

Ενότητα 4.2

Αξιολόγηση εκπαιδευτικού λογισμικού

1. Εισαγωγή

Στο παρόν μάθημα παρουσιάζονται, με συνοπτικό τρόπο, τα κριτήρια αξιολόγησης του εκπαιδευτικού λογισμικού και των εκπαιδευτικών περιβαλλόντων γενικότερα. Εκτός από τα κριτήρια αυτά καθαυτά, παρουσιάζεται επίσης, πάντοτε με συνοπτικό τρόπο, η γενικότερη προβληματική της αξιολόγησης του εκπαιδευτικού λογισμικού, οι διάφορες δηλαδή παράμετροι (όπως μεθοδολογικές, οικονομικές, τεχνικές, παιδαγωγικές ή διεπαφής) οι οποίες πρέπει να λαμβάνονται υπόψη για την δημιουργία και εφαρμογή των κριτηρίων αξιολόγησης

Διδακτικοί
Στόχοι

- Γνωριμία με τα κριτήρια για την αξιολόγηση του εκπαιδευτικού λογισμικού.
- Εξοικείωση με τα προβλήματα και το γενικότερο θεωρητικό πλαίσιο στο οποίο εντάσσεται η αξιολόγηση του εκπαιδευτικού λογισμικού

2. Εργαλεία και ιστοχώροι με αξιολογήσεις εκπαιδευτικού λογισμικού

Η πολυπλοκότητα των διαδικασιών αξιολόγησης εκπαιδευτικών λογισμικών και περιβαλλόντων

Η σχετική πολυπλοκότητα του εκπαιδευτικού λογισμικού δεν επιτρέπει πάντοτε την αξιολόγηση κατά μια «απόλυτη» έννοια. Τα όρια ανάμεσα στα κριτήρια αξιολόγησης μερικές φορές δεν είναι αρκούντως σαφή και είναι ενδεχόμενο η αξιολόγηση ενός λογισμικού να μην είναι απολύτως ακριβής. Άρα τα κριτήρια αξιολόγησης του εκπαιδευτικού λογισμικού ενδεχομένως δε μπορούν πάντοτε να εφαρμοστούν με απόλυτη ακρίβεια και εγκυρότητα σε όλες τις περιπτώσεις, ή δεν

περιλαμβάνουν εφαρμογές πολύ σύγχρονες (για παράδειγμα, δεν φαίνεται να έχει αναπτυχθεί ένα πλήρες, διεξοδικό σύστημα αξιολόγησης λογισμικού/περιβαλλόντων για το mobile learning).

Φορείς
πιστοποίησης

Η αξιολόγηση του εκπαιδευτικού λογισμικού, συνδέεται, σε ορισμένες περιπτώσεις, με την πιστοποίηση του λογισμικού, δηλαδή με την επίσημη επικύρωση της ποιότητάς του. Στην Ελλάδα τα λογισμικά μπορούν να πιστοποιούνται από τον Ελληνικό Οργανισμό Τυποποίησης (ΕΛΟΤ, <http://www.elot.gr/>) αλλά την επίσημη πιστοποίηση για τα εκπαιδευτικά λογισμικά (προκειμένου δηλαδή να χρησιμοποιηθούν σε δημόσια σχολεία) τη χορηγεί το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής (<http://www.iep.edu.gr/site/index.php/el>). Στο παρελθόν και άλλοι οργανισμοί και προγράμματα προέβησαν σε αξιολόγηση εκπαιδευτικού λογισμικού και περιβαλλόντων, όπως, για παράδειγμα, τα λογισμικά τα οποία παρήχθησαν στα πλαίσια του έργου «ΟΔΥΣΣΕΙΑ», αξιολογήθηκαν με συστηματικό τρόπο από το ΕΑΙΤΥ (τότε: ΙΤΥ). Ωστόσο, επίσημος φορέας πιστοποίησης παραμένει το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής (πρώην Παιδαγωγικό Ινστιτούτο), το οποίο αξιολογεί τα εκπαιδευτικά λογισμικά σε τρεις φάσεις: τεχνική (εργαστηριακή) αξιολόγηση της λειτουργικότητας και των τεχνικών χαρακτηριστικών ενός λογισμικού, παιδαγωγική-διδασκτική αξιολόγηση από Επιτροπή εμπειρογνομόνων και τελική αξιολόγηση σε πραγματικές συνθήκες (χρήση μέσα σε σχολική τάξη).

Το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής αξιολογεί αποκλειστικά εκπαιδευτικά λογισμικά και περιβάλλοντα των οποίων η παραγωγή (έμμεσα ή άμεσα) σχετίζεται με το ίδιο το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής – δε λειτουργεί δηλαδή ως ελεύθερος φορέας ο οποίος θα αξιολογούσε οιαδήποτε εκπαιδευτικά λογισμικά ή περιβάλλοντα θα υποβαλλόταν προς αξιολόγηση. Σε ορισμένες χώρες, στις οποίες η τυποποίηση των προϊόντων και υπηρεσιών είναι πολύ διαδεδομένη και ισχυρή (θεσμικά και κοινωνικά), όπως για παράδειγμα στις Η.Π.Α., η διαδικασία της πιστοποίησης είναι πολύ σημαντική, καθώς το εκπαιδευτικό λογισμικό μπορεί να χρησιμοποιείται από πολλούς εκπαιδευτικούς θεσμούς (δεδομένης της αποκέντρωσης του

Πιστοποίηση
δεξιοτήτων
Πληροφορικής

εκπαιδευτικού συστήματος) ή ακόμη και να πωλείται στο ελεύθερο εμπόριο. Στην αξιολόγηση και πιστοποίηση λοιπόν του εκπαιδευτικού λογισμικού, υπεισέρχεται ενδεχομένως και ένας εξωεκπαιδευτικός, οικονομικός παράγοντας. Η Ελλάδα δεν έχει μεγάλη αγορά, αλλά πρόσφατα, το θέμα έχει τεθεί με μια άλλη μορφή: θεωρώντας, με την ευρεία έννοια, ως εκπαιδευτικά τα περιβάλλοντα τα οποία χρησιμοποιούνται για τις διάφορες πιστοποιήσεις δεξιοτήτων επαγγελματικού τύπου (όπως οι πιστοποιήσεις δεξιοτήτων χρήσης Η.Υ.), τα τελευταία έτη έχει επεκταθεί η ανάπτυξη και χρήση περιβαλλόντων online μετεκπαίδευσης/επιμόρφωσης/κατάρτισης αλλά και αξιολόγησης. Καθώς το σχετικό οικονομικό διακύβευμα είναι σημαντικό, υπάρχει μια προβληματική που αναπτύσσεται και η οποία σχετίζεται τόσο με την αξιοπιστία και ποιότητα των περιβαλλόντων αυτών, όσο και με το γενικότερο πρόβλημα της εμπορικής τους χρήσης.

Διαδικασίες
αξιολόγησης
κοινωνικού
χαρακτήρα

Τέλος, θα πρέπει να αναφερθεί ότι η ανάπτυξη του λεγόμενου Web2.0, έχει ευνοήσει την ανάπτυξη *διαδικασιών κοινωνικού χαρακτήρα* ακόμη και στην αξιολόγηση του εκπαιδευτικού λογισμικού και των εκπαιδευτικών περιβαλλόντων. Έτσι, σε χώρες όπως οι Η.Π.Α., αλλά και διεθνώς, έχει αναπτυχθεί ένα ευρύ δίκτυο από sites, ομάδες με ειδικό ενδιαφέρον, επιτροπές εμπειρογνομόνων, ειδικές υπηρεσίες και άλλες πηγές, οι οποίες αξιολογούν εκπαιδευτικά προϊόντα (και λογισμικά ή εκπαιδευτικά περιβάλλοντα) βασιζόμενα κατά κύριο λόγο στη γνώμη των χρηστών.

«Εργαλεία» για
την αξιολόγηση
του
εκπαιδευτικού
λογισμικού

Στο Διαδίκτυο υπάρχουν πολλοί ιστοχώροι με αξιολογήσεις εκπαιδευτικού λογισμικού. Παρατίθενται ορισμένες διευθύνσεις που παρέχονται στο <http://www.schrockguide.net/critical-evaluation.html>

- Childrens' Software Revue: Software Evaluation Instrument

<http://www.childrensoftware.com/rating.html>

- Criteria for Evaluating Computer Courseware

(http://learngen.org/729/aust1TET_norm1/3000/3100_4/3140/3141_1.

[html#proc](#))

- Kathy Schrock's Software Evaluation Form

(<http://kathyschrock.net/1computer/page4.htm>)

- Software Evaluation Form

http://academics.smcvt.edu/cbauer-ramazani/gsl520_online/eCollege_files/software_evaluation_form.htm

- Software Evaluation Form

(http://www.software-evaluation.co.uk/software_evaluation_form.htm)

Ιστοχώροι για
την αξιολόγηση
εκπαιδευτικού
λογισμικού

- California Learning Resource Network

(<http://clrn.org/home/>)

- Multimedia & Internet@Schools : Product Reviews in Brief

(http://www.mmischools.com/ArticleTypes/Product_Reviews)

- Superkids Software Reviews

(<http://www.superkids.com/>)

- Nova Scotia Software Evaluation Reports

(<http://lrt.ednet.ns.ca/softeval.shtml>)

- Ohio SchoolNet Software Review Project

(http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/custom/portlets/recordDetails/detailmini.jsp?_nfpb=true&_ERICExtSearch_SearchValue_0=ED420506&ERICExtSearch_SearchType_0=no&accno=ED420506)

- ReviewZone: CD-ROM Reviews

(<http://www.thereviewzone.com/>)

- Educator Software Reviews

http://www.educationworld.com/a_tech/archives/edurate.shtml

- Educational Software Reviews

<http://www.learningvillage.com/>

3. Αξιολόγηση εκπαιδευτικού λογισμικού

Το εκπαιδευτικό λογισμικό και γενικότερα τα εκπαιδευτικά

περιβάλλοντα (στα οποία περιλαμβάνονται οι υπόλοιπες ψηφιακές πηγές διδακτικού υλικού, όπως οι ιστοχώροι) μπορούν να αξιολογηθούν από πολλές πλευρές. Αν πρόκειται για «λογισμικό διδασκαλίας» (tutorial), το μόνο ουσιαστικό αποτέλεσμα που έχει πραγματικό ενδιαφέρον είναι βέβαια η *διδασκτική του αποτελεσματικότητα*, το μέτρο στο οποίο βοηθά τους χρήστες (μαθητές ή σπουδαστές) να «μάθουν καλύτερα». Ωστόσο, η εκτίμηση του διδακτικού αποτελέσματος είναι πολύ δύσκολη, όπως ακριβώς είναι δύσκολη η εκτίμηση της ποιότητας και τελικά της διδακτικής αποτελεσματικότητας οιαδήποτε εκπαιδευτικού υλικού ή προϊόντος, όπως, για παράδειγμα, ενός διδακτικού εγχειριδίου.

Ένα εκπαιδευτικό λογισμικό και γενικότερα ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον μπορεί να εκτιμηθεί αρχικά από τεχνική πλευρά και να αξιολογηθούν χαρακτηριστικά όπως η αξιοπιστία του, η «ρωμαλεότητά» του (πόσο «αντιστέκεται» σε μη-προβλεπόμενες καταστάσεις, όπως το αναπάντεχο πάτημα ενός πλήκτρου), ο βαθμός ανταπόκρισης στις προδιαγραφές του, η δυνατότητα να συνεργάζεται με άλλα λογισμικά – όπως για παράδειγμα τα σύγχρονα περιβάλλοντα γραφείου. Επίσης μπορεί να αξιολογηθεί από την άποψη του ενδιαμέσου, της διεπαφής: αν αυτή είναι ρητής έκφρασης, άμεσης διαχείρισης, κάποιου άλλου είδους ή μεικτή, αν είναι συνεπής και φιλική στο χρήστη. Αν το λογισμικό έχει κάποιου είδους περιεχόμενο, μπορεί να εξεταστεί η ποιότητα του περιεχομένου (γλώσσα, πολιτισμικά στοιχεία), το πόσο σύγχρονο (και επικαιροποιημένο) είναι το περιεχόμενο και πόσο γρήγορα μπορεί να ανανεωθεί. Φυσικά, ένα εκπαιδευτικό λογισμικό πρέπει να εκτιμηθεί κατά πρώτον και κυρίως από διδασκτική/παιδαγωγική άποψη. Στην επόμενη παράγραφο παρατίθενται αναλυτικότερα στοιχεία για την αξιολόγηση του λογισμικού.

Αν η αξιολόγηση οριστεί γενικά ως η συλλογή, η ανάλυση και η ερμηνεία δεδομένων που αποσκοπούν στην εκτίμηση της αποτελεσματικότητας του και της αποδοτικότητας του λογισμικού (Χ. Παναγιωτακόπουλος κ. ά, 2003), τότε θα πρέπει αρχικά να προσδιοριστεί ένα γενικότερο πλαίσιο για την πραγματοποίηση μιας

συστηματικής αξιολόγησης. Θα πρέπει να εξεταστούν στοιχεία όπως τα ακόλουθα:

- Ποιο είναι το γενικό θεωρητικό-εννοιολογικό πλαίσιο της αξιολόγησης
- Ποιοι είναι οι αντικειμενικοί στόχοι της αξιολόγησης (τόσο της τεχνικής, όσο και της εκπαιδευτικής-παιδαγωγικής): για παράδειγμα αν αξιολογείται η αποτελεσματικότητα ενδεχομένων νέων τεχνολογιών ή καινοτομιών που χρησιμοποιούνται, ο βαθμός καταλληλότητας του λογισμικού, ο λόγος κόστους προς απόδοση (διδασκτική ή άλλη απόδοση).
- Ποιους αφορά η αξιολόγηση, με άλλα λόγια ποιοι θα είναι οι τελικοί αποδέκτες των αποτελεσμάτων της αξιολόγησης;
- Ποιοι θα αποτελούν τους αξιολογητές και με ποιο τρόπο θα επιλεγούν;
- Ποια κατηγορία (στρατηγική) αξιολόγησης επιλέγεται: αναλυτική ή συνοπτική, ποσοτική, ποιοτική, διευκρινιστική, συνδυασμένη κλπ
- Το είδος της αξιολόγησης που επιλέγεται: διαμορφωτική, τελική, ερμηνευτική ή σύμφωνη με διάφορα άλλα μοντέλα, (όπως το μοντέλο Lawton – δεξ σχετική βιβλιογραφία).

Μια συστηματική αξιολόγηση στηρίζεται φυσικά σε μια σειρά δεδομένων, τα οποία έχουν συλλεγεί και καταγραφεί, είτε με συστηματικό τρόπο (στα πλαίσια μιας έρευνας ποσοτικής ή ποιοτικής) είτε με μη-συστηματικό τρόπο, για παράδειγμα εκτιμώντας την εμπειρία και τις προσωπικές εντυπώσεις εκπαιδευτικών, οι οποίοι χρησιμοποίησαν το υπό αξιολόγηση λογισμικό ή εκπαιδευτικό περιβάλλον. Η συλλογή δεδομένων μπορεί να περιλαμβάνει: ερωτηματολόγια, συνεντεύξεις (δομημένες ή αδόμητες), αυτοματοποιημένες μετρήσεις (για παράδειγμα αυτόματη καταγραφή δεδομένων από το ίδιο το περιβάλλον, την ώρα της λειτουργίας του), μελέτες πεδίου – δηλαδή παρατήρηση και καταγραφή της χρήσης του λογισμικού σε συνθήκες πραγματικής χρήσης. Στις περιπτώσεις αυτές εφαρμόζονται προφανώς όλες οι σχετικές τεχνικές και μέθοδοι της ποιοτικής και ποσοτικής ανάλυσης.

Εντοπίστε ιστοχώρους που σχετίζονται με τις διάφορες ομάδες κριτηρίων και τις κατηγορίες του εκπαιδευτικού λογισμικού. Επισκεφτείτε επίσης τους ιστοχώρους που ήδη αναφέρονται μέσα στο κείμενο.

4. Κριτήρια Αξιολόγησης εκπαιδευτικού λογισμικού

Αξιολόγηση του περιεχομένου (εφόσον υφίσταται)

Το περιεχόμενο μπορεί να εκτιμηθεί από πολλές απόψεις, όπως από την άποψη του όγκου του, της επιστημονικής εγκυρότητάς του, της δόμησης και της παρουσίασής του, της πληρότητάς του, του τρόπου παρουσίασης του, της γλώσσας και της αισθητικής του, της συμφωνίας του με τα πολιτιστικά και κοινωνικά δεδομένα της κοινωνίας στην οποία απευθύνεται. Στο σημείο αυτό θα πρέπει να τονιστεί ότι σε πολλά και ευρέως διαδεδομένα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα δεν υφίσταται κάποιο είδος περιεχομένου: για παράδειγμα τα λογισμικά προσομοίωσης ή οι μικρόκοσμοι δεν έχουν «περιεχόμενο» (τα περιβάλλοντα Logo-like, τα λογισμικά Δυναμικής Γεωμετρίας, το Interactive Physics, αλλά και το Excel αποτελούν τυπικά παραδείγματα λογισμικών και εκπαιδευτικών περιβαλλόντων χωρίς «περιεχόμενο»). Στις περιπτώσεις αυτές είναι απαραίτητο να εκτιμηθούν ορισμένες παράμετροι που προσιδιάζουν σε κάθε λογισμικό. Για παράδειγμα, στα περιβάλλοντα Δυναμικής Γεωμετρίας υφίστανται άρρητοι κανόνες διαχείρισης, οι οποίοι πρέπει να αξιολογηθούν – και μάλιστα να περιληφθούν στις σχετικές οδηγίες προς τους εκπαιδευτικούς. Ως τυπικό παράδειγμα μπορεί να αναφερθεί το εξής: Στα περιβάλλοντα Δυναμικής Γεωμετρίας ένα σημείο μπορεί να είναι «ορατό», αλλά να μην «υφίσταται» τυπικά. Έτσι η τυπική φράση της Ευκλείδειας γεωμετρίας «έστω Λ το σημείο τομής των ευθειών α και β », στο περιβάλλον της Δυναμικής Γεωμετρίας σημαίνει ότι ακόμη και αν οι ευθείες α και β τέμνονται στην οθόνη του Η.Υ., το σημείο τομής τους πρέπει να οριστεί ρητά (να γίνει συγκεκριμένη επιλογή από λίστα επιλογών) και στη συνέχεια να ονομαστεί « Λ ».

Αξιολόγηση της παιδαγωγικής ή διδακτικής μεθόδου

Η αξιολόγηση της παιδαγωγικής ή διδακτικής μεθόδου βασίζεται επί της ουσίας στην αξιολόγηση της θεωρίας μάθησης με την οποία μπορεί να συσχετιστεί ένα εκπαιδευτικό λογισμικό ή περιβάλλον. Προφανώς δεν υπάρχει ένας και μοναδικός τρόπος χρήσης ενός λογισμικού και η οργάνωση ενός μαθήματος μπορεί να είναι τελείως σύμφωνη με μια προγραμματισμένη διδασκαλία, στα πλαίσια της οποίας οι μαθητές να αποστηθίζουν ορισμούς και γεγονότα, ακόμη και αν ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί ένα ανοιχτό περιβάλλον. Ωστόσο, στις περισσότερες περιπτώσεις, τα εκπαιδευτικά λογισμικά ή περιβάλλοντα έχουν δημιουργηθεί με βάση κάποια παιδαγωγική ή διδακτική θεώρηση, με βάση κάποια θεωρία μάθησης. Έτσι, για να δοθεί ένα ακραίο παράδειγμα, ένα πολυμεσικό λογισμικό στο οποίο υπάρχουν μόνο ασκήσεις με μονοσήμαντη απάντηση, δύσκολα θα μπορούσε να θεωρηθεί σύμφωνο με τις κονστрукτιβιστικές θεωρίες. Άρα, στην περίπτωση αυτή, δεν αξιολογείται η παιδαγωγική μέθοδος του εκπαιδευτικού λογισμικού ή περιβάλλοντος (η οποία δεν υφίσταται καθεαυτή), αλλά μάλλον οι δυνατότητες που προφέρονται για ενσωμάτωση του λογισμικού σε μάθημα συγκεκριμένου είδους. Επίσης η αξιολόγηση της παιδαγωγικής ή της διδακτικής μεθόδου μπορεί να περιλάβει και θέματα που έχουν σχέση με τη στήριξη του μαθητή, του εκπαιδευτικού και του μαθήματος. Είναι σκόπιμο επίσης να αξιολογηθεί η συμβατότητα του λογισμικού ή περιβάλλοντος με το αναλυτικό πρόγραμμα της εκπαιδευτικής βαθμίδας για την οποία προορίζεται και με το γενικότερο εκπαιδευτικό πλαίσιο στο οποίο θα ενταχθεί.

Αξιολόγηση της διεπαφής (διεπιφάνειας) συστήματος – χρήση (interface)

Η αξιολόγηση της διεπαφής αποτελεί ένα πολύ σημαντικό σημείο στη συνολική αξιολόγηση ενός λογισμικού. Αν το λογισμικό έχει κάποιο περιεχόμενο, κάποιου είδους διδακτικό υλικό, τότε, αυτό το υλικό πρέπει να είναι άρτιο στην εμφάνιση του (για παράδειγμα καλή ποιότητα εικόνων, φωτογραφιών και βίντεο). Η διεπαφή δεν πρέπει ωστόσο να εξεταστεί μόνο από εργονομική άποψη (για παράδειγμα αν τα περιεχόμενα των μενού είναι ορθολογικά κατανεμημένα), αλλά και από καθαρά διδακτική. Τα σχετικά βίντεο, οι εικόνες και οι

φωτογραφίες (για να αναφερθούμε στο ίδιο υλικό) δεν πρέπει να είναι μόνο καλής ποιότητας, αλλά να στηρίζουν τη μάθηση: να προκαλούν ερωτήσεις και απορίες, να υποδεικνύουν «δρόμους» αναζήτησης και διερεύνησης, να διεγείρουν το ενδιαφέρον των μαθητών. Επίσης, η διεπαφή θα πρέπει να είναι προσανατολισμένη στη διδασκαλία και να λαμβάνει υπόψη τις τρέχουσες απόψεις της Παιδαγωγικής και των Διδακτικών των διαφόρων επιστημονικών κλάδων. Για παράδειγμα, τα περιβάλλοντα άμεσης διαχείρισης (όπως της Δυναμικής Γεωμετρίας) και τα περιβάλλοντα ρητής διατύπωσης εντολών (όπως είναι η οικογένεια των Logo-περιβαλλόντων) παρουσιάζουν μεταξύ τους σημαντικότερες διαφορές με επιπτώσεις στη διδασκαλία (τον τρόπο που οργανώνεται το μάθημα) και τη μάθηση. Τα εκπαιδευτικά λογισμικά μπορούν να βοηθήσουν πολύ στη διεξαγωγή ενός μαθήματος, αλλά να εισαγάγουν επίσης και παρανοήσεις ή εσφαλμένες αντιλήψεις: τα περιβάλλοντα Δυναμικής Γεωμετρίας (λόγω του ιδιαίτερου interface που έχουν) μπορούν, για παράδειγμα, να ευνοήσουν αντιλήψεις των γεωμετρικών σχημάτων ως «ελαστικών» («λαστιχένια ευθύγραμμα τμήματα»). Αντιλήψεις αυτού του είδους έχουν καταγραφεί στη διεθνή βιβλιογραφία, αλλά δεν έχουν διερευνηθεί συστηματικά (F. Bellemain, 1987). Η «αντίδραση» του συστήματος στις ενέργειες ή τα «αιτήματα» του χρήστη θα πρέπει να είναι επίσης πολύ σαφής και ανάλογη με το «προφίλ» του χρήστη: για παράδειγμα ένα μήνυμα λάθους στη γλώσσα Logo πρέπει να είναι σε απλή, κατανοητή γλώσσα και να βοηθάει το χρήστη – λαμβάνοντας υπόψη το γεγονός ότι ο χρήστης θα είναι μάλλον ένας μαθητής της Πρωτοβάθμιας ή της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης και όχι ένας πεπειραμένος προγραμματιστής Η.Υ. Η ευκολία εκμάθησης του περιβάλλοντος και η ευκολία στη διαχείρισή του αποτελούν επίσης σημαντικά στοιχεία της διεπαφής που πρέπει να αξιολογηθούν.

Αξιολόγηση
μαθητή και
μαθησιακού
αποτελέσματος
(«διδασκτική

Όπως είναι φανερό, η αξιολόγηση του τελικού μαθησιακού αποτελέσματος είναι ίσως η πιο σημαντική και η πιο πολύπλοκη – δεδομένου ότι και μόνο ο προσδιορισμός της «μάθησης» αποτελεί αντικείμενο συζήτησης της αντίστοιχης επιστημονικής κοινότητας εδώ

αποτελεσματικότ
ητα») και πολλά χρόνια. Ως παράδειγμα, θα μπορούσε να αναφερθεί η δυσκολία που υπάρχει να διαπιστωθεί η βελτίωση των ικανοτήτων των μαθητών να επιλύουν γεωμετρικά προβλήματα, η οποία οφείλεται στη χρήση ενός συγκεκριμένου λογισμικού Δυναμικής Γεωμετρίας.

Στήριξη της
διδασκαλίας Η ύπαρξη μιας σχετικής βιβλιογραφίας για τη χρήση των εκπαιδευτικών περιβαλλόντων δεν αποτελεί βέβαια ενδογενές χαρακτηριστικό ενός εκπαιδευτικού περιβάλλοντος ή λογισμικού, αλλά μπορεί να συνεκτιμηθεί σε ορισμένες περιπτώσεις όπως, για παράδειγμα, στην περίπτωση επιλογής ανάμεσα σε μια σειρά ομοειδή ή ισοδύναμα (από διδακτική άποψη) προϊόντα. Σημαντική είναι ωστόσο η ύπαρξη εγχειριδίων και λοιπού υποστηρικτικού υλικού είτε συνοδευτικού, είτε ενσωματωμένου στο ίδιο το λογισμικό. Στο υλικό αυτό θα πρέπει να περιλαμβάνεται μια σαφής περιγραφή των στόχων του λογισμικού, αλλά και ενδεικτικά ή πλήρη μαθήματα ή διδακτικές δραστηριότητες στα πλαίσια του λογισμικού. Ανάλογη πρέπει να είναι και η εκτίμηση της στήριξης του μαθητή: ποιότητα και ταχύτητα μηνυμάτων προς το μαθητή (που σχετίζεται και με τη διεπαφή), δυνατότητα παροχής βοήθειας προσαρμοσμένης στις ανάγκες του κάθε χρήστη, δυνατότητα πρακτικής εξάσκησης (διαφόρων βαθμών δυσκολίας, μη επαναλαμβανόμενης), δυνατότητα διασύνδεσης με Διαδίκτυο, με ηλεκτρονικό φάκελο υλικού (e-portfolio), δυνατότητα διασύνδεσης με άλλους χρήστες για συνεργασία. Μπορεί επίσης να αξιολογηθεί η παροχή δυνατοτήτων για τη διευκόλυνση του έργου του διδάσκοντος, όπως ημερολόγιο μαθημάτων, αξιολόγησης, δυσκολιών και προόδου των μαθητών, προγράμματα και «εργαλεία» διαχείρισης της τάξης, διαχείρισης εκπαιδευτικών σεναρίων και ασκήσεων.

Αξιολόγηση
κόστους Είναι απαραίτητη μια εκτίμηση του απαιτούμενου κόστους για την προμήθεια/προσαρμογή σε τοπικές συνθήκες (για παράδειγμα, ελληνοποίηση ενός αλλόγλωσσου περιβάλλοντος) ή τη δημιουργία ενός εκπαιδευτικού λογισμικού, την εγκατάσταση, τη χρήση, τη συντήρηση και την ενδεχόμενη αναβάθμισή του (σε αυτό πρέπει να συνεκτιμηθεί η ενδεχόμενη απαραίτητη υλικοτεχνική υποδομή, η

επιμόρφωση των εκπαιδευτικών και άλλοι συναφείς παράγοντες).

Τεχνική αξιολόγηση Στον τεχνικό τομέα αξιολογούνται η λειτουργικότητα και η διαλειτουργικότητα του εκπαιδευτικού λογισμικού ή περιβάλλοντος, όπως η αξιοπιστία, η ευχρηστία, αποδοτικότητα, η ασφάλεια αλλά και η συμβατότητα του με άλλα λογισμικά, λειτουργικά συστήματα και σύγχρονα περιβάλλοντα εργασίας.

Λοιπά θέματα Αξιολογούνται τέλος και όψεις των εκπαιδευτικών λογισμικών και περιβαλλόντων που δεν περιλαμβάνονται ενδεχομένως στις παραπάνω κατηγορίες.

Τα παραπάνω συνιστούν (μερικές από τις) γενικές κατευθυντήριες γραμμές για την αξιολόγηση εκπαιδευτικών λογισμικών και γενικότερα εκπαιδευτικών περιβαλλόντων. Η σταδιακή τους εξειδίκευση, ανάλογα με τους επιδιωκόμενους στόχους, η «εκλέπτυνσή» τους οδηγεί σταδιακά σε ένα σύνολο ερωτήσεων, τεστ και ελέγχων ποσοτικής και ποιοτικής φύσεως πολύ λεπτομερείς. Για παράδειγμα, ένα σχετικά πλήρες σύστημα ελέγχου, ερωτηματολογίων και σχετικών δεικτών, μπορεί να περιλαμβάνει τελικά εκατοντάδες στοιχεία. Η σχετική βιβλιογραφία και οι άφθονες πηγές στο Διαδίκτυο παρέχουν πολλά δείγματα από λίστες ελέγχου (check lists), ερωτηματολόγια κλπ.

5. Προτεινόμενες δραστηριότητες

Δραστηριότητα 1^η Προτείνεται η ανεύρεση ιστοχώρων που σχετίζονται με τα κριτήρια αξιολόγησής του καθώς και επίσκεψη επίσης των ιστοχώρων που ήδη αναφέρονται μέσα στο κείμενο.

6. Ερωτήσεις

1) Ποιους από τους παράγοντες που αφορούν την αξιολόγηση των εκπαιδευτικών λογισμικών και περιβαλλόντων θεωρείτε ως πλέον σημαντικούς;

7. Ασκήσεις

Διαλέξτε κάποιο ή κάποια από τα παρακάτω λογισμικά που περιλαμβάνονται στην επιμόρφωση των ΠΑΚΕ και παρουσιάστε για καθένα σε δυο στήλες τα δυνατά και αδύνατα σημεία τους:

Ασκηση 1	Scratch
	MSWlogo
	Kodu
	Yenka
	Centennia
	Inspiration
	Kidspiration
	Interactive Physics
	KidPix
	Cabri
	Geogebra
	Sketchpad

Ασκηση 2	<p>Παρακάτω δίνονται δύο ενδεικτικά checklists αξιολόγησης λογισμικού. Αφού τα μελετήσετε, να επιλέξετε ένα λογισμικό και να το αξιολογήσετε με βάση μια από τις δύο λίστες αξιολόγησης.</p>
----------	--

Checklist αξιολόγησης λογισμικού		
Kristin Miller & Jacquelin Bach, SAS inSchool Interns, Καλοκαίρι 2001		
Copyright©2001, SASinSchool Cary, NC, USA. All rights reserved.		
Κριτήρια	Υποδεικνυόμενα χαρακτηριστικά	+, - ή √
1. Διδακτικό Περιεχόμενο	<ul style="list-style-type: none"> • Η πληροφορία είναι ακριβής, πλήρης και επικαιροποιημένη • Οι πηγές είναι αξιόπιστες και σαφώς προσδιορισμένες • Το περιεχόμενο και το περιβάλλον είναι συναφή με το θέμα • Όλη η πληροφορία σχετίζεται με τη δηλωμένη πρόθεση και τους μαθησιακούς στόχους. • Το περιεχόμενο μεταφέρει τους μαθητές πέρα από τα βασικά και ενθαρρύνει υψηλότερα επίπεδα σκέψης. Οι μαθητές εμπλέκονται σε μια εφαρμογή όσων έχουν μάθει. 	
2. Συνδέσεις με Αναλυτικό Πρόγραμμα	<ul style="list-style-type: none"> • Το προϊόν συμβαδίζει με τους στόχους του Α.Π. και μπορεί εύκολα να συνδεθεί με μαθήματα. • Χρησιμοποιεί παραδείγματα από την καθημερινή ζωή για να μην καταντήσει η διδασκαλία να είναι άσχετη με το μαθητή. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Εναρμονίζεται με τις βασικές οδηγίες των διδακτικών αντικειμένων 	
3. Γραφικά/ Πολυμέσα	<ul style="list-style-type: none"> • Καλοσχεδιασμένα γραφικά που συνεισφέρουν στην ενίσχυση της μάθησης • Το φόντο και το κείμενο είναι ευχάριστα και ευκολοδιάβαστα. • Τα γραφικά είναι κατάλληλα ώστε να βελτιστοποιούν τη μάθηση. • Τα χρώματα χρησιμοποιούνται κατά τρόπο αποτελεσματικό. • Τα animation συμπληρώνουν τη μάθηση • Τα πολυμέσα φαίνεται να σχετίζονται άμεσα με τους μαθησιακούς στόχους. 	
4. Lay-out (σχεδίαση)	<ul style="list-style-type: none"> • Οι μαθητές μπορούν πάντα να βρουν αυτό που τους χρειάζεται. • Είναι εύκολο να πλοηγηθούν μέσα από το σύνολο των πληροφοριών προκειμένου να βρουν χαρακτηριστικά που χρειάζονται. • Η σχεδίαση είναι σταθερή σε όλες τις σελίδες. 	
5. Τεχνικές όψεις	<ul style="list-style-type: none"> • Όλοι οι δεσμοί λειτουργούν κανονικά. • Οι σελίδες λειτουργούν στους περισσότερους browsers. • Όλοι οι πολυμεσικοί πόροι λειτουργούν πάντα. • Πλήρεις και σαφείς οδηγίες εγκατάστασης 	
6. Προσαρμοστικότη τα / προσβασιμότητα	<ul style="list-style-type: none"> • Οι υπερδεσμοί έχουν υποστήριξη για άτομα με ειδικές ανάγκες • Οι παράγραφοι και οι ενότητες έχουν σαφείς και ακριβείς πληροφορίες στις κεφαλίδες • Σταθερή χρήση κατάλληλων γραμματοσειρών • Το περιεχόμενο είναι πολυπολιτισμικό • Το περιεχόμενο εξυπηρετεί ποικιλία μαθησιακών ικανοτήτων 	
7. Εμπλοκή/ Διαδραστικότητα	<ul style="list-style-type: none"> • Απαιτεί πάντα από μαθητή να εμπλακεί ενεργά προκειμένου να μάθει • Κείμενο και αρχεία πάντα περιέχουν πολυμέσα προκειμένου να καταστήσουν τη μάθηση διαδραστική. • Παρέχει κατάλληλη ανατροφοδότηση • Παρακινεί το μαθητή να συνεχίσει να μαθαίνει και να κατακτά έννοιες 	
8. Υποστηρικτικό υλικό για μαθητή - δάσκαλο	<ul style="list-style-type: none"> • Το πρόγραμμα παρέχει βοήθεια σε κάθε στάδιο • Παρέχει ποικίλους τρόπους πρόσβασης σε τεχνική υποστήριξη • Παρέχει στους μαθητές πρόσθετους πόρους όπως ιστοσελίδες, βιβλιογραφία, κλπ ανάλογα με το μάθημα. • Δάσκαλοι και μαθητές μπορούν εύκολα να καταγράψουν την πρόοδο μέσα από την ανατροφοδότηση ή άλλη τεκμηρίωση. 	
9. Αξιολόγηση	<ul style="list-style-type: none"> • Κατάλληλες μέθοδοι αξιολόγησης προσαρμοσμένες στους μαθησιακούς στόχους • Οι δάσκαλοι μπορούν εύκολα να αξιολογήσουν την πρόοδο του μαθητή με βάση τα αποτελέσματα που τους παράσχει 	

	το προϊόν	
10. Καταλληλότητα σε σχέση με την τάξη / ηλικία	<ul style="list-style-type: none"> • Το προϊόν είναι κατάλληλο για τη συγκεκριμένη τάξη και ηλικία • Το επίπεδο του κειμένου είναι κατάλληλο για το κοινό στο οποίο απευθύνεται. • Οι οδηγίες είναι σαφείς και πλήρεις προκειμένου οι μαθητές να ολοκληρώνουν συγκεκριμένες δραστηριότητες 	
11. Ευελιξία	<ul style="list-style-type: none"> • Οι μαθητές μπορούν σε τακτά διαστήματα να σώζουν τη δουλειά τους και να συνεχίζουν οποτεδήποτε από εκεί που σταμάτησαν. • Όλες οι προτεινόμενες χρήσεις του λογισμικού μπορούν να υλοποιηθούν εύκολα μέσα στην τάξη • Το πρόγραμμα χαρακτηρίζεται από τη δυνατότητα χρήσης δραστηριοτήτων για μετωπική διδασκαλία σε όλη την τάξη, ατομική ή ομαδική. 	
Σχόλια		Συνολική αποτίμηση

Children's Software Evaluation Instrument

© 1998 Children's Technology Review (<http://www.childrenssoftware.com/rating.html#inst>)

I. Ευκολία στη χρήση (Μπορεί ένα παιδί να το χρησιμοποιήσει με την ελάχιστη βοήθεια;)

	Π	ΜΦ	ΠΤ	Π=πάντα(1) ΜΦ=Μερικές φορές(0,5) ΠΤ=ποτέ(0)
1	___	___	___	Οι απαιτούμενες δεξιότητες για χρήση του προγράμματος είναι σχετικές με
2	___	___	___	την ηλικία
3	___	___	___	μετά την πρώτη χρήση οι μαθητές μπορούν μόνο τους να κάνουν χρήση του
4	___	___	___	Η πρόσβαση στα μενού είναι απλή
5	___	___	___	Δεν είναι προαπαιτούμενη η αναγνωστική ικανότητα
6	___	___	___	Τα γραφικά είναι τα κατάλληλα για τους συγκεκριμένους χρήστες
7	___	___	___	Η διαδικασία εκτύπωσης είναι απλή
8	___	___	___	Εύκολη πρόσβαση και αποχώρηση από το πρόγραμμα οποιαδήποτε στιγμή
9	___	___	___	Η πρόσβαση στο αρχικό μενού είναι γρήγορη και εύκολη
10	___	___	___	Το γραπτό υλικό είναι βοηθητικό
11	___	___	___	Οι οδηγίες μπορούν να προβληθούν στην οθόνη αν είναι απαραίτητο
12	___	___	___	οι μαθητές αντιλαμβάνονται μια λάθος ενέργεια
13	___	___	___	Οι εικόνες είναι μεγάλες και εύκολα επιλέγονται με το ποντίκι Η διαδικασία εγκατάστασης απλή και εύκολη

II. Είναι κατασκευασμένο έχοντας στο μυαλό την πραγματικότητα όπως την αντιλαμβάνονται τα παιδιά;

- 1 ___ ___ ___ Παρέχει γρήγορα, σαφή και προφανή ανταπόκριση στις ενέργειες των μαθητών
- 2 ___ ___ ___
- 3 ___ ___ ___ Ο μαθητής έχει έλεγχο στο τι εμφανίζεται στην οθόνη του
- 4 ___ ___ ___ Ο μαθητής έχει τον έλεγχο στην σειρά με την οποία εμφανίζονται αντικείμενα στην οθόνη
- 5 ___ ___ ___
- 6 ___ ___ ___ Η σειρά τίτλων στην οθόνη είναι σύντομη ή μπορεί να παραβλεφθεί
- 7 ___ ___ ___ Όταν ο μαθητής πατά παρατεταμένα ένα πλήκτρο μόνο ένα δεδομένο στέλνεται στον υπολογιστή
Αρχεία που δεν προορίζονται για το μαθητή είναι ασφαλή.
Το πρόγραμμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί είτε στο σχολείο είτε στο σπίτι

III. Εκπαιδευτικά (Τι μπορεί να μάθει από το πρόγραμμα ο μαθητής;)

- 1 ___ ___ ___ Παρέχει μια καλή παρουσίαση του περιεχομένου μιας η
- 2 ___ ___ ___ περισσότερων περιοχών
- 3 ___ ___ ___ Τα γραφικά δεν αποσπούν την προσοχή από τους εκπαιδευτικούς στόχους
- 4 ___ ___ ___
- 5 ___ ___ ___ Η ανατροφοδότηση συνεπάγεται ουσιαστικές δυνατότητες σε ήχο και γραφικά
- 6 ___ ___ ___
- 7 ___ ___ ___ Γίνεται χρήση ήχου
- 8 ___ ___ ___ Η παρουσίαση είναι διαφορετική με κάθε χρήση
- 9 ___ ___ ___ Η ανατροφοδότηση ενισχύει το περιεχόμενο
- 10 ___ ___ ___ Τα στοιχεία του προγράμματος αντιστοιχούν σε άμεσες εμπειρίες
- 11 ___ ___ ___ Δεν υπάρχει προκατάληψη φύλου
- 12 ___ ___ ___ Δεν υπάρχει φυλετική προκατάληψη
Οι ιδέες του μαθητή μπορούν να ενσωματωθούν στο πρόγραμμα
Το πρόγραμμα συνοδεύεται από στρατηγικές που επεκτείνουν τη μάθηση
Υπάρχει ικανοποιητική ποσότητα διδασκόμενης ύλης

IV. Διασκέδαση (Είναι το πρόγραμμα ευχάριστο για το χέστη;)

- 1 ___ ___ ___ Ο μαθητής απολαμβάνει το πρόγραμμα
- 2 ___ ___ ___ Τα γραφικά έχουν νόημα για το μαθητή
- 3 ___ ___ ___ Το πρόγραμμα είναι ελκυστικό για ένα ευρύ κοινό
- 4 ___ ___ ___ Οι μαθητές επιστρέφουν στο πρόγραμμα ξανά και ξανά
- 5 ___ ___ ___ Ομιλία και ήχος έχουν νόημα για το μαθητή
- 6 ___ ___ ___ Ο μαθητής διαλέγει το επίπεδο που θέλει.
- 7 ___ ___ ___ Το πρόγραμμα ανταποκρίνεται στις ενέργειες του μαθητή

V. Χαρακτηριστικά σχεδίασης (Πόσο «έξυπνο» είναι το πρόγραμμα;)

- 1 ___ ___ ___ Το πρόγραμμα έχει ικανότητα ομιλίας
- 2 ___ ___ ___ Ικανότητα εκτυπώσεων
- 3 ___ ___ ___ Κρατά αρχείο της δουλειάς των μαθητών
- 4 ___ ___ ___ Οι ιδέες των μαθητών ενσωματώνονται στο πρόγραμμα.
- 5 ___ ___ ___ Ρύθμιση ήχων
- 6 ___ ___ ___ Προσαρμογή ανατροφοδότησης στις ατομικές ανάγκες του κάθε μαθητή
- 7 ___ ___ ___

- 8 — — — Τηρεί «ιστορικό» της χρήσης του μαθητή για μια μεγάλη χρονική περίοδο
Εύκολη πρόσβαση στις επιλογές για δάσκαλο/γονέα

VI. Κόστος (Πόσο κοστίζει έναντι του πόσα παρέχει. Αξίζει τον κόπο;)

Λαμβάνοντας υπόψιν τους παραπάνω παράγοντες και την μέση τιμή αγοράς του λογισμικού μπορείτε να αξιολογήσετε τη σχετική αξία του προγράμματος. Λάβετε υπόψιν σας επίσης πρόσθετο hardware που πιθανόν απαιτείτε για να επιτευχθεί η πλήρης αξιοποίηση του προγράμματος.

Φτωχό					Καλό				
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Άσκηση 3

Επιλέξτε δύο λογισμικά που έχουν παρόμοια λειτουργία (για παράδειγμα δύο λογισμικά γεωμετρίας) και προσπαθήστε να επισημάνετε τις διαφορές τους χρησιμοποιώντας τα κριτήρια που αναπτύχθηκαν παραπάνω.

8. Βιβλιογραφία - Δικτυογραφία

<http://www.library.cornell.edu/olinuris/ref/research/webeval.html>

Ιστοχώρος του Cornell University, USA, με κριτήρια αξιολόγησης ιστοχώρων και ιστοσελίδων

<http://www.lib.berkeley.edu/TeachingLib/Guides/Internet/Evaluate.html>

Κριτήρια αξιολόγησης ιστοχώρων και ιστοσελίδων από ερευνητές του Πανεπιστημίου του Berkeley CA, USA.

http://www.lesley.edu/library/guides/research/evaluating_web.html

Κριτήρια αξιολόγησης ιστοχώρων και ιστοσελίδων από τη βιβλιοθήκη του Πανεπιστημίου Lesley, USA.

(Ημερομηνία τελευταίας επίσκεψης για όλες τις σελίδες της ενότητας αυτής 04/11/2012)