

Δραστηριότητα 8.1: Από το «Εκπαιδευτικό Λογισμικό» στο «Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Περιβάλλον»

Σκοπός της Δραστηριότητας

Να κατανοήσουν οι εκπαιδευόμενοι/ες τη μετάβαση από μεμονωμένες εφαρμογές σε ολοκληρωμένα ψηφιακά μαθησιακά οικοσυστήματα και τις παιδαγωγικές συνέπειες αυτής της μετάβασης.

Μαθησιακοί Στόχοι

Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα μπορούν:

- να διακρίνουν τις δύο έννοιες εννοιολογικά,
- να αναλύουν τις αλλαγές στο ρόλο εκπαιδευτικού και μαθητή,
- να αξιολογούν τις παιδαγωγικές δυνατότητες των ψηφιακών οικοσυστημάτων.

Βήματα Δραστηριότητας

Βήμα 1: Ενεργοποίηση Προηγούμενων Γνώσεων

Ο εκπαιδευτής ζητά από τους εκπαιδευόμενους να γράψουν ατομικά τρεις-τέσσερις λέξεις που συνδέουν με: «εκπαιδευτικό λογισμικό» και «ψηφιακό εκπαιδευτικό περιβάλλον». Συλλογή απαντήσεων και σύντομη συζήτηση.

Βήμα 2: Ανάλυση Παραδειγμάτων

Οι εκπαιδευόμενοι χωρίζονται σε μικρές ομάδες 3-4 ατόμων και δίνονται σε κάθε ομάδα:

Παράδειγμα Α: σύστημα εξάσκησης και πρακτικής και σχετικό εκπαιδευτικό σενάριο (π.χ. από Φωτόδεντρο).

Παράδειγμα Β: λογισμικό προσομοίωσης και σχετικό εκπαιδευτικό σενάριο (π.χ. από Φωτόδεντρο).

Οι ομάδες μελετούν τα δύο λογισμικά και τα σενάρια χρήσης.

Βήμα 3: Συγκριτική Επεξεργασία

Οι ομάδες καταγράφουν για κάθε λογισμικό: Τι αλλάζει στο ρόλο του εκπαιδευτικού; Τι αλλάζει στο ρόλο του μαθητή; Ποιες είναι οι μορφές αλληλεπίδρασης; Ποιος είναι ο βαθμός αυτονομίας; Πώς μεταβάλλεται το μαθησιακό πλαίσιο;

Βήμα 4: Κριτική Παρουσίαση

Οι ομάδες παρουσιάζουν στην ολομέλεια ή στο φόρουμ ένα συγκριτικό πίνακα και ένα σύντομο συμπέρασμα σχετικά με το ποια μορφή λογισμικού ή περιβάλλοντος θεωρούν περισσότερο κατάλληλη για σύγχρονες εκπαιδευτικές παρεμβάσεις.