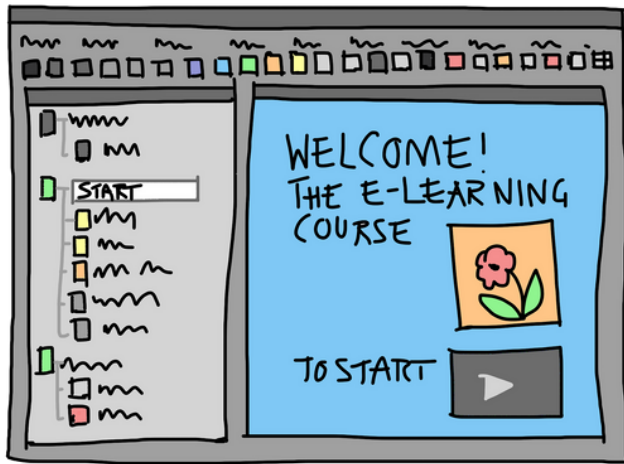


B.COMP

Creating more inclusive and supportive WBL environments

ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2023, N^a #3



Σε αυτή την τρίτη συνάντηση της ομάδας εργασίας, συζητήθηκαν περαιτέρω εξελίξεις του έργου B-COMP - κυρίως το πρόγραμμα σπουδών και η ανάπτυξη των τεχνολογικών στοιχείων του εκπαιδευτικού υλικού.

ΟΙ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΕΡΓΑΣΙΑΚΗΣ ΕΤΟΙΜΟΤΗΤΑΣ (WRS) ΣΥΝΔΥΑΖΟΥΝ ΤΟ ΣΥΝΟΛΟ ΤΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΠΟΥ ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ ΓΙΑ ΝΑ ΔΙΑΣΦΑΛΙΣΤΕΙ ΟΤΙ Η ΕΜΠΕΙΡΙΑ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΗΝ ΕΡΓΑΣΙΑ ΔΕΝ ΘΑ ΑΠΟΤΥΧΕΙ ΚΑΙ ΔΕΝ ΘΑ ΟΔΗΓΗΣΕΙ ΣΕ ΕΓΚΑΤΑΛΕΙΨΗ, ΜΕ ΕΠΑΚΟΛΟΥΘΗ ΑΠΩΛΕΙΑ ΕΥΚΑΙΡΙΩΝ ΑΠΑΣΧΟΛΗΣΗΣ.

Η ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΤΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ (TRANSFORMATIONAL LEARNING) ΠΕΡΙΓΡΑΦΕΤΑΙ ΩΣ "ΕΝΑΣ ΠΡΟΣΑΝΑΤΟΛΙΣΜΟΣ ΠΟΥ ΘΕΩΡΕΙ ΟΤΙ Ο ΤΡΟΠΟΣ ΜΕ ΤΟΝ ΟΠΟΙΟ ΟΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΟΜΕΝΟΙ ΕΡΜΗΝΕΥΟΥΝ ΚΑΙ ΕΠΑΝΕΡΜΗΝΕΥΟΥΝ ΤΙΣ ΑΙΣΘΗΤΗΡΙΑΚΕΣ ΤΟΥΣ ΕΜΠΕΙΡΙΕΣ ΕΙΝΑΙ ΚΕΝΤΡΙΚΗΣ ΣΗΜΑΣΙΑΣ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΝΟΗΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΣΥΝΕΠΩΣ ΓΙΑ ΤΗ ΜΑΘΗΣΗ".

ΕΤΑΙΡΟΙ



ΤΕΧΝΟΛΟΓΪΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΚΑΙ ΓΝΩΣΗΣ, ΈΝΑΣ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΌΣ ΤΡΌΠΟΣ ΑΝΆΠΤΥΞΗΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΈΝΟΥ.

1. Εξατομικευμένη μάθηση:

a. Μια πλατφόρμα WBL μπορεί να προσαρμόσει τον ρυθμό διδασκαλίας και το εκπαιδευτικό υλικό ανάλογα με τις ικανότητες και τις ανάγκες κάθε μαθητή, επιτρέποντας σε έναν μαθητή με μαθησιακές δυσκολίες να προχωρήσει με τον δικό του ρυθμό.

2. Προσβασιμότητα:

a. Οι διαδικτυακές εφαρμογές μπορούν να περιλαμβάνουν λειτουργίες όπως η μετατροπή κειμένου σε ομιλία ή οι υπότιτλοι στα βίντεο, διευκολύνοντας έτσι την πρόσβαση σε εκπαιδευτικό περιεχόμενο για μαθητές με προβλήματα ακοής ή όρασης.

3. Άμεση ανατροφοδότηση:

a. Ένα σύστημα WBL μπορεί να παρέχει άμεση ανατροφοδότηση για τις απαντήσεις σε κουίζ, επιτρέποντας στους μαθητές με ειδικές μαθησιακές ανάγκες να κατανοήσουν και να διορθώσουν τα λάθη αμέσως.

4. Διαδραστικές πηγές πολυμέσων:

a. Μια εκπαιδευτική διαδικτυακή εφαρμογή μπορεί να προσφέρει διαδραστικές προσομοιώσεις που επιτρέπουν στους μαθητές με ειδικές μαθησιακές ανάγκες να εξερευνήσουν πρακτικές έννοιες σε ένα ασφαλές και ελεγχόμενο εικονικό περιβάλλον.

5. Ενισχυμένη επικοινωνία:

a. Οι πλατφόρμες WBL μπορούν να διευκολύνουν τα φόρουμ συζητήσεων και τις συνομιλίες σε πραγματικό χρόνο, επιτρέποντας στους μαθητές με ειδικές μαθησιακές ανάγκες να επικοινωνούν με τους εκπαιδευτές και τους συμμαθητές τους με λιγότερο εκφοβιστικό τρόπο απ' ό,τι σε μια παραδοσιακή τάξη.

6. Καταγραφή και παρακολούθηση της προόδου:

a. Οι διαδικτυακές εφαρμογές μπορούν να καταγράφουν τις επιδόσεις και την πρόοδο των μαθητών σε πραγματικό χρόνο, παρέχοντας στους εκπαιδευτικούς πολύτιμες πληροφορίες για την προσαρμογή του προγράμματος σπουδών και την παροχή πρόσθετης υποστήριξης όπου χρειάζεται, ενισχύοντας έτσι τη μαθησιακή διαδικασία για τους μαθητές με ειδικές ανάγκες.

Η χρήση της διαδικτυακής μάθησης (WBL) και των διαδικτυακών εφαρμογών (web apps) μπορεί να είναι ιδιαίτερα επωφελής για την ανάπτυξη προγραμμάτων σπουδών για μαθητές με ειδικές μαθησιακές ανάγκες στον τομέα της επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης.

Για το λόγο αυτό, στην τρίτη συνάντηση της B.COMP, παρουσιάστηκαν δύο προϊόντα που θα χρησιμοποιηθούν για την ανάπτυξη του προγράμματος σπουδών που έχει προταθεί για αυτό το έργο.

Πρώτον, παρουσιάστηκε η **μαθησιακή πλατφόρμα**, η δομή της, ο σχεδιασμός της και η μεθοδολογία που εφαρμόστηκε για την ανάπτυξη του περιεχομένου που σχεδιάστηκε και αξιολογήθηκε από την ομάδα εργασίας.

Η πλατφόρμα είναι οργανωμένη σε συνεκτικές και τυπικές ενότητες, οι οποίες διευκολύνουν την ανάπτυξη του περιεχομένου με απλό και δομημένο τρόπο, συμπεριλαμβανομένης της δυνατότητας ενσωμάτωσης εικόνων, βίντεο, κειμένου και εξωτερικών συνδέσμων προς συμπληρωματικό πολυμεσικό υλικό.

Δεύτερον, παρουσιάστηκε η διαδικτυακή εφαρμογή, η οποία θα επιτρέψει τη συμπίληψη των εννοιών **gamification** και m-learning στο πλαίσιο της ανάπτυξης του περιεχομένου.

Αυτή η διαδικτυακή εφαρμογή επιτρέπει τη δημιουργία ομάδων, την ανάθεση καθηκόντων και τη δημιουργία διαδραστικών δραστηριοτήτων από τον χρήστη, οι οποίες θα χρησιμεύσουν ως τρόπος εμπάθουσας, επιτάχυνσης και δυναμικής της μετάδοσης της γνώσης στο πλαίσιο εκπαιδευτή-μαθητή.





ΤΡΙΤΟ MEETING

ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥΠΟΛΗ (ΤΟΥΡΚΙΑ)

Πραγματοποιήθηκαν σχολαστικές διαβουλεύσεις σχετικά με τη διάδοση και τον απόδο αντίκτυπο του έργου, εστιάζοντας την προσοχή στην ενσωμάτωση τεχνολογικών προϊόντων που σχετίζονται με την ηλεκτρονική μάθηση.

Συζητήθηκε ο προσδιορισμός των ενδιαφερομένων μερών που θα πρέπει να συμμετέχουν στο έργο, λαμβάνοντας υπόψη ένα διαφοροποιημένο φάσμα σχετικών ενδιαφερομένων μερών για την επίτευξη σημαντικού αντίκτυπου.

Συζητήθηκαν επίσης τα κατάλληλα τεχνολογικά εργαλεία για την αποτελεσματική επικοινωνία των στόχων και των αποτελεσμάτων του έργου στους εμπλεκόμενους.

Επιπλέον, αναλύθηκαν στρατηγικές για τη συλλογή και τη μάθηση από τις εμπειρίες των συμμετεχόντων, με στόχο τον εμπλουτισμό της διαδικασίας υλοποίησης και αξιολόγησης του έργου.

Ένα κρίσιμο σημείο ήταν η προώθηση της εφαρμογής των δεξιοτήτων απασχολησιμότητας σε αυθεντικά εκπαιδευτικά πλαίσια, διερευνώντας τον τρόπο με τον οποίο οι διαδικτυακές πλατφόρμες μάθησης θα μπορούσαν να χρησιμεύσουν ως διευκολυντικά μέσα για την υιοθέτηση και την ανάπτυξη τέτοιων δεξιοτήτων.

Η συζήτηση αυτή πλαισιώθηκε από μια ψυχοπαιδαγωγική προοπτική, εξετάζοντας πώς οι τεχνολογίες ηλεκτρονικής μάθησης θα μπορούσαν να υποστηρίξουν τις διαδικασίες διδασκαλίας-μάθησης και πώς αυτές, με τη σειρά τους, σχετίζονται με την απόκτηση και τη μεταφορά δεξιοτήτων απασχολησιμότητας σε πραγματικά εκπαιδευτικά σενάρια. Τονίστηκε η σημασία του σχεδιασμού ισχυρών παιδαγωγικών στρατηγικών, υποστηριζόμενων από προηγμένες εκπαιδευτικές τεχνολογίες, για την προώθηση της ουσιαστικής μάθησης και της αποτελεσματικής μεταφοράς των βασικών δεξιοτήτων για την απασχολησιμότητα.

Στην τρίτη συνάντηση, όπως έδειξαν οι προηγούμενες περιγραφές, ήταν απαραίτητο να εξεταστεί το πώς θα μπορούσαν να συνδυαστούν τόσο διαφορετικά θέματα όπως η μέθοδος, το περιεχόμενο, τα εργαλεία και η στρατηγική που θα ακολουθηθεί.

Έχοντας καθορίσει τα θέματα και τους στόχους της ανάπτυξης του θέματος που πραγματεύεται το έργο B.COMP, η εργασία σε αυτή τη συνάντηση ήταν σημαντική: πώς θα πρέπει να αντιμετωπίσουμε αποτελεσματικά τη δημιουργία των εργαλείων και του περιεχομένου; Ελήφθησαν αποφάσεις σχετικά με την ανάγκη διαδραστικότητας των ψηφιακών εργαλείων που δημιουργήθηκαν για αυτόν τον στόχο, συμπεριλαμβανομένης της σημασίας του σχεδιασμού, του περιεχομένου πολυμέσων και μιας δομής προσαρμοσμένης στους ειδικούς στόχους του έργου, των εκπαιδευτικών και των εφήβων με μαθησιακές δυσκολίες. Εν κατακλείδι, η συνεδρίαση εργασίας ήταν πολύ γόνιμη λόγω όλων των απόψεων που εκφράστηκαν.

