

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**«Προβλήματα στην ηλεκτρονική μάθηση λόγω
έλλειψης της φυσικής παρουσίας του
εκπαιδευτή»**

**Της φοιτήτριας:
Ριζάκη Κωνσταντίνας
Α.Μ: 04/2529**

**Επιβλέπουσα
καθηγήτρια
Χατζάρα Κωνσταντίνα**

Θεσσαλονίκη 2013

Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση



Η εκπαιδευτική διαδικασία που υλοποιείται από απόσταση με την χρήση σύγχρονων τεχνολογιών μέσω του διαδικτύου

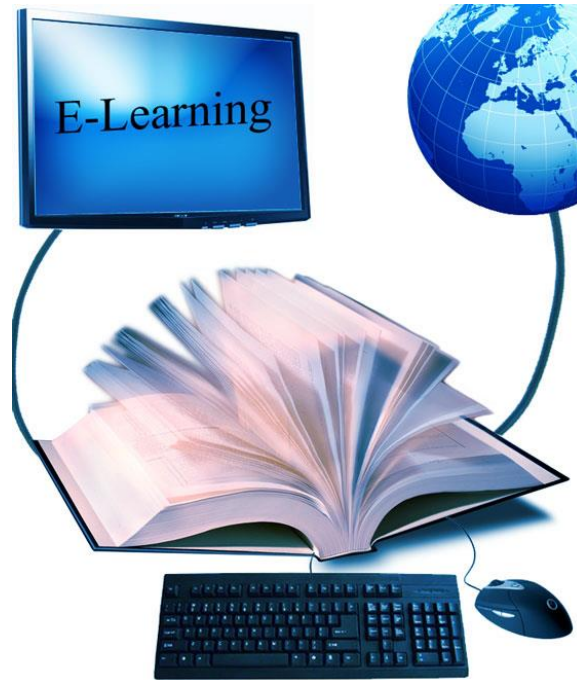
Τα κυριότερα πλεονεκτήματα από την εφαρμογή της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης

- Εύκολη διάδοση της γνώσης
- Πρόσβαση στο εκπαιδευτικό υλικό
- Βελτίωση των ικανοτήτων και του επιπέδου μόρφωσης των εκπαιδευόμενων
- Ταχύτερη μεταφορά της γνώσης
- Ευκολότερη συνεργασία μεταξύ εκπαιδευτών, εκπαιδευόμενων και ομάδων εργασίας λόγω της άμεσης επικοινωνίας

- Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να:
 - παρακολουθούν διαλέξεις
 - επιλύουν ασκήσεις
 - υποβάλουν ερωτήσεις

- Εξοικονόμηση χρόνου και αποφυγή κόστους
- Μείωση των λειτουργικών αναγκών
- Ευκαιρία σε ενήλικες για επιπλέον μόρφωση
- Μπορεί να προσελκύσει μαθητές χαμηλότερου επιπέδου

Ηλεκτρονική Μάθηση



Χρήση νέων τεχνολογιών
πολυμέσων και διαδικτύου



Βελτίωση της ποιότητας
της εκπαίδευσης και στην
από απόσταση
συνεργασία



Μέσω της διευκόλυνσης
του τρόπου πρόσβασης σε
πηγές πληροφοριών και
υπηρεσίες



ανταλλαγή
εκπαιδευτών
καθώς και
μεταξύ τους

απόψεων μεταξύ
και εκπαιδευόμενων,
των εκπαιδευόμενων

Μορφές ηλεκτρονικής μάθησης

- **Σύγχρονη:** ταυτόχρονη συμμετοχή των εκπαιδευτικών και των εκπαιδευόμενων στην εκπαιδευτική διαδικασία
- **Ασύγχρονη:** δεν είναι αναγκαία η ταυτόχρονη συμμετοχή
- **Μεικτή:** συνδυασμός σύγχρονης και ασύγχρονης μάθησης

Στην ασύγχρονη μάθηση υπάρχουν τρία είδη:

- **Αυτοδιδασκαλία:** αυτόνομη προσπάθεια του εκπαιδευόμενου
- **Ημιαυτόνομη μάθηση:** υπάρχει ένα συγκεκριμένο χρονοδιάγραμμα επικοινωνίας μεταξύ εκπαιδευτικών και εκπαιδευόμενων
- **Συνεργατική μάθηση:** οι εκπαιδευόμενοι συνεργάζονται μαζί σε μικρές ομάδες προς έναν κοινό στόχο

Προβλήματα Ηλεκτρονικής Μάθησης λόγω έλλειψης της φυσικής παρουσίας του εκπαιδευτή

- Έλλειψη ανθρώπινης επαφής
- Αίσθηση απομόνωσης ή απώλεια λόγω έλλειψης της πρόσωπο με πρόσωπο αλληλεπίδρασης
- Έλλειψη γνώσεων χρήσης Η/Υ και διαδικτύου από τους εμπλεκόμενους
- Έλλειψη παρακολούθηση της επίδοσης του εκπαιδευόμενου
- Έλλειψη αξιολόγησης της ποιότητας και της ανάδρασης
- Ψηφιακός αναλφαβητισμός



Οφέλη της Ηλεκτρονικής Μάθησης για τους εκπαιδευόμενους

- Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να βρίσκονται σε ανεξάρτητο γεωγραφικό χώρο από το οποίο γίνεται το μάθημα
- Συνεχής ενημέρωση του εκπαιδευτικού υλικού
- Αξιολόγηση μεταξύ των εκπαιδευόμενων μέσα στην ομάδα
- Η εκπαίδευση είναι πιο ελκυστική
- Τα λάθη δεν αποκαλύπτονται σε όλη στην τάξη, παρά μόνο στον κάθε εκπαιδευόμενο ατομικά
- Ο εκπαιδευόμενος μπορεί να συνεχίσει στον δικό του ρυθμό την ροή του μαθήματος
- Η μαθησιακή διδασκαλία εξελίσσεται λαμβάνοντας υπόψιν τον κάθε εκπαιδευόμενο ξεχωριστά

Οφέλη της Ηλεκτρονικής Μάθησης για τους εκπαιδευτικούς

- Η ευέλικτη εκπαίδευση μπορεί να βοηθήσει στην κάλυψη μεγαλύτερου μέρους του αναλυτικού προγράμματος
- Η ηλεκτρονική μάθηση μπορεί να βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους να αναπτύξουν σημαντικές δεξιότητες πέρα από το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών
- Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να εστιάσουν στις δεξιότητες και στις εμπειρίες τους σε σημεία όπου οι εκπαιδευόμενοι χρειάζονται βοήθεια
- Ο ρόλος του εκπαιδευτικού μετατρέπεται σε διαχειριστή της εκπαίδευσης
Ο εκπαιδευτής μπορεί να αφιερώσει περισσότερο χρόνο σε διαδικασίες αξιολόγησης

Διαδικτυακά Πολυμεσικά Μαθησιακά Περιβάλλοντα (LMS)

Λογισμικό που σχεδιάστηκε για τη διαχείριση των δραστηριοτήτων εκπαίδευσης

Λειτουργίες που έχουν:

- Εγγραφή χρήστη
- Ημερολόγιο μαθημάτων
- Ροή κατάρτισης
- Διαχείριση χρηστών
- Αξιολόγηση εκπαιδευομένων
- Υπηρεσίες τηλεδιάσκεψης
- Συνεργατική μάθηση (συζητήσεις και ανταλλαγή αρχείων)



Κατηγοριοποίηση των LMS με βάση τα σενάρια χρήσης

Ανάλογα με τις ανάγκες και τις απαιτήσεις της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης
χωρίζονται σε:

- Συστήματα Διαχείρισης Μαθησιακού Περιεχομένου
- Συστήματα Υποστήριξης Συνεργατικής Μάθησης
- Συστήματα Διαχείρισης Διαγωνισμάτων αξιολόγησης
- Συστήματα Διαχείρισης Πόρων Εκπαιδευτικών Ιδρυμάτων
- Εικονικές τάξεις (Virtual Classes)

Εργαλεία των LMS

- Διαχείριση μαθημάτων (Course Management)
- Διαχείρισή της τάξης (Class Management)
- Εργαλεία επικοινωνίας (Communication Tools)
- Εργαλεία μαθητών (Student Tools)
- Διαχείριση Περιεχομένου(Content Management)
- Εργαλεία αξιολόγησης (Assessment Tools)
- Διαχείριση σχολής (School Management)

Κύρια χρήση των LMS

- Διαχείριση ηλεκτρονικών μαθημάτων και εκπαιδευτικού υλικού
- Αυτόματο σύστημα εγγραφής
- Παρακολούθηση χρήστη

Μερικά LMS συστήματα

The logo for 'e front' features a stylized blue 'e' with three small white circles above it, followed by the word 'front' in a bold, dark blue sans-serif font.



ATUTOR®

The logo for 'moodle' features a small black graduation cap icon above the letter 'm'. The word 'moodle' is written in a bold, orange, 3D-style sans-serif font.



OLAT

Συστήματα LCMS (Learning Content Management System)

Είναι ένας συνδυασμός λειτουργίας των συστημάτων CMS και LMS

Κοινά στοιχεία διαφόρων LCMS:

- Αποθήκη Μαθησιακών Αντικειμένων (Learning Object Repository)
- Αυτόματη Εφαρμογή Συγγραφής (Automated Authoring Application)
- Διεπαφή Δυναμικής Παράδοσης (Dynamic Delivery Interface)
- Εφαρμογή Διοίκησης (Administrative Application)

Συστήματα CMS (Content Management System)

Είναι μια εφαρμογή που επιτρέπει:

- την δημιουργία
- την δημοσίευση
- την επεξεργασία
- την τροποποίηση του περιεχομένου
- καθώς και την συντήρησή του μέσα από ένα περιβάλλον διεπαφής

Τα περισσότερα CMS έχουν ενσωματωμένο επεξεργαστή κειμένου τύπου **WYSIWYG** (What You See Is What You Get)

Home

Congratulations on a successful installation.

This is the default home page of your website.

Editing And Customizing

- Click any "Edit" link to direct you to the editing interface.
- Select from a variety of layouts and templates.

Get More

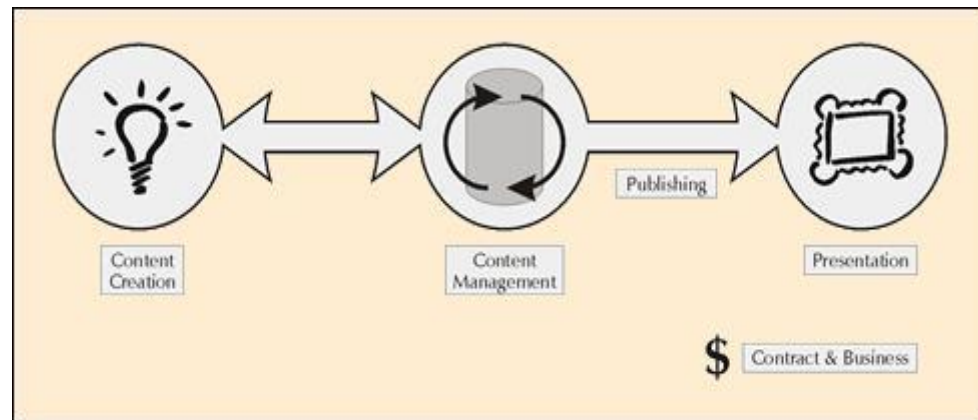
gpEasy.com has a number of resources to help you.

- Get help in the [gpEasy forum](#).
- Show off your [gpEasy powered](#) website.



Η ανατομία ενός CMS

- Δημιουργία περιεχομένου
- Διαχείριση περιεχομένου
- Δημοσίευση
- Παρουσίαση



Οφέλη και πλεονεκτήματα ενός συστήματος CMS

- Γρήγορη ενημέρωση, διαχείριση και αρχειοθέτηση της πληροφορίας
- Αυξημένη ευελιξία, δυνατότητα επέκτασης και βελτιωμένη πλοήγηση
- Υποστήριξη αποκεντροποιημένου συστήματος ενημέρωσης
- Αυξημένη ασφάλεια
- Μείωση της επανάληψης της πληροφορίας
- Μειωμένο κόστος συντήρησης

Τρισδιάστατοι Χαρακτήρες ως Παιδαγωγικοί Πράκτορες

Είναι εικονικοί χαρακτήρες κινούμενων σχεδίων ή ρεαλιστικών προσώπων που χρησιμοποιούνται σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα μαθησιακού περιεχομένου ώστε να διευκολύνουν την μαθησιακή διαδικασία

Δύο Κατηγορίες

- Διαδραστικοί
- Μη-διαδραστικοί

Πλεονεκτήματα χρησιμοποιώντας τους παιδαγωγικούς πράκτορες

- Αυξημένη κίνητρο
- Η αυξημένη αίσθηση της ευκολίας και άνεσης
- Η διέγερση των βασικών συμπεριφορών μάθησης
- Ενισχυμένη ροή των πληροφοριών και των επικοινωνιών
- Οφέλη όσον αφορά την μνήμη, την επίλυση προβλημάτων και την κατανόηση
- Εκπληρώνουν την ανάγκη για βαθύτερες προσωπικές σχέσεις στην εκπαίδευση

Δυνατότητες των παιδαγωγικών πρακτόρων

- Δυνατότητα να εποπτεύσουν ένα τεράστιο αριθμό ανθρώπων
- Παρέχουν συνεργασία όταν ο εκπαιδευόμενος αντιμετωπίζει κάποια δυσκολία
- Διορθώνουν λάθος ιδέες και παρέχουν νέες πληροφορίες
- Απομάκρυνση ορισμένων εμποδίων στην μάθηση
- Χρησιμοποιείται ένα συζητήσιμο περιβάλλον αλληλεπίδρασης
- Μπορεί να αυξήσει τα συναισθήματα της αυτο-αποτελεσματικότητας
- Μπορούν να αυξήσουν την συμμετοχή του μαθητή
- Χρησιμοποιούν την γλώσσα του σώματος

Ο ρεαλισμός του παιδαγωγικού πράκτορα στην μάθηση και έρευνες

Baylor, Kim, 2004: Οι μαθητές που χρησιμοποίησαν ρεαλιστική μορφή πράκτορα παρουσίασαν καλύτερη απόδοση και θετικά αποτελέσματα σε σχέση με τους μαθητές που χρησιμοποίησαν πράκτορα με μορφή καρτούν.

Gulz, Haake, 2005, Moreno, 2001: Περισσότεροι μαθητές επέλεξαν τον εικονικό ανθρώπινο πράκτορα από μέτρια εμφάνιση ως και την άκρως ρεαλιστική του μορφή χωρίς να παρουσιάζουν σημαντικές διαφορές στην πρόοδό τους.



Καρτούν



Μέτρια ρεαλιστική



Ρεαλιστική

Ο ρεαλισμός του παιδαγωγικού πράκτορα στην μάθηση και έρευνες

Baylor, Kim, 2004: Αγόρια μαθητές χρησιμοποιώντας τη ρεαλιστική μορφή πράκτορα εμφάνισαν μεγαλύτερη πρόοδο από τους μαθητές που χρησιμοποίησαν πράκτορα με μορφή καρτούν.

Baylor, 2005: Σε μελέτες προτίμησης τους, διαπιστώθηκε ότι οι μαθήτριες ήταν πιο πιθανό να επιλέξουν παιδαγωγικό πράκτορα σε μορφή καρτούν, σε αντίθεση με τους μαθητές.



Καρτούν



Μέτρια ρεαλιστική



Ρεαλιστική

Οι ρόλοι των παιδαγωγικών πρακτόρων

Οι παιδαγωγικοί πράκτορες μπορούν να λειτουργήσουν με διαφορετικούς ρόλους πάνω στην μάθηση.

Οι ρόλοι τους μπορούν να χωριστούν σε δύο κατηγορίες:

▪ Ο έγκυρος ρόλος, όπως:

➤ Δάσκαλοι

➤ Εκπαιδευτές

➤ Σύμβουλοι

➤ Ειδικοί

▪ Ο μη έγκυρος ρόλος, όπως:

➤ Μαθησιακός σύντροφος

➤ Συνεργάτες

➤ Συμμαθητές

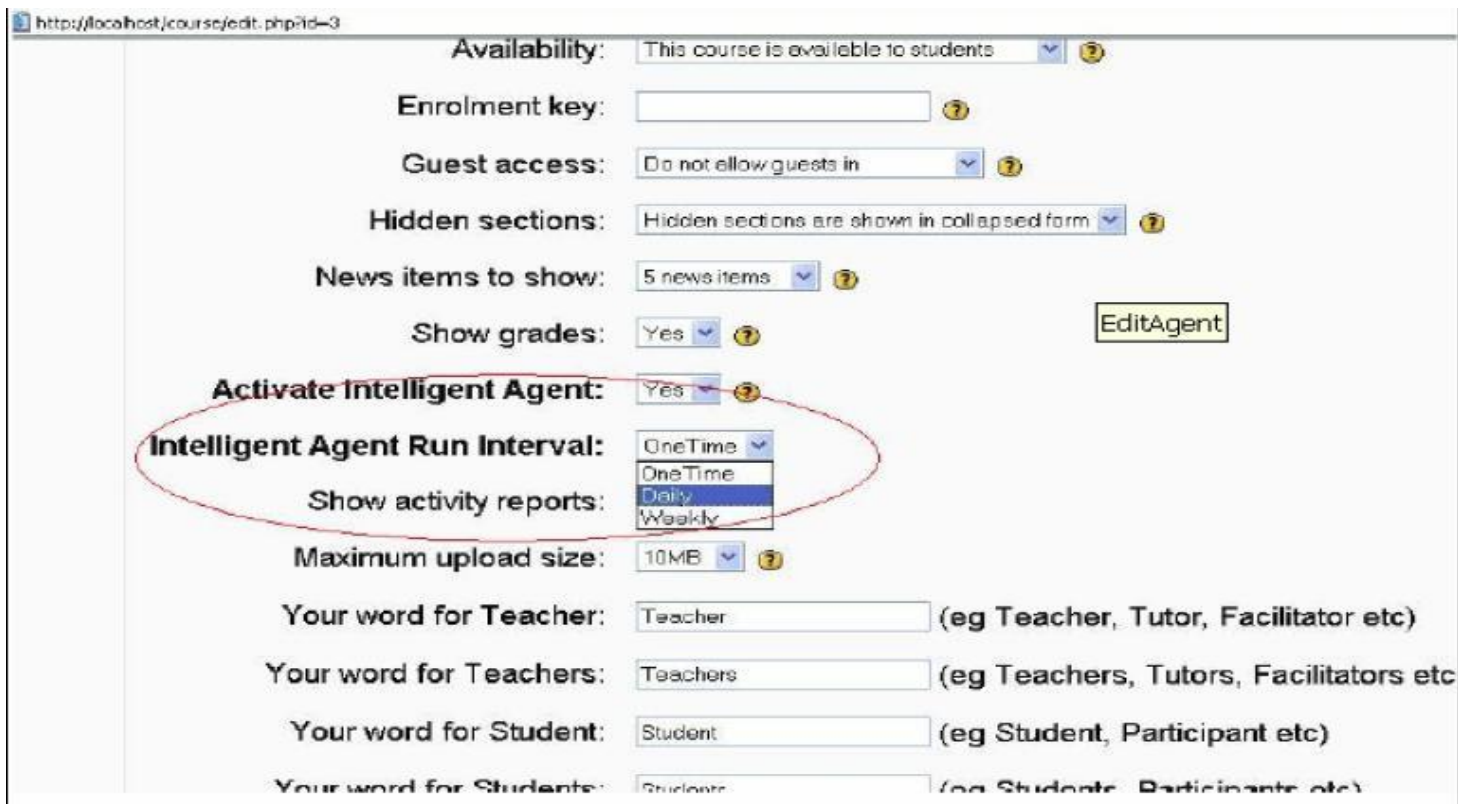
➤ Πράκτορας-κίνητρο

1^η Μελέτη περίπτωσης

Πράκτορας Χρόνου: Δίνει σήμα για να ξεκινήσουν την λειτουργία τους οι δύο άλλοι πράκτορες του συστήματος.

Πράκτορας Βοηθός : Χειρίζεται τα μηνύματα\προσκλήσεις για τον Forum Monitor Agent.

Πράκτορας Παρακολούθησης του Φόρουμ: Είναι υπεύθυνος για την παρακολούθηση των ενεργειών των μαθητών.



http://localhost/course/edit.php?id=3

Availability: This course is available to students

Enrolment key:

Guest access: Do not allow guests in

Hidden sections: Hidden sections are shown in collapsed form

News items to show: 5 news items

Show grades: Yes

Activate Intelligent Agent: Yes

Intelligent Agent Run Interval: OneTime, OneTime, Daily, Weekly

Show activity reports:

Maximum upload size: 10MB

Your word for Teacher: Teacher (eg Teacher, Tutor, Facilitator etc)

Your word for Teachers: Teachers (eg Teachers, Tutors, Facilitators etc)

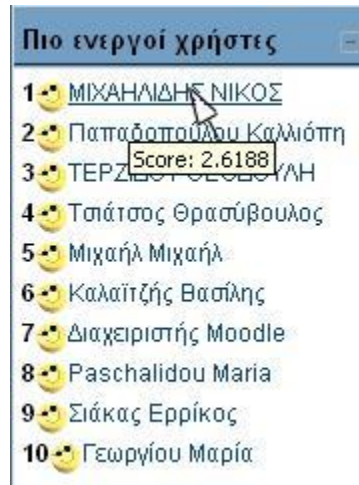
Your word for Student: Student (eg Student, Participant etc)

Your word for Students: Students (eg Students, Participants etc)

EditAgent

2^η Μελέτη περίπτωσης

- Υποκινεί και ενθαρρύνει τους μαθητές να συμμετάσχουν σε συνεργατικές διαδικασίες
- Συλλέγει πληροφορίες σχετικά με τις ενέργειες των μαθητών



Πιο ενεργοί χρήστες

1	😊	<u>ΜΙΧΑΗΛΙΔΗΣ ΝΙΚΟΣ</u>
2	😊	Παπαδοπούλου Καλλιόπη
3	😊	ΤΕΡΖΙΟΥ ΤΕΡΕΣΑ ΒΛΗ
4	😊	Τσάτσος Θρασύβουλος
5	😊	Μιχαήλ Μιχαήλ
6	😊	Καλαϊτζής Βασίλης
7	😊	Διαχειριστής Moodle
8	😊	Paschalidou Maria
9	😊	Σιάκας Ερρίκος
10	😊	Γεωργίου Μαρία

Score: 2.6188

Πράκτορας σε μορφή block (πλαίσιο)

3^η Μελέτη περίπτωσης


Προτρέπει την επικοινωνία ανάμεσα στους μαθητές (ανταλλαγή απόψεων, ιδεών και γνώσης)

Ειδικά θέματα συνεργατικών συστημάτων μάθησης

Συμμετέχοντες Blogs

Τα μαθήματά μου: CSCL Καμία σύνδεση για περισσότερο από: Επέλεξε περίοδο
Λίστα χρηστών: Λεπτομερή
Τρέχων ρόλος: Όλα

Όλοι οι συμμετέχοντες: 2/16




Σιάκας Ερρίκος

Στοιχεία Portfolio:

1. Ενδιαφέροντα
2. Πολυμεσικές Εφαρμογές

Πλήρες προφίλ...



Καλαϊτζής Βασίλης

Στοιχεία Portfolio:

1. Γλωσσες Προγραμματισμού
2. Πολυμεσικές Εφαρμογές
3. Ασχολίες και ενδιαφέροντα
4. Agent Bill
5. Sports
6. PC Games

Πλήρες προφίλ...

Έχετε εισέλθει ως Σιάκας Ερρίκος (Εξοδος)

Η εφαρμογή



1

Υπάρχει ένα μοναδικό slot στο οποίο 'κουμπώνει' η κάρτα γραφικών



Κάρτα γραφικών

Moodle

mathimata.herobo.com/moodle/course/view.php?id=4

Εχετε εισέλθει ως Κωνσταντίνα Ριζάκη (Έξοδος)

Υλικό Υπολογιστών

μαθήματα ► ΥΛΥ101

Μετάβαση σε ρόλο... Ενεργοποίηση επεξεργασίας

Περιγραφή εβδομάδας

Συμμετέχοντες
Συμμετέχοντες

Δραστηριότητες
Skype
Εργασίες
Κουίζ
Ομάδες Συζητήσεων
Πηγές πληροφοριών
Συζητήσεις

Αναζήτηση στις ομάδες συζήτησης
Μεταβείτε
Προχωρημένη Αναζήτηση

Διαχείριση
Ενεργοποίηση επεξεργασίας
Ρυθμίσεις
Ανάθεση ρόλων
Βαθμολογία
Ομάδες
Αντίγραφο ασφαλείας
Επαναφορά
Εισαγωγή
Αρχικές ρυθμίσεις
Αναφορές
Questions
Αρχεία
Προφίλ

Κατηγορίες μαθημάτων
Α Εξάμηνο

8 Οκτώβριος - 14 Οκτώβριος

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στην επιστήμη υπολογιστών ως **υλικό** (hardware) ορίζεται το σύνολο των φυσικών εξαρτημάτων ενός υπολογιστή, όπως π.χ. ηλεκτρικά και ηλεκτρονικά στοιχεία, μικροεπίτ κλπ. Το υλικό καθοδηγείται κατά τη λειτουργία του από το λογισμικό.

Το Υλικό (αγγλ. Hardware) αποτελείται από ένα σύνολο κατηγοριοποιημένων συσκευών. Έτσι, έχουμε :

- 1. Συσκευές Εισόδου:** Πληκτρολόγιο, Ποντίκι, Χειριστήριο (Joystick), Μικρόφωνο, Web camera, Σαρωτής (Scanner)
- 2. Κεντρική Μονάδα:** Μητρική κάρτα, Κ.Μ.Ε. (Κεντρική Μονάδα Επεξεργασίας) – ή πιο απλά Επεξεργαστής, Μνήμη RAM, Η.Δ.Δ. (Hard Disk Drive, Σκληρός Δίσκος), DVD / CD Drive, Floppy Disk Drive (αδηγός δισκέτας), Κάρτα Γραφικών, Κάρτα Ήχου, Κάρτα Δικτύου, ROM (μνήμη) (όπου είναι αποθηκευμένο το BIOS), Μπαταρία, Τροφοδοτικό, κ.ά.
- 3. Συσκευές Εξόδου:** Οθόνη, Ηχεία, Εκτυπωτής

15 Οκτώβριος - 21 Οκτώβριος

Δεύτερο Μάθημα (Εβδομάδα 2)

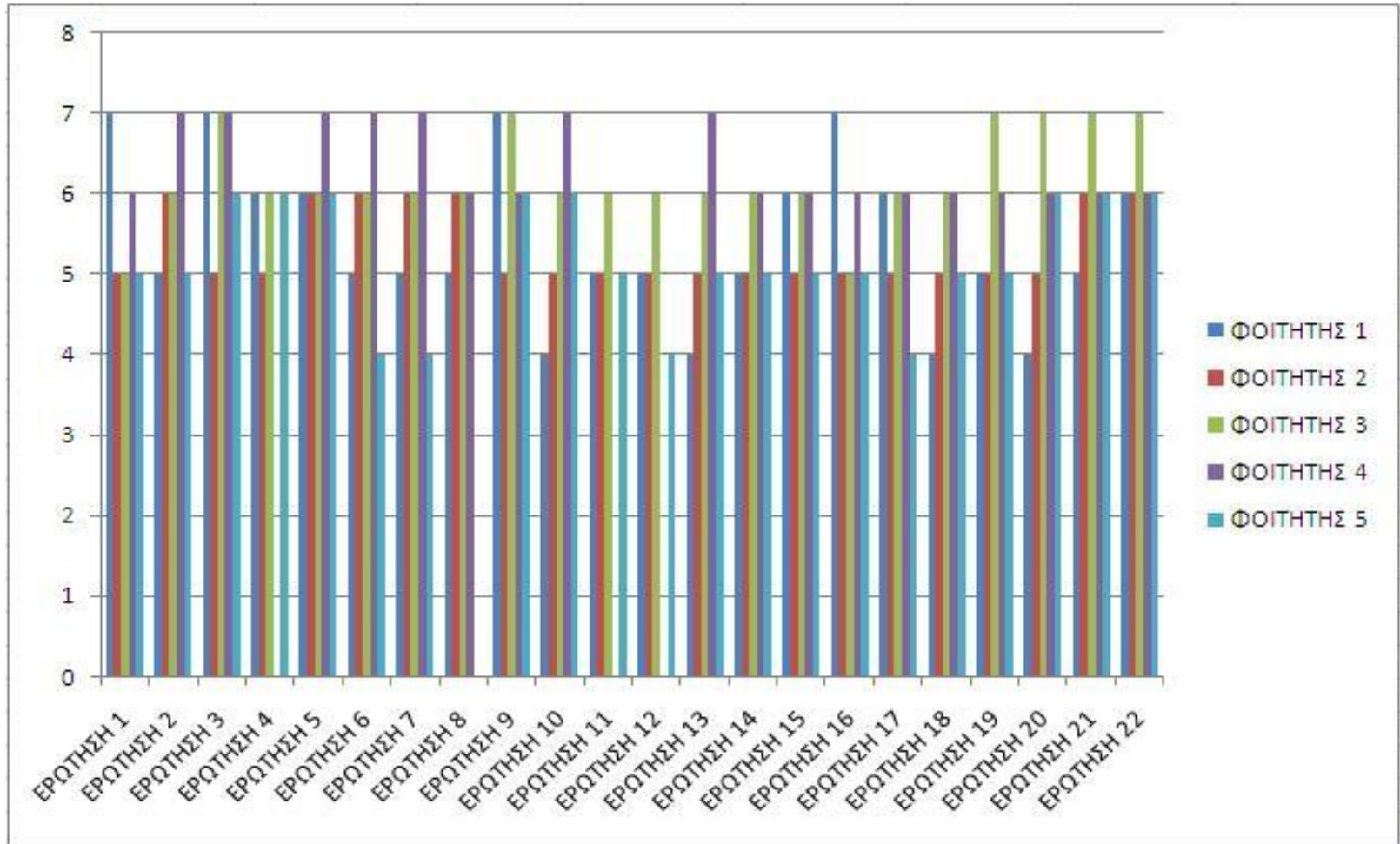
- Κουίζ 1
- Test Flash αρχείο
- Skype Chat
- Κουίζ 2
- Διαδραστικό παιχνίδι
- Chat OnLine
- Ερωτηματολόγιο
- Ερωτηματολόγιο

Τελευταία νέα
Προσθήκη νέου θέματος...
(Δεν έχουν αναρτηθεί ακόμα ειδήσεις)

Επικείμενα γεγονότα
Δεν υπάρχουν επικείμενα γεγονότα
Μετάβαση στο ημερολόγιο...
Νέο γεγονός...

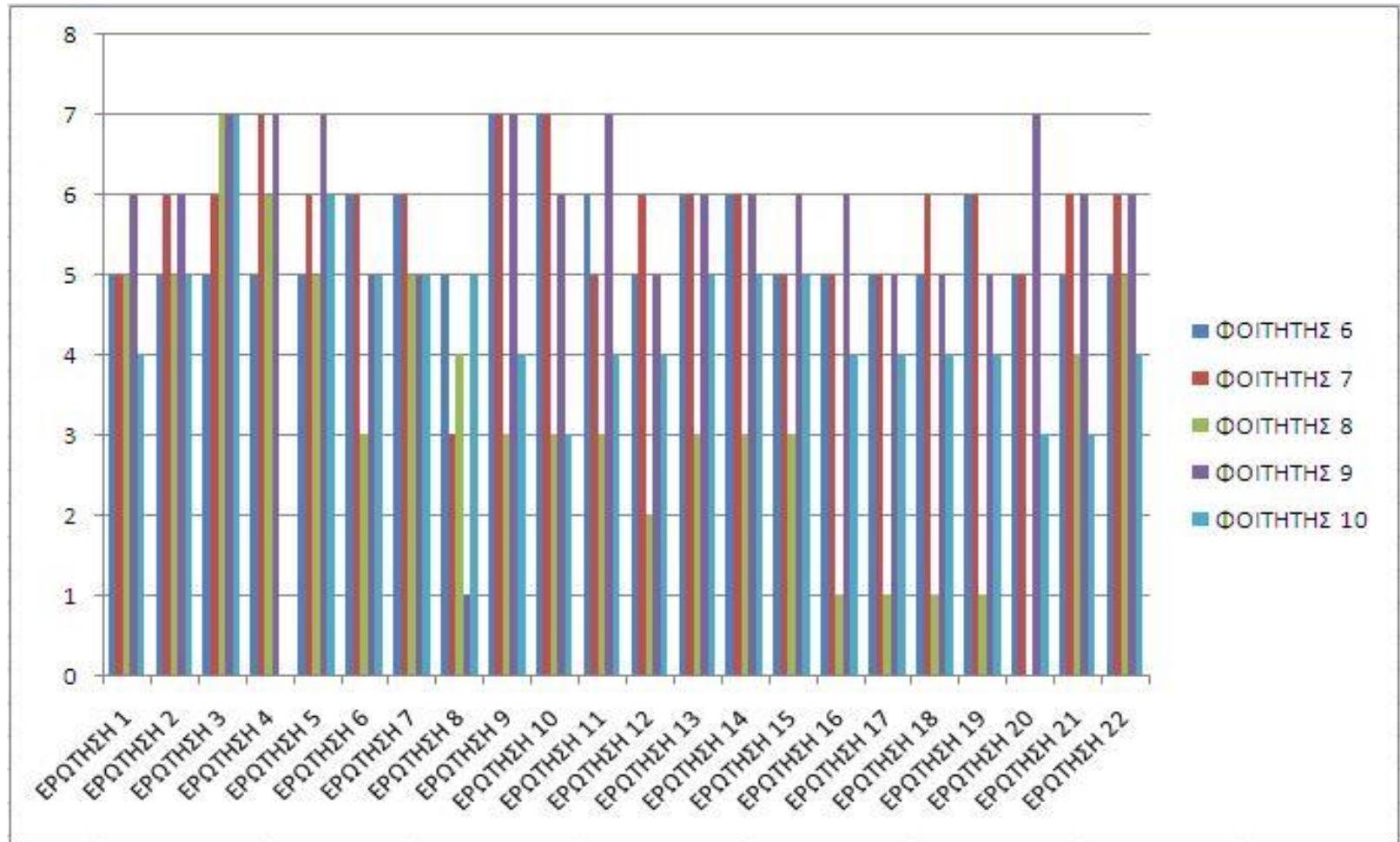
Πρόσφατη δραστηριότητα
Δραστηριότητα από Τετάρτη, 20 Φεβρουάριος 2013, 12:53 μμ
Πλήρης αναφορά για την πρόσφατη δραστηριότητα...
Τίποτα νέο από την τελευταία σύνδεσή σας

Αποτελέσματα ερωτηματολογίου



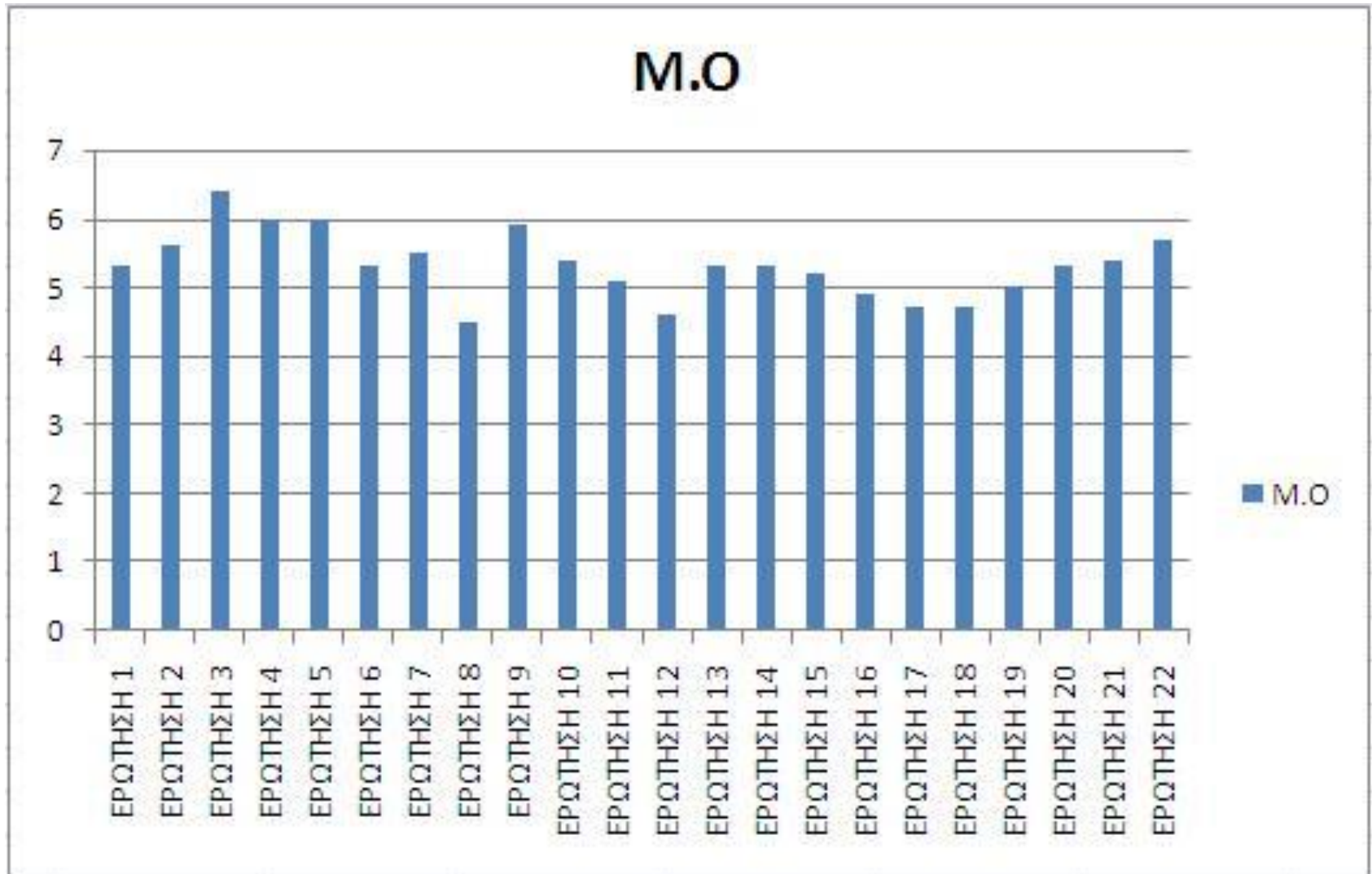
Στατιστικά πρώτων πέντε φοιτητών

Αποτελέσματα ερωτηματολογίου



Στατιστικά πέντε φοιτητών

Μέσος όρος ερωτήσεων



Συμπεράσματα

Από την αποτίμηση των αποτελεσμάτων φαίνεται ότι ο παιδαγωγικός πράκτορας

- συμβάλλει σημαντικά στην εκπαιδευτική διαδικασία
- κάνουντάς την πιο ενδιαφέρουσα

Φυσικά, σημαντικό ρόλο παίζει και το πόσο καλά είναι σχεδιασμένος ο παιδαγωγικός πράκτορας ώστε να είναι πιο ελκυστικός.