

4^ο Δελτίο Τύπου

Πώς να μετατρέψετε ένα παραδοσιακό μάθημα σε μια διαδραστική διαδικτυακή εμπειρία παιχνιδοποίησης;

Τα τελευταία δύο χρόνια τα διαδικτυακά μαθήματα και η εξ αποστάσεως εκπαίδευση έχουν γίνει εξαιρετικά δημοφιλή, λόγω της πανδημίας COVID και της κοινωνικής αποστασιοποίησης. Ενώ όλο και περισσότεροι οργανισμοί και επιχειρήσεις προσφέρουν μαθήματα στο διαδίκτυο, μια μεγάλη ομάδα από αυτές αλλά και εκπαιδευτές μένουν μακριά από τέτοιες μεθόδους, κυρίως λόγω της πεποίθησης ότι η διαδικτυακή μάθηση μπορεί να μην είναι τόσο αποτελεσματική όσο η εκπαίδευση στην τάξη. Άλλοι λόγοι που συνηγορούν στο παραπάνω μπορεί να είναι το κόστος της υποδομής που απαιτείται για την παροχή διαδικτυακών μαθημάτων, ο χρόνος που απαιτείται για τη μετατροπή του περιεχομένου των μαθημάτων σε ψηφιακό διαδικτυακό, η έλλειψη δεξιοτήτων στον οργανισμό για τη μετάβαση στην παροχή διαδικτυακών μαθημάτων κ.ο.κ.

Όμως η πραγματικότητα είναι ότι όλο και περισσότεροι εκπαιδευόμενοι που παρακολουθούν προγράμματα κατάρτισης, βρίσκουν πολλά πλεονεκτήματα στη διαδικτυακή μάθηση. Επιθυμούν να παρακολουθήσουν ένα μάθημα από την άνεση του γραφείου ή του σπιτιού τους, την ώρα που επιλέγουν οι ίδιοι, έχοντας τη δυνατότητα να επιλέξουν μόνο τα θέματα που χρειάζονται.

Καθώς κινούμαστε όλο και περισσότερο προς μια ψηφιακή εποχή, ενώ η παγκοσμιοποίηση είναι ένα αδιαμφισβήτητο γεγονός, οι μικρομεσαίες επιχειρήσεις θα μπορούσαν να επωφεληθούν από την κατάσταση και να προωθήσουν τη μη τυπική αρχική και συνεχή εκπαίδευση στην παγκόσμια αγορά.

Ο χρόνος και οι ανθρώπινοι πόροι μπορούν να ελαχιστοποιηθούν σημαντικά εάν οι εκπαιδευτικοί οργανισμοί και οι εκπαιδευτές έχουν πρόσβαση σε ένα πλήρες πλαίσιο για την ανάπτυξη διαδραστικών, παιχνιδοποιημένων μαθημάτων με τη χρήση πρόσθετων προγραμμάτων και λογισμικού ανοικτού κώδικα ή χαμηλού κόστους.

Υπάρχουν χιλιάδες λογισμικά και εργαλεία ανοικτού κώδικα για να επιλέξουν από τα οποία μπορούν να δημιουργήσουν διαδραστικό περιεχόμενο χωρίς την ανάγκη δαπανηρού λογισμικού, υποδομής ή δημιουργίας κώδικα. Ακόμα κι έτσι, η μετατροπή του υλικού των μαθημάτων σε διαδικτυακά διαδραστικά ψηφιακά μαθήματα μπορεί να είναι χρονοβόρα, καθώς ένας εκπαιδευτής (ο οποίος μπορεί επίσης να μην είναι πολύ καλός γνώστης των ΤΠΕ) πρέπει να αναζητήσει εκ νέου τα κατάλληλα εργαλεία/λογισμικά σε μια τεράστια αγορά δωρεάν ή χαμηλού κόστους λογισμικού ανοικτού κώδικα, να τα αξιολογήσει, να μάθει τη χρήση τους και στη συνέχεια να μετατρέψει το περιεχόμενο σε ψηφιακό διαδραστικό περιεχόμενο. Επιπλέον, στις περισσότερες περιπτώσεις, τα λογισμικά ανοικτού κώδικα δεν είναι καλά τεκμηριωμένα, με αποσπασματικές πληροφορίες στο διαδίκτυο σχετικά με τον τρόπο χρήσης τους και απαιτείται πολλή δοκιμή και σφάλμα μέχρι να γίνει κατανοητό πώς λειτουργούν. Επιπλέον, είναι σύνηθες το φαινόμενο να μην μπορεί ένα εργαλείο να κάνει τη δουλειά. Μπορεί να χρειάζονται πολλά εργαλεία προκειμένου να επιτευχθούν τα επιθυμητά αποτελέσματα. Δεν μπορούν όλα τα εργαλεία να συνεργάζονται ή να είναι συμβατά. Απαιτείται δοκιμή για θέματα συμβατότητας και αυτό μπορεί να είναι εξαιρετικά χρονοβόρο. Τέλος, η μετατροπή του περιεχομένου των μαθημάτων σε διαδραστικό ψηφιακό διαδικτυακό περιεχόμενο μπορεί να φαίνεται τετριμμένη υπόθεση, αλλά δεν είναι. Υπάρχουν κανόνες που πρέπει να τηρηθούν, προκειμένου το μάθημα να είναι ελκυστικό, εύκολο στην παρακολούθηση και αρκετά διαδραστικό ώστε να έχει αποτελέσματα. Επίσης, η ενεργοποίηση της παιχνιδοποίησης στα διαδικτυακά μαθήματα μπορεί να κάνει την εμπειρία μάθησης πιο ελκυστική για τους εκπαιδευόμενους.

Αν θέλετε να δημιουργήσετε ένα μάθημα που να είναι διαδραστικό, ελκυστικό και ελκυστικό για τους χρήστες, αλλά δεν ξέρετε από πού να ξεκινήσετε, χρησιμοποιήστε τα αποτελέσματα του έργου i-CONTENT (A Toolkit for Educators and VET providers for the design and development of online interactive gamified content), που υλοποιήθηκε στο πλαίσιο του προγράμματος Erasmus+. Το i-CONTENT έχει ως στόχο να εξυπηρετήσει εκπαιδευτές και παρόχους ΕΕΚ (κυρίως ΜΜΕ) που παρέχουν μη τυπικά μαθήματα αρχικής και συνεχούς επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης, οι οποίοι επιθυμούν να μετατρέψουν την τυπική παράδοση μαθημάτων που διεξάγεται στην τάξη σε μια διαδικτυακή διαδραστική παιχνιδιοποιημένη μαθησιακή εμπειρία (ασύγχρονη και σύγχρονη μάθηση), επιτρέποντάς τους να ανταποκριθούν στις τρέχουσες ανάγκες της αγοράς και δίνοντάς τους τη δυνατότητα να στοχεύσουν στην παγκόσμια αγορά.

Τα ακόλουθα προϊόντα και εργαλεία θα αναπτυχθούν στο πλαίσιο του έργου για την υποστήριξη της δημιουργίας ενός διαδραστικού μαθήματος βασισμένου στην παιχνιδιοποίηση:

1. Ένας οδηγός για τη φάση σχεδιασμού ενός διαδραστικού διαδικτυακού μαθήματος

Αυτός ο οδηγός περιγράφει τη διαδικασία σχεδιασμού ενός διαδικτυακού μαθήματος, συγκεκριμένα, πώς να ορίσετε τους στόχους και τα μαθησιακά αποτελέσματα του μαθήματος, πώς να επιλέξετε τι πρέπει και τι δεν πρέπει να συμπεριληφθεί στο περιεχόμενο, πώς να αναπτύξετε τη δομή του μαθήματος (ενότητες, μαθησιακές μονάδες κ.λπ.), πώς να δημιουργήσετε έναν ελκυστικό και συνεπή σχεδιασμό σε όλο το μάθημα, πώς να θέσετε κανόνες πλοήγησης ώστε οι μαθητές να το παρακολουθούν εύκολα και πώς να κάνετε το μάθημα διαδραστικό και αρκετά παιχνιδιάρικο ώστε να διατηρηθεί το ενδιαφέρον τους. Με απλά λόγια, αυτός ο οδηγός παρέχει τις γνώσεις για το πώς να σχεδιάσετε ένα ελκυστικό περιεχόμενο μαθήματος και αποτελεσματικό (αποδίδοντας τα μαθησιακά αποτελέσματα) πριν προχωρήσετε στη φάση ανάπτυξης.

2. Μια εργαλειοθήκη για τη δημιουργία διαδραστικού περιεχομένου

Μια εργαλειοθήκη για τη δημιουργία διαδραστικού περιεχομένου και περιεχομένου SCORM για μια πλατφόρμα LMS/CMS (Learning Management Systems/ Content Management Systems) με τη χρήση ενός συνόλου λογισμικού ανοικτού κώδικα, ελεύθερου λογισμικού και λογισμικού χαμηλού κόστους.

3. Μια εργαλειοθήκη για την παιχνιδιοποίηση ενός διαδικτυακού μαθήματος

Η εργαλειοθήκη i-CONTENT GAMIFICATION περιλαμβάνει:

1. μια επιλογή από πρόσθετα (plugins) για τον σκοπό της παιχνιδιοποίησης διαδικτυακών μαθημάτων,
2. ένα σύνολο ολοκληρωμένων εκπαιδευτικών οδηγιών σχετικά με τη χρήση τους,
3. συνδέσμους για τη λήψη και
4. παραδείγματα ή μελέτες περίπτωσης για το πώς μπορούν να χρησιμοποιηθούν αυτά τα πρόσθετα σε μια πλατφόρμα LMS ή CMS για την επίτευξη της παιχνιδιοποίησης.

4. Διαδικτυακό μάθημα i-CONTENT

Το τέταρτο αποτέλεσμα είναι ένα διαδραστικό διαδικτυακό μάθημα που έχει ως στόχο να διδάξει στους δημιουργούς μαθημάτων πώς να σχεδιάζουν περιεχόμενο, πώς να το κάνουν διαδραστικό και πώς να εισάγουν την παιχνιδιοποίηση στην ασύγχρονη διαδικτυακή μάθηση. Αυτό το μάθημα χρησιμεύει επίσης ως επίδειξη όπου μπορεί κανείς να δει την εφαρμογή όσων περιγράφονται στα τρία προηγούμενα αποτελέσματα. Το μάθημα διατίθεται σε όλες τις γλώσσες των εταίρων (ελληνικά, ιταλικά, πολωνικά και αγγλικά).

5. Πλατφόρμα i-CONTENT

Αυτή η πλατφόρμα είναι ένα one stop shop για τους εκπαιδευτές ώστε να αποκτήσουν δεξιότητες για την ανάπτυξη διαδικτυακού περιεχομένου. Η πλατφόρμα παρέχει πρόσβαση στα IO1, IO2 και IO3, πρόσβαση στο διαδικτυακό μάθημα, ένα τμήμα φόρουμ και ένα τμήμα συχνών ερωτήσεων. Σκοπός αυτής της πλατφόρμας είναι να παρέχει ένα ενιαίο σημείο αναφοράς στους εκπαιδευτές που επιθυμούν να μάθουν πώς να αναπτύξουν ένα διαδικτυακό μάθημα- ξεκινώντας από τον σχεδιασμό ενός διαδικτυακού μαθήματος, τη μετατροπή του σε διαδραστικό περιεχόμενο (με ή χωρίς SCORM), έως την παιχνιδοποίηση της μαθησιακής διαδικασίας.

Σας προσκαλούμε να παρακολουθείτε τον ιστότοπο του έργου (<https://icontent.projectsgallery.eu/>) και το Facebook (<https://www.facebook.com/icontenterasmus/>), όπου μπορείτε να βρείτε τρέχουσες πληροφορίες σχετικά με την κατάσταση του έργου και τα τελικά αποτελέσματα.