



Assure

Ενημέρωση Δήμων εκπαιδευτών στο προφίλ
του τεχνικού συμβούλου της βιωσιμότητας



ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΕΣ ΟΔΗΓΟΣ ΚΑΙ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Κάθε δράση κατάρτισης επιδιώκει τη μεταφορά ορισμένων περιεχομένων, αλλά δεν έχουν φτάσει όλα στο ίδιο επίπεδο αποτελεσματικότητας για την επίτευξή τους. Ποια είναι τα αίτια; Κάθε τύπος δράσης απαιτεί την εφαρμογή μιας διαφορετικής μεθόδου κατάρτισης και, την ίδια στιγμή, για κάθε προφίλ σπουδαστή, θα είναι πιο αποτελεσματική μια μέθοδος εκμάθησης ή κάτι άλλο.

Με την εισαγωγή των νέων τεχνολογιών, όλα τα είδη των συστημάτων μάθησης που έχουν προκύψει, ακόμα κι αν έχουν αρκετή δημοσιότητα λόγω της ευκολίας τους, δεν επιτυγχάνουν πάντα τον απώτερο στόχο τους, ο οποίος είναι η μάθηση.

Είναι σημαντικό να καινοτομεί στον τομέα της εκπαίδευσης για να είναι αποτελεσματική. Αλλά η καινοτομία δεν πρέπει μόνο να υλοποιηθεί σε νέα συστήματα κατάρτισης, αλλά και το πώς θα προσφερθεί στους φοιτητές, ώστε να έχουν ένα βαθμό αποδοχής και τη βέλτιστη απόδοση.

Σήμερα, η σε απευθείας σύνδεση εκπαίδευση είναι η υποστήριξη για πολλά από τα άλλα μέσα ενημέρωσης και υπηρεσίες από άλλα εκπαιδευτικά κανάλια. Παρ' όλα αυτά, εξακολουθεί να έχει κάποια προβλήματα που δεν είναι εύκολο να λυθούν.

Αν αρχίσουμε με το πλεονέκτημα ότι η σημερινή κοινωνία έχει συνηθίσει να χρησιμοποιεί ηλεκτρονικούς υπολογιστές, εντοπίζεται μια ορισμένη αντίσταση στη χρήση τους για την κατάρτιση. Είναι λογικό γιατί ερχόμαστε από μια κουλτούρα που βασίζεται στην παρουσία ενός μαθητή στην τάξη, σε μια κατηγορία στην οποία ο μαθητής είναι εντελώς παθητικός στο θέμα στο οποίο περιορίζεται να κρατά σημειώσεις, και στο κόστος για να μετακινηθεί από τη μία κατάσταση στην άλλη. Όπως κάθε αλλαγή, χρειάζεται χρόνος. Πάντα θα υπάρχουν επικριτές και άλλοι μαθητές πολύ ενθουσιώδης. Το σημαντικότερο είναι ότι οι οπαδοί πρέπει να μεταδίδουν αυτό το θετικό συναίσθημα στους ανθρώπους που έχουν περισσότερα αποθέματα και, γι' αυτό, μπορούν να χρησιμοποιηθούν πολλά μέσα για να το μεταφέρουν.

Το e-learning είναι μια διαδικασία μάθησης που απαιτεί μια αλλαγή στις συνήθειες και τα έθιμα σε ορισμένες περιπτώσεις.

Κατά την εφαρμογή των μεθόδων αυτών, εμφανίζονται εμπόδια, όπως απόρριψη της χρήσης ορισμένων τεχνολογιών. Επίσης σημαντική είναι η έλλειψη χρόνου που οι μαθητές συνήθως εκδηλώνουν ή η έλλειψη αυτο-πειθαρχίας που απαιτείται σε ορισμένα κανάλια, όπως η online εκπαίδευση. Αυτή η εκπαίδευση παρομοιάζεται πολύ με την αυτο-μελέτη, η οποία, σύμφωνα με μελέτες είναι η πιο δύσκολη από όλες τις μεθόδους που είναι διαθέσιμες για τους φοιτητές. Η κατάσταση αυτή επιδεινώνεται από την έλλειψη ωριμότητας ορισμένων καναλιών, για παράδειγμα, η κακή ποιότητα κάποιων εκπαιδευτικών online περιεχομένων, με συνέπεια την απόρριψη των χρηστών.

Υπάρχουν πολλά άλλα εμπόδια που προκύπτουν από την αντίσταση στην αλλαγή που χαρακτηρίζει τον άνθρωπο.

Ως εκ τούτου, η πρόκληση των νέων μεθοδολογιών για την εκπαίδευση, δεν συνίσταται στην αναζήτηση νέων συστημάτων, δεδομένου ότι η προσφορά τους είναι ήδη πολύ μεγάλη, αλλά στη διάθεση ενός αποτελεσματικού συστήματος μεταφοράς για τους μαθητές της επαγγελματικής κατάρτισης.

1. Υπάρχοντα συστήματα εκπαίδευσης

Υπήρξαν μελέτες για την εκμάθηση η οποία αναφέρει ότι οι άνθρωποι θυμούνται:

- Το 90% των πραγμάτων που κάνουν.
- Το 70% από το τι λένε και τι γράφουν.
- Το 50% από το τι ακούνε και βλέπουν.
- Το 30% από το τι βλέπουν.
- Το 10% από το τι διαβάζουν.

Σύμφωνα με αυτή τη μελέτη έχει διαπιστωθεί ότι ο σωστός σχεδιασμός της μεθοδολογίας της κατάρτισης πρέπει να περιλαμβάνει ένα μονοδιάστατο σύστημα βάση αυτών των πληροφοριών. Από αυτό μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τρεις διαφορετικές μεθοδολογίες.

1.1 ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ I: ΦΘΙΝΟΥΣΑ

Η μέθοδος αυτή προτείνει να περιγράφονται οι δραστηριότητες και τα παιχνίδια από την αρχή, για να αναγκάσει τους μαθητές να κάνουν πράγματα που θα τους επιτρέψουν να διατηρήσουν το δυνατόν περισσότερες πληροφορίες. Καταλήγει σε μια μικρή περίληψη και ανάγνωση των πιο σημαντικών εννοιών, δεδομένου ότι έχει βρεθεί ότι οι μεγάλες αναγνώσεις περιπλέκουν τη μάθηση. Το σύστημα θα είναι:

1st—ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (90% κράτηση): Εκτελέστε προσομοιώσεις και παιχνίδια σχετικά με το θέμα που πρέπει να αντιμετωπιστεί, αναγκάζοντας το μαθητή να συμμετέχει και να "κάνει", και όπου το περιεχόμενο αντιμετωπίζεται με την επέκταση. Αυτό θα παράσχει μια ολοκληρωμένη εικόνα όλων εκείνων που πρόκειται να μάθει, και θα δημιουργήσει τη βάση της «μνήμης» για τη μάθηση.

Πρέπει να είναι το πιο εκτεταμένο και ανθεκτικό μέρος, αλλά και το πιο διασκεδαστικό, να μην επιτρέψει να γίνει βαρύ και ο μαθητής να απέχει, γι 'αυτό συνιστάται η χρήση προσομοιώσεων και παιχνιδιών.

2nd-ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΗ-ΤΟΠΟΙ ΣΥΖΗΤΗΣΕΩΝ(70%): Θα πρέπει να βασίζεται σε αυτό που είχε μάθει στο πρώτο στάδιο, μπορεί να είναι μια απλή συνάθροιση μετά το παιχνίδι, ή ένα ηλεκτρονικό φόρουμ όπου οι άνθρωποι θα γράψουν και θα συζητήσουν όλα όσα συνέβησαν στις δράσεις. Η προώθηση αυτής της συμμετοχής καλεί μαθητές να μιλήσουν, να συζητήσουν και να γράψω για το τι έμαθαν στο πρώτο στάδιο, την ενίσχυση της μάθησης.

3rd- ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΕΝΟΤΗΤΩΝ (50%): Μόλις περάσει η κατάλληλη στιγμή για τη συμμετοχή και τη γνώμη, κάποια μαθήματα καλά σχεδιασμένα 'όλ' αυτά τα σημαντικά σημεία, και να δείξει

το σημείο του άποψη και γνώση της έναν ειδικό δάσκαλο, θα βοηθήσει να διευκρινίσει τις αμφιβολίες και την ενίσχυση της μάθησης, όπως ο δάσκαλος θέλει να μάθει από φοιτητές.

4th-ΟΠΤΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ (30%): Κατά τη διάρκεια ή μετά τα μαθήματα, οι οπτικές πληροφορίες μπορούν να μας βοηθήσουν να θυμηθούμε τι έχουμε μάθει.

5th-ΣΥΣΤΗΜΑ, ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ (10%): Τέλος, μια σύντομη περιγραφή θα επιτρέψει στο μαθητή να έχει μια γρήγορη δομή αναφοράς που θα τον κάνει να θυμηθεί τι έμαθε σε αυτό το σύστημα..

ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ: Το σύστημα αυτό έχει υψηλό βαθμό συμμετοχής φοιτητών από την πρώτη στιγμή των. Δεδομένου ότι ξεκινά με τα παιχνίδια συνόδου και τους εξομοιωτές που είναι διασκέδαση και απορρόφηση, και συνεχίζει με την εργασία σε ομάδες για να δώσει δυναμική στις ομαδικές κατηγορίες.

Ωστόσο, εάν το περιεχόμενο είναι πολύπλοκο ή οι μαθητές έχουν λίγη γνώση, το να ξεκινήσουν με προσποίσεις ή παιχνίδια μπορεί να νιώσει ο μαθητής πως ότι δεν είναι πλήρης και να αποθαρρυνθεί και να σταματήσει την κατάρτιση.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ: Αυτό το είδος της μεθόδου που συνιστάται για τους μαθητές με γνώσεις στον τομέα που θέλουν να μάθουν περισσότερα ή να ειδικευτούν, ή τα μαθήματα που δεν απαιτούν υψηλές τεχνικές δεξιότητες.

1.2 ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΙΙ: ΑΥΞΟΥΣΑ

1st- ΣΥΣΤΗΜΑ, ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ(10%): Ένας σύντομος οδηγός για το τι θα είναι το θέμα ή μάθημα θα βοηθήσει το μαθητή να τεθεί σε μια κατάσταση χωρίς να είναι ένα μεγάλο κείμενο για ανάγνωση από το οποίο πρακτικά δεν θα θυμάται τίποτα..

2nd- ΟΠΤΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ (30%): Φωτογραφίες ή διαγράμματα που συνοδεύουν το πρώτο μέρος, θα χαλαρώσουν την προσπάθεια της ανάγνωσης και μπορεί να βοηθήσουν στο να διατηρήσουν κάποιες επιπλέον έννοιες μετά την πρώτη ανάγνωση..

3rd- ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ (50%): Μόλις τεθεί σε κατάσταση, οπτική και ηχητική θα βοηθήσει να αναπτύξουν τα θέματα, σε αντίθεση με τον απόγονο του συστήματος, σε αυτά τα μαθήματα δεν θα πρέπει να επισημάνουμε τις σημαντικές έννοιες, αλλά και να επεκτείνουμε τη βάση που αποκτήθηκε στο βήμα 1 και 2..

4th- ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΕ FORUMS(70%): Συζητώντας τις κατηγορίες θα βοηθήσει να διατηρήσουν τα περιεχόμενα που αναγράφονται σε αυτά. Ο δάσκαλος πρέπει να επιδιώξει να εμπλέξει τους μαθητές σε αυτό το επιπλέον βήμα.

5th- ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΣΕΙΣ (90%): Ως ένα τέλος σε αυτή τη μέθοδο, το σύστημα των παιχνιδιών και οι εξομοιωτές θα τεθούν σε πράξη στην πορεία και θα προετοιμάσει τους μαθητές για τις κατάλληλες αξιολογήσεις..

ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ: Το σύστημα αναρρίχησης συμμετοχής έχει σχεδιαστεί για τη συμμετοχή των φοιτητών για να οδηγήσει σε πρόοδο, η οποία θα έχει μικρό ποσοστό δραστηριότητας στην αρχή και όσο πάει θα αυξάνεται καθώς και η διάρκεια του μαθήματος. Διευκολύνει την εκμάθηση των σύνθετων υλικών.

Ωστόσο, το σύστημα αυτό είναι ευαίσθητο στο να προκαλεί ανία στους συμμετέχοντες. Ειδικά αν ξεκινά με ένα πολύ χαμηλό επίπεδο δυσκολίας, ή η πρόοδος είναι πολύ αργή. Θα μπορούσε να καλέσει τους μαθητές να παρακάμψουν τις κατηγορίες ή να περνούν την τάξη άμεσα.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ: Το σύστημα αυτό συνιστάται για μαθήματα που για τη δυσκολία τους, απαιτείται η ρύθμιση της γνώσης σταδιακά και μπορεί να προχωρήσει χωρίς φορτώσει τους μαθητές. Αλλά μπορεί να είναι κουραστική για τους ανθρώπους που επιθυμούν να μάθουν πιο γρήγορα με τεχνογνωσία σχετικά με το θέμα.

1.3 ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΙΙΙ: ΠΥΡΑΜΙΔΑ

1st- ΣΥΣΤΗΜΑ ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΗΜΕΡΗΣΙΑΣ ΔΙΑΤΑΞΗΣ (10%): Θα χρησιμοποιήσουμε τις ίδιες οδηγίες όπως στα αύξοντα σύστημα για να εισαγάγουμε τους φοιτητές, αλλά μπορεί να είναι λιγότερες, διότι θα καταλήξουμε δίνοντας ένα σκίτσο/ τελική περίληψη.

2nd- ΟΠΤΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ (30%): Φωτογραφίες ή διαγράμματα που συνοδεύουν το πρώτο μέρος πολύ σύντομα, θα ενθαρρύνουν τους μαθητές να συνεχίσουν τη συμμετοχή τους.

3rd- ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ(50%): Προκαταρκτικό μαθήματα μύησης που εξηγεί στο μαθητή το ελάχιστο περιεχόμενο παρουσιάζεται στην περίληψη.

4th- ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΕ FORUMS (70%): Συζήτηση των μαθημάτων θα βοηθήσει να διατηρήσουν τα περιεχόμενα που αναγράφονται σε αυτά. Ο δάσκαλος πρέπει να επιδιώξει να εμπλέξουν οι μαθητές αυτό το επιπλέον βήμα και θα πρέπει να είναι μέρος τους, ζητώντας τις απόψεις για την προσέγγιση του υπολοίπου του μαθήματος.

5th- ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΣΕΙΣ (90%): Ως κεντρικό σημείο αυτής της μεθόδου, το σύστημα θα καλέσει τους μαθητές να θέσουν σε πρακτική ό, τι αντιλήφθηκαν κατά τη διάρκεια μέσα από παιχνίδια και προσομοιώσεις και ανοίγει τις πόρτες προς άλλα περιεχόμενα. Οι μαθητές θα πρέπει να έχουν τις κατάλληλες δεξιότητες για να αναπτύξουν τα παιχνίδια σε αυτό το επίπεδο, αλλά θα πρέπει την ίδια στιγμή αφήνουν κενά και να προκαλούν περιέργεια στους μαθητές να συνεχίσουν την εκμάθηση.

6th- ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΑ FORUMS (70%): Σε αυτό το βήμα, θα συμμετάσχουν και θα συζητήσουν τις εμπειρίες μετά το παιχνίδι, με έναν τρόπο θα συμμετέχουν εκ νέου οι μαθητές και θα ολοκληρώσουν τη σειρά των μαθημάτων, γιατί στο επόμενο μέρος θα ανακαλύψουν πράγματα που έχουν ανακαλύψει σε προσομοιώσεις και δεν τα έχουν διδαχτεί ακόμα.

7th- ΠΡΟΗΓΜΕΝΕΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ (50%): Θα χρησιμοποιήσουν αυτά τα μαθήματα για να μάθουν προχωρημένα θέματα που έχουν ήδη ανακαλυφθεί στο τμήμα 5.

8th- ΟΠΤΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ (30%): Για να τους βοηθήσει να θυμούνται τι έχουν κάνει μέχρι τώρα.

9th- ΟΡΙΣΤΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΠΕΡΙΛΗΨΗΣ (10%): Διάρθρωση ή εκτεταμένη περίληψη για να ολοκληρωθεί η πορεία και να χρησιμεύσει ως μια γρήγορη αναφορά για το μαθητή να θυμάται τι έχει μάθει.

ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ: Το πυραμιδικό σύστημα παίρνει το καλύτερο από τα δύο προηγούμενα συστήματα ελαχιστοποιώντας τα μειονεκτήματα:

Μια σύντομη εισαγωγή στο βασικό επίπεδο για να φτάσουν γρήγορα στα παιχνίδια και τις προσομοιώσεις, η οποία θα βοηθήσει όσους δεν γνωρίζουν αρκετά, να θέσουν τις βάσεις για τη σωστή πορεία μάθησης.

Και πιο εξειδικευμένη και πολύπλοκη εκπαίδευση αφού περάσει τα μισά από τα περιεχόμενα της εκπαίδευσης.

Το αρνητικό είναι ότι αυτό το είδος της εκπαίδευσης τείνει να απαιτεί περισσότερο χρόνο και ώρες που τα δύο προηγούμενα συστήματα, και δεν μπορεί να λειτουργήσει για όλους τους τύπους των μαθημάτων.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ: Αυτό το είδος της μεθόδου συνιστάται για εκτεταμένες δεξιότητες που επιδιώκουν να εισάγουν πολλές νέες γνώσεις στους μαθητές. Επιπλέον, εισάγοντας το πιο συμμετοχικό μέρος στη μέση του μαθήματος καθιστά ευκολότερο στους μαθητές να αντέξουν όλη τη διάρκεια του μαθήματος.

1.4 ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΙΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΕΙΣ

Στις παραπάνω μεθόδους δεν έχει καθιερωθεί ποτέ ή πώς θα είναι οι αξιολογήσεις επειδή εξαρτώνται σε μεγάλο βαθμό από το συγκεκριμένο μάθημα. Όμως, πολλές μελέτες συνιστούν συνεχή απλή αυτο-αξιολογήσεις που επιτρέπει στους μαθητές να να ξέρουν πόσο μεγαλώνει η γνώση τους. Και οι δοκιμές που ο εκπαιδευτικός κρίνει σκόπιμες.

Αυτο-αξιολογήσεις μπορεί να γίνουν ανά πάσα στιγμή, και καλό είναι να παρέχουν στους φοιτητές τη δυνατότητα να κάνουν ό, τι νομίζουν πως είναι κατάλληλο.

2. ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΜΕΘΟΔΟΥΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

Ανάλογα με τα διάφορα εκπαιδευτικά συστήματα και το επίπεδο της ανάκλησης, οι τεχνολογίες μπορούν να εφαρμοστούν με διαφορετικό τρόπο.

Σημειώστε ότι οι ανωτέρω μεθοδολογίες μπορούν να εφαρμοστούν τόσο για την εκπαίδευση στην τάξη, καθώς και για την ηλεκτρονική εκπαίδευση. Θα μελετήσουμε τις δύο περιπτώσεις ξεχωριστά:

Η εφαρμογή απαιτεί μια διαφορετική μέθοδο κατάρτισης και, την ίδια στιγμή, για κάθε προφίλ σπουδαστή, μία μέθοδο εκμάθησης ή κάτι άλλο που θα είναι πιο αποτελεσματική

Με την εισαγωγή των νέων τεχνολογιών, όλα τα είδη των συστημάτων μάθησης που έχουν προκύψει, ενώ έχουν ευρεία δημοσιότητα λόγω της ευκολίας τους, δεν επιτυγχάνουν πάντα τον απώτερο στόχο τους, ο οποίος είναι η εκμάθηση.

2.1 ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΜΕ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ:

Η πιο παραδοσιακή των δύο. Θα πρέπει πιο ορθή εφαρμογή της χρήσης της τεχνολογίας των πληροφοριών για τη διασφάλιση της φροντίδας και τη συμμετοχή των σπουδαστών.

1-ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΠΕΡΙΛΗΨΕΙΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΜΕ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ: Συνήθως παραδίδονται σε φωτοαντίγραφα ή βιβλία ή γράφονται στον πίνακα ή διαφανειών για τους μαθητές να αντιγράφουν. Οι νέες τεχνολογίες θα πρέπει να επιτρέπουν τη φορητότητα των εν λόγω περιλήψεων, και το σωστό θα είναι να διευκολύνει τα συστήματα αυτά τόσο στη φυσική όσο και στη ψηφιακή μορφή.

Η ψηφιακή μορφή πρέπει να έχει τη μέγιστη συμβατότητα για να επιτρέψει την αναπαραγωγή σε smartphones υπολογιστές και ταμπλέτες, δίνοντας μεγαλύτερη κινητικότητα και ευκολία χρήσης για το μαθητή.

2-ΟΠΤΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: Όπως και στις γενικές κατευθύνσεις και περιλήψεις, η προβολή φωτογραφιών και εικόνων σε βιβλία στην τάξη δεν είναι αρκετή. Ένα USB flash drive με εικόνες σε μορφή JPG, μερικές διαφάνειες σε PowerPoint ή περισσότερες μορφές συμβατότητας; και μια διεύθυνση στο διαδίκτυο, όπου μπορείτε να κάνετε ερωτήσεις και να έχουν πρόσβαση σε οπτικές πληροφορίες, θα έπρεπε να είναι υποχρεωτική πρακτική για το δάσκαλο.

3-ΕΝΟΤΗΤΕΣ: Μπορούν να είναι ζωντανά από δάσκαλο ή οπτικοακουστικά συνέδρια των περιεχομένων. Στην τελευταία περίπτωση είναι και πάλι σκόπιμο να παρέχει στους φοιτητές αυτές τις μορφές που είναι συμβατές στο να αναπαραγάγουν σε οποιαδήποτε συσκευή μπορεί να πάρει ο φοιτητής. Και στην πρώτη, η εφαρμογή των οπτικοακουστικών συστημάτων

καταγραφής παρέχει στους φοιτητές αντίγραφα των τάξεων, είναι ένα από τα μεγάλα ημιτελή επιχειρήσεις κατάρτισης.

4-ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΑ FORUM: Σύνηθες και μέρος των συναθροίσεων η τάξη, θα πρέπει να εφαρμοστούν απευθείας συνδέσεις με φόρουμ από τον καθηγητή, όπου οι μαθητές μπορούν να συμμετάσχουν ανά πάσα στιγμή από το σπίτι ή όπου και αν βρίσκονται. Και ο δάσκαλος μπορεί επίσης να συμμετέχει στις δραστηριότητες που προκύπτουν στο φόρουμ κατά μήκος της πορείας. Έχει αποδειχθεί ότι ένα καλό φόρουμ είναι ένα από τα πιο συνεκτικά εργαλεία και περιλαμβάνει μια πιο αποτελεσματική ομάδα μαθητών, και αυξάνει σημαντικά τη μάθηση από αυτές τις ομάδες.

5-ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΣΕΙΣ: Τέτοια παιχνίδια και προσομοιώσεις πρέπει να είναι η εξέλιξη των επιχειρηματικών πρακτικών. Οι πρακτικές της εταιρείας είναι γνωστό ότι έχουν πολύ χαμηλό βαθμό αποτελεσματικότητας. Επειδή σε πολλές περιπτώσεις κατά τη διάρκεια της περιόδου πρακτικής άσκησης, οι μαθητές δεν ανταποκρίνονται με τις καταστάσεις που μπορούν να απαιτήσουν την εφαρμογή των γνώσεων πέρα από τα βασικά.

Όπως έχουν εφαρμοστεί από καιρό οι προσομοιώσεις σε κατάρτιση, που απαιτεί πολλή ευθύνη και θέτει σε κίνδυνο τη ζωή (π.χ., κυβερνήτες αεροσκαφών και τρένων), είναι το μεγάλο άγνωστο σε άλλους τομείς εκπαίδευσης, παρά το γεγονός ότι έχουν ένα υψηλό βαθμό αποτελεσματικότητας στη μάθηση.

Στο presential εκπαίδευση, τα παιχνίδια και εξομοιωτές μπορούν να αναπτυχθούν μέσα στην τάξη, αλλά συνιστάται να έχετε μια online πλατφόρμα ενεργοποιημένη.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ: Η ανάπτυξη και ο εκσυγχρονισμός της εκπαίδευσης με παρουσιάσεις σημαίνει ενίσχυση της online παρουσίασης του μαθήματος. Μια καλή εργασία στην τάξη και η δυνατότητα να συνεχίσουν να εργάζονται στο σπίτι ή κατά τη διάρκεια τους ελεύθερου χρόνου, αν ένας δάσκαλος δείχνει συμμετοχή και θέληση να προεδρεύσει, δίνει τη δυνατότητα κατάρτισης για να έχουν ένα πολύ υψηλότερο επίπεδο της επιτυχίας.

2.2 ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΣΕ ΑΠΕΥΘΕΙΑΣ ΣΥΝΔΕΣΗ :

Το νεότερο. Παρά το γεγονός ότι ήδη πολλές πλατφόρμες και online μαθήματα, δεν έχουν καλά αποτελέσματα μάθησης, και ο βαθμός της εγκατάλειψης των φοιτητών είναι πολύ υψηλός, μπορεί να βελτιωθεί σημαντικά με τη σωστή δομή με ένα υψηλό επίπεδο διδασκαλίας.

Ένα άλλο πρόβλημα που αντιμετωπίζει η online εκπαίδευση είναι η αντίσταση των φοιτητών σε νέες μεθόδους, και η «μοναξιά» για την οποία διαμαρτύρονται πολλοί χρήστες. Μια καλή εκστρατεία προώθησης των διαλέξεων πλατφόρμες, ή tutorials και εγχειρίδια κατάρτισης στη χρήση του online συστήματος κατάρτισης βοηθά το πρώτο βήμα. Και η σωστή φροντίδα μέσω

τηλεφώνου, chat και φόρουμ θα βοηθήσει τους μαθητές να έχουν την αίσθηση του " ομάδα στην τάξη".

Τα συστήματα που συνιστώνται για online εκπαίδευση είναι:

1-ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΠΕΡΙΛΗΨΕΙΣ: Έτοιμοι για εκτύπωση, ψηφιακά μέσα μεταφοράς και ορατά από το online, πρέπει να είναι ανιχνεύσιμα από τον φοιτητή αμέσως μόλις εισέρχονται στην πλατφόρμα εκπαίδευσης. Ένα καλό σύστημα ή περιληψη αυξάνει σημαντικά το βαθμό ολοκλήρωσης εγγραφής / μάθημα.

Η ψηφιακή μορφή πρέπει να έχει τη μέγιστη συμβατότητα για να επιτρέψει την αναπαραγωγή σε smartphones υπολογιστές και ταμπλέτες, δίνοντας μεγαλύτερη κινητικότητα και την ευχρηστία για το μαθητή. Θα πρέπει να περιλαμβάνει οδηγίες για το πώς να κάνει τη φορητότητα για τους φοιτητές που δεν ξέρουν πώς να το κάνουν.

2-ΟΠΤΙΚΑ: σε απευθείας σύνδεση slideshow, το φωτογραφικό υλικό των εικόνων είναι διαθέσιμο για προβολή στο διαδίκτυο, έτσι ώστε να το κατεβάσουν.

3-ΕΝΟΤΗΤΕΣ: Αν και online εκπαίδευση, βιβλία και έγγραφα ανάγνωσης απαιτούνται, πρέπει να είναι συμβατής μορφής για να μπορούν να κατεβάσουν και να παρακολουθήσουν σε απευθείας σύνδεση. Έχει αποδειχθεί ότι πολλοί μαθητές αδυνατούν να διαβάσουν. Ωστόσο, τα συστήματα video conferencing από εξειδικευμένους εκπαιδευτικούς, καθώς και online μαθήματα βίντεο είναι πραγματικά αποτελεσματικά. Συνιστάται η ελαχιστοποίηση της οπτικής αναγνώσεις και να αυξηθεί ό, τι είναι δυνατόν σε online εκπαίδευση.

4-ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΕ FORUMS: διαδικτυακά φόρουμ έχουν χρησιμοποιηθεί για πολλά χρόνια στο Διαδίκτυο. Και όμως εξακολουθούν να μην χρησιμοποιούνται σωστά στην εκπαίδευση. Είναι το κύριο εργαλείο για online εμπλοκή των φοιτητών και το κλειδί για την αίσθηση της ομάδας που διαμαρτύρονται πολλοί φοιτητές. Η ευθύνη της «ζωής» του φόρουμ είναι σε μεγάλο βαθμό από τους διαχειριστές των εκπαιδευτικών και την πορεία τους. Προτείνοντας δραστηριότητες, οι αναφορές στο φόρουμ, και απαντώντας από τους μαθητές να προβάλλουν ερωτήματα ώστε να δημιουργηθεί μια online κοινότητα που εμπλουτίζει σημαντικά το εκπαιδευτικό πρόγραμμα.

5-ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΣΕΙΣ: Ο υπολογιστής και το Διαδίκτυο δίνουν αφορμή για όλα τα είδη των παιχνιδιών και εξομοιώσεων. Και αυτό είναι το μεγάλο πεδίο για να εκτοξευθεί η online εκπαίδευση. Το κυριότερο πρόβλημά τους είναι ότι είναι ακριβό να γίνει, αλλά παρ'όλα αυτά, είναι σίγουρα το καλύτερο εργαλείο μάθησης που οι νέες τεχνολογίες μπορούν να προσφέρουν σήμερα.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ: Αν και οι πλατφόρμες κατάρτισης έχουν χρόνια λειτουργίας, εξακολουθούν να έχουν έλλειψη στην εφαρμογή και την επιτυχία που αναμενόταν. Τα περισσότερα από τα προβλήματά τους είναι η δυσκολία πρόσβασης για τους ανθρώπους που δεν ξέρουν πολλά για τους υπολογιστές, και η κακή ποιότητα της διδασκαλίας των προσφερόμενων μαθημάτων.

3. ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΕΣ ΟΔΗΓΟΣ ΚΑΙ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Παρά το γεγονός ότι μερικά από τα εργαλεία που προτείνουμε έχουν χρησιμοποιηθεί για κάποιο χρονικό διάστημα στην εκπαίδευση, είναι το πώς να τα χρησιμοποιούν, καθώς και νέες δυνατότητες τους, χάρη στις αναβαθμίσεις, που κάνουν αυτά τα εργαλεία καινοτόμα.

Θα πρέπει να σημειωθεί ότι τις περισσότερες στιγμές το τμήμα της καινοτομίας μεταδίδει την πληροφορία και όχι το ίδιο το εργαλείο. Είναι η χρήση που κάνουμε που μεταμορφώνει τον τρόπο που διδάσκουμε χρησιμοποιώντας τις ιδέες και τα μέσα για την τόνωση του ενδιαφέροντος και της γνώσης.

Είναι επίσης αλήθεια ότι σπάνια καταφέρνουμε να αξιοποιήσουμε τις δυνατότητες των εργαλείων που έχουμε στη διάθεσή μας, είτε επειδή δεν είναι απαραίτητο, είτε λόγω έλλειψης γνώσεων ή συμφεροντων, θα πρέπει να χρησιμοποιούμε το πλήρες των δυνατοτήτων, αλλά πρέπει για να επιτύχουμε τους στόχους μας. Μερικές φορές, προσπαθώντας να εκμεταλλευτούμε τις δυνατότητες, επικεντρωνόμαστε στο εργαλείο, και δεν είναι ο σκοπός του, είναι το θέμα που προσπαθεί να μεταδώσει.

Η συμμετοχή, συνεπώς του εκπαιδευτή είναι να βρει την ισορροπία ανάμεσα σε αυτό που θέλουμε να περάσουμε και το μέσο που χρησιμοποιούμε για αυτό.

Παρακάτω αναφέρεται μια σειρά από εργαλεία που μπορεί να είναι χρήσιμα για τη μεταφορά πληροφοριών σε μια καινοτόμο και αποτελεσματικό τρόπο:

-POWER POINTS ΚΑΙ ΔΙΑΦΑΝΕΙΕΣ: Μέχρι πρόσφατα, τα αρχεία αυτά χρησιμοποιήθηκαν ως περίληψη ή το σχεδιάγραμμα για την οθόνη του υπολογιστή και να τεθούν σε προβολή. Σήμερα, όμως, υπάρχουν πολλές συσκευές που μπορούν να παίξουν τέτοια αρχεία. Θα πρέπει να γίνουν συμβατά και παρέχουν στους φοιτητές μετάδοση σε προσωπικές τους συσκευές, ώστε να μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν όποτε θέλουν. [Σήμερα το κύριο πρόγραμμα είναι το Microsoft Power Point διαφάνειες και έχουμε δωρεάν εναλλακτικές λύσεις, όπως Impress .](#)

- ΕΚΘΕΣΗ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΩΝ: Όπως και με την προηγούμενη περίπτωση, η φορητότητα είναι το καλύτερο εργαλείο σήμερα για αυτά τα αρχεία. [Τόσο τα tablet όσο και οι υπολογιστές έχουν ενσωματωμένο λογισμικό για να λάβουν διαφάνειες, web, html 5 τεχνολογίες και java Script επιτρέπουν τη μεγάλη ποιότητα στη Gallery.](#)

- AUDIO VISUAL-MEDIA: Το κύριο εργαλείο για την προβολή οπτικοακουστικού περιεχομένου στις μέρες μας είναι το Διαδίκτυο. Κανάλια όπως το YouTube, Vimeo ή ιδιωτικά είναι ένα βασικό εργαλείο για τους μαθητές να έχουν πρόσβαση γρήγορα στο περιεχόμενο μάθησης που θέλουν. [Ενώ θα έπρεπε να διευκολύνεται η λήψη, προκειμένου να αποκτήσουν πρόσβαση στα περιεχόμενα όπου δεν υπάρχει σύνδεση στο internet.](#)

- ΒΙΒΛΙΟ, ΕΓΓΡΑΦΑ ΚΑΙ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΤΙΚΗ ΑΝΑΓΝΩΣΗ : Πάντα διαθέσιμες για τη λήψη και την εκτύπωση, οι νέες τεχνολογίες επιτρέπουν τη πρόσβαση για άτομα με ειδικές ανάγκες, ακόμη και για τους τυφλούς. Για να το γίνει αυτό, θα πρέπει να αναπτύξουν πάντα μια HTML

έκδοση της ημερήσιας διάταξης. Επιπλέον, η χρήση των νέων τεχνολογιών, τόσο τα HTML έγγραφα ως και τα αρχεία PDF και άλλες μορφές μπορεί να είναι αμφίδρομες και έτσι να παρέχουν βίντεο και αρχεία ήχου για να συμπληρωθεί η ανάγνωση. Ένα διαδραστικό έγγραφο αυξάνει σε μεγάλο βαθμό την επιτυχία σε ένα online μάθημα. [Adobe In Design](#) και [Creative Cloud](#) επιτρέπουν αρχεία PDF και άλλα έγγραφα με μεγάλη διαδραστικότητα και χρηστικότητα. [Web τεχνολογίες HTML5 CSS3](#) και [Java script](#) επιτρέπει τη μεταφορά των εν λόγω εγγράφων στο διαδίκτυο με όλες τις εγγυήσεις της ευχρηστίας.

- ΔΙΑΣΚΕΨΗ: Οι νέες τεχνολογίες επιτρέπουν ζωντανές βιντεοδιασκέψεις μέσω streaming, με εύκολο τρόπο και με λίγο ή καθόλου κόστος. Υπάρχει ένα λογισμικό όπως το [Skype](#), όπου στις διασκέψεις επιτρέπεται να συνδεθούν ως και 5 συσκευές, όπου ένας από αυτούς μπορεί να είναι ο δάσκαλος και οι άλλοι 4 οι μαθητές. Και το [Google](#), με το νέο [Hangouts](#) εργαλείο της, επιτρέπει την πιο εκτεταμένη συνεδρία για δωρεάν μέσω του κοινωνικού δικτύου.

- FORUMS ΚΑΙ ΔΙΚΤΥΑ: Τα forums είναι απολύτως αναγκαία, επειδή δεν έχουν αξιοποιηθεί όσο το δυνατόν περισσότερο. Η δραστηριότητα των συμμετοχικών forum είναι χαρακτηριστικό των μαθημάτων με τα κοινωνικά δίκτυα και να παράγουν περισσότερη κίνηση και ενδιαφέρον για τα περιεχόμενα που δίνονται σε αυτό. [PHP -Nuke](#) είναι μια από τις καλύτερες τεχνολογίες για συμμετοχικά forum, αλλά το [Moodle](#), είναι μια online πλατφόρμα εκπαίδευσης, το καλύτερο ολοκληρωμένο forum στο τομέα του. Τα κοινωνικά δίκτυα όπως το [facebook](#) και το [Google plus](#) μπορούν επίσης να είναι χρήσιμα για τη διάδοση μαθημάτων.

- ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΣΕΙΣ ΣΕ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ : Η δυνατότητα σήμερα να δημιουργήσουν παιχνίδια τόσο για το περιεχόμενο ιστοσελίδων όσο και για να κατεβάσουν στα μαθήματα, οι δυνατότητες είναι σχεδόν απεριόριστες και είναι μεγάλες σε απευθείας σύνδεση με το εκπαιδευτικό εργαλείο. [Κατάλληλες τεχνολογίες για την ανάπτυξη παιχνιδιών](#) είναι η [Java script](#), αλλά υπάρχουν νέοι κινητήρες όπως [Unity 3D](#) για να διευκολύνει την ανάπτυξή τους.

- ΕΠΑΓΧΗΜΕΝΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ: Η νέα τεχνολογία που συνδυάζει 3D και πραγματικές εικόνες, έχει μεγάλο αντίκτυπο, όπως τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και οι προσομοιώσεις, είναι πολύ χρήσιμο για τους σκοπούς της διδασκαλίας [Vuforia](#) , [Ar -player](#), [Unity -AR](#) , υπάρχουν [πολλαπλάσιες αναδυόμενες υπηρεσίες επαυξημένης πραγματικότητας](#), ποια θα επιλεγεί εξαρτάται από τη φύση της εφαρμογής, το πιο σημαντικό είναι να είναι φορητή με όλες τις συσκευές.

- MOBILE ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ (APPS): Οι Mobile εφαρμογές για σκοπούς διδασκαλίας είναι επίσης ένα καινοτόμο εργαλείο εκπαίδευσης. Όπως η επαυξημένης πραγματικότητας και τα παιχνίδια θα μπορούσε να είναι ακριβές για να αναπτυχθούν.: [Κάθε κινητό σύστημα έχει τη δική του γλώσσα προγραμματισμού](#), αν και υπάρχουν 'πλαίσια', όπως τα [Phone Gap](#) που επιτρέπουν να αναπτυχθούν για πολλαπλές πλατφόρμες ταυτόχρονα.

- ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΣΤΟΧΩΝ ΚΑΙ ΕΠΙΤΕΥΓΜΑΤΩΝ: Αν και δεν διερευνώνται συχνά στην εκπαίδευση, έχει μεγάλη άνθηση στις online δραστηριότητες. Συνίσταται στη δημιουργία ενός κοινωνικού προφίλ μέσα από την πλατφόρμα εκπαίδευσης, όπου, για την πραγματοποίηση ορισμένων δραστηριοτήτων λαμβάνονται «τιμητικές διακρίσεις» ή επιτεύγματα που επιτρέπουν να επιλέξει ένας χρήστης το δίκτυο. Ένα τυπικό παράδειγμα μπορεί να είναι μια κατάταξη η

οποία εμφανίζεται οποίος έχει απαντήσει σωστά 60 τυχαίες ερωτήσεις από μια δοκιμή το συντομότερο χρονικό διάστημα. Αυτό το σύστημα των κινήτρων μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να μελετούν περισσότερο ή να εργαστούν σκληρότερα για στην πορεία. Ένα άλλο παράδειγμα που χρησιμοποιείται συχνά σε φόρουμ είναι να δώσει "πιστοποιητικά" στα πρόσωπα που έχουν μεγαλύτερη δραστηριότητα σε αυτό. [Αυτό το είδος των συστημάτων και εφαρμογών γίνεται με τεχνολογίες Web html CSS και Java script .](#)

- ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ: Οι online πλατφόρμες εκπαίδευσης επιτρέπουν πολλαπλά συστήματα αξιολόγησης, η πιο χαρακτηριστική είναι πολλαπλής επιλογής των τυχαίων ερωτήσεων που επιτρέπουν στους μαθητές να τις εξετάσουν όσες φορές είναι επιθυμητό για την εκτέλεση αυτο-αξιολογήσεις. Και πιο πολύπλοκα συστήματα ελέγχου που χρησιμεύουν ως τελική αξιολόγηση. Αν και σε high-stakes εξετάσεις συνιστάται το σύστημα παρακολούθησης για να αποφευχθεί η «εξαπάτηση» από τους μαθητές . [Η βασική πλατφόρμα εκπαίδευσης είναι η Moodle, η οποία έχει όλες τις τεχνολογίες ευχρηστίας που εφαρμόζονται στην κατάρτιση αλλά με την PHP, μπορείτε να το κάνετε συνήθεια και προσωπικά σχεδιασμένες πλατφόρμες .](#)