

Δραστηριότητα 7.5: Ψηφιακά Περιβάλλοντα με Γνωστικό Δυναμικό

Σκοπός της Δραστηριότητας

Η κατανόηση της έννοιας του ψηφιακού περιβάλλοντος με γνωστικό δυναμικό και της διαδικασίας ενεργοποίησής του.

Μαθησιακοί Στόχοι

Οι εκπαιδευόμενοι να

- διακρίνουν αν ένα ψηφιακό περιβάλλον διαθέτει γνωστικό δυναμικό,
- προσδιορίζουν υπό ποιες προϋποθέσεις αυτό το δυναμικό ενεργοποιείται,
- συνδέουν τη χρήση του εργαλείου με συγκεκριμένους τύπους δραστηριοτήτων και ρόλο του μαθητή.

Κατάλογος ψηφιακών περιβαλλόντων

Ηλεκτρονικό βιβλίο, PDF viewer, πλατφόρμα ασύγχρονης εκπαίδευσης (Moodle, eClass), Πολυμέσα / Βίντεο (YouTube), Εξάσκηση και πρακτική με Kahoot / Quizizz, Επεξεργασία κειμένου, λογιστικό φύλλο, λογισμικό παρουσίασης, Εργαλεία ανάλυσης δεδομένων, λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης, Προσομοιώσεις, Εικονικά εργαστήρια, Μικρόκοσμοι / κατασκευαστικά περιβάλλοντα, Εργαλεία ρομποτικής, Συνεργατικά εργαλεία, Εργαλεία αφήγησης / ψηφιακής ιστορίας, εργαλεία εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας.

Βήματα της Δραστηριότητας

Βήμα 1: Ομαδική Μελέτη και Ανάλυση

Δίνεται στους εκπαιδευόμενους ένας κατάλογος με ψηφιακά περιβάλλοντα και χωρίζονται σε μικρές ομάδες. Για κάθε ψηφιακό περιβάλλον, η ομάδα πρέπει να απαντήσει:

Διαθέτει γνωστικό δυναμικό; Αν όχι: το περιβάλλον αφαιρείται από τον κατάλογο. Αν ναι: σε τι είδους γνωστικές/ μεταγνωστικές/κοινωνικές διεργασίες μπορεί να συνεισφέρει; Αν «εξαρτάται»: από τι; (π.χ. σχεδιασμός δραστηριότητας, ρόλος μαθητή, επίπεδο διαφάνειας του εργαλείου κ.λπ.)

Πότε ενεργοποιείται αυτό το δυναμικό; Τι πρέπει να κάνει ο μαθητής με το εργαλείο; (π.χ. να κατασκευάσει, να αναλύσει, να συζητήσει, να αναστοχαστεί)

Δύο παραδείγματα: μία χρήση όπου **ΔΕΝ** ενεργοποιείται (π.χ. παθητική θέαση, αντιγραφή, τυφλή εξάσκηση), μία χρήση όπου **ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΕΙΤΑΙ** (π.χ. μοντελοποίηση, συλλογική οικοδόμηση γνώσης).

Βήμα 2: Παρουσίαση και Συζήτηση στην Ολομέλεια

Κάθε ομάδα επιλέγει 2–3 εργαλεία από τον πίνακά της και παρουσιάζει σύντομα: αν και γιατί θεωρεί ότι διαθέτουν γνωστικό δυναμικό, πότε αυτό ενεργοποιείται, αν όχι, γιατί;

Γίνεται συζήτηση για το εάν υπάρχουν εργαλεία που σχεδόν πάντα έχουν γνωστικό δυναμικό (π.χ. εννοιολογική χαρτογράφηση, προσομοιώσεις), εργαλεία που είναι «ουδέτερα» και εξαρτώνται πλήρως από το σχεδιασμό (π.χ. PowerPoint, LMS), εργαλεία που συνήθως έχουν περιορισμένο γνωστικό δυναμικό (π.χ. εξάσκηση και πρακτική), εκτός αν ενταχθούν σε ευρύτερο σενάριο.

Βήμα 3: Συμπλήρωση Πίνακα

Οι εκπαιδευόμενοι επιστρέφουν στις ομάδες τους και κάθε ομάδα συμπληρώνει τον ακόλουθο πίνακα

Ψηφιακό περιβάλλον	Διαθέτει γνωστικό δυναμικό; (σχεδόν πάντα, ουδέτερο, περιορισμένο)	Πότε και πώς ενεργοποιείται;	Παράδειγμα όπου ΔΕΝ ενεργοποιείται	Παράδειγμα όπου ενεργοποιείται