

Εκπαίδευση από Απόσταση

Μαθησιακοί στόχοι

Όταν οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν ολοκληρώσει τις θεματικές Ενότητες του μαθήματος θα είναι σε θέση

- να προσδιορίζουν το πεδίο της Εκπαίδευσης από Απόσταση
- να συγκρίνουν και να επιλέγουν διδακτικές προσεγγίσεις και διαδικτυακά περιβάλλοντα ηλεκτρονικής μάθησης που μπορούν να αξιοποιηθούν σε ένα πλαίσιο μικτής μάθησης ή εξ ολοκλήρου εκπαίδευσης από απόσταση
- να οργανώνουν αυτόνομες δράσεις η-μάθησης ή/και υποστηρικτικές της παραδοσιακής διδασκαλίας ως συγγραφείς ψηφιακού εκπαιδευτικού περιεχομένου και εκπαιδευτές
- να εντοπίζουν ψηφιακά μαθησιακά αντικείμενα σε βιβλιοθήκες μαθησιακών αντικειμένων
- να αξιοποιούν ποικίλα εργαλεία συγγραφής και διαχείρισης ψηφιακού εκπαιδευτικού περιεχομένου με δυνατότητες διαμόρφωσης σε μορφή SCORM όπως myUdutu, eXe
- να αξιοποιούν ποικίλα περιβάλλοντα σχεδιασμού ψηφιακών μαθημάτων όπως LAMS, Learning Designer, ILDE
- να αξιοποιούν διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης που υποστηρίζουν εξατομικευμένη αλληλεπίδραση και ανοιχτή μοντελοποίηση εκπαιδευόμενου όπως το προσαρμοστικό εκπαιδευτικό περιβάλλον INSPIREus
- να αξιοποιούν ποικίλα Συστήματα Διαχείρισης Μαθημάτων/Μάθησης/Δραστηριοτήτων (Learning/course management systems) όπως eclass, Moodle, LAMS
- να αναγνωρίζουν σύγχρονες εκπαιδευτικές πρακτικές όπως η Αντεστραμμένη τάξη (Flipped Classroom) και τα Massive Open Online courses (MOOCs)

Θεματικές Ενότητες

1. Εκπαίδευση από Απόσταση (ΕαΑ): 1. Βασικές Έννοιες: εκπαίδευση από απόσταση, μικτή μάθηση, η-μάθηση 2. Ανοικτή Μάθηση και Ανοικτά Πανεπιστήμια 3. Οργάνωση μαθημάτων σε πλαίσιο ΕαΑ: δομικά στοιχεία και νέοι ρόλοι
2. Σχεδιασμός σεναρίων σε πλαίσιο η-μάθησης 4. Αρχές συγγραφής ψηφιακού υλικού για ΕαΑ 5. Νέα Μάθηση και γνωσιακές διαδικασίες 6. Είδη δραστηριοτήτων 7. Σχεδιασμός σεναρίου με βάση παιδαγωγικό πλαίσιο για ΕαΑ σε Learning designer, ILDE
3. Ανάπτυξη ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού για ΕαΑ: 8. Εργαλεία συγγραφής και διαχείρισης ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού με δυνατότητες διαμόρφωσης σε μορφή SCORM όπως myUdutu, eXe 9. Μαθησιακά αντικείμενα και βιβλιοθήκες μαθησιακών αντικειμένων
4. Διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης που υποστηρίζουν εξατομικευμένη αλληλεπίδραση 10. Προσαρμοστικότητα/προσαρμοσιμότητα 11. Δομικές μονάδες προσαρμοστικών συστημάτων 12. Ανοιχτή μοντελοποίηση εκπαιδευόμενου 13. Προσαρμοστικό Εκπαιδευτικό Σύστημα Υπερμέσων INSPIREus
5. Ψηφιακά περιβάλλοντα η-μάθησης 15. Δυνατότητες διαχείρισης τάξης 16. Εργαλεία σχεδιασμού μαθησιακών δραστηριοτήτων και εικονικής τάξης 17. Εργαλεία εποπτείας εκπαιδευτικής διαδικασίας 18. Συστήματα Διαχείρισης Μαθημάτων/Μαθησιακών δραστηριοτήτων (eclass, Moodle, LAMS)

6. Σύγχρονες τάσεις στην η-μάθηση και εκπαιδευτικές πρακτικές
19. Οργάνωση Ασύγχρονης αλληλεπίδρασης σε forum: Κοινότητες διερεύνησης
 20. Οπτικοποίηση αλληλεπίδρασης
 21. Αντεστραμμένη τάξη (Flipped Classroom)
 22. Massive Open Online courses (MOOCs)

Αναλυτική περιγραφή ενότητων

Στην 1^η ενότητα παρουσιάζονται (i) η έννοια της ανοιχτής μάθησης και της ευέλικτης πρόσβασης στη δαβίου μάθηση, (ii) τα χαρακτηριστικά της εκπαιδευτικής πρακτικής της εκπαίδευσης από απόσταση στο πλαίσιο ενός ανοικτού πανεπιστημίου (ρόλοι, εκπαιδευτικό υλικό, οργάνωση υποστήριξης και συμβουλευτικών συναντήσεων).

Στη 2^η ενότητα αναλύονται θέματα που άπτονται στον εκπαιδευτικό σχεδιασμό σεναρίων και αφορούν (α) το παιδαγωγικό υπόβαθρο του σχεδιασμού όπως Εκπαίδευση Ενηλίκων και διδακτικό συμβόλαιο, Εκπαιδευτικός Σκοπός και Διδακτικοί Στόχοι, Γνωσιακές διαδικασίες, Κατηγορίες μαθησιακών δραστηριοτήτων, Διδακτικές Τεχνικές, Χρονοπρογραμματισμό, κ.α. (β) συστήματα που υποστηρίζουν το σχεδιασμό σεναρίων όπως Learning Designer και ILDE.

Η 3^η ενότητα εστιάζει στην ανάπτυξη ψηφιακού πολυμεσικού υλικού το οποίο μπορεί να υποστηρίξει ένα πλαίσιο ηλεκτρονικής μάθησης. Συγκεκριμένα αφορά (α) περιβάλλοντα ανάπτυξης πολυμεσικού εκπαιδευτικού περιεχομένου με δυνατότητα εξαγωγής σε SCORM όπως myUdutu, eXe, (β) εντοπισμό και αξιολόγηση αυτόνομων ψηφιακών αντικειμένων σε σχετικές βιβλιοθήκες.

Στην 4^η ενότητα δίνεται έμφαση σε Προσαρμοστικά εκπαιδευτικά συστήματα που παρέχουν δυνατότητες εξατομικευμένης αλληλεπίδρασης και μάθησης. Γίνεται επισκόπηση συστημάτων που έχουν αναπτυχθεί και τεχνικών που υιοθετηθεί καθώς και η περιοχή της ανοιχτής μοντελοποίησης εκπαιδευόμενου. Το Προσαρμοστικό Εκπαιδευτικό Σύστημα Υπερμέσων INSPIREus παρουσιάζεται και χρησιμοποιείται ως αντιπροσωπευτικό παράδειγμα τέτοιων συστημάτων τόσο για το ρόλο του εκπαιδευόμενου σε έτοιμα σενάρια όσο και το ρόλο του συγγραφέα εκπαιδευτικού περιεχομένου μέσα από το περιβάλλον συγγραφής που διαθέτει.

Στην 5^η ενότητα παρουσιάζονται περιβάλλοντα ψηφιακά περιβάλλοντα η-μάθησης και οι δυνατότητες που προσφέρουν τόσο όσον αφορά τη διαχείριση της τάξης και της εκπαιδευτικής διαδικασίας όσο και στην ανάπτυξη μαθησιακών δραστηριοτήτων όπως eclass, Moodle, LAMS.

Στην 6^η ενότητα παρουσιάζονται σύγχρονες τάσεις στην η-μάθηση όπως η οπτικοποίηση στοιχείων αλληλεπίδρασης και η οργάνωση ασύγχρονης αλληλεπίδρασης με βάση τις κοινότητες διερεύνησης. Επιπλέον παρουσιάζονται σύγχρονες εκπαιδευτικές πρακτικές που αφορούν την περιοχή της εκπαίδευσης από απόσταση όπως τα MOOCs τα οποία αποτελούν αλλαγή παραδείγματος στο χώρο, αλλά και την αντεστραμμένη τάξη που αφορά ένα μικτό πλαίσιο μάθησης.

Μέθοδος Διδασκαλίας

- Δια ζώσης διδασκαλία και υποστήριξη μέσω μέσω ασύγχρονης πλατφόρμας.
- Πρακτική εξάσκηση σε σύγχρονα ψηφιακά εργαλεία και περιβάλλοντα για το σχεδιασμό και την υλοποίηση ψηφιακών μαθημάτων και.
- Ανάθεση και παρουσίαση ατομικών/ομαδικών εργασιών

Αξιολόγηση

- Εκπόνηση και παρουσίαση εργασιών (ενδεικτικά αναφέρονται: η μελέτη βιβλιογραφίας, εκπόνηση και αξιολόγηση σεναρίων που έχουν σχεδιαστεί για εκπαίδευση από απόσταση, σχεδίαση-υλοποίηση και αξιολόγηση σεναρίων σε περιβάλλοντα η-μάθησης, ασύγχρονη αλληλεπίδραση μέσω forum κ.α.)
- Γραπτές εξετάσεις με ανοιχτές σημειώσεις