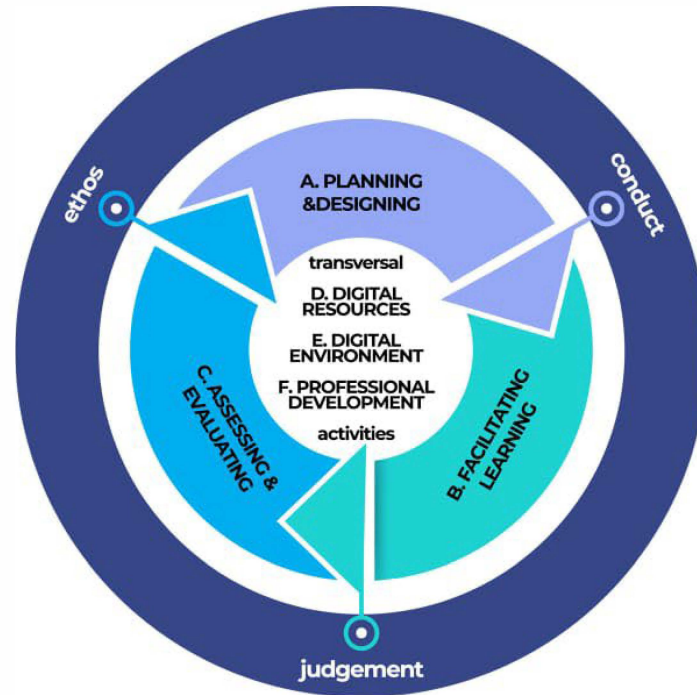


IDEAL



IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit

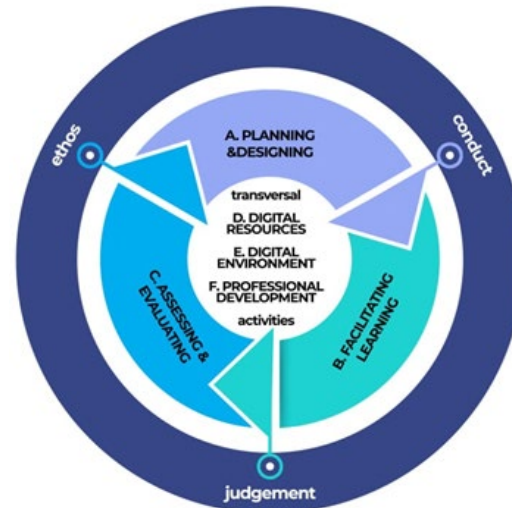
Please select the language that you would like to use.
You can return to this page at any time by clicking the [language selection](#) block in the bottom left corner of the contents page

English

Greek

Italian

Turkish



[Start page](#)



IDEAL Toolkit



Contents

How to navigate

To navigate to the section that you would like to view click on the section tab.

You can return to this page at any time by clicking the

[Return to contents](#)

block in the bottom left corner of the any page

All pages will have a navigation pane on the left that will take you to the section you require

Section

1

About the toolkit

Section

2

Using the toolkit

Section

3

Digital pedagogy

Section

4

Inclusion

Section

5

Digital competency

Section

6

Glossary

Section

7

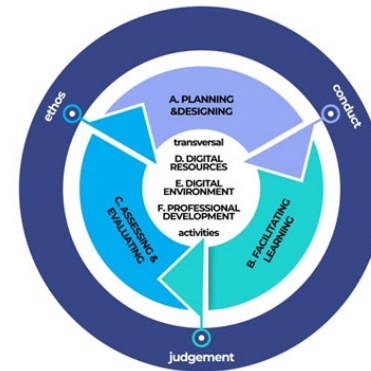
Contributing partners

[Language selection](#)



Section
1

About the Toolkit

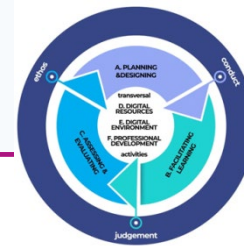


Enter section

[Return to contents](#)



IDEAL Toolkit



1 About the toolkit

This Toolkit has been designed to help digitally competent practitioners or those who need basic instruction on the implementation of digital teaching techniques. Its contents are generic thereby enabling its application across any subject.

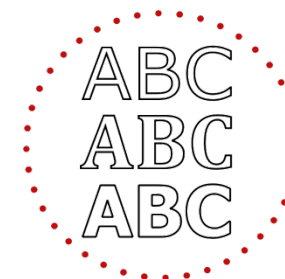
The purpose of the Toolkit is to provide educators and trainers with a set of resources which can inform and guide their use of digital pedagogy. The Toolkit brings together a compilation of proven and established examples of best practice contributed to by the partners of this pan-European project after research and exploratory exchanges of practice. The toolkit complements the IDEAL Digital Competence Framework and provides some guidance on each section. Its contents include:

A framework of competencies detailing the required standards of proficiency of teachers in the use of digital teaching, learning and assessment:

- Outcomes of research exploring best and not so good practice in digital learning
- Guidance for implementation of an inclusive approach when using digital learning
- A selection of resources to support planning, delivery and continuing professional development. Short checklists where relevant, and links to examples, further reading and resources

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

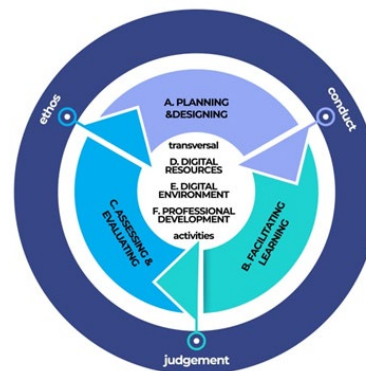




Section

2

Using the Toolkit



[Enter section](#)

[Return to contents](#)



IDEAL Toolkit



How to use this toolkit

Format

The toolkit is split into seven sections, which are identified in the sidebar to the left. Clicking a section will navigate to that section. The toolkit is produced in a pdf format which can be downloaded and saved onto your own system.

The toolkit contains hyperlinks to resources held on the project website - Click the icon on the right to access the website  You will need access to the internet to open the links.

Watch out for these icons to access hyperlinked web documents, click on the icon beside the named document.



Website



Word document



Spreadsheet



Presentation



PDF Document

This toolkit will also include embedded files that form part of the toolkit and do not require the Internet to access, look out for the pin icon. Double click on it to open the associated file.

The following icons can be used for navigation   for page up or down,  signifies the end of section and can be used to return to the start of the section

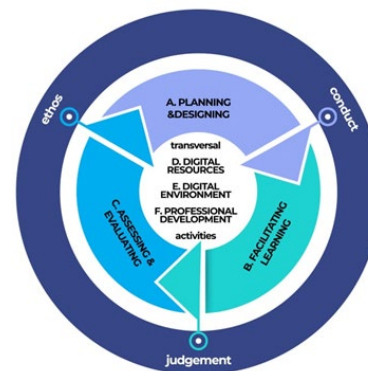
[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



Section
3

Digital Pedagogy



[Enter section](#)

[Return to contents](#)



IDEAL Toolkit



What do mean by Digital Pedagogy?

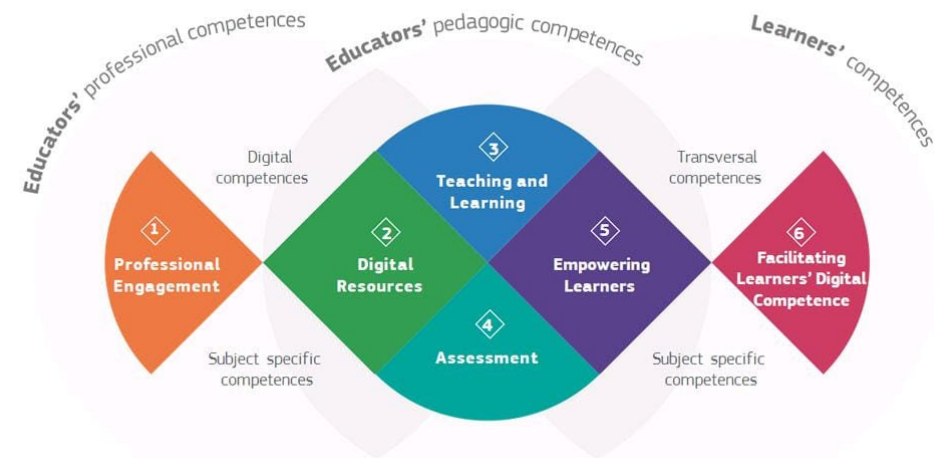
Pedagogy is defined simply as the method, and practice, of teaching and facilitating learning. Digital pedagogy is the study and use of contemporary digital technology and tools in teaching, learning and assessment. Digital pedagogy is not simply applying the available tools but paying attention to the impact of digital tools on the learner and considering how digital technologies can be used to best effect in teaching and learning.

What do mean by Digital Learning?

Digital learning is any type of learning that is accompanied by technology or by instructional practice that makes effective use of technology. It is a broad term which encompasses the application of a wide spectrum of practices, including **online**, **blended**, **e-learning** and **virtual** learning. This may include learners doing internet research, using smart boards and tablets or watching online videos whilst in a classroom.

A digital learning environment is any place of learning that uses technology to expand the learning experience, where students can develop a range of academic skills, vocational skills or digital skills. This can be in a classroom, at home, in the workplace or anywhere the learner accesses the technology.

In this toolkit we are striving to present Inclusive Digital Pedagogy to facilitate effective digital learning.



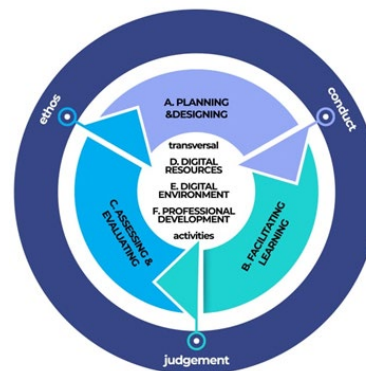
- 1 About the toolkit
- 2 Using the toolkit
- 3 Digital Pedagogy
- 4 Inclusion
- 5 Digital Competency
- 6 Glossary
- 7 Contributing Partners



Section

4

Inclusion



[Enter section](#)

[Return to contents](#)



IDEAL Toolkit



[What do we mean by inclusion?](#)

Within this project 'Inclusion' is taken to encompass the use of teaching and learning methodologies and resources to ensure the access to and the participation in higher and further education and training. Characteristics may include (but are not restricted to)

- Age
- Gender
- Class
- Ethnicity
- Sexual orientation
- Abilities
- Disabilities
- Perceptions
- Beliefs



Inclusion can relate different ways of perceiving and working, gender and gender identity, economic social ethnic and cultural context, age, access to resources and connectivity, digital literacy and self-efficacy, the environment from which digital resources are being accessed, and other attributes. Inclusion in learning also considers the learners' life and educational experiences, learning styles, digital literacy, self-confidence and esteem and access to digital technology.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



- 1 About the toolkit
- 2 Using the toolkit
- 3 Digital Pedagogy
- 4 Inclusion
- 5 Digital Competency
- 6 Glossary
- 7 Contributing Partners



IDEAL Toolkit



4 Inclusion and Accessibility in the Digital Learning Environment

Fostering and maintaining inclusive learning environments is essential to enabling full participation, engagement, and learning for all students, whether delivering wholly online or using online methods as part of a blended approach. The digital learning environment requires teachers, tutors and trainers to think consciously about how to achieve these goals and incorporate inclusive strategies into their course plans. Here are some tips for teaching when online.

Northwestern University's Searle Center for Advancing Learning & Teaching's [Inclusive Learning Environments](#) web page provides many resources and guides on inclusion in learning settings.

Cultivating an inclusive learning environment

The role of the trainer or teacher is to create social presence in the online learning environment, actively facilitating the connections among and between students and instructor.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



4 Inclusion and Accessibility in the Digital Learning Environment continued

Following suggested strategies to foster a positive climate, do you:

- Collectively set ground rules for conducting discourse - Students can help co-create shared rules and expectations which should apply to all synchronous and asynchronous sessions, virtual chats, group work, and discussion boards. E.g.: “Be respectful of the words and opinions of others, even if they differ from your own.”
- Recognise challenging circumstances – what has been happening locally or in the media which provokes an emotional reaction?
- Foster social presence - use icebreaker activities. Be mindful of not posing questions that will require students to disclose potentially sensitive information about themselves. Offer offline opportunities to communicate. Log-in early and allow some brief follow-up time at the end of the session.
- Foster equitable participation in class - give students multiple ways to participate, such as using the virtual hand-raising icon in Zoom/Teams, calling on students who visually raise their hands, using a discussion in chat. Best practice for active learning and discussion in-person can be replicated or adapted in online courses, including, offering time to think before calling on anyone, using small group breakout room discussion
- Monitor student interaction- monitor breakout room, chats, and challenge inappropriate behaviour.
- Respect and affirm names and identity – Ask how to pronounce names correctly, invite use of the rename function to add their pronouns if they would like to. Model this same best practice for yourself.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



☑ Inclusion and Accessibility in the Digital Learning Environment continued

Accessibility

When presenting students with online material, it is important to adhere to accessibility guidelines in the following areas:

- Recorded material - turn on closed captioning for Zoom, Teams or YouTube, and use auto-generated transcript if available.
- Written Materials - Make sure your written materials are accessible to those using screen reader software. Alt text is also a critical accessibility support for anyone using a screen reader for images.
- Assessments – ensure there is extra time for those that need it for online assessments.
- Responding to individual student needs – be open to requests and understand the nature of different adjustments that might require pre-planning.

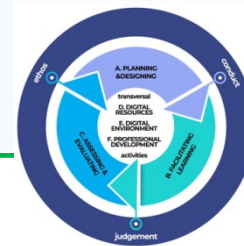
[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



4 Inclusive digital pedagogy – a definition

Inclusive digital pedagogy enhances the digital learning experience for all learners in higher-level education. It recognises that learners have diverse backgrounds and are differentiated by a range of characteristics, including age, gender, class, ethnicity, sexual orientation, abilities, disabilities, perceptions, and beliefs. They have different learning styles, educational and life experiences, levels of digital literacy and access, and levels of confidence and self-esteem. Inclusive digital pedagogy aims to make digital education accessible to all learners.

Recognising and anticipating diverse needs when designing learning is an approach that encourages all learners to feel that the digital learning experience is open to them without having to ask to be included. This increases the chances of success and improves the learner experience.

What do we mean by Accessibility?

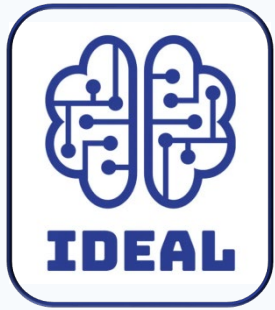
Accessibility usually refers to measures that overcome barriers to access and inclusion, to the principle of enabling all learners to engage meaningfully with the learning context and achieve their full potential. In digital pedagogy this entails the provision of supportive content and educational activities for all learners. The concept applies to accommodating the individual learning needs of all potential learners, such as English language learners, students in rural communities, or students from economically disadvantaged homes as well as those with recognised disabilities.

Digital accessibility has been defined by Mancilla and Frey (2020) as “the design of electronic materials that are usable by all people, regardless of disabilities or environmental constraints”.

[Return to contents](#)

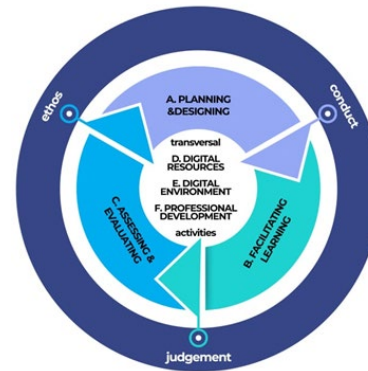
IDEAL Toolkit





Section
5

Digital Competency



[Enter section](#)

[Return to contents](#)



IDEAL Toolkit



What do we mean by Digital Competency?

Competence or competency can be defined as *'the ability to do something successfully or efficiently'* (Oxford English Dictionary). Digital competence (relating to educators and trainers) means not only the ability to understand and use digital tools effectively and ethically, but to use them to provide learning activities and experiences that are effective and are enhanced by using digital technology. This involves both an ability to work with digital devices, resources and media, and a good command of the principles of digital pedagogy.



5

Digital Competency

What do we mean by digital competency?

Introducing the framework

Using the IDEAL digital competency framework

Ethos, conduct and judgment

The competencies

Return to start

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



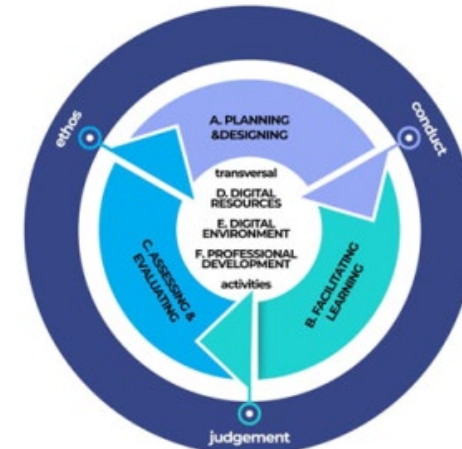
The Digital Competency Framework

The IDEAL Digital Competency Framework is available from the IDEAL web site



The Framework is intended to apply to the activities of educators, trainers and learning designers in higher education and higher vocational education and training (HE/HVET) who are using digital technology, whether remotely or otherwise. It covers a broad range of contexts, so it could be applied for instance to an online, blended or hybrid approach to a literature or science degree, training technicians using augmented and virtual reality, supporting healthcare workers via mobile learning, or providing the scaffolding for a policing programme or a surveying placement where the focus of learning is from work activity.

The Framework covers six areas, plus an underpinning set of standards relating to professional ethos, conduct and judgement. The first three areas are concerned with the processes of delivering teaching and learning: planning and designing, facilitating learning, and assessing and evaluating. The other three areas underpin and support the teaching and learning section: using digital resources, managing the digital environment, and continuing professional development. All six areas contain an emphasis on appropriate digital pedagogies and on accessibility and inclusion.



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

5

Digital Competency

What do we mean by digital competency?

Introducing the framework

Using the IDEAL digital competency framework

Ethos, conduct and judgment

The competencies

Return to start



IDEAL Toolkit



5 Using the digital IDEAL Competency Framework

The Framework can be used as it is as a reference guide or self-assessment tool, adapting it to your working context.

This Toolkit is designed to support the Framework. It follows the same structure as the Framework.

The Framework is not meant to be used in a linear fashion, although it is set out with the six areas of competence following on from each other. The six identified areas of competence describe activities that underpin competent practice – it's not a recipe or instruction book, nor does it list knowledge/skills, educational objectives or attributes of the person.

It can be useful to cross-reference between different areas, for instance planning and designing also requires a good knowledge of digital resources, learning facilitation, and assessment and evaluation.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

5

Digital Competency

What do we mean by digital competency?

Introducing the framework

Using the IDEAL digital competency framework

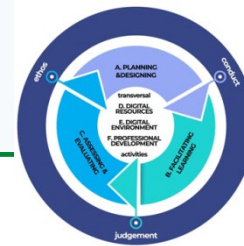
Ethos, conduct and judgment

The competencies

Return to start



IDEAL Toolkit



5 Ethos, conduct and judgement

Ethos, conduct and judgement sit in the outer ring of the framework.

These form key principles that underpin the framework and are applicable to practitioners in digital learning. The effectiveness and experience of learning is the objective of all activities, using the potential provided by digital media and resources to enhance them. The principles form a scaffolding and can be summarised as:

- Encourage, listen to and make use of learners' and other stakeholders' feedback in order to improve digital learning.
- Maximise access, inclusion and equality in digital learning, both at an overall level and in response to individual learners' needs.
- Take opportunities to improve your own knowledge and proficiency in digital learning and teaching.
- Use informed and critical judgement in the selection, design and use of materials, resources, devices and methods to support digital learning.
- Follow the principles of digital privacy, confidentiality, safeguarding and copyright.
- Support own and learners' well-being and security in the digital environment.
- Avoid engaging in online behavior that is illegal, offensive, unprofessional, or that puts learners or practitioners at risk.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

5

Digital Competency

What do we mean by digital competency?

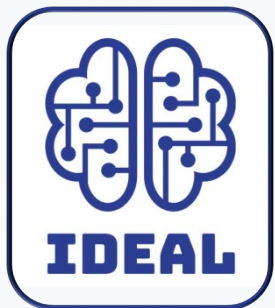
Introducing the framework

Using the IDEAL digital competency framework

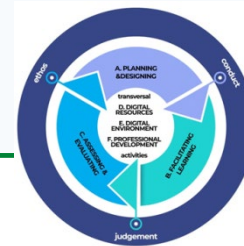
Ethos, conduct and judgment

The competencies

Return to start



IDEAL Toolkit



☒ The areas of competence

In the framework there are three levels of depth: areas of competence, activities and expansion statements.

An example of the three-layered structure:

- Planning and designing for digital learning are a 'competency area'?
- Set out what is to be achieved by a programme, intervention or session is an 'activity that underpins competent practice'
- Underneath each activity sits several 'expansion statements' which provide more guidance in addressing the activity.

There are six areas of competence in the Framework:

- Planning and Designing
- Facilitating Learning
- Reviewing, Assessing and Evaluating
- Using Digital Resources
- Managing the Digital Environment
- Continuing Professional Development

These are laid out as six toolkit topics. The topics within each area of competence within the toolkit may underpin more than one area of the framework and accessibility and inclusion have been threaded as a theme throughout each area. In each area of competence there is a brief introduction. Then each of the activities that sit underneath are elaborated with suggested resources. This part of the toolkit provides some guidance on each area of competence, links to resources such short checklists where relevant, and links to examples, further reading and other resources. It aims to counter a culture in HE where the 'full benefits of technology to support learning are yet to be realised, with technology more commonly used for convenience rather [than supporting] more effective pedagogy' (Newham and Beetham, 2017, p. 5).

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5

Digital Competency

What do we mean by digital competency?

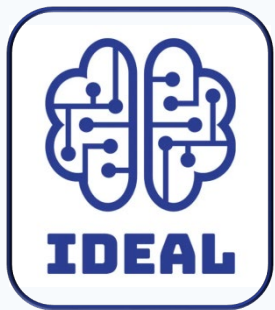
Introducing the framework

Using the IDEAL digital competency framework

Ethos, conduct and judgment

The competencies

Return to start



IDEAL Toolkit



A Planning and designing for digital learning

This toolkit topic concerns the preliminaries that underpin competent practice in planning and designing effective digital and mixed learning experiences and can be applied to various learning situations including for instance programmed courses, supporting learners at work, and supporting individual study. It deals with digital pedagogy – the technical aspects, such as understanding and choosing hardware and software, are covered in section D Using digital resources - It covers the needs and contexts of actual and potential learners and building in relevant levels of accessibility.

A.1 Set out what is to be achieved by a programme, intervention or session.

This activity identifies the preliminaries in planning a learning event: the objectives, the context of the learning and the characteristics of the learners, and the resources that are needed and available.

Objectives

Setting out learning objectives (intended outcomes) is a normal part of planning learning experiences, particularly when there are formal programme objectives to be achieved. As well as these formal, subject-specific or work-related objectives, are there any implied objectives connected with the learning process itself? For instance:

- being able to access and use specific digital devices and apps to carry out particular tasks
- being able to manage own tasks and time effectively to achieve the relevant learning
- being able to work effectively with other learners – remotely or in physical proximity.

Noting these down can help you design the session more effectively by helping to make sure that learners have the access, knowledge and abilities needed for the processes of learning as well as achieving the outcomes.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.A

The competences

Planning and designing

Facilitating learning

Reviewing, assessing and evaluating

Using digital resources

Managing the digital environment

Continuing professional development

Return to Digital Competency



IDEAL Toolkit



A Planning and designing for digital learning continued

Context



- With a 'typical' group of full-time young undergraduates in a classroom or lecture hall, it is rare to spend much time thinking about the context in which learning is taking place – apart from perhaps room set-up and maybe study facilities for students who need them. Digital learning, particularly online and remote learning, can take place in a much wider range of contexts, and these will influence the design. Some examples include:
 - accessed from home – which could be a quiet study with the latest IT facilities, or a noisy flat with poor broadband and a shared, out-of-date laptop or tablet
 - different levels of busyness – compare for instance a young full-time student with no other responsibilities with a working single parent or carer or a professional in a demanding role
 - accessed from the workplace – for some learners this could mean snatching short sessions in busy and noisy environments
 - with work as the focus of learning – digital media are used to prompt and support learning from workplace or project activity
 - just-in-time – learning takes place in response to a work or other external prompt, such as how to correct a fault on a piece of machinery or care for a patient with particular symptoms
 - with contact between learners, or with learners working alone – obviously you can influence this by design, but will learners already be part of a peer group or network either on their course or in a workplace?

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

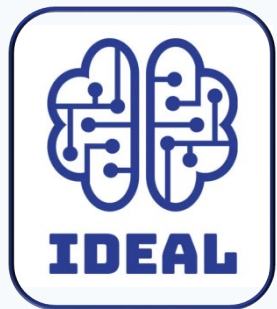


5.A

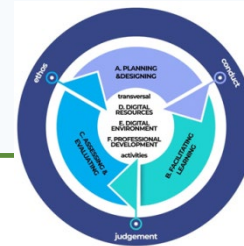
The competences

Planning and designing

Return to start
of section



IDEAL Toolkit



A Planning and designing for digital learning continued

Understanding the context in which learning will (or might) be taking place is important to effective learning design. For example, if your design assumes that learners can take part in a two-hour synchronous session, but the reality is that at least some of them will find this impossible (or will not be able to concentrate for this long), it will fail.



Learner characteristics and access needs

How successful your learning design is will depend on whether it 'works' for everyone for whom it is intended. This can be approached in various ways. The best is often to assume that there will be a wide range of accessibility needs across your learner group, and design to maximise access: the idea of 'universal design' discussed in section A4 takes this approach. On the other hand, if you have a known group of learners, it may be easier to plan specifically with them in mind.

There is more on this in section A4, but as a quick checklist think about:

- Disabilities and differences in ways of perceiving things, for instance in relation to vision, hearing, concentration, and physical access and operation of equipment
- Different modes of expression, for instance verbal, textual, graphic, through sign language, through videos
- Different preferences for ways of learning, for instance through listening, watching, doing, discussing, and combinations of these
- Different levels of competence – and confidence – with digital devices and applications
- Different levels of access to digital equipment and connectivity.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.A

The competences

Planning and designing

Return to start
of section



IDEAL Toolkit



A Planning and designing for digital learning continued

Learner characteristics and access needs

How successful your learning design is will depend on whether it 'works' for everyone for whom it is intended. This can be approached in various ways. The best is often to assume that there will be a wide range of accessibility needs across your learner group, and design to maximise access: the idea of 'universal design' discussed in section A4 takes this approach. On the other hand, if you have a known group of learners, it may be easier to plan specifically with them in mind.

There is more on this in section A4, but as a quick checklist think about:

- Disabilities and differences in ways of perceiving things, for instance in relation to vision, hearing, concentration, and physical access and operation of equipment
- Different modes of expression, for instance verbal, textual, graphic, through sign language, through videos
- Different preferences for ways of learning, for instance through listening, watching, doing, discussing, and combinations of these
- Different levels of competence – and confidence – with digital devices and applications
- Different levels of access to digital equipment and connectivity.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.A

The competences

Planning and designing

Return to start
of section



IDEAL Toolkit



A Planning and designing for digital learning continued

Resources

Good digital learning design should be driven principally by pedagogical considerations rather than by what technology can do. However, in practice there will be some to and froing between what the technology can offer, what will provide the most effective learning experience, and what is practical and affordable. At this stage knowing what is available (and feasible to use) will make the design process easier and save backtracking.

- What resources (hardware, software, applications, licences, existing materials, technical and learning design support) do you have available (or can get access to)? Do not forget free resources available on the internet.
- What do these offer in terms of creating relevant learning experiences – and what limitations do they place on what you can do?
- How much time, support (and if relevant money) would be involved in using them?
- If learners will be working from home or the workplace, will any applications be difficult to access without the latest equipment or high bandwidths?
- How accessible are applications and materials – including for instance how compatible they are with assistive technology?
- There is more on selecting, evaluating and creating digital resources in part D, Using Digital Resources.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.A

[The competences](#)

[Planning and designing](#)

[Return to start of section](#)



IDEAL Toolkit



A Planning and designing for digital learning continued

Resources



The competences

How the Digital Default Mindset is Going to Effective Organisations in 2022



Planning and designing

Virtual Learning or Hybrid Learning - how do we choose?



Return to start of section

Digital Transformation: Increasing Engagement with Online Learning



What should truly inclusive education look like?- short think piece



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit







IDEAL Toolkit



A Planning and designing for digital learning continued

A.2 Plan the activities involved in a programme, intervention or session.

This activity focusses on planning a digital or mixed-mode learning activity or programme. It assumes that you are familiar with basic programme or session planning – if not there are some resources signposted below - and concentrates on aspects that are particularly important when working with digital media. Section A1 covers preliminaries, and these should be taken into account in the planning and design process.

- A good general resource for learning design and delivery – not exclusively digital – is provided by JISC, here: 
- Planning, preparing and structuring a small group teaching session – van Diggele, Burgess & Mellis (2020) in BMC Medical Education: 

Redesigning for digital

At the beginning of the coronavirus pandemic, a rapid move to online teaching and learning led to many activities simply being transferred into an internet environment as they were – lectures on Zoom, Powerpoint presentations and handouts bundled as pdfs, and so on. This has been referred to as ‘emergency remote teaching and learning’ (ERTL). Using Ruben Puentedura’s SAMR (substitution – augmentation – modification – redefinition) model, this is mainly substitution – using digital means to duplicate what is going on already – rather than making use of the technology to make improvements.

How can you use digital technology to enhance learning and make it more effective, not just move it online?

- A short guide to applying the SAMR model: 

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.A

The competences

Planning and designing

Return to start
of section



IDEAL Toolkit



A Planning and designing for digital learning continued

Designing from the learner's perspective

- Digitally-mediated or digitally-supported learning can be potentially complex and can also easily provide too much or too little structure for an effective and enjoyable learning experience. Good, well-tested design is particularly important if the digital environment will be used without human intervention. Part of the design should therefore involve 'walking through' the environment and learning activities from the learner's perspective. Here are a few prompts.
- A flow diagram is useful. Plan out the key activities or steps that the learner will follow, including any options and opportunities to revisit components.
- If resources are signposted, are these at the most relevant points?

Digital responses to the pandemic – an article by Lester & Crawford-Lee focussing on work-based and work-integrated higher education is reproduced on the **IDEAL website**: Learning from digital adaptations to the pandemic: enhancing work-based higher education.



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



A Planning and designing for digital learning continued

Who controls learning?

Different learning applications and contexts, and different levels of learner competence and confidence, require different balances between who controls learning. Learning goals and learning processes can be directed either by the educator/trainer (or through the design of digital resources, as in a traditional computer-based training package), or by the learner or by co-design. The locus of control can move to being more learner-centred over the duration of a programme, but it can also move back and forth depending on what is appropriate for different types of activity.

Coomey & Stephenson's TLP (teaching and learning paradigm) or four-quadrant model can be used to plan overall approach to control on a course or programme, as well as what is most appropriate at each point:

- A simple presentation of Coomey & Stephenson's model by Brandon Loy Castrejon:



5.A

The competences

Planning and designing

Return to start of section

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit





A Planning and designing for digital learning continued

Synchronous and asynchronous activities

Synchronous activities involve people (e.g. tutor/learner or groups of learners) interacting in real time. Digital examples include online lectures and discussions, groups of learners working collaboratively on a problem in real time, and two or more learners interacting through an augmented or virtual reality environment. Asynchronous activities are anything that can be done by a single learner without needing to interact with others at the same time – this includes much project and assignment-based activity, independent study, and communication via email, blogs or bulletin boards.

Relying on fully synchronous or fully asynchronous methods is often not a good recipe for learning, and there is tentative evidence for digital learning that the balance needs to be more towards asynchronous activities, at least in higher and professional education. The ‘flipped’ or ‘inverted’ approach – where gaining factual knowledge takes place asynchronously, followed by a synchronous session for discussion, feedback and application – works particularly well in digital environments.

- A discussion of combining synchronous and asynchronous learning by Abby Fry from Moodle: 
- A complex application (a work-integrated learning project) that makes use of a good mix of synchronous and asynchronous activities is described here by Rook & McManus (2020): 



5.A

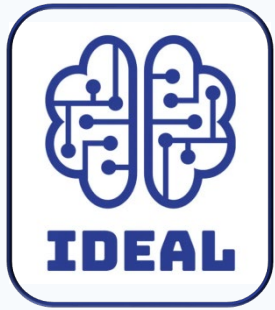
The competences

Planning and designing

Return to start
of section

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



A Planning and designing for digital learning continued

Maintaining flow and progression

'Flow' refers to a state where learners maintain engagement on a learning activity without experiencing either boredom (where tasks are too straightforward and lack challenge) or stress (from excessive difficulty or complexity leading to a sense of incompetence or inability to cope), both of which can reduce learning significantly. Essentially, learners' skill levels are ideally matched to the task at hand, so that it is enjoyable, immersive and sufficiently challenging. The concept was introduced by Mihaly Csikszentmihalyi in 1975 and is explained in his 1990 book *Flow: the psychology of optimal experience* (Harper & Row). In digital learning, attention to flow and progression are particularly important as the trainer or educator may not be on hand to modify the learning experience as it develops or may be unable to override elements that have been designed in advance.

- A short explanation of flow in e-learning by Marek Hyla:



5.A

The competences

Planning and designing

Return to start
of section

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



A Planning and designing for digital learning continued

Maintaining flow and progression

Designing a learning activity to maintain flow involves knowing where learners will be starting from, the pace of activity that will keep their attention, and how much structure and scaffolding (see below) is appropriate to help them get there.

Progression goals within an activity or sequence of activities might be for instance:

- From simple concepts and tasks to more complex ones.
- From acquiring knowledge to developing mental models.
- From having theoretical models to using them to make judgements in real-world or realistically simulated situations (and modifying them as a result).
- From step-by-step skills to integrated performance.
- From dependent to independent learning or action.

A well-designed learning sequence is likely to involve progression in more than one of these dimensions at a pace that keeps learners in a state of flow.



5.A

The competences

Planning and designing

Return to start
of section

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit





A Planning and designing for digital learning continued

Structure and scaffolding



Structure and scaffolding refer to the support – in the form of instructions, guidance, resources, help and so on – that is available to the learner to complete a learning activity. Providing appropriate structure and scaffolding is related to the concepts of flow and progression – learners are provided with enough structure and guidance, but not so much to lead to boredom or limit their learning. A good learning design will not only get this balance right but allow scaffolding to be varied both to meet the needs of individual learners and to respond to learners' speed of progress (and any obstacles they encounter).

The cognitive apprenticeship approach developed by Allen Collins and colleagues uses the notion of scaffolding and fading. Among other things, scaffolding helps learners to understand the key stages of the overall process, the knowledge and skills that they need to draw on, and key processes that they will need to use.

- A practical discussion of cognitive apprenticeship by Kirschner & Hendrick: 
- A good example of cognitive apprenticeship in a digital context (mobile learning in nursing) is provided in a 2018 paper by Lai & Yen: 

The idea of 'fading' refers to gradually removing supporting structures and guidance to help learners make independent decisions, gain confidence and develop proficiency and expertise ('fading out'). It is used in digital learning and as well as in coaching and cognitive apprenticeship. In digital environments, fading can be partly controlled by the learner, for instance by asking for hints and tips to be switched off. 'Fading in' refers to increasing support after learners have had an opportunity to explore on their own or in groups, to enable them to correct errors or misunderstandings and to consolidate.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.A

The competences

Planning and designing

Return to start
of section



IDEAL Toolkit



A Planning and designing for digital learning continued

- Here is a simple explanation of scaffolding and fading from the University of Saskatchewan:
- And a short guide to scaffolding from the publisher Wiley:

Bell and Kozlowski developed the idea of 'adaptive guidance', a process of providing learners with tailored information relevant to upcoming tasks that balances between letting them work things out for themselves and providing enough structure to help them make good decisions.

- A description of the adaptive guidance approach is provided in this 2006 paper by Bell and colleagues:

Adaptive scaffolding goes a step further and responds to how learners are progressing, typically by moving from being detailed or task focussed to more strategic and questioning as they become more capable. Where learners struggle, the scaffolding responds appropriately to provide just enough information or guidance. Digital platforms can enable some adaptive scaffolding to take place automatically, for instance by providing more specific help, questions and pointers if learners are progressing slowly or taking lots of steps on a task, and more open, explorative questions where they are progressing more rapidly.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

5.A

The competences

Planning and designing

Return to start
of section



IDEAL Toolkit



A Planning and designing for digital learning continued

Designing from the learner's perspective

Digitally-mediated or digitally-supported learning can be potentially complex and can also easily provide too much or too little structure for an effective and enjoyable learning experience. Good, well-tested design is particularly important if the digital environment will be used without human intervention. Part of the design should therefore involve 'walking through' the environment and learning activities from the learner's perspective. Here are a few prompts.

- A flow diagram is useful. Plan out the key activities or steps that the learner will follow, including any options and opportunities to revisit components.
- If resources are signposted, are these at the most relevant points?
- Can learners access additional pointers, guidance or resources if they need it? If these are prompted automatically, are the prompts geared to individual learners' levels of understanding and competence?
- How is learner progress monitored? In general, avoid recaps, assessments, quizzes etc. becoming intrusive, but make sure there are enough consolidation points so that learners are not set up to fail.
- What happens when a learner has not understood properly or mastered the relevant skills? Is there an opportunity to go back or practice further, ideally without simple repetition?
- Is there a clear pathway to provide learner help if required?
- Are the activities varied and challenging enough to maintain flow and progression?

Accessibility, explained further in section A4, also needs to be considered at this stage.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.A

The competences

Planning and designing

Return to start
of section




IDEAL Toolkit



A Planning and designing for digital learning continued

A3. Integrate digital and non-digital activities.

Traditionally, integrating digital and non-digital activities has tended to mean 'blended', 'hybrid' or 'mixed-mode' learning, where there is a mix of digital (generally online) and face-to-face learning, designed to be complementary. However, there are many different ways of integrating digital and non-digital activity, of which these are a few examples:

- Learners investigate a topic online or take part in a digital simulation, then convene physically to discuss it, ask questions and apply it in a practical exercise. This is one version of the 'flipped' or 'inverted' approach to teaching and learning.
- Learners are introduced to a subject in the classroom, then investigate it in more depth online before completing an assignment or other form of application.
- Learners use virtual reality (VR) in a classroom, with interaction taking place both inside the VR environment and through face-to-face discussions and reviews.
- Here are some ideas for using virtual reality in higher education: 
- Learners use augmented reality (AR) as an aid to mastering a practical procedure, which they then apply in a real-world environment (e.g. on placement or in the workplace). Using AR glasses or a smartphone, they can then transmit a live feed that can be viewed remotely on a computer by a teacher or trainer who can provide guidance or carry out assessment.



5.A

The competences

Planning and designing

Return to start
of section

[Return to contents](#)


IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



A Planning and designing for digital learning continued

- Learners on a placement or professional training programme carry out most of their learning in the workplace with support from a designated supervisor or mentor. Prompts for more reflective learning and links to theoretical materials are provided through an online platform, and an online learning conversation takes place between learner, supervisor and tutor at regular intervals.
- Learners in a practical setting (e.g. a hospital or an engineering works) have access to supporting materials via a smartphone or tablet, which can be consulted both in the moment to check facts and procedures, and in downtime to explore in greater depth. A QR code posted for instance above a patient's bed or at a workstation can be used to provide dynamic content that the learner can consult just-in-time.
- This is an example of just-in-time mobile learning in a workplace: 
- Owners and managers of small businesses use an intelligent tutoring system (a digital platform that provides AI-based support and feedback) to help construct and work through an individual higher education programme that is based on independent study and action-based learning, using problems and projects from their business as the primary vehicle for learning.
- A modular programme is designed so that students can follow it as an attended programme, online, or by combining both methods, for instance to fit in with work or family commitments.
- These are just a few examples of teaching and learning that involves integrating digital and non-digital activity. In all cases, some basic principles apply.



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

5.A

The competences

Planning and designing

Return to start
of section



IDEAL Toolkit



A Planning and designing for digital learning continued

Some pointers for integrating digital learning

Firstly, the digital element should have a clear rationale. Does it, for instance:

Add value to the learning activity, for instance by making concepts easier to understand, accelerating skill mastery, or providing learners with new and more effective ways of learning? The SAMR model can be useful here.

- A short guide to applying the SAMR model:



Create new opportunities for learning or make existing ones more accessible, for instance by reducing the need for attendance or presenting information in a way that is easier for learners – generally or for those with disabilities – easier to understand?

Improve efficiency, for instance in terms of learner and teacher time, or use of resources?

Secondly, the points in section A2 about planning and design are just as relevant to mixed activities as to digital activities alone – more so because of the need to integrate them effectively. A flow diagram is particularly useful to identify which activities take place in each environment and how the transition between them is managed.

Finally, accessibility needs to be considered throughout (see section A4). Incorporating digital elements into a course can make it more accessible, but it can also have the opposite effect particularly if the digital elements are not well-designed for accessibility or make assumptions about learners' digital access and level of competence or confidence.



5.A

The competences

Planning and designing

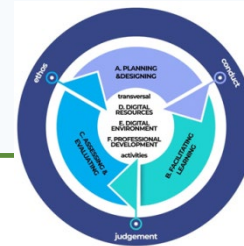
Return to start
of section

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



A Planning and designing for digital learning continued

A.4 Maximise accessibility.

Digital accessibility has been defined as “the design of electronic materials that are usable by all people, regardless of disabilities or environmental constraints” (Mancilla & Frey 2020, p.3).

Accessibility can relate to disabilities, different ways of perceiving and working, gender, economic social ethnic and cultural context, age, access to resources and connectivity, digital literacy, the environment from which digital resources are being accessed ... and more. Maximising accessibility and usability of digital resources, content and learning activities means doing two things at the design stage: minimising barriers to access so that as many learners as possible are accommodated and making it easy to incorporate more individualised adaptations (such as using assistive technology) as required. The aim should be to ask how the learning environment is limited, not the learner.

- A short literature summary on inclusion and accessibility in digital learning is available from IDEAL:



Types of accessibility issues

Digital accessibility issues can occur for various reasons, such as the following:

- Disabilities and different ways of perceiving. These can refer for instance to auditory, visual and physical impairments, (within reason) learning disabilities, as well as difficulties in concentrating (or using a screen) for more than short periods and strong preferences for particular ways of working and processing information. Some of these are likely to require additional or individual solutions (e.g. assistive technology), but good design can eliminate many of the barriers encountered by learners.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.A

The competences

Planning and designing


Return to start
of section



IDEAL Toolkit



A Planning and designing for digital learning continued

- Poor access to up-to-date digital devices and connectivity. This can be caused by simple lack of resources, but other problems include poor local broadband and workplaces where internet access is patchy or use of devices is difficult, limited or discouraged. Digital learning must assume some digital access, but it becomes less accessible if it assumes fast connections, the latest equipment or a particular type of device or operating system.
- Lack of digital competence or confidence. Research is indicating that this is now overtaking access to resources and connectivity as the leading cause of digital poverty. Learners can be competent and confident with some kinds of technology, for instance games, social media and smartphones, while lacking other types of digital and information competence. Learners who would benefit from using accessibility settings may also not know how to use them, or that they are available. Design can often accommodate this through building in relevant additional learning or support, or it can avoid assuming more than basic digital competence.
- Cultural and social assumptions. These tend to relate to the content of learning materials and design of learning activities rather than technology directly. Examples include assuming that all learners will understand references or examples from the dominant culture and ignoring cultural norms that may affect interaction between learners (for instance deference based on seniority that can affect discussion and group work).
- Assumptions about understanding. These occur when, for instance learners are expected to understand over-complex language, unfamiliar terminology, or concepts or ways of presenting information (such as technical diagrams) that they will not all have come across.
- The Hemingway app, is a useful tool for helping simplify language. 



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



A Planning and designing for digital learning continued

Universal Design for Learning



Universal Design for Learning (UDL) aims to make materials and media accessible to the greatest number of learners. It reduces the need for individual solutions, while anticipating that some learners will need further adaptations and assistive technology. UDL has three basic principles: Provide multiple means of **engagement** by learners, provide multiple means of **representation**, and provide multiple means of **action and expression**.

Simple applications of UDL on a digital learning platform include making sure that videos are captioned, accompanied by transcripts, and if necessary, have additional narrative that explains what is happening; providing text (accessible to a screen reader) to explain pictures and diagrams; and making sure that learners can respond in writing and verbally.

- An overview of UDL – with links to explore in more depth – is provided on the CAST web site:
- Carol Allen presenting on UDL principles and how UDL might be embedded in strategy (30 minutes)



In addition to the basic principles of UDL, complementary principles have been developed for accessibility in web design and IT, and these can easily be combined with UDL to increase the accessibility of digital learning environments and applications.

- The Web Content Accessibility Initiative has published guidelines (currently WCAG 2.1) on making web content and digital platforms accessible. WCAG is a lengthy technical document, but the British government has produced a short overview here:



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.A

The competences

Planning and designing

Return to start
of section






IDEAL Toolkit



A Planning and designing for digital learning continued

Universal Design for Learning

- This very readable article by Sheryl Burgstahler explains how to combine different accessibility principles for digital learning, with links and examples:
- Susie Gronseth's article also discusses combining UDL and WCAG 
- Some specific recommendations are provided by Martins and colleagues 
- A more technical paper, by Scudelari de Macedo & Ulbricht 



5.A

The competences

Planning and designing

Return to start
of section

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



A Planning and designing for digital learning continued

Universal Design for Assessment

Good digital learning design is sometimes undermined by poor assessment practice, particularly when the focus is on things that are easy to implement digitally, such as multiple-choice tests and online exams. That does not mean that multiple choice tests and other quiz-style assessments should always be avoided, but they need to be designed well if they are to be valid and accessible. This is covered further in competence area C Reviewing, Assessing and Evaluating

Assistive technology

Assistive technology is anything that helps a person overcome a limitation relating (in this case) to being able to use digital equipment or media. Assistive technologies include things such as reading glasses, hearing aids, induction loops and prostheses, but commonly the term is used for software or add-on devices that aid using digital applications. Assistive technology software includes text and screen readers, voice recognition and voice control, time and workflow management software, mind mapping tools, and much more.

A limited level of assistive technology is built into some operating systems and software packages, including MacOS and Microsoft Office/365. Assistive technology hardware includes Braille and alternative format keyboards, screen filters, hand scanners and digital recorders.

- This site from Sussex University has links to different types of assistive technology hardware and software: 

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



A Planning and designing for digital learning continued

Universal Design for Assessment

- A wide range of information and resources are also available from Ability net

At the point of design the aim should be to ensure, as far as possible, that platforms and content are compatible with assistive technology. Following the principles of UDL and WCAG (in the previous section) will make sure for instance that digital interfaces support screen readers and allow multiple sources of input

A.5 Build in review, assessment and evaluation.

Digital platforms provide plenty of opportunities for building review, assessment, and evaluative data. This activity underlines the importance of considering these topics in the context of digital sessions and programmes. Good assessment design is critical, particularly with digital.

- JISC have produced a guide to planning digitally-mediated assessment that is more geared to wider-scale changes, but contains some useful information generally:

There are more details about assessment and evaluation in part 5.5C – Review, Assessment and Evaluation.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.A

The competences

Planning and designing

Return to start
of section



IDEAL Toolkit



5.B

The competences

Planning and designing

Facilitating learning

Reviewing, assessing and evaluating

Using digital resources

Managing the digital environment

Continuing professional development

Return to Digital Competency

Facilitating learning

Managing learning in a digital context can be more complex than simply teaching and setting assignments and projects. Thought is needed about how learners will engage with digital tools and media, and how activities that take place in physical and digital environments are integrated.

This section explains some approaches to learning that are useful for doing this.

B.1 Manage learning processes

During the pandemic teachers were compelled to move online and use digital tools, even though most of them did not have much experience in this approach to teaching. Lessons were learned and interest sparked in retaining learning processes that incorporate the use of technology – online, in the classroom, and sometimes in other contexts such as workplaces – to enhance the student learning experience. With the transition of blended learning from a specialised to an established method, teachers are now better equipped than ever before because they have gained the ability to combine the best elements of digital and face-to-face learning.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



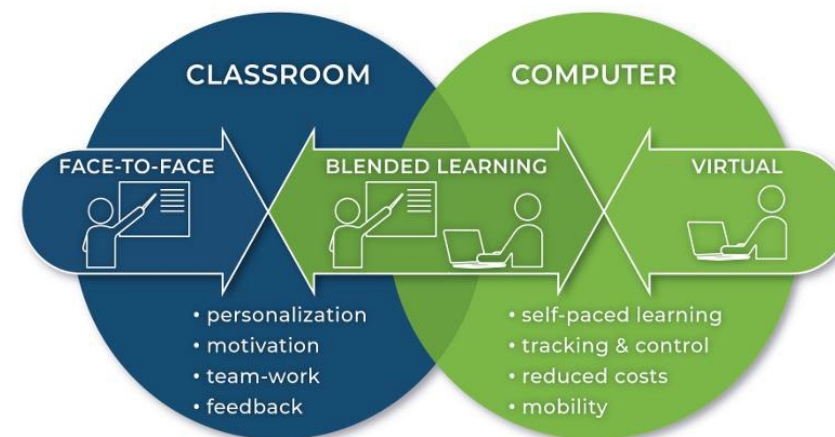
Facilitating learning continued

Blended Learning and Flipped Learning

Blended and flipped learning are approaches that involve both teaching and learning through the internet or other digital media. Although these terms are often used interchangeably, they have fundamental differences.

Blended Learning or Blended Classroom

By the term “Blended Learning or Blended Classroom” we refer to a category of different learning models. It is a new methodology that involves online and face-to-face methods which are used simultaneously (Capone, R., De Caterina, P., & Mazza, G.2017). Blended learning differs from other types of online learning because the learner has some control over the time, place and pace at which they follow the online content. Blended learning models use a coherent, integrated combination of face-to-face instruction in a physical location and online instruction. The online component may include live webcasts, videos and other forms of technology that complement and enrich face-to-face instruction rather than replace or repeat it. For example, the educator can give learners a list of online resources to broaden their knowledge and help them understand the topic or ask them to complete an online group project focusing on a currently discussed topic. In this case, online resources are not a replacement for face-to-face teaching; instead, the two methods are complementary.



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit

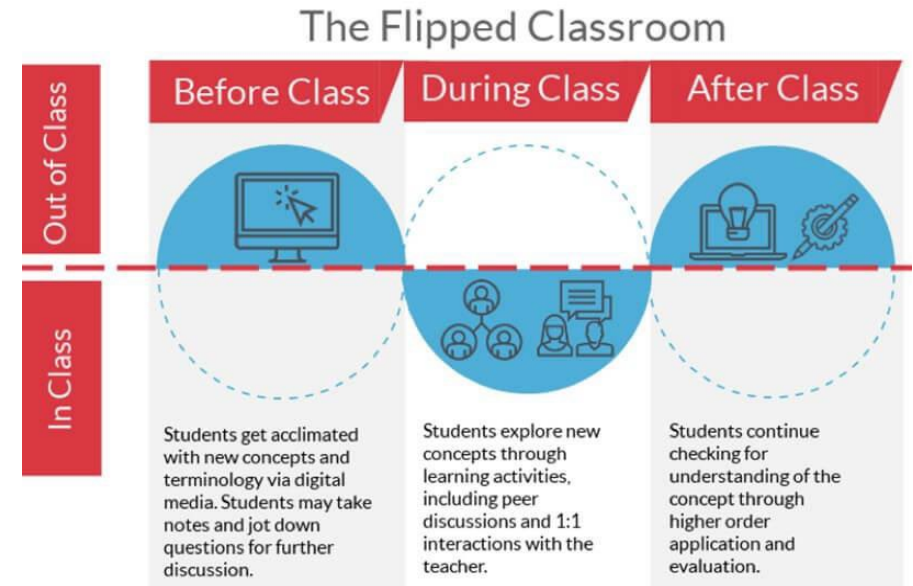


Facilitating learning continued

Flipped Learning or Flipped Classroom

The flipped classroom or inverted classroom often constitutes a form of blended learning. In principle flipped learning need not involve technology. Its main feature is that the topic to be learned is explored before coming together as a group, and while that often involves using technology (whether planned by the educator or trainer, or the learner investigating things on the internet) it could be other forms of independent study or learning from work. Flipped learning can also take place entirely online, with asynchronous activities followed by a synchronous session.

In the flipped-and-blended learning method there is a separation between the technological and personal elements of the learning experience. According to this approach, the online (usually asynchronous) part of the course is used to exchange and share new information with students before face-to-face teaching. In addition, the way in which learners interact with the course content is quite different from a conventional learning environment. In the classroom, the new material is explored over time. In most cases, knowledge learned online is applied during face-to-face sessions. As a result, when students attend the class, they utilize what they have learned online by participating in face-to-face discussions, activities, and collaboration. Flipped courses are usually described as blended courses, as the material is often delivered online, and they can also be hybrid courses if part of the classroom interactions take place online. However, blended and hybrid courses are not always flipped.



5.B

The competences

Facilitating Learning

Return to start of section

[Return to contents](#)





IDEAL Toolkit



Facilitating learning continued

B.2 Facilitate digitally-mediated learning

The new digital age provides more opportunities and creates new challenges for education systems. Information and communications technology (ICT) influences a variety of approaches to teaching and learning while offering flexible time and space, as well as the formation of mixed groups. Online programmes provide opportunities for collaborative learning in a multicultural environment. (Hoter et al. 2009). Digital technologies can also help immigrants, minorities and marginalised groups to start learning and exploring new languages and cultures.

Students need to develop skills that will enable them to use these digital technologies to create, communicate and collaborate. Therefore, teachers need to design and deliver authentic and meaningful digital learning experiences.

Today's students have acquired technological competences that emphasise the ability to innovate, lead, collaborate across disciplines, identify problems collectively, and solve problems in a dynamic digital environment.

The creation and use of educational digital material such as infographics makes the learning process more appealing for students. Infographics constitute a combination of imaginative designs and vital information, which are easily searchable using search engines, or even using web and image searches.



5.B

The competences

Facilitating Learning

Return to start
of section

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



Facilitating learning continued

Academics can share information and educational material through

- creating videos
- podcasts or course casts of teaching,
- sharing conference presentations (PowerPoint),
- blogs
- wikis
- YouTube
- Teacher Tube
- or other multimedia.



Creative Commons (allows authors, scientists, artists and educators to mark their work while retaining control of individual intellectual property.



These tools encourage the legal sharing, mixing and reuse of online and digital material.

In a traditional classroom setting, there are always just a few students asking questions and sharing their expertise. Teachers and trainers must be alive to that and include the quieter or less forthcoming students. This would be the same in a digital context. Digital facilitation also requires conscious input from the facilitator to ensure that all students can take part in the discussions and voice their opinions. This might mean combining different types of activity, providing relevant and effective content and encouraging learners to become enquiring and self-managing or self-directing.



5.B

The competences

Facilitating Learning

Return to start
of section

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



Facilitating learning continued

Teachers and trainers can facilitate learner interaction through:

- Providing explanation and summarization of the use of online components
- Promoting a positive climate for engagement (e.g. ensuring respect for contributions, encouraging learners to positively feedback)
- Using introductory activities to enhance the social aspect of the online environment
- Employing practice activities to increase learners' level of confidence in using learning tools
- Varying the discussion tools employed: quizzes, pop surveys, etc.
- Asynchronous help and support can be through:
- Creating a help or discussion forum where learners can discuss learning-related queries
- Posting tools that allow learners to keep up with the developments in courses and activities
- Use templates and tools that facilitate learners' participation in tasks and activities and in assessments' completion.
- Leading group emails or other messaging tool like WhatsApp

Staged Self-Directed Learning Model

Self-directed learning (SDL) is a multifaceted concept in adult learning, although it does not have a universal definition. Commonly it is widely understood as self-learning in which learners have primary responsibility for designing, conducting and evaluating their own learning experiences (Caffarella, 2000, Hiemstra, 2000; Merriam & Caffarella, 1991, 1999). Grow (1991), with his "Staged Self-Directed Learning Model" (SSDL) proposes that instructors guide learners through the four stages of self-direction. The instructors having as a criterion the learners' readiness and comfort in self-directed learning, at the same time will match the learners' redirection stage with appropriate teaching strategies, as problems arise when the teaching style does not match the learner's level. Click [here](#) for more detail on the **Staged Self-Directed Learning Model**

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.B

The competences

Facilitating Learning

Return to start
of section



IDEAL Toolkit



Facilitating learning continued

Definition of Zone of Proximal Development (ZPD)

The Zone of Proximal Development (ZPD) is a term, introduced by psychologist Lev Vygotsky, describing a learning theory in which a person who initially is unable to perform tasks gradually and under a trainer's guidance reaches a point where can perform them on his/her own. It can be applied in any educational setting where new skills can be developed. Cognitive Apprenticeship uses an approach that has strong similarities with ZPD.

Click [here](#) for the **ZPD tool**

More specifically:

1st stage: The learner cannot perform tasks even with assistance

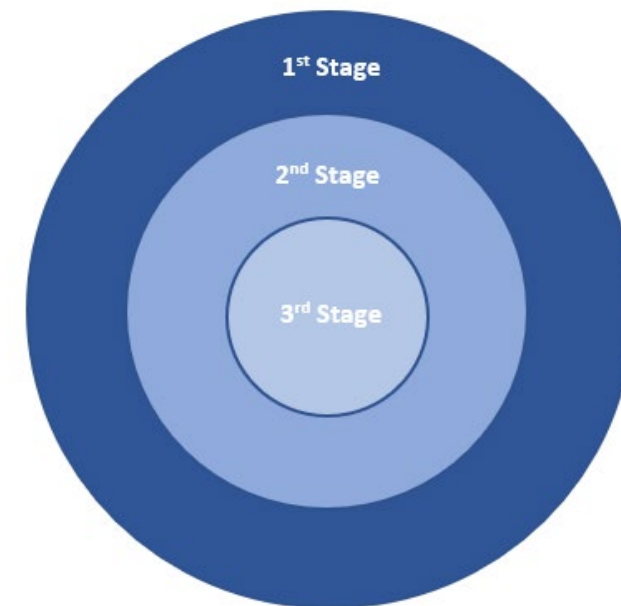
These tasks are considered beyond the learner's ZPD, so the trainer must lower their difficulty level to match the learner's skill level.

2nd stage: The learner can perform tasks with assistance (ZPD)

These tasks are in the learner's ZPD, as they are in the process of the development of skills necessary to complete a task, although still in need of a trainer's guidance. The trainer needs to implement various techniques to help the learner improve concepts and skills comprehension.

3rd stage: The learner can perform tasks without assistance

As the development of skills is completed, the learner can perform tasks on their own, without a trainer's assistance. In this case, the trainer can increase the difficulty level to foster further learning and identify the learner's next ZPD.



5.B

The competences

Facilitating Learning

Return to start
of section



IDEAL Toolkit



Facilitating learning continued

B.3 Make interventions and provide feedback to support

learning Facilitating learning in diverse contexts

Facilitating learning using digital resources can take three forms:

- Virtual facilitation: same time, different place; Online teaching sessions and workshops are great examples of virtual facilitation. This approach brings remote learners together to discuss relevant topics in real time.
- Asynchronous facilitation: different time, different place; For example, a follow-up email communication is asynchronous but links to the learning activity. Although learners can reply immediately, they do not have to. The same exact logic applies to asynchronous facilitation.
- Face-to-face facilitation: same place, same time; Face-to-face learning activities can also be facilitated digitally. Instead of asking participants to write on sticky notes, the tutor collects their ideas to a digital workspace

Foster self-learning through:

- formative assessment activities
- reflective learning activities
- peer support
- restrict access
- the creation of a flipped classroom environment

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.B

The competences

Facilitating Learning

Return to start
of section



IDEAL Toolkit



Facilitating learning continued

Make interventions and provide feedback to support learning

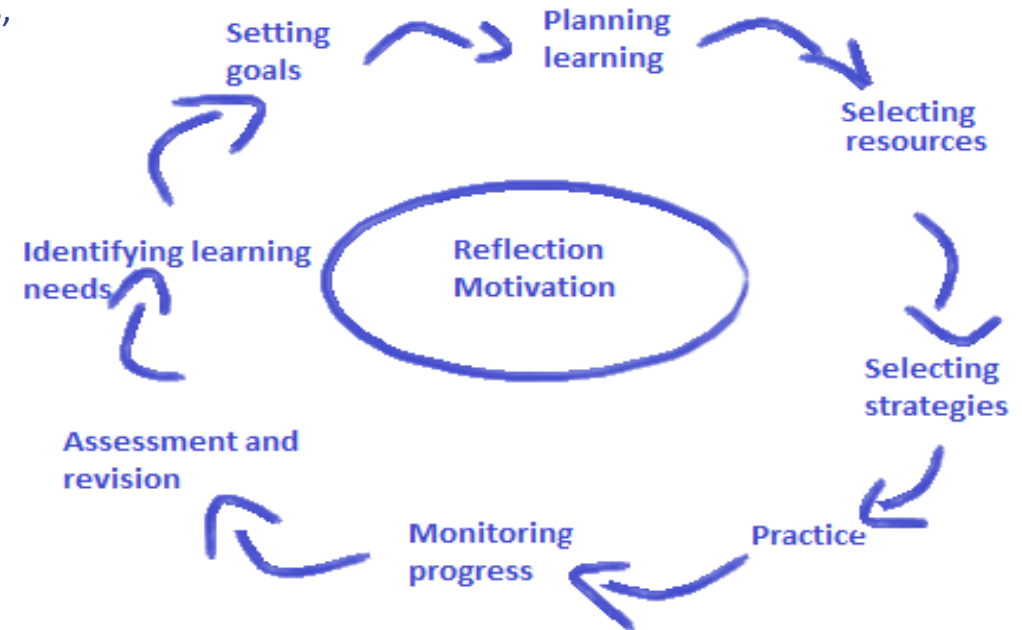
Facilitating learning in diverse contexts

Monitor learners' progress and participation through

- Active Reflection
- Designing resources for self-assessment or peer-assessment
- Goal setting with students
- Language modelling (using open-ended questions, Referring to learning objectives

Using inbuilt tools such as

- screen displays,
- emails,
- Live log,
- Activity report,
- Participation report,
- Activity completion,
- Statistics



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

5.B

The competences

Facilitating Learning

Return to start of section



IDEAL Toolkit



Facilitating learning continued

Scaffolding

Scaffolding supports the learner in completing the development of a new skill or a task. It includes activities, instructions, resources, and tools used during the learning process.

Scaffolding examples:

- Asking the learner about his/her next steps, thinking process, or possible solution to an issue
- Showing a way to complete a comparable task or resolve a similar issue
- Dividing learners into smaller groups and encouraging discussions about a new concept or skill in this concept
- Utilizing visual stimuli to help learners comprehend a task before their involvement in it
- Asking learners to utilize existing knowledge for optimal comprehension of complex topics
- Using online self-assessment or self-corrective tools that have meta-cognitive value to help learners comprehend concepts, skills, and tasks
- Withdrawing support (scaffolding) to allow the learner to perform a task independently.



5.B

The competences

Facilitating Learning

Return to start
of section

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



Facilitating learning continued

B.4 Support the development of learning communities

Learning communities are groups of learners who come together (physically or virtually) for discussions and activities related to learning. Learning communities can consist of students on the same course, or they can be for example work colleagues, students in different institutions studying the same subject, or people in the same profession or with similar interests.

Some tools are described below that help support learning communities. When forming a new community, the tutor or convener may need to put in some effort to help and encourage people to become engaged.

Discussion Forums

Discussion forums are useful in promoting the social aspect of learning, as they foster interactions between trainers and learners and among learners. Apart from this, these forums can facilitate learning by providing opportunities for:

- **peer-to-peer review**
Learners can exchange opinions and knowledge in a discussion forum, for which can receive direct feedback from others and thus start a relevant constructive discussion on the topic under revision, without the need for a trainer's mediation. So, peer-to-peer review can lead to increased learners' motivation to learn and do more.
- **work quality improvement**
Learners can use discussion forums along with others and trainers to share ideas on how to improve work quality and to find a suitable way to correct possible work-related errors.



5.B

The competences

Facilitating Learning

Return to start
of section

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



Facilitating learning continued

- ***optimal work preparation***

Discussion forums favour questions exchanges among trainers and learners, thus giving each one of the latter the time and the opportunity for better preparation before responding to them and for full engagement in the learning process.

- ***role-playing participation***

Learners can be engaged in role-playing in a discussion forum, where there is international participation, which is an important activity for team-building and common goal achievement.

- ***different perspectives to emerge***

Trainers can use discussion forums to foster interactions to understand the differences in perspectives of learners, thus allowing all of them to be able to grow together. These differences may be a result of gender, age, location, or upbringing.

- ***fun-filled learning***

Discussion forums can include quizzes and games that can also promote learning, as learners not only challenge each other but also inspire others to participate more actively, retain and/or improve knowledge, and develop a sense of success.

- ***leads to future courses***

Trainers can utilize discussion forums for design optimization of future learning objectives and content and for keeping up with the latest learning developments in terms of methods and approaches.



5.B

The competences

Facilitating Learning

Return to start
of section

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



Facilitating learning continued

Blogs

Blogs have increasing learning potential because they are a learners' engagement tool and utilize learning promotion elements such as group discussions, peer reviews, and opportunities for collaborated projects.

Blogs can facilitate learning through:

- the promotion of learners' self-expression
- Blogs provide learners with opportunities to express themselves. Therefore, chances for communication upskilling and feedback provision are made.
- the fostering of an analytical thinking way
- Blogs not only promote learning content comprehension and knowledge recollection but also foster analytical thinking and lead to overall learning improvement as they facilitate opinions' interpretation and reflection among learners.
- the promotion of learners' creativity
- Blogs promote the expression of creativity when learners set their layout and develop the content for them. This creativity refers to theme customization, visual elements selection, and layout design.
- the learners' writing upskilling

Writing is a necessary skill for a blog user. Trainers can utilize blogs to improve learners writing skills by providing them with explicit, set-by-step instructions regarding blogging, authentic expression of opinions, and communication with other learners.

Blogging platforms for education suggestions: [Edublogs&Blogger](#)



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.B

The competences

Facilitating Learning

Return to start
of section



IDEAL Toolkit



Facilitating learning continued

Wikis

Wikis are a tool suitable for publishing content online, that allows learners to be creative in their collaborations and knowledge sharing by being engaged in respective activities. By using wikis learners can share resources, edit and optimize documents in a collaborative way, implement group projects, and build knowledge and databases that can be extended and sustained. In the context of wikis, every learner can develop or edit content, have access to revision history, and participate in relevant work-related discussions.

A wiki can facilitate learning through:

- fostering communication and collaboration among learners
- enabling knowledge-building activities whose learning outcomes can be shared and used sustainably
- promoting active learning, as allows learners to develop content, instead of allowing trainers' simple transmission of it
- allowing learners to work asynchronously or from a remote location.
- Wiki platforms for education suggestions: [PBWorks&Wikidot](#)



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



The competences

Facilitating Learning

Return to start
of section

5.B



IDEAL Toolkit



Facilitating learning continued

B.5 Maximise the participation of all learners

Fostering and maintaining inclusive learning environments is essential to enabling full participation, engagement, and learning for all students. The digital learning environment requires teachers and trainers to think consciously about how to achieve these goals and incorporate inclusive strategies into their course plans. Here are some tips for online teaching.

Northwestern University's Searle Center for Advancing Learning & Teaching's [Inclusive Learning Environments](#) webpage provides many resources and guides on inclusion in learning settings. The following strategies are applied:

Cultivating an inclusive learning environment

The role of the trainer or teacher is to create social presence in the online learning environment, actively facilitating the connections among and between students and instructor.

Suggested strategies to foster a positive climate:

- Collectively set ground rules for conducting discourse -Students can help co-create shared rules and expectations which should apply to all synchronous and asynchronous sessions, virtual chats, group work, and discussion boards. E.g.: “Be respectful of the words and opinions of others, even if they differ from your own.”
- Recognise challenging circumstances – what has been happening locally or in the media which provokes an emotional reaction?

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.B

The competences

Facilitating Learning

Return to start
of section



IDEAL Toolkit



Facilitating learning continued

Cultivating an inclusive learning environment

- Foster social presence - use icebreaker activities. Be mindful of not posing questions that will require students to disclose potentially sensitive information about themselves. Offer offline opportunities to communicate. Log-in early and allow some brief follow-up time at the end of the session.
- Foster equitable participation in class - give students multiple ways to participate, such as using the virtual hand-raising icon in Zoom/Teams, calling on students who visually raise their hands, using a discussion in chat. Best practice for active learning and discussion in-person can be replicated or adapted in online courses, including, offering time to think before calling on anyone, using small group breakout room discussion
- Monitor student interaction- monitor breakout rooms, chats and challenge inappropriate behaviour.
- Respect and affirm names and identity – Ask how to pronounce names correctly, invite use of the rename function to add their pronouns if they would like to. Model this same best practice for yourself



5.B

The competences

Facilitating Learning

Return to start
of section

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



Facilitating learning continued

Accessibility

When presenting students with online material, it is important to adhere to accessibility guidelines in the following areas:

- Recorded material- turn on closed captioning for Zoom, Teams or YouTube, and use auto-generated transcript if available.
- Written Materials - Make sure your written materials are accessible to those using screen reader software. Alt text is also a critical accessibility support for anyone using a screen reader for images.
- Assessments – ensure there is extra time for those that need it for online assessments.
- Responding to individual student needs – be open to requests and understand the nature of different adjustments that might require pre-planning.

For more advice and guidance we have provided a more detailed Digital Accessibility Toolkit on the IDEAL website



5.B

The competences

Facilitating Learning

Return to start
of section

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



Facilitating learning continued

References

Capone, R., De Caterina, P., & Mazza, G. (2017, July). Blended learning flipped classroom and virtual environment: challenges and opportunities for the 21st century students. In Proceedings of EDULEARN17 conference (Vol. 3, pp. 10478-10482).

Grow, G. (1991). Teaching learners to be self-directed. *Adult Education Quarterly*, 41(30), 125-149.

Hylén, J. (2007). Digital Learning resources – possibilities and challenges for the school. Ed. Swedish Agency for School Improvement

Hoter, E., Shonfeld, M., & Ganayim, A. (2009). Information and communication technology (ICT) in the service of multiculturalism. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 10(2).

Morais, C., Miranda, L., & Alves, P. (2015). The use of digital educational resources in the support to learning in higher education. *EAI Endorsed Transactions on e-Learning*, 2, 1-12.



5.B

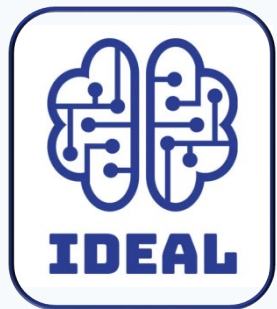
The competences

Facilitating Learning

Return to start
of section

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.C Reviewing, assessing and evaluating

The competences

Planning and designing

Facilitating learning

Reviewing, assessing and evaluating

Using digital resources

Managing the digital environment

Continuing professional development

Return to Digital Competency

This toolkit topic concerns the design and practice of reviewing progress, assessing learners and evaluating learning in the context of digital and mixed learning experiences. This is a component of digital pedagogy – it requires consideration of the needs and contexts of actual and potential learners and relevant levels of accessibility.

Review is concerned with checking learner progress (or providing the tools to help them check their progress) and providing relevant feedback – which can be peer feedback, a series of prompts, or provided automatically in a digital environment. Some types of review are sometimes referred to as formative assessment.

Formal assessment checks whether learning objectives have been met and contributes to the achievement of a course, module or qualification. Assessment can also be used at the beginning of a course or module, for instance to assess suitability or provide credit or recognition for previous learning.

Evaluation makes a more overall judgement about the learning process, designed to inform improvements or changes.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



C.1 Review learner progress.

Review allows learners to reflect, consider how they are progressing, and make changes as a result (e.g. ask for additional support, explore further, revisit some areas, gain confidence to progress more quickly). It can, but does not have to be, shared with anyone else. Review should be built in at relevant points in the learning sequence.

Examples are:

- A simple question for the learner – either to think about or to note down or record. A follow-up could ask more questions (e.g. ‘did you think about ...’) rather than giving an answer.
- A prompt to contribute to an asynchronous discussion (e.g. discussion board or online community), prepare something for an e-portfolio, or prepare to discuss the topic in a synchronous session.
- A short quiz or other exercise. Marking and feedback are provided automatically, and if necessary, the learner can be advised or directed to go back over earlier material – ideally presented in a different way.
- Recording or live-streaming a practical activity such as carrying out an interview or doing part of a field survey, for feedback from other learners. Good mobile apps are available that allow this to be done on a phone or tablet.

📖 See the sections below on assessment and review tools and digital assessment apps for more ideas.



[Return to contents](#)


IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



C.2 Adapt review and assessment methods to remove unnecessary barriers.

Good digital learning design is sometimes undermined by poor assessment practice, particularly when it is led by things that are easy to implement digitally, such as multiple-choice tests and online exams. That does not mean that multiple choice tests and other quiz-style assessments should be avoided (they can be very valuable review and assessment tools), but they need to be designed well if they are to be valid and accessible. 

Universal Design for Assessment (UDA) aims to apply the same principles as Universal Design for Learning to assessment tasks, and in addition remove any barriers that are not essential to assessing the learner's level of understanding, skills or competence. This means removing, as far as possible, the need for 'access skills' to be able to pass an assessment. Examples of access skills are being able to understand language that is more complex than that needed for the actual assessment task; needing to provide a written answer when a verbal (or diagrammatic) one is sufficient (or vice-versa); completing an assessment task within a particular time-limit, unless there is a clear reason for this (e.g. being able to complete tasks at a speed expected in industry); or having to work as part of a group, when group work is not part of what is being assessed. UDA in digital environments also implies avoiding, as much as possible, assuming that learners have the latest equipment, fast internet connections, or have a high level of technological competence (another access skill).

- This short chapter by Cindy Poore-Pariseau describes a simple application of UDA in a first-year university course: 

UDA does not mean that any of the principles of good assessment, such as validity and robustness, can be ignored; ensuring that they are followed will make it easier to make assessment more accessible. Assessment principles are discussed in section A5.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit 

5.C

The competences

Reviewing, assessing
and evaluating

Return to start
of section



IDEAL Toolkit



Adapt review and assessment methods to remove unnecessary barriers.

Adaptations, including assistive technology, alternative assessment methods and alternative ways of accessing digital assessment environments, may also be needed for individual learners in order for assessment to be fair and accessible.

This does not mean changing the assessment criteria or pass grades, but it does mean removing or reducing barriers that make it more difficult for some learners to meet the criteria.



5.C

The competences

Reviewing, assessing
and evaluating

Return to start
of section

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



C.3 Make assessments against required learning objectives or milestones.

Assessment is generally more formal than review, it is shared with an educator or trainer, and usually contributes to credit, certification or a grade. Traditionally a distinction has been made between ‘formative’ assessment (for providing feedback and aiding learning, i.e. review) and ‘summative’ feedback (for final marks or grades), but a more useful distinction is whether an activity is a review only, also provides information that contributes to formal assessment, or an assessment only (i.e. the learner is assessed but isn’t provided with any feedback other than the result).

Another use of assessment is before starting a course, module or qualification, as a diagnostic tool. This can be used to assess whether the learner is equipped to start the course; assess if any additional support is needed, such as adaptations, one-to-one support, or taking a foundation module or induction, to help with digital skills; or provide recognition for previous learning that may give exemptions or credits into the course.

Assessment activities within a digital or mixed learning sequence could include:

- A quiz-type test – multiple choice is the obvious format, but improved artificial intelligence is making more open formats possible. This type of test can be good for assessing whether basic principles are understood, but it has limitations for assessing more subtle reasoning and application.
- A digitally-simulated or part-virtual and part base reality activity, such as producing a design, caring for a virtual patient or carrying out a scientific experiment or an administrative task. Part of this might be assessed online and part may require a human assessor.
- Recording or live-streaming as described for review, but for assessment by a teacher or trainer.
- Preparation of material for an e-portfolio, for instance a log of activity, a project or assignment, a presentation, products of work, or reflection on work or activity.

See the sections below on assessment and review tools and digital assessment apps for more ideas.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

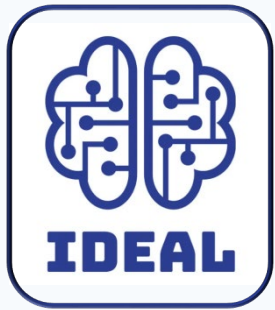


5.C

The competences

Reviewing, assessing
and evaluating

Return to start
of section



IDEAL Toolkit



Make assessments against required learning objectives or milestones.

Where material is being used to contribute to formal assessment it is essential that the learner is aware of this, and that principles of good assessment (see below) are followed. In a digital learning sequence it is also important to avoid building in so many assessment activities that the flow of learning becomes disrupted; if the aim is to build in assessed work into the sequence it should form a natural part of the learning progression.

See the section below on assessment principles.

JISC have produced a guide to planning digitally-mediated assessment that is more geared to wider-scale changes, but contains some useful information generally:



5.C

The competences

Reviewing, assessing
and evaluating

Return to start
of section

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



C.4 Evaluate digitally-supported teaching and learning.

Evaluation is concerned with making decisions about learning design and delivery rather than about individual learners. Typically it will involve feedback from learners and possibly from third parties such as placement providers or employers, but digital platforms can also provide an opportunity to gather more objective information about how learners are using the platform or package.

- What information can be captured from digital platforms about how learners are using them? This should be able to show the relative time being spent on different activities, the amount of use different resources is getting, and – particularly if quiz-type reviews are used – areas where learners are struggling and those that they master easily.
- What information can you ask learners about directly, for instance in a short feedback questionnaire or online group activity? Evaluation questionnaires need to be designed carefully to capture objective information and to be quick and simple for learners to complete.
- For some types of activity, the tutor or trainer can examine evidence of learner activity – such as how a discussion group or online forum is being used.
- Are there any comparative sources of information that can be used to assess how well the digital learning activity is working compared with for instance a conventionally taught activity – such as comparative assessment results?
- Are there any external sources of information that can be used, such as employer feedback or placement providers' comments on learners' understanding and readiness for work?



5.C

The competences

Reviewing, assessing and evaluating

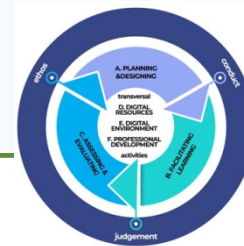
Return to start of section

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



Assessment principles

The following are a widely-used set of principles for good-quality, reliable assessment.

- **Validity** – the assessment assesses what it is intended to assess and not anything else. A potential danger with digital assessment is that assessment methods are chosen because they are easy to operate rather than because they are the most valid (for instance using multiple choice questions when the assessment should be focusing on the ability to make nuanced judgements in complex practical situations).
- **Robustness** – the assessment is effective at distinguishing learners who have the required level of understanding or competence to pass (or achieve a given grade) from those who have not. This principle does not just mean that material is assessed rigorously, but that the criteria for passing are valid for what the assessment is intended to represent.
- **Consistency** – the same standard is applied to all learners taking the assessment, including over time. This allows for differences in assessment methods, for instance to improve accessibility, while ensuring assessment is still fair and robust.
- **Authenticity** – the work put forward for assessment is that of the learner being assessed (or refers to the learner, for instance when a commentary by a workplace supervisor is being used). As relevant this includes protecting against plagiarism and identity fraud and identifying the individual level of contribution to group work.
- **Fairness** – the assessment is applied fairly to all learners, ensuring that they do not face barriers that are not relevant to what is being assessed. The principles of Universal Design for Assessment are central here.

A guide from the project TRAVORS2 discusses these concepts in more depth, in the context of (non-digital) work-based learning:



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

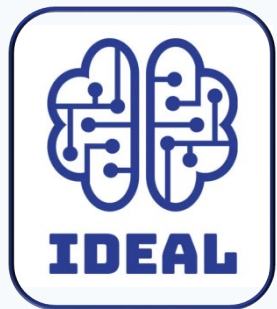


5.C

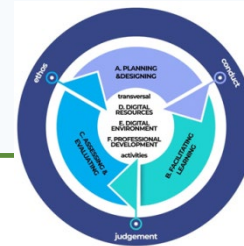
The competences

Reviewing, assessing and evaluating


Return to start of section



IDEAL Toolkit



Assessment and review tools

A wide range of assessment and review tools are available for use in digital environments. Which are relevant and valid in any situation will depend on the learning objectives, the depth of material being assessed, any accessibility considerations, and practical matters such as the sophistication of the digital environment and how much time the educator or trainer is able to give to the assessment. 

A short summary is given below, followed by a more detailed discussion of three widely-used approaches.

- **Questionnaires** create questionnaires to assess students' progress. It is suitable for formative and summative assessments. By having your students prepare such questionnaires you can see their learning outcomes on a subject. It is especially suitable for formative assessment.
- **Multiple Choice Tests** can be used for diagnostic, formative and summative assessments. They can require little or no input from the teacher or trainer. They do however require careful design and are not always good substitutes for more in-depth assessment methods.
- **Matching** is very suitable for formative assessment and allows students to have fun and learn with gamification.
- **Question and Answer** is suitable for formative assessment that will develop students' critical thinking, such as discussion, and question-answer. It enables online assessment and evaluation such as question-answer, discussion, and interaction.
- **True-False** is suitable for formative and summative assessment to test items where there is a simple yes/no answer. Students can be on their own, supervised or work in groups.
- **Fill in the Blank** is a quick form of assessment that can be used for rapid review and feedback, often with a fun element.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit 

5.C

The competences

Reviewing, assessing
and evaluating


Return to start
of section



IDEAL Toolkit



Assessment and review tools

- **Short Answer** requires a brief normally written report usually in direct response to a question. Software is available that can assess short answers to questions that expect particular key words or concepts. Care is needed however to check that learners are not marked down if they use 'unexpected' words or phrases to explain the same concepts. 
- **Long Answer** or essay-type questions are more open-ended, involving for instance exploration, analysis and commentary. These can be used in online exams, but they are often more suited to asynchronous preparation and uploading in an e-portfolio.
- **E-portfolios** allow learners to upload anything that can be created as, or turned into, a digital file. These can then be used for sharing and informal feedback as well as to submit items for formal assessment. E-portfolios are particularly useful where a wide variety of outputs – for instance text, graphic and numeric files, photos, videos and audio clips – form part of a body of work for assessment. They can allow work produced throughout a course or programme to be combined and put forward for formal assessment.
- **A Mind Map** can be used for learners (individually or in groups) to construct their understanding of a topic visually in real time, which makes for good feedback and formative assessment.
- **Brainstorming** can be used in real time for critical thinking skills, exchange of ideas, and learning about a student's thinking on a topic. It is generally used for formative assessment.
- **Word Clouds** create word clouds where you can enable students to send instant answers to a question you ask without their names appearing. It gives you quick feedback about how much the group has learned about a particular topic.



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



Adapt review and assessment methods to remove unnecessary barriers.

Exams and Quizzes

Short online exams can be used for process-based or product-based assessment. In process-based assessment, quizzes can be prepared at the beginning or at the end of the lesson. Quizzes are quick to administer, fast scoring assessment tools that allow reviewing during the lesson. Quizzes also allow you to mix up the order of questions and shorten the time allotted, reducing the chances of cheating.

Discussion Boards/Forums

These are the methods through which active participation in digital education courses can be monitored asynchronously. A discussion board is an online discussion platform organized around a specific topic. Since a written product is produced on the discussion board, the discussion board provides an opportunity to assess high-level skills. In this method, learners are asked an open-ended question about a unit, topic, article, etc. via an LMS or other platform (e.g. Edmodo, Blogger, Padlet) to start a discussion. They can write answers to the questions and discuss them with their peers online. While preparing the discussion board assignment, information about the evaluation method, rules of participation, language to be used in posts, etc. should be provided. Tutors can monitor individual participation and the depth of the discussion on the system at regular intervals and use the evidence gathered for grading.

An example of a question used in a discussion board activity:

Identify one variable that affects academic performance. Write a research question and a single-ended hypothesis based on the relationship between these two variables. Provide an operational definition of each variable. Be careful not to give similar answers by looking at the answers of your friends.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.C

The competences

Reviewing, assessing and evaluating

Return to start of section



IDEAL Toolkit



Assignments

Assignments can be given to prepare for synchronous or face-to-face sessions, to develop and apply what has been learned in a session or course, or as a formal assessment. Some principles to consider are:

- Be consistent in the platform on which assignments are shared – e.g. make sure they are in the same place in the learning management system.
- Keep the language used for assignment instructions, the deadline for submission (e.g. every Monday at 8pm) and the platform for submission consistent. This consistency will reduce potential confusion. You can also share your assignments systematically with the forward notification features of platforms such as Edmodo.
- Use a fixed directive when sharing assignments and activities related to assignments. Important points about the directive:
 - Write briefly the objectives of the assignment.
 - If it is formally assessed, state the assessment criteria (and if relevant any grade criteria), or include a link to them.
 - If there are specific steps to follow, provide these in the form of a checklist.
 - Highlight the important points in bold fonts.
- Make sure that assignment instructions are clear and accessible, considering the principles of UDL/UDA.
- You can have the assignment prepared in multimedia environments (sound recording, video recording). For example, you can add audio narration to a PowerPoint presentation with free tools like VoiceThread.
- It should be noted that the conditions for preparing the assignment for each learner are not the same. The duration and format of the assignment should be planned to consider possible inequalities such as internet connection, access to hardware, different home or work environments (e.g. quiet study v. noisy bedsit) etc.



5.C

The competences

Reviewing, assessing and evaluating

Return to start of section

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



Adapt review and assessment methods to remove unnecessary barriers.

- Ensure that assignments are sufficient to support the course, but do not overload learners or expect unrealistic timescales.
- For most applications, assignments with defined boundaries and divided into parts or steps should be preferred.
- Provide links to guidelines on information literacy, referencing and avoiding plagiarism.
- Provide learners with links to free resources relevant to the assignment, such as:



For resource browsing:

- Google Scholar
- Ulakbim
- Wikipedia
- Your country's National Library or a relevant specialist online library



To prepare the bibliography:

- Mendeley
- Such
- BibMe (also checks for plagiarism)



To prepare a presentation:

- Prezi
- Microsoft PowerPoint
- Ezvit



For English-Turkish translation: Audio dictionary, Tureng, Google Translate

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

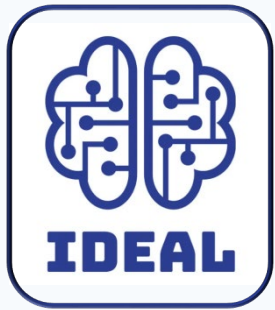


5.C

The competences

Reviewing, assessing and evaluating

Return to start of section



IDEAL Toolkit



Digital assessment apps

Technological assessment tools make assessment and evaluation processes much easier. They provide many opportunities such as online exam creation, electronic product file (e-portfolio) preparation, scoring, process evaluation, classroom interaction and communication.

Below are some of the technological assessment tools you can use in your lessons.



5.C

The competences

Reviewing, assessing and evaluating

Return to start of section

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



Digital assessment apps

Tool	Homework /Assignment	Discussion	Quiz	Online Exam
Edpuzzle	X	X	X	
Edmodo	X	X	X	X
Google Classroom	X	X	X	X
Seesaw	X			
Flipgrid	X			
Kahoot			X	X
Quizizz			X	X
Socrative			X	X
Testmoz			X	X
Blogger	X	X		
Padlet	X	X		
Bubbl.us		X		
Mentimeter			X	X



5.C

The competences

Reviewing, assessing and evaluating

Return to start of section



IDEAL Toolkit



Adapt review and assessment methods to remove unnecessary barriers.

Edpuzzle



Edpuzzle is an application where you can design lessons with videos, create quizzes within the video and interact with students. It is a technological tool that can also work as a learning management system. Teachers can embed questions in the video, track who is watching the videos and provide feedback on schedule. It provides interactive learning and assessment and evaluation. You can score students' answers to questions from the system and create and grade quizzes, open-ended exams and surveys based on process assessment.

For detailed information about Edpuzzle:

- Edpuzzle General Introduction Video (What does Edpuzzle do?)
- How Do I Create a Quiz in Edpuzzle?



Edmodo

Edmodo is a learning management system. It is an edtech platform that offers teachers the possibility to communicate, collaborate and coach. The Edmodo network allows teachers to share content, give quizzes, assign homework and communicate with their students and colleagues. Edmodo is free to use, but also offers premium services.

For More Information About Edmodo:

- Edmodo General Introduction Video (What does Edmodo do?)
- Giving Homework with Edmodo
- Preparing a Discussion Board in Edmodo
- Quiz with Edmodo



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

5.C

The competences

Reviewing, assessing and evaluating

Return to start of section



IDEAL Toolkit



Adapt review and assessment methods to remove unnecessary barriers.

Google Classroom

Google Classroom is a free web service developed by Google for schools that aims to simplify assignment creation and grading. With this app, you can create a portfolio. It helps increase student interaction with each other.

Google Classroom General Introduction Video (What does Google Classroom do?)



Seesaw

Seesaw is a student-oriented digital portfolio preparation program. It is a free program used for portfolio assessment. It is a digital tool that offers opportunities to use multimedia tools such as interactive photos and videos, especially for teachers who plan process assessment. With Seesaw, you can assign homework, store your assignments, score them on the system, students can score each other's assignments, you can also make announcements as a learning management system and increase classroom interaction.

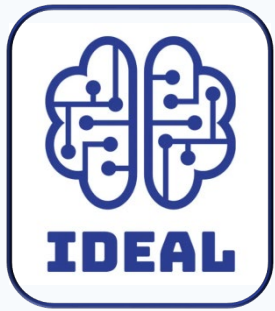
For Detailed Information About Seesaw:

Seesaw General Introduction Video (What does Seesaw do?) How Do I Create an Event on Seesaw?



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



Adapt review and assessment methods to remove unnecessary barriers.

Flipgrid



Flipgrid is a tool that offers a simple, free and accessible video discussion experience for students and families. You can create a topic and engage with your community.

For Detailed Information About Flipgrid:
Flipgrid Overview Video (What does Flipgrid do?)



Kahoot



Kahoot is an application that provides online measurement and evaluation. "Kahoots" are user-created multiple choice quizzes accessible via a web browser or the Kahoot app. Students can take the exam online and instantly see their status in the classroom. It turns the quiz into a game. It can be used to measure learning deficiencies or in end-of-course assessments.

Kahoot Overview Video (What does Kahoot do?) How to Make an Online Exam in Kahoot ?



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

5.C

The competences

Reviewing, assessing and evaluating

Return to start of section



IDEAL Toolkit



Adapt review and assessment methods to remove unnecessary barriers.

Quizizz



Quizizz is a free, fun, multiplayer classroom review tool that lets all your students practice and learn together. You can create gamified quizzes, lectures, presentations, and flashcards for students. Online quizzes are turned into a fun game by giving live scores.

Quizizz General Introduction Video (What does Quizizz do?)



Socrative



Socrative is a fun and effective digital classroom engagement app. With Socrative you can create quizzes, surveys, group work, and access content provided by educators from all over the world. There is also a separate module developed for measurement in higher education.

For Detailed Information About Socrative
Socrative General Introduction Video (What does Socrative do?)



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.C

The competences

Reviewing, assessing
and evaluating

Return to start
of section



IDEAL Toolkit



Adapt review and assessment methods to remove unnecessary barriers.

Testmoz



Testmoz offers the opportunity to apply your tests online and learn the results instantly. With Testmoz you can search, sort, filter, segment, tag, archive, print and email all your student results. The exams you prepare are stored in Testmoz and you can use them again and again whenever you want.

For Detailed Information About Testmoz

Testmoz General Introduction Video (What does Testmoz do?)



Blogger



With Blogger you can enable your students to create portfolios, give feedback on the assignments you expect from your students, and have discussions. You can enable your students to make peer assessments on the portfolios they have created.

For Detailed Information About Blogger

Blogger General Introduction Video (What does Blogger do?)



[Return to contents](#)

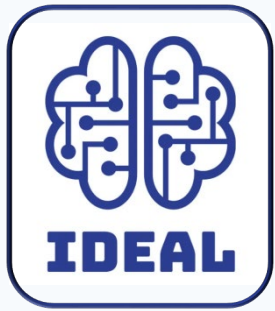
IDEAL Toolkit

5.C

The competences

Reviewing, assessing and evaluating

Return to start of section



IDEAL Toolkit



Review and assessment methods to remove unnecessary barriers.

Padlet



Padlet is an internet application that allows people to express their thoughts on a common topic. It allows its users to put various content such as images, videos, documents and texts. By creating a padlet for your class you can strengthen your communication with students. You can give students automatic access to lessons, plans, and quizzes you create. You can upload files up to 250MB in size.

For Detailed Information About Padlet

Padlet General Introduction Video (What does Padlet do?)



Bubbl.us



Bubbl.us is an app that makes it easy to organize your ideas visually. It provides the opportunity to create concept maps, mind maps, etc. It can also be used for your students to take notes, brainstorm and collaborate.

For Detailed Information About Bubbl.us

Bubbl.us General Introduction Video (What does Bubbl.us do?)



[Return to contents](#)

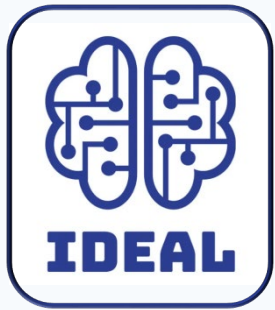
IDEAL Toolkit

5.C

The competences

Reviewing, assessing and evaluating

Return to start of section



IDEAL Toolkit



Adapt review and assessment methods to remove unnecessary barriers.

Mentimeter



The competences

Reviewing, assessing and evaluating

Return to start of section

Mentimeter is an application that allows you to create interactive presentations. You can add questions, polls, quizzes, slides, images, gifs and more to your presentations. Your students simultaneously answer the questions in the presentation online. You can also visualize the answers simultaneously, creating a fun and interactive experience.

For Detailed Information About Mentimeter
Mentimeter General Introduction Video



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.D

The competences

Planning and designing

Facilitating learning

Reviewing, assessing and evaluating

Using digital resources

Managing the digital environment

Continuing professional development

Return to Digital Competency

Using Digital Resources

This section concerns assembling and evaluating the resources – hardware, software and content – for digital learning. It can be applied at the level of programmes or groups of programmes, resource provision, or specific sessions or interventions. Principles such as searching for and critically evaluating information, using different formats and following copyright/licensing/attribution requirements and conventions are also relevant to supporting learners to use digital media.

This section is about identifying some of the fundamentals of using digital tools and implementing digital media, as more of everyday life becomes mediated by technology, and how individuals' experiences and professional characteristics may influence their approach towards professional development. It is both concerned with specific technological skills and general attitudes towards working effectively and being critical and reflective about the ways in which technologies are used.

Many formal programmes of professional development for HE practitioners have prioritised teaching and learning and 'generalisable' technological knowledge. Rarely do they address the holistic needs of teachers and practitioners and their complex role.

As a quick checklist think about:

- Holding sessions or 'dialogue forums' to share best practices, but avoid 'contrived congeniality' which enhances administrative control rather than fostering effective collaborative cultures
- Developing a buddy or critical friend system for academic staff to avoid isolation in the use of technology
- Developing opportunities within your own disciplinary, subject or knowledge area
- Your own research and scholarly activity as professional development rather than making continuing professional development synonymous with an accredited training course or formal training event



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



Accessibility

- When presenting students with online material, it is important to adhere to accessibility guidelines in the following areas:
- Recorded material - turn on closed captioning for Zoom , Teams or YouTube, and use auto-generated transcript if available.
- Written Materials - Make sure your written materials are accessible to those using screen reader software. Alt text is also a critical accessibility support for anyone using a screen reader for images.
- Assessments – ensure there is extra time for those that need it for online assessments.
- Responding to individual student needs – be open to requests and understand the nature of different adjustments that might require pre-planning.

We have created a more detailed Digital Accessibility Toolkit as an additional resource on the **IDEAL website**

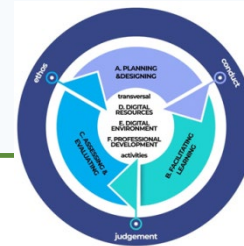


[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



D.1 Evaluate hardware and software for educational applications

Many digital learning applications and resources can be adopted without too much thought about the devices, operating systems and software that they will run on. Web pages, PDF files, straightforward videos, images and so on can all be viewed on standard software, and increasingly standard packages are equipped with or compatible with basic accessibility tools.

There are however situations where educators and trainers need to be involved in evaluating and selecting devices, operating systems and software packages, for instance when equipping a resource centre, adopting technology that needs specialist devices (for instance 3D scanning and printing, or some applications of augmented and virtual reality), providing learners with equipment, or selecting software for a particular educational application. The following are some key points that need consideration when selecting hardware and software. Some of these questions are likely to require the support of an educational technologist or IT specialist.

The capabilities of the device or software package.

A basic understanding of the device or package, what its capabilities are, and how it interrelates with other devices and software. For hardware, does the device run the necessary software without problems, or does it come as a package? Does it need to be connected to existing hardware, and how will it work? For software, does it run on the available devices and operating systems, what are its requirements in terms of memory, graphics, processor speed etc., and most importantly does it do what you want? Be aware of version differences, for instance later versions of software packages may not run on older devices and operating systems, and newer operating systems may not run older software including some freeware.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.D

The competences

Using Digital Resources

Return to start
of section



IDEAL Toolkit



Is technical support readily available? If you are introducing non-standard equipment or applications, it may be difficult to get technical support and advice if things go wrong. Check the support that is available in your institution as well as from manufacturer/vendor and web sources.

How accessible is it for learners to use? Accessibility in this context needs to be related to several things. The need for digital literacy. What does the device or application require in terms of digital competence – and if this is additional to what you can expect learners to have, how easy will it be to induct them into using it? How compatible is it with accessibility and universal design principles? Some software packages for instance have poorly-designed, non-customisable interfaces, while others are more accessible, customisable, and compatible with (or incorporate) assistive technology. Does it make any assumptions about learners' devices, internet access or bandwidth that may not be reasonable for some learners? Does it raise any security or compatibility issues? This is particularly important if learners are being asked to install applications on their own devices.

How well does it support the relevant learning application? Check that the device or application is effective for what you want to do with it. It is worth thinking forward a little here, particularly for expensive purchases: will your needs change and what else can the hardware or software do? For some decisions this will be straightforward, for instance working out what the best freeware is for students to make short videos. For others it may involve weighing up lots of different parameters, for instance setting up a facility to use augmented reality remotely to teach and assess on-site engineers.

A JISC guide, now archived but still contains some useful material relevant to this section:



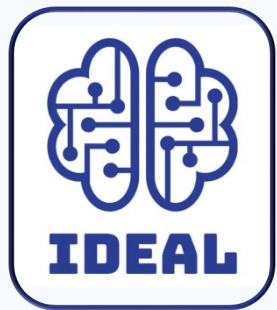
A fairly long read by Naismith and Corlett on mobile learning, now a little out-of-date but providing an example of much of the above:



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



D.2 Search for and evaluate digital resources and tools.

Digital resources and tools refer to any materials that are presented in digital form. These can be for instance web sites, blogs, short applications, video and audio presentations, images, digital texts, games, databases, virtual reality environments, fora/chatrooms and so on. Searching for resources can be done using a general search engine such as Google or DuckDuckGo, or for academic or specialist resources a more specialised engine (e.g. Google Scholar or RefSeek) or a database where the resources have already had some criteria or evaluations applied to them (e.g. ERIC or VOCEDplus for academic articles, StanfordVR for educational virtual reality tools, university or college repositories). You are likely to need to look at several criteria to evaluate resources for specific applications. In Section C4 there is a set of open source digital tools and media that can be used to support valid assessments.

Accuracy. The Web contains much that is misleading and of poor quality, as well as a vast store of excellent resources. Try to find information on the websites of widely recognized and respected institutions. University websites, foundation websites, professional institutions and academic journals will have much more reliable and complete information than websites created by an amateur. If you see an article written by someone whose name you recognise (and you have read or studied their work before), this is also a sign that the article or page is reliable.

Look for references and links to other websites. If you have found a useful article on a particular subject, scroll down to the bottom to see if the author has referenced any works on the subject. You might find that they have cited and referenced academic journals on the topic, textbooks, or other web articles that they have found useful. References show that an article has been researched and is, therefore, likely to more reliable.

Some types of resource are by their nature highly variable – such as blogs, internet fora and chatrooms. If you are pointing learners to these, is the discussion sensible, respectful and professional?

Use your professional judgement. Does the resource present what is needed in a coherent and accurate manner, without misleading or leaving out critical information?

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.D

The competences

Using Digital Resources

Return to start
of section



IDEAL Toolkit



Currency. Look for a date to check that a resource is sufficiently current. With articles you will often find the date under the article's heading, along with the name of the article's author. Many web pages have a statement "Last updated on".

Suitability for the intended application. Resources should have a good pedagogical and practical fit with the learning programme or experience that you are creating. Things to think about include the level that the resource is pitched at; the amount of time it will take to read or use; how well aligned it is to the learning objectives; and how easily learners can access it. Depending on copyright and technical matters you may be able to adapt some resources to make them more suitable for what you need.

Accessibility. How accessible are the resources? Things to think about include:

- The accessibility of the language, presentation or instructions in relation to the learners.
- Accessibility to learners with disabilities or different ways of perceiving – check for instance the web content accessibility guidelines (**WCAG 2.1**), **Universal Design for Learning**, and compatibility with assistive technology.
- Any barriers such as paywalls that learners may not have access to.
- Compatibility with different devices and operating systems, any need for fast internet connections.
- Remembering that careful consideration is needed about how to manage the relationship between technology and pedagogy and the three main elements of interaction: the student-to-student interactions; the student-to-teacher/tutor interactions and the student-to-content interactions.



Copyright and licensing restrictions. Check that resources are available for what you want to use them for. Non-commercial educational use is often permissible, but some resources have restrictions on how you can distribute or adapt them. Creative Commons materials are increasingly common: see the link below.

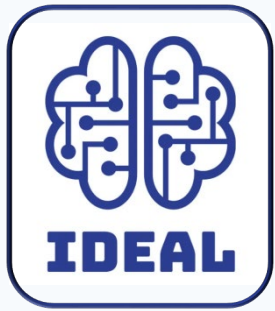
- Creative Commons licensing conditions:
- A form for evaluating e-learning tools:



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit






IDEAL Toolkit



D.3 Adapt and create digital resources.

Quite often you will need to create your own digital resources, from presentations, documents and videos possibly through to more complex content such as short applications or content for virtual or augmented reality. 

The main things to think about when creating or adapting resources have already been covered in the learning design section (A). Think about how learners will see, hear or use the resource, whether it is part of a presentation, material for discussion, directed or curated content for asynchronous use, or something that they will use in a self-directed way for instance to carry out research or apply in a workplace.

The point in D2 about accessibility is equally applicable to resources that you create or adapt: use Universal Design for Learning principles and where relevant WCAG to aid good design.

A set of design principles from Flinders University for creating engaging digital content: 

Some applications for creating simple digital resources: 

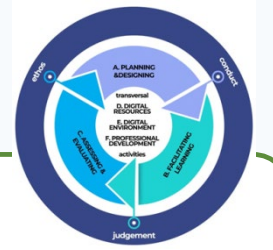


[Return to contents](#)


IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



▣ Rights, permissions and referencing

Digital resources should be regarded as at least potentially being in the public domain. If you are adapting a resource, make sure that you have permission to change it, and follow any attribution requirements in the copyright or licence as well as where applicable standard academic referencing. 

It is also good practice to copyright or license the material yourself, unless you want it to be completely freely available without attribution. You may be required to do this as a condition of the licence when adapting materials. Consider whether you need to copyright the resource fully, or if a Creative Commons licence – which allows different levels of re-use and adaptation – is preferable.

The Creative Commons licensing system:



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



D.4 Collect together, organise and share digital resources.

‘Curating’ digital resources allows you to build a virtual library of related resources to support a course, programme or field of study or work. It does not stop learners from finding their own resources on the internet, but it can provide them with anything from an introduction to a comprehensive resource library that is more focused and directed than open internet searches.

The main steps in content curation are:

- Exploring and sourcing relevant content and resources. This is often thought of in terms of traditional academic content (e.g. pdf and web articles) but it can include any relevant digital resources including apps, games, virtual and augmented reality content.
- Evaluating and filtering resources to select the most relevant materials. Section D2 includes some tips for doing this.
- Where necessary providing summaries and commentaries to help learners navigate through the material and identify what is most relevant to them. The way this is done needs to reflect the purpose of the course or programme and level of the learners. For instance, resources for a short, focused course may benefit from more directive summaries than those designed for general use across a field of study or work.
- Adding links and suggestions for exploring further resources. As well as direct links, this could for instance include suggestions for searching databases, which has the advantage of returning the most recent as well as older materials. Checking links and apps to ensure they are legitimate will ensure appropriate privacy and security features.
- If necessary, adapting and creating new resources, including to aid accessibility. This is explored in section D3.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.D

The competences

Using Digital Resources

Return to start
of section



IDEAL Toolkit



5.D

The competences

Using Digital Resources

Return to start
of section

Creating the storage system and user interface. Small content libraries can be organised through a set of links on a web page, but larger ones require a more sophisticated repository that is searchable, indexable and allows different types of digital interface. This is the technology that allows and facilitates interconnectivity between more than one piece of equipment and allows communication across and between them and accept graphic, audio and video material in a variety of forms. A decision also needs to be made about where resources are located – e.g. whether web-based materials are copied into the institution’s repository or left as web links. There may be copyright and licensing issues here, e.g. it may be permissible to link to a resource but not to copy it. The interface also needs to be as accessible as possible, including from mobile devices but enabling multi-factor authentication (MFA) could be introduced which adds a second check to verify identities when logging in.

Ensuring that resources are secure and safe to use. The minimum here is basic cybersecurity, e.g. ensuring resources are free from malware and the site is protected from malicious action or materials. This could include protection software to keep content secured to stop copying and sharing. You will need to decide who has access, both to read and download material and to be able to contribute to any interactive elements. There is more on this in section E4.

Sharing the resources. How this is done will depend on who the target users are. Even with shortish courses it is not usually enough just to provide a pointer or link to the web site or other access point: multiple reinforcement points and means of access will encourage learners to use the resources. Including user-generated and defined elements, such as wikis and chats, in the resource-set can also encourage use.

Keeping the resources up-to-date. As well as simple updating this can include responding to user feedback, identifying any resources that are not being used, and responding to requests for more information or explanations.

A JISC guide to making digital collections available:



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



Managing The Digital Environment

This section concerns working effectively with digital media and equipment to support effective learning and manage associated risks.

E.1 Identify and resolve problems with the use of technology.

Various kinds of technology-related problems can occur during learning sessions, when learners are engaged online or when learning independently, for instance at work. Some of the most common are:

Outages and breakdowns. These include software crashes (fortunately no longer as common as they used to be), hardware faults and interruptions to the internet.

Difficulties getting the device or software to do something. This can be caused by various things such as lack of clear instructions, not knowing where the right buttons, tabs or menus are, software behaving differently on different platforms or devices, incompatibility or interference between different components, and web sites not appearing as intended on some devices or browsers. Sometimes, digital devices just 'hang up' or will not execute a procedure.

Inputting errors. These are typically when the user makes a wrong selection or types an instruction incorrectly. They can be simple to rectify but can also become compounded if users follow the wrong steps to try to correct the error.

Most of these problems can be resolved with time and patience, the aid of web pages, fora and videos, or technical support. The problem is that, particularly in synchronous sessions, dealing with them wastes time and distracts from learning. These are ideas around what to do to resolve technology-related problems in a teaching and learning situation.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.E

The competences

Planning and designing

Facilitating learning

Reviewing, assessing and evaluating

Using digital resources

Managing the digital environment

Continuing professional development

Return to Digital Competency



IDEAL Toolkit



Prepare well and do not make assumptions.

To start with make sure that you are familiar with your own equipment and applications, making sure you know how to make it do what you want; this could include for instance how to connect peripherals, start and finish online sessions, share the screen and put people into breakout groups. Having a separate facilitator for the technical and organisational aspects can help with online sessions. Secondly, if this is the first time that learners have taken part in this kind of activity, make sure that they know what they will need to do and that they have the relevant skills, equipment and if relevant connectivity; do not assume that everyone is digitally adept and has fast broadband. Allocating some time at the beginning on, for instance, online video-sharing or using VR glasses can reduce individual problems later on. Finally, you might want to identify alternative activities that you can switch to if there is a technical problem.

Go through a basic diagnostic process.

This is the same whether for your own equipment or for helping a learner online. It can include checking physical connections and that the internet is on; going back through the sequence of operations to make sure you performed them correctly; closing and reopening software or reconnecting to the internet or internal network; and as a final step, rebooting the device. You can involve learners in this if appropriate and treat it as a learning problem (some may be able to offer useful suggestions) if it does not take too much time out of the session.

Suggest resources to help learners resolve their own problems.

Where individual learners are having problems, a quick pointer to resources for sorting them out can be useful (and in a live session avoid more than a short interruption). These can include generic diagnostic procedures as well as suggesting web resources for the relevant software. That does not mean being an IT expert, just being aware of where to find relevant information about the applications that learners will be using.



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

5.E

The competences

Managing the Digital Environment

Return to start of section



IDEAL Toolkit



5.E

The competences

Managing the Digital Environment

Return to start of section

Switch to alternative activities. It is often possible to switch to an alternative activity either in place of the one that was planned, or to make some time while the problem is resolved. The aim should be to keep the learning process flowing and minimise any interruptions. This could simply involve switching the sequence of activities, it might involve moving from a presentation to a discussion or from a video discussion to a typed chat one, pointing learners to an online resource, or asking learners to contribute in turn.

A short video (with further links) from the Education and Training Foundation on dealing with technology problems when teaching:



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



E.2 Make adjustments to support individual learners.

An adjustment is any measure that is introduced to remove barriers to learning or to using digital technology. It is often thought of as being for an individual learner, but adjustments can be made that either benefit learners as a whole or are applied to a group (e.g. in teaching style or the way material is presented) with the aim of improving access for one or more individuals.



Technology-based adjustments

Assistive technology is anything that helps a person overcome a limitation in being able to use digital equipment or media. Assistive technologies include things such as reading glasses, hearing aids, induction loops and prostheses, but commonly the term is used for software or add-on devices that aid using digital applications. Assistive technology software includes text and screen readers, voice recognition and voice control, time and workflow management software, mind mapping tools, and much more. A limited level of assistive technology is built into some operating systems and software packages, including MacOS and Microsoft Office/365. Assistive technology hardware includes Braille and alternative format keyboards, screen filters, hand scanners and digital recorders.

- This site from Sussex University has links to different types of assistive technology hardware and software:
- A short free course from the Open University on assistive technology:



[Return to contents](#)



IDEAL Toolkit



Individual learning plans

Individual learning plans (ILPs) or agreements provide a way of working with learners individually to set out learning goals and objectives and the methods that they will use to achieve them. This provides scope to agree personalised methods that can let students learn in ways that are most effective to them, while reaching the same end-point. A learning plan or agreement is a living, usually digital document that 'belongs' to the learner and is revisited in regular reviews. It can be updated to record progress and if necessary, agree more effective ways of learning. Learners can be encouraged to give feedback on the digital learning process and environment and discuss ways that it could work better for them. Sometimes feedback from an individual learning review can result in improvements to the way the course or programme is delivered for all learners.

Individual learning plans can be used for all learners, or if time and resources don't permit this then they can be used specifically for learners with accessibility needs.

Why are ILPs useful?

ILPs are useful because they recommend reasonable adjustments to minimise or remove barriers

Examples of reasonable adjustments are:

- Exam or Assessment adjustments (e.g. extra time, use of a PC, etc.)
- Support with reading and research (e.g. assistance to locate research material, access to alternative formats, etc.)
- Access to specialist equipment and assistive software (e.g. text to speech to assist with research and proofreading, mind mapping to assist with planning and organising work, a recording device to assist with note taking, etc.)
- Access to handouts and notes in advance of taught sessions
- Accommodation Adaptions
- 1:1 Support (e.g. Mentoring, Study Skills tuition etc.)

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.E

The competences

Managing the Digital Environment

Return to start of section



IDEAL Toolkit



E.3 Identify and minimise risks to well-being.

‘Risks to well-being’ in digital learning covers a variety of potential problems that include:

- Physical risks such as eye strain, back pain and repetitive strain injury.
- Risks from bullying, trolling, exclusion and other anti-social behaviour.
- Risks from isolation.

Physical risks can be easy to identify and mitigate in a classroom environment, less so at a distance. With physical proximity it is easy to follow basic guidelines such as checking posture, building in breaks from using screens and headsets, and keeping an eye on students using VR headsets to make sure they do not have accidents.

At a distance, the immediate responsibility falls to the learner, but you can provide straightforward guidance on using equipment in a way that is healthy and safe. This should include asking students to remember to take frequent breaks and be aware of signs of eyestrain, such as headaches, which may mean that they need an eye test. Some older learners who do not use computers frequently or at all may find that they need glasses – or a different prescription – when they start using screens regularly. Using VR headsets can cause disorientation as well as eyestrain, and there is some evidence that users can have problems judging distance when they return to the ‘real world’. Posture at home can also be a problem, for instance sitting at a kitchen table on a non-adjustable chair.

Guidance from the Health and Safety Executive on using screens:



A paper on safety and virtual reality:



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.E

The competences

Managing the Digital Environment

Return to start of section



IDEAL Toolkit



Unwanted behaviour can range from insensitive comments and occasional exclusion to offensive and illegal actions such as racist or sexist abuse or ‘revenge porn’. Most institutions will have codes for online behaviour, but it is worth getting learners to discuss these, agree them and identify what they think is acceptable and unacceptable. Be aware that some learners may have sensitivities that others will not be aware of, and that silence – such as repeatedly ignoring someone’s contributions to a forum – can be dispiriting and amount to bullying. Agree your own code for online behaviour and help learners distinguish robust discussion and academic criticism from personal attacks and bullying.

It can be difficult to police everything, but checking chat rooms, blogs and other digital fora will let you identify if anything is getting out of hand. You may also need to distinguish what can be dealt with through a cautionary comment or mature discussion, and what warrants further action or escalation, for instance to the institution’s safeguarding officer. It’s important not to try to deal with serious matters such as racist or pornographic abuse or stalking in-house. There may also be situations where you need to help learners who are encountering abuse from outside, for instance with some simple advice or to put them in touch with the relevant contact for safeguarding or cybersecurity.

Finally, be aware of your own behaviour online, as it can be easy to make comments that could be misconstrued, for instance as personal criticism or being overfamiliar.

- The JISC guide to online safety with lots of further links.



Adhering to privacy requirements means ensuring students are not sharing highly personal or easily identifiable information and extends to not just what is posted in chat functions but to webcams too. Practitioners need to ensure that when sharing content on screen, private or sensitive content is not revealed. When creating meeting invites, ensuring links are shared only via a secure method such as the VLE and enabling waiting rooms means session participants are actively managed. Using a multiple screen set up to move and share content may assist here. Thinking about privacy also extends to thinking about what is visible behind staff and students who appear via online links so agreeing ground rules about what might be recorded, overheard or viewable is important. Likely this extends to policies around what should be done if there are concerns about something seen or heard regarding a student’s welfare or someone they live with.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.E

The competences

Managing the Digital Environment

Return to start of section



IDEAL Toolkit



5.E

The competences

Managing the Digital Environment

Return to start of section

Isolation may be an issue for some online learners, particularly if they have been used to face-to-face learning or don't have supportive home or work environments. Research done in the coronavirus pandemic showed that removing direct interaction with peers and tutors increased the likelihood that students felt alone, were less engaged, and were overwhelmed with learning tasks.

There are a number of strategies that can be used to reduce feelings of isolation and being overwhelmed, even for programmes that are asynchronous. These include building online learning communities; using social media; personal narratives; helping learners manage workloads; and increasing mindfulness.

A paper by Magdalena Balica on strategies to overcome isolation and promote engagement in a digital learning environment:

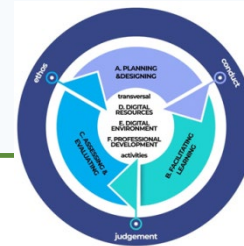


An article by Croft et al describing the use of a learning community in a remote planning course:






IDEAL Toolkit



E.4 Identify and minimise cybersecurity risks.

Cybersecurity is sometimes thought of as something that is dealt with at institutional level by IT specialists. However, it depends on everyone being aware of online security risks and acting accordingly. This is particularly important when networks are being accessed from multiple home and work locations. 

Some basic tips for personal use and to communicate to learners:

Protect your device(s) with strong passwords, firewalls and a good security software suite. Particularly for portable devices make sure that they are set to auto-lock and avoid leaving them where they could be stolen or tampered with. Do not share passwords, even with family or work colleagues.

Use safe connections – public Wi-Fi is particularly prone to hacking, private password-protected networks and mobile internet is better. Use multiple authentication factors and safe browsing (e.g. via a virtual private network or from within a security suite) where available.

Keep operating systems, software and security suites up-to-date. Avoid installing software and apps unless you know the source is trustworthy.

Back up your data regularly and encrypt sensitive data.

Be aware of potential hacks and scams. These are always evolving but look out for anything that asks you to part with personal data, click a link, make a payment, provide bank details, provide a password or login details, or call a number even if it appears legitimate. Scams can play on current anxieties, for instance recent ones have included 'you have recently been in contact with someone with Covid-19.'

[Return to contents](#)

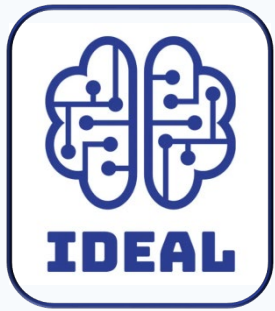
IDEAL Toolkit 

5.E

The competences

Managing the Digital Environment

Return to start of section



IDEAL Toolkit



Staff and students need to be trained in what to look for to avoid phishing emails that entice clicking on links and this could be usefully built into any induction process at the start of an academic year, term or semester.

Avoid sharing too much information on social media or other public platforms. Criminals can piece together data and use it for identity theft and fraud.

If you suspect a breach, the best source of action is usually to report it to the IT department of your organisation. Individuals might be able to use security software to remove viruses and malware but can be advised to bring in a specialist before the problem becomes worse. Any passwords suspected of being compromised should be changed immediately, and banks etc. informed if there is a risk of accounts being hacked.

A short guide to cybersecurity (geared to schools but relevant to all levels)



Get Safe Online has some good basic information



5.E

The competences

Managing the Digital Environment

Return to start of section



IDEAL Toolkit



E.5 Manage digital identity and presence.

When you post or share information online, you are leaving behind a set of clues about yourself. Those who find you online will pick up some of these clues and start to form ideas about what you are like. It is also likely that other people will post information about you online. It is important to think about how you want to present yourself; when others look for you, they should get a rounded view of who you are.

Below are some ideas on how to improve your digital profile and teach your students to act similarly:

Review your current online presence: Look at the range of online spaces in which you post or interact with others. Remember to think about older accounts which you may have used in the past, as well as current spaces. Search for yourself online and see how visible you are and what results you get.

Ask yourself:

- Is the information about you accurate?
- Did you make this information available, or has someone else put it online?
- Do the results about you reflect who you are, or just one or two things about you?
- How does the way that you appear in a web search reflect your presence on social media and similar sites?

How do you want to present yourself online? You should think about which aspects of yourself you would like to present online. Do you want to showcase your study or working achievements? Have you been involved in a volunteering project, or something creative?

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

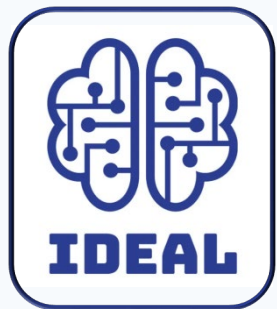


5.E

The competences

Managing the Digital Environment

Return to start of section



IDEAL Toolkit



LinkedIn is one of the most popular professional networking sites and allows you to build a professional presence



online and make connections with others. Other sites include those of professional associations, special interest groups and research communities.

If you have several profiles that you would like to connect, you should consider: using the same username and profile picture for each linking all your profiles from one site (e.g. [about.me](#)) deciding which are free to access and which are restricted.



On the other hand, you may want to draw a clear line between professional profiles and those intended for family and friends, and different usernames and pictures are appropriate here. This can be good advice to pass on to (particularly young) students if they do not want their general social media sites to be easily accessible to potential employers.

Consider which online profiles you are happy to be open to the world, and which should be more restricted. Remember to check your privacy settings for new services that you sign up for.

Social media is great for interacting with others online. It is easy to forget, however, that your comments and activities can be passed on around the world in seconds. In some circumstances these can become controversial and have negative consequences.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



Consider creating a personal 'code of conduct' for your online activities. Look at our lists below for ideas on what you might consider:

I will:

- re-read everything before I post it, to check that the language and tone I have used is appropriate for the audience that might read it
- check my privacy settings for each of my accounts, so that I know who can see what I post on different sites
- let my friends know privately if they have posted something that could be misinterpreted as offensive or inappropriate.

I will not:

- post anything libelous, obscene or discriminatory
- take part in any type of personal abuse or use aggressive language against another user, even if they post something that I find offensive
- post anything that can be viewed openly without thinking about how it might be misinterpreted if taken out of context.

Some tips from research.com for students on managing their digital presence:



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



Professional Development

F.1 Use digital media and resources for own and others' professional development.

This section is about identifying some of the fundamentals of using digital tools and implementing digital media, as more of everyday life becomes mediated by technology, and how individuals' experiences and professional characteristics may influence their approach towards professional development. It is both concerned with specific technological skills and general attitudes towards working effectively and being critical and reflective about the ways in which technologies are used.

Many formal programmes of professional development for HE practitioners have prioritised teaching and learning and 'generalisable' technological knowledge. Rarely do they address the holistic needs of teachers and practitioners and their complex role.

As a quick checklist think about:

- Holding sessions or 'dialogue forums' to share best practices, but avoid 'contrived congeniality' which enhances administrative control rather than fostering effective collaborative cultures
- Developing a buddy or critical friend system for academic staff to avoid isolation in the use of technology
- Developing opportunities within your own disciplinary, subject or knowledge area
- Your own research and scholarly activity as professional development rather than making continuing professional development synonymous with an accredited training course or formal training event

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.F

The competences

Planning and designing

Facilitating learning

Reviewing, assessing and evaluating

Using digital resources

Managing the digital environment

Continuing professional development

Return to Digital Competency



IDEAL Toolkit



Professional Development continued

F.2 Improve and extend digital proficiency.

There is an argument that says on the one hand pedagogy should drive technology and not vice versa and on the other that speaks of a false dichotomy; that pedagogy and technology are not separate because pedagogy is not just a method, and technology not just a vehicle for delivering that method. Rather, pedagogy is the thoughtful combination of methods, technologies, and social and physical designs that leads to learning environments and student experiences and outcomes.

This section is concerned with how teachers, tutors, and practitioners, through the security of trying with hands-on support, make their choice of technology and use of purposeful technological tools to avoid reinforcing teaching practices that are unsuitable in digital and online contexts.

Teachers and practitioners have a crucial role in the digital transformation of higher education (HE). Antunes, Armellini, and Howe (2021) identified four main categories of teachers in HE which can influence the pace of pedagogic shift to digital education. In critically self-assessing, which one are you?

- An 'active innovator' who embraces change and can apply it to their academic practice
- A 'lagging innovator' who holds positive beliefs but resists to fully implement change
- 'Sceptical but obliging' who holds negative ideas but whose practice is consistent with new approaches to the use of technology
- 'Sceptical but resistant' who holds negative beliefs and actively seeks to resist integrating new approaches and practice

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.F

The competences

Continuing Professional development

Return to start of section



IDEAL Toolkit



Professional Development continued

Establishing an institutional culture where new technologies can be adopted is an important factor for success. Consider the following criteria from an institutional and individual perspective:

- The creation of a safe space where staff have the security of trying (and failing, possibly) new techniques and how they are applied in practice
- Establishment of communities of practice within and across discipline areas to encourage peer networking including Communities of Inquiry (CoI) such as [Coi.athabascau](https://www.coi.athabascau.ca/)
- A schedule of timely, sustained, and focused training with follow-up support
- The benefits of encouragement and recognition for teaching staff with an approach that harnesses peer support, celebratory events, and acknowledgment of achievements
- Recognition of the personal time cost for staff in developing digital practices
- Long term career rewards including fellowships and the embedding of digital within HR processes and professional development reviews
- Issuance of guidance about the digital skills and use of technology teachers and practitioners are expected to have

- Here are some resources on staff development in HE which are important to making learning and teaching fit for purpose in a digital age:

- Here are some resources on building digital capabilities including case studies:

- Here are some examples of practice within Further Education, triggered by the pandemic response but which may prove useful.



5.F

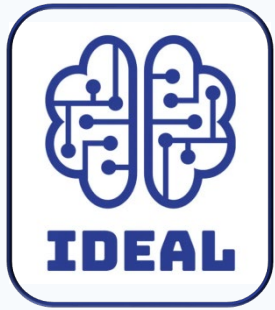
The competences

Continuing Professional development

Return to start of section

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



Professional Development continued

F.3 Improve practice in digital teaching and facilitation.

This section is concerned with how staff remain confident in their digital and technological literacy and continue to be upskilled as digital technology advances. Decisions about the standard level of competency in the use of digital technology in inclusive teaching, learning and assessment practice may not be articulated, as *having* IT or digital skills is not a binary entity. Can you identify with one of the follow four skill levels for digital/IT oriented individuals?

- Awareness of the basic use of digital technology at the level of computer, data, platforms, and connections between computers
- Familiarisation with basic elements and the ability to enter a discussion about the general use of technology in teaching and facilitation
- Overall knowledge of developments in digital teaching and learning in own subject or professional field but not at a specialist level
- Specialist knowledge of use of technology in own subject or professional field and emerging



5.F

The competences

Continuing Professional development

Return to start of section

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



Professional Development continued

Consider how you will take the following approaches:

- The 'little, often and varied' method to allow you to pick up a topic, be it hardware, software, or techniques at various levels of difficulty
- 'Just-in-time' training to tackle staff constraints
- Conjoining educational technologists with teachers to design engaging courses with the aim of facilitating substantial professional learning
- The linking of effective digital tools that enhance learning with your institutions pedagogic approach and teaching and learning strategy
- Training ongoing for the use of technology such as the VLE including one-to-one and self-directed and how support is provided from online learning teams and mentors
- Training ongoing in pedagogy of online and distance and blended learning
- Combining, tips from experts for novices with informal advice and official training and balancing aspects of a need for training on programme content and knowledge of student interaction
- Developing practical examples of those who have more imaginative and creative ways to use Zoom/Teams etc. to deliver material
- Disseminating and communicating innovation to reach wider communities for universal uptake
- Nomination of 'innovation champions' who influence others in a positive way about the innovation in digital teaching and facilitation and challenge staff to take up new modes of teaching



5.F

The competences

Continuing Professional development

Return to start of section

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



Professional Development continued

Recommendations to ensuring ongoing improvements:

- Setting aside time for training, programme development, running and updating to develop digital competence
- High profile communication on resources for staff development
- Identifying experienced staff to act as mentors and innovation champions
- Timely and situated training, whether formal or informal
- Publication of exemplars to demonstrate what courses and different technology could look like
- Dedicating space for resources and case studies and named contacts to approach such as a 24/7 community on social media where groups can share, curate, and discuss pedagogical ideas, educational experiences, research, new technologies, new digital concepts etc. at flexible times which can overtime be organised as modules with explicit learning objectives, assessment criteria as well as texts, articles, videos, and tasks to be completed
- Arrange informal knowledge sharing conferences focusing on digital experiences
- Make time to absorb, develop and pilot new ideas
- Vitality of management support at the top-level and meso-level to implement a 'go digital' culture
- Promote educator autonomy to deliver professional development along the following path (Kennedy, 2006): from **transmission** (to transfer knowledge to implement new regimes or plans through **transition**, which is used to support an agenda to **transformative**, to develop new practices and accommodate innovation



5.F

The competences

Continuing Professional development

Return to start of section

[Return to contents](#)






IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



Professional Development continued

- Useful resources 
- An example of a multimedia CPD toolkit is available from the UK's Education and Training Foundation (ETF): 
- A recent article Times Higher Education (THE) sets out how why pedagogy and teaching strategies should inform the choice of technology-based teaching: 
- The Digital Learning Institute offers learning professionals instructional design tools and courses: 
- Erica Farmer of Quantum Rise - a company of digital learning and development specialists - explores why we should say goodbye to traditional e-learning and how practitioners and teachers can embrace actionable learning to enhance their digital competency. 



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.F

The competences

Continuing Professional development

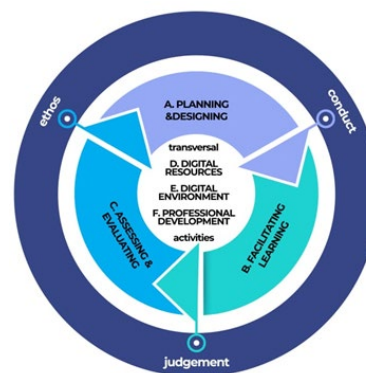
Return to start of section



Section

6

Glossary



[Enter section](#)

[Return to contents](#)



IDEAL Toolkit



[Digital Learning Glossary of Terms](#)

Accessibility—The extent to which digital devices, software and learning activities are usable by all learners, regardless of disabilities or environmental constraints. The concept applies to accommodating the individual learning needs of all learners, including those with recognised disabilities, those with different ways of perceiving and working, and factors such as gender, economic, social, ethnic and cultural context, age, access to resources and connectivity, digital literacy, the environment from which digital resources are being accessed. Thus, it also has meaning in terms of connectivity and access to devices as distinct from ‘accessibility as inclusion’.

Application—An application is a software programme that runs on a computer or other digital device such as a mobile phone. They have specific functions and can be accessed either directly from the device itself or via an internet connection. When referred to in shortened form as an app, this is a small piece of software developed for a specific single function. An app might be a game or a short digital tool.

Assistive Technology Device—An item, or piece of equipment or system software, which is used to increase, maintain, or improve functional capabilities of a person with a disability or learning difficulty.

Asynchronous—Learners participate at different times, studying according to their own schedule, at their own pace. Accessing and providing information that does not require interaction with others to occur at the same time, e.g. forums, blogs, email, website links, resources etc.

Augmented Reality (AR)—The incorporation of virtual elements such as text and diagrams into the physical world via a digital device such as a phone or augmented reality glasses, which are viewed in real time. Augmented reality can also be used for videos or for instance to enable a trainer to see remotely ‘through the eyes’ of a learner equipped with AR glasses, to provide guidance when completing a practical task. See also mixed reality.

Authoring Tools—Enable trainers to come up with and create e-learning content for learners. The training content can thus be designed and disseminated on a relevant platform.

Blended Learning—Learning which is designed to occur both online and in person, in a classroom or work-based context. It combines use of online materials and opportunities for interaction online with in-person delivery or group work. Also known as hybrid learning.

Blog - A blog (weblog) is an online publication mechanism, like a journal or bulletin. Blogs can promote open dialogue and encourage community building in which both the bloggers and commenters exchange opinions, ideas, and attitudes

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



Certification/Recognition—the process or act of recognising an educational or training learning outcome or defined level of competence.

Such recognition can take the form of providing a certificate and/or of granting credits in formal awarding systems according to the rules of the university or awarding organisation. 'Recognition' may also be used in the sense of recognition of previous learning at the beginning of a programme through award of credits or exemption from modules.

Cloud-based—Is a broad term to describe applications, services or resources made available to users on demand through the internet.

Collaborative Learning - Collaborative learning takes place offline in small groups or online via social networks utilising social media and other collaboration tools

Creative Commons - The Creative Commons copyright licenses licences and tools give everyone from individual creators to large companies and institutions a simple, standardised way to grant copyright permissions to their creative work

Cyber Safety—The safe and responsible use of information and communication online that maximises the user's personal safety and minimises security risks.

Data Culture—An educational environment characterised by the effective use of data and evidence- based reasoning to strategically inform teaching and learning decisions.

Data Security—The policies and practices that ensure data are kept safe from corruption and that access is limited and appropriate. Data security helps ensure privacy and protects personally identifiable information.

Digital Citizenship—Digital citizenship is the responsible use of technology and etiquette pertaining to an online presence. This includes behaviours and responses to others within a digital community in which one is a member.

Digital Collaborative Workspace—An interconnected digital environment in which participants in dispersed locations can access and interact with each other as if in one big room.

Digital Divide—The gap between learners who have good access to up-to-date digital devices, applications and internet, as well as having the ability and confidence to use them effectively, and those whose access and competence is limited or lacking.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

6

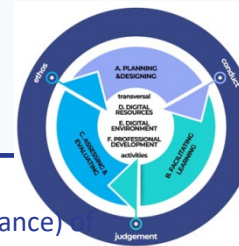
Glossary

[Return to Menu](#)





IDEAL Toolkit



Digital First—Is not just about online learning but about designing learning experiences that suit the digital modality and use the quality (affordance) technology to enhance teaching, learning and assessment.

Digital Immigrant—Describes an individual, typically older, who started using digital technology, computers, the internet, digital devices and social media etc., during their adult life, but did not grow up using them.

Digital Learning —is any type of learning that is accompanied by technology or by instructional practice that makes effective use of technology. It is a broad term which encompasses the application of a wide spectrum of practices, including online, blended, e-learning and virtual learning. This may include learners doing internet research, using smart boards and tablets or watching online videos, learners using digital resources to support workplace learning, or learners using augmented, mixed or virtual reality for the purpose of learning. It can be part of an education or training programme, both within the classroom and elsewhere, have a just-in-time application, or be fully self-directed.

Digital Learning Environment—A place of learning that uses technology to expand the learning environment (classroom, workplace or other) so that learners can develop both academic skills and digital skills.

Digital Literacy—The ability to use digital technology, communication tools or networks to locate, evaluate, use and create information. A person's ability to perform tasks effectively in a digital environment, including the ability to read and interpret media, to reproduce data and images through digital manipulation, and to evaluate and apply new knowledge gained from digital environments.

Digital Native—Describes individuals who have grown up in the information age, often referring to 'millennials', 'Generation Z' and 'Generation Alpha', who are very familiar with digital technology, computers, the internet, digital devices and social media etc., because they have grown up with them.

Digital Pedagogy—Pedagogy is defined as the method, and practice, of teaching. Digital pedagogy is the study and use of contemporary digital technology and tools in teaching, learning and assessment. Digital pedagogy is not simply applying the available tools but paying attention to the impact of digital tools on the learner and considering how digital technologies can be used to best effect in teaching and learning. It is more than a mere exercise of relocation

Digital Use Divide—Separates learners who use technology in ways that transform their learning from those who use the tools to duplicate manual activities with a digital device (e.g. digital worksheets, online multiple-choice test). The digital use divide is present in both formal and informal learning settings, institutions and communities with high and low digital poverty.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

6

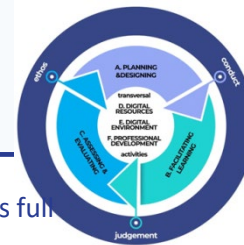
Glossary

[Return to Menu](#)





IDEAL Toolkit



Disability—Any long-term physical, mental, intellectual or sensory impairment which, in interaction with various barriers, may hinder a person’s full and effective participation in society on an equal basis with others.

Discussion Forum—A discussion board (known also by various other names such as discussion group, discussion forum, message board, and online forum) is a general term for any online board or area where members of the group can leave and respond to messages.

Distance Learning—Education of learners who are not physically present at an institution, or other place of learning. This may be through online learning or correspondence courses. This term is sometimes used as a synonym for e-learning but could be textbook based. The term emphasises the idea that geographical distance is not a barrier to learning.

Document Management—Tools for storing, sharing, and organising documents electronically such as file storage and organisation tools.

Educational Technology—The practice of using technology in instructional settings in support of teaching, learning and academic achievement. When referred to with its abbreviation, edutech, or edtech, it is often referring to the industry of companies that create educational technology/technologies to enhance teaching, learning and assessment.

E-Learning—Generally refers to a course taken entirely over the internet, although it can also be applied to any form of learning that uses electronic (digital) resources. The teacher and learners do not meet face to face. All course work and communication are handled via email, forums, chat, or video conferencing. Some institutions refer to this type of course as an online course. Also sometimes referenced as distance learning, although this term can also include print-based correspondence courses.

Emergency Remote Teaching and Learning (ERTL)—Where previously on-campus learning moved to teaching and learning online but resulted in transferring teaching and learner support online without changing the basic pedagogical approach. Also referred to as ‘panic-gogy’.

Equity—Increasing all learners’ access to educational opportunities with a focus on closing achievement gaps and removing barriers learners face based on their race, ethnicity, or national origin; sex; sexual orientation or gender identity or expression; disability; language ability; religion; socio-economic status; or geographical location.

Flipped Classroom— An approach to teaching where learners learn much of the factual material relating to a course or session in advance through investigation, independent work or assignments, and come together face-to-face or online to discuss it, receive feedback, address issues and questions arising from it, and to practise and gain reinforcement. Also known as the ‘inverted’ approach.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

6

Glossary

[Return to Menu](#)





IDEAL Toolkit



Formative Assessment - Assessment that is part of the learning process that provides constructive feedback to the learner, which them to improve their quality of work

Game-Based Learning (GBL)—Where learners learn through playing games, often specifically designed for educational purposes. Game-based learning refers to the application of certain gaming principles to real-life settings to engage users. The motivational psychology involved in game- based learning allows students to engage with educational materials in an entertaining and dynamic way.

Gamification—The process of using game mechanics, elements, and principles and applying them to non-game contexts to encourage learner engagement.

Hybrid Learning—Essentially the same as blended learning, using both online and face-to-face learning. It can also be used to refer to learners simultaneously attending the same delivery session from different learning spaces (also known as Flex Learning).

Immersive Learning— Immersive learning can refer to immersion in a real-life or realistically simulated situation, with or without using digital means, including realistic digital simulation for instance using virtual reality or serious games. Using virtual reality, learners can be placed in a 100% virtual environment to simulate real-life scenarios in a safe and engaging environment.

In-class Learning—The opposite of distance learning, means physically attending a course or an event.

Inclusive Digital Pedagogy—The use of contemporary digital technology and tools in teaching, learning and assessment in a manner which recognises that learners have diverse backgrounds and are differentiated by a range of characteristics, including age, gender, class, ethnicity, sexual orientation, abilities, disabilities, perceptions, and beliefs.

Infographic - An infographic is a form of visual communication meant to capture attention and enhance comprehension. It has become the broadest descriptor of a specific type of visual communication that includes graphics showing data, information, or both

Informal Learning—Acquiring new knowledge through observation and personal experiences. Learning that is typically without the direct reliance on a teacher or an externally organised curriculum; or, if a teacher is involved, the learning is incidental or spontaneous.

Information Literacy – the ability to evaluate information and information sources, analyse and organise information, and distinguish what is accurate and useful from that which is misleading and irrelevant.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

6

Glossary

[Return to Menu](#)





IDEAL Toolkit



Learning Content Management System (LCMS)—A digital training platform that allows administrators to create content to contribute to online courses.

Massive Open Online Courses (MOOCs)—Online lessons accessible for anyone to participate in.

Metaverse—A metaverse is a parallel universe, or a fictitious, virtual world. The metaverse can be accessed and used for immersive learning using virtual reality (VR) and opens up learning possibilities, putting learned concepts into practice.

Micro Learning/Microlearning—Micro learning delivers content in short, specific bursts to facilitate learning. Engagement in this type of training can be greater as it does not require much time or concentration from learners. This is often more compatible with busy schedules so popular for work-based learning. It can be ideal for mobile and just-in-time learning in the workplace.

Mixed Reality – a combination of augmented and virtual reality. While the user views the real world through a screen or augmented reality glasses, elements of virtual reality (rather than simple text and diagrams) are superimposed.

Mobile Learning—A type of digital learning designed with mobile phones and tablet computers in mind. It can also be accessed via laptop computers, but it is mobile-first in nature: learning on small screens, short concentration times, more gamified activities to engage learners, and use of just-in time activities for work-place learning.

Multimedia - Multimedia refers to the presentation of information and instruction through a combination of graphics, audio, text, or video. Multimedia instruction is often interactive

Navigation - That which facilitates movement from one webpage to another webpage

Non-Authoritative Website—A website written by people or groups who are not known experts in the topic. Also a website where the authors may not be endowed with the authority to publish information on the website.

Online Learning—Learning which involves an internet connection and can include Virtual learning through live interactions (webinar, online lecture, virtual meeting) or E-learning where learners can work at their own pace.

Online Polls - An online poll is a survey in which participants communicate responses via the internet, typically by completing a set of questions on a webpage. The online poll creator can either keep it open for everyone to answer or for a selected group of people

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

6

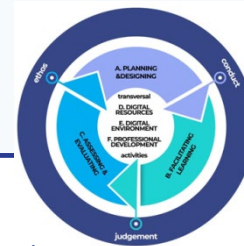
[Glossary](#)

[Return to Menu](#)





IDEAL Toolkit



Open Educational Resource (OER) - Open educational resources are materials for teaching or learning that are either in the public domain or have been released under a licence (such as Creative Commons) that allows them to be freely used, changed, or shared with others.

Podcast—delivers informative audio content, which can be long or short and on any given topic, with the aim of sharing information, ideas or knowledge.

SAMR - Substitution, Augmentation, Modification and Redefinition - a model developed by Reuben Puentedura for assessing the extent to which digital devices, media and activities simply substitute for manual ones, or improve functionality or enable them to be redefined.

Self-directed Learning – learning where the objectives, methods, processes and timescale are decided by the learner rather than for instance by a teacher or educational institution.

Self-efficacy—A combination of beliefs, attitudes, and behaviours that empowers a person to guide, manage, evaluate, and take ownership for his or her own learning.

Serious Games – games, generally in virtual reality or with digital enhancement, which provide a full, immersive simulation of a complex practical situation such as managing a business, diagnosing and caring for a patient or taking part in a military operation.

Source Code—A list of instructions in a computer language that is read and modified by a programmer for the purpose of programming a computer to complete a task. The source code is then translated by a compiler into object (or machine) code so that the computer can understand and perform the task.

Synchronous—Refers to learning that involves instructors and learners communicating at the same time. Traditional, in-person courses are an example of synchronous training. Digitally can be interactive webinars or videoconferencing.

Universal Design for Learning (UDL)—An educational framework for creating learning environments that address the diverse needs of learners. UDL provides learners with flexibility in the ways they access and engage with course materials and demonstrate mastery of learning objectives. Universal Design can be applied to digital resources more generally and also be applied to assessment, where it aims to remove any barriers that are not part of what is being assessed.

6

Glossary

Return to Menu

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



Usable Design—The "effectiveness, efficiency, and satisfaction with which a specified set of users can achieve a specified set of tasks in a particular environment". Usability engineers test the ease with which users can learn to operate a product and remember how to do so when they return to the product at a later time. Source: International Organization for Standardization



Virtual Learning—Learning through computers, internet, software, or combination. This can be delivered within as well as outside the facilities provided by the educational organisation. Learners have remote access to content and instructions can be provided by the teachers in an online environment. This can be used in a self-pacing format or live interaction between learners and instructors. Virtual learning is about replicating a learning space in the virtual environment.

Virtual Learning Environment (VLE)—In educational technology, a VLE is a web-based platform for digital learning, usually within educational institutions. They present resources, activities, and interactions within a course structure and provide for the different stages of assessment. VLEs also usually report on participation and have some level of integration with other institutional systems. Often referred to as Learning Management Systems (LMS).

Virtual Reality (VR) —A virtually created environment in which users can access content and interact using equipment such as a headset or virtual reality glasses.

Visualisation Tools—Tools that support the visual representation of thinking and ideas such as charting, graphing, or concept mapping tools.

Web-based—used to describe applications or materials that run in a web browser.

6

Glossary

Return to Menu

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

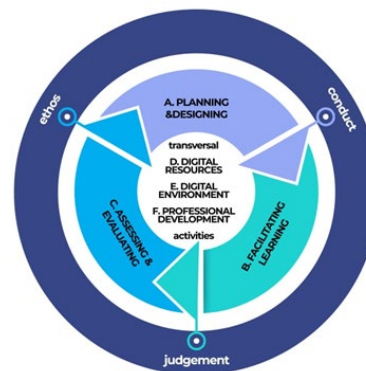




Section

6

Contributing Partners

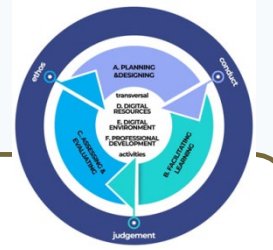


[Enter section](#)

[Return to contents](#)



IDEAL Toolkit



[Contributing Partners](#)

Cogito Development Projects (CDP)

Project Lead - UK based multi-sector consultants specializing in management, performance evaluation & workforce development



University Vocational Awards Council (UVAC)

UK not-for-profit member organisation for the higher and further education sector



Include

UK charity promoting training and consultancy to improve inclusion for people with understanding or speaking difficulties.



FE Sussex

UK not-for-profit member organisation for further education in Sussex, England.



- 1 About the toolkit
- 2 Using the toolkit
- 3 Digital Pedagogy
- 4 Inclusion
- 5 Digital Competency
- 6 Glossary
- 7 **Contributing Partners**





IDEAL Toolkit



Contributing Partners

University of Thessaly

UTH is a prominent institution of Higher Education in Greece aiming to promote scientific knowledge through teaching and research.



University of Turin

The University of Turin is one of the most ancient and prestigious Italian Universities promoting culture and producing research, innovation, training and employment.



UNIVERSITA
DEGLI STUDI
DI TORINO

Turin Institute for The Deaf

The Turin Institute for the Deaf is a non-profit foundation that has been operating since 1814 in favour of the training and social inclusion of deaf people.



ISTITUTO DEI SORDI
DI TORINO

Nevşehir Hacı Bektaş Veli University

The university, located in the Cappadocia region in Turkey, which has hosted countless civilisations throughout history and where nature and history are integrated, was established on May 17, 2007



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



7 Contributing Partners

KAINOTOMIA

Greek TVET institution with the goal of implementing continuous vocational training programmes targeted at youth, unemployed people, educators of all education levels, students of higher education, employed/self-employed persons and vulnerable social groups.

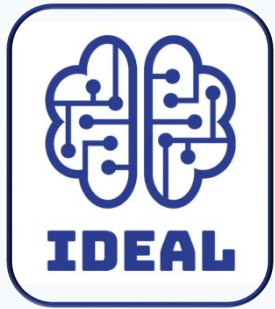
KAINOTOMIA
κέντρο διά βίου μάθησης



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



Περιεχόμενα

Πώς να πλοηγηθείτε

Επιλέξτε την ενότητα που θέλετε να δείτε κάνοντας κλικ στην καρτέλα ενότητας. Μπορείτε να επιστρέψετε σε αυτήν τη σελίδα ανά πάσα στιγμή κάνοντας κλικ στο κουμπί

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

στην κάτω αριστερή γωνία οποιασδήποτε σελίδα.

Όλες οι σελίδες θα έχουν ένα παράθυρο περιήγησης στα αριστερά που θα σας μεταφέρει στην ενότητα που ζητάτε.



Σχετικά με το Toolkit



Ένταξη



Συνεισφέροντ ες εταίροι



Χρήση του Toolkit



Ψηφιακή ικανότητα



Ψηφιακή παιδαγωγική



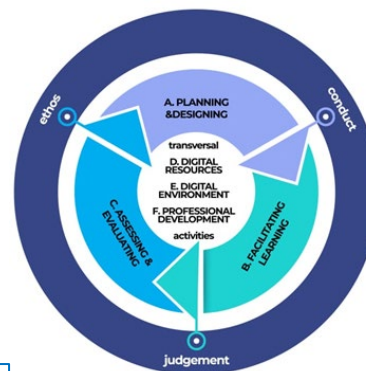
Γλωσσάριο



Τμήμα

1

Σχετικά με το Toolkit



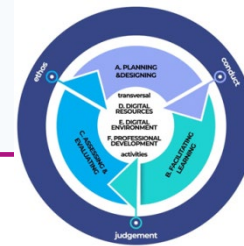
Εισαγωγή ενότητας

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)





IDEAL Toolkit



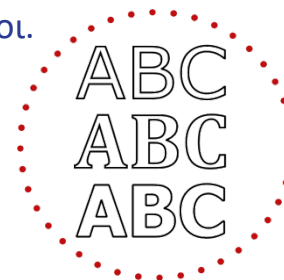
■ Σχετικά με το Toolkit

Αυτό το Toolkit έχει σχεδιαστεί για να βοηθήσει τους ψηφιακά ικανούς επαγγελματίες ή εκείνους που χρειάζονται βασικές οδηγίες για την εφαρμογή τεχνικών ψηφιακής διδασκαλίας. Το περιεχόμενό του είναι γενικό, επιτρέποντας έτσι την εφαρμογή του σε οποιοδήποτε θέμα.

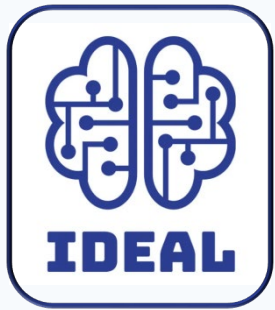
Σκοπός του Toolkit είναι να παρέχει στους εκπαιδευτικούς και στους εκπαιδευτές ένα σύνολο πόρων, οι οποίοι μπορούν να τους πληροφορήσουν και να τους καθοδηγήσουν για την χρήση της ψηφιακής παιδαγωγικής. Το Toolkit συγκεντρώνει μια συλλογή αποδεδειγμένων και καθιερωμένων παραδειγμάτων βέλτιστης πρακτικής, στο οποίο συνεισφέρουν οι εταίροι αυτού του πανευρωπαϊκού έργου, μετά από έρευνα και διερευνητικές ανταλλαγές πρακτικών. Το toolkit συμπληρώνει το Πλαίσιο Ψηφιακής Ικανότητας του IDEAL και παρέχει μερικές οδηγίες για κάθε ενότητα. Το περιεχόμενο του περιλαμβάνει:

Ένα πλαίσιο ικανοτήτων που περιγράφει λεπτομερώς τα απαιτούμενα πρότυπα επάρκειας των εκπαιδευτικών στην χρήση της ψηφιακής διδασκαλίας, της μάθησης και της αξιολόγησης:

- Αποτελέσματα έρευνας για την διερεύνηση των βέλτιστων και όχι τόσο καλών πρακτικών στην ψηφιακή μάθηση
- Καθοδήγηση για την εφαρμογή μιας προσέγγισης χωρίς αποκλεισμούς κατά τη χρήση της ψηφιακής μάθησης
- Επιλογή πόρων για την υποστήριξη του σχεδιασμού, της υλοποίησης και της συνεχούς επαγγελματικής ανάπτυξης. Σύντομα checklists, κατά περίπτωση, και σύνδεσμοι για παραδείγματα, περαιτέρω ανάγνωση και πόροι.

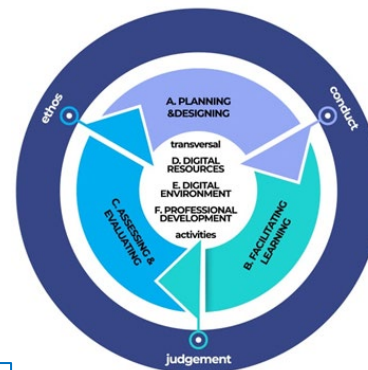


- 1 Σχετικά με το Toolkit
- 2 Χρήση του Toolkit
- 3 Ψηφιακή Παιδαγωγική
- 4 Ένταξη
- 5 Ψηφιακή Ικανότητα
- 6 Γλωσσάριο
- 7 Συνεισφέροντες Εταίροι



Τμήμα
2

Χρήση του Toolkit



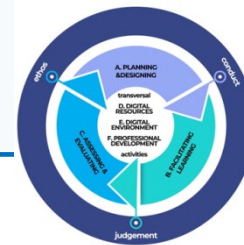
[Εισαγωγή ενότητας](#)

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)





IDEAL Toolkit



📖 Πώς να χρησιμοποιήσετε αυτό το κιτ εργαλείων

Μορφή

Το toolkit χωρίζεται σε επτά ενότητες, οι οποίες προσδιορίζονται στην μπάρα στα αριστερά. Κάνοντας click σε μία ενότητα θα μεταβείτε σε αυτήν. Το toolkit παράγεται σε μορφή pdf η οποία μπορεί να κατέβει και να αποθηκευτεί στο σύστημα σας.

Το toolkit περιέχει υπερ-συνδέσεις σε πόρους που βρίσκονται στο website του έργου. Θα χρειαστείτε πρόσβαση στο Διαδίκτυο για να ανοίξετε τους



συνδέσμους. Προσέξτε αυτά τα εικονίδια για την πρόσβαση σε web έγγραφα με υπερσύνδεση, κάντε κλικ στο εικονίδιο δίπλα στο ονομασμένο έγγραφο..



Website



Word document



Spreadsheet



Presentation



Document

Αυτό το toolkit συμπεριλαμβάνει επίσης ενσωματωμένα αρχεία που αποτελούν μέρος του και δεν απαιτούν την πρόσβαση στο Διαδίκτυο, για αυτό αναζητήστε το εικονίδιο καρφίτσας. Κάντε διπλό κλικ πάνω του για να ανοίξετε το αντίστοιχο αρχείο.



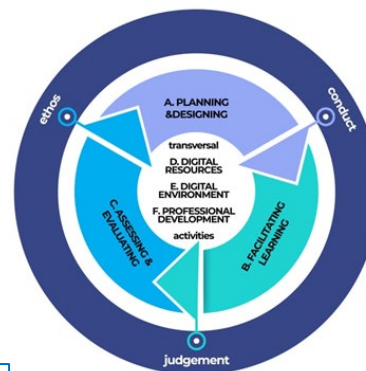
Τα παρακάτω εικονίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την περιήγηση στην πάνω ή κάτω σελίδα, υποδηλώνουν το τέλος της ενότητας και μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να επιστρέψετε στην αρχή της ενότητας.

- 1 Σχετικά με το Toolkit
- 2 Χρήση του Toolkit
- 3 Ψηφιακή Παιδαγωγική
- 4 Ένταξη
- 5 Ψηφιακή Ικανότητα
- 6 Γλωσσάριο
- 7 Συνεισφέροντες Εταίροι



Τμήμα 3

Ψηφιακή Παιδαγωγική



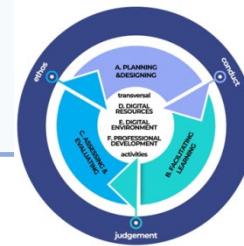
Εισαγωγή ενότητας

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)





IDEAL Toolkit

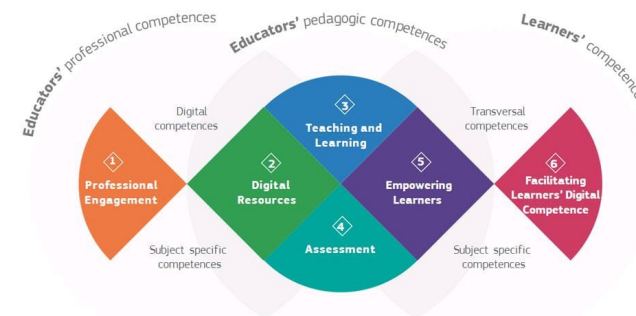


☰ Τι σημαίνει η Ψηφιακή Παιδαγωγική;

Η Παιδαγωγική ορίζεται απλά ως μία μέθοδος, και πρακτική, της διδασκαλίας και της διευκόλυνσης της μάθησης. Ψηφιακή παιδαγωγική είναι η μελέτη και η χρήση της σύγχρονης ψηφιακής τεχνολογίας και των εργαλείων της διδασκαλίας, για την μάθηση και την αξιολόγηση. Η Ψηφιακή Παιδαγωγική δεν είναι απλώς η εφαρμογή των διαθέσιμων εργαλείων, αλλά δίνει προσοχή στο αντίκτυπο των ψηφιακών εργαλείων στον εκπαιδευόμενο και στην εξέταση του τρόπου με τον οποίο οι ψηφιακές τεχνολογίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο στη διδασκαλία και τη μάθηση.

Τι σημαίνει Ψηφιακή Μάθηση;

Η Ψηφιακή Μάθηση είναι κάθε είδος μάθησης που συνοδεύεται από την τεχνολογία ή από την εκπαιδευτική πρακτική που κάνει αποτελεσματική χρήση της τεχνολογίας. Πρόκειται για έναν ευρύ όρο που περιλαμβάνει την εφαρμογή ενός ευρέος φάσματος πρακτικών, συμπεριλαμβανομένης της διαδικτυακής, της μικτής, της ηλεκτρονικής μάθησης και της εικονικής μάθησης. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει μαθητές που κάνουν έρευνα στο Διαδίκτυο, χρησιμοποιούν smart boards και tablet ή παρακολουθούν διαδικτυακά βίντεο ενώ βρίσκονται σε μια τάξη.

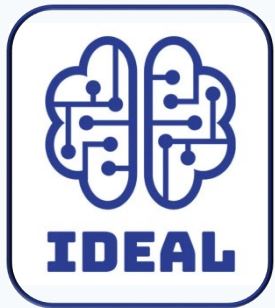


Ένα ψηφιακό μαθησιακό περιβάλλον είναι οποιοσδήποτε χώρος μάθησης που χρησιμοποιεί την τεχνολογία για να επεκτείνει τη μαθησιακή εμπειρία, όπου οι μαθητές μπορούν να αναπτύξουν μια σειρά ακαδημαϊκών δεξιοτήτων, επαγγελματικών δεξιοτήτων ή ψηφιακών δεξιοτήτων. Αυτό μπορεί να συμβεί σε μια τάξη, στο σπίτι, στο χώρο εργασίας ή οπουδήποτε ο μαθητής έχει πρόσβαση στην τεχνολογία.

Σε αυτό το toolkit προσπαθούμε να παρουσιάσουμε την Ψηφιακή Παιδαγωγική χωρίς αποκλεισμούς για να διευκολύνουμε την αποτελεσματική ψηφιακή μάθηση.

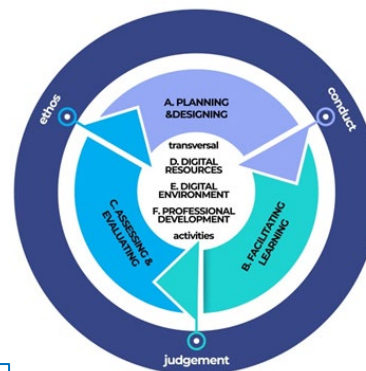
[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



Τμήμα
4

Ένταξη



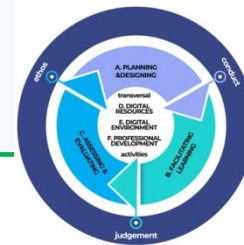
Εισαγωγή ενότητας

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)





IDEAL Toolkit



☑ Τι εννοούμε με την ένταξη;

Στο πλαίσιο αυτού του έργου, ο όρος «Ένταξη» θεωρείται ότι περιλαμβάνει τη χρήση μεθοδολογιών και πόρων διδασκαλίας και μάθησης για να εξασφαλιστεί η πρόσβαση και η συμμετοχή στην τριτοβάθμια και περαιτέρω εκπαίδευση και κατάρτιση. Τα χαρακτηριστικά μπορεί να περιλαμβάνουν (αλλά δεν περιορίζονται) σε:

- Ηλικία
- Φύλο
- Τάξη
- Εθνικότητα
- Σεξουαλικός προσανατολισμός
- Ικανότητες
- Αναπηρίες
- Αντιλήψεις
- Πεποιθήσεις



Η ένταξη μπορεί να αφορά διαφορετικούς τρόπους αντίληψης και εργασίας, το φύλο και την ταυτότητα φύλου, το οικονομικό, κοινωνικό, εθνικό και πολιτισμικό πλαίσιο, την ηλικία, την πρόσβαση σε πόρους και τη συνδεσιμότητα, την ψηφιακή μόρφωση και την αυτοαποτελεσματικότητα, το περιβάλλον από το οποίο γίνεται η πρόσβαση στους ψηφιακούς πόρους και άλλα χαρακτηριστικά. Η ένταξη στη μάθηση λαμβάνει επίσης υπόψη τη ζωή και τις εκπαιδευτικές εμπειρίες των μαθητών, τα στυλ μάθησης, την ψηφιακή μόρφωση, την αυτοπεποίθηση και την εκτίμηση, και την πρόσβαση στην

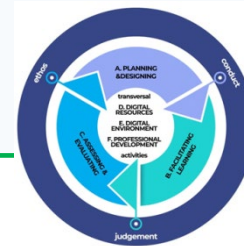
[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



4 Ένταξη και Προσβασιμότητα στο Ψηφιακό Μαθησιακό Περιβάλλον

Η προώθηση και η διατήρηση του μαθησιακού περιβάλλοντος χωρίς αποκλεισμούς είναι απαραίτητη για να καταστεί δυνατή η πλήρης συμμετοχή, η δέσμευση και η μάθηση για όλους τους μαθητές, είτε παραδίδονται εξ ολοκλήρου διαδικτυακά είτε χρησιμοποιούν διαδικτυακές μεθόδους ως μέρος μιας μικτής προσέγγισης. Το ψηφιακό μαθησιακό περιβάλλον απαιτεί από τους δασκάλους, τους καθηγητές και τους εκπαιδευτές να σκεφτούν συνειδητά για το πώς να επιτύχουν αυτούς τους στόχους και να ενσωματώσουν στρατηγικές χωρίς αποκλεισμούς στα σχέδια μαθημάτων τους. Ακολουθούν μερικές συμβουλές για την διαδικτυακή εκπαίδευση.

Η ιστοσελίδα του Βορειοδυτικού Κέντρου του Πανεπιστήμιο Searle για την Προώθηση της μάθησης και της διδασκαλίας [Inclusive Learning Environments](#) παρέχει πολλές πηγές και οδηγούς για την ένταξη σε μαθησιακές ρυθμίσεις.:

Η καλλιέργεια εν όσμθησιακού περιβάλλοντος χωρίς αποκλεισμούς

Ο ρόλος του εκπαιδευτή ή του δασκάλου είναι να δημιουργήσει την κοινωνική παρουσία στο διαδικτυακό μαθησιακό περιβάλλον, διευκολύνοντας ενεργά την επαφή μεταξύ των μαθητών και του εκπαιδευτή.

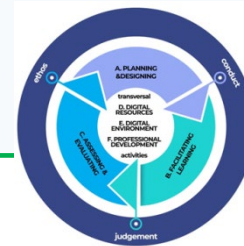
[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



4 Ένταξη και Προσβασιμότητα στο Ψηφιακό Μαθησιακό Περιβάλλον

Ακολουθείστε τις προτεινόμενες στρατηγικές για την προώθηση ενός θετικού κλίματος:

Καθορίστε συλλογικά βασικούς κανόνες για τη διεξαγωγή διαλόγου - Οι μαθητές μπορούν να βοηθήσουν στη συνδημιουργία κοινών κανόνων και προσδοκιών που θα πρέπει να ισχύουν για όλα τα σύγχρονα και ασύγχρονα μαθήματα, τις εικονικές συνομιλίες, την ομαδική εργασία και τους πίνακες συζητήσεων. Π.χ.: «Να σέβεσαι τα λόγια και τις απόψεις των άλλων, ακόμα κι αν διαφέρουν από τις δικές σου».

Αναγνωρίστε τις δύσκολες συνθήκες – τι συμβαίνει σε τοπικό επίπεδο ή στα μέσα ενημέρωσης και προκαλεί συναισθηματική αντίδραση;

Πρωθήστε την κοινωνική παρουσία- χρησιμοποιήστε δραστηριότητες που σπάνε τον πάγο. Να είστε προσεκτικοί στο να μην θέτετε ερωτήσεις που θα απαιτούν από τους μαθητές να αποκαλύπτουν ενδεχόμενες ευαίσθητες πληροφορίες για τον εαυτό τους. Προσφέρετε ευκαιρίες επικοινωνίας εκτός διαδικτύου. Συνδεθείτε νωρίς και επιτρέψτε να ακολουθήσει ένα σύντομο χρονικό διάστημα στο τέλος του μαθήματος.

Πρωθήστε την ισότιμη συμμετοχή στην τάξη - δώστε στους μαθητές πολλούς τρόπους συμμετοχής, όπως η χρήση του εικονιδίου ανύψωσης χεριών στο Zoom / Teams, καλώντας τους μαθητές που σηκώνουν οπτικά τα χέρια τους, να χρησιμοποιούν μια συζήτηση στη συνομιλία. Οι βέλτιστες πρακτικές για την ενεργητική μάθηση και την προσωπική συζήτηση μπορούν να αναπαραχθούν ή να προσαρμοστούν σε διαδικτυακά μαθήματα, συμπεριλαμβανομένων, της προσφοράς χρόνου για σκέψη πριν καλέσετε οποιονδήποτε, της χρήσης μικρών ομάδων συζήτησης σε μία αίθουσα συζητήσεων.

Παρακολουθήστε την αλληλεπίδραση των μαθητών – παρακολουθήστε τα δωμάτια, τις συνομιλίες και την πρόκληση ακατάλληλης συμπεριφοράς.

Σεβαστείτε και επιβεβαιώστε τα ονόματα και την ταυτότητα - Ρωτήστε πώς να προφέρετε σωστά τα ονόματα, κάντε χρήση της λειτουργίας μετονομασίας για να προσθέσετε τις αντωνυμίες τους εάν θέλετε. Κάντε την ίδια βέλτιστη πρακτική για τον εαυτό σας.

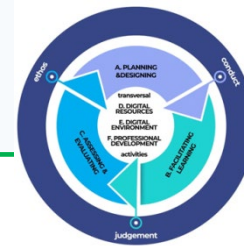
[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



4 Ένταξη και Προσβασιμότητα στο Ψηφιακό Μαθησιακό Περιβάλλον

Προσβασιμότητα

Κατά την παρουσίαση των μαθητών με διαδικτυακό υλικό, είναι σημαντικό να τηρείτε τις οδηγίες προσβασιμότητας στους ακόλουθους τομείς:

Επιστροφή στην αρχή

Ηχογραφημένο υλικό - Ενεργοποιήστε τις κλειστές λεζάντες για το Zoom, το Teams ή το YouTube και χρησιμοποιήστε το αντίγραφο που δημιουργείται αυτόματα, εάν είναι διαθέσιμο.

Γραπτό Υλικό - Βεβαιωθείτε ότι το γραπτό υλικό σας είναι προσβάσιμο σε όσους χρησιμοποιούν λογισμικό ανάγνωσης οθόνης. Το εναλλακτικό κείμενο είναι επίσης μια κρίσιμη υποστήριξη προσβασιμότητας για οποιονδήποτε χρησιμοποιεί ένα πρόγραμμα ανάγνωσης οθόνης για εικόνες.

Αξιολόγηση- Βεβαιωθείτε ότι υπάρχει επιπλέον χρόνος για διαδικτυακές αξιολογήσεις για όσους τον χρειάζονται.

Ανταποκριθείτε στις ατομικές ανάγκες των μαθητών - Να είστε ανοιχτοί σε αιτήματα και να κατανοείτε τη φύση των διαφορετικών προσαρμογών που μπορεί να απαιτούν προηγούμενο προγραμματισμό.

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



4 Ψηφιακή παιδαγωγική χωρίς αποκλεισμούς – ο ορισμός

Επιστροφή στην αρχή

Η ψηφιακή παιδαγωγική χωρίς αποκλεισμούς ενισχύει την ψηφιακή μαθησιακή εμπειρία για όλους τους εκπαιδευόμενους στην τριτοβάθμια εκπαίδευση. Αναγνωρίζει ότι οι εκπαιδευόμενοι έχουν διαφορετικό υπόβαθρο και ξεχωρίζουν από μια σειρά χαρακτηριστικών, συμπεριλαμβανομένης της ηλικίας, του φύλου, της τάξης, της εθνικότητας, του σεξουαλικού προσανατολισμού, των ικανοτήτων, των αναπηριών, των αντιλήψεων και των πεποιθήσεων. Έχουν διαφορετικούς τρόπους μάθησης, εκπαιδευτικές και εμπειρίες ζωής, επίπεδο ψηφιακής μόρφωσης και πρόσβασης, και επίπεδο αυτοπεποίθησης και αυτοεκτίμησης. Η αναγνώριση και η πρόβλεψη των διαφορετικών αναγκών στο σχεδιασμό της μάθησης είναι μια προσέγγιση που ενθαρρύνει όλους τους εκπαιδευόμενους να αισθάνονται ότι η ψηφιακή μαθησιακή εμπειρία είναι ανοιχτή σε αυτούς, χωρίς να χρειάζεται να ζητήσουν να συμπεριληφθούν. Αυτό αυξάνει τις πιθανότητες επιτυχίας και βελτιώνει την εμπειρία του μαθητή.

Τι εννοούμε με τον όρο Προσβασιμότητα;

Η Προσβασιμότητα αναφέρεται συνήθως σε μέτρα που ξεπερνούν τα εμπόδια στην πρόσβαση και την ένταξη, επιτρέποντας αρχικά σε όλους τους εκπαιδευόμενους να συμμετέχουν ουσιαστικά στο μαθησιακό πλαίσιο και να αξιοποιούν πλήρως τις δυνατότητές τους. Στην ψηφιακή παιδαγωγική αυτό συνεπάγεται με την παροχή υποστηρικτικού περιεχομένου και εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων για όλους τους εκπαιδευόμενους. Η έννοια αυτή ισχύει για την κάλυψη των ατομικών μαθησιακών αναγκών όλων των ενδεχόμενων μαθητών, όπως τους μαθητές αγγλικής γλώσσας, τους μαθητές αγροτικών κοινοτήτων ή τους μαθητές από σπίτια που μειονεκτούν οικονομικά, καθώς και εκείνους με αναγνωρισμένες αναπηρίες.

Η ψηφιακή προσβασιμότητα έχει οριστεί από τους Mancilla και Frey (2020) ως «ο σχεδιασμός ηλεκτρονικών υλικών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από όλους τους ανθρώπους, ανεξάρτητα από αναπηρίες ή τους περιβαλλοντικούς περιορισμούς».

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

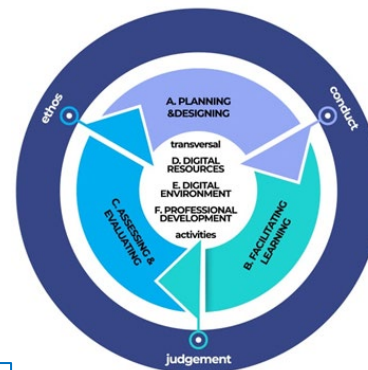
IDEAL Toolkit





Τμήμα
5

Ψηφιακή Ικανότητα



Εισαγωγή ενότητας

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)





IDEAL Toolkit



5.1 Τι εννοούμε με τον όρο Ψηφιακή Ικανότητα;

Η ικανότητα μπορεί να οριστεί ως «η δυνατότητα να κάνεις κάτι με επιτυχία ή αποτελεσματικότητα» (Oxford English Dictionary). Η Ψηφιακή ικανότητα (που σχετίζεται με τους εκπαιδευτικούς και τους εκπαιδευτές) δεν είναι μόνο η ικανότητα κατανόησης και χρήσης των ψηφιακών εργαλείων με τρόπο αποτελεσματικό και ηθικό, αλλά και η χρήση τους για την παροχή μαθησιακών δραστηριοτήτων και εμπειριών που είναι αποτελεσματικές και ενισχύονται με τη χρήση ψηφιακής τεχνολογίας. Αυτό περιλαμβάνει τόσο την ικανότητα εργασίας με ψηφιακές συσκευές, πόρους και μέσα, όσο και την καλή γνώση των αρχών της ψηφιακής παιδαγωγικής.

5

Ψηφιακή Ικανότητα

Τι εννοούμε με τον όρο ψηφιακή ικανότητα;

Παρουσίαση του πλαισίου

Χρήση του πλαισίου ψηφιακών ικανοτήτων IDEAL

Έθος, συμπεριφορά και κρίση

Οι αρμοδιότητες

Επιστροφή στην αρχή



[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.2 Το Πλαίσιο Ψηφιακής Ικανότητας

Το Πλαίσιο Ψηφιακής Ικανότητας του IDEAL είναι διαθέσιμο στο website του IDEAL

Το Πλαίσιο προορίζεται για να εφαρμοστεί στις δραστηριότητες των εκπαιδευτικών και των σχεδιαστών μάθησης στην τριτοβάθμια εκπαίδευση και την ανώτερη επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση (TE / AEEK) που χρησιμοποιούν ψηφιακή τεχνολογία, είτε εξ αποστάσεως είτε με άλλο τρόπο. Καλύπτει ένα ευρύ φάσμα πλαισίων, οπότε θα μπορούσε να εφαρμοστεί, για παράδειγμα, σε μια διαδικτυακή, μικτή ή υβριδική προσέγγιση για πτυχίο λογοτεχνίας ή επιστήμης, στην κατάρτιση τεχνικών που χρησιμοποιούν επαυξημένη και εικονική πραγματικότητα, στην υποστήριξη των εργαζομένων στον τομέα της υγειονομικής περίθαλψης μέσω κινητής μάθησης ή στην παροχή σκελετού προγράμματος για ένα πρόγραμμα αστυνόμευσης ή μια έρευνα όπου η μάθηση θα εστιάζει στην εργασιακή δραστηριότητα.

Το πλαίσιο καλύπτει έξι τομείς, καθώς και ένα βασικό σύνολο προτύπων που σχετίζονται με το επαγγελματικό ήθος, τη συμπεριφορά και την κρίση. Οι τρεις πρώτοι τομείς αφορούν τις διαδικασίες παροχής διδασκαλίας και μάθησης: προγραμματισμός και σχεδιασμός, διευκόλυνση της μάθησης, εκτίμηση και αξιολόγηση. Οι άλλοι τρεις τομείς υποστηρίζουν το τμήμα διδασκαλίας και μάθησης: χρήση ψηφιακών πόρων, διαχείριση του ψηφιακού περιβάλλοντος και συνεχής επαγγελματική ανάπτυξη. Και οι έξι τομείς δίνουν έμφαση στις κατάλληλες ψηφιακές παιδαγωγικές μεθόδους και στην προσβασιμότητα και την ένταξη.



5

Ψηφιακή Ικανότητα

Τι εννοούμε με τον όρο ψηφιακή ικανότητα;

Παρουσίαση του πλαισίου

Χρήση του πλαισίου ψηφιακών ικανοτήτων IDEAL

Ήθος, συμπεριφορά και κρίση

Οι αρμοδιότητες

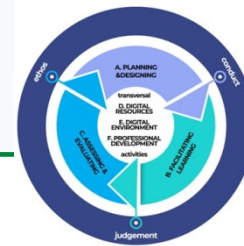
Επιστροφή στην αρχή

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.3 Χρησιμοποιώντας το ψηφιακό Πλαίσιο Ικανοτήτων του IDEAL

Το Πλαίσιο μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως οδηγός αναφοράς ή εργαλείο αυτοαξιολόγησης, προσαρμόζοντάς το στο περιβάλλον εργασίας σας.

Αυτό το Toolkit έχει σχεδιαστεί για να υποστηρίξει το Πλαίσιο. Ακολουθεί την ίδια δομή με το Πλαίσιο.

Το πλαίσιο δεν προορίζεται για να χρησιμοποιηθεί γραμμικά, αν και καθορίζεται με τους έξι τομείς αρμοδιότητας να διαδέχονται ο ένας τον άλλον. Οι έξι προσδιορισμένοι τομείς ικανότητας περιγράφουν δραστηριότητες που στηρίζουν την κατάλληλη πρακτική - δεν είναι συνταγή ή βιβλίο οδηγιών, ούτε απαριθμεί γνώσεις / δεξιότητες, εκπαιδευτικούς στόχους ή χαρακτηριστικά του ατόμου.

Μπορεί να είναι χρήσιμη η διασταύρωση μεταξύ των διαφορετικών τομέων, για παράδειγμα ο προγραμματισμός και ο σχεδιασμός απαιτούν επίσης καλή γνώση των ψηφιακών πόρων, μαθησιακή διευκόλυνση, την εκτίμηση και την αξιολόγηση.

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit

5

Ψηφιακή Ικανότητα

Τι εννοούμε με τον όρο ψηφιακή ικανότητα;

Παρουσίαση του πλαισίου

Χρήση του πλαισίου ψηφιακών ικανοτήτων IDEAL

Έθος, συμπεριφορά και κρίση

Οι αρμοδιότητες

Επιστροφή στην αρχή



IDEAL Toolkit



5.4 Έθος, συμπεριφορά και κρίση

Το ήθος, η συμπεριφορά και η κρίση βρίσκονται στον εξωτερικό μέρος του πλαισίου.

Αυτά αποτελούν βασικές αρχές που στηρίζουν το πλαίσιο και ισχύουν για τους επαγγελματίες της ψηφιακής μάθησης. Η αποτελεσματικότητα και η εμπειρία της μάθησης είναι στόχος όλων των δραστηριοτήτων, χρησιμοποιώντας τις δυνατότητες που παρέχουν τα ψηφιακά μέσα και πόρους για την ενίσχυσή τους. Οι αρχές αποτελούν τον σκελετό και μπορούν να συνοψιστούν ως εξής:

- Ενθάρρυνση, ακρόαση και χρήση των σχολίων των μαθητών και άλλων ενδιαφερόμενων μερών, προκειμένου να βελτιωθεί η ψηφιακή μάθηση.
- Μεγιστοποίηση της πρόσβασης, της ένταξης και της ισότητας στην ψηφιακή μάθηση, τόσο σε συνολικό επίπεδο όσο και στις ατομικές ανάγκες των εκπαιδευομένων.
- Αξιοποιήστε ευκαιρίες για να βελτιώσετε τις δικές σας γνώσεις και την επάρκεια στην ψηφιακή μάθηση και διδασκαλία.
- Χρήση τεκμηρίωσης και κριτικής στην επιλογή, το σχεδιασμό και τη χρήση υλικών, πόρων, συσκευών και μεθόδων για την υποστήριξη της ψηφιακής μάθησης.
- Τήρηση των αρχών του ψηφιακού απορρήτου, της εμπιστευτικότητας, της προστασίας και των πνευματικών δικαιωμάτων.
- Υποστήριξη της ευημερίας και της ασφάλειας σας και των εκπαιδευομένων στο ψηφιακό περιβάλλον.
- Αποφύγετε τη συμμετοχή σε διαδικτυακή συμπεριφορά που είναι παράνομη, προσβλητική, αντιεπαγγελματική ή που θέτει σε κίνδυνο τους μαθητές ή τους επαγγελματίες.

5

Ψηφιακή Ικανότητα

Τι εννοούμε με τον όρο ψηφιακή ικανότητα;

Παρουσίαση του πλαισίου

Χρήση του πλαισίου ψηφιακών ικανοτήτων IDEAL

Έθος, συμπεριφορά και κρίση

Οι αρμοδιότητες

Επιστροφή στην αρχή



IDEAL Toolkit



5.5 Οι τομείς των ικανοτήτων

Στο πλαίσιο αυτό υπάρχουν τρία επίπεδα βάθους: τομείς ικανοτήτων, δραστηριοτήτων και καταστάσεις επέκτασης.

Ένα παράδειγμα δομής τριών επιπέδων:

- Ο προγραμματισμός και ο σχεδιασμός για την ψηφιακή μάθηση είναι ένας «τομέας ικανοτήτων»;
- Να διευκρινίζεται τι πρέπει να επιτευχθεί για ένα πρόγραμμα, την παρέμβαση ή εάν ένα μάθημα είναι «δραστηριότητα που στηρίζει την ανάλογη πρακτική».
- Κάτω από κάθε δραστηριότητα υπάρχουν αρκετές «καταστάσεις επέκτασης» που παρέχουν περισσότερη καθοδήγηση για την αντιμετώπιση της δραστηριότητας.

Υπάρχουν έξι τομείς ικανοτήτων στο Πλαίσιο:

- Προγραμματισμός και Σχεδιασμός
- Διευκόλυνση Εκμάθησης
- Επανεξέταση και Αξιολόγηση
- Χρήση Ψηφιακών Πόρων
- Διαχείριση Ψηφιακού Περιβάλλοντος
- Συνεχής Επαγγελματική Ανάπτυξη

Τα θέματα αυτά αναλύονται σε έξι δέσμες εργαλείων. Τα θέματα που εμπίπτουν σε κάθε τομέα ικανοτήτων εντός του toolkit μπορούν να υποστηρίξουν περισσότερους από έναν τομέα του πλαισίου και η προσβασιμότητα και η ένταξη έχουν παρουσιαστεί ως θέμα σε κάθε ένα από αυτούς. Σε κάθε τομέα ικανοτήτων γίνεται μια σύντομη εισαγωγή. Στη συνέχεια, κάθε μια από τις δραστηριότητες που βρίσκονται από κάτω του, επεξεργάζονται με προτεινόμενους πόρους. Αυτό το μέρος του toolkit παρέχει ορισμένες οδηγίες για κάθε τομέα ικανοτήτων, συνδέσεις με πηγές, όπως σύντομα checklists, κατά περίπτωση, και συνδυασμούς με παραδείγματα, περαιτέρω ανάγνωση και άλλους πόρους. Στοχεύει στην αντιμετώπιση μιας κουλτούρας στην ΕΕ όπου «τα οφέλη της τεχνολογίας για την υποστήριξη της μάθησης δεν έχουν ακόμη πραγματοποιηθεί, με την τεχνολογία να χρησιμοποιείται συνήθως για διευκόλυνση αντί να υποστηρίζει μια πιο αποτελεσματική παιδαγωγική» (Newham and Beetham, 2017, p. 5).

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



5

Ψηφιακή Ικανότητα

Τι εννοούμε με τον όρο ψηφιακή ικανότητα;

Παρουσίαση του πλαισίου

Χρήση του πλαισίου ψηφιακών ικανοτήτων IDEAL

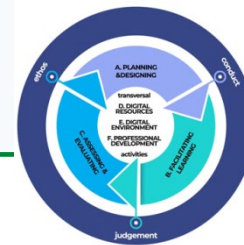
Έθος, συμπεριφορά και κρίση

Οι αρμοδιότητες

Επιστροφή στην αρχή



IDEAL Toolkit



5.1α Προγραμματισμός και σχεδιασμός για την ψηφιακή εκμάθηση

Το θέμα του toolkit αυτού αφορά τα προκαταρκτικά που υποστηρίζουν την αρμόδια πρακτική σχετικά με τον προγραμματισμό και τον σχεδιασμό αποτελεσματικών ψηφιακών και μεικτών μαθησιακών εμπειριών και μπορεί να εφαρμοστεί σε ποικίλες μαθησιακές καταστάσεις, όπως για παράδειγμα προγραμματισμένα μαθήματα, για την υποστήριξη των εκπαιδευομένων στην εργασία και της ατομικής μελέτης. Ασχολείται με την ψηφιακή παιδαγωγική - τις τεχνικές πτυχές, όπως η κατανόηση και η επιλογή υλικού και λογισμικού, τα οποία καλύπτονται στο τμήμα Δ «Χρήση ψηφιακών πόρων». Καλύπτει τις ανάγκες και τα πλαίσια των πραγματικών και δυνητικών εκπαιδευόμενων και την οικοδόμηση σε σχετικά επίπεδα προσβασιμότητας.

A1. Καθορισμός των επιτευγμάτων ενός προγράμματος, μιας παρέμβασης ή μιας συνεδρίας

Αυτή η δραστηριότητα προσδιορίζει τα προκαταρκτικά στο σχεδιασμό μιας μαθησιακής εκδήλωσης: τους στόχους, το περιεχόμενο της μάθησης, τα χαρακτηριστικά των μαθητών και τους πόρους που απαιτούνται και είναι διαθέσιμοι.

Στόχοι

Ο καθορισμός των μαθησιακών στόχων (επιδιωκόμενα αποτελέσματα) αποτελεί σύνηθες μέρος του σχεδιασμού μαθησιακών εμπειριών, ιδίως όταν υπάρχουν επίσημοι στόχοι του προγράμματος που πρέπει να επιτευχθούν. Εκτός από αυτούς τους τυπικούς, ειδικούς για το θέμα ή εργασιακούς στόχους, υπάρχουν υπονοούμενοι στόχοι που συνδέονται με την ίδια τη μαθησιακή διαδικασία; Για παράδειγμα:

- να έχετε την δυνατότητα πρόσβασης και χρήσης συγκεκριμένων ψηφιακών συσκευών και εφαρμογών για την εκτέλεση συγκεκριμένων εργασιών
- να είστε σε θέση να διαχειριστείτε αποτελεσματικά τις εργασίες και το χρόνο για την επίτευξη της σχετικής μάθησης
- να είστε σε θέση να συνεργαστείτε αποτελεσματικά με άλλους εκπαιδευόμενους - εξ αποστάσεως ή σε φυσική εγγύτητα.

Η σημείωση αυτών, μπορεί να σας βοηθήσει να σχεδιάσετε το μάθημα πιο αποτελεσματικά, βοηθώντας σας να βεβαιωθείτε ότι οι μαθητές έχουν πρόσβαση, τη γνώση και τις ικανότητες που απαιτούνται για τις διαδικασίες μάθησης καθώς και για την επίτευξη των αποτελεσμάτων.

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Προγραμματισμός και σχεδιασμός

Διευκόλυνση της μάθησης

Επανεξέταση, εκτίμηση και αξιολόγηση

Χρήση ψηφιακών πόρων

Διαχείριση του ψηφιακού περιβάλλοντος

Συνεχής επαγγελματική εξέλιξη

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.1α Προγραμματισμός και σχεδιασμός για την ψηφιακή εκμάθηση (συνέχεια)

Περιεχόμενο

- Με μία «τυπική» ομάδα από νέους με προπτυχιακό πλήρους φοίτησης σε μία τάξη ή αίθουσα διαλέξεων, είναι σπάνιο να αφιερώσετε πολύ χρόνο σκεπτόμενοι για το πλαίσιο της εκμάθησης- εκτός ίσως από τον προσδιορισμό της αίθουσας και τις εγκαταστάσεις μελέτης για τους φοιτητές που τις χρειάζονται. Η ψηφιακή μάθηση, ιδίως η διαδικτυακή και η εξ αποστάσεως, μπορεί να πραγματοποιηθεί σε ένα πολύ ευρύτερο φάσμα πλαισίων και αυτά θα επηρεάσουν και τον σχεδιασμό. Μερικά παραδείγματα περιλαμβάνουν:
 - πρόσβαση από το σπίτι- το οποίο θα μπορούσε να είναι μία ήσυχη μελέτη με τις τελευταίες τεχνολογικές εγκαταστάσεις ή ένα θορυβώδες διαμέρισμα κοινόχρηστο και με κακή σύνδεση, παλιό laptop ή tablet
 - διαφορετικά επίπεδα απασχολησιμότητας – συγκρίνετε για παράδειγμα έναν νέο φοιτητή πλήρους φοίτησης χωρίς άλλες ευθύνες με έναν εργαζόμενο μονογονεϊκής οικογένειας ή κηδεμόνα ή έναν επαγγελματία σε απαιτητικό ρόλο
 - πρόσβαση από τον χώρο εργασίας– για κάποιους μαθητές αυτό θα μπορούσε να σημαίνει σύντομα μαθήματα σε πολυάσχολα και θορυβώδη περιβάλλοντα
 - με επίκεντρο την εργασία – τα ψηφιακά μέσα χρησιμοποιούνται για να προτρέψουν και να υποστηρίξουν την μάθηση στο χώρο εργασίας ή το έργο
 - ακριβώς στο χρόνο – η μάθηση πραγματοποιείται ως απάντηση στην εργασία ή σε άλλη εξωτερική παραπομπή, όπως το πως να διορθώσετε ένα λάθος σε ένα μέρος μίας συσκευής ή η φροντίδα για έναν ασθενή με ιδιαίτερα συμπτώματα
 - με την επικοινωνία μεταξύ των μαθητών ή με μαθητές που εργάζονται μόνοι– προφανώς, μπορείτε να το επηρεάσετε αυτό από τον σχεδιασμό, αλλά οι μαθητές είναι ήδη μέρος μίας ομότιμης ομάδας ή δικτύου είτε στο μάθημα τους είτε στον εργασιακό χώρο



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Προγραμματισμός και σχεδιασμός

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.1α Προγραμματισμός και σχεδιασμός για την ψηφιακή εκμάθηση (συνέχεια)

Η κατανόηση του πλαισίου στο οποίο θα (ή θα μπορούσε να) λάβει χώρα η μάθηση είναι σημαντική για τον αποτελεσματικό σχεδιασμό της. Για παράδειγμα, αν ο σχεδιασμός σας προϋποθέτει ότι οι μαθητές θα μπορούν να λάβουν μέρος σε ένα δίωρο σύγχρονο μάθημα, αλλά στην πραγματικότητα για τουλάχιστον μερικούς από αυτούς είναι αδύνατο (ή δεν θα είναι σε θέση να συγκεντρωθούν για αυτό το χρονικό διάστημα), θα αποτύχει.



Χαρακτηριστικά και ανάγκες πρόσβασης του μαθητή

Το πόσο επιτυχημένο είναι το σχέδιο εκμάθησής σας θα εξαρτηθεί από το αν «δουλεύει» για όλους για τους οποίους προορίζεται. Αυτό μπορεί να προσεγγιστεί με διάφορους τρόπους. Το καλύτερο είναι συχνά να υποθέσετε ότι θα υπάρχει ένα ευρύ φάσμα αναγκών προσβασιμότητας όλης της ομάδας των μαθητών σας, και να σχεδιάζετε με βάση την μεγιστοποίηση του: η ιδέα του «καθολικού σχεδιασμού» που συζητήθηκε στο τμήμα A4 υιοθετεί αυτήν την προσέγγιση. Από την άλλη πλευρά, αν έχετε μια γνωστή ομάδα μαθητών, μπορεί να είναι ευκολότερο να σχεδιάσετε ειδικά με αυτούς στο μυαλό σας.

Υπάρχουν περισσότερα σε αυτό στο τμήμα A4, αλλά σκεφτείτε την σύντομη λίστα:

- Αναπηρίες και διαφορές στον τρόπο αντίληψης των πραγμάτων, για παράδειγμα σε σχέση με την όραση, την ακοή, τη συγκέντρωση και τη φυσική πρόσβαση και λειτουργία του εξοπλισμού.
- Διαφορετικοί τρόποι έκφρασης, για παράδειγμα λεκτικά, σε κείμενο, γραφικά, μέσω της νοηματικής γλώσσας, μέσω βίντεο
- Διαφορετικές προτιμήσεις σχετικά με τους τρόπους μάθησης, για παράδειγμα μέσω της ακρόασης, της παρακολούθησης, της άσκησης, της συζήτησης και συνδυασμός αυτών
- Διαφορετικά επίπεδα ικανότητας - και εμπιστοσύνης - με ψηφιακές συσκευές και εφαρμογές
- Διαφορετικά επίπεδα πρόσβασης σε ψηφιακό εξοπλισμό και στην σύνδεση



[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1α Προγραμματισμός και σχεδιασμός για την ψηφιακή εκμάθηση (συνέχεια)

Χαρακτηριστικά και ανάγκες πρόσβασης του μαθητή

Το πόσο επιτυχημένο είναι το σχέδιο εκμάθησής σας θα εξαρτηθεί από το αν «δουλεύει» για όλους για τους οποίους προορίζεται. Αυτό μπορεί να προσεγγιστεί με διάφορους τρόπους. Το καλύτερο είναι συχνά να υποθέσετε ότι θα υπάρχει ένα ευρύ φάσμα στις ανάγκες προσβασιμότητας όλης της ομάδας των μαθητών σας, και να σχεδιάζετε με βάση την μεγιστοποίηση του: η ιδέα του «καθολικού σχεδιασμού» που συζητήθηκε στο τμήμα A4 υιοθετεί αυτήν την προσέγγιση. Από την άλλη πλευρά, αν έχετε μια γνωστή ομάδα μαθητών, μπορεί να είναι ευκολότερο να σχεδιάσετε ειδικά με αυτούς στο μυαλό σας.

Υπάρχουν περισσότερα σε αυτό στο τμήμα A4, αλλά σκεφτείτε την σύντομη λίστα:

- Αναπηρίες και διαφορές στον τρόπο αντίληψης των πραγμάτων, για παράδειγμα σε σχέση με την όραση, την ακοή, τη συγκέντρωση και τη φυσική πρόσβαση και λειτουργία του εξοπλισμού.
- Διαφορετικοί τρόποι έκφρασης, για παράδειγμα λεκτικά, σε κείμενο, γραφικά, μέσω της νοηματικής γλώσσας, μέσω βίντεο
- Διαφορετικές προτιμήσεις σχετικά με τους τρόπους μάθησης, για παράδειγμα μέσω της ακρόασης, της παρακολούθησης, της άσκησης, της συζήτησης και συνδυασμούς αυτών
- Διαφορετικά επίπεδα ικανότητας - και εμπιστοσύνης - με ψηφιακές συσκευές και εφαρμογές
- Διαφορετικά επίπεδα πρόσβασης σε ψηφιακό εξοπλισμό και στην σύνδεση



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Προγραμματισμός και σχεδιασμός

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.1α Προγραμματισμός και σχεδιασμός για την ψηφιακή εκμάθηση (συνέχεια)

Πηγές

Ο καλός σχεδιασμός της ψηφιακής μάθησης θα πρέπει να καθοδηγείται κυρίως από παιδαγωγικούς παράγοντες και όχι από το τι μπορεί να κάνει η τεχνολογία. Ωστόσο, στην πράξη, θα υπάρξουν κάποιες διαφωνίες μεταξύ του τι μπορεί να προσφέρει η τεχνολογία, τι θα παρέχει την πιο αποτελεσματική μαθησιακή εμπειρία, και τι είναι πρακτικό και προσιτό. Σε αυτό το στάδιο, γνωρίζοντας τι είναι διαθέσιμο (και εφικτό να χρησιμοποιηθεί) θα κάνουμε τη διαδικασία σχεδιασμού ευκολότερη και θα εξοικονομήσουμε την υπαναχώρηση.

- Ποιους πόρους (υλικό, λογισμικό, εφαρμογές, άδειες χρήσης, υπάρχοντα υλικά, τεχνική υποστήριξη και υποστήριξη σχεδιασμού μάθησης) έχετε διαθέσιμους (ή μπορείτε να αποκτήσετε πρόσβαση); Μην ξεχνάτε τους δωρεάν πόρους που διατίθενται στο διαδίκτυο.
- Τι προσφέρουν αυτά όσον αφορά τη δημιουργία σχετικών μαθησιακών εμπειριών - και τι περιορισμούς θέτουν σχετικά με το τι μπορείτε να κάνετε;
- Πόσος χρόνος θα απαιτηθεί για τη χρήση τους, την στήριξη τους (και αν υπάρχουν σχετικά χρήματα);
- Αν οι μαθητές εργάζονται από το σπίτι ή τον χώρο εργασίας, θα είναι δύσκολη η πρόσβαση στις εφαρμογές χωρίς τον σύγχρονο εξοπλισμό ή τα μεγάλα εύρη ζώνης;
- Πόσο προσβάσιμες είναι οι εφαρμογές και τα υλικά - για παράδειγμα πόσο συμβατές είναι με την υποβοηθητική τεχνολογία;
- Υπάρχουν περισσότερα σχετικά με την επιλογή, την αξιολόγηση και τη δημιουργία ψηφιακών πόρων στο μέρος Δ, Χρήση ψηφιακών πόρων.



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Προγραμματισμός και σχεδιασμός

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5α Προγραμματισμός και σχεδιασμός για την ψηφιακή εκμάθηση (συνέχεια)

Πηγές

Πώς η νοοτροπία ψηφιακής προεπιλογής πηγαίνει σε αποτελεσματικούς οργανισμούς το 2022

Εικονική μάθηση ή υβριδική μάθηση - πώς επιλέγουμε;

Ψηφιακός μετασχηματισμός: Αύξηση της δέσμευσης με τη διαδικτυακή μάθηση

Πώς πρέπει να μοιάζει η εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς; - σύντομη σκέψη

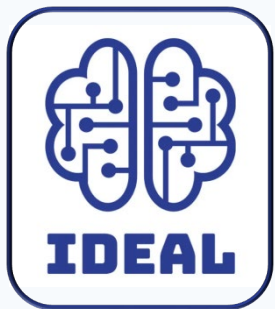


5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Προγραμματισμός και σχεδιασμός

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα





IDEAL Toolkit



5.1α Προγραμματισμός και σχεδιασμός για την ψηφιακή εκμάθηση (συνέχεια)

Προγραμματίστε τις δραστηριότητες που περιλαμβάνονται σε ένα πρόγραμμα, μια παρέμβαση ή ένα μάθημα.

Η δραστηριότητα αυτή εστιάζει στον σχεδιασμό μιας ψηφιακής ή μικτής μεθόδου μαθησιακής δραστηριότητας ή προγράμματος. Προϋποθέτει ότι είστε εξοικειωμένοι με τον βασικό προγραμματισμό του προγράμματος ή του μαθήματος - αν όχι υπάρχουν κάποιοι πόροι που υποδεικνύονται παρακάτω - και επικεντρώνεστε σε πτυχές που είναι ιδιαίτερα σημαντικές, όταν εργάζεστε με ψηφιακά μέσα. Το τμήμα A1 καλύπτει τα αρχικά στάδια και αυτά πρέπει να λαμβάνονται υπόψη κατά τη διαδικασία προγραμματισμού και σχεδιασμού.

- Μια καλή γενική πηγή για την εκμάθηση του σχεδιασμού και της παράδοσης - όχι αποκλειστικά ψηφιακή - παρέχεται από JISC, εδώ: 
- Προγραμματισμός, προετοιμασία και δόμηση μιας μικρής ομάδας διδασκαλίας - van Diggele, Burgess & Mellis (2020) στο BMC Medical Education: 

Επανασχεδιασμός για ψηφιακή

Στην αρχή της πανδημίας του κορωνοϊού, η ταχεία μετάβαση στη διαδικτυακή διδασκαλία και μάθηση οδήγησε στη μεταφορά των δραστηριοτήτων σε ένα διαδικτυακό περιβάλλον - διαλέξεις zoom, παρουσιάσεις PowerPoint και φυλλάδια που ομαδοποιήθηκαν ως pdf και ούτω καθεξής. Αυτό έχει αναφερθεί ως «επείγουσα εξ αποστάσεως διδασκαλία και μάθηση» (ERTL). Χρησιμοποιείτε το μοντέλο SAMR (υποκατάσταση – επαύξηση – τροποποίηση – επαναπροσδιορισμός) του Ruben Puentedura, το οποίο αφορά κυρίως την υποκατάσταση – χρησιμοποιώντας ψηφιακά μέσα για να αντιγράψετε αυτό που συμβαίνει ήδη – αντί να κάνετε χρήση της τεχνολογίας για να κάνετε βελτιώσεις.

Πώς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την ψηφιακή τεχνολογία για να βελτιώσετε τη εκμάθηση και να την κάνετε πιο αποτελεσματική, όχι απλώς να τη μεταφέρετε στο διαδίκτυο;

Ένας σύντομος οδηγός για να εφαρμόσετε το μοντέλο SAMR: 

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit 

5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Προγραμματισμός και σχεδιασμός

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5α Προγραμματισμός και σχεδιασμός για την ψηφιακή εκμάθηση (συνέχεια)

Σχεδιασμός από την οπτική του μαθητή

- Η μάθηση με ψηφιακή διαμεσολάβηση ή η ψηφιακά υποστηριζόμενη μάθηση μπορεί να είναι δυνητικά πολύπλοκη και μπορεί επίσης εύκολα να παρέχει πολύ μεγάλη ή πολύ μικρή δομή για μια αποτελεσματική και ευχάριστη μαθησιακή εμπειρία. Ο καλός και ο καλώς δοκιμασμένος σχεδιασμός είναι ιδιαίτερα σημαντικός αν το ψηφιακό περιβάλλον χρησιμοποιείται χωρίς την ανθρώπινη παρέμβαση. Ως εκ τούτου, το μέρος του σχεδιασμού θα πρέπει να περιλαμβάνει «περπάτημα» στο περιβάλλον και στις δραστηριότητες μάθησης από την οπτική του μαθητή. Εδώ είναι μερικές προτροπές.
- Ένα διάγραμμα ροής είναι χρήσιμο. Σχεδιάστε τις βασικές δραστηριότητες ή τα βήματα που θα ακολουθήσει ο μαθητής, συμπεριλαμβανομένων τυχόν επιλογών και ευκαιριών για επανεξέταση των συστατικών.
- Αν επισημαίνονται οι πηγές, είναι στα πιο σχετικά σημεία;

Ψηφιακές απαντήσεις στην πανδημία - ένα άρθρο από τους Lester & Crawford-Lee που εστιάζει στην εργασιακή και στην ανώτερη εκπαίδευση, το οποίο αναπαράγεται στην ιστοσελίδα του IDEAL: (): Μαθαίνοντας από τις ψηφιακές προσαρμογές στην πανδημία: ενίσχυση της εργασιακής ανώτερης εκπαίδευσης



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Προγραμματισμός και σχεδιασμός

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.1α Προγραμματισμός και σχεδιασμός για την ψηφιακή εκμάθηση (συνέχεια)

Ποιος ελέγχει τη μάθηση;

Διαφορετικές μαθησιακές εφαρμογές και περιβάλλοντα, καθώς και διαφορετικά επίπεδα ικανότητας και αυτοπεποίθησης των μαθητών, απαιτούν διαφορετικές ισορροπίες μεταξύ του ποιος ελέγχει τη μάθηση. Οι μαθησιακοί στόχοι και οι μαθησιακές διαδικασίες μπορούν να κατευθύνονται είτε από τον εκπαιδευτή/εκπαιδευτή (ή μέσω του σχεδιασμού των ψηφιακών πόρων, όπως σε ένα παραδοσιακό εκπαιδευτικό πακέτο βασισμένο σε υπολογιστή), είτε από τον εκπαιδευόμενο ή από τον συν-σχεδιασμό. Ο τρόπος ελέγχου μπορεί να μετακινηθεί προς την κατεύθυνση της μεγαλύτερης επικέντρωσης στον εκπαιδευόμενο κατά τη διάρκεια ενός προγράμματος, αλλά μπορεί επίσης να μετακινηθεί μπρος και πίσω ανάλογα με το τι είναι κατάλληλο για διαφορετικούς τύπους δραστηριότητας.

Το μοντέλο TLP (παράδειγμα διδασκαλίας και μάθησης) ή το μοντέλο τεσσάρων τεταρτημορίων των Coomey & Stephenson μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τον σχεδιασμό της συνολικής προσέγγισης του ελέγχου σε ένα μάθημα ή πρόγραμμα, καθώς και για το τι είναι καταλληλότερο σε κάθε σημείο:

- Μια απλή παρουσίαση του μοντέλου των Coomey & Stephenson από τον Brandon Loy Castrejon:



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Προγραμματισμός και σχεδιασμός

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit





5.5α Προγραμματισμός και σχεδιασμός για την ψηφιακή εκμάθηση (συνέχεια)

Σύγχρονες και ασύγχρονες δραστηριότητες

Οι σύγχρονες δραστηριότητες περιλαμβάνουν άτομα (π.χ. διδάσκοντες/μαθητές ή ομάδες μαθητών) που αλληλεπιδρούν σε πραγματικό χρόνο. Ψηφιακά παραδείγματα περιλαμβάνουν διαδικτυακές διαλέξεις και συζητήσεις, ομάδες εκπαιδευομένων που εργάζονται συνεργατικά πάνω σε ένα πρόβλημα σε πραγματικό χρόνο και δύο ή περισσότερους εκπαιδευόμενους που αλληλεπιδρούν μέσω ενός περιβάλλοντος επαυξημένης ή εικονικής πραγματικότητας. Ασύγχρονες δραστηριότητες είναι οτιδήποτε μπορεί να γίνει από έναν μεμονωμένο εκπαιδευόμενο χωρίς να χρειάζεται να αλληλεπιδράσει με άλλους ταυτόχρονα - αυτό περιλαμβάνει πολλές δραστηριότητες που βασίζονται σε έργα και εργασίες, ανεξάρτητη μελέτη και επικοινωνία μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, ιστολογίων ή πινάκων ανακοινώσεων.

Η εξάρτηση από πλήρως σύγχρονες ή πλήρως ασύγχρονες μεθόδους συχνά δεν είναι μια καλή συνταγή για τη μάθηση, και υπάρχουν προκαταρκτικά στοιχεία για την ψηφιακή μάθηση ότι η ισορροπία πρέπει να είναι περισσότερο προς τις ασύγχρονες δραστηριότητες, τουλάχιστον στην τριτοβάθμια και επαγγελματική εκπαίδευση. Η "αντίστροφη" ή "ανεστραμμένη" προσέγγιση - όπου η απόκτηση πραγματικών γνώσεων πραγματοποιείται ασύγχρονα, ακολουθούμενη από μια σύγχρονη συνεδρία για συζήτηση, ανατροφοδότηση και εφαρμογή - λειτουργεί ιδιαίτερα καλά σε ψηφιακά περιβάλλοντα.

- Μια συζήτηση για το συνδυασμό σύγχρονης και ασύγχρονης μάθησης από την Abby Fry από το Moodle: 
- Μια σύνθετη εφαρμογή (ένα έργο μάθησης ενσωματωμένο στην εργασία) που κάνει χρήση ενός καλού συνδυασμού σύγχρονων και ασύγχρονων δραστηριοτήτων περιγράφεται εδώ από τους Rook & McManus (2020): 



5.1

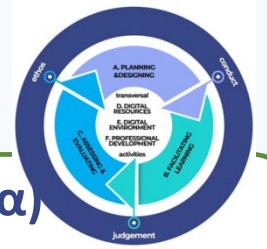
Επί των αρμοδιοτήτων

Προγραμματισμός και σχεδιασμός

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.1α Προγραμματισμός και σχεδιασμός για την ψηφιακή εκμάθηση (συνέχεια)

Διατήρηση της ροής και της εξέλιξης

Η "ροή" αναφέρεται σε μια κατάσταση κατά την οποία οι εκπαιδευόμενοι διατηρούν την εμπλοκή τους σε μια μαθησιακή δραστηριότητα χωρίς να βιώνουν είτε πλήξη (όταν οι εργασίες είναι πολύ απλές και δεν έχουν πρόκληση) είτε άγχος (από την υπερβολική δυσκολία ή πολυπλοκότητα που οδηγεί σε αίσθηση ανικανότητας ή ανικανότητας να ανταπεξέλθουν), τα οποία μπορούν να μειώσουν σημαντικά τη μάθηση. Ουσιαστικά, τα επίπεδα δεξιοτήτων των εκπαιδευομένων ταιριάζουν ιδανικά με την εκάστοτε εργασία, έτσι ώστε αυτή να είναι ευχάριστη, καθηλωτική και επαρκώς προκλητική. Η έννοια εισήχθη από τον Mihaly Csikszentmihalyi το 1975 και εξηγείται στο βιβλίο του Flow: The psychology of optimal experience (Harper & Row) του 1990. Στην ψηφιακή μάθηση, η προσοχή στη ροή και την εξέλιξη είναι ιδιαίτερα σημαντικές, καθώς ο εκπαιδευτής ή ο εκπαιδευτικός μπορεί να μην είναι διαθέσιμος για να τροποποιήσει την εμπειρία μάθησης καθώς αυτή εξελίσσεται ή μπορεί να μην είναι σε θέση να παρακάμψει στοιχεία που έχουν σχεδιαστεί εκ των προτέρων.

- Μια σύντομη εξήγηση της ροής στην ηλεκτρονική μάθηση από τον Marek Hyla:





IDEAL Toolkit



5.1α Προγραμματισμός και σχεδιασμός για την ψηφιακή εκμάθηση (συνέχεια)

Διατήρηση της ροής και της εξέλιξης

Ο σχεδιασμός μιας μαθησιακής δραστηριότητας για τη διατήρηση της ροής προϋποθέτει να γνωρίζετε από πού θα ξεκινήσουν οι εκπαιδευόμενοι, τον ρυθμό της δραστηριότητας που θα κρατήσει την προσοχή τους και πόση δομή και σκαλωσιά (βλ. παρακάτω) είναι κατάλληλη για να τους βοηθήσει να φτάσουν εκεί.

Οι στόχοι εξέλιξης στο πλαίσιο μιας δραστηριότητας ή μιας ακολουθίας δραστηριοτήτων μπορεί να είναι για παράδειγμα:

- Από απλές έννοιες και εργασίες έως πιο σύνθετες.
- Από την απόκτηση γνώσεων στην ανάπτυξη νοητικών μοντέλων.
- Από την ύπαρξη θεωρητικών μοντέλων στη χρήση τους για τη λήψη αποφάσεων σε πραγματικές ή ρεαλιστικά προσομοιωμένες καταστάσεις (και την τροποποίησή τους ως αποτέλεσμα).
- Από τις δεξιότητες βήμα προς βήμα στις ολοκληρωμένες επιδόσεις.
- Από την εξαρτημένη στην ανεξάρτητη μάθηση ή δράση.

Μια καλά σχεδιασμένη μαθησιακή ακολουθία είναι πιθανό να περιλαμβάνει πρόοδο σε περισσότερες από μία από αυτές τις διαστάσεις με ρυθμό που διατηρεί τους εκπαιδευόμενους σε κατάσταση ροής.



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Προγραμματισμός και σχεδιασμός

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5α Προγραμματισμός και σχεδιασμός για την ψηφιακή εκμάθηση (συνέχεια)

Δομή και ικρίωματα

Η δομή και η σκαλωσιά αναφέρονται στην υποστήριξη - με τη μορφή οδηγιών, καθοδήγησης, πόρων, βοήθειας κ.ο.κ. - που είναι διαθέσιμη στον εκπαιδευόμενο για την ολοκλήρωση μιας μαθησιακής δραστηριότητας. Η παροχή κατάλληλης δομής και σκαλωσιάς σχετίζεται με τις έννοιες της ροής και της προόδου - στους εκπαιδευόμενους παρέχεται αρκετή δομή και καθοδήγηση, αλλά όχι τόση ώστε να οδηγεί σε πλήξη ή να περιορίζει τη μάθησή τους. Ένας καλός μαθησιακός σχεδιασμός όχι μόνο θα επιτύχει αυτή την ισορροπία, αλλά και θα επιτρέπει τη διαφοροποίηση της σκαλωσιάς, τόσο για να καλύψει τις ανάγκες των μεμονωμένων μαθητών όσο και για να ανταποκριθεί στην ταχύτητα προόδου των μαθητών (και σε τυχόν εμπόδια που συναντούν).

Η προσέγγιση της γνωστικής μαθητείας που αναπτύχθηκε από τον Allen Collins και τους συνεργάτες του χρησιμοποιεί την έννοια της σκαλωσιάς και της εξασθένισης. Μεταξύ άλλων, η σκαλωσιά βοηθά τους εκπαιδευόμενους να κατανοήσουν τα βασικά στάδια της συνολικής διαδικασίας, τις γνώσεις και τις δεξιότητες που πρέπει να αξιοποιήσουν και τις βασικές διαδικασίες που θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν.

- Μια πρακτική συζήτηση για τη γνωστική μαθητεία από τους Kirschner&Hendrick:
- Ένα καλό παράδειγμα γνωστικής μαθητείας σε ένα ψηφιακό πλαίσιο (κινητή μάθηση στη νοσηλευτική) παρέχεται σε μια εργασία των Lai & Yen το 2018:

Η ιδέα του "ξεθωριάσματος" αναφέρεται στη σταδιακή κατάργηση των υποστηρικτικών δομών και της καθοδήγησης που βοηθούν τους μαθητές να λαμβάνουν ανεξάρτητες αποφάσεις, να αποκτούν αυτοπεποίθηση και να αναπτύσσουν επάρκεια και τεχνογνωσία ("ξεθώριασμα"). Χρησιμοποιείται στην ψηφιακή μάθηση και καθώς και στο coaching και τη γνωστική μαθητεία. Στα ψηφιακά περιβάλλοντα, η εξασθένιση μπορεί να ελέγχεται εν μέρει από τον εκπαιδευόμενο, για παράδειγμα ζητώντας να απενεργοποιηθούν οι συμβουλές και οι υποδείξεις. Η "εξασθένιση" αναφέρεται στην αύξηση της υποστήριξης αφού οι εκπαιδευόμενοι είχαν την ευκαιρία να εξερευνήσουν μόνοι τους ή σε ομάδες, ώστε να μπορέσουν να διορθώσουν λάθη ή παρανοήσεις και να εδραιωθούν.



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Προγραμματισμός και σχεδιασμός

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5α Προγραμματισμός και σχεδιασμός για την ψηφιακή εκμάθηση (συνέχεια)

- Ακολουθεί μια απλή εξήγηση της σκαλωσιάς και της εξασθένισης από το Πανεπιστήμιο του Saskatchewan:
- Και ένας σύντομος οδηγός για τις σκαλωσιές από τον εκδότη Wiley:

Οι Bell και Kozlowski ανέπτυξαν την ιδέα της "προσαρμοστικής καθοδήγησης", μια διαδικασία παροχής στους μαθητές εξατομικευμένων πληροφοριών σχετικά με τις επερχόμενες εργασίες, η οποία ισορροπεί μεταξύ του να τους αφήνει να δουλεύουν τα πράγματα μόνοι τους και να τους παρέχει αρκετή δομή για να τους βοηθά να παίρνουν σωστές αποφάσεις.

- Μια περιγραφή της προσέγγισης της προσαρμοστικής καθοδήγησης παρέχεται σε αυτό το έγγραφο του 2006 από τον Bell και τους συνεργάτες του:

Η προσαρμοστική σκαλωσιά πηγαίνει ένα βήμα παραπέρα και ανταποκρίνεται στον τρόπο με τον οποίο οι μαθητές προοδεύουν, συνήθως με το να μετακινείται από λεπτομερή ή επικεντρωμένη στην εργασία σε πιο στρατηγική και αμφισβήτηση καθώς γίνονται πιο ικανοί. Όταν οι μαθητές δυσκολεύονται, η σκαλωσιά ανταποκρίνεται κατάλληλα για να παρέχει ακριβώς τις απαραίτητες πληροφορίες ή καθοδήγηση. Οι ψηφιακές πλατφόρμες μπορούν να επιτρέψουν την αυτόματη προσαρμογή της σκαλωσιάς, για παράδειγμα, παρέχοντας πιο συγκεκριμένη βοήθεια, ερωτήσεις και υποδείξεις, αν οι μαθητές προχωρούν αργά ή κάνουν πολλά βήματα σε μια εργασία, και πιο ανοιχτές, διερευνητικές ερωτήσεις όταν προχωρούν πιο γρήγορα.

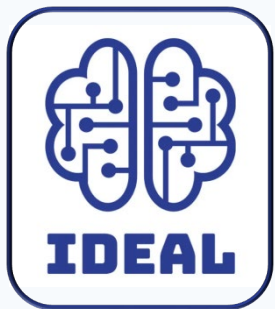
5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Προγραμματισμός και σχεδιασμός

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα





IDEAL Toolkit



5.5α Προγραμματισμός και σχεδιασμός για την ψηφιακή εκμάθηση (συνέχεια)

Σχεδιασμός από τη σκοπιά του μαθητή

Η ψηφιακά διαμεσολαβημένη ή ψηφιακά υποστηριζόμενη μάθηση μπορεί να είναι δυνητικά πολύπλοκη και μπορεί επίσης εύκολα να παρέχει υπερβολική ή πολύ μικρή δομή για μια αποτελεσματική και ευχάριστη μαθησιακή εμπειρία. Ο καλός και καλά δοκιμασμένος σχεδιασμός είναι ιδιαίτερα σημαντικός εάν το ψηφιακό περιβάλλον θα χρησιμοποιείται χωρίς ανθρώπινη παρέμβαση. Μέρος του σχεδιασμού θα πρέπει επομένως να περιλαμβάνει την "περιήγηση" στο περιβάλλον και τις μαθησιακές δραστηριότητες από την οπτική γωνία του μαθητή. Ακολουθούν μερικές προτροπές.

- Ένα διάγραμμα ροής είναι χρήσιμο. Σχεδιάστε τις βασικές δραστηριότητες ή τα βήματα που θα ακολουθήσει ο μαθητής, συμπεριλαμβανομένων τυχόν επιλογών και ευκαιριών επανάληψης των στοιχείων.
- Εάν υπάρχουν πόροι, είναι αυτοί στα πιο σημαντικά σημεία;
- Μπορούν οι εκπαιδευόμενοι να έχουν πρόσβαση σε πρόσθετους δείκτες, καθοδήγηση ή πόρους εάν το χρειάζονται; Εάν αυτά ζητούνται αυτόματα, οι υποδείξεις είναι προσαρμοσμένες στα επίπεδα κατανόησης και επάρκειας των επιμέρους εκπαιδευομένων;
- Πώς παρακολουθείται η πρόοδος των μαθητών; Σε γενικές γραμμές, αποφύγετε να γίνονται παρεμβατικές ανακεφαλαιώσεις, αξιολογήσεις, κουίζ κ.λπ., αλλά βεβαιωθείτε ότι υπάρχουν αρκετά σημεία εμπέδωσης ώστε οι εκπαιδευόμενοι να μην αποτυγχάνουν.
- Τι συμβαίνει όταν ένας μαθητής δεν έχει κατανοήσει σωστά ή δεν έχει κατακτήσει τις σχετικές δεξιότητες; Υπάρχει η δυνατότητα να επανέλθει ή να εξασκηθεί περαιτέρω, ιδανικά χωρίς απλή επανάληψη;
- Υπάρχει σαφής οδός για την παροχή βοήθειας από τον μαθητή, εάν απαιτείται;
- Είναι οι δραστηριότητες ποικίλες και αρκετά απαιτητικές ώστε να διατηρείται η ροή και η εξέλιξη;

Η προσβασιμότητα, η οποία εξηγείται περαιτέρω στην ενότητα A4, πρέπει επίσης να εξεταστεί σε αυτό το στάδιο.

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.5α Προγραμματισμός και σχεδιασμός για την ψηφιακή εκμάθηση (συνέχεια)

A3. Ενσωμάτωση ψηφιακών και μη ψηφιακών δραστηριοτήτων.

Παραδοσιακά, η ενσωμάτωση ψηφιακών και μη ψηφιακών δραστηριοτήτων σήμαινε συνήθως "μικτή", "υβριδική" ή "μικτή μάθηση", όπου υπάρχει ένα μείγμα ψηφιακής (γενικά διαδικτυακής) και δια ζώσης μάθησης, σχεδιασμένο να είναι συμπληρωματικό. Ωστόσο, υπάρχουν πολλοί διαφορετικοί τρόποι ενσωμάτωσης ψηφιακών και μη ψηφιακών δραστηριοτήτων, από τους οποίους οι παρακάτω αποτελούν μερικά παραδείγματα:

- Οι εκπαιδευόμενοι διερευνούν ένα θέμα στο διαδίκτυο ή λαμβάνουν μέρος σε μια ψηφιακή προσομοίωση και στη συνέχεια συγκεντρώνονται φυσικά για να το συζητήσουν, να θέσουν ερωτήσεις και να το εφαρμόσουν σε μια πρακτική άσκηση. Αυτή είναι μια εκδοχή της "ανεστραμμένης" ή "αντίστροφης" προσέγγισης της διδασκαλίας και της μάθησης.
- Οι εκπαιδευόμενοι εισάγονται σε ένα θέμα στην τάξη και στη συνέχεια το διερευνούν σε μεγαλύτερο βάθος διαδικτυακά πριν ολοκληρώσουν μια εργασία ή άλλη μορφή εφαρμογής.
- Οι εκπαιδευόμενοι χρησιμοποιούν την εικονική πραγματικότητα (VR) σε μια τάξη, με την αλληλεπίδραση να λαμβάνει χώρα τόσο μέσα στο περιβάλλον VR όσο και μέσω προσωπικών συζητήσεων και αναθεωρήσεων.

Ακολουθούν ορισμένες ιδέες για τη χρήση της εικονικής πραγματικότητας στην τριτοβάθμια εκπαίδευση:

Οι εκπαιδευόμενοι χρησιμοποιούν την επαυξημένη πραγματικότητα (AR) ως βοήθημα για την εκμάθηση μιας πρακτικής διαδικασίας, την οποία στη συνέχεια εφαρμόζουν σε ένα πραγματικό περιβάλλον (π.χ. στην πρακτική άσκηση ή στο χώρο εργασίας). Χρησιμοποιώντας γυαλιά AR ή ένα smartphone, μπορούν στη συνέχεια να μεταδώσουν μια ζωντανή ροή που μπορεί να προβληθεί εξ αποστάσεως σε έναν υπολογιστή από έναν καθηγητή ή εκπαιδευτή, ο οποίος μπορεί να παρέχει



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Προγραμματισμός και
σχεδιασμός

Επιστροφή στην
Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5α Προγραμματισμός και σχεδιασμός για την ψηφιακή εκμάθηση (συνέχεια)

- Οι εκπαιδευόμενοι σε πρόγραμμα πρακτικής άσκησης ή επαγγελματικής κατάρτισης πραγματοποιούν το μεγαλύτερο μέρος της μάθησής τους στο χώρο εργασίας με υποστήριξη από καθορισμένο επόπτη ή μέντορα. Προτροπές για πιο στοχαστική μάθηση και σύνδεσμοι με θεωρητικό υλικό παρέχονται μέσω μιας διαδικτυακής πλατφόρμας, ενώ σε τακτά χρονικά διαστήματα πραγματοποιείται μια διαδικτυακή συζήτηση μάθησης μεταξύ του εκπαιδευόμενου, του επόπτη και του διδάσκοντος.
- Οι εκπαιδευόμενοι σε ένα πρακτικό περιβάλλον (π.χ. νοσοκομείο ή μηχανουργείο) έχουν πρόσβαση σε υποστηρικτικό υλικό μέσω smartphone ή tablet, το οποίο μπορούν να συμβουλευτούν τόσο στη στιγμή για να ελέγξουν τα γεγονότα και τις διαδικασίες όσο και σε χρόνο διακοπής για να ερευνήσουν σε μεγαλύτερο βάθος. Ένας κώδικας QR που είναι αναρτημένος, για παράδειγμα, πάνω από το κρεβάτι ενός ασθενούς ή σε ένα σταθμό εργασίας μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την παροχή δυναμικού περιεχομένου που ο μαθητής μπορεί να συμβουλευτεί ακριβώς στο χρόνο.
- Αυτό είναι ένα παράδειγμα κινητής μάθησης just-in-time σε έναν εργασιακό χώρο:
[QR codes as mobile learning tools](#)
- Ιδιοκτήτες και διευθυντές μικρών επιχειρήσεων χρησιμοποιούν ένα ευφυές σύστημα διδασκαλίας (μια ψηφιακή πλατφόρμα που παρέχει υποστήριξη και ανατροφοδότηση με βάση την τεχνητή νοημοσύνη) για να βοηθήσουν στην κατασκευή και επεξεργασία ενός ατομικού προγράμματος τριτοβάθμιας εκπαίδευσης που βασίζεται στην ανεξάρτητη μελέτη και τη μάθηση με βάση τη δράση, χρησιμοποιώντας προβλήματα και έργα από την επιχείρησή τους ως κύριο μέσο μάθησης.
- Ένα αρθρωτό πρόγραμμα είναι σχεδιασμένο έτσι ώστε οι σπουδαστές να μπορούν να το παρακολουθήσουν ως πρόγραμμα παρακολούθησης, διαδικτυακά ή συνδυάζοντας και τις δύο μεθόδους, για παράδειγμα για να ταιριάζουν με τις επαγγελματικές ή οικογενειακές υποχρεώσεις.
- Αυτά είναι μερικά μόνο παραδείγματα διδασκαλίας και μάθησης που περιλαμβάνουν την ενσωμάτωση ψηφιακών και μη ψηφιακών δραστηριοτήτων. Σε όλες τις περιπτώσεις, ισχύουν ορισμένες βασικές αρχές.



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Προγραμματισμός και σχεδιασμός

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)



IDEAL Toolkit



5.5α Προγραμματισμός και σχεδιασμός για την ψηφιακή εκμάθηση (συνέχεια)

Ορισμένες υποδείξεις για την ενσωμάτωση της ψηφιακής μάθησης

Πρώτον, το ψηφιακό στοιχείο θα πρέπει να έχει σαφή λογική. Μήπως, για παράδειγμα:

Προσθέστε αξία στη μαθησιακή δραστηριότητα, για παράδειγμα, κάνοντας τις έννοιες ευκολότερα κατανοητές, επιταχύνοντας την κατάκτηση δεξιοτήτων ή παρέχοντας στους εκπαιδευόμενους νέους και πιο αποτελεσματικούς τρόπους μάθησης; Το μοντέλο SAMR μπορεί να είναι χρήσιμο εδώ.

- Ένας σύντομος οδηγός για την εφαρμογή του μοντέλου SAMR:

Να δημιουργήσετε νέες ευκαιρίες μάθησης ή να καταστήσετε τις υπάρχουσες πιο προσβάσιμες, για παράδειγμα μειώνοντας την ανάγκη παρουσίας ή παρουσιάζοντας τις πληροφορίες με τρόπο που να είναι ευκολότερο για τους εκπαιδευόμενους - γενικά ή για τα άτομα με αναπηρίες - να τις κατανοήσουν ευκολότερα;

Βελτίωση της αποτελεσματικότητας, για παράδειγμα όσον αφορά το χρόνο των μαθητών και των εκπαιδευτικών ή τη χρήση των πόρων;

Δεύτερον, τα σημεία της ενότητας A2 σχετικά με τον προγραμματισμό και τον σχεδιασμό είναι εξίσου σημαντικά για τις μικτές δραστηριότητες όσο και για τις ψηφιακές δραστηριότητες - περισσότερο λόγω της ανάγκης αποτελεσματικής ενσωμάτωσής τους. Ένα διάγραμμα ροής είναι ιδιαίτερα χρήσιμο για τον προσδιορισμό των δραστηριοτήτων που λαμβάνουν χώρα σε κάθε περιβάλλον και τον τρόπο διαχείρισης της μετάβασης μεταξύ τους.

Τέλος, η προσβασιμότητα πρέπει να λαμβάνεται υπόψη καθ' όλη τη διάρκεια (βλ. ενότητα A4). Η ενσωμάτωση ψηφιακών στοιχείων σε ένα μάθημα μπορεί να το κάνει πιο προσβάσιμο, αλλά μπορεί επίσης να έχει και το αντίθετο αποτέλεσμα, ιδίως αν τα ψηφιακά στοιχεία δεν είναι καλά σχεδιασμένα για την προσβασιμότητα ή αν κάνουν υποθέσεις σχετικά με την ψηφιακή πρόσβαση των εκπαιδευομένων και το επίπεδο ικανοτήτων ή εμπιστοσύνης.

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit

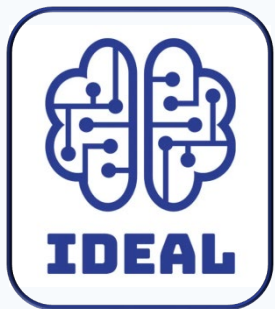


5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Προγραμματισμός και σχεδιασμός

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5α Προγραμματισμός και σχεδιασμός για την ψηφιακή εκμάθηση (συνέχεια)

A4. Μεγιστοποίηση της προσβασιμότητας

Η ψηφιακή προσβασιμότητα έχει οριστεί ως "ο σχεδιασμός ηλεκτρονικού υλικού που είναι χρησιμοποιήσιμο από όλους τους ανθρώπους, ανεξάρτητα από αναπηρίες ή περιβαλλοντικούς περιορισμούς" (Mancilla & Frey 2020, σ. 3).

Η προσβασιμότητα μπορεί να σχετίζεται με τις αναπηρίες, τους διαφορετικούς τρόπους αντίληψης και εργασίας, το φύλο, το οικονομικό, κοινωνικό, εθνοτικό και πολιτισμικό πλαίσιο, την ηλικία, την πρόσβαση σε πόρους και συνδεσιμότητα, τον ψηφιακό γραμματισμό, το περιβάλλον από το οποίο γίνεται η πρόσβαση στους ψηφιακούς πόρους ... και πολλά άλλα. Η μεγιστοποίηση της προσβασιμότητας και της χρηστικότητας των ψηφιακών πόρων, του περιεχομένου και των μαθησιακών δραστηριοτήτων σημαίνει ότι πρέπει να γίνουν δύο πράγματα στο στάδιο του σχεδιασμού: να ελαχιστοποιηθούν τα εμπόδια πρόσβασης, ώστε να εξυπηρετούνται όσο το δυνατόν περισσότεροι μαθητές, και να διευκολυνθεί η ενσωμάτωση πιο εξατομικευμένων προσαρμογών (όπως η χρήση υποστηρικτικής τεχνολογίας) ανάλογα με τις ανάγκες. Ο στόχος πρέπει να είναι να τίθεται το ερώτημα πώς περιορίζεται το μαθησιακό περιβάλλον και όχι ο μαθητής.

Μια σύντομη περίληψη της βιβλιογραφίας σχετικά με την ένταξη και την προσβασιμότητα στην ψηφιακή μάθηση είναι διαθέσιμη από το IDEAL:

Τύποι θεμάτων προσβασιμότητας

Τα προβλήματα ψηφιακής προσβασιμότητας μπορεί να προκύψουν για διάφορους λόγους, όπως οι ακόλουθοι:

- Αναπηρίες και διαφορετικοί τρόποι αντίληψης. Αυτές μπορεί να αναφέρονται, για παράδειγμα, σε ακουστικές, οπτικές και σωματικές αναπηρίες, (σε λογικά πλαίσια) μαθησιακές δυσκολίες, καθώς και σε δυσκολίες συγκέντρωσης (ή χρήσης μιας οθόνης) για περισσότερο από σύντομο χρονικό διάστημα και σε έντονες προτιμήσεις για συγκεκριμένους τρόπους εργασίας και επεξεργασίας πληροφοριών. Ορισμένα από αυτά είναι πιθανό να απαιτούν πρόσθετες ή ατομικές λύσεις (π.χ. υποστηρικτική τεχνολογία), αλλά ο καλός σχεδιασμός μπορεί να εξαλείψει πολλά από τα εμπόδια που αντιμετωπίζουν οι εκπαιδευόμενοι.

5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Προγραμματισμός και σχεδιασμός

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.5α Προγραμματισμός και σχεδιασμός για την ψηφιακή εκμάθηση (συνέχεια)

- Έλλιπής πρόσβαση σε σύγχρονες ψηφιακές συσκευές και συνδεσιμότητα. Αυτό μπορεί να οφείλεται σε απλή έλλειψη πόρων, αλλά και σε άλλα προβλήματα, όπως η κακή τοπική ευρυζωνικότητα και οι χώροι εργασίας όπου η πρόσβαση στο διαδίκτυο είναι αποσπασματική ή η χρήση των συσκευών είναι δύσκολη, περιορισμένη ή αποθαρρυντική. Η ψηφιακή μάθηση πρέπει να προϋποθέτει κάποια ψηφιακή πρόσβαση, αλλά γίνεται λιγότερο προσβάσιμη αν προϋποθέτει γρήγορες συνδέσεις, τον πιο σύγχρονο εξοπλισμό ή έναν συγκεκριμένο τύπο συσκευής ή λειτουργικού συστήματος.
- Έλλειψη ψηφιακής ικανότητας ή αυτοπεποίθησης. Οι έρευνες δείχνουν ότι αυτό ξεπερνά πλέον την πρόσβαση σε πόρους και συνδεσιμότητα ως κύρια αιτία της ψηφιακής φτώχειας. Οι εκπαιδευόμενοι μπορεί να είναι ικανοί και σίγουροι για ορισμένα είδη τεχνολογίας, όπως για παράδειγμα τα παιχνίδια, τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και τα smartphones, ενώ στερούνται άλλων τύπων ψηφιακής και πληροφοριακής επάρκειας. Οι εκπαιδευόμενοι που θα επωφελούνταν από τη χρήση ρυθμίσεων προσβασιμότητας μπορεί επίσης να μην γνωρίζουν πώς να τις χρησιμοποιούν ή ότι είναι διαθέσιμες. Ο σχεδιασμός μπορεί συχνά να το αντιμετωπίσει αυτό μέσω της ενσωμάτωσης σχετικής πρόσθετης μάθησης ή υποστήριξης ή μπορεί να αποφύγει την παραδοχή περισσότερων από τις βασικές ψηφιακές ικανότητες.
- Πολιτιστικές και κοινωνικές παραδοχές. Αυτές τείνουν να σχετίζονται με το περιεχόμενο του μαθησιακού υλικού και το σχεδιασμό των μαθησιακών δραστηριοτήτων και όχι άμεσα με την τεχνολογία. Παραδείγματα περιλαμβάνουν την παραδοχή ότι όλοι οι εκπαιδευόμενοι θα κατανοήσουν αναφορές ή παραδείγματα από την κυρίαρχη κουλτούρα και την αγνόηση των πολιτισμικών κανόνων που μπορεί να επηρεάσουν την αλληλεπίδραση μεταξύ των εκπαιδευομένων (για παράδειγμα, σεβασμός με βάση την αρχαιότητα που μπορεί να επηρεάσει τη συζήτηση και την ομαδική εργασία).
- Υποθέσεις σχετικά με την κατανόηση. Αυτά συμβαίνουν όταν, για παράδειγμα, οι μαθητές αναμένεται να κατανοήσουν υπερβολικά περίπλοκη γλώσσα, άγνωστη ορολογία ή έννοιες ή τρόπους παρουσίασης πληροφοριών (όπως τεχνικά διαγράμματα) που δεν θα έχουν συναντήσει όλοι.
- Η εφαρμογή Hemingway, <https://hemingwayapp.com/> είναι ένα χρήσιμο εργαλείο για την απλοποίηση της γλώσσας.



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Προγραμματισμός και
σχεδιασμός

Επιστροφή στην
Ψηφιακή Ικανότητα



Erasmus+

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.5α Προγραμματισμός και σχεδιασμός για την ψηφιακή εκμάθηση (συνέχεια)

Καθολικός σχεδιασμός για μάθηση



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων




Προγραμματισμός και σχεδιασμός

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα

Ο καθολικός σχεδιασμός για τη μάθηση (UDL) αποσκοπεί στο να καταστήσει το υλικό και τα μέσα προσβάσιμα σε όσο το δυνατόν μεγαλύτερο αριθμό μαθητών. Μειώνει την ανάγκη για ατομικές λύσεις, ενώ προβλέπει ότι ορισμένοι μαθητές θα χρειαστούν περαιτέρω προσαρμογές και υποστηρικτική τεχνολογία.

Η UDL έχει τρεις βασικές αρχές: Να παρέχει πολλαπλά μέσα **εμπλοκής** των μαθητών, να παρέχει πολλαπλά μέσα **αναπαράστασης** και να παρέχει πολλαπλά μέσα **δράσης και έκφρασης**.

Οι απλές εφαρμογές της UDL σε μια ψηφιακή πλατφόρμα μάθησης περιλαμβάνουν τη διασφάλιση ότι τα βίντεο έχουν λεζάντες, συνοδεύονται από απομαγνητοφωνήσεις και, εάν είναι απαραίτητο, έχουν πρόσθετη αφήγηση που εξηγεί τι συμβαίνει, την παροχή κειμένου (προσβάσιμου σε πρόγραμμα ανάγνωσης οθόνης) για την επεξήγηση εικόνων και διαγραμμάτων και τη διασφάλιση ότι οι μαθητές μπορούν να απαντούν γραπτώς και προφορικά.

- Μια επισκόπηση της UDL - με συνδέσμους για να την εξερευνήσετε σε μεγαλύτερο βάθος - παρέχεται στον ιστότοπο του CAST: 
- Η Carol Allen θα παρουσιάσει τις αρχές της UDL και τον τρόπο με τον οποίο η UDL μπορεί να ενσωματωθεί στη στρατηγική (30 λεπτά) 
- Εκτός από τις βασικές αρχές της UDL, έχουν αναπτυχθεί συμπληρωματικές αρχές για την προσβασιμότητα στον σχεδιασμό του ιστού και την πληροφορική, οι οποίες μπορούν εύκολα να συνδυαστούν με την UDL για να αυξηθεί η προσβασιμότητα των ψηφιακών περιβαλλόντων μάθησης και των εφαρμογών.
- Η Πρωτοβουλία για την Προσβασιμότητα του Περιεχομένου του Ιστού έχει δημοσιεύσει κατευθυντήριες γραμμές (επί του παρόντος WCAG 2.1) για την προσβασιμότητα του περιεχομένου του Ιστού και των ψηφιακών πλατφορμών. Το WCAG είναι ένα μακροσκελές τεχνικό έγγραφο, αλλά η βρετανική κυβέρνηση έχει συντάξει ένα σύντομο
- επισκόπηση εδώ: 

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.1α Προγραμματισμός και σχεδιασμός για την ψηφιακή εκμάθηση (συνέχεια)

Καθολικός σχεδιασμός για μάθηση

Αυτό το πολύ ευανάγνωστο άρθρο της Sheryl Burgstahler εξηγεί πώς να συνδυάσετε διαφορετικές αρχές προσβασιμότητας για την ψηφιακή μάθηση, με συνδέσμους και παραδείγματα:



Το άρθρο της Susie Gronseth συζητά επίσης το συνδυασμό της UDL και της WCAG, ενώ κάποιες συγκεκριμένες συστάσεις παρέχονται από τον Martins και τους συναδέλφους του, σε ένα πιο τεχνικό έγγραφο, από τους Scudelari de Macedo & Ulbricht

- Susie Gronseth's article also discusses combining UDL and WCAG
- Some specific recommendations are provided by Martins and colleagues
- A more technical paper, by Scudelari de Macedo & Ulbricht

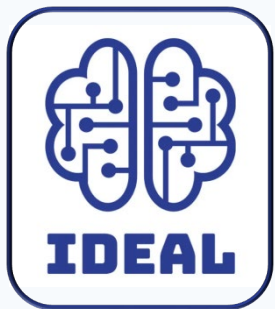


5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Προγραμματισμός και
σχεδιασμός

Επιστροφή στην
Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5α Προγραμματισμός και σχεδιασμός για την ψηφιακή εκμάθηση (συνέχεια)

Καθολικός σχεδιασμός για την αξιολόγηση

Ο καλός σχεδιασμός της ψηφιακής μάθησης υπονομεύεται μερικές φορές από την κακή πρακτική αξιολόγησης, ιδίως όταν η έμφαση δίνεται σε πράγματα που είναι εύκολο να εφαρμοστούν ψηφιακά, όπως τα τεστ πολλαπλής επιλογής και οι διαδικτυακές εξετάσεις. Αυτό δεν σημαίνει ότι τα τεστ πολλαπλής επιλογής και άλλες αξιολογήσεις τύπου κουίζ πρέπει πάντα να αποφεύγονται, αλλά πρέπει να σχεδιάζονται καλά, αν πρόκειται να είναι έγκυρα και προσβάσιμα.

Αυτό καλύπτεται περαιτέρω στον τομέα αρμοδιοτήτων Γ Αναθεώρηση, αξιολόγηση και εκτίμηση

Υποστηρικτική τεχνολογία

Υποστηρικτική τεχνολογία είναι οτιδήποτε βοηθά ένα άτομο να ξεπεράσει έναν περιορισμό που σχετίζεται (στην προκειμένη περίπτωση) με τη δυνατότητα χρήσης ψηφιακού εξοπλισμού ή μέσων. Οι υποστηρικτικές τεχνολογίες περιλαμβάνουν πράγματα όπως γυαλιά ανάγνωσης, ακουστικά βαρηκοΐας, βρόχους επαγωγής και προσθετικά, αλλά συνήθως ο όρος χρησιμοποιείται για λογισμικό ή πρόσθετες συσκευές που βοηθούν στη χρήση ψηφιακών εφαρμογών. Το λογισμικό υποστηρικτικής τεχνολογίας περιλαμβάνει προγράμματα ανάγνωσης κειμένου και οθόνης, αναγνώριση φωνής και φωνητικό έλεγχο, λογισμικό διαχείρισης χρόνου και ροής εργασιών, εργαλεία χαρτογράφησης μυαλού και πολλά άλλα.

Ένα περιορισμένο επίπεδο υποστηρικτικής τεχνολογίας είναι ενσωματωμένο σε ορισμένα λειτουργικά συστήματα και πακέτα λογισμικού, όπως το MacOS και το Microsoft Office/365. Το υλικό υποστηρικτικής τεχνολογίας περιλαμβάνει πληκτρολόγια Braille και πληκτρολόγια εναλλακτικής μορφής, φίλτρα οθόνης, σαρωτές χεριών και ψηφιακές συσκευές εγγραφής.

- Αυτός ο ιστότοπος από το Πανεπιστήμιο του Sussex έχει συνδέσμους σε διάφορους τύπους υλικού και λογισμικού υποστηρικτικής τεχνολογίας:



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Προγραμματισμός και σχεδιασμός

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.5α Προγραμματισμός και σχεδιασμός για την ψηφιακή εκμάθηση (συνέχεια)

Καθολικός σχεδιασμός για την αξιολόγηση



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Προγραμματισμός και σχεδιασμός

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα

Ένα ευρύ φάσμα πληροφοριών και πόρων είναι επίσης διαθέσιμο από τη διεύθυνση

Κατά το σχεδιασμό, ο στόχος θα πρέπει να είναι να διασφαλιστεί, στο μέτρο του δυνατού, ότι οι πλατφόρμες και το περιεχόμενο είναι συμβατά με την υποστηρικτική τεχνολογία. Ακολουθώντας τις αρχές της UDL και της WCAG (στην προηγούμενη ενότητα) θα διασφαλιστεί, για παράδειγμα, ότι οι ψηφιακές διεπαφές υποστηρίζουν αναγνώστες οθόνης και επιτρέπουν πολλαπλές πηγές εισόδου.

Ενσωματώστε επανεξέταση, αξιολόγηση και εκτίμηση.

Οι ψηφιακές πλατφόρμες παρέχουν πολλές ευκαιρίες για τη δημιουργία αναθεώρησης, αξιολόγησης και αξιολογικών δεδομένων. Αυτή η δραστηριότητα υπογραμμίζει τη σημασία της εξέτασης αυτών των θεμάτων στο πλαίσιο των ψηφιακών συνεδριών και προγραμμάτων. Ο καλός σχεδιασμός της αξιολόγησης είναι κρίσιμος, ιδίως με την ψηφιακή.

Το JISC έχει εκπονήσει έναν οδηγό για το σχεδιασμό της αξιολόγησης με ψηφιακή διαμεσολάβηση, ο οποίος είναι περισσότερο προσανατολισμένος σε αλλαγές ευρύτερης κλίμακας, αλλά περιέχει ορισμένες χρήσιμες πληροφορίες γενικά:



Περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με την αξιολόγηση και την αξιολόγηση υπάρχουν στο μέρος Γ - Ανασκόπηση, αξιολόγηση και αξιολόγηση.

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.5β Διευκόλυνση της μάθησης

Η διαχείριση της μάθησης σε ένα ψηφιακό πλαίσιο μπορεί να είναι πιο σύνθετη από την απλή διδασκαλία και τον καθορισμό εργασιών και έργων.

Χρειάζεται σκέψη για το πώς οι μαθητές θα ασχοληθούν με τα ψηφιακά εργαλεία και μέσα και πώς θα ενσωματωθούν οι δραστηριότητες που λαμβάνουν χώρα σε φυσικό και ψηφιακό περιβάλλον.

Αυτή η ενότητα εξηγεί ορισμένες προσεγγίσεις της μάθησης που είναι χρήσιμες για την επίτευξη αυτού του στόχου.

Διαχείριση διαδικασιών μάθησης

Κατά τη διάρκεια της πανδημίας οι εκπαιδευτικοί αναγκάστηκαν να κινηθούν διαδικτυακά και να χρησιμοποιήσουν ψηφιακά εργαλεία, παρόλο που οι περισσότεροι από αυτούς δεν είχαν μεγάλη εμπειρία σε αυτή την προσέγγιση της διδασκαλίας. Διδάχθηκαν μαθήματα και προκλήθηκε ενδιαφέρον για τη διατήρηση μαθησιακών διαδικασιών που ενσωματώνουν τη χρήση της τεχνολογίας - στο διαδίκτυο, στην τάξη και μερικές φορές σε άλλα πλαίσια, όπως στους χώρους εργασίας - για να βελτιώσουν την εμπειρία μάθησης των μαθητών. Με τη μετάβαση της μικτής μάθησης από μια εξειδικευμένη σε μια καθιερωμένη μέθοδο, οι εκπαιδευτικοί είναι τώρα καλύτερα εξοπλισμένοι από ποτέ, επειδή έχουν αποκτήσει την ικανότητα να συνδυάζουν τα καλύτερα στοιχεία της ψηφιακής και της δια ζώσης μάθησης.

5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Προγραμματισμός και σχεδιασμός

Διευκόλυνση της μάθησης

Επανεξέταση, εκτίμηση και αξιολόγηση

Χρήση ψηφιακών πόρων

Διαχείριση του ψηφιακού περιβάλλοντος

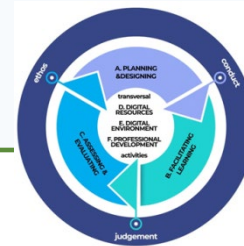
Συνεχής επαγγελματική εξέλιξη

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα





IDEAL Toolkit



5.5β Διευκόλυνση της μάθησης (συνέχεια)

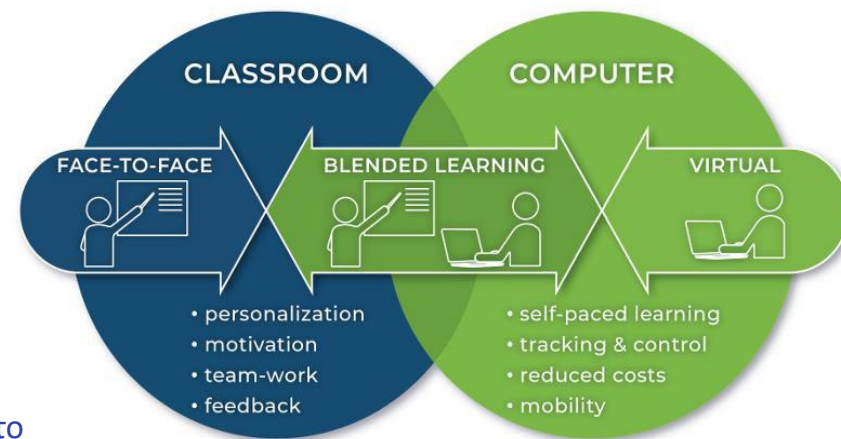
Μικτή μάθηση και αναποδογυρισμένη μάθηση

Η μικτή και η αντίστροφη μάθηση είναι προσεγγίσεις που περιλαμβάνουν τόσο τη διδασκαλία όσο και τη μάθηση μέσω του διαδικτύου ή άλλων ψηφιακών μέσων. Αν και οι όροι αυτοί χρησιμοποιούνται συχνά εναλλακτικά, έχουν θεμελιώδεις διαφορές.

Μικτή μάθηση ή μικτή τάξη

Με τον όρο "μικτή μάθηση ή μικτή τάξη" αναφερόμαστε σε μια κατηγορία διαφορετικών μοντέλων μάθησης. Πρόκειται για μια νέα μεθοδολογία που περιλαμβάνει διαδικτυακές και δια ζώσης μεθόδους οι οποίες χρησιμοποιούνται ταυτόχρονα (Carone, R., De Caterina, P., & Mazza, G.2017). Η μικτή μάθηση διαφέρει από άλλους τύπους διαδικτυακής μάθησης επειδή ο εκπαιδευόμενος έχει κάποιο έλεγχο του χρόνου, του τόπου και του ρυθμού με τον οποίο παρακολουθεί το διαδικτυακό περιεχόμενο.

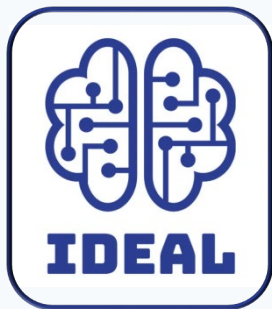
Τα μοντέλα μικτής μάθησης χρησιμοποιούν έναν συνεκτικό, ολοκληρωμένο συνδυασμό διδασκαλίας πρόσωπο με πρόσωπο σε μια φυσική τοποθεσία και διαδικτυακής διδασκαλίας. Το διαδικτυακό στοιχείο μπορεί να περιλαμβάνει ζωντανές διαδικτυακές μεταδόσεις, βίντεο και άλλες μορφές τεχνολογίας που συμπληρώνουν και εμπλουτίζουν τη διδασκαλία πρόσωπο με πρόσωπο και όχι την αντικαθιστούν ή την επαναλαμβάνουν. Για παράδειγμα, ο εκπαιδευτικός μπορεί να δώσει στους εκπαιδευόμενους έναν κατάλογο διαδικτυακών πηγών που θα διευρύνουν τις γνώσεις τους και θα τους βοηθήσουν να κατανοήσουν το θέμα ή να τους ζητήσει να ολοκληρώσουν μια διαδικτυακή ομαδική εργασία που θα επικεντρώνεται σε ένα θέμα που συζητείται επί του παρόντος. Σε αυτή την περίπτωση, οι διαδικτυακοί πόροι δεν αντικαθιστούν τη δια ζώσης διδασκαλία- αντίθετα, οι δύο μέθοδοι αλληλοσυμπληρώνονται.



[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.5β Διευκόλυνση της μάθησης (συνέχεια)

Αναποδογυρισμένη μάθηση ή αναποδογυρισμένη τάξη

Η ανεστραμμένη τάξη ή η ανεστραμμένη τάξη αποτελεί συχνά μια μορφή μικτής μάθησης. Κατ' αρχήν, η ανεστραμμένη μάθηση δεν χρειάζεται να περιλαμβάνει τεχνολογία. Το κύριο χαρακτηριστικό της είναι ότι το θέμα που πρόκειται να διδαχθεί διερευνάται πριν συγκεντρωθεί η ομάδα, και ενώ αυτό συχνά περιλαμβάνει τη χρήση τεχνολογίας (είτε σχεδιάζεται από τον εκπαιδευτικό ή τον εκπαιδευτή, είτε ο μαθητής διερευνά πράγματα στο διαδίκτυο), θα μπορούσε να είναι άλλες μορφές ανεξάρτητης μελέτης ή μάθησης από την εργασία. Η αντίστροφη μάθηση μπορεί επίσης να λάβει χώρα εξ ολοκλήρου σε απευθείας σύνδεση, με ασύγχρονες δραστηριότητες που ακολουθούνται από μια σύγχρονη συνεδρία.



5.1

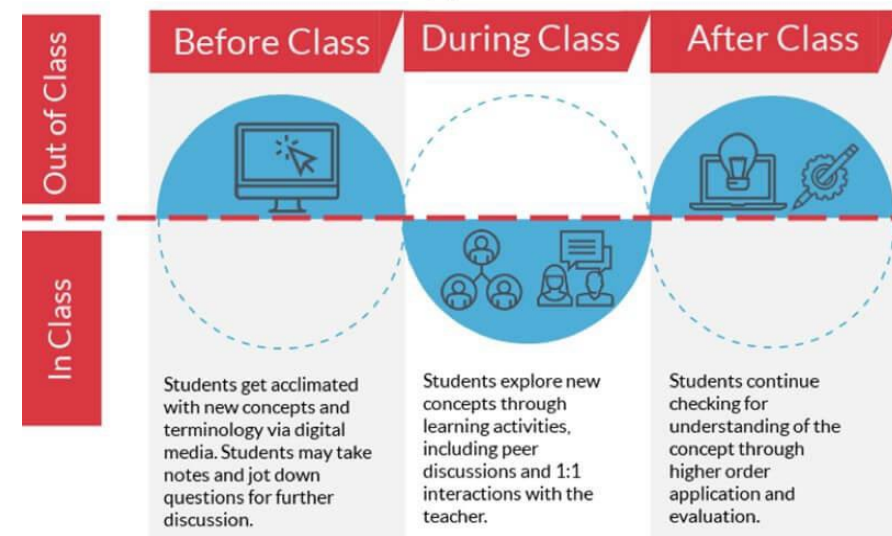
Επί των αρμοδιοτήτων

Διευκόλυνση της μάθησης

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα

Στη μέθοδο της ανεστραμμένης και μικτής μάθησης υπάρχει διαχωρισμός μεταξύ των τεχνολογικών και των προσωπικών στοιχείων της μαθησιακής εμπειρίας. Σύμφωνα με αυτή την προσέγγιση, το διαδικτυακό (συνήθως ασύγχρονο) μέρος του μαθήματος χρησιμοποιείται για την ανταλλαγή και την ανταλλαγή νέων πληροφοριών με τους μαθητές πριν από τη δια ζώσης διδασκαλία. Επιπλέον, ο τρόπος με τον οποίο οι εκπαιδευόμενοι αλληλεπιδρούν με το περιεχόμενο του μαθήματος είναι αρκετά διαφορετικός από ένα συμβατικό μαθησιακό περιβάλλον. Στην τάξη, το νέο υλικό διερευνάται με την πάροδο του χρόνου. Στις περισσότερες περιπτώσεις, οι γνώσεις που μαθαίνονται στο διαδίκτυο εφαρμόζονται κατά τη διάρκεια των δια ζώσης συνεδριών. Ως αποτέλεσμα, όταν οι μαθητές παρακολουθούν το μάθημα, αξιοποιούν όσα έχουν μάθει διαδικτυακά συμμετέχοντας σε συζητήσεις, δραστηριότητες και συνεργασία πρόσωπο με πρόσωπο. Τα γυρισμένα μαθήματα περιγράφονται συνήθως ως μικτά μαθήματα, καθώς το υλικό συχνά παραδίδεται διαδικτυακά, και μπορούν επίσης να είναι υβριδικά μαθήματα εάν μέρος των αλληλεπιδράσεων στην τάξη πραγματοποιείται διαδικτυακά. Ωστόσο, τα μεικτά και υβριδικά μαθήματα δεν είναι πάντα flipped.

The Flipped Classroom



[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.5β Διευκόλυνση της μάθησης (συνέχεια)

Διευκόλυνση της μάθησης με ψηφιακή διαμεσολάβηση



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Διευκόλυνση της μάθησης

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα

Η νέα ψηφιακή εποχή παρέχει περισσότερες ευκαιρίες και δημιουργεί νέες προκλήσεις για τα εκπαιδευτικά συστήματα. Η τεχνολογία της πληροφορίας και των επικοινωνιών (ΤΠΕ) επηρεάζει ποικίλες προσεγγίσεις στη διδασκαλία και τη μάθηση, ενώ προσφέρει ευέλικτο χρόνο και χώρο, καθώς και το σχηματισμό μικτών ομάδων. Τα διαδικτυακά προγράμματα παρέχουν ευκαιρίες για συνεργατική μάθηση σε ένα πολυπολιτισμικό περιβάλλον. (Hoter et al. 2009). Οι ψηφιακές τεχνολογίες μπορούν επίσης να βοηθήσουν τους μετανάστες, τις μειονότητες και τις περιθωριοποιημένες ομάδες να αρχίσουν να μαθαίνουν και να εξερευνούν νέες γλώσσες και πολιτισμούς.

Οι μαθητές πρέπει να αναπτύξουν δεξιότητες που θα τους επιτρέψουν να χρησιμοποιούν αυτές τις ψηφιακές τεχνολογίες για να δημιουργούν, να επικοινωνούν και να συνεργάζονται. Ως εκ τούτου, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να σχεδιάζουν και να παρέχουν αυθεντικές και ουσιαστικές εμπειρίες ψηφιακής μάθησης.

Οι σημερινοί φοιτητές έχουν αποκτήσει τεχνολογικές ικανότητες που δίνουν έμφαση στην ικανότητα να καινοτομούν, να ηγούνται, να συνεργάζονται μεταξύ διαφορετικών κλάδων, να εντοπίζουν προβλήματα συλλογικά και να επιλύουν προβλήματα σε ένα δυναμικό ψηφιακό περιβάλλον.

Η δημιουργία και η χρήση εκπαιδευτικού ψηφιακού υλικού, όπως τα infographics, κάνει τη μαθησιακή διαδικασία πιο ελκυστική για τους μαθητές. Τα infographics αποτελούν έναν συνδυασμό ευφάνταστων σχεδίων και ζωτικής σημασίας πληροφοριών. τα οποία είναι εύκολα αναζητήσιμα με τη χρήση μηχανών αναζήτησης ή ακόμη και με τη χρήση αναζητήσεων στο διαδίκτυο και σε εικόνες.

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.5β Διευκόλυνση της μάθησης (συνέχεια)

Οι ακαδημαϊοί μπορούν να μοιράζονται πληροφορίες και εκπαιδευτικό υλικό μέσω

- δημιουργία βίντεο
- podcasts ή εκμαγεύσεις μαθημάτων διδασκαλίας,
- ανταλλαγή παρουσιάσεων συνεδρίων (PowerPoint),
- blogs
- wikis (π.χ.)
- YouTube
- TeacherTube ή άλλα πολυμέσα.

Το Creative Commons επιτρέπει σε συγγραφείς, επιστήμονες, καλλιτέχνες και εκπαιδευτικούς να επισημαίνουν το έργο τους, διατηρώντας παράλληλα τον έλεγχο της ατομικής πνευματικής ιδιοκτησίας.

Τα εργαλεία αυτά ενθαρρύνουν τη νόμιμη ανταλλαγή, ανάμειξη και επαναχρησιμοποίηση διαδικτυακού και ψηφιακού υλικού.

Σε μια παραδοσιακή αίθουσα διδασκαλίας, υπάρχουν πάντα λίγοι μόνο μαθητές που κάνουν ερωτήσεις και μοιράζονται τις γνώσεις τους. Οι δάσκαλοι και οι εκπαιδευτές πρέπει να είναι ενήμεροι γι' αυτό και να συμπεριλαμβάνουν τους πιο ήσυχους ή λιγότερο πρόθυμους μαθητές. Το ίδιο θα συνέβαινε και σε ένα ψηφιακό πλαίσιο.

Η ψηφιακή διευκόλυνση απαιτεί επίσης τη συνειδητή συμβολή του συντονιστή, ώστε να διασφαλίζεται ότι όλοι οι μαθητές μπορούν να συμμετέχουν στις συζητήσεις και να εκφράζουν τις απόψεις τους. Αυτό μπορεί να σημαίνει συνδυασμό διαφορετικών τύπων δραστηριότητας, παροχή σχετικού και αποτελεσματικού περιεχομένου και ενθάρρυνση των μαθητών να γίνουν ερευνητές και να αυτοδιαχειρίζονται ή να αυτοκατευθύνονται.



5.1

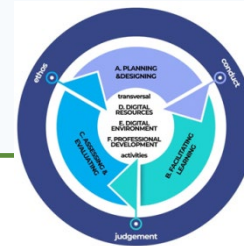
Επί των αρμοδιοτήτων

Διευκόλυνση της μάθησης

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5β Διευκόλυνση της μάθησης (συνέχεια)

Οι δάσκαλοι και οι εκπαιδευτές μπορούν να διευκολύνουν την αλληλεπίδραση των μαθητών μέσω:

- Εξήγηση και σύνοψη της χρήσης των διαδικτυακών στοιχείων
- Προώθηση θετικού κλίματος για τη συμμετοχή (π.χ. διασφάλιση του σεβασμού των συνεισφορών, ενθάρρυνση των μαθητών για θετική ανατροφοδότηση)
- Χρήση εισαγωγικών δραστηριοτήτων για την ενίσχυση της κοινωνικής διάστασης του διαδικτυακού περιβάλλοντος
- Εφαρμογή δραστηριοτήτων πρακτικής εξάσκησης για την αύξηση του επιπέδου εμπιστοσύνης των εκπαιδευομένων στη χρήση εργαλείων μάθησης
- Διαφοροποίηση των χρησιμοποιούμενων εργαλείων συζήτησης: κουίζ, δημοσκοπήσεις κ.λπ.
- Η ασύγχρονη βοήθεια και υποστήριξη μπορεί να είναι μέσω:
- Δημιουργία ενός φόρουμ βοήθειας ή συζήτησης όπου οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να συζητούν ερωτήματα σχετικά με τη μάθηση
- Εργαλεία ανάρτησης που επιτρέπουν στους εκπαιδευόμενους να παρακολουθούν τις εξελίξεις στα μαθήματα και τις δραστηριότητες
- Χρησιμοποιήστε πρότυπα και εργαλεία που διευκολύνουν τη συμμετοχή των μαθητών σε εργασίες και δραστηριότητες και στην ολοκλήρωση των αξιολογήσεων.
- Οδηγώντας ομαδικά μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή άλλο εργαλείο ανταλλαγής μηνυμάτων όπως το WhatsApp

Μοντέλο σταδιακής αυτοκατευθυνόμενης μάθησης

Η αυτοκατευθυνόμενη μάθηση (SDL) είναι μια πολύπλευρη έννοια στην εκπαίδευση ενηλίκων, αν και δεν έχει καθολικό ορισμό. Συνήθως γίνεται ευρέως κατανοητή ως αυτομάθηση κατά την οποία οι εκπαιδευόμενοι έχουν την πρωταρχική ευθύνη για το σχεδιασμό, τη διεξαγωγή και την αξιολόγηση των δικών τους μαθησιακών εμπειριών (Caffarella, 2000, Hiemstra, 2000- Merriam & Caffarella, 1991, 1999). Ο Grow (1991), με το "Μοντέλο σταδιακής αυτοκατευθυνόμενης μάθησης" (Staged Self- Directed Learning Model - SSDL) προτείνει ότι οι εκπαιδευτές καθοδηγούν τους εκπαιδευόμενους μέσα από τα τέσσερα στάδια της αυτοκατευθυνόμενης μάθησης. Οι εκπαιδευτές έχοντας ως κριτήριο την ετοιμότητα και την άνεση των εκπαιδευομένων στην αυτοκατευθυνόμενη μάθηση, ταυτόχρονα θα συνδυάσουν το στάδιο ανακατεύθυνσης των εκπαιδευομένων με τις κατάλληλες στρατηγικές διδασκαλίας, καθώς προβλήματα προκύπτουν όταν το συλλ. διδασκαλίας δεν ταιριάζει με το επίπεδο του εκπαιδευόμενου. Κάντε κλικ [εδώ](#) για περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με το **μοντέλο της σταδιακής αυτοκατευθυνόμενης μάθησης**.

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit

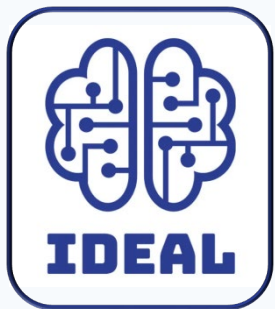


5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Διευκόλυνση της μάθησης

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5β Διευκόλυνση της μάθησης (συνέχεια)

Ορισμός της Ζώνης Προσεχούς Ανάπτυξης (Zone of Proximal Development)

Η Ζώνης Προσεχούς Ανάπτυξης (ΖΠΑ) είναι ένας όρος που εισήγαγε ο ψυχολόγος Λεβ Βυγκότσκι και περιγράφει μια θεωρία μάθησης σύμφωνα με την οποία ένα άτομο που αρχικά δεν είναι σε θέση να εκτελέσει εργασίες φτάνει σταδιακά και υπό την καθοδήγηση ενός εκπαιδευτή σε ένα σημείο όπου μπορεί να τις εκτελέσει μόνο του. Μπορεί να εφαρμοστεί σε οποιοδήποτε εκπαιδευτικό περιβάλλον όπου μπορούν να αναπτυχθούν νέες δεξιότητες. Η γνωστική μαθητεία χρησιμοποιεί μια προσέγγιση που έχει μεγάλες ομοιότητες με τη ΖΠΑ.

Κάντε κλικ [εδώ](#) για το εργαλείο ΖΠΑ

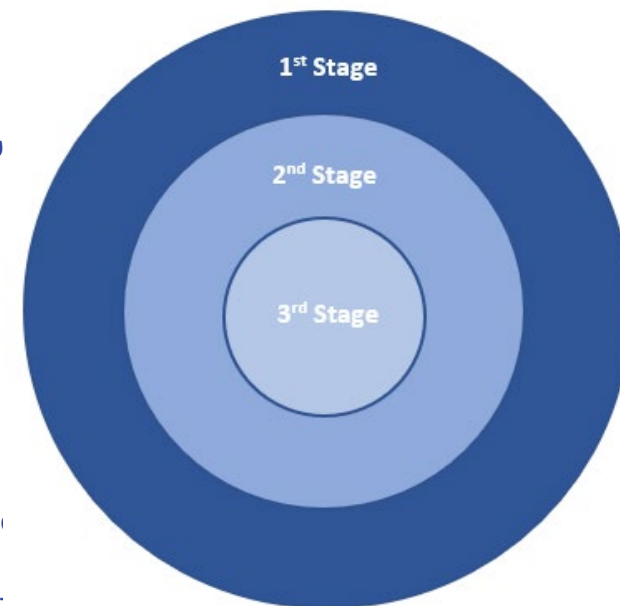
Πιο συγκεκριμένα:

1^ο στάδιο: Ο μαθητής δεν μπορεί να εκτελέσει εργασίες ακόμη και με βοήθεια. Αυτές οι εργασίες θεωρούνται ότι υπερβαίνουν τη ΖΠΑ του εκπαιδευόμενου, οπότε ο εκπαιδευτής πρέπει να μειώσει το επίπεδο δυσκολίας τους ώστε να ταιριάζει με το επίπεδο δεξιοτήτων του εκπαιδευόμενου.

2^ο στάδιο: Ο μαθητής μπορεί να εκτελεί εργασίες με βοήθεια (ΖΠΑ). Οι εργασίες αυτές ανήκουν στη ΖΠΑ του εκπαιδευόμενου, καθώς βρίσκεται στη διαδικασία ανάπτυξης των δεξιοτήτων που απαιτούνται για την ολοκλήρωση μιας εργασίας, αν και εξακολουθεί να χρειάζεται την καθοδήγηση του εκπαιδευτή. Ο εκπαιδευτής πρέπει να εφαρμόσει διάφορες τεχνικές για να βοηθήσει τον εκπαιδευόμενο να βελτιώσει την κατανόηση εννοιών και δεξιοτήτων.

3^ο στάδιο: Ο μαθητής μπορεί να εκτελεί εργασίες χωρίς βοήθεια. Καθώς ολοκληρώνεται η ανάπτυξη των δεξιοτήτων, ο εκπαιδευόμενος μπορεί να εκτελεί εργασία μόνος του, χωρίς τη βοήθεια του εκπαιδευτή. Στην περίπτωση αυτή, ο εκπαιδευτής μπορεί να αυξήσει το επίπεδο δυσκολίας για να προωθήσει την περαιτέρω μάθηση και να προσδιορίσει την επόμενη ΖΠΑ του εκπαιδευόμενου.

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Διευκόλυνση της μάθησης

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5β Διευκόλυνση της μάθησης (συνέχεια)

Πραγματοποιεί παρεμβάσεις και παρέχει ανατροφοδότηση για την υποστήριξη της μάθησης

Διευκόλυνση της μάθησης σε διαφορετικά πλαίσια

Η διευκόλυνση της μάθησης με τη χρήση ψηφιακών πόρων μπορεί να λάβει τρεις μορφές:

Εικονική διευκόλυνση: ίδιος χρόνος, διαφορετικός τόπος. Οι διαδικτυακές διδασκαλίες και τα εργαστήρια αποτελούν εξαιρετικά παραδείγματα εικονικής διευκόλυνσης. Αυτή η προσέγγιση φέρνει σε επαφή απομακρυσμένους εκπαιδευόμενους για να συζητήσουν σχετικά θέματα σε πραγματικό χρόνο.

Ασύγχρονη διευκόλυνση: διαφορετικός χρόνος, διαφορετικός τόπος. Για παράδειγμα, η επικοινωνία μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου είναι ασύγχρονη, αλλά συνδέεται με τη μαθησιακή δραστηριότητα. Αν και οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να απαντήσουν αμέσως, δεν είναι υποχρεωμένοι να το κάνουν. Η ίδια ακριβώς λογική ισχύει και για την ασύγχρονη διευκόλυνση.

Διευκόλυνση πρόσωπο με πρόσωπο: ίδιος τόπος, ίδιος χρόνος- οι δραστηριότητες μάθησης πρόσωπο με πρόσωπο μπορούν επίσης να διευκολυνθούν ψηφιακά. Αντί να ζητά από τους συμμετέχοντες να γράψουν σε αυτοκόλλητες σημειώσεις, ο διδάσκων συλλέγει τις ιδέες τους σε έναν ψηφιακό χώρο εργασίας

Πρώθηση της αυτοεκμάθησης μέσω:

- δραστηριότητες διαμορφωτικής αξιολόγησης
- δραστηριότητες αναστοχαστικής μάθησης
- υποστήριξη από ομοτίμους
- περιορίζουν την πρόσβαση
- τη δημιουργία ενός περιβάλλοντος εναλλασσόμενης τάξης.

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Διευκόλυνση της μάθησης

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5β Διευκόλυνση της μάθησης (συνέχεια)

Πραγματοποιεί παρεμβάσεις και παρέχει ανατροφοδότηση για την υποστήριξη της μάθησης



Διευκόλυνση της μάθησης σε διαφορετικά πλαίσια

- Παρακολούθηση της προόδου και της συμμετοχής των μαθητών μέσω
- Ενεργός αντανάκλαση
- Σχεδιασμός πόρων για αυτοαξιολόγηση ή αξιολόγηση από ομοτίμους
- Καθορισμός στόχων με τους μαθητές κ.λπ.

Χρήση ενσωματωμένων εργαλείων όπως:

- Εμφάνιση οθόνης,
- Μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου,
- Ζωντανό ημερολόγιο,
- Έκθεση δραστηριοτήτων,
- Έκθεση συμμετοχής,
- Ολοκλήρωση δραστηριότητας,
- Στατιστικά στοιχεία



[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.5β Διευκόλυνση της μάθησης (συνέχεια)

Σκαλωσιές

Η σκαλωσιά (scaffolding) υποστηρίζει τον μαθητή στην ολοκλήρωση της ανάπτυξης μιας νέας δεξιότητας ή μιας εργασίας. Περιλαμβάνει δραστηριότητες, οδηγίες, πόρους και εργαλεία που χρησιμοποιούνται κατά τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας.

Παραδείγματα σκαλωσιάς:

- Ρωτώντας τον εκπαιδευόμενο για τα επόμενα βήματά του/της, τη διαδικασία σκέψης ή την πιθανή λύση σε ένα ζήτημα
- Δείχνοντας έναν τρόπο για να ολοκληρωθεί μια συγκρίσιμη εργασία ή να επιλυθεί ένα παρόμοιο ζήτημα
- Χωρισμός των μαθητών σε μικρότερες ομάδες και ενθάρρυνση συζητήσεων σχετικά με μια νέα έννοια ή δεξιότητα σε αυτή την έννοια
- Χρήση οπτικών ερεθισμάτων για να βοηθηθούν οι μαθητές να κατανοήσουν μια εργασία πριν από την εμπλοκή τους σε αυτήν
- Ζητώντας από τους εκπαιδευόμενους να αξιοποιήσουν τις υπάρχουσες γνώσεις για τη βέλτιστη κατανόηση σύνθετων θεμάτων
- Χρήση διαδικτυακών εργαλείων αυτοαξιολόγησης ή αυτοδιόρθωσης που έχουν μεταγνωστική αξία για να βοηθήσουν τους μαθητές να κατανοήσουν έννοιες, δεξιότητες και εργασίες
- Απόσυρση της υποστήριξης (scaffolding) για να επιτραπεί στο μαθητή να εκτελέσει μια εργασία ανεξάρτητα.



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Διευκόλυνση της μάθησης

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5β Διευκόλυνση της μάθησης (συνέχεια)

Υποστήριξη της ανάπτυξης κοινοτήτων μάθησης

Οι κοινότητες μάθησης είναι ομάδες μαθητών που συναντώνται (φυσικά ή εικονικά) για συζητήσεις και δραστηριότητες σχετικές με τη μάθηση. Οι κοινότητες μάθησης μπορεί να αποτελούνται από φοιτητές του ίδιου μαθήματος ή μπορεί να είναι, για παράδειγμα, συνάδελφοι, φοιτητές σε διαφορετικά ιδρύματα που σπουδάζουν το ίδιο αντικείμενο ή άτομα που ασκούν το ίδιο επάγγελμα ή έχουν παρόμοια ενδιαφέροντα.

Παρακάτω περιγράφονται ορισμένα εργαλεία που βοηθούν στην υποστήριξη των κοινοτήτων μάθησης. Κατά το σχηματισμό μιας νέας κοινότητας, ο διδάσκων ή ο συντονιστής μπορεί να χρειαστεί να καταβάλει κάποια προσπάθεια για να βοηθήσει και να ενθαρρύνει τους ανθρώπους να εμπλακούν.

Φόρουμ συζητήσεων

Τα φόρουμ συζητήσεων είναι χρήσιμα για την προώθηση της κοινωνικής πτυχής της μάθησης, καθώς προωθούν τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ εκπαιδευτών και εκπαιδευομένων και μεταξύ των εκπαιδευομένων. Εκτός από αυτό, αυτά τα φόρουμ μπορούν να διευκολύνουν τη μάθηση παρέχοντας ευκαιρίες για:

- **αξιολόγηση από ομότιμους**

Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να ανταλλάσσουν απόψεις και γνώσεις σε ένα φόρουμ συζητήσεων, για το οποίο μπορούν να λάβουν άμεση ανατροφοδότηση από άλλους και έτσι να ξεκινήσουν μια σχετική εποικοδομητική συζήτηση για το υπό εξέταση θέμα, χωρίς την ανάγκη διαμεσολάβησης του εκπαιδευτή. Έτσι, η αξιολόγηση από ομότιμους μπορεί να οδηγήσει σε αύξηση των κινήτρων των εκπαιδευομένων για μάθηση και περισσότερη προσπάθεια.

- **βελτίωση της ποιότητας εργασίας**

Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα φόρουμ συζητήσεων μαζί με άλλους και εκπαιδευτές για να ανταλλάξουν ιδέες σχετικά με τη βελτίωση της ποιότητας της εργασίας και να βρουν τον κατάλληλο τρόπο για να διορθώσουν πιθανά λάθη που σχετίζονται με την εργασία.

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Διευκόλυνση της μάθησης

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5β Διευκόλυνση της μάθησης (συνέχεια)

- **βέλτιστη προετοιμασία εργασίας**

Τα φόρουμ συζητήσεων ευνοούν την ανταλλαγή ερωτήσεων μεταξύ εκπαιδευτών και εκπαιδευομένων, δίνοντας έτσι στον καθένα από τους τελευταίους το χρόνο και την ευκαιρία για καλύτερη προετοιμασία πριν απαντήσει σε αυτές και για πλήρη συμμετοχή στη μαθησιακή διαδικασία.

- **συμμετοχή σε παιχνίδι ρόλων**

Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να συμμετάσχουν σε παιχνίδια ρόλων σε ένα φόρουμ συζητήσεων, όπου υπάρχει διεθνής συμμετοχή, η οποία είναι μια σημαντική δραστηριότητα για την οικοδόμηση ομάδας και την επίτευξη κοινού στόχου.

- **ανάδειξη διαφορετικών προοπτικών**

Οι εκπαιδευτές μπορούν να χρησιμοποιήσουν φόρουμ συζητήσεων για να προωθήσουν τις αλληλεπιδράσεις ώστε να κατανοήσουν τις διαφορετικές προοπτικές των εκπαιδευομένων, επιτρέποντας έτσι σε όλους τους εκπαιδευόμενους να αναπτυχθούν μαζί. Οι διαφορές αυτές μπορεί να είναι αποτέλεσμα του φύλου, της ηλικίας, της τοποθεσίας ή της ανατροφής.

- **διασκεδαστική μάθηση**

Τα φόρουμ συζητήσεων μπορούν να περιλαμβάνουν κουίζ και παιχνίδια που μπορούν επίσης να προωθήσουν τη μάθηση, καθώς οι μαθητές όχι μόνο προκαλούν ο ένας τον άλλον αλλά και εμπνέουν τους άλλους να συμμετέχουν πιο ενεργά, να διατηρούν ή/και να βελτιώνουν τις γνώσεις τους και να αναπτύσσουν μια αίσθηση επιτυχίας.

- **ανακατεύθυνση σε μελλοντικά μαθήματα**

Οι εκπαιδευτές μπορούν να χρησιμοποιούν τα φόρουμ συζητήσεων για τη βελτιστοποίηση του σχεδιασμού των μελλοντικών μαθησιακών στόχων και του περιεχομένου και για την παρακολούθηση των τελευταίων εξελίξεων στη μάθηση όσον αφορά τις μεθόδους και τις προσεγγίσεις.

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Διευκόλυνση της μάθησης

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5β Διευκόλυνση της μάθησης (συνέχεια)

Blogs



Τα ιστολόγια έχουν αυξημένες δυνατότητες μάθησης, επειδή αποτελούν εργαλείο εμπλοκής των μαθητών και χρησιμοποιούν στοιχεία προώθησης της μάθησης, όπως ομαδικές συζητήσεις, αξιολογήσεις από ομοτίμους και ευκαιρίες για συνεργατικά έργα.

Τα Blogs μπορούν να διευκολύνουν τη μάθηση μέσω της προώθησης:

- της αυτοέκφρασης των μαθητών
- τρόπων έκφρασης στους μαθητές. Ως εκ τούτου, δημιουργούνται ευκαιρίες για την αναβάθμιση της επικοινωνίας και την παροχή ανατροφοδότησης.
- ενός αναλυτικού τρόπου σκέψης
- όχι μόνο της κατανόηση του μαθησιακού περιεχομένου και της ανάκλησης των γνώσεων, αλλά επίσης και της ενίσχυσης της αναλυτικής σκέψης και της πρόκλησης συνολικής βελτίωσης της μάθησης, καθώς διευκολύνουν την ερμηνεία των απόψεων και τον προβληματισμό των μαθητών.
- της δημιουργικότητας των μαθητών
- της έκφρασης της δημιουργικότητας όταν οι μαθητές καθορίζουν τη διάταξή τους και αναπτύσσουν το περιεχόμενό τους. Αυτή η δημιουργικότητα αναφέρεται στην προσαρμογή του θέματος, στην επιλογή οπτικών στοιχείων και στο σχεδιασμό της διάταξης.
- της βελτίωσης των δεξιοτήτων των μαθητών όσον αφορά τη γραφή.

Η συγγραφή είναι μια απαραίτητη δεξιότητα για έναν χρήστη ιστολογίου. Οι εκπαιδευτές μπορούν να αξιοποιήσουν τα ιστολόγια για να βελτιώσουν τις δεξιότητες γραφής των μαθητών παρέχοντάς τους σαφείς, βήμα προς βήμα οδηγίες σχετικά με το ιστολόγιο, την αυθεντική έκφραση απόψεων και την επικοινωνία με άλλους μαθητές. Πλατφόρμες ιστολογίου για εκπαιδευτικές προτάσεις: [Blogger: Edublogs& Blogger](#)



[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.5β Διευκόλυνση της μάθησης (συνέχεια)

Wikis

Τα Wikis είναι ένα εργαλείο κατάλληλο για τη δημοσίευση περιεχομένου στο διαδίκτυο, το οποίο επιτρέπει στους μαθητές να είναι δημιουργικοί στις συνεργασίες τους και στην ανταλλαγή γνώσεων, συμμετέχοντας σε αντίστοιχες δραστηριότητες. Με τη χρήση των wikis οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να μοιράζονται πόρους, να επεξεργάζονται και να βελτιστοποιούν έγγραφα με συνεργατικό τρόπο, να υλοποιούν ομαδικά έργα και να δημιουργούν γνώσεις και βάσεις δεδομένων που μπορούν να επεκταθούν και να διατηρηθούν. Στο πλαίσιο των wikis, κάθε εκπαιδευόμενος μπορεί να αναπτύξει ή να επεξεργαστεί περιεχόμενο, να έχει πρόσβαση στο ιστορικό αναθεωρήσεων και να συμμετέχει σε σχετικές συζητήσεις που σχετίζονται με την εργασία.

Ένα wiki μπορεί να διευκολύνει τη μάθηση μέσω:

- της προώθησης της επικοινωνίας και της συνεργασίας μεταξύ των μαθητών
- της ενεργοποίησης δραστηριοτήτων οικοδόμησης γνώσεων, τα μαθησιακά αποτελέσματα των οποίων μπορούν να διαμοιραστούν και να χρησιμοποιηθούν με βιώσιμο τρόπο
- της προώθησης της ενεργητικής μάθησης, καθώς επιτρέπει στους εκπαιδευόμενους να αναπτύξουν το περιεχόμενο, αντί να επιτρέπουν στους εκπαιδευτές την απλή μετάδοσή του
- της παροχής της δυνατότητας στους εκπαιδευόμενους να εργάζονται ασύγχρονα ή από μια απομακρυσμένη τοποθεσία.

Πλατφόρμες Wiki για εκπαιδευτικές προτάσεις: [PBWorks&Wikidot](#)



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Διευκόλυνση της μάθησης

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5β Διευκόλυνση της μάθησης (συνέχεια)

Μεγιστοποίηση της συμμετοχής όλων των μαθητών

Η προώθηση και η διατήρηση ενός περιβάλλοντος μάθησης χωρίς αποκλεισμούς είναι απαραίτητη για την πλήρη συμμετοχή, εμπλοκή και μάθηση όλων των μαθητών. Το ψηφιακό μαθησιακό περιβάλλον απαιτεί από τους εκπαιδευτικούς και τους εκπαιδευτές να σκεφτούν συνειδητά πώς να επιτύχουν αυτούς τους στόχους και να ενσωματώσουν στρατηγικές χωρίς αποκλεισμούς στα σχέδια μαθημάτων τους. Ακολουθούν ορισμένες συμβουλές για τη διαδικτυακή διδασκαλία.

Η ιστοσελίδα [Inclusive Learning Environments](#) του Searle Center for Advancing Learning & Teaching του Northwestern University παρέχει πολλούς πόρους και οδηγούς σχετικά με την ένταξη σε περιβάλλοντα μάθησης. Εφαρμόζονται οι ακόλουθες στρατηγικές:

Καλλιέργεια ενός περιβάλλοντος μάθησης χωρίς αποκλεισμούς

Ο ρόλος του εκπαιδευτή ή του δασκάλου είναι να δημιουργεί κοινωνική παρουσία στο διαδικτυακό περιβάλλον μάθησης, διευκολύνοντας ενεργά τις συνδέσεις μεταξύ των μαθητών και του εκπαιδευτή.

Προτεινόμενες στρατηγικές για την προώθηση θετικού κλίματος:

- Συλλογικός καθορισμός βασικών κανόνων για τη διεξαγωγή του διαλόγου - Οι μαθητές μπορούν να βοηθήσουν στη συνδιαμόρφωση κοινών κανόνων και προσδοκιών που θα πρέπει να ισχύουν για όλες τις σύγχρονες και ασύγχρονες συνεδρίες, τις εικονικές συνομιλίες, τις ομαδικές εργασίες και τους πίνακες συζητήσεων. Π.χ: "Να σέβεστε τα λόγια και τις απόψεις των άλλων, ακόμη και αν διαφέρουν από τις δικές σας".
- Αναγνωρίστε δύσκολες συνθήκες - τι έχει συμβεί σε τοπικό επίπεδο ή στα μέσα μαζικής ενημέρωσης που προκαλεί συναισθηματική αντίδραση;

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit

5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Διευκόλυνση της μάθησης

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα





IDEAL Toolkit



5.5β Διευκόλυνση της μάθησης (συνέχεια)

Καλλιέργεια ενός περιβάλλοντος μάθησης χωρίς αποκλεισμούς

- Ενισχύστε την κοινωνική παρουσία - χρησιμοποιήστε δραστηριότητες που σπάνε τον πάγο. Προσέξτε να μην θέτετε ερωτήσεις που θα απαιτήσουν από τους μαθητές να αποκαλύψουν ενδεχομένως ευαίσθητες πληροφορίες για τον εαυτό τους. Προσφέρετε ευκαιρίες επικοινωνίας εκτός σύνδεσης. Συνδεθείτε ωρίς και επιτρέψτε κάποιο σύντομο χρόνο παρακολούθησης στο τέλος της συνεδρίας.
- Ενισχύστε την ισότιμη συμμετοχή στην τάξη - δώστε στους μαθητές πολλαπλούς τρόπους συμμετοχής, όπως η χρήση του εικονικού εικονιδίου για το σήκωμα των χεριών στο Zoom/Teams, η κλήση των μαθητών που σηκώνουν οπτικά τα χέρια τους, η χρήση μιας συζήτησης στη συνομιλία. Οι βέλτιστες πρακτικές για την ενεργητική μάθηση και τη συζήτηση κατά πρόσωπο μπορούν να αναπαραχθούν ή να προσαρμοστούν σε διαδικτυακά μαθήματα, όπως, η προσφορά χρόνου για σκέψη πριν καλέσετε κάποιον, η χρήση συζητήσεων σε μικρές ομάδες σε αίθουσα διαλείμματος.
- Παρακολουθήστε την αλληλεπίδραση των μαθητών - παρακολουθήστε τις αίθουσες διαλείμματος, τις συζητήσεις και αμφισβητήστε την ακατάλληλη συμπεριφορά.
- Σεβασμός και επιβεβαίωση των ονομάτων και της ταυτότητας - Ρωτήστε πώς να προφέρουν σωστά τα ονόματα, προσκαλέστε τους να χρησιμοποιήσουν τη λειτουργία μετονομασίας για να προσθέσουν τις αντωνυμίες τους, αν το επιθυμούν. Διαμορφώστε την ίδια βέλτιστη πρακτική για τον εαυτό σας.



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Διευκόλυνση της μάθησης

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5β Διευκόλυνση της μάθησης (συνέχεια)

Προσβασιμότητα

Όταν παρουσιάζετε στους μαθητές διαδικτυακό υλικό, είναι σημαντικό να τηρείτε τις οδηγίες προσβασιμότητας στους ακόλουθους τομείς:

- Μαγνητοσκοπημένο υλικό - ενεργοποιήστε τους κλειστούς υπότιτλους για το Zoom, το Teams ή το YouTube και χρησιμοποιήστε την αυτόματη δημιουργία απομαγνητοφώνησης, εάν είναι διαθέσιμη.
- Γραπτό υλικό - Βεβαιωθείτε ότι το γραπτό υλικό σας είναι προσβάσιμο σε όσους χρησιμοποιούν λογισμικό ανάγνωσης οθόνης. Το κείμενο Alt είναι επίσης μια κρίσιμη υποστήριξη προσβασιμότητας για όσους χρησιμοποιούν πρόγραμμα ανάγνωσης οθόνης για εικόνες.
- Αξιολογήσεις - εξασφαλίστε επιπλέον χρόνο για όσους τον χρειάζονται για τις ηλεκτρονικές αξιολογήσεις.
- Ανταπόκριση στις ατομικές ανάγκες των μαθητών - να είστε ανοιχτοί στα αιτήματα και να κατανοείτε τη φύση των διαφόρων προσαρμογών που μπορεί να απαιτούν προσχεδιασμό.

Για περισσότερες συμβουλές και καθοδήγηση, έχουμε παράσχει μια πιο λεπτομερή εργαλειοθήκη ψηφιακής προσβασιμότητας στον ιστότοπο IDEAL.

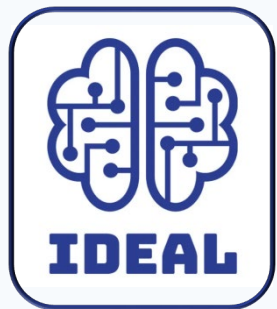


5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Διευκόλυνση της μάθησης

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5β Διευκόλυνση της μάθησης (συνέχεια)

Αναφορές

Capone, R., De Caterina, P., & Mazza, G. (2017, July). Μικτή μάθηση ανεστραμμένη τάξη και εικονικό περιβάλλον: προκλήσεις και ευκαιρίες για τους μαθητές του 21ου αιώνα. In Proceedings of EDULEARN17 conference (Vol. 3, pp. 10478-10482).

Grow, G. (1991). Διδάσκοντας τους μαθητές να είναι αυτοκατευθυνόμενοι. *Adult Education Quarterly*, 41(30), 125-149.

Hylén, J. (2007). Ψηφιακές πηγές μάθησης - δυνατότητες και προκλήσεις για το σχολείο. Ed. Swedish Agency for School Improvement

Hoter, E., Shonfeld, M., & Ganayim, A. (2009). Η τεχνολογία πληροφοριών και επικοινωνιών (ΤΠΕ) στην υπηρεσία της πολυπολιτισμικότητας. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 10(2).

Morais, C., Miranda, L., & Alves, P. (2015). Η χρήση ψηφιακών εκπαιδευτικών πόρων για την υποστήριξη της μάθησης στην τριτοβάθμια εκπαίδευση. *EAI Endorsed Transactions on e-Learning*, 2, 1-12.

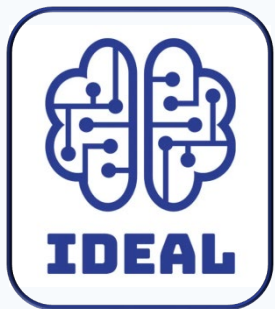


5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Διευκόλυνση της μάθησης

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5γ Επανεξέταση, εκτίμηση και αξιολόγηση

Αυτό το θέμα του Toolkit αφορά τον σχεδιασμό και την πρακτική της ανασκόπησης της προόδου, της αξιολόγησης των μαθητών και της αξιολόγησης της μάθησης στο πλαίσιο ψηφιακών και μικτών μαθησιακών εμπειριών. Αυτό αποτελεί συστατικό στοιχείο της ψηφιακής παιδαγωγικής - απαιτεί την εξέταση των αναγκών και των πλαισίων των πραγματικών και δυνητικών μαθητών και των σχετικών επιπέδων προσβασιμότητας.

Η επανεξέταση αφορά τον έλεγχο της προόδου των εκπαιδευομένων (ή την παροχή εργαλείων που θα τους βοηθήσουν να ελέγξουν την πρόοδό τους) και την παροχή σχετικής ανατροφοδότησης - η οποία μπορεί να είναι ανατροφοδότηση από συναδέλφους, μια σειρά από υποδείξεις ή να παρέχεται αυτόματα σε ένα ψηφιακό περιβάλλον. Ορισμένοι τύποι αναθεώρησης αναφέρονται μερικές φορές ως διαμορφωτική αξιολόγηση.

Η επίσημη αξιολόγηση ελέγχει κατά πόσον έχουν επιτευχθεί οι μαθησιακοί στόχοι και συμβάλλει στην επίτευξη ενός μαθήματος, μιας ενότητας ή ενός τίτλου σπουδών. Η αξιολόγηση μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί στην αρχή ενός μαθήματος ή μιας ενότητας, για παράδειγμα για να αξιολογηθεί η καταλληλότητα ή για να δοθούν πιστωτικές μονάδες ή αναγνώριση προηγούμενης μάθησης.

Η αξιολόγηση κάνει μια πιο συνολική κρίση για τη μαθησιακή διαδικασία, με σκοπό να ενημερώσει για βελτιώσεις ή αλλαγές

5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Προγραμματισμός και σχεδιασμός

Διευκόλυνση της μάθησης

Επανεξέταση, εκτίμηση και αξιολόγηση

Χρήση ψηφιακών πόρων

Διαχείριση του ψηφιακού περιβάλλοντος

Συνεχής επαγγελματική εξέλιξη

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.1 Επανεξέταση, εκτίμηση και αξιολόγηση

Η ανασκόπηση επιτρέπει στους εκπαιδευόμενους να αναστοχαστούν, να εξετάσουν πώς προοδεύουν και να κάνουν αλλαγές ως αποτέλεσμα (π.χ. να ζητήσουν πρόσθετη υποστήριξη, να εξερευνήσουν περαιτέρω, να επανεξετάσουν ορισμένους τομείς, να αποκτήσουν αυτοπεποίθηση για να προοδεύσουν ταχύτερα). Μπορεί, αλλά δεν είναι απαραίτητο, να κοινοποιηθεί σε οποιονδήποτε άλλον. Η επανεξέταση θα πρέπει να ενσωματώνεται σε σχετικά σημεία της μαθησιακής ακολουθίας.

Παραδείγματα είναι:

- Μια απλή ερώτηση για τον μαθητή - είτε για να σκεφτεί είτε για να σημειώσει ή να καταγράψει. Μια συνέχεια θα μπορούσε να θέσει περισσότερες ερωτήσεις (π.χ. "σκέφτηκες ...") αντί να δώσει μια απάντηση.
- Μια προτροπή για να συνεισφέρετε σε μια ασύγχρονη συζήτηση (π.χ. πίνακας συζητήσεων ή διαδικτυακή κοινότητα), να προετοιμάσετε κάτι για ένα ηλεκτρονικό χαρτοφυλάκιο ή να προετοιμαστείτε για να συζητήσετε το θέμα σε μια σύγχρονη συνεδρία.
- Ένα σύντομο κουίζ ή άλλη άσκηση. Η βαθμολόγηση και η ανατροφοδότηση παρέχονται αυτόματα και, εάν είναι απαραίτητο, ο μαθητής μπορεί να συμβουλευτεί ή να καθοδηγηθεί να ανατρέξει σε προηγούμενο υλικό - ιδανικά παρουσιασμένο με διαφορετικό τρόπο.
- Ηχογράφιση ή ζωντανή μετάδοση μιας πρακτικής δραστηριότητας, όπως η διεξαγωγή μιας συνέντευξης ή ενός μέρους μιας έρευνας πεδίου, για ανατροφοδότηση από άλλους μαθητές. Διατίθενται καλές εφαρμογές για κινητά που επιτρέπουν αυτό να γίνει από το τηλέφωνο ή το tablet.
- Για περισσότερες ιδέες, ανατρέξτε στις παρακάτω ενότητες σχετικά με τα εργαλεία αξιολόγησης και επανεξέτασης και τις ψηφιακές εφαρμογές αξιολόγησης.



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Επανεξέταση, εκτίμηση και αξιολόγηση

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5γ Προσαρμογή των μεθόδων επανεξέτασης και αξιολόγησης για την εξάλειψη των περιττών εμποδίων

Ο καλός σχεδιασμός της ψηφιακής μάθησης υπονομεύεται μερικές φορές από την κακή πρακτική αξιολόγησης, ιδίως όταν αυτή καθοδηγείται από πράγματα

που είναι εύκολο να εφαρμοστούν ψηφιακά, όπως οι δοκιμασίες πολλαπλής επιλογής και οι διαδικτυακές εξετάσεις. Αυτό δεν σημαίνει ότι πρέπει να αποφεύγονται τα τεστ πολλαπλής επιλογής και άλλες αξιολογήσεις τύπου κουίζ (μπορούν να αποτελέσουν πολύ πολύτιμα εργαλεία επανεξέτασης και αξιολόγησης), αλλά πρέπει να είναι καλά σχεδιασμένα αν πρόκειται να είναι έγκυρα και προσβάσιμα.

Ο Καθολικός Σχεδιασμός για την Αξιολόγηση (UDA) στοχεύει στην εφαρμογή των ίδιων αρχών με τον Καθολικό Σχεδιασμό για τη Μάθηση στις εργασίες αξιολόγησης και επιπλέον στην εξάλειψη τυχόν εμποδίων που δεν είναι απαραίτητα για την αξιολόγηση του επιπέδου κατανόησης, δεξιοτήτων ή ικανοτήτων του μαθητή. Αυτό σημαίνει ότι καταργείται, στο μέτρο του δυνατού, η ανάγκη για "δεξιότητες πρόσβασης" για να μπορέσει κάποιος να περάσει μια αξιολόγηση. Παραδείγματα δεξιοτήτων πρόσβασης είναι η ικανότητα κατανόησης μιας γλώσσας που είναι πιο σύνθετη από αυτή που απαιτείται για την πραγματική εργασία αξιολόγησης- η ανάγκη παροχής γραπτής απάντησης όταν αρκεί μια προφορική (ή διαγραμματική) απάντηση (ή το αντίστροφο)- η ολοκλήρωση μιας εργασίας αξιολόγησης εντός συγκεκριμένης προθεσμίας, εκτός εάν υπάρχει σαφής λόγος για αυτό (π.χ. η ικανότητα ολοκλήρωσης εργασιών με την ταχύτητα που αναμένεται στη βιομηχανία)- ή η ανάγκη εργασίας ως μέρος μιας ομάδας, όταν η ομαδική εργασία δεν αποτελεί μέρος του αντικειμένου της αξιολόγησης. Η UDA σε ψηφιακά περιβάλλοντα συνεπάγεται επίσης την αποφυγή, όσο το δυνατόν περισσότερο, της παραδοχής ότι οι εκπαιδευόμενοι διαθέτουν τον πιο σύγχρονο εξοπλισμό, γρήγορες συνδέσεις στο διαδίκτυο ή έχουν υψηλό επίπεδο τεχνολογικής επάρκειας (μια άλλη δεξιότητα πρόσβασης).

Αυτό το σύντομο κεφάλαιο της Cindy Poore-Pariseau περιγράφει μια απλή εφαρμογή της UDA σε ένα πρωτοετές πανεπιστημιακό μάθημα: [_Universal_Design_in_Assessments](#)

Η UDA δεν σημαίνει ότι μπορεί να αγνοηθεί οποιαδήποτε από τις αρχές της ορθής αξιολόγησης, όπως η εγκυρότητα και η αξιοπιστία- η διασφάλιση της τήρησής τους θα διευκολύνει την πρόσβαση στην αξιολόγηση. Οι αρχές της αξιολόγησης εξετάζονται στην ενότητα A5.

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



5.1

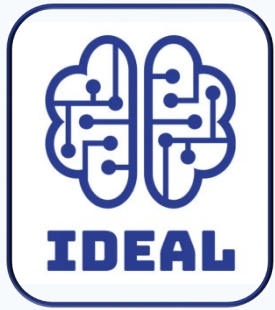
Επί των αρμοδιοτήτων

Επανεξέταση, εκτίμηση και αξιολόγηση

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



Erasmus+



IDEAL Toolkit



5.5γ Προσαρμογή των μεθόδων επανεξέτασης και αξιολόγησης για την εξάλειψη των περιττών εμποδίων

Για να είναι η αξιολόγηση δίκαιη και προσβάσιμη, μπορεί επίσης να χρειαστούν προσαρμογές για μεμονωμένους εκπαιδευόμενους, συμπεριλαμβανομένης της υποστηρικτικής τεχνολογίας, εναλλακτικών μεθόδων αξιολόγησης και εναλλακτικών τρόπων πρόσβασης σε ψηφιακά περιβάλλοντα αξιολόγησης. Αυτό δεν σημαίνει ότι πρέπει να αλλάξουν τα κριτήρια αξιολόγησης ή οι βαθμοί επιτυχίας, αλλά σημαίνει ότι πρέπει να αρθούν ή να μειωθούν τα εμπόδια που δυσκολεύουν ορισμένους μαθητές να ανταποκριθούν στα κριτήρια.



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Επανεξέταση, εκτίμηση και αξιολόγηση

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)



IDEAL Toolkit



5.1 Πραγματοποιήστε αξιολογήσεις σε σχέση με τους απαιτούμενους μαθησιακούς στόχους ή ορόσημα

Η αξιολόγηση είναι γενικά πιο τυπική από την επανεξέταση, γίνεται από κοινού με έναν εκπαιδευτή ή εκπαιδευτή και συνήθως συμβάλλει σε πιστωτικές μονάδες, πιστοποίηση ή βαθμό. Παραδοσιακά γίνεται διάκριση μεταξύ της "διαμορφωτικής" αξιολόγησης (για την παροχή ανατροφοδότησης και την υποβοήθηση της μάθησης, δηλ. επανεξέταση) και της "αθροιστικής" ανατροφοδότησης (για την τελική βαθμολογία ή τους βαθμούς), αλλά μια πιο χρήσιμη διάκριση είναι αν μια δραστηριότητα είναι μόνο επανεξέταση, παρέχει επίσης πληροφορίες που συμβάλλουν στην επίσημη αξιολόγηση ή είναι μόνο αξιολόγηση (δηλ. ο εκπαιδευόμενος αξιολογείται αλλά δεν του παρέχεται καμία ανατροφοδότηση εκτός από το αποτέλεσμα).

Μια άλλη χρήση της αξιολόγησης είναι πριν από την έναρξη ενός μαθήματος, μιας ενότητας ή ενός τίτλου σπουδών, ως διαγνωστικό εργαλείο. Αυτή μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να εκτιμηθεί αν ο εκπαιδευόμενος είναι εξοπλισμένος για να ξεκινήσει το μάθημα- να εκτιμηθεί αν χρειάζεται πρόσθετη υποστήριξη, όπως προσαρμογές, ατομική υποστήριξη, ή παρακολούθηση μιας βασικής ενότητας ή εισαγωγή, για να βοηθηθούν οι ψηφιακές δεξιότητες- ή να υπάρξει αναγνώριση προηγούμενης μάθησης που μπορεί να δώσει απαλλαγές ή πιστώσεις στο μάθημα.

Οι δραστηριότητες αξιολόγησης στο πλαίσιο μιας ψηφιακής ή μικτής μαθησιακής ακολουθίας θα μπορούσαν να περιλαμβάνουν:

- Ένα τεστ τύπου κουίζ - η πολλαπλή επιλογή είναι η προφανής μορφή, αλλά η βελτίωση της τεχνητής νοημοσύνης καθιστά δυνατές πιο ανοιχτές μορφές. Αυτός ο τύπος δοκιμασίας μπορεί να είναι καλός για την αξιολόγηση της κατανόησης των βασικών αρχών, αλλά έχει περιορισμούς για την αξιολόγηση πιο λεπτών συλλογισμών και εφαρμογών.
- Μια ψηφιακά προσομοιωμένη ή εν μέρει εικονική και εν μέρει βασική δραστηριότητα πραγματικότητας, όπως η παραγωγή ενός σχεδίου, η φροντίδα ενός εικονικού ασθενούς ή η εκτέλεση ενός επιστημονικού πειράματος ή μιας διοικητικής εργασίας. Μέρος αυτής μπορεί να αξιολογείται διαδικτυακά και μέρος μπορεί να απαιτεί ανθρώπινο αξιολογητή.
- Ηχογράφηση ή ζωντανή μετάδοση, όπως περιγράφεται για επανεξέταση, αλλά για αξιολόγηση από εκπαιδευτικό ή εκπαιδευτή.
- Προετοιμασία υλικού για ένα ηλεκτρονικό χαρτοφυλάκιο, για παράδειγμα ένα ημερολόγιο δραστηριοτήτων, ένα έργο ή μια εργασία, μια παρουσίαση, προϊόντα εργασίας ή προβληματισμός σχετικά με την εργασία ή τη δραστηριότητα.
- Για περισσότερες ιδέες, ανατρέξτε στις παρακάτω ενότητες σχετικά με τα εργαλεία αξιολόγησης και επανεξέτασης και τις ψηφιακές εφαρμογές αξιολόγησης.

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Επανεξέταση, εκτίμηση και αξιολόγηση

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5γ Πραγματοποιήστε αξιολογήσεις σε σχέση με τους απαιτούμενους μαθησιακούς στόχους ή ορόσημα

Όταν το υλικό χρησιμοποιείται για να συμβάλει στην επίσημη αξιολόγηση, είναι σημαντικό να το γνωρίζει ο εκπαιδευόμενος και να ακολουθούνται οι αρχές της καλής αξιολόγησης (βλ. παρακάτω). Σε μια ψηφιακή μαθησιακή ακολουθία είναι επίσης σημαντικό να αποφεύγεται η ενσωμάτωση τόσων πολλών δραστηριοτήτων αξιολόγησης ώστε να διαταράσσεται η ροή της μάθησης- αν ο στόχος είναι η ενσωμάτωση αξιολογημένων εργασιών στην ακολουθία, αυτές θα πρέπει να αποτελούν φυσικό μέρος της μαθησιακής προόδου.

Βλέπε ταμήμα παρακάτω σχετικά με τις αρχές αξιολόγησης

Το JISC έχει εκπονήσει έναν οδηγό για το σχεδιασμό της αξιολόγησης με ψηφιακή διαμεσολάβηση, ο οποίος είναι περισσότερο προσανατολισμένος σε αλλαγές ευρύτερης κλίμακας, αλλά περιέχει ορισμένες χρήσιμες πληροφορίες γενικά:



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Επανεξέταση, εκτίμηση και αξιολόγηση

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5γ Αξιολογήστε τη διδασκαλία και τη μάθηση με ψηφιακή υποστήριξη

Η αξιολόγηση αφορά τη λήψη αποφάσεων σχετικά με το σχεδιασμό και την παροχή της μάθησης και όχι με τους μεμονωμένους εκπαιδευόμενους.

Συνήθως πρόκειται για ανατροφοδότηση από τους εκπαιδευόμενους και ενδεχομένως από τρίτους, όπως οι πάροχοι πρακτικής άσκησης ή οι εργοδότες, αλλά οι ψηφιακές πλατφόρμες μπορούν επίσης να παρέχουν την ευκαιρία να συγκεντρωθούν πιο αντικειμενικές πληροφορίες σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο οι εκπαιδευόμενοι χρησιμοποιούν την πλατφόρμα ή το πακέτο.

- Ποιες πληροφορίες μπορούν να συλλεχθούν από τις ψηφιακές πλατφόρμες σχετικά με το πώς τις χρησιμοποιούν οι εκπαιδευόμενοι; Αυτό θα πρέπει να είναι σε θέση να δείξει το σχετικό χρόνο που δαπανάται σε διάφορες δραστηριότητες, την ποσότητα χρήσης των διαφόρων πόρων και - ιδιαίτερα αν χρησιμοποιούνται αξιολογήσεις τύπου κουίζ - τους τομείς στους οποίους οι μαθητές δυσκολεύονται και αυτούς που κατακτούν εύκολα.
- Ποιες πληροφορίες μπορείτε να ζητήσετε από τους εκπαιδευόμενους άμεσα, για παράδειγμα σε ένα σύντομο ερωτηματολόγιο ανατροφοδότησης ή σε μια διαδικτυακή ομαδική δραστηριότητα; Τα ερωτηματολόγια αξιολόγησης πρέπει να σχεδιάζονται προσεκτικά ώστε να καταγράφουν αντικειμενικές πληροφορίες και να είναι γρήγορα και απλά για τους εκπαιδευόμενους στη συμπλήρωση.
- Για ορισμένους τύπους δραστηριοτήτων, ο καθηγητής ή ο εκπαιδευτής μπορεί να εξετάσει τα αποδεικτικά στοιχεία της δραστηριότητας των μαθητών - όπως ο τρόπος χρήσης μιας ομάδας συζητήσεων ή ενός διαδικτυακού φόρουμ.
- Υπάρχουν συγκριτικές πηγές πληροφοριών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να εκτιμηθεί πόσο καλά λειτουργεί η ψηφιακή μαθησιακή δραστηριότητα σε σύγκριση, για παράδειγμα, με μια συμβατικά διδασκόμενη δραστηριότητα - όπως συγκριτικά αποτελέσματα αξιολόγησης;
- Υπάρχουν εξωτερικές πηγές πληροφοριών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν, όπως η ανατροφοδότηση των εργοδοτών ή τα σχόλια των παρόχων πρακτικής άσκησης σχετικά με την κατανόηση και την ετοιμότητα των μαθητών για εργασία;



5.1

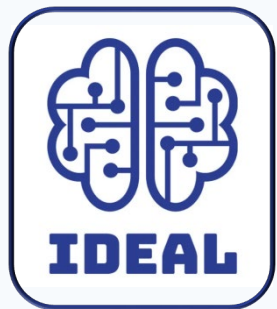
Επί των αρμοδιοτήτων

Επανεξέταση, εκτίμηση και αξιολόγηση

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



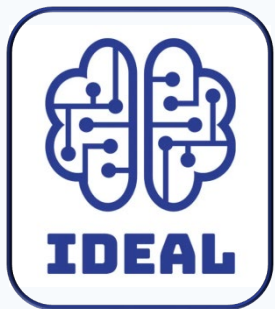
5.1 Αρχές αξιολόγησης

Οι ακόλουθες αρχές αποτελούν ένα ευρέως χρησιμοποιούμενο σύνολο αρχών για την ποιοτική και αξιόπιστη αξιολόγηση.

- **Έγκυρότητα** - η αξιολόγηση αξιολογεί αυτό που προορίζεται να αξιολογήσει και όχι οτιδήποτε άλλο. Ένας δυνητικός κίνδυνος με την ψηφιακή αξιολόγηση είναι να επιλέγονται μέθοδοι αξιολόγησης επειδή είναι εύκολες στη χρήση και όχι επειδή είναι οι πιο έγκυρες (για παράδειγμα, η χρήση ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής, ενώ η αξιολόγηση θα έπρεπε να εστιάζει στην ικανότητα λήψης διαφοροποιημένων κρίσεων σε πολύπλοκες πρακτικές καταστάσεις).
- **Σταθερότητα** - η αξιολόγηση είναι αποτελεσματική στη διάκριση των εκπαιδευόμενων που έχουν το απαιτούμενο επίπεδο κατανόησης ή ικανότητας για να περάσουν (ή να επιτύχουν έναν συγκεκριμένο βαθμό) από εκείνους που δεν το έχουν. Αυτή η αρχή δεν σημαίνει απλώς ότι η ύλη αξιολογείται αυστηρά, αλλά ότι τα κριτήρια για την επιτυχία είναι έγκυρα για αυτό που η αξιολόγηση προορίζεται να αντιπροσωπεύει.
- **Συνέπεια** - το ίδιο πρότυπο εφαρμόζεται σε όλους τους εκπαιδευόμενους που συμμετέχουν στην αξιολόγηση, ακόμη και με την πάροδο του χρόνου. Αυτό επιτρέπει διαφορές στις μεθόδους αξιολόγησης, για παράδειγμα για τη βελτίωση της προσβασιμότητας, ενώ παράλληλα διασφαλίζει ότι η αξιολόγηση παραμένει δίκαιη και ισχυρή.
- **Αυθεντικότητα** - η εργασία που υποβάλλεται προς αξιολόγηση είναι του αξιολογούμενου εκπαιδευόμενου (ή αναφέρεται στον εκπαιδευόμενο, για παράδειγμα όταν χρησιμοποιείται σχόλιο από επόπτη στο χώρο εργασίας). Κατά περίπτωση, αυτό περιλαμβάνει την προστασία από λογοκλοπή και απάτη ταυτότητας και τον προσδιορισμό του ατομικού επιπέδου συνεισφοράς στην ομαδική εργασία.
- **Δικαιοσύνη** - η αξιολόγηση εφαρμόζεται δίκαια σε όλους τους εκπαιδευόμενους, διασφαλίζοντας ότι δεν αντιμετωπίζουν εμπόδια που δεν έχουν σχέση με αυτό που αξιολογείται. Οι αρχές του Καθολικού Σχεδιασμού για την Αξιολόγηση είναι κεντρικές εδώ.

Ένας οδηγός από το πρόγραμμα TRAVORS2 αναλύει αυτές τις έννοιες σε μεγαλύτερο βάθος, στο πλαίσιο της (μη ψηφιακής) μάθησης με βάση την εργασία:





IDEAL Toolkit



5.1 Εργαλεία αξιολόγησης και αναθεώρησης

Ένα ευρύ φάσμα εργαλείων αξιολόγησης και επανεξέτασης είναι διαθέσιμο για χρήση σε ψηφιακά περιβάλλοντα, τα οποία είναι συναφή και έγκυρα σε κάθε κατάσταση εξαρτάται από τους μαθησιακούς στόχους, το βάθος της ύλης που αξιολογείται, τυχόν ζητήματα προσβασιμότητας και πρακτικά ζητήματα, όπως η πολυπλοκότητα του ψηφιακού περιβάλλοντος και ο χρόνος που μπορεί να διαθέσει ο εκπαιδευτικός ή ο εκπαιδευτής για την αξιολόγηση.

Παρακάτω παρατίθεται μια σύντομη περίληψη, ακολουθούμενη από μια λεπτομερέστερη συζήτηση τριών ευρέως χρησιμοποιούμενων προσεγγίσεων.

- **Ερωτηματολόγια** Δημιουργήστε ερωτηματολόγια για την αξιολόγηση της προόδου των μαθητών. Είναι κατάλληλο για διαμορφωτικές και αθροιστικές αξιολογήσεις. Βάζοντας τους μαθητές σας να ετοιμάσουν τέτοια ερωτηματολόγια μπορείτε να δείτε τα μαθησιακά τους αποτελέσματα σε ένα θέμα. Είναι ιδιαίτερα κατάλληλο για διαμορφωτική αξιολόγηση.
- **Τα τεστ πολλαπλής επιλογής** μπορούν να χρησιμοποιηθούν για διαγνωστικές, διαμορφωτικές και συνοπτικές αξιολογήσεις. Μπορούν να απαιτούν ελάχιστη ή καθόλου συμβολή από τον εκπαιδευτικό ή τον εκπαιδευτή. Απαιτούν ωστόσο προσεκτικό σχεδιασμό και δεν είναι πάντα καλό υποκατάστατο για πιο εμπειριστατωμένες μεθόδους αξιολόγησης.
- **Η αντιστοίχιση** είναι πολύ κατάλληλη για διαμορφωτική αξιολόγηση και επιτρέπει στους μαθητές να διασκεδάσουν και να μάθουν με την παιχνιδιοποίηση.
- **Το Ερώτηση και Απάντηση** είναι κατάλληλο για διαμορφωτική αξιολόγηση που θα αναπτύξει την κριτική σκέψη των μαθητών, όπως η συζήτηση και η ερώτηση-απάντηση. Επιτρέπει τη διαδικτυακή εκτίμηση και αξιολόγηση, όπως η ερώτηση-απάντηση, η συζήτηση και η αλληλεπίδραση.
- **Το Σωστό-Λάθος** είναι κατάλληλο για διαμορφωτική και συνοπτική αξιολόγηση για τη δοκιμή στοιχείων όπου υπάρχει μια απλή απάντηση ναι/όχι. Οι μαθητές μπορούν να είναι μόνοι τους, να επιβλέπονται ή να εργάζονται σε ομάδες.
- **Η συμπλήρωση του κενού** είναι μια γρήγορη μορφή αξιολόγησης που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για γρήγορη αναθεώρηση και ανατροφοδότηση, συχνά με ένα διασκεδαστικό στοιχείο.



[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.5γ Εργαλεία αξιολόγησης και αναθεώρησης

- Η **σύντομη απάντηση** απαιτεί μια σύντομη, συνήθως γραπτή αναφορά συνήθως ως άμεση απάντηση σε μια ερώτηση. Διατίθεται λογισμικό που μπορούν να αξιολογήσουν σύντομες απαντήσεις σε ερωτήσεις που αναμένουν συγκεκριμένες λέξεις-κλειδιά ή έννοιες. Χρειάζεται ωστόσο προσοχή για να ελεγχθεί ότι οι μαθητές δεν βαθμολογούνται λιγότερο αν χρησιμοποιούν "απροσδόκητες" λέξεις ή φράσεις για να εξηγήσουν τις ίδιες έννοιες.
- Οι ερωτήσεις **μακράς απάντησης** ή τύπου δοκίμιο είναι πιο ανοικτού τύπου και περιλαμβάνουν, για παράδειγμα, διερεύνηση, ανάλυση και σχολιασμό. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε διαδικτυακές εξετάσεις, αλλά συχνά είναι πιο κατάλληλες για ασύγχρονη προετοιμασία και φόρτωση σε ηλεκτρονικό χαρτοφυλάκιο.
- Τα **ηλεκτρονικά χαρτοφυλάκια** επιτρέπουν στους εκπαιδευόμενους να ανεβάζουν οτιδήποτε μπορεί να δημιουργηθεί ή να μετατραπεί σε ψηφιακό αρχείο. Αυτά μπορούν στη συνέχεια να χρησιμοποιηθούν για ανταλλαγή και ανεπίσημη ανατροφοδότηση, καθώς και για την υποβολή στοιχείων για επίσημη αξιολόγηση. Τα ηλεκτρονικά χαρτοφυλάκια είναι ιδιαίτερα χρήσιμα όταν μια μεγάλη ποικιλία αποτελεσμάτων - για παράδειγμα, αρχεία κειμένου, γραφικών και αριθμητικών δεδομένων, φωτογραφίες, βίντεο και ηχητικά κλιπ - αποτελούν μέρος ενός σώματος εργασίας για αξιολόγηση. Μπορούν να επιτρέψουν το συνδυασμό και την υποβολή εργασιών που παράγονται κατά τη διάρκεια ενός μαθήματος ή προγράμματος για επίσημη αξιολόγηση.
- Ένας **νοητικός χάρτης** μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τους εκπαιδευόμενους (ατομικά ή σε ομάδες) για να κατασκευάσουν την κατανόησή τους για ένα θέμα οπτικά σε πραγματικό χρόνο, γεγονός που επιτρέπει καλή ανατροφοδότηση και διαμορφωτική αξιολόγηση.
- Ο **καταιγισμός ιδεών** μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε πραγματικό χρόνο για την ανάπτυξη δεξιοτήτων κριτικής σκέψης, την ανταλλαγή ιδεών και την εκμάθηση της σκέψης ενός μαθητή πάνω σε ένα θέμα. Χρησιμοποιείται γενικά για διαμορφωτική αξιολόγηση.
- Τα **σύννεφα λέξεων** δημιουργούν σύννεφα λέξεων όπου μπορείτε να δώσετε τη δυνατότητα στους μαθητές να στείλουν άμεσες απαντήσεις σε μια ερώτηση που τους κάνουν χωρίς να εμφανίζονται τα ονόματά τους. Αυτό σας δίνει γρήγορη ανατροφοδότηση σχετικά με το πόσα έχει μάθει η ομάδα για ένα συγκεκριμένο θέμα.



[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit

5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Επανεξέταση, εκτίμηση και αξιολόγηση

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5γ Προσαρμογή των μεθόδων επανεξέτασης και αξιολόγησης για την εξάλειψη των περιττών εμποδίων

Εξετάσεις και κουίζ

Οι σύντομες διαδικτυακές εξετάσεις μπορούν να χρησιμοποιηθούν για αξιολόγηση με βάση τη διαδικασία ή το προϊόν. Στην αξιολόγηση με βάση τη διαδικασία, τα τεστ μπορούν να προετοιμαστούν στην αρχή ή στο τέλος του μαθήματος. Τα κουίζ είναι εργαλεία αξιολόγησης που χορηγούνται γρήγορα, με γρήγορη βαθμολόγηση και επιτρέπουν την επανεξέταση κατά τη διάρκεια του μαθήματος. Τα κουίζ σας επιτρέπουν επίσης να ανακατέψετε τη σειρά των ερωτήσεων και να συντομεύσετε τον προβλεπόμενο χρόνο, μειώνοντας τις πιθανότητες αντιγραφής.

Πίνακες συζητήσεων/φόρουμ

Αυτές είναι οι μέθοδοι μέσω των οποίων μπορεί να παρακολουθείται ασύγχρονα η ενεργός συμμετοχή σε μαθήματα ψηφιακής εκπαίδευσης. Ο πίνακας συζητήσεων είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα συζητήσεων που οργανώνεται γύρω από ένα συγκεκριμένο θέμα. Δεδομένου ότι στον πίνακα συζητήσεων παράγεται ένα γραπτό προϊόν, ο πίνακας συζητήσεων παρέχει την ευκαιρία αξιολόγησης δεξιοτήτων υψηλού επιπέδου. Σε αυτή τη μέθοδο, στους εκπαιδευόμενους τίθεται μια ερώτηση ανοικτού τύπου σχετικά με μια ενότητα, ένα θέμα, ένα άρθρο κ.λπ. μέσω ενός LMS ή μιας άλλης πλατφόρμας (π.χ. Edmodo, Blogger, Padlet) για να ξεκινήσει μια συζήτηση. Μπορούν να γράψουν απαντήσεις στις ερωτήσεις και να τις συζητήσουν με τους συμμαθητές τους στο διαδίκτυο. Κατά την προετοιμασία της ανάθεσης του πίνακα συζητήσεων, θα πρέπει να παρέχονται πληροφορίες σχετικά με τη μέθοδο αξιολόγησης, τους κανόνες συμμετοχής, τη γλώσσα που πρέπει να χρησιμοποιείται στις αναρτήσεις κ.λπ. Οι διδάσκοντες μπορούν να παρακολουθούν την ατομική συμμετοχή και το βάθος της συζήτησης στο σύστημα σε τακτά χρονικά διαστήματα και να χρησιμοποιούν τα στοιχεία που συγκεντρώνονται για τη βαθμολόγηση.

Παράδειγμα ερώτησης που χρησιμοποιείται σε μια δραστηριότητα σε πίνακα συζητήσεων:

Προσδιορίστε μια μεταβλητή που επηρεάζει την ακαδημαϊκή επίδοση. Γράψτε ένα ερευνητικό ερώτημα και μια μονοσήμαντη υπόθεση με βάση τη σχέση μεταξύ αυτών των δύο μεταβλητών. Δώστε έναν λειτουργικό ορισμό για κάθε μεταβλητή. Προσέξτε να μην δώσετε παρόμοιες απαντήσεις κοιτάζοντας τις απαντήσεις των φίλων σας.

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Επανεξέταση, εκτίμηση και αξιολόγηση

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



Erasmus+



IDEAL Toolkit



5.5γ Αναθέσεις

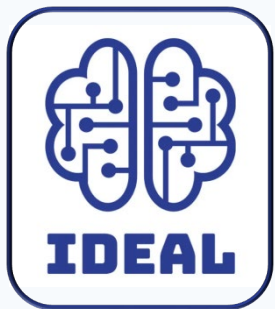
Οι εργασίες μπορούν να δοθούν για την προετοιμασία για σύγχρονες ή δια ζώσης συνεδρίες, για την ανάπτυξη και εφαρμογή των όσων έχουν διδαχθεί σε μια συνεδρία ή μάθημα ή ως επίσημη αξιολόγηση. Ορισμένες αρχές που πρέπει να ληφθούν υπόψη είναι οι εξής:

- Να είστε συνεπείς ως προς την πλατφόρμα στην οποία μοιράζονται οι εργασίες - π.χ. βεβαιωθείτε ότι βρίσκονται στο ίδιο σημείο στο σύστημα διαχείρισης μάθησης.
- Διατηρήστε σταθερή τη γλώσσα που χρησιμοποιείται για τις οδηγίες της εργασίας, την προθεσμία υποβολής (π.χ. κάθε Δευτέρα στις 8 μ.μ.) και την πλατφόρμα υποβολής. Αυτή η συνέπεια θα μειώσει την πιθανή σύγχυση. Μπορείτε επίσης να μοιράζεστε συστηματικά τις εργασίες σας με τις λειτουργίες ειδοποίησης προώθησης σε πλατφόρμες όπως το Edmodo.
- Χρησιμοποιήστε μια σταθερή οδηγία όταν μοιράζετε αναθέσεις και δραστηριότητες που σχετίζονται με αναθέσεις. Σημαντικά σημεία σχετικά με την οδηγία:
 - ✓ Γράψτε συνοπτικά τους στόχους της εργασίας.
 - ✓ Εάν αξιολογείται επίσημα, αναφέρετε τα κριτήρια αξιολόγησης (και, κατά περίπτωση, τα κριτήρια βαθμολογίας) ή συμπεριλάβετε σύνδεσμο προς αυτά.
 - ✓ Εάν υπάρχουν συγκεκριμένα βήματα που πρέπει να ακολουθηθούν, δώστε τα με τη μορφή καταλόγου ελέγχου.
 - ✓ Επισημάνετε τα σημαντικά σημεία με έντονα γράμματα.
- Βεβαιωθείτε ότι οι οδηγίες ανάθεσης είναι σαφείς και προσβάσιμες, λαμβάνοντας υπόψη τις αρχές της UDL/UDA.
- Μπορείτε να προετοιμάσετε την εργασία σε περιβάλλοντα πολυμέσων (ηχογράφηση, βιντεοσκόπηση). Για παράδειγμα, μπορείτε να προσθέσετε ηχητική αφήγηση σε μια παρουσίαση PowerPoint με δωρεάν εργαλεία όπως το VoiceThread.
- Θα πρέπει να σημειωθεί ότι οι συνθήκες για την προετοιμασία της εργασίας για κάθε μαθητή δεν είναι οι ίδιες. Η διάρκεια και η μορφή της εργασίας θα πρέπει να σχεδιαστούν ώστε να ληφθούν υπόψη πιθανές ανισότητες, όπως η σύνδεση στο διαδίκτυο, η πρόσβαση σε υλικό, το διαφορετικό περιβάλλον στο σπίτι ή στην εργασία (π.χ. ήσυχη μελέτη έναντι θορυβώδους κρεβατοκάμαρας) κ.λπ.



[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1 Προσαρμογή των μεθόδων επανεξέτασης και αξιολόγησης για την εξάλειψη των περιττών εμποδίων

Βεβαιωθείτε ότι οι εργασίες είναι επαρκείς για την υποστήριξη του μαθήματος, αλλά μην υπερφορτώνετε τους εκπαιδευόμενους και μην έχετε μη ρεαλιστικές προσδοκίες και χρονοδιαγράμματα.

Για τις περισσότερες εφαρμογές, θα πρέπει να προτιμώνται αναθέσεις με καθορισμένα όρια και χωρισμένες σε μέρη ή βήματα. Παρέχετε συνδέσμους με κατευθυντήριες γραμμές σχετικά με την ΤΠΕ παιδεία, την αναφορά και την αποφυγή της λογοκλοπής. Παρέχετε στους εκπαιδευόμενους συνδέσμους σε δωρεάν πηγές σχετικές με την εργασία, όπως:

Για περιήγηση σε πόρους:

- Google Scholar
- Ulakbim
- Wikipedia
- Εθνική Βιβλιοθήκη της χώρας σας ή μια σχετική εξειδικευμένη ηλεκτρονική βιβλιοθήκη

Για την προετοιμασία της βιβλιογραφίας:

- Mendeley
- BibMe (ελέγχει επίσης για λογοκλοπή)

Για να προετοιμάσετε μια παρουσίαση:

- Prezi
- PowerPoint
- Ezvit

Για μετάφραση: Tureng, Google Translate



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Επανεξέταση, εκτίμηση και αξιολόγηση

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5γ Ψηφιακές εφαρμογές αξιολόγησης

Τα τεχνολογικά εργαλεία αξιολόγησης διευκολύνουν πολύ τις διαδικασίες αξιολόγησης και αξιολόγησής τους. Παρέχουν πολλές ευκαιρίες, όπως η δημιουργία ηλεκτρονικών εξετάσεων, η προετοιμασία ηλεκτρονικού φακέλου προϊόντος (e-portfolio), η βαθμολόγηση, η αξιολόγηση της διαδικασίας, η αλληλεπίδραση και η επικοινωνία στην τάξη.

Ακολουθούν ορισμένα από τα τεχνολογικά εργαλεία αξιολόγησης που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε στα μαθήματά σας.



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Επανεξέταση, εκτίμηση και αξιολόγηση

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.1 Ψηφιακές εφαρμογές αξιολόγησης

Εργαλείο	Ανάθεση εργασίας για το σπίτι	Συζήτηση	Quiz	Διαδικτυακή εξέταση
Edpuzzle	X	X	X	
Edmodo	X	X	X	X
Google Classroom	X	X	X	X
Seesaw	X			
Flipgrid	X			
Kahoot			X	X
Quizizz			X	X
Socrative			X	X
Testmoz			X	X
Blogger	X	X		
Padlet	X	X		
Bubbl.us		X		
Mentimeter			X	X

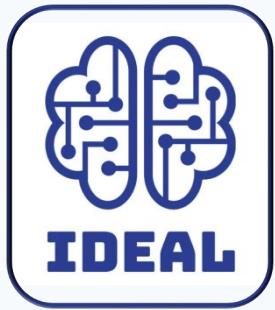


5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Επανεξέταση, εκτίμηση και αξιολόγηση

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5γ Προσαρμογή των μεθόδων επανεξέτασης και αξιολόγησης για την εξάλειψη των περιττών Εμποδίων

Edpuzzle



Το Edpuzzle είναι μια εφαρμογή όπου μπορείτε να σχεδιάσετε μαθήματα με βίντεο, να δημιουργήσετε κουίζ μέσα στο βίντεο και να αλληλεπιδράσετε με τους μαθητές. Πρόκειται για ένα τεχνολογικό εργαλείο που μπορεί επίσης να λειτουργήσει ως σύστημα διαχείρισης μάθησης. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ενσωματώνουν ερωτήσεις στο βίντεο, να παρακολουθούν ποιος παρακολουθεί τα βίντεο και να παρέχουν ανατροφοδότηση βάσει προγράμματος. Παρέχει διαδραστική μάθηση και αξιολόγηση και αξιολόγηση. Μπορείτε να βαθμολογήσετε τις απαντήσεις των μαθητών σε ερωτήσεις από το σύστημα και να δημιουργήσετε και να βαθμολογήσετε κουίζ, εξετάσεις ανοικτού τύπου και έρευνες με βάση την αξιολόγηση της διαδικασίας.

Για λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με το Edpuzzle:

- Edpuzzle Γενικό Εισαγωγικό Βίντεο (Τι κάνει το Edpuzzle;)
- Πώς μπορώ να δημιουργήσω ένα κουίζ στο Edpuzzle;



Edmodo



Το Edmodo είναι ένα σύστημα διαχείρισης μάθησης. Πρόκειται για μια πλατφόρμα edtech που προσφέρει στους εκπαιδευτικούς τη δυνατότητα να επικοινωνούν, να συνεργάζονται και να εκπαιδεύουν. Το δίκτυο Edmodo επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να μοιράζονται περιεχόμενο, να δίνουν κουίζ, να αναθέτουν εργασίες για το σπίτι και να επικοινωνούν με τους μαθητές και τους συναδέλφους τους. Η χρήση του Edmodo είναι δωρεάν, αλλά προσφέρει και υπηρεσίες premium.

- Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το Edmodo:
- Γενικό εισαγωγικό βίντεο του Edmodo (Τι κάνει το Edmodo;)
- Παροχή εργασιών στο σπίτι με το Edmodo
- Προετοιμασία ενός πίνακα συζητήσεων στο Edmodo
- Κουίζ με το Edmodo

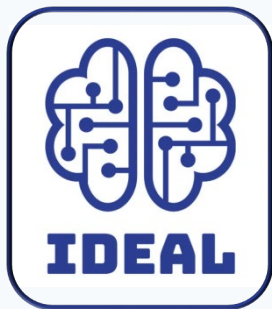


5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Επανεξέταση, εκτίμηση και αξιολόγηση

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5γ Προσαρμογή των μεθόδων επανεξέτασης και αξιολόγησης για την εξάλειψη των περιττών εμποδίων

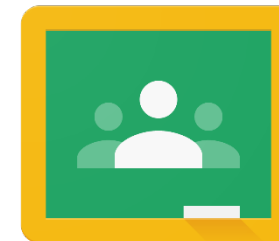


Google Classroom



Το Google Classroom είναι μια δωρεάν διαδικτυακή υπηρεσία που αναπτύχθηκε από τη Google για σχολεία και έχει ως στόχο να απλοποιήσει τη δημιουργία και τη βαθμολόγηση εργασιών. Με αυτή την εφαρμογή, μπορείτε να δημιουργήσετε ένα χαρτοφυλάκιο. Βοηθά στην αύξηση της αλληλεπίδρασης των μαθητών μεταξύ τους.

Γενικό εισαγωγικό βίντεο για το Google Classroom (Τι κάνει το Google Classroom;)



Seesaw



Το Seesaw είναι ένα πρόγραμμα προετοιμασίας ψηφιακού χαρτοφυλακίου προσανατολισμένο στους μαθητές. Είναι ένα δωρεάν πρόγραμμα που χρησιμοποιείται για την αξιολόγηση χαρτοφυλακίου.

Πρόκειται για ένα ψηφιακό εργαλείο που προσφέρει ευκαιρίες για χρήση εργαλείων πολυμέσων, όπως διαδραστικές φωτογραφίες και βίντεο, ειδικά για τους εκπαιδευτικούς που σχεδιάζουν την αξιολόγηση της διαδικασίας. Με το Seesaw, μπορείτε να αναθέσετε εργασίες για το σπίτι, να αποθηκεύσετε τις εργασίες σας, να τις βαθμολογήσετε στο σύστημα, οι μαθητές μπορούν να βαθμολογήσουν τις εργασίες ο ένας του άλλου, μπορείτε επίσης να κάνετε ανακοινώσεις ως σύστημα διαχείρισης μάθησης και να αυξήσετε την αλληλεπίδραση στην τάξη.

Για λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με το Seesaw:

Seesaw Γενικό εισαγωγικό βίντεο (Τι κάνει το Seesaw;)

Πώς μπορώ να δημιουργήσω μια εκδήλωση στο Seesaw;



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Επανεξέταση, εκτίμηση και αξιολόγηση

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.5γ Προσαρμογή των μεθόδων επανεξέτασης και αξιολόγησης για την εξάλειψη των περιττών εμποδίων



Flipgrid



Το Flipgrid είναι ένα εργαλείο που προσφέρει μια απλή, δωρεάν και προσιτή εμπειρία συζήτησης βίντεο για μαθητές και οικογένειες. Μπορείτε να δημιουργήσετε ένα θέμα και να συμμετάσχετε με την κοινότητά σας.

Για λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με το Flipgrid:
Βίντεο επισκόπησης του Flipgrid (Τι κάνει το Flipgrid;)



Kahoot



Το Kahoot είναι μια εφαρμογή που παρέχει διαδικτυακή μέτρηση και αξιολόγηση. Τα "Kahoots" είναι κουίζ πολλαπλών επιλογών που δημιουργούνται από τον χρήστη και είναι προσβάσιμα μέσω ενός προγράμματος περιήγησης στο διαδίκτυο ή της εφαρμογής Kahoot. Οι μαθητές μπορούν να λάβουν μέρος στις εξετάσεις online και να δουν αμέσως την κατάστασή τους στην τάξη. Μετατρέπει το κουίζ σε παιχνίδι. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη μέτρηση των μαθησιακών ελλείψεων ή στις αξιολογήσεις στο τέλος του μαθήματος.

- Βίντεο επισκόπησης του Kahoot (Τι κάνει το Kahoot;)
- Πώς να φτιάξετε μια διαδικτυακή εξέταση στο Kahoot;



[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.5γ Προσαρμογή των μεθόδων επανεξέτασης και αξιολόγησης για την εξάλειψη των περιττών εμποδίων



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Επανεξέταση, εκτίμηση και αξιολόγηση

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα

Quizizz



Το Quizizz είναι ένα δωρεάν, διασκεδαστικό εργαλείο επανάληψης για πολλούς παίκτες που επιτρέπει σε όλους τους μαθητές σας να εξασκηθούν και να μάθουν μαζί. Μπορείτε να δημιουργήσετε παιχνιδοποιημένα κουίζ, διαλέξεις, παρουσιάσεις και κάρτες μνήμης για τους μαθητές. Τα online κουίζ μετατρέπονται σε ένα διασκεδαστικό παιχνίδι δίνοντας ζωντανά αποτελέσματα.

Quizizz Γενικό Εισαγωγικό Βίντεο (Τι κάνει το Quizizz;)



Socrative



Το Socrative είναι μια διασκεδαστική και αποτελεσματική ψηφιακή εφαρμογή εμπλοκής στην τάξη. Με το Socrative μπορείτε να δημιουργήσετε κουίζ, έρευνες, ομαδικές εργασίες και να αποκτήσετε πρόσβαση σε περιεχόμενο που παρέχεται από εκπαιδευτικούς από όλο τον κόσμο. Υπάρχει επίσης μια ξεχωριστή ενότητα που έχει αναπτυχθεί για τη μέση και την τριτοβάθμια εκπαίδευση.

Για λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με τη Socrative
Γενικό εισαγωγικό βίντεο για το Socrative (Τι κάνει το Socrative;)



[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.5γ Προσαρμογή των μεθόδων επανεξέτασης και αξιολόγησης για την εξάλειψη των περιττών εμποδίων



Testmoz



Το Testmoz προσφέρει την ευκαιρία να εφαρμόσετε τις εξετάσεις σας online και να μάθετε τα αποτελέσματα αμέσως. Με το Testmoz μπορείτε να αναζητήσετε, να ταξινομήσετε, να φιλτράρετε, να τμηματοποιήσετε, να επισημάνετε, να αρχειοθετήσετε, να εκτυπώσετε και να στείλετε με email όλα τα αποτελέσματα των μαθητών σας. Οι εξετάσεις που προετοιμάζετε αποθηκεύονται στο Testmoz και μπορείτε να τις χρησιμοποιείτε ξανά και ξανά όποτε θέλετε.

Για λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με το Testmoz
Testmoz Γενικό Εισαγωγικό Βίντεο (Τι κάνει η Testmoz;)



Testmoz

Blogger



Με το Blogger μπορείτε να δώσετε τη δυνατότητα στους μαθητές σας να δημιουργούν χαρτοφυλάκια, να δίνουν ανατροφοδότηση για τις εργασίες που περιμένετε από τους μαθητές σας και να διεξάγουν συζητήσεις. Μπορείτε να δώσετε τη δυνατότητα στους μαθητές σας να κάνουν αξιολογήσεις από ομοτίμους στα χαρτοφυλάκια που έχουν δημιουργήσει.

Για λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με τον Blogger
Γενικό εισαγωγικό βίντεο για το Blogger (Τι κάνει το Blogger;)



Blogger™

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.5γ Προσαρμογή των μεθόδων επανεξέτασης και αξιολόγησης για την εξάλειψη των περιττών Εμποδίων



Padlet



Το Padlet είναι μια διαδικτυακή εφαρμογή που επιτρέπει στους ανθρώπους να εκφράζουν τις σκέψεις τους για ένα κοινό θέμα. Επιτρέπει στους χρήστες του να τοποθετούν διάφορα περιεχόμενα, όπως εικόνες, βίντεο, έγγραφα και κείμενα. Δημιουργώντας ένα padlet για την τάξη σας μπορείτε να ενισχύσετε την επικοινωνία σας με τους μαθητές. Μπορείτε να δώσετε στους μαθητές αυτόματη πρόσβαση σε μαθήματα, σχέδια και κουίζ που δημιουργείτε. Μπορείτε να ανεβάσετε αρχεία μεγέθους έως 250MB.

Για λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με το Padlet
Padlet Γενικό εισαγωγικό βίντεο (Τι κάνει το Padlet;)



padlet

Bubbl.us



Το Bubbl.us είναι μια εφαρμογή που διευκολύνει την οπτική οργάνωση των ιδεών σας. Παρέχει τη δυνατότητα να δημιουργήσετε χάρτες εννοιών, χάρτες μυαλού κ.λπ. Μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί από τους μαθητές σας για να κρατούν σημειώσεις, να κάνουν καταιγισμό ιδεών και να συνεργάζονται.

Για λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με το Bubbl.us
Bubbl.us Γενικό εισαγωγικό βίντεο (Τι κάνει το Bubbl.us;)



[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.5γ Προσαρμογή των μεθόδων επανεξέτασης και αξιολόγησης για την εξάλειψη των περιττών Εμποδίων



Mentimeter



Το Mentimeter είναι μια εφαρμογή που σας επιτρέπει να δημιουργείτε διαδραστικές παρουσιάσεις. Μπορείτε να προσθέσετε ερωτήσεις, δημοσκοπήσεις, κουίζ, διαφάνειες, εικόνες, gifs και άλλα στις παρουσιάσεις σας. Οι μαθητές σας απαντούν ταυτόχρονα online στις ερωτήσεις της παρουσίασης. Μπορείτε επίσης να οπτικοποιήσετε τις απαντήσεις ταυτόχρονα, δημιουργώντας μια διασκεδαστική και διαδραστική εμπειρία.

Για λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με το Mentimeter
Γενικό εισαγωγικό βίντεο του Μεντιμέτρου



[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Προγραμματισμός και σχεδιασμός

Διευκόλυνση της μάθησης

Επανεξέταση, εκτίμηση και αξιολόγηση

Χρήση ψηφιακών πόρων

Διαχείριση του ψηφιακού περιβάλλοντος

Συνεχής επαγγελματική εξέλιξη

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα

5.1δ Χρήση ψηφιακών πόρων

Η ενότητα αυτή αφορά τη συγκέντρωση και την αξιολόγηση των πόρων - υλικού, λογισμικού και περιεχομένου - για την ψηφιακή μάθηση. Μπορεί να εφαρμοστεί σε επίπεδο προγραμμάτων ή ομάδων προγραμμάτων, παροχής πόρων ή συγκεκριμένων συνεδριών ή παρεμβάσεων. Αρχές όπως η αναζήτηση και η κριτική αξιολόγηση πληροφοριών, η χρήση διαφορετικών μορφών και η τήρηση των απαιτήσεων και των συμβάσεων πνευματικών δικαιωμάτων/ αδειοδότησης/ απόδοσης δικαιωμάτων είναι επίσης σχετικές με την υποστήριξη των μαθητών για τη χρήση ψηφιακών μέσων.

Αυτή η ενότητα αφορά τον προσδιορισμό ορισμένων από τις βασικές αρχές της χρήσης ψηφιακών εργαλείων και της εφαρμογής ψηφιακών μέσων, καθώς όλο και μεγαλύτερο μέρος της καθημερινής ζωής διαμεσολαβείται από την τεχνολογία, καθώς και τον τρόπο με τον οποίο οι εμπειρίες και τα επαγγελματικά χαρακτηριστικά των ατόμων μπορούν να επηρεάσουν την προσέγγισή τους προς την επαγγελματική ανάπτυξη. Αφορά τόσο τις συγκεκριμένες τεχνολογικές δεξιότητες όσο και τις γενικές στάσεις για αποτελεσματική εργασία και κριτική και αναστοχαστική στάση απέναντι στους τρόπους με τους οποίους χρησιμοποιούνται οι τεχνολογίες. Πολλά επίσημα προγράμματα επαγγελματικής ανάπτυξης για τους επαγγελματίες των ΑΕΙ έχουν δώσει προτεραιότητα στη διδασκαλία και τη μάθηση και στις "γενικεύσιμες" τεχνολογικές γνώσεις. Σπάνια αντιμετωπίζουν τις ολιστικές ανάγκες των εκπαιδευτικών και των επαγγελματιών και τον πολύπλοκο ρόλο τους.

Σαν μια γρήγορη λίστα ελέγχου σκεφτείτε:

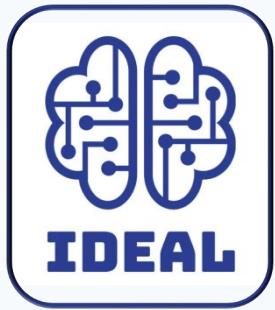
- Διοργάνωση συνεδριών ή "φόρουμ διαλόγου" για την ανταλλαγή βέλτιστων πρακτικών, αλλά αποφυγή της "επιτηδευμένης συμπάθειας" που ενισχύει τον διοικητικό έλεγχο αντί να προάγει αποτελεσματικές κουλτούρες συνεργασίας
- Ανάπτυξη ενός συστήματος "φίλων" για το ακαδημαϊκό προσωπικό, ώστε να αποφεύγεται η απομόνωση κατά τη χρήση της τεχνολογίας.
- Ανάπτυξη ευκαιριών εντός του δικού σας επιστημονικού, θεματικού ή γνωστικού πεδίου τη δική σας έρευνα και επιστημονική δραστηριότητα ως επαγγελματική ανάπτυξη και όχι ως συνεχή επαγγελματική ανάπτυξη συνώνυμη με ένα διαπιστευμένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα ή μια επίσημη εκδήλωση κατάρτισης



[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.5δ Προσβασιμότητα

- Όταν παρουσιάζετε στους μαθητές διαδικτυακό υλικό, είναι σημαντικό να τηρείτε τις οδηγίες προσβασιμότητας στους ακόλουθους τομείς:
- Μαγνητοσκοπημένο υλικό - ενεργοποιήστε τους κλειστούς υπότιτλους για το Zoom, το Teams ή το YouTube και χρησιμοποιήστε την αυτόματη δημιουργία απομαγνητοφώνησης, εάν είναι διαθέσιμη.
- Γραπτό υλικό - Βεβαιωθείτε ότι το γραπτό υλικό σας είναι προσβάσιμο σε όσους χρησιμοποιούν λογισμικό ανάγνωσης οθόνης. Το κείμενο Alt είναι επίσης μια κρίσιμη υποστήριξη προσβασιμότητας για όσους χρησιμοποιούν πρόγραμμα ανάγνωσης οθόνης για εικόνες.
- Αξιολογήσεις - εξασφαλίστε επιπλέον χρόνο για όσους τον χρειάζονται για τις ηλεκτρονικές αξιολογήσεις.
- Ανταπόκριση στις ατομικές ανάγκες των μαθητών - να είστε ανοιχτοί στα αιτήματα και να κατανοείτε τη φύση των διαφόρων προσαρμογών που μπορεί να απαιτούν προσχεδιασμό.

Δημιουργήσαμε μια πιο λεπτομερή εργαλειοθήκη ψηφιακής προσβασιμότητας ως πρόσθετο βοήθημα στον **ιστότοπο IDEAL**.



[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.1δ Αξιολόγηση υλικού και λογισμικού για εκπαιδευτικές εφαρμογές

Πολλές ψηφιακές μαθησιακές εφαρμογές και πόροι μπορούν να υιοθετηθούν χωρίς ιδιαίτερη σκέψη σχετικά με τις συσκευές, τα λειτουργικά συστήματα και το λογισμικό που θα χρησιμοποιηθούν. Οι ιστοσελίδες, τα αρχεία PDF, τα απλά βίντεο, οι εικόνες κ.ο.κ. μπορούν να προβληθούν σε τυποποιημένο λογισμικό, και όλο και περισσότερα τυποποιημένα πακέτα είναι εξοπλισμένα ή συμβατά με βασικά εργαλεία προσβασιμότητας.

Ωστόσο, υπάρχουν περιπτώσεις όπου οι εκπαιδευτικοί και οι εκπαιδευτές πρέπει να συμμετέχουν στην αξιολόγηση και την επιλογή συσκευών, λειτουργικών συστημάτων και πακέτων λογισμικού, για παράδειγμα όταν εξοπλίζουν ένα κέντρο πόρων, υιοθετούν τεχνολογία που απαιτεί εξειδικευμένες συσκευές (για παράδειγμα τρισδιάστατη σάρωση και εκτύπωση ή ορισμένες εφαρμογές επαυξημένης και εικονικής πραγματικότητας), παρέχουν στους εκπαιδευόμενους εξοπλισμό ή επιλέγουν λογισμικό για μια συγκεκριμένη εκπαιδευτική εφαρμογή. Ακολουθούν ορισμένα βασικά σημεία που πρέπει να ληφθούν υπόψη κατά την επιλογή υλικού και λογισμικού. Ορισμένα από αυτά τα ζητήματα είναι πιθανό να απαιτούν την υποστήριξη ενός εκπαιδευτικού τεχνολόγου ή ειδικού πληροφορικής.

Οι δυνατότητες της συσκευής ή του πακέτου λογισμικού

Βασική κατανόηση της συσκευής ή του πακέτου, των δυνατοτήτων του και του τρόπου με τον οποίο αλληλεπιδρά με άλλες συσκευές και λογισμικό. Για το υλικό, τρέχει η συσκευή το απαραίτητο λογισμικό χωρίς προβλήματα ή έρχεται ως πακέτο; Χρειάζεται να συνδεθεί με το υπάρχον υλικό και πώς θα λειτουργεί; Για το λογισμικό, τρέχει στις διαθέσιμες συσκευές και τα διαθέσιμα λειτουργικά συστήματα, ποιες είναι οι απαιτήσεις του όσον αφορά τη μνήμη, τα γραφικά, την ταχύτητα του επεξεργαστή κ.λπ. και, κυρίως, κάνει αυτό που θέλετε; Λάβετε υπόψη σας τις διαφορές εκδόσεων, για παράδειγμα, οι νεότερες εκδόσεις πακέτων λογισμικού ενδέχεται να μην τρέχουν σε παλαιότερες συσκευές και λειτουργικά συστήματα και τα νεότερα λειτουργικά συστήματα ενδέχεται να μην τρέχουν παλαιότερο λογισμικό, συμπεριλαμβανομένου και κάποιου δωρεάν λογισμικού.

5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Χρήση ψηφιακών πόρων

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.5δ Αξιολόγηση υλικού και λογισμικού για εκπαιδευτικές εφαρμογές

Είναι άμεσα διαθέσιμη η τεχνική υποστήριξη; Εάν εισαγάγετε μη τυποποιημένο εξοπλισμό ή εφαρμογές, μπορεί να είναι δύσκολο να λάβετε τεχνική υποστήριξη και συμβουλές εάν κάτι πάει στραβά.

Ελέγξτε την υποστήριξη που είναι διαθέσιμη στο ίδρυμά σας, καθώς και από τον κατασκευαστή/προμηθευτή και από διαδικτυακές πηγές.

Πόσο προσιτή είναι η χρήση του από τους εκπαιδευόμενους; Η προσβασιμότητα σε αυτό το πλαίσιο πρέπει να σχετίζεται με διάφορα πράγματα. Η ανάγκη για ψηφιακό αλφαριθμητισμό. Τι απαιτεί η συσκευή ή η εφαρμογή από πλευράς ψηφιακής επάρκειας - και αν αυτή είναι πρόσθετη σε αυτό που μπορείτε να περιμένετε να έχουν οι εκπαιδευόμενοι, πόσο εύκολο θα είναι να τους εισαγάγετε στη χρήση της;

Πόσο συμβατό είναι με τις αρχές της προσβασιμότητας και του καθολικού σχεδιασμού; Ορισμένα πακέτα λογισμικού, για παράδειγμα, έχουν κακοσχεδιασμένες, μη προσαρμόσιμες διεπαφές, ενώ άλλα είναι πιο προσβάσιμα, προσαρμόσιμα και συμβατά με (ή ενσωματώνουν) υποστηρικτική τεχνολογία. Κάνει υποθέσεις σχετικά με τις συσκευές των εκπαιδευομένων, την πρόσβαση στο διαδίκτυο ή το εύρος ζώνης που μπορεί να μην είναι λογικές για ορισμένους εκπαιδευόμενους; Προκύπτουν ζητήματα ασφάλειας ή συμβατότητας; Αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό εάν οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να εγκαταστήσουν εφαρμογές στις δικές τους συσκευές.

Πόσο προσιτή είναι η χρήση του από τους εκπαιδευόμενους; Η προσβασιμότητα σε αυτό το πλαίσιο πρέπει να σχετίζεται με διάφορα πράγματα. Η ανάγκη για ψηφιακό αλφαριθμητισμό. Τι απαιτεί η συσκευή ή η εφαρμογή από πλευράς ψηφιακής επάρκειας - και αν αυτή είναι πρόσθετη σε αυτό που μπορείτε να περιμένετε να έχουν οι εκπαιδευόμενοι, πόσο εύκολο θα είναι να τους εισαγάγετε στη χρήση της;

Πόσο συμβατό είναι με τις αρχές της προσβασιμότητας και του καθολικού σχεδιασμού; Ορισμένα πακέτα λογισμικού, για παράδειγμα, έχουν κακοσχεδιασμένες, μη προσαρμόσιμες διεπαφές, ενώ άλλα είναι πιο προσβάσιμα, προσαρμόσιμα και συμβατά με (ή ενσωματώνουν) υποστηρικτική τεχνολογία. Κάνει υποθέσεις σχετικά με τις συσκευές των εκπαιδευομένων, την πρόσβαση στο διαδίκτυο ή το εύρος ζώνης που μπορεί να μην είναι λογικές για ορισμένους εκπαιδευόμενους; Προκύπτουν ζητήματα ασφάλειας ή συμβατότητας; Αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό εάν οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να εγκαταστήσουν εφαρμογές στις δικές τους συσκευές.

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Χρήση ψηφιακών πόρων

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5δ Αξιολόγηση υλικού και λογισμικού για εκπαιδευτικές εφαρμογές

Πόσο καλά υποστηρίζει τη σχετική μαθησιακή εφαρμογή; Ελέγξτε ότι η συσκευή ή η εφαρμογή είναι αποτελεσματική για αυτό που θέλετε να κάνετε με αυτήν. Αξίζει να σκεφτείτε λίγο πιο μπροστά εδώ, ιδίως για ακριβές αγορές: θα αλλάξουν οι ανάγκες σας και τι άλλο μπορεί να κάνει το υλικό ή το λογισμικό; Για ορισμένες αποφάσεις αυτό θα είναι απλό, όπως για παράδειγμα να βρείτε ποιο είναι το καλύτερο δωρεάν λογισμικό για να φτιάχνουν οι μαθητές μικρά βίντεο. Για άλλες μπορεί να περιλαμβάνει τη στάθμιση πολλών διαφορετικών παραμέτρων, για παράδειγμα τη δημιουργία μιας εγκατάστασης για την εξ αποστάσεως χρήση επαυξημένης πραγματικότητας για τη διδασκαλία και την αξιολόγηση μηχανικών επί τόπου.

Ένας οδηγός του JISC, ο οποίος έχει πλέον αρχειοθετηθεί, αλλά εξακολουθεί να περιέχει χρήσιμο υλικό σχετικό με την παρούσα ενότητα:

Ένα αρκετά εκτενές ανάγνωσμα των Naismith και Corlett σχετικά με την κινητή μάθηση, το οποίο είναι πλέον λίγο ξεπερασμένο, αλλά παρέχει ένα παράδειγμα για πολλά από τα παραπάνω:



5.1

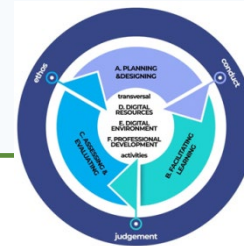
Επί των αρμοδιοτήτων

Χρήση ψηφιακών πόρων

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5δ Αναζήτηση και αξιολόγηση ψηφιακών πόρων και εργαλείων

Οι ψηφιακοί πόροι και τα εργαλεία αναφέρονται σε οποιοδήποτε υλικό παρουσιάζεται σε ψηφιακή μορφή. Αυτά μπορεί να είναι, για παράδειγμα, ιστότοποι, ιστολόγια, σύντομες εφαρμογές, παρουσιάσεις βίντεο και ήχου, εικόνες, ψηφιακά κείμενα, παιχνίδια, βάσεις δεδομένων, περιβάλλοντα εικονικής πραγματικότητας, φόρουμ/αίθουσες συζήτησης και ούτω καθεξής. Η αναζήτηση πόρων μπορεί να γίνει με μια γενική μηχανή αναζήτησης, όπως η Google ή το DuckDuckGo, ή για ακαδημαϊκούς ή εξειδικευμένους πόρους με μια πιο εξειδικευμένη μηχανή (π.χ. Google Scholar ή RefSeek) ή με μια βάση δεδομένων στην οποία έχουν ήδη εφαρμοστεί κάποια κριτήρια ή αξιολογήσεις των πόρων (π.χ. ERIC ή VOCEdplus για ακαδημαϊκά άρθρα, StanfordVR για εκπαιδευτικά εργαλεία εικονικής πραγματικότητας, αποθετήρια πανεπιστημίων ή κολεγίων). Είναι πιθανό να χρειαστεί να εξετάσετε πολλά κριτήρια για να αξιολογήσετε πόρους για συγκεκριμένες εφαρμογές.

Ακρίβεια. Ο Παγκόσμιος Ιστός περιέχει πολλά παραπλανητικά και κακής ποιότητας, καθώς και ένα τεράστιο απόθεμα εξαιρετικών πηγών.

Προσπαθήστε να βρείτε πληροφορίες στις ιστοσελίδες ευρέως αναγνωρισμένων και αξιοσέβαστων ιδρυμάτων. Οι δικτυακοί τόποι πανεπιστημίων, ιδρυμάτων, επαγγελματικών ιδρυμάτων και ακαδημαϊκών περιοδικών θα έχουν πολύ πιο αξιόπιστες και πλήρεις πληροφορίες από τους δικτυακούς τόπους που έχουν δημιουργηθεί από έναν ερασιτέχνη. Αν δείτε ένα άρθρο γραμμένο από κάποιον του οποίου το όνομα αναγνωρίζετε (και έχετε διαβάσει ή μελετήσει το έργο του στο παρελθόν), αυτό είναι επίσης ένα σημάδι ότι το άρθρο ή η σελίδα είναι αξιόπιστη.

Αναζητήστε αναφορές και συνδέσμους προς άλλους ιστότοπους. Αν έχετε βρει ένα χρήσιμο άρθρο για ένα συγκεκριμένο θέμα, μετακινηθείτε προς τα κάτω για να δείτε αν ο συγγραφέας έχει παραπέμψει σε άλλα έργα σχετικά με το θέμα. Μπορεί να διαπιστώσετε ότι έχει παραθέσει και παραπέμψει σε ακαδημαϊκά περιοδικά σχετικά με το θέμα, σε εγχειρίδια ή σε άλλα διαδικτυακά άρθρα που βρήκε χρήσιμα. Οι παραπομπές δείχνουν ότι ένα άρθρο έχει ερευνηθεί και, ως εκ τούτου, είναι πιθανό να είναι πιο αξιόπιστο.

Ορισμένοι τύποι πόρων είναι από τη φύση τους ιδιαίτερα μεταβλητοί - όπως τα ιστολόγια, τα διαδικτυακά φόρουμ και οι αίθουσες συνομιλίας. Εάν υποδεικνύετε στους μαθητές σας αυτά, είναι η συζήτηση λογική, σεβαστή και επαγγελματική; Χρησιμοποιήστε την επαγγελματική σας κρίση. Παρουσιάζει η πηγή τα απαραίτητα στοιχεία με συνεκτικό και ακριβή τρόπο, χωρίς να παραπλανά ή να παραλείπει κρίσιμες πληροφορίες;

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Χρήση ψηφιακών πόρων

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5δ Αναζήτηση και αξιολόγηση ψηφιακών πόρων και εργαλείων

Νόμισμα. Αναζητήστε μια ημερομηνία για να ελέγξετε ότι ένας πόρος είναι επαρκώς ενημερωμένος. Στα άρθρα θα βρείτε συχνά την ημερομηνία κάτω από την επικεφαλίδα του άρθρου, μαζί με το όνομα του συγγραφέα του άρθρου. Πολλές ιστοσελίδες έχουν μια δήλωση "Τελευταία ενημέρωση στις...".



Καταλληλότητα για την προβλεπόμενη εφαρμογή. Οι πόροι θα πρέπει να ταιριάζουν παιδαγωγικά και πρακτικά με το μαθησιακό πρόγραμμα ή την εμπειρία που δημιουργείτε. Στα πράγματα που πρέπει να σκεφτείτε περιλαμβάνονται το επίπεδο στο οποίο απευθύνεται ο πόρος, ο χρόνος που θα χρειαστεί για την ανάγνωση ή τη χρήση του, το πόσο καλά ευθυγραμμισμένος είναι με τους μαθησιακούς στόχους και το πόσο εύκολα μπορούν να έχουν πρόσβαση οι εκπαιδευόμενοι. Ανάλογα με τα πνευματικά δικαιώματα και τα τεχνικά ζητήματα, μπορεί να μπορείτε να προσαρμόσετε ορισμένους πόρους ώστε να τους κάνετε πιο κατάλληλους για τις ανάγκες σας.

Προσβασιμότητα. Πόσο προσβάσιμοι είναι οι πόροι; Τα πράγματα που πρέπει να σκεφτείτε περιλαμβάνουν:

Η προσβασιμότητα της γλώσσας, της παρουσίασης ή των οδηγιών σε σχέση με τους εκπαιδευόμενους.

Προσβασιμότητα σε μαθητές με αναπηρίες ή διαφορετικούς τρόπους αντίληψης - ελέγξτε, για παράδειγμα, τις οδηγίες προσβασιμότητας περιεχομένου ιστού (WCAG 2.1, τον καθολικό σχεδιασμό για τη μάθηση

([https://www.w3.org/WAI/standards-guidance/wcag/](#)) και τη συμβατότητα με υποστηρικτικές τεχνολογίες.

Οποιαδήποτε εμπόδια, όπως τα τείχη πληρωμής, στα οποία οι εκπαιδευόμενοι ενδέχεται να μην έχουν πρόσβαση.

Συμβατότητα με διαφορετικές συσκευές και λειτουργικά συστήματα, καμία ανάγκη για γρήγορες συνδέσεις στο διαδίκτυο.

Υπενθυμίζοντας ότι χρειάζεται προσεκτική εξέταση σχετικά με τον τρόπο διαχείρισης της σχέσης μεταξύ της τεχνολογίας και της παιδαγωγικής και των τριών κύριων στοιχείων της αλληλεπίδρασης: των αλληλεπιδράσεων μεταξύ μαθητή και μαθητή- των αλληλεπιδράσεων μεταξύ μαθητή και καθηγητή/καθηγητή και των αλληλεπιδράσεων μεταξύ μαθητή και περιεχομένου .

Περιορισμοί πνευματικών δικαιωμάτων και αδειοδότησης. Ελέγξτε ότι οι πόροι είναι διαθέσιμοι για αυτό που θέλετε να χρησιμοποιήσετε. Η μη εμπορική εκπαιδευτική χρήση είναι συχνά επιτρεπτή, αλλά ορισμένοι πόροι έχουν περιορισμούς ως προς τον τρόπο με τον οποίο μπορείτε να τους διανείμετε ή να τους προσαρμόσετε. Τα υλικά Creative Commons είναι όλο και πιο διαδεδομένα: δείτε τον παρακάτω σύνδεσμο. Όροι αδειοδότησης Creative Commons:

Ένα έντυπο για την αξιολόγηση εργαλείων ηλεκτρονικής μάθησης:

Υπάρχει κείμενο με κόκκινο χρώμα το οποίο εισήγαγε ο Stan Υποθέτω ότι το αφήσατε κόκκινο για να το προσθέσετε ως συνήθως? Έχω διαγράψει τα σημεία όπου έκανε σχόλια που δεν έχουμε χρόνο να εξετάσουμε.



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Χρήση ψηφιακών πόρων

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5δ Προσαρμογή και δημιουργία ψηφιακών πόρων

Αρκετά συχνά θα χρειαστεί να δημιουργήσετε τους δικούς σας ψηφιακούς πόρους, από παρουσιάσεις, έγγραφα και βίντεο μέχρι πιο σύνθετο περιεχόμενο, όπως σύντομες εφαρμογές ή περιεχόμενο για εικονική ή επαυξημένη πραγματικότητα. Τα κύρια πράγματα που πρέπει να σκεφτείτε κατά τη δημιουργία ή την προσαρμογή των πόρων έχουν ήδη καλυφθεί στην ενότητα του μαθησιακού σχεδιασμού.

(A). Σκεφτείτε πώς οι εκπαιδευόμενοι θα δουν, θα ακούσουν ή θα χρησιμοποιήσουν τον πόρο, αν είναι μέρος μιας παρουσίασης, υλικό για συζήτηση, κατευθυνόμενο ή επιμελημένο περιεχόμενο για ασύγχρονη χρήση, ή κάτι που θα χρησιμοποιήσουν με αυτοκατευθυνόμενο τρόπο, για παράδειγμα για να διεξάγουν έρευνα ή να εφαρμόσουν σε έναν εργασιακό χώρο.

Το σημείο στο D2 σχετικά με την προσβασιμότητα ισχύει εξίσου και για τους πόρους που δημιουργείτε ή προσαρμόζετε, χρησιμοποιώντας τις αρχές του Καθολικού Σχεδιασμού για τη Μάθηση και, κατά περίπτωση, το WCAG για να βοηθήσετε τον καλό σχεδιασμό.

Ένα σύνολο αρχών σχεδιασμού από το Πανεπιστήμιο Flinders για τη δημιουργία ελκυστικού ψηφιακού περιεχομένου: Ορισμένες εφαρμογές για τη δημιουργία απλών ψηφιακών πόρων:



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Χρήση ψηφιακών πόρων

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.5δ Δικαιώματα, άδειες και παραπομπές

Οι ψηφιακοί πόροι θα πρέπει να θεωρούνται τουλάχιστον δυνητικά δημόσιοι. Εάν προσαρμόζετε έναν πόρο, βεβαιωθείτε ότι έχετε την άδεια να τον αλλάξετε, και ακολουθήστε τις απαιτήσεις απόδοσης των πνευματικών δικαιωμάτων ή της άδειας χρήσης, καθώς και, κατά περίπτωση, τις συνήθεις ακαδημαϊκές παραπομπές.



Επίσης, είναι καλή πρακτική να κατοχυρώνετε εσείς τα πνευματικά δικαιώματα ή την άδεια χρήσης του υλικού, εκτός αν θέλετε να είναι εντελώς ελεύθερα διαθέσιμο χωρίς αναφορά. Μπορεί να σας ζητηθεί να το κάνετε αυτό ως όρος της άδειας χρήσης όταν προσαρμόζετε υλικό. Εξετάστε αν χρειάζεται να κατοχυρώσετε πλήρως τα πνευματικά δικαιώματα του πόρου ή αν είναι προτιμότερη μια άδεια Creative Commons - η οποία επιτρέπει διαφορετικά επίπεδα επαναχρησιμοποίησης και προσαρμογής.

Το σύστημα αδειοδότησης Creative Commons:



[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.5δ Συλλογή, οργάνωση και κοινή χρήση ψηφιακών πόρων

Η "επιμέλεια" ψηφιακών πόρων σας επιτρέπει να δημιουργήσετε μια εικονική βιβλιοθήκη σχετικών πόρων για την υποστήριξη ενός μαθήματος, προγράμματος ή τομέα σπουδών ή εργασίας. Δεν εμποδίζει τους εκπαιδευόμενους να βρίσκουν τους δικούς τους πόρους στο διαδίκτυο, αλλά μπορεί να τους παρέχει από μια εισαγωγή έως μια ολοκληρωμένη βιβλιοθήκη πόρων που είναι πιο εστιασμένη και κατευθυνόμενη από τις ανοικτές αναζητήσεις στο διαδίκτυο.

Τα κύρια βήματα της επιμέλειας περιεχομένου είναι:

- Εξερεύνηση και εξεύρεση σχετικού περιεχομένου και πόρων. Αυτό συχνά θεωρείται ως παραδοσιακό ακαδημαϊκό περιεχόμενο (π.χ. pdf και διαδικτυακά άρθρα), αλλά μπορεί να περιλαμβάνει οποιουδήποτε σχετικούς ψηφιακούς πόρους, συμπεριλαμβανομένων εφαρμογών, παιχνιδιών, περιεχομένου εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας.
- Αξιολόγηση και φιλτράρισμα των πηγών για την επιλογή του πιο σχετικού υλικού. Η Ενότητα Δ2 περιλαμβάνει ορισμένες συμβουλές για το σκοπό αυτό.
- Όπου είναι απαραίτητο, παροχή περιλήψεων και σχολίων που βοηθούν τους εκπαιδευόμενους να περιηγηθούν στο υλικό και να εντοπίσουν τι είναι πιο σχετικό με αυτούς. Ο τρόπος με τον οποίο γίνεται αυτό πρέπει να αντανακλά το σκοπό του μαθήματος ή του προγράμματος και το επίπεδο των εκπαιδευομένων. Για παράδειγμα, οι πόροι για ένα σύντομο, εστιασμένο μάθημα μπορεί να ωφεληθούν από πιο καθοδηγητικές περιλήψεις σε σχέση με εκείνους που έχουν σχεδιαστεί για γενική χρήση σε έναν τομέα σπουδών ή εργασίας.
- Προσθήκη συνδέσμων και προτάσεων για τη διερεύνηση περαιτέρω πόρων. Εκτός από τους άμεσους συνδέσμους, αυτό θα μπορούσε για παράδειγμα να περιλαμβάνει προτάσεις για την αναζήτηση σε βάσεις δεδομένων, η οποία έχει το πλεονέκτημα ότι επιστρέφει το πιο πρόσφατο καθώς και παλαιότερο υλικό. Ο έλεγχος των συνδέσμων και των εφαρμογών για να βεβαιωθείτε ότι είναι νόμιμοι θα διασφαλίσει τα κατάλληλα χαρακτηριστικά προστασίας της ιδιωτικής ζωής και ασφάλειας.
- Εάν είναι απαραίτητο, προσαρμογή και δημιουργία νέων πόρων, μεταξύ άλλων για την ενίσχυση της προσβασιμότητας. Αυτό εξετάζεται στην ενότητα Δ3.

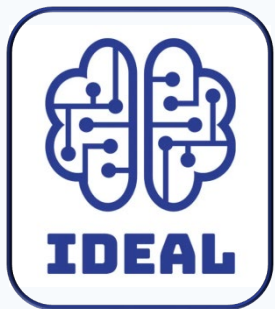


5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Χρήση ψηφιακών πόρων

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5δ Συλλογή, οργάνωση και κοινή χρήση ψηφιακών πόρων

Δημιουργία του συστήματος αποθήκευσης και της διεπαφής χρήστη. Οι μικρές βιβλιοθήκες περιεχομένου μπορούν να οργανωθούν μέσω ενός συνόλου συνδέσμων σε μια ιστοσελίδα, αλλά οι μεγαλύτερες απαιτούν ένα πιο εξελιγμένο αποθετήριο που να μπορεί να αναζητηθεί, να ευρετηριαστεί και να επιτρέψει

διαφορετικούς τύπους ψηφιακής διεπαφής. Πρόκειται για την τεχνολογία που επιτρέπει και διευκολύνει τη διασύνδεση μεταξύ περισσότερων του ενός εξοπλισμού και επιτρέπει την επικοινωνία μεταξύ τους και την αποδοχή γραφικών, ηχητικού και βιντεοσκοπημένου υλικού σε διάφορες μορφές. Πρέπει επίσης να ληφθεί μια απόφαση σχετικά με το πού βρίσκονται οι πόροι - π.χ. αν το υλικό που βασίζεται στο διαδίκτυο αντιγράφεται στο αποθετήριο του ιδρύματος ή παραμένει ως διαδικτυακός σύνδεσμος. Εδώ μπορεί να υπάρχουν ζητήματα πνευματικών δικαιωμάτων και αδειοδότησης, π.χ. μπορεί να είναι επιτρεπτή η παραπομπή σε έναν πόρο αλλά όχι η αντιγραφή του. Η διεπαφή πρέπει επίσης να είναι όσο το δυνατόν πιο προσβάσιμη, συμπεριλαμβανομένων των κινητών συσκευών, αλλά θα μπορούσε να εισαχθεί η δυνατότητα ελέγχου ταυτότητας πολλαπλών παραγόντων (MFA), η οποία προσθέτει έναν δεύτερο έλεγχο για την επαλήθευση της ταυτότητας κατά την είσοδο.

Διασφάλιση ότι οι πόροι είναι ασφαλείς και ασφαλείς στη χρήση. Το ελάχιστο εδώ είναι η βασική ασφάλεια στον κυβερνοχώρο, π.χ. η διασφάλιση ότι οι πόροι είναι απαλλαγμένοι από κακόβουλο λογισμικό και ότι ο ιστότοπος προστατεύεται από κακόβουλες ενέργειες ή υλικά. Αυτό θα μπορούσε να περιλαμβάνει λογισμικό προστασίας για να διατηρείται το περιεχόμενο ασφαλές ώστε να σταματήσει η αντιγραφή και ο διαμοιρασμός. Θα πρέπει να αποφασίσετε ποιος έχει πρόσβαση, τόσο για να διαβάζει και να κατεβάζει υλικό όσο και για να μπορεί να συνεισφέρει σε τυχόν διαδραστικά στοιχεία. Υπάρχουν περισσότερα σχετικά με αυτό στην ενότητα E4.

Διαμοιρασμός των πόρων. Ο τρόπος με τον οποίο θα γίνει αυτό εξαρτάται από το ποιους είναι οι χρήστες-στόχοι. Ακόμα και σε μαθήματα μικρής διάρκειας, δεν αρκεί συνήθως η απλή παροχή ενός δείκτη ή συνδέσμου προς τον ιστότοπο ή άλλο σημείο πρόσβασης: πολλαπλά σημεία ενίσχυσης και μέσα πρόσβασης θα ενθαρρύνουν τους εκπαιδευόμενους να χρησιμοποιούν τους πόρους. Η συμπερίληψη στοιχείων που δημιουργούνται και καθορίζονται από τους χρήστες, όπως τα wikis και οι συζητήσεις, στο σύνολο των πόρων μπορεί επίσης να ενθαρρύνει τη χρήση.

Διατήρηση των πόρων ενημερωμένων. Εκτός από την απλή ενημέρωση, αυτό μπορεί να περιλαμβάνει την ανταπόκριση στα σχόλια των χρηστών, τον εντοπισμό πόρων που δεν χρησιμοποιούνται και την ανταπόκριση σε αιτήματα για περισσότερες πληροφορίες ή εξηγήσεις.

[Οδηγός του JISC για τη διάθεση ψηφιακών συλλογών:](#)

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.5E Διαχείριση του ψηφιακού περιβάλλοντος

Αυτή η ενότητα αφορά την αποτελεσματική εργασία με ψηφιακά μέσα και εξοπλισμό για την υποστήριξη της αποτελεσματικής μάθησης και τη διαχείριση των σχετικών κινδύνων.



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Προγραμματισμός και σχεδιασμός

Διευκόλυνση της μάθησης

Επανεξέταση, εκτίμηση και αξιολόγηση

Χρήση ψηφιακών πόρων

Διαχείριση του ψηφιακού περιβάλλοντος

Συνεχής επαγγελματική εξέλιξη

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα

Εντοπισμός και επίλυση προβλημάτων με τη χρήση της τεχνολογίας

Διάφορα είδη προβλημάτων που σχετίζονται με την τεχνολογία μπορούν να εμφανιστούν κατά τη διάρκεια μαθησιακών συνεδριών, όταν οι εκπαιδευόμενοι ασχολούνται διαδικτυακά ή όταν μαθαίνουν ανεξάρτητα, για παράδειγμα στην εργασία τους. Μερικά από τα πιο συνηθισμένα είναι:

- Διακοπές και βλάβες. Σε αυτές περιλαμβάνονται καταρρεύσεις λογισμικού (ευτυχώς δεν είναι πλέον τόσο συχνές όσο παλαιότερα), βλάβες υλικού και διακοπές στο διαδίκτυο.
- Δυσκολίες που κάνουν τη συσκευή ή το λογισμικό να κάνει κάτι. Αυτό μπορεί να οφείλεται σε διάφορα πράγματα, όπως η έλλειψη σαφών οδηγιών, η μη γνώση των σωστών κουμπιών, καρτελών ή μενού, η διαφορετική συμπεριφορά του λογισμικού σε διαφορετικές πλατφόρμες ή συσκευές, η ασυμβατότητα ή η παρεμβολή μεταξύ διαφορετικών στοιχείων και οι ιστότοποι που δεν εμφανίζονται όπως προβλέπεται σε ορισμένες συσκευές ή προγράμματα περιήγησης. Μερικές φορές, οι ψηφιακές συσκευές απλά "κολλάνε" ή δεν εκτελούν μια διαδικασία.
- Σφάλματα εισαγωγής. Αυτά είναι συνήθως όταν ο χρήστης κάνει λάθος επιλογή ή πληκτρολογεί λανθασμένα μια εντολή. Μπορεί να είναι απλό να διορθωθούν, αλλά μπορεί επίσης να επιδεινωθούν αν οι χρήστες ακολουθήσουν λάθος βήματα για να προσπαθήσουν να διορθώσουν το σφάλμα.

Τα περισσότερα από αυτά τα προβλήματα μπορούν να επιλυθούν με χρόνο και υπομονή, με τη βοήθεια ιστοσελίδων, φόρουμ και βίντεο ή με τεχνική υποστήριξη. Το πρόβλημα είναι ότι, ιδίως σε σύγχρονες συνεδρίες, η αντιμετώπισή τους σπαταλά χρόνο και αποσπά την προσοχή από τη μάθηση. Αυτές είναι ιδέες σχετικά με το τι πρέπει να κάνετε για να επιλύσετε τα προβλήματα που σχετίζονται με την τεχνολογία σε μια κατάσταση διδασκαλίας και μάθησης.

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.5E Διαχείριση του ψηφιακού περιβάλλοντος

Προετοιμαστείτε καλά και μην κάνετε υποθέσεις. Αρχικά, βεβαιωθείτε ότι είστε εξοικειωμένοι με τον εξοπλισμό και τις εφαρμογές σας και βεβαιωθείτε ότι ξέρετε πώς να τον κάνετε να κάνει αυτό που θέλετε- αυτό θα μπορούσε να περιλαμβάνει, για παράδειγμα, πώς να συνδέετε περιφερειακά, να ξεκινάτε και να τερματίζετε διαδικτυακές συνεδρίες, να μοιράζεστε την οθόνη και να βάζετε τους ανθρώπους σε ομάδες διαχωρισμού. Η ύπαρξη ενός ξεχωριστού συντονιστή για τις τεχνικές και οργανωτικές πτυχές μπορεί να βοηθήσει στις διαδικτυακές συνεδρίες. Δεύτερον, αν είναι η πρώτη φορά που οι εκπαιδευόμενοι συμμετέχουν σε τέτοιου είδους δραστηριότητα, βεβαιωθείτε ότι γνωρίζουν τι θα χρειαστεί να κάνουν και ότι διαθέτουν τις σχετικές δεξιότητες, τον εξοπλισμό και, κατά περίπτωση, τη συνδεσιμότητα- μην υποθέσετε ότι όλοι είναι ψηφιακά έμπειροι και έχουν γρήγορη ευρυζωνική σύνδεση. Η αφιέρωση κάποιου χρόνου στην αρχή, για παράδειγμα, για την ηλεκτρονική ανταλλαγή βίντεο ή τη χρήση γυαλιών εικονικής πραγματικότητας μπορεί να μειώσει τα ατομικά προβλήματα αργότερα. Τέλος, ίσως θελήσετε να προσδιορίσετε εναλλακτικές δραστηριότητες στις οποίες μπορείτε να στραφείτε σε περίπτωση τεχνικού προβλήματος.

Προχωρήστε σε μια βασική διαγνωστική διαδικασία. Αυτό είναι το ίδιο είτε πρόκειται για τον δικό σας εξοπλισμό είτε για τη βοήθεια ενός μαθητή στο διαδίκτυο. Μπορεί να περιλαμβάνει τον έλεγχο των φυσικών συνδέσεων και ότι το διαδίκτυο είναι ενεργοποιημένο, την αναδρομή στην ακολουθία των λειτουργιών για να βεβαιωθείτε ότι τις εκτελέσατε σωστά, το κλείσιμο και το άνοιγμα λογισμικού ή την επανασύνδεση στο διαδίκτυο ή στο εσωτερικό δίκτυο και, ως τελικό βήμα, την επανεκκίνηση της συσκευής. Μπορείτε να εμπλέξετε τους εκπαιδευόμενους σε αυτό, αν είναι απαραίτητο, και να το αντιμετωπίσετε ως μαθησιακό πρόβλημα (κάποιοι μπορεί να είναι σε θέση να προσφέρουν χρήσιμες προτάσεις), αν δεν απαιτεί πολύ χρόνο από τη συνεδρία.

Προτείνετε πόρους για να βοηθήσετε τους μαθητές να επιλύσουν τα δικά τους προβλήματα. Σε περίπτωση που μεμονωμένοι μαθητές αντιμετωπίζουν προβλήματα, μια γρήγορη αναφορά σε πηγές για την επίλυσή τους μπορεί να είναι χρήσιμη (και σε μια ζωντανή συνεδρία να αποφευχθεί κάτι περισσότερο από μια σύντομη διακοπή). Αυτές μπορούν να περιλαμβάνουν γενικές διαγνωστικές διαδικασίες, καθώς και να προτείνουν διαδικτυακές πηγές για το σχετικό λογισμικό. Αυτό δεν σημαίνει ότι πρέπει να είστε ειδικός σε θέματα πληροφορικής, απλώς να γνωρίζετε πού μπορείτε να βρείτε σχετικές πληροφορίες για τις εφαρμογές που θα χρησιμοποιήσουν οι εκπαιδευόμενοι.

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Διαχείριση του
Ψηφιακού
Περιβάλλοντος

Επιστροφή στην
Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



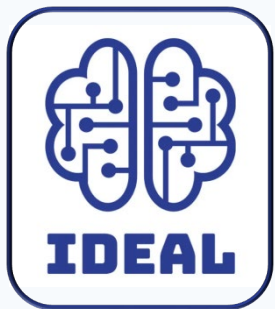
5.1 Διαχείριση του ψηφιακού περιβάλλοντος

Μεταβείτε σε εναλλακτικές δραστηριότητες. Συχνά είναι δυνατόν να στραφείτε σε μια εναλλακτική δραστηριότητα είτε στη θέση της προγραμματισμένης, είτε για να κερδίσετε λίγο χρόνο μέχρι να επιλυθεί το πρόβλημα. Ο στόχος θα πρέπει να είναι να διατηρηθεί η μάθηση ροή της διαδικασίας και ελαχιστοποίηση τυχόν διακοπών. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει απλώς την αλλαγή της σειράς των δραστηριοτήτων, μπορεί να περιλαμβάνει τη μετάβαση από μια παρουσίαση σε μια συζήτηση ή από μια συζήτηση μέσω βίντεο σε μια συζήτηση μέσω δακτυλογραφημένης συνομιλίας, την παραπομπή των εκπαιδευομένων σε έναν ηλεκτρονικό πόρο ή το να ζητείται από τους εκπαιδευόμενους να συνεισφέρουν με τη σειρά τους. Ένα σύντομο βίντεο (με περαιτέρω συνδέσμους) από το Ίδρυμα Εκπαίδευσης και Κατάρτισης σχετικά με την αντιμετώπιση τεχνολογικών προβλημάτων κατά τη διδασκαλία:

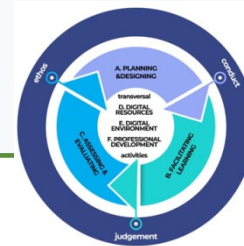


[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.5ε Προσαρμογή για την υποστήριξη μεμονωμένων μαθητών

Προσαρμογή είναι κάθε μέτρο που εισάγεται για την άρση των εμποδίων στη μάθηση ή στη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας. Συχνά θεωρείται ότι αφορά έναν μεμονωμένο μαθητή, αλλά μπορεί να γίνουν προσαρμογές που είτε ωφελούν τους μαθητές στο σύνολό τους είτε εφαρμόζονται σε μια ομάδα (π.χ. στο στυλ διδασκαλίας ή στον τρόπο παρουσίασης του υλικού) με στόχο τη βελτίωση της πρόσβασης ενός ή περισσότερων ατόμων.



Προσαρμογές με βάση την τεχνολογία

Υποστηρικτική τεχνολογία είναι οτιδήποτε βοηθά ένα άτομο να ξεπεράσει έναν περιορισμό στη χρήση ψηφιακού εξοπλισμού ή μέσων. Οι υποστηρικτικές τεχνολογίες περιλαμβάνουν πράγματα όπως γυαλιά ανάγνωσης, ακουστικά βαρηκοΐας, βρόχους επαγωγής και προσθετικά, αλλά συνήθως ο όρος χρησιμοποιείται για λογισμικό ή πρόσθετες συσκευές που βοηθούν στη χρήση ψηφιακών εφαρμογών. Το λογισμικό υποστηρικτικής τεχνολογίας περιλαμβάνει προγράμματα ανάγνωσης κειμένου και οθόνης, αναγνώριση φωνής και φωνητικό έλεγχο, λογισμικό διαχείρισης χρόνου και ροής εργασιών, εργαλεία χαρτογράφησης μυαλού και πολλά άλλα. Ένα περιορισμένο επίπεδο υποστηρικτικής τεχνολογίας είναι ενσωματωμένο σε ορισμένα λειτουργικά συστήματα και πακέτα λογισμικού, όπως το MacOS και το Microsoft Office/365. Το υλικό υποστηρικτικής τεχνολογίας περιλαμβάνει πληκτρολόγια Braille και πληκτρολόγια εναλλακτικής μορφής, φίλτρα οθόνης, σαρωτές χεριών και ψηφιακούς καταγραφείς.

- Αυτός ο ιστότοπος από το Πανεπιστήμιο του Sussex έχει συνδέσμους σε διάφορους τύπους υλικού και λογισμικού υποστηρικτικής τεχνολογίας:
- Ένα σύντομο δωρεάν μάθημα από το Ανοικτό Πανεπιστήμιο για την υποστηρικτική τεχνολογία:



[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.5 Ε Ατομικά σχέδια μάθησης

Τα ατομικά σχέδια μάθησης (ΑΠΜ) ή οι συμφωνίες παρέχουν έναν τρόπο εργασίας με τους εκπαιδευόμενους σε ατομικό επίπεδο για τον καθορισμό των μαθησιακών στόχων και σκοπών και των μεθόδων που θα χρησιμοποιήσουν για την επίτευξή τους. Αυτό παρέχει τη δυνατότητα να συμφωνηθούν εξατομικευμένες μέθοδοι που μπορούν να επιτρέψουν στους μαθητές να μάθουν με τους τρόπους που είναι πιο αποτελεσματικοί γι' αυτούς, φτάνοντας ταυτόχρονα στο ίδιο τελικό σημείο. Το σχέδιο ή η συμφωνία μάθησης είναι ένα ζωντανό, συνήθως ψηφιακό έγγραφο που "ανήκει" στον εκπαιδευόμενο και επανεξετάζεται σε τακτά χρονικά διαστήματα. Μπορεί να επικαιροποιείται για να καταγράφεται η πρόοδος και, εάν είναι απαραίτητο, να συμφωνούνται αποτελεσματικότεροι τρόποι μάθησης. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να ενθαρρύνονται να παρέχουν ανατροφοδότηση σχετικά με την ψηφιακή μαθησιακή διαδικασία και το περιβάλλον και να συζητούν τρόπους με τους οποίους θα μπορούσε να λειτουργήσει καλύτερα για αυτούς. Μερικές φορές η ανατροφοδότηση από μια ατομική επισκόπηση της μάθησης μπορεί να οδηγήσει σε βελτιώσεις στον τρόπο με τον οποίο παρέχεται το μάθημα ή το πρόγραμμα για όλους τους εκπαιδευόμενους.

Τα ατομικά σχέδια μάθησης μπορούν να χρησιμοποιηθούν για όλους τους μαθητές ή, αν ο χρόνος και οι πόροι δεν το επιτρέπουν, μπορούν να χρησιμοποιηθούν ειδικά για μαθητές με ανάγκες προσβασιμότητας.

Γιατί είναι χρήσιμα τα ILP;

Τα ILP είναι χρήσιμα επειδή συνιστούν εύλογες προσαρμογές για την ελαχιστοποίηση ή την εξάλειψη των εμποδίων

Παραδείγματα εύλογων προσαρμογών είναι:

- Προσαρμογές στις εξετάσεις ή την αξιολόγηση (π.χ. επιπλέον χρόνος, χρήση υπολογιστή κ.λπ.)
- Υποστήριξη στην ανάγνωση και την έρευνα (π.χ. βοήθεια για τον εντοπισμό ερευνητικού υλικού, πρόσβαση σε εναλλακτικές μορφές κ.λπ.)
- Πρόσβαση σε εξειδικευμένο εξοπλισμό και βοηθητικό λογισμικό (π.χ. κείμενο σε ομιλία για βοήθεια στην έρευνα και τη διόρθωση, χαρτογράφηση μυαλού για βοήθεια στον προγραμματισμό και την οργάνωση της εργασίας, συσκευή εγγραφής για βοήθεια στην τήρηση σημειώσεων κ.λπ.)
- Πρόσβαση σε φυλλάδια και σημειώσεις πριν από τις διδακτικές συνεδρίες
- Προσαρμογές καταλύματος
- Υποστήριξη 1:1 (π.χ. καθοδήγηση, διδασκαλία δεξιοτήτων μελέτης κ.λπ.)

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Διαχείριση του
Ψηφιακού
Περιβάλλοντος

Επιστροφή στην
Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5 Εντοπισμός και ελαχιστοποίηση των κινδύνων για την ευημερία

Οι "κίνδυνοι για την ευημερία" στην ψηφιακή μάθηση καλύπτουν μια ποικιλία πιθανών προβλημάτων που περιλαμβάνουν:

- Σωματικοί κίνδυνοι, όπως καταπόνηση των ματιών, πόνος στην πλάτη και τραυματισμός από επαναλαμβανόμενη καταπόνηση.
- Κίνδυνοι από εκφοβισμό, τρολάρισμα, αποκλεισμό και άλλες αντικοινωνικές συμπεριφορές.
- Κίνδυνοι από την απομόνωση.



Οι **φυσικοί κίνδυνοι** μπορούν εύκολα να εντοπιστούν και να μετριαστούν σε ένα περιβάλλον τάξης, ενώ από απόσταση είναι λιγότερο εύκολο να εντοπιστούν και να μετριαστούν. Με τη φυσική εγγύτητα είναι εύκολο να ακολουθήσετε βασικές κατευθυντήριες γραμμές, όπως ο έλεγχος της στάσης του σώματος, η ενσωμάτωση διαλειμμάτων από τη χρήση οθονών και ακουστικών και η παρακολούθηση των μαθητών που χρησιμοποιούν ακουστικά VR για να βεβαιωθείτε ότι δεν έχουν ατυχήματα.

Από απόσταση, η άμεση ευθύνη πέφτει στον εκπαιδευόμενο, αλλά μπορείτε να παρέχετε απλές οδηγίες σχετικά με τη χρήση του εξοπλισμού με τρόπο που να είναι υγιής και ασφαλής. Αυτό θα πρέπει να περιλαμβάνει το να ζητάτε από τους μαθητές να θυμούνται να κάνουν συχνά διαλείμματα και να προσέχουν τα σημάδια κόπωσης των ματιών, όπως πονοκεφάλους, που μπορεί να σημαίνουν ότι χρειάζονται οφθαλμολογική εξέταση. Ορισμένοι μαθητές μεγαλύτερης ηλικίας που δεν χρησιμοποιούν συχνά ή καθόλου τους υπολογιστές μπορεί να διαπιστώσουν ότι χρειάζονται γυαλιά - ή διαφορετική συνταγή - όταν αρχίσουν να χρησιμοποιούν τακτικά τις οθόνες. Η χρήση ακουστικών εικονικής πραγματικότητας μπορεί να προκαλέσει αποπροσανατολισμό καθώς και κόπωση των ματιών, και υπάρχουν κάποιες ενδείξεις ότι οι χρήστες μπορεί να έχουν προβλήματα στην εκτίμηση της απόστασης όταν επιστρέφουν στον "πραγματικό κόσμο". Η στάση του σώματος στο σπίτι μπορεί επίσης να αποτελέσει πρόβλημα, για παράδειγμα όταν κάθεται στο τραπέζι της κουζίνας σε μια μη ρυθμιζόμενη καρέκλα.

- Κατευθυντήριες γραμμές από την Εκτελεστική Αρχή Υγείας και Ασφάλειας σχετικά με τη χρήση οθονών:
- Ένα έγγραφο σχετικά με την ασφάλεια και την εικονική πραγματικότητα:



[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.5 Ε Εντοπισμός και ελαχιστοποίηση των κινδύνων για την ευημερία

Η ανεπιθύμητη συμπεριφορά μπορεί να κυμαίνεται από αναίσθητα σχόλια και περιστασιακούς αποκλεισμούς έως προσβλητικές και παράνομες ενέργειες, όπως ρατσιστικές ή σεξιστικές προσβολές ή "πορνό εκδίκησης". Τα περισσότερα ιδρύματα διαθέτουν κώδικες για τη συμπεριφορά στο διαδίκτυο, αλλά αξίζει να βάζοντας τους μαθητές να τα συζητήσουν, να τα συμφωνήσουν και να προσδιορίσουν τι θεωρούν αποδεκτό και τι απαράδεκτο. Να γνωρίζετε ότι ορισμένοι μαθητές μπορεί να έχουν ευαισθησίες που οι άλλοι δεν γνωρίζουν και ότι η σιωπή - όπως η επανειλημμένη αγνόηση των συνεισφορών κάποιου σε ένα φόρουμ - μπορεί να αποθαρρύνει και να ισοδυναμεί με εκφοβισμό. Συμφωνήστε το δικό σας κώδικα διαδικτυακής συμπεριφοράς και βοηθήστε τους μαθητές να διακρίνουν τη στιβαρή συζήτηση και την ακαδημαϊκή κριτική από τις προσωπικές επιθέσεις και τον εκφοβισμό.

Μπορεί να είναι δύσκολο να παρακολουθείτε τα πάντα, αλλά ο έλεγχος των chat rooms, των blogs και άλλων ψηφιακών φόρουμ θα σας επιτρέψει να εντοπίσετε αν κάτι ξεφεύγει από τον έλεγχο. Μπορεί επίσης να χρειαστεί να διακρίνετε τι μπορεί να αντιμετωπιστεί με ένα προειδοποιητικό σχόλιο ή μια ώριμη συζήτηση και τι δικαιολογεί περαιτέρω δράση ή κλιμάκωση, για παράδειγμα στον υπεύθυνο προστασίας του ιδρύματος. Είναι σημαντικό να μην προσπαθήσετε να αντιμετωπίσετε σοβαρά θέματα όπως ρατσιστική ή πορνογραφική κακοποίηση ή παρενόχληση στο σπίτι. Ενδέχεται επίσης να υπάρξουν περιπτώσεις όπου πρέπει να βοηθήσετε τους εκπαιδευόμενους που αντιμετωπίζουν κακοποίηση από έξω, για παράδειγμα με κάποιες απλές συμβουλές ή να τους φέρετε σε επαφή με τον αρμόδιο σύνδεσμο για τη διασφάλιση ή την ασφάλεια στον κυβερνοχώρο.

Τέλος, να έχετε επίγνωση της συμπεριφοράς σας στο διαδίκτυο, καθώς είναι εύκολο να κάνετε σχόλια που θα μπορούσαν να παρερμηνευθούν, για παράδειγμα ως προσωπική κριτική ή ως υπερβολική οικειότητα.

Ο οδηγός του JISC για την ασφάλεια στο διαδίκτυο με πολλούς περαιτέρω συνδέσμους.

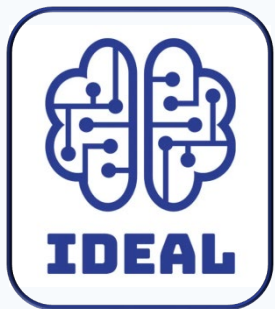


5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Διαχείριση του
Ψηφιακού
Περιβάλλοντος

Επιστροφή στην
Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5 Ε Εντοπισμός και ελαχιστοποίηση των κινδύνων για την ευημερία

Η τήρηση των απαιτήσεων προστασίας της ιδιωτικής ζωής σημαίνει ότι οι μαθητές δεν μοιράζονται ιδιαίτερα προσωπικές ή εύκολα αναγνωρίσιμες πληροφορίες και επεκτείνεται όχι μόνο σε ό,τι δημοσιεύεται σε λειτουργίες συνομιλίας αλλά και σε κάμερες web. Οι επαγγελματίες πρέπει να διασφαλίζουν ότι κατά την κοινή χρήση περιεχομένου στην οθόνη δεν αποκαλύπτεται προσωπικό ή ευαίσθητο περιεχόμενο. Κατά τη δημιουργία προσκλήσεων συνεδριάσεων, διασφαλίζοντας ότι οι σύνδεσμοι μοιράζονται μόνο μέσω ασφαλούς μεθόδου, όπως το VLE, και ενεργοποιώντας αίθουσες αναμονής, οι συμμετέχοντες στις συνεδρίες διαχειρίζονται ενεργά. Η χρήση πολλαπλών οθονών για τη μετακίνηση και τον διαμοιρασμό περιεχομένου μπορεί να βοηθήσει εδώ. Ο προβληματισμός σχετικά με την προστασία της ιδιωτικής ζωής επεκτείνεται επίσης στη σκέψη για το τι είναι ορατό πίσω από το προσωπικό και τους μαθητές που εμφανίζονται μέσω διαδικτυακών συνδέσμων, οπότε η συμφωνία βασικών κανόνων σχετικά με το τι μπορεί να καταγραφεί, να ακουστεί ή να προβληθεί είναι σημαντική. Πιθανόν αυτό να επεκτείνεται και σε πολιτικές σχετικά με το τι πρέπει να γίνει αν υπάρχουν ανησυχίες για κάτι που έχει δει ή ακούσει κάποιος μαθητής σχετικά με την ευημερία ενός μαθητή ή κάποιου που ζει μαζί του.



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Διαχείριση του
Ψηφιακού
Περιβάλλοντος

Επιστροφή στην
Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.1.5 Εντοπισμός και ελαχιστοποίηση των κινδύνων για την ευημερία

Η απομόνωση μπορεί να αποτελέσει πρόβλημα για ορισμένους διαδικτυακούς εκπαιδευόμενους, ιδίως αν έχουν συνηθίσει να μαθαίνουν πρόσωπο με πρόσωπο ή αν δεν έχουν υποστηρικτικό περιβάλλον στο σπίτι ή στην εργασία τους. Η έρευνα που έγινε κατά την πανδημία του κοροναϊώ έδειξε ότι η κατάργηση της άμεσης αλληλεπίδρασης με τους συμμαθητές και τους καθηγητές αύξησε την πιθανότητα οι μαθητές να αισθάνονται μόνοι, να είναι λιγότερο αφοσιωμένοι και να υπερφορτώνονται με τα μαθησιακά καθήκοντα.

Υπάρχουν διάφορες στρατηγικές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να μειωθεί το αίσθημα απομόνωσης και υπερφόρτωσης, ακόμη και για προγράμματα που είναι ασύγχρονα. Αυτές περιλαμβάνουν τη δημιουργία διαδικτυακών κοινοτήτων μάθησης, τη χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, τις προσωπικές αφηγήσεις, τη βοήθεια στους εκπαιδευόμενους να διαχειριστούν το φόρτο εργασίας και την αύξηση της προσοχής.

Έγγραφο της Magdalena Balica σχετικά με στρατηγικές για την αντιμετώπιση της απομόνωσης και την προώθηση της δέσμευσης σε ένα ψηφιακό μαθησιακό περιβάλλον:

Ένα άρθρο των Croft et al που περιγράφει τη χρήση μιας κοινότητας μάθησης σε ένα μάθημα απομακρυσμένου σχεδιασμού: *Overcoming Isolation in Distance Learning Building a Learning Community through Time and Space*



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Διαχείριση του
Ψηφιακού
Περιβάλλοντος

Επιστροφή στην
Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5E Εντοπισμός και ελαχιστοποίηση των κινδύνων κυβερνοασφάλειας

Η ασφάλεια στον κυβερνοχώρο θεωρείται μερικές φορές ως κάτι που αντιμετωπίζεται σε θεσμικό επίπεδο από ειδικούς της πληροφορικής. Ωστόσο, εξαρτάται από το αν όλοι γνωρίζουν τους κινδύνους της διαδικτυακής ασφάλειας και ενεργούν αναλόγως. Αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό όταν η πρόσβαση στα δίκτυα γίνεται από πολλές τοποθεσίες στο σπίτι και στην εργασία.

Ορισμένες βασικές συμβουλές για προσωπική χρήση και για να τις κοινοποιήσετε στους μαθητές:

- Προστατεύστε τη συσκευή σας με ισχυρούς κωδικούς πρόσβασης, τείχη προστασίας και μια καλή σουίτα λογισμικού ασφαλείας. Ιδιαίτερα για τις φορητές συσκευές, βεβαιωθείτε ότι έχουν ρυθμιστεί σε αυτόματο κλείδωμα και αποφύγετε να τις αφήνετε σε σημεία όπου θα μπορούσαν να κλατούν ή να παραβιαστούν. Μην μοιράζετε κωδικούς πρόσβασης, ακόμη και με συγγενείς ή συναδέλφους.
- Χρησιμοποιήστε ασφαλείς συνδέσεις - το δημόσιο wi-fi είναι ιδιαίτερα επιρρεπές σε πειρατεία, τα ιδιωτικά δίκτυα που προστατεύονται με κωδικό πρόσβασης και το κινητό διαδίκτυο είναι καλύτερα. Χρησιμοποιήστε πολλαπλούς παράγοντες ελέγχου ταυτότητας και ασφαλή περιήγηση (π.χ. μέσω ενός εικονικού ιδιωτικού δικτύου ή μέσα από μια σουίτα ασφαλείας), όπου υπάρχει.
- Διατηρείτε τα λειτουργικά συστήματα, το λογισμικό και τις σουίτες ασφαλείας ενημερωμένα. Αποφύγετε την εγκατάσταση λογισμικού και εφαρμογών εκτός αν γνωρίζετε ότι η πηγή τους είναι αξιόπιστη.
- Δημιουργείτε τακτικά αντίγραφα ασφαλείας των δεδομένων σας και κρυπτογραφείτε τα ευαίσθητα δεδομένα.
- Να είστε ενήμεροι για πιθανές παραβιάσεις και απάτες. Αυτές πάντα εξελίσσονται, αλλά προσέξτε οτιδήποτε σας ζητά να δώσετε προσωπικά δεδομένα, να κάνετε κλικ σε έναν σύνδεσμο, να πραγματοποιήσετε μια πληρωμή, να δώσετε τραπεζικά στοιχεία, να δώσετε έναν κωδικό πρόσβασης ή στοιχεία σύνδεσης ή να καλέσετε έναν αριθμό, ακόμη και αν φαίνεται νόμιμος. Οι απάτες μπορούν να εκμεταλλευτούν τις τρέχουσες ανησυχίες, για παράδειγμα, πρόσφατες απάτες περιλαμβάνουν "είχατε πρόσφατα επαφή με κάποιον με Covid-19".



5.1

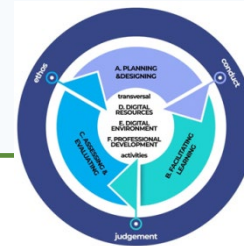
Επί των αρμοδιοτήτων

Διαχείριση του
Ψηφιακού
Περιβάλλοντος

Επιστροφή στην
Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5 Εντοπισμός και ελαχιστοποίηση των κινδύνων κυβερνοασφάλειας

Το προσωπικό και οι φοιτητές πρέπει να εκπαιδευτούν στο τι πρέπει να προσέχουν για να αποφεύγουν τα ηλεκτρονικά μηνύματα ηλεκτρονικού "ψαρέματος" που παρασύρουν σε κλικ σε συνδέσμους και αυτό θα ήταν χρήσιμο να ενσωματωθεί σε οποιαδήποτε διαδικασία εισαγωγής στην αρχή ενός ακαδημαϊκού έτους, εξαμήνου ή εξαμήνου.



Αποφύγετε να μοιράζεστε πολλές πληροφορίες στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ή σε άλλες δημόσιες πλατφόρμες. Οι εγκληματίες μπορούν να συγκεντρώσουν τα δεδομένα και να τα χρησιμοποιήσουν για κλοπή ταυτότητας και απάτη.

Εάν υποψιάζεστε παραβίαση, η καλύτερη πηγή δράσης είναι συνήθως να την αναφέρετε στο τμήμα πληροφορικής του οργανισμού σας. Οι ιδιώτες μπορεί να είναι σε θέση να χρησιμοποιήσουν λογισμικό ασφαλείας για την αφαίρεση ιών και κακόβουλου λογισμικού, αλλά μπορεί να τους συμβουλεύσουμε να προσφύγουν σε έναν ειδικό πριν το πρόβλημα γίνει χειρότερο. Οποιοσδήποτε κωδικός πρόσβασης είναι ύποπτος για παραβίαση θα πρέπει να αλλάξει αμέσως και να ενημερώνονται οι τράπεζες κ.λπ. εάν υπάρχει κίνδυνος παραβίασης λογαριασμών.

Σύντομος οδηγός για την ασφάλεια στον κυβερνοχώρο (απευθύνεται σε σχολεία αλλά αφορά όλα τα επίπεδα)



ToGet Safe Online έχει κάποιες καλές βασικές πληροφορίες

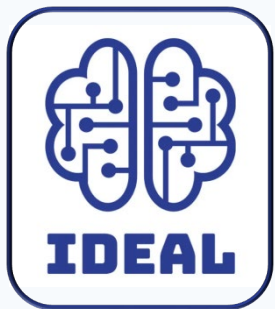


Έχετε κάτι να προσθέσετε;

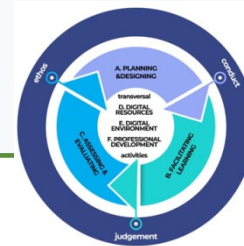
[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.5E Διαχείριση ψηφιακής ταυτότητας και παρουσίας

Όταν αναρτάτε ή μοιράζεστε πληροφορίες στο διαδίκτυο, αφήνετε πίσω σας ένα σύνολο στοιχείων για τον εαυτό σας. Όσοι σας βρίσκουν στο διαδίκτυο θα πάρουν κάποια από αυτά τα στοιχεία και θα αρχίσουν να σχηματίζουν ιδέες για το πώς είστε. Είναι επίσης πιθανό ότι και άλλοι άνθρωποι θα δημοσιεύσουν πληροφορίες για εσάς στο διαδίκτυο. Είναι σημαντικό να σκεφτείτε πώς θέλετε να παρουσιάσετε τον εαυτό σας- όταν οι άλλοι σας αναζητούν, θα πρέπει να έχουν μια ολοκληρωμένη εικόνα για το ποιος είστε.

Ακολουθούν ορισμένες ιδέες για το πώς να βελτιώσετε το ψηφιακό σας προφίλ και να διδάξετε στους μαθητές σας να ενεργούν με τον ίδιο τρόπο:

Επανεξετάστε την τρέχουσα διαδικτυακή σας παρουσία: Κοιτάξτε το εύρος των διαδικτυακών χώρων στους οποίους δημοσιεύετε ή αλληλεπιδράτε με άλλους. Θυμηθείτε να σκεφτείτε παλαιότερους λογαριασμούς που μπορεί να έχετε χρησιμοποιήσει στο παρελθόν, καθώς και τους τρέχοντες χώρους. Αναζητήστε τον εαυτό σας στο διαδίκτυο και δείτε πόσο ορατοί είστε και τι αποτελέσματα έχετε.

Ρωτήστε τον εαυτό σας:

- Είναι οι πληροφορίες για εσάς ακριβείς;
- Εσείς διαθέσατε αυτές τις πληροφορίες ή τις έβαλε κάποιος άλλος στο διαδίκτυο;
- Τα αποτελέσματα για εσάς αντικατοπτρίζουν αυτό που είστε ή μόνο ένα ή δύο πράγματα για εσάς;
- Πώς ο τρόπος με τον οποίο εμφανίζεστε σε μια αναζήτηση στο διαδίκτυο αντικατοπτρίζει την παρουσία σας στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και σε παρόμοιους ιστότοπους;

Πώς θέλετε να παρουσιαστείτε στο διαδίκτυο; Θα πρέπει να σκεφτείτε ποιες πτυχές του εαυτού σας θα θέλατε να παρουσιάσετε στο διαδίκτυο. Θέλετε να παρουσιάσετε τα επιτεύγματα των σπουδών σας ή της εργασίας σας; Έχετε συμμετάσχει σε κάποιο εθελοντικό πρόγραμμα ή σε κάτι δημιουργικό;



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Διαχείριση του
Ψηφιακού
Περιβάλλοντος

Επιστροφή στην
Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5 Εντοπισμός και ελαχιστοποίηση των κινδύνων κυβερνοασφάλειας

Το [LinkedIn](#) είναι ένας από τους πιο δημοφιλείς ιστότοπους επαγγελματικής δικτύωσης και σας επιτρέπει να δημιουργήσετε μια επαγγελματική παρουσία στο διαδίκτυο και να κάνετε συνδέσεις με άλλους. Άλλοι ιστότοποι περιλαμβάνουν τους ιστότοπους επαγγελματικών ενώσεων, ομάδων ειδικών ενδιαφερόντων και ερευνητικών κοινοτήτων.

Αν έχετε πολλά προφίλ που θα θέλατε να συνδέσετε, θα πρέπει να το σκεφτείτε: χρησιμοποιώντας το ίδιο όνομα χρήστη και την ίδια εικόνα προφίλ για κάθε σύνδεση όλων των προφίλ σας από έναν ιστότοπο (π.χ.), αποφασίζοντας ποια είναι ελεύθερης πρόσβασης και ποια περιορισμένης.

Από την άλλη πλευρά, μπορεί να θέλετε να τραβήξετε μια σαφή γραμμή μεταξύ των επαγγελματικών προφίλ και εκείνων που προορίζονται για την οικογένεια και τους φίλους σας, και εδώ ενδείκνυνται διαφορετικά ονόματα χρήστη και εικόνες. Αυτή μπορεί να είναι μια καλή συμβουλή που μπορείτε να μεταδώσετε στους (ιδιαίτερα νέους) φοιτητές, αν δεν θέλουν οι γενικοί ιστότοποι κοινωνικής δικτύωσης να είναι εύκολα προσβάσιμοι σε πιθανούς εργοδότες.

Σκεφτείτε ποια διαδικτυακά προφίλ είναι χαρά σας να είναι ανοιχτά στον κόσμο και ποια θα πρέπει να είναι πιο περιορισμένα. Θυμηθείτε να ελέγχετε τις ρυθμίσεις απορρήτου για τις νέες υπηρεσίες στις οποίες εγγράφεστε. Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης είναι ιδανικά για την αλληλεπίδραση με άλλους στο διαδίκτυο. Ωστόσο, είναι εύκολο να ξεχνάτε ότι τα σχόλια και οι δραστηριότητές σας μπορούν να μεταδοθούν σε όλο τον κόσμο μέσα σε δευτερόλεπτα. Σε ορισμένες περιπτώσεις αυτά μπορεί να γίνουν αμφιλεγόμενα και να έχουν αρνητικές συνέπειες.



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Διαχείριση του
Ψηφιακού
Περιβάλλοντος

Επιστροφή στην
Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5 Εντοπισμός και ελαχιστοποίηση των κινδύνων κυβερνοασφάλειας

Εξετάστε το ενδεχόμενο να δημιουργήσετε έναν προσωπικό "κώδικα συμπεριφοράς" για τις διαδικτυακές σας δραστηριότητες. Δείτε τις παρακάτω λίστες μας για ιδέες σχετικά με το τι θα μπορούσατε να σκεφτείτε:



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Διαχείριση του
Ψηφιακού
Περιβάλλοντος

Επιστροφή στην
Ψηφιακή Ικανότητα

Θα το κάνω:

- ξαναδιαβάζω τα πάντα πριν τα δημοσιεύσω, για να ελέγξω ότι η γλώσσα και ο τόνος που έχω χρησιμοποιήσει είναι κατάλληλοι για το κοινό που μπορεί να τα διαβάσει
- ελέγχω τις ρυθμίσεις απορρήτου για κάθε λογαριασμό μου, ώστε να γνωρίζω ποιος μπορεί να δει τι δημοσιεύω σε διάφορους ιστότοπους
- ενημερώνω τους φίλους μου ιδιαίτερα αν έχουν δημοσιεύσει κάτι που θα μπορούσε να παρερμηνευτεί ως προσβλητικό ή ακατάλληλο.

Δεν θα το κάνω:

- αναρτώ οτιδήποτε συκοφαντικό, άσεμνο ή μεροληπτικό
- συμμετέχω σε οποιοδήποτε είδος προσωπικής κακοποίησης ή να χρησιμοποιώ επιθετική γλώσσα εναντίον άλλου χρήστη, ακόμη και αν δημοσιεύσει κάτι που θεωρώ προσβλητικό
- δημοσιεύω οτιδήποτε μπορεί να προβληθεί ανοιχτά χωρίς να σκέφτεστε πώς μπορεί να παρερμηνευτεί αν ληφθεί εκτός πλαισίου.



Μερικές συμβουλές από το research.com για τους φοιτητές σχετικά με τη διαχείριση της ψηφιακής τους παρουσίας:



[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.5στ Επαγγελματική ανάπτυξη

Χρήση ψηφιακών μέσων και πόρων για τη δική σας επαγγελματική ανάπτυξη και την ανάπτυξη άλλων.

Αυτή η ενότητα αφορά τον προσδιορισμό ορισμένων από τις βασικές αρχές της χρήσης ψηφιακών εργαλείων και της εφαρμογής ψηφιακών μέσων, καθώς όλο και μεγαλύτερο μέρος της καθημερινής ζωής διαμεσολαβείται από την τεχνολογία, καθώς και τον τρόπο με τον οποίο οι εμπειρίες και τα επαγγελματικά χαρακτηριστικά των ατόμων μπορούν να επηρεάσουν την προσέγγισή τους προς την επαγγελματική ανάπτυξη. Αφορά τόσο τις συγκεκριμένες τεχνολογικές δεξιότητες όσο και τις γενικές στάσεις για αποτελεσματική εργασία και κριτική και αναστοχαστική στάση απέναντι στους τρόπους με τους οποίους χρησιμοποιούνται οι τεχνολογίες.

Πολλά επίσημα προγράμματα επαγγελματικής ανάπτυξης για τους επαγγελματίες των ΑΕΙ έχουν δώσει προτεραιότητα στη διδασκαλία και τη μάθηση και στις "γενικεύσιμες" τεχνολογικές γνώσεις. Σπάνια αντιμετωπίζουν τις ολιστικές ανάγκες των εκπαιδευτικών και των επαγγελματιών και τον πολύπλοκο ρόλο τους.

Σαν μια γρήγορη λίστα ελέγχου σκεφτείτε:

- Διοργάνωση συνεδριών ή "φόρουμ διαλόγου" για την ανταλλαγή βέλτιστων πρακτικών, αλλά αποφυγή της "επιτηδευμένης συμπάθειας" που ενισχύει τον διοικητικό έλεγχο αντί να προάγει αποτελεσματικές κουλτούρες συνεργασίας
- Ανάπτυξη ενός συστήματος "φίλων" για το ακαδημαϊκό προσωπικό, ώστε να αποφεύγεται η απομόνωση κατά τη χρήση της τεχνολογίας
- Ανάπτυξη ευκαιριών εντός του δικού σας επιστημονικού, θεματικού ή γνωστικού πεδίου
- Τη δική σας έρευνα και επιστημονική δραστηριότητα ως επαγγελματική ανάπτυξη και όχι ως συνεχή επαγγελματική ανάπτυξη συνώνυμη με ένα διαπιστευμένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα ή μια επίσημη εκδήλωση κατάρτισης.



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Προγραμματισμός και σχεδιασμός

Διευκόλυνση της μάθησης

Επανεξέταση, εκτίμηση και αξιολόγηση

Χρήση ψηφιακών πόρων

Διαχείριση του ψηφιακού περιβάλλοντος

Συνεχής επαγγελματική εξέλιξη

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.5 ΣΤ Επαγγελματική ανάπτυξη συνέχεια

Βελτίωση και επέκταση της ψηφιακής επάρκειας

Υπάρχει ένα επιχείρημα που λέει ότι αφενός η παιδαγωγική πρέπει να οδηγεί την τεχνολογία και όχι το αντίστροφο και αφετέρου ότι μιλάει για μια ψευδή διχοτομία- ότι η παιδαγωγική και η τεχνολογία δεν είναι ξεχωριστές, διότι η παιδαγωγική δεν είναι απλώς μια μέθοδος και η τεχνολογία δεν είναι απλώς ένα μέσο για την εφαρμογή αυτής της μεθόδου. Αντίθετα, η παιδαγωγική είναι ο μελετημένος συνδυασμός μεθόδων, τεχνολογιών και κοινωνικών και φυσικών σχεδίων που οδηγεί σε μαθησιακά περιβάλλοντα και εμπειρίες και αποτελέσματα για τους μαθητές.

Αυτή η ενότητα ασχολείται με τον τρόπο με τον οποίο οι εκπαιδευτικοί, οι καθηγητές και οι επαγγελματίες, μέσω της ασφάλειας της προσπάθειας με πρακτική υποστήριξη, κάνουν την επιλογή της τεχνολογίας και τη χρήση στοχευμένων τεχνολογικών εργαλείων για να αποφύγουν την ενίσχυση διδακτικών πρακτικών που είναι ακατάλληλες σε ψηφιακά και διαδικτυακά πλαίσια.

Οι εκπαιδευτικοί και οι επαγγελματίες έχουν καθοριστικό ρόλο στον ψηφιακό μετασχηματισμό της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης (ΑΕΙ). Οι Antunes, Armellini και Howe (2021) προσδιόρισαν τέσσερις κύριες κατηγορίες εκπαιδευτικών στα ΑΕΙ που μπορούν να επηρεάσουν τον ρυθμό της παιδαγωγικής μετάβασης στην ψηφιακή εκπαίδευση. Στην κριτική αυτοαξιολόγηση, ποια από αυτές είστε εσείς;

- Ένας "ενεργός καινοτόμος" που αγκαλιάζει την αλλαγή και μπορεί να την εφαρμόσει στην ακαδημαϊκή του πρακτική.
- Ένας "καθυστερημένος καινοτόμος" που έχει θετικές πεποιθήσεις αλλά αντιστέκεται στην πλήρη εφαρμογή της αλλαγής
- "Σκεπτικιστής, αλλά υποχρεωτικός" που έχει αρνητικές ιδέες αλλά η πρακτική του είναι συνεπής με τις νέες προσεγγίσεις στη χρήση της τεχνολογίας
- "Σκεπτικός, αλλά ανθεκτικός" που έχει αρνητικές πεποιθήσεις και προσπαθεί ενεργά να αντισταθεί στην ενσωμάτωση νέων προσεγγίσεων και πρακτικών



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Συνεχής Επαγγελματική ανάπτυξη

Επιστροφή στην Ψηφιακή Ικανότητα

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.5 ΣΤ Επαγγελματική ανάπτυξη συνέχεια

Η εγκαθίδρυση μιας θεσμικής κουλτούρας όπου οι νέες τεχνολογίες μπορούν να υιοθετηθούν αποτελεί σημαντικό παράγοντα επιτυχίας. Εξετάστε τα ακόλουθα κριτήρια από θεσμική και ατομική άποψη:

- Η δημιουργία ενός ασφαλούς χώρου όπου το προσωπικό έχει την ασφάλεια να δοκιμάζει (και να αποτυγχάνει, ενδεχομένως) νέες τεχνικές και τον τρόπο εφαρμογής τους στην πράξη.
- Δημιουργία κοινοτήτων πρακτικής εντός και μεταξύ των επιστημονικών πεδίων για την ενθάρρυνση της δικτύωσης μεταξύ ομοτίμων, συμπεριλαμβανομένων των κοινοτήτων έρευνας (CoI), όπως η [CoI](#).
- Ένα πρόγραμμα έγκαιρης, διαρκούς και εστιασμένης κατάρτισης με υποστήριξη παρακολούθησης
- Τα οφέλη της ενθάρρυνσης και της αναγνώρισης για το διδακτικό προσωπικό με μια προσέγγιση που αξιοποιεί την αλληλοϋποστήριξη, τις εορταστικές εκδηλώσεις και την αναγνώριση των επιτευγμάτων.
- Αναγνώριση του κόστους του προσωπικού σε προσωπικό χρόνο για την ανάπτυξη ψηφιακών πρακτικών
- Μακροπρόθεσμες ανταμοιβές σταδιοδρομίας, συμπεριλαμβανομένων υποτροφιών και της ενσωμάτωσης της ψηφιακής τεχνολογίας στις διαδικασίες ανθρώπινου δυναμικού και στις αξιολογήσεις επαγγελματικής ανάπτυξης.
- Έκδοση οδηγιών σχετικά με τις ψηφιακές δεξιότητες και τη χρήση της τεχνολογίας που αναμένεται να έχουν οι εκπαιδευτικοί και οι επαγγελματίες
- Ακολουθούν ορισμένοι πόροι για την ανάπτυξη του προσωπικού στα ΑΕΙ, οι οποίοι είναι σημαντικοί για να καταστεί η μάθηση και η διδασκαλία κατάλληλες για το σκοπό της ψηφιακής εποχής:
- Ακολουθούν ορισμένοι πόροι για την οικοδόμηση ψηφιακών ικανοτήτων, συμπεριλαμβανομένων περιπτώσιολογικών μελετών:
- Ακολουθούν ορισμένα παραδείγματα πρακτικών στο πλαίσιο της περαιτέρω εκπαίδευσης, τα οποία προκλήθηκαν από την αντιμετώπιση της πανδημίας, αλλά μπορεί να αποδειχθούν χρήσιμα.

5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Συνεχής Επαγγελματική
ανάπτυξη

Επιστροφή στην
Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5 ΣΤ Επαγγελματική ανάπτυξη

Βελτίωση της πρακτικής στην ψηφιακή διδασκαλία και διευκόλυνση.

Το τμήμα αυτό αφορά τον τρόπο με τον οποίο το προσωπικό παραμένει σίγουρο για τον ψηφιακό και τεχνολογικό του αλφαριθμητισμό και συνεχίζει να επιμορφώνεται καθώς η ψηφιακή τεχνολογία εξελίσσεται. Οι αποφάσεις σχετικά με το τυπικό επίπεδο επάρκειας στη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας στη διδασκαλία, τη μάθηση και την πρακτική αξιολόγησης χωρίς αποκλεισμούς μπορεί να μην είναι σαφείς, καθώς η ύπαρξη δεξιοτήτων πληροφορικής ή ψηφιακών δεξιοτήτων δεν είναι μια δυαδική οντότητα.

Μπορείτε να ταυτιστείτε με ένα από τα ακόλουθα τέσσερα επίπεδα δεξιοτήτων για άτομα με προσανατολισμό στις ΤΠΕ;

- Επίγνωση της βασικής χρήσης της ψηφιακής τεχνολογίας σε επίπεδο υπολογιστή, δεδομένων, πλατφορμών και συνδέσεων μεταξύ υπολογιστών
- Εξοικείωση με τα βασικά στοιχεία και ικανότητα συμμετοχής σε μια συζήτηση σχετικά με τη γενική χρήση της τεχνολογίας στη διδασκαλία και τη διευκόλυνση
- Συνολική γνώση των εξελίξεων στην ψηφιακή διδασκαλία και μάθηση στο δικό του γνωστικό ή επαγγελματικό πεδίο, αλλά όχι σε εξειδικευμένο επίπεδο
- Ειδικές γνώσεις σχετικά με τη χρήση της τεχνολογίας στο δικό τους αντικείμενο ή επαγγελματικό πεδίο και τις αναδυόμενες



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Συνεχής Επαγγελματική
ανάπτυξη

Επιστροφή στην
Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5 ΣΤ Επαγγελματική ανάπτυξη συνέχεια

Σκεφτείτε πώς θα ακολουθήσετε τις ακόλουθες προσεγγίσεις:

- Η μέθοδος "λίγο, συχνά και ποικιλόμορφα" που σας επιτρέπει να επιλέξετε ένα θέμα, είτε πρόκειται για υλικό, λογισμικό ή τεχνικές σε διάφορα επίπεδα δυσκολίας.
- Εκπαίδευση "Just-in-time" για την αντιμετώπιση των περιορισμών του προσωπικού
- Συνένωση εκπαιδευτικών τεχνολόγων με εκπαιδευτικούς για το σχεδιασμό ελκυστικών μαθημάτων με στόχο τη διευκόλυνση της ουσιαστικής επαγγελματικής μάθησης
- Η σύνδεση αποτελεσματικών ψηφιακών εργαλείων που ενισχύουν τη μάθηση με την παιδαγωγική προσέγγιση και τη στρατηγική διδασκαλίας και μάθησης του ιδρύματός σας.
- Συνεχής κατάρτιση για τη χρήση της τεχνολογίας, όπως το VLE, συμπεριλαμβανομένης της ατομικής και της αυτοκατευθυνόμενης, και πώς παρέχεται υποστήριξη από τις ομάδες ηλεκτρονικής μάθησης και τους μέντορες.
- Συνεχής κατάρτιση στην παιδαγωγική της ηλεκτρονικής και της εξ αποστάσεως και μικτής μάθησης
- Συνδυασμός, συμβουλές από ειδικούς για αρχάριους με άτυπες συμβουλές και επίσημη εκπαίδευση και εξισορρόπηση των πτυχών της ανάγκης για εκπαίδευση στο περιεχόμενο του προγράμματος και της γνώσης της αλληλεπίδρασης των μαθητών.
- Ανάπτυξη πρακτικών παραδειγμάτων από εκείνους που έχουν πιο ευφάνταστους και δημιουργικούς τρόπους χρήσης του Zoom/Teams κ.λπ. για την παράδοση υλικού
- Διάδοση και επικοινωνία της καινοτομίας για να φθάσει σε ευρύτερες κοινότητες για καθολική υιοθέτηση
- Ορισμός "πρωταθλητών καινοτομίας" που επηρεάζουν με θετικό τρόπο τους άλλους σχετικά με την καινοτομία στην ψηφιακή διδασκαλία και τη διευκόλυνση και προκαλούν το προσωπικό να υιοθετήσει νέους τρόπους διδασκαλίας.



5.1

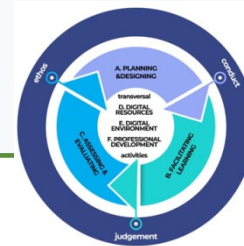
Επί των αρμοδιοτήτων

Συνεχής Επαγγελματική
ανάπτυξη

Επιστροφή στην
Ψηφιακή Ικανότητα



IDEAL Toolkit



5.5 ΣΤ Επαγγελματική ανάπτυξη συνέχεια

Συστάσεις για τη διασφάλιση συνεχών βελτιώσεων:

- Αφιέρωση χρόνου για την κατάρτιση, την ανάπτυξη, τη λειτουργία και την ενημέρωση προγραμμάτων για την ανάπτυξη της ψηφιακής επάρκειας
- Επικοινωνία υψηλού προφίλ σχετικά με τους πόρους για την ανάπτυξη του προσωπικού
- Προσδιορισμός έμπειρου προσωπικού που θα ενεργήσει ως μέντορες και πρωταθλητές καινοτομίας
- Έγκαιρη και έγκαιρη κατάρτιση, είτε τυπική είτε άτυπη
- Δημοσίευση υποδειγμάτων για να καταδειχθεί πώς θα μπορούσαν να μοιάζουν τα μαθήματα και η διαφορετική τεχνολογία
- Αφιέρωση χώρου για πόρους και μελέτες περιπτώσεων και ονομαστικές επαφές για προσέγγιση, όπως μια κοινότητα 24/7 στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, όπου οι ομάδες μπορούν να μοιράζονται, να επιμελούνται και να συζητούν παιδαγωγικές ιδέες, εκπαιδευτικές εμπειρίες, έρευνα, νέες τεχνολογίες, νέες ψηφιακές έννοιες κ.λπ. σε ευέλικτες ώρες, οι οποίες μπορούν υπερωριακά να οργανωθούν ως ενότητες με σαφείς μαθησιακούς στόχους, κριτήρια αξιολόγησης, καθώς και κείμενα, άρθρα, βίντεο και εργασίες που πρέπει να ολοκληρωθούν
- Διοργάνωση άτυπων συνεδρίων ανταλλαγής γνώσεων με επίκεντρο τις ψηφιακές εμπειρίες
- Βρείτε χρόνο για να απορροφήσετε, να αναπτύξετε και να δοκιμάσετε νέες ιδέες.
- Ζωτικότητα της διοικητικής υποστήριξης σε ανώτερο και μεσαίο επίπεδο για την εφαρμογή της κουλτούρας "go digital".
- Προώθηση της αυτονομίας των εκπαιδευτικών για την παροχή επαγγελματικής ανάπτυξης κατά μήκος της ακόλουθης διαδρομής (Kennedy, 2006): από τη **μετάδοση** (για τη μεταφορά γνώσεων για την εφαρμογή νέων καθεστώτων ή σχεδίων μέσω της **μετάβασης**, η οποία χρησιμοποιείται για την υποστήριξη μιας ατζέντας έως τη **μετασχηματιστική**, για την ανάπτυξη νέων πρακτικών και την προσαρμογή στην καινοτομία.



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Συνεχής Επαγγελματική
ανάπτυξη

Επιστροφή στην
Ψηφιακή Ικανότητα







IDEAL Toolkit



5.5στ Επαγγελματική ανάπτυξη

Χρήσιμοι πόροι

- Ένα παράδειγμα μιας εργαλειοθήκης πολυμέσων CPD είναι διαθέσιμο από το Ίδρυμα Εκπαίδευσης και Κατάρτισης του Ηνωμένου Βασιλείου (ETF): 
- Ένα πρόσφατο άρθρο των Times Higher Education (THE) παρουσιάζει τον τρόπο με τον οποίο η παιδαγωγική και οι στρατηγικές διδασκαλίας θα πρέπει να επηρεάζουν την επιλογή της διδασκαλίας που βασίζεται στην τεχνολογία: 
- Το Ινστιτούτο Ψηφιακής Μάθησης προσφέρει στους επαγγελματίες της μάθησης εργαλεία και μαθήματα εκπαιδευτικού σχεδιασμού: 
- Η Erica Farmer της Quantum Rise - μια εταιρεία ειδικών στην ψηφιακή μάθηση και ανάπτυξη - διερευνά γιατί πρέπει να πούμε αντί στην παραδοσιακή ηλεκτρονική μάθηση και πώς οι επαγγελματίες και οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αγκαλιάσουν την αξιοποιήσιμη μάθηση για να 



5.1

Επί των αρμοδιοτήτων

Συνεχής Επαγγελματική
ανάπτυξη

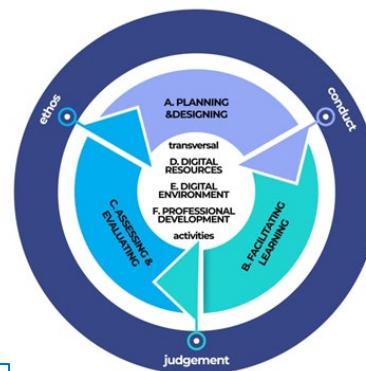
Επιστροφή στην
Ψηφιακή Ικανότητα





Τμήμα
6

Γλωσσάριο



Εισαγωγή ενότητας

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)





IDEAL Toolkit



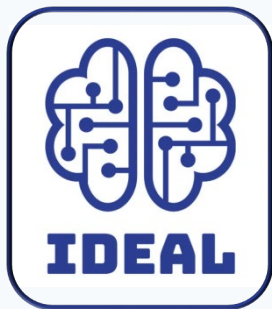
6 Γλωσσάριο όρων ψηφιακής μάθησης

- **Προσβασιμότητα - Ο βαθμός** στον οποίο οι ψηφιακές συσκευές, το λογισμικό και οι μαθησιακές δραστηριότητες είναι χρησιμοποιήσιμες από όλους τους μαθητές, ανεξάρτητα από αναπηρίες ή περιβαλλοντικούς περιορισμούς. Η έννοια αφορά την ικανοποίηση των ατομικών μαθησιακών αναγκών όλων των μαθητών, συμπεριλαμβανομένων εκείνων με αναγνωρισμένες αναπηρίες, εκείνων με διαφορετικούς τρόπους αντίληψης και εργασίας, καθώς και παραγόντων όπως το φύλο, το οικονομικό, κοινωνικό, εθνοτικό και πολιτισμικό πλαίσιο, η ηλικία, η πρόσβαση σε πόρους και συνδεσιμότητα, ο ψηφιακός γραμματισμός, το περιβάλλον από το οποίο γίνεται η πρόσβαση στους ψηφιακούς πόρους. Έτσι, έχει επίσης νόημα όσον αφορά τη συνδεσιμότητα και την πρόσβαση σε συσκευές, σε αντίθεση με την "προσβασιμότητα ως ένταξη".
- **Εφαρμογή** - Εφαρμογή είναι ένα πρόγραμμα λογισμικού που εκτελείται σε υπολογιστή ή άλλη ψηφιακή συσκευή, όπως το κινητό τηλέφωνο. Έχουν συγκεκριμένες λειτουργίες και μπορούν να προσπελαστούν είτε απευθείας από την ίδια τη συσκευή είτε μέσω σύνδεσης στο διαδίκτυο. Όταν αναφέρεται σε συντομευμένη μορφή ως εφαρμογή, πρόκειται για ένα μικρό κομμάτι λογισμικού που έχει αναπτυχθεί για μια συγκεκριμένη ενιαία λειτουργία. Μια εφαρμογή μπορεί να είναι ένα παιχνίδι ή ένα σύντομο ψηφιακό εργαλείο.
- **Συσκευή υποστηρικτικής τεχνολογίας** - Ένα στοιχείο ή ένα κομμάτι εξοπλισμού ή λογισμικού συστήματος, το οποίο χρησιμοποιείται για να αυξήσει, να διατηρήσει ή να βελτιώσει τις λειτουργικές ικανότητες ενός ατόμου με αναπηρία ή μαθησιακές δυσκολίες.
- **Ασύγχρονη** - Οι μαθητές συμμετέχουν σε διαφορετικούς χρόνους, μελετώντας σύμφωνα με το δικό τους πρόγραμμα, με το δικό τους ρυθμό. Πρόσβαση και παροχή πληροφοριών που δεν απαιτούν την αλληλεπίδραση με άλλους να γίνεται ταυτόχρονα, π.χ. φόρουμ, ιστολόγια, ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, σύνδεσμοι ιστοτόπων, πηγές κ.λπ.
- **Επαυξημένη Πραγματικότητα (AR)** - Η ενσωμάτωση εικονικών στοιχείων, όπως κείμενο και διαγράμματα, στον φυσικό κόσμο μέσω μιας ψηφιακής συσκευής, όπως ένα τηλέφωνο ή γυαλιά επαυξημένης πραγματικότητας, τα οποία προβάλλονται σε πραγματικό χρόνο. Η επαυξημένη πραγματικότητα μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για βίντεο ή, για παράδειγμα, για να μπορέσει ένας εκπαιδευτής να δει εξ αποστάσεως "μέσα από τα μάτια" ενός μαθητή εξοπλισμένου με γυαλιά AR, για να παρέχει καθοδήγηση κατά την ολοκλήρωση μιας πρακτικής εργασίας. Βλέπε επίσης μικτή πραγματικότητα.
- **Εργαλεία συγγραφής** - Επιτρέπουν στους εκπαιδευτές να επινοούν και να δημιουργούν περιεχόμενο ηλεκτρονικής μάθησης για τους εκπαιδευόμενους. Το εκπαιδευτικό περιεχόμενο μπορεί έτσι να σχεδιαστεί και να διαδοθεί σε μια σχετική πλατφόρμα.
- **Μεικτή μάθηση** - Μάθηση που έχει σχεδιαστεί για να πραγματοποιείται τόσο διαδικτυακά όσο και αυτοπροσώπως, σε αίθουσα διδασκαλίας ή σε εργασιακό πλαίσιο. Συνδυάζει τη χρήση διαδικτυακού υλικού και ευκαιριών αλληλεπίδρασης στο διαδίκτυο με την αυτοπρόσωπη παράδοση ή την ομαδική εργασία. Γνωστή και ως υβριδική μάθηση.
- **Ιστολόγιο** - Το ιστολόγιο (weblog) είναι ένας διαδικτυακός μηχανισμός δημοσίευσης, όπως ένα περιοδικό ή ένα δελτίο. Τα ιστολόγια μπορούν να προωθήσουν τον ανοιχτό διάλογο και να ενθαρρύνουν τη δημιουργία κοινότητας, στην οποία τόσο οι bloggers όσο και οι σχολιαστές ανταλλάσσουν απόψεις, ιδέες και στάσεις.

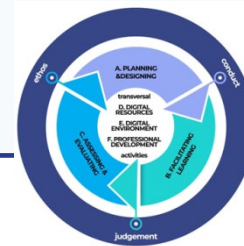
[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



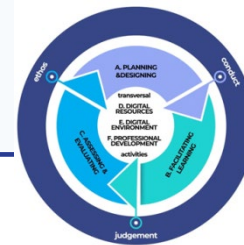
6 Γλωσσάριο όρων ψηφιακής μάθησης

- **Πιστοποίηση/αναγνώριση** - η διαδικασία ή η πράξη αναγνώρισης ενός εκπαιδευτικού ή επιμορφωτικού μαθησιακού αποτελέσματος ή ενός καθορισμένου επιπέδου ικανοτήτων. Η αναγνώριση αυτή μπορεί να λάβει τη μορφή της παροχής πιστοποιητικού ή/και της χορήγησης πιστωτικών μονάδων σε επίσημα συστήματα απονομής σύμφωνα με τους κανόνες του πανεπιστημίου ή του οργανισμού απονομής. Η "αναγνώριση" μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί με την έννοια της αναγνώρισης προηγούμενης μάθησης στην αρχή ενός προγράμματος μέσω της χορήγησης πιστωτικών μονάδων ή της απαλλαγής από μαθήματα.
- **Cloud-based-Είναι** ένας ευρύς όρος που περιγράφει εφαρμογές, υπηρεσίες ή πόρους που διατίθενται στους χρήστες κατά παραγγελία μέσω του διαδικτύου.
- **Συνεργατική μάθηση** - Η συνεργατική μάθηση λαμβάνει χώρα εκτός σύνδεσης σε μικρές ομάδες ή στο διαδίκτυο μέσω κοινωνικών δικτύων, χρησιμοποιώντας τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και άλλα εργαλεία συνεργασίας.
- **Creative Commons** - Οι άδειες και τα εργαλεία αδειών πνευματικών δικαιωμάτων Creative Commons παρέχουν σε όλους, από μεμονωμένους δημιουργούς έως μεγάλες εταιρείες και ιδρύματα, έναν απλό, τυποποιημένο τρόπο για να χορηγούν άδειες πνευματικών δικαιωμάτων στο δημιουργικό τους έργο.
- **Ασφάλεια στον κυβερνοχώρο**-Η ασφαλής και υπεύθυνη χρήση των πληροφοριών και της επικοινωνίας στο διαδίκτυο που μεγιστοποιεί την προσωπική ασφάλεια του χρήστη και ελαχιστοποιεί τους κινδύνους ασφαλείας.
- **Κουλτούρα** δεδομένων-Εκπαιδευτικό περιβάλλον που χαρακτηρίζεται από την αποτελεσματική χρήση δεδομένων και τεκμηριωμένης συλλογιστικής για τη στρατηγική ενημέρωση των αποφάσεων διδασκαλίας και μάθησης.
- **Ασφάλεια δεδομένων**-Οι πολιτικές και πρακτικές που διασφαλίζουν ότι τα δεδομένα διατηρούνται ασφαλή από διαφθορά και ότι η πρόσβαση είναι περιορισμένη και κατάλληλη. Η ασφάλεια δεδομένων συμβάλλει στη διασφάλιση της ιδιωτικής ζωής και προστατεύει τις πληροφορίες που μπορούν να αναγνωριστούν προσωπικά.
- **Ψηφιακή Ιθαγένεια** - Η ψηφιακή ιθαγένεια είναι η υπεύθυνη χρήση της τεχνολογίας και η εθιμοτυπία που αφορά την παρουσία στο διαδίκτυο. Περιλαμβάνει συμπεριφορές και αντιδράσεις προς τους άλλους μέσα σε μια ψηφιακή κοινότητα στην οποία είναι μέλος κανείς.
- **Ψηφιακός συνεργατικός χώρος εργασίας**-ένα διασυνδεδεμένο ψηφιακό περιβάλλον στο οποίο οι συμμετέχοντες σε διάσπαρτες τοποθεσίες μπορούν να έχουν πρόσβαση και να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους σαν να βρίσκονται σε ένα μεγάλο δωμάτιο.
- **Ψηφιακό χάσμα** - Το χάσμα μεταξύ των μαθητών που έχουν καλή πρόσβαση σε σύγχρονες ψηφιακές συσκευές, εφαρμογές και το διαδίκτυο, καθώς και την ικανότητα και την αυτοπεποίθηση να τις χρησιμοποιούν αποτελεσματικά, και εκείνων των οποίων η πρόσβαση και η ικανότητα είναι περιορισμένη ή ελλιπής.





IDEAL Toolkit



6 Γλωσσάριο όρων ψηφιακής μάθησης

- **Ψηφιακή** Πρώτη-Δεν αφορά μόνο την ηλεκτρονική μάθηση, αλλά και το σχεδιασμό μαθησιακών εμπειριών που ταιριάζουν στην ψηφιακή μορφή και χρησιμοποιούν την ποιότητα (affordance) της τεχνολογίας για τη βελτίωση της διδασκαλίας, της μάθησης και της αξιολόγησης.
- **Ψηφιακός μετανάστης** - Περιγράφει ένα άτομο, συνήθως μεγαλύτερης ηλικίας, το οποίο άρχισε να χρησιμοποιεί την ψηφιακή τεχνολογία, τους υπολογιστές, το διαδίκτυο, τις ψηφιακές συσκευές και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης κ.λπ. κατά τη διάρκεια της ενήλικης ζωής του, αλλά δεν μεγάλωσε με τη χρήση τους.
- **Ψηφιακή μάθηση** - Είναι κάθε είδος μάθησης που συνοδεύεται από τεχνολογία ή από διδακτική πρακτική που χρησιμοποιεί αποτελεσματικά την τεχνολογία. Πρόκειται για έναν ευρύ όρο που περιλαμβάνει την εφαρμογή ενός ευρέος φάσματος πρακτικών, συμπεριλαμβανομένων της ηλεκτρονικής, της μικτής, της ηλεκτρονικής και της εικονικής μάθησης. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει εκπαιδευόμενους που κάνουν έρευνα στο διαδίκτυο, χρησιμοποιούν έξυπνους πίνακες και ταμπλέτες ή παρακολουθούν διαδικτυακά βίντεο, εκπαιδευόμενους που χρησιμοποιούν ψηφιακούς πόρους για την υποστήριξη της μάθησης στο χώρο εργασίας, ή εκπαιδευόμενους που χρησιμοποιούν επαυξημένα, μικτή ή εικονική πραγματικότητα με σκοπό τη μάθηση. Μπορεί να αποτελεί μέρος ενός προγράμματος εκπαίδευσης ή κατάρτισης, τόσο μέσα στην τάξη όσο και αλλού, να έχει εφαρμογή just-in-time ή να είναι πλήρως αυτορρυθμιζόμενη.
- **Ψηφιακό μαθησιακό περιβάλλον** - χώρος μάθησης που χρησιμοποιεί την τεχνολογία για να επεκτείνει το μαθησιακό περιβάλλον (τάξη, χώρος εργασίας ή άλλο), ώστε οι μαθητές να μπορούν να αναπτύξουν τόσο ακαδημαϊκές όσο και ψηφιακές δεξιότητες.
- **Ψηφιακός αλφαριθμητισμός**- Η ικανότητα χρήσης ψηφιακής τεχνολογίας, εργαλείων επικοινωνίας ή δικτύων για τον εντοπισμό, την αξιολόγηση, τη χρήση και τη δημιουργία πληροφοριών. Η ικανότητα ενός ατόμου να εκτελεί αποτελεσματικά εργασίες σε ένα ψηφιακό περιβάλλον, συμπεριλαμβανομένης της ικανότητας ανάγνωσης και ερμηνείας των μέσων, της αναπαραγωγής δεδομένων και εικόνων μέσω ψηφιακού χειρισμού και της αξιολόγησης και εφαρμογής νέων γνώσεων που αποκτώνται από ψηφιακά περιβάλλοντα.
- **Digital Native** - Περιγράφει τα άτομα που έχουν μεγαλώσει στην εποχή της πληροφορίας, συχνά αναφερόμενοι στους "millennials", τη "Generation Z" και τη "Generation Alpha", οι οποίοι είναι πολύ εξοικειωμένοι με την ψηφιακή τεχνολογία, τους υπολογιστές, το διαδίκτυο, τις ψηφιακές συσκευές και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης κ.λπ., επειδή έχουν μεγαλώσει μαζί τους.
- **Ψηφιακή Παιδαγωγική** - Παιδαγωγική ορίζεται ως η μέθοδος και η πρακτική της διδασκαλίας. Η ψηφιακή παιδαγωγική είναι η μελέτη και η χρήση της σύγχρονης ψηφιακής τεχνολογίας και των εργαλείων στη διδασκαλία, τη μάθηση και την αξιολόγηση. Ψηφιακή παιδαγωγική δεν είναι απλώς η εφαρμογή των διαθέσιμων εργαλείων, αλλά η προσοχή στον αντίκτυπο των ψηφιακών εργαλείων στον μαθητή και η εξέταση του τρόπου με τον οποίο οι ψηφιακές τεχνολογίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο στη διδασκαλία και τη μάθηση. Είναι κάτι περισσότερο από μια απλή άσκηση μετεγκατάστασης
- **Χάσμα ψηφιακής χρήσης** - Διαχωρίζει τους μαθητές που χρησιμοποιούν την τεχνολογία με τρόπους που μεταμορφώνουν τη μάθησή τους από εκείνους που χρησιμοποιούν τα εργαλεία για να αναπαράγουν χειροκίνητες δραστηριότητες με μια ψηφιακή συσκευή (π.χ. ψηφιακά φύλλα εργασίας, διαδικτυακό τεστ πολλαπλών επιλογών). Το χάσμα ψηφιακής χρήσης είναι παρόν τόσο σε τυπικά όσο και σε άτυπα μαθησιακά περιβάλλοντα, ιδρύματα και κοινότητες με υψηλή και χαμηλή ψηφιακή φτώχεια.

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



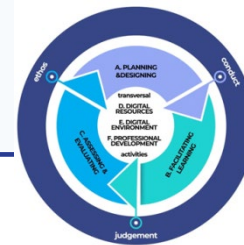
6 Γλωσσάριο όρων ψηφιακής μάθησης

- **Αναπηρία** - Κάθε μακροχρόνια σωματική, ψυχική, διανοητική ή αισθητηριακή βλάβη, η οποία, σε αλληλεπίδραση με διάφορα εμπόδια, μπορεί να εμποδίσει την πλήρη ή αποτελεσματική συμμετοχή ενός ατόμου στην κοινωνία σε ισότιμη βάση με τους άλλους.
- **Φόρουμ συζητήσεων** - Ένας πίνακας συζητήσεων (γνωστός και με διάφορα άλλα ονόματα, όπως ομάδα συζητήσεων, φόρουμ συζητήσεων, πίνακας μηνυμάτων και διαδικτυακό φόρουμ) είναι ένας γενικός όρος για κάθε διαδικτυακό πίνακα ή περιοχή όπου τα μέλη της ομάδας μπορούν να αφήνουν και να απαντούν σε μηνύματα.
- **Εκπαίδευση από απόσταση** - Εκπαίδευση των μαθητών που δεν είναι φυσικά παρόντες σε ένα ίδρυμα, ή άλλο τόπο μάθησης. Αυτό μπορεί να γίνεται μέσω διαδικτυακής μάθησης ή μαθημάτων αλληλογραφίας. Ο όρος αυτός χρησιμοποιείται μερικές φορές ως συνώνυμο της ηλεκτρονικής μάθησης, αλλά θα μπορούσε να βασίζεται σε εγχειρίδια. Ο όρος τονίζει την ιδέα ότι η γεωγραφική απόσταση δεν αποτελεί εμπόδιο για τη μάθηση.
- **Διαχείριση εγγράφων-εργαλείων** για την αποθήκευση, την κοινή χρήση και την οργάνωση εγγράφων σε ηλεκτρονική μορφή, όπως εργαλεία αποθήκευσης και οργάνωσης αρχείων.
- **Εκπαιδευτική Τεχνολογία**-Η πρακτική της χρήσης της τεχνολογίας σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα για την υποστήριξη της διδασκαλίας, της μάθησης και των ακαδημαϊκών επιτευγμάτων. Όταν αναφέρεται με τη συντομογραφία της, edutech ή edtech, συχνά αναφέρεται στον κλάδο των εταιρειών που δημιουργούν εκπαιδευτική τεχνολογία/τεχνολογίες για την ενίσχυση της διδασκαλίας, της μάθησης και της αξιολόγησης.
- **Ηλεκτρονική μάθηση** - Γενικά αναφέρεται σε ένα μάθημα που πραγματοποιείται εξ ολοκλήρου μέσω του διαδικτύου, αν και μπορεί επίσης να εφαρμοστεί σε οποιαδήποτε μορφή μάθησης που χρησιμοποιεί ηλεκτρονικούς (ψηφιακούς) πόρους. Ο καθηγητής και οι εκπαιδευόμενοι δεν συναντώνται πρόσωπο με πρόσωπο. Όλες οι εργασίες του μαθήματος και η επικοινωνία διεξάγονται μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, φόρουμ, συνομιλίας ή τηλεδιάσκεψης. Ορισμένα ιδρύματα αναφέρονται σε αυτόν τον τύπο μαθημάτων ως διαδικτυακά μαθήματα. Επίσης, μερικές φορές αναφέρεται ως εξ αποστάσεως εκπαίδευση, αν και ο όρος αυτός μπορεί να περιλαμβάνει και μαθήματα αλληλογραφίας που βασίζονται στην εκτύπωση.
- **Διδασκαλία και μάθηση από απόσταση έκτακτης ανάγκης (ERTL)** - Όπου προηγουμένως η μάθηση στην πανεπιστημιούπολη μεταφέρθηκε σε διδασκαλία και μάθηση στο διαδίκτυο, αλλά είχε ως αποτέλεσμα τη μεταφορά της διδασκαλίας και της υποστήριξης των μαθητών στο διαδίκτυο χωρίς να αλλάξει η βασική παιδαγωγική προσέγγιση. Αναφέρεται επίσης και ως "πανικο-γλωσσολογία".
- **Ισότητα** - Αύξηση της πρόσβασης όλων των μαθητών στις εκπαιδευτικές ευκαιρίες με έμφαση στην κάλυψη των διαφορών στις επιδόσεις και στην άρση των εμποδίων που αντιμετωπίζουν οι μαθητές με βάση τη φυλή, την εθνικότητα ή την εθνική καταγωγή, το φύλο, τον σεξουαλικό προσανατολισμό ή την ταυτότητα ή έκφραση φύλου, την αναπηρία, τη γλωσσική ικανότητα, τη θρησκεία, την κοινωνικοοικονομική κατάσταση ή τη γεωγραφική θέση.
- **Ανεστραμμένη τάξη** - Μια προσέγγιση στη διδασκαλία όπου οι μαθητές μαθαίνουν μεγάλο μέρος του πραγματικού υλικού σχετικά με ένα μάθημα ή μια συνεδρία εκ των προτέρων μέσω έρευνας, ανεξάρτητης εργασίας ή εργασιών και συναντώνται πρόσωπο με πρόσωπο ή μέσω διαδικτύου για να το συζητήσουν, να λάβουν ανατροφοδότηση, να αντιμετωπίσουν θέματα και ερωτήσεις που προκύπτουν από αυτό, να εξασκηθούν και να ενισχυθούν. Γνωστή και ως "ανεστραμμένη" προσέγγιση.





IDEAL Toolkit



6 Γλωσσάριο όρων ψηφιακής μάθησης

- **Διαμορφωτική αξιολόγηση** - Αξιολόγηση που αποτελεί μέρος της μαθησιακής διαδικασίας και παρέχει εποικοδομητική ανατροφοδότηση στον εκπαιδευόμενο, η οποία του επιτρέπει να βελτιώσει την ποιότητα της εργασίας του.
- **Μάθηση βασισμένη σε παιχνίδια (GBL)**-Όπου οι μαθητές μαθαίνουν παίζοντας παιχνίδια, συχνά ειδικά σχεδιασμένα για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Η μάθηση με βάση το παιχνίδι αναφέρεται στην εφαρμογή ορισμένων αρχών του παιχνιδιού σε πραγματικές συνθήκες για την εμπλοκή των χρηστών. Η ψυχολογία των κινήτρων που εμπλέκεται στη μάθηση με βάση το παιχνίδι επιτρέπει στους μαθητές να ασχοληθούν με το εκπαιδευτικό υλικό με διασκεδαστικό και δυναμικό τρόπο.
- **Παιχνιδοποίηση** - Η διαδικασία χρήσης μηχανισμών, στοιχείων και αρχών παιχνιδιών και η εφαρμογή τους σε περιβάλλοντα που δεν αφορούν παιχνίδια για την ενθάρρυνση της εμπλοκής των μαθητών.
- **Υβριδική μάθηση** - Ουσιαστικά το ίδιο με τη μικτή μάθηση, χρησιμοποιώντας τόσο τη διαδικτυακή όσο και τη δια ζώσης μάθηση. Μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για να αναφερθεί σε εκπαιδευόμενους που παρακολουθούν ταυτόχρονα την ίδια συνεδρία παράδοσης από διαφορετικούς χώρους μάθησης (επίσης γνωστή ως ευέλικτη μάθηση).
- **Βυθιζόμενη μάθηση** - Η βυθιζόμενη μάθηση μπορεί να αναφέρεται στην εμπύθιση σε μια πραγματική ή ρεαλιστικά προσομοιωμένη κατάσταση, με ή χωρίς τη χρήση ψηφιακών μέσων, συμπεριλαμβανομένης της ρεαλιστικής ψηφιακής προσομοίωσης, για παράδειγμα με τη χρήση εικονικής πραγματικότητας ή "σοβαρών παιχνιδιών". Χρησιμοποιώντας την εικονική πραγματικότητα, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να τοποθετηθούν σε ένα 100% εικονικό περιβάλλον για να προσομοιώσουν σενάρια της πραγματικής ζωής σε ένα ασφαλές και ελκυστικό περιβάλλον.
- **Μάθηση στην τάξη** - Το αντίθετο της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, σημαίνει φυσική παρουσία σε ένα μάθημα ή μια εκδήλωση.
- **Ψηφιακή παιδαγωγική χωρίς αποκλεισμούς** - Η χρήση της σύγχρονης ψηφιακής τεχνολογίας και των εργαλείων στη διδασκαλία, τη μάθηση και την αξιολόγηση με τρόπο που αναγνωρίζει ότι οι μαθητές έχουν διαφορετικό υπόβαθρο και διαφοροποιούνται από μια σειρά χαρακτηριστικών, συμπεριλαμβανομένης της ηλικίας, του φύλου, της τάξης, της εθνικότητας, του σεξουαλικού προσανατολισμού, των ικανοτήτων, των αναπηριών, των αντιλήψεων και των πεποιθήσεων.
- **Infographic** - Ένα infographic είναι μια μορφή οπτικής επικοινωνίας που προορίζεται να τραβήξει την προσοχή και να ενισχύσει κατανόηση. Έχει γίνει η ευρύτερη περιγραφή ενός συγκεκριμένου τύπου οπτικής επικοινωνίας που περιλαμβάνει γραφικά που παρουσιάζουν δεδομένα, πληροφορίες ή και τα δύο.
- **Άτυπη μάθηση** - Απόκτηση νέων γνώσεων μέσω παρατήρησης και προσωπικών εμπειριών. Μάθηση που συνήθως δεν βασίζεται άμεσα σε δάσκαλο ή σε ένα εξωτερικά οργανωμένο πρόγραμμα σπουδών ή, αν υπάρχει δάσκαλος, η μάθηση είναι τυχαία ή αυθόρμητη.
- **Πληροφοριακός γραμματισμός** - η ικανότητα αξιολόγησης πληροφοριών και πηγών πληροφόρησης, ανάλυσης και οργάνωσης πληροφοριών και διάκρισης των ακριβών και χρήσιμων πληροφοριών από τις παραπλανητικές και άσχετες.

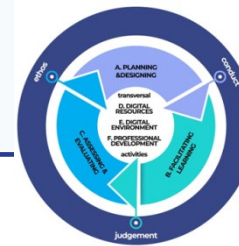
[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



6 Γλωσσάριο όρων ψηφιακής μάθησης

- **Σύστημα διαχείρισης μαθησιακού περιεχομένου (LCMS)** - Μια ψηφιακή πλατφόρμα κατάρτισης που επιτρέπει στους διαχειριστές να δημιουργούν περιεχόμενο για να συνεισφέρουν σε διαδικτυακά μαθήματα.
- **Μαζικά Ανοικτά Διαδικτυακά Μαθήματα (MOOCs)** - Διαδικτυακά μαθήματα στα οποία μπορεί να συμμετάσχει ο καθένας.
- **Metaverse-Ένα metaverse είναι ένα παράλληλο σύμπαν ή ένας φανταστικός, εικονικός κόσμος. Το metaverse μπορεί να προσπελαστεί και να χρησιμοποιηθεί για εμπυθιστική μάθηση με τη χρήση εικονικής πραγματικότητας (VR) και ανοίγει δυνατότητες μάθησης, θέτοντας τις έννοιες που μαθαίνονται στην πράξη.**
- **Μικρομάθηση/Μικροεκμάθηση** - Μικρομάθηση παρέχει περιεχόμενο σε σύντομες, συγκεκριμένες εκρήξεις για να διευκολύνει τη μάθηση. Η δέσμευση σε αυτό το είδος εκπαίδευσης μπορεί να είναι μεγαλύτερη, καθώς δεν απαιτεί πολύ χρόνο ή συγκέντρωση από τους εκπαιδευόμενους. Αυτό είναι συχνά πιο συμβατό με τα πολυάσχολα χρονοδιαγράμματα που είναι τόσο δημοφιλή για τη μάθηση με βάση την εργασία. Μπορεί να είναι ιδανικό για την κινητή και την εκμάθηση just-in-time στο χώρο εργασίας.
- **Μικτή πραγματικότητα** - ένας συνδυασμός επαυξημένης και εικονικής πραγματικότητας. Ενώ ο χρήστης βλέπει τον πραγματικό κόσμο μέσω ενός οθόνη ή γυαλιά επαυξημένης πραγματικότητας, στοιχεία της εικονικής πραγματικότητας (αντί για απλό κείμενο και διαγράμματα) τοποθετούνται πάνω τους.
- **Κινητή μάθηση** - ένας τύπος ψηφιακής μάθησης που έχει σχεδιαστεί με γνώμονα τα κινητά τηλέφωνα και τους υπολογιστές tablet. Μπορεί επίσης να είναι προσβάσιμη μέσω φορητών υπολογιστών, αλλά έχει κινητό χαρακτήρα: μάθηση σε μικρές οθόνες, σύντομοι χρόνοι συγκέντρωσης, πιο παιχνιδιοποιημένες δραστηριότητες για την εμπλοκή των εκπαιδευομένων και χρήση δραστηριοτήτων just-in-time για μάθηση στο χώρο εργασίας.
- **Πολυμέσα** - Τα πολυμέσα αναφέρονται στην παρουσίαση πληροφοριών και οδηγιών μέσω ενός συνδυασμού γραφικών, ήχου, κειμένου ή βίντεο. Η διδασκαλία πολυμέσων είναι συχνά διαδραστική
- **Πλοήγηση** - Αυτό που διευκολύνει τη μετακίνηση από μια ιστοσελίδα σε μια άλλη ιστοσελίδα
- **Μη έγκυρος δικτυακός τόπος** - δικτυακός τόπος γραμμένος από άτομα ή ομάδες που δεν είναι γνωστοί ειδικοί στο θέμα. Επίσης ένας δικτυακός τόπος όπου οι συγγραφείς μπορεί να μην έχουν την εξουσία να δημοσιεύουν πληροφορίες στον δικτυακό τόπο.
- **Διαδικτυακή μάθηση** - μάθηση που περιλαμβάνει σύνδεση στο διαδίκτυο και μπορεί να περιλαμβάνει εικονική μάθηση μέσω ζωντανών αλληλεπιδράσεων (διαδικτυακό σεμινάριο, διαδικτυακή διάλεξη, εικονική συνάντηση) ή ηλεκτρονική μάθηση όπου οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να εργάζονται με το δικό τους ρυθμό.
- **Διαδικτυακές δημοσκοπήσεις** - Μια διαδικτυακή δημοσκόπηση είναι μια έρευνα στην οποία οι συμμετέχοντες δίνουν απαντήσεις μέσω του διαδικτύου, συνήθως συμπληρώνοντας ένα σύνολο ερωτήσεων σε μια ιστοσελίδα. Ο δημιουργός της διαδικτυακής δημοσκόπησης μπορεί να την κρατήσει ανοιχτή είτε για όλους να απαντήσουν είτε για μια επιλεγμένη ομάδα ατόμων.

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



6 Γλωσσάριο όρων ψηφιακής μάθησης

- **Ανοικτοί εκπαιδευτικοί πόροι (ΑΠΠ)** - Οι ανοικτοί εκπαιδευτικοί πόροι είναι υλικό για τη διδασκαλία ή τη μάθηση που είτε είναι δημόσιο είτε έχει εκδοθεί με άδεια χρήσης (όπως η Creative Commons) που επιτρέπει την ελεύθερη χρήση, αλλαγή ή κοινή χρήση με άλλους.
- **Podcast** - παρέχει ενημερωτικό ηχητικό περιεχόμενο, το οποίο μπορεί να είναι μακρύ ή σύντομο και να αφορά οποιοδήποτε θέμα, με στόχο την ανταλλαγή πληροφοριών, ιδεών ή γνώσεων.
- **SAMR** - Substitution, Augmentation, Modification and Redefinition - ένα μοντέλο που αναπτύχθηκε από τον Reuben Puentedura για την αξιολόγηση του βαθμού στον οποίο οι ψηφιακές συσκευές, τα μέσα και οι δραστηριότητες απλώς αντικαθιστούν τις χειροκίνητες, ή βελτιώνουν τη λειτουργικότητα ή επιτρέπουν τον επαναπροσδιορισμό τους.
- **Αυτοκατευθυνόμενη μάθηση** - μάθηση κατά την οποία οι στόχοι, οι μέθοδοι, οι διαδικασίες και το χρονοδιάγραμμα αποφασίζονται από τον εκπαιδευόμενο και όχι, για παράδειγμα, από έναν εκπαιδευτικό ή ένα εκπαιδευτικό ίδρυμα.
- **Αυτοαποτελεσματικότητα** - Συνδυασμός πεποιθήσεων, στάσεων και συμπεριφορών που δίνει τη δυνατότητα σε ένα άτομο να καθοδηγεί, να διαχειρίζεται, να αξιολογεί και να αναλαμβάνει την ευθύνη για τη μάθησή του.
- **Σοβαρά παιχνίδια** - παιχνίδια, γενικά σε εικονική πραγματικότητα ή με ψηφιακή ενίσχυση, τα οποία παρέχουν μια πλήρη, καθηλωτική προσομοίωση μιας σύνθετης πρακτικής κατάστασης, όπως η διαχείριση μιας επιχείρησης, η διάγνωση και η φροντίδα ενός ασθενούς ή η συμμετοχή σε μια στρατιωτική επιχείρηση.
- **Πηγαίος κώδικας** - Κατάλογος οδηγιών σε μια γλώσσα υπολογιστή που διαβάζεται και τροποποιείται από έναν προγραμματιστή με σκοπό τον προγραμματισμό ενός υπολογιστή για την εκτέλεση μιας εργασίας. Ο πηγαίος κώδικας στη συνέχεια μεταφράζεται από έναν μεταγλωττιστή σε κώδικα αντικειμένου (ή μηχανής), ώστε ο υπολογιστής να μπορεί να κατανοήσει και να εκτελέσει την εργασία.
- **Σύγχρονη** - Αναφέρεται στη μάθηση που περιλαμβάνει την ταυτόχρονη επικοινωνία εκπαιδευτών και εκπαιδευομένων. Τα παραδοσιακά, διαζώσης μαθήματα αποτελούν παράδειγμα σύγχρονης εκπαίδευσης. Ψηφιακά μπορεί να είναι διαδραστικά διαδικτυακά σεμινάρια ή τηλεδιασκέψεις.
- **Καθολικός Σχεδιασμός για τη Μάθηση (UDL)** - Ένα εκπαιδευτικό πλαίσιο για τη δημιουργία μαθησιακών περιβαλλόντων που ανταποκρίνονται στις διαφορετικές ανάγκες των μαθητών. Η UDL παρέχει στους εκπαιδευόμενους ευελιξία στους τρόπους με τους οποίους έχουν πρόσβαση και συμμετέχουν στο μάθημα, υλικά, και τη δυνατότητα να επιδεικνύουν την κατάκτηση των μαθησιακών στόχων. Ο καθολικός σχεδιασμός μπορεί να εφαρμοστεί σε ψηφιακούς πόρους γενικότερα και επίσης να εφαρμοστεί στην αξιολόγηση, όπου στοχεύει στην εξάλειψη τυχόν εμποδίων που δεν αποτελούν μέρος αυτού που αξιολογείται.

6

Γλωσσάριο

Επιστροφή στο Μενού

Επιστροφή στα περιεχόμενα

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



6 Γλωσσάριο όρων ψηφιακής μάθησης

- **Χρήσιμος σχεδιασμός** - Η "αποτελεσματικότητα, αποδοτικότητα και ικανοποίηση με την οποία ένα συγκεκριμένο σύνολο χρηστών μπορεί να επιτύχει ένα συγκεκριμένο σύνολο εργασιών σε ένα συγκεκριμένο περιβάλλον". Οι μηχανικοί ευχρηστίας ελέγχουν την ευκολία με την οποία οι χρήστες μπορούν να μάθουν να χειρίζονται ένα προϊόν και να θυμούνται πώς να το κάνουν όταν επιστρέφουν στο προϊόν αργότερα. Πηγή: Διεθνής Οργανισμός Τυποποίησης
- **Εικονική μάθηση** - Μάθηση μέσω υπολογιστών, διαδίκτυο, λογισμικό, ή συνδυασμός. Μπορεί να παρέχεται τόσο εντός όσο και εκτός των εγκαταστάσεων που παρέχει ο εκπαιδευτικός οργανισμός. Οι εκπαιδευόμενοι έχουν απομακρυσμένη πρόσβαση στο περιεχόμενο και οι οδηγίες μπορούν να παρέχονται από τους εκπαιδευτικούς σε ένα διαδικτυακό περιβάλλον. Αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε μορφή αυτοπρογραμματισμού ή σε ζωντανή αλληλεπίδραση μεταξύ εκπαιδευομένων και εκπαιδευτών. Η εικονική μάθηση αφορά την αναπαραγωγή ενός χώρου μάθησης στο εικονικό περιβάλλον.
- **Εικονικό περιβάλλον μάθησης (VLE)** - Η εκπαιδευτική τεχνολογία, το VLE είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα ψηφιακής μάθησης, συνήθως σε εκπαιδευτικά ιδρύματα. Παρουσιάζουν πόρους, δραστηριότητες και αλληλεπιδράσεις στο πλαίσιο μιας δομής μαθήματος και προβλέπουν τα διάφορα στάδια αξιολόγησης. Τα VLEs συνήθως υποβάλλουν επίσης εκθέσεις σχετικά με τη συμμετοχή και έχουν κάποιο επίπεδο ενσωμάτωσης με άλλα θεσμικά συστήματα. Συχνά αναφέρονται ως συστήματα διαχείρισης μάθησης (LMS).
- **Εικονική Πραγματικότητα (VR)** - Ένα εικονικά δημιουργημένο περιβάλλον στο οποίο οι χρήστες μπορούν να έχουν πρόσβαση σε περιεχόμενο και να αλληλεπιδρούν χρησιμοποιώντας εξοπλισμό όπως ένα σετ κεφαλής ή γυαλιά εικονικής πραγματικότητας.
- **Εργαλεία οπτικοποίησης** - Εργαλεία που υποστηρίζουν την οπτική αναπαράσταση της σκέψης και των ιδεών, όπως τα εργαλεία χαρτογράφησης, γραφικής παράστασης ή χαρτογράφησης εννοιών.
- **Web-based** - Χρησιμοποιείται για να περιγράψει εφαρμογές ή υλικά που εκτελούνται σε ένα πρόγραμμα περιήγησης στο διαδίκτυο.

6

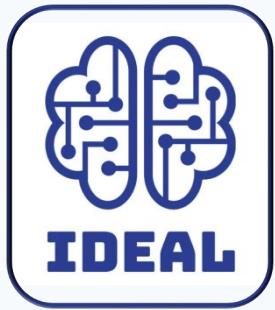
Γλωσσάριο

Επιστροφή στο Μενού

Επιστροφή στα περιεχόμενα

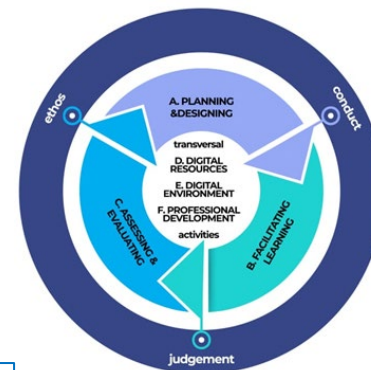
IDEAL Toolkit





Τμήμα 7

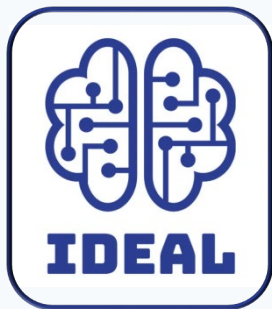
Συνεισφέροντες Εταίροι



Εισαγωγή ενότητας

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)





IDEAL Toolkit



☑ Συνεισφέροντες εταίροι

Cogito Development Project (CDP)

Συντονιστής του έργου - Σύμβουλοι πολλαπλών τομέων με έδρα το Ηνωμένο Βασίλειο που ειδικεύονται στη διαχείριση, την αξιολόγηση της απόδοσης και την ανάπτυξη του εργατικού δυναμικού



University Vocational Awards Council (UVAC)

Μη κερδοσκοπικός οργανισμός-μέλος του Ηνωμένου Βασιλείου για τον τομέα της τριτοβάθμιας και διά βίου εκπαίδευσης.



The Include Project

Φιλανθρωπική οργάνωση του Ηνωμένου Βασιλείου που προωθεί την κατάρτιση και τη συμβουλευτική για τη βελτίωση της ένταξης των ατόμων με δυσκολίες κατανόησης ή ομιλίας.



FE Sussex

Μη κερδοσκοπικός οργανισμός-μέλος του Ηνωμένου Βασιλείου για τη διά βίου εκπαίδευση στο Sussex της Αγγλίας.



- 1 Σχετικά με το Toolkit
- 2 Χρήση του Toolkit
- 3 Ψηφιακή Παιδαγωγική
- 4 Ένταξη
- 5 Ψηφιακή Ικανότητα
- 6 Γλωσσάριο
- 7 Συνεισφέροντες Εταίροι





IDEAL Toolkit



7 Συνεισφέροντες εταίροι

Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας

Το Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας είναι ένα εξέχον ίδρυμα Ανώτατης Εκπαίδευσης στην Ελλάδα με στόχο την προώθηση της επιστημονικής γνώσης μέσω της διδασκαλίας και της έρευνας.



UNIVERSITA DEGLI STUDI DI TORINO

Το Πανεπιστήμιο του Τορίνο είναι ένα από τα αρχαιότερα και πιο διάσημα ιταλικά πανεπιστήμια που προάγει τον πολιτισμό και παράγει έρευνα, καινοτομία, κατάρτιση και απασχόληση.



UNIVERSITA
DEGLI STUDI
DI TORINO

ISTITUTO DEI SORDI DI TORINO

Το Ινστιτούτο Κωφών του Τορίνο είναι ένα μη κερδοσκοπικό ίδρυμα που λειτουργεί από το 1814 με σκοπό την εκπαίδευση και την κοινωνική ένταξη των κωφών.



ISTITUTO DEI SORDI
DI TORINO

Πανεπιστήμιο Nevsehir Haci Bektaş Veli

Το πανεπιστήμιο, που βρίσκεται στην περιοχή της Καππαδοκίας στην Τουρκία, το οποίο έχει φιλοξενήσει αναρίθμητους πολιτισμούς σε όλη την ιστορία και όπου η φύση





IDEAL Toolkit



☑ Συνεισφέροντες εταίροι

ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ & ΣΙΑ ΕΕ

ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ
κέντρο διά βίου μάθησης



Ελληνικός φορέας ΕΕΚ με στόχο την υλοποίηση προγραμμάτων συνεχιζόμενης επαγγελματικής κατάρτισης που απευθύνονται σε νέους, ανέργους, εκπαιδευτικούς όλων των βαθμίδων εκπαίδευσης, φοιτητές τριτοβάθμιας εκπαίδευσης, εργαζόμενους/αυτοαπασχολούμενους και ευάλωτες κοινωνικές ομάδες.

7

Συνεισφέροντες Εταίροι

Επιστροφή στο Μενού

[Επιστροφή στα περιεχόμενα](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



Indice

Come navigare

Per accedere alla sezione che desideri visualizzare, fai clic sulla scheda della sezione. Puoi tornare a questa pagina in qualsiasi momento facendo clic sul **Return to contents**

blocco nell'angolo in basso a sinistra di qualsiasi pagina

Tutte le pagine avranno un riquadro di navigazione sulla sinistra che ti porterà alla sezione richiesta.



Riguardo al toolkit



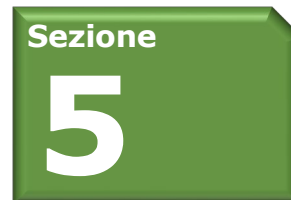
Utilizzo del toolkit



Pedagogia digitale



Inclusione



Competenza digitale



Glossario



Partner sostenitori

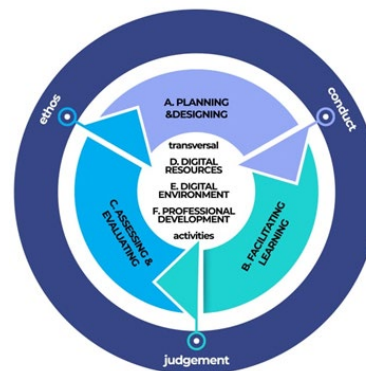
[Language selection](#)



Sezione

1

Riguardo al Toolkit



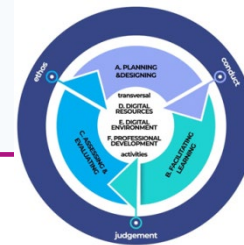
Enter section

[Return to contents](#)





IDEAL Toolkit



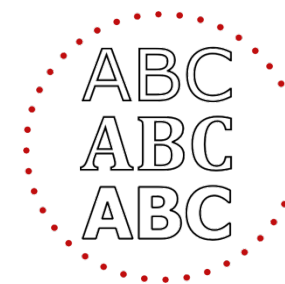
1 Riguardo al toolkit

Questo Toolkit è stato progettato per aiutare i professionisti digitalmente competenti o coloro che hanno bisogno di istruzioni di base sull'implementazione delle tecniche di insegnamento digitale. Il suo contenuto è generico e ne consente l'applicazione su qualsiasi argomento.

Lo scopo del Toolkit è quello di fornire a educatori e formatori una serie di risorse in grado di informare e guidare il loro uso della pedagogia digitale. Il Toolkit raccoglie una raccolta di esempi comprovati e consolidati di buone pratiche, a cui hanno contribuito i partner di questo progetto paneuropeo, dopo ricerche e scambi esplorativi di pratiche. Il toolkit integra il quadro di competenze digitali IDEAL e fornisce alcune indicazioni su ciascuna sezione. I suoi contenuti includono:

Un quadro di competenze che descrive gli standard di competenza richiesti agli insegnanti nell'uso dell'insegnamento, dell'apprendimento e della valutazione digitali:

- Risultati della ricerca che esplora le pratiche migliori e meno buone nell'apprendimento digitale.
- Linee guida per l'implementazione di un approccio inclusivo nell'uso dell'apprendimento digitale.
- Una selezione di risorse per supportare la pianificazione, la realizzazione e lo sviluppo professionale continuo. Brevi liste di controllo, se pertinenti, e link a esempi, ulteriori letture e risorse.



[Return to contents](#)

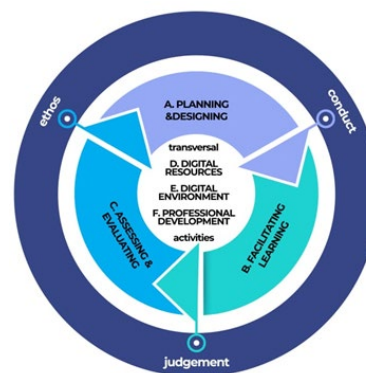
IDEAL Toolkit



Sezione

2

Utilizzo del Toolkit



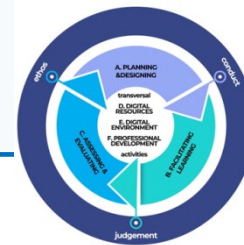
Enter section

[Return to contents](#)





IDEAL Toolkit



☰ Come usare questotoolkit

Formato

Il toolkit è suddiviso in sette sezioni, identificate nella barra laterale a sinistra. Facendo clic su una sezione si accede ad essa. Il toolkit è prodotto in formato pdf e può essere scaricato e salvato sul proprio sistema.

Il toolkit contiene collegamenti ipertestuali alle risorse presenti sul sito web del progetto.

<https://www.idealdigital.info> Per aprire i link è necessario accedere a Internet.



Per accedere ai documenti web con collegamento ipertestuale, fare clic sull'icona accanto al documento in questione.



Sito web



Documento Word



Foglio di calcolo






Presentazione



Documento

Questo toolkit include anche file incorporati che fanno parte di esso e non richiedono l'accesso a Internet. Fare doppio clic su di essa per aprire il file associato.

Possono essere visualizzate le seguenti icone   per andare su o giù  indica la fine della sezione e può essere utilizzato per tornare all'inizio della sezione.

[Return to contents](#)

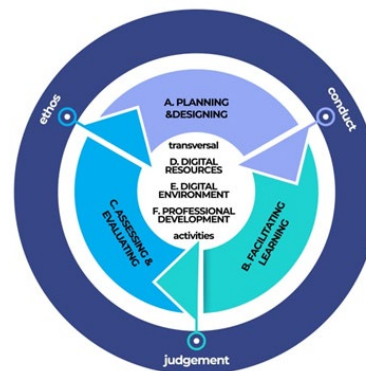
IDEAL Toolkit



Sezione

3

Pedagogia digitale



[Enter section](#)

[Return to contents](#)





IDEAL Toolkit



☰ Cosa si intende per Pedagogia Digitale?

La pedagogia è definita semplicemente come il metodo e la pratica di insegnare e facilitare l'apprendimento. La pedagogia digitale è lo studio e l'uso della tecnologia e degli strumenti digitali contemporanei nell'insegnamento, nell'apprendimento e nella valutazione. La pedagogia digitale non consiste semplicemente nell'applicare gli strumenti disponibili, ma nel prestare attenzione all'impatto degli strumenti digitali sul soggetto che apprende e nel considerare come le tecnologie digitali possano essere utilizzate al meglio nell'insegnamento e nell'apprendimento.

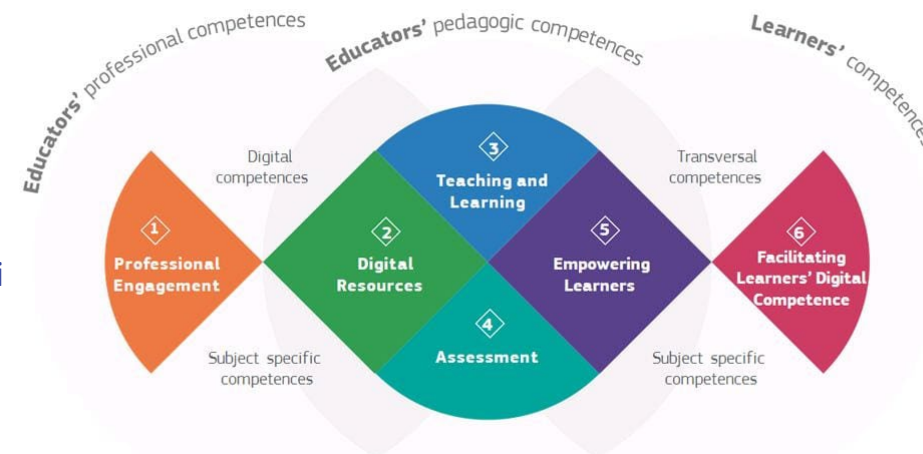
Cosa si intende per apprendimento digitale?

L'**apprendimento digitale** è qualsiasi tipo di apprendimento accompagnato dalla tecnologia o da pratiche didattiche che fanno un uso efficace della tecnologia. È un termine ampio che comprende l'applicazione di un ampio spettro di pratiche, tra cui l'apprendimento **online, misto, e-learning e virtuale**. Può trattarsi di studenti che fanno ricerche su Internet, che usano lavagne intelligenti e tablet o che guardano video online mentre sono in classe.

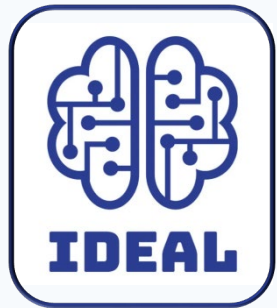
Un ambiente di apprendimento digitale è un luogo di apprendimento che utilizza la tecnologia per ampliare l'esperienza di apprendimento, dove gli studenti possono sviluppare una serie di competenze accademiche, professionali o digitali. Può trattarsi di un'aula, di una casa, di un luogo di lavoro o di qualsiasi altro luogo in cui lo studente abbia accesso alla tecnologia.

In questo toolkit cerchiamo di presentare la Pedagogia digitale inclusiva per facilitare un apprendimento digitale efficace.

[Return to contents](#)

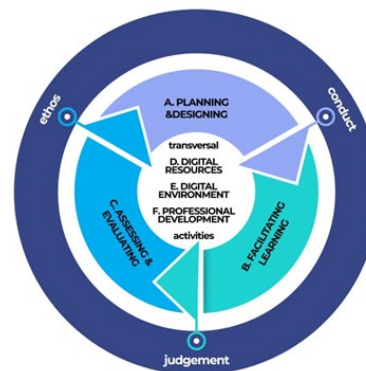


- 1 Riguardo al toolkit
- 2 Utilizzo del toolkit
- 3 Pedagogia digitale
- 4 Inclusione
- 5 Competenza digitale
- 6 Glossario
- 7 Partner sostenitori



Sezione
4

Inclusione



Enter section

[Return to contents](#)





IDEAL Toolkit



☑ Cosa intendiamo per inclusione?

Nell'ambito di questo progetto, per "inclusione" si intende l'uso di metodologie e risorse di insegnamento e apprendimento per garantire l'accesso e la partecipazione all'istruzione e alla formazione superiore e continua. Le caratteristiche possono includere (ma non sono limitate a)

- Età
- Genere
- Ceto
- Etnia
- Orientamento sessuale
- Abilità
- Disabilità
- Percezioni
- Opinioni



L'inclusione può riguardare diversi modi di percepire e lavorare, l'identità di genere e di genere, il contesto economico sociale etnico e culturale, l'età, l'accesso alle risorse e alla connettività, l'alfabetizzazione digitale e l'autoefficacia, l'ambiente da cui si accede alle risorse digitali, e altri attributi. L'inclusione nell'apprendimento considera anche la vita e le esperienze educative degli studenti, gli stili di apprendimento, l'alfabetizzazione digitale, la fiducia in sé stessi e la stima e l'accesso alla tecnologia digitale.

[Return to contents](#)

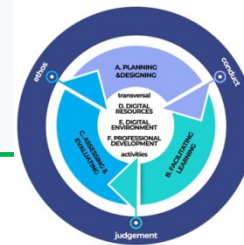
IDEAL Toolkit



- 1 Riguardo al toolkit
- 2 Utilizzo del toolkit
- 3 Pedagogia digitale
- 4 **Inclusione**
- 5 Competenza digitale
- 6 Glossario
- 7 Partner sostenitori



IDEAL Toolkit



Inclusione e accessibilità nell'ambiente di apprendimento digitale

Promuovere e mantenere ambienti di apprendimento inclusive è essenziale per consentire la piena partecipazione, il coinvolgimento e l'apprendimento di tutti gli studenti, sia che si tratti di corsi interamente online sia che si utilizzino metodi online come parte di un approccio misto.

L'ambiente di apprendimento digitale richiede che insegnanti, tutor e formatori pensino consapevolmente a come raggiungere questi obiettivi e incorporino strategie inclusive nei loro piani di studio. Ecco alcuni suggerimenti per l'apprendimento online.

La pagina web Inclusive Learning Environments del Searle Center for Advancing Learning & Teaching della Northwestern University offre molte risorse e guide sull'inclusione negli ambienti di apprendimento:

Coltivare un ambiente di apprendimento inclusivo

Il ruolo del formatore o dell'insegnante è quello di creare una presenza sociale nell'ambiente di apprendimento online, facilitando attivamente le connessioni tra gli studenti e l'istruttore.

4

Inclusione

Tornare all'inizio

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



4 Continua di inclusione e accessibilità nell'ambiente di apprendimento digitale

Seguite le strategie suggerite per favorire un clima positivo:

- Stabilire collettivamente le regole di base per la conduzione del discorso - Gli studenti possono contribuire a creare regole e aspettative condivise che dovrebbero essere applicate a tutte le sessioni sincrone e asincrone, alle chat virtuali, al lavoro di gruppo e ai forum di discussione. Ad esempio: "Siate rispettosi delle parole e delle opinioni degli altri, anche se differiscono dalle vostre".

Riconoscere le circostanze difficili: cosa sta accadendo a livello locale o nei media che provoca una reazione emotiva?

- Favorire la presenza sociale - utilizzare attività per rompere il ghiaccio. Fare attenzione a non porre domande che richiedano agli studenti di rivelare informazioni potenzialmente sensibili su di loro. Offrire opportunità di comunicazione offline. Effettuare il log-in in anticipo e prevedere un breve tempo di follow-up alla fine della sessione.
- Favorire un'equa partecipazione in classe: offrire agli studenti diversi modi per partecipare, ad esempio utilizzando l'icona virtuale dell'alzata di mano su Zoom/Teams, chiamando gli studenti che alzano visivamente la mano, utilizzando una discussione in chat. Le migliori pratiche per l'apprendimento attivo e la discussione di persona possono essere replicate o adattate nei corsi online, ad esempio offrendo il tempo di pensare prima di chiamare qualcuno, utilizzando discussioni in piccoli gruppi in una stanza di breakout.
- Monitorare l'interazione degli studenti - monitorare le sale di pausa, le chat e contestare i comportamenti inappropriati.
- Rispettare e affermare i nomi e l'identità - Chiedere come pronunciare correttamente i nomi, invitare a usare la funzione di rinominaper aggiungere i loro pronomi, se lo desiderano. Modellate questa stessa pratica migliore per voi stessi.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

4

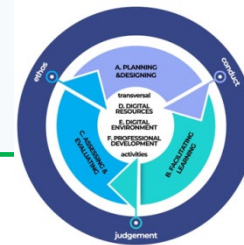
Inclusione

[Tornare all'inizio](#)





IDEAL Toolkit



4 Continua di inclusione e accessibilità nell'ambiente di apprendimento digitale

Accessibilità

Quando si presenta agli studenti del materiale online, è importante attenersi alle linee guida sull'accessibilità nelle seguenti aree:

- Materiale registrato - attivate i sottotitoli per Zoom, Teams o YouTube e utilizzate la trascrizione generata automaticamente, se disponibile.
- Materiale scritto - Assicuratevi che il vostro materiale scritto sia accessibile a chi utilizza un software di lettura dello schermo. Il testo alternativo è anche un supporto critico per l'accessibilità per chi utilizza un software di lettura per le immagini.
- Valutazioni: assicuratevi che ci sia tempo extra per coloro che ne hanno bisogno per le valutazioni online.
- Rispondere alle esigenze individuali degli studenti - essere aperti alle richieste e comprendere la natura dei diversi adattamenti che potrebbero richiedere una pianificazione preliminare.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



Pedagogia digitale inclusiva: una definizione

La pedagogia digitale inclusiva migliora l'esperienza di apprendimento digitale per tutti gli studenti dell'istruzione superiore. Riconosce che gli studenti hanno formazioni diverse e si differenziano per una serie di caratteristiche, tra cui l'età, il genere, la classe, l'etnia, l'orientamento sessuale, le abilità, le disabilità, le percezioni e le convinzioni. Hanno diversi stili di apprendimento, esperienze educative e di vita, livelli di alfabetizzazione digitale e di accesso, nonché livelli di fiducia e autostima. La pedagogia digitale inclusiva mira a rendere l'istruzione digitale accessibile a tutti gli studenti.

Riconoscere e anticipare le diverse esigenze quando si progetta l'apprendimento è un approccio che incoraggia tutti gli studenti a sentire che l'esperienza di apprendimento digitale è aperta a loro senza dover chiedere di essere inclusi. Questo aumenta le possibilità di successo e migliora l'esperienza dello studente.

Cosa intendiamo per accessibilità?

L'accessibilità si riferisce solitamente a misure che superano le barriere all'accesso e all'inclusione, al principio di consentire a tutti gli studenti di impegnarsi in modo significativo nel contesto di apprendimento e di raggiungere il loro pieno potenziale. Nella pedagogia digitale questo implica la fornitura di contenuti e attività didattiche di supporto per tutti gli studenti. Il concetto si applica per soddisfare le esigenze individuali di apprendimento di tutti i potenziali discenti, come gli studenti di lingua inglese, gli studenti delle comunità rurali, gli studenti provenienti da famiglie economicamente svantaggiate e quelli con disabilità riconosciute.

L'accessibilità digitale è stata definita da Mancilla e Frey (2020) come "la progettazione di materiali elettronici che siano utilizzabili da tutte le persone, indipendentemente dalle disabilità o dai vincoli ambientali".

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

4

Inclusione

[Tornare all'inizio](#)

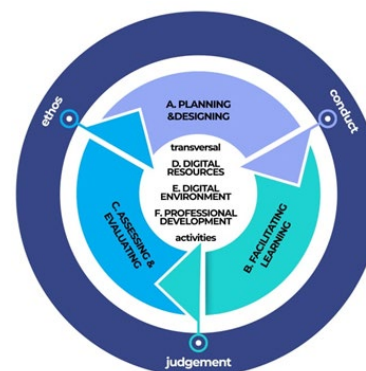




Sezione

5

Competenza digitale



[Enter section](#)

[Return to contents](#)





IDEAL Toolkit



5.1 Cosa intendiamo per competenza digitale?

La competenza o abilità può essere definita come **“la capacità di fare qualcosa con successo o in modo efficiente”** (Oxford English Dictionary). Per competenza digitale (relativa a educatori e formatori) significa non solo la capacità di comprendere e utilizzare gli strumenti digitali in modo efficace ed etico, ma di utilizzarli per fornire attività di apprendimento ed esperienze efficaci e migliorate utilizzando la tecnologia digitale. Ciò implica sia la capacità di lavorare con dispositivi digitali, risorse e media, sia una buona padronanza dei principi della pedagogia digitale.



5

Competenza digitale

Cosa intendiamo per competenza digitale?

Introduzione al quadro

Utilizzo del Quadro delle competenze digitali IDEAL

Etica, Condotta e giudizio

Le competenzeet

Tornare all'inizio

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit

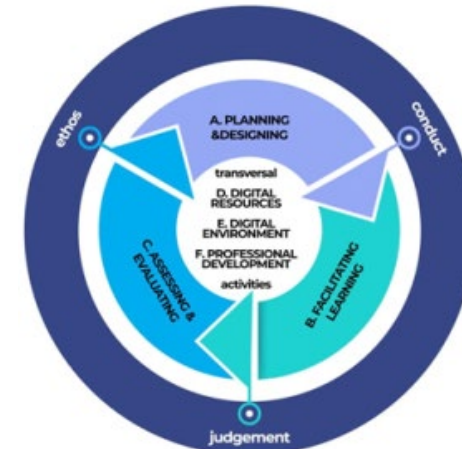


5.2 Il Quadro delle competenze digitali

Il quadro delle competenze digitali IDEAL è disponibile sul sito web di IDEAL



Il Quadro di riferimento si applica alle attività di educatori, formatori e progettisti dell'apprendimento nell'istruzione superiore e nell'istruzione e formazione professionale superiore (HE/HVET) che utilizzano la tecnologia digitale, a distanza o in altro modo. Copre un'ampia gamma di contesti, per cui potrebbe essere applicato, ad esempio, a un approccio online, misto o ibrido a una laurea in lettere o scienze, alla formazione di tecnici che utilizzano la realtà aumentata e virtuale, al supporto degli operatori sanitari attraverso l'apprendimento mobile, o alla fornitura di un'impalcatura per un programma di polizia o un tirocinio di rilevamento in cui l'apprendimento è incentrato sull'attività lavorativa. Il Quadro copre sei aree, oltre a una serie di standard di base relativi all'etica professionale, alla condotta e al giudizio. Le prime tre aree riguardano i processi di insegnamento e apprendimento: pianificazione e progettazione, facilitazione dell'apprendimento, valutazione e verifica. Le altre tre aree sostengono e supportano la sezione dell'insegnamento e dell'apprendimento: utilizzo delle risorse digitali, gestione dell'ambiente digitale e sviluppo professionale continuo. Tutte e sei le aree pongono l'accento sulle pedagogie digitali appropriate e sull'accessibilità e l'inclusione.



- 5
- Competenza digitale
- Cosa intendiamo per competenza digitale?
- Introduzione al quadro
- Utilizzo del Quadro delle competenze digitali IDEAL
- Etica, Condotta e giudizio
- Le competenzeet
- Tornare all'inizio

[Return to contents](#)



IDEAL Toolkit



5.5 Utilizzo del Quadro delle competenze IDEAL digitale

Il Quadro di riferimento può essere utilizzato così com'è, come guida di riferimento o strumento di autovalutazione, adattandolo al proprio contesto lavorativo. Il presente toolkit è stato progettato per supportare il Quadro di riferimento. Segue la stessa struttura del Quadro.

Il Quadro non è pensato per essere utilizzato in modo lineare, sebbene sia strutturato in modo che le sei aree di competenza si susseguano l'una all'altra.

Le sei aree di competenza identificate descrivono le attività che sono alla base di una pratica competente - non si tratta di una ricetta o di un libro di istruzioni, né di un elenco di conoscenze/abilità, obiettivi formativi o attributi della persona.

Può essere utile fare riferimenti incrociati tra le diverse aree, ad esempio la pianificazione e la progettazione richiedono anche una buona conoscenza delle risorse digitali, della facilitazione dell'apprendimento e della valutazione.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

5

Competenza digitale

Cosa intendiamo per competenza digitale?

Introduzione al quadro

Utilizzo del Quadro delle competenze digitali IDEAL

Etica, Condotta e giudizio

Le competenzeet

Tornare all'inizio



IDEAL Toolkit



5.4 Etica, Condotta e giudizio

Etica, condotta e giudizio si trovano nell'anello esterno del quadro di riferimento. Si tratta di principi chiave che sono alla base del quadro di riferimento e che sono applicabili agli operatori dell'apprendimento digitale. L'efficacia e l'esperienza dell'apprendimento sono l'obiettivo di tutte le attività, utilizzando il potenziale fornito dai media e dalle risorse digitali per migliorarle. I principi formano un'impalcatura e possono essere riassunti come segue:

- Incoraggiare, ascoltare e utilizzare il feedback dei discenti e delle altre parti interessate per migliorare l'apprendimento digitale.
- Massimizzare l'accesso, l'inclusione e l'uguaglianza nell'apprendimento digitale, sia a livello generale che in risposta alle esigenze dei singoli studenti.
- Cogliere le opportunità per migliorare le proprie conoscenze e competenze nell'apprendimento e nell'insegnamento digitale.
- Utilizzare un giudizio informato e critico nella selezione, nella progettazione e nell'uso di materiali, risorse, dispositivi e metodi per supportare l'apprendimento digitale.
- Seguire i principi della privacy digitale, della riservatezza, della salvaguardia e del diritto d'autore.
- Sostenere il benessere e la sicurezza propri e dei discenti nell'ambiente digitale.
- Evitare di assumere comportamenti online illegali, offensivi, non professionali o che mettano a rischio i discenti o gli operatori.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

5

Competenza digitale

Cosa intendiamo per competenza digitale?

Introduzione al quadro

Utilizzo del Quadro delle competenze digitali IDEAL

Etica, Condotta e giudizio

Le competenze

Tornare all'inizio



IDEAL Toolkit



5.5 Le aree di competenza

Il quadro di riferimento prevede tre livelli di approfondimento: aree di competenza, attività e dichiarazioni di espansione.

Un esempio di struttura a tre strati:

- La pianificazione e la progettazione per l'apprendimento digitale sono un'"area di competenza"?
- Stabilire i risultati da raggiungere con un programma, un intervento o una sessione è un'"attività alla base di una pratica competente«
- Sotto ogni attività si trovano diverse "dichiarazioni di espansione" che forniscono ulteriori indicazioni per affrontare l'attività.

Il quadro di riferimento prevede sei aree di competenza:

- Pianificazione e progettazione
- Facilitare l'apprendimento
- Revisione, valutazione e verifica
- Utilizzo delle risorse digitali
- Gestione dell'ambiente digitale
- Sviluppo professionale continuo

Questi temi sono presentati come sei argomenti del toolkit. Gli argomenti di ciascuna area di competenza del toolkit possono essere alla base di più di un'area del quadro di riferimento e l'accessibilità e l'inclusione sono stati inseriti come tema in ogni area. In ogni area di competenza è presente una breve introduzione. Poi vengono elaborate le attività sottostanti con le risorse suggerite. Questa parte del toolkit fornisce alcune indicazioni su ciascuna area di competenza, link a risorse quali brevi liste di controllo, ove pertinenti, e link a esempi, ulteriori letture e altre risorse. L'obiettivo è quello di contrastare una cultura nel settore dell'istruzione superiore in cui "i benefici della tecnologia a supporto dell'apprendimento non sono ancora stati sfruttati appieno, e la tecnologia viene usata più comunemente per comodità [piuttosto che per supportare] una pedagogia più efficace" (Newham e Beetham, 2017, p. 5).

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5

Competenza digitale

Cosa intendiamo per competenza digitale?

Introduzione al quadro

Utilizzo del Quadro delle competenze digitali IDEAL

Etica, Condotta e giudizio

Le competenzeet

Tornare all'inizio



IDEAL Toolkit



E.S.A Pianificazione e progettazione per l'apprendimento digitale

Questo tema del toolkit riguarda i preliminari che sono alla base della pratica competente nella pianificazione e progettazione di esperienze di apprendimento digitali e miste efficaci e possono essere applicati a varie situazioni di apprendimento, tra cui ad esempio corsi programmati, sostenendo gli studenti sul lavoro, e sostenendo lo studio individuale. Si occupa di pedagogia digitale - gli aspetti tecnici, come la comprensione e la scelta di hardware e software, sono trattati nella sezione D 'Utilizzo delle risorse digitali.' Copre le esigenze e i contesti di studenti reali e potenziali e la costruzione in livelli pertinenti di accessibilità.

A1.Indicare i risultati da raggiungere con un programma, un intervento o una sessione.

Questa attività identifica le fasi preliminari della pianificazione di un evento di apprendimento: gli obiettivi, il contesto dell'apprendimento e le caratteristiche dei partecipanti, le risorse necessarie e disponibili.

Obiettivi

Definire gli obiettivi di apprendimento (risultati previsti) è una parte normale della pianificazione delle esperienze di apprendimento, in particolare quando ci sono obiettivi formali del programma da raggiungere. Oltre a questi obiettivi formali, specifici per la materia o legati al lavoro, ci sono obiettivi impliciti legati al processo di apprendimento stesso? Per esempio:

- essere in grado di accedere e utilizzare dispositivi digitali e app specifiche per svolgere compiti particolari
- essere in grado di gestire efficacemente i propri compiti e il proprio tempo per raggiungere l'obiettivo dell'apprendimento.
- essere in grado di lavorare efficacemente con altri studenti - a distanza o in prossimità fisica.

Prendere nota di questi elementi può aiutare a progettare la sessione in modo più efficace, assicurandosi che gli studenti abbiano l'accesso, le conoscenze e le abilità necessarie per i processi di apprendimento e per il raggiungimento dei risultati.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.1

Le competenze

Pianificazione e progettazione

Facilitare l'apprendimento

Revisione, valutazione e verifica

Utilizzo delle risorse digitali

Gestione dell'ambiente digitale

Sviluppo professionale continuo

Tornare alla competenza digitale



IDEAL Toolkit



5.1A Continua della pianificazione e progettazione per l'apprendimento digitale

Contesto

- Con un gruppo "tipico" di giovani laureandi a tempo pieno in un'aula o in una sala conferenze, è raro che si dedichi molto tempo a pensare al contesto in cui si svolge l'apprendimento, a parte forse l'allestimento della stanza e forse le strutture di studio per gli studenti che ne hanno bisogno. L'apprendimento digitale, in particolare quello online e a distanza, può avvenire in una gamma molto più ampia di contesti, che influenzeranno la progettazione. Alcuni esempi sono:
- accedere da casa - che può essere uno studio tranquillo con le più moderne attrezzature informatiche, oppure un appartamento rumoroso con una banda larga scadente e un laptop o un tablet condiviso e obsoleto
- diversi livelli di impegno - confrontate, ad esempio, un giovane studente a tempo pieno senza altre responsabilità con un genitore single o una badante che lavora o un professionista con un ruolo impegnativo
- accedere al luogo di lavoro - per alcuni studenti questo potrebbe significare ritagliarsi brevi sessioni in ambienti affollati e rumorosi
- con il lavoro come fulcro dell'apprendimento - i media digitali sono utilizzati per sollecitare e supportare l'apprendimento dal posto di lavoro o dall'attività di progetto
- just-in-time - l'apprendimento avviene in risposta a un lavoro o a un'altra richiesta esterna, come ad esempio la correzione di un guasto su un macchinario o la cura di un paziente con particolari sintomi
- con contatti tra studenti o con studenti che lavorano da soli - ovviamente si può influenzare questo aspetto con la progettazione, ma gli studenti faranno già parte di un gruppo di pari o di una rete sia durante il corso che sul posto di

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1A Continua della pianificazione e progettazione per l'apprendimento digitale

La comprensione del contesto in cui l'apprendimento si svolgerà (o potrebbe svolgersi) è importante per una progettazione efficace dell'apprendimento. Per esempio, se il progetto presuppone che gli studenti possano partecipare a una sessione sincrona di due ore, ma la realtà è che almeno alcuni di loro lo troveranno impossibile (o non saranno in grado di concentrarsi per così tanto tempo), il progetto fallirà.



Caratteristiche dell'allievo e necessità di accesso

Il successo del vostro progetto di apprendimento dipenderà dal fatto che "funziona" per tutti coloro a cui è destinato. Questo aspetto può essere affrontato in vari modi. Il migliore è spesso quello di partire dal presupposto che ci sarà un'ampia gamma di esigenze di accessibilità nel vostro gruppo di studenti e progettare per massimizzare l'accesso: l'idea di "progettazione universale" discussa nella sezione A4 adotta questo approccio. D'altra parte, se si dispone di un gruppo noto di studenti, può essere più facile progettare in modo specifico pensando a loro.

Per saperne di più si rimanda alla sezione A4, ma come rapido elenco di controllo si pensi a:

Disabilità e differenze nel modo di percepire le cose, ad esempio in relazione alla vista, all'udito, alla concentrazione, all'accesso fisico e all'utilizzo delle attrezzature.

- Diverse modalità di espressione, ad esempio verbale, testuale, grafica, attraverso il linguaggio dei segni, attraverso i video.
- Diverse preferenze per i modi di apprendere, ad esempio ascoltando, guardando, facendo, discutendo e combinando questi elementi
- Diversi livelli di competenza - e di confidenza - con i dispositivi e le applicazioni digitali
- Diversi livelli di accesso alle apparecchiature digitali e alla connettività.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.5A Continua della pianificazione e progettazione per l'apprendimento digitale

Learner characteristics and access needs

How successful your learning design is will depend on whether it 'works' for everyone for whom it is intended. This can be approached in various ways. The best is often to assume that there will be a wide range of accessibility needs across your learner group, and design to maximise access: the idea of 'universal design' discussed in section A4 takes this approach. On the other hand, if you have a known group of learners, it may be easier to plan specifically with them in mind.

There is more on this in section A4, but as a quick checklist think about:

- Disabilities and differences in ways of perceiving things, for instance in relation to vision, hearing, concentration, and physical access and operation of equipment
- Different modes of expression, for instance verbal, textual, graphic, through sign language, through videos
- Different preferences for ways of learning, for instance through listening, watching, doing, discussing, and combinations of these
- Different levels of competence – and confidence – with digital devices and applications
- Different levels of access to digital equipment and connectivity.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1A Continua della pianificazione e progettazione per l'apprendimento digitale

Risorse

Una buona progettazione dell'apprendimento digitale dovrebbe essere guidata principalmente da considerazioni pedagogiche piuttosto che da ciò che la tecnologia può fare. Tuttavia, nella pratica ci sarà un po' di confusione tra ciò che la tecnologia può offrire, ciò che fornirà l'esperienza di apprendimento più efficace e ciò che è pratico e conveniente. In questa fase, conoscere ciò che è disponibile (e che è possibile utilizzare) renderà il processo di progettazione più semplice ed eviterà di tornare indietro.

- Quali risorse (hardware, software, applicazioni, licenze, materiali esistenti, supporto tecnico e di progettazione didattica) avete a disposizione (o potete accedervi)? Non dimenticate le risorse gratuite disponibili su Internet.
- Cosa offrono in termini di creazione di esperienze di apprendimento rilevanti e quali limitazioni pongono a ciò che potete fare?
- Quanto tempo, supporto (e, se necessario, denaro) sono necessari per utilizzarle?
- Se i discenti lavoreranno da casa o dal posto di lavoro, sarà difficile accedere alle applicazioni senza le attrezzature più recenti o una larghezza di banda elevata?
- Quanto sono accessibili le applicazioni e i materiali, compresa, ad esempio, la compatibilità con le tecnologie assistive?
- Per ulteriori informazioni sulla selezione, la valutazione e la creazione di risorse digitali, consultare la parte D, Utilizzo delle risorse digitali.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.1

Le competenze

Pianificazione e
progettazione

Ritorno alla
competenza digitale



IDEAL Toolkit



5.1A Continua della pianificazione e progettazione per l'apprendimento digitale

Risorse

In che modo la mentalità del Digital Default porterà le organizzazioni ad essere efficaci nel 2022

Apprendimento virtuale o ibrido: come scegliere?

Trasformazione digitale: Aumentare il coinvolgimento con l'apprendimento online

Come dovrebbe essere un'educazione veramente inclusiva? - breve riflessione



5.1

Le competenze

Pianificazione e progettazione

Ritorno alla competenza digitale



IDEAL Toolkit





5.1A Continua della pianificazione e progettazione per l'apprendimento digitale

Pianificare le attività coinvolte in un programma, un intervento o una sessione.



Questa attività si concentra sulla pianificazione di un'attività o di un programma di apprendimento digitale o in modalità mista. Presuppone che abbiate familiarità con la pianificazione di base di un programma o di una sessione - in caso contrario, ci sono alcune risorse indicate di seguito - e si concentra su aspetti particolarmente importanti quando si lavora con i media digitali. La sezione A1 riguarda i preliminari, che devono essere presi in considerazione nel processo di pianificazione e progettazione.

- Una buona risorsa generale per la progettazione e l'erogazione dell'apprendimento - non esclusivamente digitale - è fornita dal JISC, qui: 
- Pianificare, preparare e strutturare una sessione di insegnamento per piccoli gruppi - van Diggele, Burgess & Mellis (2020) in BMC Medical Education: 

Riprogettare per il digitale

All'inizio della pandemia di coronavirus, il rapido passaggio all'insegnamento e all'apprendimento online ha fatto sì che molte attività venissero semplicemente trasferite in un ambiente Internet così com'erano: lezioni su Zoom, presentazioni in PowerPoint e dispense in formato pdf, e così via. Questo fenomeno è stato definito "insegnamento e apprendimento a distanza di emergenza" (ERTL). Utilizzando il modello SAMR (substitution - augmentation - modification - redefinition) di Ruben Puentedura, si tratta principalmente di una sostituzione, ovvero dell'utilizzo di mezzi digitali per duplicare ciò che già avviene, piuttosto che dell'utilizzo della tecnologia per apportare miglioramenti.

Come si può usare la tecnologia digitale per migliorare l'apprendimento e renderlo più efficace, non solo per spostarlo online?

Una breve guida all'applicazione del modello SAMR:



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

5.1

Le competenze

Pianificazione e progettazione

Ritorno alla competenza digitale



IDEAL Toolkit



5.5A Continua della pianificazione e progettazione per l'apprendimento digitale

Progettare dal punto di vista del soggetto che apprende

- L'apprendimento mediato o supportato digitalmente può essere potenzialmente complesso e può anche fornire troppa o troppo poca struttura per un'esperienza di apprendimento efficace e piacevole. Una progettazione valida e ben collaudata è particolarmente importante se l'ambiente digitale sarà utilizzato senza l'intervento umano. Una parte della progettazione dovrebbe quindi prevedere una "passeggiata" attraverso l'ambiente e le attività di apprendimento dal punto di vista del discente. Ecco alcuni spunti.
- È utile un diagramma di flusso. Pianificate le attività o i passaggi chiave che il discente seguirà, comprese le opzioni e le opportunità di rivisitare i componenti.
- Se vengono indicate delle risorse, queste si trovano nei punti più importanti?

Risposte digitali alla pandemia - un articolo di Lester & Crawford-Lee incentrato sull'istruzione superiore basata sul lavoro e integrata nel lavoro è riprodotto sul **sito web di IDEAL**: [Imparare dagli adattamenti digitali alla pandemia: migliorare l'istruzione superiore basata sul lavoro](#)



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.1

Le competenze

Pianificazione e
progettazione

Ritorno alla
competenza digitale



IDEAL Toolkit



5.5A Continua della pianificazione e progettazione per l'apprendimento digitale

Chi controlla l'apprendimento?

Applicazioni e contesti di apprendimento diversi e livelli diversi di competenza e fiducia del discente richiedono equilibri diversi tra chi controlla l'apprendimento. Gli obiettivi e i processi di apprendimento possono essere diretti dall'educatore/formatore (o attraverso la progettazione di risorse digitali, come in un pacchetto di formazione tradizionale basato su computer), oppure dal discente o dalla co-progettazione. Il locus of control può spostarsi verso una maggiore centralità del discente nel corso della durata di un programma, ma può anche spostarsi avanti e indietro a seconda di ciò che è appropriato per i diversi tipi di attività.

Il modello TLP (paradigma dell'insegnamento e dell'apprendimento) o dei quattro quadranti di Coomey & Stephenson può essere utilizzato per pianificare l'approccio generale al controllo di un corso o di un programma, nonché ciò che è più appropriato in ciascun punto:

- Una semplice presentazione del modello di Coomey e Stephenson da parte di Brandon Loy Castrejon:



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.5A Continua della pianificazione e progettazione per l'apprendimento digitale

Attività sincrone e asincrone

Le attività sincrone prevedono l'interazione in tempo reale tra persone (ad esempio, tra tutor e discente o tra gruppi di discenti). Gli esempi digitali includono lezioni e discussioni online, gruppi di studenti che lavorano in collaborazione su un problema in tempo reale e due o più studenti che interagiscono attraverso un ambiente di realtà aumentata o virtuale. Le attività asincrone sono tutto ciò che può essere fatto da un singolo studente senza dover interagire con gli altri nello stesso momento: questo include molte attività basate su progetti e incarichi, lo studio indipendente e la comunicazione via e-mail, blog o bacheche.

Affidarsi a metodi completamente sincroni o completamente asincroni spesso non è una buona ricetta per l'apprendimento, e ci sono prove provvisorie per l'apprendimento digitale che l'equilibrio deve essere più verso le attività asincrone, almeno nell'istruzione superiore e professionale. L'approccio "capovolto" o "invertito" - in cui l'acquisizione di conoscenze fattuali avviene in modo asincrono, seguito da una sessione sincrona per la discussione, il feedback e l'applicazione - funziona particolarmente bene negli ambienti digitali.

Una discussione sulla combinazione di apprendimento sincrono e asincrono da parte di Abby Fry di Moodle:



Un'applicazione complessa (un progetto di apprendimento integrato nel lavoro) che fa uso di un buon mix di attività sincrone e asincrone è descritta qui da Rook &McManus (2020):



5.1

Le competenze

Pianificazione e progettazione

Ritorno alla competenza digitale



IDEAL Toolkit



5.1A Continua della pianificazione e progettazione per l'apprendimento digitale

Mantenere il flusso e la progressione



Il termine "flusso" si riferisce a uno stato in cui gli studenti mantengono il loro impegno in un'attività di apprendimento senza provare noia (quando i compiti sono troppo semplici e privi di sfide) o stress (a causa di un'eccessiva difficoltà o complessità che porta a un senso di incompetenza o incapacità di farcela), entrambi fattori che possono ridurre significativamente l'apprendimento. In sostanza, i livelli di abilità degli studenti sono perfettamente adeguati al compito da svolgere, in modo che sia piacevole, coinvolgente e sufficientemente stimolante. Il concetto è stato introdotto da Mihaly Csikszentmihalyi nel 1975 ed è spiegato nel suo libro del 1990 *Flow: the psychology of optimal experience* (Harper & Row). Nell'apprendimento digitale l'attenzione al flusso e alla progressione è particolarmente importante, poiché il formatore o l'educatore potrebbe non essere a disposizione per modificare l'esperienza di apprendimento man mano che si sviluppa o potrebbe non essere in grado di annullare elementi che sono stati progettati in anticipo.

Una breve spiegazione del flusso nell'e-learning di Marek Hyla:



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1A Continua della pianificazione e progettazione per l'apprendimento digitale

Mantenere il flusso e la progressione

Progettare un'attività di apprendimento per mantenere il flusso implica sapere da dove partiranno gli studenti, il ritmo dell'attività che manterrà la loro attenzione e la quantità di struttura e di scaffolding (vedi sotto) appropriati per aiutarli a raggiungerlo. Gli obiettivi di progressione all'interno di un'attività o di una sequenza di attività possono essere, ad esempio:

- Da concetti e compiti semplici a quelli più complessi.
- Dall'acquisizione di conoscenze allo sviluppo di modelli mentali.
- Dall'aver modelli teorici all'usarli per formulare giudizi in situazioni reali o realisticamente simulate (e modificarli di conseguenza).
- Dalle competenze graduali alle prestazioni integrate.
- Dall'apprendimento o dall'azione dipendente a quella indipendente.

Una sequenza di apprendimento ben progettata può comportare una progressione in più di una di queste dimensioni a un ritmo che mantiene gli studenti in uno stato di flusso.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



Le competenze

Pianificazione e progettazione

Ritorno alla competenza digitale

5.1



IDEAL Toolkit



5.1A Continua della pianificazione e progettazione per l'apprendimento digitale

Struttura e scaffolding



La struttura e lo scaffolding si riferiscono al supporto - sotto forma di istruzioni, guida, risorse, aiuto e così via - che è a disposizione dell'allievo per completare un'attività di apprendimento. Fornire una struttura e uno scaffolding appropriati è legato ai concetti di flusso e progressione: gli studenti devono ricevere una struttura e una guida sufficienti, ma non così tante da portare alla noia o limitare il loro apprendimento. Una buona progettazione dell'apprendimento non solo garantisce questo equilibrio, ma permette di variare lo scaffolding sia per soddisfare le esigenze dei singoli studenti, sia per rispondere alla velocità di avanzamento degli studenti (e agli eventuali ostacoli che incontrano).

L'approccio all'apprendistato cognitivo sviluppato da Allen Collins e colleghi utilizza le nozioni di scaffolding e fading. Tra le altre cose, lo scaffolding aiuta gli studenti a comprendere le fasi chiave del processo complessivo, le conoscenze e le competenze a cui devono attingere e i processi chiave che dovranno utilizzare.

- Una discussione pratica sull'apprendistato cognitivo di Kirschner & Hendrick:
 - Un buon esempio di apprendistato cognitivo in un contesto digitale (apprendimento mobile in ambito infermieristico) è fornito in un articolo del 2018 di Lai & Yen:



L'idea di "dissolvenza" si riferisce alla graduale rimozione delle strutture di supporto e della guida per aiutare gli studenti a prendere decisioni indipendenti, ad acquisire fiducia e a sviluppare abilità e competenze ("dissolvenza"). Viene utilizzata nell'apprendimento digitale, nel coaching e nell'apprendistato cognitivo. Negli ambienti digitali, la dissolvenza può essere in parte controllata dal discente, ad esempio chiedendo di spegnere i suggerimenti e i consigli. Il "fading in" si riferisce all'aumento del supporto dopo che gli studenti hanno avuto l'opportunità di esplorare da soli o in gruppo, per consentire loro di correggere errori o incomprensioni e di consolidare.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.1A Continua della pianificazione e progettazione per l'apprendimento digitale

- Ecco una semplice spiegazione dello scaffolding e del fading dell'Università di Saskatchewan:
- E una breve guida allo scaffolding dell'editore Wiley:
- Bell e Kozlowski hanno sviluppato l'idea di "guida adattiva", un processo che consiste nel fornire agli studenti informazioni personalizzate e pertinenti ai compiti da svolgere, in modo da bilanciare la possibilità di lasciare che le cose si risolvano da sole e fornire una struttura sufficiente per aiutarli a prendere buone decisioni.
- Una descrizione dell'approccio di guida adattativa è contenuta in questo documento del 2006 di Bell e colleghi:

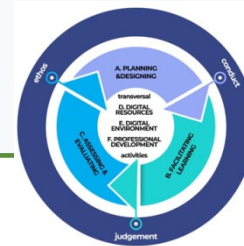
Lo scaffolding adattivo fa un ulteriore passo avanti e risponde al modo in cui gli studenti stanno progredendo, in genere passando da un approccio dettagliato o focalizzato sul compito a uno più strategico e interrogativo, man mano che gli studenti diventano più capaci. Quando gli studenti hanno difficoltà, lo scaffolding risponde in modo appropriato per fornire informazioni o indicazioni sufficienti. Le piattaforme digitali possono consentire di adottare uno scaffolding adattivo in modo automatico, ad esempio fornendo aiuti, domande e indicazioni più specifiche se gli studenti progrediscono lentamente o fanno molti passi avanti in un compito, e domande più aperte ed esplorative se progrediscono più rapidamente.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.5A Continua della pianificazione e progettazione per l'apprendimento digitale

Progettare dal punto di vista dell'allievo



L'apprendimento mediato o supportato digitalmente può essere potenzialmente complesso e può anche fornire troppa o troppo poca struttura per un'esperienza di apprendimento efficace e piacevole. Una progettazione buona e ben testata è particolarmente importante se l'ambiente digitale sarà utilizzato senza l'intervento umano. Una parte della progettazione dovrebbe quindi prevedere una "passeggiata" attraverso l'ambiente e le attività di apprendimento dal punto di vista del soggetto che apprende. Ecco alcuni spunti:

- È utile un diagramma di flusso. Pianificate le attività o le fasi principali che il discente seguirà, comprese le opzioni e le opportunità di rivisitazione dei componenti.
- Se vengono indicate delle risorse, queste si trovano nei punti più rilevanti?
- I discenti possono accedere a indicazioni, guide o risorse aggiuntive se ne hanno bisogno? Se queste vengono richieste automaticamente, sono adeguate ai livelli di comprensione e competenza dei singoli allievi?
- Come vengono monitorati i progressi degli studenti? In generale, evitate che le ripetizioni, le valutazioni, i quiz ecc. diventino invadenti, ma assicuratevi che ci siano abbastanza punti di consolidamento in modo che gli studenti non siano portati a fallire.
- Cosa succede quando un allievo non ha capito bene o non ha acquisito le competenze necessarie? C'è l'opportunità di tornare indietro o di esercitarsi ulteriormente, possibilmente senza semplici ripetizioni?
- Esiste un percorso chiaro per fornire aiuto all'allievo, se necessario?
- Le attività sono sufficientemente varie e stimolanti per mantenere il flusso e la progressione?

Anche l'accessibilità, spiegata più avanti nella sezione A4, deve essere presa in considerazione in questa fase.



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1A Continua della pianificazione e progettazione per l'apprendimento digitale

A3. Integrare le attività digitali e non digitali.

- Tradizionalmente, l'integrazione di attività digitali e non digitali tende a significare un apprendimento "misto", "ibrido" o "misto", in cui vi è un mix di apprendimento digitale (generalmente online) e faccia a faccia, progettato per essere complementare. Tuttavia, esistono molti modi diversi di integrare attività digitali e non digitali, di cui questi sono alcuni esempi:
- Gli studenti approfondiscono un argomento online o partecipano a una simulazione digitale, poi si riuniscono fisicamente per discuterne, porre domande e applicarlo in un esercizio pratico. Questa è una versione dell'approccio "capovolto" o "invertito" all'insegnamento e all'apprendimento.
- Gli studenti vengono introdotti a un argomento in classe, poi lo approfondiscono online prima di completare un compito o un'altra forma di applicazione.
- Gli studenti utilizzano la realtà virtuale (VR) in classe, e l'interazione avviene sia all'interno dell'ambiente VR che attraverso discussioni e verifiche faccia a faccia.
- Ecco alcune idee per l'utilizzo della realtà virtuale nell'istruzione superiore:
- Gli studenti utilizzano la realtà aumentata (AR) come ausilio per padroneggiare una procedura pratica, che poi applicano in un ambiente reale (ad esempio, durante un tirocinio o sul posto di lavoro). Utilizzando occhiali AR o uno smartphone, possono trasmettere un feed live che può essere visualizzato in remoto su un computer da un insegnante o un formatore che può fornire indicazioni o effettuare valutazioni.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.1A Continua della pianificazione e progettazione per l'apprendimento digitale

- Gli studenti che partecipano a un programma di tirocinio o di formazione professionale svolgono la maggior parte del loro apprendimento sul posto di lavoro con il supporto di un supervisore o mentore designato. I suggerimenti per un apprendimento più riflessivo e i link ai materiali teorici sono forniti attraverso una piattaforma online, e una conversazione di apprendimento online ha luogo tra discente, supervisore e tutor a intervalli regolari.
- Gli studenti in un ambiente pratico (ad esempio un ospedale o un'officina meccanica) hanno accesso a materiali di supporto tramite uno smartphone o un tablet, che possono essere consultati sia sul momento per verificare fatti e procedure, sia nei tempi morti per approfondire. Un codice QR affisso, ad esempio, sopra il letto di un paziente o su una postazione di lavoro può essere utilizzato per fornire contenuti dinamici che il discente può consultare just-in-time.
- Questo è un esempio di apprendimento mobile just-in-time sul posto di lavoro:
 - Proprietari e manager di piccole imprese utilizzano un sistema di tutoraggio intelligente (una piattaforma digitale che fornisce supporto e feedback basati sull'intelligenza artificiale) per aiutare a costruire e lavorare attraverso un programma individuale di istruzione superiore basato sullo studio indipendente e sull'apprendimento basato sull'azione, utilizzando i problemi e i progetti della loro azienda come veicolo principale per l'apprendimento.
 - Un programma modulare è concepito in modo che gli studenti possano seguirlo in presenza, online o combinando entrambi i metodi, ad esempio per adattarsi agli impegni di lavoro o familiari.
 - Questi sono solo alcuni esempi di insegnamento e apprendimento che prevedono l'integrazione di attività digitali e non digitali. In ogni caso, si applicano alcuni principi di base.



5.1

Le competenze

Pianificazione e progettazione

Ritorno alla competenza digitale



IDEAL Toolkit



5.5A Continua della pianificazione e progettazione per l'apprendimento digitale

Alcuni suggerimenti per integrare l'apprendimento digitale



In primo luogo, l'elemento digitale dovrebbe avere una chiara motivazione. Ad esempio:

Aggiungono valore all'attività di apprendimento, ad esempio rendendo i concetti più facili da capire, accelerando la padronanza delle abilità o fornendo agli studenti modi nuovi e più efficaci di apprendere? Il modello SAMR può essere utile in questo caso.

- Una breve guida all'applicazione del modello SAMR:



Creare nuove opportunità di apprendimento o rendere più accessibili quelle esistenti, ad esempio riducendo la necessità di frequenza o presentando le informazioni in un modo che sia più facile da capire per gli studenti - in generale o per quelli con disabilità?

Migliorare l'efficienza, ad esempio in termini di tempo per studenti e insegnanti o di utilizzo delle risorse?

In secondo luogo, i punti della sezione A2 sulla pianificazione e la progettazione sono rilevanti sia per le attività miste che per le sole attività digitali, a maggior ragione per la necessità di integrarle in modo efficace. Un diagramma di flusso è particolarmente utile per identificare quali attività si svolgono in ciascun ambiente e come viene gestita la transizione tra di essi.

Infine, occorre tenere conto dell'accessibilità (cfr. sezione A4). L'integrazione di elementi digitali in un corso può renderlo più accessibile, ma può anche avere l'effetto opposto, soprattutto se gli elementi digitali non sono ben progettati per l'accessibilità o fanno ipotesi sull'accesso digitale e sul livello di competenza o di fiducia dei discenti.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.1

Le competenze

Pianificazione e progettazione

Ritorno alla competenza digitale



IDEAL Toolkit



5.5A Continua della pianificazione e progettazione per l'apprendimento digitale

A4. Massimizzare l'accessibilità.



L'accessibilità digitale è stata definita come "la progettazione di materiali elettronici che siano utilizzabili da tutte le persone, indipendentemente dalle disabilità o dai vincoli ambientali" (Mancilla & Frey 2020, p.3).

L'accessibilità può riguardare le disabilità, i diversi modi di percepire e lavorare, il genere, il contesto economico, sociale, etnico e culturale, l'età, l'accesso alle risorse e alla connettività, l'alfabetizzazione digitale, l'ambiente da cui si accede alle risorse digitali... e altro ancora. Massimizzare l'accessibilità e l'usabilità delle risorse digitali, dei contenuti e delle attività di apprendimento significa fare due cose in fase di progettazione: ridurre al minimo le barriere all'accesso, in modo da accogliere il maggior numero possibile di studenti, e facilitare l'inserimento di adattamenti più personalizzati (come l'uso di tecnologie assistive), se necessario.

L'obiettivo dovrebbe essere quello di chiedere come l'ambiente di apprendimento sia limitato, non l'allievo.

Una breve sintesi della letteratura sull'inclusione e l'accessibilità nell'apprendimento digitale è disponibile presso IDEAL:



Tipi di problemi di accessibilità

I problemi di accessibilità digitale possono verificarsi per vari motivi, come ad esempio i seguenti:

- Disabilità e diversi modi di percepire. Questi possono riferirsi, ad esempio, a deficit uditivi, visivi e fisici, (entro certi limiti) a difficoltà di apprendimento, nonché a difficoltà di concentrazione (o di utilizzo di uno schermo) per periodi più che brevi e a forti preferenze per particolari modalità di lavoro e di elaborazione delle informazioni. Alcuni di questi richiederanno probabilmente soluzioni aggiuntive o individuali (ad esempio, tecnologie assistive), ma una buona progettazione può eliminare molte delle barriere incontrate dagli studenti

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.1

Le competenze

Pianificazione e progettazione

Ritorno alla competenza digitale



IDEAL Toolkit



5.1A Continua della pianificazione e progettazione per l'apprendimento digitale

- Scarso accesso a dispositivi digitali e connettività aggiornati. Questo può essere causato dalla semplice mancanza di risorse, ma altri problemi includono la scarsa banda larga locale e luoghi di lavoro in cui l'accesso a Internet è discontinuo o l'uso di dispositivi è difficile, limitato o scoraggiato. L'apprendimento digitale deve presupporre un certo accesso digitale, ma diventa meno accessibile se presuppone connessioni veloci, attrezzature all'avanguardia o un particolare tipo di dispositivo o sistema operativo.
- Mancanza di competenze digitali o di fiducia. Le ricerche indicano che questo aspetto sta superando l'accesso alle risorse e alla connettività come causa principale della povertà digitale. Gli studenti possono essere competenti e sicuri di sé con alcuni tipi di tecnologia, ad esempio i giochi, i social media e gli smartphone, mentre non hanno altre competenze digitali e informative. Gli studenti che trarrebbero beneficio dall'uso delle impostazioni di accessibilità potrebbero anche non sapere come usarle o che sono disponibili. La progettazione può spesso tenere conto di questo aspetto attraverso l'inserimento di un apprendimento o di un supporto aggiuntivo, oppure può evitare di dare per scontata più di una competenza digitale di base.
- Assunti culturali e sociali. Queste tendono a riguardare il contenuto dei materiali didattici e la progettazione delle attività didattiche piuttosto che la tecnologia. Ad esempio, si presume che tutti i discenti capiscano i riferimenti o gli esempi della cultura dominante e si ignorano le norme culturali che possono influenzare l'interazione tra i discenti (ad esempio la deferenza basata sull'anzianità che può influenzare la discussione e il lavoro di gruppo).
- Ipotesi di comprensione. Ciò si verifica quando, ad esempio, ci si aspetta che gli studenti comprendano un linguaggio troppo complesso, una terminologia poco familiare, o concetti o modi di presentare le informazioni (come i diagrammi tecnici) che non tutti hanno incontrato.
- L'applicazione Hemingway, è uno strumento utile per semplificare il linguaggio.



5.1

Le competenze

Pianificazione e progettazione

Ritorno alla competenza digitale



IDEAL Toolkit



5.5A Continua della pianificazione e progettazione per l'apprendimento digitale

Progettazione universale per l'apprendimento



La progettazione universale per l'apprendimento (UDL) mira a rendere i materiali e i media accessibili al maggior numero di studenti. Riduce la necessità di soluzioni individuali, pur prevedendo che alcuni studenti avranno bisogno di ulteriori adattamenti e tecnologie assistive.

L'UDL si basa su tre principi fondamentali: fornire molteplici mezzi di impegno agli studenti, fornire molteplici mezzi di rappresentazione e fornire molteplici mezzi di azione ed espressione.

Semplici applicazioni dell'UDL su una piattaforma di apprendimento digitale includono la garanzia che i video siano sottotitolati, accompagnati da trascrizioni e, se necessario, abbiano una narrazione aggiuntiva che spieghi cosa sta accadendo; la fornitura di testo (accessibile a uno screen reader) per spiegare immagini e diagrammi; e la garanzia che gli studenti possano rispondere per iscritto e verbalmente.

Una panoramica dell'UDL, con link per approfondire, è disponibile sul sito web del CAST: Carol Allen presenta i principi dell'UDL e il modo in cui l'UDL può essere integrato nella strategia (30 minuti)

Oltre ai principi di base dell'UDL, sono stati sviluppati principi complementari per l'accessibilità nel web design e nell'IT, che possono essere facilmente combinati con l'UDL per aumentare l'accessibilità degli ambienti e delle applicazioni di apprendimento digitali.

- La Web Content Accessibility Initiative ha pubblicato linee guida (attualmente WCAG 2.1) per rendere accessibili i contenuti web e le piattaforme digitali. WCAG è un lungo documento tecnico, ma il governo britannico ha prodotto una breve panoramica qui:



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1.5A Continua della pianificazione e progettazione per l'apprendimento digitale

Progettazione universale per l'apprendimento

Questo articolo molto leggibile di Sheryl Burgstahler spiega come combinare diversi principi di accessibilità per l'apprendimento digitale, con link ed esempi:



L'articolo di Susie Gronseth parla anche della combinazione di UDL e WCAG, mentre alcune raccomandazioni specifiche sono fornite da Martins e colleghi, in un documento più tecnico, di Scudelari de Macedo & Ulbricht



5.1

Le competenze

Pianificazione e progettazione

Ritorno alla competenza digitale



IDEAL Toolkit



5.5A Continua della pianificazione e progettazione per l'apprendimento digitale

Progettazione universale per la valutazione



Gooddigital learning design Una buona progettazione dell'apprendimento digitale è talvolta compromessa da una cattiva pratica di valutazione, in particolare quando l'attenzione si concentra su elementi facili da implementare digitalmente, come i test a scelta multipla e gli esami online. Ciò non significa che i test a scelta multipla e altre valutazioni a quiz debbano essere sempre evitati, ma che devono essere progettati bene per essere validi e accessibili.

Questo aspetto è trattato ulteriormente nell'area di competenza C Esaminare, verificare e valutare.

Tecnologia di assistenza

Per tecnologia di assistenza si intende qualsiasi cosa che aiuti una persona a superare una limitazione relativa (in questo caso) all'utilizzo di apparecchiature o supporti digitali. Le tecnologie assistive comprendono occhiali da lettura, apparecchi acustici, anelli di induzione e protesi, ma comunemente il termine viene utilizzato per software o dispositivi aggiuntivi che aiutano a utilizzare le applicazioni digitali. I software di tecnologia assistita comprendono lettori di testo e di schermo, riconoscimento e controllo vocale, software per la gestione del tempo e del flusso di lavoro, strumenti per la creazione di mappe mentali e molto altro ancora. Un livello limitato di tecnologia assistiva è integrato in alcuni sistemi operativi e pacchetti software, tra cui MacOS e Microsoft Office/365. La tecnologia assistiva comprende tastiere Braille e in formato alternativo, filtri per lo schermo, scanner manuali e registratori digitali.

- Questo sito della Sussex University contiene collegamenti a diversi tipi di hardware e software per la tecnologia assistiva:



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.5A Continua della pianificazione e progettazione per l'apprendimento digitale

Progettazione universale per la valutazione

- Un'ampia gamma di informazioni e risorse è disponibile anche su

In fase di progettazione, l'obiettivo dovrebbe essere quello di garantire, per quanto possibile, la compatibilità delle piattaforme e dei contenuti con le tecnologie assistive. Seguendo i principi dell'UDL e delle WCAG (nella sezione precedente) ci si assicurerà, ad esempio, che le interfacce digitali supportino gli screen reader e permettano di utilizzare più fonti di input

Costruire una revisione, una valutazione e un'analisi.

Le piattaforme digitali offrono numerose opportunità per la creazione di dati di revisione, valutazione e verifica. Questa attività sottolinea l'importanza di considerare questi argomenti nel contesto di sessioni e programmi digitali. Una buona progettazione della valutazione è fondamentale, soprattutto nel caso del digitale.

Il JISC ha prodotto una guida alla pianificazione della valutazione mediata dal digitale che è più orientata ai cambiamenti su larga scala, ma contiene alcune informazioni utili in generale:



5.1

Le competenze

Pianificazione e progettazione

Ritorno alla competenza digitale



IDEAL Toolkit



5.1 Facilitare l'apprendimento

La gestione dell'apprendimento in un contesto digitale può essere più complessa del semplice insegnamento e dell'impostazione di compiti e progetti.

È necessario riflettere su come gli studenti si impegneranno con gli strumenti e i media digitali e su come integrare le attività che si svolgono in ambienti fisici e digitali.

Questa sezione spiega alcuni approcci all'apprendimento utili per farlo.

Gestire i processi di apprendimento

Durante la pandemia gli insegnanti sono stati costretti a spostarsi online e a utilizzare gli strumenti digitali, anche se la maggior parte di loro non aveva molta esperienza in questo approccio all'insegnamento. Sono state apprese lezioni e si è acceso l'interesse per il mantenimento dei processi di apprendimento che incorporano l'uso della tecnologia - online, in classe e talvolta in altri contesti come il posto di lavoro - per migliorare l'esperienza di apprendimento degli studenti. Con la transizione dell'apprendimento misto da metodo specializzato a metodo consolidato, gli insegnanti sono ora meglio equipaggiati che mai, perché hanno acquisito la capacità di combinare i migliori elementi dell'apprendimento digitale e di quello faccia a faccia.

5.1

Le competenze

Pianificazione e progettazione

Facilitare l'apprendimento

Revisione, valutazione e verifica

Utilizzo delle risorse digitali

Gestione dell'ambiente digitale

Sviluppo professionale continuo

Tornare alla competenza digitale

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



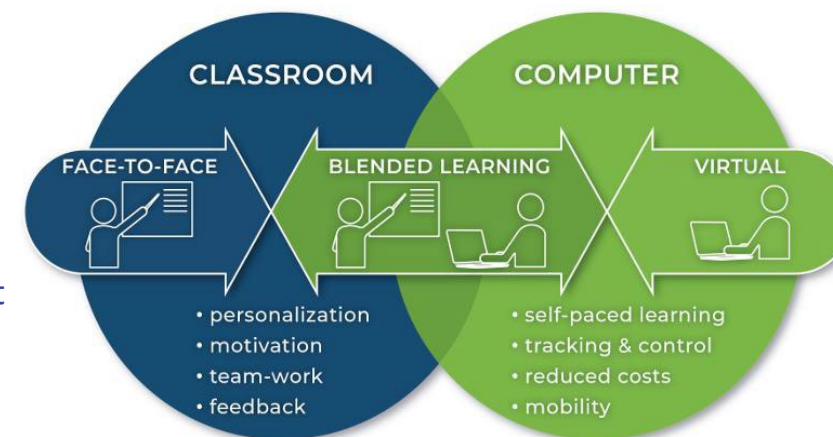
5.1.3 Continua di facilitare l'apprendimento

Apprendimento misto e Apprendimento capovolto

L'apprendimento misto e capovolto sono approcci che prevedono sia l'insegnamento che l'apprendimento attraverso Internet o altri media digitali. Sebbene questi termini siano spesso utilizzati in modo intercambiabile, presentano differenze fondamentali.

Apprendimento misto o classe mista

Con il termine "Blended Learning o Blended Classroom" ci riferiamo a una categoria di modelli di apprendimento diversi. Si tratta di una nuova metodologia che coinvolge metodi online e faccia a faccia utilizzati simultaneamente (Capone, R., De Caterina, P., & Mazza, G.2017). L'apprendimento misto si differenzia da altri tipi di apprendimento online perché il discente ha un certo controllo sul tempo, sul luogo e sul ritmo con cui segue i contenuti online. I modelli di apprendimento misto utilizzano una combinazione coerente e integrata di lezioni frontali in un luogo fisico e lezioni online. La componente online può includere webcast dal vivo, video e altre forme di tecnologia che integrano e arricchiscono l'insegnamento in presenza piuttosto che sostituirlo o ripeterlo. Ad esempio, l'educatore può fornire agli studenti un elenco di risorse online per ampliare le loro conoscenze e aiutarli a comprendere l'argomento o chiedere loro di completare un progetto di gruppo online incentrato su un argomento attualmente discusso. In questo caso, le risorse online non sostituiscono l'insegnamento frontale, ma sono complementari.



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



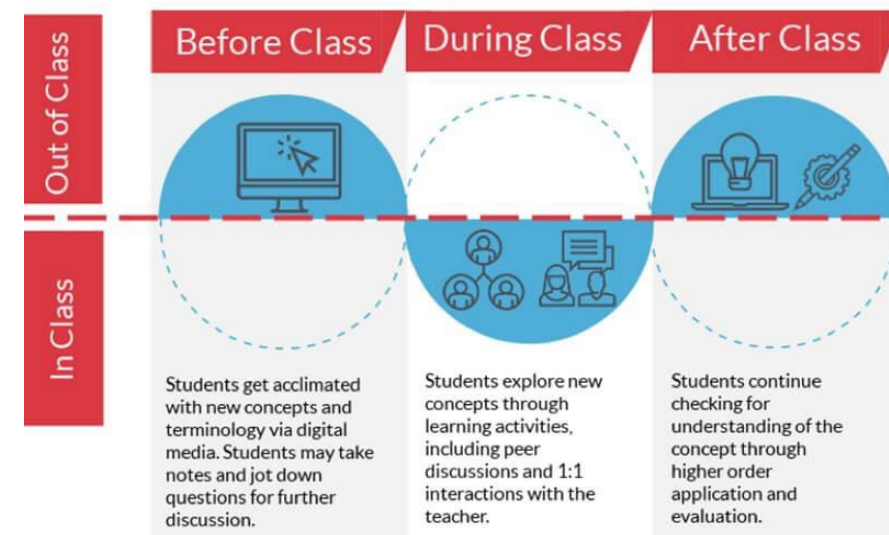
5.1.1 Continua di facilitare l'apprendimento

Apprendimento capovolto o classe capovolta

La flipped classroom o classe capovolta costituisce spesso una forma di apprendimento misto. In linea di principio, l'apprendimento capovolto non deve necessariamente coinvolgere la tecnologia. La sua caratteristica principale è che l'argomento da apprendere viene esplorato prima di riunirsi in gruppo, e anche se questo spesso implica l'uso della tecnologia (sia che sia pianificata dall'educatore o dal formatore, sia che sia il discente a indagare su internet), potrebbe trattarsi di altre forme di studio indipendente o di apprendimento dal lavoro. L'apprendimento capovolto può anche svolgersi interamente online, con attività asincrone seguite da una sessione sincrona.

Nel metodo di apprendimento flipped-and-blended c'è una separazione tra gli elementi tecnologici e personali dell'esperienza di apprendimento. Secondo questo approccio, la parte online (solitamente asincrona) del corso viene utilizzata per scambiare e condividere nuove informazioni con gli studenti prima dell'insegnamento faccia a faccia. Inoltre, il modo in cui gli studenti interagiscono con i contenuti del corso è molto diverso da quello di un ambiente di apprendimento convenzionale. In classe, il nuovo materiale viene esplorato nel tempo. Nella maggior parte dei casi, le conoscenze apprese online vengono applicate durante le sessioni faccia a faccia. Di conseguenza, quando gli studenti frequentano la classe, utilizzano ciò che hanno imparato online partecipando a discussioni, attività e collaborazioni faccia a faccia. I corsi capovolti sono solitamente descritti come corsi misti, in quanto il materiale è spesso consegnato online, e possono anche essere corsi ibridi se parte delle interazioni in classe si svolgono online. Tuttavia, i corsi misti e ibridi non sono sempre flipped.

The Flipped Classroom



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.55 Continua di facilitare l'apprendimento

Facilitare l'apprendimento mediato dal digitale



La nuova era digitale offre maggiori opportunità e crea nuove sfide per i sistemi educativi. Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) influenzano una varietà di approcci all'insegnamento e all'apprendimento, offrendo tempi e spazi flessibili e la formazione di gruppi misti. I programmi online offrono opportunità di apprendimento collaborativo in un ambiente multiculturale. (Hoter et al. 2009). Le tecnologie digitali possono anche aiutare gli immigrati, le minoranze e i gruppi emarginati a iniziare a imparare ed esplorare nuove lingue e culture.

Gli studenti devono sviluppare competenze che consentano loro di utilizzare queste tecnologie digitali per creare, comunicare e collaborare. Pertanto, gli insegnanti devono progettare e offrire esperienze di apprendimento digitale autentiche e significative. Gli studenti di oggi hanno acquisito competenze tecnologiche che sottolineano la capacità di innovare, guidare, collaborare tra le discipline, identificare i problemi collettivamente e risolverli in un ambiente digitale dinamico.

La creazione e l'uso di materiale didattico digitale come le infografiche rende il processo di apprendimento più interessante per gli studenti. Le infografiche sono una combinazione di disegni fantasiosi e informazioni vitali, facilmente ricercabili tramite i motori di ricerca o anche tramite ricerche sul web e sulle immagini.



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.5.5 Continua di facilitare l'apprendimento

Gli accademici possono condividere informazioni e materiale didattico attraverso:

- creazione di video
- podcast o cast di corsi di insegnamento,
- condividere presentazioni di conferenze (PowerPoint),
- blog
- wiki (ad esempio)
- YouTube
- TeacherTube o altri supporti multimediali.

Creative Commons (<http://creativecommons.org>) consente ad autori, scienziati, artisti e educatori di contrassegnare il proprio lavoro mantenendo il controllo della proprietà intellettuale individuale. Questi strumenti incoraggiano la condivisione, la miscelazione e il riutilizzo legale di materiale online e digitale. In un'aula tradizionale, ci sono sempre solo pochi studenti che fanno domande e condividono la loro esperienza. Gli insegnanti e i formatori devono essere consapevoli di questo e includere gli studenti più silenziosi o meno disponibili. Lo stesso avverrebbe in un contesto digitale. La facilitazione digitale richiede anche un input consapevole da parte del facilitatore per garantire che tutti gli studenti possano partecipare alle discussioni e dare voce alle loro opinioni. Ciò potrebbe significare combinare diversi tipi di attività, fornire contenuti pertinenti ed efficaci e incoraggiare gli studenti a diventare curiosi e ad autogestirsi o autodirigersi.



5.1

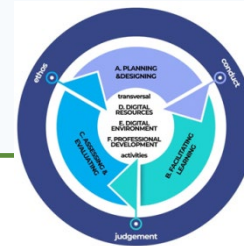
Le competenze

Facilitare
l'apprendimento

Ritorno alla
competenza digitale



IDEAL Toolkit



5.1 Continua di facilitare l'apprendimento

Gli insegnanti e i formatori possono facilitare l'interazione con gli studenti attraverso:

- Fornire spiegazioni e riepiloghi sull'uso dei componenti online
- Promuovere un clima positivo per l'impegno (ad esempio, garantire il rispetto dei contributi, incoraggiare i discenti a fornire un feedback positivo)
- Utilizzare attività introduttive per migliorare l'aspetto sociale dell'ambiente online
- Impiegare attività di pratica per aumentare il livello di fiducia degli studenti nell'uso degli strumenti di apprendimento
- Variare gli strumenti di discussione utilizzati: quiz, sondaggi a sorpresa, ecc.
- L'assistenza e il supporto asincroni possono essere forniti attraverso:
- Creare un forum di aiuto o di discussione in cui gli studenti possano discutere le domande relative all'apprendimento
- Strumenti di posting che consentono ai discenti di tenersi aggiornati sugli sviluppi dei corsi e delle attività
- Utilizzare modelli e strumenti che facilitino la partecipazione degli studenti ai compiti e alle attività e il completamento delle valutazioni.
- Condurre e-mail di gruppo o altri strumenti di messaggistica come WhatsApp

Modello di apprendimento auto-diretto a tappe

L'apprendimento auto-diretto (SDL) è un concetto multiforme nell'ambito dell'apprendimento degli adulti, sebbene non abbia una definizione universale. Comunemente viene inteso come autoapprendimento, in cui gli studenti hanno la responsabilità primaria di progettare, condurre e valutare le proprie esperienze di apprendimento (Caffarella, 2000, Hiemstra, 2000; Merriam & Caffarella, 1991, 1999). Grow (1991), con il suo "Modello di apprendimento auto-diretto a stadi" (SSDL), propone che gli istruttori guidino gli studenti attraverso le quattro fasi dell'auto-direzione. Gli istruttori, avendo come criterio la disponibilità e il comfort degli allievi nell'apprendimento auto-diretto, allo stesso tempo abbineranno la fase di riorientamento degli allievi con strategie di insegnamento appropriate, poiché i problemi sorgono quando lo stile di insegnamento non corrisponde al livello dell'allievo.

Cliccare qui per maggiori dettagli sul Modello di apprendimento auto-diretto a tappe.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.1

Le competenze

Facilitare
l'apprendimento

Ritorno alla
competenza digitale



IDEAL Toolkit



5.1.1 Continua di facilitare l'apprendimento

Definizione di Zona di Sviluppo Prossimale (ZPD)

La Zona di Sviluppo Prossimale (ZPD) è un termine introdotto dallo psicologo Lev Vygotskij, che descrive una teoria dell'apprendimento secondo la quale una persona inizialmente incapace di eseguire compiti, gradualmente e sotto la guida di un formatore, raggiunge un punto in cui può eseguirli da sola. Può essere applicato in qualsiasi contesto educativo in cui si possano sviluppare nuove competenze. L'apprendistato cognitivo utilizza un approccio che presenta forti analogie con lo ZPD.

Fare clic [qui](#) per lo **strumento ZPD**

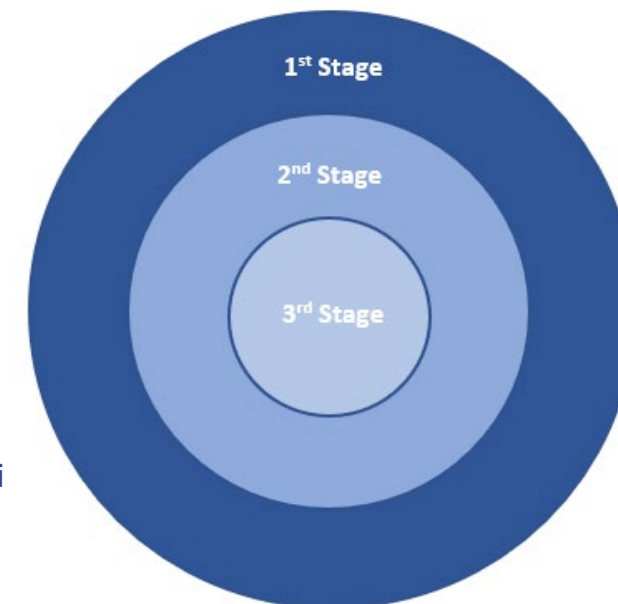
Più precisamente:

Primo stadio: l'allievo non è in grado di eseguire i compiti nemmeno con l'assistenza. Questi compiti sono considerati al di là dello ZPD dell'allievo; quindi, il formatore deve abbassare il loro livello di difficoltà per adattarli al livello di abilità dell'allievo.

Secondo stadio: l'allievo è in grado di eseguire compiti con assistenza (ZPD). Questi compiti rientrano nello ZPD dell'allievo, in quanto si trova nel processo di sviluppo delle competenze necessarie per completare un compito, anche se ha ancora bisogno della guida del formatore. Il formatore deve implementare varie tecniche per aiutare il discente a migliorare la comprensione dei concetti e delle competenze.

Terzo stadio: l'allievo è in grado di eseguire compiti senza assistenza.

Una volta completato lo sviluppo delle competenze, l'allievo è in grado di eseguire i compiti da solo, senza l'assistenza di un formatore. In questo caso, il formatore può aumentare il livello di difficoltà per favorire un ulteriore apprendimento e identificare il prossimo ZPD dell'allievo.



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.55 Continua di facilitare l'apprendimento

Effettuare interventi e fornire feedback per sostenere l'apprendimento



Facilitare l'apprendimento in contesti diversi

La facilitazione dell'apprendimento attraverso le risorse digitali può assumere tre forme:

- **Facilitazione virtuale:** stesso tempo, luogo diverso; le sessioni di insegnamento e i workshop online sono ottimi esempi di facilitazione virtuale. Questo approccio riunisce i discenti a distanza per discutere di argomenti rilevanti in tempo reale.
- **Facilitazione asincrona:** tempo diverso, luogo diverso; ad esempio, una comunicazione via e-mail di follow-up è asincrona ma si collega all'attività di apprendimento. Anche se i discenti possono rispondere immediatamente, non sono obbligati a farlo. La stessa logica si applica alla facilitazione asincrona.
- **Facilitazione faccia a faccia:** stesso luogo, stessa ora; le attività di apprendimento faccia a faccia possono anche essere facilitate digitalmente. Invece di chiedere ai partecipanti di scrivere su foglietti adesivi, il tutor raccoglie le loro idee in un'area di lavoro digitale

Favorire l'autoapprendimento attraverso:

- attività di valutazione formativa
- attività di apprendimento riflessivo
- supporto tra pari
- limitare l'accesso
- la creazione di un ambiente di classe capovolto

[Return to contents](#)





IDEAL Toolkit



5.5.5 Continua di facilitare l'apprendimento

Effettuare interventi e fornire feedback per sostenere l'apprendimento



Facilitare l'apprendimento in contesti diversi

Monitorare i progressi e la partecipazione degli studenti attraverso

- Riflessione attiva
- Progettazione di risorse per l'autovalutazione o la valutazione tra pari
- Definizione degli obiettivi con gli studenti
- Modellazione del linguaggio (utilizzando dor
- Fare riferimento agli obiettivi di apprendime

etc.)

Utilizzando strumenti integrati come

- visualizzazioni su schermo,
- e-mail,
- registro in tempo reale,
- Rapporto di attività,
- Rapporto di partecipazione,
- Completamento dell'attività,
- Statistiche



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1.1 Continua di facilitare l'apprendimento

Scaffolding

Lo scaffolding supporta l'allievo nel completamento dello sviluppo di una nuova abilità o di un compito. Include attività, istruzioni, risorse e strumenti utilizzati durante il processo di apprendimento.

Esempi di scaffolding:

- Chiedere all'allievo quali sono i suoi passi successivi, il suo processo di pensiero o la sua possibile soluzione a un problema.
- Mostrare un modo per completare un compito analogo o risolvere un problema simile.
- Dividere gli allievi in gruppi più piccoli e incoraggiare le discussioni su un nuovo concetto o su un'abilità in questo concetto.
- Utilizzare stimoli visivi per aiutare gli studenti a comprendere un compito prima del suo svolgimento.
- Chiedere agli studenti di utilizzare le conoscenze esistenti per una comprensione ottimale di argomenti complessi.
- Utilizzo di strumenti di autovalutazione o autocorrezione online che abbiano un valore metacognitivo per aiutare gli studenti a comprendere concetti, abilità e compiti.
- Ritirare il supporto (scaffolding) per consentire all'allievo di svolgere un compito in modo indipendente



5.1

Le competenze

Facilitare
l'apprendimento

Ritorno alla
competenza digitale

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1.1 Continua di facilitare l'apprendimento

Sostenere lo sviluppo di comunità di apprendimento

Le comunità di apprendimento sono gruppi di studenti che si riuniscono (fisicamente o virtualmente) per discussioni e attività legate all'apprendimento. Le comunità di apprendimento possono essere costituite da studenti dello stesso corso, oppure da colleghi di lavoro, da studenti di istituti diversi che studiano la stessa materia o da persone che svolgono la stessa professione o hanno interessi simili.

Di seguito sono descritti alcuni strumenti che aiutano a supportare le comunità di apprendimento. Quando si forma una nuova comunità, il tutor o il convocatore può avere bisogno di uno sforzo per aiutare e incoraggiare le persone a impegnarsi.

Forum di discussione

I forum di discussione sono utili per promuovere l'aspetto sociale dell'apprendimento, in quanto favoriscono le interazioni tra formatori e discenti e tra i discenti. Oltre a ciò, questi forum possono facilitare l'apprendimento fornendo opportunità per:

Revisione tra pari

Gli studenti possono scambiare opinioni e conoscenze in un forum di discussione, per cui possono ricevere un feedback diretto dagli altri e quindi avviare una discussione costruttiva sull'argomento in esame, senza bisogno della mediazione di un formatore. Quindi, la revisione peer-to-peer può portare a un aumento della motivazione degli studenti a imparare e a fare di più.

Miglioramento della qualità del lavoro

Gli studenti possono utilizzare i forum di discussione insieme ad altri e ai formatori per condividere idee su come migliorare la qualità del lavoro e trovare un modo adeguato a correggere eventuali errori legati al lavoro.



5.1

Le competenze

Facilitare
l'apprendimento

Ritorno alla
competenza digitale



IDEAL Toolkit



5.1.3 Continua di facilitare l'apprendimento

Preparazione ottimale del lavoro

I forum di discussione favoriscono lo scambio di domande tra formatori e discenti, dando a ciascuno di questi ultimi il tempo e l'opportunità di prepararsi meglio prima di rispondere e di impegnarsi pienamente nel processo di apprendimento.

Partecipazione a giochi di ruolo

I discenti possono essere impegnati in un gioco di ruolo in un forum di discussione, dove c'è una partecipazione internazionale, che è un'attività importante per il team-building e il raggiungimento di un obiettivo comune.

Emergono prospettive diverse

I formatori possono utilizzare i forum di discussione per favorire le interazioni e comprendere le differenze di prospettiva dei discenti, permettendo così a tutti loro di crescere insieme. Queste differenze possono essere dovute al sesso, all'età, al luogo o all'educazione.

Apprendimento divertente

I forum di discussione possono includere quiz e giochi che possono anche promuovere l'apprendimento, in quanto i discenti non solo si sfidano a vicenda, ma ispirano anche gli altri a partecipare più attivamente, a conservare e/o migliorare le conoscenze e a sviluppare un senso di successo.

Porta a corsi futuri

I formatori possono utilizzare i forum di discussione per ottimizzare la progettazione di obiettivi e contenuti didattici futuri e per tenersi aggiornati sugli ultimi sviluppi dell'apprendimento in termini di metodi e approcci.



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

5.1

Le competenze

Facilitare
l'apprendimento

Ritorno alla
competenza digitale



IDEAL Toolkit



5.5.5 Continua di facilitare l'apprendimento

Blogs

I blog hanno un potenziale di apprendimento crescente perché sono uno strumento di coinvolgimento dei discenti e utilizzano elementi di promozione dell'apprendimento come discussioni di gruppo, revisioni tra pari e opportunità di progetti collaborativi.

I blog possono facilitare l'apprendimento attraverso

- la promozione dell'autoespressione degli studenti
- I blog offrono agli studenti l'opportunità di esprimersi. Pertanto, si creano possibilità di migliorare la comunicazione e di fornire feedback.
- la promozione di un modo di pensare analitico
- I blog non solo promuovono la comprensione dei contenuti didattici e il ricordo delle conoscenze, ma favoriscono anche il pensiero analitico e portano a un miglioramento generale dell'apprendimento, in quanto facilitano l'interpretazione e la riflessione delle opinioni tra gli studenti.
- la promozione della creatività degli studenti
- I blog promuovono l'espressione della creatività quando gli studenti impostano il loro layout e sviluppano i contenuti. Questa creatività si riferisce alla personalizzazione del tema, alla selezione degli elementi visivi e alla progettazione del layout.
- il miglioramento della scrittura degli studenti

La scrittura è un'abilità necessaria per chi utilizza un blog. I formatori possono utilizzare i blog per migliorare le capacità di scrittura degli studenti, fornendo loro istruzioni esplicite e dettagliate sul blogging, sull'espressione autentica delle opinioni e sulla comunicazione con gli altri studenti. Piattaforme di blogging per suggerimenti didattici: **Edublogs&Blogger**

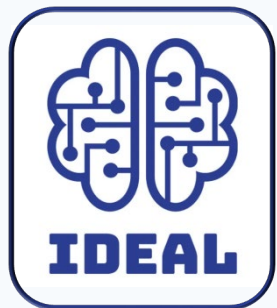


5.1

Le competenze

Facilitare
l'apprendimento

Ritorno alla
competenza digitale



IDEAL Toolkit



5.1.3 Continua di facilitare l'apprendimento

Wikis

I wiki sono uno strumento adatto alla pubblicazione di contenuti online, che permette agli studenti di essere creativi nelle loro collaborazioni e nella condivisione delle conoscenze, impegnandosi nelle rispettive attività. Utilizzando i wiki, gli studenti possono condividere risorse, modificare e ottimizzare documenti in modo collaborativo, realizzare progetti di gruppo e costruire conoscenze e database che possono essere estesi e mantenuti. Nel contesto dei wiki, ogni discente può sviluppare o modificare contenuti, avere accesso alla cronologia delle revisioni e partecipare a discussioni pertinenti al lavoro.

Un wiki può facilitare l'apprendimento attraverso

- promuovendo la comunicazione e la collaborazione tra gli studenti
- consentendo attività di costruzione della conoscenza i cui risultati possono essere condivisi e utilizzati in modo sostenibile
- promuovendo l'apprendimento attivo, in quanto permette ai discenti di sviluppare i contenuti, invece di consentire ai formatori la semplice trasmissione degli stessi
- consentire ai discenti di lavorare in modo asincrono o da una postazione remota.
- Suggerimenti sulle piattaforme wiki per l'istruzione: [PBWorks&Wikidot](#)



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1.1 Continua di facilitare l'apprendimento

Massimizzare la partecipazione di tutti gli studenti

Promuovere e mantenere ambienti di apprendimento inclusivi è essenziale per consentire la piena partecipazione, il coinvolgimento e l'apprendimento di tutti gli studenti. L'ambiente di apprendimento digitale richiede agli insegnanti e ai formatori di pensare consapevolmente a come raggiungere questi obiettivi e di incorporare strategie inclusive nei loro piani di studio. Ecco alcuni suggerimenti per l'insegnamento online.

La pagina web Inclusive Learning Environments del Searle Center for Advancing Learning & Teaching della Northwestern University offre molte risorse e guide sull'inclusione nei contesti di apprendimento. Vengono applicate le seguenti strategie: **Coltivare un ambiente di apprendimento inclusivo**

Il ruolo del formatore o dell'insegnante è quello di creare una presenza sociale nell'ambiente di apprendimento online, facilitando attivamente le connessioni tra gli studenti e l'istruttore.

Strategie suggerite per favorire un clima positivo:

- Gli studenti possono contribuire a creare regole e aspettative condivise che dovrebbero essere applicate a tutte le sessioni sincrone e asincrone, alle chat virtuali, al lavoro di gruppo e ai forum di discussione. Ad esempio: "Siate rispettosi delle parole e delle opinioni degli altri, anche se differiscono dalle vostre".
- Riconoscere le circostanze difficili: cosa sta accadendo a livello locale o nei media che provoca una reazione emotiva?



5.1

Le competenze

Facilitare
l'apprendimento

Ritorno alla
competenza digitale



IDEAL Toolkit



5.1.1 Continua di facilitare l'apprendimento

Coltivare un ambiente di apprendimento inclusivo

- Favorire la presenza sociale - utilizzare attività per rompere il ghiaccio. Fare attenzione a non porre domande che richiedano agli studenti di rivelare informazioni potenzialmente sensibili su di loro. Offrire opportunità di comunicazione offline. Effettuate il log-in in anticipo e concedete un breve tempo di follow-up alla fine della sessione.
- Favorire una partecipazione equa in classe: offrire agli studenti diversi modi per partecipare, ad esempio utilizzando l'icona virtuale dell'alzata di mano in Zoom/Teams, chiamando gli studenti che alzano visivamente la mano, utilizzando una discussione in chat. Le migliori pratiche per l'apprendimento attivo e la discussione di persona possono essere replicate o adattate nei corsi online, ad esempio offrendo il tempo di pensare prima di chiamare qualcuno, utilizzando la discussione in piccoli gruppi in sala relax.
- Monitorare l'interazione degli studenti - monitorare le sale di discussione e le chat e contestare i comportamenti inappropriati.
- Rispettare e affermare i nomi e l'identità - Chiedere come pronunciare correttamente i nomi, invitare a usare la funzione di rinominazione per aggiungere i loro pronomi, se lo desiderano. Modellate questa stessa best practice per voi stessi



5.1

Le competenze

Facilitare
l'apprendimento

Ritorno alla
competenza digitale

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1.1 Continua di facilitare l'apprendimento

Accessibilità

Quando si presenta agli studenti del materiale online, è importante attenersi alle linee guida sull'accessibilità nelle seguenti aree:

- Materiale registrato - attivate il sottotitolo chiuso per Zoom, Teams o YouTube e utilizzate la trascrizione automatica se disponibile.
- Materiale scritto - Assicuratevi che il vostro materiale scritto sia accessibile a chi utilizza un software di lettura dello schermo. Il testo alternativo è anche un supporto critico per l'accessibilità per chi usa uno screen reader per le immagini.
- Valutazioni - Assicuratevi che ci sia tempo extra per coloro che ne hanno bisogno per le valutazioni online.
- Rispondere alle esigenze dei singoli studenti: siate aperti alle richieste e comprendete la natura dei diversi adattamenti che potrebbero richiedere una pianificazione preventiva.

Per ulteriori consigli e indicazioni, abbiamo messo a disposizione un toolkit per l'accessibilità digitale più dettagliato sul sito web di IDEAL.



5.1

Le competenze

Facilitare
l'apprendimento

Ritorno alla
competenza digitale



IDEAL Toolkit



5.1 Continua di facilitare l'apprendimento

Bibliografia

Capone, R., DeCaterina, P., & Mazza, G. (2017, July). Blended learning flipped classroom and virtual environment: challenges and opportunities for the 21st century students. In Proceedings of EDULEARN17 conference (Vol. 3, pp. 10478-10482).

Grow, G. (1991). Teaching learners to be self-directed. *Adult Education Quarterly*, 41(30), 125-149.

Hylén, J. (2007). Digital Learning resources – possibilities and challenges for the school. Ed. Swedish Agency for School Improvement

Hoter, E., Shonfeld, M., & Ganayim, A. (2009). Information and communication technology (ICT) in the service of multiculturalism. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 10(2).

Morais, C., Miranda, L., & Alves, P. (2015). The use of digital educational resources in the support to learning in higher education. *EAI Endorsed Transactions on e-Learning*, 2, 1-12.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.1

Le competenze

Facilitare
l'apprendimento

Ritorno alla
competenza digitale



IDEAL Toolkit



5.1 Revisione, verifica e valutazione

Questo argomento del toolkit riguarda la progettazione e la pratica della revisione dei progressi, della valutazione degli studenti e della valutazione dell'apprendimento nel contesto di esperienze di apprendimento digitali e miste. Si tratta di una componente della pedagogia digitale, che richiede la considerazione dei bisogni e dei contesti degli studenti reali e potenziali e dei relativi livelli di accessibilità.

La verifica riguarda il controllo dei progressi degli studenti (o la fornitura di strumenti per aiutarli a controllare i loro progressi) e la fornitura di un feedback pertinente, che può essere un feedback tra pari, una serie di suggerimenti o fornito automaticamente in un ambiente digitale. Alcuni tipi di verifica sono talvolta definiti valutazione formativa.

La valutazione formale verifica se gli obiettivi di apprendimento sono stati raggiunti e contribuisce al conseguimento di un corso, di un modulo o di una qualifica. La valutazione può essere utilizzata anche all'inizio di un corso o di un modulo, ad esempio per valutare l'idoneità o fornire crediti o riconoscimenti per l'apprendimento precedente.

La valutazione esprime un giudizio più complessivo sul processo di apprendimento, finalizzato ad apportare miglioramenti o cambiamenti.

5.1

Le competenze

Pianificazione e progettazione

Facilitare l'apprendimento

Revisione, valutazione e verifica

Utilizzo delle risorse digitali

Gestione dell'ambiente digitale

Sviluppo professionale continuo

Tornare alla competenza digitale

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.1.3 Esaminare i progressi dell'allievo.

La revisione consente agli studenti di riflettere, di considerare come stanno progredendo e di apportare modifiche (ad esempio, chiedere ulteriore supporto, esplorare ulteriormente, rivedere alcune aree, acquisire fiducia per progredire più rapidamente). Può, ma non deve, essere condiviso con altri. La revisione dovrebbe essere inserita in punti rilevanti della sequenza di apprendimento. Alcuni esempi sono:

- Una semplice domanda per il discente - per riflettere o per annotare o registrare. Un follow-up potrebbe porre altre domande (ad esempio, "hai pensato a...") piuttosto che dare una risposta.
- Un invito a contribuire a una discussione asincrona (ad esempio, un forum di discussione o una comunità online), a preparare qualcosa per un e-portfolio o a prepararsi a discutere l'argomento in una sessione sincrona.
- Un breve quiz o un altro esercizio. La valutazione e il feedback vengono forniti automaticamente e, se necessario, si può consigliare o indirizzare il discente a tornare sul materiale precedente, magari presentato in modo diverso.
- Registrazione o live-streaming di un'attività pratica, come la realizzazione di un'intervista o di una parte di un'indagine sul campo, per ottenere un feedback da parte di altri studenti. Sono disponibili buone applicazioni mobili che consentono di farlo su un telefono o un tablet.

Per ulteriori idee, consultate le sezioni seguenti sugli strumenti di valutazione e revisione e sulle app di valutazione digitale.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



Adattare i metodi di revisione e valutazione per eliminare le barriere inutili.

Una buona progettazione dell'apprendimento digitale è talvolta compromessa da una cattiva pratica di valutazione, in particolare quando è guidata da elementi che sono facili da implementare digitalmente, come i test a scelta multipla e gli esami online. Ciò non significa che i test a scelta multipla e altre valutazioni di tipo quiz debbano essere evitati (possono essere strumenti di verifica e valutazione molto validi), ma devono essere progettati bene per essere validi e accessibili. La Progettazione Universale per la Valutazione (UDA) mira ad applicare gli stessi principi della Progettazione Universale per l'Apprendimento ai compiti di valutazione, eliminando inoltre tutte le barriere che non sono essenziali per valutare il livello di comprensione, abilità o competenza del discente. Ciò significa eliminare, per quanto possibile, la necessità di "abilità di accesso" per poter superare una valutazione. Esempi di abilità di accesso sono la capacità di comprendere un linguaggio più complesso di quello necessario per il compito di valutazione vero e proprio; la necessità di fornire una risposta scritta quando è sufficiente una risposta verbale (o diagrammatica) (o viceversa); il completamento di un compito di valutazione entro un determinato limite di tempo, a meno che non vi sia una chiara ragione per questo (ad esempio, essere in grado di completare i compiti a una velocità prevista nel settore industriale); o la necessità di lavorare come parte di un gruppo, quando il lavoro di gruppo non fa parte di ciò che viene valutato. L'UDA negli ambienti digitali implica anche evitare, per quanto possibile, di dare per scontato che i discenti dispongano di attrezzature all'avanguardia, di connessioni Internet veloci o di un elevato livello di competenza tecnologica (un'altra abilità di accesso).

- Questo breve capitolo di Cindy Poore-Pariseau descrive una semplice applicazione dell'UDA in un corso universitario del primo anno:

L'UDA non significa che i principi di una buona valutazione, come la validità e la solidità, possano essere ignorati; garantire che vengano seguiti renderà più facile rendere la valutazione più accessibile. I principi di valutazione sono discussi nella sezione A5.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.1

Le competenze

Revisione, verifica e valutazione

Ritorno alla competenza digitale



IDEAL Toolkit



Adattare i metodi di revisione e valutazione per eliminare le barriere inutili.

Affinché la valutazione sia equa e accessibile, possono essere necessari anche adattamenti, tra cui tecnologie assistive, metodi di valutazione alternativi e modi alternativi di accedere agli ambienti di valutazione digitali. Ciò non significa cambiare i criteri di valutazione o i voti di ammissione, ma significa eliminare o ridurre le barriere che rendono più difficile per alcuni studenti soddisfare i criteri.



5.1

Le competenze

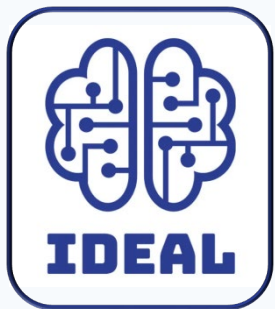
Revisione, verifica e valutazione

Ritorno alla competenza digitale

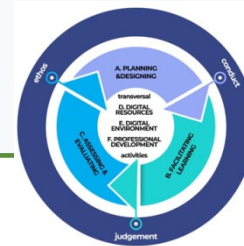
[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.1.3 Effettuare valutazioni rispetto agli obiettivi o alle tappe di apprendimento richieste.

La valutazione è generalmente più formale della revisione, viene condivisa con un educatore o un formatore e di solito contribuisce a ottenere crediti, certificazioni o voti. Tradizionalmente si distingue tra valutazione "formativa" (per fornire un feedback e favorire l'apprendimento, cioè la verifica) e feedback "sommativo" (per i voti finali), ma è più utile distinguere se un'attività è solo una verifica, se fornisce anche informazioni che contribuiscono alla valutazione formale o se è solo una valutazione (cioè il discente viene valutato ma non riceve alcun feedback oltre al risultato).

Un altro uso della valutazione è prima di iniziare un corso, un modulo o una qualifica, come strumento diagnostico. Può essere utilizzato per valutare se il discente è in grado di iniziare il corso; per valutare se è necessario un supporto aggiuntivo, come adattamenti, supporto individuale, modulo di base o introduzione, per aiutare con le competenze digitali; o per fornire un riconoscimento per l'apprendimento precedente che può dare esenzioni o crediti nel corso.

Le attività di valutazione all'interno di una sequenza di apprendimento digitale o mista possono includere:

- Un test a quiz - la scelta multipla è il formato più ovvio, ma il miglioramento dell'intelligenza artificiale sta rendendo possibili formati più aperti. Questo tipo di test può essere utile per valutare se i principi di base sono stati compresi, ma ha dei limiti per valutare ragionamenti e applicazioni più sottili.
- Un'attività simulata digitalmente o in parte virtuale e in parte di realtà di base, come la produzione di un progetto, la cura di un paziente virtuale, l'esecuzione di un esperimento scientifico o di un compito amministrativo. Una parte di questa attività potrebbe essere valutata online e una parte potrebbe richiedere un valutatore umano.
- Registrazione o live-streaming, come descritto per la revisione, ma per la valutazione da parte di un insegnante o di un formatore.
- Preparazione di materiale per un e-portfolio, ad esempio un registro delle attività, un progetto o un incarico, una presentazione, prodotti del lavoro o una riflessione sul lavoro o sull'attività.

Per ulteriori idee, consultare le sezioni seguenti sugli strumenti di valutazione e revisione e sulle applicazioni di valutazione digitale.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.1

Le competenze

Revisione, verifica e valutazione

Ritorno alla competenza digitale



IDEAL Toolkit



5.1.3 Effettuare valutazioni rispetto agli obiettivi o alle tappe di apprendimento richieste.

Quando il materiale viene utilizzato per contribuire alla valutazione formale, è essenziale che il discente ne sia consapevole e che vengano seguiti i principi di una buona valutazione (vedi sotto). In una sequenza di apprendimento digitale è anche importante evitare di inserire così tante attività di valutazione da interrompere il flusso dell'apprendimento; se l'obiettivo fosse quello di inserire un lavoro di valutazione nella sequenza, questo dovrebbe essere una parte naturale della progressione dell'apprendimento.

Si veda la sezione seguente sui principi di valutazione.

Il JISC ha prodotto una guida alla pianificazione della valutazione mediata dal digitale che è più orientata a cambiamenti su larga scala, ma contiene alcune informazioni utili in generale:



5.1

Le competenze

Revisione, verifica e valutazione

Ritorno alla competenza digitale

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



Valutare l'insegnamento e l'apprendimento supportati dalla tecnologia digitale.

La valutazione si occupa di prendere decisioni sulla progettazione e sull'erogazione dell'apprendimento piuttosto che sui singoli studenti.

In genere, essa coinvolge il feedback dei discenti ed eventualmente di terzi, come i fornitori di tirocini o i datori di lavoro, ma le piattaforme digitali possono anche offrire l'opportunità di raccogliere informazioni più obiettive sull'utilizzo della piattaforma o del pacchetto da parte dei discenti.

- -Quali informazioni possono essere acquisite dalle piattaforme digitali su come gli studenti le utilizzano? Dovrebbero essere in grado di mostrare il tempo relativo speso per le diverse attività, la quantità di utilizzo delle diverse risorse e, soprattutto se si utilizzano verifiche di tipo quiz, le aree in cui gli studenti hanno difficoltà e quelle che invece padroneggiano facilmente.
- Quali informazioni si possono chiedere direttamente agli studenti, per esempio in un breve questionario di feedback o in un'attività di gruppo online? I questionari di valutazione devono essere progettati con attenzione per catturare informazioni oggettive e per essere semplici e veloci da compilare per gli studenti.
- Per alcuni tipi di attività, il tutor o il formatore possono esaminare le prove dell'attività dei discenti, come ad esempio l'utilizzo di un gruppo di discussione o di un forum online.
- Esistono fonti di informazione comparative che possono essere utilizzate per valutare quanto l'attività di apprendimento digitale stia funzionando rispetto, ad esempio, a un'attività insegnata in modo convenzionale (ad esempio, i risultati di una valutazione comparativa)?
- Ci sono fonti di informazione esterne che possono essere utilizzate, come il feedback dei datori di lavoro o i commenti dei fornitori di tirocini sulla comprensione degli studenti e sulla loro preparazione al lavoro?

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.1

Le competenze

Revisione, verifica e valutazione

Ritorno alla competenza digitale



IDEAL Toolkit



5.53 Principi di valutazione

I seguenti sono una serie di principi ampiamente utilizzati per una valutazione affidabile e di buona qualità.



- Validità - la valutazione valuta ciò che è destinato a valutare e non altro. Un potenziale pericolo della valutazione digitale è che i metodi di valutazione vengano scelti perché sono facili da usare piuttosto che perché sono i più validi (ad esempio, utilizzando domande a scelta multipla quando la valutazione dovrebbe concentrarsi sulla capacità di esprimere giudizi sfumati in situazioni pratiche complesse).
- Robustezza - la valutazione è efficace nel distinguere gli studenti che hanno il livello di comprensione o di competenza richiesto per passare (o raggiungere un determinato voto) da quelli che non lo hanno. Questo principio non significa solo che il materiale è valutato in modo rigoroso, ma che i criteri di superamento sono validi per ciò che la valutazione intende rappresentare.
- Coerenza: lo stesso standard viene applicato a tutti i partecipanti alla valutazione, anche nel tempo. Ciò consente di differenziare i metodi di valutazione, ad esempio per migliorare l'accessibilità, pur garantendo che la valutazione sia comunque equa e solida.
- Autenticità - il lavoro presentato per la valutazione è quello del discente che viene valutato (o si riferisce al discente, ad esempio quando si utilizza un commento di un supervisore sul posto di lavoro). Ciò include la protezione dal plagio e dalla frode d'identità e l'identificazione del livello individuale di contributo al lavoro di gruppo.
- Equità - la valutazione viene applicata in modo equo a tutti i discenti, assicurando che non si trovino di fronte a barriere non pertinenti alla valutazione. I principi dell'Universal Design for Assessment sono fondamentali in questo caso.

Una guida del progetto TRAVORS2 approfondisce questi concetti nel contesto dell'apprendimento basato sul lavoro (non digitale):

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.1.3 Strumenti di valutazione e revisione

È disponibile un'ampia gamma di strumenti di valutazione e revisione da utilizzare negli ambienti digitali. Quali siano rilevanti e validi in ogni

dipenderà dagli obiettivi di apprendimento, dalla profondità del materiale da valutare, da eventuali considerazioni sull'accessibilità e da questioni pratiche come la sofisticazione dell'ambiente digitale e il tempo che l'educatore o il formatore può dedicare alla valutazione.

Di seguito viene fornita una breve sintesi, seguita da una discussione più dettagliata di tre approcci ampiamente utilizzati.

- **Questionari** crea questionari per valutare i progressi degli studenti. È adatto per valutazioni formative e sommative. Chiedendo ai vostri studenti di preparare questi questionari, potrete vedere i loro risultati di apprendimento su un argomento. È particolarmente adatto per la valutazione formativa.
- **I test a scelta multipla** possono essere utilizzati per valutazioni diagnostiche, formative e sommative. Possono richiedere un contributo minimo o nullo da parte dell'insegnante o del formatore. Tuttavia, richiedono una progettazione accurata e non sempre sostituiscono metodi di valutazione più approfonditi.
- **L'abbinamento** è molto adatto alla valutazione formativa e permette agli studenti di divertirsi e imparare con la gamification.
- **Domande e risposte** è adatto alla valutazione formativa che sviluppa il pensiero critico degli studenti, come la discussione e la risposta alle domande. Consente la valutazione online, come la risposta alle domande, la discussione e l'interazione.
- **Vero-Falso** è adatto alla valutazione formativa e sommativa per testare gli elementi che prevedono una semplice risposta sì/no. Gli studenti possono essere da soli, supervisionati o lavorare in gruppo.
- **Il riempimento degli spazi vuoti** è una forma di valutazione rapida che può essere utilizzata per una revisione e un feedback rapidi, spesso con un elemento divertente.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.1

Le competenze

Revisione, verifica e valutazione

Ritorno alla competenza digitale



IDEAL Toolkit



Strumenti di valutazione e revisione

- La **risposta breve** richiede una breve relazione scritta di solito in risposta diretta a una domanda. È disponibile un software che può valutare le risposte brevi a domande che prevedono particolari parole o concetti chiave. Tuttavia, è necessario prestare attenzione per verificare che gli studenti non vengano penalizzati se utilizzano parole o frasi "inaspettate" per spiegare gli stessi concetti.
- Le **domande a risposta lunga o di tipo saggistico** sono più aperte e prevedono, ad esempio, l'esplorazione, l'analisi e il commento. Possono essere utilizzate negli esami online, ma spesso sono più adatte alla preparazione asincrona e al caricamento in un portfolio elettronico.
- Gli **e-portfolio** consentono agli studenti di caricare qualsiasi cosa possa essere creata o trasformata in un file digitale. Questi possono essere utilizzati per la condivisione e il feedback informale, oltre che per presentare elementi per la valutazione formale. Gli e-portfolio sono particolarmente utili quando un'ampia varietà di output - ad esempio file di testo, grafici e numerici, foto, video e clip audio - fanno parte di un corpo di lavoro da valutare. Possono consentire di combinare i lavori prodotti durante un corso o un programma e di proporli per una valutazione formale.
- Una **mappa mentale** può essere utilizzata dagli studenti (individualmente o in gruppo) per costruire visivamente la loro comprensione di un argomento in tempo reale, il che consente un buon feedback e una valutazione formativa.
- Il **brainstorming** può essere utilizzato in tempo reale per le abilità di pensiero critico, lo scambio di idee e l'apprendimento del pensiero di uno studente su un argomento. In genere viene utilizzato per la valutazione formativa.
- Le **nuvole di parole** creano nuvole di parole in cui è possibile consentire agli studenti di inviare risposte istantanee a una domanda posta senza che i loro nomi appaiano. Fornisce un rapido feedback su quanto il gruppo ha appreso su un particolare argomento.

[Return to contents](#)



5.1

Le competenze

Revisione, verifica e valutazione

Ritorno alla competenza digitale



IDEAL Toolkit



Adattare i metodi di revisione e valutazione per eliminare le barriere inutili.

Esami e quiz

I brevi esami online possono essere utilizzati per la valutazione basata sul processo o sul prodotto. Nella valutazione basata sul processo, i quiz possono essere preparati all'inizio o alla fine della lezione. I quiz sono strumenti di valutazione rapidi da somministrare e con un punteggio veloce, che consentono di rivedere i risultati durante la lezione. I quiz consentono inoltre di variare l'ordine delle domande e di accorciare il tempo a disposizione, riducendo le possibilità di imbroglio.

Schede di discussione/Forum

Sono i metodi attraverso i quali è possibile monitorare la partecipazione attiva ai corsi di formazione digitale in modo asincrono. Un forum di discussione è una piattaforma di discussione online organizzata intorno a un argomento specifico. Poiché nel forum di discussione viene prodotto un prodotto scritto, il forum di discussione offre l'opportunità di valutare le competenze di alto livello. In questo metodo, agli studenti viene posta una domanda aperta su un'unità, un argomento, un articolo, ecc. tramite un LMS o un'altra piattaforma (ad esempio, Edmodo, Blogger, Padlet) per avviare una discussione. Possono scrivere le risposte alle domande e discuterle con i loro compagni online. Durante la preparazione del compito del forum di discussione, è necessario fornire informazioni sul metodo di valutazione, sulle regole di partecipazione, sul linguaggio da utilizzare nei messaggi, ecc. I tutor possono monitorare la partecipazione individuale e la profondità della discussione sul sistema a intervalli regolari e utilizzare le prove raccolte per la valutazione.

Un esempio di domanda utilizzata in un forum di discussione:

Identificare una variabile che influisce sul rendimento scolastico. Scrivete una domanda di ricerca e un'ipotesi a risposta singola basata sulla relazione tra queste due variabili. Fornite una definizione operativa di ciascuna variabile. Fate attenzione a non dare risposte simili guardando le risposte dei vostri amici.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

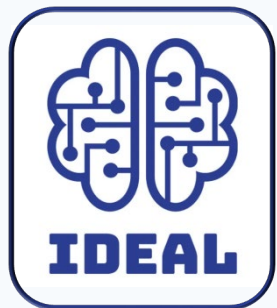


5.1

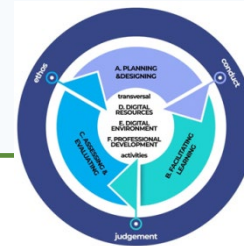
Le competenze

Revisione, verifica e valutazione

Ritorno alla competenza digitale



IDEAL Toolkit



5.5C Compiti

I compiti possono essere assegnati per preparare le sessioni sincrone o faccia a faccia, per sviluppare e applicare ciò che è stato appreso in una sessione o in un corso, o come valutazione formale. Alcuni principi da considerare sono



- Essere coerenti con la piattaforma su cui vengono condivisi i compiti, ad esempio assicurandosi che si trovino nello stesso posto nel sistema di gestione dell'apprendimento.
- Mantenete coerente il linguaggio usato per le istruzioni dei compiti, la scadenza per l'invio (ad esempio, ogni lunedì alle 20.00) e la piattaforma per l'invio. Questa coerenza ridurrà la potenziale confusione. Potete anche condividere i vostri compiti in modo sistematico grazie alle funzioni di notifica di piattaforme come Edmodo.
- Usate una direttiva fissa quando condividete i compiti e le attività correlate ai compiti. Punti importanti della direttiva:
 - o Scrivete brevemente gli obiettivi del compito.
 - o Se il compito è formalmente valutato, indicare i criteri di valutazione (ed eventualmente i criteri di valutazione), o includere un link ad essi.
 - o Se ci sono passi specifici da seguire, fornirli sotto forma di lista di controllo.
 - o Evidenziate i punti importanti con caratteri in grassetto.
- Assicuratevi che le istruzioni per il compito siano chiare e accessibili, tenendo conto dei principi dell'UDL/UDA.
- È possibile preparare il compito in ambienti multimediali (registrazione audio, registrazione video). Ad esempio, è possibile aggiungere una narrazione audio a una presentazione di PowerPoint con strumenti gratuiti come VoiceThread.
- Va notato che le condizioni per la preparazione del compito per ogni studente non sono le stesse. La durata e il formato del compito devono essere pianificati in modo da tenere conto delle possibili disuguaglianze, come la connessione a Internet, l'accesso all'hardware, i diversi ambienti di casa o di lavoro (ad esempio, uno studio tranquillo contro un monolocale rumoroso), ecc.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.1

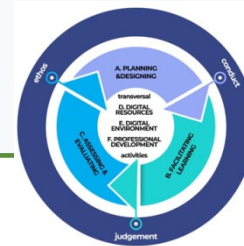
Le competenze

Revisione, verifica e valutazione

Ritorno alla competenza digitale



IDEAL Toolkit



5.1.3 Adattare i metodi di revisione e valutazione per eliminare le barriere inutili.

- Assicurarsi che i compiti siano sufficienti a supportare il corso, ma non sovraccaricare i discenti o pretendere tempi irrealistici.
- Per la maggior parte delle applicazioni, è preferibile che i compiti abbiano confini definiti e siano divisi in parti o fasi.
- Fornire link alle linee guida sull'alfabetizzazione informativa, sulla referenziazione e sull'evitare il plagio.
- Fornire agli studenti i link alle risorse gratuite rilevanti per il compito, come ad esempio:



Per la consultazione delle risorse:

- GoogleScholar
- Ulakbim
- Wikipedia
- Your country's National Library or are levants pECIALIST online library

Preparare la bibliografia:

- Mendeley
- Such
- BibMe(alsochecksforplagiarism)

Preparare una presentazione:

- Prezi
- PowerPoint
- Ezvit

Per traduzioni Inglese-Turco:Audiodictionary,Tureng,GoogleTranslate



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1.3 App di valutazione digitale

Gli strumenti tecnologici di valutazione rendono i processi di valutazione molto più semplici. Offrono molte opportunità, come la creazione di esami online, la preparazione di file elettronici di prodotto (e-portfolio), l'assegnazione di punteggi, la valutazione dei processi, l'interazione e la comunicazione in classe.

Di seguito sono riportati alcuni degli strumenti tecnologici di valutazione che potete utilizzare nelle vostre lezioni.



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1.3 App di valutazione digitale

5.1

Le competenze

Revisione, verifica e valutazione

Ritorno alla competenza digitale

Tool	Homework /Assignment	Discussion	Quiz	Online Exam
Edpuzzle	X	X	X	
Edmodo	X	X	X	X
Google Classroom	X	X	X	X
Seesaw	X			
Flipgrid	X			
Kahoot			X	X
Quizizz			X	X
Socrative			X	X
Testmoz			X	X
Blogger	X	X		
Padlet	X	X		
Bubbl.us		X		
Mentimeter			X	X



[Return to contents](#)



IDEAL Toolkit



Adattare i metodi di revisione e valutazione per eliminare le barriere non necessarie.

Edpuzzle



Edpuzzle è un'applicazione che consente di progettare lezioni con video, creare quiz all'interno del video e interagire con gli studenti. È uno strumento tecnologico che può funzionare anche come sistema di gestione dell'apprendimento. Gli insegnanti possono inserire domande nei video, tenere traccia di chi sta guardando i video e fornire feedback in base al programma. Fornisce apprendimento interattivo e valutazione. È possibile valutare le risposte degli studenti alle domande del sistema e creare e valutare quiz, esami a risposta aperta e sondaggi basati sulla valutazione del processo.

Per informazioni dettagliate su Edpuzzle:

- Video di introduzione generale a Edpuzzle(Cosa faEdpuzzle?)
- Come si crea un quiz in Edpuzzle?



Edmodo

Edmodo è un sistema di gestione dell'apprendimento. Si tratta di una piattaforma edtecnologica che offre agli insegnanti la possibilità di comunicare, collaborare e fare coaching. La rete di Edmodo consente agli insegnanti di condividere contenuti, somministrare quiz, assegnare compiti a casa e comunicare con i propri studenti e colleghi. Edmodo è gratuito, ma offre anche servizi premium.

Per ulteriori informazioni su Edmodo:

- Video di introduzione generale Edmodo(Cosa fa Edmodo?)
- Dare dei compiti con Edmodo
- Preparare un forum di discussione in Edmodo
- Quiz con Edmodo



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

5.1

Le competenze

Revisione, verifica e valutazione

Ritorno alla competenza digitale



IDEAL Toolkit



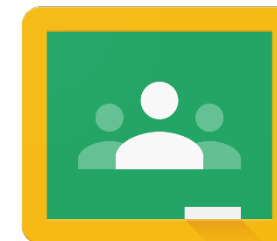
5.5 ☑ Adattare i metodi di revisione e valutazione per eliminare le barriere non

necessarie. GoogleClassroom



Google Classroom è un servizio web gratuito sviluppato da Google per le scuole che mira a semplificare la creazione e la valutazione dei compiti. Con questa applicazione è possibile creare un archivio. Aiuta ad aumentare l'interazione tra gli studenti.

Video di introduzione generale GoogleClassroom(Cosa fa GoogleClassroom?) 





Seesaw

Seesaw è un programma di preparazione del portfolio digitale orientato agli studenti. È un programma gratuito utilizzato per la valutazione del portfolio.

È uno strumento digitale che offre la possibilità di utilizzare strumenti multimediali come foto e video interattivi, soprattutto per gli insegnanti che pianificano la valutazione dei processi. Con Seesaw è possibile assegnare compiti a casa, archiviare i compiti, assegnare punteggi sul sistema, gli studenti possono assegnare punteggi ai compiti degli altri, si possono anche fare annunci come sistema di gestione dell'apprendimento e aumentare l'interazione in classe.

Per informazioni dettagliate su Seesaw:

Video introduttivo generale di Seesaw (Cosa fa Seesaw?) Come si crea un evento su Seesaw? 




[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



Adattare i metodi di revisione e valutazione per eliminare le barriere non necessarie.

Flipgrid



Flipgrid è uno strumento che offre un'esperienza di discussione video semplice, gratuita e accessibile per studenti e famiglie. È possibile creare un argomento e coinvolgere la propria comunità.

Per informazioni dettagliate su Flipgrid:
Video di presentazione di Flipgrid (Cosa fa Flipgrid?)



Kahoot



Kahoot è un'applicazione che fornisce misurazioni e valutazioni online. I "Kahoot" sono quiz a risposta multipla creati dall'utente e accessibili tramite un browser web o l'applicazione Kahoot. Gli studenti possono sostenere l'esame online e vedere immediatamente il loro stato in classe. Questo trasforma il quiz in un gioco. Può essere utilizzato per misurare le carenze nell'apprendimento o nelle valutazioni di fine corso.

Kahoot Overview Video (Cosa fa Kahoot?)
Come fare un esame online in Kahoot?



[Return to contents](#)



IDEAL Toolkit



5.5.5 Adattare i metodi di revisione e valutazione per eliminare le barriere non necessarie.

Quizizz



Quizizz è uno strumento gratuito, divertente e multigiocatore per il ripasso in classe che consente a tutti gli studenti di esercitarsi e imparare insieme. È possibile creare quiz, lezioni, presentazioni e flashcard per gli studenti. I quiz online vengono trasformati in un gioco divertente grazie ai punteggi in tempo reale.

Video introduttivo generale di Quizizz (Cosa fa Quizizz?)



Socrative è un'applicazione digitale divertente ed efficace per il coinvolgimento della classe. Con Socrative è possibile creare quiz, sondaggi, lavori di gruppo e accedere a contenuti forniti da educatori di tutto il mondo. Esiste anche un modulo separato sviluppato per la misurazione nell'istruzione superiore.

Per informazioni dettagliate su Socrative
Video di introduzione generale a Socrative (Cosa fa Socrative?)



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.1

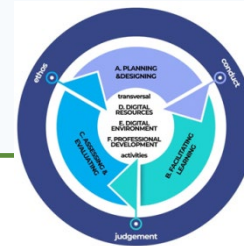
Le competenze

Revisione, verifica e valutazione

Ritorno alla competenza digitale



IDEAL Toolkit



5.1.3 Adattare i metodi di revisione e valutazione per eliminare le barriere non

necessarie. Testmoz



Testmoz offre l'opportunità di applicare i vostri test online e di conoscere i risultati all'istante. Con Testmoz potete cercare, ordinare, filtrare, segmentare, etichettare, archiviare, stampare e inviare via e-mail tutti i risultati dei vostri studenti. Gli esami preparati vengono archiviati in Testmoz e possono essere riutilizzati ogni volta che lo si desidera.

Per informazioni dettagliate su Testmoz

Video di introduzione generale a Testmoz (Cosa fa Testmoz?)



Testmoz

Blogger



Con Blogger potete consentire ai vostri studenti di creare portfolio, fornire feedback sui compiti che vi aspettate dai vostri studenti e tenere discussioni. Potete consentire ai vostri studenti di effettuare valutazioni tra pari sui portfolio che hanno creato.

Per informazioni dettagliate su Blogger

Video di introduzione generale a Blogger (Cosa fa Blogger?)



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



Adattare i metodi di revisione e valutazione per eliminare le barriere non necessarie.

Padlet



Padlet è un'applicazione internet che consente alle persone di esprimere i propri pensieri su un argomento comune. Permette agli utenti di inserire vari contenuti, come immagini, video, documenti e testi. Creando un Padlet per la vostra classe potete rafforzare la comunicazione con gli studenti. Potete dare agli studenti l'accesso automatico alle lezioni, ai piani e ai quiz che avete creato. È possibile caricare file di dimensioni massime di 250 MB.

Per informazioni dettagliate su Padlet

Video di introduzione generale a Padlet (Cosa fa Padlet?)



padlet

Bubbl.us <https://bubbl.us/>



Bubbl.us è un'applicazione che facilita l'organizzazione visiva delle idee. Offre la possibilità di creare mappe concettuali, mappe mentali, ecc. Può essere utilizzata anche dagli studenti per prendere appunti, fare brainstorming e collaborare.

Per informazioni dettagliate su Bubbl.us

Video di introduzione generale a Bubbl.us (Cosa fa Bubbl.us?)



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.1

Le competenze

Revisione, verifica e valutazione

Ritorno alla competenza digitale



IDEAL Toolkit



 Adattare i metodi di revisione e valutazione per eliminare le barriere non necessarie.



Mentimeter



Mentimeter è un'applicazione che consente di creare presentazioni interattive. È possibile aggiungere alle presentazioni domande, sondaggi, quiz, diapositive, immagini, gif e altro ancora. Gli studenti rispondono simultaneamente alle domande della presentazione online. È anche possibile visualizzare le risposte simultaneamente, creando un'esperienza divertente e interattiva.

Per informazioni dettagliate su Mentimeter
Video introduttivo generale di Mentimeter



[Return to contents](#)



IDEAL Toolkit



5.1 Utilizzo delle risorse digitali

Questa sezione riguarda l'assemblaggio e la valutazione delle risorse - hardware, software e contenuti - per l'apprendimento digitale. Può essere applicata a livello di programmi o gruppi di programmi, di fornitura di risorse o di sessioni o interventi specifici. Principi come la ricerca e la valutazione critica delle informazioni, l'uso di formati diversi e il rispetto dei requisiti e delle convenzioni in materia di copyright/licenze/attribuzioni sono rilevanti anche per sostenere gli studenti nell'uso dei media digitali.

Questa sezione si propone di identificare alcuni dei fondamenti dell'uso degli strumenti digitali e dell'implementazione dei media digitali, dato che la vita quotidiana è sempre più mediata dalla tecnologia, e come le esperienze e le caratteristiche professionali degli individui possano influenzare il loro approccio allo sviluppo professionale. Si tratta di competenze tecnologiche specifiche e di atteggiamenti generali per lavorare in modo efficace ed essere critici e riflessivi sui modi in cui le tecnologie vengono utilizzate. Molti programmi formali di sviluppo professionale per gli operatori dell'istruzione superiore hanno dato priorità all'insegnamento e all'apprendimento e alle conoscenze tecnologiche "generalizzabili". Raramente affrontano le esigenze olistiche degli insegnanti e degli operatori e il loro ruolo complesso.

Come rapido elenco di controllo, pensate a:

- Organizzare sessioni o "forum di dialogo" per condividere le migliori pratiche, evitando però una "congenialità artificiosa" che rafforza il controllo amministrativo anziché promuovere culture collaborative efficaci.
- Sviluppare un sistema di "buddy" o "critical friend" per il personale accademico, per evitare l'isolamento
- nell'uso della tecnologia.
- Sviluppare opportunità all'interno della propria area disciplinare, tematica o di conoscenza.
- La propria ricerca e attività accademica come sviluppo professionale, piuttosto che rendere lo sviluppo professionale sinonimo di un corso di formazione accreditato o di un evento di formazione formale.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.1

Le competenze

Pianificazione e progettazione

Facilitare l'apprendimento

Revisione, valutazione e verifica

Utilizzo delle risorse digitali

Gestione dell'ambiente digitale

Sviluppo professionale continuo

Tornare alla competenza digitale



IDEAL Toolkit



5.50 Accessibilità

Quando si presenta agli studenti del materiale online, è importante attenersi alle linee guida sull'accessibilità nelle seguenti aree:

- Materiale registrato - attivate il sottotitolo chiuso per Zoom, Teams o YouTube e utilizzate la trascrizione automatica se disponibile.
- Materiale scritto - Assicuratevi che il vostro materiale scritto sia accessibile a chi utilizza un software di lettura dello schermo. Il testo alternativo è anche un supporto critico per l'accessibilità per chi usa uno screen reader per le immagini.
- Valutazioni - Assicuratevi che ci sia tempo extra per coloro che ne hanno bisogno per le valutazioni online.
- Rispondere alle esigenze dei singoli studenti: siate aperti alle richieste e comprendete la natura dei diversi adattamenti che potrebbero richiedere una pianificazione preventiva.

Abbiamo creato un toolkit per l'accessibilità digitale più dettagliato come risorsa aggiuntiva sul **sito web di IDEAL**.



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit






IDEAL Toolkit



Valutare hardware e software per applicazioni didattiche

Molte applicazioni e risorse didattiche digitali possono essere adottate senza pensare troppo ai dispositivi, ai sistemi operativi e al software su cui gireranno. Pagine web, file PDF, video semplici, immagini e così via possono essere visualizzati su software standard e sempre più spesso i pacchetti standard sono dotati o compatibili con strumenti di accessibilità di base. 

Ci sono tuttavia situazioni in cui educatori e formatori devono essere coinvolti nella valutazione e nella selezione di dispositivi, sistemi operativi e pacchetti software, ad esempio quando si attrezza un centro risorse, si adottano tecnologie che richiedono dispositivi specializzati (ad esempio la scansione e la stampa 3D o alcune applicazioni di realtà aumentata e virtuale), si forniscono attrezzature agli studenti o si seleziona il software per una particolare applicazione didattica. Di seguito sono elencati alcuni punti chiave che devono essere presi in considerazione nella scelta di hardware e software. Per alcune di queste domande è probabile che sia necessario il supporto di un tecnologo didattico o di uno specialista IT.

Le capacità del dispositivo o del pacchetto software.

Una conoscenza di base del dispositivo o del pacchetto, delle sue capacità e della sua interazione con altri dispositivi e software. Per quanto riguarda l'hardware, il dispositivo esegue senza problemi il software necessario o viene fornito come pacchetto? Deve essere collegato all'hardware esistente e come funziona? Per quanto riguarda il software, funziona sui dispositivi e sui sistemi operativi disponibili, quali sono i suoi requisiti in termini di memoria, grafica, velocità del processore e così via, e soprattutto fa quello che volete? Tenete presente le differenze di versione, ad esempio le versioni più recenti dei pacchetti software potrebbero non funzionare su dispositivi e sistemi operativi più vecchi, e i sistemi operativi più recenti potrebbero non funzionare con i software più vecchi, compresi alcuni freeware.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



L'assistenza tecnica è prontamente disponibile? Se state introducendo apparecchiature o applicazioni non standard, potrebbe essere difficile ottenere assistenza tecnica e consigli in caso di problemi.

Verificate il supporto disponibile presso la vostra istituzione, il produttore/venditore e le fonti web.

Quanto è accessibile per gli studenti? In questo contesto, l'accessibilità deve essere collegata a diversi aspetti.

La necessità di un'alfabetizzazione digitale. Che cosa richiede il dispositivo o l'applicazione in termini di competenza digitale e, se questa si aggiunge a quella che ci si aspetta che gli studenti abbiano, quanto sarà facile introdurli all'uso?

Quanto è compatibile con i principi di accessibilità e di progettazione universale? Alcuni pacchetti software, ad esempio, hanno interfacce mal progettate e non personalizzabili, mentre altri sono più accessibili, personalizzabili e compatibili con (o incorporano) tecnologie assistive. Fa delle ipotesi sui dispositivi degli studenti, sull'accesso a Internet o sulla larghezza di banda che potrebbero non essere ragionevoli per alcuni studenti? Solleva problemi di sicurezza o di compatibilità? Questo aspetto è particolarmente importante se ai discenti viene chiesto di installare le applicazioni sui propri dispositivi.

In che misura supporta la relativa applicazione di apprendimento? Verificate che il dispositivo o l'applicazione sia efficace per ciò che volete fare. Vale la pena di pensare un po' in avanti, soprattutto per gli acquisti costosi: le vostre esigenze cambieranno e cos'altro può fare l'hardware o il software? Per alcune decisioni sarà semplice, ad esempio capire qual è il miglior software gratuito per gli studenti per realizzare brevi video. Per altre potrebbe essere necessario valutare molti parametri diversi, ad esempio la creazione di una struttura per l'utilizzo della realtà aumentata in remoto per insegnare e valutare gli ingegneri in loco.

Una guida del JISC, ora archiviata ma che contiene ancora del materiale utile per questa sezione:



Una lettura piuttosto lunga di Naismith e Corlett sull'apprendimento mobile, ora un po' datata, ma che fornisce un esempio di molto di quanto detto sopra.



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1 Cercare e valutare risorse e strumenti digitali.

Le risorse e gli strumenti digitali si riferiscono a qualsiasi materiale presentato in forma digitale. Possono essere ad esempio siti web, blog, applicazioni brevi, presentazioni video e audio, immagini, testi digitali, giochi, database, ambienti di realtà virtuale, forum/chatroom e così via. La ricerca delle risorse può essere effettuata utilizzando un motore di ricerca generico come Google o DuckDuckGo, oppure, per le risorse accademiche o specialistiche, un motore più specializzato (ad esempio Google Scholar o RefSeek) o un database in cui alle risorse sono già stati applicati alcuni criteri o valutazioni (ad esempio ERIC o VOCEDplus per gli articoli accademici, StanfordVR per gli strumenti di realtà virtuale educativa, archivi universitari o di college). È probabile che dobbiate considerare diversi criteri per valutare le risorse per applicazioni specifiche.

Accuratezza. Il Web contiene molte informazioni fuorvianti e di scarsa qualità, ma anche un vasto archivio di risorse eccellenti. Cercate di trovare informazioni sui siti web di istituzioni ampiamente riconosciute e rispettate. I siti web delle università, delle fondazioni, degli istituti professionali e delle riviste accademiche contengono informazioni molto più affidabili e complete rispetto ai siti web creati da un dilettante. Se vedete un articolo scritto da qualcuno di cui riconoscete il nome (e di cui avete già letto o studiato il lavoro), anche questo è un segno che l'articolo o la pagina sono affidabili. Cercate i riferimenti e i link ad altri siti web. Se avete trovato un articolo utile su un particolare argomento, scorrete fino in fondo per vedere se l'autore ha fatto riferimento a qualche opera sull'argomento. Potreste scoprire che ha citato e rimanda a riviste accademiche sull'argomento, a libri di testo o ad altri articoli web che ha trovato utili. I riferimenti dimostrano che un articolo è stato oggetto di ricerca ed è quindi probabilmente più affidabile. Alcuni tipi di risorse sono per loro natura molto variabili, come i blog, i forum su Internet e le chat. Se si indirizzano i discendenti a queste risorse, la discussione è sensata, rispettosa e professionale? Utilizzate il vostro giudizio professionale. La risorsa presenta ciò che serve in modo coerente e accurato, senza fuorviare o tralasciare informazioni critiche?

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



Valuta. Cercate una data per verificare che una risorsa sia sufficientemente aggiornata. Per quanto riguarda gli articoli, spesso la data si trova sotto il titolo dell'articolo, insieme al nome dell'autore. Molte pagine web presentano una dicitura "Ultimo aggiornamento il...".

Idoneità all'applicazione prevista. Le risorse devono avere un buon rapporto pedagogico e pratico con il programma o l'esperienza di apprendimento che state creando. Tra le cose a cui pensare ci sono il livello a cui la risorsa è destinata, la quantità di tempo che richiederà la lettura o l'uso, il suo allineamento con gli obiettivi di apprendimento e la facilità con cui gli studenti possono accedervi. A seconda del copyright e delle questioni tecniche, potreste essere in grado di adattare alcune risorse per renderle più adatte alle vostre esigenze.

Accessibilità. Quanto sono accessibili le risorse? Tra gli aspetti a cui pensare ci sono:

- L'accessibilità del linguaggio, della presentazione o delle istruzioni in relazione agli studenti.
- L'accessibilità per gli studenti con disabilità o diversi modi di percepire - verificare ad esempio le linee guida per l'accessibilità dei contenuti web (WCAG 2.1,), l'Universal Design for Learning () e la compatibilità con le tecnologie assistive.
- Eventuali barriere, come i paywall, a cui gli studenti potrebbero non avere accesso.
- Compatibilità con dispositivi e sistemi operativi diversi, eventuale necessità di connessioni internet veloci.
- Ricordare che è necessaria un'attenta riflessione su come gestire il rapporto tra tecnologia e pedagogia e i tre elementi principali dell'interazione: le interazioni studente-studente, le interazioni studente-docente/tutor e le interazioni studente-contenuto.

Limiti di copyright e di licenza. Verificate che le risorse siano disponibili per l'uso che volete farne. L'uso didattico non commerciale è spesso consentito, ma alcune risorse hanno restrizioni sulle modalità di distribuzione o adattamento. I materiali Creative Commons sono sempre più diffusi: si veda il link qui sotto.

Condizioni della licenza Creative Commons:

Un modulo per la valutazione degli strumenti di e-learning:

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1 Adattamento e creazione di risorse digitali.

Molto spesso dovrete creare le vostre risorse digitali, da presentazioni, documenti e video fino a contenuti più complessi come brevi applicazioni o contenuti per la realtà virtuale o aumentata.

Le cose principali a cui pensare quando si creano o si adattano le risorse sono già state trattate nella sezione dedicata alla progettazione didattica.

(A). Pensate a come i discenti vedranno, ascolteranno o useranno la risorsa, sia che si tratti di una parte di una presentazione, di materiale per la discussione, di contenuti diretti o curati per l'uso asincrono, o di qualcosa che useranno in modo auto-diretto, per esempio per svolgere una ricerca o applicarsi in un posto di lavoro.

Il punto della D2 sull'accessibilità è ugualmente applicabile alle risorse create o adattate, utilizzando i principi dell'Universal Design for Learning e, se pertinente, le WCAG per favorire una buona progettazione.

Una serie di principi di progettazione della Flinders University per la creazione di contenuti digitali coinvolgenti:

Alcune applicazioni per la creazione di semplici risorse digitali:



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit






IDEAL Toolkit



5.1.1 Diritti, autorizzazioni e riferimenti

Le risorse digitali devono essere considerate, almeno potenzialmente, di pubblico dominio. Se state adattando una risorsa, assicuratevi di avere il permesso di modificarla e seguite i requisiti di attribuzione previsti dal copyright o dalla licenza e, se del caso, i riferimenti accademici standard. 

È inoltre buona norma che il materiale sia protetto da copyright o da licenza, a meno che non si voglia che sia completamente disponibile senza attribuzione. Potrebbe esservi richiesto di farlo come condizione della licenza quando adattate del materiale. Valutate se è necessario tutelare interamente il copyright della risorsa o se è preferibile una licenza Creative Commons, che consente diversi livelli di riutilizzo e adattamento.

Il sistema di licenza Creative Commons:



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



Raccogliere, organizzare e condividere le risorse digitali.

La "cura" delle risorse digitali consente di creare una biblioteca virtuale di risorse correlate per supportare un corso, un programma o un campo di studio o di lavoro. Non impedisce agli studenti di trovare le proprie risorse su Internet, ma può fornire loro qualsiasi cosa, da un'introduzione a una libreria di risorse completa che è più focalizzata e diretta rispetto alle ricerche su Internet aperte.

Le fasi principali della content curation sono:

- Esplorare e reperire contenuti e risorse pertinenti. Questo è spesso pensato in termini di contenuto accademico tradizionale (ad esempio pdf e articoli web) ma può includere qualsiasi risorsa digitale rilevante tra cui app, giochi, contenuti di realtà virtuale e aumentata.
- Valutare e filtrare le risorse per selezionare i materiali più rilevanti. La sezione D2 include alcuni suggerimenti per farlo.
- Dove necessario fornire riassunti e commenti per aiutare gli studenti a navigare attraverso il materiale e identificare ciò che è più rilevante per loro. Il modo in cui ciò viene fatto deve riflettere lo scopo del corso o del programma e il livello degli studenti. Ad esempio, le risorse per un corso breve e mirato possono trarre vantaggio da più riepiloghi direttivi rispetto a quelli progettati per un uso generale in un campo di studio o di lavoro.
- Aggiunta di collegamenti e suggerimenti per esplorare ulteriori risorse. Oltre ai collegamenti diretti, ciò potrebbe ad esempio includere suggerimenti per la ricerca nei database, che ha il vantaggio di restituire i materiali più recenti e quelli meno recenti. Il controllo di collegamenti e app per garantire che siano legittimi garantirà adeguate funzionalità di privacy e sicurezza.

Se necessario, adattare e creare nuove risorse, anche per favorire l'accessibilità. Questo è esplorato nella sezione D3.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

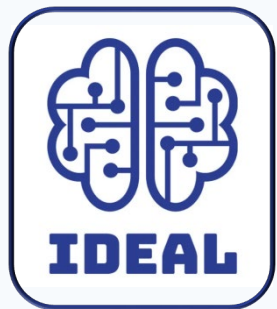


5.1

Le competenze

Utilizzo delle risorse digitali

Ritorno alla competenza digitale



IDEAL Toolkit



5.1

Le competenze

Utilizzo delle risorse digitali

Ritorno alla competenza digitale

Creazione del sistema di archiviazione e dell'interfaccia utente. Le biblioteche di contenuti di piccole dimensioni possono essere organizzate attraverso una serie di link su una pagina web, ma quelle più grandi richiedono un archivio più sofisticato che sia ricercabile, indicizzabile e che consenta diversi tipi di interfaccia digitale. Si tratta di una tecnologia che consente e facilita l'interconnessione tra più apparecchiature, permette la comunicazione tra di esse e accetta materiale grafico, audio e video in una varietà di forme. È inoltre necessario decidere dove collocare le risorse, ad esempio se copiare i materiali basati sul web nel repository dell'istituzione o se lasciarli come link web. In questo caso possono sorgere problemi di copyright e di licenze, ad esempio, può essere consentito linkare una risorsa ma non copiarla. L'interfaccia deve essere il più possibile accessibile, anche da dispositivi mobili, ma si potrebbe introdurre l'autenticazione a più fattori (MFA) che aggiunge un secondo controllo per verificare l'identità al momento dell'accesso.

Garantire che le risorse siano sicure e utilizzabili. Il minimo è la sicurezza informatica di base, ad esempio garantire che le risorse siano prive di malware e che il sito sia protetto da azioni o materiali dannosi. Ciò potrebbe includere un software di protezione per mantenere i contenuti al sicuro e impedire la copia e la condivisione. Dovrete decidere chi ha accesso, sia per leggere e scaricare il materiale che per contribuire a qualsiasi elemento interattivo. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione E4.

Condividere le risorse. Le modalità di condivisione dipendono da chi sono gli utenti target. Anche nel caso di corsi brevi, di solito non è sufficiente fornire un puntatore o un link al sito web o a un altro punto di accesso: più punti di rinforzo e mezzi di accesso incoraggeranno i discenti a utilizzare le risorse. Anche l'inclusione di elementi definiti e generati dagli utenti, come wiki e chat, nel set di risorse può incoraggiare l'uso.

Mantenere le risorse aggiornate. Oltre al semplice aggiornamento, questo può includere la risposta ai feedback degli utenti, l'identificazione delle risorse che non vengono utilizzate e la risposta alle richieste di ulteriori informazioni o spiegazioni.

Una guida JISC per rendere disponibili le collezioni digitali:



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



Gestire l'ambiente digitale

Questa sezione riguarda il lavoro efficace con i media e le attrezzature digitali per supportare un apprendimento efficace e gestire i rischi associati.

5.1

Le competenze

Pianificazione e progettazione

Facilitare l'apprendimento

Revisione, valutazione e verifica

Utilizzo delle risorse digitali

Gestione dell'ambiente digitale

Sviluppo professionale continuo

Tornare alla competenza digitale

Identificare e risolvere i problemi legati all'uso della tecnologia.

Vari tipi di problemi legati alla tecnologia possono verificarsi durante le sessioni di apprendimento, quando gli studenti sono impegnati online o quando imparano in modo indipendente, per esempio al lavoro. Alcuni dei più comuni sono:

Interruzioni e guasti. Questi includono crash del software (fortunatamente non più così comuni come un tempo), guasti all'hardware e interruzioni di Internet.

Difficoltà a far funzionare il dispositivo o il software. Questo può essere causato da vari fattori, come la mancanza di istruzioni chiare, il non sapere dove si trovano i pulsanti, le schede o i menu giusti, il software che si comporta in modo diverso su piattaforme o dispositivi diversi, l'incompatibilità o l'interferenza tra componenti diversi e i siti web che non appaiono come previsto su alcuni dispositivi o browser. A volte i dispositivi digitali si bloccano o non eseguono una procedura.

Errori di immissione. Si verificano quando l'utente effettua una selezione sbagliata o digita un'istruzione in modo errato. Possono essere semplici da correggere, ma possono anche aggravarsi se gli utenti seguono i passaggi sbagliati per cercare di correggere l'errore.

La maggior parte di questi problemi può essere risolta con tempo e pazienza, con l'aiuto di pagine web, forum e video o con l'assistenza tecnica. Il problema è che, soprattutto nelle sessioni sincrone, affrontarli fa perdere tempo e distrae dall'apprendimento. Queste sono idee su cosa fare per risolvere i problemi legati alla tecnologia in una situazione di insegnamento e apprendimento.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



Prepararsi bene e non fare supposizioni.

Per cominciare, accertatevi di avere familiarità con le vostre apparecchiature e applicazioni, assicurandovi di sapere come farle funzionare come desiderate; questo potrebbe includere, ad esempio, come collegare le periferiche, avviare e terminare le sessioni online, condividere lo schermo e suddividere le persone in gruppi. Avere un facilitatore separato per gli aspetti tecnici e organizzativi può essere utile per le sessioni online. In secondo luogo, se è la prima volta che i partecipanti prendono parte a questo tipo di attività, assicuratevi che sappiano cosa dovranno fare e che dispongano delle competenze, delle attrezzature e, se necessario, della connettività necessarie; non date per scontato che tutti siano esperti di tecnologia digitale e dispongano di una banda larga veloce. Dedicare un po' di tempo all'inizio, ad esempio, alla condivisione di video online o all'uso di occhiali VR può ridurre i problemi individuali in seguito. Infine, si potrebbero individuare attività alternative a cui passare in caso di problemi tecnici.

Eseguire un processo diagnostico di base. Questo vale sia per la propria apparecchiatura sia per aiutare un allievo online. Può comprendere il controllo delle connessioni fisiche e della presenza di Internet, il ripercorrere la sequenza delle operazioni per assicurarsi di averle eseguite correttamente, la chiusura e la riapertura del software o la riconnessione a Internet o alla rete interna e, come ultima fase, il riavvio del dispositivo. Se necessario, si possono coinvolgere i discenti in questo processo e trattarlo come un problema di apprendimento (alcuni potrebbero essere in grado di offrire suggerimenti utili), a patto che non sottragga troppo tempo alla sessione.

Suggerire risorse per aiutare gli studenti a risolvere i propri problemi. Quando i singoli studenti hanno dei problemi, può essere utile un rapido suggerimento di risorse per risolverli (e in una sessione dal vivo evitare più di una breve interruzione). Queste possono includere procedure diagnostiche generiche e suggerire risorse web per il software in questione. Questo non significa essere un esperto di informatica, ma solo sapere dove trovare informazioni rilevanti sulle applicazioni che gli studenti utilizzeranno.

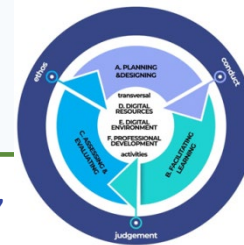


[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



Passare ad attività alternative. Spesso è possibile passare a un'attività alternativa al posto di quella programmata, oppure guadagnare tempo mentre si risolve il problema. L'obiettivo dovrebbe essere quello di mantenere il processo di apprendimento e ridurre al minimo le interruzioni. Questo potrebbe semplicemente comportare un cambio di sequenza delle attività, oppure passare da una presentazione a una discussione o da una discussione video a una discussione via chat, indicare agli studenti una risorsa online o chiedere agli studenti di contribuire a turno.



5.1

Le competenze

Gestire l'ambiente digitale

Ritorno alla competenza digitale

Un breve video (con ulteriori link) della Education and Training Foundation su come affrontare i problemi tecnologici nell'insegnamento:





IDEAL Toolkit



5.1.1 Apportare modifiche per supportare i singoli studenti.

Un adattamento è una misura introdotta per rimuovere le barriere all'apprendimento o all'uso della tecnologia digitale. Spesso si pensa che sia destinato a un singolo allievo, ma gli aggiustamenti possono andare a beneficio di tutti gli

allievi o essere applicati a un gruppo (ad esempio, nello stile di insegnamento o nel modo in cui viene presentato il materiale) con l'obiettivo di migliorare l'accesso di uno o più individui.

Adattamenti basati sulla tecnologia

Per tecnologia assistiva si intende tutto ciò che aiuta una persona a superare una limitazione nell'utilizzo di apparecchiature o supporti digitali. Le tecnologie assistive comprendono occhiali da lettura, apparecchi acustici, anelli di induzione e protesi, ma comunemente il termine è usato per software o dispositivi aggiuntivi che aiutano a utilizzare le applicazioni digitali. I software di tecnologia assistiva comprendono lettori di testo e di schermo, riconoscimento e controllo vocale, software di gestione del tempo e del flusso di lavoro, strumenti per la creazione di mappe mentali e molto altro ancora. Un livello limitato di tecnologia assistiva è integrato in alcuni sistemi operativi e pacchetti software, tra cui MacOS e Microsoft Office/365. L'hardware della tecnologia assistiva comprende tastiere Braille e in formato alternativo, filtri per lo schermo, scanner manuali e registratori digitali.

- Questo sito della Sussex University contiene collegamenti a diversi tipi di hardware e software per la tecnologia assistiva:
- Un breve corso gratuito della Open University sulle tecnologie assistive:

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.1

Le competenze

Gestire l'ambiente digitale

Ritorno alla competenza digitale



IDEAL Toolkit



5.1.1 Piani di apprendimento individuale

I piani di apprendimento individuali (ILP) o gli accordi forniscono un modo per lavorare con gli studenti individualmente per definire gli obiettivi di apprendimento e i metodi che utilizzeranno per raggiungerli. In questo modo è possibile concordare metodi personalizzati che consentano agli studenti di apprendere nei modi più efficaci per loro, pur raggiungendo lo stesso obiettivo finale. Un piano o accordo di apprendimento è un documento vivente, di solito digitale, che "appartiene" al discente e viene rivisto in revisioni regolari. Può essere aggiornato per registrare i progressi e, se necessario, concordare modalità di apprendimento più efficaci. Gli studenti possono essere incoraggiati a dare un feedback sul processo e sull'ambiente di apprendimento digitale e a discutere su come potrebbe funzionare meglio per loro. A volte il feedback di una revisione individuale dell'apprendimento può portare a miglioramenti nel modo in cui il corso o il programma viene erogato per tutti gli studenti.

I piani di apprendimento individuali possono essere utilizzati per tutti gli studenti, oppure, se il tempo e le risorse non lo consentono, possono essere utilizzati specificamente per gli studenti con esigenze di accessibilità.

Perché sono utili gli ILP?

Gli ILP sono utili perché raccomandano ragionevoli adattamenti per ridurre o eliminare le barriere.

Esempi di aggiustamenti ragionevoli sono:

- Adattamenti per gli esami o la valutazione (ad esempio, tempo supplementare, uso di un PC, ecc.)
- Supporto per la lettura e la ricerca (ad esempio, assistenza per individuare il materiale di ricerca, accesso a formati alternativi, ecc.)
- Accesso ad attrezzature specialistiche e software assistivi (ad esempio, text to speech per aiutare la ricerca e la correzione di bozze, mappe mentali per aiutare a pianificare e organizzare il lavoro, un dispositivo di registrazione per aiutare a prendere appunti, ecc.)
- Accesso a dispense e appunti prima delle sessioni didattiche.
- Adattamento degli alloggi
- Supporto 1:1 (ad esempio, tutoraggio, lezioni di abilità di studio, ecc.)

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.1

Le competenze

Gestire l'ambiente digitale

Ritorno alla competenza digitale



IDEAL Toolkit



5.1.1 Identificare e ridurre al minimo i rischi per il benessere.

I "rischi per il benessere" nell'apprendimento digitale riguardano una serie di potenziali problemi che includono:

- Rischi fisici come affaticamento degli occhi, mal di schiena e lesioni da sforzo ripetuto.
- Rischi legati a bullismo, trolling, esclusione e altri comportamenti antisociali.
- Rischi legati all'isolamento.

I rischi fisici possono essere facilmente identificati e mitigati in un ambiente scolastico, meno a distanza. Con la vicinanza fisica è facile seguire le linee guida di base, come controllare la postura, prevedere pause dall'uso di schermi e cuffie e tenere d'occhio gli studenti che usano le cuffie VR per assicurarsi che non abbiano incidenti.

A distanza, la responsabilità immediata ricade sul discente, ma è possibile fornire una guida diretta sull'utilizzo delle apparecchiature in modo sano e sicuro. Tra queste, gli studenti devono ricordarsi di fare pause frequenti e di prestare attenzione ai segni di affaticamento degli occhi, come il mal di testa, che potrebbe significare la necessità di un esame della vista. Alcuni studenti più grandi, che non usano il computer frequentemente o affatto, possono scoprire di aver bisogno di occhiali - o di una prescrizione diversa - quando iniziano a usare regolarmente gli schermi. L'uso di cuffie VR può causare disorientamento e affaticamento della vista, ed è dimostrato che gli utenti possono avere problemi nel giudicare le distanze quando tornano nel "mondo reale". Anche la postura a casa può essere un problema, ad esempio sedersi al tavolo della cucina su una sedia non regolabile.

- Guida dell'Health and Safety Executive sull'uso degli schermi:
- Un documento sulla sicurezza e la realtà virtuale: [h](#)

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



I **comportamenti indesiderati** possono andare da commenti insensibili e occasionali esclusioni ad azioni offensive e illegali come abusi razzisti o sessisti o "revenge porn". La maggior parte delle istituzioni dispone di codici di comportamento online, ma è utile discutere con i discenti, concordarli e identificare ciò che ritengono accettabile e inaccettabile. Siate consapevoli del fatto che alcuni studenti possono avere sensibilità di cui gli altri non sono a conoscenza e che il silenzio - come ignorare ripetutamente i contributi di qualcuno a un forum - può essere scoraggiante ed equivale al bullismo. Concordate un vostro codice di comportamento online e aiutate i discenti a distinguere una discussione solida e una critica accademica dagli attacchi personali e dal bullismo.

Può essere difficile controllare tutto, ma controllare le chat room, i blog e altri forum digitali vi permetterà di identificare se qualcosa vi sta sfuggendo di mano. Potreste anche dover distinguere ciò che può essere affrontato con un commento di ammonimento o una discussione matura e ciò che invece richiede un'azione ulteriore o un'escalation, per esempio al responsabile della tutela dell'istituzione. È importante non cercare di affrontare internamente questioni gravi come l'abuso razzista o pornografico o lo stalking. Potrebbero anche verificarsi situazioni in cui è necessario aiutare i discenti che subiscono un abuso dall'esterno, ad esempio dando loro qualche semplice consiglio o mettendoli in contatto con il referente competente per la salvaguardia o la sicurezza informatica.

Infine, fate attenzione al vostro comportamento online, perché può essere facile fare commenti che potrebbero essere fraintesi, ad esempio come critiche personali o eccessiva familiarità.

- La guida JISC alla sicurezza online con molti altri link.

Rispettare i requisiti di privacy significa assicurarsi che gli studenti non condividano informazioni altamente personali o facilmente identificabili e si estende non solo a ciò che viene postato nelle funzioni di chat, ma anche alle webcam. Gli operatori devono assicurarsi che, quando si condividono contenuti sullo schermo, non vengano rivelati contenuti privati o sensibili. Quando si creano inviti a riunioni, bisogna assicurarsi che i link siano condivisi solo attraverso un metodo sicuro come il VLE e che le sale d'attesa siano gestite attivamente dai partecipanti alle sessioni. L'utilizzo di uno schermo multiplo per spostare e condividere i contenuti può essere d'aiuto in questo senso. La riflessione sulla privacy si estende anche a ciò che è visibile dietro al personale e agli studenti che appaiono tramite collegamenti online, per cui è importante concordare regole di base su ciò che potrebbe essere registrato, ascoltato o visualizzato. È probabile che questo si estenda anche alle politiche su cosa fare in caso di dubbi su qualcosa visto o sentito che riguarda il benessere di uno studente o di una persona con cui vive.



5.1

Le competenze

Gestire l'ambiente digitale

Ritorno alla competenza digitale



IDEAL Toolkit



L'**isolamento** può essere un problema per alcuni studenti online, soprattutto se sono stati abituati all'apprendimento faccia a faccia o se non hanno un ambiente domestico o lavorativo di supporto. Le ricerche condotte durante la pandemia di coronavirus hanno dimostrato che l'eliminazione dell'interazione diretta con i compagni e i tutor aumentava la probabilità che gli studenti si sentissero soli, fossero meno impegnati e fossero sopraffatti dai compiti di apprendimento.

Esiste una serie di strategie che possono essere utilizzate per ridurre il senso di isolamento e di sopraffazione, anche per i programmi asincroni. Tra queste, la creazione di comunità di apprendimento online, l'uso dei social media, le narrazioni personali, l'aiuto ai discenti nella gestione dei carichi di lavoro e l'aumento della consapevolezza.

Un articolo di Magdalena Balica sulle strategie per superare l'isolamento e promuovere l'impegno in un ambiente di apprendimento digitale:

Un articolo di Croft e altri che descrive l'uso di una comunità di apprendimento in un corso di pianificazione a distanza:



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1.1 Identificare e ridurre al minimo i rischi di cybersecurity.

A volte si pensa che la sicurezza informatica sia qualcosa di cui si occupano gli specialisti IT a livello istituzionale. Tuttavia, dipende dal fatto che tutti siano consapevoli dei rischi per la sicurezza online e agiscano di conseguenza. Ciò è particolarmente importante quando si accede alle reti da più postazioni di lavoro e di casa.



Alcuni suggerimenti di base per uso personale e per comunicare agli studenti:

Proteggete i vostri dispositivi con password forti, firewall e un buon software di sicurezza. Soprattutto per i dispositivi portatili, assicuratevi che siano impostati sul blocco automatico ed evitate di lasciarli dove potrebbero essere rubati o manomessi. Non condividete le password, nemmeno con i vostri familiari o colleghi di lavoro.

Utilizzate connessioni sicure: il wi-fi pubblico è particolarmente soggetto a hacking, meglio le reti private protette da password e l'Internet mobile. Utilizzate fattori di autenticazione multipli e una navigazione sicura (ad esempio, tramite una rete privata virtuale o all'interno di una suite di sicurezza), se disponibile.

Mantenete aggiornati i sistemi operativi, i software e le suite di sicurezza. Evitate di installare software e applicazioni a meno che non sappiate che la fonte è affidabile.

Eseguire regolarmente il backup dei dati e criptare i dati sensibili.

Fate attenzione a potenziali hack e truffe. Queste sono in continua evoluzione, ma fate attenzione a tutto ciò che vi chiede di fornire dati personali, di cliccare su un link, di effettuare un pagamento, di fornire dati bancari, di fornire una password o dati di accesso o di chiamare un numero, anche se sembra legittimo. Le truffe possono fare leva sulle ansie del momento, ad esempio quelle più recenti includono "sei stato recentemente in contatto con una persona affetta da Covid-19"..."



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

5.1

Le competenze

Gestire l'ambiente digitale

Ritorno alla competenza digitale



IDEAL Toolkit



Il personale e gli studenti devono essere istruiti su cosa cercare per evitare le e-mail di phishing che invogliano a cliccare sui link e questo potrebbe essere utile integrato in qualsiasi processo di induzione all'inizio di un anno accademico, di un trimestre o di un semestre.



Evitate di condividere troppe informazioni sui social media o su altre piattaforme pubbliche. I criminali possono mettere insieme i dati e usarli per furti di identità e frodi.

Se si sospetta una violazione, la soluzione migliore è quella di segnalarla al reparto IT dell'organizzazione. I singoli possono essere in grado di utilizzare un software di sicurezza per rimuovere virus e malware, ma si può consigliare di rivolgersi a uno specialista prima che il problema si aggravi. Le password che si sospetta siano state compromesse devono essere cambiate immediatamente e le banche, ecc. devono essere informate se c'è il rischio che i conti siano stati violati.



[Una breve guida alla cybersicurezza \(rivolta alle scuole, ma rilevante per tutti i livelli\)](#)

[Get Safe Online](#) contiene alcune buone informazioni di base:



5.1

Le competenze

Gestire l'ambiente digitale

Ritorno alla competenza digitale



IDEAL Toolkit



Gestire l'identità e la presenza digitale.

Quando pubblicate o condividete informazioni online, lasciate una serie di indizi su di voi. Chi vi trova online coglie alcuni di questi indizi e inizia a farsi un'idea di come siete. È anche probabile che altre persone pubblichino online informazioni su di voi. È importante pensare a come volete presentarvi; quando gli altri vi cercano, devono avere una visione completa di chi siete.

Di seguito sono riportate alcune idee su come migliorare il proprio profilo digitale e insegnare ai propri studenti a comportarsi in modo analogo:

Esaminate la vostra attuale presenza online: Esaminate la gamma di spazi online in cui pubblicate o interagite con gli altri. Ricordate di pensare agli account più vecchi che potreste aver usato in passato, oltre che agli spazi attuali. Cercate voi stessi online e verificate quanto siete visibili e quali risultati ottenete.

Chiedetevi:

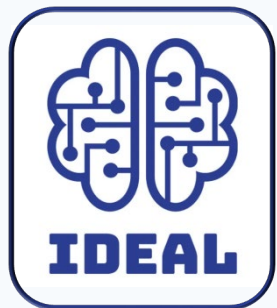
- Le informazioni su di voi sono accurate?
- Siete stati voi a renderle disponibili o è stato qualcun altro a metterle online?
- I risultati relativi alla vostra persona rispecchiano la vostra persona o solo una o due cose su di voi?
- In che modo il modo in cui apparite in una ricerca sul web riflette la vostra presenza sui social media e su siti simili?

Come volete presentarvi online? Dovreste pensare a quali aspetti di voi stessi vorreste presentare online. Volete mostrare i vostri risultati di studio o di lavoro? Avete partecipato a un progetto di volontariato o a qualcosa di creativo?

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



LinkedIn è uno dei più popolari siti di networking professionale e consente di costruire una presenza professionale online e di creare connessioni. Altri siti includono quelli delle associazioni professionali, dei gruppi di interesse speciale e delle comunità di ricerca.



Se aveste diversi profili che desiderate collegare, dovrete considerare di: utilizzare lo stesso nome utente e la stessa immagine del profilo per ogni profilo collegare tutti i profili da un unico sito (e.g. <https://about.me/>) decidere quali sono gli accessi liberi e quali quelli limitati.



D'altra parte, si potrebbe voler tracciare una chiara linea di demarcazione tra i profili professionali e quelli destinati alla famiglia e agli amici, e in questo caso sono appropriati nomi utente e immagini diversi. Questo può essere un buon consiglio da trasmettere agli studenti (particolarmente giovani) se non vogliono che i loro siti di social media siano facilmente accessibili a potenziali datori di lavoro.

Considerate quali profili online siete felici di aprire al mondo e quali invece dovrebbero essere più limitati. Ricordate di controllare le impostazioni sulla privacy dei nuovi servizi a cui vi iscrivetevi.

I social media sono ottimi per interagire con gli altri online. Tuttavia, è facile dimenticare che i vostri commenti e le vostre attività possono essere diffusi in tutto il mondo in pochi secondi. In alcune circostanze questi possono diventare controversi e avere conseguenze negative.



[Return to contents](#)

5.1

Le competenze

Gestire l'ambiente digitale

Ritorno alla competenza digitale



IDEAL Toolkit



Considerate la possibilità di creare un "codice di condotta" personale per le vostre attività online. Consultate i nostri elenchi qui di seguito per avere delle idee su cosa potreste prendere in considerazione:



5.1

Le competenze

Gestire l'ambiente digitale

Ritorno alla competenza digitale

Mi impegno a:

- rileggere tutto prima di pubblicarlo, per verificare che il linguaggio e il tono che ho usato siano appropriati per il pubblico che potrebbe leggerlo
- controllare le impostazioni della privacy per ciascuno dei miei account, in modo da sapere chi può vedere ciò che pubblico sui vari siti
- informare privatamente i miei amici se hanno pubblicato qualcosa che potrebbe essere mal interpretato come offensivo o inappropriato.

Non mi impegnerò a:

- pubblicare qualcosa di diffamatorio, osceno o discriminatorio
- partecipare a qualsiasi tipo di abuso personale o usare un linguaggio aggressivo nei confronti di un altro utente, anche se ha postato qualcosa che io trovo offensivo
- pubblicare qualsiasi cosa che possa essere vista apertamente senza pensare a come potrebbe essere interpretata male se presa fuori dal contesto.

Alcuni consigli di research.com per gli studenti sulla gestione della loro presenza digitale:



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1 Sviluppo professionale

Utilizzare i media e le risorse digitali per lo sviluppo professionale proprio e altrui.

Questa sezione si propone di identificare alcuni dei fondamenti dell'uso degli strumenti digitali e dell'implementazione dei media digitali, dato che la vita quotidiana è sempre più mediata dalla tecnologia, e come le esperienze e le caratteristiche professionali degli individui possano influenzare il loro approccio allo sviluppo professionale. Si tratta di competenze tecnologiche specifiche e di atteggiamenti generali per lavorare in modo efficace ed essere critici e riflessivi sui modi in cui le tecnologie vengono utilizzate.

Molti programmi formali di sviluppo professionale per gli operatori dell'istruzione superiore hanno dato priorità all'insegnamento e all'apprendimento e alle conoscenze tecnologiche "generalizzabili". Raramente affrontano le esigenze olistiche degli insegnanti e degli operatori e il loro ruolo complesso.

Come rapido elenco di controllo, pensate a:

- Organizzare sessioni o "forum di dialogo" per condividere le migliori pratiche, evitando però una "congenialità artificiosa" che rafforza il controllo amministrativo anziché promuovere culture collaborative efficaci.
- Sviluppare un sistema di "buddy" o "critical friend" per il personale accademico, per evitare l'isolamento nell'uso della tecnologia.
- Sviluppare opportunità all'interno della propria area disciplinare, tematica o di conoscenza.
- La propria ricerca e attività accademica come sviluppo professionale, piuttosto che rendere lo sviluppo professionale continuo sinonimo di un corso di formazione accreditato o di un evento di formazione formale.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



5.1

Le competenze

Pianificazione e progettazione

Facilitare l'apprendimento

Revisione, valutazione e verifica

Utilizzo delle risorse digitali

Gestione dell'ambiente digitale

Sviluppo professionale continuo

Tornare alla competenza digitale



IDEAL Toolkit



5.1 Continua dello sviluppo professionale

Migliorare e ampliare le competenze digitali.

Esiste un'argomentazione che sostiene che, da un lato, la pedagogia dovrebbe guidare la tecnologia e non viceversa e, dall'altro, parla di una falsa dicotomia: la pedagogia e la tecnologia non sono separate perché la pedagogia non è solo un metodo e la tecnologia non è solo un veicolo per la realizzazione di quel metodo. Piuttosto, la pedagogia è la combinazione ponderata di metodi, tecnologie e progetti sociali e fisici che portano ad ambienti di apprendimento, esperienze e risultati per gli studenti.

Questa sezione si occupa di come gli insegnanti, i tutor e gli operatori, attraverso la sicurezza di provare con un supporto pratico, scelgono la tecnologia e l'uso di strumenti tecnologici mirati per evitare di rafforzare pratiche didattiche inadatte ai contesti digitali e online.

Gli insegnanti e gli operatori hanno un ruolo cruciale nella trasformazione digitale dell'istruzione superiore (HE). Antunes, Armellini e Howe (2021) hanno identificato quattro categorie principali di insegnanti nell'istruzione superiore che possono influenzare il ritmo del passaggio pedagogico all'istruzione digitale. Nell'autovalutazione critica, quale siete?

- Un "innovatore attivo" che abbraccia il cambiamento e può applicarlo alla propria pratica accademica.
- Un "innovatore ritardatario" che ha convinzioni positive ma resiste a implementare pienamente il cambiamento
- "Scettico ma disponibile", che ha idee negative ma la cui pratica è coerente con i nuovi approcci all'uso della tecnologia.
- "Scettico ma resistente" che ha convinzioni negative e cerca attivamente di resistere all'integrazione di nuovi approcci e pratiche.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.1.1 Continua dello sviluppo professionale

Stabilire una cultura istituzionale in cui le nuove tecnologie possano essere adottate è un fattore importante per il successo. Considerate i seguenti criteri da una prospettiva istituzionale e individuale:



- La creazione di uno spazio sicuro in cui il personale abbia la sicurezza di provare (e possibilmente fallire) nuove tecniche e la loro applicazione pratica.
- Creazione di comunità di pratica all'interno delle aree disciplinari e tra di esse per incoraggiare la creazione di reti tra pari, comprese le comunità di indagine (CoI), come ad esempio:
- Un programma di formazione tempestivo, sostenuto e mirato con un supporto di follow-up
- I benefici dell'incoraggiamento e del riconoscimento per il personale docente, con un approccio che sfrutta il supporto tra pari, gli eventi celebrativi e il riconoscimento dei risultati ottenuti.
- Il riconoscimento del costo del tempo personale per il personale nello sviluppo di pratiche digitali.
- Premi di carriera a lungo termine, tra cui borse di studio e l'inserimento del digitale nei processi di gestione delle risorse umane e nelle revisioni dello sviluppo professionale.
- Emanazione di linee guida sulle competenze digitali e sull'uso della tecnologia che gli insegnanti e i professionisti devono avere
- Ecco alcune risorse sullo sviluppo del personale nell'istruzione superiore che sono importanti per rendere l'apprendimento e l'insegnamento adatti allo scopo nell'era digitale:
- Ecco alcune risorse sulla creazione di capacità digitali, compresi i casi di studio:
- Ecco alcuni esempi di pratiche nell'ambito dell'istruzione superiore, che hanno avuto origine dalla risposta alla pandemia, ma che possono risultare utili.



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1 Continua dello sviluppo professionale

Migliorare la pratica dell'insegnamento e della facilitazione digitale.

Questa sezione riguarda il modo in cui il personale rimane sicuro della propria alfabetizzazione digitale e tecnologica e continua ad aggiornarsi con il progredire della tecnologia digitale. Le decisioni sul livello standard di competenza nell'uso della tecnologia digitale nella pratica dell'insegnamento, dell'apprendimento e della valutazione inclusiva possono non essere articolate, poiché avere competenze informatiche o digitali non è un'entità binaria. Riuscite a identificarvi con uno dei seguenti quattro livelli di competenza per le persone orientate al digitale/IT?

- Consapevolezza dell'uso di base della tecnologia digitale a livello di computer, dati, piattaforme e connessioni tra computer.
- Familiarità con gli elementi di base e capacità di avviare una discussione sull'uso generale della tecnologia nell'insegnamento e nella facilitazione.
- Conoscenza generale degli sviluppi dell'insegnamento e dell'apprendimento digitale nella propria materia o campo professionale, ma non a livello specialistico.
- Conoscenza specialistica dell'uso della tecnologia nella propria materia o campo professionale e degli sviluppi emergenti.



5.1

Le competenze

Sviluppo professionale continuo

Ritorno alla competenza digitale

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.5F Continua dello sviluppo professionale

Valutate come adottare i seguenti approcci:

- Il metodo "poco, spesso e vario" per consentire di affrontare un argomento, che si tratti di hardware, software o tecniche, a vari livelli di difficoltà.
- Formazione "just-in-time" per far fronte alle limitazioni del personale.
- Coniugare tecnologi dell'istruzione e insegnanti per progettare corsi coinvolgenti con l'obiettivo di facilitare un apprendimento professionale sostanziale.
- Il collegamento di strumenti digitali efficaci che migliorano l'apprendimento con l'approccio pedagogico e la strategia di insegnamento e apprendimento della vostra istituzione.
- Formazione continua per l'uso della tecnologia come il VLE, compreso quello one-to-one e auto-diretto, e come viene fornito il supporto da parte dei team di apprendimento online e dei mentori.
- Formazione continua sulla pedagogia dell'apprendimento online, a distanza e misto.
- Combinare i suggerimenti degli esperti per i novizi con i consigli informali e la formazione ufficiale, bilanciando gli aspetti della necessità di formazione sui contenuti del programma e della conoscenza dell'interazione con gli studenti.
- Sviluppare esempi pratici di coloro che hanno modi più fantasiosi e creativi di usare Zoom/Teams ecc. per fornire materiale
- Diffondere e comunicare l'innovazione per raggiungere comunità più ampie per un'adozione universale.
- Nomina di "campioni dell'innovazione" che influenzino gli altri in modo positivo sull'innovazione nell'insegnamento e nella facilitazione digitale e sfidino il personale a adottare nuove modalità di insegnamento.



5.1

Le competenze

Sviluppo professionale continuo

Ritorno alla competenza digitale

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1 Continua dello sviluppo professionale

Raccomandazioni per garantire miglioramenti continui:

- Dedicare tempo alla formazione, allo sviluppo del programma, alla gestione e all'aggiornamento per sviluppare le competenze digitali.
- Comunicazione di alto profilo sulle risorse per lo sviluppo del personale
- Individuare personale esperto che funga da mentore e da campione dell'innovazione.
- Formazione tempestiva e mirata, sia formale che informale.
- Pubblicazione di esempi per dimostrare come potrebbero essere i corsi e le varie tecnologie
- Dedicare uno spazio alle risorse e ai casi di studio e ai contatti da contattare, come ad esempio una comunità 24/7 sui social media dove i gruppi possono condividere, curare e discutere idee pedagogiche, esperienze educative, ricerche, nuove tecnologie, nuovi concetti digitali, ecc. in orari flessibili che possono essere organizzati in moduli con obiettivi di apprendimento espliciti, criteri di valutazione e test, articoli, video e compiti da completare.
- Organizzare conferenze informali di condivisione delle conoscenze incentrate sulle esperienze digitali.
- Trovare il tempo per assorbire, sviluppare e sperimentare nuove idee.
- Vitalità del supporto manageriale al livello superiore e meso per implementare una cultura "go digital".
- Promuovere l'autonomia dell'educatore nel fornire sviluppo professionale lungo il seguente percorso (Kennedy, 2006): dalla trasmissione (trasferire la conoscenza per implementare nuovi regimi o piani attraverso la transizione, che viene utilizzata per sostenere un'agenda, alla trasformazione, per sviluppare nuove pratiche e accogliere l'innovazione).



5.1

Le competenze

Sviluppo professionale continuo

Ritorno alla competenza digitale



IDEAL Toolkit



5.1.1 Continua dello sviluppo professionale

Risorse utili

- Un esempio di toolkit multimediale per il CPD è disponibile presso la Education and Training Foundation (ETF) del Regno Unito:
- Un recente articolo del Times Higher Education (THE) illustra le ragioni per cui la pedagogia e le strategie didattiche dovrebbero informare la scelta dell'insegnamento basato sulla tecnologia:
- Il Digital Learning Institute offre ai professionisti dell'apprendimento strumenti e corsi di instructional design:
- Erica Farmer di Quantum Rise - una società di specialisti dell'apprendimento e dello sviluppo digitale - esplora il motivo per cui dovremmo dire addio all'e-learning tradizionale e come i professionisti e gli insegnanti possono abbracciare l'actionable learning per migliorare le loro competenze digitali.



[Return to contents](#)

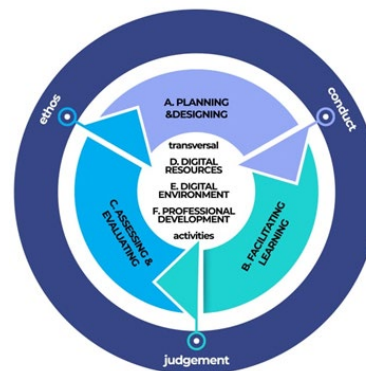
IDEAL Toolkit



Sezione

6

Glossario



[Enter section](#)

[Return to contents](#)





IDEAL Toolkit



[Digital Learning Glossary of Terms](#)

Accessibilità--La misura in cui i dispositivi digitali, il software e le attività di apprendimento sono utilizzabili da tutti gli studenti, indipendentemente dalle disabilità o dai vincoli ambientali. Il concetto si applica per soddisfare le esigenze individuali di apprendimento di tutti gli studenti, compresi quelli con disabilità riconosciute, quelli con modi diversi di percepire e lavorare, e fattori quali il genere, il contesto economico, sociale, etnico e culturale, l'età, l'accesso alle risorse e alla connettività, l'alfabetizzazione digitale, l'ambiente da cui si accede alle risorse digitali. Pertanto, ha anche un significato in termini di connettività e accesso ai dispositivi, distinto da "accessibilità come inclusione".

Applicazione—Un'applicazione è un programma software che viene eseguito su un computer o su un altro dispositivo digitale come un telefono cellulare. Ha funzioni specifiche e vi si può accedere direttamente dal dispositivo stesso o tramite una connessione a Internet. Quando ci si riferisce ad un'applicazione in forma abbreviata, si tratta di un piccolo software sviluppato per una singola funzione specifica. Un'app può essere un gioco o un breve strumento digitale.

Dispositivo di tecnologia assistiva: un oggetto, un'apparecchiatura o un software di sistema che viene utilizzato per aumentare, mantenere o migliorare le capacità funzionali di una persona con disabilità o difficoltà di apprendimento.

Asincrono: gli studenti partecipano in momenti diversi, studiando secondo il proprio programma e al proprio ritmo. Accesso e fornitura di informazioni che non richiedono l'interazione con altri nello stesso momento, ad esempio forum, blog, e-mail, link a siti web, risorse, ecc.

Realtà aumentata (AR) - L'incorporazione di elementi virtuali come testi e diagrammi nel mondo fisico attraverso un dispositivo digitale come un telefono o occhiali a realtà aumentata, che vengono visualizzati in tempo reale. La realtà aumentata può essere utilizzata anche per i video o, ad esempio, per consentire a un formatore di vedere a distanza "attraverso gli occhi" di un allievo dotato di occhiali AR, per fornire una guida durante il completamento di un compito pratico. Vedere anche realtà mista.

Strumenti di authoring: consentono ai formatori di ideare e creare contenuti di e-learning per i discenti. I contenuti formativi possono così essere progettati e diffusi su una piattaforma pertinente.

Blended Learning - Apprendimento progettato per avvenire sia online che di persona, in un contesto di classe o di lavoro. Combina l'uso di materiali online e le opportunità di interazione online con la consegna di persona o il lavoro di gruppo. Conosciuto anche come apprendimento ibrido.

Blog - Un blog (weblog) è un meccanismo di pubblicazione online, come un giornale o un bollettino. I blog possono promuovere un dialogo aperto e incoraggiare la creazione di una comunità in cui sia i blogger che i commentatori si scambiano opinioni, idee e atteggiamenti.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



Certificazione/Riconoscimento: il processo o l'atto di riconoscere un risultato di apprendimento educativo o formativo o un livello di competenza definito. Tale riconoscimento può assumere la forma di fornire un certificato e/o di concedere crediti in sistemi formali di assegnazione secondo le regole dell'università o dell'organizzazione di assegnazione. Il termine "riconoscimento" può essere utilizzato anche nel senso di riconoscimento dell'apprendimento precedente all'inizio di un programma attraverso l'assegnazione di crediti o l'esenzione da moduli.

Cloud-based - È un termine ampio per descrivere applicazioni, servizi o risorse rese disponibili agli utenti su richiesta attraverso internet.

Apprendimento collaborativo - L'apprendimento collaborativo avviene offline in piccoli gruppi o online attraverso i social network, utilizzando i social media e altri strumenti di collaborazione.

Creative Commons - Le licenze di copyright e gli strumenti Creative Commons offrono a tutti, dai singoli creatori alle grandi aziende e istituzioni, un modo semplice e standardizzato per concedere i permessi di copyright alle loro opere creative.

Cyber Safety - L'uso sicuro e responsabile delle informazioni e delle comunicazioni online che massimizza la sicurezza personale dell'utente e minimizza i rischi per la sicurezza.

Cultura dei dati - Un ambiente educativo caratterizzato dall'uso efficace dei dati e del ragionamento basato sull'evidenza per informare strategicamente le decisioni di insegnamento e apprendimento.

Sicurezza dei dati - Le politiche e le pratiche che garantiscono che i dati siano al sicuro dalla corruzione e che l'accesso sia limitato e appropriato. La sicurezza dei dati aiuta a garantire la privacy e a proteggere le informazioni di identificazione personale.

Cittadinanza digitale - La cittadinanza digitale è l'uso responsabile della tecnologia e dell'etichetta relativa alla presenza online. Ciò include i comportamenti e le risposte agli altri all'interno di una comunità digitale di cui si fa parte.

Spazio di lavoro collaborativo digitale: un ambiente digitale interconnesso in cui i partecipanti in luoghi diversi possono accedere e interagire tra loro come se fossero in un'unica grande stanza.

Divario digitale: il divario tra gli studenti che hanno un buon accesso a dispositivi digitali, applicazioni e Internet aggiornati, e che hanno la capacità e la fiducia di usarli in modo efficace, e quelli il cui accesso e la cui competenza sono limitati o carenti.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



Digitale prima di tutto—non si tratta solo di apprendimento online, ma di progettare esperienze di apprendimento che si adattino alla modalità digitale e utilizzino la qualità (affordance) della tecnologia per migliorare l'insegnamento, l'apprendimento e la valutazione.

Immigrato digitale - Descrive un individuo, tipicamente più anziano, che ha iniziato a usare la tecnologia digitale, computer, internet, dispositivi digitali e social media, ecc. durante la sua vita adulta, ma non è cresciuto con questi strumenti.

Apprendimento digitale--è qualsiasi tipo di apprendimento che sia accompagnato dalla tecnologia o da una pratica didattica che fa un uso efficace della tecnologia. È un termine ampio che comprende l'applicazione di un ampio spettro di pratiche, tra cui l'apprendimento online, misto, elettronico e virtuale. Può trattarsi di studenti che fanno ricerche su Internet, che usano lavagne intelligenti e tablet o che guardano video online, di studenti che usano risorse digitali per supportare l'apprendimento sul posto di lavoro o di studenti che usano la realtà aumentata, mista o virtuale ai fini dell'apprendimento. Può far parte di un programma di istruzione o formazione, sia in classe che altrove, avere un'applicazione just-in-time o essere completamente auto-diretto.

Ambiente di apprendimento digitale—Un luogo di apprendimento che utilizza la tecnologia per ampliare l'ambiente di apprendimento (aula, luogo di lavoro o altro) in modo che gli studenti possano sviluppare sia le competenze accademiche che quelle digitali.

Alfabetizzazione digitale—La capacità di utilizzare la tecnologia digitale, gli strumenti di comunicazione o le reti per individuare, valutare, utilizzare e creare informazioni. La capacità di una persona di svolgere efficacemente compiti in un ambiente digitale, compresa la capacità di leggere e interpretare i media, di riprodurre dati e immagini attraverso la manipolazione digitale e di valutare e applicare le nuove conoscenze acquisite dagli ambienti digitali.

Nativo digitale—Descrive gli individui cresciuti nell'era dell'informazione, spesso riferiti ai "millennial", alla "Generazione Z" e alla "Generazione Alpha", che hanno molta dimestichezza con la tecnologia digitale, i computer, Internet, i dispositivi digitali, i social media, ecc.

Pedagogia digitale—La pedagogia è definita come il metodo e la pratica dell'insegnamento. La pedagogia digitale è lo studio e l'uso della tecnologia e degli strumenti digitali contemporanei nell'insegnamento, nell'apprendimento e nella valutazione. La pedagogia digitale non consiste semplicemente nell'applicare gli strumenti disponibili, ma nel prestare attenzione all'impatto degli strumenti digitali sul discente e nel considerare come le tecnologie digitali possano essere utilizzate al meglio nell'insegnamento e nell'apprendimento. È più di un mero esercizio di delocalizzazione.

Divario nell'uso digitale—Separa gli studenti che usano la tecnologia in modi che trasformano il loro apprendimento da quelli che usano gli strumenti per duplicare le attività manuali con un dispositivo digitale (ad es. che usano gli strumenti per duplicare attività manuali con un dispositivo digitale (ad esempio, fogli di lavoro digitali, test a scelta multipla online). Il divario nell'uso del digitale è presente sia nei contesti di apprendimento formali che informali, nelle istituzioni e nelle comunità ad alta e bassa povertà digitale.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

6

Glossario

[Ritorno al menù](#)





IDEAL Toolkit



Disabilità—Qualsiasi menomazione fisica, mentale, intellettuale o sensoriale di lunga durata che, in interazione con varie barriere, può ostacolare la piena o effettiva partecipazione di una persona alla società su base di uguaglianza con gli altri.

Forum di discussione—Un forum di discussione (conosciuto anche con vari altri nomi, come gruppo di discussione, forum di discussione, bacheca di messaggi e forum online) è un termine generale per indicare qualsiasi bacheca o area online in cui i membri del gruppo possono lasciare e rispondere ai messaggi.

Formazione a distanza—Formazione di studenti che non sono fisicamente presenti in un'istituzione o in un altro luogo di apprendimento. Può avvenire attraverso l'apprendimento online o corsi per corrispondenza. Questo termine è talvolta usato come sinonimo di e-learning, ma potrebbe essere basato su libri di testo. Il termine sottolinea l'idea che la distanza geografica non è una barriera all'apprendimento.

Gestione dei documenti—Strumenti per l'archiviazione, la condivisione e l'organizzazione elettronica dei documenti, come gli strumenti di archiviazione e organizzazione dei file.

Tecnologia educativa—la pratica di utilizzare la tecnologia in contesti educativi a supporto dell'insegnamento, dell'apprendimento e dei risultati accademici. Quando viene indicata con l'abbreviazione edutech o edtech, spesso si riferisce all'industria delle aziende che creano tecnologie educative per migliorare l'insegnamento, l'apprendimento e la valutazione.

E-Learning—Generalmente si riferisce a un corso seguito interamente su Internet, anche se può essere applicato a qualsiasi forma di apprendimento che utilizzi risorse elettroniche (digitali). L'insegnante e gli studenti non si incontrano faccia a faccia. Tutto il lavoro del corso e la comunicazione sono gestiti tramite e-mail, forum, chat o videoconferenze. Alcune istituzioni si riferiscono a questo tipo di corso come corso online. A volte si parla anche di apprendimento a distanza, sebbene questo termine possa includere anche i corsi per corrispondenza basati sulla stampa.

Insegnamento e apprendimento a distanza d'emergenza (ERTL)—In cui l'apprendimento precedentemente svolto all'interno del campus è passato all'insegnamento e all'apprendimento online, con il risultato di trasferire l'insegnamento e il supporto agli studenti online senza cambiare l'approccio pedagogico di base. Viene anche definita "panic-gogy".

Equità—aumentare l'accesso di tutti gli studenti alle opportunità educative, con particolare attenzione a colmare le lacune nei risultati e a rimuovere le barriere che gli studenti incontrano in base alla loro razza, etnia o origine nazionale, sesso, orientamento sessuale o identità o espressione di genere, disabilità, abilità linguistica, religione, status socioeconomico o posizione geografica.

Flipped Classroom— Un approccio all'insegnamento in cui i discenti apprendono in anticipo gran parte del materiale fattuale relativo a un corso o a una sessione attraverso indagini, lavoro indipendente o compiti, e si riuniscono faccia a faccia o online per discuterne, ricevere feedback, affrontare problemi e domande che ne derivano, esercitarsi e ottenere un rinforzo. Conosciuto anche come approccio "inverso".

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

6

Glossario

[Ritorno al menù](#)





IDEAL Toolkit



Valutazione formativa- Valutazione che fa parte del processo di apprendimento e che fornisce un feedback costruttivo all'allievo, consentendogli di migliorare la qualità del suo lavoro.

Apprendimento basato sui giochi (GBL)--- gli studenti imparano giocando a giochi, spesso progettati specificamente per scopi educativi. L'apprendimento basato sui giochi si riferisce all'applicazione di alcuni principi di gioco a contesti di vita reale per coinvolgere gli utenti. La psicologia motivazionale coinvolta nell'apprendimento basato sui giochi consente agli studenti di impegnarsi con i materiali didattici in modo divertente e dinamico.

Gamification—il processo di utilizzo di meccaniche, elementi e principi di gioco e la loro applicazione a contesti non di gioco per incoraggiare il coinvolgimento dei discenti.

Apprendimento ibrido: è essenzialmente la stessa cosa dell'apprendimento misto, che utilizza sia l'apprendimento online che quello faccia a faccia. Può anche essere usato per riferirsi a studenti che frequentano simultaneamente la stessa sessione da spazi di apprendimento diversi (noto anche come apprendimento flessibile).

Apprendimento immersivo - L'apprendimento immersivo può riferirsi all'immersione in una situazione reale o realisticamente simulata, con o senza l'utilizzo di mezzi digitali, compresa la simulazione digitale realistica, ad esempio utilizzando la realtà virtuale o i "serious games". Utilizzando la realtà virtuale, gli studenti possono essere inseriti in un ambiente virtuale al 100% per simulare scenari di vita reale in un ambiente sicuro e coinvolgente.

Apprendimento in classe: l'opposto dell'apprendimento a distanza, significa frequentare fisicamente un corso o un evento.

Pedagogia digitale inclusiva: l'uso della tecnologia e degli strumenti digitali contemporanei per l'insegnamento, l'apprendimento e la valutazione in modo da riconoscere che gli studenti hanno background diversi e sono differenziati da una serie di caratteristiche, tra cui l'età, il genere, la classe, l'etnia, l'orientamento sessuale, le abilità, le disabilità, le percezioni e le convinzioni.

Infografica - Un'infografica è una forma di comunicazione visiva che ha lo scopo di catturare l'attenzione e migliorare la comprensione. È diventata la descrizione più ampia di un tipo specifico di comunicazione visiva che comprende grafici che mostrano dati, informazioni o entrambi.

Apprendimento informale: acquisizione di nuove conoscenze attraverso l'osservazione e le esperienze personali. Apprendimento che tipicamente non si basa direttamente su un insegnante o su un programma di studi organizzato esternamente; oppure, se un insegnante è coinvolto, l'apprendimento è incidentale o spontaneo.

Information Literacy - la capacità di valutare le informazioni e le fonti di informazione, di analizzare e organizzare le informazioni e di distinguere ciò che è accurato e utile da ciò che è fuorviante e irrilevante.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

6

Glossario

Ritorno al menù





IDEAL Toolkit



Learning Content Management System (LCMS) - Una piattaforma di formazione digitale che consente agli amministratori di creare contenuti da inserire nei corsi online.

Corsi online aperti su larga scala (MOOC): lezioni online accessibili a chiunque.

Metaverso—Un metaverso è un universo parallelo o un mondo virtuale fittizio. Il metaverso può essere accessibile e utilizzato per l'apprendimento immersivo utilizzando la realtà virtuale (VR) e apre possibilità di apprendimento, mettendo in pratica i concetti appresi.

Microapprendimento—il microapprendimento fornisce contenuti in brevi e specifici momenti per facilitare l'apprendimento. Il coinvolgimento in questo tipo di formazione può essere maggiore, poiché non richiede molto tempo o concentrazione da parte dei discenti. Questo tipo di formazione è spesso più compatibile con gli orari di lavoro, così popolare per l'apprendimento sul posto di lavoro. Può essere ideale per l'apprendimento mobile e just-in-time sul posto di lavoro.

Realtà mista—una combinazione di realtà aumentata e virtuale. Mentre l'utente vede il mondo reale attraverso uno schermo o occhiali a realtà aumentata, vengono sovrapposti elementi di realtà virtuale (piuttosto che semplici testi e diagrammi).

Apprendimento mobile—un tipo di apprendimento digitale progettato per i telefoni cellulari e i tablet. Può essere accessibile anche tramite computer portatili, ma è di natura mobile: apprendimento su schermi piccoli, tempi di concentrazione brevi, attività più gamificate per coinvolgere gli studenti e uso di attività just-in-time per l'apprendimento sul posto di lavoro.

Multimedialità- La multimedialità si riferisce alla presentazione di informazioni e istruzioni attraverso una combinazione di grafica, audio, testo o video. L'istruzione multimediale è spesso interattiva.

Navigazione-Ciò che facilita il movimento da una pagina web a un'altra pagina web.

Sito web non autorevole—Sito web scritto da persone o gruppi che non sono noti esperti dell'argomento. Anche un sito web in cui gli autori possono non avere l'autorità di pubblicare informazioni sul sito.

Apprendimento online—Apprendimento che prevede una connessione a Internet e che può includere l'apprendimento virtuale attraverso interazioni dal vivo (webinar, lezioni online, riunioni virtuali) o l'e-learning in cui gli studenti possono lavorare al proprio ritmo.

Sondaggi online- Un sondaggio online è un'indagine in cui i partecipanti comunicano le risposte via Internet, in genere completando una serie di domande su una pagina web. Il creatore del sondaggio online può decidere di lasciare la risposta a tutti o a un gruppo selezionato di persone.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

6

Glossario

Ritorno al menù





IDEAL Toolkit



Risorse educative aperte(OER)-Le risorse educative aperte sono materiali per l'insegnamento o l'apprendimento che sono di dominio pubblico o che sono stati rilasciati con una licenza (come la Creative Commons) che ne consente il libero utilizzo, la modifica o la condivisione con altri.

Podcast— fornisce contenuti audio informativi, che possono essere lunghi o brevi e su qualsiasi argomento, con l'obiettivo di condividere informazioni, idee o conoscenze.

SAMR - Substitution, Augmentation, Modification and Redefinition (sostituzione, aumento, modifica e ridefinizione) - un modello sviluppato da Reuben Puentedura per valutare la misura in cui i dispositivi, i media e le attività digitali sostituiscono semplicemente quelli manuali, o ne migliorano la funzionalità o ne consentono la ridefinizione.

Apprendimento auto-diretto— apprendimento in cui gli obiettivi, i metodi, i processi e i tempi sono decisi dal discente piuttosto che, ad esempio, da un insegnante o da un'istituzione educativa.

Autoefficacia—una combinazione di convinzioni, atteggiamenti e comportamenti che consente a una persona di guidare, gestire, valutare e appropriarsi del proprio apprendimento.

Serious Games— giochi, generalmente in realtà virtuale o con miglioramenti digitali, che forniscono una simulazione completa e coinvolgente di una situazione pratica complessa come la gestione di un'azienda, la diagnosi e la cura di un paziente o la partecipazione a un'operazione militare.

Codice sorgente—elenco di istruzioni in un linguaggio informatico che viene letto e modificato da un programmatore allo scopo di programmare un computer per completare un compito. Il codice sorgente viene poi tradotto da un compilatore in codice oggetto (o codice macchina) in modo che il computer possa comprendere ed eseguire il compito.

Sincrono—si riferisce all'apprendimento che prevede che istruttori e discenti comunichino nello stesso momento. I corsi tradizionali di persona sono un esempio di formazione sincrona. In digitale può trattarsi di webinar interattivi o videoconferenze.

Universal Design for Learning (UDL)—Un quadro educativo per la creazione di ambienti di apprendimento che rispondano alle diverse esigenze degli studenti. L'UDL offre ai discenti flessibilità nei modi in cui accedono e si impegnano con i materiali del corso e dimostrano la padronanza degli obiettivi di apprendimento. I materiali didattici e di dimostrare la padronanza degli obiettivi di apprendimento. L'Universal Design può essere applicato alle risorse digitali più in generale e anche alla valutazione, dove mira a rimuovere qualsiasi barriera che non faccia parte di ciò che viene valutato.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit

6

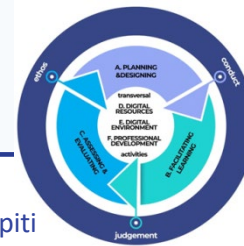
Glossario

[Ritorno al menù](#)





IDEAL Toolkit



Design fruibile—“l'efficacia, l'efficienza e la soddisfazione con cui un determinato insieme di utenti può svolgere un determinato insieme di compiti in un particolare ambiente". Gli ingegneri dell'usabilità verificano la facilità con cui gli utenti possono imparare a utilizzare un prodotto e ricordare come farlo quando tornano al prodotto in un secondo momento. Fonte: Organizzazione internazionale per la standardizzazione

Apprendimento virtuale—apprendimento tramite computer, internet, software o una combinazione di questi strumenti. Può essere erogato sia all'interno che all'esterno delle strutture fornite dall'organizzazione educativa. Gli studenti hanno accesso remoto ai contenuti e le istruzioni possono essere fornite dagli insegnanti in un ambiente online. Questo può essere utilizzato in un formato di autoapprendimento o di interazione dal vivo tra discenti e istruttori. L'apprendimento virtuale consiste nel replicare uno spazio di apprendimento nell'ambiente virtuale.

Ambiente di apprendimento virtuale (VLE)—Nella tecnologia educativa, un VLE è una piattaforma basata sul web per l'apprendimento digitale, di solito all'interno di istituzioni educative. Presentano risorse, attività e interazioni all'interno della struttura di un corso e prevedono diverse fasi di valutazione. I VLE di solito riportano anche i dati sulla partecipazione e hanno un certo livello di integrazione con altri sistemi istituzionali. Spesso vengono chiamati sistemi di gestione dell'apprendimento (LMS).

Realtà virtuale (VR)—Un ambiente creato virtualmente in cui gli utenti possono accedere ai contenuti e interagire utilizzando attrezzature come cuffie o occhiali per la realtà virtuale.

Strumenti di visualizzazione—Strumenti che supportano la rappresentazione visiva del pensiero e delle idee, come grafici, diagrammi o strumenti di mappatura concettuale.

Basato sul web—utilizzato per descrivere applicazioni o materiali che vengono eseguiti in un browser web.

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



6

Glossario

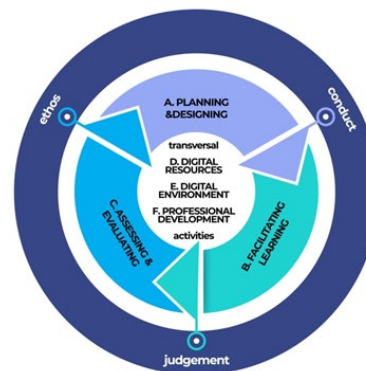
[Ritorno al menù](#)



Sezione

7

Partner sostenitori



[Enter section](#)

[Return to contents](#)





IDEAL Toolkit



7 Partners sostenitori

Progetti di sviluppo Cogito (CDP)

Project Lead - Consulenti multisetoriali con sede nel Regno Unito specializzati in gestione, valutazione delle prestazioni e sviluppo della forza lavoro.



Consiglio per i riconoscimenti professionali universitari (UVAC)

Organizzazione no-profit del Regno Unito che riunisce i membri del settore dell'istruzione superiore e di perfezionamento.



Includere

Associazione benefica britannica che promuove la formazione e la consulenza per migliorare l'inclusione delle persone con difficoltà di comprensione o di linguaggio.



FESussex

Organizzazione no-profit del Regno Unito che si occupa di formazione continua nel Sussex, Inghilterra.



- 1 Riguardo al toolkit
- 2 Utilizzo del toolkit
- 3 Pedagogia digitale
- 4 Inclusione
- 5 Competenza digitale
- 6 Glossario
- 7 Partner sostenitori





IDEAL Toolkit



7 Partners sostenitori

Università della Tessaglia

L'UTH è un'importante istituzione di istruzione superiore in Grecia che mira a promuovere la conoscenza scientifica attraverso l'insegnamento e la ricerca.



Università di Torino

L'Università di Torino è una delle più antiche e prestigiose università italiane che promuove la cultura e produce ricerca, innovazione, formazione e occupazione.



UNIVERSITA
DEGLI STUDI
DI TORINO

Istituto per Sordi di Torino

L'Istituto dei Sordi di Torino è una fondazione senza scopo di lucro che opera dal 1814 a favore della formazione e dell'inclusione sociale delle persone sorde.



ISTITUTO DEI SORDI
DI TORINO

Università NevşehirHacıBektaşVeli

L'università, situate nella regione della Cappadocia in Turchia, che ha ospitato innumerevoli civiltà nel corso della storia e dove natura e storia si integrano, è stata fondata il 17 maggio 2007.



[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



7 Partners sostenitori

KAINOTOMIA

Istituzione greca di formazione professionale con l'obiettivo di attuare programmi di formazione professionale continua rivolti a giovani, disoccupati, educatori di tutti i livelli di istruzione, studenti dell'istruzione superiore, lavoratori dipendenti/autonomi e gruppi sociali vulnerabili.

KAINOTOMIA
κέντρο διά βίου μάθησης



7

Partner sostenitori

Tornare al menù

[Return to contents](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



İçindekiler

Gezinme

Gitmek istediğiniz Bölüm'e tıklayınız.

Şu adrese dönebilirsiniz: bu sayfayı istediğiniz zaman 'a tıklayarak

[İçeriğe geri dön](#)

alttaki blok kantin sol köşesi sayfa

Tüm sayfalarda bir gezinti bölmesi açık soldan gideceğim sizi bölüme götürüyorum sen iste

Bölüm

1

**Tookit
Hakkında**

Bölüm

2

**Kullanılan
Toolkit**

Bölüm

3

**Dijital
pedagoji**

Bölüm

4

Dahil etme

Bölüm

5

**Dijital
uzmanlık**

Bölüm

6

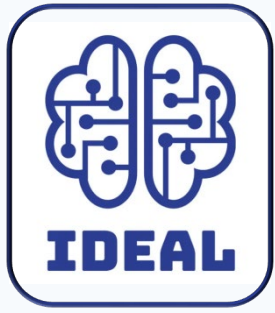
Sözlük

Bölüm

7

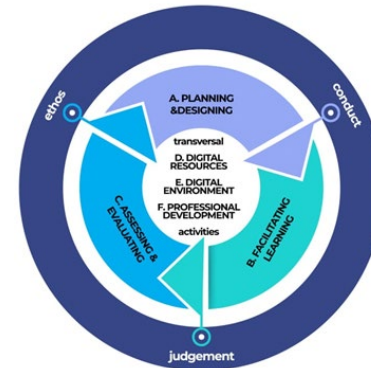
**Katkıda
bulunma
ortaklar**

[İçeriğe geri dön](#)



Bölüm
1

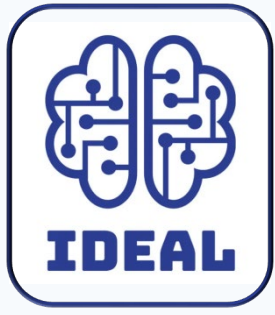
Toolkit Hakkında



Bölümü girin

İçeriğe geri dön





IDEAL Toolkit



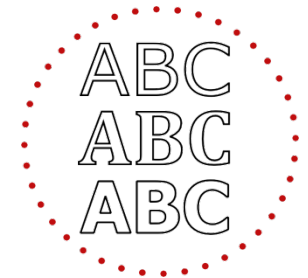
1 Toolkit hakkında

Bu Toolkit, dijital yeterliğe sahip katılımcılara ya da dijital öğretim tekniklerinin uygulanması hakkında temel bilgilere gereksinim duyanlara yardımcı olmak için tasarlanmıştır. İçeriği geneldir ve bu sayede herhangi bir konuda uygulamayı etkinleştirir.

Toolkitin amacı, eğitimcilere ve eğitmenlere, dijital pedagojiyi kullanmalarını bilgilendirebilecek ve onlara rehberlik edebilecek bir dizi kaynak sunmaktır. Toolkit, araştırma ve keşif amaçlı uygulama alışverişlerinden sonra, bu pan-Avrupa projesinin ortaklarının katkısıyla kanıtlanmış ve belirlenmiş en iyi uygulama örneklerinin bir derlemesini bir araya getirir. Toolkit, IDEAL Dijital Yeterlik Çerçevesini tamamlar ve her bölüm için bazı kılavuzlar sunar. İçeriği:

Öğretmenlerin dijital eğitim, öğrenme ve değerlendirme kullanımında sahip oldukları Yeterlik standartlarını detaylandıran bir Yeterlik çerçevesi:

- Dijital öğrenmede iyi değil, en iyi araştırmaları keşfetmenin sonuçları
- Dijital öğrenme kullanırken kapsayıcı bir yaklaşımın uygulanması için rehberlik
- Planlama, teslimat ve sürekli profesyonel gelişimi desteklemek için bir kaynak seçimi. İlgili yerlerin kısa kontrol listeleri ve örneklere linkler, daha fazla okuma ve kaynak



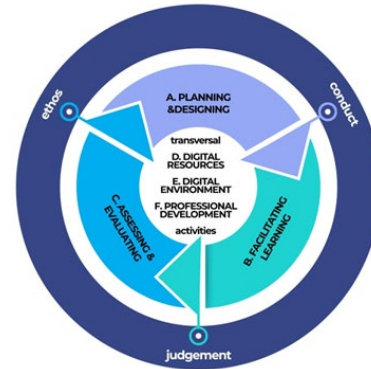
[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



Bölüm
2

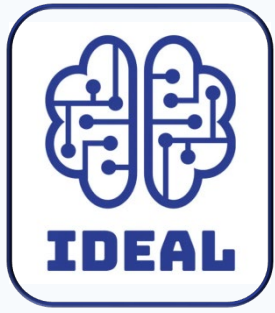
Toolkiti Kullanma



Bölümü girin

[İçeriğe geri dön](#)





IDEAL Toolkit



[Bu Toolkit nasıl kullanılır](#)

Biçim

Toolkit, soldaki kenar çubuğunda tanımlanan yedi kısma ayrılır. Bir bölüme tıkladığınızda o bölüme gidilir. Toolkit, indirilebilir ve kendi sisteminize kaydedilebilir bir pdf formatında üretilir.

Toolkit proje web sitesinde tutulan kaynaklara bağlantılar içeriyor - Web sitesine erişim için sağdaki simgeye tıklayın Bağlantıları açmak için İnternet'e erişmeniz gerekecek.

Köprülü Web belgelerine erişmek için bu simgelere dikkat edin, adlandırılmış belgenin yanındaki simgeye tıklayın.



Web sitesi



Word belgesi



Elektronik tablo




Sunu



PDF Belgesi

Bu Toolkitaraj setinin bir bölümünü oluşturan gömülü dosyaları da içerir ve internetin erişimi gerektirmez, pin simgesine bakın. İlişkili dosyayı açmak için üzerine çift tıklayın.

Aşağıdaki simgeler sayfa yukarı veya   aşağı gezinme için kullanılabilir,  bölümün sonunu belirtir ve bölümün başına dönmek için kullanılabilir

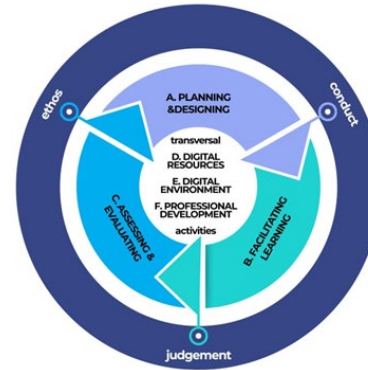
[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



Bölüm
3

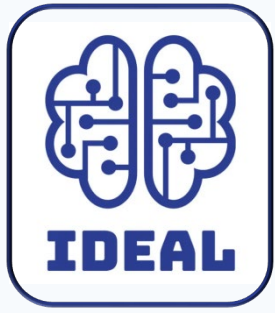
Dijital Pedagoji



Bölümü girin

İçeriğe geri dön





IDEAL Toolkit



Dijital Pedagoji ile ne demek istiyoruz?

Pedagoji sadece öğretme ve öğrenmeyi kolaylaştırmanın yöntemi ve pratiği olarak tanımlanır. Dijital pedagoji, çağdaş dijital teknoloji ve araçların öğretim, öğrenme ve değerlendirmede kullanılması ve incelenmesidir. Dijital pedagoji yalnızca mevcut araçları uygulamakla kalmıyor, aynı zamanda dijital araçların öğrenciler üzerindeki etkisine de dikkat ediyor ve dijital teknolojilerin öğretme ve öğrenmede en iyi etkiyi yaratmak için nasıl kullanılabileceğini düşünüyor.

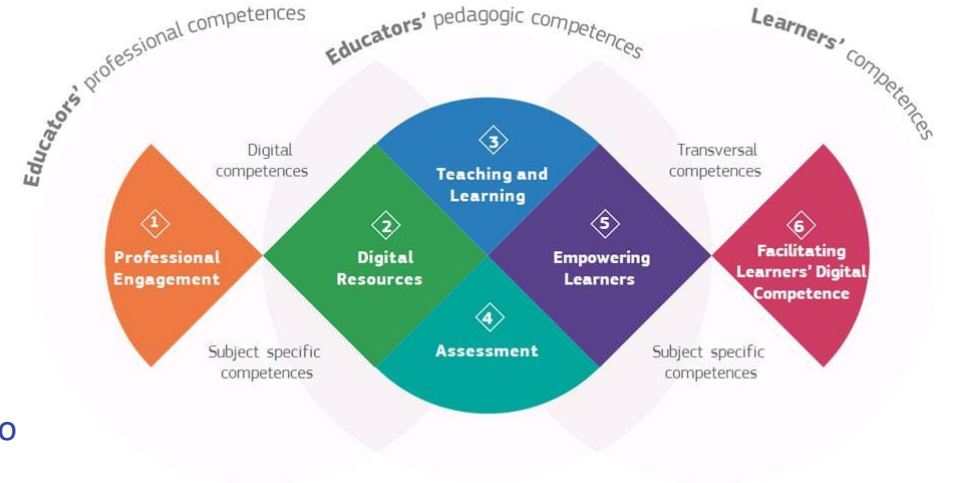
Dijital Öğrenme ile ne demek istiyoruz?

Dijital öğrenme, teknolojinin ya da teknolojinin verimli kullanılmasını sağlayan eğitici uygulamaların eşlik ettiği her tür öğrenmedir. Çevrimiçi, harmanlanmış, e-öğrenme ve sanal öğrenme gibi çeşitli uygulamaların uygulanmasını kapsayan geniş bir terimdir.

Buna internet araştırması yapan, akıllı tahtalar ve tabletler kullanan veya sınıftayken online video izleyen öğrenciler de dahilo labilir.

Dijital öğrenme ortamı, öğrencilerin çeşitli akademik beceriler, mesleki beceriler veya dijital beceriler geliştirebildikleri öğrenme deneyimini genişletmek için teknolojiyi kullanan her yerdir. Bu, sınıfta, evde, iş yerinde ya da öğrencinin teknolojiye erişebileceği herhangi bir yerde olabilir.

Bu Toolkitnde, etkili dijital öğrenimi kolaylaştırmak için Kapsamlı Dijital Pedagoji sunmak için çabalyoruz.

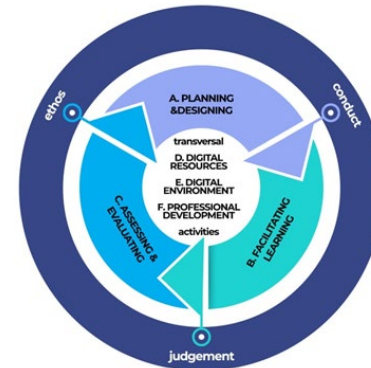


- 1 Toolkit hakkında
- 2 Toolkit kullanma
- 3 Dijital Pedagoji
- 4 Dahil etme
- 5 Dijital Yeterlik
- 6 Sözlük
- 7 Katkıda Bulunan Ortaklar



Bölüm
4

Dahil etme



Bölümü girin

İçeriğe geri dön





IDEAL Toolkit



Dahil etme derken ne kastediyoruz?

Bu projede, yüksek öğretim ve ileri eğitim ve öğretime erişimin ve katılımın sağlanması amacıyla, öğretim ve öğrenme yöntemlerinin ve kaynaklarının kullanımını kapsayacak şekilde 'Dahil' ibaresi yer almaktadır. Özellikler arasında aşağıdakiler bulunabilir (ancak bunlarla sınırlı değildir)

- Yaş
- Cinsiyet
- Sınıf
- Etnik Köken
- Cinsel yönelim
- Yetenekler
- Engelliler
- Algılar
- İnançlar

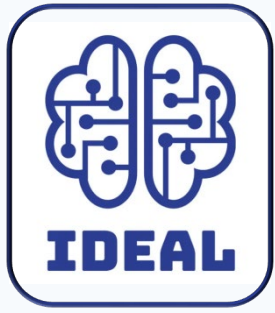


Dahil etme; farklı algılama ve çalışma yolları, cinsiyet ve cinsiyet kimliği, ekonomik sosyal ve kültürel bağlam, yaş, kaynaklara ve bağlantıya erişim, dijital okuryazarlık ve öz-etkinlik, dijital kaynaklara erişimin sağlandığı ortam ve diğer nitelikler arasında bağlantı kurabilir. Öğrenmeye dahil etmek, öğrencilerin yaşamlarını ve eğitim deneyimlerini, öğrenme stillerini, dijital okuryazarlığı, özgüven ve dijital teknolojiye erişimlerini de göz önünde bulundurur.

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



4 Dijital Öğrenme Ortamına Katılma ve Erişilebilirlik

Kapsamlı öğrenme ortamlarının desteklenmesi ve sürdürülmesi, ister tamamen çevrimiçi olsun ister harmanlanmış bir yaklaşımın parçası olarak çevrimiçi yöntemleri kullanın, tüm öğrenciler için tam katılım, katılım ve öğrenme olanağı sağlamak için esastır.

Dijital öğrenme ortamı, öğretmenlerin, eğitmenlerin ve eğitimcilerin bu hedeflere nasıl ulaşabilecekleri konusunda bilinçli olarak düşünmelerini ve kapsamlı stratejileri ders planlarına dahil etmelerini gerektirir. Çevrimiçi olduğunuzda eğitim vermek için bazı ipuçları:

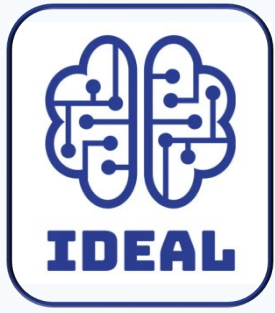
Northwestern Üniversitesi Searle İleri Öğrenme ve Öğretim Merkezi'nin [Kapsamlı Öğrenme Ortamları](#) web sayfası, öğrenme ayarlarına dahil etme konusunda birçok kaynak ve kılavuz sağlar.

Kapsamlı bir öğrenme ortamını geliştirmek

Eğitmenin veya öğretmenin rolü, online öğrenme ortamında sosyal varlık oluşturarak öğrenciler ve öğretmenler arasındaki ve onların arasındaki bağlantıları aktif olarak kolaylaştırmaktır.

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



4 Dijital Öğrenme Ortamına Katılım ve Erişilebilirlik devam ediyor

Olumlu bir ortam yaratmak için önerilen stratejileri uygulayın:

- Toplu olarak, söylemi gerçekleştirmek için temel kurallar belirleyin - Öğrenciler, tüm eş zamanlı ve eşzamanlı oturumlar, sanal sohbetler, grup çalışmaları ve tartışma panoları için geçerli olması gereken paylaşılan kurallar ve beklentiler oluşturmaya yardımcı olabilir. Örneğin: "Başkalarının kelimelerine ve fikirlerine saygılı olun, sizin kelimelerinizden farklı olsalar bile."
- Zorlu durumları tanıyın - yerel olarak ya da medyada duygusal tepki uyandıran neler oluyor?
- Sosyal varlığın desteklenmesi - buzkıran aktiviteleri kullanın. Öğrencilerin kendileri hakkındaki potansiyel hassas bilgileri ifşa etmelerini gerektirecek sorular yöneltmemeye dikkat edin. İletişim kurmak için çevrimdışı fırsatlar sunun. Erken oturum açın ve oturumun sonunda kısa bir takip süresi verin.
- Sınıfa eşit katılımı destekleyin - öğrencilere birden fazla katılım yolu sağlayın; örneğin, Zoom/Teams'de sanal el kaldırma simgesini kullanarak, sohbet sırasında görsel olarak ellerini kaldıran öğrencileri çağırarak. Aktif öğrenme ve münazara için en iyi uygulama, çevrimiçi kurslarda çoğaltılabilir veya uyarlanabilir; bu kurslar arasında, herhangi birini çağırmadan önce düşünmek için zaman ayırmak, küçük grup ayırma odası tartışması yer alır
- Öğrenci etkileşimini izleyin- sınıflandırma odasını, sohbetleri ve meydan okumayı uygun olmayan davranışları izleyin.
- Adlara ve kimliklere saygı gösterin ve onaylayın - Adların nasıl doğru telaffuz edileceğini sorun, zamirlerini eklemek için yeniden adlandırma işlevini kullanmaya davet edin. Bu aynı en iyi uygulamayı kendin için modelle.

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



4 Dijital Öğrenme Ortamına Katılım ve Erişilebilirlik devam ediyor

Erişilebilirlik

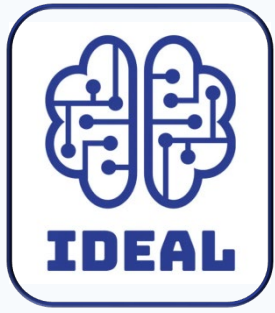
Öğrencilere online materyal sunarken, aşağıdaki alanlardaki erişilebilirlik kurallarına uymak önemlidir:

- Kaydedilmiş malzeme - Zoom, Teams veya YouTube için kapalı resim yazısını açın ve varsa otomatik olarak oluşturulan transkripti kullanın.
- Yazılı Malzemeler - Yazılı malzemelerinizin ekran okuyucu yazılımı kullananlar için erişilebilir olduğundan emin olun. Alternatif metin, görüntüler için ekran okuyucu kullanan herkes için önemli bir erişilebilirlik desteği.
- Değerlendirmeler - çevrimiçi değerlendirmeler için ihtiyacı olanlar için ek süre olduğundan emin olun.
- Bireysel öğrenci ihtiyaçlarına yanıt vermek - taleplere açık olun ve ön planlama gerektirebilecek farklı ayarlamaların niteliğini anlayın.

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



4 Kapsamlı dijital pedagoji - bir tanım

Kapsamlı dijital pedagoji yüksek düzeyde eğitimde tüm öğrencilerin dijital öğrenme deneyimini geliştirir. Öğrencilerin çok farklı geçmişleri olduğunun ve yaş, cinsiyet, sınıf, etnik köken, cinsel yönelim, yetenekler, engelliler, algılar ve inançlar gibi çeşitli özelliklerle farklılaştığının farkında. Farklı öğrenme tarzları, eğitim ve yaşam deneyimleri, dijital okur yazarlık ve erişim seviyeleri ve güven ve özgüven düzeyleri var. Kapsamlı dijital pedagoji, dijital eğitimi tüm öğrencilerin erişimine sunmayı amaçlıyor.

Öğrenmeyi tasarlarken çeşitli ihtiyaçları fark etmek ve öngörmek, dijital öğrenme deneyiminin dahil edilmeyi istemek zorunda kalmadan onlara açık olduğunu hissetmelerini sağlayan bir yaklaşımdır. Bu, başarı şansını artırır ve öğrenci deneyimini geliştirir.

Erişilebilirlik derken neyi kastediyoruz?

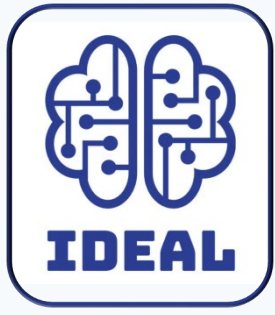
Erişilebilirlik genellikle, tüm öğrencilerin öğrenme bağlamına anlamlı bir şekilde katılıp tam potansiyellerini elde etmelerine olanak sağlamak amacıyla, erişim ve dahil etme engellerinin üstesinden gelen önlemleri ifade eder. Dijital pedagojide bu, tüm öğrencilerin destekleyici içerik ve eğitim faaliyetlerine katılmalarını sağlar. Söz konusu kavram, İngilizce öğrenenler, kırsal kesimde öğrenciler veya ekonomik açıdan dezavantajlı evlerin yanı sıra tanınmış engelli öğrenciler gibi tüm potansiyel öğrencilerin bireysel öğrenme ihtiyaçlarını karşılamak için geçerlidir.

Dijital erişilebilirlik Mancilla ve Frey (2020) tarafından "engellere veya çevresel kısıtlamalara bakılmaksızın tüm insanlar tarafından kullanılabilen elektronik malzemelerin tasarımı" olarak tanımlanmıştır.

[İçeriğe geri dön](#)

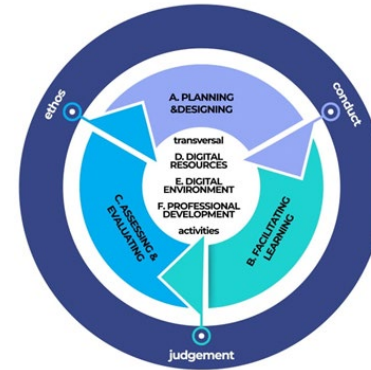
IDEAL Toolkit





Bölüm
5

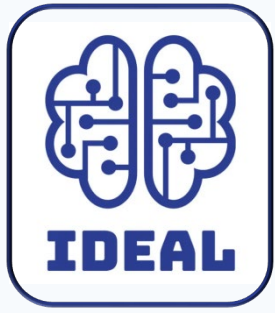
Dijital Yeterlik



Bölümü girin

[İçeriğe geri dön](#)





IDEAL Toolkit



5.1 Dijital Yeterlik ile ne demek istiyoruz?

Yeterlik ya da Yeterlik, **bir şeyi başarılı veya verimli bir şekilde yapma yeteneği** olarak tanımlanabilir' (Oxford İngilizce (Sözlük). Dijital yeterlik (eğitmciler ve öğrencilerle ilgili) yalnızca dijital araçları etkili ve etik olarak anlama ve kullanma becerisi değil, aynı zamanda bunları dijital teknoloji kullanılarak geliştirilmiş etkili öğrenim aktiviteleri ve deneyimleri sağlamak için kullanma anlamına da gelir. Bu, hem dijital aygıtlarla, kaynaklarla ve medyayla çalışma yeteneği, hem de dijital pedagoji ilkelerinin iyi bir komutuyla ilgilidir.



5

Dijital Yeterlik

Dijital yeterlik derken neyi kastediyoruz?

Tanıtım çerçeve

İDEAL dijital Yeterlik çerçevesinin kullanılması

Etik, davranış ve yargılama

Yetkinlikler

Başlamak için dön

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.2 Dijital Yeterlik Çerçevesi

İDEAL Dijital Yeterlik Çerçevesi, İDEAL web sitesinden edinilebilir

Çerçeve, ister uzaktan ister başka bir şekilde dijital teknoloji kullanan yüksek öğretim ve yüksek mesleki eğitim ve öğretim (HE/HVET) alanında faaliyet gösteren eğitimcilerin, eğitimcilerin ve eğitim çalışanlarının faaliyetlerine uygulanmak üzere tasarlanmıştır. Çok çeşitli içerikleri kapsadığından, örneğin, bir literatür veya bilim derecesine yönelik online, harmanlanmış veya hibrit bir yaklaşıma, artırılmış ve sanal gerçeklik kullanan teknisyenlere eğitim vermeye, sağlık çalışanlarını mobil öğrenme aracılığıyla desteklemeye veya bir polislik programı için iskele sağlamaya ya da öğrenmeye odaklanmanın iş aktivitesinden kaynaklandığı bir anket yerleşimine yönelik bir yapı sunmayı kapsıyor.

çerçeve altı alanı kapsıyor ve bunun yanında mesleki etik, davranış ve yargıyla ilgili bir dizi standardı da içeriyor. İlk üç alan, öğretme ve öğrenme sürecinin süreçleriyle ilgilidir: planlama ve tasarlama, öğrenmeyi kolaylaştırma ve değerlendirme. Diğer üç alan, eğitim ve öğrenim bölümünü destekler ve destekler: dijital kaynakları kullanmak, dijital ortamı yönetmek ve sürekli profesyonel gelişim. Altı alanın tümünde de uygun dijital pedagojiler ve erişilebilirlik ve bunlara dahil etme üzerinde duruluyor.



5

Dijital Yeterlik

Dijital yeterlik derken neyi kastediyoruz?

Tanıtım çerçeve

İDEAL dijital Yeterlik çerçevesinin kullanılması

Etik, davranış ve yargılama

Yetkinlikler

Başlamak için dön

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.5 Dijital İDEAL Yeterlik Çerçevesinin Kullanılması

Çerçeve, başvuru kılavuzu veya kendi kendini sınama aracı olarak kullanıldığı için çalışma bağlamınıza uyarlanabilir.

Bu Toolkit Çerçeve'yi desteklemek için tasarlanmıştır. Framework ile [aynı](#) yapıyı izler.

Çerçeve, birbirlerinden sonra altı yetki alanı ile belirlense de doğrusal olarak kullanılmak üzere tasarlanmamıştır. Belirlenen altı Yeterlik alanı, yetkin uygulamaları destekleyen faaliyetleri tanımlar. Bu bir tarif veya öğretim kitabı değildir, ve kişinin bilgi/beceri, eğitim amaçları veya niteliklerini de listelemez.

Farklı alanlar arasında çapraz referans yapmak yararlı olabilir; örneğin planlama ve tasarım aynı zamanda dijital kaynaklar, öğrenim kolaylıkları ve değerlendirme ve değerlendirme hakkında iyi bir bilgi de gerektirir.

5

Dijital Yeterlik

Dijital yeterlik derken neyi kastediyoruz?

Tanıtım çerçeve

İDEAL dijital Yeterlik çerçevesinin kullanılması

Etik, davranış ve yargılama

Yetkinlikler

Başlamak için dön

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.4 Ethos, davranış ve yargılama

Etik, davranış ve yargılama çerçevesinin dış halkasında yer alır.

Bunlar, çerçeveyi destekleyen ve dijital öğrenimdeki uygulayıcılar için geçerli olan önemli prensipleri oluşturur. Öğrenmenin etkinliği ve deneyimi, dijital medya ve kaynakların sağladığı potansiyeli kullanarak onları geliştiren tüm faaliyetlerin amacıdır. İlkeler bir yapı iskelesi oluşturur ve şu şekilde özetlenebilir:

- Dijital öğrenimi iyileştirmek için öğrencilerin ve diğer hissedarların geri bildirimlerini teşvik edin, dinleyin ve kullanın.
- Dijital öğrenimde hem genel düzeyde hem de bireysel öğrencilerin gereksinimlerine yanıt olarak erişim, dahil etme ve eşitliği en üst düzeye çıkarın.
- Dijital öğrenme ve öğretimde kendi bilgi ve verimliliğinizi geliştirmek için fırsatlar yaratın.
- Dijital öğrenimi desteklemek için malzemelerin, kaynakların, aygıtların ve yöntemlerin seçimi, tasarımı ve kullanımı konusunda bilgili ve eleştirel yargıları kullanın.
- Dijital gizlilik, gizlilik, koruma ve telif hakkı ilkelerini izleyin.
- Öğrencilerin ve öğrencilerin dijital ortamdaki refahını ve güvenliğini destekleme.
- Yasadışı, saldırgan, amaca uygun olmayan veya öğrencileri veya uygulayıcıları riske atan çevrimiçi davranışlardan kaçının.

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit

5

Dijital Yeterlik

Dijital yeterlik derken neyi kastediyoruz?

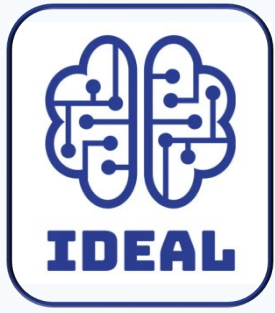
Tanıtım çerçeve

İDEAL dijital Yeterlik çerçevesinin kullanılması

Etik, davranış ve yargılama

Yetkinlikler

Başlamak için dön



IDEAL Toolkit



5.5 Yeterlik alanları

Bu çerçevede üç seviyede derinlik vardır: Yeterlik alanları, faaliyetler ve genişleme beyanı.

Üç katmanlı yapının bir örneği:

- Dijital öğrenme için planlama ve tasarım bir 'uzmanlık alanı' mı?
- Bir program, müdahale veya oturum ile nelerin başarılacağını belirlemek 'yetkin uygulamaları destekleyen bir etkinliktir'
- Her etkinliğin altında, faaliyetin adreslenmesinde daha fazla rehberlik sağlayan çeşitli 'genişleme deyimleri' bulunur.

Çerçeve'de altı yetki alanı vardır:

- Planlama ve Tasarım
- Öğrenmeyi Kolaylaştırma
- İnceleme, Değerlendirme ve Değerlendirme
- Dijital Kaynakları Kullanma
- Dijital Ortamı Yönetme
- Sürekli Profesyonel Gelişim

Bunlar Toolkit başlıkları olarak belirlenmiştir. Toolkit içindeki her uzmanlık alanında birden fazla alanı destekleyebilir ve her alanda bir tema olarak erişilebilirlik ve dahil etme konuları ele alınmıştır. Her bir yeterlik alanında kısa bir tanıtım vardır. Aşağıda yer alan aktivitelerin her biri önerilen kaynaklarla detaylı bir şekilde incelenir. Toolkit bu bölümü her uzmanlık alanı, ilgili yerlerdeki kısa kontrol listeleri gibi kaynaklara bağlantılar ve örneklere bağlantılar, daha fazla okuma ve diğer kaynaklar hakkında bazı bilgiler sunar. Bu teknoloji ile eğitimin desteklenmesinde teknolojinin tüm avantajlarının henüz tam olarak hayata geçirilmediği, daha etkin bir pedagojiyi desteklemekten çok daha kolay bir şekilde kullanıldığı bir kültür ile mücadele etmeyi amaçlıyor. (Newham ve Beetham, 2017, p. 5)

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



5

Dijital Yeterlik

Dijital yeterlik derken neyi kastediyoruz?

Tanıtım çerçeve

İDEAL dijital Yeterlik çerçevesinin kullanılması

Etik, davranış ve yargılama

Yetkinlikler

Başlamak için dön



IDEAL Toolkit



5.5A Dijital öğrenme için bir planlama ve tasarım

Bu Toolkit konusu etkili dijital ve karma öğrenme deneyimlerini planlama ve tasarlama konusundaki yetkin uygulamaları destekleyen ve örneğin programlanmış dersler, iş yerinde öğrencileri destekleme ve bireysel çalışmayı destekleme gibi çeşitli öğrenme durumlarına uygulanabilen ön bilgiler içerir. Dijital pedagojiyle ilgilenir - donanım ve yazılım anlayıp seçme gibi teknik konular, dijital kaynakları kullanarak D bölümünde yer alır - Gerçek ve potansiyel öğrencilerin ihtiyaçlarını ve bağlamlarını ve ulaşılabilirlik düzeylerini geliştirir.

A.1 Bir program, müdahale veya oturumda nelerin başarılacağını belirler.

Bu faaliyet bir öğrenme olayının planlanmasında ön bilgileri tanımlar: hedefler, öğrenme bağlamı ve öğrencilerin özellikleri ve ihtiyaç duyulan ve mevcut olan kaynaklar.

Hedefler

Öğrenim amaçlarını (hedeflenen sonuçları) belirlemek, özellikle ulaşılabilecek resmi program hedefleri olduğunda, öğrenim deneyimlerini planlamanın normal bir parçasıdır. Bu resmi, konuya özgü ya da işle ilgili amaçların yanı sıra öğrenme sürecinin kendisiyle bağlantılı herhangi bir zımnî amaç var mıdır? Örneğin:

- belirli görevleri gerçekleştirmek için belirli dijital cihazlara ve uygulamalara erişebilmek ve kullanabilmek
- kendi görevlerini ve zamanını etkili bir şekilde yönetebilmek ve ilgili öğrenime ulaşabilmek
- diğer öğrencilerle uzaktan ya da fiziksel olarak yakın çalışma olanağına sahip olmak.

Aşağıdakilere dikkat etmeniz, öğrencilerin öğrenme süreçleri için gereken erişim, bilgi ve becerilere sahip olmasının yanı sıra sonuçları elde etmelerine yardımcı olarak oturumu daha etkili şekilde tasarlamaya yardımcı olabilir.

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



5.1

Yeterlikler

Planlama ve tasarlama

Öğrenmeyi kolaylaştırmak

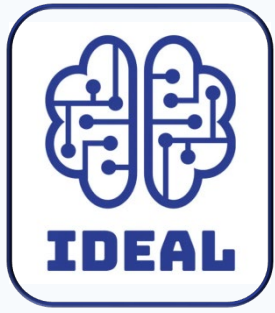
Gözden geçirme,
değerlendirme ve
değerlendirme

Dijital kaynakları
kullanma

Dijital ortamı yönetme

Sürekli profesyonel
gelişim

Dijital Ortama Geri Dön
Yeterlik



IDEAL Toolkit



5.1A Dijital öğrenme için bir planlama ve tasarım devam ediyor

Bağlam

- Bir sınıf veya konferans salonunda tam zamanlı genç lisans öğrencilerinden oluşan 'tipik' bir grupta, öğrenmenin hangi bağlamda gerçekleştiğini düşünmek için çok az zaman harcanır - belki de oda kurulumu ve onlara ihtiyacı olan öğrenciler için eğitim olanakları dışında. Dijital öğrenme, özellikle çevrimiçi ve uzaktan öğrenme, çok daha geniş bir içerik aralığında gerçekleştirilebilir ve bunlar tasarımı etkileyecektir. Bazı örnekler:
 - evden erişilebilir - bu da en son BT tesisleriyle sessiz bir çalışma veya kötü genişbantlı gürültülü bir daire ile paylaşılan, güncelliğini yitirmiş bir dizüstü veya tablet bilgisayar olabilir
 - farklı iş düzeyleri - örneğin, başka hiçbir sorumluluğu olmayan tam zamanlı genç bir öğrenciyi tek bir ebeveynle, kariyeriyle veya bir profesyonelle zorlu bir görevle karşılaştırın
 - iş yerinden erişildi - bu, bazı öğrenciler için yoğun ve gürültülü ortamlarda kısa oturum kapma anlamına gelebilir
 - öğrenmenin odağı olarak çalışmayla - dijital medya iş yerlerinden ya da proje etkinliklerinden öğrenmeyi yönlendirmek ve desteklemek için kullanılır
 - tam zamanında - öğrenme, bir iş veya başka bir dış isteme yanıt olarak gerçekleşir; örneğin, bir makine parçasındaki hatayı düzeltme veya belirli belirtileri olan bir hastaya bakma
 - öğrenciler arasında ya da yalnız çalışan öğrenciler ile temas kurarak - açıkçası siz bunu tasarım yoluyla da etkileyebilirsiniz, ama öğrenciler kendi ders ya da iş yerlerinde ekran grubunun ya da ağının bir parçası olmaya hazır mı?

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1A Dijital öğrenme için bir planlama ve tasarım devam ediyor

Öğrenmenin gerçekleşeceği (veya gerçekleşebileceği) bağlamı anlamak, etkili öğrenme tasarımı için önemlidir. Örneğin, tasarımınız öğrencilerin iki saatlik bir senkronize oturuma katılabileceğini varsayarsa, ancak gerçek şudur ki en azından bazıları bunu imkansız bulacaktır (veya bu kadar uzun süre konsantre olamayacaktır), başarısız olacaktır.

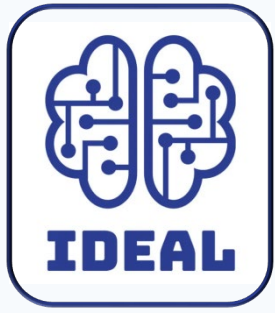
Öğrencinin özellikleri ve erişim ihtiyaçları

Öğrenme tasarımınızın ne kadar başarılı olacağı, tasarımın herkes için işe yarayıp yaramayacağına bağlı olacaktır. Buna çeşitli şekillerde yaklaşılabılır. Öğrenci grubunuzda çok çeşitli erişilebilirlik ihtiyaçları olacağını düşünmek ve erişimi en üst düzeye çıkarmak için tasarım yapmak en iyisidir: bölüm A4'te tartışılan 'evrensel tasarım' fikri bu yaklaşımı benimser. Diğer yandan, eğer bilinen bir öğrenci grubunuz varsa, özellikle bu gruplarla planlarınızı yapmak daha kolay olabilir.

- Bu bölümde A4'te daha fazlası var, ancak hızlı bir kontrol listesi için aşağıdakileri düşünün:
- Engelliler ve nesnelere algılama şekilleri arasındaki farklılıklar, örneğin görme, işitme, konsantrasyon ve ekipmanların fiziksel erişim ve çalışma
- Farklı ifade modları, örneğin sözel, metin, grafik, işaret dili aracılığıyla, videolar aracılığıyla
- Öğrenme yöntemleri için farklı tercihler, örneğin dinleme, izleme, yapma, tartışma ve bunların kombinasyonları
- Dijital aygıtlar ve uygulamalar ile farklı yeterlik ve güven düzeyleri
- Dijital ekipmana ve bağlanabilirliğe farklı düzeylerde erişim.

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.5A Dijital öğrenme için bir planlama ve tasarım devam ediyor

Öğrencinin özellikleri ve erişim ihtiyaçları

Öğrenme tasarımınızın ne kadar başarılı olacağı, tasarımın herkes için işe yarayıp yaramayacağına bağlı olacaktır. Buna çeşitli şekillerde yaklaşılabilir. Öğrenci grubunuzda çok çeşitli erişilebilirlik ihtiyaçları olacağını düşünmek ve erişimi en üst düzeye çıkarmak için tasarım yapmak en iyisidir: bölüm A4'te tartışılan 'evrensel tasarım' fikri bu yaklaşımı benimser. Diğer yandan, eğer bilinen bir öğrenci grubunuz varsa, özellikle bu gruplarla planlarınızı yapmak daha kolay olabilir.

- Bu bölümde A4'te daha fazlası var, ancak hızlı bir kontrol listesi için aşağıdakileri düşünün:
- Engelliler ve nesnelere algılama şekilleri arasındaki farklılıklar, örneğin görme, işitme, konsantrasyon ve ekipmanların fiziksel erişim ve çalışma
- Farklı ifade modları, örneğin sözel, metin, grafik, işaret dili aracılığıyla, videolar aracılığıyla
- Öğrenme yöntemleri için farklı tercihler, örneğin dinleme, izleme, yapma, tartışma ve bunların kombinasyonları
- Dijital aygıtlar ve uygulamalar ile farklı yeterlik ve güven düzeyleri
- Dijital ekipmana ve bağlanabilirliğe farklı düzeylerde erişim.



5.1

Yeterlikler

Planlama ve tasarım

Başlamak için iade
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1A Dijital öğrenme için bir planlama ve tasarım devam ediyor

Kaynaklar

iyi dijital öğrenme tasarımı, teknolojinin yapabileceklerinden ziyade, esas olarak pedagojik faktörler tarafından yönlendirilmelidir. Bununla birlikte, pratikte teknolojinin sunabilecekleri, en etkili öğrenme deneyimini sağlayacak şeyler ile pratik ve ekonomik olanlar arasında gidip gelenler olacaktır. Bu aşamada neyin kullanılabileceğini (ve kullanılabileceğini) bilmek tasarım sürecini kolaylaştırır ve geriye doğru izlemeyi kaydeder.

- Hangi kaynaklara (donanım, yazılım, uygulamalar, lisanslar, mevcut malzemeler, teknik ve öğrenim tasarım desteği) sahipsiniz (veya bunlara erişebilirsiniz)? İnternette mevcut olan ücretsiz kaynakları unutmayın.
- Bu eğitimler ilgili öğrenme deneyimleri yaratmak açısından ne gibi yararlar sağlıyor - ve sizin yapabilecelerinize ne gibi sınırlamalar getiriyor?
- Bunları kullanmak için ne kadar zaman, destek (ve ilgili para) gerekir?
- Öğrenciler evlerinden ya da işyerlerinden çalışacaklarsa, en son donanım ya da yüksek bant genişliği olmadan başvurulara ulaşmak zor olacak mı?
- Uygulamalara ve malzemelere ne kadar erişilebilir olabilir - örneğin yardımcı teknoloji ile ne kadar uyumludur?
- Dijital Kaynakları Kullanarak D bölümünde dijital kaynakları seçme, değerlendirme ve oluşturma konusunda daha fazla bilgi vardır.

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.1A Dijital öğrenme için bir planlama ve tasarım devam ediyor

Kaynaklar

Dijital Varsayılan Zihniyet 2022'de Etkili Kuruluşlara Nasıl Gidiyor?

Sanal Öğrenme veya Karma Öğrenme - nasıl seçeriz?

Dijital Dönüşüm: Online Öğrenme ile Katılımın Artırılması Kapsamlı

eğitim nasıl görünmeli? - Kısa düşünme parçası

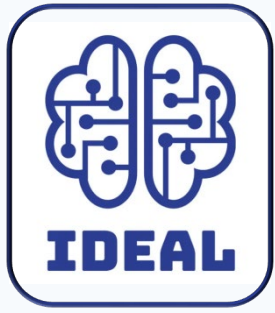


5.1

Yeterlikler

Planlama ve tasarım

Başlamak için iade
/ bölümü



IDEAL Toolkit



5.5A Dijital öğrenme için bir planlama ve tasarım devam ediyor

A.2 Bir program, müdahale veya oturumda yer alan faaliyetleri planlayın.

Bu faaliyet, dijital veya karma modlu bir öğrenme etkinliği veya programı planlamaya odaklanmıştır. Temel program ya da oturum planlaması hakkında bilgi sahibi olduğunuzu varsayar - bu konuda aşağıda imzalı bazı kaynaklar yoksa - ve dijital medya ile çalışırken özellikle önemli olan hususlar üzerine odaklanır. Bölüm A1, ön hazırlıkları kapsar ve planlama ve tasarım sürecinde bunlar dikkate alınmalıdır.

- Sadece dijital değil, tasarım ve teslimat için iyi bir genel kaynak ve JISC tarafından sağlanmaktadır:
- BMC Tıp Eğitiminde van Diggele, Burgess & Mellis (2020) ve küçük bir grup öğretmenliği yapmayı planlamak, hazırlamak ve yapılandırmak:

Dijital için yeniden tasarlama

Koronavirüs salgınının başlangıcında, online eğitim ve öğrenime hızlı bir geçiş birçok etkinliğin bir internet ortamına aktarılmasına yol açmıştır - Zoom üzerine dersler, Powerpoint sunumları ve pdf olarak paketlenmiş dağıtımlar, vb. Buna 'acil uzaktan eğitim ve öğrenme' (ERTL) adı verilmiştir. Ruben Puentedura'nın SAMR (ikame - yükseltme - yeniden tanımlama) modelini kullanarak, bu daha çok dijital araçlarla, gelişmeleri gerçekleştirmek için teknolojiyi kullanmak yerine, olan biteni çoğaltmaktır.

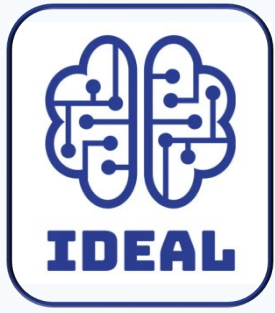
Dijital teknolojiyi yalnızca çevrimiçi ortamda değil, öğrenmeyi geliştirmek ve daha etkili hale getirmek için nasıl kullanabilirsiniz?

- SAMR modelini uygulamak için kısa bir kılavuz:

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.5A Dijital öğrenme için bir planlama ve tasarım devam ediyor

Öğrencinin bakış açısından tasarım

- Dijital olarak aracılaştırılmış veya dijital olarak desteklenen öğrenim potansiyel olarak karmaşık olabilir ve etkili ve keyifli bir öğrenme deneyimi için çok fazla veya çok az yapı sağlayabilir. İyi, iyi test edilmiş tasarım, dijital ortamın insan müdahalesi olmadan kullanılması açısından özellikle önemlidir. Bu nedenle, tasarımın bir kısmı çevre içinde 'yürüme' ve öğrencinin bakış açısından öğrenme aktivitelerini içermelidir. İşte birkaç bilgi.
- Bir akış diyagramı yararlıdır. Öğrencinin izleyeceği önemli faaliyetleri veya adımları, bileşenleri yeniden gözden geçirmek için herhangi bir seçenek ve fırsat da dahil olmak üzere planlayın.
- Kaynaklar arasında ilanlar varsa, bunlar en uygun noktalardır.

Pandemiğe dijital tepkiler - Lester & Crawford-Lee'nin iş tabanlı ve işle bütünleşmiş yüksek öğretime odaklanan bir makalesi **IDEAL web sitesinde** yeniden üretilir: Dijital uyarlamalardan pandemiğe öğrenme: iş tabanlı yüksek öğrenimi geliştirmek.



5.1

Yeterlikler

Planlama ve tasarım

Başlamak için iade
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.1A Dijital öğrenme için bir planlama ve tasarım devam ediyor

Öğrenmeyi kim kontrol ediyor?

Farklı öğrenme uygulamaları ve bağlamları, farklı düzeylerde öğrenci yeterliliği ve güveni, öğrenmeyi kontrol eden arasında farklı dengeler gerektirir. Öğrenme hedefleri ve öğrenme süreçleri eğitimci/eğitmen tarafından (ya da geleneksel bilgisayar tabanlı bir eğitim paketinde olduğu gibi dijital kaynakların tasarımı yoluyla) ya da öğrenci tarafından ya da birlikte tasarım yoluyla yönetilebilir. Kontrol, program süresince daha öğrenci odaklı olmaya geçebilir, ama farklı aktivite türlerine göre de ileri geri hareket edebilir.

Coomey & Stephenson'ın TLP (öğretim ve öğrenme paradigması) veya dört dörtlük modeli, bir ders veya programda genel yaklaşımın yanı sıra her noktada en uygun olanın planlanmasında kullanılabilir:

- Coomey & Stephenson'ın modelinin Brandon Loy Castrejon tarafından basit bir sunumu:



5.1

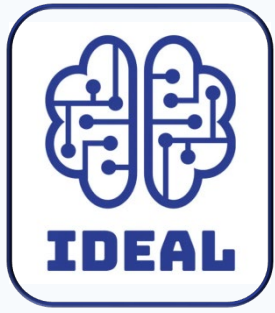
Yeterlikler

Planlama ve tasarım

Başlamak için iade
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1A Dijital öğrenme için bir planlama ve tasarım devam ediyor

Zaman uyumlu ve zaman uyumsuz faaliyetler

Eşzamanlı faaliyetler kişilerin (öğretmen/öğrenci veya öğrenci grupları gibi) gerçek zamanlı olarak etkileşim kurmasını içerir. Dijital örnekler arasında çevrimiçi dersler ve tartışmalar, bir sorun üzerinde gerçek zamanlı çalışan öğrenci grupları ve artırılmış ya da sanal gerçeklik ortamı yoluyla etkileşim kuran iki ya da daha fazla öğrenci sayılabilir. Zaman uyumsuz etkinlikler, tek bir öğrenci tarafından, aynı anda başkalarıyla etkileşim kurmaya gerek kalmadan yapılabilecek herhangi bir şeydir. Bu, proje ve atama temelli aktiviteyi, bağımsız çalışmayı ve e-posta, blog'lar veya bülten panoları aracılığıyla iletişimi kapsar.

Tamamen eşzamanlı ya da tamamen eşzamanlı olmayan yöntemlere güvenmek, genellikle öğrenme için iyi bir tarif değildir ve dijital öğrenme için, en azından yüksek ve profesyonel eğitimde, asenkron aktivitelere doğru dengenin daha fazla olması gerektiğine dair geçici kanıtlar bulunmaktadır. Gerçek bilgi edinmenin eş zamanlı olarak gerçekleştiği ve ardından tartışma, geri bildirim ve uygulama için eş zamanlı oturumun yapıldığı 'çevrilmiş' veya 'ters çevrilmiş' yaklaşım, özellikle dijital ortamlarda sorunsuz bir şekilde çalışır.

- Abby Fry'ın senkronize ve asenkron öğrenimini Moodle'dan birleştirme tartışması:
- Burada, Rook & McManus (2020) tarafından senkronize ve asenkron aktivitelerin iyi bir karışımından yararlanılmasını sağlayan karmaşık bir uygulama (iş bütünleşik öğrenme projesi) açıklanmıştır:



5.1

Yeterlikler

Planlama ve tasarım

Başlamak için iade
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.5A Dijital öğrenme için bir planlama ve tasarım devam ediyor

Akış ve ilerlemeyi koruma

'Akış', öğrencilerin bir öğrenme aktivitesine katılımlarını zorlanma (görevler çok basit ve zorluktan yoksundur) ya da stres (aşırı zorluk ya da karmaşıklıktan, yetkinsizlik duygusuna ya da başa çıkamama hissine kadar) yaşamadan sürdürdükleri bir durumu ifade eder, bu durumların her ikisi de öğrenmeyi önemli ölçüde azaltabilir. Esasen, öğrencilerin beceri seviyeleri eldeki görevle ideal olarak eşleşir, böylece keyif verici, sarmal ve yeterince zorlayıcı olur. Bu kavram 1975 yılında Mihaly Csikszentmihalyi tarafından tanıtıldı ve 1990 yılında *Flow: the psychology of optimal Experience* (Harper & Row) adlı kitabında açıklanmıştır. Dijital öğrenmede, geliştikçe öğrenme deneyimini değiştirmek üzere eğitmen veya eğitmen hazır olmadığından veya önceden tasarlanmış öğeleri geçersiz kılamadığından, akışa ve ilerlemeye dikkat özellikle önemlidir.

Marek Hyla'nın e-egitimde akış hakkında kısa bir açıklaması:



5.1

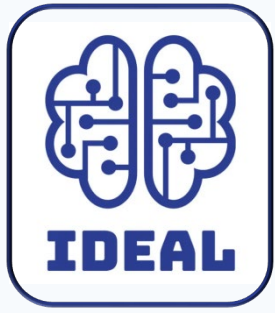
Yeterlikler

Planlama ve tasarım

Başlamak için iade
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1A Dijital öğrenme için bir planlama ve tasarım devam ediyor

Akış ve ilerlemeyi koruma

Akış tutmak için bir öğrenme aktivitesi tasarlamak, öğrencilerin nereden başlayacaklarını, dikkatlerini çekecek aktivite hızını ve bu noktaya ulaşmalarında yardımcı olmak için ne kadar yapı ve iskele (aşağıya bakınız) uygun olduğunu bilmeyi gerektirir. Faaliyet veya faaliyet dizisi içindeki ilerleme hedefleri örneğin:

- Basit kavram ve görevlerden daha karmaşık olanlara.
- Bilgi edinmekten, zihinsel modeller geliştirmeye kadar.
- Teorik modellere sahip olmaktan gerçek dünyada veya gerçekçi simüle edilmiş durumlarda (ve sonuç olarak bunları değiştirerek) karar vermek için kullanmaya.
- Adım adım yeteneklerden tümleşik performansa kadar.
- Bağımlı olmaktan bağımsız öğrenmeye ya da eyleme.

İyi tasarlanmış bir öğrenme dizisi, öğrencileri bir akış durumunda tutan bir hızda, bu boyutların birden fazlasında ilerlemeyi içerebilir.



5.1

Yeterlikler

Planlama ve tasarım

Başlamak için iade
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1A Dijital öğrenme için bir planlama ve tasarım devam ediyor

Yapı ve iskele

Yapı ve yapı iskeleleri bir öğrenme etkinliğini tamamlamak için öğrencinin yararlanabileceği yönergeler, rehberlik, kaynaklar, yardım ve benzeri biçimlerde destekten bahseder. Uygun yapı ve iskele sağlanması akış ve ilerleme kavramlarıyla ilgilidir - öğrencilere yeterli yapı ve rehberlik sağlanır, ancak sıkıntıya yol açacak veya öğrenmelerini sınırlayacak kadar çok değil. İyi bir öğrenim tasarımı, bu dengeyi doğru sağlamakla kalmaz, aynı zamanda iskelelerin hem bireysel öğrencilerin ihtiyaçlarını karşılayacak hem de öğrencilerin ilerleme hızına (ve karşılaştıkları engellere) yanıt verecek şekilde değiştirilmesine olanak sağlar.

Allen Collins ve meslektaşları tarafından geliştirilen bilişsel çıraklık yaklaşımı iskele ve solma kavramını kullanır. İskele, öğrencilerin genel sürecin temel aşamalarını, üzerine çizmeleri gereken bilgi ve becerileri ve kullanmaları gereken önemli süreçleri anlamalarına yardımcı oluyor.

- Kirschner & Hendrick tarafından yazılan bilişsel çıraklık konulu pratik tartışma:
- Bilişsel çıraklığın iyi bir örneği dijital bağlamda (hemşirelikte mobil öğrenme) 2018 yılında bir makalede sunulmuştur Lai & Yen:

'Solma' fikri, öğrencilerin bağımsız kararlar almalarına, güven kazanmalarına ve uzmanlık ve uzmanlık (yok olma) geliştirmelerine yardımcı olmak için destekleyici yapıların ve rehberliğin kademeli olarak kaldırılmasını ifade eder. Dijital öğrenmede, koçluk ve bilişsel çıraklıkta kullanılmaktadır. Dijital ortamlarda solma, örneğin kapatılacak ipuçları ve ipuçları isteyerek öğrenci tarafından kısmen kontrol edilebilir. 'Soldurma', öğrencilerin kendi başlarına ya da grup halinde araştırma yapmaları, hata ya da yanlış anlamaları düzeltmeleri ve birleştirmeleri için bir fırsat yakalamalarından sonra artan destekle ilgilidir.

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit

5.1

Yeterlikler

Planlama ve tasarım

Başlamak için iade
/ bölümü





IDEAL Toolkit



5.1A Dijital öğrenme için bir planlama ve tasarım devam ediyor

- Saskatchewan Üniversitesi'nden iskele ve solgunluğun basit bir açıklaması:
- Yayıncı Wiley'den iskeleye kısa bir rehber:

Bell ve Kozlowski, öğrencilere gelecekteki görevlerle ilgili özel bilgiler sağlama, işleri kendi başlarına yürütmelerine izin verme ile doğru kararları vermelerine yardımcı olacak yeterli bir yapı sağlama sürecidir 'uyarlanabilir rehberlik' fikrini geliştirdiler.

- Uyarlamalı rehberlik yaklaşımının bir açıklaması Bell ve çalışma arkadaşları tarafından 2006'da verilmiştir:

Uyarlamalı iskele bir adım daha ileri gider ve öğrencilerin nasıl ilerlediklerine cevap verir, genellikle daha detaylı olmaktan veya daha stratejik ve daha yetkin hale geldikçe daha çok stratejik ve sorgulamaya odaklanmaktan vazgeçerek. Öğrencilerin mücadele ediyorği yerlerde iskele, yeterli bilgi ve rehberlik sunmak için uygun şekilde tepki veriyor. Dijital platformlar uyarlanabilir iskelelerin otomatik olarak oluşmasını sağlar, örneğin, daha spesifik yardım sağlanarak, öğrencilerin yavaş ilerlemeleri veya bir görev üzerinde çok sayıda adım atmaları durumunda sorular ve daha açık, daha hızlı ilerledikleri yerlerde de sorular sorulmasını sağlar.



5.1

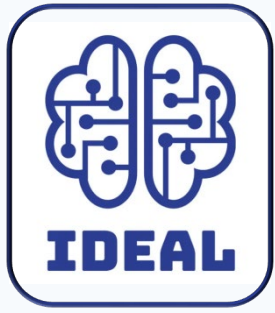
Yeterlikler

Planlama ve tasarım

Başlamak için iade
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1A Dijital öğrenme için bir planlama ve tasarım devam ediyor

Öğrencinin bakış açısından tasarım

Dijital olarak aracılaştırılmış veya dijital olarak desteklenen öğrenim potansiyel olarak karmaşık olabilir ve etkili ve keyifli bir öğrenme deneyimi için çok fazla veya çok az yapı sağlayabilir. İyi, iyi test edilmiş tasarım, dijital ortamın insan müdahalesi olmadan kullanılması açısından özellikle önemlidir. Bu nedenle, tasarımın bir kısmı çevre içinde 'yürüme' ve öğrencinin bakış açısından öğrenme aktivitelerini içermelidir. İşte birkaç bilgi.

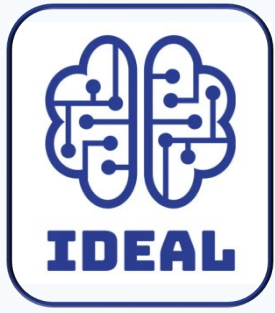
- Bir akış diyagramı yararlıdır. Öğrencinin izleyeceği önemli faaliyetleri veya adımları, bileşenleri yeniden gözden geçirmek için herhangi bir seçenek ve fırsat da dahil olmak üzere planlayın.
- Kaynaklar arasında ilanlar varsa, bunlar en uygun noktalardır.
- Öğrenciler, ihtiyaç duydukları takdirde ek noktalara, rehberliğe veya kaynaklara erişebilir mi? Bunlar otomatik olarak sorulduğunda, istemler bireysel öğrencilerin anlama ve Yeterlik düzeylerine mi bağlı?
- Öğrencilerin ilerlemesi nasıl izlenir? Genel olarak, tepkilerden, değerlendirmelerden, sınavlardan vs. kaçının, fakat yeterli sayıda birleşme noktası olduğundan emin olun, böylece öğrenciler başarısız olacak şekilde ayarlanmaz.
- Bir öğrenci doğru dürüst anlamadığı ya da ilgili becerileri geliştirmediği zaman ne olur? Basit bir tekrarlama olmadan geri dönmek veya daha fazla pratik yapmak için bir fırsat var mı?
- Öğrencilere gerektiğinde yardım etmenin net bir yolu var mı?
- Faaliyetler, akışı ve ilerlemeyi devam ediyorebilecek kadar çeşitli ve zorlu mudur?

A4 bölümünde daha ayrıntılı olarak açıklanan erişilebilirlik de bu aşamada göz önünde bulundurulmalıdır.

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.5A Dijital öğrenme için bir planlama ve tasarım devam ediyor

A3. Dijital ve dijital olmayan aktiviteleri entegre edin.

- Geleneksel olarak, dijital ve dijital olmayan aktiviteleri entegre etmek tamamlayıcı nitelikte tasarlanmış dijital (genellikle çevrimiçi) ve yüz yüze öğrenmenin bir karışımı olduğu 'harmanlanmış', 'karma mod' veya 'karışık mod' öğrenme anlamına gelmektedir. Ancak dijital ve dijital olmayan etkinlikleri entegre etmenin birçok farklı yolu vardır, bunlardan bazıları şunlardır:
- Öğrenciler bir konuyu online olarak araştırıyor veya dijital bir simülasyona katılıyorlar, ardından fiziksel olarak toplanıp tartışıyorlar, sorular soruyorlar ve pratik bir alıştırmada kullanıyorlar. Bu, öğretme ve öğrenmeye 'ters' yaklaşımın bir sürümüdür.
- Öğrenciler, sınıftaki bir konuya girişirler ve daha sonra bir atama veya başka bir uygulama formu doldurmadan önce konuyu daha ayrıntılı olarak çevrimiçi olarak araştırabilirler.
- Öğrenciler, etkileşim hem VR ortamında hem de yüz yüze görüşmeler ve değerlendirmeler aracılığıyla gerçekleşirken, bir sınıfta sanal gerçekliği (VR) kullanıyorlar.
- Yüksek öğretimde sanal gerçekliği kullanmak için bazı fikirler şunlardır:
- Öğrenciler, pratik bir prosedürü ustalaştırmak için artırılmış gerçekliği (AR) kullanıyorlar ve bunu daha sonra gerçek bir ortamda (örneğin yerleştirme veya çalışma alanlarında) uyguluyorlar. AR gözlüğü veya akıllı telefon kullanarak, bilgisayar üzerinde uzaktan görüntülenebilen canlı bir akışı, rehberlik edebilecek veya değerlendirme yapabilecek bir öğretmen veya eğitmen tarafından aktarabilirler.



5.1

Yeterlikler

Planlama ve tasarım

Başlamak için iade
/ bölümü



IDEAL Toolkit



5.1A Dijital öğrenme için bir planlama ve tasarım devam ediyor

- Bir yerleştirme veya profesyonel eğitim programı üzerine eğitim alan öğrenciler, öğrenimlerinin büyük bölümünü atanmış bir gözetmen ya da danışman tarafından verilen destekle iş yerinde gerçekleştirirler. Daha yansıtıcı öğrenme istemleri ve teorik materyallere bağlantılar online bir platform aracılığıyla sağlanır ve öğrenci, gözetmen ve öğretmen arasında düzenli aralıklarla çevrimiçi bir öğrenme görüşmesi gerçekleşir.
- Pratik bir ortamda (hastane veya mühendislik çalışması gibi) öğrenim görenler, destek materyallerine akıllı telefon veya tablet aracılığıyla erişebilir ve bu malzemeler hem gerçekleri ve prosedürleri kontrol etmek hem de daha derinlemesine araştırma yapmak için arıza sürelerinde kullanılabilir. Örneğin bir hastanın yatağının veya iş istasyonunun yukarısında ilan edilen bir QR kodu, öğrencinin tam zamanında danışabileceği dinamik bir içerik sağlamak için kullanılabilir.
- Bu, bir iş yerinde yalnızca zamanında mobil eğitimin bir örneğidir.
- Küçük işletmelerin sahipleri ve yöneticileri, işletmelerindeki problemleri ve projeleri öğrenmenin temel aracı olarak kullanarak bağımsız bir eğitim ve eylem tabanlı öğrenime dayanan bir yüksek öğrenim programı oluşturmaya ve bu programla çalışmaya yardımcı olmak için akıllı bir eğitim sistemini (yapay zeka tabanlı destek ve geribildirim sağlayan dijital bir platform) kullanırlar.
- Modüler bir program, öğrencilerin katılımcı bir program, çevrimiçi olarak veya her iki yöntemi birleştirerek, örneğin iş veya aile taahhütlerine uyacak şekilde tasarlanmıştır.
- Bunlar dijital ve dijital olmayan aktiviteleri entegre eden eğitim ve öğrenmenin sadece birkaç örneğidir. Her durumda, bazı temel ilkeler geçerlidir.



5.1

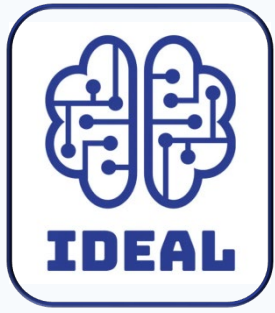
Yeterlikler

Planlama ve tasarım

Başlamak için iade
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.5A Dijital öğrenme için bir planlama ve tasarım devam ediyor

Dijital öğrenimi entegre etmek için bazı işaretler

İlk olarak, dijital öğenin açık bir gerekçesi olmalıdır. Bunu yapar mı, örneğin:

Öğrenme aktivitesine örneğin kavramları kolaylaştırma, yetenek ustalığını hızlandırarak veya öğrencilere yeni ve daha etkili öğrenme yöntemleri sunarak değer katmak? SAMR modeli burada yararlı olabilir.

- SAMR modelini uygulamak için kısa bir kılavuz:

Öğrenme için yeni fırsatlar yaratın veya mevcut olanlarını daha kolay erişilebilir hale getirin; örneğin katılım ihtiyacını azaltarak ya da bilgileri öğrenciler ya da genel olarak engelliler için daha kolay anlaşılabilir bir şekilde sunarak?

Örneğin, öğrencilerin ve öğretmenlerin çalışma süreleri veya kaynakların kullanımı açısından verimliliği artırmak?

İkinci olarak, bölüm A2'de planlama ve tasarım ile ilgili noktalar sadece dijital etkinliklerle ilgili olduğu kadar çok bunları etkili bir şekilde entegre etme gereği nedeniyle karma faaliyetlerle ilgilidir. Bir akış diyagramı, her ortamda hangi etkinliklerin gerçekleştiğini ve bunlar arasındaki geçişin nasıl yönetildiğini belirlemek için özellikle yararlıdır.

Son olarak, erişilebilirlik tüm bölümlerde göz önünde bulundurulmalıdır (bkz. bölüm A4). Dijital öğeleri bir kursa dahil etmek onu daha erişilebilir hale getirebilir, ancak özellikle dijital öğeler erişilebilirlik için iyi tasarlanmamışsa veya öğrencilerin dijital erişim ve Yeterlik düzeyi ya da güven konusunda varsayımlarda bulunmuyorsa bunun tam tersi de etkili olabilir.

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.5A Dijital öğrenme için bir planlama ve tasarım devam ediyor

A.4 Erişilebilirliği en üst düzeye çıkarın.

Dijital erişilebilirlik, "engellere veya çevresel kısıtlamalara bakılmaksızın tüm kişiler tarafından kullanılabilen elektronik malzemelerin tasarımı" olarak tanımlanmıştır (Mancilla & Frey 2020, s.3).

Erişilebilirlik, engellileri algılama ve çalışma yollarıyla, cinsiyetle, ekonomik, sosyal ve kültürel bağlamlarla, yaşla, kaynaklara ve bağlantılara erişim ile, dijital okuryazarlık ile dijital kaynaklara erişimin sağlandığı ortam ile ve daha fazlası ile ilgilidir. Dijital kaynaklara, içeriğe ve öğrenim aktivitelerine erişilebilirliği ve kullanılabilirliğini en üst düzeye çıkarmak tasarım aşamasında iki şey yapmak demektir: mümkün olduğunca çok sayıda öğrenciye erişebilmek için engelleri en aza indirmek ve gerektiği gibi daha bireyselleştirilmiş adaptasyonları (yardımcı teknolojiyi kullanmak gibi) birleştirmeyi kolaylaştırmak. Amaç öğrenciye değil, öğrenme ortamının nasıl sınırlı olduğunu sormak olmalıdır.

Dijital eğitime dahil olma ve erişilebilirlik hakkında kısa bir literatür özeti İDEAL'den edinilebilir:



Erişilebilirlik sorunu türleri

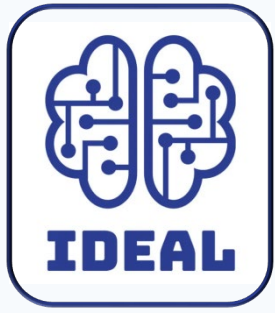
Dijital erişilebilirlik sorunları aşağıdakiler gibi çeşitli nedenlerle ortaya çıkabilir:

- Engelliler ve farklı algılama şekilleri. Bunlar, örneğin işitsel, görsel ve fiziksel engelleri, (nedenlerle) öğrenme engellerini, kısa sürelerden daha uzun süre konsantrasyon zorluklarını (veya ekran kullanarak) ve belirli çalışma ve bilgi işleme yollarına yönelik güçlü tercihleri ifade edebilir. Bunların bazıları büyük olasılıkla ek ya da bireysel çözümler (örneğin yardımcı teknoloji) gerektiriyor olabilir, ancak iyi tasarım öğrencilerin karşılaştığı bir çok engeli ortadan kaldırabilir.

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.1A Dijital öğrenme için bir planlama ve tasarım devam ediyor

- Güncel dijital aygıtlara ve bağlantılara erişim zayıftır. Bu durum basit bir kaynak yetersizliğinden kaynaklanabilir, fakat diğer sorunlar arasında Internet erişiminin kolay olmadığı veya aygıtların kullanımının zor, sınırlı veya cesareti kırılmış olduğu yerel geniş bant ve iş ortamları yer alır. Dijital öğrenme bazı dijital erişimler üstlenmelidir, ancak hızlı bağlantı, en son donanım veya belirli bir aygıt veya işletim sistemi varsadığında daha az erişilebilir hale gelir.
- Dijital Yeterlik ve güven eksikliği. Araştırmalar, dijital yoksulluğun önde gelen nedeni olarak, bu yöntemin artık kaynaklara ve bağlantıya erişimi aştığını gösteriyor. Öğrenciler, diğer dijital bilgi ve bilgi becerilerinden yoksun oldukları halde, oyunlar, sosyal medya ve akıllı telefonlar gibi bazı teknolojilerle yetkin ve kendinden emin olabilirler. Erişilebilirlik ayarlarını kullanmaktan fayda görecektir olan öğrenciler, bunları nasıl kullanacaklarını veya mevcut olduklarını da bilmeyebilirler. Tasarım çoğu zaman bu binayı ilgili ek öğrenme veya destekle tamamlayabilir ya da temel dijital Yeterlikten daha fazlasını üstlenmekten kaçınabilir.
- Kültürel ve sosyal varsayımlar. Bu eğilimler doğrudan teknoloji yerine öğrenme materyallerinin içeriği ve öğrenme aktivitelerinin tasarımı ile ilgilidir. Örnekler arasında tüm öğrencilerin baskın kültürden referansları veya örnekleri anlayacağı ve öğrenciler arasındaki etkileşimi etkileyebilecek kültürel normları gözardı edeceği varsayımı yer almaktadır (örneğin, tartışma ve grup çalışmasını etkileyebilecek kıdeme dayalı bir referans).
- Anlayışla ilgili varsayımlar. Bu durumlar, örneğin, öğrencilerin çok karmaşık bir dili, yabancı bir terminolojiyi ya da kavramları ya da her birinin karşılaşmayacağı teknik diyagramlar gibi bilgileri sunma yollarını (örneğin, teknik diyagramlar) anlamaları beklendiğinde meydana gelir.
- Hemingway uygulaması, dili basitleştirmeye yardımcı olmak için kullanışlı bir araçtır.



5.1

Yeterlikler

Planlama ve tasarım

Başlamak için iade
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1A Dijital öğrenme için bir planlama ve tasarım devam ediyor

Öğrenme için Evrensel Tasarım

Öğrenme için Evrensel Tasarım (UDL) en fazla sayıda öğrenci için materyalleri ve medyayı erişilebilir yapmayı amaçlamaktadır. Bu yöntem, bireysel çözümlere duyulan ihtiyacı azaltırken, bazı öğrencilerin başka uyarlamalara ve yardımcı teknolojilere ihtiyaçları olacağını öngörüyor. UDL'nin üç temel prensibi vardır: Öğrencilerin birden fazla **katılım** aracı sağlamak, **temsili** birden fazla araç sağlamak ve **eylem ve ifade araçları sağlamak**.

Dijital bir öğrenme platformundaki UDL'nin basit uygulamaları, videoların yazılarla birlikte aktarıldığından ve gerekirse anlatıların, ne olduğunu açıklayan ek anlatılara sahip olduğundan emin olmayı; resim ve diyagramları açıklamak için metin (ekran okuyucu için erişilebilir) sağlamayı ve öğrencilerin yazarak ve sözlü olarak yanıt vermelerini sağlamayı içerir.

- Daha derinlemesine araştırılacak linkler içeren UDL'ye genel bir bakış CAST web sitesinde sunulmuştur:
- Carol Allen UDL ilkeleri ve UDL'nin stratejiye nasıl dahil olabileceği hakkında sunum yapıyor (30 dakika)



UDL'nin temel ilkelerine ek olarak, web tasarımında ve BT'de erişilebilirlik için tamamlayıcı ilkeler geliştirilmiştir ve bunlar dijital öğrenme ortamları ve uygulamalarının erişilebilirliğini artırmak için UDL ile kolayca birleştirilebilir.

- Web İçeriğine Erişilebilirlik Girişimi, web içeriği ve dijital platformları erişilebilir yapma konusunda (şu anda WCAG 2.1) yönergeler yayınladı. WCAG uzun bir teknik doküman, fakat İngiliz hükümeti kısa bir özet hazırladı:



[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1A Dijital öğrenme için bir planlama ve tasarım devam ediyor

Öğrenme için Evrensel Tasarım

- Sheryl Burgstahler tarafından yazılan bu çok okunabilir makalede, dijital öğrenme için farklı erişilebilirlik ilkelerinin bağlantılar ve örneklerle nasıl birleştirilebileceği açıklanmaktadır:

Susie Gronseth'in makalesinde UDL ve WCAG'in birleştirilmesi de ele alınmıştır
Bazı özel öneriler Martins ve meslektaşları tarafından sağlanır
Daha teknik bir makale, Scudeleri de Macedo & Ulbricht



5.1

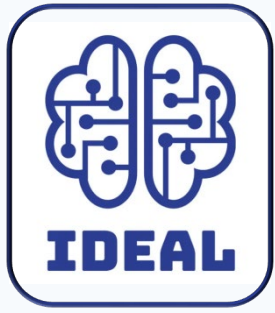
Yeterlikler

Planlama ve tasarım

Başlamak için iade
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1A Dijital öğrenme için bir planlama ve tasarım devam ediyor

Değerlendirme için Evrensel Tasarım

İyi bir dijital öğrenme tasarımı, özellikle çoklu seçim testleri ve online sınavlar gibi dijital olarak uygulanması kolay olan şeylere odaklanılırken, kötü değerlendirme uygulaması nedeniyle bazen zarar görmektedir. Bu, çoktan seçmeli testlerden ve diğer test stili değerlendirmelerden her zaman kaçınılması gerektiği anlamına gelmiyor, fakat bunlar geçerli ve erişilebilir nitelikteyse iyi şekilde tasarlanmaları gerekiyor. Bu, C Yeterlik Alanında Değerlendirme, Değerlendirme ve Değerlendirme ile ilgilidir

Yardımcı teknoloji

Yardımcı teknoloji, bir kişinin (bu durumda) dijital ekipman veya ortam kullanmakla ilgili kısıtlamaların üstesinden gelmesine yardımcı olan herhangi bir şeydir. Yardımcı teknolojiler okuma gözlüğü, işitme cihazları, indüksiyon döngüleri ve protezler gibi şeyleri içerir, fakat genellikle bu terim dijital uygulamaların kullanılmasına yardımcı olan yazılım veya eklenti cihazlar için kullanılır. Yardımcı teknoloji yazılımları arasında metin ve ekran okuyucuları, ses tanıma ve ses kontrolü, zaman ve iş akışı yönetim yazılımı, zihin haritalama araçları ve daha fazlası yer alır.

Sınırlı düzeyde yardımcı teknoloji MacOS ve Microsoft Office/365 dahil bazı işletim sistemleri ve yazılım paketlerinde yerleşik olarak bulunur. Yardımcı teknoloji donanımı Braille ve alternatif biçim klavyelerini, ekran filtrelerini, el tarayıcılarını ve dijital kayıt cihazlarını içerir.

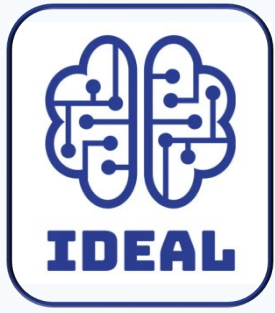
- Sussex Üniversitesi'nin bu sitesi, çeşitli yardımcı teknoloji donanım ve yazılım türlerine linkler içerir:



[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.5A Dijital öğrenme için bir planlama ve tasarım devam ediyor

Değerlendirme için Evrensel Tasarım

- Ability net'ten çok çeşitli bilgiler ve kaynaklar da mevcuttur

Tasarım aşamasında amaç, platformların ve içeriğin yardımcı teknolojiyle uyumlu olmasını sağlamak olmalıdır. UDL ve WCAG (önceki bölümde) prensiplerine uygun olarak dijital arabirimlerin ekran okuyucularını desteklediğinden ve birden çok girdi kaynağına izin verdiğiinden emin olunacaktır

A.5 İnşa, değerlendirme ve değerlendirme.

Dijital platformlar, inceleme, değerlendirme ve değerlendirme verilerini oluşturmak için çok sayıda fırsat sağlar. Bu etkinlik, dijital oturumlar ve programlar bağlamında bu konuların ele alınmasının önemini altını çizmektedir. İyi bir değerlendirme tasarımı, özellikle dijital ortamda kritik bir öneme sahiptir.

JISC, daha geniş ölçekli değişikliklere yönelik olarak hazırlanmış, ancak genel olarak bazı yararlı bilgiler içeren dijital destekli değerlendirmelerin planlanmasına yönelik bir kılavuz hazırlamıştır:

5.5C bölümündeki değerlendirme ve değerlendirme ile ilgili daha fazla ayrıntı vardır - İnceleme, Değerlendirme ve Değerlendirme.



5.1

Yeterlikler

Planlama ve tasarım

Başlamak için iade
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1.1 Öğrenmeyi kolaylaştırma

Öğrenmeyi dijital bir bağlamda yönetmek, ödevleri ve projeleri öğretmekten ve ayarlamaktan daha karmaşık olabilir. Öğrencilerin dijital araçlar ve medya ile nasıl ilişki kuracağı ve fiziksel ve dijital ortamlarda gerçekleştirilen etkinliklerin nasıl entegre edileceği ile ilgili düşünce gerekmektedir.

Bu bölüm, öğrenme konusuna bazı yaklaşımları açıklar, bunlar için yararlıdır.

B.1 Öğrenme süreçlerini yönetme

Salgın sırasında öğretmenler online olmaya ve dijital araçları kullanmaya mecbur bırakıldılar, ancak çoğu öğretmenliğe karşı bu yaklaşımda fazla deneyime sahip değildi. Dersler öğrenildi ve öğrencilerin öğrenme deneyimini geliştirmek için teknoloji kullanımını -online, sınıfta ve bazen de iş yerleri gibi diğer içeriklerde- kapsayan öğrenme süreçlerine ilgi başlatıldı. Karışık öğrenimin özelleştirilmiş bir yöntemden yerleşik bir yöntemge geçmesiyle, öğretmenler dijital ve yüz yüze eğitimin en iyi öğelerini birleştirme becerisini kazandıkları için şimdi her zamankinden daha iyi donanıma sahipler.

5.1

Yeterlikler

Planlama ve tasarlama

Öğrenmeyi kolaylaştırmak

Gözden geçirme,
değerlendirme ve
değerlendirme

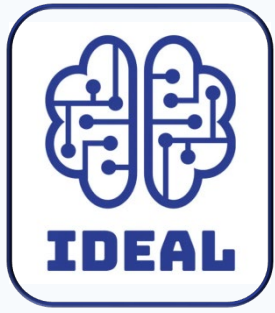
Dijital kaynakları
kullanma

Dijital ortamı yönetme

Sürekli profesyonel
gelişim

Dijital Ortama Geri Dön
Yeterlik





IDEAL Toolkit



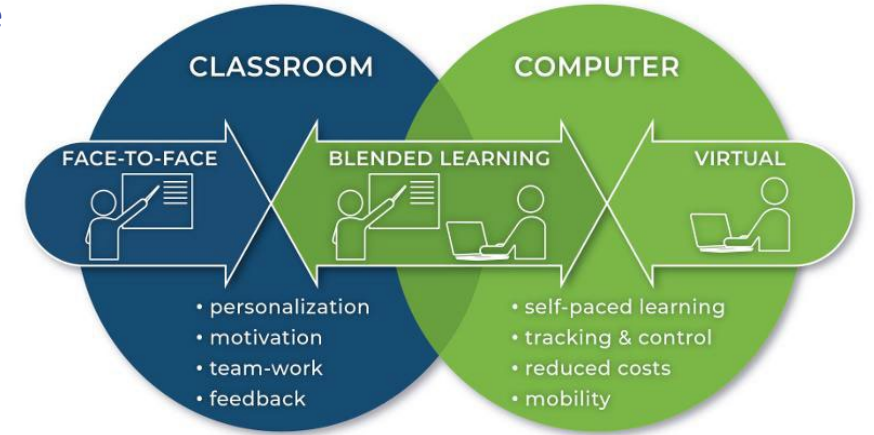
5.1.1 Öğrenmeyi kolaylaştırma devam ediyor

Harmanlanmış Öğrenme ve Ters Öğrenme

Karıştırılmış ve çevrilmiş öğrenme, internet veya diğer dijital medya aracılığıyla hem öğretmeyi hem de öğrenmeyi içeren yaklaşımlardır. Bu terimler genellikle karşılıklı olarak kullanılsa da, temel farklılıklara sahiptirler.

Karışık Öğrenme veya Karışık Sınıf

"Harmanlanmış Öğrenme veya Karıştırılmış Sınıf" terimi ile farklı öğrenme modellerinin bir kategorisini ifade ediyoruz. Aynı anda kullanılan çevrimiçi ve yüz yüze yöntemler içeren yeni bir yöntemdir (Capone, R., De Caterina, P., & Mazza, G.2017). Karışık öğrenme diğer çevrimiçi öğrenme türlerinden farklıdır çünkü öğrenen, online içeriği takip ediyoruz zaman, yer ve yer üzerinde bir kontrole sahiptir. Karıştırılmış öğrenme modelleri fiziksel bir konumda ve çevrimiçi eğitimde yüzyüze verilen yönergelerin tutarlı, bütünleşik bir bileşimini kullanır. Çevrimiçi bileşen, değiştirilmesi veya tekrarlanması yerine, yüz yüze yönergeleri tamamlayan ve zenginleştiren canlı web yayınları, videolar ve diğer teknoloji türlerini içerebilir. Örneğin, eğitimci öğrencilere bilgilerini genişletmek ve konuyu anlamalarına yardımcı olmak için çevrimiçi kaynakların bir listesini verebilir veya şu anda tartışılan bir konuya odaklanan online bir grup projesini tamamlamalarını isteyebilir. Bu durumda, çevrimiçi kaynaklar yüz yüze eğitimin yerine geçmez; bunun yerine iki yöntem birbirini tamamlar.



[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



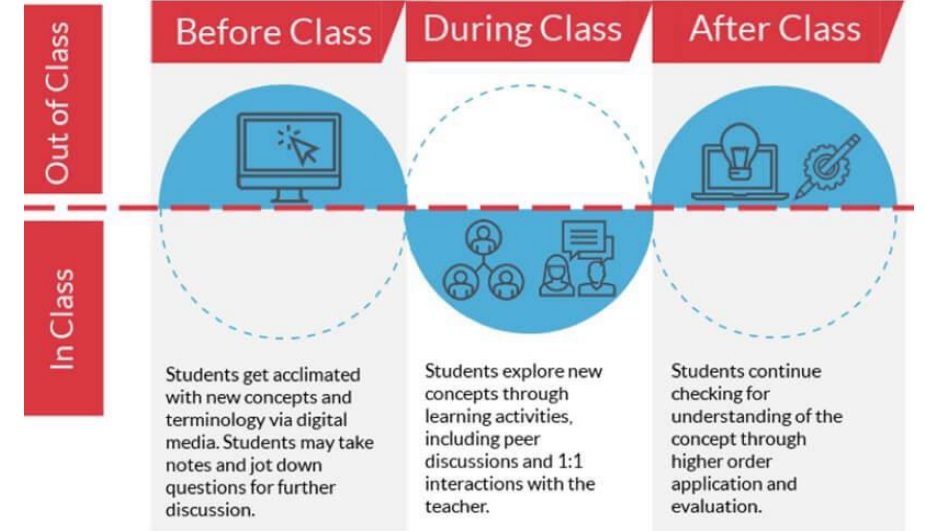
Öğrenmeyi kolaylaştırma devam ediyor

Sınıfı Tersine Çevirme ya da Öğrenme

Çevrilmiş sınıf veya ters sınıf çoğunlukla harmanlanmış bir öğrenme biçimi oluşturur. Prensipten olarak değiştirilen öğrenme teknolojiye ihtiyaç duymaz. Esas özelliği, bir grup olarak bir araya gelmeden önce öğrenilecek konunun araştırılmasıdır ve bu genellikle teknolojinin (eğitimci veya öğretmen tarafından planlansa da ya da internette bir şeyleri araştıran öğrenci) kullanılmasıyla birlikte, bağımsız çalışmanın ya da işten öğrenmenin diğer formları olabilir. Çevrilmiş öğrenme, zaman uyumsuz aktiviteler ve ardından eş zamanlı bir oturum ile tamamen çevrimiçi olarak da gerçekleştirilebilir.

Çevrilmiş ve karıştırılmış öğrenme yönteminde öğrenme deneyiminin teknolojik ve kişisel öğeleri arasında bir ayrım vardır. Bu yaklaşıma göre, dersin çevrimiçi (genellikle eşzamansız) kısmı, yüz yüze eğitim öncesinde öğrencilerle yeni bilgiler paylaşmak ve paylaşmak için kullanılır. Ayrıca, öğrencilerin ders içeriğiyle etkileşim kurma yöntemleri geleneksel öğrenme ortamından oldukça farklıdır. Sınıfta, yeni materyal zaman içinde araştırılır. Çoğu durumda, online olarak öğrenilen bilgiler yüz yüze oturumlar sırasında uygulanır. Sonuç olarak, öğrenciler derse katıldıklarında, yüz yüze görüşmeler, etkinlikler ve işbirliğine katılarak çevrimiçi olarak öğrendiklerini kullanırlar. Çevrilmiş kurslar genellikle harmanlanmış kurslar olarak tanımlanır, çünkü malzemeler genellikle çevrimiçi olarak teslim edilir ve sınıf etkileşimlerinin bir kısmı online gerçekleşirse karma kurslar da olabilirler. Ancak harmanlanmış ve hibrit dersler her zaman çevrilmez.

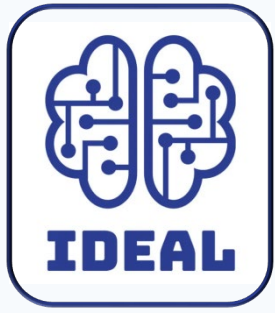
The Flipped Classroom



[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.1.1 Öğrenmeyi kolaylaştırma devam ediyor

B.2 Dijital aracılıklı öğrenmeyi kolaylaştırın

Yeni dijital çağ, eğitim sistemleri için daha fazla fırsat yaratmakta ve yeni zorluklar yaratmaktadır. Bilgi ve iletişim teknolojisi (BİT), esnek zaman ve mekan sunmanın yanı sıra karışık gruplar oluşturmaya yönelik eğitim ve öğrenime çeşitli yaklaşımları etkiler. Çevrimiçi programlar, çok kültürlü bir ortamda ortak öğrenim için fırsatlar sunar. (Hoter et al. 2009). Dijital teknolojiler ayrıca göçmenlerin, azınlıkların ve marjinalleşmiş grupların yeni dil ve kültürleri keşfetmeye başlamalarına yardımcı oluyor.

Öğrencilerin, bu dijital teknolojileri kullanarak yaratmaları, iletişim kurmaları ve işbirliği yapmalarını sağlayacak beceriler geliştirmeleri gerekmektedir.

Bu nedenle, öğretmenler, özgün ve anlamlı dijital öğrenme deneyimleri tasarlamalı ve sunmalıdır.

Bugünün öğrencileri, dinamik dijital ortamda yenilik yapma, liderlik etme, disiplinler arası işbirliği yapma, sorunları toplu olarak tanımlama ve çözme becerisini vurgulayan teknolojik Yeterliklere sahip oldular.

Bilgi grafikleri gibi eğitim amaçlı dijital materyallerin oluşturulması ve kullanılması, öğrenme sürecini öğrenciler için daha cazip hale getiriyor. Bilgi grafikleri, hayal gücü gerektiren tasarımlar ve önemli bilgilerin bir kombinasyonunu oluşturur. Bunlar arama motorları kullanılarak veya hatta web ve görüntü aramaları kullanarak kolayca aranabilir.



5.1

Yeterlikler

Öğrenmeyi Kolaylaştırma

Başlamak için dön
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1 Öğrenmeyi kolaylaştırma devam ediyor

Akademisyenler bilgi ve eğitim malzemelerini aşağıdaki adreslerden paylaşabilirler

- video oluşturma
- ders yayınları veya ders yayınları,
- konferans sunumlarını paylaşma (PowerPoint),
- bloglar
- Wikiler
- YouTube
- Öğretmen Tüpü
- ya da diğer multimedya özelliklerini kullanın.

Creative Commons (Creative Commons) yazarların, bilim adamlarının, sanatçıların ve eğitimcilerin bireysel fikri mülkiyetlerin kontrolünü elinde tutarken çalışmalarını işaretlemelerini sağlar.

Bu araçlar, çevrimiçi ve dijital materyallerin yasal paylaşımını, karıştırılmasını ve yeniden kullanımını teşvik eder.

Geleneksel bir sınıf ortamında, her zaman sadece birkaç öğrenci sorular sormakta ve uzmanlıklarını paylaşmaktadır. Öğretmenler ve eğitimciler bunun için canlı olmalı ve buna daha sessiz ya da daha az başarılı öğrenciler de dahil olmalıdır. Bu dijital bağlamda da aynı olacaktır. Dijital kolaylık, tüm öğrencilerin tartışmalara katılabilmeleri ve fikirlerini dile getirebilmeleri için kolaylaştırıcıdan bilinçli bir giriş de gerektirir. Bu, farklı faaliyet türlerinin birleştirilmesi, ilgili ve etkili içerik sağlanması ve öğrencilerin sorgulama ve kendi kendini yönetme veya kendi başlarına yönetme olmaları yönünde teşvik edilmesi anlamına gelebilir.



5.1

Yeterlikler

Öğrenmeyi Kolaylaştırma

Başlamak için dön
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1 Öğrenmeyi kolaylaştırma devam ediyor

Öğretmenler ve eğitimciler öğrencilerin etkileşimini şu yöntemlerle kolaylaştırabilirler:

- Çevrimiçi bileşenlerin kullanımıyla ilgili açıklama ve özetleme sağlama
- Katılım için olumlu bir ortamı teşvik etmek (örneğin katkılara saygı gösterilmesini sağlamak, öğrencileri olumlu geri bildirimlere teşvik etmek)
- Çevrimiçi ortamın sosyal yönünü geliştirmek için tanıtıcı aktiviteleri kullanma
- Öğrencilerin öğrenme araçlarını kullanmaya olan güven seviyesini yükseltmek için uygulama aktivitelerini kullanma
- Kullanılan tartışma araçlarının değiştirilmesi: testler, popüler anketler, vb.
- Zaman uyumsuz yardım ve destek şu adresten alınabilir:
- Öğrencilerin eğitimle ilgili soruları tartışabilecekleri bir yardım veya tartışma forumu yaratmak
- Öğrencilerin kurslar ve etkinliklerdeki gelişmeleri takip etmelerini sağlayan deftere nakil araçları
- Öğrencilerin görev ve faaliyetlere ve değerlendirmelerin tamamlanmasına katılımlarını kolaylaştıran şablonları ve araçları kullanın.
- WhatsApp gibi lider grup e-postaları veya diğer mesajlaşma araçları

Aşamalı Kendi Kendine Yönetilen Öğrenme Modeli

Kendi kendine yönlendirilen öğrenme (SDL), evrensel bir tanımı olmamasına rağmen yetişkin öğrenmede çok yönlü bir kavramdır. Yaygın olarak, öğrencilerin kendi öğrenme deneyimlerini tasarlama, yönetme ve değerlendirmede asıl sorumlulukları olduğu kişisel öğrenme olarak algılanır (Caffarella, 2000, Hiemstra, 2000; Merriam & Caffarella, 1991, 1999). Grow (1991), "Aşamalı Kendi Yönlendirdiği Öğrenme Modeli" (SSDL) ile, eğitimcilerin öğrencilere kendi kendine yönlendirmenin dört aşaması boyunca rehberlik etmesini öneriyor. Öğrencilerin kendi kendine yönlendirilen öğrenimde hazır olmaları ve konforu konusunda bir kritere sahip olan öğretmenler, öğrencilerin yeniden yönlendirilme aşamasını uygun öğretim stratejileriyle eşleştireceklerdir; çünkü öğretim stili öğrencinin düzeyine uymadığında sorunlar ortaya çıkar. **Aşamalı Kendi Kendine Yönlendirilen Öğrenme Modeli** hakkında daha fazla ayrıntı için [buraya](#) tıklayın

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit

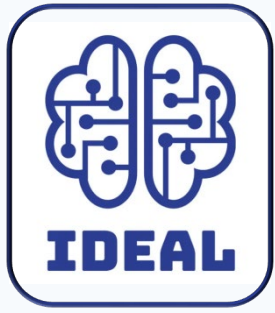


5.1

Yeterlikler

Öğrenmeyi Kolaylaştırma

Başlamak için dön / bölümü



IDEAL Toolkit



5.1 Öğrenmeyi kolaylaştırma devam ediyor

Proksimal Gelişim Bölgesi Tanımı (ZPD)

Proksimal Gelişim Bölgesi (ZPD), psikolog Lev Vygotsky tarafından, başlangıçta görevleri aşamalı olarak ve bir eğitmenin rehberliği altında gerçekleştiremeyen bir kişinin kendi başına yapabileceği bir noktaya ulaştığı öğrenme teorisini açıklayan bir terimdir. Yeni becerilerin geliştirilebileceği herhangi bir eğitim ortamında uygulanabilir. Bilişsel çıkrıklık ZPD ile güçlü benzerlikleri olan bir yaklaşım kullanır.

ZPD aracı için [buraya](#) tıklayın

Daha açık olmak gerekirse:

1. aşama: Öğrenci, destek olsa bile görev yapamaz

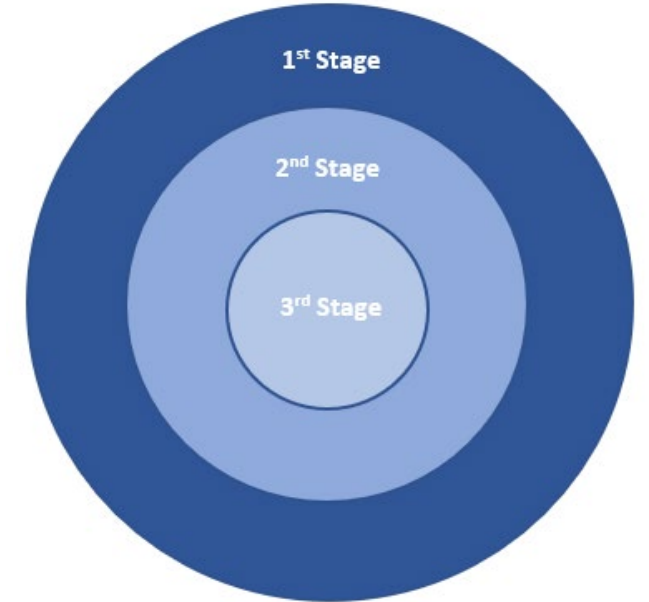
Bu görevler öğrencinin ZPD'sinin ötesinde kabul edilir, bu nedenle eğitmen öğrencinin beceri düzeyine uyması için zorluk seviyesini düşürmelidir.

2. aşama: Öğrenci, yardım alarak görevleri yerine getirebilir (ZPD)

Bu görevler, hala bir eğiticinin rehberliğine ihtiyaç duymalarına rağmen bir görevi tamamlamak için gerekli becerilerin geliştirilmesi aşamasında oldukları için, öğrencilerin ZPD'sinde yer almaktadır. Eğitiminin, öğrencinin kavramları ve beceri algısını geliştirmesine yardımcı olmak için çeşitli teknikler uygulaması gerekir.

3. aşama: Öğrenciler, hiçbir destek olmadan görevlerini yerine getirebilirler

Becerilerin gelişimi tamamlandıkça, öğrenciler, bir eğitmenin yardımı olmadan, görevleri tek başlarına yerine getirebilirler. Bu durumda, eğitmen öğrenmeyi hızlandırmak ve öğrencinin bir sonraki ZPD'sini belirlemek için zorluk seviyesini artırabilir.



[İçeriğe geri dön](#)

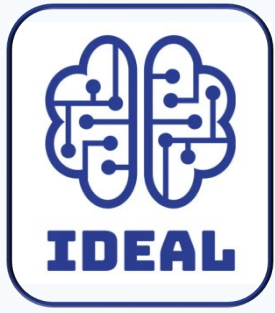
IDEAL Toolkit

5.1

Yeterlikler

Öğrenmeyi Kolaylaştırma

Başlamak için dön
/ bölümü



IDEAL Toolkit



Öğrenmeyi kolaylaştırma devam ediyor

B.3 Müdahale edin ve destekle ilgili görüşlerinizi bildirin

Farklı bağlamlarda öğrenmeyi kolaylaştırmak

Dijital kaynakları kullanarak öğrenmeyi kolaylaştırmak üç şekil olabilir:

- Sanal kolaylık: aynı zamanda, farklı yerde; Çevrimiçi öğretim oturumları ve atölyeler sanal kolaylığın mükemmel örnekleridir. Bu yaklaşım uzaktan eğitim alan öğrencileri gerçek zamanlı olarak ilgili konuları tartışmak için bir araya getiriyor.
- Zaman uyumsuz kolaylık: farklı zaman, farklı yer; Örneğin, takip amaçlı bir e-posta iletişimi eşzamansızdır, ancak öğrenme etkinliğine bağlantılar içerir. Öğrenciler hemen cevap verebilse de, vermek zorunda değiller. Aynı mantık asenkron kolaylıklar için de geçerlidir.
- Yüz yüze kolaylık: aynı yer, aynı zaman; Yüz yüze eğitim etkinlikleri de dijital olarak kolaylaştırılabilir. Öğretmen katılımcılardan yapışkan notlarla yazmalarını istemek yerine fikirlerini dijital bir çalışma alanına toplar
- Kendini öğrenme sürecini hızlandırır:
 - biçimlendirici değerlendirme faaliyetleri
 - yansıtıcı öğrenme faaliyetleri
 - eş desteği
 - erişimi kısıtla
 - çevrilmiş bir sınıf ortamının oluşturulması

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



5.1

Yeterlikler

Öğrenmeyi Kolaylaştırma

Başlamak için dön
/ bölümü



IDEAL Toolkit



5.1.1 Öğrenmeyi kolaylaştırma devam ediyor

Öğrenmeyi desteklemek için müdahalelerde bulunun ve geribildirim sağlayın

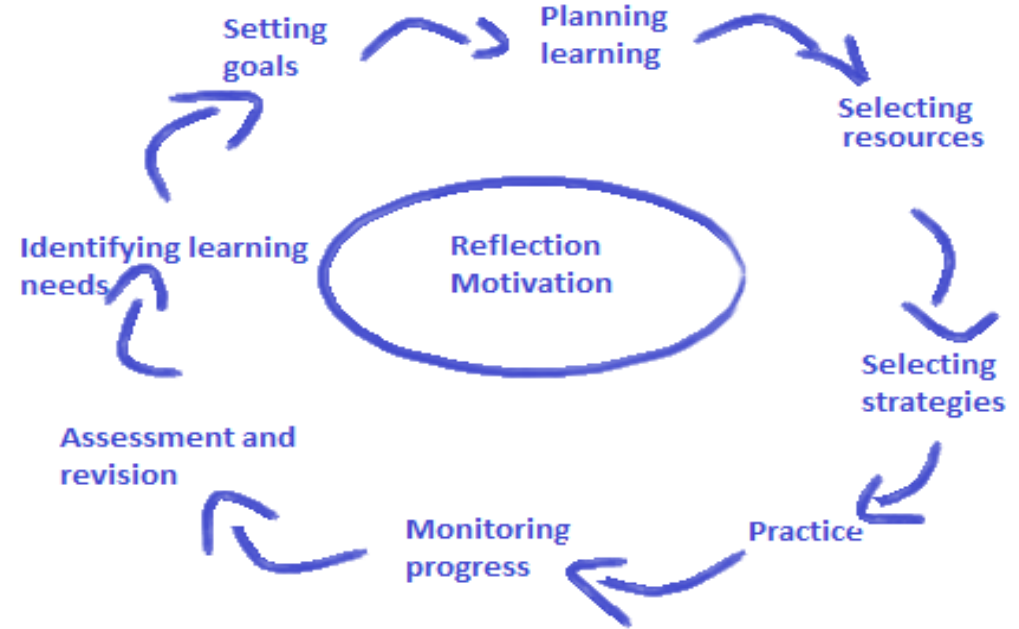


Farklı bağlamlarda öğrenmeyi kolaylaştırmak

- Öğrencilerin gelişim ve katılımlarını aşağıdaki adresten izleyin:
- Etkin Yansıma
- Kendi kendini sınamak veya eş değerlendirme için kavnaklar tasarlama
- Öğrencilerle hedef ayarı
- Dil modelleme (açık uçlu sorular, vb. kullanılarak)
- Öğrenim amaçlarına gönderme

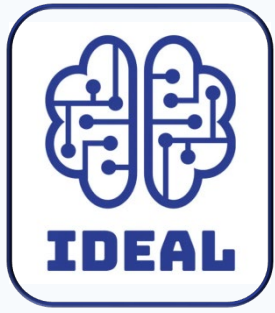
Yerleşik araçlar kullanma, örneğin

- ekran görüntüleri,
- e-postalar,
- Canlı kayıt,
- Faaliyet raporu,
- Katılım raporu,
- Etkinlik tamamlama,
- İstatistikler



[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1.1 Öğrenmeyi kolaylaştırma devam ediyor

İskele

İskele, öğrencinin yeni bir becerinin veya görevin geliştirilmesini tamamlamasını destekler. Öğrenim sürecinde kullanılan etkinlikleri, yönergeleri, kaynakları ve araçları içerir.

İskele örnekleri:

- Öğrenciye kendi adımları, düşünme süreci veya bir sorun için olası çözüm hakkında soru sormak
- Karşılaştırılabilir bir görevi tamamlamanın veya benzer bir sorunu çözmenin bir yolunu gösterme
- Öğrencileri küçük gruplara ayırmak ve bu kavramda yeni bir kavram veya beceri hakkında tartışmaları teşvik etmek
- Öğrencilerin, bu göreve katılmadan önce bir görevi kavramalarına yardımcı olmak için görsel uyarılardan yararlanma
- Öğrencilerden karmaşık konuların optimal şekilde anlaşılması için mevcut bilgileri kullanmalarını istemek
- Öğrencilerin kavramları, yetenekleri ve görevleri kavramalarına yardımcı olmak için meta-kavramsal değere sahip online kendini değerlendirme veya kendi kendini düzeltme araçlarını kullanma
- Öğrencinin bağımsız bir şekilde bir görev yapmasına izin vermek için geri çekme desteği (iskele).



5.1

Yeterlikler

Öğrenmeyi Kolaylaştırma

Başlamak için dön
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1 Öğrenmeyi kolaylaştırma devam ediyor

B.4 Öğrenme topluluklarının gelişimini destekler

Öğrenme toplulukları, öğrenmeyle ilgili tartışmalar ve aktiviteler için bir araya gelen (fiziksel veya sanal) öğrenci gruplarıdır. Öğrenme toplulukları aynı kursta okuyan öğrencilerden oluşabilir ya da örneğin iş arkadaşları, aynı konuyu araştıran farklı kurumlardaki öğrenciler veya aynı meslekte veya benzer ilgilere sahip kişiler olabilirler. Öğrenme topluluklarını desteklemeye yardımcı olan bazı araçlar aşağıda açıklanmıştır. Yeni bir topluluk oluştururken, öğretmen veya toplayıcı, insanları katılmaları için teşvik etmek ve yardımcı olmak için biraz çaba göstermek zorunda kalabilir.

Tartışma Forumları

Tartışma forumları, eğitimciler ve öğrenciler arasında ve öğrenciler arasında etkileşimi artırdıkları için, öğrenmenin sosyal yönünü desteklemede yararlıdır. Bunun dışında, bu forumlar aşağıdaki olanaklar sunarak öğrenmeyi kolaylaştırabilir:

eşler arası inceleme

Öğrenciler fikir ve bilgi alışverişinde bulunabildikleri bir tartışma forumunda diğerlerinden doğrudan görüş alabilir ve böylece bir eğiticinin arabuluculuğuna gerek kalmadan bu konuda revizyon altında ilgili yapıcı bir tartışma başlatabilirler. Böylece, eşler arası inceleme öğrencilerin daha fazla öğrenme ve daha fazla yapma motivasyonunu artırabilir.

iş kalitesinde iyileştirme

Öğrenciler tartışma forumlarını diğer kişilerle ve eğitimcilerle birlikte kullanarak iş kalitesini geliştirme ve işle ilgili olası hataları düzeltmenin uygun bir yolunu bulma konularında fikir alışverişinde bulunabilirler.



5.1

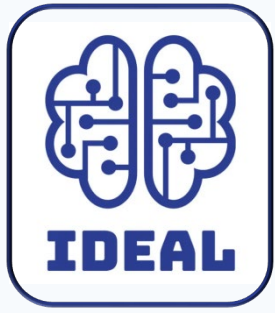
Yeterlikler

Öğrenmeyi Kolaylaştırma

Başlamak için dön
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1 Öğrenmeyi kolaylaştırma devam ediyor

optimum çalışma hazırlığı

Tartışma forumları, eğitimciler ve öğrenciler arasında soru alışverişini destekleyerek, her bir foruma yanıt vermeden önce daha iyi bir hazırlık ve öğrenme sürecine tam katılım için fırsat sağlamaktadır.

rol yapma katılımı

Öğrenciler, takım oluşturma ve ortak hedef başarısı açısından önemli bir faaliyet olan uluslararası katılımın olduğu bir tartışma forumunda rol oynayabilir.

ortaya çıkmak için farklı bakış açıları

Eğitimciler, öğrencilerin bakış açılarındaki farklılıkları anlayabilmek amacıyla, tartışma forumlarını kullanarak, onların birlikte büyümelerine olanak sağlayabilirler. Bu farklılıklar cinsiyet, yaş, konum veya yetiştirmenin sonucu olabilir.

eğlence dolu öğrenme

Tartışma forumları, öğrenciler yalnızca birbirlerine meydan okudukları için değil, aynı zamanda diğerlerini daha aktif katılım göstermeye, bilgiyi korumaya ve/veya geliştirmeye ve bir başarı duygusu geliştirmeye teşvik ediyorkleri için, öğrenimi destekleyebilecek sınavlar ve oyunlar da içerebilir.

gelecekteki kurslara götürür

Eğitimciler, gelecekteki öğrenme amaçları ve içeriğinin tasarım optimizasyonu ve yöntem ve yaklaşımlar açısından en son öğrenme gelişmelerine ayak uydurmak için tartışma forumlarından yararlanabilirler.

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.1 Öğrenmeyi kolaylaştırma devam ediyor

Bloglar

Bloglar, öğrencilerin bir katılım aracı oldukları ve grup tartışmaları, eş gözden geçirmeleri ve ortak projeler için fırsatlar gibi öğrenme promosyonu öğelerini kullandıkları için öğrenme potansiyellerini artırıyorlar.

BIOS, aşağıdakiler sayesinde öğrenmeyi kolaylaştırabilir:

- öğrencilerin kendini ifade etmelerinin teşvik edilmesi
- Bloglar öğrencilere kendilerini ifade etmeleri için fırsatlar sunar. Bu nedenle, iletişim kurma ve geri bildirim sağlama şansı bulunmaktadır.
- analitik düşünme tarzını geliştirmek
- Bloglar yalnızca içerik algılamayı ve bilgi toplamayı desteklemekle kalmıyor, aynı zamanda analitik düşünmeyi de teşvik ediyor ve öğrencilerin fikirlerini yorumlayıp yansıtma kolaylaştırdıkça genel öğrenme gelişimine de yol açıyor.
- öğrencilerin yaratıcılıklarının tanıtılması
- Öğrenciler kendi düzenlerini kendileri belirlediklerinde ve içerik geliştirdiklerinde, bloglar yaratıcılığın ifadesini desteklemektedirler. Bu yaratıcılık, tema özelleştirmesi, görsel öğeler seçimi ve mizanpaj tasarımını ifade eder.
- öğrencilerin yazma becerileri

Yazma, bir blog kullanıcısı için gerekli bir beceridir. Eğitimciler, blogları kullanarak öğrencilerin yazma becerilerini geliştirmelerine yardımcı olmak için blog yazmayla ilgili açık, adım adım yönergeler sağlayarak, fikirlerin orijinal şekilde ifade edilmesini ve diğer öğrencilerle iletişim kurmalarını sağlayabilirler. Eğitim önerileri için blog oluşturma platformları:



[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.1.1 Öğrenmeyi kolaylaştırma devam ediyor

Vikiler

Vikipedi, çevrimiçi içerik yayınlamak için uygun bir araçtır; böylece öğrenciler, ilgili aktivitelerle meşgul olarak işbirliği yaparak ve bilgi paylaşımında yaratıcı olurlar. Öğrenciler, wiki kullanarak kaynakları paylaşabilir, belgeleri birlikte çalışmaya uygun şekilde düzenleyebilir ve optimize edebilir, grup projelerini hayata geçirebilir ve genişletilebilir ve sürdürülebilir bilgi ve veritabanları oluşturabilir. Wiki bağlamında, her öğrenci içerik geliştirebilir veya düzenleyebilir, revizyon geçmişine erişebilir ve işle ilgili tartışmalara katılabilir.

Bir wiki aşağıdaki yöntemlerle öğrenmeyi kolaylaştırır:
öğrenciler arasında iletişim ve işbirliğini teşvik etme

- öğrenme çıktıları paylaşılabilir ve sürdürülebilir şekilde kullanılabilir bilgi oluşturma etkinliklerinin gerçekleştirilmesi
- öğrencilerin eğitimcilerin içeriği basit şekilde aktarmalarına izin vermek yerine içerik geliştirmelerine olanak sağladığı gibi, aktif öğrenimi teşvik etme
- öğrencilerin eşzamansız ya da uzak bir konumdan çalışmalarını sağlamak.
- Eğitim önerileri için Wiki platformları: [PBWorks&Wikidot](#)

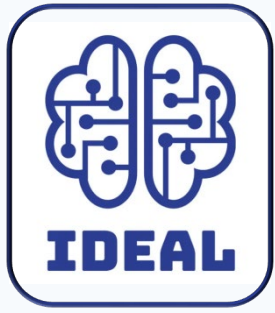


5.1

Yeterlikler

Öğrenmeyi Kolaylaştırma

Başlamak için dön
/ bölümü



IDEAL Toolkit



5.5 Öğrenmeyi kolaylaştırma devam ediyor

B.5 Tüm öğrencilerin katılımını en üst düzeye çıkarma

Kapsamlı öğrenme ortamlarını teşvik etmek ve sürdürmek, tüm öğrencilere tam katılım, katılım ve öğrenim olanağı sağlamak için şarttır. Dijital öğrenme ortamı, öğretmenlerin ve eğitimcilerin bu hedeflere nasıl ulaşabilecekleri konusunda bilinçli olarak düşünmelerini ve kapsamlı stratejileri ders planlarına dahil etmelerini gerektirir. İşte online öğretmenlik için bazı ipuçları.

Northwestern Üniversitesi'nin İleri Öğrenme ve Öğretim Merkezi'nin [Kapsamlı Öğrenme Ortamları](#) web sayfası, öğrenme ayarlarına dahil edilme konusunda birçok kaynak ve kılavuz sağlar. Aşağıdaki stratejiler uygulanır:



Kapsamlı bir öğrenme ortamını geliştirmek

Eğitmenin ya da öğretmenin rolü, online öğrenme ortamında aktif bir şekilde sosyal varlık oluşturmaktır öğrenciler ve eğitimciler arasında ve arasında bağlantılar.

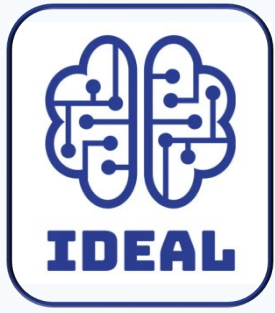
Olumlu bir iklimi geliştirmek için önerilen stratejiler:

- Toplu olarak, söylemi gerçekleştirmek için temel kurallar belirleyin -Öğrenciler, tüm eş zamanlı ve eşzamanlı oturumlar, sanal sohbetler, grup çalışmaları ve tartışma panoları için geçerli olması gereken paylaşılan kurallar ve beklentiler oluşturmaya yardımcı olabilir. Örneğin: "Başkalarının kelimelerine ve fikirlerine saygılı olun, sizin kelimelerinizden farklı olsalar bile."
- Zorlu durumları tanıyın - yerel olarak ya da medyada duygusal tepki uyandıran neler oluyor?

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.1 Öğrenmeyi kolaylaştırma devam ediyor

Kapsamlı bir öğrenme ortamını geliştirmek

- Sosyal varlığın desteklenmesi - buzkıran aktiviteleri kullanın. Öğrencilerin kendileri hakkındaki potansiyel hassas bilgileri ifşa etmelerini gerektirecek sorular yöneltmemeye dikkat edin. İletişim kurmak için çevrimdışı fırsatlar sunun. Erken oturum açın ve oturumun sonunda kısa bir takip süresi verin.
- Sınıfa eşit katılımı destekleyin - öğrencilere birden fazla katılım yolu sağlayın; örneğin, Zoom/Teams'de sanal el kaldırma simgesini kullanarak, sohbet sırasında görsel olarak ellerini kaldıran öğrencileri çağırarak. Aktif öğrenme ve münazara için en iyi uygulama, çevrimiçi kurslarda çoğaltılabilir veya uyarlanabilir; bu kurslar arasında, herhangi birini çağırmadan önce düşünmek için zaman ayırmak, küçük grup ayırma odası tartışması yer alır
- Öğrencilerin etkileşimini izleyin - soyunma odalarını, sohbetleri ve uygunsuz davranışlara meydan okuyun.
- Adlara ve kimliklere saygı gösterin ve onaylayın - Adların nasıl doğru telaffuz edileceğini sorun, zamirlerini eklemek için yeniden adlandırma işlevini kullanmaya davet edin. Bu aynı en iyi uygulamayı kendiniz için modelleyin



5.1

Yeterlikler

Öğrenmeyi Kolaylaştırma

Başlamak için dön
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1.1 Öğrenmeyi kolaylaştırma devam ediyor

Erişilebilirlik

Öğrencilere online materyal sunarken, aşağıdaki alanlardaki erişilebilirlik kurallarına uymak önemlidir:

Kaydedilmiş malzeme- Zoom, Teams veya YouTube için kapalı resim yazısını açın ve varsa otomatik olarak oluşturulan transkripti kullanın.

Yazılı Malzemeler - Yazılı malzemelerinizin ekran okuyucu yazılımı kullananlar için erişilebilir olduğundan emin olun. Alternatif metin, görüntüler için ekran okuyucu kullanan herkes için önemli bir erişilebilirlik desteği.

Değerlendirmeler - çevrimiçi değerlendirmeler için ihtiyacı olanlar için ek süre olduğundan emin olun.

Bireysel öğrenci ihtiyaçlarına yanıt vermek - taleplere açık olun ve ön planlama gerektirebilecek farklı ayarlamaların niteliğini anlayın.

Daha fazla öneri ve rehberlik için, IDEAL web sitesinde daha ayrıntılı bir Dijital Erişilebilirlik Toolkit sunduk



5.1

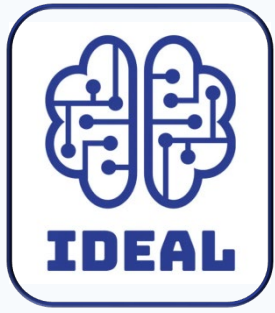
Yeterlikler

Öğrenmeyi Kolaylaştırma

Başlamak için dön
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



Öğrenmeyi kolaylaştırma devam ediyor

Referanslar

Capone, R., De Caterina, P., & Mazza, G. (2017, Temmuz). Harmanlanmış öğrenim, sınıf ve sanal ortamı değiştirmiş: 21. yüzyıl öğrencileri için zorluklar ve fırsatlar. EDULEARN17 konferansının Duruşmalarında (3. Bölüm, s. 10478-10482).

Büyü, G. (1991). Öğrencilere kendi başlarına yönlendirilmeyi öğretmek. Üç Aylık Yetişkin Eğitimi, 41(30), 125-149.

Hylén, J. (2007). Dijital Öğrenme kaynakları - okul için olasılıklar ve zorluklar. Ed'i. İsveç Okul Geliştirme Ajansı

Hoter, E., Shonfeld, M., & Ganayim, A. (2009). Bilgi ve iletişim teknolojisi (BİT), çok kültürlülüğün hizmetinde.

Açık ve Dağıtılmış Öğrenmede Uluslararası Araştırma İncelemesi, 10(2).

Morais, C., Miranda, L., & Alves, P. (2015). Yüksek öğrenimde öğrenmeyi desteklemek için dijital eğitim kaynaklarının kullanılması.

E-Öğrenme İşlemleri EAI 2, 1-12.



5.1

Yeterlikler

Öğrenmeyi Kolaylaştırma

Başlamak için dön
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1.1 Gözden geçirme, ölçme ve değerlendirme

Bu Toolkit konusu dijital ve karma öğrenme deneyimleri bağlamında gelişmeleri gözden geçirme, öğrencileri değerlendirme ve öğrenmeyi değerlendirme tasarımı ve uygulamasını ilgilendirir. Bu dijital pedagojinin bir bileşenidir - gerçek ve potansiyel öğrencilerin ihtiyaçları ve bağlamlarının ve erişilebilirliğin ilgili seviyelerinin dikkate alınmasını gerektirir.

Gözden geçirme, öğrencilerin ilerlemelerini denetlemekle (veya ilerleme durumlarını denetlemelerine yardımcı olacak araçları sunmakla) ve ilgili geribildirim sağlamakla ilgilidir - bu bilgiler eş geri bildirim, bir dizi bilgi istemi veya dijital ortamda otomatik olarak sağlanabilir. Bazı inceleme türleri bazen yaratıcı değerlendirme olarak adlandırılır.

Resmi değerlendirme, öğrenim amaçlarının karşılanıp karşılanmadığını kontrol eder ve bir kurs, modül veya niteliğin elde edilmesine katkıda bulunur. Değerlendirme ayrıca bir ders veya modülün başlangıcında da kullanılabilir, örneğin bir önceki öğrenime uygunluğu değerlendirmek veya kredi sağlamak için.

Değerlendirme, öğrenme süreci hakkında iyileştirmeleri veya değişiklikleri bildirmek üzere tasarlanmış daha genel bir karar verir.

5.1

Yeterlikler

Planlama ve tasarlama

Öğrenmeyi kolaylaştırmak

Gözden geçirme,
değerlendirme ve
değerlendirme

Dijital kaynakları
kullanma

Dijital ortamı yönetme

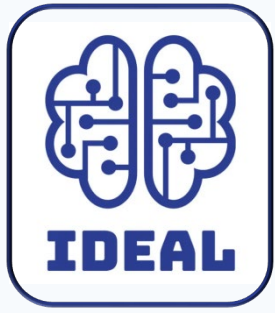
Sürekli profesyonel
gelişim

Dijital Ortama Geri Dön
Yeterlik

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.5E Öğrencilerin ilerlemesini gözden geçirin.

Gözden geçirme, öğrencilerin nasıl ilerlediklerini düşünmelerini, değerlendirmelerini ve sonuç olarak değişiklik yapmalarını sağlar (örneğin, ek destek istemek, daha fazla keşif yapmak, bazı alanları yeniden ziyaret etmek, daha hızlı ilerlemek için güven kazanmak gibi). Başkalarıyla paylaşılabilir, ama paylaşılmak zorunda değildir. İnceleme, öğrenme sırasında ilgili noktalarda oluşturulmalıdır.



Örnekler:

- Öğrenci için basit bir soru - hakkında düşünmek ya da not almak ya da kayıt yapmak. Bir sonraki adım, yanıt vermektense daha fazla soru (örn. 'hakkında düşündün mü ...') sorabilir.
- Zaman uyumsuz bir tartışmaya (örn. tartışma panosu veya çevrimiçi topluluk) katkıda bulunmak, e-portföy için bir şeyler hazırlamak veya konuyu eşzamanlı bir oturumda tartışmak için hazırlanmak.
- Kısa bir sınav ya da başka bir egzersiz. İşaretleme ve geri bildirim otomatik olarak sağlanır ve gerekirse öğrenciye öneride bulunulabilir veya yönlendirilebilir, daha önceki materyallere göz atılabilir - ideal olarak farklı bir şekilde sunulur.
- Kayıt veya canlı yayın, diğer öğrencilerden geri bildirim almak için bir röportaj düzenlemek veya alan anketinin bir parçasını yapmak gibi pratik bir aktivitedir. Bunun bir telefon veya tablette yapılmasına olanak sağlayan iyi mobil uygulamalar mevcut.

Daha fazla fikir için değerlendirme ve inceleme araçları ve dijital değerlendirme uygulamaları ile ilgili aşağıdaki bölümlere göz atın.



5.1

Yeterlikler

Gözden geçirme,
değerlendirme ve
değerlendirme

Başlamak için dön
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1.3 Gereksiz engelleri ortadan kaldırmak için inceleme ve değerlendirme yöntemlerini uyarlayın

İyi bir dijital öğrenme tasarımı, bazen kötü değerlendirme uygulamaları tarafından zayıflatılır, özellikle çoklu seçim testleri ve online sınavlar gibi dijital olarak uygulanması kolay şeyler tarafından yönlendirildiğinde. Bu, çoktan seçmeli testlerden ve diğer test stili değerlendirmelerden kaçınılması gerektiği anlamına gelmez (çok değerli bir inceleme ve değerlendirme aracı olabilirler), ancak geçerli ve erişilebilir olmaları için iyi tasarlanmış olmaları gerekir.

Değerlendirme için Evrensel Tasarım (UDA), Öğrenme için Evrensel Tasarım ile aynı ilkeleri uygulamaya koymayı ve ek olarak, öğrencinin anlayış, beceri ve yeterlik düzeyinin değerlendirilmesi için gerekli olmayan tüm engelleri kaldırmayı amaçlamaktadır. Bu da, mümkün olduğunca, bir değerlendirmeyi geçebilmek için 'erişim becerileri' gerektiğinin kaldırılması anlamına gelir. Erişim becerileri örnekleri, gerçek değerlendirme görevi için gerekenden daha karmaşık bir dili anlayabilmektedir; sözlü (veya diyagmatik) bir yanıt yeterli olduğunda (veya tersi) yazılı bir yanıt verilmesi; bunun açık bir nedeni olmadığı sürece (örneğin, endüstride beklenen hızdaki görevleri tamamlayabilmek) bir değerlendirme görevini belirli bir zaman sınırı dahilinde tamamlamak; veya grup çalışması değerlendirilenin bir parçası olmadığı durumlarda, bir grubun parçası olarak çalışmak zorunda kalmak. Dijital ortamlardaki UDA, öğrencilerin en son donanıma, hızlı internet bağlantılarına sahip olduklarını veya yüksek düzeyde teknolojik yeterliğe (başka bir erişim becerisi) sahip olduklarını varsayarak mümkün olduğu kadar kaçınmayı da ima ediyor.

- Cindy Poore-Pariseau tarafından yazılan bu kısa bölümde, UDA'nın üniversite birinci sınıf eğitimine basit bir uygulaması anlatılıyor:



UDA, geçerlilik ve sağlamlık gibi iyi değerlendirme ilkelerinin göz ardı edilebileceği anlamına gelmez; bunların izlenmesini sağlamak değerlendirmeyi daha kolay ulaşılabilir hale getirecektir. Değerlendirme ilkeleri bölüm A5'te tartışılır.

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.1.1 Gereksiz engelleri kaldırmak için inceleme ve değerlendirme yöntemlerini uyarlayın.

Değerlendirmenin adil ve erişilebilir olması için yardımcı teknoloji, alternatif değerlendirme yöntemleri ve dijital değerlendirme ortamlarına erişim için alternatif yollar gibi uyarlamalar da gerekebilir.

Bu değerlendirme kriterlerinin değiştirilmesi ya da notların geçirilmesi anlamına gelmez, fakat bu, bazı öğrencilerin kriterleri yerine getirmesini zorlaştıran engellerin kaldırılması ya da azaltılması anlamına gelir.



5.1

Yeterlikler

Gözden geçirme,
değerlendirme ve
değerlendirme

Başlamak için dön
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1.3 Gerekl öğrenim amaçları veya kilometre taşları ile ilgili değerlendirmeler yapın.

Değerlendirme, genellikle gözden geçirmeden daha biçimlidir, bir eğitimci veya eğitimci ile paylaşılır ve genellikle kredi, sertifika veya dereceye katkıda bulunur. Geleneksel olarak 'oluşumsal' değerlendirmeler (geri bildirim sağlamak ve öğrenmeye yardım etmek, yani gözden geçirme) ve 'özet' geri bildirimler (son notlar veya notlar için) arasında bir ayrım yapılmıştır, ancak daha kullanışlı bir ayrım, bir etkinliğin yalnızca gözden geçirme mi olduğu, ayrıca resmi değerlendirmeye katkıda bulunan bilgiler mi yoksa sadece bir değerlendirme mi olduğudur (yani, öğrenci değerlendirilir ancak sonuç dışında herhangi bir geri bildirim sağlanmaz).

Bir diğer değerlendirme yöntemi de, tanı aracı olarak kurs, modül veya niteleme başlatılmadan öncesidir. Bu, öğrencinin kursu başlatmak için donanımlı olup olmadığını değerlendirmek, dijital becerilerle yardımcı olmak için adaptasyon, bire bir destek veya vakıf modülü ya da indüksiyon gibi ek destek gerekip gerekmediğini değerlendirmek ya da kursa muafiyet veya kredi sağlayabilecek önceki öğrenmeler için tanıma sağlamak amacıyla kullanılabilir.

Dijital veya karma öğrenim sırası içindeki değerlendirme faaliyetleri şunlardır:

- Bir test tipi - çoklu seçim açık formattır, ama geliştirilmiş yapay zeka daha açık biçimleri mümkün kılar. Bu tür bir test, temel ilkelerin anlaşılıp anlaşılmadığını değerlendirmek için iyi olabilir, ancak daha ince akıl yürütme ve uygulamaları değerlendirmek için sınırlamaları vardır.
- Dijital simüle edilmiş veya yarı sanal ve yarı sanal gerçeklik aktivitesi, tasarım üretmek, sanal bir hastaya bakmak veya bilimsel bir deney ya da idari bir görev gerçekleştirmek gibi. Bunun bir kısmı çevrimiçi olarak değerlendirilebilir ve bir kısmı bir insan değerlendirmesi gerektirebilir.
- Kayıt veya canlı yayın, gözden geçirilmek üzere, ancak bir öğretmen veya eğitimci tarafından değerlendirilmek üzere anlatılmıştır.
- Malzemenin e-portföy için hazırlanması, örneğin bir faaliyet günlüğü, bir proje veya atama, bir sunum, iş ürünleri veya faaliyette yansıma.

Daha fazla fikir için değerlendirme ve inceleme araçları ve dijital değerlendirme uygulamaları ile ilgili aşağıdaki bölümlere göz atın.



[İçeriğe geri dön](#)

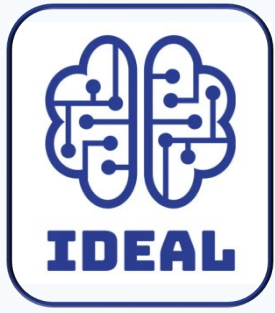
IDEAL Toolkit

5.1

Yeterlikler

Gözden geçirme,
değerlendirme ve
değerlendirme

Başlamak için dön
/ bölümü



IDEAL Toolkit



5.1.1 Gerekl öğrenim amaçları veya kilometre taşlarıyla ilgili değerlendirmeler yapın.

Materyalin resmi bir değerlendirmeye katkıda bulunmak için kullanıldığı durumlarda, öğrencinin bunun farkında olması ve iyi değerlendirme ilkelerinin takip edilmesi esastır. Dijital bir öğrenim dizisinde, öğrenim akışının bozulduğu birçok değerlendirme faaliyetinde bulunmaktan kaçınmak da önemlidir; eğer amaç değerlendirilmiş işi diziye oturtmaksa, öğrenim ilerlemesinin doğal bir bölümünü oluşturmalıdır.

Değerlendirme ilkeleri için aşağıdaki bölüme bakın.

JISC, daha geniş ölçekli değişikliklere yönelik olarak hazırlanmış, ancak genel olarak bazı yararlı bilgiler içeren dijital destekli değerlendirmelerin planlanmasına yönelik bir kılavuz hazırlamıştır:



5.1

Yeterlikler

Gözden geçirme,
değerlendirme ve
değerlendirme

Başlamak için dön
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1.1 Dijital olarak desteklenen eğitim ve öğrenimi değerlendirin.

- Değerlendirme, bireysel öğrenciler yerine, tasarım ve teslimatla ilgili kararlar vermekle ilgilidir. Bu yöntem genellikle öğrencilerden ve muhtemelen yerleştirme sağlayıcıları veya işverenler gibi üçüncü taraflardan geribildirimler içerecek olmakla birlikte, dijital platformlar öğrencilerin platformu veya paketi nasıl kullandıkları hakkında daha tarafsız bilgi toplama fırsatı da sağlayabilir.
- Öğrencilerin onları nasıl kullandıkları hakkında dijital platformlardan hangi bilgiler alınabilir? Bu durum, farklı aktiviteler için harcanan görece süreyi, farklı kaynakların ne kadar kullanıldığını, ve - özellikle test türü incelemeler kullanılırsa - öğrencilerin zorlandığı ve kolayca öğrendikleri alanları gösterebilmelidir.
- Öğrencilere doğrudan sorabileceğiniz bilgiler neler olabilir, örneğin kısa bir geri bildirim anketinde veya çevrimiçi grup etkinliğinde? Değerlendirme anketlerinin tarafsız bilgiyi yakalamak ve öğrencilerin tamamlaması için hızlı ve basit olmak üzere dikkatlice tasarlanması gerekir.
- Öğretmen veya eğitmen, bazı faaliyet tiplerinde, tartışma grubunun veya çevrimiçi forumun nasıl kullanıldığı gibi, öğrencilerin faaliyetlerine ilişkin kanıtları inceleyebilir.
- Karşılaştırmalı değerlendirme sonuçları gibi, dijital öğrenme aktivitesinin örneğin geleneksel olarak öğretilen bir faaliyetle karşılaştırıldığında ne kadar iyi çalıştığını değerlendirmek için kullanılabilen karşılaştırmalı bilgi kaynakları var mı?
- İşveren geri bildirimini veya yerleştirme sağlayıcılarının öğrencilerin anlama ve çalışmaya hazır olma durumlarıyla ilgili yorumları gibi kullanılacak dış bilgi kaynakları var mı?



5.1

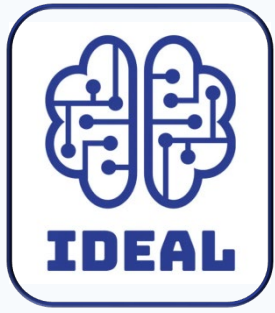
Yeterlikler

Gözden geçirme,
değerlendirme ve
değerlendirme

Başlamak için dön
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1 Değerlendirme ilkeleri

Aşağıdakiler, iyi kalite ve güvenilir değerlendirme için yaygın olarak kullanılan bir dizi prensiptir.

Geçerlilik - değerlendirmede başka bir şeyi değil, neyi değerlendirme amaçlı olduğu değerlendirilir. Dijital değerlendirme ile ilgili potansiyel bir tehlike, değerlendirme yöntemlerinin, en geçerli yöntemler olmaları yerine kolay çalıştırılabilirlikleri nedeniyle seçilmesidir (örneğin, değerlendirmenin karmaşık pratik durumlarda ince yargılar yapmaya odaklanması gereken çoktan seçmeli soruların kullanılması).

Güvenilirlik - değerlendirme, gerekli düzeyde anlayış ve yetkinliğe sahip olup henüz sahip olmayanlardan geçer not almak (veya not almak) için yeterli olanlara sahip olan öğrencileri ayırt etmede etkilidir. Bu prensip sadece malzemenin titiz bir şekilde değerlendirildiği anlamına gelmez, ancak geçme kriterinin değerlendirmenin amacı doğrultusunda geçerli olduğu anlamına da gelir.

Tutarlılık - aynı standart, zaman içinde de olmak üzere değerlendirme yapan tüm öğrencilere uygulanır. Bu, değerlendirme yöntemlerinde farklılıklara olanak sağlarken, örneğin erişilebilirliği iyileştirir ve değerlendirmenin hala adil ve sağlam olmasını sağlar.

Özgünlük - değerlendirme için öne sürülen çalışma, öğrencinin değerlendirilmesidir (ya da örneğin, bir iş yeri gözetmeninin yorumu kullanıldığında öğrenciye atıfta bulunur). Bu durum, eser hırsızlığına ve kimlik sahteciliğine karşı koruma ve grup çalışmasına bireysel katkı seviyesini tespit etmeyi kapsıyor.

Adillik - değerlendirme tüm öğrencilere adil bir şekilde uygulanarak, öğrencilerin değerlendirilenlerle ilgisi olmayan engellerle karşılaşmalarını sağlar. Evrensel Tasarımın Değerlendirme prensipleri burada merkezde.

TRAVORS2 projesinden bir kılavuz, bu kavramları (dijital olmayan) iş tabanlı öğrenim bağlamında daha derinlemesine ele alır:

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.5E Değerlendirme ve inceleme araçları

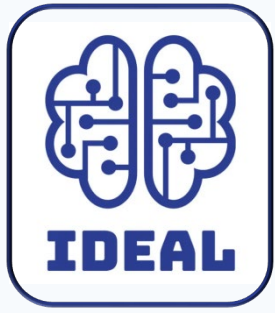
Dijital ortamlarda kullanım için çok çeşitli değerlendirme ve inceleme araçları mevcuttur. İlgili ve geçerli olan herhangi bir durum öğrenim amaçlarına, değerlendirilen malzemenin derinliğine, erişilebilirlik konusuna ve dijital ortamın gelişmişliği ve eğitmenin ya da öğretmenin ne kadar süre tanıyabileceği gibi pratik konulara bağlı olacaktır.

Aşağıda kısa bir özet sunulurken, daha sonra geniş çapta kullanılan üç yaklaşım hakkında daha ayrıntılı bir tartışma gerçekleştirilir.

- **Anketler** öğrencilerin ilerlemelerini değerlendirmek için soru formları oluşturur. Biçimlendirici ve özet değerlendirmeler için uygundur. Öğrencilerinizin bu tür anketleri hazırlamasını sağlayarak onların öğrenme çıktılarını bir konuda görebilirsiniz. Özellikle biçimlendirici değerlendirme için uygundur.
- **Çoktan Seçmeli Testler** tanılama, biçimlendirme ve özet değerlendirmeler için kullanılabilir. Öğretmen veya antrenörden az bilgi alabilirler veya hiç bilgi alamayabilirler. Ancak dikkatli tasarım gerektirir ve daha kapsamlı değerlendirme yöntemleri için her zaman iyi yedek bileşenler değillerdir.
- **Eşleştirme**, biçimlendirici bir değerlendirme için çok uygun ve öğrencilerin eğlenmesine ve oyun oynayarak öğrenmesine olanak veriyor.
- **Soru ve Cevap** öğrencilerin tartışma ve soru cevap gibi eleştirel düşüncelerini geliştirecek etkili bir değerlendirme için uygundur. Çevrimiçi değerlendirme ve soru-cevap, tartışma ve etkileşim gibi değerlendirmelere olanak tanır.
- **Doğru-Yanlış**, basit bir evet/hayır cevabının olduğu öğeleri test etmek için biçimsel ve özet değerlendirme için uygundur. Öğrenciler kendi başlarına çalışabilirler, ya da grup halinde çalışabilirler.
- **Boşluğu Doldur**, hızlı gözden geçirme ve geri bildirim için kullanılabilen hızlı bir değerlendirme biçimidir.

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1 Değerlendirme ve inceleme araçları

- **Kısa Yanıt** genellikle bir soruya doğrudan yanıt olarak kısa, normal yazılmış bir rapor gerektirir. Yazılım mevcuttur bu, belirli anahtar kelime ve kavramları bekleyen sorulara verilen kısa cevapları değerlendirebilir. Ancak öğrencilerin aynı kavramları açıklamak için 'beklenmeyen' kelimeler ya da ifadeler kullanıp kullanmadıklarını kontrol etmek için özen gösterilmesi gerekir.
- **Uzun cevap** veya makale türü sorular daha çok açık uçludur, örneğin keşif, analiz ve yorum gibi. Bu uygulamalar çevrimiçi sınavlarda kullanılabilir, ancak genellikle zaman uyumsuz hazırlık ve e-portföye yükleme için daha uygundur.
- **E-portföyler** öğrencilerin dijital bir dosya olarak ya da bu dosyaya dönüştürülecek herhangi bir öğeyi yüklemelerini sağlar. Bunlar daha sonra paylaşım ve resmi olmayan görüşlerin yanı sıra, resmi değerlendirme için gönderilecek öğeler için de kullanılabilir. E-portföyler, metin, grafik ve sayısal dosyalar, fotoğraflar, videolar ve ses klipleri gibi çok çeşitli çıktıların değerlendirilmek üzere bir çalışma gövdesi oluşturması bakımından özellikle yararlıdır. Kurs veya program dahilinde üretilen çalışmaların birleştirilmesine ve resmi değerlendirme için ileri sürülmesine izin verebilirler.
- **Zihin Haritası** öğrenciler için (bireysel veya grup halinde) bir konuyu görsel olarak gerçek zamanlı olarak kavramak için kullanılabilir, bu da iyi bir geri bildirim ve yaratıcı bir değerlendirme sağlar.
- **Beyin fırtınası** gerçek zamanlı olarak eleştirel düşünme becerileri, fikir alışverişi ve bir öğrencinin konu hakkındaki düşüncelerini öğrenmek için kullanılabilir. Genel olarak biçimlendirici değerlendirmede kullanılır.
- **Word Bulutları**, öğrencilerin adlarını göstermeden sorduğunuz bir soruya anında yanıt göndermesini sağlayabileceğiniz sözcük bulutları oluşturur. Grubun belirli bir konu hakkında ne kadar bilgi sahibi olduğu hakkında hızlı geri bildirim sağlar.



5.1

Yeterlikler

Gözden geçirme,
değerlendirme ve
değerlendirme

Başlamak için dön
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1.3 Gereksiz engelleri kaldırmak için inceleme ve değerlendirme yöntemlerini uyarlayın.

Sınavlar ve Sınavlar

Kısa online sınavlar, süreç tabanlı ya da ürün tabanlı sınavlar için kullanılabilir. İşlem tabanlı değerlendirmede, testler dersin başında veya sonunda hazırlanabilir. Sınavlar, ders sırasında gözden geçirmeye olanak veren hızlı puan değerlendirme araçlarını yönetmekte gecikmez. Sınavlar ayrıca soru sırasını karıştırmayı ve verilen süreyi kısaltmayı sağlayarak aldatma olasılığını azaltır.

Tartışma Panoları/Forumları

Bunlar dijital eğitim kurslarına aktif katılımın eşzamanlı olarak izlenebildiği yöntemlerdir. Tartışma panosu, belirli bir konu etrafında organize edilmiş bir çevrimiçi tartışma platformudur. Tartışma panosunda yazılı bir ürün üretildiği için, tartışma panosu üst düzey becerileri değerlendirmek için bir fırsat sağlar. Bu yöntemde, öğrencilere bir LMS veya başka bir platform (örneğin, Edmodo, Blogger, Padlet) aracılığıyla bir ünite, konu, makale vb. hakkında açık uçlu soru sorulur. Sorulara cevaplar yazıp, çevrimiçi olarak arkadaşlarıyla tartışabilirler. Tartışma kurulu ataması hazırlanırken, değerlendirme yöntemi, katılım kuralları, gönderilerde kullanılacak dil vb. bilgileri sağlanmalıdır. Öğreticiler, bireysel katılımı ve sistem üzerindeki tartışmanın derinliğini düzenli aralıklarla izleyebilir ve derecelendirme için toplanan kanıtları kullanabilirler.

Tartışma panosu etkinliğinde kullanılan soruya bir örnek:

Akademik performansı etkileyen bir değişken tanımlayın. Bir araştırma sorusu ve bu iki değişken arasındaki ilişkiye dayalı tek uçlu bir hipotez yazın. Her değişkenin işlevsel tanımını girin. Arkadaşlarınızın cevaplarına bakarak benzer cevaplar vermemeye dikkat edin.

5.1

Yeterlikler

Gözden geçirme,
değerlendirme ve
değerlendirme

Başlamak için dön
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.1.1 Atamalar

Eşzamanlı veya yüz yüze oturumlara hazırlanmak, bir oturum veya derste öğrenilenleri geliştirmek ve uygulamak veya resmi bir değerlendirme olarak görevlendirilebilir. Göz önünde bulundurulması gereken bazı ilkeler şunlardır:



- Atamaların paylaşıldığı platformda tutarlı olun - örneğin, bunların öğrenim yönetim sisteminde aynı yerde olduklarından emin olun.
- Atama yönergeleri için kullanılan dili, son teslim tarihini (örn. her Pazartesi saat 20:00'da) ve teslim için kullanılan platformu tutarlı tutun. Bu tutarlılık potansiyel karışıklığı azaltacak. Ayrıca atamalarınızı sistematik olarak Edmodo gibi platformların ileriye dönük bildirim özellikleriyle de paylaşabilirsiniz.
- Atamaları ve atamalarla ilgili faaliyetleri paylaşırken sabit bir yönerge kullanın. Yönerge hakkında önemli noktalar: Atamanın amaçlarını kısaca yazmak.
- Bu resmi olarak değerlendirilirse, değerlendirme ölçütlerini (ve ilgili herhangi bir not ölçütü varsa) belirtin veya bunlara bir bağlantı ekleyin. İzlenecek belirli adımlar varsa, bunları bir onay listesi biçiminde sağlayın.
- Kalın fontlarda önemli noktaları vurgulamak için.
- UDL/UDA ilkelerini göz önünde bulundurarak atama talimatlarının açık ve erişilebilir olduğundan emin olun.
- Atamayı multimedya ortamlarında hazırlayabilirsiniz (ses kaydı, video kaydı). Örneğin, PowerPoint sunusuna VoiceThread gibi ücretsiz araçlarla sesli anlatım ekleyebilirsiniz.
- Her bir öğrenciye atama hazırlama koşullarının aynı olmadığı unutulmamalıdır. Atamanın süresi ve biçimi Internet bağlantısı, donanıma erişim, farklı ev veya iş ortamları (sessiz çalışma vs. gürültülü yatak örtüsü) gibi olası eşitsizlikleri göz önünde bulundurmak üzere planlanmalıdır.

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit

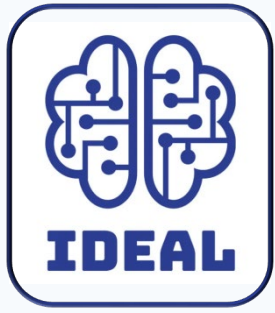


5.1

Yeterlikler

Gözden geçirme,
değerlendirme ve
değerlendirme

Başlamak için dön
/ bölümü



IDEAL Toolkit



5.1 Gereksiz engelleri kaldırmak için inceleme ve değerlendirme yöntemlerini uyarlayın.

- Dersi desteklemek için ödevlerin yeterli olduğundan emin olun, ancak öğrencileri aşırı yüklemeyin veya gerçek dışı şeyler beklemeyin
- zaman ölçekleri.
- Çoğu uygulamada, tanımlı sınırları olan ve parçalara veya adımlara bölünmüş atamalar tercih edilmelidir.
- Bilgi okuryazarlığı, intihalden kaçınma ve referans verme konusundaki esaslara linkler sağlar.
- Öğrencilere atamayla ilgili serbest kaynaklara bağlantılar sağlayın, örneğin:

Kaynak taraması için:

- Google Bilginer
- Ulakbim
- Vikipedi
- Ülkenizin Ulusal Kütüphanesi veya çevrimiçi ilgili bir uzman
- Kitaplık

Kaynakçayı hazırlamak için:

- Mendeley
- Böyle
- BibMe (eser hırsızlığını da kontrol eder)

Bir sunum hazırlamak için:

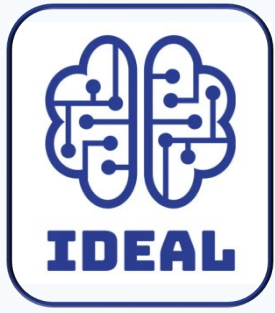
- Prezi
- Microsoft PowerPoint
- Ezvit

İngilizce-Türkçe çevirisi için: Sesli sözlük, Tureng, Google Çeviri

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.5E Dijital değerlendirme uygulamaları

Teknolojik değerlendirme araçları, değerlendirme ve değerlendirme işlemlerini çok daha kolay hale getirir. Çevrimiçi sınav oluşturma, elektronik ürün dosyası (e-portföy) hazırlama, puanlama, işlem değerlendirme, sınıf etkileşimi ve iletişim gibi birçok fırsat sağlar.

Aşağıda, derslerinizde kullanabileceğiniz bazı teknolojik değerlendirme araçlarını bulabilirsiniz.



5.1

Yeterlikler

Gözden geçirme,
değerlendirme ve
değerlendirme

Başlamak için dön
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1 Digital assessment apps

Araç	Ev ödevi /Atama	Tartışma	Sınav	Çevrimiçi Sınav
Bulmaca	X	X	X	
Edmodo dili	X	X	X	X
Google Sınıf	X	X	X	X
Tahterevalli	X			
Flipgrid	X			
Kahoot dili			X	X
Sınav			X	X
Sokratif			X	X
Testmoz			X	X
Blogger	X	X		
Padlet	X	X		
Bubbl.us		X		
Mentimetre			X	X



5.1

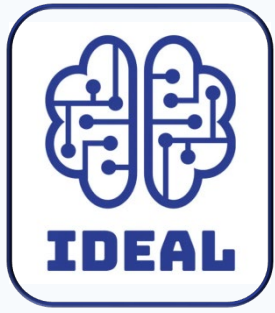
Yeterlikler

Gözden geçirme,
değerlendirme ve
değerlendirme

Başlamak için dön
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1.3 Gereksiz engelleri kaldırmak için inceleme ve değerlendirme yöntemlerini uyarlayın.

Bulmaca



Edpuzzle, videolarla dersler tasarlayabileceğiniz, video içinde testler oluşturabileceğiniz ve öğrencilerle etkileşim kurabileceğiniz bir uygulamadır. Öğrenme yönetim sistemi olarak da çalışabilen teknolojik bir araçtır. Öğretmenler videoya soruları ekleyebilirler, videoları kimin izlediğini izleyebilir ve programda geri bildirim sağlayabilirler. Etkileşimli öğrenme, değerlendirme ve değerlendirme sağlar. Öğrencilerin sistemdeki sorulara verdikleri yanıtları puanlayabilir ve işlem değerlendirmesine göre not testleri, açık uçlu sınavlar ve anketler oluşturabilir ve oluşturabilirsiniz.

Edpuzzle hakkında ayrıntılı bilgi için:

- Edpuzzle Genel Tanıtım Videosu (Edpuzzle ne yapıyor?)
- Edpuzzle'da Nasıl Bir Test Oluşturabilirim?



Edmodo dili



Edmodo bir öğrenme yönetim sistemidir. Öğretmenlere iletişim, işbirliği ve antrenörlük olanakları sunan gelişmiş bir platformdur. Edmodo ağı öğretmenlere içeriği paylaşma, sınav yapma, ev ödevi atama ve öğrencileriyle ve iş arkadaşlarıyla iletişim kurma olanağı sağlıyor. Edmodo serbesttir ama aynı zamanda premium hizmetler de sunar.

Edmodo Hakkında Daha Fazla Bilgi İçin:

Edmodo Genel Tanıtım Videosu (Edmodo ne yapar?)

- Edmodo ile Ödev Yapmak
- Edmodo'da Tartışma Panosu Hazırlama
- Edmodo ile sınav



[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.5 Gereksiz engelleri kaldırmak için inceleme ve değerlendirme yöntemlerini

uyarlayın. Google Sınıf

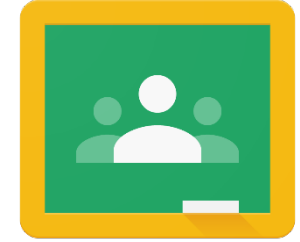


Google Classroom, Google tarafından okullar için geliştirilen ve atama oluşturma ve derecelendirmeyi basitleştirmeyi amaçlayan ücretsiz bir web hizmetidir.

Bu uygulama ile bir portföy oluşturabilirsiniz. Öğrencilerin birbirleriyle olan etkileşimlerini artırmaya yardımcı olur.

<https://bit.ly/3xUfnRw>

Seesaw



Seesaw, öğrenci odaklı dijital portföy hazırlama programıdır. Portföy değerlendirmesi için kullanılan ücretsiz bir programdır. Etkileşimli fotoğraflar ve videolar gibi multimedya araçlarını kullanma olanağı sunan dijital bir araçtır, özellikle işlem değerlendirmesi yapmayı planlayan öğretmenler için. Seesaw ile ödevlerinizi atayabilir, ödevlerinizi depolayabilir, sisteme dahil edebilirsiniz, öğrenciler birbirlerinin ödevlerini puanlayabilir, ayrıca bir öğrenme yönetim sistemi olarak duyurular yapabilir ve sınıf etkileşimini artırabilirsiniz.

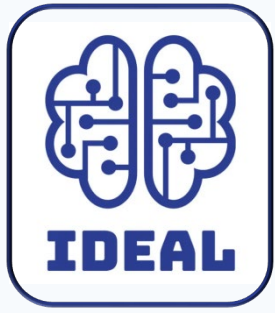
Seesaw Hakkında Ayrıntılı Bilgi İçin:

- Seesaw Genel Tanıtım Videosunu (Seesaw ne işe yarar?)
- İzlemede Nasıl Etkinlik Oluşturabilirim?



[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1.3 Gereksiz engelleri kaldırmak için inceleme ve değerlendirme yöntemlerini uyarlayın.

Flipgrid



Flipgrid, öğrenciler ve aileler için basit, ücretsiz ve erişilebilir bir video tartışma deneyimi sunan bir araçtır. Bir konu oluşturabilir ve topluluğunuzla iletişim kurabilirsiniz.

- Flipgrid Hakkında Ayrıntılı Bilgi İçin:
- Flipgrid Genel Bakış Videosu (Flipgrid ne yapar?)



Flipgrid

Kahoot dili



Kahoot, çevrimiçi ölçüm ve değerlendirme sağlayan bir uygulamadır. "Kahoots", bir web tarayıcısı veya Kahoot uygulaması aracılığıyla erişilebilen, kullanıcı tarafından oluşturulmuş çoklu seçim testleridir. Öğrenciler sınava online olarak girebilir ve sınıftaki durumlarını anında görebilirler. Testi bir oyuna çeviriyor. Öğrenme eksikliklerini ölçmek ya da ders sonu değerlendirmelerinde kullanılabilir.

- Kahoot'a Genel Bakış Videosu (Kahoot ne yapar?)
- Nasıl Bir Kahoot'ta Online Sınav mı?



Kahoot!



[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.5.5 Gereksiz engelleri kaldırmak için inceleme ve değerlendirme yöntemlerini

uyarlayın. Sınav



Sınav, tüm öğrencinizin birlikte pratik yapmalarını ve öğrenmelerini sağlayan ücretsiz, eğlenceli ve çok oyunculu bir sınıf inceleme aracıdır. Öğrenciler için hazırlanmış testler, dersler, sunular ve flash kartlar oluşturabilirsiniz. Çevrimiçi sınavlar canlı skorlar vererek eğlenceli bir oyuna dönüştürülür.

- Quizz Genel Giriş Videosu (Quizz ne yapar?)



QUIZIZZ

Sokrative



Socrative eğlenceli ve etkili bir dijital sınıf katılımı uygulamasıdır. Socrative ile dünyanın dört bir yanından eğitimcilerin sağladığı sınavlar, anketler, grup çalışmaları ve içeriğe erişme olanakları yaratabilirsiniz. Yüksek öğretimde ölçüm için ayrı bir modül daha geliştirilmiştir.

- Sokratif Hakkında Ayrıntılı Bilgi İçin
- Sokrative General Giriş Videosu (Sokrative ne yapar?)



socrative

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



5.1

Yeterlikler

Gözden geçirme,
değerlendirme ve
değerlendirme

Başlamak için dön
/ bölümü



IDEAL Toolkit



5.1.3 Gereksiz engelleri kaldırmak için inceleme ve değerlendirme yöntemleri uyarlayın..

Testmoz



Testmoz, testlerinizi çevrimiçi olarak yapma ve sonuçları anında öğrenme fırsatı sunar. Testmoz ile tüm öğrenci sonuçlarınızı arayabilir, sıralayabilir, filtreleyebilir, bölümleyebilir, etiketleyebilir, arşivleyebilir, yazdırabilir ve e-posta ile gönderebilirsiniz. Hazırladığınız sınavlar Testmoz'da saklanır ve istediğiniz zaman tekrar tekrar kullanabilirsiniz.

- Testmoz Hakkında Ayrıntılı Bilgi İçin
- Testmoz Genel Tanıtım Videosu (Testmoz ne yapar?)



Testmoz

Blogger



Blogger ile öğrencilerinizin portföy oluşturmasını, öğrencilerinizden beklediğiniz ödevler hakkında geri bildirim göndermesini ve tartışmalar yapmalarını sağlayabilirsiniz. Öğrencilerinizin, oluşturdukları portföyler üzerinde eş değerlendirmeler yapmalarını sağlayabilirsiniz.

- Blogger Hakkında Ayrıntılı Bilgi İçin
- Blogger Genel Tanıtım Videosu (Blogger ne yapar?)

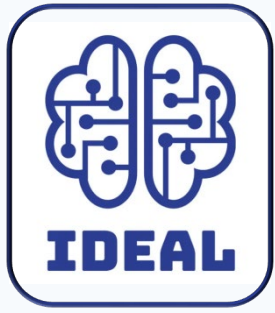


Blogger™



[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1.3 Gereksiz engelleri kaldırmak için inceleme ve değerlendirme yöntemleri.

Padlet



Padlet insanların ortak bir konu hakkındaki düşüncelerini ifade etmelerine olanak sağlayan bir internet uygulamasıdır. Kullanıcılarına resim, video, belge ve metin gibi çeşitli içerikleri koyma olanağı sağlar. Sınıfınız için bir palet oluşturarak öğrencilerle olan iletişiminizi güçlendirebilirsiniz. Öğrencilere oluşturduğunuz derslere, planlara ve sınavlara otomatik erişim sağlayabilirsiniz. 250MB'a kadar boyuta sahip dosyaları karşıya yükleyebilirsiniz.

- Palet Hakkında Ayrıntılı Bilgi İçin
- Padlet Genel Tanıtım Videosu (Padlet ne yapar?)



padlet

Bubbl.us



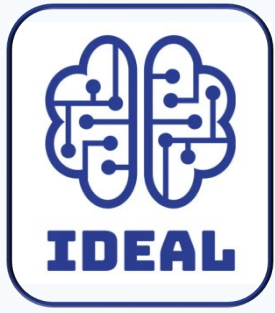
Bubbl.us fikirlerinizi görsel olarak düzenlemeyi kolaylaştıran bir uygulamadır. Konsept haritalar, zihin haritaları, vs. oluşturma fırsatı sağlar. Öğrencileriniz için not tutmak, beyin fırtınası yapmak ve işbirliği yapmak amacıyla da kullanılabilir.

- Bubbl.us Hakkında Ayrıntılı Bilgi İçin
- Bubbl.us Genel Tanıtım Videosu (Bubbl.us ne yapar?)



[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1.3 Gereksiz engelleri kaldırmak için inceleme ve değerlendirme yöntemlerini uyarlayın.

Mentimeter



Mentimeter, etkileşimli sunular oluşturmanızı sağlayan bir uygulamadır. Sunumlarınıza sorular, anketler, testler, slaytlar, görüntüler, hediyeler ve daha fazlasını ekleyebilirsiniz. Öğrencileriniz çevrimiçi sunumdaki soruları aynı anda yanıtıyor. Eğlenceli ve etkileşimli bir deneyim oluşturarak yanıtları aynı anda görselleştirebilirsiniz.

- Mentimeter Genel Giriş Videosu Hakkında Ayrıntılı Bilgi İçin



[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.10 Dijital Kaynakları Kullanma

Bu bölüm, dijital öğrenme için donanım, yazılım ve içerik gibi kaynakların bir araya getirilmesi ve değerlendirilmesiyle ilgilidir. Program veya program grupları, kaynak provizyonu veya belirli oturumlar veya müdahaleler düzeyinde uygulanabilir. Farklı biçimlerde bilgi arama ve eleştirel değerlendirme, telif hakkı/lisans/atıf koşullarını takip etme ve kurallara uyma gibi ilkeler de öğrencilerin dijital ortamları kullanmalarını desteklemekle ilgilidir.

Bu bölüm, dijital araçları kullanmanın ve dijital medyayı uygulamanın bazı esaslarını belirlemekle ilgilidir, zira günlük yaşamda daha çok teknoloji aracılığı ile karşılaşılır ve bireylerin deneyimleri ve profesyonel özellikleri mesleki gelişime yaklaşımlarını nasıl etkileyebilir. Belirli teknolojik beceriler ve teknolojilerin kullanım şekilleri konusunda eleştirel ve yansıtıcı olma konusundaki genel tavırlarıyla ilgilenmektedir.

Mesleki gelişim ile ilgili birçok resmi program, eğitim ve öğrenime öncelik vermiştir ve 'genelleştirilebilir' teknolojik bilgiye sahiptir. Öğretmenlerin ve uygulayıcıların bütünsel ihtiyaçlarını ve karmaşık rollerini nadiren ele alırlar.

Hızlı bir kontrol listesi olarak,

- En iyi uygulamaları paylaşmak için oturum düzenlemek ya da 'diyalog forumları' düzenlemek, fakat etkili işbirliği kültürlerini teşvik etmek yerine idari kontrolü artıran 'kanıtlanmış uygunluğu' önlemek
- Teknolojinin kullanımında izolasyonu önlemek için akademik personel için bir dost veya kritik arkadaş sistemi geliştirmek
- Kendi disiplininiz, konunuz veya bilgi alanınız içinde fırsatlar geliştirmek
- Akredite bir eğitim kursu veya resmi bir eğitim etkinliğiyle sürekli bir mesleki gelişim eşanlı hale getirmek yerine, kendi araştırmanız ve mesleki faaliyetiniz profesyonel gelişim olarak gerçekleşir



5.1

Yeterlikler

Planlama ve tasarlama

Öğrenmeyi kolaylaştırmak

Gözden geçirme,
değerlendirme ve
değerlendirme

Dijital kaynakları
kullanma

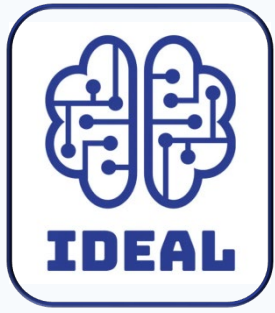
Dijital ortamı yönetme

Sürekli profesyonel
gelişim

Dijital Ortama Geri Dön
Yeterlik

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1 Erişilebilirlik

- Öğrencilere online materyal sunarken, aşağıdaki alanlardaki erişilebilirlik kurallarına uymak önemlidir:
- Kaydedilmiş malzeme - Zoom, Teams veya YouTube için kapalı resim yazısını açın ve varsa otomatik olarak oluşturulan transkripti kullanın.
- Yazılı Malzemeler - Yazılı malzemelerinizin ekran okuyucu yazılımı kullananlar için erişilebilir olduğundan emin olun. Alternatif metin, görüntüler için ekran okuyucu kullanan herkes için önemli bir erişilebilirlik desteği.
- Değerlendirmeler - çevrimiçi değerlendirmeler için ihtiyacı olanlar için ek süre olduğundan emin olun.
- Bireysel öğrenci ihtiyaçlarına yanıt vermek - taleplere açık olun ve ön planlama gerektirebilecek farklı ayarlamaların niteliğini anlayın.

IDEAL web sitesinde ek bir kaynak olarak daha ayrıntılı bir Dijital Erişilebilirlik Toolkit oluşturduk



[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.1.1 Eğitim uygulamaları için donanım ve yazılımları değerlendirme

Pek çok dijital öğrenme uygulaması ve kaynağı, kullanacakları cihazlar, işletim sistemleri ve yazılımlar hakkında fazla düşünmeden kullanılabilir. Web sayfaları, PDF dosyaları, basit videolar, resimler vb. hepsi standart yazılımlarda görüntülenebilir ve giderek artan oranda standart paketler temel erişilebilirlik araçlarıyla donatılmıştır veya uyumludur.

Ancak bazı durumlarda eğitimciler ve öğretmenler, örneğin bir kaynak merkezini donatırken, uzman aygıtlara (örneğin 3D tarama ve yazdırma veya artırılmış ve sanal gerçekliğin bazı uygulamaları) ihtiyaç duyan teknolojiyi benimseyerek, öğrencilere ekipman sağlanırken veya belirli bir eğitim uygulaması için yazılım seçerken, aygıtları, işletim sistemlerini ve yazılım paketlerini değerlendirir ve seçerler. Donanım ve yazılım seçerken dikkat edilmesi gereken bazı önemli noktalar aşağıda verilmiştir. Bu sorulardan bazıları için eğitim teknolojisinden ya da BT uzmanından destek alınması gerekebilir.

Aygıtın ya da yazılım paketinin özellikleri.

Cihaz veya paketin temel olarak anlaşılması, özelliklerinin ne olduğu ve diğer aygıtlarla ve yazılımlarla nasıl ilişki kurduğu. Donanım için, aygıt gerekli yazılımı sorunsuzca mı çalıştırıyor yoksa paket olarak mı geliyor? Mevcut donanıma bağlanması gerekiyor mu ve nasıl çalışacak? Yazılımlar için, kullanılabilir cihazlarda ve işletim sistemlerinde çalışıyor mu, bellek, grafik, işlemci hızı vb. açısından gereksinimleri nelerdir ve en önemlisi ne yapmak istiyorsanız onu yapar mı? Sürüm farklılıklarından haberdar olun; örneğin, yazılım paketlerinin sonraki sürümleri eski cihazlarda ve işletim sistemlerinde çalışmayabilir ve bazı ücretsiz yazılımlar da dahil olmak üzere daha yeni işletim sistemleri eski yazılımları çalıştıramayabilir.



5.1

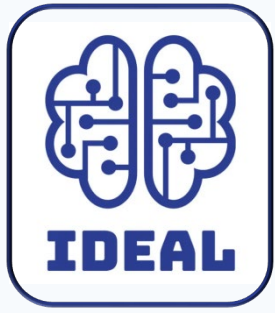
Yeterlikler

Dijital Kaynakları Kullanma

Başlamak için dön / bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



Teknik destek hemen elinizin altında mı? Standart olmayan ekipman veya uygulamalar tanıtıyorsanız, işler ters giderse teknik destek ve öneriler almak zor olabilir.

Üretici/satıcı ve web kaynaklarının yanı sıra kurumunuzda da bulunan desteği kontrol edin.

Öğrencilerin kullanması için ne kadar erişilebilir? Bu bağlamda ulaşılabilirlik birçok şeyle ilişkili olmalıdır.

Dijital okuryazarlığa duyulan ihtiyaç. Cihaz veya uygulama, dijital Yeterlik açısından neye ihtiyaç duyar - ve bu da öğrencilerin sahip olmasını bekleyebileceklerinize ek bir şeyse, bu aygıtları kullanmaya yönlendirmek ne kadar kolay olacaktır?

Erişilebilirlik ve evrensel tasarım ilkeleriyle ne kadar uyumludur? Örneğin bazı yazılım paketleri kötü tasarlanmış, özelleştirilemeyen arabirimlere sahipken, diğerleri yardımcı teknolojiyle daha erişilebilir, özelleştirilebilir ve uyumludur.

Öğrenciler için makul olmayan cihazlar, internet erişimi veya bant genişliği ile ilgili herhangi bir varsayımda bulunuyor mu? Herhangi bir güvenlik ya da uyumluluk sorunu ortaya çıkarıyor mu? Öğrencilerden uygulamaları kendi cihazlarına kurmaları isteniyorsa bu özellikle önemlidir.

İlgili öğrenme uygulamasını ne kadar iyi destekliyor? Cihaz veya uygulamanın, yapmak istediğiniz işlem için etkili olduğunu kontrol edin. Burada biraz düşünmeye değer, özellikle pahalı alımlar için: ihtiyaçlarınız değişecek mi ve donanım veya yazılım başka neler yapabilir? Bazı kararlar için bu çok basit olacaktır, örneğin, öğrencilerin kısa videolar çekmesi için en iyi özgür yazılımın ne olduğunu bulmak. Diğerleri için birçok farklı parametrelerin ağırlaştırılması, örneğin tesis mühendislerinin öğretilmesi ve değerlendirilmesi için artırılmış gerçekliğin uzaktan kullanılabilmesi için bir tesis kurulması gerekebilir.

Bir JISC kılavuzu, şimdi arşivlendi ancak hala bu bölümle ilgili kullanışlı bazı malzemeler içeriyor:

Naismith ve Corlett tarafından mobil öğrenme üzerine oldukça uzun bir süre okunan, şimdi biraz çağ dışı ama yukarıdakilerin çoğunu gösteren bir örnek:



5.1

Yeterlikler

Dijital Kaynakları
Kullanma

Başlamak için dön
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1.1 Dijital kaynakları ve araçları bulun ve değerlendirin.

Dijital kaynaklar ve araçlar dijital ortamda sunulan tüm materyalleri ifade eder. Bunlar örneğin web siteleri, bloglar, kısa uygulamalar, video ve ses sunumları, resimler, dijital metinler, oyunlar, veritabanları, sanal gerçeklik ortamları, fora/chatroom'lar vb. olabilir. Kaynakları aramak, Google veya DuckDuckGo gibi genel bir arama motoru veya akademik veya uzman kaynaklar için daha özelleştirilmiş bir motor (örneğin Google Scholar veya RefSeek) veya kaynakların kendilerine uygulanmış bazı ölçüt veya değerlendirmelere sahip olduğu bir veritabanı (örneğin, ERIC veya VOCEDplus akademik makaleler için, StanfordVR, eğitim sanal gerçeklik araçları için, üniversite veya üniversite arşivleri) kullanılarak yapılabilir. Kaynakları belirli uygulamalar için değerlendirmek üzere çeşitli ölçütlere bakmanız gerekebilir. Bölüm C4'te, geçerli değerlendirmeleri desteklemek için kullanılacak bir dizi açık kaynaklı dijital araç ve ortam vardır.

Doğruluk. Web yanıltıcı ve düşük kalitede birçok şeyin yanı sıra mükemmel kaynakların geniş bir deposunu içeriyor. Yaygın olarak tanınan ve saygı duyulan kurumların web sitelerinde bilgi bulmaya çalışın. Üniversite web siteleri, vakıf web siteleri, profesyonel kurumlar ve akademik dergiler, bir amatör tarafından yaratılan web sitelerinden çok daha güvenilir ve eksiksiz bilgilere sahip olacaklar. Adını tanıdığınız (ve çalışmalarını daha önce okuduğunuz veya incelediğiniz) biri tarafından yazılmış bir makale görürseniz, bu, makalenin veya sayfanın güvenilir olduğunun da işaretidir.

Diğer web sitelerine yönelik başvuruları ve bağlantıları arayın. Belirli bir konuda kullanışlı bir makale bulduysanız, yazarın konuyla ilgili herhangi bir çalışmasına başvurup başvurmadığını görmek için aşağıya doğru kaydırın. Konuyla ilgili akademik dergileri, ders kitaplarını veya faydalı buldukları diğer web makalelerini belirtmiş ve referans göstermiş olduklarını görebilirsiniz. Referanslar bir makalenin araştırıldığını ve bu nedenle daha güvenilir olduğunu gösterir.

Bloglar, internet formları ve sohbetler gibi bazı kaynak türleri son derece değişkendir. Öğrencileri işaret ediyorsanız, bu tartışma mantıklı, saygılı ve profesyonelce mi?

Mesleki yargılarını kullan. Kaynak, önemli bilgileri yanlış yönlendirmeden ya da dışarıda bırakmadan, gerekli bilgileri tutarlı ve doğru bir şekilde sağlıyor mu?

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit

5.1

Yeterlikler

Dijital Kaynakları
Kullanma

Başlamak için dön
/ bölümü





IDEAL Toolkit



Para birimi. Bir kaynağın yeterli derecede güncel olup olmadığını kontrol etmek için bir tarih arayın. Makaleler sayesinde, makalenin başlığının altında, yazarın adıyla birlikte genellikle tarih bulursunuz. Birçok web sayfası "Last update on" (Son güncelleştirme tarihi) deyimine sahiptir.

Hedeflenen uygulama için uygunluk. Kaynaklar, oluşturmakta olduğunuz öğrenme programı veya deneyimle iyi bir pedagojik ve pratik uyuma sahip olmalıdır. Düşünecek konular, kaynağın sunulacağı düzeyi, okumak ya da kullanmak için geçen süreyi, öğrenim amaçlarına ne kadar uygun olduğunu ve öğrencilerin ona kolayca erişebildiklerini içeriyor. Telif haklarına ve teknik konulara bağlı olarak, bazı kaynakları ihtiyacınız olan şeyler için daha uygun hale getirmek üzere ayarlayabilirsiniz.

Erişilebilirlik. Kaynaklara ne kadar ulaşılabilir? Düşünecek konular:

- Öğrencilerle ilişkili olarak dilin, sunumun veya yönergelerin erişilebilirliği.
- Engelli öğrencilerin erişilebilirliği veya algılama yolları - örneğin web içeriği erişilebilirlik kılavuzlarını (**WCAG 2.1**), **Öğrenme için Evrensel Tasarım**'ı ve yardımcı teknolojiyle uyumluluğu kontrol edin.
- Öğrencilerin erişemeyeceği maaş duvarları gibi herhangi bir engel.
- Farklı aygıt ve işletim sistemleriyle uyumluluk, hızlı internet bağlantılarına gerek yoktur.
- Teknoloji ve pedagoji arasındaki ilişkinin ve etkileşimin üç ana ögesi arasında nasıl yönetileceği konusunda dikkatli bir şekilde düşünülmesi gerektiğini hatırlamak: Öğrenciden öğrenciye etkileşimleri, öğrenci-öğretmen/öğretmen etkileşimleri ve öğrenci-içerik etkileşimleri.



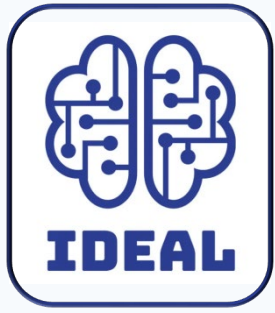
Telif hakkı ve lisans kısıtlamaları. Kaynakların ne için kullanmak istediğinizi denetleyin. Ticari olmayan eğitim amaçlı kullanıma genellikle izin verilir, ancak bazı kaynaklar bu eğitimlerin nasıl dağıtılacağı veya uyarlanabileceğiyle ilgili kısıtlamalara sahiptir. Creative Commons materyalleri gittikçe yaygınlaşıyor: aşağıdaki bağlantıya bakın.

- Creative Commons lisans koşulları:
- E-öğrenme araçlarını değerlendirmek için bir form:



[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1.1 Dijital kaynakları adapte edin ve oluşturun.

Çoğunlukla sunumlardan, belgelerden ve videolardan sanal veya arttırılmış gerçeklik için kısa uygulamalar veya içerik gibi daha karmaşık içeriklere kadar, kendi dijital kaynaklarınızı oluşturmanız gerekir.



Kaynakları oluştururken veya uyarlarken düşünecek temel şeyler öğrenme tasarımı bölümünde (A) zaten ele alınmıştır. Öğrencilerin, bir sunumun parçası olup olmadığını, tartışma malzemesi, zaman uyumsuz kullanım için yönlendirilmiş veya eğlendirilmiş içerik veya bir araştırmayı gerçekleştirmek veya bir iş yerinde uygulamak için kendi kendilerine yönlendirilen bir şekilde nasıl kullanacaklarını düşünün.

Erişilebilirlik hakkında D2'deki nokta, oluşturduğunuz veya uyarladığınız kaynaklara eşit olarak uygulanabilir: Öğrenme ilkeleri için Evrensel Tasarım'ı ve iyi tasarım için ilgili WCAG'ı kullanın.

Flinders Üniversitesi'nden dijital içeriği harekete geçirmek için bir dizi tasarım ilkesi:

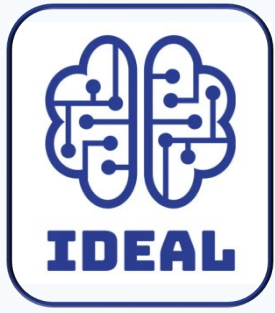


Basit dijital kaynaklar oluşturmak için bazı uygulamalar:



[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1 Haklar, izinler ve başvurular

Dijital kaynaklar en azından kamusal alanda bulunma potansiyeli olarak değerlendirilmelidir. Bir kaynağı adapte ediyorsanız, değiştirmek için izniniz olduğundan emin olun ve geçerli standart akademik referansların yanı sıra telif hakkı veya lisansdaki herhangi bir öznitelik koşulunu izleyin.



Malzemenin, hiçbir gerekçe gösterilmeden tamamen ücretsiz olarak temin edilmesini istemediğiniz sürece, telif hakkı veya lisansını kendiniz almak da iyi bir uygulamadır. Malzemeleri uyarlarken lisans koşulu olarak bunu yapmanız gerekebilir. Kaynağın tamamen telif hakkını almanız gerekip gerekmediğini veya farklı düzeylerde yeniden kullanım ve uyarlamaya izin veren Creative Commons lisansı tercih ediliyorsa düşünün.

Creative Commons lisansı sistemi:



5.1

Yeterlikler

Dijital Kaynakları
Kullanma

Başlamak için dön
/ bölümü



IDEAL Toolkit



5.1.1 Dijital kaynakları bir araya getirmek, düzenlemek ve paylaşmak.

Dijital kaynakları 'küratörleştirmek' ders, program ya da çalışma alanını ya da çalışmayı desteklemek için ilgili kaynaklardan oluşan sanal bir kitaplık oluşturmanızı sağlar. Öğrencilerin Internet üzerinde kendi kaynaklarını bulmalarını engellemez, ancak onlara, açık internet aramalarından daha odaklanmış ve yönlendirilmiş kapsamlı bir kaynak kitaplığına kadar her türlü bilgiyi sunabilir.

İçerik küratöründeki ana adımlar şunlardır:

- İlgili içerik ve kaynakları keşfedin ve kaynak sağlayın. Bu genellikle geleneksel akademik içerik (pdf ve web makaleleri gibi) açısından düşünülür ancak uygulamalar, oyunlar, sanal ve artırılmış gerçeklik içeriği dahil olmak üzere ilgili tüm dijital kaynakları içerebilir.
- En uygun malzemeleri seçmek için kaynakları değerlendirme ve filtreleme. Bölüm D2 bunu yapmak için bazı ipuçları içerir.
- Öğrencilerin malzemelerde gezinmelerine ve onlarla en çok ilgili şeyleri belirlemelerine yardımcı olmak için özet ve yorumlar sağlamak. Bunun yapılma şekli, dersin amacını, programın amacını ve öğrencilerin seviyesini yansıtmalıdır. Örneğin, kısa, odaklanmış bir kursun kaynakları, bir çalışma veya çalışma alanında genel kullanım için tasarlanmış olanlardan daha direktifi özetlerden yararlanabilir.
- Daha fazla kaynağı keşfetmek için bağlantılar ve öneriler ekleniyor. Doğrudan bağlantıların yanı sıra, örneğin bu, en son kullanılan ve eski malzemeleri de döndürme avantajına sahip olan veritabanlarında arama yapılması için öneriler de içerebilir. Bağlantıları ve uygulamaları meşru olduklarından emin olmak için kontrol etmek uygun gizlilik ve güvenlik özelliklerini sağlayacaktır.
- Gerekirse, erişilebilirliğe yardımcı olmak da dahil olmak üzere yeni kaynaklar uyarlanır ve oluşturulur. Bu bölüm D3'te keşfedilmiştir.

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit

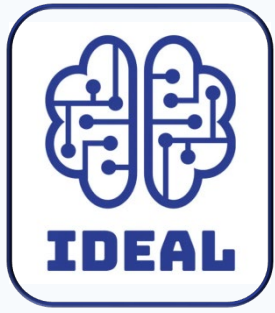


5.1

Yeterlikler

Dijital Kaynakları
Kullanma

Başlamak için dön
/ bölümü



IDEAL Toolkit



Depolama sistemi ve kullanıcı arabirimi oluşturuluyor. Küçük içerik kitaplıkları bir web sayfasındaki bir dizi bağlantı üzerinden organize edilebilir, ancak daha büyük olanlar aranabilir, dinlenebilir ve izin veren daha sofistike bir arşiv gerektirir

farklı türlerde dijital arabirim. Bu teknoloji, birden fazla ekipman arasında etkileşime izin veren ve bunları aralarında ve aralarında iletişime olanak sağlayan ve çeşitli şekillerde grafik, ses ve video materyali kabul eden bir teknolojidir. Kaynakların nerede bulunduğuna ilişkin bir karar da verilmelidir - örneğin, web tabanlı malzemelerin kurumun arşivine kopyalanması veya web bağlantısı olarak bırakılması. Burada telif hakkı ve lisans sorunları olabilir, örneğin bir kaynağa bağlanmak ancak kopyalamak yasak olabilir. Arabirimin olabildiğince erişilebilir olması gerekir, mobil aygıtlardan alınabilen ancak çoklu faktör kimlik doğrulamasının (MFA) etkinleştirilebilmesi, oturum açarken kimlikleri doğrulamak için ikinci bir denetim eklenebilir.

Kaynakların güvenli ve güvenli bir şekilde kullanılmasını sağlamak. Buradaki minimum güvenlik, örneğin kaynakların kötü amaçlı yazılımlardan arındırılmasını sağlamak ve sitenin zararlı eylem veya malzemelerden korunmasını sağlamak. Bu, içeriğin kopyalanmasını ve paylaşılmasını önlemek için içeriğin güvenliğini sağlayan koruma yazılımını da içerebilir. Materyali okumak ve indirmek ve etkileşimli öğelere katkıda bulunmak için kimlerin erişimine sahip olduğuna karar vermeniz gerekir. Bu bölümde E4'te daha fazlası var.

Kaynakları paylaşıyorum. Bunun nasıl yapılacağı hedef kullanıcıların kim olduğuna bağlıdır. Kısa kurslar olsa bile, genellikle bir işaretçi ya da web sitesine ya da diğer erişim noktalarına bağlantı vermek yeterli olmaz: birden fazla takviye noktası ve erişim araçları, öğrencileri kaynakları kullanmaya teşvik edecektir. Kaynak kümesindeki wikiler ve sohbetler gibi kullanıcı tarafından oluşturulan ve tanımlanan öğeler de kullanımı teşvik edebilir.

Kaynakları güncel tutmak. Bunun yanı sıra basit güncelleştirmeler, kullanıcı geri bildirimlerine yanıt vermeyi, kullanılmayan kaynakları tanımlamayı ve daha fazla bilgi veya açıklama için isteklere yanıt vermeyi içerebilir.

Dijital koleksiyonları kullanıma sunmak için bir JISC kılavuzu:



5.1

Yeterlikler

Dijital Kaynakları Kullanma

Başlamak için dön / bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1.1 Dijital Ortamı Yönetme

Bu bölümde, etkili öğrenimi desteklemek ve ilişkili riskleri yönetmek için dijital ortam ve ekipmanlarla etkin bir şekilde çalışılması konu edilmektedir.

E.1 Teknolojinin kullanımıyla ilgili sorunları saptayıp giderin.

Teknolojiyle ilgili çeşitli problemler öğrenme oturumları sırasında, öğrenciler Internet'e bağlandığında veya bağımsız olarak öğrenirken, örneğin iş yerinde ortaya çıkabilir. En yaygın olanlar şunlardır:

Kesintiler ve çökmeler. Bunlar arasında yazılım arızaları (neyse ki eskiden olmadığı kadar sık), donanım hataları ve Internet'te kesintiler yer alıyor.

Bir şey yapmak için cihaz veya yazılıma ulaşmada zorluklar var. Bu, net talimatlar olmaması, doğru düğmelerin, sekmelerin veya menülerin nerede olduğunu bilmemek, farklı platformlarda veya aygıtlarda farklı davranan yazılımlar, farklı bileşenler arasındaki uyumsuzluk veya parazit ve bazı aygıtlarda veya tarayıcılarda istenildiği gibi görünmeyen web siteleri gibi çeşitli nedenlerden kaynaklanabilir. Bazen, dijital aygıtlar sadece 'kapatır' veya bir prosedür yürütmez.

Giriş hataları. Bunlar tipik olarak kullanıcı yanlış seçim yaptığında veya yanlış bir talimat yazdığında ortaya çıkar. Düzeltmeleri basit olabilir ancak kullanıcılar hatayı düzeltmeye çalışmak için yanlış adımları izlerse de bileşik hale gelebilirler.

Bu sorunların çoğu zaman ve sabır, web sayfalarının yardımı, fora ve videolar ya da teknik destek ile çözülebilir. Sorun şu ki, özellikle eşzamanlı seanslarda onlarla uğraşmak zaman kaybına yol açıyor ve öğrenmekten uzaklaşıyor. Bunlar, öğretme ve öğrenme ortamında teknolojiyle ilgili sorunları çözmek için ne yapacağınız ile ilgili fikirlere sahiptir.

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



5.1

Yeterlikler

Planlama ve tasarlama

Öğrenmeyi kolaylaştırmak

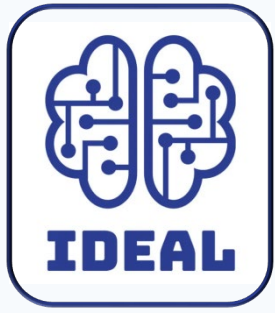
Gözden geçirme,
değerlendirme ve
değerlendirme

Dijital kaynakları
kullanma

Dijital ortamı yönetme

Sürekli profesyonel
gelişim

Dijital Ortama Geri Dön
Yeterlik



IDEAL Toolkit



İyi hazırlanın ve varsayımlarda bulunmayın.

Kendi ekipmanlarınızı ve uygulamalarınızı tanıdığınızdan emin olarak başlamak için nasıl yapılacağını bildiğinizden emin olun bu, örneğin çevre birimlerini nasıl bağlayacağınızı, çevrimiçi oturumları nasıl başlatacağınızı, ekranı nasıl paylaşacağınızı ve kişileri nasıl çıkış gruplarına sokacağınızı içerebilir. Teknik ve kurumsal konular için ayrı bir kolaylaştırıcıya sahip olmak, çevrimiçi oturumlara yardımcı olabilir. İkinci olarak, eğer öğrenciler bu tip bir aktiviteye ilk kez katılıyorsa, ne yapmaları gerektiğini bildiklerinden ve ilgili becerilere, donanıma ve uygun bağlantı özelliklerine sahip olduklarından emin olun; herkesin dijital olarak yetenekli ve hızlı genişbanda sahip olduğunu varsaymayın. Örneğin, başlangıçta bir süre ayırmak, çevrimiçi video paylaşımı veya VR gözlüğü kullanmak, daha sonra bireysel sorunları azaltabilir. Son olarak, teknik bir sorun olduğunda geçiş yapabileceğiniz alternatif etkinlikleri tanımlayabilirsiniz.

Temel bir tanı sürecinden geçin.

Bu hem kendi ekipmanınız için hem de çevrimiçi bir öğrenciye yardım için aynıdır. Fiziksel bağlantıların denetlenmesi ve internetin açık olması; bunları doğru yaptığınızdan emin olmak için işlemler dizisine geri dönmeniz; yazılımı kapatıp yeniden açmanız veya internet ya da dahili ağa yeniden bağlanmanız; ve son olarak da aygıtın yeniden başlatılması. Öğrencileri bu işe uygun görürseniz ve bir öğrenme sorunu olarak işlem yaparsanız (bazıları yararlı öneriler sunabilir), oturumdan çok fazla zaman almazsa.

Öğrencilerin kendi sorunlarını çözmelerine yardımcı olmak için kaynaklar önerin.

Bireysel öğrencilerin sorunlar yaşadığı durumlarda, bunları sınıflandırmak için kaynaklara hızlı bir işaretçi kullanmak yararlı olabilir (ve canlı bir oturumda kısa bir kesintiden daha fazlasını önleme). Bunlar genel teşhis prosedürlerinin yanı sıra ilgili yazılımlar için web kaynakları önermeyi de içerebilir. Bu bir BT uzmanı olmak anlamına gelmiyor, sadece öğrencilerin kullanacakları uygulamalar hakkında uygun bilgileri nereden bulacağımızın bilincinde olmak.



[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



Alternatif etkinliklere geçin. Planlanan bir faaliyet yerine alternatif bir faaliyete geçmek veya sorun çözüldükten sonra zaman ayırmak çoğu zaman mümkündür. Amaç, öğrenme sürecini akıcı tutmak ve kesintileri en aza indirmek olmalıdır. Bu, basitçe faaliyet dizilerinin değiştirilmesini içerebilir, sunumdan tartışmaya veya video tartışmasından, görüntülü sohbet alanına geçmeyi, öğrencileri online bir kaynağa yönlendirmeyi veya öğrencilerden buna katkıda bulunmalarını istemeyi içerebilir.



Eğitim ve Öğretim Vakfı'ndan, öğretimde teknoloji sorunlarıyla ilgili kısa bir video (başka linklerle):



5.1

Yeterlikler

Dijital Ortamı Yönetme

Başlamak için dön
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1.1 Bireysel öğrencileri desteklemek için düzenlemeler yapma.

Ayarlama, öğrenme ya da dijital teknoloji kullanımındaki engelleri kaldırmak için getirilen her türlü tedbirdir. Genellikle bir veya daha fazla bireye erişim sağlamak amacıyla, öğrencilerin bir bütün olarak faydalanacağı veya bir gruba uygulanacağı (örn. öğretim stilinde veya malzemenin sunulma şekli) ayarlamalar yapılabilir.

Teknoloji tabanlı ayarlamalar

Yardımcı teknoloji, bir kişinin dijital ekipman veya ortam kullanma sınırlamasının üstesinden gelmesine yardımcı olan herhangi bir şeydir. Yardımcı teknolojiler okuma gözlüğü, işitme cihazları, indüksiyon döngüleri ve protezler gibi şeyleri içerir, fakat genellikle bu terim dijital uygulamaların kullanılmasına yardımcı olan yazılım veya eklenti cihazlar için kullanılır. Yardımcı teknoloji yazılımları arasında metin ve ekran okuyucuları, ses tanıma ve ses kontrolü, zaman ve iş akışı yönetim yazılımı, zihin haritalama araçları ve daha fazlası yer alır. Sınırlı düzeyde yardımcı teknoloji MacOS ve Microsoft Office/365 dahil bazı işletim sistemleri ve yazılım paketlerinde yerleşik olarak bulunur. Yardımcı teknoloji donanımı Braille ve alternatif biçim klavyelerini, ekran filtrelerini, el tarayıcılarını ve dijital kayıt cihazlarını içerir.

•Sussex Üniversitesi'nin bu sitesi, çeşitli yardımcı teknoloji donanım ve yazılım türlerine linkler içerir:



•Yardımcı teknoloji konusunda Open University'den kısa bir ücretsiz ders:



5.1

Yeterlikler

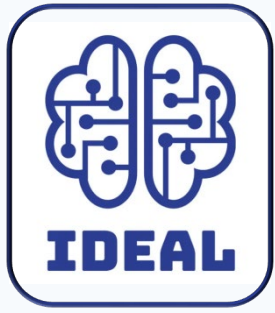
Dijital Ortamı Yönetme

Başlamak için dön
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.1 Bireysel öğrenme planları

Bireysel öğrenme planları (ILP'ler) veya sözleşmeler, öğrencilerle bireysel olarak çalışarak öğrenme hedeflerini ve onlara ulaşmak için kullanacakları yöntemleri belirlemelerini sağlar. Bu kapsam, öğrencilere aynı son noktaya ulaşırken kendileri için en etkili yöntemleri öğrenme olanağı sağlayacak kişiselleştirilmiş yöntemleri kabul etme olanağı sağlar. Öğrenme planı veya sözleşmesi, öğrenciye 'ait' ve düzenli olarak gözden geçirilen canlı, genellikle dijital bir belgedir. İlerlemeyi kaydetmek ve gerekirse daha etkili öğrenme yollarını kabul etmek için güncellenebilir. Öğrenciler, dijital öğrenme süreci ve ortamı hakkında geri bildirim vermeye teşvik edilebilir ve kendileri için daha iyi çalışabileceği yolları tartışabilirler. Bazen bireysel öğrenme değerlendirmesinden gelen geri bildirimler, ders veya programın tüm öğrencilere sunulma şeklinde gelişmelere yol açabilir.

Bireysel öğrenme planları tüm öğrenciler için kullanılabilir, ya da zaman ve kaynak buna izin vermezse erişilebilirlik ihtiyaçları olan öğrenciler için özel olarak kullanılabilir.

ILP'ler neden yararlıdır?

ILP'ler, engelleri en aza indirmek veya kaldırmak için makul ayarlamalar önerdiklerinden yararlıdır

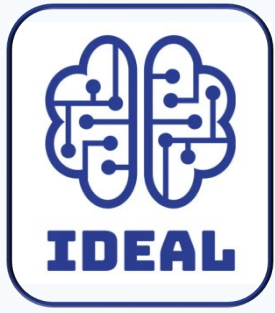
Makul ayarlamalara örnekler şunlardır:

- Sınav ya da Değerlendirme ayarlamaları (ek süre, bilgisayar kullanımı vb.)
- Okuma ve araştırma desteği (örneğin, araştırma malzemelerinin bulunması, alternatif formatlara erişim, vb.)
- Uzman ekipmana ve yardımcı yazılıma erişim (örneğin, araştırma ve yazım denetimi, planlama ve düzenleme çalışmalarına yardımcı olmak için zihin haritalama, not alma konusunda yardımcı olmak için bir kayıt cihazı gibi)
- Öğretilen oturumlardan önce notlara ve dağıtımlara erişim
- Konaklama Uyarlamaları
- 1:1 Destek (Örn. Danışmanlık, Çalışma Becerileri Harcı vb.)

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.1.1 Refah için riskleri belirleyin ve en aza indirin.

Dijital öğrenimde 'Refaha ulaşma riskleri' aşağıdakileri içeren çeşitli potansiyel sorunları kapsar:

- Göz yorgunluğu, sırt ağrısı ve tekrarlayan gerilim yaralanması gibi fiziksel riskler.
- Zorbalık, trolleme, dışlama ve diğer anti-sosyal davranışlardan kaynaklanan riskler.
- Tecritten kaynaklanan riskler.

Fiziksel riskler, sınıf ortamında kolayca tanımlanabilir ve azaltılabilir, uzaktan daha az. Fiziksel yakınlık sayesinde, kaza yapmadıklarından emin olmak için duruşu kontrol etmek, ekranları ve kulaklıkları kullanarak aralıklar oluşturmak ve öğrencileri VR kulaklıklarını kullanarak izlemek gibi temel prensiplere uymak çok kolaydır.

Uzaktan sorumluluk öğrenciye düşüyor, ama ekipmanı sağlıklı ve güvenli bir şekilde kullanma konusunda basit bir rehberlik sağlayabilirsiniz. Buna öğrencilerden sık sık mola vermelerini istemek ve baş ağrısı gibi göz yorgunluğu belirtilerinden haberdar olmak da dahil, ki bu da bir göz testine ihtiyaçları olduğu anlamına gelebilir. Bilgisayar kullanmayan ya da hiç kullanmayan bazı yaşlı öğrenciler, düzenli olarak ekranları kullanmaya başladıklarında gözlüğe ya da farklı bir reçeteye ihtiyaçları olduğunu görebilirler. VR kulaklıkları kullanmak hem göz yorgunluğuna hem de yönelimsizliğe neden olabilir ve kullanıcıların 'gerçek dünya'ya' döndüklerinde mesafeyi yargılamada sorun yaşayabileceklerine dair bazı kanıtlar vardır. Evdeki duruş da sorun yaratabilir, örneğin, ayarlanamaz bir sandalyede mutfak masasında oturmak gibi.

Ekranların kullanımı hakkında Sağlık ve Güvenlik Yürütücüsü'nden rehberlik :

Güvenlik ve sanal gerçeklik üzerine bir makale :



5.1

Yeterlikler

Dijital Ortamı Yönetme

Başlamak için dön
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



İstenmeyen davranışlar duyarsız yorumlardan ve ara sıra dışlanmadan ırkçı ya da cinsiyetçi istismar ya da 'intikam pornosu' gibi saldırgan ve yasadışı eylemlere kadar değişebilir. Çoğu kurumun çevrimiçi davranışlar için kodları olacaktır, fakat öğrencilere bunları tartışmak, kabul etmek ve kabul edilemez olduğunu düşündükleri şeyleri tespit ediyormekte yarar vardır. Bazı öğrencilerin başkalarının farkında olmayacağı hassasiyetleri olabileceğinin ve sessizliğin -örneğin birinin foruma yaptığı katkıları sürekli göz ardı etmek- rahatsız edici ve zorbalık anlamına gelebileceğinin farkında olun. Çevrimiçi davranışlar için kendi kodunuzu kabul edin ve öğrencilere sağlam tartışmaları ve akademik eleştirileri kişisel saldırılardan ve zorbalıktan ayırt etmelerine yardımcı olun.

Her şeyi kontrol etmek zor olabilir, ama sohbet odalarını, blogları ve diğer dijital formları kontrol etmek kontrolden çıkan herhangi bir şeyin olup olmadığını belirlemenizi sağlar. Ayrıca, uyarıcı bir yorum veya olgun bir tartışma yoluyla nelerle başa çıkılabileceğini ve örneğin kurumun koruma memuruna daha fazla eylem veya artış yapılmasını neyin garanti ediyordüğünü de ayırt etmeniz gerekebilir. ırkçı ya da pornografik istismar ya da şirket içinde taciz gibi ciddi meselelerle uğraşmamak önemlidir. Ayrıca bazı durumlarda dışarıdan GELEbilecek kötü muamelelerle karşılaşan öğrencilere yardım etmek, örneğin basit tavsiyelerde bulunmak ya da bu kişileri, siber güvenlik ya da koruma konusunda ilgili kişiyle bağlantıya geçirmek gerekebilir.

Son olarak, çevrimiçi davranışınızın farkında olun, çünkü yanlış anlaşılabilen yorumlar yapmak kolay olabilir, örneğin kişisel eleştiriler veya aşırı tanınmış olmak gibi.

•Daha birçok linkle çevrimiçi güvenliğe yönelik JISC kılavuzu.

Gizlilik koşullarına uyulması, öğrencilerin yüksek düzeyde kişisel veya kolayca tanınabilir bilgileri paylaşmamalarını ve yalnızca sohbet işlevlerinde değil web kameralarında da yayınlananları kapsamasını sağlar. Uygulayıcıların ekranda içerik paylaşırken özel veya hassas içeriğin ortaya çıkmayacağından emin olmaları gerekir. Toplantı davetlerini oluştururken, bağlantıların yalnızca VLE gibi güvenli bir yöntemle paylaşılmasını sağlamak ve bekleme odalarının etkinleştirilmesi, oturum katılımcılarının etkin olarak yönetilmesi anlamına gelir. İçeriği taşımak ve paylaşmak üzere ayarlanmış birden çok ekran kullanmak burada yardımcı olabilir. Mahremiyet hakkında düşünmek aynı zamanda çevrimiçi bağlantılarla ortaya çıkan personel ve öğrencilerin arkasında gözle görülür şeyleri düşünmeyi de kapsar böylece nelerin kaydedilebileceği, kulak misafiri olunabileceği veya izlenebileceği konusunda temel kuralları kabul etmek önemlidir. Muhtemelen bu durum, bir öğrencinin refahı veya birlikte yaşadıkları biriyle ilgili olarak görülen veya duyulan bir endişeyle ilgili olarak bir takım endişeler varsa, ne yapılması gerektiği konusundaki politikaları da kapsayacak şekilde genişletiliyor.



5.1

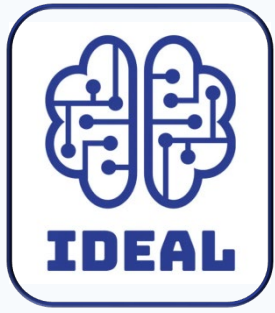
Yeterlikler

Dijital Ortamı Yönetme

Başlamak için dön
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



Tecrit, bazı çevrimiçi öğrenciler için, özellikle yüz yüze eğitim için kullanılmışlarsa veya destekleyici ev veya iş ortamlarına sahip değilim. Koronavirüs salgınında yapılan araştırmalar bu hastalığın ortadan kaldırıldığını gösteriyor

akranlar ve özel öğrencilerle doğrudan etkileşim öğrencilerin kendilerini yalnız hissetme, daha az ilgili olma ve daha az ilgili olma ihtimallerini artırdı
şaşkına dönmüş
öğrenme görevleri.

Eş zamanlı olmayan programlar için bile, tecrit ve bunalmış olma duygularını azaltmak için kullanılabilir bir takım stratejiler vardır. Bunlar arasında çevrimiçi öğrenme toplulukları oluşturmak, sosyal medyayı kullanmak, kişisel anlatıları geliştirmek, öğrencilerin iş yüklerini yönetmelerine yardımcı olmak ve dikkatliliği artırmak sayılabilir.

Magdalena Balica tarafından hazırlanan ve izolasyonun üstesinden gelme ve dijital öğrenme ortamında müdahaleyi teşvik etme stratejilerini konu alan bir rapor:

Croft tarafından hazırlanan ve bir öğrenme topluluğunun uzaktan planlama kursunda kullanımını açıklayan bir makale:



5.1

Yeterlikler

Dijital Ortamı Yönetme

Başlamak için dön
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1.1 Siber güvenlik risklerini belirleyin ve en aza indirin.

Siber güvenlik bazen BT uzmanları tarafından kurumsal düzeyde ele alınan bir çözüm olarak düşünülür. Ancak bu, herkesin online güvenlik risklerinden haberdar olmasına ve ona göre hareket etmesine bağlı. Ağlara birden fazla ev ve iş yerinden erişilirken bu özellikle önemlidir.

Kişisel kullanım ve öğrencilerle iletişim için bazı temel ipuçları:

Güçlü parolalar, güvenlik duvarları ve iyi bir güvenlik yazılım paketiyle aygıtlarınızı koruyun. Özellikle taşınabilir aygıtlar için, bu aygıtların otomatik olarak kilitlenmeye ayarlı olduğundan ve çalınabileceği ya da kurcalanabileceği bir yerde bırakılmadığından emin olun. Parolaları ailenizle veya iş arkadaşlarınızla bile paylaşmayın.

Güvenli bağlantılar kullanın - genel Wi-Fi özellikle hack'lemeye eğilimlidir, özel parola korumalı ağlar ve mobil internet daha iyidir. Çeşitli kimlik doğrulama faktörlerini ve güvenli gezinmeyi (örn. sanal özel bir ağ üzerinden veya bir güvenlik paketi içinden) kullanılabilir olduğunda kullanın.

İşletim sistemleri, yazılımlar ve güvenlik paketlerini güncel tutun. Kaynağın güvenilir olduğunu bilmiyorsanız, yazılım ve uygulama yüklemekten kaçının.

Verilerinizi düzenli olarak yedekleyin ve hassas verileri şifreleyin.

Olası hackleme ve dolandırıcılıklara dikkat edin. Bunlar her zaman gelişmekte olup, kişisel bilgilerle ayrılmanızı isteyen her şeye dikkat edin, bir bağlantıya tıklayın, ödeme yapın, banka detaylarınızı girin, bir parola ya da oturum açma bilgilerini verin ya da meşru görünse bile bir numarayı arayın. Dolandırıcılar mevcut endişeler üzerinde oynayabilir, örneğin yakın zamanda Covid-19 ile temas kurduğunuz biri de dahil.

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit

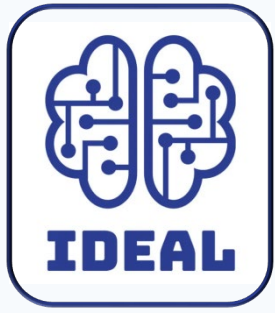


5.1

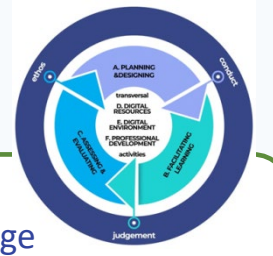
Yeterlikler

Dijital Ortamı Yönetme

Başlamak için dön
/ bölümü



IDEAL Toolkit



Personel ve öğrenciler, linkleri tıklamayı teşvik eden e-postaların kimlik tespitinden kaçınmak için ne aramaları gerektiği konusunda eğitilmelidir ve bu bir akademik yılın, dönemin veya yarıyılın başlangıcında herhangi bir yönerge sürecine yararlı bir şekilde eklenebilir.



Sosyal medya veya diğer genel platformlarda çok fazla bilgi paylaşmaktan kaçının. Suçlular verileri bir araya getirip kimlik hırsızlığı ve dolandırıcılık için kullanabilirler.

Bir ihlalden şüpheleniyorsanız, en iyi eylem kaynağı genellikle bunu kuruluşunuzun BT departmanına bildirmektir. Bireyler virüs ve kötü amaçlı yazılımları kaldırmak için güvenlik yazılımı kullanabilmelerine karşın, sorun daha da kötüleşmeden önce bir uzman çağırılmaları önerilebilir. Tehlikede olduğundan şüphelenilen tüm parolalar derhal değiştirilmeli ve banka hesapları hacklenme riski olduğu takdirde bu konuda bilgilendirilmelidir.

Siber güvenlik için kısa bir kılavuz (okullar için hazırlanmıştır ama tüm düzeylerle ilgilidir)



Güvenilir Online'in bazı temel bilgileri vardır



5.1

Yeterlikler

Dijital Ortamı Yönetme

Başlamak için dön / bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1.1 Dijital kimliği ve varlığı yönetme.

Çevrimiçi olarak bilgi gönderdiğinizde veya paylaştığınızda, arkanızda sizin hakkınızda bir dizi ipucu bırakıyorsunuz. Sizi internette bulanlar bu ipuçlarından bazılarını ele alacak ve sizin nasıl biri olduğunuza dair fikir oluşturmaya başlayacaklar. Diğer kişilerin de sizin hakkınızda çevrimiçi bilgi paylaşması mümkündür. Kendinizi nasıl sunmak istediğiniz hakkında düşünmek önemlidir; diğerleri sizi aradığında, kim olduğunuza dair yuvarlak bir görüş almalıdır.

Aşağıda dijital profilinizi nasıl geliştireceğiniz ve öğrencilerinize nasıl benzer şekilde davranacaklarını öğretmek için bazı fikirler verilmiştir:

Şu anki çevrimiçi durumunuzu gözden geçirin: Diğer kişilerle gönderim yaptığınız veya etkileşim kurduğunuz çevrimiçi alanların aralığına bakın. Geçmişte kullanmış olabileceğiniz eski hesapları ve güncel alanları düşünmeyi unutmayın. Çevrimiçi olarak kendiniz için arama yapın ve ne kadar görünür olduğunuzu ve sonuçlarla karşılaştığınızı öğrenin.

Kendinize sorun:

- Senin hakkındaki bilgi doğru mu?
- Bu bilgiyi kullanılabilir hale getirdiniz mi, yoksa başka biri mi internete koydu?
- Hakkınızdaki sonuçlar kim olduğunuzu mu yansıtıyor, yoksa sadece bir iki şey mi?
- Bir web aramasında görünmeniz sosyal medyadaki ve benzer sitelerdeki varlığınızı nasıl yansıtır?

Kendinizi nasıl çevrim içi olarak tanıtmak istersiniz? Hangi yönlerini online olarak sunmak istediğini düşünmelisin. Çalışmalarınızı mı yoksa iş başarılarınızı mı sergilemek istiyorsunuz? Gönüllü bir projeye ya da yaratıcı bir şeye karıştın mı?



5.1

Yeterlikler

Dijital Ortamı Yönetme

Başlamak için dön
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



LinkedIn en popüler profesyonel ağ sitelerinden biridir ve profesyonel bir varlık oluşturmanızı sağlar

çevrimiçi olun ve diğer kişilerle bağlantı kurun. Diğer mekanlar arasında profesyonel derneklerin, özel çıkar gruplarının ve araştırma topluluklarının siteleri yer alıyor.

Bağlanmak istediğiniz birkaç profiliniz varsa, aşağıdakileri göz önünde bulundurmanız gerekir: her kullanıcı için aynı kullanıcı adını ve profil resmini kullanma

tüm profillerinizi bir siteden bağlama (örn. [about.me](https://www.about.me)) hangi profillere erişileceğine ve hangilerinin kısıtlanacağına karar verme.

Diğer taraftan, profesyonel profiller ile aile ve arkadaşlar için tasarlanmış profiller arasında net bir çizgi çizmek isteyebilirsiniz. Burada farklı kullanıcı adları ve resimler kullanılabilir. Bu durum, genel sosyal medya sitelerinin potansiyel işverenlere kolaylıkla erişilebilmesini istemeyen (özellikle genç) öğrencilere iletilmesi açısından iyi bir öneri olabilir.

Dünyaya açık olmaktan mutlu olduğunuz ve hangi online profillerin daha kısıtlı olduğunu göz önünde bulundurun. Kaydolduğunuz yeni hizmetler için gizlilik ayarlarınızı denetlemeyi unutmayın.

Sosyal medya, başkalarıyla çevrimiçi etkileşim için harikadır. Ancak yorumlarınızın ve etkinliklerinizin birkaç saniyede tüm dünyaya iletilebileceğini unutmak kolay. Bazı durumlarda bunlar tartışmalı hale gelebilir ve olumsuz sonuçlara yol açabilir.



5.1

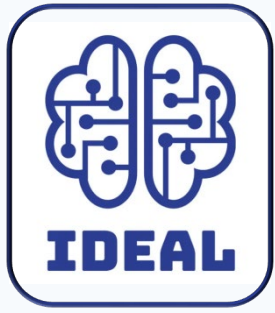
Yeterlikler

Dijital Ortamı Yönetme

Başlamak için dön
/ bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



Çevrimiçi etkinlikleriniz için kişisel bir "davranış kuralları" oluşturmayı düşünün. Düşüncelerinizle ilgili fikirler için aşağıdaki listelerimize bakın:

Yapacağım:

- Göndermeden önce her şeyi tekrar okuyun, böylece kullandığım dilin ve tonun okuyan izleyiciler için uygun olup olmadığını kontrol edin
- Hesaplarımın her biri için gizlilik ayarlarımı denetleyin, böylece farklı sitelere gönderdiklerimi kimlerin görebileceğini bileyim
- rahatsız edici veya uygunsuz olarak yorumlanabilecek bir şey yayınladıysanız arkadaşlarıma özel olarak bildir.

Yapmayacağım.

- iftira niteliğindeki, müstehcen ya da ayrımcı bir şey yayınlama
- Herhangi bir kişisel istismara katılın ya da saldırgan bir dil kullanın, rahatsız edici bulduğum bir şey gönderseler bile
- içeriğin dışına çıkarıldığında nasıl yanlış yorumlanabileceğini düşünmeden, açık olarak görüntülenebilecek herhangi bir şey gönderin.

Öğrencilerin dijital varlıklarını yönetme hakkında research.com adresinden bazı ipuçları:



5.1

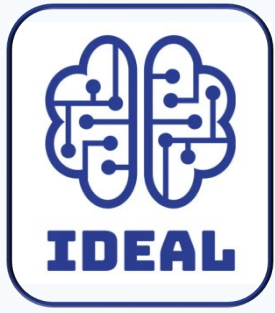
Yeterlikler

Dijital Ortamı Yönetme

Başlamak için dön / bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.5F Profesyonel Gelişim

F.1 Sahiplerinin ve başkalarının mesleki gelişimleri için dijital ortam ve kaynakları kullanın.

Bu bölüm, dijital araçları kullanmanın ve dijital medyayı uygulamanın bazı esaslarını belirlemekle ilgilidir, zira gündelik yaşamın daha fazlası teknoloji tarafından yönlendirilir ve bireylerin deneyimleri ve profesyonel özellikleri mesleki gelişime yaklaşımlarını nasıl etkileyebilir. Belirli teknolojik beceriler ve teknolojilerin kullanım şekilleri konusunda eleştirel ve yansıtıcı olma konusundaki genel tavırlarıyla ilgilenmektedir.

Mesleki gelişim ile ilgili birçok resmi program, eğitim ve öğrenime öncelik vermiştir ve 'genelleştirilebilir' teknolojik bilgiye sahiptir. Öğretmenlerin ve uygulayıcıların bütünsel ihtiyaçlarını ve karmaşık rollerini nadiren ele alırlar.

Hızlı bir kontrol listesi olarak,

- En iyi uygulamaları paylaşmak için oturum düzenlemek ya da 'diyalog forumları' düzenlemek, fakat etkili işbirliği kültürlerini teşvik etmek yerine idari kontrolü artıran 'kanıtlanmış uygunluğu' önlemek
- Teknolojinin kullanımında izolasyonu önlemek için akademik personel için bir dost veya kritik arkadaş sistemi geliştirmek
- Kendi disiplininiz, konunuz veya bilgi alanınız içinde fırsatlar geliştirmek
- Akredite bir eğitim kursu veya resmi bir eğitim etkinliğiyle sürekli bir mesleki gelişim eşanlı hale getirmek yerine, kendi araştırmanız ve mesleki faaliyetiniz profesyonel gelişim olarak gerçekleşir

5.1

Yeterlikler

Planlama ve tasarlama

Öğrenmeyi kolaylaştırmak

Gözden geçirme,
değerlendirme ve
değerlendirme

Dijital kaynakları
kullanma

Dijital ortamı yönetme

Sürekli profesyonel
gelişim

Dijital Ortama Geri Dön
Yeterlik

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.1.1 Profesyonel Gelişim devam ediyor

F.2 Dijital yeterliliği artırın ve genişletin.

Bir tarafta pedagojinin teknolojiyi kullanması gerektiğini söyleyen bir argüman var, diğer tarafta ise tam tersi değil; pedagoji ve teknoloji ayrı değildir çünkü pedagoji sadece bir yöntem değildir ve teknoloji sadece bu yöntemi sunmak için bir araç değildir. Daha ziyade pedagoji, öğrenme ortamları ile öğrenci deneyimleri ve çıktıklarına yol açan düşünceli yöntem, teknoloji ve sosyal ve fiziksel tasarımlar kombinasyonudur.

Bu bölüm öğretmenlerin, eğitmenlerin ve uygulayıcıların, uygulamalı destekle uğraşma güvenliğiyle, dijital ve çevrimiçi bağlamlarda uygun olmayan öğretme uygulamalarının güçlendirilmesini önlemek için teknoloji seçimini yapıp amaca yönelik teknolojik araçları nasıl kullandıklarıyla ilgilidir.

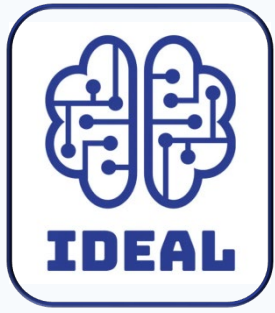
Öğretmenler ve uygulayıcılar yüksek öğrenimin (heh) dijital dönüşümünde önemli role sahipler. Antunes, Armellini ve Howe (2021), dijital eğitime pedagojik geçişin hızını etkileyebilecek dört ana öğretmen kategorisini belirlediler. Kendini eleştirel olarak değerlendirirken, sen hangisisin?

- Değişikliği benimseyen ve bunu akademik uygulamalarına uygulayabilen 'aktif yenilikçi'
- Olumlu düşüncelere sahip olan ama değişimi tam olarak uygulamaya direnen bir 'geciken yenilikçi'
- Olumsuz fikirlere sahip ama uygulamaları teknolojinin kullanımına yönelik yeni yaklaşımlarla uyumlu olan 'şüpheli fakat meydan okuyucu'
- Olumsuz düşüncelere sahip olan ve yeni yaklaşım ve uygulamaları entegre etmeye direnmeye çalışan 'kuşkucu ama dirençli'

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



5.1.1 Profesyonel Gelişim devam ediyor

Yeni teknolojilerin benimsenebileceği kurumsal bir kültürün oluşturulması, başarı için önemli bir faktördür. Kurumsal ve bireysel perspektiften baktığınızda aşağıdaki kriterleri dikkate alın:

- Personelin yeni teknikleri ve bunların pratikte nasıl uygulandığını deneme (ve muhtemelen başarısız olma) güvenliğine sahip olduğu güvenli bir alanın oluşturulması
- CoI.athabasca gibi Araştırma Toplulukları (CoI) da dahil olmak üzere eş iletişimini teşvik etmek amacıyla disiplin alanları ve içinde uygulama toplulukları kurmak
- İzleme desteğiyle zamanında, sürekli ve odaklanmış bir eğitim programı
- Eş destek, kutlama olaylarını ve başarıların kabulünü kapsayan bir yaklaşımla, öğretim elemanları için teşvik ve takdirin avantajları
- Dijital uygulamaları geliştirmede personele yönelik kişisel zaman maliyetlerinin saptanması
- Uzun süreli kariyer ödülleri, meslektaşlıklar ve dijital kaynakların İK süreçlerine dahil edilmesi ve profesyonel gelişim incelemeleri
- Öğretmenlerin ve uygulayıcıların sahip olması beklenen dijital beceriler ve teknoloji kullanımı hakkında rehberlik hizmeti.
- Burada, dijital çağda öğrenim ve öğretimi amaca uygun hale getirmek için önemli olan personel gelişimi ile ilgili bazı kaynaklar verilmiştir:
- Vaka çalışmaları da dahil olmak üzere dijital beceriler geliştirmeye ilgili bazı kaynaklar aşağıda verilmiştir:
- İleri Eğitim kapsamında pandemik yanıtta kaynaklanan fakat faydalı olabilecek bazı uygulama örnekleri aşağıda verilmiştir.

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.5F Profesyonel Gelişim devam ediyor

F.3 Dijital eğitim ve kolaylık konusunda uygulamalarınızı geliştirin.

Bu bölüm, personelin dijital ve teknolojik bilgi birikimlerinden nasıl emin olacakları ve dijital teknoloji geliştikçe becerikli olmaya devam edecekleri ile ilgilidir. Kapsamlı öğretim, öğrenme ve değerlendirme uygulamalarında dijital teknolojinin kullanımına ilişkin standart Yeterlik düzeyine ilişkin kararlar, BT veya dijital becerilere *sahip* olmak ikili bir varlık olmadığı için açıklanamaz. Dijital/BT odaklı bireyler için aşağıdaki dört beceri düzeyinden biriyle tanışabilir misiniz?

- Bilgisayar, veri, platform ve bilgisayar bağlantıları düzeyinde dijital teknolojinin temel kullanımıyla ilgili farkındalık
- Temel öğelerin yaygınlaştırılması ve teknolojinin öğretim ve kolaylıklarda genel kullanımı üzerine bir tartışmaya girme becerisi
- Dijital eğitim ve öğrenimdeki gelişmeleri kendi ders veya meslek alanında tümünden öğrenin, fakat uzman seviyesinde değil
- Teknolojinin kendi alanında veya mesleki alanda kullanımı ve gelişmesi konusunda uzman bilgisi



5.1

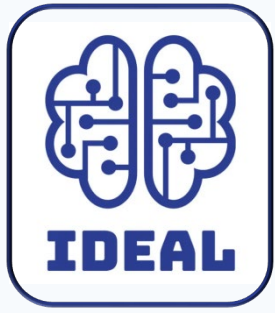
Yeterlikler

Sürekli Profesyonel Gelişim

Başlamak için dön / bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1.1 Profesyonel Gelişim devam ediyor

Aşağıdaki yaklaşımları nasıl ele alacağınızı göz önünde bulundurun:

- Bir konuyu, donanım, yazılım veya teknikler gibi çeşitli zorluk düzeylerine erişmenizi sağlayan 'küçük, sık ve çeşitli' yöntem
- Personel kısıtlamalarıyla başa çıkmak için 'Tam zamanında' eğitim
- Eğitim teknolojileriyle öğretmenleri, kapsamlı mesleki öğrenimi kolaylaştırmak amacıyla ilgi çekici kurslar tasarlamaya ikna etmek
- Öğrenmeyi kurumlarınızın pedagojik yaklaşım ve öğretim ve öğrenme stratejisiyle geliştiren etkili dijital araçların linki
- VLE gibi teknolojinin kullanımı için bire bir ve kendi kendine yönlendirilen eğitim ve online eğitim ekipleri ve akıl hocalarından destek alınması
- Çevrimiçi pedagoji, uzaktan ve harmanlanmış öğrenme konularında devam eden eğitim
- Program içeriği ve öğrenci etkileşimi hakkında bilgi edinme gereksiniminin resmi olmayan öneriler ve eğitim ile dengelenmesi ile yenilikler için uzmanlardan alınan ipuçlarının birleştirilmesi
- Malzeme sunmak için Zoom/Teams gibi daha yaratıcı ve yaratıcı yöntemlere sahip kişilerin pratik örneklerini geliştirme
- Daha geniş kitlelere ulaşmak için yeniliklerin yaygınlaştırılması ve iletilmesi
- Dijital öğretim ve kolaylıklardaki yenilikler ve yeni öğretim yöntemleri için çalışanları zorlayan 'yeni şampiyonların' adaylığı



5.1

Yeterlikler

Sürekli Profesyonel Gelişim

Başlamak için dön / bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



5.1.1 Profesyonel Gelişim devam ediyor

Devam eden iyileştirmeleri sağlamak için öneriler:

- Dijital yeterliği geliştirmek için eğitim, program geliştirme, çalıştırma ve güncelleme için ayırma
- Personel gelişimi için kaynaklar hakkında yüksek profilli iletişim
- Akıl hocaları ve yenilik şampiyonları olarak görev yapacak deneyimli personelin tanımlanması
- Resmi ya da resmi olmayan zamanında ve yerinde eğitim
- Kursların ve farklı teknolojinin nasıl görüneceğini göstermek için örnekler yayınlama
- Kaynaklar ve vaka çalışmaları için alan ayrılması ve grupların pedagojik fikirleri, eğitim deneyimlerini, araştırmaları, yeni teknolojileri, yeni dijital kavramları, vb. paylaşabilecekleri, bunları paylaşabilecekleri ve tartışabilecekleri 7/24 topluluğu gibi yaklaşımlar için adlandırılmış kişiler. Bu esnek zamanlarda, kesin öğrenme amaçları, değerlendirme kriterleri ve tamamlanacak metinler, makaleler, videolar ve görevler içeren modüller olarak fazla mesai organize edilebilir
- Dijital deneyimlere odaklanan bilgi paylaşımı konferansları düzenleyin
- Yeni fikirleri kullanmak, geliştirmek ve yönlendirmek için zaman ayırın
- 'Dijital' bir kültürü uygulamak için üst düzey ve orta düzeyde yönetim desteği canlılığı
- Eğitimci özerkliğini, profesyonel gelişimi sağlamak üzere şu yolda destekleyin (Kennedy, 2006): **Dönüşüm** için yeni uygulamaları desteklemek ve yenilikleri **karşılama** amacıyla, **geçiş** yoluyla **yeni rejimler** veya planlar uygulamaya, bilgiyi aktarmaya



5.1

Yeterlikler

Sürekli Profesyonel Gelişim

Başlamak için dön / bölümü

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit

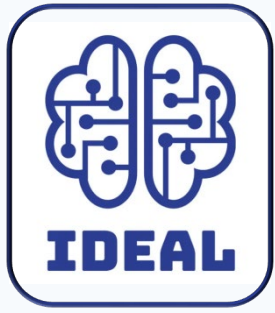


5.1.1 Profesyonel Gelişim devam ediyor

- Yararlı kaynaklar
GMT20220822
Birleşik Krallık Eğitim ve Öğretim Vakfı'ndan (ETF) multimedya CPD Toolkitte bir örnek verilmiştir:
- Times Higher Education (THE) tarafından yayınlanan yakın tarihli bir makalede, pedagoji ve öğretim stratejilerinin teknoloji tabanlı öğretimin seçimini neden bildirmesi gerektiği anlatıldı:
- Dijital Öğrenme Enstitüsü, öğrenme profesyonellerine eğitim amaçlı tasarım araçları ve kursları sunar:
- Kuantum Yükselişi'nin Erica Farmer'ı - dijital öğrenme ve geliştirme uzmanlarından oluşan bir şirket - neden geleneksel

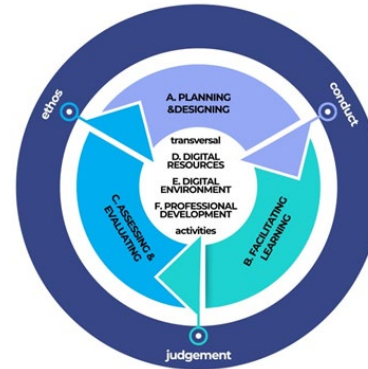
e-egitime veda etmemiz gerektiğini ve uygulayıcıların ve öğretmenlerin dijital Yeterliklerini artırmak için nasıl eylemsel öğrenme ile kucaklaşabileceklerini inceliyor.





Bölüm
6

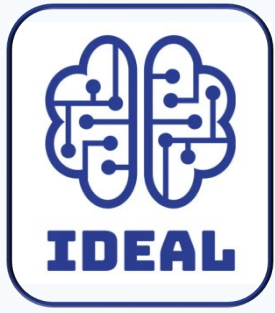
Sözlük



Bölümü girin

[İçeriğe geri dön](#)





IDEAL Toolkit



İçerik

Dijital Öğrenim Terimler Sözlüğü

Erişilebilirlik—Dijital aygıtların, yazılımların ve öğrenme aktivitelerinin engelli veya çevresel kısıtlamalara bakılmaksızın tüm öğrenciler tarafından kullanılabilirliği. Bu konsept, tüm öğrencilerin bireysel öğrenme gereksinimlerini karşılamak için kullanılır, örneğin tanınmış engelliler, farklı algılama ve çalışma biçimlerine sahip olanlar ve cinsiyet, ekonomik, sosyal ve kültürel bağlam, yaş, kaynaklara ve bağlantıya erişim, dijital okur yazarlık, dijital kaynaklara erişim sağlandığı ortam gibi faktörler. Bu nedenle, 'dahil etme olarak erişilebilirlikten' farklı olarak bağlanabilirlik ve aygıtlara erişim açısından anlamı da vardır.

Uygulama—Uygulama, bilgisayarda veya cep telefonu gibi başka dijital cihazlarda çalışan bir yazılım programıdır. Belirli işlemlere sahiptir ve bu işlemlere doğrudan aygıtın kendisinden ya da bir internet bağlantısından erişilebilir. Bir uygulama olarak kısaltılmış biçimde ifade edildiğinde, bu, belirli bir işlem için geliştirilmiş küçük bir yazılımdır. Bir uygulama bir oyun veya kısa dijital bir araç olabilir.

Yardımcı Teknoloji Aygıtı— Engelli veya öğrenme güçlüğü çeken bir kişinin işlevsel yeteneklerini artırmak, korumak veya geliştirmek için kullanılan bir öğe, ekipman parçası veya sistem yazılımı.

Zaman uyumsuz—Öğrenciler, farklı zamanlarda, kendi ders programlarına göre ve kendi hızlarına göre çalışırlar. Forumlar, bloglar, e-posta, web sitesi bağlantıları, kaynaklar gibi diğer kişilerle etkileşim gerektirmeyen bilgilere erişme ve bu bilgileri sağlama.

Artırılmış Gerçeklik (AR)—Gerçek zamanlı olarak görüntülenen telefon veya artırılmış gerçeklik gözlüğü gibi dijital bir cihaz aracılığıyla metin ve diyagram gibi sanal öğelerin fiziksel dünyaya dahil edilmesi. Artırılmış gerçeklik aynı zamanda videolar ya da örnek olarak, bir öğretmenin bir pratik görevi tamamlarken rehberlik sağlamak için AR gözlüklü bir öğrencinin 'gözünün içinden' bakmasını sağlamak için kullanılabilir. Karma gerçekliğe de bakın.

Yazma Araçları - Öğreticilerin öğrenciler için e-öğrenme içeriği oluşturmalarını ve oluşturmalarını sağlar. Eğitim içeriği böylece ilgili bir platformda tasarlanabilir ve dağıtılabilir.

Harmanlanmış Öğrenme—Hem çevrimiçi hem de kişisel olarak, bir sınıfta veya iş tabanlı bağlamda gerçekleşmesi için tasarlanan öğrenme. Çevrimiçi materyallerin kullanımı ve çevrimiçi etkileşim olanaklarını kişi içi teslimat veya grup çalışması ile birleştirir. Melez öğrenme olarak da bilinir.

Blog - Blog (web günlüğü), gazete ya da bülten gibi çevrimiçi bir yayın mekanizmasıdır. Bloglar açık diyalogu destekleyebilir ve hem blogcular hem de yorumcuların fikir, düşünce ve tutum alışverişinde buldukları bir toplum inşasını teşvik edebilir

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



Sertifika/Tanıma—eğitim ya da öğrenim sonucu ya da tanımlı Yeterlik düzeyini tanıma işlemi ya da eylemi.

Bu tanıma, üniversitenin kurallarına göre resmi ödül sistemlerinde sertifika ve/veya kredi verme şeklinde gerçekleştirilir. 'Tanıma' özelliği, programın başında kredi verme ya da modüllerden muaf tutma yöntemiyle önceki öğrenimin tanınması anlamında da kullanılabilir.

Bulut tabanlı—İnternet üzerinden talep üzerine kullanıcıların kullanımına sunulan uygulamaları, hizmetleri veya kaynakları tanımlamak için kullanılan geniş bir terimdir.

İşbirliğine Dayalı Öğrenme - Ortak öğrenme, sosyal medya ve diğer işbirliği araçlarını kullanan sosyal ağlar aracılığıyla küçük gruplar veya çevrimiçi olarak çevrimdışı olarak gerçekleşir

Creative Commons - Creative Commons telif hakkı lisansları ve araçları, her bir yaratıcıdan büyük şirketlere ve kurumlara herkese, yaratıcı çalışmalarına telif hakkı izni vermenin basit, standardize edilmiş bir yolunu sağlar

Siber Güvenlik—Kullanıcının kişisel güvenliğini en üst düzeye çıkaran ve güvenlik risklerini en aza indiren çevrimiçi bilgi ve iletişimin güvenli ve sorumlu kullanımı.

Veri Kültürü—Öğretim ve öğrenme kararlarını stratejik olarak bilgilendirmek için veri ve kanıta dayalı akıl yürütmenin etkili kullanımıyla karakterize edilen eğitim ortamı.

Veri Güvenliği—Verilerin bozulmadan korunmasını ve erişimin sınırlı ve uygun olmasını sağlayan ilkeler ve uygulamalar. Veri güvenliği gizliliğin korunmasına yardımcı olur ve kişisel bilgilerin korunmasına yardımcı olur.

Dijital Vatandaşlık—Dijital vatandaşlık çevrimiçi varlıkla ilgili teknoloji ve görgü kurallarının sorumlu kullanımınıdır. Bu, kişinin üye olduğu dijital topluluk içindeki diğer kişilere yönelik davranışları ve tepkileri içerir.

Dijital İşbirliği Çalışma Alanı—Dağılmış konulardaki katılımcıların büyük bir odadaymış gibi birbirlerine erişip birbirleriyle iletişim kurabildikleri birbiriyle bağlantılı dijital bir ortam.

Dijital Bölünme—Güncel dijital aygıtlara, uygulamalara ve internete iyi erişimi olan ve aynı zamanda bu aygıtları etkili bir şekilde kullanabilme yeteneği ve güveni olan ve erişimi ve yetkinliği sınırlı veya yetersiz olanlar arasındaki uçurum.

[İçeriğe geri dön](#)

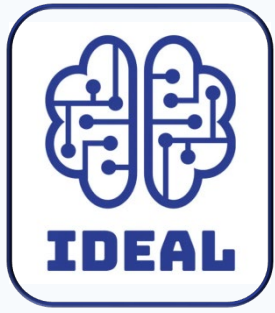
IDEAL Toolkit

6

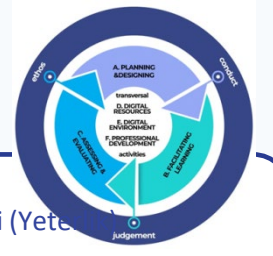
Sözlük

Menüye Dön





IDEAL Toolkit



Dijital İlki—Yalnızca online öğrenme ile ilgili değil, aynı zamanda dijital yönetime uygun öğrenme deneyimleri tasarlama ve teknolojinin kalitesini (Yetenekler) kullanarak eğitim, öğrenme ve değerlendirme işlemlerini geliştirme ile ilgilidir.

Dijital Göçmen—Yetişkinlik yıllarında dijital teknoloji, bilgisayar, internet, dijital cihazlar ve sosyal medya vs. kullanmaya başlayan, ancak bunları kullanarak büyümeyen, tipik olarak daha yaşlı bir bireyi tanımlar.

Dijital Öğrenme — teknoloji ya da öğretici uygulamalar tarafından eşlik edilen her türlü öğrenmedir teknolojinin verimli kullanılmasını sağlar. Çevrimiçi, harmanlanmış, e-öğrenme ve sanal öğrenme gibi çeşitli uygulamaların uygulanmasını kapsayan geniş bir terimdir. Bu, internet araştırması yapan, akıllı tahtalar ve tabletler kullanan veya online videolar izleyen, işyeri öğrenimini desteklemek için dijital kaynakları kullanan öğrenciler veya öğrenim amacıyla artırılmış, karışık veya sanal gerçeklik kullanan öğrenciler de içerebilir. Bir eğitim ya da eğitim programının bir parçası olabilir, hem sınıf içinde hem de başka bir yerde, tam zamanlı bir uygulamaya sahip olabilir ya da tamamen kendi kendinize yönetebilirsiniz.

Dijital Öğrenme Ortamı—Öğrencilerin hem akademik beceriler hem de dijital beceriler geliştirebilmeleri için teknolojiyi kullanarak öğrenme ortamını (sınıf, iş yeri veya diğer) genişleten bir öğrenme ortamı.

Dijital Okur yazarlık—Bilgileri bulmak, değerlendirmek, kullanmak ve oluşturmak için dijital teknoloji, iletişim araçları veya ağları kullanma becerisi. Bir kişinin, dijital ortamda okuma ve yorumlama, dijital manipülasyon yoluyla veri ve görüntüleri çoğaltma ve dijital ortamlardan edinilmiş yeni bilgileri değerlendirme ve uygulama becerisi de dahil olmak üzere, görevleri etkin bir şekilde yerine getirme becerisi.

Dijital Native—Bilgi çağında büyüyen bireyleri, genellikle dijital teknoloji, bilgisayarlar, internet, dijital cihazlar ve sosyal medya vs.. hakkında bilgi sahibi olan 'milenyumlar', 'Z Kuşağı' ve 'Alpha Nesli'nden bahsederek tanımlar.

Dijital Pedagoji—Pedagoji öğretmenin yöntemi ve uygulaması olarak tanımlanır. Dijital pedagoji, çağdaş dijital teknoloji ve araçların öğretim, öğrenme ve değerlendirmede kullanılması ve incelenmesidir. Dijital pedagoji yalnızca mevcut araçları uygulamakla kalmıyor, aynı zamanda dijital araçların öğrenciler üzerindeki etkisine de dikkat ediyor ve dijital teknolojilerin öğretme ve öğrenmede en iyi etkiyi yaratmak için nasıl kullanılabileceğini düşünüyor. Bu sadece bir yer değiştirme egzersizinden daha fazlası

Dijital Kullanım Bölümü—Teknolojiyi kullanan öğrencileri, öğrenimlerini onlardan dönüştürecek şekilde ayırır manuel aktiviteleri dijital bir cihazla çoğaltmak için bu araçları kullanan kişiler (dijital çalışma sayfaları, online çoktan seçmeli test gibi). Dijital kullanım bölümü hem resmi hem de gayri resmi öğrenme ortamında, yüksek ve düşük dijital yoksulluk oranına sahip kurum ve topluluklarda bulunmaktadır.

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



Engellilik—Çeşitli engellerle etkileşimde bulunan herhangi bir uzun süreli fiziksel, zihinsel, entellektüel ya da duyuşsal bozukluk, bir kişinin diğeri insanla eşit düzeyde topluma tam ya da etkili katılımını engelleyebilir.

Tartışma Forumu—Tartışma panosu (tartışma grubu, tartışma forumu, mesaj panosu ve çevrimiçi forum gibi çeşitli adlar tarafından da bilinir), grup üyelerinin ayrılıp mesajlara yanıt verebilecekleri herhangi bir çevrimiçi anakart veya alan için genel bir terimdir.

Uzaktan Öğrenme—Fiziksel olarak bir kurumda bulunmayan veya öğrenmenin başka bir yerinde olmayan öğrencilerin eğitimi. Bu, online öğrenme veya yazışma kurslarından kaynaklanabilir. Bu terim bazen e-öğrenme için eş anlamlı olarak kullanılır ancak ders kitabına dayalı olabilir. Bu terim, coğrafi uzaklığın öğrenime engel olmadığı fikrini vurgular.

Belge Yönetimi—Belgeleri dosya depolama ve kuruluş araçları gibi elektronik olarak depolamak, paylaşmak ve düzenlemek için kullanılan araçlar.

Eğitim Teknolojisi—Öğretme, öğrenme ve akademik başarıyı desteklemek amacıyla teknolojiyi öğretim ortamlarında kullanma uygulaması. kısaltması, edutech ya da edtech ile atıfta bulunulduğunda, genellikle eğitim teknolojisi/teknolojileri oluşturan şirketlerin eğitim, öğrenim ve değerlendirme süreçlerini geliştirmeye yönelik endüstrileri kastedilmektedir.

E-Öğrenme—Genellikle, herhangi bir kursa da, tümüyle internet üzerinden alınan bir kursu ifade eder elektronik (dijital) kaynakları kullanan öğrenme biçimi. Öğretmen ve öğrenciler yüz yüze görüşmez. Tüm kurs çalışmaları ve iletişimler e-posta, forumlar, sohbet veya görüntülü konferans yoluyla işlenir. Bazı kurumlar bu tip kursları çevrimiçi kurs olarak adlandırıyorlar. Ayrıca bazen uzaktan eğitim olarak da adlandırılır, ancak bu terim baskı tabanlı yazışma kurslarını da içerebilir.

Acil Uzaktan Öğretim ve Öğrenme (ERTL)—Daha önce kampüs içi öğrenimin çevrimiçi eğitim ve öğrenime geçtiği ancak temel pedagojik yaklaşımı değiştirmeden öğretmenlik ve öğrenci desteğinin çevrimiçi ortamda aktarılmasıyla sonuçlanan bir durumdur. 'Panik gogy' olarak da bilinir.

Eşitlik—Öğrencilerin ırk, etnik köken ya da ulusal kökenlerine göre karşılaştıkları engelleri kaldırarak ve başarı boşluklarını kapatmaya odaklanarak eğitim olanaklarına erişimlerini artırmak; seks; cinsel yönelim ya da cinsiyet kimliği ya da ifade; engellilik; dil becerisi; din, sosyo-ekonomik statü ya da coğrafi konum.

Sınıfta Kalmak - Öğrencilerin araştırma, bağımsız çalışma ya da görevler yoluyla bir kurs ya da oturumla ilgili gerçek materyallerin çoğunu önceden öğrendikleri ve bunları tartışmak, geri bildirim almak, sorunları ele almak ve bunlardan kaynaklanan soruları yanıtlamak ve pratik yapmak ve takviye kazanmak için bir araya geldikleri bir eğitim yaklaşımıdır. 'Ters' yaklaşım olarak da bilinir.

6

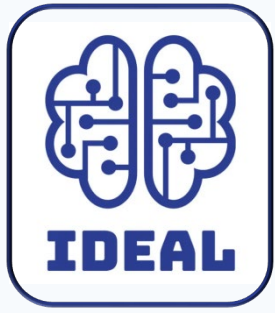
Sözlük

Menüye Dön

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



Formatif Değerlendirme - Öğrencilere, iş kalitelerini yükseltmeleri için yapıcı geri bildirim sağlayan öğrenme sürecinin bir parçası olan değerlendirme

Oyun Tabanlı Öğrenme (GBL)—Öğrencilerin oyun oynayarak öğrendikleri, çoğunlukla özel olarak tasarlandığı eğitim amaçlı. Oyun tabanlı öğrenim, kullanıcıların ilgisini çekmek için belirli oyun ilkelerinin gerçek hayattaki ayarlara uygulanması anlamına gelir. Oyun tabanlı öğrenimde rol alan motivasyon psikolojisi, öğrencilerin eğlenceli ve dinamik bir şekilde eğitim materyalleriyle etkileşmelerini sağlar.

Gamifikasyon—Öğrencilerin katılımını teşvik etmek için oyun mekaniklerini, öğelerini ve ilkelerini kullanma ve oyun dışı bağlamlara uygulama süreci.

Karma Öğrenme—Hem online hem de yüz yüze öğrenme özelliğini kullanarak temel olarak karışık öğrenmeyle aynı. Aynı zamanda, farklı öğrenme alanlarından (aynı zamanda Flex Learning olarak da bilinir) aynı teslim oturumuna katılan öğrencilere eş zamanlı olarak atıfta bulunmak için de kullanılabilir.

Yoğun Öğrenme — Yoğun öğrenme, sanal gerçeklik veya ciddi oyunlar gibi gerçekçi dijital simülasyonları içeren dijital araçlarla ya da kullanmadan gerçek hayattaki ya da gerçekçi bir simülasyona girmeyi ifade edebilir. Öğrenciler, sanal gerçekliği kullanarak güvenli ve ilgi çekici bir ortamda gerçek hayattaki senaryoları simüle etmek için %100 sanal bir ortama yerleştirilebilirler.

Sınıf İçi Öğrenme—Uzaktan öğrenmenin tersi, fiziksel olarak bir kursa veya etkinliğe katılmak anlamına gelir.

Kapsamlı Dijital Pedagoji—Çağdaş dijital teknoloji ve araçların öğretim, öğrenme ve değerlendirmede kullanımı, öğrencilerin farklı geçmişlere sahip olduğu ve yaş, cinsiyet, sınıf, etnik köken, cinsel yönelim, yetenekler, engeller, algılar ve inançlar gibi çeşitli özelliklerle farklılaştığını kabul eden bir şekilde.

Infografik - Bir infografik dikkat çekmek ve geliştirmek için tasarlanmış görsel bir iletişim biçimidir anlama. Verileri, bilgileri veya her ikisini de gösteren grafikleri içeren belirli bir görsel iletişim türünün en geniş tanımlayıcısı oldu

Kayıtdışı Öğrenme—Gözlem ve kişisel deneyimler yoluyla yeni bilgiler edinme. Öğrenme genellikle bir öğretmene doğrudan bağımlılık olmadan veya dışarıdan düzenlenmiş bir müfredat olmadan veya bir öğretmen varsa, öğrenme tesadüfi veya spontanedir.

Bilgi Okur yazarlığı - bilgi ve bilgi kaynaklarını değerlendirme, bilgileri analiz etme ve organize etme ve neyin doğru ve faydalı olduğunu ayırt etme becerisi, yanılıcı ve alakasız.

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



Öğrenme İçerik Yönetim Sistemi (LCMS)—Yöneticilerin çevrimiçi kurslara katkıda bulunmak için içerik oluşturmalarına olanak sağlayan dijital bir eğitim platformu.

Çok Sayıda Açık Çevrimiçi Kurs (MOOC)—Katılmak isteyen herkes için çevrimiçi dersler.

Metaverse—Metaverse paralel bir evren veya hayali, sanal bir dünyadır. Metaverse, sanal gerçeklik (VR) kullanılarak üçboyutlu öğrenme için erişilebilir ve kullanılabilir ve öğrenilmiş kavramları uygulamaya koyarak öğrenme olanaklarını açar.

Mikro Öğrenme/Mikroöğrenme—Mikro öğrenme öğrenmeyi kolaylaştırmak için kısa, belirli darbelerle içerik sunar. Öğrencilerden çok zaman veya konsantrasyon gerektirmediği için bu tip eğitime katılım çok daha büyük olabilir. Bu genellikle iş tabanlı öğrenimde çok popüler olan yoğun programlarla daha uyumludur. Bu, iş yerinde mobil ve tam zamanında öğrenme için ideal olabilir.

Karma Gerçeklik - artırılmış ve sanal gerçekliğin bir kombinasyonu. Kullanıcı gerçek dünyayı bir ekran veya artırılmış gerçeklik gözlükleri, sanal gerçeklik elemanları (basit metin ve diyagramlar yerine) üst üste koyulmuştur.

Mobil Öğrenme—Mobil telefonlar ve tablet bilgisayarlar düşünülerek tasarlanmış bir tür dijital öğrenme. Dizüstü bilgisayarlar aracılığıyla da erişilebilir, fakat doğası gereği mobil bir ilktir: küçük ekranlarda öğrenme, kısa yoğunlaşma süreleri, öğrencilerle ilişki kurmak için daha canlı aktiviteler ve iş yerinde öğrenim için tam zamanında aktivite kullanımı.

Multimedya - Multimedya grafik, ses, metin veya video kombinasyonu aracılığıyla bilgi ve talimatların sunumunu ifade eder. Multimedya talimatları genellikle etkileşimlidir

Gezinme - Bir web sayfasından başka bir web sayfasına geçişi kolaylaştıran

Yetkili Olmayan Web Sitesi—Konuda uzman olarak tanınmayan kişiler veya gruplar tarafından yazılmış bir web sitesi. Ayrıca, yazarların web sitesinde bilgi yayınlama yetkisine sahip olmayabilecekleri bir web sitesi.

Online Öğrenme—İnternet bağlantısı içeren ve canlı etkileşimler (webiner, online ders, sanal toplantı) aracılığıyla Sanal öğrenme veya öğrencilerin kendi hızlarında çalışabilecekleri E-öğrenme özelliğini içerebilen öğrenme.

Çevrimiçi Anketler - Çevrimiçi anket, katılımcıların yanıtlarını İnternet üzerinden, tipik olarak bir web sayfasında bir dizi soruyu tamamlayarak iletdiğikleri bir ankedyorr. Çevrimiçi anket oluşturucusu, herkesin yanıtlaması için veya seçili bir grup kişi için açık tutabilir

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit

6

Sözlük


Menüye Dön





IDEAL Toolkit



Açık Eğitim Kaynağı (OER) - Açık eğitim kaynakları, ya kamu alanında bulunan ya da bir lisans altında (Creative Commons gibi) serbest bir şekilde kullanılmalarını değiştirmelerini veya başkalarıyla paylaşılmalarını sağlayan eğitim ve öğretim materyalleridir. 

Podcast—bilgi, fikir veya bilgi paylaşmak amacıyla uzun veya kısa olabilecek ve verilen herhangi bir konuda bilgi veren ses içeriği sunar.

SAMR - Değişirme, Artırma, Değişirme ve Yeniden Tanıma - Reuben Puentedura tarafından geliştirilen ve dijital aygıtların, medyanın ve etkinliklerin basitçe elle ayarlanan aygıtların yerine geçme veya işlevselliği artırma veya yeniden tanımlama olanağını yükseltme olanağı sağlayan model.

Kendi Kendine Yönetilen Öğrenme - amaçların, yöntemlerin, süreçlerin ve zaman çizelgelerinin bir öğretmen veya eğitim kurumu tarafından değil, öğrenci tarafından belirlendiği öğrenme.

Kendi kendine Yeterlik—Kişiyi kendi öğrenimi için rehberlik etme, yönetme, değerlendirme ve sahiplik yapma yetkisi veren inanç, tutum ve davranışların bir kombinasyonu.

Ciddi Oyunlar - genellikle sanal gerçeklikte ya da dijital geliştirmede oynanan oyunlar; bir işletmeyi yönetmek, bir hastayı teşhis etmek ve bakımını yapmak ya da askeri bir operasyona katılmak gibi karmaşık bir pratik durumun eksiksiz, üç boyutlu bir simülasyonunu sağlar.

Kaynak Kodu—Bir bilgisayarı görevi tamamlamak üzere programlamak amacıyla programcı tarafından okunan ve değiştirilen bir bilgisayar dilindeki yönergelerin listesi. Kaynak kod daha sonra bir derleyici tarafından nesne (veya makine) koduna çevrilir, böylece bilgisayar görevi anlayabilir ve gerçekleştirebilir.

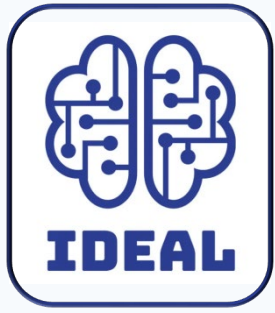
Eşzamanlı — Aynı anda iletişim kuran öğretmen ve öğrencileri kapsayan eğitimi ifade eder. Geleneksel, kurum içi dersler eşzamanlı eğitime bir örnektir. Dijital olarak etkileşimli web seminerleri veya video konferans olabilir.

Öğrenme için Evrensel Tasarım (UDL)— Öğrencilerin çeşitli ihtiyaçlarını karşılayan öğrenme ortamları oluşturmak için bir eğitim çerçevesi. UDL, öğrencilere ders malzemelerine erişme ve bu malzemelerle ilişki kurma yöntemleri konusunda esneklik sağlar ve öğrenim amaçlarının ustalığını gösterir. Evrensel Tasarım, dijital kaynaklara daha genel olarak uygulanabilir ve değerlendirilenlerin bir parçası olmayan engelleri kaldırmayı hedeflediği değerlendirmelere de uygulanabilir.

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit





IDEAL Toolkit



Kullanılabilir Tasarım— "Belirli bir kullanıcı kümesinin belirli bir ortamda belirtilen bir görev kümesine erişebilmesinin etkinliği, verimliliği ve memnuniyeti". Kullanılabilirlik mühendisleri kullanıcıların bir ürünü çalıştırmayı öğrenebilme kolaylığını test eder ve daha sonra ürüne geri döndüklerinde bunu nasıl yapacaklarını hatırlar. Kaynak: Uluslararası Standardizasyon Örgütü

Sanal Öğrenme—Bilgisayar, internet, yazılım veya kombinasyon yoluyla öğrenme. Bu eğitim organizasyonu kapsamında olduğu kadar, eğitim kurumları dışında da sağlanabilir. Öğrencilerin içeriğe uzaktan erişimleri vardır ve talimatlar öğretmenler tarafından çevrimiçi bir ortamda sağlanabilir. Bu, öğrenciler ve öğretmenler arasında kendiliğinden düzenlenen bir formatta ya da canlı bir etkileşimde kullanılabilir. Sanal öğrenme, sanal ortamda bir öğrenme alanını kopyalamaktır.

Sanal Öğrenme Ortamı (VLE)—Eğitim teknolojisinde, VLE, dijital öğrenme için genellikle eğitim kurumları içinde web tabanlı bir platformdur. Kaynakları, etkinlikleri ve etkileşimleri bir ders yapısı içinde sunar ve farklı değerlendirme aşamaları sağlar. VLE'ler genellikle katılım konusunda rapor verir ve diğer kurumsal sistemlerle bir miktar entegrasyon düzeyine sahiptir. Genellikle Öğrenme Yönetim Sistemleri (LMS) olarak adlandırılır.

Sanal Gerçeklik (VR) — Kullanıcıların içeriğe erişebildiği ve bir kulaklık veya sanal gerçeklik gözlüğü gibi donanımları kullanarak etkileşim kurabildiği sanal olarak oluşturulmuş bir ortam.

Görselleştirme Araçları—Düşünmenin görsel temsilini ve grafik, grafik çıkarma veya konsept haritalama araçları gibi fikirleri destekleyen araçlar.

Web tabanlı—web tarayıcısında çalışan uygulamaları veya malzemeleri tanımlamak için kullanılır.

6

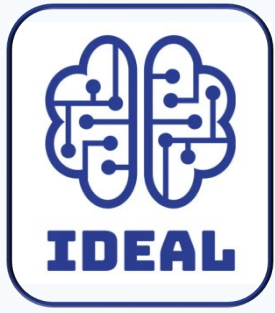
Sözlük

Menüye Dön

[İçeriğe geri dön](#)

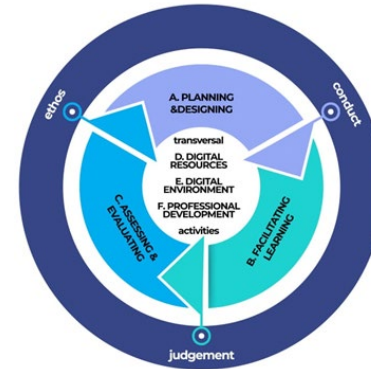
IDEAL Toolkit





Bölüm
7

Katkıda Bulunan Ortaklar



Bölümü girin

[İçeriğe geri dön](#)





IDEAL Toolkit



Katkıda Bulunan Ortak

Cogito Geliştirme Projeleri (CDP)

Project Lead - Birleşik Krallık merkezli çok sektörlü danışmanlar yönetim, performans değerlendirmesi ve iş gücü gelişimi konusunda uzmanlaşmıştır



UVAC Üniversite Mesleki Ödüller Kurulu

İngiltere yüksek ve ileri eğitim sektörü için kar amacı gütmeyen üye kuruluşu



Dahil Et

Anlama ve konuşma güçlüğü çeken kişilerin dahil edilmesini geliştirmek için eğitim ve danışmanlık desteği veren Birleşik Krallık yardım derneği.



FETÖ Sussex

İngiltere, Sussex'te ileri eğitim için kar amacı gütmeyen üye örgütü.

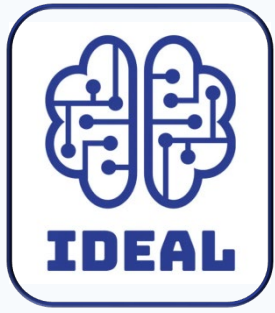


[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



- 1 Toolkit hakkında
- 2 Toolkit kullanma
- 3 Dijital Pedagoji
- 4 Dahil etme
- 5 Dijital Yeterlik
- 6 Sözlük
- 7 Katkıda Bulunan Ortaklar



IDEAL Toolkit



7 Katkıda Bulunan Ortak

Teselya Üniversitesi

UTH, Yunanistan'da bilimsel bilgiyi öğretim ve araştırma yoluyla desteklemeyi hedefleyen tanınmış bir Yüksek Öğrenim kurumu.

Torino Üniversitesi

Torino Üniversitesi, kültürü destekleyen ve araştırma, yenilik, eğitim ve istihdam üreten en eski ve prestijli İtalyan Üniversitelerinden biridir.

Torino İşitme Engelliler Enstitüsü

Torino İşitme Engelliler Enstitüsü, 1814'ten beri sağır insanların eğitimi ve topluma kazandırılması için faaliyet gösteren kar amacı gütmeyen bir vakıf.

Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi

Türkiye'nin ve tarih boyunca sayısız medeniyete ev sahipliği yapmış olan Kapadokya bölgesinde bulunan üniversite, 17 Mayıs 2007'de kuruldu



UNIVERSITA
DEGLI STUDI
DI TORINO



ISTITUTO DEI SORDI
DI TORINO



[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit



IDEAL Toolkit



7 Katkıda Bulunan Ortak

KAINOTOMI

Yunan TVET kurumu; gençlere, işsizlere, tüm eğitim seviyelerinin eğitimcilerine, yüksek öğrenim öğrencilerine, serbest meslek sahiplerine ve savunmasız sosyal gruplara yönelik sürekli mesleki eğitim programları uygulamak amacını taşıyor.

KAINOTOMIA
κέντρο διά βίου μάθησης



7

Katkıda Bulunan Ortaklar

[Return to Menu](#)

[İçeriğe geri dön](#)

IDEAL Toolkit

