

Εργαστήριο Επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση των ΤΠΕ μέσω του Moodle

Δημήτρης Δαούσης¹, Τσαμπίκα Καρακίτσα², Ευστρατία Λιακοπούλου³, Βασίλης Νταλούκας⁴

¹Καθηγητής Πληροφορικής
daousis@sch.gr

²Σχολική Σύμβουλος Πληροφορικής Νοτίου Αιγαίου
tsakarak@sch.gr

³Καθηγήτρια Πληροφορικής, Πειραματικό Γυμνάσιο Τρίπολης
teliak@sch.gr

⁴Καθηγητής Πληροφορικής
bdaloukas@sch.gr

Περίληψη

Το εργαστήριο αυτό έχει ως σκοπό την παρουσίαση της πλατφόρμας Moodle στους εκπαιδευτικούς που έχουν συνειδητοποιήσει την αναγκαιότητα χρήσης και ενσωμάτωσης των νέων τεχνολογιών στην εκπαιδευτική διαδικασία. Αποσκοπεί στην εξοικειώσή τους με το περιβάλλον του συγκεκριμένου συστήματος διαχείρισης μάθησης πρώτα ως εκπαιδευόμενοι και εν συνεχεία ως εκπαιδευτές, ώστε να αποκτήσουν ολοκληρωμένη αντίληψη των δυνατοτήτων του εν λόγω λογισμικού. Πρόσθετος στόχος είναι η ευαισθητοποίηση των εκπαιδευτικών απέναντι στις μαθησιακές δυνατότητες που προσφέρει το εκπαιδευτικό παιχνίδι για την επίτευξη των σχολικών στόχων. Επιπλέον, να υπογραμμίσει τη χρησιμότητα του ΕΛ/ΛΑΚ για την ικανοποίηση μεγάλου εύρους εκπαιδευτικών αναγκών, από το Λειτουργικό Σύστημα των εργαστηρίων Πληροφορικής έως π.χ. τη δημιουργία εκπαιδευτικών ιστοσελίδων. Το εργαστήριο οργανώθηκε από εθελοντές εκπαιδευτικούς που υλοποιούν ανάλογο εξαμηνιαίο επιμορφωτικό πρόγραμμα στους νομούς Ηλείας, Αρκαδίας και Δωδεκανήσων. Είναι φανερό ότι αντίστοιχες υπηρεσίες οφείλουν να παρασχεθούν σε ευρεία κλίμακα από την πολιτεία.

Λέξεις κλειδιά: *εργαστήριο, Moodle, ΤΠΕ, επιμόρφωση εκπαιδευτικών*

1. Εισαγωγή

Το Διαδίκτυο έχει αναμφισβήτητα εισβάλει στην καθημερινή και επαγγελματική ζωή των ανθρώπων, αλλάζοντας συνήθειες, νοοτροπίες, δραστηριότητες. Δυναμικό και εξελισσόμενο από τη φύση του, δημιουργεί και προσφέρει νέες υπηρεσίες. Το Web 2.0, το Διαδίκτυο 2ης γενιάς, φέρνει το χρήστη στο επίκεντρο, τον καθιστά ενεργό και συμμετέχο στη δημιουργία της γνώσης (Ο' Reilly, 2005). Εφαρμογές όπως τα ιστολόγια, η κοινωνική δικτύωση, η ανταλλαγή μηνυμάτων, τα wiki κ.ά. κυριαρχούν στη ζωή των μαθητών καταλαμβάνοντας τον ελεύθερο χρόνο και το ενδιαφέρον τους. Σαν συνέπεια, το σχολείο φαντάζει βαρετό, παλιομοδίτικο και ξεπερασμένο. Η πολιτεία αντιμετωπίζει θετικά τις ηλεκτρονικές αυτές υπηρεσίες, παρέχοντάς τες μέσω του Πανελληνίου Σχολικού Δικτύου (ΠΣΔ), δημιουργώντας διαγωνισμούς ιστολογίων, δικτυακών τόπων κλπ. Για άλλη μια φορά όμως αφήνει τους εκπαιδευτικούς εκτεθειμένους, δεν τους επιμορφώνει ούτε τους υποστηρίζει. Είναι αυτονόητο πως η ένταξη των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην διδακτική πράξη έχει ως προϋπόθεση την σχεδιασμένη και συστηματική επιμόρφωση, στήριξη και ενδυνάμωση των εκπαιδευτικών (Βοσνιάδου, 2002; Γλέζου, 2002; Μικρόπουλος, 2006). Το κενό αυτό μπορούν προσωρινά να καλύψουν οι ίδιοι οι εκπαιδευτικοί. Το Web 2.0 δίνει τη δυνατότητα έκφρασης και παρέμβασης από τη βάση, από τον ίδιο το χρήστη. Συνειδητοποιώντας τις νέες προκλήσεις του περιβάλλοντος, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να οργανώσουν δίκτυα συνεργασίας και κοινότητες μάθησης (Day, 2003). Αναλαμβάνοντας την ευθύνη του λειτουργήματος του εκπαιδευτικού και παρά την απουσία της πολιτείας έχουν τη δυνατότητα της αυτοανάπτυξής τους.

Μία από τις πολλές δυνατότητες που παρέχουν οι νέες τεχνολογίες είναι η τηλεεκπαίδευση (e-learning). Η αξιοποίησή της μπορεί να αφορά αφενός τον εκπαιδευτικό σαν "παραγωγό" που

δημιουργεί μαθήματα για να υποστηρίξει τους μαθητές του ανεξάρτητα από τον τόπο και τον χρόνο, και αφετέρου τον εκπαιδευτικό σαν "καταναλωτή" που χρησιμοποιεί την τηλεεκπαίδευση για την επιμόρφωσή του. Και στις δύο περιπτώσεις, η τηλεεκπαίδευση μπορεί να λειτουργήσει σαν εναλλακτική μορφή διδασκαλίας και μάθησης παράλληλα με άλλες συμβατικές μορφές. Στην πλέον συνηθισμένη της μορφή, χρησιμοποιείται μέσω υπολογιστή με την αξιοποίηση κάποιου συστήματος διαχείρισης μάθησης (LMS). Ένα από τα πιο γνωστά τέτοια συστήματα αποτελεί το Moodle. Πρόκειται για λογισμικό ανοιχτού κώδικα που είναι ιδιαίτερα διαδεδομένο και μάλιστα παρέχεται ως δωρεάν υπηρεσία από το Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο (ΠΣΔ), κατόπιν αίτησης του εκπαιδευτικού.

Η τηλεεκπαίδευση έφερε επανάσταση στο χώρο της εκπαίδευσης. Μέχρι τώρα, η κλασική μορφή εκπαίδευσης ήταν «δασκαλοκεντρική», επικεντρωνόταν δηλαδή στις ανάγκες του διδάσκοντα και οι εκπαιδευόμενοι ήταν υποχρεωμένοι να προσαρμοστούν σε αυτές. Οι σύγχρονες παιδαγωγικές προσεγγίσεις φέρνουν σήμερα το μαθητή στο κέντρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας, στοχεύοντας σε μια «μαθητοκεντρική» εκπαίδευση. Η τηλεεκπαίδευση το επιτυγχάνει ακόμα καλύτερα, αφού ο μαθητής έχει, εκτός των άλλων, κυρίαρχο και αποφασιστικό ρόλο σε σχέση με τις επιλογές του, τις ιεραρχήσεις του, τους ρυθμούς του, τις συνεργασίες του κλπ. (Keegan, 2000; Learnframe, 2000).

Το μικτό μοντέλο μάθησης (Blended Learning) προβλέπει ότι η διδασκαλία περιέχει τμήματα που πραγματοποιούνται με την κλασική τεχνική (πρόσωπο με πρόσωπο) και τμήματα τα οποία πραγματοποιούνται με τη βοήθεια της τεχνολογίας και του υπολογιστή ειδικότερα (ασύγχρονη τηλεεκπαίδευση). Η μάθηση συντελείται πάντοτε μέσω της αλληλεπίδρασης μεταξύ των ανθρώπων (μαθητών και εκπαιδευτικού) και όχι μεταξύ ανθρώπων και μηχανής. Η τεχνολογία όμως μπορεί να βοηθήσει σημαντικά ώστε αυτές οι αλληλεπιδράσεις να γίνουν πιο απτές, πιο συγκεκριμένες και πιο διαχειρίσιμες (McDonald, 2006).

2. Εφαρμογή Επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών

Στα πλαίσια αυτής της προβληματικής, μία ομάδα εθελοντών εκπαιδευτικών συνεργαστήκαμε και δημιουργήσαμε ένα ανοιχτό και ευέλικτο σεμινάριο επιμόρφωσης των εκπαιδευτικών όλων των ειδικοτήτων (Νταλούκας κ.ά, 2009). Η πρωτοβουλία αυτή ξεκίνησε από λίγους εκπαιδευτικούς πριν 3 χρόνια στο νομό Ηλείας και σήμερα έχει ενισχυθεί από μια διευρυμένη ομάδα εργασίας με εθελοντές εκπαιδευτικούς που υλοποιούν το ίδιο σεμινάριο ταυτόχρονα σε 3 νομούς: την Ηλεία, την Αρκαδία και τα Δωδεκάνησα. Η οργάνωση του σεμιναρίου ανήκει στο 1ο Γραφείο Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης Ηλείας, στη Διεύθυνση Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης Αρκαδίας και στη Διεύθυνση Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης Δωδεκανήσων. Παράλληλα, υποστηρίζεται από το Ε.Α.Ι.Τ.Υ. και το τμήμα "Εφαρμογών Πληροφορικής στη Διοίκηση και Οικονομία" του ΤΕΙ Μεσολογγίου.

Το σεμινάριο έχει διάρκεια 26 εκπαιδευτικών εβδομάδων. Υλοποιείται με τη μικτή μέθοδο, δηλαδή με ηλεκτρονική μάθηση μέσω του συστήματος διαχείρισης μάθησης Moodle σε συνδυασμό με 5 δια ζώσης συναντήσεις. Σκοπός του σεμιναρίου είναι η ένταξη των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη και ειδικότερα η αξιοποίηση της ασύγχρονης τηλεεκπαίδευσης, η χρήση του Ελεύθερου Λογισμικού/Λογισμικού Ανοιχτού Κώδικα (ΕΛ/ΛΑΚ), των εκπαιδευτικών παιχνιδιών και των υπηρεσιών του ΠΣΔ όπως είναι π.χ. η δημιουργία δικτυακού τόπου. Οι εκπαιδευόμενοι είναι και αυτοί εθελοντές που αναλαμβάνουν τη δέσμευση συμμετοχής στη συγκεκριμένη επιμορφωτική διαδικασία.

Στο δικτυακό τόπο του σεμιναρίου (<http://e-learning.ilei.sch.gr/moodle>), σε εβδομαδιαία βάση, γίνεται ανάρτηση του εβδομαδιαίου εκπαιδευτικού υλικού και περίπου 5 μικρών εργασιών/ασκήσεων εμπέδωσης του υλικού αυτού. Για την επιτυχή παρακολούθηση του σεμιναρίου, οι επιμορφούμενοι οφείλουν να συμμετάσχουν σε 4 από τις 5 δια ζώσης συναντήσεις και να υποβάλλουν μέσω του Moodle το 70% του συνόλου των διαθέσιμων εργασιών.

Με την έναρξη του σεμιναρίου ο κάθε επιμορφούμενος αποκτά το δικό του ηλεκτρονικό μάθημα στο Moodle, το οποίο χρησιμοποιεί στη συνέχεια σαν ατομικό μάθημα πρακτικής για την υλοποίηση των εργασιών εκείνων που αφορούν τη δημιουργία εκπαιδευτικού

υλικού/δραστηριοτήτων στο Moodle. Σαν διδακτικό αντικείμενο του ατομικού μαθήματος πρακτικής μπορεί ο εκπαιδευόμενος να επιλέξει οποιοδήποτε θέμα, ενδοσχολικό ή μη.

3. Εργαστήριο (workshop) Επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών

Σκοπός του εργαστηρίου είναι να φέρουμε σε επαφή με το σεμινάριο που περιγράφηκε παραπάνω, μια ευρύτερη ομάδα εκπαιδευτικών και στελεχών της εκπαίδευσης: σχολικούς συμβούλους, υπεύθυνους Κέντρων Πληροφορικής & Νέων Τεχνολογιών (ΚΕ.ΠΛΗ.ΝΕ.Τ.), τεχνικούς ΚΕ.ΠΛΗ.ΝΕ.Τ. και εκπαιδευτικούς Πληροφορικής (ΠΕ 19-20). Σαν συνέπεια, θα δοθεί η δυνατότητα για μελλοντική επέκταση του σεμιναρίου και σε άλλους νομούς, για εξακτίνωση της επιμόρφωσης και ενδυνάμωσης των εκπαιδευτικών με όραμα την παιδαγωγική ένταξη των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη και την αξιοποίηση των υπηρεσιών του ΠΣΔ.

Επιπλέον στόχοι για τους συμμετέχοντες στο εργαστήριο, είναι:

- να αποκτήσουν δεξιότητες για:
 - πλοήγηση και παρακολούθηση μαθημάτων στο Moodle ως εκπαιδευόμενοι
 - κατασκευή μαθήματος και δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού στο Moodle ως εκπαιδευτές
 - δημιουργία ερωτήσεων και κριτηρίων αξιολόγησης στο Moodle ως εκπαιδευτές
 - δημιουργία απλών εκπαιδευτικών παιχνιδιών στο Moodle ως εκπαιδευτές
 - χρήση και αξιοποίηση εφαρμογών ΕΛ/ΛΑΚ, λογισμικό Wink
- να καλλιεργήσουν θετική στάση απέναντι στη βιωματική διδασκαλία και ενεργοποίηση των μαθητών, μέσω του Moodle και του Web 2.0

3.1 Προετοιμασία εργαστηρίου

Ο αριθμός των εκπαιδευόμενων στο εργαστήριο θα είναι 15. Στη δήλωση για συμμετοχή, είναι απαραίτητο κάθε συμμετέχοντας να αναγράφει το όνομα χρήστη που επιθυμεί να έχει στο εργαστήριο καθώς και την ατομική του διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Ο αρχικός κωδικός πρόσβασης θα δοθεί από εμάς και στη συνέχεια θα τους ζητηθεί να τον αλλάξουν. Επίσης, για λόγους οικονομίας χρόνου, εκτός από τις οδηγίες κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου, θα δοθούν και έντυπες οδηγίες για τον τρόπο εκτέλεσης των εργασιών.

3.2 Χρονοπρογραμματισμός εργαστηρίου

Κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου, θα γίνουν σύντομες παρουσιάσεις που θα ακολουθούνται από πρακτική άσκηση των συμμετεχόντων μέσω της υλοποίησης επιλεγμένων εργασιών από το σεμινάριο. Συνολικά, θα παρουσιαστούν 17 εργασίες.

Η διάρθρωση του προγράμματος θα είναι (υποθέτοντας ότι ξεκινάει στις 17:00):

17:00-17:04 Αλληλογνωριμία

17:05-17:09 Παρουσίαση 1: Περιγραφή του Workshop

17:10-17:15 Παρουσίαση 2: Πλεονεκτήματα της ασύγχρονης τηλεκπαίδευσης για το μάθημα της Πληροφορικής

17:16-17:20 Παρουσίαση 3: Η ασύγχρονη τηλεκπαίδευση με το Moodle

17:21-17:24 Πρακτική εξάσκηση των εκπαιδευόμενων

- Εργασία 1.2: Ομάδα συζήτησης με θέμα “Προσδοκίες από το Workshop”
- Εργασία 1.4: Προφίλ
- Εργασία 1.6: Αποστολή και λήψη μηνύματος

17:25-17:29 Παρουσίαση 4: Δημιουργία ηλεκτρονικού διαδικτυακού μαθήματος στο Moodle

17:30-17:40 Πρακτική εξάσκηση των εκπαιδευόμενων

- Εργασία 2.4: Δημιουργία ομάδας συζήτησης στο μάθημα πρακτικής σας
- Εργασία 5.1: Προσθήκη ετικέτας στο μάθημα πρακτικής σας

- Εργασία 5.2: Δημιουργία συνδέσμου σε ιστοσελίδα
 - Εργασία 5.4: Συγγραφή ιστοσελίδας
- 17:41-17:59 Παρουσίαση 5: Αξιολόγηση στο Moodle μέσα από κουίζ και εκπαιδευτικά παιχνίδια
- Εργασία 9.1: Δημιουργία λεξικού
 - Εργασία 13.1: Δημιουργία ερωτήσεων σύντομης απάντησης
 - Εργασία 13.2: Δημιουργία ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής
 - Εργασία 13.3: Δημιουργία κουίζ
 - Εργασία 15.1: Το παιχνίδι κρεμάλα
 - Εργασία 15.2: Το παιχνίδι σταυρόλεξο
 - Εργασία 15.6: Το παιχνίδι εκατομμυριούχος
- 18:00-18:04 Παρουσίαση 6: Χρήση ΕΛ/ΛΑΚ με το Gimp
- 18:05-18:14 Πρακτική εξάσκηση των εκπαιδευόμενων
- Εργασία 6.4: Gimp – Δημιουργία animation
 - Εργασία 10.1: Δημιουργία απλού flash αρχείου με το πρόγραμμα Wink
 - Εργασία 10.2: Δημιουργία σύνθετου flash αρχείου με το πρόγραμμα Wink
- 18:15-18:22 Απορίες – Πρακτική εξάσκηση
- 18:22-18:27 Αξιολόγηση του workshop
- 18:25-18:30 Κλείσιμο του workshop

4. Δραστηριότητες εργαστηρίου

4.1 Παρουσίαση 1 - Περιγραφή του Workshop

Θα παρουσιαστεί συνοπτικά ο σκοπός του εργαστηρίου και ο τρόπος διεξαγωγής του. Επίσης θα αναφερθεί ότι όποιος εκπαιδευτικός θέλει μπορεί να συνεχίσει από το σπίτι του και να κάνει και τις υπόλοιπες 113 εργασίες του σεμιναρίου, συμμετέχοντας ως εκπαιδευόμενος εξ' αποστάσεως.

4.2 Παρουσίαση 2 - Πλεονεκτήματα της ασύγχρονης τηλεκπαίδευσης για το μάθημα της Πληροφορικής

Η ασύγχρονη τηλεκπαίδευση μέσω του Moodle μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τον καθηγητή Πληροφορικής σαν ένα συμπληρωματικό διδακτικό εργαλείο για τη διδασκαλία των μαθημάτων Πληροφορικής. Πέρα από τα προφανή πλεονεκτήματα ότι παρέχει υποστήριξη στο μαθητή όλο το 24ωρο, διευκολύνει την επικοινωνία εκπαιδευτικού και μαθητή και έξω από την αίθουσα διδασκαλίας κλπ., υλοποιεί με φυσικό, αβίαστο και βιωματικό τρόπο πολλούς από τους στόχους του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών (ΑΠΣ) Πληροφορικής (ΥΠΕΠΘ/ΠΙ, 2003). Στην ενότητα αυτή, θα υπογραμμίσουμε τους στόχους του ΑΠΣ Πληροφορικής που μπορούν να υλοποιηθούν μέσω του Moodle.

4.3 Παρουσίαση 3 - Η ασύγχρονη τηλεκπαίδευση με το Moodle

Στη συγκεκριμένη ενότητα οι εκπαιδευόμενοι θα γνωρίσουν το Moodle από την πλευρά του "φοιτητή". Πιο συγκεκριμένα, θα πλοηγηθούν στο περιβάλλον του Moodle, θα εξασκηθούν στο να βλέπουν και να χρησιμοποιούν εκπαιδευτικό υλικό που έχουν μεταφορτώσει οι εκπαιδευτές, θα τροποποιήσουν το προφίλ τους, θα υποβάλλουν εργασίες σε δραστηριότητες που δημιούργησαν οι εκπαιδευτές και θα αξιοποιήσουν βασικά εργαλεία επικοινωνίας του Moodle, όπως είναι η ομάδα συζήτησης (φόρουμ) και τα μηνύματα.

4.4 Παρουσίαση 4 - Δημιουργία ηλεκτρονικού διαδικτυακού μαθήματος στο Moodle

Σε αυτή την ενότητα ο εκπαιδευτικός θα περάσει στο ρόλο του δημιουργού ενός ηλεκτρονικού μαθήματος. Για να γίνει αυτό ο καθένας θα έχει αρχικά ένα κενό μάθημα, μία άδεια ιστοσελίδα δηλαδή, και σιγά σιγά θα το γεμίσει με εκπαιδευτικό υλικό και δραστηριότητες για τους μελλοντικούς μαθητές του. Το μάθημα αυτό το ονομάζουμε

"μάθημα πρακτικής" και εκεί ο εκπαιδευόμενος έχει πλήρη δικαιώματα (διαχειριστή και εκπαιδευτή).

Για λόγους οικονομίας χρόνου θα δοθεί μια λίστα με τουλάχιστον 10 προτεινόμενα θέματα μαθημάτων πρακτικής μαζί με κάποιες ιδέες για υλικό. Οι συμμετέχοντες θα μπορούν να διαλέξουν κάποιο από αυτά τα θέματα ή ακόμη να επιλέξουν ένα εντελώς διαφορετικό θέμα.

Πίνακας 1: Προτεινόμενα θέματα πρακτικής

A/A	Προτεινόμενο θέμα	Ιδέες
1	Αλγόριθμοι-Προγραμματισμός	Βασικές έννοιες και χαρακτηριστικά
2	Πληροφορική Γυμνασίου	Βασικές θεωρητικές έννοιες, υλικό, λογισμικό, μονάδες, αποθηκευτικά μέσα κλπ.
3	Πολυμέσα	Λέξεις και ερωτήσεις σχετικές με την ορολογία.
4	ΕΛ/ΛΑΚ	Να δίνεται ο σκοπός χρήσης ενός προγράμματος και οι μαθητές να μαντεύουν ποιο είναι.
5	Διαδίκτυο	Βασικές έννοιες και υπηρεσίες του Διαδικτύου
6	Χορός	Λέξεις και ερωτήσεις πάνω στα είδη των χορών είτε είναι ελληνικοί είτε ξένοι.
7	Γεωγραφία	Λέξεις και ερωτήσεις σχετικές με τόπους
8	Ιστορία της τέχνης	Να εμφανίζει κάποιο γνωστό πίνακα και οι ερωτήσεις να είναι σχετικές με αυτόν π.χ. το όνομα του πίνακα ή του καλλιτέχνη.
9	Ελληνική μουσική	Λέξεις και ερωτήσεις σχετικές με τα είδη της ελληνικής μουσικής ή γνωστούς καλλιτέχνες.
10	Περιβαλλοντική Εκπαίδευση	Λέξεις και ερωτήσεις σχετικές με το περιβάλλον και τα προβλήματά του.
11	Αθλήματα	Λέξεις και ερωτήσεις σχετικές με την ονομασία των αθλημάτων ή με σχετικούς όρους
12	Ιστορικά πρόσωπα	Λέξεις και ερωτήσεις σχετικές με τη ζωή τους.

4.5 Παρουσίαση 5 - Αξιολόγηση στο Moodle μέσα από κουνιζ και εκπαιδευτικά παιχνίδια

Το Moodle περιλαμβάνει πολλά άρθρωμα μεταξύ αυτών και το άρθρωμα Game το οποίο περιέχει 8 παιχνίδια (Κρεμάλα, Σταυρόλεξο, Κρυπτόλεξο, Εκατομμυριούχος, Φιδάκι, Sudoku, Κρυμμένη Εικόνα, Βιβλίο με ερωτήσεις). Τα παιχνίδια αυτά μπορούν να λειτουργήσουν είτε ως ψυχαγωγία είτε ως ένας συγκαλυμμένος τρόπος εξέτασης. Το άρθρωμα αυτό εκτός από τη δυνατότητα του παιζιμάτος των παραπάνω παιχνιδιών μέσα στο Moodle δίνει και τη δυνατότητα εξαγωγής τους σε άλλες πλατφόρμες π.χ. Java2ME για κινητά τηλέφωνα, HTML για ανάρτηση σε ιστοσελίδες (Νταλούκας, Χρονόπουλος & Συρμακέσης, 2008).

Μέσα από τη χρήση του Game στο δικτυακό τόπο <http://www.mathisis.org/> που αξιοποιείται από δημοτικά σχολεία της Κύπρου και της Ελλάδας, φάνηκε πως το συγκεκριμένο άρθρωμα μπορεί να αποτελέσει σημαντικό μέρος ενός μαθήματος, τόσο για σκοπούς αξιολόγησης σε γνωσιολογικό επίπεδο, όσο και για ενθάρρυνση των μαθητών να εμπλουτίζουν το λεξικό της εκάστοτε ενότητας ώστε να δημιουργηθούν πιο πολύπλοκες ερωτήσεις/στοιχεία προς συμπλήρωση. Επειδή το άρθρωμα αυτό μπορεί να αντλήσει τις πληροφορίες του (π.χ. κείμενο για σταυρόλεξο ή λέξη της κρεμάλας) από το λεξικό, ακόμη και με μαθητές δημοτικού είχε παρατηρηθεί μια τάση να δημιουργούν οι μαθητές νέες εγγραφές, ώστε να αυξάνουν την πρόκληση προς τους συμμαθητές τους. Το λεξικό είναι μια δραστηριότητα η οποία, όχι μόνο είναι βοηθητική και υποστηρικτική για το μάθημα που διδάσκεται μέσω Moodle, αλλά προσφέρει και τη δυνατότητα στους μαθητές να αναπτύξουν το δικό τους λεξιλόγιο και να εμπλουτίσουν τον προφορικό και γραπτό τους λόγο, μέσα από την ανάγκη να εντοπίσουν και

να προσθέσουν νέες λέξεις και ορισμούς με απώτερο στόχο τον εμπλουτισμό - όχι του ίδιου του λεξικού - αλλά των παιχνιδιών.

Πέρα από τη σύνδεση με το λεξικό, και τα θετικά που αυτό δημιουργεί ως προς την ενίσχυση του λεξιλογίου των μαθητών με έμμεσο τρόπο, το άρθρωμα Game προσφέρει ψυχαγωγικές δραστηριότητες οι οποίες παράλληλα τυγχάνουν και αξιολόγησης από το ίδιο το σύστημα. Κάθε δραστηριότητα που ο εκπαιδευτικός ρυθμίζει ώστε να δέχεται βαθμολογία, αυτομάτως εμφανίζεται κάτω από το βαθμολόγιο του μαθητή. Έτσι, ένα μέρος της αξιολόγησης του λεξιλογίου που έχει αποκτήσει ο μαθητής από το συγκεκριμένο μάθημα, αλλά και της γνώσης (ή και κατανόησης, σε ορισμένα επίπεδα) σημαντικών πληροφοριών, μπορεί να γίνει μέσω του αρθρώματος αυτού.

Σε αυτή την ενότητα, οι συμμετέχοντες θα δημιουργήσουν εφαρμογές με τα παραπάνω παιχνίδια του Moodle. Συγκεκριμένα, θα δημιουργήσουν λεξικό στο μάθημα πρακτικής τους, θα φτιάξουν ερωτήσεις σύντομης απάντησης και πολλαπλής επιλογής, θα συνδύσουν τις ερωτήσεις τους συνθέτοντας ένα εκπαιδευτικό κουίζ, θα φτιάξουν τα παιχνίδια κρεμάλα, σταυρόλεξο και εκατομμυριούχος.

4.6 Παρουσίαση 6 - Χρήση ΕΛ/ΛΑΚ με το Gimp

Στη σύγχρονη εποχή, μια εποχή που κυριαρχούν οι υπολογιστές, το Διαδίκτυο, η τηλεόραση και ο κινηματογράφος, τα πολυμέσα βρίσκονται στο προσκήνιο. Σαν εκπαιδευτικοί, θα χρειαστεί αρκετές φορές να χρησιμοποιήσουμε αρχεία όχι μόνο κειμένου αλλά και εικόνας, ήχου, βίντεο κ.ά., να κάνουμε σχετικές παρουσιάσεις στους μαθητές μας, να τα μεταφέρουμε στο Διαδίκτυο κλπ. Στα πλαίσια διδασκαλίας των μαθημάτων Πληροφορικής, θα χρειαστεί πολλές φορές να χρησιμοποιήσουμε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας/ήχου/βίντεο για να κάνουμε αντίστοιχες επεξεργασίες ή/και να ασκηθούν κατάλληλα οι μαθητές μας. Πολλά εργαστήρια Πληροφορικής δε διαθέτουν το απαραίτητο λογισμικό, και το ΕΛ/ΛΑΚ αποτελεί σε αρκετές περιπτώσεις τη βέλτιστη επιλογή. Χαρακτηριστικό παράδειγμα το λογισμικό Gimp. Αποτελεί μια πολύ καλή λύση για επεξεργασία εικόνας, δημιουργία animation κλπ., ενσωματώνοντας αρκετά από τα χαρακτηριστικά τόσο του Photoshop, όσο και τα “φυσικά” εργαλεία του Corel Painter. Με το Gimp, ένας ικανός γραφίστας μπορεί να δημιουργήσει εντυπωσιακά γραφικά με σχεδόν μηδενικό κόστος, ενώ ακόμη και ο αρχάριος μπορεί να επεξεργαστεί εικόνες εύκολα και γρήγορα. Το λογισμικό αυτό, για να ευκολύνει τον αρχάριο χρήστη, ενσωματώνει αρκετές αυτοματοποιήσεις που επιτρέπουν την άμεση δημιουργία αντικειμένων ή εφέ, όπως για παράδειγμα κουμπιά, τρισδιάστατους τίτλους, σκίαση, κ.ά.

Στην ενότητα αυτή επιχειρείται μια πρώτη γνωριμία με το λογισμικό Gimp. Επίσης, χρησιμοποιείται το λογισμικό Wink. Με το λογισμικό αυτό, ο καθηγητής Πληροφορικής μπορεί να δημιουργήσει flash αρχεία για την επίδειξη της λειτουργίας/τρόπου χρήσης κάποιου λογισμικού κ.ά.

5. Συμπεράσματα

Η ένταξη των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη έχει νόημα όταν συνοδεύεται από την κατάλληλη παιδαγωγική θεώρηση που προϋποθέτει και ανάλογη επιμόρφωση των εκπαιδευτικών. Η επιμόρφωση αυτή αποτελεί ευθύνη της πολιτείας που είναι σε μεγάλο βαθμό απύσχα. Πέρα από το εκπαιδευτικό λογισμικό, στο οποίο δίνεται έμφαση μέσω της επιμόρφωσης Β' επιπέδου, οι ΤΠΕ, το Web 2.0 και η τηλεεκπαίδευση παρέχουν πλήθος εργαλείων κατάλληλων για χρήση στο σχολείο. Σε αυτό το δυναμικά εξελισσόμενο τοπίο, οι εκπαιδευτικοί δραστηριοποιούνται και αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες με στόχο τη δημιουργία εκπαιδευτικών κοινοτήτων μάθησης για την υποστήριξη, ανάπτυξη και ενδυνάμωσή τους. Μια τέτοια πρωτοβουλία αποτελεί και το σεμινάριο εκμάθησης εργαλείων ΤΠΕ που γίνεται μέσω του Moodle στους νομούς Ηλείας, Αρκαδίας και Δωδεκανήσων.

Με το παρόν εργαστήριο επιχειρούμε να διαδώσουμε τις καλές πρακτικές του σεμιναρίου, να φέρουμε εκπαιδευτικούς Πληροφορικής και στελέχη της εκπαίδευσης σε άμεση γνώση και

συμμετοχή με υποσύνολο του σεμιναρίου. Στοχεύουμε με τον τρόπο αυτό να δημιουργήσουμε στους συμμετέχοντες κατάλληλες δεξιότητες και θετικές στάσεις.

Η δημιουργία ηλεκτρονικών μαθημάτων μέσω του Moodle για την υποστήριξη της σχολικής διδασκαλίας και έξω από την αίθουσα αποτελεί καινοτομία. Καινοτομία που ταιριάζει στις σύγχρονες κοινωνικές ανάγκες και που μπορούν εύκολα οι εκπαιδευτικοί να υιοθετήσουν, εφόσον το επιθυμούν. Η αξιοποίηση των εκπαιδευτικών παιχνιδιών μπορεί να εμπλουτίσει τη διδασκαλία και να κινητοποιήσει τους μαθητές, ενώ το ΕΛ/ΛΑΚ μπορεί να καλύψει ποικίλες εκπαιδευτικές ανάγκες.

Τέλος, η επιμόρφωση των εκπαιδευτικών μέσω του Moodle με το μικτό σύστημα μάθησης είναι πολύ δημοφιλής και ικανοποιεί τις ανάγκες των εκπαιδευτικών. Σε μια χώρα όπως η Ελλάδα που αποτελείται από γεωγραφικά δύσβατες περιοχές και πολλά και απομακρυσμένα νησιά τα οποία δεν έχουν την πολυτέλεια εκπαιδευτικών κέντρων από την πολιτεία για τους εκπαιδευτικούς της (αλλά και τους άλλους πολίτες), η αξιοποίηση του ΕΛ/ΛΑΚ καθώς και πλατφόρμας ασύγχρονης τηλεκπαίδευσης όπως είναι το Moodle, επιτρέπουν την επιμόρφωση όλων των πολιτών με ίσους όρους και με σχετικά χαμηλό κόστος σε σχέση με άλλες πλατφόρμες ή λύσεις. Μέσω της πλατφόρμας αυτής, είναι δυνατή η υποστήριξη ακόμη και μαθημάτων από τους εκπαιδευτικούς προς τους μαθητές των σχολείων τους, με συνεργασία ακόμη και εκτός ωραρίου λειτουργίας των σχολείων τους, κατόπιν σύμφωνης γνώμης εκπαιδευτικών και μαθητών.

Ευχαριστίες

Θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε όλους τους εκπαιδευτικούς που συμμετέχουν στο σεμινάριο, τόσο τους εκπαιδευτές όσο και τους εκπαιδευόμενους. Ευχαριστούμε επίσης το Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο (ΠΣΔ) που φιλοξενεί το δικτυακό μας τόπο, καθώς και το ΤΕΙ Μεσολογγίου για την υποστήριξή του.

Βιβλιογραφία

- Βοσνιάδου, Σ. (2002). Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση: Προοπτικές, Προβλήματα και Προτάσεις. Στο 3ο Συνέδριο ΕΤΠΕ «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση» Πανεπιστήμιο Αιγαίου, 26-29/9/2002, Ρόδος: Καστανιώτη
- Γλέζου, Κ. (2002). Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση. Στο 3ο Συνέδριο ΕΤΠΕ «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση» Πανεπιστήμιο Αιγαίου, 26-29/9/2002, Ρόδος: Καστανιώτη
- Day, C. (2003). *Η Εξέλιξη των Εκπαιδευτικών. Οι προκλήσεις της δια βίου μάθησης*. Αθήνα: Δαρδανός
- Keegan, D. (2000). *Οι βασικές αρχές της ανοιχτής και εξ αποστάσεων εκπαίδευσης*. Αθήνα: Μεταίχμιο
- Learnframe (2000). *Facts, Figures and Forces Behind E- Learning*. Draper, Utah.
- McDonald, J. (2006). *Blended Learning and online tutoring, a good practice guide*.
- Μικρόπουλος, Τ. (2006). *Ο Υπολογιστής ως Γνωστικό Εργαλείο*. Αθήνα, εκδόσεις Ελληνικά Γράμματα
- Νταλούκας, Β., Κωνσταντούλας, Κ., Δαούσης, Δ. & Λιακοπούλου, Ε. (2009). Παίζω και μαθαίνω στο Moodle – Μία εφαρμογή παράδειγμα καλής πρακτικής. Στο 5ο Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση ICODL. Αθήνα 27-29/11/09, Οργ.: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.
- Νταλούκας, Β., Χρονόπουλος, Θ., & Συρμακέσης, Σ. (2008). Μια υλοποίηση διδακτικού περιβάλλοντος με τη χρήση εκπαιδευτικών παιχνιδιών στο πρόγραμμα Moodle, 1ο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο Ημαθίας "Ψηφιακό Υλικό για την υποστήριξη του παιδαγωγικού έργου των εκπαιδευτικών", 9-11 Μαΐου 2008, Νάουσα.
- Ο' Reilly, T. (2005). What is Web 2.0. Design patterns and business models for the next generation of software. Ανακλήθηκε από <http://oreilly.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html> στις 28/05/2009

ΥΠΕΠΘ/ΠΙ (2003). *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών & Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών για την Υποχρεωτική Εκπαίδευση*. Αθήνα