

10.1 Μαθησιακές τεχνολογίες

Πτυχές και ρόλος μαθησιακής τεχνολογίας

Πτυχές της μαθησιακής τεχνολογίας

Η μαθησιακή τεχνολογία περιλαμβάνει:

- Θεωρία και πρακτική για την ανάπτυξη και την εφαρμογή καινοτόμων εκπαιδευτικών προσεγγίσεων για τη μάθηση και την επίδοση των μαθητών.
- Έννοιες και μέσα που βοηθούν την ανταλλαγή, την επικοινωνία και την ανάπτυξη της γνώσης, (π.χ. οι Ανοιχτοί Μαθησιακοί Πόροι (Open Educational Resources–OER), τα Μαζικά Ανοικτά Διαδικτυακά Μαθήματα (Massive Open Online Courses–MOOCs), κ.α.
- Διεθνή και εθνικά αποθετήρια με εκπαιδευτικούς πόρους και υπηρεσίες ειδικού τύπου (π.χ. Εικονικοί Κόσμοι, Προσομοιώσεις, κ.λπ.)
- Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης (LMS) και πλατφόρμες ηλεκτρονικής μάθησης (π.χ. eClass, eMe, LAMS, Moodle) για την υποστήριξη της διδασκαλίας και της μάθησης, την παροχή αυτόματης ανατροφοδότησης, την αξιολόγηση εργασιών των μαθητών, και την αρχική-διαγνωστική, διαμορφωτική και αθροιστική-τελική αξιολόγηση.
- Συστήματα διαχείρισης εκπαίδευσης για την αποθήκευση και ανάλυση μαθησιακών δεδομένων.
- Τρισδιάστατη σάρωση και τρισδιάστατη εκτύπωση για μετάβαση από τον αναλογικό στον ψηφιακό κόσμο και αντιστρόφως.

Ρόλος της μαθησιακής τεχνολογίας

Ο ρόλος της εκπαιδευτικής τεχνολογίας στην εκπαίδευση είναι πολυδιάστατος. Πιο συγκεκριμένα:

1. Εξατομικευμένη Μάθηση, δηλαδή την προσαρμογή της διδασκαλίας στις ανάγκες και το ρυθμό μάθησης κάθε μαθητή. Μέσω εξατομικευμένου διαδραστικού περιεχομένου, προσφέρεται στους μαθητές δυνατότητα να εξερευνούν γνωστικά αντικείμενα σε βάθος, σύμφωνα με τις δικές τους ανάγκες, και ρυθμό αλλά και ενδιαφέρον.
2. Ενίσχυση Αλληλεπίδρασης, δηλαδή να παρέχονται μέσα για τη διευρυμένη αλληλεπίδραση μεταξύ μαθητών, εκπαιδευτικών και περιεχομένου. Εναλλακτικές δυνατότητες συνεργασίας, συζήτησης και κοινής εργασίας μέσω διαδικτυακών πλατφορμών που ενισχύουν την μαθησιακή εμπειρία.
3. Διαδραστικό Περιεχόμενο, δηλαδή διευρυμένη χρήση πολυμέσων, διαδραστικών παιγνίων και προσομοιώσεων για μια πιο ενδιαφέρουσα εκπαιδευτική εμπειρία, η οποία ενθαρρύνει την ενεργή συμμετοχή των μαθητών.
4. Πρόσβαση στην Πληροφορία, δηλαδή την άμεση και σε πραγματικό χρόνο πρόσβαση σε δεδομένα και εκπαιδευτικούς πόρους, βοηθώντας τους μαθητές να επεκτείνουν τις γνώσεις τους αξιοποιώντας ενημερωμένες και επικαιροποιημένες πηγές για μια πιο αυθεντική εκπαιδευτική εμπειρία.
5. Αξιολόγηση και Ανατροφοδότηση, δηλαδή την παροχή εργαλείων για την αξιολόγηση της προόδου των μαθητών και την παρακολούθηση των ατομικών τους επιδόσεων, επιτρέποντας την διαφοροποίηση και προσαρμογή των μαθησιακών διαδρομών ανάλογα με τις ανάγκες τους.

Τίτλος: «Πτυχές και ρόλος μαθησιακής τεχνολογίας»

Έκδοση: **1.5**

Ημερομηνία: **10/09/2024**

Συντονιστής ομάδας σχεδιασμού και ανάπτυξης: **Κέλλυ Σαρρή Πασχαλίδη**

Δημιουργία: **ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΓΡΑΦΗ**



Το παρόν αναπτύχθηκε στο πλαίσιο της Πράξης «Συγγραφή, Αξιολόγηση και Ένταξη διδακτικών βιβλίων στο Μητρώο Διδακτικών Βιβλίων και στην Ψηφιακή Βιβλιοθήκη Διδακτικών Βιβλίων» με κωδικό ΟΠΣ (ΜΙΣ) 6010165, του Προγράμματος «Ανθρώπινο Δυναμικό και Κοινωνική Συνοχή 2021-2027» που υλοποιείται από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και συγχρηματοδοτείται από το Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο.



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Παιδείας, Θρησκευμάτων
και Αθλητισμού

ΙΕΠ
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ
ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Πρόγραμμα
Ανθρώπινο Δυναμικό και
Κοινωνική Συνοχή