

Πρόταση αξιοποίησης πλατφόρμας Learning Management System (moodle) στην τάξη

Α. Παναγιωτόπουλος, Γ. Αντωνέλου, Α. Καμέας

Εργαστήριο Εκπαιδευτικού Υλικού και Εκπαιδευτικής Μεθοδολογίας (Ε.Ε.Υ.Ε.Μ.),
Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο (Ε.Α.Π.)
pandreas@ecomet.eap.gr, antonelou@ecomet.eap.gr, kameas@eap.gr

Περίληψη

Σε μια εποχή όπου η τεχνολογική ανάπτυξη είναι ραγδαία και καθώς οι γνώσεις συνεχώς αλλάζουν, η χρήση ψηφιακών και διαδικτυακών τεχνολογιών στη μάθηση και την εκπαίδευση καθώς και την κατάρτιση αποτελεί επιτακτική ανάγκη. Οι πλατφόρμες LMS μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε εκπαιδευτικά ιδρύματα και σχολεία με στόχο την αναβάθμιση της ποιότητας της παρεχόμενης εκπαίδευσης καθώς και την διευκόλυνση της οργάνωσης και υποστήριξης της εκπαιδευτικής διαδικασίας με μεσολαβητή τον υπολογιστή.

Με τον όρο ασύγχρονη τηλεεκπαίδευση ή ασύγχρονη εξ' αποστάσεως εκπαίδευση εννοούμε μια διαδικασία ανταλλαγής μάθησης μεταξύ εκπαιδευτή – εκπαιδευομένων, που πραγματοποιείται ανεξάρτητα χρόνου και τόπου. Η εργασία αυτή προτείνει την αξιοποίηση μιας τέτοιας πλατφόρμας ασύγχρονης εκπαίδευσης, του moodle, σε σχολική τάξη και έχει ως στόχο την παρουσίαση της πλατφόρμας αυτής στους εκπαιδευτικούς ώστε να ενσωματώσουν τις νέες τεχνολογίες στην εκπαιδευτική διαδικασία που ακολουθούν. Αποσκοπεί στην εξοικείωση των καθηγητών με το περιβάλλον και, πιο πολύ, με συγκεκριμένες διαθέσιμες εφαρμογές που μπορούν να χρησιμοποιήσουν στην τάξη.

Λέξεις κλειδιά: εκπαίδευση καθηγητών, ασύγχρονη εκπαίδευση, τηλεεκπαίδευση.

1. Εισαγωγή

Το διαδίκτυο, δυναμικό και εξελισσόμενο από την φύση του, έχει αναμφισβήτητα εισβάλλει στην επαγγελματική ζωή των ανθρώπων και έχει αλλάξει συνήθειες, νοοτροπίες και δραστηριότητες πολλών χρόνων. Το Web 2.0, το διαδίκτυο 2^{ης} γενιάς, φέρνει το χρήστη στο επίκεντρο, τον καθιστά ενεργό και συμμετέχο στη δημιουργία της γνώσης (O' Reilly, 2005). Συνεχώς μας προσφέρει νέες υπηρεσίες και δυνατότητες και εφαρμογές, όπως τα ιστολόγια, κοινωνικά δίκτυα, wikis, εκπαιδευτικά και άλλα λογισμικά κυριαρχούν στην ζωή των εφήβων καταλαμβάνοντας τον ελεύθερο χρόνο τους και το ενδιαφέρον τους. Συνέπεια των παραπάνω είναι μερικές φορές το σχολείο να μην ανταποκρίνεται στην καθημερινότητα των μαθητών, καθιστώντας το μη δελεαστικό ως χώρο εκπαίδευσης, περιορίζοντας έτσι το μαθητή στις τυπικές του υποχρεώσεις.

Η χρήση των Τεχνολογιών της Πληροφορικής και των Επικοινωνιών (ΤΠΕ) στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι απαραίτητη, για να μην πει κάποιος ότι επιβάλλεται (Κόμης Β., 2001). Οι νέες τεχνολογίες μπορούν να αποδειχθούν ένα ισχυρό εργαλείο

στα χέρια των εκπαιδευτικών ώστε να κάνουν το μάθημά τους πιο ζωντανό, διαδραστικό και ενδιαφέρον για τους μαθητές τους. Το ίδιο το κράτος έχει κάνει βήματα προς αυτή την κατεύθυνση με την λειτουργία του Πανελλήνιο Σχολικού Δικτύου (ΠΣΔ - <http://www.sch.gr>), το οποίο είναι το μεγαλύτερο δημόσιο δίκτυο στη χώρα σε αριθμό χρηστών και έχει αναγνωριστεί διεθνώς ως ένα αξιόλογο εκπαιδευτικό δίκτυο που προάγει την αξιοποίηση των ΤΠΕ στην ελληνική εκπαίδευση.

Μία από τις πολλές και τεράστιες δυνατότητες που μπορεί να παρέχουν οι νέες τεχνολογίες είναι η τηλεεκπαίδευση (e-learning). Ο εκπαιδευτικός μπορεί να αξιοποιήσει την τηλεεκπαίδευση είτε σαν εκπαιδευόμενος, δηλαδή να χρησιμοποιήσει την τηλεεκπαίδευση για την επιμόρφωσή του, είτε σαν εκπαιδευτής, που σημαίνει ο ίδιος να δημιουργήσει εφαρμογές και μαθήματα και να υποστηρίξει τους μαθητές του ανεξάρτητα από τον τόπο και τον χρόνο. Έτσι λοιπόν η εξοικείωση του εκπαιδευτικού με την τηλεεκπαίδευση μπορεί να του φανεί χρήσιμη όχι μόνο για την διδακτική διαδικασία (δημιουργία ασύγχρονων μαθημάτων και εφαρμογών που θα επικουρούν το μάθημα μέσα στην τάξη) αλλά και στην επιμόρφωση των ίδιων των εκπαιδευτικών μιας και στην εποχή μας προωθείται συνεχώς η έννοια της διά βίου μάθησης και κατάρτισης.

2. Πλατφόρμα Εκπαίδευσης που θα χρησιμοποιηθεί

Από τις πλέον γνωστές πλατφόρμες διαχείρισης μαθημάτων είναι το moodle (<http://www.moodle.org>), ένα λογισμικό ΕΛ/ΛΑΚ το οποίο παρέχεται και από το Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο. Το moodle είναι ένα πακέτο λογισμικού για την παραγωγή διαδικτυακών μαθημάτων, το οποίο προσφέρει ολοκληρωμένες υπηρεσίες διαδικτυακής εκπαίδευσης. Με το moodle ο καθηγητής, εκτός των άλλων, μπορεί να κάνει τα εξής:

- να παρουσιάζει το μάθημα με τρόπο που να προκαλεί ενδιαφέρον
- να αναθέτει εργασίες στους μαθητές
- να ανοίγει, μαζί με τους μαθητές, συζητήσεις σε forums και online chat
- να σχεδιάζει και να θέτει ερωτήσεις τύπου «πολλαπλών επιλογών», «σωστό-λάθος», «σύντομης απάντησης», quiz σε μαθητές
- να σχηματίζει ομάδες συζητήσεων (forums)
- να προσθέτει υλικό εκπαίδευσης
- να προσθέτει διάφορες εφαρμογές όπως wikis, παιχνίδια κτλ.

Για λόγους ευκολίας προτείνεται η χρήση του moodle στο ΠΣΔ (<http://e-learning.sch.gr>). Εκεί ο καθηγητής μπορεί να δημιουργήσει μια εικονική τάξη και να κάνει όλη την προτεινόμενη δραστηριότητα. Θα μπορούσε να γίνει ξεχωριστή εγκατάσταση του moodle στο λογαριασμό του σχολείου στο ΠΣΔ. Στην περίπτωση αυτή το σχολείο έχει το πλεονέκτημα ότι μπορεί να διαμορφώσει την πλατφόρμα σύμφωνα με τις επιθυμίες του και τις ιδιαίτερες απαιτήσεις του και ανάγκες του. Το

μειονέκτημα είναι ότι απαιτείται κατάλληλο προσωπικό για την διαχείριση και διαμόρφωση της πλατφόρμας.

3. Στόχος

Ο βασικός στόχος της εργασίας αυτής είναι η ενσωμάτωση του moodle στην σχολική τάξη. Η παρούσα εργασία στηρίζει την εγκατάσταση moodle που παρέχεται μέσω του σχολικού δικτύου, και δεν προτείνει μια διαφορετική τοπική εγκατάσταση (π.χ. ανά σχολείο ή εργαστήριο). Η συνεισφορά της εργασίας είναι να προτείνει την ενσωμάτωση διαφόρων αρθρωμάτων του moodle, που θα καταστήσουν την εκπαιδευτική διαδικασία διασκεδαστική, αλλά προπάντων, και αποτελεσματική. Με τον τρόπο αυτό θα παρουσιαστεί μια εναλλακτική μέθοδος διδασκαλίας, η οποία αναμένεται να κερδίσει το ενδιαφέρον των μαθητών όχι μόνο μέσα στην τάξη αλλά και έξω από αυτή στον ελεύθερο χρόνο τους. Εξάλλου, πλέον σχεδόν 1 στα 2 ελληνικά νοικοκυριά διαθέτουν πρόσβαση στο διαδίκτυο (Ελληνικό Παρατηρητήριο για την Κοινωνία της Πληροφορίας, 2010). Λόγω της μη πρόσβασης στο moodle του Σχολικού Δικτύου, η προσέγγιση της εργασίας παρουσιάζεται μέσα από μια άλλη εγκατάσταση moodle, προσαρμοσμένη στις ανάγκες του στόχου της εργασίας.

4. Σε ποιους απευθύνεται

Η εργασία αυτή απευθύνεται στους εκπαιδευτικούς που έχουν ενδιαφέρον για την ενσωμάτωση των νέων τεχνολογιών στην εκπαιδευτική διαδικασία. Απευθύνεται επίσης και στους μαθητές που θα κληθούν να «τρέξουν» όλες τις δραστηριότητες στο moodle και να ολοκληρώσουμε με επιτυχία το μάθημα. Τέλος, απευθύνεται στην διοίκηση του σχολείου το οποίο θα αποκτήσει ζωντανή παρουσία στο διαδίκτυο.

5. Οφέλη από την χρήση ασύγχρονης εκπαίδευσης στο σχολείο

Συνοπτικά, τα σημαντικότερα οφέλη που μπορεί να αποκομίσει κάποιος από την χρήση πλατφόρμας ασύγχρονης εκπαίδευσης στο σχολείο είναι τα εξής:

Οργάνωση του μαθήματος

Οι καθηγητές θα είναι υπεύθυνοι της οργάνωσης του μαθήματος στο moodle σε ότι έχει να κάνει με το υλικό, τις πιθανές ερωτήσεις αξιολόγησης και ερωτηματολόγια, τις εργασίες καθώς και τις συγκεκριμένες δραστηριότητες που θα γίνουν είτε μέσα στην τάξη είτε εκτός αυτής. Ρόλο στην οργάνωση του μαθήματος θα έχουν και οι μαθητές, συμπληρώνοντας ένα ερωτηματολόγιο εκφράζοντας έτσι τις προτιμήσεις τους σχετικά με τις δραστηριότητες που έχουν περισσότερο ενδιαφέρον για αυτούς.

Συν-διδασκαλία

Ο καθηγητής, στην προσπάθειά του αυτή, μπορεί να προσκαλέσει και άλλους ενδιαφερομένους συναδέλφους του ώστε να οργανώσουν και να διδάξουν μαζί το μάθημα.

Συνδράμει στις σχολικές εγκαταστάσεις

Η εγκατάσταση μιας πλατφόρμας ασύγχρονης εκπαίδευσης σε σχολικό περιβάλλον απαιτεί την ύπαρξη ενός σύγχρονου σχολικού εργαστηρίου πληροφορικής. Το γεγονός αυτό θα «βοηθήσει» στην βελτίωση των σχολικών εγκαταστάσεων όπως επίσης θα καταστήσει τους χρήστες του εργαστηρίου (κυρίως τους μαθητές) περισσότερο υπεύθυνους προστατεύοντας την παρουσία του σχολείου.

Συνεργατικές δράσεις, ανάπτυξη τεχνικών και παιδαγωγικών δεξιοτήτων

Ένα τέτοιο ασύγχρονο μάθημα θα βελτιώσει τις σχέσεις των μαθητών και, στα πλαίσια της ευγενούς άμιλλας, θα αναπτυχθούν συνεργατικές δεξιότητες. Όφελος επίσης θα έχουν και οι καθηγητές βελτιώνοντας τις τεχνικές και παιδαγωγικές τους ικανότητες.

Υποβοήθηση σε μορφή helpdesk στην διοίκηση και την τεχνική υποστήριξη του σχολείου

Η εγκατάσταση του moodle, εκτός από τα ασύγχρονα μαθήματα, θα προσφέρει και ένα είδους helpdesk στην διοίκηση του σχολείου. Οι άμεσα ενδιαφερόμενοι (μαθητές και καθηγητές) θα μπορούν να υποβάλλουν διάφορα αιτήματα..

6. Εμπειρία από την χρήση συνδυασμού παιχνιδιών και ΤΠΕ στην εκπαίδευση

Σύμφωνα με μελέτες (Malone, 1981), τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και οι ηλεκτρονικές εφαρμογές γοητεύουν τους μαθητές και τους παρακινούν να ασχοληθούν με αυτά. Από τις πρώτες έρευνες που έγιναν για την χρήση των παιχνιδιών στην εκπαίδευση (Gordon, 1970) αποδείχθηκε ότι αποτελούν μία πηγή κινήτρου για τους χρήστες να δοκιμάσουν τις γνώσεις τους, να τις αναπτύξουν εφαρμόζοντάς τες καθώς και να μάθουν πράγματα που δεν γνωρίζουν, ενώ ταυτόχρονα διασκεδάζουν (Malone, 1980). Προσφέρουν εξωγενή αλλά και εσωτερικά κίνητρα όπως είναι τα αισθήματα του ελέγχου, της περιέργειας και της φαντασίας. Με βάση τα εσωτερικά κίνητρα οι μαθητές συμμετέχουν σε δραστηριότητες χωρίς να απαιτούν οποιαδήποτε ανταμοιβή. Ένα πολύ σημαντικό χαρακτηριστικό της εσωτερικής παρακίνησης του μαθητή είναι η πεποίθησή του ότι απαραίτητο στοιχείο επιτυχίας αποτελεί η προσπάθεια (Βοσνιάδου, 2002).

Η προτεινόμενη προσέγγιση υιοθετεί τις παραπάνω εργασίες και προτείνει την ενίσχυση των μαθημάτων που περιλαμβάνουν τη χρήση υπολογιστή, με ένα σύστημα moodle που θα επιβραβεύει τους αποτελεσματικούς μαθητές μέσω του παιχνιδιού.

7. Προετοιμασία Εργαστηρίου

Ο αριθμός των εκπαιδευομένων στο εργαστήριο θα είναι περίπου 20-25 (όσοι είναι οι μαθητές σε μια σχολική αίθουσα). Είναι απαραίτητο κάθε μαθητής να έχει σωστή διεύθυνση email, ώστε να μπορεί να κάνει εγγραφή στην πλατφόρμα αλλά και να λαμβάνει κάθε αυτοματοποιημένη ειδοποίηση του moodle στο email του. Για λόγους

οικονομίας χρόνου, καλό είναι κάθε μαθητής, αλλά και οι καθηγητές, να έχουν δημιουργήσει λογαριασμό στο moodle από πριν. Τον σχετικό οδηγό χρήσης οι μαθητές και οι καθηγητές πρέπει να τον έχουν από πριν.

8. Τι θα περιλαμβάνει το εργαστήριο

Το εργαστήριο συνοπτικά θα περιλαμβάνει:

- Σχολικό υλικό σε pdf που θα έχουν μεταφορτώσει οι καθηγητές
- Forum συζητήσεων στο οποίο θα ενθαρρυνθούν οι μαθητές να το χρησιμοποιούν και εκτός τάξης
- Quiz ερωτήσεων και εργασίες (σχετικές με την διδακτική ύλη)
- Παιχνίδια (κρεμάλα, σταυρόλεξο, κρυπτόλεξο, Sudoku, εκατομμυριούχος, φιδάκι) τα οποία θα ενεργοποιούνται αυτόματα στους μαθητές, σαν επιβράβευση, εφόσον πετύχουν καλό βαθμό στις εργασίες. Τα παιχνίδια αυτά μπορούν να εισαχθούν σε άλλες πλατφόρμες, όπως Java2ME για κινητά τηλέφωνα, σε μορφή HTML για ανάρτηση σε ιστοσελίδες (Νταλούκας, Χρονόπουλος & Συρμακέσης, 2008)
- Λεξικό όρων όπου οι μαθητές θα συμπληρώνουν σχετικούς – με το μάθημα – όρους με την εξήγησή τους
- Wikis και blogs όπου ο κάθε φοιτητής και καθηγητής θα μπορεί να έχει τον προσωπικό του χώρο

Βιβλιογραφία

- Gordon, A. K. (1970), Games for Growth, Science Research Associate Inc., Palo Alto California
- O' Reilly, T. (2005). What is Web 2.0. Design patterns and business models for the next generation of software
- Malone, T. W. (1981), Toward a theory of intrinsically motivating instruction, Cognitive Science
- Ελληνικό Παρατηρητήριο για την Κοινωνία της Πληροφορίας, (2010). *Η χρήση του διαδικτύου από τους Έλληνες*. Ανακτημένο στις 26/02/2012 από το δικτυακό τόπο <http://www.observatory.gr/page/default.asp?la=1&id=2101&pk=443&return=183>
- Νταλούκας, Β., Χρονόπουλος, Θ., & Συρμακέσης, Σ. (2008). Μια υλοποίηση διδακτικού περιβάλλοντος με τη χρήση εκπαιδευτικών παιχνιδιών στο πρόγραμμα Moodle, 1^ο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο Ημαθίας «Ψηφιακό Υλικό για την υποστήριξη του παιδαγωγικού έργου των εκπαιδευτικών», 9-11 Μαΐου 2008, Νάουσα.
- Βοσνιάδου, Σ., (2002), Πως μαθαίνουν οι μαθητές, Διεθνές Γραφείο Εκπαίδευσης της UNESCO