

Δραστηριότητα 11.2: Σχεδίαση Εκπαιδευτικού Σεναρίου με Λογισμικό Ψηφιακής Παρουσίασης.

Σκοπός της Δραστηριότητας

Οι εκπαιδευόμενοι να σχεδιάσουν ένα ολοκληρωμένο εκπαιδευτικό σενάριο που ενσωματώνει ποιοτικά μια ψηφιακή παρουσίαση (π.χ. με PowerPoint ή Google Presentation) ως κύριο γνωστικό εργαλείο σύμφωνα με τις αρχές του Παιδαγωγικού Σχεδιασμού με Ψηφιακές Τεχνολογίες.

Οδηγίες

Σχεδιάστε ένα εκπαιδευτικό σενάριο διάρκειας 1–2 διδακτικών ωρών, στο οποίο το Λογισμικό Παρουσίασης χρησιμοποιείται όχι ως εργαλείο προβολής πληροφοριών, αλλά ως εργαλείο μάθησης, σύμφωνα με την προσέγγιση των «γνωστικών εργαλείων» (cognitive tools) και του Παιδαγωγικού Σχεδιασμού (βλέπε κεφ. 9 και κεφ. 10).

Το σενάριο πρέπει να περιλαμβάνει όλες τις φάσεις ανάπτυξης και να τεκμηριώνεται με βάση τα χαρακτηριστικά των μαθησιακών δραστηριοτήτων (γνωστική και ψυχολογική προετοιμασία, οικοδόμηση νέας γνώσης, εφαρμογή και μεταφορά γνώσης, αξιολόγηση, μεταγνώση, βλέπε κεφ. 9 & 10).

Μέρη της Δραστηριότητας

- 1. Επιλογή γνωστικού αντικείμενου και τάξης:** Καθορίστε, Γνωστικό αντικείμενο (π.χ. Φυσική, Ιστορία, Βιολογία, Γλώσσα), Ενότητα του Αναλυτικού Προγράμματος, Ηλικιακή/τάξη μαθητών, Προϋπάρχουσες γνώσεις.
- 2. Ανάδυση ιδεών και αναπαραστάσεων των μαθητών:** Περιγράψτε πώς καταγράφετε τις πρότερες ιδέες και αναπαραστάσεις των μαθητών (παραδείγματα ερωτήσεων ή δράσεων, π.χ. νοητικός χάρτης, χρήση λογισμικού ψηφιακής παρουσίασης).
- 3. Διατύπωση σκοπού και προσδοκώμενων μαθησιακών αποτελεσμάτων,** σύμφωνα με την αναθεωρημένη ταξινόμια του Bloom (θυμάμαι–κατανόω–εφαρμόζω–αναλύω–αξιολογώ–δημιουργώ) ή...
- 4. Τεκμηρίωση της χρήσης Λογισμικού Παρουσίασης ως «εργαλείο ανάδυσης ιδεών και αναπαραστάσεων» και ως «γνωστικό εργαλείο».**
 - Ποιες προσφερόμενες δυνατότητες (affordances) του Λογισμικού Παρουσίασης αξιοποιείτε; (π.χ. πολυμεσική ενίσχυση νοήματος, κινούμενες αναπαραστάσεις, εννοιολογική δόμηση, υπερσυνδέσεις).
 - Πώς το Λογισμικό Παρουσίασης υπερβαίνει τους περιορισμούς της παραδοσιακής διδασκαλίας;
 - Ποιες μαθησιακές στρατηγικές υποστηρίζει; (συμπεριφοριστικές, επικοινωνιακές, συνεργατικές, διερεύνηση, παρουσίαση από μαθητές).
 - Ποια στοιχεία του Λογισμικού Παρουσίασης λει-τουργούν ως εργαλεία με γνωστικό δυναμικό;
- 5. Σχεδίαση μαθησιακών δραστηριοτήτων (βλέπε Κεφ. 10):** Για καθεμία από τις πέντε κατηγορίες μαθησιακών δραστηριοτήτων, περιγράψτε μία τουλάχιστον δραστηριότητα όπου το Λογισμικό Παρουσίασης έχει ουσιαστικό ρόλο.
 - A. Ψυχολογική & γνωστική προετοιμασία.** Παραδείγματα: Προβολή σύντομου βίντεο ή εικόνας που ενσωματώνεται σε διαφάνεια για αφόρμηση. Διαφάνεια με ερωτήσεις ενεργοποίησης πρότερων γνώσεων. Διαφάνεια με συμπλήρωση νοητικού χάρτη για ανάδυση πρότερων ιδεών και αναπαραστάσεων. Ψηφοφορία.
 - B. Εισαγωγή / οικοδόμηση νέας γνώσης.** Παραδείγματα: Κινούμενη διαφάνεια που δείχνει φαινόμενο βήμα-βήμα. Διαδραστική διαφάνεια με υπερσυνδέσεις που λειτουργούν ως «διερεύνηση».
 - Γ. Εφαρμογή/Μεταφορά Γνώσης – Δομημένη μαθησιακή διερεύνηση.** Παραδείγματα:Χρήση διαφανειών-εργαλείων για ταξινόμηση, αντιστοίχιση ή ομαδοποίηση εννοιών. Συνεργατική εργασία των μαθητών για τη δημιουργία μικρών παρουσιάσεων με το λογισμικό.
 - Δ. Αξιολόγηση.** Παραδείγματα: Διαδραστικό κουίζ με κουμπιά (hyperlinks). Ερωτήσεις αυτοαξιολόγησης ενσωματωμένες σε διαφάνειες.
 - Ε. Μεταγνωστικές δραστηριότητες.** Παραδείγματα: «Τι έμαθα – τι άλλαξε» σε διαφάνεια όπου οι μαθητές προσθέτουν σχόλια. Διαφάνεια-αναστοχασμού με κριτήρια επιτυχίας.
- 6. Περιγραφή ρόλων Εκπαιδευτικού & Μαθητών:** Διδακτικές βοήθειες (scaffolding), Διδακτικές καταστάσεις (ατομική/ομαδική/συνεργατική), Τύποι αλληλεπίδρασης (μαθητής–υλικό, μαθητής–μαθητής, μαθητής–εκπαιδευτικός).
- 7. Περιγραφή απαιτούμενου εκπαιδευτικού υλικού:** Το υλικό μπορεί να περιλαμβάνει: Λογισμικό Παρουσίασης με πολυμεσικό περιεχόμενο. Εικόνες, βίντεο, ηχητικά αποσπάσματα. Φύλλα δραστηριοτήτων.
- 8. Αξιολόγηση του σεναρίου:** Περιγράψτε πώς γίνεται η διαμορφωτική αξιολόγηση κατά την ε-φαρμογή και η τελική αξιολόγηση μαθησιακών αποτελεσμάτων. Ποια κριτήρια επιτυχίας χρησιμοποιείτε; Πώς επέδρασε το Λογισμικό Παρουσίασης στη μαθησιακή διαδικασία;

Παραδοτέο της Δραστηριότητας

Θα πρέπει να δημιουργήσετε ένα πλήρως τεκμηριωμένο εκπαιδευτικό σενάριο, ένα αρχείο Λογισμικού Παρουσίασης που υλοποιεί τις μαθησιακές δραστηριότητες και φύλλα δραστηριοτήτων που συνοδεύουν το σενάριο (βλέπε κεφ. 9 και 10).