

Ψυχολογία του Διαδικτύου (ΨΧ109)

Διάλεξη 7 – Διαδικτυακή εκπαίδευση



Πλάνο της διάλεξης

Εξέταση των αλλαγών που έφεραν οι ψηφιακές τεχνολογίες στη μάθηση

Κατανόηση της διαδικτυακής εκπαίδευσης στην ανώτατη εκπαίδευση

Ανάλυση των πλεονεκτημάτων και δυσκολιών της ηλεκτρονικής μάθησης

Παρουσίαση θεωριών και μοντέλων για την αποτελεσματική αξιοποίηση των διαδικτυακών εργαλείων



Βασικά ερωτήματα

Πώς διαφέρει η διαδικτυακή μάθηση από την παραδοσιακή εξ αποστάσεως εκπαίδευση;

Ποιες είναι οι τεχνικές και παιδαγωγικές δυσκολίες της;

Πώς μπορεί να βελτιώσει τη συνολική μαθησιακή εμπειρία;

Ποιος είναι ο ρόλος της σε συνθήκες μεικτής εκπαίδευσης;



Τεχνολογία και μάθηση

- Η σχέση τεχνολογίας και εκπαίδευσης απασχολεί εδώ και δεκαετίες
- Ο Έντισον είχε προβλέψει πρωταρχικό ρόλο του κινηματογράφου στην εκπαίδευση
- Στην πράξη, τα αναλογικά οπτικά μέσα είχαν περιορισμένη επίδραση
- Αντίθετα, η ψηφιακή τεχνολογία και το διαδίκτυο άλλαξαν ριζικά την ανώτατη εκπαίδευση



Η άνοδος της διαδικτυακής μάθησης

- Το διαδίκτυο εξάλειψε περιορισμούς χρόνου και τόπου
- Δημιούργησε ευέλικτα και καινοτόμα κανάλια αλληλεπίδρασης
- Η μάθηση μπορεί να πραγματοποιείται οποτεδήποτε και οπουδήποτε
- Η διαδικτυακή μάθηση αποτελεί πλέον βιώσιμη εναλλακτική της παραδοσιακής πανεπιστημιακής εκπαίδευσης



Εξάπλωση στην ανώτατη εκπαίδευση

Ραγδαία αύξηση εγγραφών σε διαδικτυακά μαθήματα

Τα περισσότερα ιδρύματα προσφέρουν πλέον διαδικτυακά ή μεικτά μαθήματα

Η διαδικτυακή μάθηση θεωρείται στρατηγικής σημασίας για τα πανεπιστήμια

Εμφανίζονται και επεκτείνονται τα MOOC (μαζικά ανοιχτά διαδικτυακά μαθήματα)



Τι είναι η ηλεκτρονική μάθηση (e-learning)

Μάθηση και διδασκαλία που υποστηρίζονται από ηλεκτρονικά και ψηφιακά μέσα

Περιλαμβάνει πλατφόρμες, πολυμεσικό υλικό, συζητήσεις, αξιολόγηση και ανατροφοδότηση

Εφαρμόζεται τόσο σε αμιγώς διαδικτυακά όσο και σε μεικτά προγράμματα

Αποτελεί πλέον συνηθισμένη πρακτική στην τριτοβάθμια εκπαίδευση



Μεικτή μάθηση (blended learning)

Συνδυάζει τη διά ζώσης
διδασκαλία με
διαδικτυακό εκπαιδευτικό
περιεχόμενο

Το διαδικτυακό υλικό
μπορεί να είναι:

- προπαρασκευαστικό
- υποστηρικτικό
- συμπληρωματικό της διά
ζώσης διδασκαλίας

Ενισχύει την ευελιξία και
τη συνέχεια της μάθησης



Ηλεκτρονική μάθηση ως διαμεσολαβούμενο περιβάλλον

Η αλληλεπίδραση
πραγματοποιείται μέσω
τεχνολογίας επικοινωνίας

Δημιουργείται ένας
εικονικός χώρος μάθησης

Οι εκπαιδευόμενοι
μοιράζονται πτυχές του
εαυτού τους:

- μέσω γραπτού λόγου
- σε συζητήσεις και chat
- μέσω άβαταρ σε εικονικά περιβάλλοντα



Οργανωτικές και τεχνικές προκλήσεις

Ανάγκη συνεχούς τεχνικής υποστήριξης

Απαιτούνται αλλαγές στο σύστημα εργασίας και συνεργασίας

Εμπλέκονται διδάσκοντες, φοιτητές και διοίκηση

Η επιτυχία εξαρτάται από τη διαθεσιμότητα και αποδοχή της τεχνολογίας



Κινητή μάθηση (m-learning)

Η μάθηση επεκτείνεται μέσω κινητών συσκευών

Χρήση smartphone, tablet και φορητών συσκευών

Ενισχύεται η ιδέα της μάθησης παντού και πάντα

Αυξάνονται οι δυνατότητες πρόσβασης και ευελιξίας



Πολυμεσικό υλικό στην εκπαίδευση

Η ηλεκτρονική μάθηση μπορεί να ενσωματώνει:

κείμενο

εικόνα

ήχο

κινούμενη
εικόνα

βίντεο



Στόχος: ενίσχυση ενδιαφέροντος και εμπλοκής των
εκπαιδευομένων



Όρια της πολυμεσικότητας

Το πολυμεσικό υλικό δεν
αυξάνει πάντα την
κατανόηση

Ορισμένα πολυμεσικά
στοιχεία μπορεί να
αποσπούν την προσοχή

Δεν αρκεί το μέσο από μόνο
του

Καθοριστική παραμένει η
ποιότητα του παιδαγωγικού
σχεδιασμού



Ηλεκτρονική και διά ζώσης μάθηση

- Οι έρευνες δείχνουν συχνά παρόμοια μαθησιακά αποτελέσματα
- Η σύγκριση δεν πρέπει να περιορίζεται μόνο στους βαθμούς
- Σημαντικό είναι και το συνολικό βίωμα της μάθησης
- Το ζητούμενο δεν είναι η αντιγραφή της διά ζώσης διδασκαλίας στο διαδίκτυο, αλλά η αξιοποίηση όσων κάνει καλά το διαδικτυακό περιβάλλον



Παράγοντες ποιότητας της μαθησιακής εμπειρίας

Ενεργός συμμετοχή των φοιτητών

Επένδυση χρόνου και ενέργειας

Πρόσβαση σε ανατροφοδότηση

Ανάπτυξη ικανοτήτων ανάλυσης και επίλυσης προβλημάτων

Καλά σχεδιασμένα μαθήματα που προάγουν αλληλεπίδραση και επικοινωνία



Στάσεις και ικανοποίηση των εκπαιδευομένων

Οι προτιμήσεις των φοιτητών επηρεάζονται από:

- τεχνική ικανότητα
- εξοικείωση με το μέσο
- αντιλαμβανόμενη χρησιμότητα
- καταλληλότητα της τεχνολογίας για το έργο

Η ικανοποίηση δεν εξαρτάται μόνο από την τεχνολογία, αλλά και από το ακαδημαϊκό περιβάλλον



Σύγχρονη και ασύγχρονη επικοινωνία

Οι πλατφόρμες ηλεκτρονικής μάθησης υποστηρίζουν δύο βασικές μορφές:

- ασύγχρονη επικοινωνία
- σύγχρονη επικοινωνία

Και οι δύο είναι σημαντικές σε μεικτά και αμιγώς διαδικτυακά προγράμματα

Καθεμία προσφέρει διαφορετικά πλεονεκτήματα



Ασύγχρονη επικοινωνία: πλεονεκτήματα

Μεγαλύτερη ευελιξία χρόνου και τόπου

Δυνατότητα προσωπικού ελέγχου στον ρυθμό μάθησης

Περισσότερος χρόνος για σκέψη και αναστοχασμό

Ευνοεί τη συμμετοχή πιο ντροπαλών φοιτητών ή μη φυσικών ομιλητών

Δεν απαιτεί ταυτόχρονη παρουσία όλων



Ασύγχρονη επικοινωνία: μειονεκτήματα

Μπορεί να μειώσει την αίσθηση σύνδεσης

Ενδέχεται να ενισχύσει την απομόνωση

Καθυστερεί η ανατροφοδότηση

Μπορεί να δυσκολέψει την οργάνωση της μάθησης

Η υπερβολική ποσότητα μηνυμάτων συχνά κουράζει εκπαιδευτές και εκπαιδευόμενους



Σύγχρονη επικοινωνία: πλεονεκτήματα

Παρέχει άμεση ανατροφοδότηση



Μειώνει την ασάφεια και την αμφιβολία



Ενισχύει τα κίνητρα συμμετοχής



Μειώνει το αίσθημα απομόνωσης



Υποστηρίζει καλύτερα την κοινωνική ένταξη στην κοινότητα μάθησης



Η σημασία της παρουσίας

- **Για επιτυχημένη ηλεκτρονική μάθηση απαιτούνται:**
- **Γνωστική παρουσία:** παραγωγή και διατήρηση νοήματος
- **Κοινωνική παρουσία:** δυνατότητα να παρουσιάζεται κανείς ως «πραγματικό πρόσωπο»
- **Διδακτική παρουσία:** σχεδιασμός, καθοδήγηση και υποστήριξη από τον εκπαιδευτή



Υποβοήθηση της μάθησης (scaffolding)

Στα διαδικτυακά περιβάλλοντα απαιτείται εντατική υποστήριξη

Η βοήθεια παρέχεται από εκπαιδευτικό ή πιο ικανό συμφοιτητή

Στόχος είναι η σταδιακή αυτονομία του εκπαιδευόμενου

Η υποστήριξη από συνομηλίκους ενισχύει και τα κίνητρα



Γνωστική παρουσία και δομή

Ο προσωπικός έλεγχος στη μάθηση
δεν αρκεί από μόνος του

Απαραίτητη είναι η σαφής δομή της
επικοινωνίας

Η μάθηση διευκολύνεται όταν η
επικοινωνία έχει διδακτικό νόημα

Οι μικρές και μεσαίες ομάδες
συζήτησης λειτουργούν συχνά
αποτελεσματικότερα από τις μεγάλες



Θεωρία μεσικού πλούτου

Η αποτελεσματικότητα
της επικοινωνίας
εξαρτάται από την
καταλληλότητα του
μέσου για το έργο



Ο μεσικός πλούτος
αφορά την ικανότητα
του μέσου να
διευκολύνει κοινή
κατανόηση



Δεν είναι όλα τα μέσα
εξίσου κατάλληλα για
όλα τα είδη μάθησης



Κριτήρια μεσικού πλούτου

Δυνατότητα άμεσης
ανατροφοδότησης

Δυνατότητα μετάδοσης
πολλαπλών σημάτων

Γλωσσική ποικιλία

Εστίαση σε προσωπικές
διαστάσεις και ανάγκες του
δέκτη



Μεσικός πλούτος και μάθηση

Τα πλουσιότερα μέσα είναι πιο κατάλληλα για ύλη με αβεβαιότητα ή πολυσημία

Τα λιγότερο πλούσια μέσα επαρκούν για σαφές και δομημένο περιεχόμενο

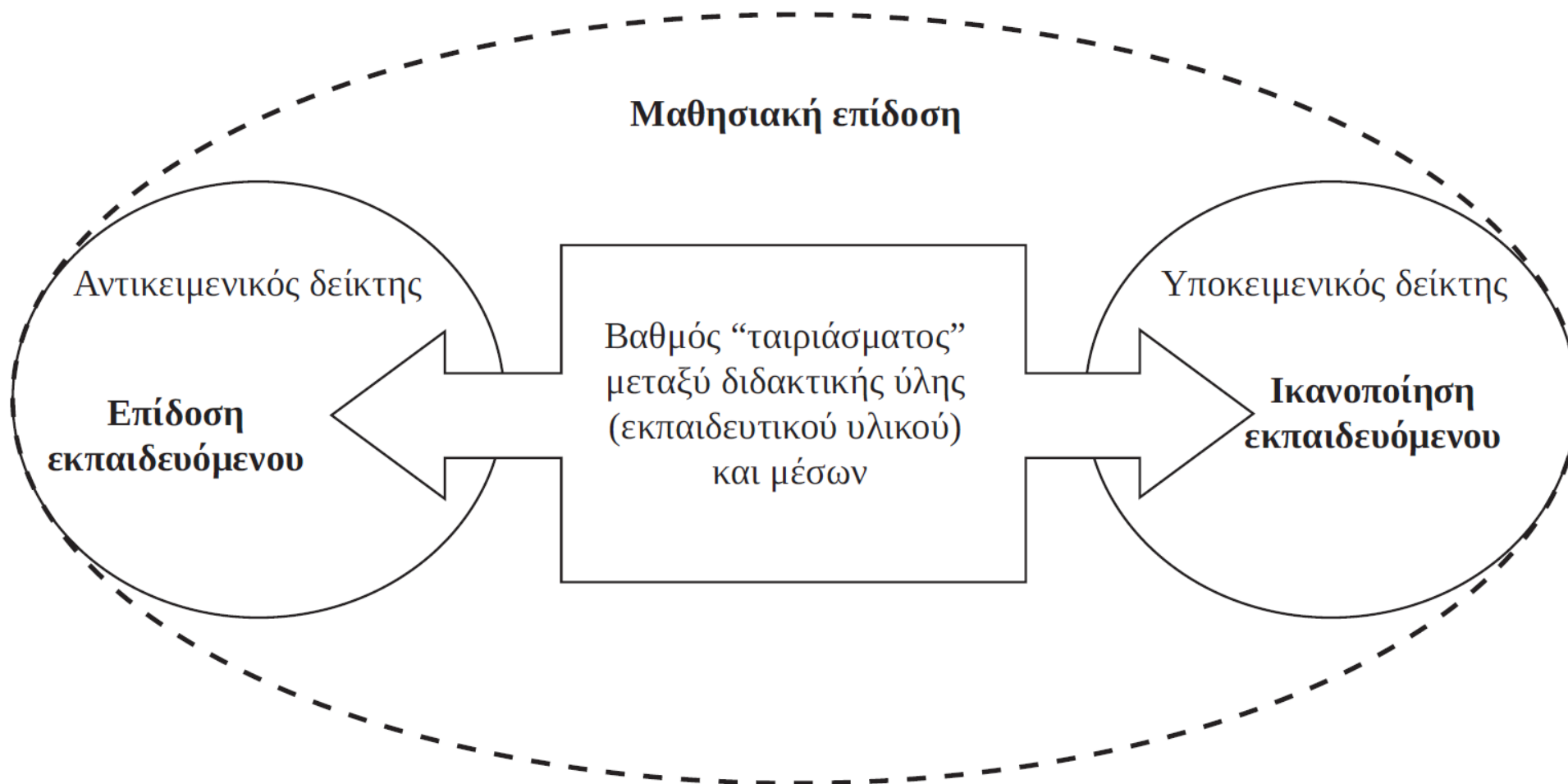
Η επιλογή του μέσου επηρεάζει:

- τη μαθησιακή επίδοση
- την ικανοποίηση των εκπαιδευομένων

Η ακατάλληλη χρήση πλούσιων μέσων μπορεί να αποσπά την προσοχή



Μετρήσεις της μαθησιακής επίδοσης





Μοντέλο σταδίων της Salmon (2004)

Οι εκπαιδευόμενοι ξεκινούν με τεχνική **πρόσβαση** και βασική συμμετοχή

Σταδιακά οικοδομούν ταυτότητα και σχέσεις (διαδικτυακή **συναναστροφή**)

Προχωρούν σε **ανταλλαγή πληροφοριών** και συνεργασία

Καταλήγουν σε πιο σύνθετη γνώση και (**συνεργατική συζήτηση**)

Συντελείται **προσωπικός αναστοχασμός** και ατομική μάθηση



Τρισδιάστατα περιβάλλοντα μάθησης

Οι εικονικοί κόσμοι
δημιουργούν καθηλωτικά
μαθησιακά περιβάλλοντα

Βασικά χαρακτηριστικά:

- αίσθηση τρισδιάστατου χώρου
- χρήση άβαταρ
- διαδραστική επικοινωνία

Προσφέρουν δυνατότητες
συνεργασίας, διαλόγου και
κοινωνικής παρουσίας



Το Second Life στην εκπαίδευση

Χρησιμοποιήθηκε σε πανεπιστημιακά προγράμματα μάθησης

Διευκόλυνε την κοινωνική αλληλεπίδραση μέσω άβαταρ

Ενίσχυσε την αίσθηση παρουσίας και συμμετοχής

Υποστήριξε σύγχρονες και ασύγχρονες δραστηριότητες



Πλεονεκτήματα των 3D μαθησιακών περιβαλλόντων

- Μεγαλύτερη αίσθηση κοινωνικής παρουσίας
- Πλουσιότερη εμπειρία αλληλεπίδρασης
- Υποστήριξη ομαδικής εργασίας
- Πιο άμεση και αυθόρμητη επικοινωνία
- Δυνατότητα βιωματικής και συνεργατικής μάθησης



Περιορισμοί των 3D περιβαλλόντων

Αυξημένες τεχνικές απαιτήσεις

Χρόνος εξοικείωσης με το περιβάλλον και το άβαταρ

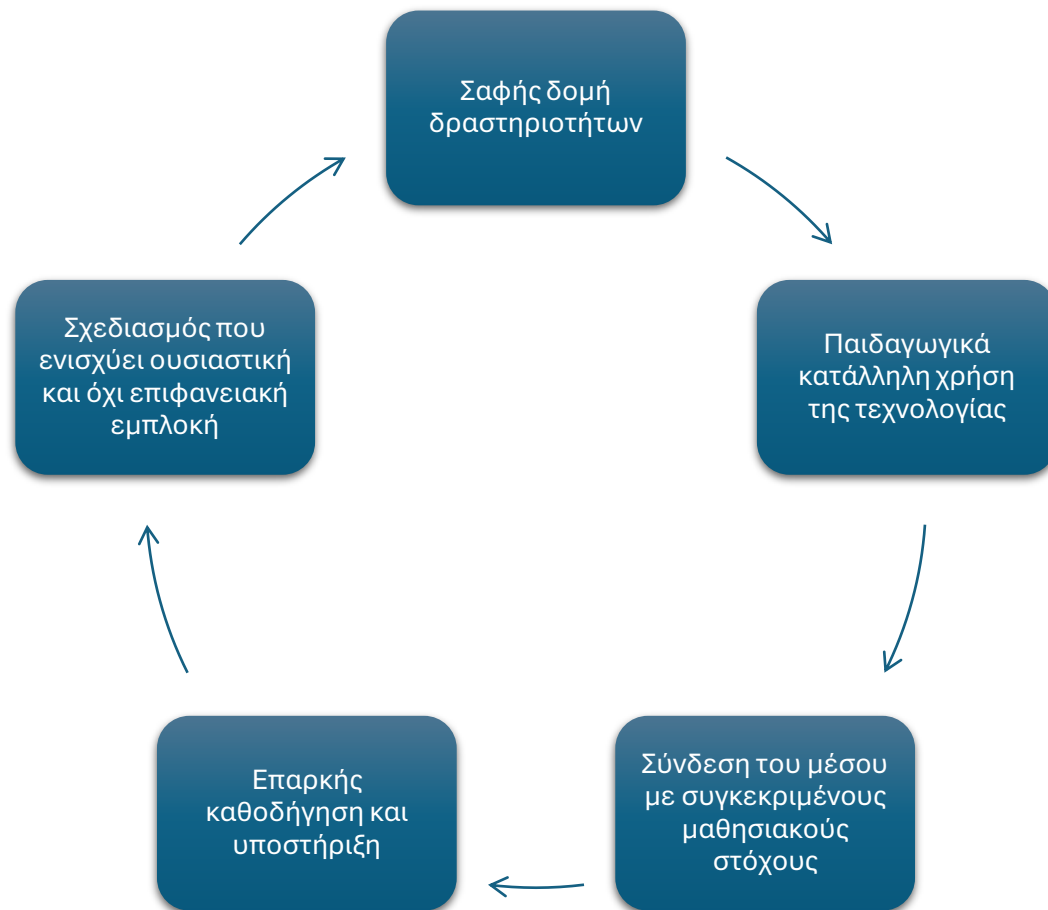
Πιθανή αισθητηριακή υπερφόρτωση

Δυσκολίες συμμετοχής για λιγότερο έμπειρους χρήστες

Κίνδυνος να υπερισχύσει η τεχνολογία έναντι των μαθησιακών στόχων



Παιδαγωγικές προϋποθέσεις επιτυχίας





Συμπεράσματα

Η ηλεκτρονική μάθηση διευρύνει την πρόσβαση στην εκπαίδευση

Προσφέρει ευελιξία, έλεγχο και νέες μορφές αλληλεπίδρασης

Δεν αρκεί η τεχνολογία από μόνη της: απαιτείται παιδαγωγικός σχεδιασμός

Η ποιότητα της εμπειρίας εξαρτάται από την παρουσία, την υποστήριξη και την καταλληλότητα του μέσου

Η διαδικτυακή εκπαίδευση αποτελεί βασικό άξονα αναβάθμισης της ανώτατης εκπαίδευσης