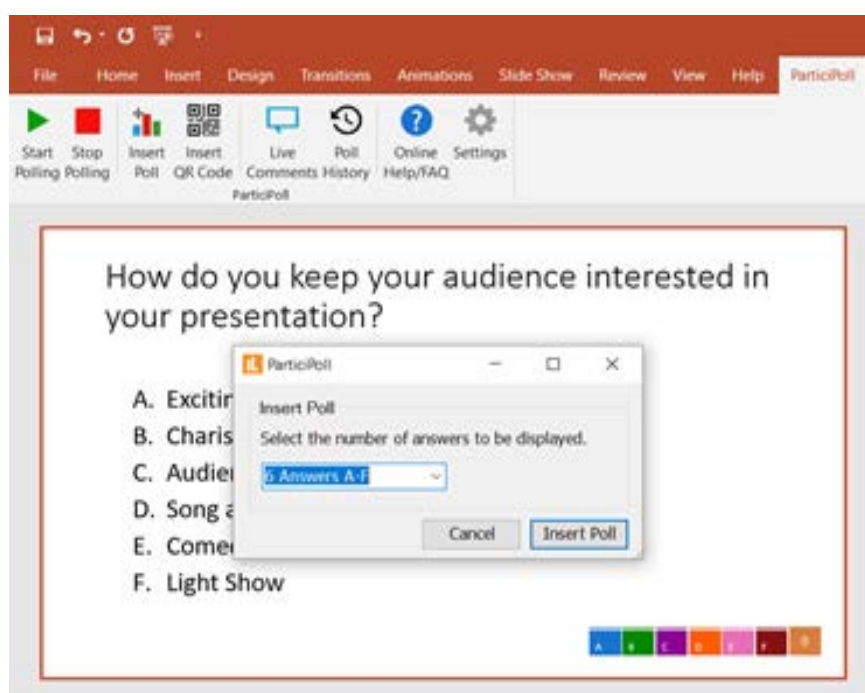
Πλατφόρμα:

- Windows (Microsoft PowerPoint)
- Mac

Ιστοσελίδα:

<https://www.participoll.com/>

participoll.
Audience Polling for PowerPoint



Περιγραφή:

Το Audience polling είναι ένα PowerPoint add-in που συλλέγει απαντήσεις συμμετοχής κοινού μέσω οποιασδήποτε συνδεδεμένης στο διαδίκτυο συσκευής και εμφανίζει ζωντανά αποτελέσματα στις διαφάνειες σας. Μπορείτε έτσι να κάνετε δημοσκοπήσεις χωρίς επιπρόσθετο εξοπλισμό (clicker), χρησιμοποιώντας τις συσκευές του κοινού σας. Φέρνει τις δημοσκοπήσεις κατευθείαν στις διαφάνειες σας χωρίς να χρειάζεται να φορτώσετε ξανά τις ερωτήσεις.

Κόστος:

- δωρεάν δοκιμή (30 μέρες)
- Ετήσια συνδρομή ανάλογα με τον αριθμό των αδειών (220 EUR για 1 χρήστη)

Πλατφόρμα:

- Windows (Microsoft PowerPoint)
- Mac OS X

Ιστοσελίδα:

<http://www.aploris.com/>

Aploris



Περιγραφή:

Το Aploris είναι λογισμικό για γραφιστικά που έχει σχεδιαστεί για να βοηθήσει στη δημιουργία διορατικών γραφημάτων για επιχειρηματικές παρουσιάσεις. Ενσωματώνεται με το Powerpoint και το Excel για να σας βοηθήσει να δημιουργήσετε αποτελεσματικά γραφήματα: Marimekko / Mekko, καταρράκτη, Gantt, αράχνη, μπάρες και πολλά άλλα. Υποστηρίζει περιγραφικά στοιχεία, συμπεριλαμβανομένων των σειρών δεδομένων, των γραμμών τάσης, των βέλη ανάπτυξης και των μέσων γραμμών.

PICKIT

Κόστος:

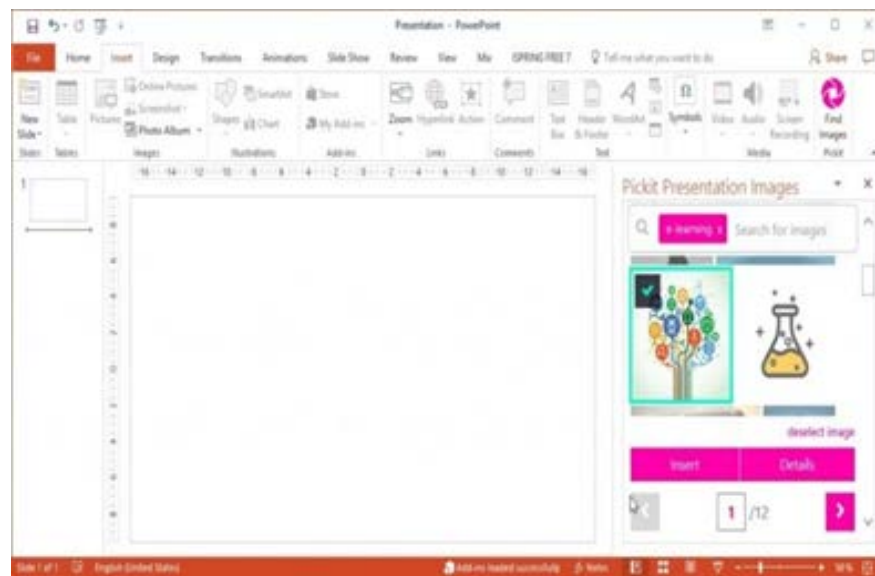
- Δωρεάν Pickit
- Pickit pro από 4.99 \$ το μήνα

Πλατφόρμες:

- Windows (Microsoft PowerPoint)
- Microsoft Office for Mac

Ιστοσελίδα:

<https://pickit.com/>



Περιγραφή:

Το Pickit είναι ένας ιστότοπος για την εικόνα, αλλά επικεντρώνεται στην παροχή εικόνων για την παρουσίαση Power Point. Σας βοηθά να κάνετε επαγγελματικές παρουσιάσεις που θα έχουν αντίκτυπο. Όλες οι εικόνες είναι αδειοδοτημένες και ελεύθερες για χρήση, καθιστώντας τη συμβατή και ασφαλή επιλογή για επιχειρήσεις και υπαλλήλους.

7.2 PODCASTS

Σε αυτή την ενότητα θα εξετάσουμε ποιες είναι οι κατάλληλες τεχνολογίες λογισμικού και εξοπλισμού διαθέσιμες για podcast. Οι επιλογές του λογισμικού ποικίλλουν από πλευράς κόστους από δωρεάν έως ακριβά.

Τα 5 εργαλεία που θα εξετάσουμε είναι:

1. **Spreaker**
2. **Adobe Audition**
3. **Podbean**
4. **Smart Podcast Player**
5. **Speakpipe**

SPREAKER

Κόστος:

- Δωρεάν με περιορισμένες δυνατότητες
- 4 διαφορετικά premium προγράμματα
 - €5,99/μήνα ή €59/χρόνο
 - €15,99/ μήνα ή €159/ χρόνο
 - €39,99/ μήνα ή €399/ χρόνο
 - €99,99/ μήνα ή €999/ χρόνο

Πλατφόρμα:

- iOS
- Android
- Windows
- Mac

Ιστοσελίδα:

<https://www.spreaker.com/>

Spreaker



Περιγραφή:

Το Spreaker είναι μια πλατφόρμα podcasting που σας επιτρέπει να δημιουργείτε, να διανέμετε, να μετράτε και να ακούτε ζωντανά, προγράμματα όποτε το θελήσετε.

Οι δυνατότητες του Spreaker περιλαμβάνουν μια εύχρηστη κονσόλα εγγραφής τόσο στο διαδίκτυο όσο και το κινητό, τη δυνατότητα μετανάστευσης περιεχομένου χρησιμοποιώντας έναν εισαγωγέα τροφοδοσίας RSS, καθώς και τρόπους σύνδεσης με εξωτερικά εργαλεία και μίκτες, χώρο αποθήκευσης ήχου, εύκολη διανομή μέσω σύνδεσης σε κοινωνικά δίκτυα, δυνατότητα εξαγωγής στο YouTube, Podcasts της Apple και Stitcher, εργαλεία μέτρησης με αναλυτικές αναλύσεις κοινού όπως θεατρικά έργα, πηγές και γεωγραφική κατανομή.

ADOBE AUDITION

Κόστος:

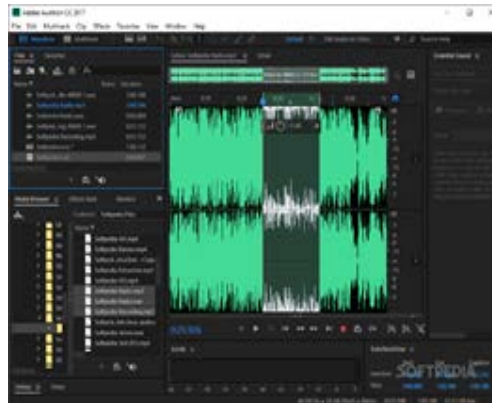
- Δωρεάν δοκιμή
- €24,39/μήνα

Πλατφόρμα:

- iOS
- Android
- Windows
- Mac

Ιστοσελίδα:

https://www.adobe.com/gr_en/products/audition.html



Περιγραφή:

Το Adobe Audition είναι ένας σταθμός ψηφιακού ήχου από την Adobe Systems που διαθέτει και μια πολυτρακικό, μη καταστρεπτικό περιβάλλον επεξεργασίας ήχου. Ο σταθμός εργασίας περιλαμβάνει λειτουργίες όπως ένα πολυτραπέζ, μη καταστρεπτικό περιβάλλον ανάμειξης / επεξεργασίας και ένα μη καταστρεπτικό επεξεργαστή μορφής κύματος. Αρχικά αναπτύχθηκε ως λογισμικό δοκιμαστικής χρήσης.

Όταν χρησιμοποιείται μαζί με μια κάρτα ήχου των Windows, το πρόγραμμα παρέχει μια πλήρη εμπειρία στούντιο ψηφιακής εγγραφής στον υπολογιστή του χρήστη.

Το πρόγραμμα προσφέρει ευέλικτη ροή εργασίας μέσα από το πολυστρωματικό στούντιο ηχογράφησης του και χρησιμοποιείται για την παραγωγή μουσικής, ραδιοφωνικών εκπομπών ή ήχου για βίντεο. Το Adobe Audition υποστηρίζει επίσης χιλιάδες βρόχους μουσικής χωρίς δικαιώματα, οι οποίοι μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την καταγραφή τραγουδιών και μουσικών κομματιών.

PODBEAN

Κόστος:

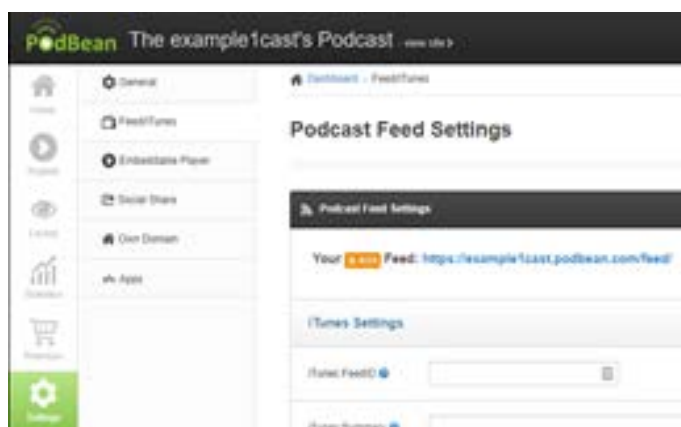
- Δωρεάν με περιορισμένες λειτουργίες
- 4 διαφορετικά premium προγράμματα
 - \$9/μήνα (τιμολογούμενο σε ετήσια βάση)
 - \$29/ μήνα (τιμολογούμενο σε ετήσια βάση)
 - \$99/ μήνα (τιμολογούμενο σε ετήσια βάση)

Πλατφόρμες:

- iOS
- Android
- Windows
- Mac

Ιστοσελίδα:

<https://www.podbean.com/>



Περιγραφή:

Το PodBean παρέχει φιλοξενία και εργαλεία για podcasters, από αρχάριους έως οργανισμούς εταιρικού επιπέδου. Η πλατφόρμα podcasting περιλαμβάνει εργαλεία για τη δημοσίευση, τη διαχείριση, την κοινοποίηση και την ανάλυση της κυκλοφορίας και των ακροατών σας και προσφέρει επίσης εργαλεία πληθοχρηματοδότησης και διαφήμισης για podcasters που θέλουν να κερδίσουν χρήματα από τα podcast τους. Παρέχει όλα όσα χρειάζεστε για τη διαχείριση και τη διανομή του podcast σας.

SMART PODCAST PLAYER

Κόστος:

- \$8/μήνα (τιμολογούμενο σε ετήσια βάση)
- \$12/μήνα (τιμολογούμενο σε μηνιαία βάση)

Πλατφόρμες:

- iOS
- Android
- Windows
- Mac

Ιστοσελίδα:

<https://smartpodcastplayer.com/>



Περιγραφή:

Το Smart Podcast Player είναι ένα προσαρμόσιμο πρόγραμμα αναπαραγωγής podcast. Περιλαμβάνει μια λειτουργία λήψης μηνυμάτων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ενσωματωμένη στη συσκευή αναπαραγωγής. Οι επισκέπτες μπορούν να πηδήξουν προς τα εμπρός ή προς τα πίσω από κομμάτια όπως ακριβώς και στις περισσότερες συσκευές αναπαραγωγής. Οι επισκέπτες μπορούν επίσης να αλλάξουν την ταχύτητα του podcast σας.

Κάποιος μπορεί να προβάλλει απεριόριστα επεισόδια podcast, συμπεριλαμβανομένης της σελίδας και της αναζήτησης. Περιλαμβάνει ενσωματωμένα κουμπιά για κοινοποίηση σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης για να ενισχύσετε τα κοινωνικά σας μερίδια. Η συσκευή αναπαραγωγής ακολουθεί τα πρότυπα του responsive σχεδιασμού και λειτουργεί πολύ καλά σε κινητές συσκευές.

SPEAKPIPE

Κόστος:

- Δωρεάν δοκιμή
- Αρκετές συνδρομές pro με διαφορετικές λειτουργίες
 - Premium \$45/μήνα
 - Gold \$15/μήνα
 - Bronze \$8/μήνα

Πλατφόρμες:

- iOS
- Android
- Windows

Ιστοσελίδα:

<https://www.speakpipe.com>



Περιγραφή:

Το SpeakPipe είναι μια ηλεκτρονική υπηρεσία που επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργήσουν ένα ηλεκτρονικό φωνητικό μήνυμα για το blog ή την ιστοσελίδα τους. Μετά τη δημιουργία ενός λογαριασμού, στους χρήστες δίνεται μια ιστοσελίδα στην οποία οι επισκέπτες μπορούν απλά να κάνουν κλικ σε ένα κουμπί και να αφήσουν ένα φωνητικό μήνυμα.

Αυτό το αρχείο ήχου στέλνεται στη συνέχεια μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου σε εσάς, όπου έχετε την ευκαιρία να απαντήσετε μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή με την αποστολή άλλου φωνητικού ταχυδρομείου.

Επιπλέον, το SpeakPipe προσφέρει έναν τρόπο να ενσωματώσετε ένα γραφικό στοιχείο στη σελίδα σας (μέσω HTML), το οποίο μπορεί να εμφανίζεται στο πλάι της σελίδας.

7.3 ΒΙΝΤΕΟ

Σε αυτή την ενότητα θα εξετάσουμε κάποιες επιλογές όσον αφορά το κατάλληλο λογισμικό που διατίθεται για τη λήψη και την επεξεργασία βίντεο για την ανάπτυξη περιεχομένου συνδυασμένης μάθησης. Οι επιλογές του λογισμικού ποικίλλουν από πλευράς κόστους από δωρεάν έως πολύ ακριβό.

Τα 5 εργαλεία που θα κοιτάξουμε είναι:

1. **Wondershare Filmora**
2. **Apple iMovie**
3. **OpenShot**
4. **Apple Final Cut Pro**
5. **Techsmith Camtasia**

WONDERSHARE FILMORA

Κόστος:

- **Από το Δεκέμβριο 2018**
 - Δωρεάν δοκιμή με το υδατόσημο
 - Χρήση για 1 χρόνο για περίπου. \$50 το χρόνο

Πλατφόρμες:

- iOS
- Android
- Windows
- Mac

Ιστοσελίδα:

<https://filmora.wondershare.com/>



Περιγραφή:

- Ένα εργαλείο επεξεργασίας βίντεο που είναι εύκολο στη χρήση
- Εύκολη μεταφόρτωση βίντεο σε κοινωνικά δίκτυα
- Εύκολο στη διόρθωση των προβλημάτων χρώματος και κουνημένης εικόνας
- Εύκολο στη χρήση με πράσινη οθόνη
- Μπορείτε να προσθέσετε έως 5 κομμάτια κειμένου και 10 κομμάτια ήχου

APPLE IMOVIE

Κόστος:

- Από το Δεκέμβριο του 2018
- Δωρεάν για Mac

Πλατφόρμες:

- iOS
- Mac

Ιστοσελίδα:

<https://www.apple.com/imovie/>



Περιγραφή:

- Εύκολο στη χρήση εργαλείο επεξεργασίας βίντεο
- Πολλά έτοιμα πρότυπα για να σας βοηθήσουν να κάνετε ταινίες
- Εύκολο να προσθέσετε λογότυπα, ονόματα συντελεστών και ευχαριστίες
- Εύκολο να προσθέσετε μουσική και φωνή πάνω από την αφήγηση
- Εύκολη κοινή κοινοποίηση ταινιών στα κοινωνικά μέσα και ηλεκτρονική αποθήκευση
- Εύκολη προσθήκη ειδικών εφέ
- Εύκολη επεξεργασία ήχου

OPENSHOT

Κόστος:

- Από το Δεκέμβριο του 2018
- Δωρεάν

Πλατφόρμες:

- Windows
- Mac
- Linux

Ιστοσελίδα:

<https://www.openshot.org/>



Περιγραφή:

- Εύκολο στη χρήση εργαλείο επεξεργασίας βίντεο
- Καλή ηλεκτρονική τεχνική υποστήριξη
- Απεριόριστος αριθμός κομματιών / στρώσεων
- Εύκολη προσθήκη τίτλων και προτύπων
- Εύκολη αλλαγή μεγέθους, περιθώριο και περιστροφή
- Ενοποίηση επιφάνειας εργασίας
- Καρέ-καρέ επεξεργασία

APPLE FINAL CUT PRO

Κόστος:

- Από το Δεκέμβρη του 2018
- Δωρεάν δοκιμή με υδατόσημα
- Κοστίζει \$300

Πλατφόρμες:

- Mac

Ιστοσελίδα:

<https://www.apple.com/lae/final-cut-pro/>



Περιγραφή:

- Εύκολο στη χρήση εργαλείο επεξεργασίας βίντεο
- Επεξεργασία πολλών φωτογραφικών μηχανών
- Εκτεταμένη βιβλιοθήκη μουσικής
- Εύκολο στην εκτέλεση κειμένου και τίτλων
- Μια σειρά στοιχείων μετάβασης και κίνησης
- Υπάρχουν διαθέσιμες επικαλύψεις και φίλτρα
- Εύκολη προσθήκη διαχωρισμένης οθόνης
- Απλή σταθεροποίηση βίντεο

TECHSMITH CAMTASIA

Κόστος:

- Το Δεκέμβρη του 2018
- Κόστος: \$200

Πλατφόρμες:

- Windows
- Mac

Ιστοσελίδα:

<https://www.techsmith.com/video-editor.html>



Περιγραφή:

- Ένα εύκολο στη χρήση εργαλείο επεξεργασίας βίντεο
- Πολλαπλά κομμάτια βίντεο και ήχου
- Εύκολο να προσθέσετε κείμενο και σχήματα
- Πολλές μεταβάσεις
- Εύκολη προσθήκη κουίζ
- Σταθεροποίηση βίντεο και ήχου
- Εύκολη στη χρήση πράσινη οθόνη

7.4 ΕΓΓΡΑΦΑ

Αυτή η ενότητα θα εξετάσει μερικά από τα καλύτερα και πιο δημοφιλή εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι εκπαιδευτικοί για τη δημιουργία διαδραστικών και προσβάσιμων αρχείων PDF. Εδώ θα έχετε την ευκαιρία να βρείτε μερικά από τα βασικά χαρακτηριστικά των εργαλείων, το κόστος τους και μια περιγραφή του τρόπου χρήσης τους.

Τα 5 εργαλεία που θα κοιτάξουμε είναι:

1. **Adobe InDesign**
2. **PDFelement**
3. **PDFill**
4. **PDFTK Builder**
5. **CommonLook Office Global Access**

ADOBE INDESIGN

Κόστος:

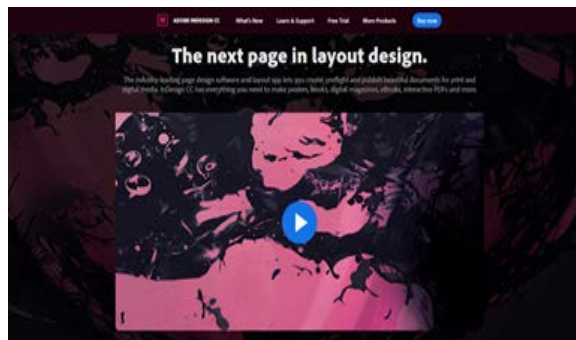
- Δωρεάν δοκιμή για 7 μέρες
- Διάφορες συνδρομές ανάλογα με τις ανάγκες σας:
 - Ατομικές συνδρομές:
 - Φωτογραφία: 12,39€/μήνα
 - Μια εφαρμογή: 24,79€/ μήνα
 - Όλες οι εφαρμογές: 61,99€/ μήνα
 - Όλες οι εφαρμογές + Adobe Stock: 99,18€/ μήνα
 - Για επιχειρήσεις:
 - Όλες οι εφαρμογές: 69,99€/ μήνα
 - Μια εφαρμογή: 29,99€/μήνα
 - Σχολεία και πανεπιστήμια
 - Όλες οι εφαρμογές: 299,88€/συσκευή
 - Μια εφαρμογή: 155,88€/συσκευή

Πλατφόρμες:

- Windows
- Mac
- Android
- iOS

Ιστοσελίδα:

https://www.adobe.com/gr_en/products/indesign.html



Περιγραφή:

[Adobe InDesign](#) είναι μια εφαρμογή επιφάνειας εργασίας που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία αφισών, φυλλαδίων, περιοδικών, εφημερίδων, παρουσιάσεων, βιβλίων και ηλεκτρονικών βιβλίων. Το InDesign μπορεί να εξαγει έγγραφα σε μορφή PDF καθώς και στις μορφές EPUB και SWF για τη δημιουργία ηλεκτρονικών βιβλίων και ψηφιακού περιεχομένου κατάλληλου για υπολογιστές και tablet.



Κόστος:

- Δωρεάν χρήση
- Διάφορες συνδρομές ανάλογα με τις ανάγκες σας:
 - **Windows**
 - \$89.95/PC
 - Ξεκινώντας από \$169.11 για 2-10 PCs / 10PCs κοστίζουν \$827.54
 - Ξεκινώντας από \$890.51 για 11-20 PCs / 20PCs κοστίζουν \$1619.10
 - Ειδικές προσφορές για μαθητές και καθηγητές
 - **Mac**
 - \$99.95/PC
 - Ξεκινώντας από \$187.91 for 2-10 PCs / 10PCs κοστίζουν \$910.54
 - Ξεκινώντας από \$989.51 for 11-20 PCs / 20PCs κοστίζουν \$1799.10
 - Ειδικές προσφορές για μαθητές και καθηγητές

Platforms:

- Windows
- Mac

Ιστοσελίδα:

<https://pdf.wondershare.com/pdfelement/>

**Περιγραφή:**

Το [PDFelement](https://pdf.wondershare.com/pdfelement/) είναι ένα πλήρες εργαλείο PDF που σας επιτρέπει να δημιουργείτε, να επεξεργάζεστε, να μετατρέπετε, να εκτυπώνετε, να σχολιάζετε και να προστατεύετε αρχεία PDF. Πρόκειται για μια εναλλακτική λύση στο Adobe Acrobat και παρέχει τις ακόλουθες δυνατότητες:

- Δυνατότητα υπογράμμισης, διαγραφής ή προσθήκης σχολίων
- Επεξεργασία κειμένου και εικόνας
- Δημιουργία εγγράφου PDF από διάφορες δημοφιλείς μορφές

Κόστος:

- Δωρεάν

Πλατφόρμες:

- Windows
- Mac

Ιστοσελίδα:

<https://www.pdfill.com/download.html>

The screenshot shows the PDFill website interface. At the top, it says "Free PDF Editor Basic, Free PDF Tools & Free PDF Writer" and "Free Technical Support and Free Upgrade!". Below this, there are two main download options: "FreePDF.net Free PDF Editor Online Tools" and "Free PDF Editor Professional". The Professional version is priced at \$19.99. The Basic version is free. The website also lists various features like Merge, Split, Rotate, Crop, Rotate, Page Number, Watermark, Flatten, Metadata, Extract Text/Image, PDF to Image, Image/Word/PowerPoint/Excel/Text/RT. There are two "Download Now" buttons for the Professional and Basic versions. The Basic version is 18.9 MB and updated on 14.0 Build 2. The Professional version is 14.0 Build 2. The website also mentions that the package contains NO Spyware, NO Adware or NO Virus. The signature of the program is NT PDFill.de if your computer has warning of Invalid Signature or Virus. Download Windows 98/ME and Windows 2000.

**Περιγραφή:**

Το [PDFill](https://www.pdfill.com) είναι ένα από τα πιο φιλικά προς το χρήστη δωρεάν εργαλεία PDF, καθώς παρέχει πολλά χαρακτηριστικά σε ένα μέρος, όπως:

- Κείμενο, εικόνα, γραμμικός κώδικας
- Παραγωγός μορφών
- Σφραγίδα και σχολιασμός
- Σχέδια ζωγραφικής
- Διαχείριση αρχείων
- Γραφομηχανή
- Σχολιασμοί (επισημάνετε, υπογραμμίζετε, προσθέτετε σημείωση για να αντικαταστήσετε κείμενο, προσθέστε σημείωση στο κείμενο, δημιουργήστε συνδέσμους, αντιγράψτε το αρχικό κείμενο στο πρόχειρο)
- Πολύγλωσση υποστήριξη
- Εργαλεία PDF που σας επιτρέπουν να συγχωνεύσετε, να διαχωρίσετε, να αναδιατάξετε, να κρυπτογραφήσετε και να αποκρυπτογραφήσετε, να περιστρέψετε και να περικόψετε, να προσθέσετε νέα κεφαλίδα και υποσέλιδα, να προσθέσετε υδατογραφήματα, να μετατρέψετε εικόνες σε PDF, να δημιουργήσετε μια διάφανη εικόνα.)

PDFTK Builder

Κόστος:

- Δωρεάν

Πλατφόρμα:

- Windows

Ιστοσελίδα:

<http://www.angusj.com/pdftkb/>



Περιγραφή:

Το [PDFTK Builder](http://www.angusj.com/pdftkb/) είναι ένα εργαλείο PDF ανοιχτού κώδικα που σας επιτρέπει να συνδυάσετε και να αναδιατάξετε σελίδες από διαφορετικά αρχεία PDF ή να διαχωρίσετε επιλεγμένες σελίδες ενός PDF. Μπορείτε επίσης να προσθέσετε ένα φόντο (λογότυπο ή υδατογράφημα) σε κάθε σελίδα του εγγράφου ή μόνο στην πρώτη σελίδα. Σας δίνει επίσης τη δυνατότητα να περιστρέψετε μια σειρά σελίδων και να κρυπτογραφήσετε το έγγραφό σας χρησιμοποιώντας κωδικούς πρόσβασης.

COMMONLOOK OFFICE GLOBAL ACCESS

Κόστος:

- Δωρεάν δοκιμή
- Μπορείτε να ζητήσετε να σας κάνουν προσφορά ανάλογα με τις ανάγκες σας

Πλατφόρμες:

- Windows
- Mac
- Android
- iOS

Ιστοσελίδα:

<https://commonlook.com/accessibility-software/commonlook-office-globalaccess/accessible-pdf-creation-options-2/>



The screenshot shows the CommonLook website with a navigation menu at the top. The main heading is 'Accessible PDF Creation Options'. Below it, there is a paragraph explaining that it is possible to use Microsoft Word or PowerPoint to create accessible PDF documents without Adobe Acrobat Professional or CommonLook Office GlobalAccess. However, using CommonLook Office GlobalAccess is comprehensive, straightforward, easy to use, and makes the whole process much less prone to error. Below this text is a comparison table illustrating the functionality and limitations of MS Word and PowerPoint, Adobe Acrobat, and CommonLook Office GlobalAccess.

FEATURE	MS WORD & POWERPOINT	ADOBE ACROBAT X OR XI PROFESSIONAL	COMMONLOOK OFFICE GLOBALACCESS

Περιγραφή:

[CommonLook Office Global Access](#) είναι ένα εύκολο στη χρήση εργαλείο που σας επιτρέπει να δημιουργείτε προσβάσιμα αρχεία PDF. Είναι πλήρες και αρκετά απλό και παρέχει ποικιλία χαρακτηριστικών, όπως:

- Έλεγχος εικόνων και συνδέσμων για εναλλακτικό κείμενο πριν από τη δημιουργία PDF
- Δημιουργία ετικετοποιημένου PDF
- Δημιουργία συνδεδεμένων και ετικετοποιημένων πινάκων περιεχομένου
- Δημιουργία σελιδοδεικτών PDF από τη δομή του εγγράφου
- Έλεγχος για επικεφαλίδες
- Έλεγχος διαθέσιμων γραμματοσειρών
- Διόρθωση των αντιστοιχιών στυλ και έλεγχος της σωστής δομής λίστας
- Έλεγχος για σωστή χρήση του χρώματος
- Έλεγχος εγγράφων σε λειτουργία συμβατότητας
- Παροχή υποστήριξης για πίνακες και πίνακες παρουσίασης με επικεφαλίδες γραμμών ή ακόμα και σύνθετους πίνακες

7.5 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Αυτή η ενότητα περιλαμβάνει μερικούς από τους καλύτερους ιστότοπους που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι εκπαιδευτικοί για να σχεδιάσουν εκπαιδευτικά παιχνίδια που θα φανούν ενδιαφέροντα στους μαθητές τους. Θα εξετάσουμε επίσης ορισμένες επιλογές του λογισμικού που είναι διαθέσιμο για τη δημιουργία σημάτων. Οι επιλογές ποικίλλουν από πλευράς κόστους από δωρεάν έως πολύ ακριβό.

Τα 5 εργαλεία που θα δούμε είναι:

1. **Kahoot!**
2. **Educaplay**
3. **Factile**
4. **Open Digital Badges**
5. **Open Badge Designer**

ΚΑΗΟΟΤ!

Κόστος:

- Το Δεκέμβρη του 2018:
- Δωρεάν

Πλατφόρμες:

- Windows
- Mac
- iOS
- Android

Ιστοσελίδα:

<https://kahoot.com/>



Περιγραφή:

Το [Kahoot!](https://kahoot.com/) είναι ένα εκπαιδευτικό εργαλείο που βασίζεται στο παιχνίδι για τη διαχείριση κουίζ, συζητήσεων ή ερευνών. Δίνει τη δυνατότητα σε όλη την ομάδα να παίζει σε πραγματικό χρόνο. Οι ερωτήσεις πολλαπλών επιλογών προβάλλονται στην οθόνη και οι μαθητές απαντούν στις ερωτήσεις με το smartphone, το tablet ή τον υπολογιστή τους.

- Εύκολο στη δημιουργία κουίζ, συζητήσεων και ερευνών
- Καλό εργαλείο για να προκαλέσει ενδιαφέρον των μαθητών για ένα θέμα.
- Εύκολο στη συλλογή δεδομένων σχετικά με την πρόοδο των εκπαιδευομένων σε ένα υπολογιστικό φύλλο με δυνατότητα λήψης
- Οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν τα δικά τους κουίζ για τους άλλους

EDUCAPLAY

Κόστος:

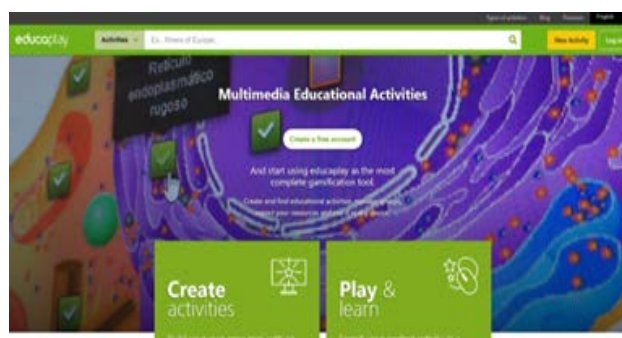
- Το Δεκέμβρη του 2018
 - Πακέτο "General" (μπορείτε να δημιουργήσετε δραστηριότητες, συλλογές, ομάδες και να πάρετε αποτελέσματα): Δωρεάν
 - Πακέτο "Premium": Ανάλογα με τους όρους, από 4€ έως 39€ το μήνα

Πλατφόρμες:

- Windows
- Mac
- iOS
- Android

Ιστοσελίδα:

<https://www.educaplay.com>



Περιγραφή:

Το [Educaplay](https://www.educaplay.com) είναι ένας ελεύθερος ιστότοπος που επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν μια μεγάλη ποικιλία διαφορετικών εκπαιδευτικών διαδραστικών πόρων και να τους συνδέουν με ιστολόγια ή ιστοτόπους. Δραστηριότητες που μπορούν να δημιουργηθούν περιλαμβάνουν τους διάλογους Ακρόασης και Ανάγνωσης, Αντιστοίχιση, Κουίζ, Εικόνες Χάρτες, Αινίγματα, Σταυρόλεξα, Παζλ, "Βρείτε τη λέξη", "Συμπληρώστε τα κενά"

- Εύκολο στη δημιουργία παιχνιδιών λέξεων / λεξιλογίου και κουίζ
- Εύκολη εξαγωγή των δραστηριοτήτων σας σε οποιοδήποτε LMS συμβατό με SCORM: Moodle, Edmodo, Blackboard, Chamilo, κλπ.
- Εύκολο να πάρετε τα αποτελέσματα των μαθητών σας
- Εύκολο στη δημιουργία ομάδων
- Εύκολο στην κοινή χρήση δημιουργημένων υλικών σε οποιοδήποτε CMS όπως το WordPress, το Drupal, το Blogger ή το Joomla! ή σε ιστότοπους με προσαρμοσμένο προγραμματισμό

FACTILE

Κόστος:

Το Δεκέμβριο του 2018:

- Βασική έκδοση: Δωρεάν
- PRO έκδοση: \$5/μήνα (ή \$48 το χρόνο)

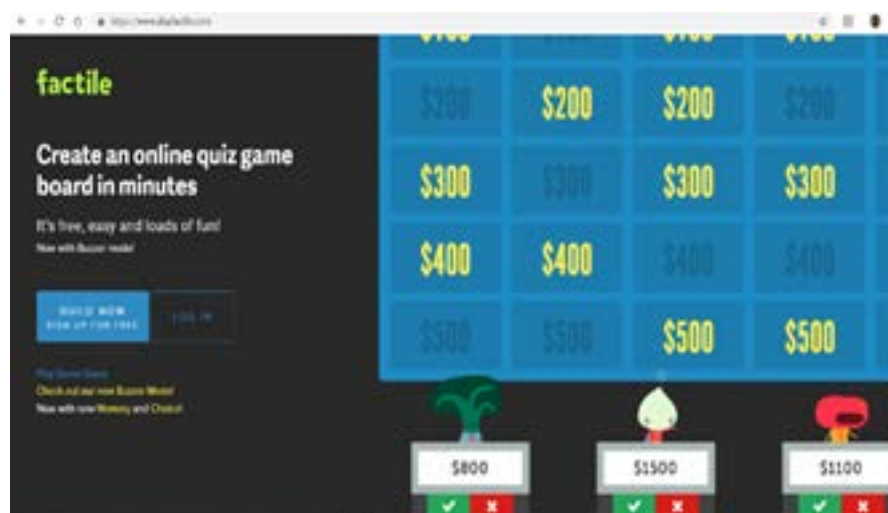
Πλατφόρμες:

- Windows
- Mac
- iOS
- Android

Ιστοσελίδα:

<https://www.playfactile.com>

factile



Περιγραφή:

Το [Factile](#) είναι μια πλατφόρμα δωρεάν εκμάθησης όπου οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν παιχνίδια πειρατικού τύπου για διάφορα θέματα και ηλικίες και να χρησιμοποιήσουν τη βάση δεδομένων των ήδη δημιουργημένων παιχνιδιών.

- Καλό εργαλείο για να δημιουργήσετε παιχνίδια αξιολόγησης και να κρατήσετε το ενδιαφέρον των μαθητών σας
- Απλά, φιλικά προς το χρήστη πρότυπα παιχνιδιών για τη δημιουργία παιχνιδιών
- Βάση δεδομένων παιχνιδιών που έχουν ήδη δημιουργηθεί
- Εύκολο να μοιραστείτε το παιχνίδι με τους εκπαιδευόμενους

OPEN DIGITAL BADGES

Κόστος:

- Το Δεκέμβριο του 2018:
- Δωρεάν

Πλατφόρμες:

- Windows
- Mac
- Android

Ιστοσελίδες:

<https://openbadges.coerll.utexas.edu/>



Περιγραφή:

Το [Mozilla Open Badge](#) είναι ελεύθερο λογισμικό και ανοιχτό τεχνικό πρότυπο. Η ιστοσελίδα διαθέτει πολλούς πόρους για τη δημιουργία και την έκδοση ανοιχτών ψηφιακών badges, έναν κατάλογο συστημάτων διαχείρισης μάθησης που προσφέρουν την ενσωμάτωση με τα ανοικτά badges και εργαλεία για νέους σχεδιαστές badges.

- Δημιουργεί πολλές πληροφορίες σχετικά με τα ψηφιακά badges - αρχεία εικόνων - για την απεικόνιση εμπειριών, επιτευγμάτων, δεξιοτήτων κ.λπ.
- Πολλά εργαλεία για τη δημιουργία και την έκδοση Open Digital Badges
- Σακίδια για να αποθηκεύσετε τα δημιουργημένα badges

OPEN BADGE DESIGNER

Κόστος:

- **Το Δεκέμβριο του 2018:**

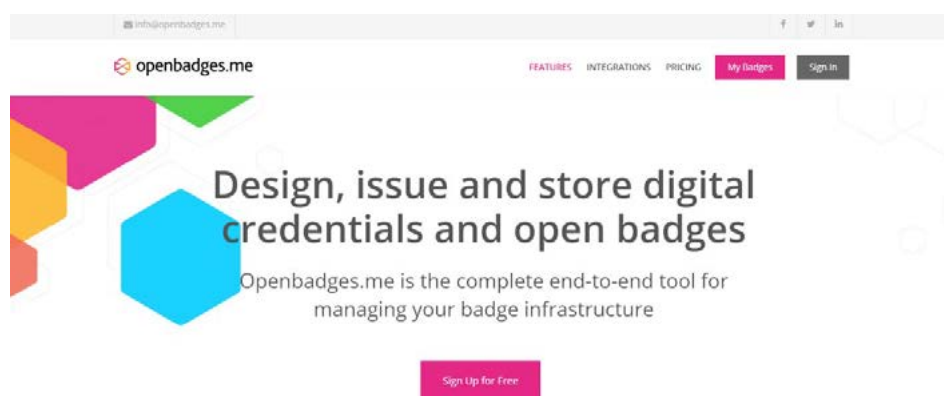
- "Starter"– μέχρι 1,000 badges: Δωρεάν
- "Teams"– μέχρι 5,000 badges: €40/μήνα
- "Embrace"– μέχρι 50,000 badges: €120/μήνα

Πλατφόρμες:

- Windows
- Mac
- Android

Ιστοσελίδες:

<https://www.openbadges.me>



Περιγραφή:

- Πλήρες εργαλείο για δημιουργία badge
- Γρήγορο εργαλείο σχεδίασης με τεράστια βιβλιοθήκη προτύπων badge
- Εύκολη εισαγωγή εικόνων και φόντου
- Μπορούν να προστεθούν προσαρμοσμένα χαρακτηριστικά
- Επιλογές για απεριόριστα badge ή απεριόριστους παραλήπτες
- Εύκολη έκδοση - μόνο προσθέτοντας διευθύνσεις ηλεκτρονικού ταχυδρομείου των παραληπτών

7.6 ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ

Σε αυτή την ενότητα θα εξετάσουμε κάποιες επιλογές από την άποψη του τι είναι διαθέσιμο για αναζήτηση. Στο κεφάλαιο 4 είδαμε ότι μπορούμε να ψάξουμε για εικόνες χρησιμοποιώντας το εργαλείο αναζήτησης TinEye Multicolor (<https://labs.tineye.com/multicolor/>) και το εργαλείο αναζήτησης Creative Commons για πολυμέσα (<https://search.creativecommons.org>). Οι στατιστικές δείχνουν ότι πάνω από το 90% των δραστηριοτήτων αναζήτησης στο διαδίκτυο χρησιμοποιούν το Google, οπότε ας δούμε κάποιες άλλες:

Τα 5 εργαλεία που θα δούμε είναι:

1. **DuckDuckGo**
2. **Ecosia**
3. **Metager**
4. **Qwant**
5. **Wolframalpha**

DUCKDUCKGO

Κόστος:

- Το Δεκέμβρη του 2018:
- Δωρεάν

Πλατφόρμες:

- Windows
- Mac
- iOS
- Android

Ιστοσελίδα:

<https://duckduckgo.com/>



Περιγραφή:

- Διοικείται από μια εταιρεία των ΗΠΑ
- Μηχανή αναζήτησης με βελτιωμένη μυστικότητα
- Δεν συλλέγει δεδομένα από άτομα που το χρησιμοποιούν
- Τα αποτελέσματα σε μια αναζήτηση είναι ανεξάρτητα από το ποιος ψάχνει
- Είναι ένας συνδυασμός μηχανής μετα-αναζήτησης και ανιχνευτή ιστού

ECOSIA

Κόστος:

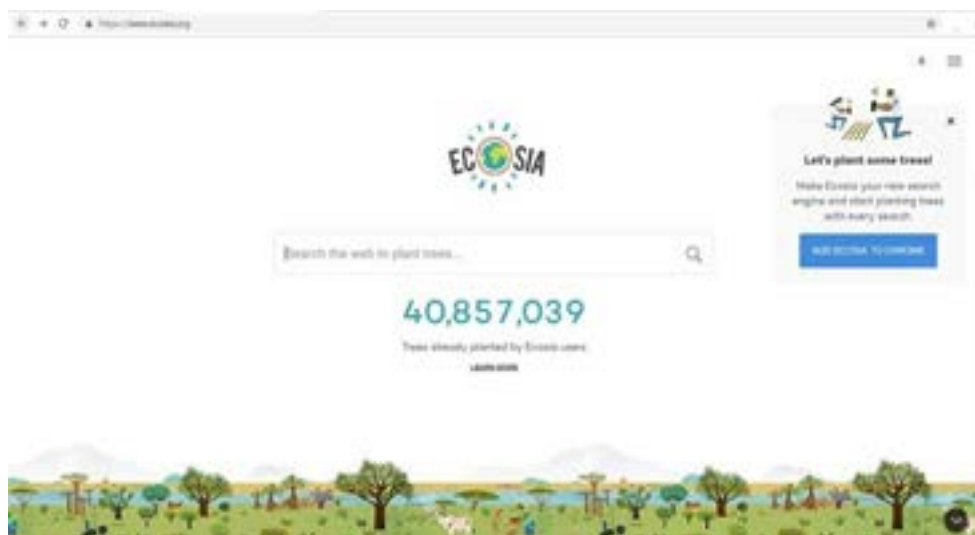
- Το Δεκέμβρη του 2018:
- Δωρεάν

Πλατφόρμες:

- Windows
- Mac
- iOS
- Android

Ιστοσελίδα:

<https://www.ecosia.org/>



Περιγραφή:

- Διοικείται από γερμανική εταιρεία
- Επικεντρώνεται σε μια βιώσιμη, οικολογική αποστολή
- Από άποψη τεχνολογίας, τα αποτελέσματα αναζήτησης λαμβάνονται από το Bing
- Το 80% των κερδών της πηγαίνουν σε έργα αναδάσωσης στην Αφρική και αλλού

METAGER

Κόστος:

- Το Δεκέμβρη του 2018:
- Δωρεάν

Πλατφόρμες:

- Windows
- Mac
- iOS
- Android

Ιστοσελίδα:

<https://metager.org/>

MetaGer



Περιγραφή:

- Αναπτύχθηκε από το Πανεπιστήμιο του Ανόβερου στη Γερμανία.
- Μια μηχανή μετα-αναζήτησης, έτσι χρησιμοποιεί τα αποτελέσματα πολλών (σε αυτήν την περίπτωση: μέχρι 60) διαφορετικών μηχανών αναζήτησης, φιλτράροντας τα)
- Έχει επίσης τα δικά του crawlers και indexers.
- Το MetaGer έχει ένα πολύ υψηλό επίπεδο προστασίας προσωπικών δεδομένων για τον χρήστη

QWANT

Κόστος:

- Το Δεκέμβρη του 2018:
- Δωρεάν

Πλατφόρμες:

- Windows
- Mac
- iOS
- Android

Ιστοσελίδα:

<https://www.qwant.com/>



Περιγραφή:

- Αναπτύχθηκε από μια γαλλική εταιρεία
- Μια μηχανή αναζήτησης που σέβεται το απόρρητό σας.
- Τα cookies διαγράφονται με το τέλος της συνεδρίας.

WOLFRAMALPHA

Κόστος:

- Το Δεκέμβρη του 2018:
- Free

Πλατφόρμες:

- Windows
- Mac
- iOS
- Android

Ιστοσελίδα:

<https://www.wolframalpha.com/>



Περιγραφή:

- Είναι μια πολύπλοκη μηχανή αναζήτησης, που μερικές φορές ονομάζεται μηχανισμός υπολογιστικής γνώσης ή μηχανή απάντησης.
- Είναι μια πολύπλοκη μηχανή αναζήτησης, που μερικές φορές ονομάζεται μηχανισμός υπολογιστικής γνώσης ή μηχανή απάντησης.
- Απευθύνεται άμεσα σε ερωτήματα με υπολογισμό της απάντησης από εξωτερικά δεδομένα
- Εκτελεί προβλήματα στα Μαθηματικά, την Επιστήμη, τα ΜΜΕ και την Καθημερινή Ζωή.

7.7 ΑΛΛΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ

Αυτή η ενότητα θα συζητήσει μερικές τεχνολογίες που εστιάζουν ιδιαίτερα στην ανάπτυξη του υλικού που βασίζεται στο διαδίκτυο. Πρώτα θα δούμε κάποια εργαλεία για ιστοσελίδες, στη συνέχεια θα συζητήσουμε ψηφιακά περιβάλλοντα μάθησης και, τέλος, θα εξετάσουμε τα πρότυπα μαθησιακών αντικειμένων.

7.7.1. Εργαλεία Ιστοσελίδων

Ο Παγκόσμιος Ιστός WWW (World-Wide Web) αποτελείται από μια συλλογή από ιστοσελίδες, που είναι αποθηκευμένες σε υπολογιστές που ονομάζονται διακομιστές ιστού, οι οποίες μπορούν να προβληθούν χρησιμοποιώντας εφαρμογές που ονομάζονται προγράμματα περιήγησης ιστού. Οι ιστοσελίδες είναι αρχεία απλού κειμένου με ειδικές ετικέτες σε HTML (Hypertext Markup Language) που χρησιμοποιεί το πρόγραμμα περιήγησης ιστού για τη διαμόρφωση του περιεχομένου. Υπάρχουν πολλοί τρόποι για να δημιουργήσετε ιστοσελίδες, ο πιο απλός είναι να δημιουργήσετε ένα έγγραφο στο Microsoft Word και χρησιμοποιήσετε την επιλογή "Αποθήκευση ως" και να επιλέξετε τον τύπο του αρχείου ως "Ιστοσελίδα (*.htm; *.html)".

Άλλα ειδικά εργαλεία ανάπτυξης ιστοσελίδων είναι: Dreamweaver, Frontpage και KomproZer.

- Το Dreamweaver είναι ένα ιδιόκτητο εργαλείο ανάπτυξης ιστού από την Adobe Systems και είναι διαθέσιμο για MacOS και Windows. Παρέχει ένα απλό περιβάλλον ανάπτυξης που δημιουργεί αυτόματα τον κώδικα HTML.
- Το Frontpage είναι ένα ιδιόκτητο εργαλείο ανάπτυξης ιστού από τη Microsoft και είναι διαθέσιμο για MacOS και Windows. Παρέχει επίσης ένα απλό περιβάλλον ανάπτυξης που δημιουργεί αυτόματα τον κώδικα HTML.
- Το KomproZer είναι ένα δωρεάν εργαλείο ανάπτυξης web και είναι διαθέσιμο για MacOS, Windows, Linux και OS-2. Παρέχει επίσης ένα απλό περιβάλλον ανάπτυξης που δημιουργεί αυτόματα τον κώδικα HTML.

Υπάρχουν πολλές δωρεάν υπηρεσίες web hosting, όπως: Wix, Weebly και Tripod.

- Το Wix σας επιτρέπει να δημιουργείτε ιστότοπους και ιστότοπους για κινητά μέσω της χρήσης εργαλείων μεταφοράς και απόθεσης. Μπορείτε να προσθέσετε μια σειρά από εργαλεία, όπως κοινωνικές προσθήκες, ηλεκτρονικό εμπόριο, ψηφιακό μάρκετινγκ, μάρκετινγκ ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και φόρουμ κοινότητας.
- Το Weebly σας επιτρέπει επίσης να δημιουργείτε ιστότοπους και ιστότοπους για κινητά μέσω της χρήσης εργαλείων μεταφοράς και απόθεσης. Παρέχονται βασικές

λειτουργίες για blogging και ηλεκτρονικό εμπόριο: οι ιδιοκτήτες ιστοτόπων μπορούν να αναπτύξουν απλά καταστήματα με πληρωμές μέσω PayPal, Stripe ή Authorize.net.

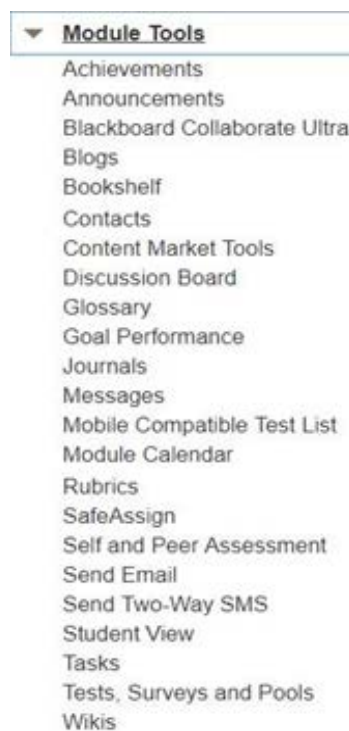
- Το Tripod προσφέρει δωρεάν και επί πληρωμή υπηρεσίες φιλοξενίας ιστοσελίδων, που περιλαμβάνουν 20 megabyte χώρου αποθήκευσης. Εκτός από τη βασική φιλοξενία, το Tripod προσφέρει επίσης ένα εργαλείο blogging, έναν διαχειριστή άλμπουμ φωτογραφιών και μια απλή επεξεργασία σελίδας.

Τέλος, συζητήσαμε ήδη την ιδέα της προσβασιμότητας στον ιστότοπο, επομένως αξίζει να επισημανθεί ότι υπάρχουν ορισμένα εργαλεία που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να αξιολογήσετε την προσβασιμότητα του ιστότοπου σας, μόλις το δημιουργήσετε. Αυτά τα εργαλεία περιλαμβάνουν το WAVE από το WebAIM, το οποίο είναι ένα δωρεάν εργαλείο αξιολόγησης που παρέχει οπτική ανατροφοδότηση σχετικά με την προσβασιμότητα του περιεχομένου του ιστού με την προσθήκη εικονιδίων και δεικτών στην ιστοσελίδα. Ένα άλλο εργαλείο, το AChecker, το οποίο παράγει μια αναφορά, εντοπίζοντας γνωστά, πιθανά προβλήματα προσβασιμότητας. Τέλος, το CheckMyColours είναι ένα εργαλείο για τον έλεγχο των συνδυασμών χρωμάτων προσκηνίου και φόντου και τον προσδιορισμό του εάν παρέχουν επαρκής αντίθεση για χρήστες με προβλήματα όρασης.

7.7.2. Περιβάλλοντα Ψηφιακής Μάθησης

Ένα εικονικό περιβάλλον μάθησης (Virtual Learning Environment) είναι ένας ιστότοπος που επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να μεταφορτώνουν περιεχόμενο (μαθήματα, εικόνες, παρουσιάσεις, έγγραφα κλπ.), καθώς και να επιτρέπουν στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν κουίζ και άλλες μορφές αξιολόγησης. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να συνδεθούν σε αυτόν τον ιστότοπο, να διαβάσουν το περιεχόμενο και να λάβουν τα κουίζ. Παρέχει ένα ελεγχόμενο περιβάλλον που επιτρέπει στον εκπαιδευτικό να παρακολουθεί την πρόοδο των μαθητών.

Ένα πολύ κοινό εικονικό περιβάλλον μάθησης είναι το WebCT (γνωστό και ως το σύστημα μάθησης Blackboard) το οποίο μπορεί να χορηγηθεί σε εκπαιδευτικά ιδρύματα και χρησιμοποιείται σε πολλά πανεπιστήμια σε διεθνές επίπεδο για την ηλεκτρονική μάθηση. Η τελευταία έκδοση του WebCT ονομάζεται Webcourses. Έχει μια σειρά από ενσωματωμένα εργαλεία, όπως πίνακες συζητήσεων, συστήματα email και live chat. Μια τυπική λίστα εργαλείων περιλαμβάνει τα εξής:



Σχέδιο 7.2.: Τυπικό εργαλείο λίστας εικονικού περιβάλλοντος μάθησης

Ένα δημοφιλές εικονικό περιβάλλον μάθησης είναι το Moodle, το οποίο είναι δωρεάν και ανοιχτό. Είναι πολύ πιο εύκολο να διαμορφωθεί από το WebCT και λειτουργεί σε ένα ευρύ φάσμα λειτουργικών συστημάτων. Επιτρέπει επίσης την επέκταση και προσαρμογή χρησιμοποιώντας δωρεάν plugins. Υπάρχουν διαθέσιμα πάνω από 1000 plugins, συμπεριλαμβανομένων των εξής:

- **Filtered course list:** Εμφανίζει μια διαμορφωμένη λίστα μαθημάτων.
- **Completion Progress:** Ένα εργαλείο διαχείρισης χρόνου για μαθητές.
- **MathType:** Για να γράψετε μαθηματική σημειογραφία στο Moodle
- **AutoEnrol:** Προσθέτει λειτουργικότητα για την αυτόματη εγγραφή χρηστών σε ένα μάθημα.
- **Geolocation Condition:** Αυτό προσθέτει συντεταγμένες GPS σε τμήματα και ενότητες μαθημάτων.
- **Reader:** Παρακολουθεί τα αναγνωστικά επιτεύγματα των μαθητών.
- **Questionnaire:** Δημιουργία ερωτηματολογίων


7.7.3. Προδιαγραφές μαθησιακών αντικειμένων

Ένα μαθησιακό αντικείμενο είναι ένα αρχείο που περιέχει ειδικές ετικέτες που συμβάλλουν στην περιγραφή οποιουδήποτε είδους ηλεκτρονικού μαθησιακού υλικού (μάθημα, παρουσίαση, εικόνα, αξιολόγηση κ.λπ.). Οι ετικέτες είναι σε γλώσσα παρόμοια με την HTML, που ονομάζεται XML (Extensible Markup Language). Αυτό σημαίνει ότι το μαθησιακό υλικό μπορεί εύκολα να ενσωματωθεί σε ένα εικονικό περιβάλλον μάθησης και εύκολα να μεταφερθεί σε ένα νέο, αν χρειαστεί, έτσι οι εκπαιδευτικοί δεν εγκλωβίζονται σε ένα συγκεκριμένο περιβάλλον. Επίσης διευκολύνει τους εκπαιδευτικούς να εντοπίζουν υλικό που είναι χρήσιμο για τη διδασκαλία τους και ενθαρρύνει τους εκπαιδευτικούς να σκεφτούν εις βάθος το υλικό τους.

Ένα πολύ κοινό μοντέλο για προδιαγραφές μαθησιακού αντικειμένου είναι το SCORM (Sharable Content Object Reference Model), το οποίο έχει ετικέτες που όχι μόνο παρέχουν περιγραφές του μαθησιακού περιεχομένου, αλλά μπορούν επίσης να καθορίσουν μια ακολουθία μαθησιακών αντικειμένων, έτσι μπορεί να πει κάτι σαν “ο μαθητής πρέπει να διαβάσει το Αντικείμενο A πριν από την ανάγνωση του Αντικειμένου B “. Το SCORM επικοινωνεί επίσης με το ψηφιακό περιβάλλον μάθησης που το χρησιμοποιεί και του λέει πώς να παρουσιάσει το μαθησιακό αντικείμενο στον εκπαιδευόμενο, καθώς και πώς να παρακολουθεί τις αλληλεπιδράσεις των μαθητών με το αντικείμενο. Ακολουθεί ένα δείγμα ετικετών SCORM:

```
<content>
  <globalProperties>
    <externalMetadata>
      <source>ADL</source>
      <model>ADL SCORM 1.1</model>
    </externalMetadata>
  </globalProperties>
  <block id="B1">
    <identification>
      <title>Golf Explained - CP Single SCO</title>
      <description>Content packaging</description>
      <labels>
        <curricular>COURSE</curricular>
      </labels>
    </identification>
  </block>
</content>
```

Ένα νεότερο πρότυπο που θεωρείται από πολλούς ως διάδοχος του SCORM ονομάζεται xAPI (Experience API), γνωστό και ως Tin Can API, παρέχει όλες τις λειτουργίες του SCORM αλλά περιλαμβάνει και νέες δυνατότητες, όπως η λήψη αντικειμένων μάθησης έξω από το εικονικό περιβάλλον μάθησης και με τη χρήση τους σε κινητές εφαρμογές, παρέχει επίσης βελτιωμένα χαρακτηριστικά ασφαλείας και πολύ περισσότερη έμφαση στη μάθηση που βασίζεται σε ομάδες.

A hand is pointing at a tablet screen. On the screen, there is a green smiley face icon. The background is a blurred image of a hand holding a tablet.

8. Αξιολόγηση της Μικτής Μάθησης

Ένα απόφθεγμα
«Δεν μπορείς να ελέγξεις αυτό που δεν
μπορείς να μετρήσεις» - Tom DeMarco,
*Controlling Software Projects, Management
Measurement & Estimation.*

8. Αξιολόγηση της Μικτής Μάθησης

Αυτό το κεφάλαιο είναι ίσως ένα από τα πιο σημαντικά σε ολόκληρο το εγχειρίδιο, καθώς επικεντρώνεται σε ένα ευρύ φάσμα διαδικασιών αξιολόγησης. Είναι πολύ σημαντικό να συμπεριλάβουμε την αξιολόγηση σε όλες τις εκπαιδευτικές καινοτόμες πρωτοβουλίες για να μπορέσουμε να σκεφτούμε τι συνέβη και να δούμε τι μαθήματα μπορούμε να πάρουμε για το μέλλον. Έχουμε ήδη δει μερικές προσεγγίσεις για την αξιολόγηση και αυτό το κεφάλαιο θα παρέχει ένα ευρύ φάσμα επιλογών όσον αφορά την αξιολόγηση και δεν περιμένουμε να τις χρησιμοποιήσετε όλες, θέλουμε να δείτε ποιες είναι οι καλύτερες λύσεις για εσάς.

Το κεφάλαιο θα ξεκινήσει με μια ματιά σε διάφορους τρόπους αξιολόγησης των μαθητών, πρώτα από εσάς (τον εκπαιδευτικό) εξετάζοντας τη συστηματική και την αθροιστική αξιολόγηση, καθώς και προσεγγίσεις για την ανατροφοδότηση. Στη συνέχεια, θα δούμε πώς οι μαθητές μπορούν να αξιολογήσουν τον εαυτό τους και πώς μπορούν να αξιολογούν ο ένας τον άλλον σε ομάδες.

Έπειτα θα εξετάσουμε τον τρόπο αξιολόγησης του υλικού της Μικτής Μάθησης, με ιδιαίτερη έμφαση στο διαδικτυακό υλικό, και θα δούμε τις τυπικές ενότητες αξιολόγησης που χρησιμοποιούνται για την αξιολόγηση της ποιότητας των μαθησιακών αντικειμένων, καθώς και τους τρόπους με τους οποίους οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να σας βοηθήσουν να αξιολογήσετε η ποιότητα των αναμεμιγμένων αξιολογήσεων, χρησιμοποιώντας προσεγγίσεις χρηστικότητας, συμπεριλαμβανομένων των συνεντεύξεων, των ερευνών και των ομάδων εστίασης. Επίσης θα περιγραφούν πιο συγκεκριμένες τεχνικές όπως η σκίαση, η παρατήρηση, το μοντέλο GOMS, το Πρωτόκολλο μεγάλωφωνης σκέψης και η δημιουργία περσόνας.

Στη συνέχεια θα εξετάσουμε τον τρόπο αξιολόγησης του προγράμματος Μικτής Μάθησης, εξετάζοντας μια ποικιλία διαδικασιών αναθεώρησης, καθώς και μια προσέγγιση SWOT.

Τέλος, θα εξετάσουμε την αξιολόγηση του χρηματοοικονομικού κόστους της Μικτής Μάθησης, την εξέταση των εννοιών όπως η απόδοση των επενδύσεων (RoI) και την εξέταση του κόστους των τεχνολογιών, βραχυπρόθεσμα και μακροπρόθεσμα.



Εικόνα 8.1. Βασικές ενότητες του κεφαλαίου 8.

8.1. ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Είτε στη παραδοσιακή τάξη είτε στην τάξη της Μικτής Μάθησης είναι πολύ σημαντικό να αξιολογούμε την απόδοση των μαθητών, να τους παρέχουμε επαρκή ανατροφοδότηση ώστε να κατανοούν την τρέχουσα κατάσταση τους, και να τους κατευθύνουμε να βελτιωθούν. Σε αυτή την ενότητα θα δούμε 2 κατηγορίες αξιολόγησης (αθροιστική και συστηματική αξιολόγηση) και τρεις τύπους αξιολόγησης (διαγωνίσματα, συνεχής αξιολόγηση και άτυπη αξιολόγηση)

8.1.1. Κατηγορίες αξιολόγησης

Υπάρχουν πολλοί διαφορετικοί ορισμοί για αυτές τις δύο κατηγορίες αξιολόγησης, αλλά σε αυτή την περίπτωση θα χρησιμοποιήσουμε τους παρακάτω απλούς και κατανοητούς ορισμούς:

Αθροιστική αξιολόγηση

Η αθροιστική αξιολόγηση είναι ένας τύπος αξιολόγησης όπου οι μαθητές λαμβάνουν ένα βαθμό, πολλοί λαμβάνουν και ποιοτική ανατροφοδότηση για να τους βοηθήσει να βελτιωθούν. Συνήθως εστιάζει στα μαθησιακά αποτελέσματα ενός προγράμματος σπουδών.

Συστηματική αξιολόγηση

Η συστηματική αξιολόγηση είναι κάθε μορφή αξιολόγησης που δίνει ο εκπαιδευτικός κατά την οποία οι μαθητές δεν λαμβάνουν κάποιο βαθμό αλλά ποιοτική ανατροφοδότηση που τους βοηθάει να βελτιώσουν την απόδοση τους. Συνήθως εστιάζει στις λεπτομέρειες του περιεχομένου και της απόδοσης.

8.1.2. Τύποι αξιολόγησης

Υπάρχουν πολλοί τύποι αξιολόγησης που μπορεί να χρησιμοποιήσει ένας εκπαιδευτικός αλλά εδώ θα αναφερθούμε σε τρεις γενικές κατηγοριοποιήσεις:

Διαγωνίσματα

Τα διαγωνίσματα συνήθως είναι αθροιστικής φύσης και στο περιβάλλον της Μικτής Μάθησης λειτουργούν με παρόμοιο τρόπο όπως στην παραδοσιακή τάξη. Οι μαθητές έχουν συγκεκριμένο χρόνο να ολοκληρώσουν ένα συγκεκριμένο αριθμό ερωτήσεων. Κάποιες φορές μπορούν να συμβουλευτούν το εκπαιδευτικό υλικό (διαγώνισμα με ανοιχτά βιβλία) και άλλες όχι.

Συστηματική αξιολόγηση

Η συνεχής αξιολόγηση μπορεί να είναι είτε αθροιστική είτε συστηματική και σε ένα περιβάλλον Μικτής Μάθησης μπορεί να γίνει με πολλούς διαφορετικούς τρόπους. Στην παραδοσιακή τάξη συνήθως περιλαμβάνει το να παίρνουν οι μαθητές μια σειρά από εργασίες που κάνουν στο δικό τους χρόνο και συνήθως οι μαθητές έχουν αρκετές μέρες ή εβδομάδες για την ολοκλήρωσή τους. Η εργασία αυτή συνήθως απαιτεί προσωπική έρευνα και ικανότητες επίλυσης προβλήματος.

Ένα περιβάλλον Μικτής Μάθησης παρέχει νέες ευκαιρίες για συνεχή αξιολόγηση. Ζητείται από τους μαθητές να κάνουν δραστηριότητες όπως να δημιουργήσουν τα δικά τους βίντεο, να επεξεργαστούν ένα λεξικό, να δημοσιεύσουν ένα άρθρο στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, να δημιουργήσουν το δικό τους παιχνίδι, να αναζητήσουν κάτι στο διαδίκτυο, να αλληλοεπιδράσουν με κάποιον στο εξωτερικό, ή να επισκεφτούν ψηφιακά σημαντικούς προορισμούς σε όλο τον κόσμο.

Ίσως το πιο σημαντικό πράγμα που έχουμε να πούμε για τη διδασκαλία γενικά είναι κάτι που έχουμε ήδη αναφέρει στο κεφάλαιο 3, υπάρχει ένας παράγοντας που μπορεί να επηρεάσει την απόδοση των μαθητών σημαντικά και αυτό είναι η ανατροφοδότηση. Ο Αυστραλός John Hattie δημοσίευσε ένα άρθρο το 2003²³ όπου ανέλυσε πάνω από 500,000 εκπαιδευτικές μελέτες και όρισε την ανατροφοδότηση ως τον πιο σημαντικό παράγοντα με το μεγαλύτερο αντίκτυπο στη μάθηση.

Στην επόμενη σελίδα θα παρουσιάσουμε μια πιο λεπτομερή φόρμα για ανατροφοδότηση, βασισμένη στη φόρμα που είδαμε στο Κεφάλαιο 3. Η συγκεκριμένη φόρμα έχει περισσότερες λεπτομέρειες και περιλαμβάνει περισσότερες πληροφορίες για την εργασία και κάποιες ποσοτικές κατηγορίες για να δώσετε γρήγορη και αποτελεσματική ανατροφοδότηση στους μαθητές σας. Είναι σημαντικό να αναπτύξετε μια φόρμα ανατροφοδότησης που μπορεί να συμπληρώνεται σύντομα καθώς πολλές μελέτες²⁴ υποστηρίζουν πως αν η ανατροφοδότηση δε δοθεί γρήγορα δεν είναι αποτελεσματική (συνήθως πρέπει να δίνεται μέσα σε 2 εβδομάδες) Επίσης, αν δημιουργήσετε μια απάντηση παράδειγμα όταν φτιάχνετε την αξιολόγηση θα ήταν χρήσιμο να αναφερθείτε σε αυτό

στην ανατροφοδότηση και να δώσετε ένα αντίγραφο στους μαθητές. Για να εξασφαλίσετε ότι οι μαθητές κατανοούν πλήρως την ανατροφοδότηση σας κάποιοι εκπαιδευτικοί ζητάνε από τους μαθητές να απαντήσουν στην ανατροφοδότηση. Εναλλακτικά, μπορείτε να δώσετε την ανατροφοδότηση με τέτοιο τρόπο που να τους κατευθύνει να κάνουν επανάληψη συγκεκριμένα κομμάτια.

Η ανατροφοδότηση μπορεί να δοθεί ανεπίσημα μέσα στην τάξη, αυτό μπορεί να είναι πολύ χρήσιμο για να διασαφηνιστούν παρανοήσεις και να κατευθύνουν τους μαθητές προς τη σωστή κατεύθυνση. Αυτή η ανατροφοδότηση μπορεί να δοθεί προφορικά είτε γράφοντας σε ένα Post-it και βάζοντας το στο γραφείο του μαθητή. Η ανεπίσημη ανατροφοδότηση πρέπει να είναι ειλικρινής, ξεκάθαρη και υποστηρικτική. Όταν δίνετε ανεπίσημη ανατροφοδότηση βοηθάει να ξεκινάτε με κάτι θετικό και με το να μοιράζεστε με τους μαθητές τις δυσκολίες που αντιμετωπίσατε εσείς ως μαθητής.

Σε ένα περιβάλλον Μικτής Μάθησης, υπάρχουν πολύ περισσότεροι τρόποι που μπορείτε να δώσετε ανατροφοδότηση. Μια μέθοδος που γίνεται όλο και πιο δημοφιλής είναι η ανατροφοδότηση με ηχητικό μήνυμα, και αν θέλετε να κάνετε τα ίδια σχόλια σε αρκετούς μαθητές μπορείτε να το στείλετε σε όλους χωρίς παραπάνω κόπο. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να επαινέσει το μαθητή με τον τόνο της φωνής του καθώς και με το περιεχόμενο της ανατροφοδότησης κάτι που θα εκτιμήσουν οι μαθητές και θα είναι και πιο αποτελεσματικό.²⁵

Άλλοι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν βίντεο κάτι το οποίο οι μαθητές βρίσκουν πιο προσωπικό και πιο ενθαρρυντικό. Έρευνες δείχνουν πως η ανατροφοδότηση μέσω βίντεο είναι πιο εύκολο να κατανοηθεί, και είναι πιο πιθανό οι μαθητές να προσπαθήσουν να βελτιωθούν²⁶. Στο βίντεο ο εκπαιδευτικός μπορεί να δείξει πως μπορεί ο μαθητής μπορεί να βελτιώσει εύκολα την εργασία του.

Υπάρχουν επίσης εργαλεία ηλεκτρονικής αξιολόγησης που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη Μικτή Μάθηση, όπως το Kahoot (<https://kahoot.com/>) που επιτρέπει στον εκπαιδευτικό να δημιουργήσει διάφορα κουίζ και ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής που οι μαθητές μπορούν να ψηφίσουν χρησιμοποιώντας τα κινητά τους τηλέφωνα, και τα αποτελέσματα μπορούν να εμφανιστούν στην οθόνη. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί με εργαλεία chat όπως Skype και Google Hangouts.

²³ Hattie, J. (2003) "Teachers Make a Difference: What is the Research Evidence?" Paper presented at the Australian Council for Educational Research Annual Conference on Building Teacher Quality, Melbourne.

²⁴ Harrison, S. H., Rouse, E. D. (2015) "An Inductive Study of Feedback Interactions over the Course of Creative Projects", *Academy of Management Journal*, 58(2), 375-404.

²⁵ Hooper, D. (2010) "Towards an Understanding of Students' Use of Audio Feedback: An Exploratory Study", presented at iCERi2010, 15-17 November, Madrid, Spain.

²⁶ West, J., Turner, W. (2015) "Enhancing the Assessment Experience: Improving Student Perceptions, Engagement and Understanding Using Online Video Feedback", *Innovations in Education and Teaching International*, 38(2), 240-252.

ΦΟΡΜΑ ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗΣ		
Εξεταστής:	Εργασία #:	Ημερομηνία βαθμολόγησης:
Μαθητής:	Μαθητής #:	Ημερομηνία υποβολής:

Βασικά σημεία	
Μου αρέσει που:	Θα ήθελα να είχες:
1. _____	1. _____
2. _____	2. _____
3. _____	3. _____

	Άριστα [70%-100%]	Καλά [60%-69%]	Ικανοποιητικά [50%-59%]	Αδύναμα [40%-49%]	Κάτω από τη βάση [0%-39%]
Δομή [0-10%]	[7-10]	[6-7]	[5-6]	[4-5]	[0-4]
Κάλυψη θέματος [0-10%]	[7-10]	[6-7]	[5-6]	[4-5]	[0-4]
Έρευνα [0-10%]	[7-10]	[6-7]	[5-6]	[4-5]	[0-4]
Γνώση [0-20%]	[14-20]	[12-14]	[10-12]	[8-10]	[0-8]
Κριτική σκέψη [0-25%]	[18-25]	[14-18]	[12-14]	[10-12]	[0-10]
Δημιουργικότητα [0-25%]	[18-25]	[14-18]	[12-14]	[10-12]	[0-10]

Υπογραφή:	Ημερομηνία:
-----------	-------------

Παράδειγμα 8.1.: Φόρμα ανατροφοδότησης

Αξιολόγηση μεταξύ των μαθητών και αυτοαξιολόγηση

Για να βοηθήσετε τους μαθητές να «μάθουν να μαθαίνουν» (μεταγνώση) μπορεί να είναι αρκετά χρήσιμο για τους μαθητές να τους ζητήσετε να σκεφτούν τη δική τους δουλειά καθώς και τη δουλειά των συμμαθητών τους. Αυτό μπορεί να τους βοηθήσει να κατανοήσουν σε βάθος τα κριτήρια αξιολόγησης και πως τα μαθησιακά αποτελέσματα επιτυγχάνονται μέσα από τις αξιολογήσεις.

Η αξιολόγηση μεταξύ μαθητών κάνει τους μαθητές να χρησιμοποιήσουν μια σειρά από κριτήρια αξιολόγησης για να αξιολογήσουν τη δουλειά των συμμαθητών τους. Θα πρέπει να δώσουν μια ξεκάθαρη ανατροφοδότηση στους συμμαθητές τους καθώς και έναν βαθμό. Αυτό θα τους κάνει να εμπλακούν πιο ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία καθώς και με τις διαδικασίες αξιολόγησης. Η αξιολόγηση μεταξύ μαθητών μπορεί να γίνει είτε ένας προς ένα είτε σε μικρές ομάδες των 5 ατόμων. Επίσης, αν οι μαθητές το προτιμούν μπορεί να γίνει ανώνυμα. Θα ήταν χρήσιμο να ξεκινήσετε με κάτι απλό, για παράδειγμα, να ζητήσετε από τους μαθητές να δουν ο ένας τις σημειώσεις του άλλου και να συζητήσουν τις διαφορετικές προσεγγίσεις που έχουν χρησιμοποιήσει. Αυτή η προσέγγιση δίνει στους μαθητές την αίσθηση ότι η φωνή τους ακούγεται στην τάξη. Επίσης, συχνά είναι πιο εύκολο οι μαθητές να μάθουν ο ένας από τον άλλο καθώς μιλάνε την ίδια γλώσσα. Υπάρχει ένα μεγάλο εύρος εργαλείων που θα διευκολύνουν την αξιολόγηση μεταξύ μαθητών. Παραδείγματος χάρη:

- PeerWise: <https://peerwise.cs.auckland.ac.nz/>
- CATME: <https://www.catme.org/>
- peerScholar: <https://peerscholar.com/>
- PEAR: <https://peartool.opened.uoguelph.ca/>

Για την αυτοαξιολόγηση οι μαθητές συνεργάζονται με τον εκπαιδευτικό για να καθορίσουν μια σειρά από κριτήρια αξιολόγησης και μετά τα εφαρμόζουν στη δική τους εργασία. Το βάρος δεν δίνεται στο να δώσουν οι μαθητές έναν βαθμό στον εαυτό τους, αλλά για να μάθουν να κατανοούν πως πρέπει να είναι μια καλογραμμένη εργασία καθώς και να αναπτύξουν τη δεξιότητα να αναλογίζονται την εκπαιδευτική δραστηριότητα. Αν τα κριτήρια αξιολόγησης είναι ξεκάθαρα και διαφανή τότε οι μαθητές θα αξιολογούν τον εαυτό τους καλύτερα από τον εκπαιδευτικό. Τυπικές ερωτήσεις που πρέπει να ενθαρρύνουμε το μαθητή να κάνει είναι:

- Καταλαβαίνω τι απάντησα;
- Καταλαβαίνω γιατί είναι σημαντικό;
- Καταλαβαίνω γιατί η αξιολόγηση γίνεται με τον τρόπο που γίνεται;
- Καταλαβαίνω γιατί αυτό συμβάλλει στη μάθηση μου;
- Καταλαβαίνω ότι υπάρχουν πολλαπλοί τρόποι που μπορώ να απαντήσω;
- Καταλαβαίνω πιο είναι το επικοινωνιακό στυλ που προτιμώ;

Για να παρουσιάσουμε αυτή την προσέγγιση στους μαθητές θα ήταν καλύτερο να ξεκινήσουμε με κάτι απλό, για παράδειγμα, να δώσουμε στους μαθητές μια σειρά από ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, και αφού τις συμπληρώσουν, να τους δώσουμε τις απαντήσεις και να τους ζητήσουμε να συλλογιστούν τις απαντήσεις που έκαναν λάθος. Θα πρέπει να σκεφτούν αν ήταν επειδή δεν κατάλαβαν καλά την ερώτηση ή αν δεν είχαν επαρκή γνώση του θέματος. Αφού το ολοκληρώσουν αυτό, δώστε τους πιο περίπλοκες αξιολογήσεις για να σκεφτούν. Αυτή η προσέγγιση ενθαρρύνει τους μαθητές να κοιτάξουν προσεκτικά τα κριτήρια αξιολόγησης και να σκεφτούν κατά πόσο τα πληρούν. Επιπρόσθετα, αυτή η διαδικασία δίνει στους μαθητές περισσότερο έλεγχο και βελτιώνει τις δεξιότητες τους στην κριτική σκέψη.

8.2. ΜΙΚΤΗ ΜΑΘΗΣΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Για να κατανοήσετε και να αξιολογήσετε πόσο αποτελεσματικές είναι οι δραστηριότητες που έχετε αναπτύξει, σε αυτή την ενότητα θα βρείτε 4 τρόπους αξιολόγησης.

8.2.1. Κατηγορηματική αξιολόγηση των εργαλείων Μικτής Μάθησης

Αρκετοί οργανισμοί έχουν αναπτύξει κριτήρια αξιολόγησης για ψηφιακό περιεχόμενο, συμπεριλαμβανομένου και του eLera, μιας ομάδας που ερευνά και αξιολογεί e-learning. Το eLera παρέχει μια σειρά από εργαλεία και πληροφορίες για αξιολόγηση και έρευνα μαθησιακών αντικειμένων και διατηρούν μια βάση δεδομένων με κριτικές για μαθησιακά αντικείμενα. Έχουν αναπτύξει ένα εργαλείο αξιολόγησης μαθησιακών αντικειμένων (LORI) το οποίο έχει 9 κριτήρια. Το LORI χρησιμοποιείται για να αξιολογήσει την ποιότητα του e-learning υλικού. Το LORI είναι μια ηλεκτρονική φόρμα που αποτελείται από επικεφαλίδες, κλίμακες αξιολόγησης και πεδία για σχόλια. Παρακάτω θα βρείτε μια λεπτομερή περιγραφή των 9 κριτηρίων.

ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΜΑΘΗΣΙΑΚΩΝ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ (LORI)	
ΠΕΔΙΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
1. Ποιότητα περιεχομένου	Αυτή η κατηγορία κοιτάει το πόσο αξιόπιστο είναι το υλικό. Επίσης, εξετάζει κατά πόσο η παρουσίαση των ιδεών είναι ισορροπημένη και αν υπάρχει το επιθυμητό επίπεδο λεπτομέρειας.
2. Ευθυγράμμιση με τους μαθησιακούς στόχους	Αυτή η κατηγορία εξετάζει το κατά πόσο το υλικό συμβαδίζει με τους μαθησιακούς στόχους.
3. Ανατροφοδότηση και προσαρμογή	Αυτή η κατηγορία εξετάζει το προσαρμοσμένο υλικό και το υλικό που αλλάζει με βάση την ανατροφοδότηση των μαθητών.
4. Κίνητρο	Αυτή η κατηγορία εξετάζει την ικανότητα να τραβάει το ενδιαφέρον και να κινητοποιεί μια συγκεκριμένη ομάδα μαθητών.
5. Σχεδιασμός παρουσιάσεων	Αυτή η κατηγορία κοιτάει τον σχεδιασμό της οπτικοακουστικής πληροφορίας με στόχο τη βελτίωση της μαθησιακής διαδικασίας.
6. Αλληλεπίδραση και χρηστικότητα	Αυτή η κατηγορία εξετάζει το πόσο εύκολη είναι η πλοήγηση, την προβλεψιμότητα του περιβάλλοντος χρήσης, και την ποιότητα των βοηθητικών λειτουργιών.
7. Προσβασιμότητα	Αυτή η κατηγορία εξετάζει τον σχεδιασμό του υλικού με στόχο να μεριμνάει για μαθητές με αναπηρίες.
8. Δυνατότητα επανάχρησης	Αυτή η κατηγορία εξετάζει τη δυνατότητα χρήσης του υλικού σε διαφορετικά πλαίσια και με μαθητές από διαφορετικά υπόβαθρα.

ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΜΑΘΗΣΙΑΚΩΝ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ (LORI)	
ΠΕΔΙΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
9. Συμμόρφωση με τις προδιαγραφές	Αυτή η κατηγορία εξετάζει το κατά πόσο ακολουθούνται οι διεθνείς κανονισμοί και προδιαγραφές

Τραπέζι 8.1: Εργαλείο αξιολόγησης μαθησιακών αντικειμένων.

Για αυτό το εγχειρίδιο δημιουργήσαμε μια απλοποιημένη έκδοση του LORI την οποία μπορείτε να εκτυπώσετε και να μοιράσετε στους μαθητές σας.

Εργαλείο αξιολόγησης μαθησιακών αντικειμένων (LORI)		
Περιεχόμενο:	Βαθμολογητής:	Ημερομηνία:
1. Ποιότητα περιεχομένου	 1 2 3 4 5	
2. Ευθυγράμμιση με τους μαθησιακούς στόχους	 1 2 3 4 5	
3. Ανατροφοδότηση και προσαρμογή	 1 2 3 4 5	
4. Κίνητρο	 1 2 3 4 5	
5. Σχεδιασμός παρουσιάσεων	 1 2 3 4 5	
6. Αλληλεπίδραση και χρηστικότητα	 1 2 3 4 5	
7. Προσβασιμότητα	 1 2 3 4 5	
8. Δυνατότητα επανάχρησης	 1 2 3 4 5	
9. Συμμόρφωση με τις προδιαγραφές	 1 2 3 4 5	

Παράδειγμα 8.2: Εργαλείο εξέτασης εκπαιδευτικών αντικειμένων

Ένας άλλος οργανισμός με ένα παρόμοιο εργαλείο είναι ο MERLOT (www.merlot.org), το οποίο είναι μια «αποθήκη» εκπαιδευτικού υλικού που κατατάσσεται σε 7 γενικές κατηγορίες: Τέχνες, Επιχειρηματικότητα, Εκπαίδευση, Ανθρωπιστικές Επιστήμες, Μαθηματικά και Στατιστική, Επιστήμη και Τεχνολογία, Κοινωνικές Επιστήμες.

Υπάρχουν 3 γενικές κατηγορίες αξιολόγησης στο MERLOT:

1. Ποιότητα περιεχομένου
2. Δυνητική αποτελεσματικότητα ως εργαλείο διδασκαλία-μάθησης
3. Ευκολία χρήσης

MERLOT	
Πεδίο αξιολόγησης	Περιγραφή
1. Ποιότητα περιεχομένου	Υπάρχουν 2 βασικά στοιχεία που αφορούν την ποιότητα του περιεχομένου: <ul style="list-style-type: none"> • Το λογισμικό παρουσιάζει έγκυρες έννοιες, μοντέλα και δεξιότητες; • Το λογισμικό παρουσιάζει έννοιες, μοντέλα και δεξιότητες που είναι σημαντικές σε εκπαιδευτικό επίπεδο για τον κλάδο;
2. Δυνητική αποτελεσματικότητα ως εργαλείο διδασκαλία-μάθησης	Η αξιολόγηση της δυνητικής αποτελεσματικότητας είναι το να ζητάμε από τον αξιολογητή να κρίνει αν το εκπαιδευτικό υλικό είναι πιθανό να βελτιώσει τη διδασκαλία και τη μάθηση με βάση το πως οι μαθητές και ο οργανισμός θα χρησιμοποιήσουν το εργαλείο. Πιθανές ερωτήσεις περιλαμβάνουν: <ul style="list-style-type: none"> • Σε ποια στάδια της μαθησιακής διαδικασίας/ κύκλου μπορεί το υλικό να χρησιμοποιηθεί; • Τι θα μπορούν οι μαθητές να κάνουν ατόμου χρησιμοποιήσουν με επιτυχία το υλικό;
3. Ευκολία χρήσης	Η ευκολία χρήσης του υλικού έχει να κάνει με το πόσο εύκολο είναι για τους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές να χρησιμοποιήσουν το υλικό για πρώτη φορά. Πιθανές ερωτήσεις περιλαμβάνουν <ul style="list-style-type: none"> • Μπορεί ο χρήστης να χαθεί εύκολα στο υλικό; • Είναι οι ετικέτες, τα κουμπιά, τα μενού, το κείμενο και η γενική δομή του περιβάλλοντος συνεπείς και ευδιάκριτα;

Πίνακας 8.2: Σύνοψη του MERLOT

Ο οργανισμός MERLOT ενσωματώνει ένα μεγάλο αριθμό εθελοντών που βοηθάνε στην αξιολόγηση των εγγράφων και οι οποίοι είναι μέλη διαφόρων κοινοτήτων, αυτές οι κοινότητες χωρίζονται σε:

- Κοινότητες ακαδημαϊκών κλάδων
- Κοινότητες υποστήριξης ακαδημίας
- Κοινότητες εταίροι

8.2.2. Αξιολόγηση μαθητών για τα εργαλεία Μικτής Μάθησης

Ένας από τους πιο χρήσιμους τρόπους να αξιολογήσετε την ποιότητα των δραστηριοτήτων είναι να ρωτήσετε τους μαθητές. Είναι καλύτερα να ξεκινήσετε ζητώντας ανεπίσημη ανατροφοδότηση, ρωτώντας τους μαθητές είτε ατομικά είτε σε γκρουπ να σας πουν τη γνώμη τους. Εκτός από τις ανεπίσημες προσεγγίσεις, υπάρχουν αρκετοί δομημένοι τρόποι για να ζητήσετε ανατροφοδότηση, κάποιιοι από τους οποίους είναι:

Συνεντεύξεις

Οι συνεντεύξεις συνήθως ξεκινάνε με σύντομη χαλαρή κουβέντα, και ακολουθεί μια σύνοψη των στόχων της συνέντευξης.

Υπάρχουν 3 τύποι συνεντεύξεων:

- **Μη δομημένη συνέντευξη:** Ο συνεντευξιαστής έχει κάποια θέματα που θέλει να συζητήσει αλλά δεν έχει συγκεκριμένες ερωτήσεις πριν τη συνέντευξη και η απάντηση σε μια ερώτηση μπορεί να οδηγήσει σε άλλες συμπληρωματικές ερωτήσεις.
- **Ημιδομημένη συνέντευξη:** Ένας σημαντικός αριθμός ερωτήσεων είναι προκαθορισμένες πριν τη συνέντευξη και ο συνεντευξιαστής έχει την ελευθερία να κάνει συμπληρωματικές ερωτήσεις όταν κάτι του φανεί ενδιαφέρον.
- **Δομημένη συνέντευξη:** Όλες οι ερωτήσεις είναι προαποφασισμένες και κάποιες φορές έχουν δοθεί στο συνεντευξιαζόμενο ώστε να ετοιμάσει τις απαντήσεις. Δεν μπορούν να προστεθούν ερωτήσεις κατά τη διάρκεια της συνέντευξης.

Στο πλαίσιο της αξιολόγησης της Μικτής Μάθησης η ημιδομημένη συνέντευξη μπορεί να φέρει κάποια πολύ ενδιαφέροντα αποτελέσματα. Διαβάζοντας προσεκτικά και αναλύοντας τις απαντήσεις διαφόρων συνεντεύξεων μπορεί να αναδείξει πεδία βελτίωσης. Κάποιοι ερευνητές υποστηρίζουν πως είναι αναγκαίο να κάνετε τουλάχιστον 3 συνεντεύξεις στο ίδιο θέμα για να πάρετε επαρκείς οπτικές για το θέμα.

Έρευνες

Οι έρευνες ξεκινάνε με έναν τίτλο και μια σύντομη περιγραφή των στόχων. Οι έρευνες συνήθως αποτελούνται από 2 ειδών ερωτήσεις:

- **Ερωτήσεις κλειστού τύπου:** Υπάρχει ένας περιορισμένος αριθμός προκαθορισμένων απαντήσεων και ο μαθητής επιλέγει μια από τις απαντήσεις. Αυτός ο τύπος ερώτησης είναι εύκολος να διαχειριστεί και οι απαντήσεις του αναλύονται εύκολα. Αποτρέπουν το μαθητή από το να αναδείξει επιπλέον

Έρευνες

θέματα/προβλήματα.

- **Ερωτήσεις ανοιχτού τύπου:** Οι ερωτήσεις ανοιχτού τύπου διατυπώνονται και ο μαθητής μπορεί να απαντήσει όπως επιθυμεί. Αυτός ο τύπος ερώτησης είναι πιο δύσκολος να απαντηθεί και οι απαντήσεις πιο δύσκολο να αναλυθούν. Επιτρέπουν στον μαθητή να αναδείξει επιπλέον θέματα/προβλήματα.

Οι έρευνες μπορούν να δοθούν στους μαθητές και να τους αφήσουν να τις απαντήσουν στο δικό τους χρόνο ή μπορούν να της κάνουν με την παρουσία του εκπαιδευτικού οποίος θα δώσει οδηγίες για το πως να απαντηθούν οι ερωτήσεις και θα λύσει τυχόν απορίες.

Ομάδες εστίασης

Ομάδα εστίασης είναι όταν ο εκπαιδευτικός δημιουργεί μια ομάδα μαθητών τους κάνει κάποιες ερωτήσεις. Σας προτείνουμε να ξεκινήσετε ευχαριστώντας τους μαθητές σας που ήρθαν, να τους εξηγήσετε τους στόχους της ομάδας και πως θα συμβάλει ο καθένας. Επαναλάβετε αυτό που πιστεύετε ότι λείπει η ομάδα και σεβαστείτε τις απόψεις όλων των συμμετεχόντων. Κάποιες φορές οι μαθητές θα απαντήσουν με μεγαλύτερη ελικρίνεια όταν βρίσκονται σε ομάδα από ότι σε μια ιδιωτική συζήτηση, καθώς ενθαρρύνονται από τα σχόλια των άλλων μαθητών. Ο κύριος προβληματισμός γύρω από τις ομάδες εστίασης είναι πως είναι δύσκολο να τις διαχειριστείς και κάποιες φορές η ομάδα μπορεί να καταλήξει να συζητάει άσχετα θέματα. Οι ομάδες εστίασης μπορούν να γίνουν και διαδικτυακά κάτι που επιτρέπει μεγαλύτερη συμμετοχή καθώς και ανωνυμία.

Παρακολούθηση

Η συγκεκριμένη πρακτική περιλαμβάνει την παρακολούθηση των μαθητών όταν χρησιμοποιούν την τεχνολογία, χωρίς να τους κάνετε ερωτήσεις και χωρίς να παρέχετε βοήθεια. Κατά τη διάρκεια της παρακολούθησης οι μαθητές μπορούν να σημειώσουν ότι ερωτήσεις έχουν και ότι προβλήματα αντιμετώπισαν ώστε μετά τη διαδικασία να τα συζητήσουν με τον εκπαιδευτικό.

Παράλληλα, κατά τη διάρκεια της παρακολούθησης ο εκπαιδευτικός σημειώνει όποιο πρόβλημα παρατηρεί ότι έχουν οι μαθητές ώστε να τα συζητήσει μετά. Ιδανικά οι παρακολουθήσεις δεν διαρκούν πάνω από 30 λεπτά αλλιώς θα χάσουν την αξία και την αυθεντικότητά τους. Η ανάλυση των αποτελεσμάτων της παρακολούθησης πρέπει να γίνει με προσοχή και να προσπαθήσετε να αποφύγετε γενικεύσεις.

Μοντέλο GOMS

Το μοντέλο GOMS σημαίνει Στόχοι (Goals), Διαδικασίες (Operators), Μέθοδοι (Methods), και Κανόνες επιλογής (Selection rules) και είναι ένας τρόπος να περιγράψουμε τη διάδραση του χρήστη με την τεχνολογία:

- **Στόχοι:** Τι θέλει να κάνει ο χρήστης
- **Διαδικασίες:** Ενέργειες που ο χρήστης πρέπει να κάνει για να επιτύχει τους στόχους.
- **Μέθοδοι:** Το σύνολο των διαδικασιών που έγιναν
- **Κανόνες επιλογής:** Αν υπάρχει ένας αριθμός πιθανών Μεθόδων για να επιτυχθεί ο στόχος αυτό μας λέει πως μια μέθοδος επιλέγεται αντί άλλων.

Το να διαμορφώνετε τις εργασίες τεχνολογίας με βάση το μοντέλο GOMS θα σας γλιτώσει χρόνο και χρήμα σε διάφορες περιπτώσεις.

Πρωτόκολλο μεγαλόφωνης σκέψης (Think-aloud protocol)

Αυτή η μέθοδος χρησιμοποιείται για να κατανοήσουμε τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι χρήστες όταν αλληλεπιδρούν με μια συγκεκριμένη τεχνολογία. Η διαδικασία είναι συγκεκριμένη και ο εκπαιδευτικός επιλέγει έναν αριθμό συγκεκριμένων εργασιών (συνήθως 5 με 9) τις οποίες ο μαθητής πρέπει να κάνει όταν χρησιμοποιεί το περιεχόμενο της Μικτής Μάθησης. Ο εκπαιδευτής δίνει τις εργασίες στο μαθητή και του ζητάει να τις εκτελέσει ενώ λέει δυνατά όλα αυτά που σκέφτεται κατά τη διάρκεια της εργασίας. Συνήθως ο εκπαιδευτής ηχογραφεί τη διαδικασία και την αναλύει αφού ολοκληρωθούν οι εργασίες. Αυτός μπορεί να είναι ένας αποτελεσματικός τρόπος για να κατανοήσετε σε ποια σημεία μπορεί να μπερδεύονται οι μαθητές. Αν πρέπει να παρακινήσετε τους μαθητές κάντε το όσο πιο γενικά γίνεται, π.χ. ρωτήσετε τους «Τι σκέφτεσαι τώρα;» ή «Γιατί το έκανες αυτό;».

Περσόνες

Οι περσόνες είναι φανταστικοί χαρακτήρες που μπορεί να χρησιμοποιηθούν για να αναπαραστήσουν ένα υποσύνολο των ανθρώπων που θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν δυνητικά ένα συγκεκριμένο προϊόν. Στην περίπτωση μας μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε μια μόνο περσόνα για να αναπαραστήσουμε ένα μεγάλο εύρος μαθητών. Η περσόνα είναι η λεπτομερής περιγραφή ενός συγκεκριμένου ατόμου που επιτρέπει στον εκπαιδευτικό να δει τις δραστηριότητες Μικτής Μάθησης από τη μεριά του μαθητή. Η περιγραφή μπορεί να περιλαμβάνει πληροφορίες όπως όνομα, ηλικία, φύλο, δεξιότητες, ενδιαφέροντα και εμπόδια και δυσκολίες. Κάποια από τα πλεονεκτήματα της χρήσης περσόνας είναι πως επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να εστιάσουν στους μαθητές, τους ενθαρρύνει να μάθουν περισσότερα για αυτούς καθώς και να κατανοήσουν πως οι μαθητές χρησιμοποιούν τις δραστηριότητες Μικτής Μάθησης.

8.2.3. Αξιολόγηση της τεχνολογίας των εργαλείων Μικτής Μάθησης

Σε αυτή την ενότητα θα κοιτάξουμε δύο μοντέλα χρήσης τεχνολογίας, αρχικά το Gartner Hype Cycle που βοηθάει στο να προβλέψουμε πότε μια τεχνολογία θα είναι ξεπερασμένη και δεύτερο το UTAUT μπορεί να βοηθήσει να καταλάβουμε για ποιο λόγο οι μαθητές αντιμετωπίζουν προβλήματα με μια συγκεκριμένη τεχνολογία.

The Gartner Hype Cycle

Κάτι που πρέπει να θυμάστε όταν επιλέγεται μια συγκεκριμένη τεχνολογία για να χρησιμοποιήσετε στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι πως κάθε τεχνολογία περνάει από στάδια δημοτικότητας και έπειτα φεύγει από τη «μόδα» επομένως είναι καλή ιδέα να επανεξετάζετε τις δραστηριότητες σας συχνά και να τσεκάρετε αν δεν υποστηρίζονται πλέον ή δεν είναι διαθέσιμες. Το Gartner Group είναι ένας διεθνής οργανισμός που παρακολουθεί τις τάσεις σε διάφορους τομείς της επιχειρηματικότητας συμπεριλαμβανομένων της πληροφορικής, διαχείρισης ανθρωπίνου δυναμικού, οικονομικών, και υποστήριξη πελατών. Σε ετήσια βάση το Gartner Group εξετάζει υπάρχουσες και αναδυόμενες τεχνολογίες με βάση τη μεθοδολογία Hype Cycle. Αυτή αποτελείται από 5 στάδια:

1. **Η στιγμή που εμφανίζεται η τεχνολογία (Technology Trigger):** Αυτή είναι η πρώτη εμφάνιση μια συγκεκριμένης τεχνολογίας, σε αυτό το σημείο ίσως να μην υπάρχουν ακόμα εμπορικά προϊόντα διαθέσιμα τα οποία να χρησιμοποιούν αυτή την τεχνολογία. Παρόλα αυτά, γίνεται χαμός στα μέσα μαζικής επικοινωνίας για αυτήν και τα πρώιμα σχέδια δείχνουν πολλά υποσχόμενα.
2. **Μέγιστες προσδοκίες (Peak of Inflated Expectations):** Τα ΜΜΕ έχουν γεμίσει με ιστορίες για αυτή την τεχνολογία, εμφανίζεται σε όλα τα περιοδικά και τις εφημερίδες, κάποιες ιστορίες μιλάνε για τα δυνητικά οφέλη της τεχνολογίας, ενώ πολλές άλλες υπογραμμίζουν τις αδυναμίες της.
3. **Υφωση της απογοήτευσης (Trough of Disillusionment):** Το ενδιαφέρον στην τεχνολογία φθίνει καθώς μαζεύονται οι αποτυχίες και οι επενδυτές αναζητούν κάτι καινούργιο και πολλές από τις εταιρείες που ιδρύθηκαν για να εκμεταλλευτούν την τεχνολογία απέτυχαν, μόνο λίγες λειτουργούν ακόμα, αυτές που ακούνε τα προβλήματα και δουλεύουν να δώσουν λύση.
4. **Κλίση της διαφώτισης (Slope of Enlightenment):** Τα οφέλη της τεχνολογίας γίνονται όλο και πιο ξεκάθαρα (όταν εφαρμόζεται σωστά) και οι εναπομείνουσες εταιρείες αποκτούν θέση στην αγορά. Εκδόσεις δεύτερης γενιάς αρχίζουν να εμφανίζονται και γίνονται περισσότερες επενδύσεις σε αυτή την τεχνολογία.
5. **Πλατό παραγωγικότητας (Plateau of Productivity):** Αυτή η τεχνολογία έχει εδραιωθεί πλέον, τα οφέλη και τα μειονεκτήματα είναι πλέον κατανοητά και η τεχνολογία είναι ξεκάθαρη σε όλους.



Εικόνα 8.2. Gartner Hype Cycle.

Ενοποιημένη Θεωρία της Αποδοχής και της Χρήσης της Τεχνολογίας (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT))

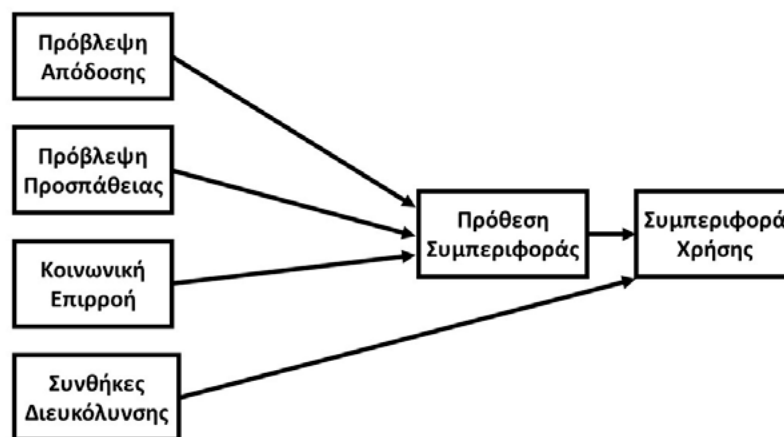
Αν οι μαθητές δεν ασχολούνται αρκετά με τις δραστηριότητες Μικτής Μάθησης ίσως είναι επειδή δεν ανταποκρίνονται στις προσδοκίες που είχαν ή επειδή είναι διστακτικοί να χρησιμοποιήσουν την τεχνολογία στο εκπαιδευτικό περιβάλλον. Για να κατανοήσουμε καλύτερα ποιοι είναι οι ενδεχόμενοι λόγοι μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε ένα μοντέλο που αναπτύχθηκε από τον Venkatesh (2003)²⁷. Το μοντέλο αυτό ονομάζεται Ενοποιημένη Θεωρία της Αποδοχής και της Χρήσης της Τεχνολογίας (UTAUT). Το μοντέλο UTAUT λαμβάνει υπόψη και τις προθέσεις των χρηστών πριν ξεκινήσουν να χρησιμοποιούν την τεχνολογία αλλά και τη συμπεριφορά των χρηστών όταν τη χρησιμοποιούν. Το μοντέλο UTAUT θεωρεί πως υπάρχουν 4 παράγοντες που καθορίζουν πως ένας χρήστης (ή μαθητής) θα εμπλακεί με την τεχνολογία:

- Πρόβλεψη Απόδοσης (Performance Expectancy) – Ο βαθμός στον οποίο ένα άτομο πιστεύει πως η χρήση ενός συστήματος θα τον βοηθήσει να βελτιώσει την απόδοση της εργασίας του.
- Πρόβλεψη Προσπάθειας (Effort Expectancy) – Ο βαθμός ευκολίας χρήσης του συστήματος
- Κοινωνική Επιρροή (Social Influence) – Ο βαθμός στον οποίο το άτομο πιστεύει πως σημαντικά άτομα θεωρούν ότι πρέπει να χρησιμοποιεί το νέο σύστημα.

²⁷ Venkatesh, V., Morris, M.G., Davis, G.B., Davis, F. D. (2003) "User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View", MIS Quarterly, pp.425-478.

- Συνθήκες Διευκόλυνσης (Facilitating Conditions) – Ο βαθμός στον οποίο το άτομο πιστεύει πως υπάρχει κάποια οργανωτική και τεχνική υποδομή για την υποστήριξη του συστήματος.

Οι πρώτοι 3 παράγοντες καθορίζουν τις προθέσεις του χρήστη πριν αλληλεπιδράσει με την τεχνολογία (αυτό ονομάζεται Πρόθεση Συμπεριφοράς (Behavioural Intention)), και ο τελευταίος παράγοντας σε συνδυασμό με την πρόθεση συμπεριφοράς καθορίζουν πως ο χρήστης θα συμπεριφερθεί με την τεχνολογία (Συμπεριφορά Χρήσης (Usage Behaviour)).



Εικόνα 8.3. Το μοντέλο UTAUT.

Το μοντέλο UTAUT λαμβάνει επίσης υπόψη 4 βασικά στοιχεία: Φύλο, Ηλικία, Εμπειρία, και την επιθυμία για χρήση τα οποία συμβάλλουν στην Πρόθεση Συμπεριφοράς και τη Συμπεριφορά χρήσης. Το μοντέλο αυτό είναι εξαιρετικά ικανό να προβλέπει το κατά πόσο οι άνθρωποι θα χρησιμοποιήσουν την τεχνολογία. Υπάρχει ένα ερωτηματολόγιο για να αξιολογήσει την πιθανή χρήση της τεχνολογίας, το οποίο έχει επιβεβαιωθεί πολλές φορές από την δημιουργία του το 2003²⁸.

8.2.4. Αξιολόγηση των προγραμμάτων σπουδών Μικτής Μάθησης

Υπάρχουν πολλοί τρόποι να αξιολογήσετε ένα πρόγραμμα σπουδών που περιλαμβάνει Μικτή Μάθηση, εδώ θα βρείτε 2 τεχνικές, την ανάλυση SWOT analysis, και μια σύντομη περιγραφή ενός συστήματος διαχείρισης ποιότητας ακαδημαϊκού προγράμματος.

²⁸ Sun Chen, W., Yong Tat Yao, A. (2016) "An Empirical Evaluation of Critical Factors Influencing Learner Satisfaction in Blended Learning: A Pilot Study", Universal Journal of Educational Research, 4(7).

Ανάλυση SWOT

Η ανάλυση SWOT έχει αναπτυχθεί ως εργαλείο στρατηγικού σχεδιασμού για οργανισμούς που θα τους βοηθήσει να ορίσουν τους εσωτερικούς και εξωτερικούς παράγοντες που μπορεί να είναι ωφέλιμοι ή βλαβεροί για την επιχείρηση. Αν και δεν είμαστε σίγουροι για την προέλευση του SWOT, συνήθως αποδίδεται στον Albert S. Humphrey ο οποίος δούλεψε στο Ινστιτούτο Έρευνας του Stanford τις δεκαετίες 1960 και 1970. Τα αρχικά SWOT σημαίνουν:

S Strengths (Δυνατά σημεία)

Τι πηγαίνει καλά στον οργανισμό;

W Weaknesses (Αδύναμα σημεία)

Τι δεν πηγαίνει καλά στον οργανισμό;

O Opportunities (Ευκαιρίες)

Ποιοι εξωτερικοί παράγοντες μπορούν να συμβάλλουν στην επιτυχία;

T Threats (Απειλές)

Ποιοι εξωτερικοί παράγοντες μπορούν να προκαλέσουν προβλήματα;

Τα δυνατά και τα αδύναμα σημεία εστιάζουν κυρίως στο παρόν ενώ οι ευκαιρίες και οι απειλές εστιάζουν στο παρελθόν. Η ανάλυση SWOT μπορεί να χρησιμοποιηθεί για κάθε σενάριο για τη λήψη μιας απόφασης αρκεί να ένα τεθεί ένας ξεκάθαρος στόχος.

Παρακάτω θα βρείτε ένα παράδειγμα ανάλυσης SWOT, το οποίο εξετάζει έναν ακαδημαϊκό φορέα.

S.W.O.T.		
Θέμα: Ακαδημαϊκός Φορέας		
	Χρήσιμα	Βλαβερά
Εσωτερικά	Δυνατά σημεία: <ul style="list-style-type: none"> • Εστίαση στην αγορά εργασίας • Μικρές τάξεις • Καλή τοποθεσία 	Αδύναμα σημεία: <ul style="list-style-type: none"> • Μισθοί υπαλλήλων • Περιορισμένα προγράμματα • Προβλήματα με την τεχνολογία
Εξωτερικά	Ευκαιρίες: <ul style="list-style-type: none"> • Επαγγελματική πιστοποίηση • Έρευνα μαθητών • Σύνδεση με την κοινότητα • Αναγνωρισιμότητα 	Απειλές: <ul style="list-style-type: none"> • Αυξανόμενα κόστη • Προγράμματα εξ αποστάσεως • Πρόσφατες περικοπές

Πίνακας 8.3: παράδειγμα ανάλυσης SWOT

Θα βρείτε ένα αρχείο με αυτό το παράδειγμα στα επιπλέον υλικό που θα βρείτε σε αυτό το βιβλίο

S.W.O.T.

Θέμα:

	Χρήσιμα	Βλαβερά
Εσωτερικά	Δυνατά σημεία:	Αδύναμα σημεία:
Εξωτερικά	Ευκαιρίες:	Απειλές:

Ένα παράδειγμα σύστημα διαχείρισης ποιότητας

Ως παράδειγμα ενός συστήματος διαχείρισης ποιότητας θα εξετάσουμε τις διαδικασίες στο Τεχνολογικό Ινστιτούτο του Δουβλίνου, το οποίο συμμορφώνεται με τη Διαδικασία της Μπολόνια για να εξασφαλίσει τη συγκρισιμότητα στις προδιαγραφές και την ποιότητα των πιστοποιήσεων στα Ευρωπαϊκά ανώτατα ιδρύματα.

Ένα τυπικό πρόγραμμα διδάσκεται για κάποια χρόνια (η στάδια) και αποτελείται από πολλά μαθήματα. Ο εκπαιδευτικός είναι ο βασικός υπεύθυνος για το μάθημα που διδάσκει όμως είναι μέλος της Ομάδας Προγράμματος η οποία συναντιέται συχνά για να συζητήσει την απόδοση του προγράμματος, να σκεφτεί προβλήματα που μπορεί να προέκυψαν, τις επιδόσεις των φοιτητών και πιθανές προσαρμογές στο πρόγραμμα. Τα μέλη της Ομάδας Προγράμματος συμμετέχουν επίσης και στην Επιτροπή Προγράμματος η οποία περιλαμβάνει εκπροσώπους φοιτητών και η οποία συζητάει προβληματισμούς και απόψεις του σώματος των μαθητών με τους προσωπικό του Ινστιτούτου.

Στο τέλος ενός μαθήματος ο καθηγητής ζητάει από τους φοιτητές να συμπληρώσουν ένα ερωτηματολόγιο το οποίο περιέχει 7 ενότητες:

1. **Λεπτομέρειες του Προγράμματος:** Όνομα και κωδικός
2. **Αποτελεσματικότητα της Επικοινωνίας:** Πόσο αποτελεσματική ήταν η επικοινωνία του καθηγητή με τους φοιτητές
3. **Οργάνωση και διοίκηση:** Ήταν το μάθημα καλά οργανωμένο;
4. **Αξιολόγηση και ανατροφοδότηση:** Ήταν δίκαιες οι αξιολογήσεις, ήταν χρήσιμη η ανατροφοδότηση;
5. **Ακαδημαϊκή υποστήριξη:** Ήταν ο καθηγητής εξυπηρετικός;
6. **Εκπαιδευτικό υλικό:** Ήταν το εκπαιδευτικό υλικό αρκετό και κατάλληλο;
7. **Γενική αξιολόγηση και προτάσεις:** Γενική ανατροφοδότηση

Ο εκπαιδευτικός θα εξετάσει την ανατροφοδότηση από όλους τους μαθητές και θα συνοψίσει τα βασικά σημεία σε ένα έγγραφο το οποίο παρουσιάζει στον Επικεφαλής της Επιτροπής Προγράμματος. Ο επικεφαλής θα εξετάσει τις απαντήσεις για όλα τα μαθήματα και θα αναγνωρίσει τα πιο σημαντικά προβλήματα και θα συνθέσει μια αναφορά που θα καταθέσει στην Επιτροπή Διαχείρισης Ποιότητας. Η αναφορά αυτή θα περιέχει σχόλια από εξωτερικούς αξιολογητές, οι οποίοι είναι εξωτερικοί ακαδημαϊκοί και εκπρόσωποι της αγοράς εργασίας που θα εξετάσουν τις αξιολογήσεις και θα παρέχουν ανατροφοδότηση για την απόδοση των καθηγητών και των μαθητών. Έτσι εξασφαλίζεται πως η διαδικασία είναι δίκαιη και ότι ο μαθητές βαθμολογούνται και αξιολογούνται με δίκαιο τρόπο. Επίσης, παρέχουν στο Ινστιτούτο ενημερωμένες και κατάλληλες κατευθύνσεις για τη σύγκριση με βάση τις ακαδημαϊκές προδιαγραφές.

Κάθε χρόνο η Επιτροπή προγράμματος θα αναπτύξει προτάσεις και θα γράψει μια

κριτική για το πρόγραμμα.

Τα προγράμματα επανεξετάζονται κάθε 5 χρόνια. Τότε ελέγχεται το περιεχόμενο και αναπτύσσονται νέα μαθήματα. Τα έγγραφα για το ανανεωμένο πρόγραμμα υποβάλλονται σε μια επιτροπή από εσωτερικούς και εξωτερικούς ακαδημαϊκούς οι οποίοι εξετάζουν τις αλλαγές και προτείνουν αλλαγές τις οποίες εξετάζει η Επιτροπή Προγράμματος.

Ερωτηματολόγιο για τους μαθητές

Αυτή η φόρμα πρέπει να δοθεί σε κάθε μαθητή μετά το τέλος ενός κύκλου μαθημάτων

Ερωτηματολόγιο για μαθητές Q 6A

Ο στόχος αυτού του ερωτηματολογίου είναι να ανακαλύψει τις απόψεις των μαθητών για την εμπειρία τους αυτή τη χρονιά. Η ανατροφοδότηση θα επιτρέψει στον καθηγητή να εξετάσει το μάθημα που έκανε. Παρακαλείσθε να σημειώσετε αν συμφωνείτε ή διαφωνείτε με κάποιες δηλώσεις με σχετίζονται με την παρουσίαση του μαθήματος, έπειτα επιστρέψτε τη φόρμα στον καθηγητή που σας την μοίρασε. Μην κάνετε άλλα προσωπικά σχόλια που να αφορούν άλλους φοιτητές ή μέλη του εκπαιδευτικού προσωπικού. Παρακαλώ μη σημειώσετε το όνομα σας στη φόρμα.

Μέρος 1 Πληροφορίες προγράμματος

1.1	Κωδικός προγράμματος/έτος	
1.2	Μάθημα	
1.3	Ημερομηνία	

Μέρος 2 Αποτελεσματικότητα της επικοινωνίας**Βάλτε ✓ στο κατάλληλο πεδίο**

1-Διαφωνώ απόλυτα, 2-Διαφωνώ, 3-Ούτε διαφωνώ ούτε συμφωνώ, 4-Συμφωνώ,
5-Συμφωνώ απόλυτα

		1	2	3	4	5	N/A
2.1	Το εκπαιδευτικό προσωπικό εξηγούν καλά το αντικείμενο αυτού του μαθήματος						
2.2	Το εκπαιδευτικό προσωπικό είναι ενθουσιώδες για το αντικείμενο του μαθήματος						
2.3	Ο ρυθμός με τον οποίο γινόταν το μάθημα ήταν καλός για μένα						
2.4	Το εκπαιδευτικό προσωπικό ενθάρρυνε την τάξη να κάνει ερωτήσεις						
2.5	Το επίπεδο της αλληλεπίδρασης στην τάξη ήταν κατάλληλο						

Σχόλια για τα παραπάνω

--

Μέρος 3 Οργάνωση και διοίκηση**Βάλτε ✓ στο κατάλληλο πεδίο**

1-Διαφωνώ απόλυτα, 2-Διαφωνώ, 3-Ούτε διαφωνώ ούτε συμφωνώ, 4-Συμφωνώ,
5-Συμφωνώ απόλυτα

		1	2	3	4	5	N/A
3.1	Ο τρόπος που παραδινόταν το μάθημα είχε συνοχή						
3.2	Υπήρχε ισορροπία στο χρόνο που δόθηκε στις διαφορετικές ενότητες του μαθήματος						
3.3	Τυχόν αλλαγές στο μάθημα επικοινωνήθηκαν αποτελεσματικά (π.χ. εκ των προτέρων, κλπ.)						
3.4	Ο φόρτος εργασίας ήταν λογικός						

Σχόλια για τα παραπάνω

--

Μέρος 4 Αξιολόγηση και ανατροφοδότησ**Βάλτε ✓ στο κατάλληλο πεδίο**

1-Διαφωνώ απόλυτα, 2-Διαφωνώ, 3-Ούτε διαφωνώ ούτε συμφωνώ, 4-Συμφωνώ,
5-Συμφωνώ απόλυτα

		1	2	3	4	5	N/A
4.1	Οι μέθοδοι αξιολόγησης για αυτό το μάθημα είναι ισορροπημένοι						
4.2	Τα κριτήρια βαθμολόγησης ήταν διαθέσιμα εκ των προτέρων						
4.3	Τα κριτήρια βαθμολόγησης που χρησιμοποιήθηκαν ήταν ξεκάθαρα						
4.4	Τα σχόλια που δόθηκαν ήταν επικοινωνητικά, αποτελεσματικά και έγκαιρα						
4.5	Τα σχόλια για τη δουλειά και την πρόοδο μου με βοήθησαν να ξεκαθαρίσω πράγματα που δεν καταλάβαινα						

Σχόλια για τα παραπάνω

--

Μέλος 5 Ακαδημαϊκή στήριξη**Βάλτε ✓ στο κατάλληλο πεδίο**

1-Διαφωνώ απόλυτα, 2-Διαφωνώ, 3-Ούτε διαφωνώ ούτε συμφωνώ, 4-Συμφωνώ,
5-Συμφωνώ απόλυτα

		1	2	3	4	5	N/A
5.1	Έλαβα επαρκή καθοδήγηση και υποστήριξη για να μου επιτρέψει να ολοκληρώσω με επιτυχία αυτό το μάθημα						
5.2	Μπορούσα να επικοινωνήσω με το εκπαιδευτικό προσωπικό όποτε το επιθυμούσα						
5.3	Υπάρχουν επαρκείς σημειώσεις και εκπαιδευτικό υλικό για αυτό το μάθημα						
5.4	Όλο το διαθέσιμο ηλεκτρονικό υλικό είναι χρήσιμο						

Σχόλια για τα παραπάνω

--

Μέλος 6 Εκπαιδευτικό υλικό**Βάλτε ✓ στο κατάλληλο πεδίο**

1-Διαφωνώ απόλυτα, 2-Διαφωνώ, 3-Ούτε διαφωνώ ούτε συμφωνώ, 4-Συμφωνώ,
5-Συμφωνώ απόλυτα

		1	2	3	4	5	N/A
6.1	Οι υλικό της βιβλιοθήκης (κείμενα, αναγνωστικό υλικό, βάσεις δεδομένων, κλπ.) για το μάθημα είναι επαρκές						
6.2	Οι ηλεκτρονικοί πόροι που ήταν αναγκαίοι για το μάθημα είναι επαρκείς						
6.3	Τα εργαστήρια, ο εξοπλισμός και οι εγκαταστάσεις είναι επαρκείς						
6.4	Οι αίθουσες μαθημάτων και εργαστηρίων είναι επαρκείς						

Σχόλια για τα παραπάνω

--

Παρακαλώ μην κάνετε προσωπικά σχόλια σε σχέση με άλλους φοιτητές ή μέλη του εκπαιδευτικού προσωπικού.

7.1	Τι σας άρεσε σε αυτό το μάθημα;
7.2	Ποια κομμάτια του μαθήματος βρήκατε δύσκολα;
7.3	Πως μπορεί να βελτιωθεί αυτό το μάθημα;

8.3. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Για να εξασφαλίσετε πως τα επιχειρήματά σας για την χρήση Μικτής Μάθησης στον οργανισμό σας είναι κατανοητά, είναι σημαντικό να είστε σε θέση να συζητήσετε τις οικονομικές δυσκολίες και οφέλη που συνδέονται με τη μικτή μάθηση, επομένως αυτή η ενότητα θα παράσχει μια σύνοψη κάποιων βασικών οικονομικών θεμάτων, θα εξηγήσει κάποιες βασικούς όρους και θα εξετάσει την μακροπρόθεσμη προοπτική.

8.3.1. Σύνοψη των οικονομικών θεμάτων

Για να σας βοηθήσουμε να καταλάβετε τα βασικά επιχειρήματα υπέρ και κατά της ενσωμάτωσης της Μικτής Μάθησης στον οργανισμό σας, παρακάτω σας παρουσιάζουμε έναν πίνακα με κάποια βασικά σημεία να σκεφτείτε²⁹:

Κόστη	Οφέλη
<ol style="list-style-type: none">1. Κόστος δημιουργίας υλικού2. Κόστος απόκτησης άδειας χρήσης λογισμικού3. Κόστος χρήσης του Συστήματος Διαχείρισης Περιεχομένου4. Κόστος φιλοξενίας περιεχομένου5. Κόστη συντήρησης6. Κόστη εξοπλισμού<ul style="list-style-type: none">- Κάμερα- Μικρόφωνα- Φώτα- Πράσινη οθόνη7. Κόστος πρόσληψης προσωπικού	<p>Εξοικονόμηση</p> <ol style="list-style-type: none">1. Μειωμένα κόστη θέρμανσης και φωτισμού κτιρίων2. Δυνητικά μείωση του κόστους μετακίνησης3. Η Μικτή Μάθηση μακροπρόθεσμα θα είναι κοστολογικά ουδέτερη (μέσα σε 3 χρόνια) <p>Καινούργια έσοδα</p> <ol style="list-style-type: none">1. Περισσότεροι μαθητές2. Αυξημένες δυνατότητες για συνεργασίες3. Συγγραφή ηλεκτρονικών βιβλίων

Πίνακας 8.4: Οικονομικά θέματα

Παραπάνω βλέπετε κάποιες από τα πιθανά οικονομικά θέματα που θα πρέπει να λάβετε υπόψη σας όταν θα αναπτύσσετε το εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Σίγουρα θα παρουσιαστούν θέματα που θα αφορούν συγκεκριμένα τον οργανισμό σας.

Είναι χρήσιμο να εξερευνήσουμε ποια από τα κόστη και τα οφέλη είναι άπαξ και ποια είναι συνεχή:

- Το πρώτο θέμα («Κόστος δημιουργίας υλικού») ίσως φαίνεται σαν κάτι που θα γίνει μια φορά, αλλά το υλικό θα πρέπει να ανανεώνεται συστηματικά. Τα κόστη των 2-6 θα εμφανίζονται πιο σπάνια, ενώ το τελευταίο («Κόστος πρόσληψης προσωπικού») είναι μόνιμο.

²⁹Marengo, A., Marengo, V. (2005) "Measuring the Economic Benefits of e-Learning: A Proposal for a New Index for Academic Environments", Journal of Information Technology Education: Research, 4, 329-346.

- Αναφορικά με τα οφέλη, τα θέματα 1-2 από την εξοικονόμηση είναι συνεχή οφέλη ενώ το 3 μετατρέπεται από συνεχές κόστος σε συνεχές όφελος. Σε σχέση με τα καινούργια έσοδα, όλα τα θέματα (1-3) είναι συνεχή οφέλη.

8.3.2. Βασικοί οικονομικοί δείκτες

Σε αυτή την ενότητα θα εξηγήσουμε 3 βασικούς οικονομικούς δείκτες με τους οποίους είναι σημαντικό να εξοικειωθείτε όταν συζητάτε για τα οικονομικά θέματα. Αυτοί είναι: η Ανάλυση Κόστους-Οφέλους, η Απόδοση Επενδύσεων, και η Ισορροπημένη Κατάσταση Ελέγχου.

Ανάλυση Κόστους-Οφέλους

Το μοντέλο αυτό περιγράφει τη σχέση μεταξύ κόστους και οφέλους.

$$\text{Ανάλυση Κόστους-Οφέλους} = \text{Αναλογία (Οφέλη : Κόστη)}$$

Απόδοση Επενδύσεων

Η Απόδοση Επενδύσεων υπολογίζεται αφότου καθορίσουμε το Καθαρό Κέρδος (το οποίο είναι Κέρδη – Κόστη), το διαιρούμε με τα κόστη και το πολλαπλασιάζουμε επί 100.

$$\text{Απόδοση Επενδύσεων} = \frac{(\text{Κέρδη} - \text{Κόστη}) * 100}{\text{Κόστη}}$$

Ισορροπημένη Κατάσταση Ελέγχου (Balanced Scorecard)

Αυτό το μοντέλο λαμβάνει υπόψη όχι μόνο την ξεκάθαρη οικονομική προοπτική αλλά και άλλους παράγοντες που έχουν σημαντικές οικονομικές συνέπειες, όπως οι πελάτες (στην περίπτωση μας μαθητές), η εκπαίδευση (μέσα στον οργανισμό, π.χ. η ανταλλαγή καλών πρακτικών μεταξύ του προσωπικού) και τις εσωτερικές διαδικασίες (π.χ. διαδικασίες διαχείρισης ποιότητας). Δείτε ένα παράδειγμα παρακάτω:

Οικονομική προοπτική	Εκπαιδευτική προοπτική
<ul style="list-style-type: none"> • Διεύρυνση ευκαιριών για έσοδα • Βελτίωση της λειτουργικής απόδοση • κλπ. 	<ul style="list-style-type: none"> • Εκπαίδευση προσωπικού • Ανταλλαγή γνώσεων • κλπ.
Προοπτική πελάτη	Προοπτική εσωτερικών διαδικασιών
<ul style="list-style-type: none"> • Παροχή εξαιρετικών υπηρεσιών • Συνεργασία με άλλους ποιοτικούς οργανισμούς • κλπ. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ανάπτυξη νέων υπηρεσιών και προϊόντων • Κατανόηση των δημογραφικών στοιχείων των πελατών • κλπ.

8.3.3. Μακροπρόθεσμη οικονομική αξιολόγηση

Είναι σημαντικό να αναγνωρίσουμε πως όταν ξεκινάμε να δημιουργούμε ένα πρόγραμμα Μικτής Μάθησης θα υπάρχουν υψηλά κόστη αλλά μακροπρόθεσμα αυτό θα εξισορροπήσει. Είναι χρήσιμο να κοιτάξουμε τα κόστη από 3 διαφορετικές προοπτικές βραχυπρόθεσμα (τους πρώτους 6 μήνες), μεσοπρόθεσμα (6-18 μήνες) και μακροπρόθεσμα (18-50 μήνες).

Παρακάτω θα βρείτε ένα παράδειγμα:

Χρονικό διάστημα	Κόστη/Οφέλη
Βραχυπρόθεσμα: Πρώτοι 6 μήνες	<ul style="list-style-type: none">• Αγορά λογισμικού και εξοπλισμού• Εντατική δημιουργία υλικού• Προώθηση του προγράμματος
Μεσοπρόθεσμα: 6-18 μήνες	<ul style="list-style-type: none">• Πρώτη παράδοση του υλικού• Επεξεργασία του υλικού• Κόστη συντήρησης
Μακροπρόθεσμα 18-50 μήνες	<ul style="list-style-type: none">• Σημαντική αναπροσαρμογή του υλικού• Συνεχής συντήρηση• Αυξημένη προσέλκυση μαθητών

Πίνακας 8.5: Παράδειγμα Ισορροπημένης Κατάστασης Ελέγχου

Ένα βασικό κομμάτι στοιχείο θα είναι τα κόστη της τεχνολογίας, το κόστος του λογισμικού και του εξοπλισμού ίσως μειωθεί σταδιακά, επομένως, ίσως έχει νόημα να περιμένετε να μειωθεί το κόστος ενός συγκεκριμένου προϊόντος. Αξίζει να σημειωθεί πως όσον αφορά το λογισμικό, υπάρχει ένα εύρος ελεύθερων λογισμικών που είναι δωρεάν και παρέχουν υπηρεσίες αντίστοιχες με τα εμπορικά προϊόντα. Ο Maloney έχει δείξει πως η εξοικονόμηση λόγω της Μικτής Μάθησης θα ξεπεράσει το κόστος μέσα σε 3 χρόνια³⁰. Υποστηρίζει επίσης την ανάπτυξη του περιεχομένου βίντεο και υπογραμμίζει το γεγονός ότι υπάρχουν αρκετές δωρεάν υπηρεσίες φιλοξενίας, όπως το YouTube, που παρέχουν διαχείριση περιεχομένου. Τέλος, δηλώνει ότι η προσθήκη πολυμέσων και κινούμενων εικόνων σε βίντεο φαίνεται να συμβάλλει ελάχιστα στην εξέλιξη των μαθητών.

³⁰ Maloney, S., Nicklen, P., Rivers, G., Foo, J., Ooi, Y.Y., Reeves, S., Walsh, K., Ilic, D. (2015) "A Cost-Effectiveness Analysis of Blended Versus Face-to-Face Delivery of Evidence-Based Medicine to Medical students", Journal of Medical Internet Research, 17(7).

APPENDIX A: Παράδειγμα



“Το μυαλό δεν είναι ένα δοχείο που πρέπει να γεμίσει αλλά μια φωτιά που πρέπει να ανάψει.” - Πλούταρχος

APPENDIX A: Παράδειγμα

Η συνεργασία Κορέας και Ιρλανδίας για τη Μικτή Μάθηση

Σύνοψη

Η ιδέα της ανεστραμμένης μάθησης (flipped learning) ακολουθεί μια βασική ιδέα: τεχνολογίες που βασίζονται στο διαδίκτυο έξω από την τάξη και στην αλληλεπίδραση εκπαιδευτικού-εκπαιδευόμενου κατά τη διάρκεια της τάξης, αλλά ο λεπτομερής σχεδιασμός της τάξης βασίζεται στην προσωπική πείρα, γνώση, φιλοσοφία διδασκαλίας και στόχους του μαθήματος. Η ανεστραμμένη μάθηση έφθασε πρόσφατα στη Δημοκρατία της Κορέας (RoK) ως αποτέλεσμα των προκλήσεων που αντιμετωπίζουν τα πανεπιστήμια της Ανατολικής Ασίας: να βελτιώσουν την ποιότητα της εκπαίδευσης, να συμβαδίσουν με τις διεθνείς τάσεις και να κάνουν την εκπαίδευση όσο το δυνατόν πιο οικονομική.

Αυτό το παράδειγμα είναι το πρώτο μάθημα ανεστραμμένης μάθησης που εξετάστηκε στην Κορέα, αλλά όχι το τελευταίο, παρόμοια μαθήματα θα ακολουθήσουν στο εγγύς μέλλον. Ως εκ τούτου, το εύρημα της παρούσας μελέτης μπορεί να βοηθήσει στο σχεδιασμό και την εφαρμογή μαθημάτων στο μέλλον. Με βάση την τελική μας διαπίστωση, φαίνεται σίγουρο ότι η ανεστραμμένη μάθηση έχει μέλλον στην κορεατική τριτοβάθμια εκπαίδευση, εφόσον το μάθημα έχει σχεδιαστεί για το συγκεκριμένο περιβάλλον: για παράδειγμα, πρέπει να δοθεί έμφαση στην επικοινωνία μαθητή / εκπαιδευτικού, προκειμένου να εκπαιδευτούν οι ντροπαλοί μαθητές και να συμμετέχουν ενεργά καθ' όλη τη διάρκεια του μαθήματος.

Λεπτομέρειες

Αυτό το παράδειγμα αναφέρεται σε ένα μάθημα που διδάχθηκε στο Εθνικό Πανεπιστήμιο του Kyungrook (KNY) τον Ιούνιο του 2017, κατά τη διάρκεια ενός καλοκαιρινού σχολικού προγράμματος.

Η ενότητα παραδόθηκε χρησιμοποιώντας τη προσέγγιση της ανεστραμμένης μάθησης σε μια συμπιεσμένη μορφή δύο εβδομάδων. Το μάθημα ήταν ένα εντατικό μάθημα (3 ώρες επαφής από Δευτέρα έως Παρασκευή), διδασκόμενο στα αγγλικά με επίκεντρο τη Μηχανική Υπολογιστών (Cloud Computing). Ο εκπαιδευτικός ήταν ένας προσκεκλημένος καθηγητής από την Ιρλανδία, ο οποίος παραδίδει το ίδιο μάθημα κατά τη διάρκεια ενός εξαμήνου στο πανεπιστήμιο που εργάζεται. Πολλαπλές παραδόσεις αυτού του μαθήματος είχαν ήδη γίνει και αναπτύχθει στην Ιρλανδία για το τρίτο έτος πτυχίου στην Πληροφορική στο Ινστιτούτο Τεχνολογίας του Δουβλίνου, αν και το χρονοδιάγραμμα παράδοσης στην Ιρλανδία ήταν πάνω από 12 εβδομάδες.

Η παράδοση συμπιέστηκε σε δέκα καθημερινές συνεδρίες σε μια περίοδο δύο εβδομάδων, με εργαστηριακές συνεδρίες τριών ωρών ακολουθούμενες από καθημερινές προπαρασκευασμένες συνεδρίες βίντεο. Η συμπιεσμένη φύση της παράδοσης ήταν μια συνάρτηση του διαθέσιμου μοντέλου χρηματοδότησης χρησιμοποιώντας ένα περιβάλλον θερινού σχολείου για την παράδοση του μαθήματος. Η συμπιεσμένη παράδοση βοήθησε επίσης στην αξιολόγηση μιας από τις διαθέσιμες επιλογές παράδοσης, την εξ αποστάσεως παράδοση.

Οι αρχικοί περιορισμοί που τέθηκαν ήταν ότι το μέγιστο μέγεθος τάξης θα περιοριζόταν από την ικανότητα ενός μόνο εργαστηρίου ηλεκτρονικών υπολογιστών να εξασφαλίσει ότι ο διδάσκων που παρέδωσε το μάθημα θα ήταν παρών ανά πάσα στιγμή. Η προσδοκία ήταν ότι περίπου είκοσι μαθητές θα μπορούσαν να φιλοξενηθούν, ωστόσο μόνο δέκα μαθητές είχαν εγγραφεί. Από αυτούς τους μαθητές οκτώ συμμετείχαν στο μάθημα και ένας από αυτούς εγκατέλειψε μετά την πρώτη ημέρα. Παρά τη διαδικασία πρόσληψης που εξηγεί το περιεχόμενο και τη μέθοδο παράδοσης του μαθήματος, οι εκπαιδευόμενοι που φοιτούσαν δεν είχαν ισοδύναμη εμπειρία προγραμματισμού με όσους παρακολουθούσαν το ίδιο πρόγραμμα στην Ιρλανδία. Έξι άντρες και μία γυναίκα ολοκλήρωσαν με επιτυχία το πρόγραμμα. Από αυτούς τους μαθητές έξι προέρχονταν από ένα μάστερ πληροφορικής με βασική εμπειρία προγραμματισμού και ένας μαθητής δεν είχε προηγούμενη εμπειρία προγραμματισμού.

Ο τίτλος του μαθήματος ήταν “Τεχνολογίες Cloud Computing” και αναπτύχθηκε ως αυτόνομο μάθημα συνεχούς επαγγελματικής εξέλιξης επικυρωμένο από το τμήμα πληροφορικής και τηλεπικοινωνιών πριν γίνει το μάθημα στο KNU. Οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να ολοκληρώσουν αρκετές εργασίες για να τους χορηγηθούν 5 πιστωτικές μονάδες (ECTS) που ισοδυναμούν με 3 πιστωτικές μονάδες της Κορέας. Το τμήμα πληροφορικής και τηλεπικοινωνιών χορήγησε τις μονάδες, οι οποίες είναι διεθνείς πιστώσεις μεταβιβάσιμες στους μαθητές του KNU.

Τα παρακάτω είναι μια σύνοψη των μαθησιακών αποτελεσμάτων του μαθήματος.

- Να δημιουργείτε ένα βασικό σύστημα Νέφους (cloud)
- Να κατανοήσετε την εξέλιξη των τεχνολογιών Υπολογιστικού Νέφους (Cloud Computing)
- Να κατανοήσετε πρακτικά τις τεχνολογίες Υπολογιστικού Νέφους στο εργαστήριο
- Να δημιουργήσετε τα βασικά στοιχεία της υποδομής που χρησιμοποιούνται με το Νέφος
- Να αναλύετε με κριτικό πνεύμα διαφορετικές μεθόδους για την εφαρμογή τεχνολογιών Νέφους

Το περιεχόμενο της ενότητας δημοσιεύθηκε στο διαδίκτυο και παρείχε τις ακόλουθες διδακτικές ιδιότητες με δομημένο τρόπο.

- Περιληπτική παρουσίαση των θεμάτων που καλύπτονται και λεπτομέρειες των δραστηριοτήτων κάθε ημέρας εκ των προτέρων
- Δομή κάθε ημέρας. συμπεριλαμβανομένων συνδέσμων για τα παρακάτω υλικά:
 - Διαλέξεις βίντεο για το καθημερινό μάθημα, που πρέπει να παρακολουθήσετε πριν από το μάθημα. Η κάθε διάλεξη δεν ξεπερνούσε τα είκοσι λεπτά και κάλυπτε ξεχωριστά θέματα που ομαδοποιημένα σε ενότητες.
 - Online διαφάνειες για κάθε μία από τις διαλέξεις
 - Ηλεκτρονικά σεμινάρια και υλικό για την υποστήριξη εργαστηριακών εργασιών
 - Πρόσβαση στον κώδικα πηγής που χρησιμοποιείται ως σημείο εκκίνησης ή λύση σε κάθε εργασία
 - Λεπτομέρειες εργαστηριακών φύλλων με σαφώς προσδιορισμένες απαιτήσεις αξιολόγησης
 - Ηλεκτρονική έκθεση αξιολόγησης για τις online διαλέξεις βίντεο που παρακολουθήσατε.
- Πρόσβαση σε μια προεπιλεγμένη ηλεκτρονική εικονική μηχανή που έχει κατασκευαστεί ειδικά για αυτήν την ενότητα
- Πρόσβαση σε μια αποθήκη κώδικα πηγής
- Ένα ερωτηματολόγιο σχετικά με το μάθημα για να συμπληρωθεί στο τέλος

Όλα τα υλικά ήταν διαθέσιμα στο διαδίκτυο, συμπεριλαμβανομένων συνδέσμων σε άλλες τεχνολογίες υποστήριξης όπως οι Παρουσιάσεις Google, τα έντυπα Google, η διαχείριση κώδικα πηγής BitBucket, τα βίντεο που φιλοξενούνται από την HEANET στην Ιρλανδία και τα εικονικά συστήματα VMware που φιλοξενούνται επίσης στην Ιρλανδία. Τα διαδραστικά σεμινάρια μπορούσαν να επαναληφθούν από εκπαιδευόμενους και τα βίντεο επαναλήφθηκαν για να εξασφαλίσουν ότι κατάλαβαν το υλικό. Η προσέγγιση που ακολουθήθηκε ήταν ότι οι εκπαιδευόμενοι θα κατανάλωναν το ηλεκτρονικό υλικό και θα απαντούσαν στο ερωτηματολόγιο σε απευθείας σύνδεση και στην ερώτηση για κάθε θέμα κάθε ημέρας. Τα ερωτήματα εξετάστηκαν στο εργαστήριο και η ανατροφοδότηση θα δίδεται μεμονωμένα ή συλλογικά όπως απαιτείται. Τα εργαστηριακά φύλλα ήταν ένα βασικό συστατικό του μαθήματος, καθώς αποτελούσαν την πρώτηαλληλεπίδραση με τον διδάσκοντα.



Εικόνα 9.1



Εικόνα 9.2

Οι μαθητές βαθμολογήθηκαν σε ομάδες όχι μεγαλύτερες από δύο. Η αξιολόγηση ήταν 30% για τις γραπτές αναφορές, 40% για τα εργαστηριακά φύλλα και 30% για την τελική εργασία.

Χρησιμοποιήθηκαν δύο τύποι αξιολόγησης, αθροιστική και συστηματική αξιολόγηση. Υπήρχαν τρία σημεία αξιολόγησης μάθημα.

1. Οι ηλεκτρονικές εκθέσεις εργαστηρίου ολοκληρώνονται καθημερινά και υποβάλλονται κάθε βράδυ από τον μαθητή. Κάθε μαθητής υποχρεούται να δει μια σειρά από online βίντεο σχετικά με το θέμα και να απαντήσει σε ερωτήσεις χρησιμοποιώντας μια απάντηση στυλ δοκίμιο. Αυτά τα δοκίμια βαθμολογήθηκαν, με γενικευμένη ανατροφοδότηση που δόθηκε σε ολόκληρη την τάξη στο σύνολο των υποβολών. Η ανατροφοδότηση υποβλήθηκε χρησιμοποιώντας τα Έντυπα Google.
2. Τα φύλλα εργασίας δίνονται στο εργαστήριο για να γίνει η αξιολόγηση στην τάξη, τα οποία ολοκληρώθηκαν κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου. Οι μαθητές μπόρεσαν να συζητήσουν θέματα και να λάβουν ανατροφοδότηση καθώς προχώρησαν με το φύλλο εργασίας. Οι οδηγίες του εργαστηρίου περιγράφηκαν λεπτομερώς και έδειξαν σαφώς τον τρόπο βαθμολόγησης για το έργο που εκτελέστηκε. Τα φύλλα εργασίας συνέβαλαν στη συνολική αξιολόγηση του μαθήματος. Κάθε νέο φύλλο εργασίας θα παρείχε όλο και πιο δύσκολες προκλήσεις στους εκπαιδευόμενους, επιτρέποντάς τους να αποκτήσουν εμπιστοσύνη σε ευκολότερα τμήματα στις πρώτες ώρες της τάξης, αλλά να τους προκαλέσουν κοντά στο τέλος του εργαστηρίου. Καθώς περνούσε κάθε μέρα, οι εκπαιδευόμενοι είχαν πρόσβαση σε λύσεις για προηγούμενα εργαστήρια, βοηθώντας τους να ανασκοπήσουν οποιουσδήποτε τομείς δεν βαθμολόγησαν καλά. Η αξιολόγηση πραγματοποιήθηκε δίπλα στους εκπαιδευόμενους, όπου θα έδειχναν προσωπικά την εργασία τους.
3. Η τελική εργασία ήταν και το τελευταίο κομμάτι της αθροιστικής αξιολόγησης του μαθήματος. Οι μαθητές έλαβαν μια εργασία για να ολοκληρώσουν, μέσα σε μια περίοδο δύο ημερών, για την οποία έπρεπε να χρησιμοποιήσουν όλες τις δεξιότητες που αποκομίστηκαν στο μάθημα. Παραδείγματα εργασιών δόθηκαν ώστε να εξασφαλιστεί ότι οι εκπαιδευόμενοι είχαν πρόσβαση σε καλό υλικό αναφοράς. Οι μαθητές αξιολογήθηκαν όταν παρουσίασαν τη δουλειά τους στον καθηγητή κατά τη διάρκεια του τελικού εργαστηρίου. Οι μαθητές θα μπορούσαν να συνεχίσουν να διορθώνουν τα προβλήματα που βρέθηκαν κατά τη διάρκεια της τελικής αξιολόγησης, αφού ολοκληρωθούν, πριν από το τέλος του εργαστηρίου.

Οι μαθητές βαθμολογήθηκαν σε ομάδες όχι μεγαλύτερες από δύο. Η ανάλυση για την πορεία ήταν 30% για τις γραπτές αναφορές, 40% για τα εργαστηριακά φύλλα και 30% για την τελική εργασία.

Συμπεράσματα

Μια έρευνα πριν από το μάθημα διαπίστωσε ότι οι μαθητές δεν επιθυμούσαν να παρακολουθήσουν αυτό το μάθημα κυρίως εξαιτίας της φύσης του, αλλά διότι διδασκόταν στα αγγλικά από έναν φυσικό ομιλητή. Δεδομένου ότι οι εκπαιδευόμενοι θεωρούσαν το μάθημα ως ευκαιρία βελτίωσης των γλωσσικών τους δεξιοτήτων, δεν θεωρούσαν

σημαντική την ιδιαίτερη φύση του μαθήματος, επομένως δεν ήταν εξοικειωμένοι με τη μεθοδολογία μάθησης, αν και όλα τα υλικά της τάξης παρέχονταν πολύ πριν από την τάξη.

Οι μαθητές ανέφεραν ικανοποίηση από την ποιότητα και τη λεπτομέρεια του διαδικτυακού υλικού που παρουσιάστηκε, αλλά ο συμπιεσμένος χαρακτήρας της παράδοσης καθιστούσε δύσκολο για αυτούς να αφιερώνουν επαρκή χρόνο σε κάθε ενότητα. Ο καθηγητής ήταν υποχρεωμένος καθημερινά να προσαρμόζει το ρυθμό του μαθήματος για να διατηρήσει επαρκή πρόοδο της ενότητας. Αυτό ήταν δυνατό μόνο λόγω της εκτεταμένης προετοιμασίας που πραγματοποιήθηκε με την παροχή λύσεων στους εκπαιδευόμενους και μέσω των παραδειγμάτων όταν οι μαθητές δυσκολεύτηκαν με το υλικό. Οι μαθητές βρήκαν κάποια τμήματα του μαθήματος δύσκολα και δόθηκε περισσότερη προσοχή σε αυτές τις περιοχές κατά τη διάρκεια της παράδοσης. Αυτό ήταν δυνατό μόνο λόγω της συνεχούς καθημερινής ανατροφοδότησης από τους μαθητές. Είναι ενδιαφέρον ότι η ικανοποίηση των μαθητών στο τέλος του μαθήματος για το βίντεο υλικό ήταν στην πραγματικότητα υψηλότερη από τα καταγεγραμμένα στοιχεία κατά τη διάρκεια της παράδοσης του μαθήματος.

Η ικανότητα αλλαγής του ρυθμού και η προετοιμασία όλων των υλικών ήταν ένας βασικός παράγοντας για την αντιμετώπιση των διαφορετικών υποβάθρων των μαθητών. Η φύση του μαθήματος και η ανατροφοδότηση επέτρεψαν στους εκπαιδευόμενους να συμμετάσχουν και να αποδώσουν καλά, παρά το γεγονός ότι εξέφρασαν δυσκολίες σε ορισμένα από τα φύλλα εργασίας. Ένα από τα δυνατά σημεία αυτού του μοντέλου μάθησης είναι η έντονη διάδραση κατά τη διάρκεια του δια ζώσης μαθήματος. Επειδή ο καθηγητής δεν παρουσιάζει νέο υλικό στην τάξη, αλλά κυρίως ασχολείται με τα ζητήματα και τα προβλήματα που έθεταν οι εκπαιδευόμενοι στα σχόλια τους, εξασφαλίζει ότι η πραγματική διδασκαλία ήταν στοχευμένη και σχετική. Οι μαθητές εντόπισαν με συντριπτική πλειοψηφία την αξιολόγηση και την ανατροφοδότηση ως κρίσιμη συνιστώσα για την επιτυχία του μαθήματος. Ο καθηγητής χρησιμοποίησε επίσης τα σχόλια για να ρυθμίσει τον ρυθμό παράδοσης και την αξιολόγηση, ώστε να επιτρέψει τη μέγιστη εμπλοκή των μαθητών.

Άλλες παρατηρήσεις και διδάγματα ήταν:

- Για την ταχύτερη προσαρμογή στη δομή, τις απαιτήσεις και τη μεθοδολογία του μαθήματος, είναι επιθυμητό οι μαθητές να έχουν μια σαφή κατανόηση της ιδέας μάθησης πριν από την έναρξη του μαθήματος.
- Η συμπιεσμένη φύση της παράδοσης δεν λειτούργησε με θετικό τρόπο στην εμπειρία του φοιτητή ή του διδάσκοντος. Ενώ η ενότητα τελικά είχε θετικό αποτέλεσμα για τους μαθητές, μια μεγαλύτερη ομάδα μπορεί να είχε μια διαφορετική εμπειρία. Χρειάζεται

χρόνος μεταξύ κάθε παράδοσης για να επιτρέψει στους μαθητές να απορροφήσουν το υλικό.

- Οι μαθητές αντέδρασαν καλά στα βίντεο και τα βρήκαν ενδιαφέροντα και απαιτητικά, ωστόσο, παραπάνω παραδείγματα σε ηλεκτρονική μορφή μπορεί να είχαν βοηθήσει τους μαθητές να είχαν κατανοήσει καλύτερα το μάθημα. Οι μελλοντικές εφαρμογές πρέπει να επικεντρωθούν εξίσου στη θεωρία και σε πρακτικά βίντεο στο διαδίκτυο.
- Οι Κορεάτες μαθητές ασχολήθηκαν εκτενώς κατά τη διάρκεια της παράδοσης. Ενώ αρχικά ήταν αρκετά απρόθυμοι να συμμετάσχουν, οι μαθητές άρχισαν γρήγορα να υποβάλλουν πολλές ερωτήσεις και να αλληλεπιδρούν με τον λέκτορα με τον ίδιο τρόπο που παρατηρείται στην Ιρλανδία, για παράδειγμα.
- Οι μέθοδοι ανατροφοδότησης μέσα στην τάξη εξασφάλιζαν ότι ο καθηγητής γνώριζε τις δυσκολίες των μαθητών και επέτρεπε στον καθηγητή να ελέγχει το ρυθμό του μαθήματος. Οι μαθητές δήλωσαν αρκετά ικανοποιημένοι με τα στοιχεία ανατροφοδότησης και διάδρασης του μαθήματος.

Η ανεστραμμένη μάθηση είναι ωφέλιμη μαθητές όταν συνδυάζει έναν ευέλικτο ρυθμό με την παράδοση μαθημάτων. Αυτή η ευελιξία είναι δυνατή μόνο της συνεχούς ανατροφοδότησης από τους μαθητές. Αυτή η διαδικασία θα μπορούσε να λάβει τη μορφή τροποποίησης των αξιολογήσεων, προσθήκης πρόσθετων εξηγήσεων στο υλικό, παροχή πρόσθετων πηγών αναφοράς ή εργασίας μέσω του προβλήματος με τους μαθητές ως ομάδα με διαδραστικό τρόπο. Για να επιτευχθεί αυτό, ο καθηγητής στην αίθουσα θα πρέπει να έχει μεγάλη εμπειρία και γνώση στο υλικό του μαθήματος. Επιπλέον, για να εφαρμόσει επιτυχώς ένα τέτοιο μάθημα στην Κορέα, πρέπει να ληφθεί υπόψη το συγκεκριμένο περιβάλλον κατά το σχεδιασμό και την παράδοση του μαθήματος.

Appendix B: Περισσότερα για την αναζήτηση

B.1. Συντονίστε τον περιηγητή σας ώστε το Google να μην είναι η μόνο επιλογή.

Όταν χρησιμοποιείτε τον υπολογιστή σας για αναζήτηση στο διαδίκτυο, χρησιμοποιείτε αυτόματα ένα πρόγραμμα περιήγησης στο Internet - ένα λογισμικό που διαβάζει ηλεκτρονικά δεδομένα από το διαδίκτυο (βασικά σειρές 0 και 1) και το εμφανίζει στην οθόνη σας με τρόπο που μπορείτε να διαβάσετε (κείμενο) ή με άλλο τρόπο την επεξεργασία (εικόνες, ήχοι). Ίσως χρησιμοποιείτε τον Internet Explorer της Microsoft (IE), το πρόγραμμα περιήγησης ανοιχτού κώδικα Firefox, το Safari της Apple ή μία από τις δεκάδες άλλων. Εκείνοι που έχουν συμφέρον σε αυτό που κάνετε συνήθως θα έχουν ρυθμίσεις για να σας κάνουν να χρησιμοποιήσετε μια συγκεκριμένη μηχανή αναζήτησης.

Π.χ. Η Microsoft θα θέλει να χρησιμοποιήσετε το Bing. Αλλά μπορείτε να το αλλάξετε αυτό. Μπορείτε απλά να επισκεφθείτε την ιστοσελίδα της μηχανής αναζήτησης που σας αρέσει. Ή μπορείτε να ρυθμίσετε το πρόγραμμα περιήγησής σας να χρησιμοποιεί μια συγκεκριμένη μηχανή αναζήτησης ως προεπιλογή. Τα περισσότερα προγράμματα περιήγησης σας επιτρέπουν να τα ρυθμίσετε ώστε να σας δίνουν μια λίστα με τις μηχανές αναζήτησης που σας αρέσουν κάθε φορά που κάνετε μια αναζήτηση, ώστε να μπορείτε να επιλέξετε από αυτήν τη λίστα (και να αποφύγετε τις βιομηχανικές προεπιλογές).

Θα ήταν πολύ περίπλοκο να δείξουμε εδώ πώς να αλλάξετε τις ρυθμίσεις σε διάφορα σημαντικά προγράμματα περιήγησης. Αλλά μπορείτε απλά να γράψετε στο πεδίο αναζήτησης της μηχανής αναζήτησής σας κάτι σαν “Ορισμός προεπιλεγμένης μηχανής αναζήτησης στον Firefox” και θα βρείτε σχετικά γρήγορα χρήσιμους τρόπους για αυτό.

B.2. Χρησιμοποιήστε τις ανθρώπινες δεξιότητες

Μέχρι στιγμής, εξετάσαμε τις μηχανές αναζήτησης που είναι προγράμματα που παρακολουθούν ολόκληρο το διαδίκτυο (ή μάλλον το μέρος του www) και διατηρούν λίστες πραγμάτων, ώστε να μπορούν να επισημάνουν γρήγορα οποιαδήποτε πληροφορία. Ωστόσο, τι γίνεται με απαντήσεις που δεν έχουν δοθεί ακόμη;

Μια ελαφρώς διαφορετική προσέγγιση στις μηχανές αναζήτησης είναι τα διαδικτυακά φόρουμ όπου άνθρωποι μπορούν να συναντηθούν για να ανταλλάξουν πληροφορίες. Υπάρχουν χιλιάδες φόρουμ για κάθε πιθανό θέμα της ανθρώπινης γνώσης και του πολιτισμού. Νέοι εμφανίζονται, οι παλαιοί πεθαίνουν, οπότε δεν είναι δυνατό να δοθεί μόνιμη επισκόπηση του πεδίου. Εδώ θέλουμε να παρουσιάσουμε μόνο μία ομάδα φόρουμ που είναι πολύ καλή όσον αφορά την ποιότητα και το εύρος των θεμάτων.

Το δίκτυο φόρουμ Stackexchange ξεκίνησε από ένα φόρουμ για προγραμματιστές υπολογιστών που ήθελαν να αποκτήσουν γρήγορες, αλλά καλά ενημερωμένες και διαρκείς απαντήσεις από τους συναδέλφους τους για τα τρέχοντα προβλήματα. Το φόρουμ προγραμματιστών ονομάζεται “υπερχείλιση στοίβας” (που σχετίζεται με έναν όρο στην υπολογιστική τεχνολογία). Σύντομα όμως προστέθηκαν πολλά άλλα φόρουμ για πολλά άλλα θέματα, συμπεριλαμβανομένων των φυσικών γλωσσών (όπως τα αγγλικά, τα ισπανικά, τα γαλλικά, τα γερμανικά κ.λπ.), την ιστορία, την πολιτική, την ψυχολογία, τις διαπροσωπικές δεξιότητες, τις τέχνες κλπ.

Σε αυτά τα φόρουμ, όλοι (που έχουν εγγραφεί δωρεάν λογαριασμό) μπορούν να υποβάλουν μια ερώτηση. Υπάρχουν αυστηροί κανόνες για αυτά τα ερωτήματα και οι ερωτήσεις που δεν συμμορφώνονται με αυτούς τους κανόνες αφαιρούνται. Ποιος είναι ένας καλός τρόπος για να εξασφαλιστεί η ποιότητα. Οι άνθρωποι που ενδιαφέρονται για το θέμα - και συχνά είναι ειδικοί σε αυτόν τον τομέα - θα γράψουν απαντήσεις σε αυτές

τις ερωτήσεις. Οι αναγνώστες ψηφίζουν τότε τις απαντήσεις αυτές προς τα πάνω ή προς τα κάτω, ανάλογα με το αν βρίσκουν τις απαντήσεις χρήσιμες ή όχι.

Ακολουθούν ορισμένες ερωτήσεις που δημοσιεύθηκαν πρόσφατα σε διάφορα μέρη του κόσμου Stackexchange:

Αγγλική γλώσσα³¹

- Η σωστή ή ακατάλληλη χρήση της λέξης “amount”
- Είναι σωστό να χρησιμοποιήσετε δύο διαδοχικά «that» σε μια πρόταση;

Γερμανική γλώσσα³²

- Τι λέξεις μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε όταν αναφερόμαστε σε έναν φίλο
- Χρήση / παράλειψη του οριστικού άρθρου με εποχές του έτους

Ιστορία³³

- Πότε / πώς έδωσε ο Χάρι Τρούμαν την εντολή να βομβαρδιστεί η Χιροσίμα;
- Γιατί ο βασιλιάς Αρθούρος έχει τόσο μεγάλη επιρροή στη Βρετάνη;

Χώρος εργασίας³⁴

- Με απέλυσαν για τρίτη φορά. Τι να κάνω;
- Το Excel 2016 autorecover δεν λειτουργεί. Πώς να πάρετε πίσω το νέο αρχείο;
- Πώς να εμποδίσετε το Outlook από το να δημιουργεί αντίγραφα των συνημμένων στο AppData;

Βλέπετε ότι για πολλές ερωτήσεις που μπορεί να προκύψουν στο χώρο εργασίας σας, στον ελεύθερο χρόνο σας ή κατά τη διάρκεια της μελέτης, μπορεί να υπάρχει μια απάντηση στο Stackexchange ή αν δεν υπάρχει απάντηση, μπορείτε να κάνετε την ερώτησή σας και κάποιοι έμπειροι άνθρωποι θα γράψουν χρήσιμες απαντήσεις (διότι σε αντίθεση με άλλα φόρουμ υπάρχουν μηχανισμοί για τη διατήρηση μιας πολύ υψηλής ποιότητας απαντήσεων, συμπεριλαμβανομένης της γλώσσας τους).

Μια προειδοποίηση: Όπως ίσως ήδη αναγνωρίσατε: τα περισσότερα από αυτά τα φόρουμ χρησιμοποιούν την αγγλική γλώσσα ως lingua franca. Εξαιρέση αποτελούν το φόρουμ που είναι αφιερωμένο σε ερωτήσεις σχετικά με κάποια φυσική γλώσσα, π.χ. Γαλλικά ή Γερμανικά, όπου και Γαλλικά (ή Γερμανικά) και αγγλικά χρησιμοποιούνται για να γίνουν ερωτήσεις και απαντήσεις. Εάν δεν γνωρίζετε καλά Αγγλικά, θα βρείτε άλλα φόρουμ στη δική σας μητρική γλώσσα. Αν και, σίγουρα, θα υπάρχουν πολλά που δεν παρέχουν καλές απαντήσεις, επειδή δεν διαθέτουν σύστημα ελέγχου ποιότητας.

³¹ <https://english.stackexchange.com/questions>

³² <https://german.stackexchange.com/questions>

³³ <https://history.stackexchange.com/questions>

³⁴ <https://workplace.stackexchange.com/questions>