

Κριτήρια επιλογής και πρότυπο εκπαιδευτικού σεναρίου

Αθανάσιος Καρασίμος

akarasimos@academyofathens

**Οι Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες
συναντούν την εκπαίδευση**

Ημέρα 1^η | Πέμπτη 22 Οκτωβρίου 2020



Κριτήρια επιλογής ψηφιακών μέσων

και οι λόγοι χρήσης τους

Λόγοι χρήσης ψηφιακών μέσων

Η εισαγωγή ψηφιακών μέσων στην τάξη μπορεί να παρουσιάσει την επιστημονική πληροφορία πιο περιεκτικά από οποιοδήποτε άλλο μέσο διδασκαλίας. Π.χ. η χρήση βίντεο στην τάξη μπορεί να παρακινήσει τους μαθητές για να δουν με διαφορετική ματιά τη ζωή και τις εμπειρίες άλλων ανθρώπων.

Η σωστή επιλογή ψηφιακών μέσων που χρησιμοποιείται στην τάξη κάνει τους μαθητές πιο έτοιμους να λειτουργήσουν ως αυτόνομοι μαθητές». Πολλές δραστηριότητες επικοινωνίας μπορούν να πραγματοποιηθούν βάσει συγκεκριμένου ψηφιακού υλικού.

Τα ψηφιακά μέσα αποτελούν επίσης μια πλούσια πηγή για διαπολιτισμική και διεπιστημονική σύγκριση. Οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να παρατηρήσουν διαφορές στην πολιτιστική συμπεριφορά ή επιστημονικές γνώσεις πέρα από τον χώρο και τον χρόνο.

Λόγοι χρήσης ψηφιακών μέσων

Πολυαισθητηριακή
μάθηση

Περιεχόμενο
πληροφορίας

Μετα-
επιστημονικά
δεδομένα

Πολιτισμικές
ιδιαιτερότητες

Ερέθισμα για
μαθησιακό
εξαγόμενο

Αυθεντική
διάδραση

Δυνατότητα για
επισκόπηση

Μεταφορά γνώσης

Λόγοι χρήσης ψηφιακών μέσων

Αφομοίωση γνώσης σε πολλαπλό περιεχόμενο

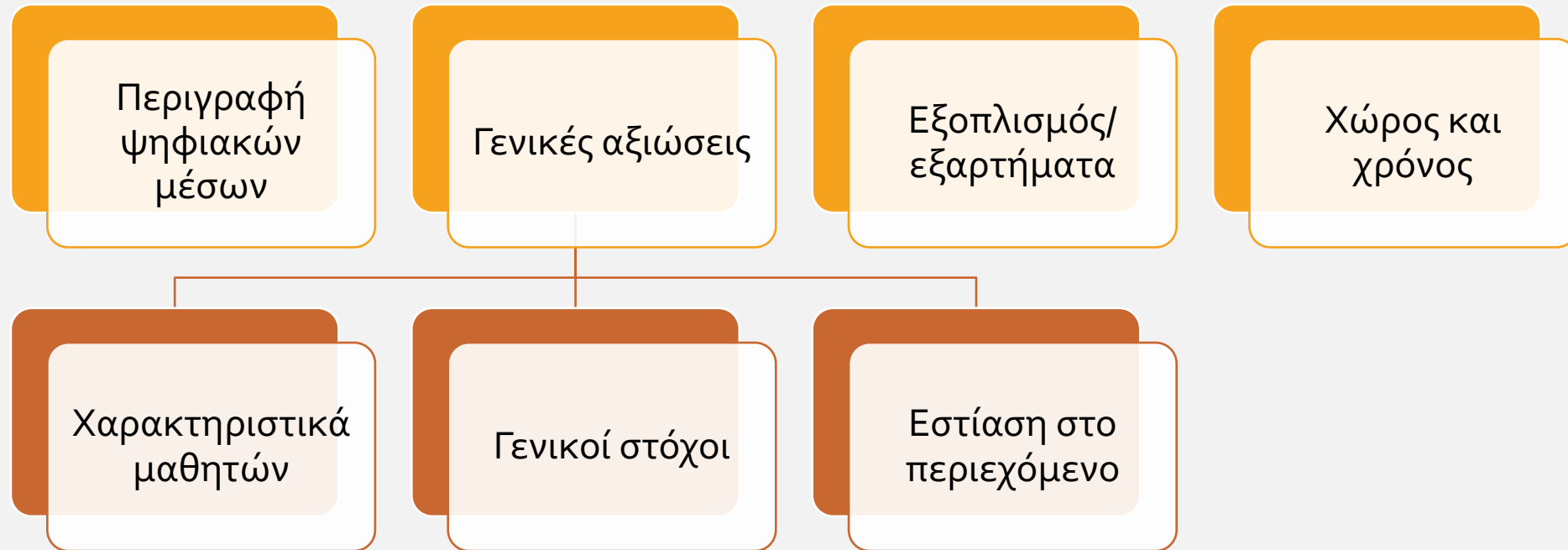
Σημασιολογικά δίκτυα σε πληροφοριακό περιεχόμενο

Περιγραφικές και αφηγηματικές δεξιότητες

Συζήτηση και διάλογος

Εναλλακτικές συνθήκες για δραστηριότητες

Κριτήρια επιλογής ψηφιακών μέσων

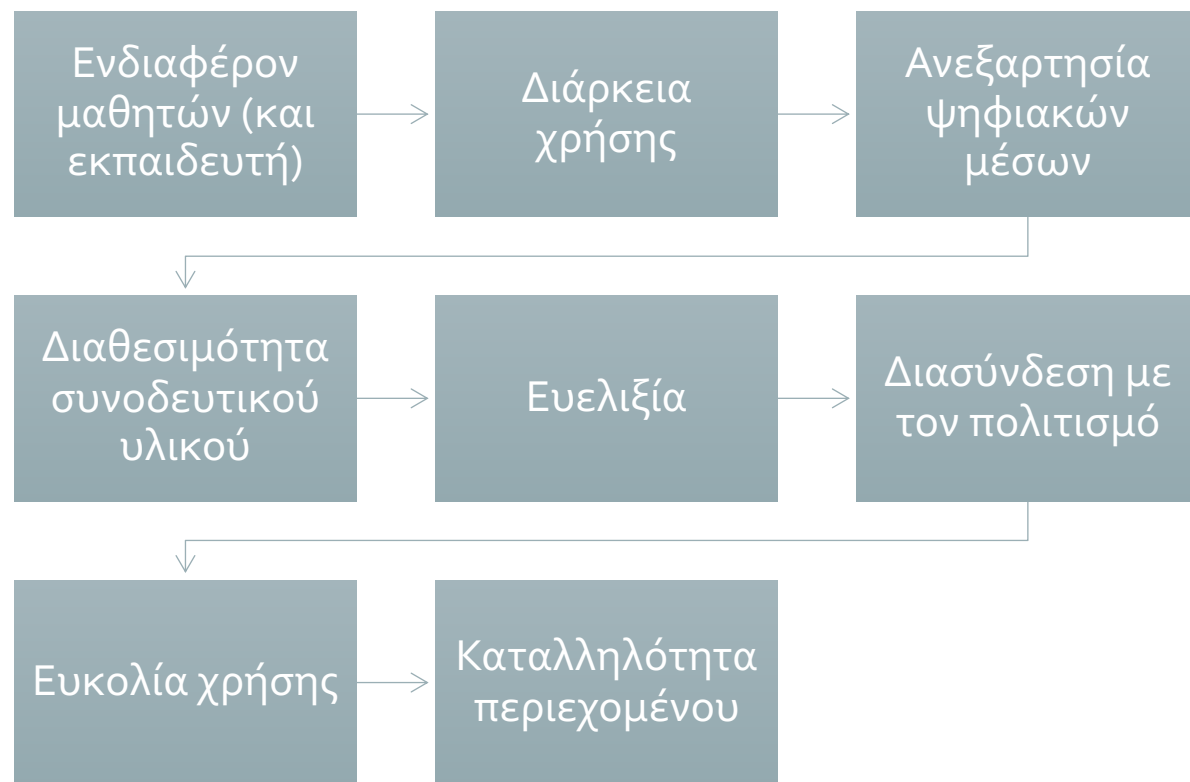


- Ενσωμάτωση στο πρόγραμμα σπουδών
 - Διδακτέα ύλη
 - Διδακτικοί στόχοι
 - Καταλληλότητα για τους στόχους
 - Καταλληλότητα για μαθητές και περιβάλλον

Κριτήρια επιλογής ψηφιακών μέσων

Κριτήρια επιλογής ψηφιακών μέσων

- Κατανοητότητα (Arcario, n.d.)
 - Βαθμός οπτικής υποστήριξης
 - Σαφήνεια εικόνας και ήχου
 - Πυκνότητα γλώσσας
 - Πυκνότητα πληροφορίας
 - Γλωσσικό περιεχόμενο
 - Αυθεντικότητα
 - Γλωσσικό επίπεδο
 - Γνωσιακό επίπεδο



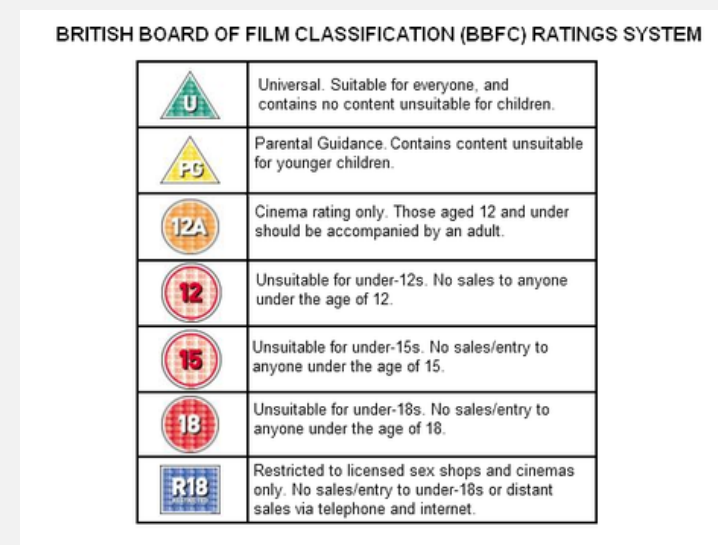
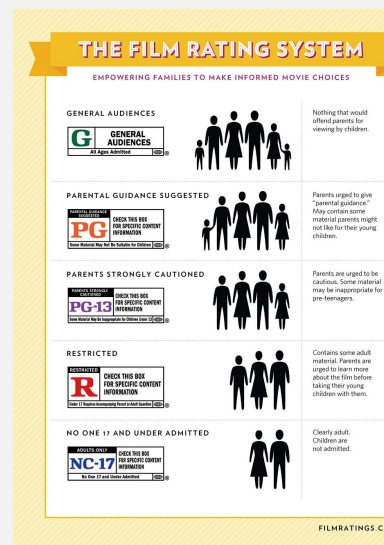
Κριτήρια επιλογής ψηφιακών μέσων

Κριτήρια αξιολόγησης υλικού

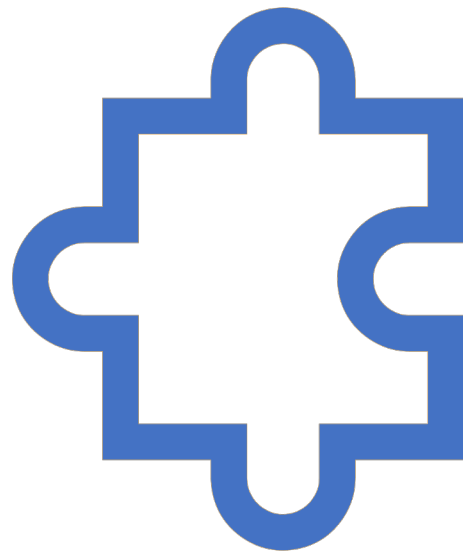
- Κατάλληλες οδηγίες χρήσης
- Η φύση των δραστηριοτήτων
 - Ένταση/ Βαρύτητα
 - Ποικιλία
 - Όγκος δεδομένων ανάγνωσης και γραφής
- Προσέγγιση
 - Ποικιλία
 - Ενεργοποίηση των δεξιοτήτων πρόβλεψης
 - Χρόνος συμμετοχής
 - Εκμετάλλευση των τεχνολογικών πλεονεκτημάτων
 - Η δομή βοηθά την κατανόηση/κατάκτηση
 - Περιττή εκμετάλλευση

FROM MPAA, BBFC TO PEGI

- Η Motion Picture Association of America (MPAA) είναι μια αμερικανική εμπορική ένωση που εκπροσωπεί τα έξι μεγάλα κινηματογραφικά στούντιο του Χόλιγουντ και τον γίγαντα υπηρεσιών ρος, Netflix.
- Το British Board of Film Censors (BBFC), είναι ένας μη κυβερνητικός οργανισμός, που ιδρύθηκε από την κινηματογραφική βιομηχανία το 1912 και είναι υπεύθυνος για την εθνική ταξινόμηση και λογοκρισία των ταινιών που εκτίθενται σε κινηματογράφους και βίντεο.
- Το Pan European Game Information (PEGI) είναι ένα ευρωπαϊκό σύστημα αξιολόγησης περιεχομένου βιντεοπαιχνιδιών που έχει δημιουργηθεί για να βοηθά τους Ευρωπαίους καταναλωτές να λαμβάνουν ενημερωμένες αποφάσεις όταν αγοράζουν βιντεοπαιχνίδια ή εφαρμογές μέσω της χρήσης συστάσεων ηλικίας και περιγραφών περιεχομένου.



FROM MPAA, BBFC TO PEGI



Είδη ψηφιακών μέσων

Ψηφιακά μέσα εικόνας, ήχου & βίντεο

- Κινητές και ακίνητες εικόνες (ψηφιακές και ψηφιοποιημένες)
- Αρχεία ήχου (συνεντεύξεις, ηχογραφήσεις, ραδιοφωνικά, podcasts)
- Εύρος βίντεο (ταινίες, σειρές, ντοκιμαντέρ, ενημερωτικά)

Η [Συλλογή Χειρογράφων της Εθνικής Βιβλιοθήκης](#)

Η [Ιστορία Ραδιοφώνου – Τηλεόρασης](#) στο NOESIS vs. [BBC archives](#)

Οι [Αρχαίοι Έλληνες Φιλόσοφοι](#) (Cosmote History)

ΣΑΒΒΑΤΟΝ 6 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ	
Ἄνατολις ἡλίου 6.05'--ἄστος 6.05' Σελήνη 15 ἡμερῶν ΑΡΧΑΓΓΕΛΟΥ ΜΙΧΑΗΛ	
ΩΡΑ	ΠΡΩΙΝΗ ΕΚΠΟΜΗ
6	ΓΕΡΜΑΝΙΚΗ ΕΚΠΟΜΗ
7	ΕΝΑΡΞΙΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΣΗΜΑ ΕΘΝΙΚΟΣ ΥΜΝΟΣ ΑΝΑΓΓΕΛΙΑ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΩΡΑ ΑΣΤΕΡΟΣΚΟΠΕΙΟΥ ΑΘΗΝΩΝ
7.05	ΕΙΔΗΣΕΙΣ Ἑσωτερικά νέα Ἑξωτερικά τηλεγραφήματα
7.30	ΙΤΑΛΙΚΗ ΕΚΠΟΜΗ Ειδήσεις.
7.40	ΠΟΙΚΙΛΗ ΜΟΥΣΙΚΗ (δ.)
8	ΤΟ ΧΡΟΝΟΓΡΑΦΗΜΑ ΤΟΥ ΣΤΑΘΜΟΥ Τοῦ κ. Κ. Βάρναλη.
8.10	ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΤΡΑΓΟΥΔΙ (δ.)
8.30	ΓΕΡΜΑΝΙΚΗ ΕΚΠΟΜΗ
8.51	ΚΟΙΝΗ ΕΚΠΟΜΗ ΤΟΥ Ρ.Σ.Α. ΚΑΙ ΤΟΥ Γ.Σ.Α. Ποικίλη μουσική (δ.)
9	ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΡΩΙΝΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
ΜΕΣΗΜΕΡΙΝΗ ΕΚΠΟΜΗ	
12	ΓΕΡΜΑΝΙΚΗ ΕΚΠΟΜΗ Μουσική καὶ ἀνακοινώσεις.
13	ΙΤΑΛΙΚΗ ΕΚΠΟΜΗ Ειδήσεις.

Συνεργατική συγγραφή (blogs και wikis)

Εργαλεία συνεργατικής γραφής είναι διαδικτυακές εφαρμογές, που επιτρέπουν τη συνεργατική συγγραφή κειμένου σε πραγματικό χρόνο από πολλούς χρήστες ταυτόχρονα. Μπορούμε εύκολα και γρήγορα να δημιουργήσουμε ένα νέο κείμενο και να προσκαλέσουμε άτομα με τα οποία θέλουμε να συνεργαστούμε για την παραγωγή ενός κειμένου από κοινού.

[Wordpress](#), Blogspot, Wix, Joomla, Squarespace κ.ά.

[Λίστα από wikis](#), TitanPad, MediaWiki, DokuWiki, TikiWiki, Canvas Wiki

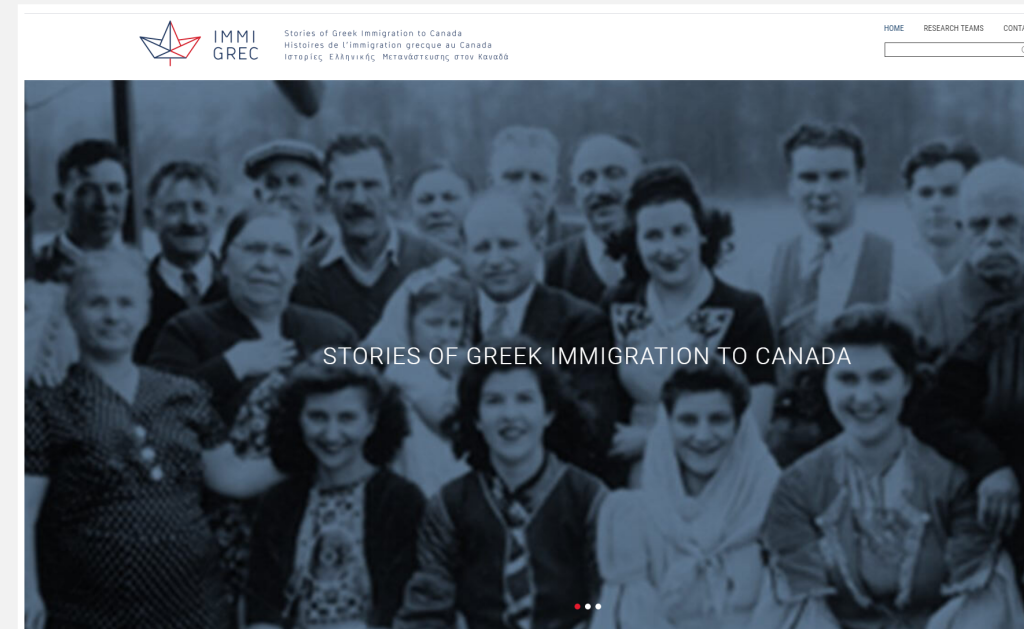
Ψηφιακή αφήγηση και ιστοεξερευνήσεις

- Ψηφιακή αφήγηση (Digital Storytelling) είναι η αλληλεπιδραστική τέχνη της χρήσης λέξεων και δράσεων για την αναπαράσταση των στοιχείων και των εικόνων μιας ιστορίας με τρόπο που να κεντρίζει τη φαντασία του ακροατή.
- Ο όρος WebQuest περιγράφει τις δομημένες διερευνητικές δραστηριότητες μαθητών ή σπουδαστών, στις οποίες το μεγαλύτερο μέρος των πληροφοριών αντλούνται από τον Παγκόσμιο Ιστό. Τα χρησιμοποιούμενα μέσα μπορεί να είναι πληροφορίες υπερκειμένου, βάσεις δεδομένων, δεδομένα ηλεκτρονικών συζητήσεων ή συνεντεύξεων κ.λπ

[Ιστορίες ελληνικής μετανάστευσης στον Καναδά](#)

[Ιστοεξερευνήσεις για την Αρχαιολογία](#)

Α. Καρασίμος | Κριτήρια επιλογής και πρότυπο εκπαιδευτικού σεναρίου | Οι Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες συναντούν την εκπαίδευση



Video games

- Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αποτελούν κυρίαρχο χόμπι διασκέδασης αλλά και μάθησης. Πολλά είδη ηλεκτρονικών παιχνιδιών και τεράστιο εύρος θεματικών.

Ψηφιακές πλατφόρμες video games (Steam, Uplay, GOG, Origin, Epic Games, Battle.net)

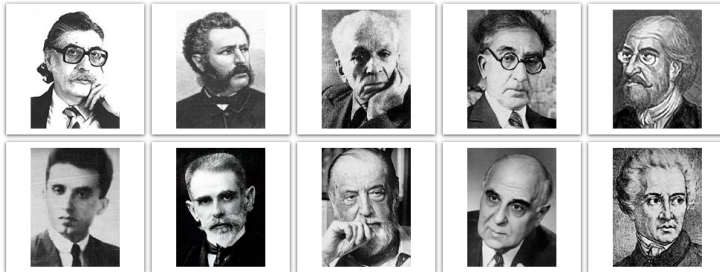
[Εκπαιδευτικά παιχνίδια για το Δημοτικό](#)

Educational Tour στο Assassin's Creed saga ([AC: Odyssey](#))

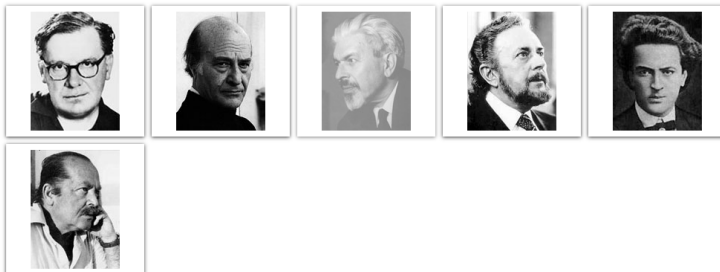


Σώματα κειμένων

Συμφραστικοί πίνακες λέξεων και σώματα κειμένων



Συμφραστικοί πίνακες λέξεων



Ως σώμα κειμένων (corpus) ορίζεται ένα αντιπροσωπευτικό σύνολο κειμένων, το οποίο χρησιμοποιείται ως δείγμα με αντικείμενο τη γλωσσολογική ανάλυση (όχι απαραίτητα).

[Σώμα Νέων Ελληνικών Κειμένων](#) (ΚΕΓ)

[Εθνικός Θησαυρός Ελληνικής Γλώσσας](#) (ΙΕΛ)

[Ανεμόσκαλα](#) (ΚΕΓ)

[Ελληνικό Σώμα Κειμένων Τραπεζικών Συμβάσεων](#)

[Επεξεργασία Νομικών Κειμένων της Ελληνικής Γλώσσας](#) (ΙΕΛ)

Social media στην εκπαίδευση

- Τα κοινωνικά μέσα έχουν αποκτήσει αξιοπιστία με την πάροδο των ετών ως αξιόπιστη πηγή πληροφοριών και πλατφόρμας όπου οι οργανισμοί μπορούν να αλληλεπιδράσουν με το κοινό.
 - Σύνδεση με ειδικούς σε θέματα μέσω κοινωνικών μέσων
 - Βοηθούν στην ερευνητική διαδικασία
 - Βελτιωμένα συστήματα διαχείρισης μάθησης
 - Οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν κοινωνική αξιοπιστία



MOOCS ΚΑΙ E-LEARNING PLATFORMS (CMS)

- Το κοινό των μαζικά ανοιχτών μαθημάτων αυξάνεται σταθερά και η αναγνώρισή τους ως ισοδύναμο με ένα κανονικό πανεπιστήμιο καθιερώνεται αργά.
 - EdX, Coursera, Khan Academy, Udemy, Canvas, Codecademy, Codeschool, κτλ.
- Τα Συστήματα Διαχείρισης Περιεχομένου (ΣΔΠ, Content Management Systems, CMS) είναι διαδικτυακές εφαρμογές που επιτρέπουν την online τροποποίηση του περιεχομένου ενός δικτυακού τόπου. Οι διαχειριστές μέσω του διαδικτύου ενημερώνουν το περιεχόμενο στο ΣΔΠ, το οποίο είναι εγκατεστημένο σ' ένα διακομιστή. Οι αλλαγές αυτές γίνονται αυτόματα διαθέσιμες πάλι μέσω του διαδικτύου, σε όλους τους επισκέπτες και χρήστες του δικτυακού τόπου.
 - Moodle, SkyPrep, Tovuti, Docebo, Hot potatoes, Paradiso

Α. Καρασίμος | Κριτήρια επιλογής και πρότυπο
εκπαιδευτικού σεναρίου | Οι Ψηφιακές
Ανθρωπιστικές Επιστήμες συναντούν την
εκπαίδευση

Πεμ 22/10/2020

20



Εικονική και επαυξημένη πραγματικότητα

- Εικονική πραγματικότητα (virtual reality ή VR) ονομάζεται η προσομοίωση ενός πραγματικού ή φανταστικού περιβάλλοντος από έναν υπολογιστή (με ή χωρίς γυαλιά).
- Επαυξημένη πραγματικότητα (augmented reality) είναι η σε πραγματικό χρόνο άμεση ή έμμεση θέαση ενός φυσικού, πραγματικού περιβάλλοντος, του οποίου τα στοιχεία επαυξάνονται από στοιχεία αναπαραγώμενα από συσκευές υπολογιστών, όπως ήχος, βίντεο, γραφικά ή δεδομένα τοποθεσίας.

[3D Εικονική περιήγηση στην Αγία Σοφία](#)

[Επαυξημένη Πραγματικότητα](#) (Ίδρυμα Ευγενίδου)

Ψηφιακά αποθετήρια

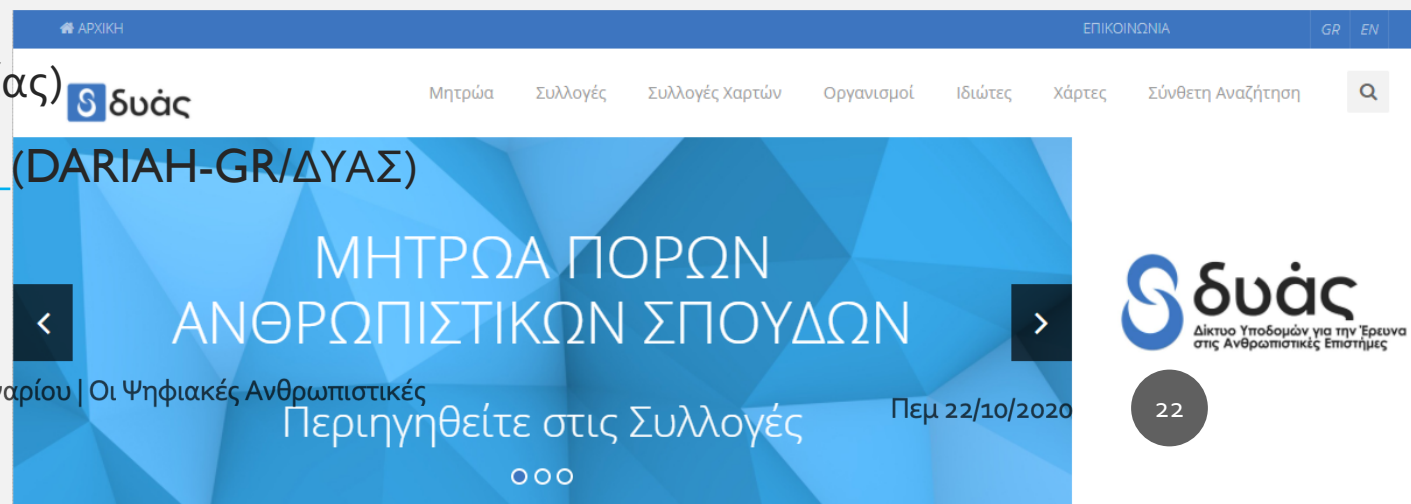
- Πρόκειται για εφαρμογή ή σύστημα που χρησιμεύει στην ηλεκτρονική απόθεση, διαχείριση και ανάδειξη ψηφιακού περιεχομένου. Διαθέτουν υπηρεσίες, όπως αναζήτηση, πλοήγηση, πρόσβαση στο περιεχόμενο ή στα μεταδεδομένα, διαχείριση περιεχομένου και ασφαλή διαφύλαξη.

[Ψηφιακά αποθετήρια ΕΠΣΕΤ](#)

[Ψηφιακά αποθετήρια \(ΕΚΤ\)](#)

[Φωτόδεντρο](#) (Υπουργείο Παιδείας)

[Μητρώο Φορέων και Συλλογών](#) (DARIAH-GR/ΔΥΑΣ)



Πρότυπο εκπαιδευτικού σεναρίου

Η behind-the-scenes
λογική και προσέγγιση
ενός template

- Κοινός τόπος για τις Ανθρωπιστικές Επιστήμες
- Συστηματοποίηση
- Ευκολία σχεδιασμού
- Ευκολία αναπαραγωγής
- Υιοθέτηση ανεξαρτήτως εκπαιδευτικής βαθμίδας
- Υιοθέτηση ανεξαρτήτως κατάρτισης εκπαιδευτή
- Κανονικοποίηση των ψηφιακών μέσων

Γιατί να
χρησιμοποιήσουμε
ένα πρότυπο;

Συγγραφέας(-εις)

- (εισάγετε το όνομα και επώνυμο, τον φορέα και την ηλεκτρονική διεύθυνση σας)

Φορέας και ειδικότητα

Τίτλος του σεναρίου

- (προσπαθήστε να μην χρησιμοποιήσετε παραπάνω από 10 λέξεις)

Πρότυπο εκπαιδευτικού σεναρίου



Πρότυπο εκπαιδευτικού σεναρίου

- **Βαθμίδα εκπαίδευσης και τάξη**
 - (πρωτοβάθμια ή δευτεροβάθμια ή τριτοβάθμια)
- **Προαπαιτούμενη ηλικία (6-18+)**
 - (μπορείτε να δώσετε ηλικικό εύρος)
- **Αριθμός μαθητών/ φοιτητών και πιθανή τροποποίηση σε ομάδες**
 - (εύρος από έως, π.χ. 2-6 | τροποποίηση, π.χ. 4 ομάδες των 5 ατόμων | διευθέτηση μεγάλου ακροατηρίου)

Πρότυπο εκπαιδευτικού σεναρίου

Χρήση
τεχνολογίας ή
ψηφιακών μέσων

- (εργαλείο, μέσο, δεδομένα ή τεχνική)

Προαπαιτούμενα

- (διδασκτέα ύλη, γνώσεις, υλικό, τεχνικός εξοπλισμός)

Χρονική διάρκεια
σεναρίου

- (15-20 λεπτά, 20-30 λεπτά, 2 45λεπτα μαθήματα, 3ωρο μάθημα κτλ.)

Πρότυπο εκπαιδευτικού σεναρίου

Θεματική (επιστημονική) περιοχή

- (π.χ. Ιστορία, Βιολογία, Μαθηματικά, Φυσική, Μυθολογία, Λογοτεχνία, Χημεία, κτλ)

Θεματικοί στόχοι

- (π.χ. μάθηση συγκεκριμένης θεματικής ενότητας, π.χ. δωδεκάθεο, γεγονός Β' Παγκοσμίου Πολέμου, οργανικές ενώσεις, θεωρία ηλεκτρισμού, βασικές αρχές οικονομικής διαχείρισης, σημασιολογικά δίκτυα, κτλ.)

Γλωσσικοί στόχοι (εάν ισχύουν)

- (π.χ. ανάγνωση, γραφή, παραγωγή προφορικού λόγου, ακουστική κατανόηση, γραμματική, λεξιλόγιο [κατηγορία])

Γνωσιακοί στόχοι

- (π.χ. βραχυπρόθεσμη μνήμη, συνειρμική μνήμη, επίλυση προβλημάτων, οπτική αντίληψη, επαγωγική μάθηση, δεξιότητα, συλλογιστική ικανότητα κτλ.)

Παιδαγωγικοί στόχοι

- (π.χ. συνεργασία, ηθική καλλιέργεια, πολιτισμική ευαισθησία, ενσυναίσθηση, φαντασία, δημιουργικότητα κτλ.)

Πρότυπο εκπαιδευτικού σεναρίου

- **Υλικό**
 - (τι είδους συνοδευτικό υλικό χρειάζεται για αυτό το εκπαιδευτικό σενάριο)
- **Περιγραφή των δραστηριοτήτων στο συγκεκριμένο σενάριο**
 - (χρησιμοποιήστε 2-3 προτάσεις για μια σύντομη περιγραφή της κάθε δραστηριότητας)
- **Διαδικασία**
 - (Περιγραφή εκπαιδευτικής διαδικασίας βήμα-βήμα. Χρησιμοποιείτε λίστα με bullet. Να είστε σαφείς, χρησιμοποιήστε απλή γλώσσα και μην παραλείπετε βήματα).
- **Παραλλαγές/ Εναλλακτικές**
 - (αν υπάρχουν, περιγράψτε αναλυτικά τα βήματα)
- **Άλλες πληροφορίες**
 - (όποια άλλη πληροφορία είναι σημαντική και δεν περιλαμβάνεται στα παραπάνω)

ΣΥΛΛΟΓΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΣΕΝΑΡΙΩΝ ΚΑΙ **DIGITAL** **HUMANITIES**

Περισσότερες πληροφορίες
Προσεχώς...