

Δραστηριότητα 11.4: Σχεδίαση Εκπαιδευτικού Σεναρίου με Χρήση Συστήματος Καθοδήγησης (Tutorial)

Σκοπός της Δραστηριότητας

Οι εκπαιδευόμενοι να σχεδιάσουν ένα εκπαιδευτικό σενάριο, στο οποίο η βήμα-βήμα καθοδήγηση ενός Συστήματος Καθοδήγησης αποτελεί το βασικό περιβάλλον μάθησης. Στόχος είναι να αξιοποιηθεί το λογισμικό όχι ως απλή «παρουσίαση», αλλά ως δομημένο σύστημα μάθησης σύμφωνα με τον κύκλο:

Παρουσίαση → Ερώτηση → Απάντηση → Ανατροφοδότηση → Προσαρμογή πορείας

Οδηγίες

Σχεδιάστε ένα σενάριο 1–2 διδακτικών ωρών με συγκεκριμένη μαθησιακή ενότητα, στο οποίο το Σύστημα Καθοδήγησης εισάγει νέο περιεχόμενο, κατευθύνει τη μάθηση βήμα-βήμα, περιλαμβάνει ενεργητικές απαντήσεις μαθητών, παρέχει άμεση και διορθωτική ανατροφοδότηση και προσαρμόζει τη δυσκολία όπου αυτό είναι δυνατό.

Το σενάριο πρέπει να βασίζεται στις προδιαγραφές σχεδίασης συστημάτων καθοδήγησης του παρόντος κεφαλαίου (κίνητρα, παρουσίαση, ερωτήσεις, ανατροφοδότηση, τερματισμός).

Μέρη της Δραστηριότητας

1. Επιλογή γνωστικού αντικείμενου και τάξης

Καθορίστε γνωστικό αντικείμενο και ενότητα, τάξη/ηλικιακή ομάδα, προϋπάρχουσες γνώσεις και πιθανά εμπόδια μάθησης.

2. Διατύπωση σκοπού και μαθησιακών στόχων

3. Τεκμηρίωση χρήσης Συστήματος Καθοδήγησης ως βασικού εργαλείου

Επιλογή κατάλληλου συστήματος καθοδήγησης (π.χ. από το Φωτόδεντρο <https://photodentro.edu.gr/edusoft/>).

α) Ποιες προσφερόμενες δυνατότητες (affordances) του λογισμικού αξιοποιείτε; Γραμμική ή διακλαδωμένη ροή, δυνατότητα άμεσης ανατροφοδότησης, εξάσκηση με μικρά βήματα, προσαρμογή δυσκολίας στο ρυθμό του μαθητή.

β) Ποιες δυσχέρειες χρήσης πρέπει να αντιμετωπιστούν; Περιορισμένη κατανόηση σύνθετων εννοιών, ανάγκη σωστής ανατροφοδότησης, κίνδυνος παθητικής ακολουθίας.

γ) Πώς θα διασφαλιστεί ότι οι μαθητές είναι ενεργοί; (σύμφωνα με τον κύκλο καθοδήγησης → ενεργητική απάντηση σε κάθε βήμα).

4. Σχεδίαση μαθησιακών δραστηριοτήτων

Για κάθε κατηγορία δραστηριότητας, περιγράψτε μια δραστηριότητα που αξιοποιεί με πληρότητα λειτουργίες του λογισμικού καθοδήγησης.

A. Ψυχολογική και γνωστική προετοιμασία

Παραδείγματα: Σύντομη αφόρμηση με ερώτηση πρόβλεψης πριν ανοίξει το λογισμικό. Ενεργοποίηση πρότερων γνώσεων σε εισαγωγική σελίδα του λογισμικού.

B. Παρουσίαση νέας γνώσης μέσα στο λογισμικό

Το tutorial εισάγει το περιεχόμενο σε μικρά βήματα: οπτικοποίηση, γραπτές οδηγίες, παραδείγματα.

C. Εξάσκηση & Εφαρμογή

Κάθε βήμα πρέπει να περιλαμβάνει δραστηριότητα του μαθητή, επιλογή, συμπλήρωση, αντιστοίχιση, μικρές εφαρμογές σε προβλήματα. Το λογισμικό πρέπει να απαιτεί ενεργή ανταπόκριση και όχι παθητική παρακολούθηση. Πρέπει επίσης να παρέχει άμεση επιβεβαίωση, διορθωτική ανατροφοδότηση, συμβουλή ή υπόδειξη. Η αποτελεσματική ανατροφοδότηση πρέπει να είναι σύντομη και ακριβής, επεξηγηματική και βασισμένη σε συχνά λάθη.

D. Αξιολόγηση & Μεταγνώση

Παραδείγματα: ερωτήσεις μέσα στο λογισμικό, τεστ κατανόησης, ερωτήσεις "τι έμαθα", συμπλήρωση πίνακα αυτοαξιολόγησης.

5. Ρόλοι εκπαιδευτικού και μαθητών

Ρόλος εκπαιδευτικού: επιβλέπει τη χρήση του λογισμικού, εντοπίζει δυσκολίες, παρέχει συμπληρωματική στήριξη (scaffolding), καθοδηγεί τη συζήτηση μετά την ολοκλήρωση κάθε ενότητας.

Ρόλος μαθητών: χρησιμοποιούν το λογισμικό ενεργά, ακολουθούν όλα τα βήματα, ζητούν βοήθεια όταν χρειάζεται, καταγράφουν τις δυσκολίες τους.

6. Απαιτούμενο εκπαιδευτικό υλικό

Το λογισμικό (επιλογή π.χ. Φωτόδεντρο ή KhanAcademy). Φύλλα δραστηριοτήτων. Οδηγός χρήσης. Συσκευές μαθητών.

7. Αξιολόγηση του σεναρίου

Περιγράψτε σε ποιο βαθμό οι μαθητές πέτυχαν τους στόχους του σεναρίου, ποιες λειτουργίες του λογισμικού λειτούργησαν αποτελεσματικά, αν η ανατροφοδότηση ήταν επαρκής και πώς θα μπορούσε να βελτιωθεί το λογισμικό ή το σενάριο.