

Οδηγός Ηλεκτρονικής Μάθησης

Γεώργιος Γούτας

Εξωτερικός Συνεργάτης στο ΚΕΔΙΜΑ του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων

Περιεχόμενα

Περίληψη.....	2
Συνεργατικό εργαλείο διαμοιρασμού και επικοινωνίας padlet	3
Βασικά χαρακτηριστικά του padlet	3
Το padlet ως εργαλείο ΤΠΕ και στη μάθηση ενηλίκων	4
Εγγραφή και ρυθμίσεις του padlet	4
Βιβλιογραφία.....	7
Επιπλέον πηγές μελέτης.....	7
Εργαλείο αξιολόγησης Socrative	8
Οι πτυχές της αξιολόγησης.....	8
Το περιβάλλον του Socrative	9
Βιβλιογραφία.....	12
Επιπλέον πηγές μελέτης.....	13
Υπηρεσία Διαχείρισης Μαθησιακών Δραστηριοτήτων LAMS	13
Τα Συστήματα Διαχείρισης της Μάθησης (LMS).....	13
Το LAMS (LEARNING ACTIVITY MANAGEMENT SYSTEM)	14
Οδηγίες χρήσης του LAMS	15
Κατέβασμα δραστηριότητας από τη διεθνή κοινότητα του Lams	17
Βιβλιογραφία.....	19
Επιπλέον πηγές μελέτης.....	20
Διαδραστικό εργαλείο παρουσιάσεων Mentimeter	20
Διάδραση και παιχνιδοποίηση με ΤΠΕ.....	21
Εγγραφή και λειτουργίες του mentimeter	22
Βιβλιογραφία.....	26
Επιπλέον πηγές μελέτης.....	27
Screen & Webcam Recorder.....	27
Το επεξηγηματικό βίντεο στην εκπαίδευση	27
Λογισμικά καταγραφής βίντεο/οθόνης.....	29
Λογισμικό Free Cam	29
Συνεργατικό εργαλείο padlet	31
Λογισμικό Screen Pal	31
Βιβλιογραφία.....	32
Επιπλέον πηγές μελέτης.....	33

Περίληψη

Στον παρακάτω οδηγό παρουσιάζονται ψηφιακά εκπαιδευτικά εργαλεία τα οποία λόγω των δυνατοτήτων τους, ευνοούν τη διδασκαλία και τη μάθηση σύμφωνα με τις εκάστοτε απαιτήσεις. Αρχικά παρουσιάζεται το padlet ένα συνεργατικό εργαλείο διαμοιρασμού υλικού και επικοινωνίας, το οποίο δίνει τη δυνατότητα άμεσης συμμετοχής των φοιτητών/τριων χωρίς απαίτηση εγγραφής. Ακολουθεί το εργαλείο Socrative ως εναλλακτικός τρόπος αξιολόγησης και συμμετοχής των εκπαιδευομένων σε δραστηριότητες αποτίμησης γνώσεων. Στη συνέχεια, το Lams αποτελεί ένα σύστημα διαχείρισης μάθησης το οποίο μέσω των χαρακτηριστικών του οδηγεί τους/τις εκπαιδευόμενους/ες σε μία γραμμική ακολουθία δραστηριοτήτων με δυνατότητες κοινωνικής αλληλεπίδρασης. Το mentimeter είναι ένα διαδικτυακό εργαλείο παρουσιάσεων το οποίο εμπλουτίζεται με στοιχεία διάδρασης, οπότε συνεισφέρει στην προσέλκυση του ενδιαφέροντος των φοιτητών/τριων. Τέλος παρουσιάζεται το βίντεο ως εργαλείο στη διδακτική πρακτική καθώς και εργαλεία καταγραφής της κάμερας ή/και της οθόνης, όπου μέσω αυτής της τεχνικής μπορεί να υλοποιηθεί παρουσίαση πληροφοριών στον απαιτούμενο χρόνο.

Συνεργατικό εργαλείο διαμοιρασμού και επικοινωνίας padlet

Στόχοι ενότητας

- Οι εκπαιδευόμενοι/ες να κατανοήσουν την παιδαγωγική αξία πολυτροπικών τεχνολογικών εφαρμογών
- Οι εκπαιδευόμενοι/ες να γνωρίσουν νέους τρόπους διαμοιρασμού υλικού και επικοινωνίας

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

- Οι εκπαιδευόμενοι/ες να περιγράψουν τρόπους εκπαιδευτικής χρήσης του padlet
- Οι εκπαιδευόμενοι/ες να εξοικειωθούν με το περιβάλλον του padlet

Βασικά χαρακτηριστικά του padlet

Το padlet είναι μία διαδικτυακή εφαρμογή, ένας δωρεάν ηλεκτρονικός πίνακας ανακοινώσεων στον οποίο δύναται να αναρτώνται αρχεία (και) για εκπαιδευτική χρήση όπως εικόνες, βίντεο, εργασίες, υπερσύνδεσμοι κ.α. Επιπλέον υπάρχει η δυνατότητα ηχογράφησης, ώστε να χρησιμοποιηθεί κατά βούληση, για την ενημέρωση των φοιτητών/τριων, σχετικά με την ανάθεση εργασιών ή το χρονοδιάγραμμα παράδοσής τους (Παυλή, χ.η.). Οι φοιτητές/τριες επίσης μπορούν να αναρτούν τις εργασίες τους, χωρίς να κάνουν εγγραφή στην πλατφόρμα με κωδικούς. Είναι συμβατό με όλες τις κινητές συσκευές και δεν απαιτεί εγκατάσταση λογισμικού (web-based). Υπάρχει δυνατότητα δημιουργίας ψηφοφορίας (μικρής έρευνας) ώστε να λάβουμε άμεσα την ανατροφοδότηση των φοιτητών/τριων.

Σε οποιαδήποτε προσέγγιση ηλεκτρονικής μάθησης (Siller, 2007) και να στραφούμε το padlet μπορεί να βοηθήσει την εκπαιδευτική διαδικασία. Είτε στο μοντέλο εμπλουτισμού το οποίο στοχεύει στη στήριξη της συμβατικής δια ζώσης διδασκαλίας με τη χρήση νέων μέσων και τεχνολογιών, είτε στο μοντέλο μικτής μάθησης όπου υβριδικά παρέχετε online διδασκαλία σε συνδυασμό με τη δια ζώσης πανεπιστημιακή και συνδυάζονται τα θετικά στοιχεία της συμβατικής διδασκαλίας με τη χρήση των νέων μέσων, είτε στο μοντέλο πλήρους ηλεκτρονικής μάθησης (Σοφός κ. συν. , 2015), το padlet μπορεί να αποτελέσει το αποθετήριο αρχείων, εργασιών και εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων. Οι φοιτητές/τριες έχουν πρόσβαση από τις ψηφιακές τους συσκευές (κινητές ή μη) και μπορούν να εργαστούν ανεξάρτητα από χωροχρονικές δεσμεύσεις και περιορισμούς. Η έλλειψη της πρόσωπο με πρόσωπο επικοινωνίας μπορεί να αποτελέσει αρνητική προϋπόθεση ως προς την ποιότητα της μάθησης. Η ανάγκη επικοινωνίας, συνεργασίας, ανταλλαγής απόψεων μέσω ενός εργαλείου όπως το padlet μπορεί σε κάθε περίπτωση να φανεί επιβοηθητική στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Για τον εκπαιδευτή/τρια είναι εύκολο στη χρήση χωρίς να απαιτούνται ιδιαίτερες γνώσεις στις ΤΠΕ και μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ανατροφοδοτικό εργαλείο. Για τους εκπαιδευόμενους/ες έχουν άμεση δυνατότητα πρόσβασης στο υλικό και δυνατότητα ανάρτησης, χωρίς δημιουργία λογαριασμού. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη γνωριμία της εκπαιδευτικής ομάδας είτε στην πορεία των μαθημάτων. Με δεδομένο ότι οι φοιτητές/τριες ως ψηφιακοί γηγενείς είναι εξοικειωμένοι με τη χρήση κινητών συσκευών μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο αμφιθέατρο με σκοπό την

(Παυλή, χ.η.):

- Άμεση συμμετοχή των φοιτητών/τριών

- Αύξηση συμμετοχής ακόμη και με ανώνυμη χρήση
- Ανατροφοδοτικό εργαλείο
- Αποθετήριο δραστηριοτήτων

Το padlet ως εργαλείο ΤΠΕ και στη μάθηση ενηλίκων

Οι Τεχνολογίες των Πληροφοριών και Επικοινωνιών (ΤΠΕ), μπορούν να συντελέσουν στην ενίσχυση μιας πληθώρας δεξιοτήτων απαραίτητες για την ψηφιακή εποχή που βιώνουμε μέσω κατάλληλων προσεγγίσεων. Συνεργατικές και νοηματοδοτημένες δραστηριότητες, με χρήση πολυαισθητηριακών και πολυτροπικών ψηφιακών μέσων, μπορούν να παρέχουν (Τσουρλή, 2021):

- αυτονομία,
- διάδραση,
- ενεργητική μάθηση
- σύνδεση θεωρίας και πράξης

Επιπλέον η καινοτομία και η ανταλλαγή απόψεων εκπαιδευτικών- εκπαιδευομένων μπορεί να ισχυροποιήσει μια κριτικο-αναστοχαστική ψηφιακή κοινότητα μάθησης και να προάγει τη διεπαφή, τη συνεργασία και τη μεταγνώση.

Επιπλέον σε σχέση με τις θεωρίες μάθησης ενηλίκων, οι ενεργητικές εκπαιδευτικές τεχνικές και η βιωματική μάθηση αποδίδουν περισσότερο στην περίπτωση των ενηλίκων εκπαιδευομένων. Κυρίως οι συμμετοχικές μέθοδοι διδασκαλίας και μάθησης (εργασία σε ομάδες, παιχνίδια ρόλων, αναλύσεις περιπτώσεων, καταγισμός ιδεών, ανάπτυξη project, κλπ) με την ενσωμάτωση ανάλογων στρατηγικών και τεχνικών στην καθημερινή εκπαιδευτική πρακτική και με την αξιοποίηση κατάλληλων περιβαλλόντων και εργαλείων των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και Επικοινωνίας (Τ.Π.Ε), δίνουν στους ενήλικες εξαιρετικά περιθώρια να (Ιωάννου, 2008):

- αναπτύξουν τις δεξιότητές τους,
- αναπτύξουν το γνωστικό και ψυχοσυναισθηματικό υπόβαθρό τους,
- τη δημιουργία θετικών στάσεων για ένα αποτελεσματικό πλαίσιο μάθησης, επικοινωνίας και συμπεριφοράς.

Εγγραφή και ρυθμίσεις του padlet

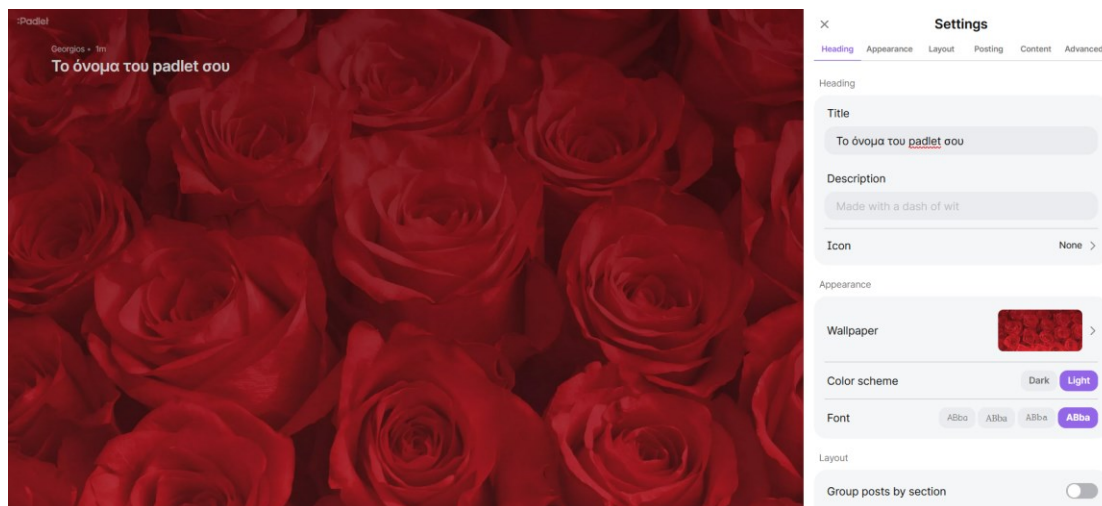
Η εγγραφή στην πλατφόρμα γίνεται από τη διεύθυνση padlet.com με χρήση του email και δημιουργίας κωδικού πρόσβασης. Εφόσον γίνει η εγγραφή υπάρχει η δυνατότητα δημιουργίας νέου padlet. Αρχικά θα ζητηθεί να επιλέξουμε τον τρόπο εμφάνισης των αναρτήσεων (Εικόνα 1) και η πρώτη επιλογή είναι ο τοίχος όπου τα περιεχόμενα μπαίνουν σε διάταξη σειράς και το τελευταίο χρονικά μήνυμα εμφανίζεται επάνω αριστερά. Η εμφάνιση ροής εμφανίζει το περιεχόμενο σε μία αναγνώσιμη ροή από πάνω προς τα κάτω, το πλέγμα τακτοποιεί το περιεχόμενο σε σειρές από κουτιά, ο χάρτης με την εμφάνιση του παγκόσμιου χάρτη ως υπόβαθρο, ο καμβάς επιτρέπει τη διασύνδεση των περιεχομένων με βέλη και το χρονοδιάγραμμα για την τοποθέτηση

σε οριζόντια σχεδίαση. Εφόσον θέλουμε στο ίδιο radlet να δουλεύουν ομάδες φοιτητών/τριών, επιλέγουμε τις ενότητες και έτσι κάθε ομάδα ανεβάζει το περιεχόμενό της αλλά έχει πρόσβαση και στο περιεχόμενο των υπόλοιπων ομάδων.



Εικόνα 1: Επιλογές εμφάνισης αναρτήσεων

Στη συνέχεια γίνεται η επιλογή του υποβάθρου, της γραμματοσειράς και μπορεί να μπει τίτλος και περιγραφή (Εικόνα 2).

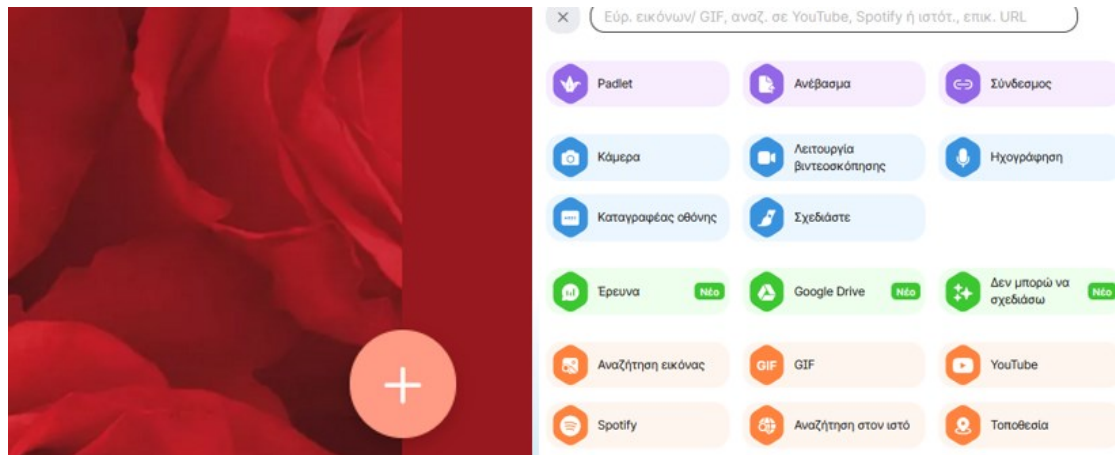


Εικόνα 2: Αρχική ρύθμιση του περιβάλλοντος

Για να αναρτηθεί νέο περιεχόμενο πρέπει να πατηθεί το σύμβολο + (Εικόνα 3) και μεταξύ άλλων υπάρχουν οι εξής επιλογές:

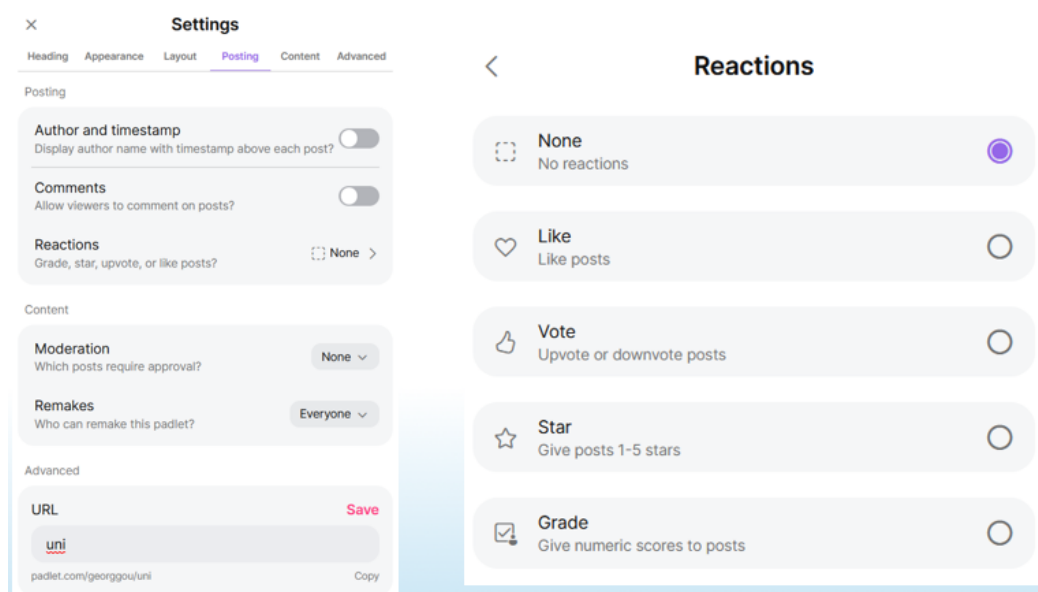
- ανέβασμα αρχείου
- μικρή έρευνα

- ηχογραφημένο μήνυμα
- λήψη εικόνας και ανέβασμα
- λήψη βίντεο και ανέβασμα
- καταγραφή οθόνης και ανέβασμα
- βίντεο YouTube



Εικόνα 3: Ανάρτηση περιεχομένου

Σε σχέση με τις ρυθμίσεις του περιβάλλοντος (Εικόνα 4) ως προς τις δυνατότητες των φοιτητών/τριων, υπάρχει η επιλογή να επιτραπεί (ή μη) ο σχολιασμός αναρτήσεων καθώς και αντιδράσεις πάνω σε αυτές όπως likes, stars, vote κ.λπ.. Επιπλέον έχουμε τη δυνατότητα να καθορίσουμε τη διεύθυνση URL που θα έχει το padlet, γεγονός που αποτελεί σημαντικό πλεονέκτημα της πλατφόρμας καθώς μας επιτρέπει να δημιουργήσουμε ευκολομνημόνευτες διευθύνσεις. Έτσι οι φοιτητές και οι φοιτήτριες μπορούν με το πέρασμα του μαθήματος να εισέλθουν εύκολα στον ψηφιακό πίνακα αναρτήσεων και να επαναχρησιμοποιήσουν το υλικό.



Εικόνα 4: Ρύθμιση αντιδράσεων και διεύθυνσης URL

Ασκήσεις αυτοαξιολόγησης:

- 1) Κατάλληλα πολυτροπικά εργαλεία ΤΠΕ επιτρέπουν στους χρήστες την ανάπτυξη:
 - A. Γνώσεων και δεξιοτήτων
 - B. Συνεργασία
 - C. Θετικών στάσεων για ένα αποτελεσματικό πλαίσιο μάθησης, επικοινωνίας και συμπεριφοράς
 - D. όλα τα παραπάνω
- 2) Στο padlet υπάρχει η δυνατότητα ανάρτησης:
 - A. αρχείου (doc, pdf κ.λπ.)
 - B. ψηφοφορία
 - C. ηχογραφημένο μήνυμα
 - D. βίντεο YouTube
 - E. όλα τα παραπάνω
- 3) Για να αναρτήσουν περιεχόμενο οι χρήστες πρέπει να δώσει τη δυνατότητα ο διαχειριστής του padlet.
 - A. Σωστό
 - B. Λάθος

Απαντήσεις:

1D, 2E, 3A

Βιβλιογραφία

Ιωάννου, Ν. & Αθανασούλα-Ρέππα Α. (2008). *Οι ενεργητικές εκπαιδευτικές τεχνικές στη διδακτική πράξη της εκπαίδευσης ενηλίκων*. 10^ο Παγκύπριο Συνέδριο Παιδαγωγικής Εταιρείας Κύπρου. Ποιότητα στην Εκπαίδευση: Έρευνα και Διδασκαλία, 6-7 Ιουνίου 2008, Πανεπιστήμιο Κύπρου, Λευκωσία

Κορρέ Μ. Π. (χ.η.) *Πανεπιστημιακή Παιδαγωγική*.
https://www.tls.tuc.gr/fileadmin/users_data/tls/uploads/1%CE%B7%CE%97%CE%BC%CE%B5%CF%81%CE%B9%CE%B4%CE%B1/%CE%A0%CE%B1%CF%85%CE%BB%CE%AE%CE%9A%CE%BF%CF%81%CF%81%CE%AD%CE%9A%CE%B5%CE%B4%CE%B9%CE%BC.pdf

Σοφός, Α., Κώστας, Α., Παράσχου, Β. (2015), *Online Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση*. ΣΕΑΒ

Τσουρλή, Ε., Δαλακούρα Ζ., & Φραγκάκη Μ. (2021). *Τεχνολογίες Πληροφοριών και Επικοινωνιών στην Πανεπιστημιακή εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση: Αναπτύσσοντας δεξιότητες του 21ου αιώνα σε ενήλικες φοιτητές Ανοικτών Πανεπιστημίων*. 11^ο Συνέδριο για την ανοιχτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση: Εμπειρίες Προκλήσεις Προοπτικές, 26-28 Νοεμβρίου 2021, Αθήνα.

Siller, Fr. (2007). *Medienpädagogische Handlungskompetenzen. Problemorientierung und Kompetenzerwerb beim Lernen mit neuen Medien*. Dissertation, Mainz: Universität

Επιπλέον πηγές μελέτης

<https://padlet.help/!el/article/f5of9fy9lc-padlet>

<https://www.youtube.com/watch?v=4499B9zUOyc&t=38s>

<https://www.youtube.com/watch?v=BB5jf0xY9II>

Εργαλείο αξιολόγησης Socratic

Στόχοι ενότητας

- Οι εκπαιδευόμενοι/ες να κατανοήσουν την πολύπλευρη αξία της αξιολόγησης
- Οι εκπαιδευόμενοι/ες να γνωρίσουν νέους τρόπους αξιολόγησης

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

- Οι εκπαιδευόμενοι/ες να περιγράψουν τρόπους αξιολόγησης
- Οι εκπαιδευόμενοι/ες να εξοικειωθούν με το περιβάλλον socratic

Οι πτυχές της αξιολόγησης

Η εκπαιδευτική αξιολόγηση διακρίνεται σε τρεις κύριες μορφές (Πετροπούλου κ.συν., 2015):

- 1.τη διαγνωστική ή αρχική η οποία πραγματοποιείται πριν την έναρξη της εκπαιδευτικής διαδικασίας και προσδιορίζει το αρχικό επίπεδο γνώσεων
- 2.τη διαμορφωτική ή συνεχή που πραγματοποιείται σε όλη τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας και διαδραματίζει καταλυτικό ρόλο ως μηχανισμός ανατροφοδότησης εκπαιδευτικού και εκπαιδευομένων
- 3.την αθροιστική ή τελική που πραγματοποιείται μετά την ολοκλήρωση της διδακτικής διαδικασίας

Η αξιολόγηση της επίδοσης είναι αναπόσπαστο μέρος της εκπαιδευτικής διαδικασίας, τόσο σημαντικό, που μπορεί και διαμορφώνει τη μάθηση και τη διδασκαλία (Ricken & Reh, 2017). Σε μαθήματα που ο βαθμός δεν έχει κάποια ιδιαίτερη αξία, οι εκπαιδευόμενοι/ες δύσκολα συμμετέχουν ενεργά και συχνά παρουσιάζονται προβλήματα απειθαρχίας, αδιαφορίας (Herdegen, 2009) και όχλησης της ομαλής λειτουργίας της τάξης.

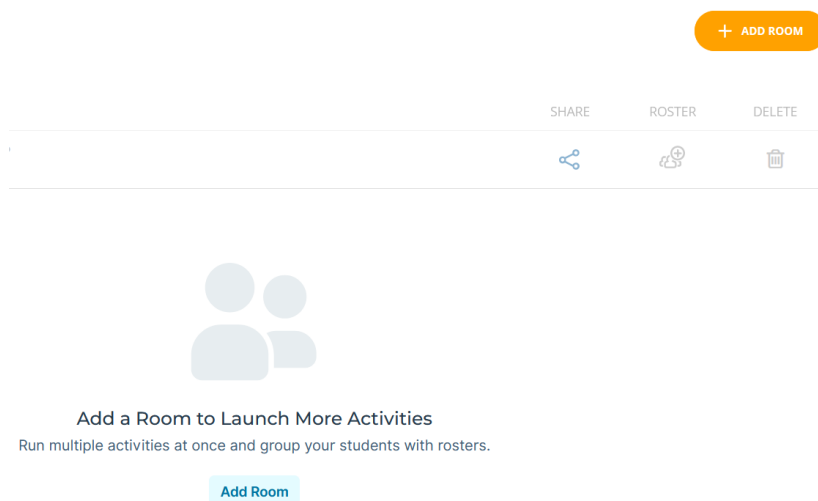
Στην καθιερωμένη πρακτική η αξιολόγηση της επίδοσης συχνά στερείται παιδαγωγικού περιεχομένου, ενισχύει την κοινωνική κατάταξη, τον ανταγωνισμό, την εξάρτηση και τη στείρα μάθηση (Μαυρογιώργος 1993; Παπακωνσταντίνου, 1993; Σολομών, 1998; οπ. αναφ. Ρεκαλίδου, 2011). Η αξιολόγηση της μάθησης παραμένει ταυτισμένη με τη μέτρηση της επίδοσης, οπότε και περιορίζεται στο γνωστικό τομέα χωρίς να λάβει υπόψη, το συναισθηματικό ή ψυχοκινητικό τομέα (Χαρίσης, 2015).

Βέβαια, οι τεχνικές αξιολόγησης μπορεί να είναι παραδοσιακές ή εναλλακτικές. Η σημερινή αξιολόγηση οφείλει να είναι πολυδυναμική, πολυεπίπεδη, αυθεντική και να έχει σαφή ανατροφοδοτικό προσανατολισμό (Χαρίσης, 2015), έτσι ώστε να υπηρετεί τη σύγχρονη παιδαγωγική θεώρηση. Η αξιοποίηση των αποτελεσμάτων, θα μπορούσε να συμβάλει στη βελτίωση του εκπαιδευόμενου (Ρεκαλίδου, 2011).

Η αξιοποίηση του web 2.0 συμβάλλει στην προώθηση της συμμετοχής των εκπαιδευομένων στην ίδια τους την αξιολόγηση και συντελεί σε έναν κατανοητό και συγχρόνως ελκυστικό αναστοχασμό της εκπαιδευτικής διαδικασίας (Γκίκας, 2013). Η νέα τάση αξιολόγησης «αξιολόγηση για τη μάθηση» ξεπερνά το προηγούμενο μοντέλο «αξιολόγηση της μάθησης» και αναλαμβάνει αναβαθμισμένο ρόλο, όπου η διαδικασία της αξιολόγησης πραγματοποιείται με ποικίλες τεχνικές (συλλογή ποσοτικών και ποιοτικών δεδομένων) και τα αποτελέσματα γνωστοποιούνται στους εκπαιδευομένους προς όφελός τους π.χ. ανατροφοδότηση, απόκτηση μεταγνωστικών ικανοτήτων κ.α. (Πετροπούλου κ. συν., 2015). Επιπλέον η «αξιολόγηση για τη μάθηση» αποτελεί μέρος της καθημερινής εκπαιδευτικής πρακτικής και αποσκοπεί στη βελτίωση της μαθησιακής πορείας και στην ανάπτυξη μαθησιακής αυτονομίας των φοιτητών/τριών καθώς και αποβλέπει στη συμμετοχή των φοιτητών/τριών στην αξιολογική διαδικασία (Πεντέρη και Καρούσου, χ.η.).

Το περιβάλλον του Socrative

Για να δημιουργηθεί λογαριασμός στο πρόγραμμα πρέπει να επιλεγεί η διεύθυνση Socrative.com και να γίνει εγγραφή. Με το Socrative δύναται να δημιουργήσεις online quiz (πολλαπλής επιλογής, σωστού λάθους ή σύντομης απάντησης) είτε με σκοπό την αύξηση της διαδραστικότητας του μαθήματος ή για να θέσεις ένα άμεσο online ερώτημα στους εκπαιδευόμενους (πολλαπλής επιλογής, σωστού λάθους ή σύντομης απάντησης) με ανατροφοδοτική χρήση. Προϋπόθεση για να δημιουργήσεις και να «τρέξεις» οποιαδήποτε δραστηριότητα είναι να έχεις δημιουργήσει ένα Room¹ (Εικόνα 5), στο οποίο τρέχει κάθε φορά μία δραστηριότητα online. Αυτό σημαίνει ότι για να ξεκινήσεις μία καινούργια δραστηριότητα πρέπει να έχεις ολοκληρώσει την προηγούμενη (Finish Activity).

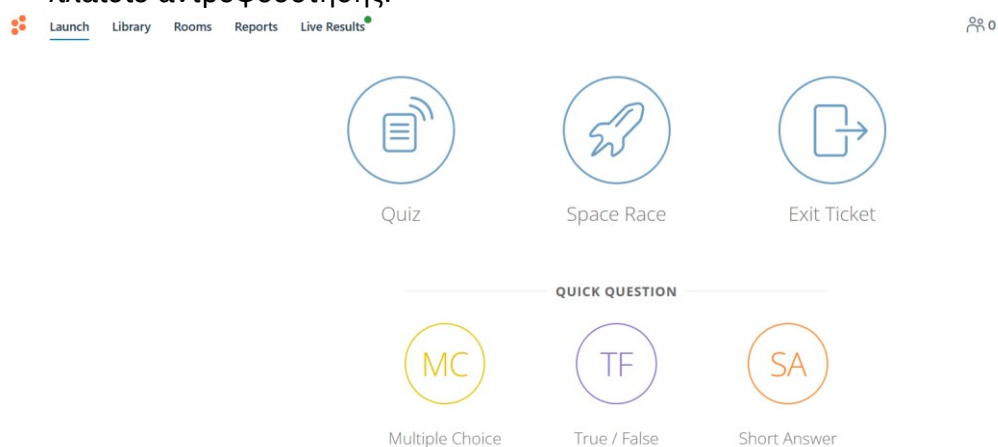


Εικόνα 5: Δημιουργία Room

Αναλυτικά το μενού (Εικόνα 6) στην αριστερή πλευρά, έχει ως εξής:

¹ Η δημιουργία περισσότερων Rooms απαιτεί την αναβάθμιση της έκδοσης (upgrade)

- Στο Launch έχεις μία γενική εικόνα και μπορείς να δημιουργήσεις ένα άμεσο/σύντομο ερώτημα.
- Στο Library βλέπεις τα κουίζ που έχεις δημιουργήσει και τα οποία μπορείς να τρέξεις online. Από εδώ μπορείς να δημιουργήσεις νέο κουίζ επιλέγοντας Add, New Quiz.
- Στο μενού rooms βλέπεις τα δωμάτια που έχεις δημιουργήσει μέσα από τα οποία μπορείς να τρέξεις κάποια δραστηριότητα που έχεις δημιουργήσει στο Library. Το όνομα του χρειάζονται οι φοιτητές/τριες προκειμένου να εισέλθουν στην ενεργή δραστηριότητα.
- Στα Reports βλέπεις τα αποτελέσματα και τις απαντήσεις για κάθε δραστηριότητα ταξινομημένα (ημερομηνία/ room/ τύπο δραστηριότητας).
- Στο Live Results βλέπεις online τις απαντήσεις των φοιτητών/τριών, της δραστηριότητας που είναι σε χρήση (online). Μπορεί να γίνεται συζήτηση στο πλαίσιο αντροφοδότησης.




Εικόνα 6: Η αρχική εικόνα του Socrative

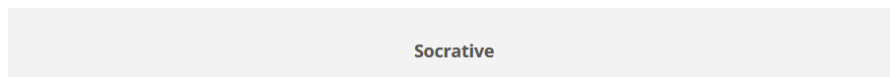
Για να εκκινήσει ένα κουίζ πηγαίνεις στο Quiz και επιλέγεις το κουίζ που θέλεις να ενεργοποιήσεις πατώντας Launch. Εφόσον τρέχει κάποια άλλη δραστηριότητα θα ζητηθεί να την τερματίσεις. Πατώντας Invite Students ενημερώνεσαι, πως μπορούν να εισέλθουν οι φοιτητές στη δραστηριότητα. Ουσιαστικά πρέπει να πληκτρολογήσουν τη διεύθυνση gosocrative.com και να βάλουν το Room name όπου τρέχει η δραστηριότητα (Εικόνα 7).

Student Login

Room Name


JOIN

 English ▾



Εικόνα 7: Είσοδος για τους εκπαιδευόμενους

Θα ζητηθεί να πληκτρολογήσουν το όνομά τους και θα εισέλθουν απευθείας στο πρώτο ερώτημα το κουίζ σου (Εικόνα 8). Ο καθηγητής/τρια μπορεί να βλέπει online με την τάξη του, τις απαντήσεις των φοιτητών οι οποίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν ανατροφοδοτικά στο πλαίσιο συζήτησης (μενού Live Results).



Enter your name

DONE

Εικόνα 8: Καταχώρηση ονόματος φοιτητή/τριας για συμμετοχή στη δραστηριότητα

Ασκήσεις αυτοαξιολόγησης:

- 1) Σε τι αποβλέπει η αξιολόγηση;
 - A. Στη διόρθωση του λάθους
 - B. Στην ανατροφοδότηση του εκπαιδευτικού
 - C. Στην ανατροφοδότηση του μαθητή
 - D. Όλα τα παραπάνω
- 2) Η αξιολόγηση έχει επίπτωση στη σχέση δασκάλου-μαθητή;

- A. Ναι
 - B. Όχι
- 3) Στο Socrative υπάρχει η δυνατότητα δημιουργίας ερωτήσεων:
- A. πολλαπλής επιλογής
 - B. σωστού λάθους
 - C. σύντομης απάντησης
 - D. όλα τα παραπάνω
- 4) Για να τρέξει δραστηριότητα στο Socrative πρέπει να υπάρχει «κενό» Room.
- A. Σωστό
 - B. Λάθος

Απαντήσεις:

1D, 2A, 3D, 4A

Βιβλιογραφία

Γκίκας, Α. (2013). Μια διαφορετική τεχνική αξιολόγησης μαθητών με την αξιοποίηση των μαθητικών Η/Υ και του περιβάλλοντος Ασύγχρονης Τηλεκπαίδευσης του Πανελληνίου Σχολικού Δικτύου. Πρακτικά 3ου Πανελληνίου Συνεδρίου Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία, Πειραιάς.

Πεντέρη, Ε. & Καρούσου, (χ.η.). *Αξιολόγηση μαθησιακών αποτελεσμάτων*. <https://ctl.duth.gr/wp-content/uploads/2023/01/%CE%91%CE%BE%CE%B9%CE%BF%CE%BB%CF%8C%CE%B3%CE%B7%CF%83%CE%B7-%CE%9C%CE%B1%CE%B8%CE%B7%CF%83%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CF%8E%CE%BD-%CE%B1%CF%80%CE%BF%CF%84%CE%B5%CE%BB%CE%B5%CF%83%CE%BC%CE%AC%CF%84%CF%89%CE%BD.pdf>

Πετροπούλου, Ο., Κασιμάτη, Κ. & Ρετάλης, Σ. (2015), *Σύγχρονες Μορφές Εκπαιδευτικής Αξιολόγησης Με Αξιοποίηση Εκπαιδευτικών Τεχνολογιών*. Αθήνα: ΣΕΑΒ

Ρεκαλίδου, Γ. (2011). *Αξιολόγηση της μάθησης ή αξιολόγηση για τη μάθηση*; Αθήνα: Πεδίο

Χαρίσης, Α. (2015). *Εναλλακτικές μορφές αξιολόγησης της μάθησης και Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ.)*. Σε Δ. Κακανά, κ. Μπότσογλου, Ν. Χανιωτάκης, Ε. Καβαλάρη (Επιμ.), *Η αξιολόγηση στην εκπαίδευση: Παιδαγωγική και Διδακτική Διάσταση*, Β΄ έκδοση (283-290). Θεσσαλονίκη: Αφοί Κυριακίδη

Herdegen, P. (2009). *Schulische Prüfungen: Entstehung - Entwicklung - Funktionen: Prüfungen am bayerischen Gymnasium vom 18. bis zum 20. Jahrhundert.*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt

Ricken, N. & Reh, S. (2017). Prüfungen - systematische Perspektiven der Geschichte einer pädagogischen Praxis. Einführung in den Thementeil. *Zeitschrift für Pädagogik* 63 (2017) 3, S. 247-258

Επιπλέον πηγές μελέτης

<https://ejournals.epublishing.ekt.gr/index.php/openjournal/article/view/9809>

<https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/3729>

Υπηρεσία Διαχείρισης Μαθησιακών Δραστηριοτήτων LAMS

Στόχοι ενότητας

- Οι εκπαιδευόμενοι/ες να κατανοήσουν τις δυνατότητες των συστημάτων διαχείρισης της μάθησης (LMS)
- Οι εκπαιδευόμενοι/ες να γνωρίσουν νέους τρόπους διαχείρισης της μάθησης

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

- Οι εκπαιδευόμενοι/ες να περιγράψουν τρόπους αξιοποίησης του LAMS
- Οι εκπαιδευόμενοι/ες να εξοικειωθούν με το περιβάλλον LAMS

Τα Συστήματα Διαχείρισης της Μάθησης (LMS)

Με την εξέλιξη της τεχνολογίας νέα ψηφιακά εργαλεία εμφανίζονται στην εκπαίδευση τα οποία αποσκοπούν στην αύξηση της διαδραστικότητας, της συνεργασίας, των δυνατοτήτων, της εμφάνισης και διαχείρισης της πληροφορίας. Αρχικά τα Συστήματα Διαχείρισης Περιεχομένων (Content Management Systems - CMS) στόχευαν στην αποθήκευση και οργάνωση του μαθησιακού περιεχομένου με δυνατότητες εξ αποστάσεως πρόσβασης. Στη συνέχεια τα Συστήματα Διαχείρισης της Μάθησης (Learning Management Systems - LMS) πρόσφεραν τη δυνατότητα στα ιδρύματα και στους εκπαιδευτικούς να καταγράφουν την εξέλιξη των εκπαιδευτικών προγραμμάτων (π.χ. χρόνοι παραμονής ανά μάθημα/ενότητα, χώρος χρήσης κ.λπ.), την πρόοδο των μαθητευόμενων και γενικότερα τη διαχείριση των μαθημάτων και την αξιολόγηση από το ίδιο το εκπαιδευτικό προσωπικό (Γιαννούλας, 2023).

Τα συστήματα διαχείρισης μάθησης παρέχουν τη δυνατότητα ασκήσεων και εργασιών σε ατομικό αλλά και ομαδικό επίπεδο. Από τις πιο σημαντικές λειτουργίες αυτών των συστημάτων είναι η σύγχρονη είτε ασύγχρονη επικοινωνία σε όλα τα μέλη, με δυνατότητα ανάρτησης ψηφιακών αρχείων οπότε και προκύπτει η δυνατότητα δημιουργίας διαδικτυακών κοινοτήτων (online learning communities), που έχει αποδειχθεί ότι προσφέρουν γόνιμο έδαφος για ενασχόληση με μαθησιακές δραστηριότητες (Barber, 2020)

Οι συνεργατικές δραστηριότητες βοηθούν στην οικοδόμηση της νέας γνώσης, την ενεργό μάθηση και τη βαθύτερη κατανόηση και επεξεργασία του θέματος αφού

απαιτείται από τους εκπαιδευόμενους σημαντική νοητική προσπάθεια (Dillenbourg, 1999). Επιπλέον δύναται να αναπτυχθούν δεξιότητες κριτικής σκέψης, επικοινωνίας και η συνειδητοποίηση μηχανισμών οικοδόμησης της γνώσης (Steeples & Mayers, 1998). Τα συνεργατικά περιβάλλοντα μάθησης που ενθαρρύνουν την διερευνητική και κριτική σκέψη προϋποθέτουν την αξιοποίηση της τεχνολογίας με παιδαγωγικές και κοινωνικές αρχές (Λιοναράκης κ. συν., 2018).

Τα LMS χρησιμοποιούνται στην εκπαιδευτική πράξη, όχι μόνο σε εξ αποστάσεως μορφές εκπαίδευσης αλλά και στη διά ζώσης. Στα εξ αποστάσεως μαθήματα θεωρούνται τα κύρια εργαλεία υποστήριξης της διδακτικής πράξης ενώ στην δια ζώσης χρησιμοποιούνται για την ανάρτηση μαθησιακού υλικού, την ασύγχρονη επικοινωνία αλλά και τη βαθμολόγηση. (Γιαννούλας, 2023). Επιπλέον τα LMS μπορούν να συμπεριλαμβάνονται στους ανοικτούς εκπαιδευτικούς πόρους ενός Πανεπιστημιακού ιδρύματος, μία καινοτόμα λογική, η οποία αποσκοπεί στη βελτίωση της ποιότητας και της αποτελεσματικότητας της εκπαίδευσης, στη μείωση του κόστους σπουδών κάνοντας τις ανώτατες σπουδές πιο προσιτές για εκατομμύρια φοιτητές (Παπαδημητρίου και Λιοναράκης, 2013).

Καθώς διανύουμε τη μετάβαση προς μαθητοκεντρικά μοντέλα όπου οι e-εκπαιδευόμενοι θα συμμετέχουν ως ενεργά μέλη ηλεκτρονικών κοινοτήτων μάθησης και η γνώση θα είναι ευρέως διαχεόμενη, είναι προς όφελος των φοιτητών/τριών να αναπτύξουν νέες δεξιότητες που διέπουν την δια βίου διαδικτυακή μάθηση, όπως τον ψηφιακό αλφαριθμητισμό και τις μεταγνωστικές δεξιότητες (Κωσταρίδου-Ευκλείδη, 1997).

Από έρευνες (Πασχάλης και Παπαδάκης, 2009) φαίνεται πως τα οφέλη από την αξιοποίηση της η-μάθησης στη συμβατική Τριτοβάθμια εκπαίδευση μπορούν να περιλαμβάνουν στοιχεία της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, όπως η δυνατότητα οι σπουδαστές/τριες να μάθουν οποτεδήποτε, οπουδήποτε, να επικοινωνούν και να συνεργάζονται μεταξύ τους αλλά και με τους καθηγητές τους. Σε άλλη έρευνα όπου σε πανεπιστημιακό μάθημα χρησιμοποιήθηκαν εργαλεία Web 2.0 (moodle, forum, wiki, blog) προέκυψε μεν για τους φοιτητές και τις φοιτήτριες πως μπόρεσαν να συνεργαστούν εποικοδομητικά, αύξησε το κίνητρο συμμετοχής και το βαθμό εμπλοκής τους και για τους εκπαιδευτές ότι αξιοποίησαν την προστιθέμενη αξία του Web 2.0 αφού είχαν τη δυνατότητα να ελέγχουν πλήρως τη μαθησιακή πορεία (Τζαβάρια κ. συν., 2012).

To LAMS (LEARNING ACTIVITY MANAGEMENT SYSTEM)

Η φιλοσοφία του LAMS βασίζεται στο γεγονός ότι ο άνθρωπος κατακτά τη γνώση όταν αλληλεπιδρά με το περιβάλλον όμως η διαδικασία της μάθησης ενισχύεται καθώς ο εκπαιδευόμενος/η αποκτά τη δυνατότητα από τη μία να δημιουργήσει κάτι νέο πάνω σε αυτά που έχει ήδη διδαχθεί και επιπλέον η δημιουργία του μοιράζεται με άλλους (Παπαδάκης κ. συν., 2014).

Το LAMS είναι ένα διαδικτυακό εργαλείο, το οποίο έχει σχεδιαστεί με σκοπό να διευκολύνει το σχεδιασμό, την ανάπτυξη την εκτέλεση και την επαναχρησιμοποίηση

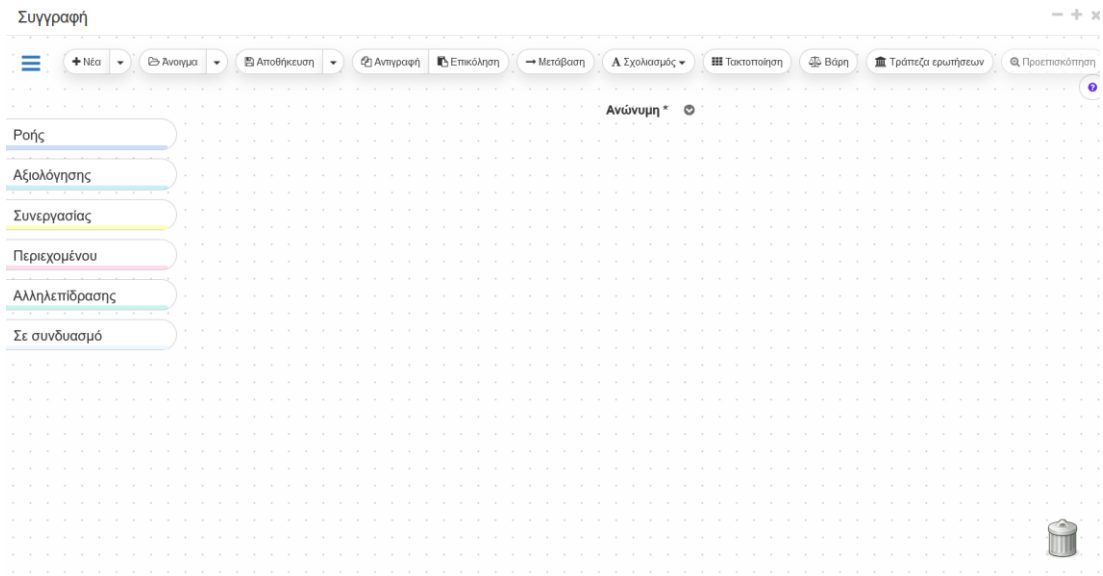
μίας ακολουθίας μαθησιακών δραστηριοτήτων, οι οποίες αξιοποιούν τα πλεονεκτήματα της συνεργατικής μάθησης και διευκολύνουν τους παράγοντες που επηρεάζουν το αποτέλεσμα της μάθησης όπως η ενεργή συμμετοχή και η αλληλεπίδραση, το βάθος της επεξεργασίας της πληροφορίας (Dillenbourg, 1999) και η απαίτηση για βαθιά κατανόηση από τους εκπαιδευόμενους (Παπαδάκης και Πασχάλης, 2009). Το LAMS μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως αυτόνομο σύστημα ή σε συνδυασμό με άλλα συστήματα Διαχείρισης Μάθησης (LMS) όπως το Moodle,

Οι δραστηριότητες των ακολουθιών αφορούν εργασίες σε ομαδικό, ατομικό ή επίπεδο τάξης και μπορούν να εφαρμοστούν τόσο σε σύγχρονο όσο και με ασύγχρονο τρόπο. Διακρίνονται τέσσερις βασικοί άξονες στους οποίους κινείται το LAMS: ο συγγραφέας (Author), ο μαθητευόμενος (Learner), η διαχείριση (Administration) και τέλος, η παρακολούθηση (Monitoring) των ομάδων και των μαθημάτων αλλά υποστηρίζονται και επιπρόσθετοι (διαχειριστής ομάδας, διευθυντής ομάδας) ευνοώντας εκπαιδευτικά σενάρια διαφόρων παιδαγωγικών προσεγγίσεων (Κοκκινίδης κ.συν., 2008).

Από έρευνα σε σπουδαστές και σπουδάστριες προέκυψε πως το LAMS διευκολύνει τους εκπαιδευόμενους/ες να μελετούν, εξασκούνται, συνεργάζονται και αλληλεπιδρούν με έναν πιο ευχάριστο τρόπο που περιλαμβάνει ατομικές και συνεργατικές μαθησιακές δραστηριότητες χωρίς χωρο-χρονικές δεσμεύσεις και με το δικό τους ρυθμό (Πασχάλης και Παπαδάκης, 2009). Αντίστοιχα έρευνες σε εκπαιδευτικούς έχουν δείξει πως το LAMS είναι εύκολο στη χρήση καθώς έχει απλό και φιλικό περιβάλλον και συνεπώς επιθυμούν να το εντάξουν στη διδακτική τους πρακτική (Φακιολάκης και Παπαδάκης, 2011).

Οδηγίες χρήσης του LAMS






Για τη συγγραφή ακολουθιών δραστηριοτήτων ο χρήστης πρέπει να έχει το ρόλο του συγγραφέα. Εφόσον γίνει κλικ στο «Συγγραφέας» θα ανοίξει το παράθυρο «συγγραφή» (Εικόνα 9) όπου ο χρήστης μπορεί να επιλέξει δραστηριότητες από την πλευρική (αριστερά) εργαλειοθήκη. Υπάρχει μία πληθώρα εργαλείων που με την τεχνική «σύρε και άφησε» τοποθετούνται στην κεντρική οθόνη με σκοπό να συνδεθούν με βέλη και να δημιουργήσουν την ακολουθία.













Εικόνα 9: Πεδίο δημιουργία ακολουθίας

Τα εργαλεία δραστηριοτήτων ταξινομούνται (Εικόνα 10 και Εικόνα 11) σε έξι κατηγορίες: περιεχομένου, αξιολόγησης, συνεργασίας, αλληλεπίδρασης, ροής και σε συνδυασμό δραστηριότητες (lams.sch.gr, χ.η.). Μερικές ενδεικτικές δραστηριότητες είναι οι εξής:


- Ο «Πίνακας ανακοινώσεων» αποτελεί έναν απλό τρόπο παροχής πληροφοριών στους εκπαιδευόμενους σε διάφορες μορφές (κείμενο, συνδέσμους στο διαδίκτυο κ.λπ)
- Το εργαλείο «Ερωτήσεις & Απαντήσεις» χρησιμοποιείται για να τεθούν ερωτήσεις και να καταγραφούν απαντήσεις
- Το εργαλείο «ψηφοφορία» βοηθάει στο να ληφθεί η εκτίμηση των εκπαιδευομένων σε κάποια ερώτηση και μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ανατροφοδοτικά για τον εκπαιδευτή, ως προς την ποιότητα του μαθήματος
- Το εργαλείο «Αξιολόγηση» δημιουργεί διαγωνίσματα αξιολόγησης με τα εξής είδη ερωτήσεων: πολλαπλής επιλογής, αντιστοίχισης, σύντομης απάντησης, αριθμητική, σωστού/λάθους, έκθεσης και διάταξης.
- Το εργαλείο «Συζήτηση» επιτρέπει την ασύγχρονη επικοινωνία μεταξύ των εκπαιδευόμενων αλλά και μεταξύ των εκπαιδευόμενων και των εκπαιδευτικών.
- Το εργαλείο «Συνομιλίας» επιτρέπει μια ζωντανή (σύγχρονη) συζήτηση μεταξύ των εκπαιδευόμενων.

Εργαλεία Περιεχομένου	Εργαλεία Αξιολόγησης	Εργαλεία Συνεργασίας	Εργαλεία Αλληλεπίδρασης
 Ανακ. Πίνακας	 Αξιολόγηση	 Επισκόπηση	 Ερωτ. & Απαντ.
 Διαμοίρ. Πόρων	 Υποβολή Αρχείου	 Ιστοτ. Wiki	 Ερευνα
 Λίστα Εργασιών	 Ξυστό (Scratchie)	 Συζήτηση (Forum)	 Ψηφοφορία
 Χώρος Έκθ. Εικόνων	 Ομότιμη Αξιολόγηση	 Συνομιλία (Chat)	 Σουλ. Δεδομένων
 Υπολογ. Φύλλο		 Επιλογή Συντονιστή	 Σημειωματάριο
			 Νοητικός χάρτης

Εικόνα 10: Οι 4 από τις 6 κατηγορίες δραστηριοτήτων

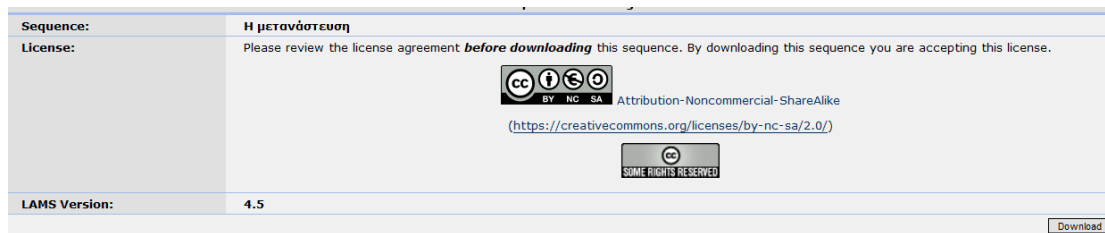
Εργαλεία Ροής	Σε συνδυασμό Δραστηριότητες:		
 Ομάδα	Πόροι και Συζήτηση	Συζήτηση και Επισκόπηση	Συνομιλία και Επισκόπηση
 Πύλη	Πόροι & Συζήτ.	Συζήτηση & Επ.	Συνομιλία & Επ.
 Κλάδος	 Διαμοίρ. Πόρων	 Επισκόπηση	 Επισκόπηση
 Προαιρετική	 Συζήτηση (Forum)	 Συζήτηση (Forum)	 Συνομιλία (Chat)

Εικόνα 11: Οι 2 από τις 6 κατηγορίες δραστηριοτήτων

Εφόσον επιλεγούν οι δραστηριότητες μπορούν να συνδεθούν μεταξύ τους από το εργαλείο «μετάβαση»  Μετάβαση και τελικώς να αποθηκευτεί το σενάριο με τίτλο της επιλογής μας.

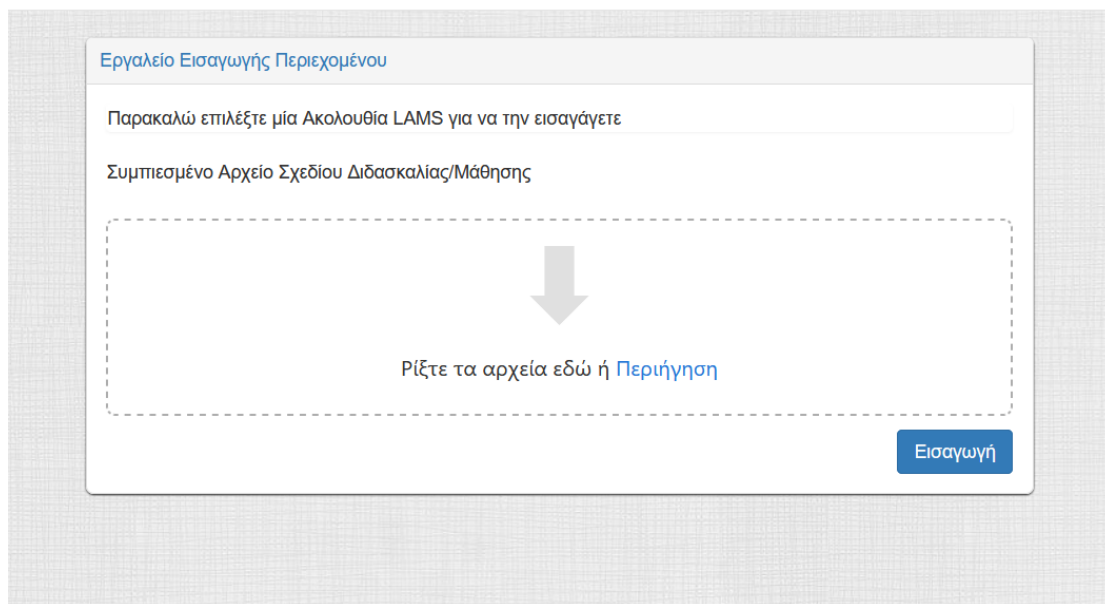
Κατέβασμα δραστηριότητας από τη διεθνή κοινότητα του Lams

Στη διεύθυνση <https://lamscommunity.org/> μπορεί να επιλεγεί μία ακολουθία (Sequences) και να κατέβει σε αρχείο zip (Εικόνα 12). Στη συνέχεια το αρχείο μπορεί να μεταφορτωθεί (Εικόνα 13) από το παράθυρο «συγγραφή» επιλέγοντας Άνοιγμα → Εισαγωγή. Η ακολουθία μπορεί να τροποποιηθεί, να διορθωθεί, να εμπλουτιστεί και να επαναχρησιμοποιηθεί.



Εικόνα 12: Κατέβασμα ακολουθίας

Εισαγωγή Σχεδιασμού Μάθησης



Εικόνα 13: Ανέβασμα ακολουθίας

Ασκήσεις αυτοαξιολόγησης:

- 1) Το Iams ανήκει στην κατηγορία των CMS;
A. ΝΑΙ
B. ΟΧΙ
- 2) Το Iams επιτρέπει τη συνεργατικότητα μέσω κατάλληλων εργαλείων;
A. ΝΑΙ
B. ΟΧΙ
- 3) Τα εργαλεία δραστηριοτήτων ταξινομούνται σε 5 κατηγορίες.
A. ΣΩΣΤΟ
B. ΛΑΘΟΣ
- 4) Δύναται η μεταφόρτωση ακολουθίας από τη διεθνή κοινότητα του Lams και ανέβασμα στο δικό μας χώρο.
A. ΣΩΣΤΟ
B. ΛΑΘΟΣ

Απαντήσεις:

1B, 2A, 3B, 4A

Βιβλιογραφία

- Γιαννούλας, Α. (2023). Από τη διά ζώσης εκπαίδευση με ψηφιακά εργαλεία στην εξ αποστάσεως: Από τη θεωρία στην πράξη [Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <http://dx.doi.org/10.57713/kallipos-126>
- Κοκκινίδης, Χ., Κουτσούγκουλος, Ι., Παπαδοπούλου, Κ., & Πασχαλίδου, Μ. (2008). *Συνεργατική Μάθηση με τη Χρήση της Πλατφόρμας LAMS (Learning Activity Management System)*. 6ο Συνέδριο ΕΤΠΕ «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση». 25-28 Νοεμβρίου 2008. Λεμεσός
- Κωσταρίδου-Ευκλείδη, Α. (1997). *Ψυχολογία της Σκέψης*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Λιοναράκης, Α., Παπαδημητρίου, Σ., Χαρτοφύλακα, Α., Αγγελή, Α., & Τζήλου, Γ. (2018). Η συμβολή των ψηφιακών εργαλείων στην υποστήριξη της μαθησιακής πορείας των φοιτητών/φοιτητριών της εξΑΕ: Μέρος Α: Χρήση ψηφιακών εργαλείων για τη δημιουργία ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού. *Ανοικτή Εκπαίδευση το περιοδικό για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία* 14(1):104
- Παπαδάκης, Σ., & Πασχάλης, Γ. (2009). *Διδασκαλία με το Σύστημα Διαχείρισης Μαθησιακών Δραστηριοτήτων LAMS: Η εμπειρία του καθηγητή*. 1ο Εκπαιδευτικό Συνέδριο «Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία» 24-24 Απριλίου 2009. Βόλος.
- Παπαδάκης, Σ., Παρασκευάς, Α., & Τζιμόπουλος Ν. (2014). *Η αξιοποίηση της σύγχρονης και ασύγχρονης εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στην επιμόρφωση εκπαιδευτικών: Εμπειρία από τη συνδυασμένη χρήση Moodle, LAMS, BBB/Centra και OpenSim*. 3ο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο Ημαθίας, 4-6 Απριλίου 2014. Νάουσα
- Παπαδημητρίου, Σ., & Λιοναράκης, Α. (2013). *Ανοικτοί Εκπαιδευτικοί Πόροι και Ανοικτά Μαθήματα στην Πανεπιστημιακή Εκπαίδευση*. 7th International Conference in Open & Distance Learning. Αθήνα
- Πασχάλης, Γ. & Παπαδάκης, Σ. (2009). *Διδασκαλία με το Σύστημα Διαχείρισης Μαθησιακών Δραστηριοτήτων LAMS: Η πλευρά του σπουδαστή*. 5^ο Πανελλήνιο Συνέδριο των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ. Σύρος
- Τζαβάρα, Α., Κόμης, Β., Γεωργούτσου, Μ., & Σιάμπου, Φ. (2012). *Η χρήση του Web 2.0 για τη διεξαγωγή μαθήματος Διδακτικής της Πληροφορικής και των ΤΠΕ*. 6ο Πανελλήνιο Συνέδριο «Διδακτική της Πληροφορικής». Φλώρινα
- Φακιολάκης, Γ., & Παπαδάκης Σ. (2011). *Υλοποίηση ψηφιακών μαθημάτων στη σχολική τάξη με το Σύστημα Διαχείρισης Μαθησιακών Δραστηριοτήτων (LAMS): Εφαρμογή σε όλα τα αντικείμενα στο 3ο Γυμνάσιο Μεταμόρφωσης*. Στο Κ. Γλέζου, Σ. Σωτηρίου, & Ν. Τζιμόπουλος (Επιμ.). *Πρακτικά 6ου Πανελληνίου Συνεδρίου των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ «Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη Διδακτική Πράξη»*. Σύρος.

Barber, W. (2020). Building creative critical online learning communities through digital moments. *Electronic Journal of E-Learning*, 18(5). <https://doi.org/10.34190/jel.18.5.002>

Dillenbourg P. (1999). What do you mean by collaborative learning ? In P. Dillenbourg (Ed) Collaborative learning: Cognitive and Computational Approaches, (pp. 1-19). Oxford: Elsevier

lams.sch.gr. (χ.η.) <https://lams.sch.gr/wp-content/uploads/2022/01/%CE%95%CF%81%CE%B3%CE%B1%CE%BB%CE%B5%CE%AF%CE%B1-%CE%94%CF%81%CE%B1%CF%83%CF%84%CE%B7%CF%81%CE%B9%CE%BF%CF%84%CE%AE%CF%84%CF%89%CE%BD-%CE%99%CE%B1%CE%BD%CE%BF%CF%85%CE%AC%CF%81%CE%B9%CE%BF%CF%82-22.pdf>

Steeple, C. & Mayes, T. (1998). A special section on Computer-Supported collaborative Learning. *Computers & Education*, 30(3-4), 219-221. Elsevier Science Ltd..

Επιπλέον πηγές μελέτης

https://lamscommunity.org/dotlrn/file-storage/view/dotlrn fs 238304 root folder/dotlrn fs 238304 shared folder/LAMS_Activity Tool Overview v2.pdf

<https://lams.sch.gr/%CE%BF%CE%B4%CE%B7%CE%B3%CE%BF%CE%AF-%CE%B2%CE%BF%CE%B7%CE%B8%CE%BF%CE%AF/%CF%83%CF%8D%CE%BD%CF%84%CE%BF%CE%BC%CE%BF%CF%82-%CE%BF%CE%B4%CE%B7%CE%B3%CF%8C%CF%82/>

<https://www.youtube.com/watch?v=y7IEOUxobnk>

https://blogs.sch.gr/pekesde/files/2022/03/Papadakis_%CE%A4%CE%B9-%CE%B5%CE%AF%CE%BD%CE%B1%CE%B9-%CF%84%CE%BF-LAMS-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CF%83%CE%B5-%CF%84%CE%B9-%CE%B5%CF%80%CE%B9%CF%80%CE%BB%CE%AD%CE%BF%CE%BD-%CE%BA%CE%AC%CE%BD%CE%B5%CE%B9-%CE%B1%CF%80%CF%8C-%CE%AC%CE%BB%CE%BB%CE%B1-LMS.pdf

Διαδραστικό εργαλείο παρουσιάσεων Mentimeter

Στόχοι ενότητας

- Οι εκπαιδευόμενοι/ες να αναγνωρίσουν τη σημασία της διαδραστικότητας εφαρμογής
- Οι εκπαιδευόμενοι/ες να γνωρίσουν νέους τρόπους προσέλκυσης ενδιαφέροντος

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

- Οι εκπαιδευόμενοι/ες να περιγράψουν τρόπους αξιοποίησης του mentimeter
- Οι εκπαιδευόμενοι/ες να εξοικειωθούν με το περιβάλλον του mentimeter

Διάδραση και παιχνιδοποίηση με ΤΠΕ

Τα ψηφιακά μέσα λόγω των δυνατοτήτων τους σε πολυμεσικότητα, προσαρμοστικότητα, μη γραμμικότητα και διαδραστικότητα, ενεργοποιούν και ενισχύουν τους μαθητές μέσω της πραγματοποίησης γνωστικά ενεργών ασκήσεων (Prasse et. al., 2008). Η εκπαιδευτική δυνατότητα του Web 2.0, ενισχύεται ιδιαίτερα λόγω της έντονης και πολύπλευρης ενίσχυσης των δυνατοτήτων επικοινωνίας και διάδρασης μεταξύ των χρηστών του Διαδικτύου (Anderson, 2007) σε σχέση με τις δυνατότητες του Web 1.0, όπου αντίθετα υπήρχε στατική παρουσίαση πληροφοριών.

Το Web 2.0 δεν αποτελεί βέβαια κάποιο νέο τεχνολογικό πρότυπο αφού βασίζεται στο υπάρχον παγκόσμιο δίκτυο υπολογιστών, εφαρμόζει όμως νέες δυναμικές τεχνολογίες οι οποίες ανοίγουν προοπτικές για προηγμένες μορφές διάδρασης (Σοφός κ.συν., 2023). Οι χρήστες εκτός από το να τοποθετήσουν περιεχόμενα στο διαδίκτυο, έχουν την δυνατότητα να εργαστούν από κοινού πάνω στα περιεχόμενα, να αλληλεπιδρούν με αυτά και να επικοινωνούν μεταξύ τους διαμέσου αυτών (Σοφός & Kron, 2010). Άλλωστε ο ενήλικας μαθαίνει καλύτερα όταν είναι ενεργό μέλος της εκπαιδευτικής διαδικασίας και ανήκει στην ομάδα (Γιαννούλας, 2023).

Επιπλέον το mentimeter χρησιμοποιεί εργαλεία παιχνιδοποίησης της μάθησης (χρονόμετρο, κουίζ, πόντοι κ.α.) με σκοπό την αύξηση συμμετοχής των εκπαιδευομένων και τη δημιουργία ευχάριστου κλίματος. Ο όρος «παιχνιδοποίηση» αναφέρεται στη χρήση χαρακτηριστικών παιχνιδιού σε δραστηριότητες που δεν σχετίζονται με το παιχνίδι, με στόχο την εξεύρεση λύσεων μέσω της αλλαγής της συμπεριφοράς των χρηστών καθώς και την αύξηση της συμμετοχικότητας (Σοφός κ. συν., 2023).

Η παιχνιδοποίηση οδηγεί σε μεταφορά γνώσης έως και τέσσερις φορές περισσότερο και η συγκράτηση της γνώσης έως και δέκα φορές περισσότερο σε σχέση με παραδοσιακές μεθόδους (Wankel et al., 2010). Επιπλέον η παιχνιδοποίηση οδηγεί τους χρήστες σε καταστάσεις κοινωνικής απόκρισης (π.χ. αισθήματα συμπάθειας, θυμού) μέσω της διάδρασης που υλοποιείται (Fogg, 2002). Σε αυτή την περίπτωση (σε σχέση με τη «μοναχική» μελέτη) προκύπτουν επιμέρους ενισχυτές μάθησης, λόγω κοινωνικών καταστάσεων, όπως συνεργασία, αναγνώριση και συναγωνισμός (Weidenmann, 2001).

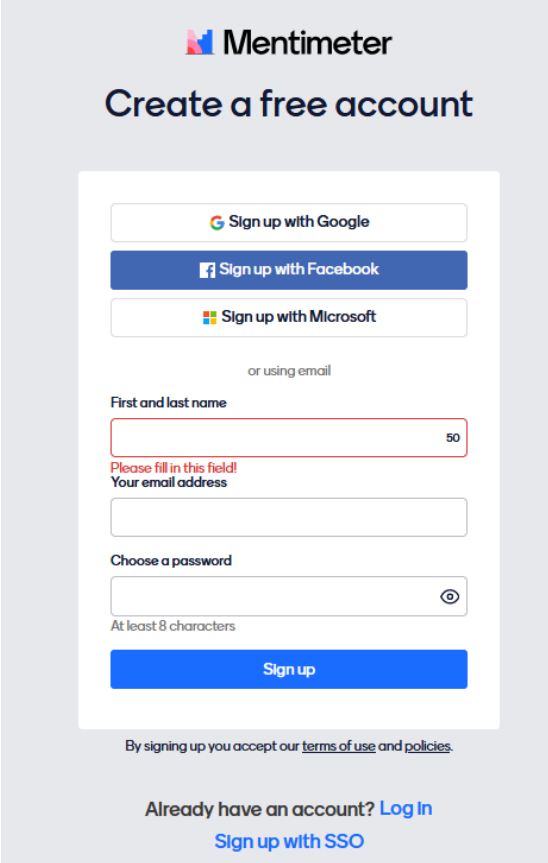
Η χρήση παιχνιδιών δημιουργεί έναν πιο αποτελεσματικό τρόπο παρακίνησης των εκπαιδευομένων και στοχεύει στο να συνδυάσει το εγγενές με το εξωγενές κίνητρο, προκειμένου να ενισχύσει την αφοσίωση και τη συμμετοχή του εκπαιδευομένου καθώς βάσει των εγγενών κινήτρων το υποκείμενο αποφασίζει εάν θα εκτελέσει μια ενέργεια ενώ βάσει των εξωγενών κινήτρων το υποκείμενο καθοδηγείται να εκτελέσει μια ενέργεια (Σοφός κ. συν., 2023)

Εγγραφή και λειτουργίες του mentimeter

Το mentimeter είναι ένα διαδικτυακό εργαλείο δημιουργίας διαδραστικών παρουσιάσεων και μπορεί να χρησιμοποιηθεί στη δια ζώσης ή την εξ αποστάσεως διδασκαλία. Ενδεικτικές χρήσεις είναι οι εξής:

- για την καταγραφή των προϋπαρχουσών αντιλήψεων/γνώσεων των φοιτητών/τριων
- αφορμή για τη διενέργεια εισαγωγικής συζήτησης
- για την αξιολόγηση των γνώσεων
- για ανατροφοδότηση και πιθανή τροποποίηση της διδασκαλίας
- για την ενεργοποίηση των φοιτητών/τριων
- για την αύξηση της συμμετοχής (και με δυνατότητα ανωνυμίας)

Ουσιαστικά η παρουσίαση στο mentimeter συνοδεύει τον εκπαιδευτικό/τρια κατά τη διάρκεια του μαθήματός του και εμπλέκει ενεργά τους/τις φοιτητές/τριες, σύμφωνα με το σχεδιασμό που έχει γίνει και τις δραστηριότητες που έχουν εισαχθεί γι' αυτό το σκοπό. Η είσοδος στην εφαρμογή απαιτεί τη δημιουργία λογαριασμού χρήστη (Εικόνα 14) από τον/την εκπαιδευτικό και γίνεται μέσω του συνδέσμου <https://www.mentimeter.com/>.



The image shows the registration page for Mentimeter. At the top, the Mentimeter logo is displayed. Below it, the heading 'Create a free account' is centered. The registration options are as follows:

- Sign up with Google (white button)
- Sign up with Facebook (blue button)
- Sign up with Microsoft (white button)

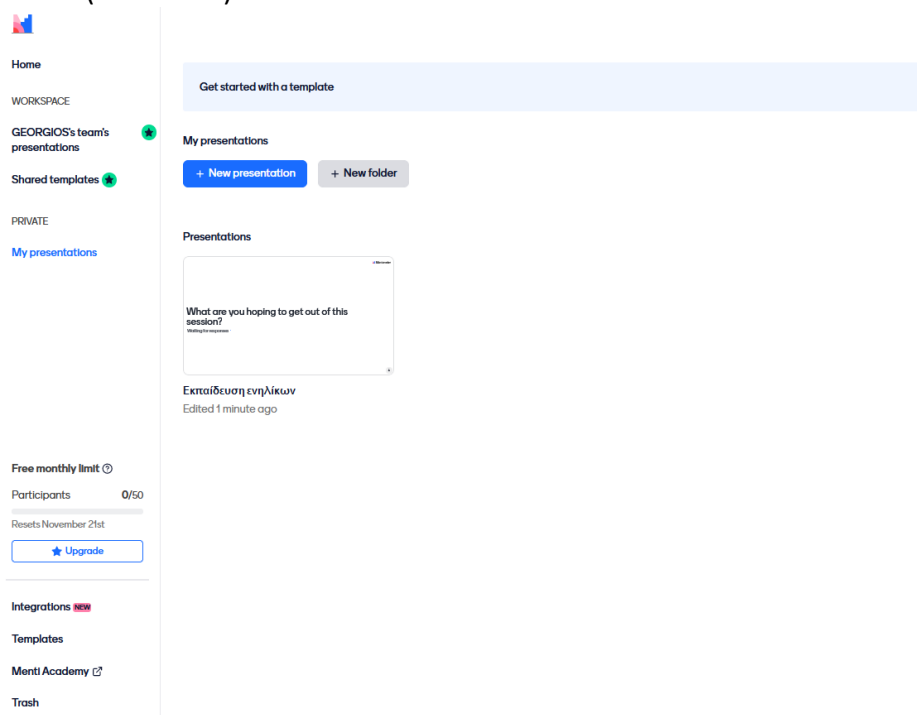
Below these options, the text 'or using email' is centered. The form fields are:

- 'First and last name' field with a character count of 50. A red error message 'Please fill in this field!' is visible below it.
- 'Your email address' field.
- 'Choose a password' field with a character count of 'At least 8 characters' and a visibility toggle icon.

A blue 'Sign up' button is located at the bottom of the form. Below the button, the text 'By signing up you accept our [terms of use and policies](#)' is displayed. At the very bottom, there are two links: 'Already have an account? [Log In](#)' and '[Sign up with SSO](#)'.

Εικόνα 14: Εγγραφή στο mentimeter

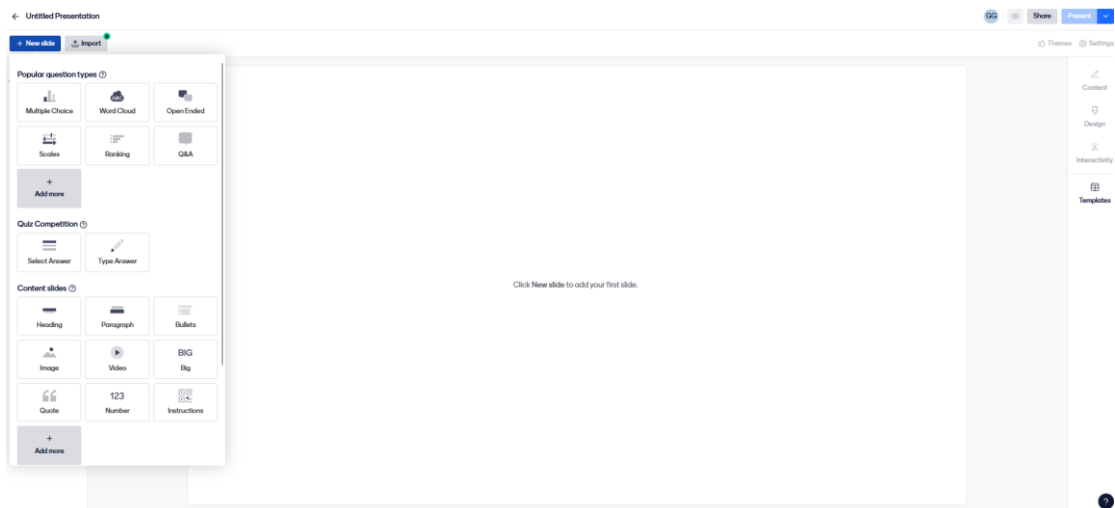
Με τη χρήση των κωδικών είτε βλέπεις τις παρουσιάσεις που έχεις δημιουργήσει στο παρελθόν είτε μπορείς να δημιουργήσεις μία καινούργια πατώντας New Presentation (Εικόνα 15).



Εικόνα 15: Αρχική οθόνη

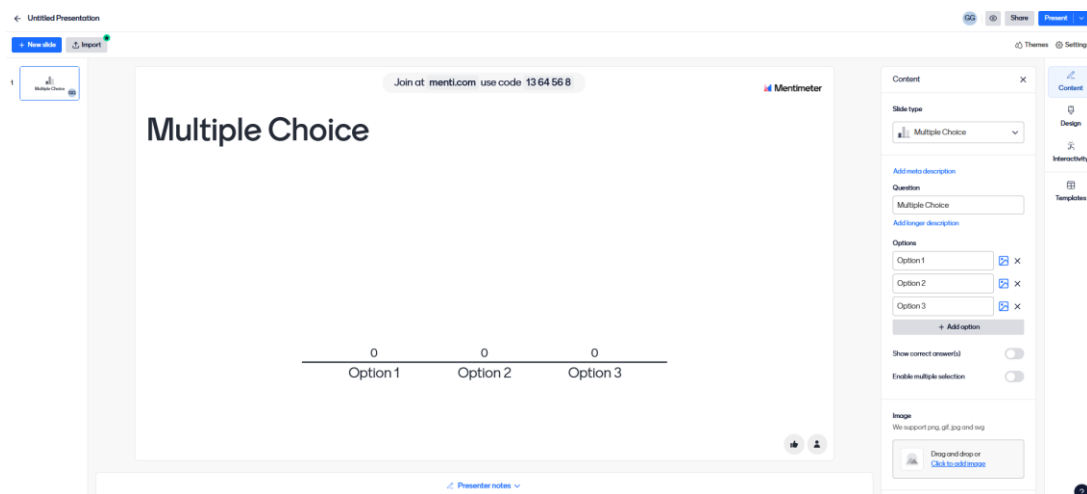
Το περιβάλλον δημιουργίας/σχεδίασης μίας παρουσίασης μοιάζει με άλλα προγράμματα παρουσιάσεων (π.χ. power point) όπου στο αριστερό τμήμα βλέπουμε τη σειρά των διαφανειών και από εκεί μπορούμε να προσθέσουμε καινούργια, ενώ στη δεξιά πλευρά υπάρχουν οι ρυθμίσεις τις διαφάνειες που είναι ενεργή. Εκτός από τις διαφάνειες παρουσίασης περιεχομένου (κείμενου, κουκίδες, βίντεο κ.λπ.) μπορούν να εισαχθούν και διαφάνειες ανατροφοδότησης και συμμετοχής των φοιτητών/τριων. Στην κατηγορία αυτή ανήκουν οι εξής επιλογές (Εικόνα 16):

- διαφάνεια πολλαπλής επιλογής
- διαφάνεια δημιουργίας συννεφόλεξο
- διαφάνεια ανοιχτής έκφρασης
- διαφάνεια ερωτήσεων-απαντήσεων
- διαφάνεια κλίμακας
- διαφάνεια για ερωτήσεις κατάταξης



Εικόνα 16: Το περιβάλλον δημιουργίας/σχεδίασης παρουσίασης

Κατά το σχεδιασμό μίας διαφάνειας έχεις στην δεξιά πλευρική εργαλειοθήκη πολλές εύχρηστες δυνατότητες τροποποίησης και εμπλουτισμού, σύμφωνα με τις εκάστοτε απαιτήσεις (Εικόνα 17). Επίσης μπορούμε να επιλέξουμε χρωματικούς συνδυασμούς στις διαφάνειες μας



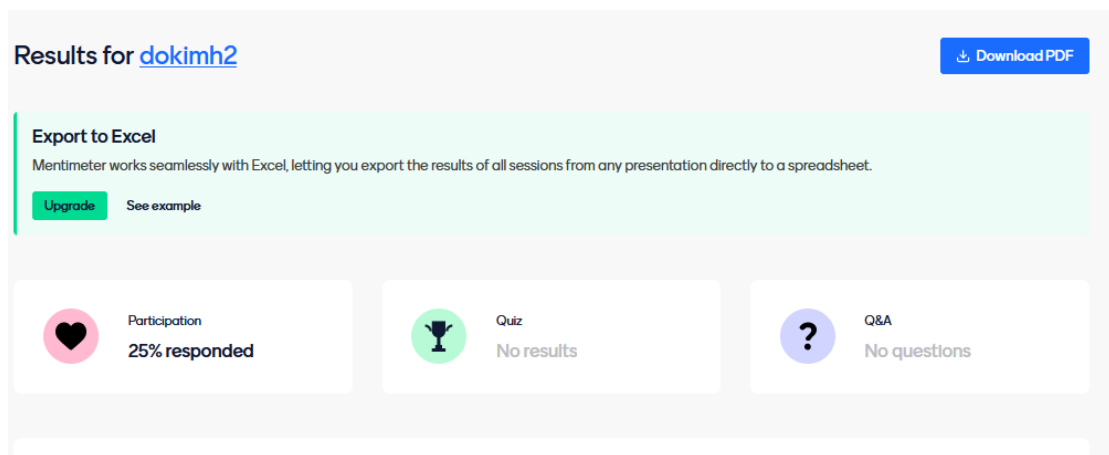
Εικόνα 17: Εισαγωγή διαφάνειας πολλαπλής επιλογής και ρύθμιση

Άλλα χαρακτηριστικά της εφαρμογής είναι:

- δύναται να τεθεί χρονικό όριο για να απαντήσουν οι συμμετέχοντες
- οι απαντήσεις των φοιτητών και φοιτητριών μπορεί να είναι εμφανής ή όχι στη διαφάνεια
- τα αποτελέσματα και οι απαντήσεις των φοιτητών και φοιτητριών μπορούν να διαγραφούν ή να εξαχθούν σε αρχείο pdf (Εικόνα 18 και Εικόνα 19)

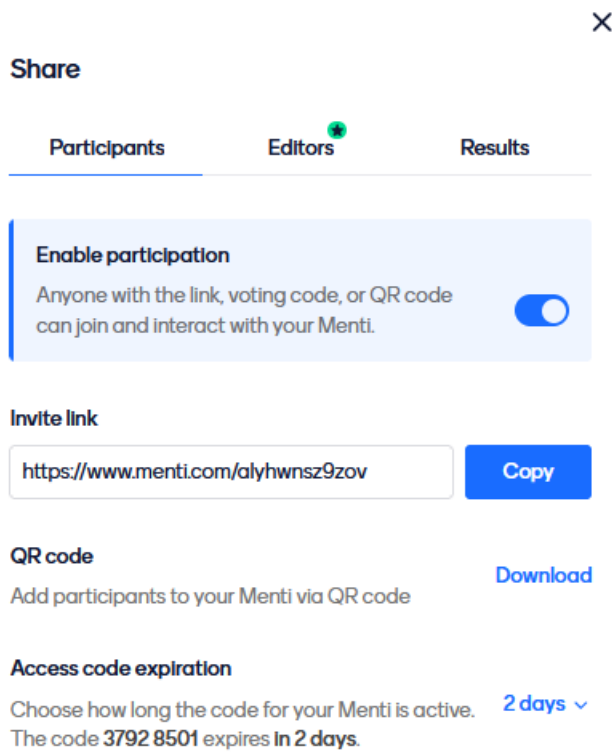


Εικόνα 18: Διαχείριση απαντήσεων



Εικόνα 19: Μεταφόρτωση απαντήσεων σε αρχείο pdf

Οι φοιτητές/τριες μπορούν να συμμετέχουν στη διαδικασία (Εικόνα 20), είτε πληκτρολογώντας τη διεύθυνση URL, είτε με χρήση QR Code είτε πληκτρολογώντας τον κωδικό στη διεύθυνση menti.com.



Εικόνα 20: Συμμετοχή των φοιτητών/τριων

Ασκήσεις αυτοαξιολόγησης:

- 1) Το mentimeter ευνοεί τη διάδραση;
 - A. ΝΑΙ
 - B. ΟΧΙ
- 2) Η παιχνιδιοποίηση οδηγεί τους χρήστες σε καταστάσεις κοινωνικής απόκρισης.
 - A. ΣΩΣΤΟ
 - B. ΛΑΘΟΣ
- 3) Το mentimeter επιτρέπει τη δημιουργία διαφάνειας:
 - A. περιεχομένου
 - B. ανατροφοδότησης
 - C. χρονόμετρο
 - D. όλα τα παραπάνω

Απαντήσεις:

1A, 2A, 3D

Βιβλιογραφία

Γιαννούλας, Α. (2023). Από τη διά ζώσης εκπαίδευση με ψηφιακά εργαλεία στην εξ αποστάσεως: Από τη θεωρία στην πράξη [Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <http://dx.doi.org/10.57713/kallipos-126>

Σοφός, Α., & Κρον, F. (2010). Αποδοτική Διδασκαλία με τη Χρήση Μέσων. Από τα προσωπικά και πρωτογενή στα τεταρτογενή και ψηφιακά Μέσα. Γρηγόρης.

Σοφός, Α., Κώστας, Α., Παράσχου, Β., Σπανός, Δ., Γιασιράνης, Σ., Τζόρτζογλου, Φ., & Βρατσάλη, Ν. (2023). *Σχεδιασμοί Εκπαιδευτικού Υλικού και Τεχνολογίες για την Ψηφιακή Εκπαίδευση* [Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <http://dx.doi.org/10.57713/kallipos-170>

Anderson, P. (2007). What is Web 2.0? Ideas, technologies and implications for education. *JISC Technology and Standards Watch report, Feb. 2007*. <http://www.jisc.ac.uk/media/documents/techwatch/tsw0701b.pdf>

Fogg, B., J. (2002). *Persuasive Technology: Using Computers to Change What We Think and Do*. San Francisco, CA: Morgan Kaufmann Publishers

Prasse, D., Schaumburg, H., Müller, C. & Blömeke S. (2008). Medienintegration in Unterricht und Schule. Bedingungen und Prozesse. In J. Buer & C. Wagner, *Qualität von Schule. Ein kritisches Handbuch* (pp. 47-449). Frankfurt am Main: Peter Lang Verlag.

Wankel, C., Marovich, M. & Stanaityte, J. (2010). *Cutting-edge Social media Approaches to business Education: Teaching with LinkedIn, Facebook, Twitter, Second Life and Blogs*. Information Age Publishing

Weidenmann, B. (2001). Veränderungen des Lernens durch neue Medien. In J. Oelkers (Hrsg), *Zukunftsfragen der Bildung* (pp. 167-179). Beltz.

Επιπλέον πηγές μελέτης

<https://www.youtube.com/watch?v=c5o1kwFChUY&t=88s>

Screen & Webcam Recorder

Στόχοι ενότητας

- Οι εκπαιδευόμενοι/ες να αναγνωρίσουν την εκπαιδευτική χρήση του βίντεο
- Οι εκπαιδευόμενοι/ες να γνωρίσουν νέους τρόπους παρουσίασης της πληροφορίας

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

- Οι εκπαιδευόμενοι/ες να περιγράφουν τρόπους δημιουργίας βίντεο
- Οι εκπαιδευόμενοι/ες να εξοικειωθούν με λογισμικά καταγραφής κάμερας και οθόνης

Το επεξηγηματικό βίντεο στην εκπαίδευση

Με το που παρουσιάστηκαν οι πρώτες εφαρμογές που χρησιμοποίησαν το βίντεο, κέντρισαν το ενδιαφέρον είτε για την αναπαραγωγή αποθηκευμένου υλικού είτε για την επικοινωνία σε πραγματικό χρόνο (Παντάνο-Ρόκου, 2002). Τα βίντεο δεν αποτελούν μόνο μια γενική τάση αλλά παρέχουν και ευκαιρίες μάθησης λόγω του οπτικοακουστικού χαρακτήρα τους (Σοφός κ.συν, 2023). Ο εμπλουτισμός της εκπαιδευτικής διαδικασίας με οπτικοακουστικό υλικό προσελκύει την προσοχή των

εκπαιδευομένων και επιπλέον καθίσταται αρκετά εύκολη η παρουσίαση και αποσαφήνιση πολύπλοκων θεμάτων ενός γνωστικού αντικείμενου και η συγκράτηση των πληροφοριών (Γεωργαντά, 2019). Η εικόνα δίνει την αίσθηση της αμεσότητας και του ρεαλισμού και διεγείρει συναισθήματα (Γρόσδος 2010). Τα εκπαιδευτικά-επεξηγηματικά βίντεο αποτελούν ανερχόμενο είδος με μεγάλη δημοτικότητα ιδιαίτερα στους νέους αλλά και στους ενήλικες, ιδιαίτερα όσο αυξάνονται οι ψηφιακοί αυτόχθονες οι οποίοι αισθάνονται εξοικειωμένοι με τη ροή και παραγωγή βίντεο (Σοφός κ.συν, 2023). Η παρουσία του βίντεο (μόνη ή σε συνδυασμό με άλλα μέσα) υποβοηθά την καλύτερη κατανόηση των εννοιών και μπορεί να παρουσιάσει βήμα προς βήμα τις διαδικασίες (Παντάνο-Ρόκου, 2002).

Καλή πρακτική μπορεί να αποτελεί η χρήση βίντεο ώστε οι εκπαιδευόμενοι/ες να εργαστούν σε μικρές ομάδες με την ενσωμάτωση κατάλληλων εργασιών που απαιτείται κοινωνική αλληλεπίδραση (Buchner, 2019) οπότε και ανταλλάσσονται ιδέες σε ένα κοινωνικο-συνεργατικό πλαίσιο μάθησης. Σε αυτή την περίπτωση (σε σχέση με τη «μοναχική» μελέτη) προκύπτουν επιμέρους ενισχυτές μάθησης, λόγω κοινωνικών καταστάσεων, όπως συνεργασία, αναγνώριση και συναγωνισμός (Weidenmann, 2001).

Επιπλέον το βίντεο αυτοδημιούργητο ή διαθέσιμο από πηγές (π.χ. youtube), ως μέσο μπορεί να στηρίξει ιδιαίτερα την ιδέα της ανεστραμμένης τάξης πολύ καλύτερα από άλλα μέσα όπως αρχεία ήχου, άρθρα κ.λπ. (Buchner, 2019). Μελέτες έχουν δείξει πως είναι αναγκαία η οπτική παρουσίαση της πληροφορίας έτσι ώστε μέσω της σύνθεσης να ενισχυθούν οι γνώσεις του χρήστη (Παντάνο-Ρόκου, 2002). Η κεντρική ιδέα της ανεστραμμένης τάξης είναι οι φοιτητές να προετοιμάζονται στο σπίτι τους, πριν το μάθημα, παρακολουθώντας κυρίως διαδραστικά βίντεο και κάνοντας δραστηριότητες σχετικά με τη θεωρία, ενώ μέσα στο αμφιθέατρο ή εργαστήριο, να λύνουν προβλήματα, να επεξεργάζονται δύσκολες έννοιες και να εκτελούν βιωματικές δραστηριότητες (Παπαδάκης κ. συν, 2021). Σύμφωνα με τον Rieber (1991, οπ. αναφ. Γεωργαντά, 2019) οι πληροφορίες που παρουσιάζονται με το μέσο αυτό είναι απαραίτητο να είναι συνδεδεμένες με κάποια μαθησιακή διαδραστική δραστηριότητα, ώστε να αποφεύγεται η απλή παθητική παρακολούθηση.

Για τη δημιουργία ή χρήση ενός επεξηγηματικού βίντεο (συχνά βίντεο εκμάθησης ή εκπαιδευτικό βίντεο) θα πρέπει σε γενικές γραμμές να συνυπολογιστούν οι εξής παράγοντες (Σοφός κ. συν., 2023):

- η χρονική διάρκεια του (3-6 λεπτά για εκπαιδευτική διαδικασία)
- περιεκτικές πληροφορίες για ένα θέμα
- επεξηγηματικά/ψυχαγωγικά σχήματα για να καταστήσουν τις πιο περίπλοκες σχέσεις σαφείς για καθημερινή χρήση.
- το γλωσσικό ύφος (προφορική ομιλούμενη γλώσσα με απλά δομημένη πρόταση/εύκολη γλώσσα)
- παρότρυνση για δράση (ενθάρρυνση για εφαρμογή).
- ενσωμάτωση αφηγηματικών στοιχείων (ταύτιση του θεατή με το περιεχόμενο του βίντεο)

Λογισμικά καταγραφής βίντεο/οθόνης

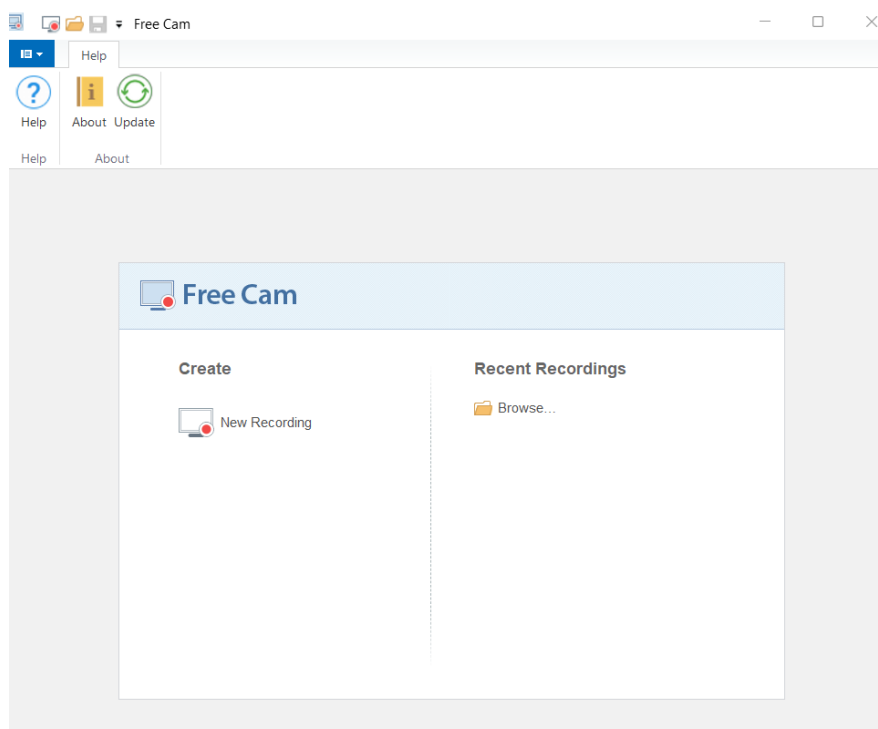
Η ψηφιακή τεχνολογία προσφέρει πια αρκετές επιλογές προκειμένου ο χρήστης να δημιουργήσει βίντεο παρουσίασης πληροφοριών ή να καταγράψει την οθόνη του π.χ. για επεξήγηση λειτουργίας λογισμικού κ.λπ.. Σε αυτή την ενότητα θα αναφερθούμε κατά σειρά στο free cam, στο radlet και στο screen pal.

Λογισμικό Free Cam

Το Free Cam freescreenrecording.com/ απαιτεί καταχώρηση email προκειμένου να γίνει λήψη του αρχείου εγκατάστασης. Είναι λογισμικό για καταγραφή οθόνης. Έχει δυνατότητα επεξεργασίας του βίντεο πριν την τελική αποθήκευση. Μερικά χαρακτηριστικά του είναι τα εξής:

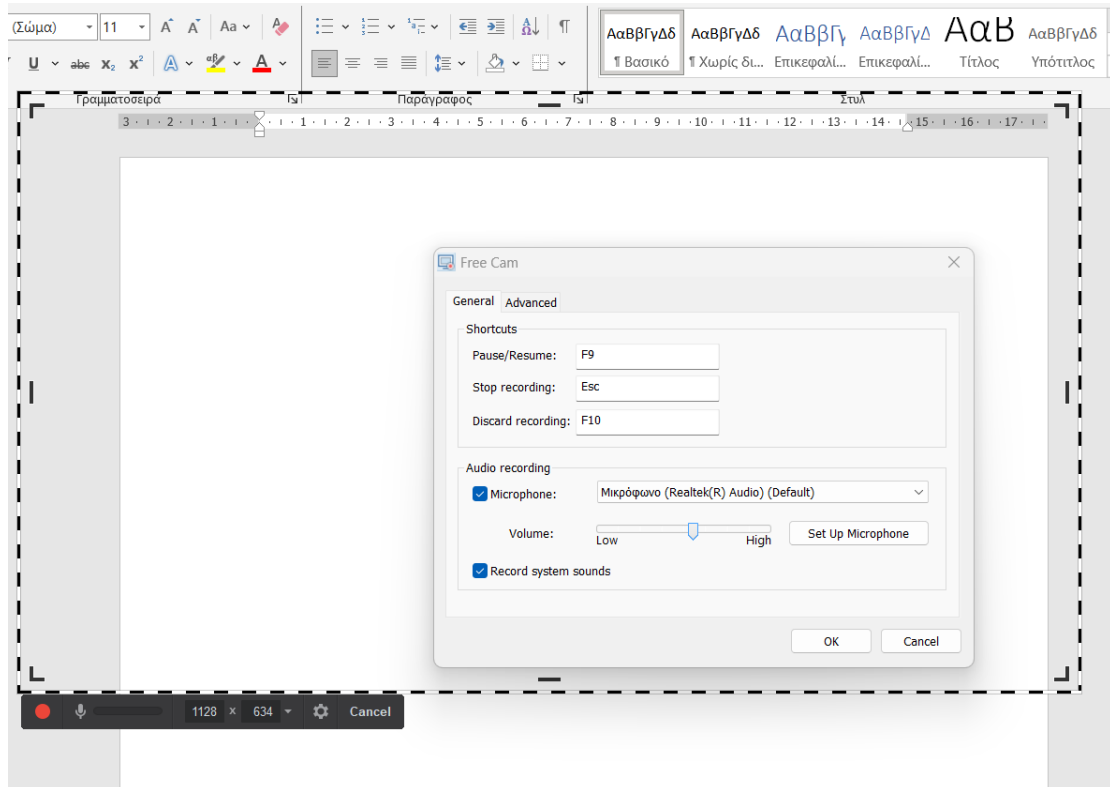
- δεν εμφανίζει κάποιο υδατογράφημα ή διαφημίσεις.
- το βίντεο μπορεί να αποθηκευτεί ως αρχείο WMV ή να ανέβει απευθείας στο λογαριασμό YouTube
- διαγράφει εύκολα ανεπιθύμητα τμήματα βίντεο
- «ελαφρύ» πρόγραμμα
- ανάλυση βίντεο υψηλής ποιότητας
- χωρίς χρονικό περιορισμό διάρκειας του βίντεο

Εφόσον εγκατασταθεί η αρχικά του οθόνη (Εικόνα 21) μας δίνει τη δυνατότητα δημιουργίας νέας καταγραφής οθόνης (όχι κάμερας).



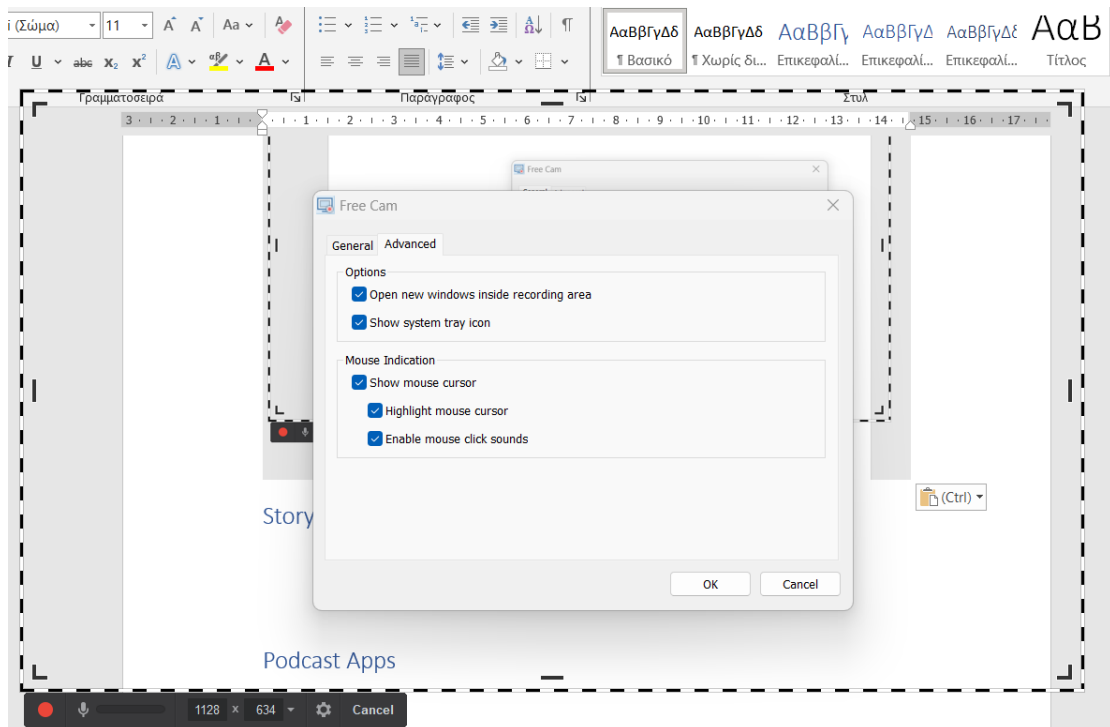
Εικόνα 21: Αρχική οθόνη του free cam

Τα πλήκτρα συντόμευσης βοηθούν σε λειτουργίες (Εικόνα 22) όπως ολοκλήρωσης ή διακοπής από το πληκτρολόγιο.



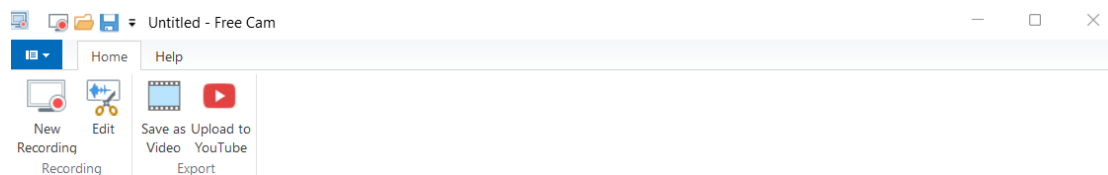
Εικόνα 22: Ανάλυση και πλήκτρα συντόμευσης

Επιπλέον ρυθμίσεις βοηθούν τη συνολική εικόνα του βίντεο όπως έγχρωμη κοκκίδα στον κέρσορα κατά την επίδειξη λεπτομερειών (Εικόνα 23).



Εικόνα 23: Ρυθμίσεις καταγραφής

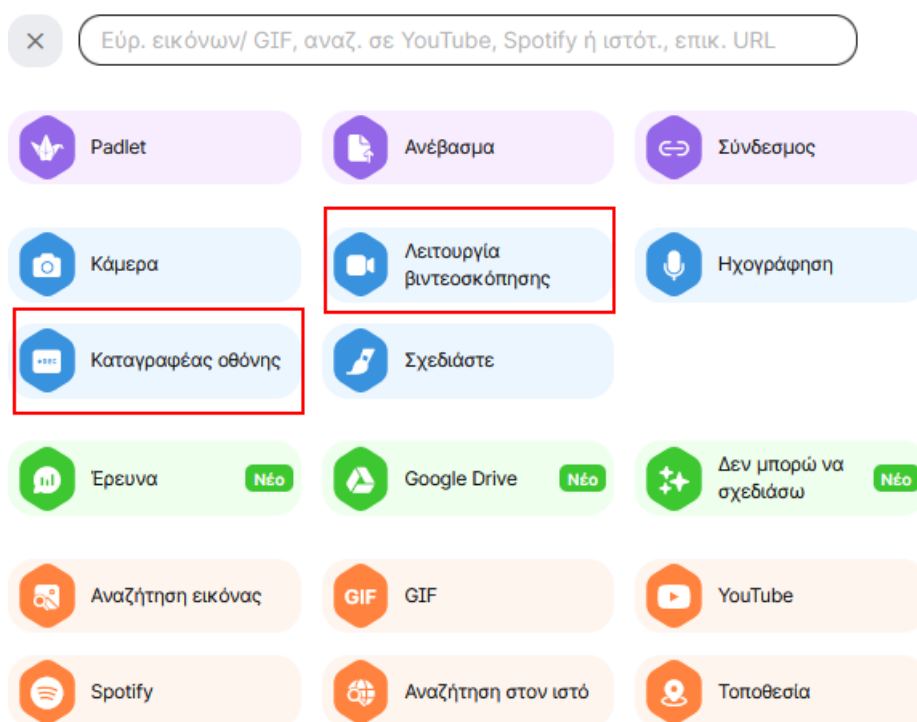
Σημαντικό πλεονέκτημα του εργαλείου είναι η δυνατότητα επεξεργασίας του βίντεο πριν την αποθήκευση όπως σβήσιμο ορισμένων τμημάτων. Στη συνέχεια μπορεί να γίνει αποθήκευση στον υπολογιστή ή ανέβασμα στο YouTube (Εικόνα 24).



Εικόνα 24: Επεξεργασία/αποθήκευση/ανέβασμα βίντεο

Συνεργατικό εργαλείο padlet

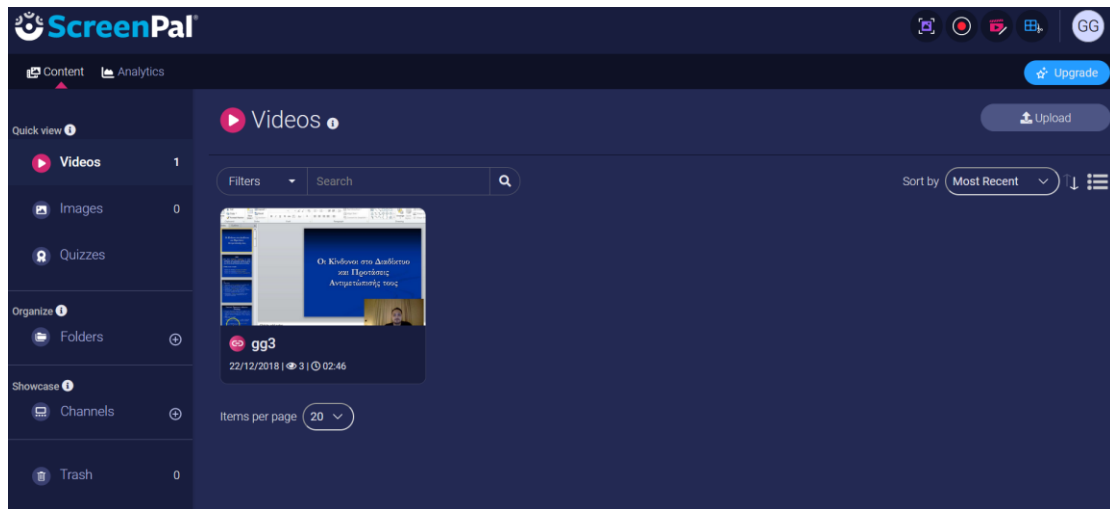
Το padlet (<https://padlet.com>) εκτός από τον διαμοιρασμό αρχείων (pdf, docx κ.λπ.) επιτρέπει τη δημιουργία βίντεο ή την καταγραφή οθόνης με απ' ευθείας ανάρτηση στον συνεργατικό πίνακα διαμοιρασμού υλικού. Οι εκπαιδευόμενοι/ες μπορούν να δουν το βίντεο ή να κάνουν λήψη αυτού (αρχείο webm).



Εικόνα 25: Δημιουργία βίντεο με το padlet

Λογισμικό Screen Pal

Το Screen Pal (πρώην screencast-o-matic) είναι λογισμικό το οποίο επιτρέπει να δημιουργήσεις λογαριασμό (Εικόνα 26) ώστε να έχεις πρόσβαση στα αποθηκευμένα σου βίντεο ή να δημιουργήσεις νέο. Επιτρέπει την καταγραφή οθόνης, κάμερας ή συνδυασμό αυτών. Η δωρεάν έκδοση επιτρέπει μέγιστη διάρκεια 15 λεπτών και εισάγει υποχρεωτικά το λογότυπο της εταιρείας στο βίντεο.



Εικόνα 26: Είσοδος στο λογισμικό μετά την εγγραφή

Ασκήσεις αυτοαξιολόγησης:

- 1) Το βίντεο μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο πλαίσιο της ανεστραμμένης τάξης;
A. ΝΑΙ
B. ΟΧΙ
- 2) Η αφήγηση πρέπει να αποφεύγεται σε ένα βίντεο.
A. ΣΩΣΤΟ
B. ΛΑΘΟΣ
- 3) Όλα τα λογισμικά καταγραφής κάμερας κάνουν και καταγραφή οθόνης.
A. ΣΩΣΤΟ
B. ΛΑΘΟΣ
- 4) Στο radlet μπορεί να γίνει:
A. Καταγραφή βίντεο
B. Καταγραφή οθόνης
C. Λήψη φωτογραφίας
D. Λήψη ήχου
E. Όλα τα παραπάνω

Απαντήσεις:

1A, 2B, 3B, 4E

Βιβλιογραφία

Γεωργαντά, Β. (2019). Η δύναμη της κινούμενης εικόνας και του εκπαιδευτικού βίντεο στην προώθηση της μάθησης. *Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση, 10 (1B)*, 1-11. <http://dx.doi.org/10.12681/icodl.2296>

Γρόσδος, Σ. (2010). Οπτικοακουστικός γραμματισμός: Από το παιδί-καταναλωτή στο παιδί-δημιουργό. *Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών Θεμάτων, 16*, 54-68. <http://www.pi-schools.gr/publications/epitheorisi/teyχος16>

Παντάνο-Ρόκου, Φ. (2002). *Διαδραστικές εφαρμογές πολυμέσων: Τεχνολογία, σχεδιασμός και διαδικασίες υλοποίησης*. Κριτική

Παπαδάκης, Σ., Κάτσηνος Ι., Αντωνής, Κ, Λάμπας, Π. & Σταμούλη Σ. (2021), Μαθήματα Πληροφορικής εξ αποστάσεως με την προσέγγιση της ανεστραμμένης τάξης στην Τριτοβάθμια Εκπαίδευση. Σε Θ. Μπράτιτσης (επιμ.), *Πρακτικά Εργασιών 12ου Πανελληνίου και Διεθνούς Συνεδρίου «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»*, σ. 32-39, Φλώρινα

Σοφός, Α., Κώστας, Α., Παράσχου, Β., Σπανός, Δ., Γιασιράνης, Σ., Τζόρτζογλου, Φ., & Βρατσάλη, Ν. (2023). *Σχεδιασμοί Εκπαιδευτικού Υλικού και Τεχνολογίες για την Ψηφιακή Εκπαίδευση* [Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <http://dx.doi.org/10.57713/kallipos-170>

Buchner, J. (2019). *Flipped Classroom Austria...und der Unterricht steht kopf! Vom Video zum Lernvideo: Die Vorbereitungsphase im Flipped Classroom lernwirksam gestalten*. In J. Buchner & S. Schmid (Hrsg.), (S. 31–46). ikon

Weidenmann, B. (2001). Veränderungen des Lernens durch neue Medien. In J. Oelkers (Hrsg), *Zukunftsfragen der Bildung* (pp. 167-179). Beltz.

Επιπλέον πηγές μελέτης

<https://www.youtube.com/watch?v=WUk1CUoY5Jw>

<https://www.pcsteps.gr/110153-%CE%BA%CE%B1%CF%84%CE%B1%CE%B3%CF%81%CE%B1%CF%86%AE-%CE%BF%CE%B8%CF%8C%CE%BD%CE%B7%CF%82-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9%CE%B1-desktop-screen-recorders/>