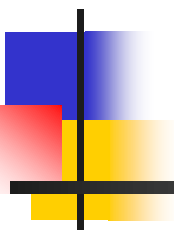


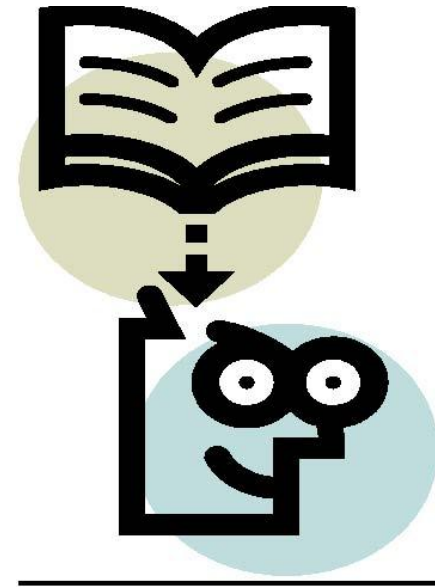
Με τον όρο Διδασκική



Περιγράφουμε την προσπάθεια κάποιου, να μεταδώσει σε άλλους κάτι που γνωρίζει, είτε πρόκειται για γνώση θεωρητική, είτε για δεξιότητες.

Η προσπάθεια αυτή προϋποθέτει

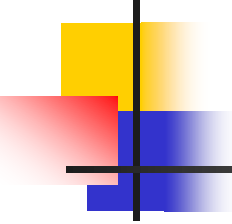
- γνώση του ευρύτερου επιστημονικού τομέα
- γνώση της ψυχολογίας του δέκτη





Επιδράσεις της εξέλιξης των τεχνολογιών της πληροφορίας και της επικοινωνίας

- Οικονομία
- Κοινωνική ζωή-παγκοσμιοποίηση
- Εργασία-διαφοροποίηση απαιτήσεων
- Καθημερινή ζωή
- Εκπαίδευση

- 
-
- **Νέες ανισότητες και μορφές κοινωνικών αποκλεισμών**
 - **Ανάγκη ένταξης όλων και ιδίως των νέων στο νέο πλαίσιο**

Ο Η/Υ στην εκπαίδευση αντιμετωπίζεται ως:

- **ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΜΑΘΗΣΗΣ**

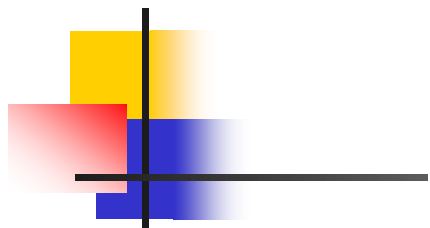
- Γνώσεις για:

- τη λειτουργία του
 - το ρόλο του
 - αρχές-γλώσσες προγραμματισμού

- **ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΜΑΘΗΣΗΣ**

Διδασκαλία και μάθηση διάφορων γνωστικών αντικειμένων μέσω Η/Υ

- **ΕΠΟΠΤΙΚΟ ΜΕΣΟ**





Ιστορική αναδρομή

1η φάση: Λογισμικό γενικής χρήσης

2η φάση: Εκπαιδευτικό λογισμικό

- Παιχνίδια
- Προσομοιώσεις
- Ηλεκτρονικά βιβλία
- Σειριακή παρουσίαση του αντικειμένου
- Σύστημα αξιολόγησης απαντήσεων (σχόλια
επιβράβευσης- ενθάρρυνσης σε περίπτωση
αποτυχία)

3η Φάση : Από το ηλεκτρονικό βιβλίο στον ηλεκτρονικό δάσκαλο



Σε συνεργασία με ειδικούς της τεχνητής νοημοσύνης δημιούργησαν προσομοιώσεις της παραδοσιακής αλληλεπίδρασης δασκάλου – μαθητή:

- Παρουσίαση του αντικειμένου
- Προετοιμασία ερωτήσεων
- Δραστηριότητες εξάσκησης
- Σύστημα αξιολόγησης-τεστ

Δεν λαμβανόταν υπόψη ο τρόπος που ο μαθητής μαθαίνει και δομεί έννοιες

Δεν αξιοποιούσαν τις δυνατότητες αλληλεπίδρασης-γραφικών κ.λ.π.



4η φάση: Από τον ηλεκτρονικό δάσκαλο στη δημιουργία περιβαλλόντων που περιέχουν ευκαιρίες μάθησης στο μαθητή

- Καθοδήγηση – Υποβοήθηση Εκπαιδευτικού έργου (Computer Assisted Intruction-CAI)
- Περιβάλλοντα υψηλής αλληλεπίδρασης
 - πολλαπλών αναπαραστάσεων
 - γραφικής ανατροφοδότησης



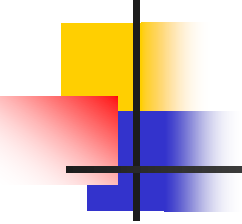
Περιβάλλοντα μάθησης με βάση τη γλώσσα Logo (από την ελληνική λέξη λόγος)

- Δημιουργήθηκε από τον Papert μετά από πενταετή συνεργασία με τον Piaget
- Η φιλοσοφία της ήταν η γεφύρωση του χάσματος μεταξύ της εμπειρίας και της κατάκτησης μαθηματικών ή άλλων εννοιών
- Βασίστηκε στα γραφικά (τον δρομέα υποκαθιστά μια χελώνα όπου ο χρήστης ταυτίζει με το ίδιο του το σώμα)



Δημιούργησε περιβάλλον σύμφωνο με τον τρόπο σκέψης και τον τρόπο ανάπτυξης δεξιοτήτων από τα παιδιά

- εξασφαλίζοντας υψηλή αλληλεπίδραση
- από την εργαλειακή χρήση των εντολών ο εκπαιδευόμενος
 - μαθαίνει τη διαδικασία
 - συνθέτει νέες έννοιες
 - κάνει γενικεύσεις
- Δυνατότητα έκφρασης της διαισθητικής γνώσης των μαθητών

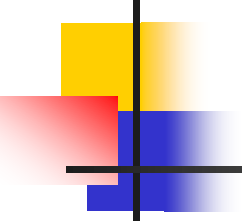
- 
-
- Ο Papert θεωρεί ότι η χρήση του Η/Υ βάζει στα χέρια των εκπαιδευομένων ένα νέο νοητικό εργαλείο ικανό να μεταβάλλει τη μάθηση από αντικείμενο πειθαρχίας και ταλαιπωρίας σε αντικείμενο ενθουσιασμού και ανακάλυψης

Hypertext-Hypermedia

Μαθησιακό υλικό σε μορφή μικρών μονάδων

- ✓ ευελιξία
- ✓ υψηλό βαθμό ανεξαρτησίας στην προσπάθειά του χάρη στους υπερσυνδέσμους
- ✓ εξερεύνηση
- ✓ ανάπτυξη λογικών συλλογισμών
- ✓ ανάπτυξη πρωτοβουλίας και αυτοσχεδιασμού

Από τα υπερκείμενα στα Υπερμέσα

- 
-
- Ευελιξία στην διαχείριση πληροφορίας διαφορετικού τύπου (εικόνα, ήχος, διαγράμματα, video)

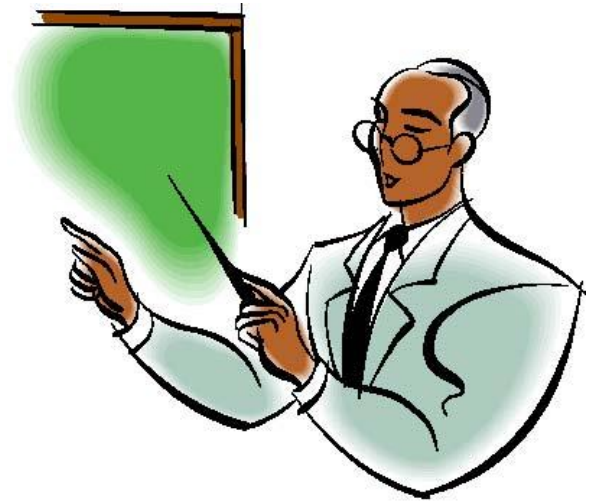


Από τα υπερμέσα στο Διαδίκτυο και τον παγκόσμιο ιστό

- Πληροφορία υψηλής ταχύτητας
- Εικονικές τάξεις

Η προσαρμογή και χρήση Η/Υ για το παιδί

- Ο διδάσκων για να εκμεταλλευτεί τις δυνατότητες χρήσης του Η/Υ πρέπει να γνωρίζει πως αναπτύσσονται τα νοητικά μοντέλα των παιδιών και πώς αυτά συνδέονται με διάφορες δραστηριότητες μέσω του Η/Υ.

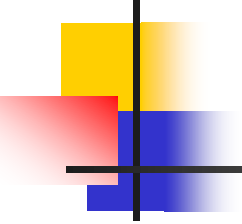




Ο Η/Υ για το παιδί δεν σημαίνει
τίποτα, είναι ένας ακόμη χώρος
παιχνιδιού.

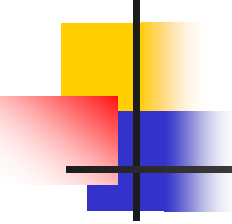
- Χρησιμοποιεί τα ίδια νοητικά μοντέλα με εκείνα που κατασκευάζει όταν ζωγραφίζει ή ασχολείται με τα υπόλοιπα μαθήματά του.



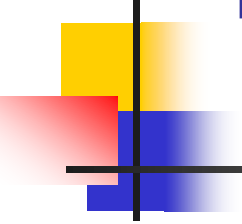


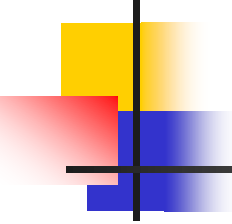
Ο σχεδιασμός περιβαλλόντων
μάθησης απαιτεί δημιουργικότητα
και προβληματισμό για το
παιδαγωγικό υπόβαθρο

Σκεφτείτε αν...

- 
- Ο Η/Υ μπορεί να αντικαταστήσει το δάσκαλο;
 - Μπορεί να βελτιώσει την αποτελεσματικότητα της διδασκαλίας;
 - Μπορεί να ενισχύσει τους μαθητές με μειωμένη απόδοση;
 - Μπορεί να επιτρέψει στους μαθητές με αυξημένη απόδοση να προχωρήσουν ανάλογα με τις δυνατότητές τους;

Στροφή από τα δασκαλοκεντρικά μοντέλα μάθησης σε μια εκπαίδευση που

- 
-
- επίκεντρο έχει το μαθητή
 - τις μαθησιακές του ανάγκες και
 - εξασφαλίζει την ενεργητική συμμετοχή στη μάθηση και την οικοδόμηση της γνώσης



Ο παιδαγωγός μπορεί να διευκολύνει τη διαδικασία της μάθησης ακολουθώντας πορεία:

- από το απλό στο σύνθετο
- από το συγκεκριμένο στο αφηρημένο
- από το αισθητό στο νοητό
- από το γνωστό στο άγνωστο

