

ΠΕΡΙΠΤΩΣΙΟΛΟΓΙΚΕΣ ΜΕΛΕΤΕΣ ΚΑΙ ΒΕΛΤΙΣΤΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΗΝ ΚΥΠΡΟ

Έργο Erasmus+ KA2: "REACT - Δημιουργία συνεργατικού περιβάλλοντος σε ηλεκτρονικές τάξεις"

Πνευματικό Αποτέλεσμα 2

"Δημιουργία ενός συνόλου καινοτόμων δραστηριοτήτων, εργαλείων και εκπαιδευτικών μεθόδων συνεργασίας προσαρμοσμένων σε ένα πρόγραμμα σπουδών εικονικής τάξης"

Έργο Erasmus+ KA2 - Συνεργασία για την καινοτομία και την ανταλλαγή ορθών πρακτικών

Αριθμός έργου: 2020-1-DE02-KA226-VET-007926



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Legal description – Creative Commons licensing: The materials published on the "reacteclasslearning" project website are classified as Open Educational Resources' (OER) and can be freely (without permission of their creators): downloaded, used, reused, copied, adapted, and shared by users, with information about the source of their origin.

"DIGCIT - Στρατηγική σύμπραξη για την ανάπτυξη ανοικτών εκπαιδευτικών πόρων για διδασκαλία της ψηφιακής πολιτότητας"

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Οι δεξιότητες ψηφιακής πολιτότητας είναι απαραίτητες για την ανάπτυξη της νεολαίας στην ψηφιακή εποχή. Οι δεξιότητες αυτές είναι απαραίτητες για την ερμηνεία των πληροφοριών, την έκφραση μέσω των ψηφιακών μέσων, την επικοινωνία στον ψηφιακό κόσμο και τη λήψη τεκμηριωμένων αποφάσεων. Ωστόσο, οι οργανώσεις νεολαίας δεν είναι ακόμη πλήρως προετοιμασμένες να υποστηρίξουν τις ομάδες-στόχους τους, ιδίως εκείνες με λιγότερες ευκαιρίες στην απόκτηση αυτών των δεξιοτήτων.

ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ

Το έργο DIGCIT στοχεύει στην προώθηση της ψηφιακής πολιτότητας μέσω της εργασίας των νέων με την ανάπτυξη καινοτόμων παιδαγωγικών μεθόδων και μεθόδων για τη διδασκαλία, τη μάθηση και την αξιολόγηση που υποστηρίζουν τους εκπαιδευτές και τους εκπαιδευόμενους να χρησιμοποιούν τις ψηφιακές τεχνολογίες με δημιουργικούς, συνεργατικούς και αποτελεσματικούς τρόπους.

Η διδασκαλία της ψηφιακής πολιτότητας αποτελεί πρόκληση. Το εγχειρίδιο που αναπτύχθηκε αποτελεί το σημείο εκκίνησης για την ανάπτυξη δέκα διαδικτυακών μαθημάτων για τη βελτίωση των δεξιοτήτων ψηφιακής πολιτότητας των νέων:

Πρόσβαση και ένταξη

Μάθηση και δημιουργικότητα

Γραμματισμός στα μέσα ενημέρωσης και την πληροφόρηση

Δεοντολογία και ενσυναίσθηση

Υγεία και ευημερία

Ηλεκτρονική παρουσία και επικοινωνία

Δικαιώματα και υποχρεώσεις ενεργού συμμετοχής

Ιδιωτικότητα και ασφάλεια και

Ευαισθητοποίηση των καταναλωτών.

Δέκα MOOC Canvases αναπτύσσονται για να εισαγάγουν τον αναγνώστη στο περιβάλλον των διαδικτυακών μαθημάτων προσφέροντας μια επισκόπηση των μαθημάτων ψηφιακής ιθαγένειας.

Η δημιουργία μιας αποδοτικής και αποτελεσματικής ψηφιακής σύγχρονης τάξης απαιτεί από τους διαδικτυακούς εκπαιδευτικούς να αναπτύξουν εξαιρετικές δεξιότητες επικοινωνίας. Οι εκπαιδευτικοί του 21ου αιώνα χρειάζονται όλες τις δεξιότητες που απαιτούνται για την ανάπτυξη σχεδίων μαθήματος για την παραδοσιακή διδασκαλία στην τάξη και πρέπει να είναι σε θέση να τις εφαρμόζουν σε ψηφιακά περιβάλλοντα διδασκαλίας.

Το έργο αποτελεί πρόγραμμα του ERASMUS+ και υποστηρίχθηκε από το SEAL CYPRUS από 02-2020 έως 02-2022.

Υπεύθυνοι λειτουργοί: Δρ. Ουρανία ΞΥΛΟΥΡΗ, Άννα ΔΑΛΩΣΗ.

ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Οι δεξιότητες του ψηφιακού πολίτη είναι αναμφισβήτητα οι πιο πολύτιμες δεξιότητες για μια κοινωνία με υγιή νου, αλλά η διδασκαλία διαδικτυακών μαθημάτων για την ανάπτυξη αυτών των δεξιοτήτων αποτελεί πρόκληση.

Για τα 10 θέματα αναπτύχθηκαν 10 MOOC Canvases και δόθηκαν σε εκπαιδευτικούς και εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας με καινοτόμες μεθοδολογίες για την αξιοποίηση των δυνατοτήτων που αντιπροσωπεύει η ψηφιοποίηση για την ενεργό συμμετοχή των ομάδων - στόχων τους στην ιδιότητα του πολίτη.

Το MOOC Canvas είναι ένα εννοιολογικό πλαίσιο για την υποστήριξη των εκπαιδευτικών στην περιγραφή και το σχεδιασμό των MOOC. Είναι εμπνευσμένο από το Business Model Canvas και αποτελεί μια καλή αρχή για την αξιολόγηση των απαραίτητων πόρων πριν από την έναρξη της ανάπτυξης διαδικτυακών μαθημάτων. Το MOOC Canvas ορίζει έντεκα αλληλένδετα ζητήματα που αντιμετωπίζονται μέσω μιας σειράς ερωτήσεων, προσφέροντας μια οπτική και κατανοητή καθοδήγηση για τους εκπαιδευτικούς κατά τη διαδικασία σχεδιασμού των MOOC (Alario-Hoyos, 2014).

Καμβάς MOOC	Σχεδιάστηκε από:	Ημερομηνία: Έκδοση:
1. Ανθρώπινο	2. Intellectual	3. Εξοπλισμός
4. Πλατφόρμα	5. Γενική περιγραφή	
	6. Target Learners	
	7. Παιδαγωγικές προσεγγίσεις	8. Στόχοι και ικανότητες
	9. Learning Περιεχόμενα	10. Δραστηριότητες αξιολόγησης
	11. Συμπληρωματικές τεχνολογίες	
Διαθέσιμοι πόροι	Αποφάσεις σχεδιασμού	

Οι πρώτες ενότητες (γκρι) αναφέρονται στους βασικούς πόρους που είναι διαθέσιμοι (ή δυνητικά στη διάθεση του εκπαιδευτικού) κατά τη στιγμή του σχεδιασμού του MOOC.

- 1) Ανθρώπινοι πόροι
- 2) Πνευματικοί πόροι
- 3) Εξοπλισμός
- 4) Πλατφόρμα

Μόλις συμπληρωθούν οι διαθέσιμοι πόροι, η εστίαση θα μεταφερθεί στις αποφάσεις σχεδιασμού γύρω από το διαδικτυακό μάθημα.

- 5) Γενική περιγραφή
- 6) Μαθητές - στόχοι
- 7) Παιδαγωγικές προσεγγίσεις
- 8) Στόχοι και ικανότητες
- 9) Περιεχόμενο μάθησης
- 10) Δραστηριότητες αξιολόγησης
- 11) Συμπληρωματικές τεχνολογίες

Κάθε MOOC Canvas συνοδεύεται από σχέδια μαθημάτων/συνεδριάσεων και πρακτικές οδηγίες, ώστε να παρέχει στους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας έναν προσιτό και ευέλικτο τρόπο να μάθουν πώς να προωθούν την ψηφιακή πολιτότητα στους νέους.

Ερωτήσεις που καθοδηγούν το σχεδιασμό μαθημάτων MOOC:

1. Ανθρώπινο

(1.1) Ποιους ανθρώπινους πόρους (αριθμός ατόμων διάθεση και αφοσίωση σε ώρες...) έχετε για την έναρξη του MOOC;

(1.2) Έχετε τη δυνατότητα να προσλάβετε κάποιον άλλον για να σας βοηθήσει στη λειτουργία του MOOC;

2. Πνευματικό

(2.1) Ποιους πνευματικούς πόρους (μαθησιακό υλικό, OERs, εικόνες, βίντεο...) έχετε για την έναρξη του MOOC;

(2.2) Έχετε τη δυνατότητα να πληρώσετε για πρόσθετους πνευματικούς πόρους;

3. Εξοπλισμός

(3.1) Ποιους πόρους υλικού (στούντιο ηχογράφησης, κάμερες...) διαθέτετε για προετοιμασία του περιεχομένου;

(3.2) Ποιοι είναι πόροι λογισμικού (άδειες για εγγραφή και επεξεργασία βίντεο λογισμικό...) που διαθέτετε για την προετοιμασία του περιεχομένου;

(3.3) Έχετε τη δυνατότητα να αγοράσετε/προσλάβετε πρόσθετους πόρους υλικού ή λογισμικού;

4. Πλατφόρμα

(4.1) Όσον αφορά το μαθησιακό περιεχόμενο: Τι είδους μορφές (πολυμέσα, κείμενο...) υποστηρίζονται στην πλατφόρμα;

(4.2) Όσον αφορά τις δραστηριότητες αξιολόγησης: Τι είδους δραστηριότητες αξιολόγησης (πολλαπλή επιλογή, αξιολόγηση από ομοτίμους...) υποστηρίζονται στην πλατφόρμα σας;

(4.3) Διαθέτετε κάποιο κοινωνικό εργαλείο

στην πλατφόρμα σας;

5. Γενική περιγραφή

- (5.1) Ποιο είναι το όνομα του MOOC σας;
- (5.2) Ποια είναι η διάρκεια (σε εβδομάδες) του MOOC σας;
- (5.3) Ποιο είναι το πεδίο/τομέας του MOOC σας;

6. Μαθητές-στόχος

- (6.1) Από ποιες χώρες προέρχονται οι μαθητές;
- (6.2) Ποιος είναι ο αλφαριθμητισμός των μαθητών;
- (6.3) Σε ποιους επαγγελματικούς τομείς ανήκουν οι εκπαιδευόμενοι;
- (6.4) Ποια είναι τα κίνητρα των εκπαιδευομένων να συμμετάσχουν στο μάθημα;

7. Παιδαγωγικές προσεγγίσεις

- (7.1) Ποιες παιδαγωγικές προσεγγίσεις και/ή μεθόδους διδασκαλίας θα χρησιμοποιήσετε για να σχεδιάσετε το μάθημά σας (διάδοση γνώσεων, συνδεσιμότητα, μάθηση βάσει σχεδίων, μάθηση βάσει περιπτώσεων, συνεργατική μάθηση, ενεργητική μάθηση...)

8. Στόχοι και ικανότητες

- (8.1) Ποιοι είναι οι μαθησιακοί στόχοι του μαθήματος;
- (8.2) Ποιες είναι οι ικανότητες που πρέπει να αποκτήσουν οι εκπαιδευόμενοι κατά τη διάρκεια του μαθήματος;

9. Περιεχόμενα μάθησης

- (9.1) Πώς θα δομήσετε το περιεχόμενο της μάθησης;
- (9.2) Ποιες μορφές θα χρησιμοποιήσετε για το μαθησιακό περιεχόμενο (βίντεο, pdf, ppt, ηλεκτρονικά βιβλία...);
- (9.3) Επιτρέπει η πλατφόρμα σας αυτή τη δομή και τις μορφές;

10. Δραστηριότητες αξιολόγησης

- (10.1) Ποιες δραστηριότητες διαμορφωτικής αξιολόγησης πρόκειται να συμπεριλάβετε;
- (10.2) Ποιες δραστηριότητες αθροιστικής αξιολόγησης θα συμπεριλάβετε;
- (10.3) Επιτρέπει η πλατφόρμα σας αυτές τις δραστηριότητες αξιολόγησης;

11. Συμπληρωματικές τεχνολογίες

- (11.1) Θα χρησιμοποιήσετε συμπληρωματικές τεχνολογίες για την παροχή μαθησιακού περιεχομένου (YouTube, Flickr...);
- (11.2) Θα χρησιμοποιήσετε συμπληρωματικές τεχνολογίες για τις δραστηριότητες αξιολόγησης (Hot Potatoes...);
- (11.3) Σκοπεύετε να χρησιμοποιήσετε συμπληρωματικές τεχνολογίες για την προώθηση της

επικοινωνίας και της συζήτησης μεταξύ των μαθητών (Facebook, Twitter...);

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Κατά το πρώτο στάδιο του έργου, διερευνήθηκε η γνώμη των νέων και αξιολογήθηκε η συμβολή τους. Το επόμενο στάδιο ήταν αφιερωμένο στην ανάπτυξη διαδικτυακών μαθημάτων και ασκήσεων προσαρμοσμένων στα μαθησιακά στυλ των νέων. Επιπλέον, όλο το εκπαιδευτικό υλικό και τα τεστ αξιολόγησης διατίθενται στην ηλεκτρονική πλατφόρμα για την ηλεκτρονική εκπαίδευση.

Τον Μάρτιο του 2022, διοργανώθηκε ένα συνέδριο για το "Πολυγλωσσικό MOOC για την προσωπική ανάπτυξη των νέων στον τομέα της εκπαίδευσης για την ψηφιακή πολιτότητα" στο πλαίσιο του έργου DIGCIT με νέους ηλικίας 14-18 ετών (ομάδα-στόχος). Ο συνολικός αριθμός των μαθητών που συμμετείχαν στις συνεδρίες ήταν 29. Ο κύριος στόχος του συνεδρίου ήταν η ευαισθητοποίηση των νέων σχετικά με το νέο MOOC για την προσωπική ανάπτυξη των νέων στην ψηφιακή εποχή, η ενίσχυση των δεξιοτήτων τους ως ψηφιακών πολιτών και η υποστήριξή τους στη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών με δημιουργικούς, συνεργατικούς και αποτελεσματικούς τρόπους. Η σύνοδος χωρίστηκε σε δύο μέρη.

Το πρώτο μέρος ήταν αφιερωμένο στην παρουσίαση του στόχου της πλατφόρμας ηλεκτρονικής μάθησης και του ευεργετικού χαρακτήρα της για τους νέους. Έμφαση δόθηκε στη σημασία των ψηφιακών μαθημάτων της πλατφόρμας για την υποστήριξη της ανάπτυξης των ικανοτήτων των νέων μέσω του καινοτόμου συστήματος διδασκαλίας, μάθησης, αξιολόγησης και αναγνώρισης MOOC.

Το δεύτερο μέρος της συνεδρίας επικεντρώθηκε στην επεξήγηση των στοιχείων της πλατφόρμας, του συστήματος πλοήγησης και των ρυθμίσεων.

Μετά την ολοκλήρωση της ενότητας, οι φοιτητές συμπλήρωσαν ένα έντυπο αξιολόγησης παρέχοντας ανατροφοδότηση σχετικά με το περιεχόμενο και τη γενική εικόνα της πλατφόρμας.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

- Βελτίωση των παιδαγωγικών δεξιοτήτων των επαγγελματιών που ασχολούνται με τη νεολαία για τη χρήση των καινοτόμων μεθοδολογιών MOOC που αναπτύχθηκαν ειδικά για όσους επιθυμούν να αξιοποιήσουν τις δυνατότητες που αντιπροσωπεύει η ψηφιοποίηση για την ενεργό συμμετοχή των νέων της ομάδας στόχου τους από τις χώρες εταίρους,
- Ανάπτυξη των ικανοτήτων του πολίτη με παράλληλη προστασία της διαδικτυακής ασφάλειας των νέων από τις χώρες-εταίρους, υπό την καθοδήγηση εργαζομένων σε θέματα νεολαίας με αυξημένες παιδαγωγικές δεξιότητες,
- Αύξηση της ευαισθητοποίησης των νέων και των εργαζομένων σε θέματα νεολαίας από τις χώρες εταίρους σχετικά με τη χρήση καινοτόμων μεθοδολογιών και πόρων MOOC για την εκπαίδευση του πολίτη για την προώθηση ποιοτικών εξελίξεων στην εργασία με νέους στις χώρες εταίρους και στην Ευρώπη.