

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΗΛΕΚΤΡΟΛΟΓΩΝ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ
ΚΑΙ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

"Σχεδιασμός και ανάπτυξη εκπαιδευτικής πολυμεσικής εφαρμογής για ενήλικες με χρήση του Adobe Captivate και ο ρόλος του παιχνιδιού στην εκπαίδευση ενηλίκων"

ΣΠΥΡΙΔΟΥΛΑ ΜΠΡΑΒΟΥ

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ: ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ ΚΟΥΤΡΑΣ, Αναπληρωτής Καθηγητής

ΠΑΤΡΑ 2022

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Ευχαριστώ θερμά τον κ.Α.Κούτρα Αναπληρωτή Καθηγητή στο Τμήμα Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Μηχανικών Υπολογιστών επιβλέποντα της παρούσας εργασίας για τις κατευθύνσεις που μου έδωσε, τις χρήσιμες συμβουλές και τις εύστοχες παρατηρήσεις του.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα εργασία αφορά στη μελέτη βελτίωσης της εκπαιδευτικής διαδικασίας μέσω της χρήσης πολυμεσικών εφαρμογών αλλά και του ρόλου του παιχνιδιού στην Εκπαίδευση Ενηλίκων.

Οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι αντιμετωπίζουν εμπόδια στη μάθηση που μπορεί να ξεπεραστούν με ενεργή συμμετοχή στη διαμόρφωση της εκπαιδευτικής διαδικασίας ώστε να καλύπτονται οι ανάγκες τους και να επιτυγχάνονται άμεσα ή έμμεσα οι στόχοι που έχουν θέσει οι ίδιοι. Τα εσωτερικά εμπόδια των ενήλικων εκπαιδευόμενων αίρονται όταν αισθάνονται «ασφαλείς» και «ελεύθεροι» να επιλέξουν τον χρόνο όσο και τον τρόπο μέσω του οποίου θα προσεγγίσουν τη γνώση.

Στο πλαίσιο της διπλωματικής εργασίας εξετάστηκαν τα εμπόδια που αντιμετωπίζουν οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι, ο ρόλος του παιχνιδιού στην εκπαιδευτική διαδικασία και υλοποιήθηκαν δύο πολυμεσικές εφαρμογές που αφορούν σε διαφορετικά γνωστικά πεδία και παρέχουν τη δυνατότητα προσέγγισης της γνώσης με παιγνιώδη τρόπο ώστε η μαθησιακή διαδικασία να γίνει πιο ελκυστική, αποδοτική και ευχάριστη.

Η πρώτη εφαρμογή που υλοποιήθηκε μέσω του Adobe Captivate αφορά στη βελτίωση των διατροφικών συνηθειών ενήλικων εκπαιδευόμενων που παρέχει τόσο τις απαραίτητες γνώσεις και πηγές στο πεδίο, όσο και ποικίλα εκπαιδευτικά εργαλεία και κυρίως παιχνίδια, μέσω των οποίων οι ενήλικες μούνται στην υγιεινή διατροφή, ενώ παράλληλα διασκεδάζουν μαθαίνοντας με τα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια που παρέχει η εφαρμογή. Επιπρόσθετα, δίνεται η δυνατότητα στους εκπαιδευόμενους να αυτοαξιολογηθούν και να αποτιμήσουν την εκπαιδευτική διαδικασία. Αναφορικά με την εφαρμογή αυτή, προτείνουμε την ένταξή της είτε σε κάποιο σεμινάριο για ενήλικες, είτε στους γραμματισμούς του Β΄ κύκλου σπουδών των Σχολείων Δεύτερης Ευκαιρίας.

Η δεύτερη εφαρμογή που επίσης υλοποιήθηκε μέσω του Adobe Captivate αφορά στην εκμάθηση και ορθή χρήση των περιφραστικών ρημάτων από ενήλικες και περιλαμβάνει τόσο το απαραίτητο εκπαιδευτικό υλικό όσο και ποικίλα παιχνίδια μέσω των οποίων επιτυγχάνεται η εκμάθησή τους. Η προσέγγιση έγινε μέσω μιας ψηφιακής εφαρμογής που προσφέρει τη δυνατότητα εκμάθησης των περιφραστικών ρημάτων μέσω παιχνιδιών, σταυρόλεξων και ποικίλων άλλων εκπαιδευτικών εργαλείων. Επιπλέον, η εφαρμογή παρέχει τη δυνατότητα της αυτοαξιολόγησης του εκπαιδευόμενου. Προτείνουμε την ένταξη της εφαρμογής σε σεμινάρια που

Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικής Πολυμεσικής Εφαρμογής για Ενήλικες με χρήση του Adobe Captivate και ο Ρόλος του Παιχνιδιού στην Εκπαίδευση Ενηλίκων

απευθύνονται σε ενήλικες εκπαιδευόμενους είτε στο γραμματισμό της Αγγλικής γλώσσας του Β΄ κύκλου σπουδών των Σχολείων Δεύτερης Ευκαιρίας.

Οι δύο παραπάνω ψηφιακές εφαρμογές αποτελούν πολυμεσικά εκπαιδευτικά εργαλεία μέσω των οποίων οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι μαθαίνουν, βελτιώνουν τις δεξιότητές τους στις Τεχνολογίες της Πληροφορικής και των Επικοινωνιών, διασκεδάζουν, αυταξιολογούνται ενισχύοντας με αυτόν τον τρόπο τις γνώσεις τους, την κριτική τους σκέψη και την αυτοπεποίθησή τους σε δύο διαφορετικά πεδία γνώσεων.

Λέξεις Κλειδιά: Εκπαίδευση Ενηλίκων, Ψηφιακή Εκπαιδευτική Εφαρμογή

Περιεχόμενα

ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	3
Κατάλογος Εικόνων	8
Κατάλογος Πινάκων.....	10
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1^ο	11
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	12
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2^ο	16
ΣΚΟΠΟΣ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΙ	17
2.1 Εισαγωγή	17
2.2 Ορισμός της Δια Βίου Μάθησης	17
2.3 Ορισμός της Εκπαίδευσης Ενηλίκων.....	18
2.4 Σχολεία Δεύτερης Ευκαιρίας.....	18
2.5 Μοντέλα Εκπαίδευσης Ενηλίκων	20
2.5.1 Το μοντέλο της ανδραγωγικής του Knowles.....	21
2.5.2 Το μοντέλο της Cross: «Χαρακτηριστικά των Ενηλίκων Εκπαιδευομένων»	22
2.5.3 Η Θεωρία Του Ενεργειακού Περιθωρίου (Theory of Margin) του McClusky	22
2.5.4 Η Θεωρία της Επάρκειας του Κνοχ.....	22
2.5.5 Το Μοντέλο της Μαθησιακής Διεργασίας μοντέλο του Jarvis (learning process)	23

2.5.6 Η Θεωρία της Μετασχηματιζουσας Μάθησης του Mezirow (Transformational Learning).....	23
2.5.7 Η Θεωρία της Κοινωνικής Χειραφέτησης.....	24
2.6 Εκπαιδευτικές Τεχνικές και ιδιαιτερότητες στη μάθηση των ενηλίκων Εκπαιδευόμενων	25
2.6.1 Η εργασία σε ομάδες	26
2.6.2 Πρακτικές ασκήσεις	27
2.6.3 Παιχνίδι Ρόλων	27
2.7 Τεχνολογίες της Πληροφορικής και Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση	27
2.8 Τεχνολογίες της Πληροφορικής και Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση Ενηλίκων	29
2.9 Εκπαιδευτικό ψηφιακό παιχνίδι και εκπαίδευση ενηλίκων	35
2.10 Στόχοι της πτυχιακής εργασίας.....	37
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3^ο	39
ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΝΤΑΞΗΣ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΕΝΗΛΙΚΩΝ	40
3.1 Εισαγωγή	40
3.2 Μεθοδολογία ένταξης της ψηφιακής εφαρμογής για τη διατροφή.....	41
3.3 Στοιχεία υλοποίησης της διδακτικής πρότασης	41
3.4 Μεθοδολογία ένταξης της ψηφιακής εφαρμογής για τα περιφραστικά ρήματα	45
3.5 Στοιχεία υλοποίησης της διδακτικής πρότασης	45

3.6 Βασικές Παράμετροι και Περιορισμοί Υλοποίησης Πολυμεσικών Εφαρμογών	50
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4^ο	52
ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ	53
4.1 Εφαρμογή Βελτίωσης Διατροφικών Συνηθειών	53
4.2 Εφαρμογή Χρήσης Περιφραστικών Ρημάτων	64
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5	74
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	75
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	80
ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	81
ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	82
ΑΝΑΦΟΡΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ	88
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α	89
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β	90

Κατάλογος Εικόνων

Εικόνα 1.1 Η ψηφιακή εφαρμογή για τη διατροφή.....	13
Εικόνα 1.2 Η ψηφιακή εφαρμογή για την εκμάθηση των περιφραστικών ρημάτων....	14
Εικόνα 2.1 Μοντέλα Εκπαίδευσης Ενηλίκων.....	20
Εικόνα 2.2 Ποσοστό ατόμων στην ΕΕ με βασικές ψηφιακές δεξιότητες, ανά ηλικία και ανά επίπεδο εκπαίδευσης	30
Εικόνα 2.3 Ποσοστό συμμετοχής στην εκπαίδευση και κατάρτιση κατά ηλικία (από 25 έως 64 ετών, Τυπική και μη τυπική εκπαίδευση και κατάρτιση- ετήσιο ποσοστό-2016.....	31
Εικόνα 2.4 Ποσοστό συμμετοχής στην εκπαίδευση και κατάρτιση κατά ηλικία (από 25 έως 64 ετών. Τυπική και μη τυπική εκπαίδευση και κατάρτιση- ετήσιο ποσοστό-2016.....	32
Εικόνα 2.5 Ποσοστό συμμετοχής στην εκπαίδευση και κατάρτιση ανά μορφωτικό επίπεδο (επίπεδα 0-2 μέχρι κατώτερη δευτεροβάθμια εκπαίδευση) - Τυπική και μη τυπική εκπαίδευση και κατάρτιση- ετήσιο ποσοστό-2016.....	33
Εικόνα 2.6 Ποσοστό συμμετοχής στην εκπαίδευση και κατάρτιση ανά μορφωτικό επίπεδο (επίπεδα 0-2 μέχρι κατώτερη δευτεροβάθμια εκπαίδευση) - Τυπική και μη τυπική εκπαίδευση και κατάρτιση- ετήσιο ποσοστό-2016.....	34
Εικόνα 4.1 Η εκπαιδευτική εφαρμογή για τη διατροφή.....	54
Εικόνα 4.2 Εφαρμογή Βασικά Θέματα Διατροφής.....	55
Εικόνα 4.3 Ψηφιακό παιχνίδι για τις βιταμίνες.....	56
Εικόνα 4.4 Στόχοι της εφαρμογής.....	57
Εικόνα 4.5 Προχωρημένα θέματα διατροφής.....	58
Εικόνα 4.6 Σταυρόλεξο σε θέματα διατροφής.....	59
Εικόνα 4.7 Παιχνίδι μνήμης σε θέματα βιταμινών.....	60

Εικόνα 4.8 Παιχνίδι μνήμης και συσχέτισης της διατροφής με ασθένειες.....	61
Εικόνα 4.9 Μορφή του Παιχνιδιού συσχέτισης της διατροφής με ασθένειες.....	62
Εικόνα 4.10 Αυτό-αξιολόγηση γνώσεων εκπαιδευομένων.....	63
Εικόνα 4.11 Μορφή της εφαρμογής για τα περιφραστικά ρήματα της αγγλικής γλώσσας.....	65
Εικόνα 4.12 Αλφαβητικό ευρετήριο περιφραστικών ρημάτων.....	66
Εικόνα 4.13 Αξιολόγηση γνώσεων με ερωτήματα πολλαπλής επιλογής.....	67
Εικόνα 4.14 Quiz για αρχάριους στα περιφραστικά ρήματα.....	68
Εικόνα 4.15 Παιχνίδι μνήμης στα περιφραστικά ρήματα.....	69
Εικόνα 4.16 Παιχνίδι συμπλήρωσης κενών	70
Εικόνα 4.17 Παιχνίδι πολλαπλών επιλογών.....	71
Εικόνα 4.18 Παιχνίδι με τα περιφραστικά ρήματα για προχωρημένους.....	72
Εικόνα 4.19 Σταυρόλεξο με περιφραστικά ρήματα για προχωρημένους.....	73

Κατάλογος Πινάκων

Πίνακας 3.1 Αναλυτική πρόταση σχεδιασμού της εκπαιδευτικής ενότητας για τη διατροφή.....42

Πίνακας 3.2 Αναλυτική πρόταση σχεδιασμού της εκπαιδευτικής ενότητας για τα περιφραστικά ρήματα στην αγγλική γλώσσα.....47

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1^ο

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η παρούσα εργασία αφορά στη μελέτη βελτίωσης της εκπαιδευτικής διαδικασίας μέσω εναλλακτικών εκπαιδευτικών τεχνικών όπως η χρήση ψηφιακών παιχνιδιών σε συνδυασμό με τις κλασικές εκπαιδευτικές τεχνικές όπως το παιχνίδι ρόλων στην Εκπαίδευση Ενηλίκων και ειδικότερα στα Σχολεία Δεύτερης Ευκαιρίας.

Οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι αντιμετωπίζουν εμπόδια στη μάθηση που μπορεί να ξεπεραστούν με την ενεργή συμμετοχή τους αλλά και τη διαμόρφωση της εκπαιδευτικής διαδικασίας ώστε να καλύπτονται οι ανάγκες τους και να επιτυγχάνονται άμεσα ή έμμεσα οι στόχοι που έχουν θέσει οι ίδιοι. Τα εσωτερικά εμπόδια των ενηλίκων εκπαιδευόμενων αίρονται όταν αισθάνονται «ασφαλείς» και «ελεύθεροι» να επιλέξουν τον χρόνο όσο και τον τρόπο μέσω του οποίου θα προσεγγίσουν τη γνώση.

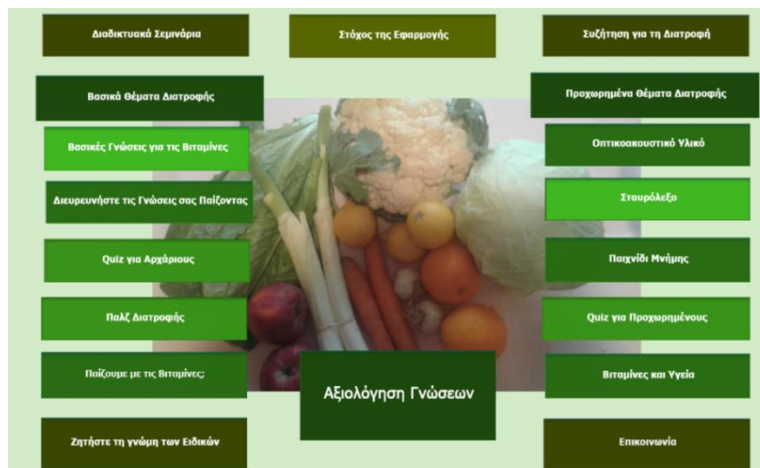
Στο πλαίσιο της διπλωματικής εργασίας εξετάστηκαν τα εμπόδια που αντιμετωπίζουν οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων τους στις Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνιών και οι τρόποι με τους οποίους μπορούν αυτά τα εμπόδια να ξεπεραστούν, εφαρμόζοντας εναλλακτικές μορφές μάθησης, που βασίζονται τόσο στο ψηφιακό παιχνίδι όσο και σε «κλασικές» τεχνικές όπως το παιχνίδι ρόλων. Θεωρούμε, πως ενώ υπάρχει μια μεγάλη ποικιλία ψηφιακών εκπαιδευτικών εφαρμογών, αυτές δεν εντάσσονται στην εκπαίδευση ενηλίκων με την επιθυμητή συχνότητα, γεγονός που ίσως οφείλεται είτε στο χαμηλό ποσοστό εκπαιδευόμενων με ανεπτυγμένες ψηφιακές δεξιότητες, είτε στο ότι οι εφαρμογές αυτές δεν συνοδεύονται από το πλαίσιο στο οποίο θα μπορούσαν να εισαχθούν σαν εκπαιδευτικά εργαλεία στους γραμματισμούς. Βάσει των παραπάνω, οι εφαρμογές που υλοποιήθηκαν δεν απαιτούν υψηλό επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων ενώ προτείνουμε το πλαίσιο μέσω του οποίου μπορεί να ενταχθούν στην εκπαίδευση ενηλίκων και ειδικότερα στα Σχολεία Δεύτερης Ευκαιρίας.

Αναφορικά με το ψηφιακό παιχνίδι υλοποιήθηκαν δύο πολυμεσικές εφαρμογές που αφορούν σε δύο διαφορετικά γνωστικά πεδία. Οι εφαρμογές παρέχουν τη δυνατότητα προσέγγισης της γνώσης με παιγνιώδη τρόπο ώστε η μαθησιακή διαδικασία να γίνει πιο ελκυστική και ευχάριστη.

Η πρώτη εφαρμογή, που υλοποιήθηκε μέσω του Adobe Captivate, αφορά στη βελτίωση των διατροφικών συνηθειών ενηλίκων εκπαιδευόμενων μέσω μιας εκπαιδευτικής εφαρμογής που παρέχει τόσο τις απαραίτητες γνώσεις και πηγές στο πεδίο όσο και ποικίλα ψηφιακά εκπαιδευτικά εργαλεία και κυρίως παιχνίδια μέσω των

Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικής Πολυμεσικής Εφαρμογής για Ενήλικες με χρήση του Adobe Captivate και ο Ρόλος του Παιχνιδιού στην Εκπαίδευση Ενηλίκων

οποίων οι ενήλικες μούνται στην υγιεινή διατροφή, ενώ παράλληλα διασκεδάζουν μαθαίνοντας με τα πολυμεσικά εργαλεία που παρέχει η εφαρμογή. Επιπρόσθετα, δίνεται η δυνατότητα στους εκπαιδευόμενους να αυτοαξιολογηθούν και να αποτιμήσουν την εκπαιδευτική διαδικασία.

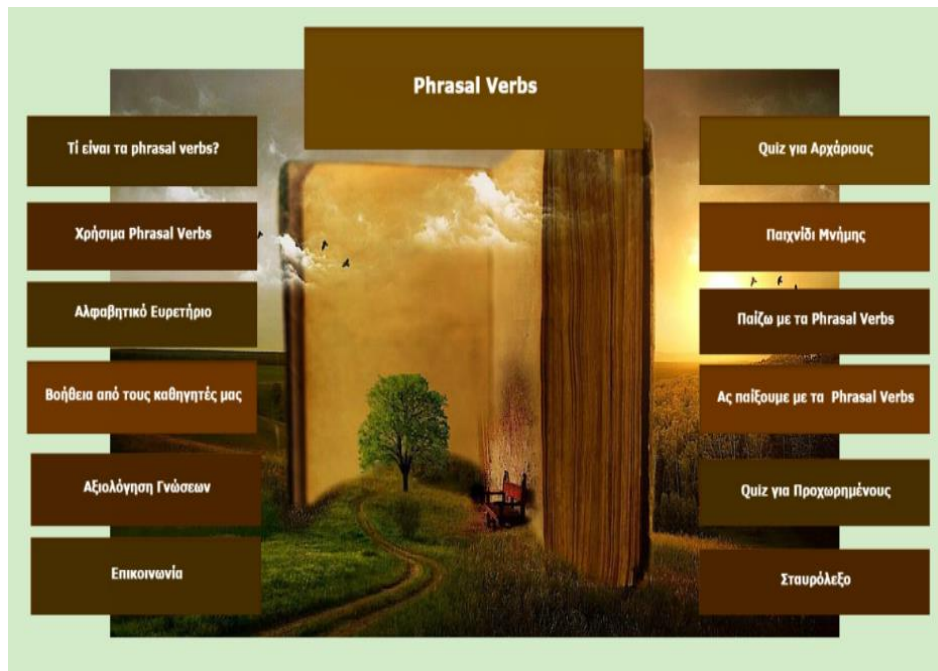


Εικόνα 1.1 Η ψηφιακή εφαρμογή για τη διατροφή

Στην εικόνα 1.1 φαίνονται οι δυνατότητες που παρέχονται μέσω της εφαρμογής και αφορούν κυρίως στους ακόλουθους τέσσερις άξονες:

- Οι απαραίτητες γνώσεις στο πεδίο της διατροφής
- Παιχνίδια για αρχάριους και για προχωρημένους
- Επικοινωνία με τους καθηγητές για απορίες και συζήτηση σε θέματα διατροφής
- Αξιολόγηση γνώσεων

Η δεύτερη εφαρμογή που επίσης υλοποιήθηκε μέσω του Adobe Captivate αφορά στην εκμάθηση και ορθή χρήση των περιφραστικών ρημάτων στην αγγλική γλώσσα από ενήλικες και περιλαμβάνει τόσο το απαραίτητο εκπαιδευτικό υλικό όσο και ποικίλα παιχνίδια μέσω των οποίων επιτυγχάνεται η εκμάθησή τους.



Εικόνα 1.2 Η ψηφιακή εφαρμογή για την εκμάθηση των περιφραστικών ρημάτων - Πηγή Εικόνας Παράρτημα Β:Α.1

Η προσέγγιση έγινε μέσω μιας ψηφιακής εφαρμογής που προσφέρει τη δυνατότητα εκμάθησης των περιφραστικών ρημάτων μέσω καρτών μνήμης, αλφαβητικού ευρετηρίου, παιχνιδιών, σταυρόλεξων και ποικίλων άλλων εκπαιδευτικών εφαρμογών. Επιπλέον, η εφαρμογή παρέχει τη δυνατότητα της αυτοαξιολόγησης του εκπαιδευόμενου. Στην εικόνα 1.2 φαίνονται οι δυνατότητες που παρέχονται μέσω της εφαρμογής και αφορούν κυρίως στους ακόλουθους τέσσερεις άξονες:

- Οι απαραίτητες γνώσεις στο πεδίο των περιφραστικών ρημάτων (phrasal verbs)
- Παιχνίδια για αρχάριους και για προχωρημένους
- Επικοινωνία με τους καθηγητές για απορίες και συζήτηση στο πεδίο των περιφραστικών ρημάτων.
- Αξιολόγηση γνώσεων πάνω στα περιφραστικά ρήματα.

Οι δύο παραπάνω ψηφιακές εφαρμογές αποτελούν πολυμεσικά εκπαιδευτικά εργαλεία μέσω των οποίων οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι μαθαίνουν, διασκεδάζουν, αυτοαξιολογούνται, ενισχύοντας με αυτόν τον τρόπο τις γνώσεις τους, την κριτική τους σκέψη και την αυτοπεποίθησή τους σε δύο διαφορετικά πεδία γνώσεων.

Αναφορικά με το παιχνίδι ρόλων στη μεν πρώτη εφαρμογή προτείνεται ένα εκπαιδευτικό σενάριο που αφορά στην αξία της υγιεινής διατροφής και έχει δημοσιευθεί στο Συνέδριο: «Εκπαίδευση στον 21ο αιώνα: Ανάπτυξη της κριτικής

Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικής Πολυμεσικής Εφαρμογής για Ενήλικες με χρήση του Adobe Captivate και ο Ρόλος του Παιχνιδιού στην Εκπαίδευση Ενηλίκων

σκέψης, της δημιουργικότητας και της καινοτομίας» (Μπράβου κ.α. 2021:749-758). Σχετικά με την εφαρμογή που υλοποιήσαμε για την εκμάθηση των περιφραστικών ρημάτων στην αγγλική γλώσσα προτείνουμε ένα αντίστοιχο εκπαιδευτικό σενάριο που μπορεί να εφαρμοστεί είτε σε σεμινάρια ενηλίκων που έχουν βασικές γνώσεις αγγλικών και χαμηλές ψηφιακές δεξιότητες, είτε στον Β' Κύκλο των Σχολείων Δεύτερης Ευκαιρίας στα πλαίσια του γραμματισμού της αγγλικής γλώσσας.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2^ο

ΣΚΟΠΟΣ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΙ

ΣΚΟΠΟΣ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΙ

2.1 Εισαγωγή

Στόχοι της πτυχιακής εργασίας είναι η μελέτη και ανάπτυξη εναλλακτικών τρόπων μάθησης μέσω ψηφιακών εφαρμογών, η διερεύνηση του ρόλου του ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού στην εκπαίδευση ενηλίκων και των τρόπων με τους οποίους μπορεί να ενταχθεί στην εκπαιδευτική διαδικασία. Πριν αναφερθούμε στους στόχους της παρούσας εργασίας θα ήταν σκόπιμο να ορίσουμε τους όρους Δια Βίου Μάθηση, Εκπαίδευση Ενηλίκων, Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνιών και ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι.

2.2 Ορισμός της Δια Βίου Μάθησης

Η Δια Βίου Μάθηση στην οποία εντάσσεται η εκπαίδευση ενηλίκων αποτελεί πλέον αναπόσπαστο κομμάτι της κοινωνικής ζωής καθώς έχει αποκτήσει πολιτικές, ιδεολογικές και στρατηγικές διαστάσεις (Griffin, 2006, Κόκκος, 2005 όπ. αναφ. Τσιμπουκλή και Φίλλιπς 2010: 11).

Η UNESCO ορίζει τη Δια Βίου Μάθηση ως τη γνωστική διαδικασία κατά τη διάρκεια της ζωής ενός ατόμου η οποία καλύπτει τις πνευματικές ανάγκες του, ενώ διευκρινίζεται ότι ο όρος χρησιμοποιείται ευρέως στην εκπαίδευση ενηλίκων και αναφέρεται σε διαδικασίες μάθησης σε πολλές μορφές και επίπεδα (UNESCO χ.χ.).

Η Δια Βίου Μάθηση, λοιπόν, μπορεί να οριστεί ως το σύνολο όλων των μαθησιακών δραστηριοτήτων κατά τη διάρκεια της ζωής των ανθρώπων που περιλαμβάνει την ανάπτυξη γνώσεων και δεξιοτήτων που θα βοηθήσουν στην εξέλιξη τους σε κοινωνικό, οικονομικό και πολιτιστικό επίπεδο. Εξάλλου, η Δια Βίου μάθηση περιλαμβάνει την Τυπική και τη μη τυπική εκπαίδευση αλλά και την άτυπη μάθηση (Γενική Γραμματεία Επαγγελματικής Εκπαίδευσης, Κατάρτισης, Δια Βίου Μάθησης και Νεολαίας 2013).

Μέσω της Δια Βίου Μάθησης και ειδικότερα της εκπαίδευσης ενηλίκων αξιοποιούνται και αναπτύσσονται όλες οι πνευματικές δυνατότητες των ατόμων που

Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικής Πολυμεσικής Εφαρμογής για Ενήλικες με χρήση του Adobe Captivate και ο Ρόλος του Παιχνιδιού στην Εκπαίδευση Ενηλίκων

αποκτούν πρόσβαση στη γνώση και στις νέες τεχνολογίες, με αποτέλεσμα την ομαλότερη ένταξή τους στην κοινωνική ζωή, καθώς αποκτούν νέες δεξιότητες που τους εξασφαλίζουν περισσότερες επαγγελματικές προοπτικές στη συγκυρία της παγκόσμιας οικονομικής και υγειονομικής κρίσης.

2.3 Ορισμός της Εκπαίδευσης Ενηλίκων

Η εκπαίδευση ενηλίκων σύμφωνα με τον ορισμό της UNESCO αποτελεί όρο στον οποίο μπορεί να συμπεριληφθούν όλες οι δραστηριότητες μάθησης που απευθύνονται σε άτομα που θεωρούνται ενήλικες από την κοινωνία στην οποία ανήκουν, με σκοπό να ολοκληρώσουν ένα επίπεδο τυπικής εκπαίδευσης ή να αποκτήσουν γνώσεις, δεξιότητες και ικανότητες σε έναν νέο πεδίο ή για να ανανεώσουν ή να διευρύνουν τις γνώσεις τους σε έναν συγκεκριμένο τομέα (UNESCO χ.χ.).

Η εκπαίδευση ενηλίκων σύμφωνα με τον Κόκκο λίγο πριν τον 20^ο αιώνα εμφανίζεται σαν κοινωνικός θεσμός ενώ μέχρι το μέσο περίπου της δεκαετίας του '80 είχε σαν κυρίαρχο στόχο τη διάδοση γνώσεων γενικού παιδαγωγικού χαρακτήρα, την ανάπτυξη και εξέλιξη της προσωπικότητας των ατόμων και τις κοινωνικές αλλαγές που όλα τα παραπάνω θα επέφεραν (Κόκκος 2010, Rogers 2002, Jarvis 2004). Ο Κόκκος αναφέρει χαρακτηριστικά ότι ο κυρίαρχος στόχος ήταν να δίνονται εφόδια στους εκπαιδευόμενους ώστε να είναι σε θέση να κατανοήσουν τις συνθήκες της ζωής τους, να χειραφετούνται και να συμμετέχουν στο κοινωνικό, οικονομικό, πολιτισμικό και πολιτικό γίγνεσθαι και η εκπαίδευση ενηλίκων έγινε σταδιακά ένας διακριτός επιστημονικός τομέας, ενώ μετά τα μέσα της δεκαετίας του 1980 λόγω των κοινωνικοοικονομικών συνθηκών δόθηκε ίσως μια μεγαλύτερη έμφαση στην κατάρτιση (Κόκκος 2010).

2.4 Σχολεία Δεύτερης Ευκαιρίας

Είναι σημαντικό να επισημάνουμε ότι η εφαρμογές που αναπτύξαμε αφορούν στη γενική εκπαίδευση ενηλίκων που παρέχεται στα Σχολεία Δεύτερης Ευκαιρίας και όχι στην κατάρτιση καθώς οι διδακτικές μέθοδοι που εφαρμόζονται σε αυτά διαφέρουν τόσο από την τυπική εκπαίδευση όσο και από την κατάρτιση. Οι εκπαιδευτικές μέθοδοι

Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικής Πολυμεσικής Εφαρμογής για Ενήλικες με χρήση του Adobe Captivate και ο Ρόλος του Παιχνιδιού στην Εκπαίδευση Ενηλίκων

και τεχνικές στα Σχολεία Δεύτερης Ευκαιρίας θα πρέπει να διασφαλίζουν την ενεργό συμμετοχή των εκπαιδευομένων στη μαθησιακή διαδικασία, στην ανάπτυξη της κριτικής τους σκέψης, στη βιωματική και συνεργατική μάθηση με σκοπό την απόκτηση βασικών προσόντων αλλά και την ανάπτυξη προσωπικών και κοινωνικών δεξιοτήτων (Ίδρυμα Νεολαίας και Δια Βίου Μάθησης χ.χ.). Τα Σχολεία Δεύτερης Ευκαιρίας εντάσσονται στη Διά Βίου Μάθηση και είναι δημόσια σχολεία που απευθύνονται σε ενήλικες που δεν ολοκλήρωσαν την εννιάχρονη υποχρεωτική εκπαίδευσή τους. Σύμφωνα με τον Νόμο 2525/1997 τα Σχολεία Δεύτερης Ευκαιρίας παρέχουν τίτλο ισότιμο με το απολυτήριο Γυμνασίου (Ίδρυμα Νεολαίας και Δια Βίου Μάθησης χ.χ.).

Το Πρόγραμμα Σπουδών των Σχολείων Δεύτερης Ευκαιρίας είναι ευέλικτο, ανοικτό και προσαρμόζεται στις ανάγκες των εκπαιδευομένων και στα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά τους. Στο Πρόγραμμα που δεν είναι προκαθορισμένο ή/και κεντρικά σχεδιασμένο θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη οι ακόλουθοι παράγοντες:

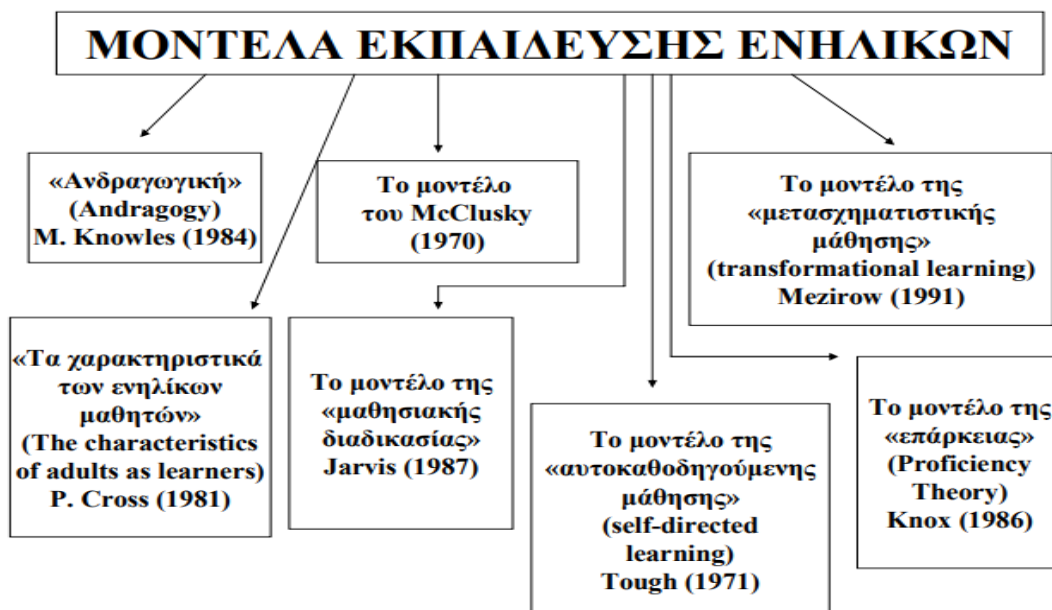
- Τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των εκπαιδευόμενων
- Την κοινωνική πραγματικότητα που βιώνουν οι εκπαιδευόμενοι
- Η μαθησιακή διαδικασία θα πρέπει να αξιοποιεί τις γνώσεις και τις εμπειρίες των εκπαιδευόμενων
- Οι βασικές γνώσεις και οι κοινωνικές δεξιότητες να κατακτώνται τόσο μέσα από τυπικές όσο και από μη τυπικές και άτυπες μορφές μάθησης.
- Η βιωματική γνώση να στοχεύει σε δεξιότητες συνεργασίας και επικοινωνίας.
- Η απόκτηση γνώσεων, δεξιοτήτων και η υιοθέτηση στάσεων να στοχεύει στην ενεργή συμμετοχή τους στην οικονομική, κοινωνική και πολιτιστική ζωή του τόπου τους.
- Βελτίωση της αυτοεκτίμησής τους

Σκοπός του αναλυτικού προγράμματος των Σχολείων Δεύτερης Ευκαιρίας (Σ.Δ.Ε.) είναι η συνολική πνευματική εξέλιξη και ανάπτυξη των εκπαιδευομένων τόσο σαν άτομα όσο και σαν ενεργά μέλη της κοινωνίας στην οποία ανήκουν. Οι νέες γνώσεις και δεξιότητες που αποκτούν οι εκπαιδευόμενοι ενισχύουν και αναπτύσσουν την ενεργό συμμετοχή τους στο κοινωνικό γίνεσθαι και στον εργασιακό τομέα. Ειδικότερα μέσω των Σχολείων Δεύτερης Ευκαιρίας επιτυγχάνεται η επανασύνδεσή τους με τις δομές και συστήματα εκπαίδευσης και κατάρτισης (Ίδρυμα Νεολαίας και Δια Βίου Μάθησης χ.χ.).

2.5 Μοντέλα Εκπαίδευσης Ενηλίκων

Σύμφωνα με τους Κοντάκο και Γκόβαρη τα σημαντικότερα μοντέλα στην εκπαίδευση ενηλίκων διακρίνονται σε τρεις βασικές κατηγορίες:

- Ψυχολογικά και ανθρωπολογικά μοντέλα
- Τα μοντέλα εσωτερικής και εξωτερικής παρόρμησης
- Φιλοσοφικά μοντέλα



Εικόνα 2.1 Μοντέλα Εκπαίδευσης Ενηλίκων (Κοντάκος, και Γκόβαρης, 2006)

Πηγή Εικόνας Παράρτημα Β:Α.2

Στα ψυχολογικά και ανθρωπολογικά μοντέλα ανήκουν σύμφωνα με τους Κοντάκο και Γκόβαρη:

1. Το μοντέλο της ανδραγωγικής του Knowles (1968) και
2. Το μοντέλο του Cross: «Χαρακτηριστικά των Ενήλικων Εκπαιδευομένων» (Κοντάκος και Γκόβαρης, 2006)

Στα μοντέλα εσωτερικής και εξωτερική παρόρμησης σύμφωνα με τους παραπάνω μελετητές ανήκουν:

Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικής Πολυμεσικής Εφαρμογής για Ενήλικες με χρήση του Adobe Captivate και ο Ρόλος του Παιχνιδιού στην Εκπαίδευση Ενηλίκων

- Η Θεωρία Του Ενεργειακού Περιθωρίου μοντέλο του McClusky που παρουσιάστηκε το 1963 (Theory of Margin)
- Η Θεωρία της Επάρκειας του Knox το 1980 (Proficiency Theory) (Κοντάκος και Γκόβαρης, 2006)

Στα φιλοσοφικά μοντέλα ανήκουν:

- Το Μοντέλο της Μαθησιακής Διεργασίας (learning process) μοντέλο του Jarvis (1995)
- Η Θεωρία της Μετασχηματιζουσας Μάθησης (Transformational Learning) του Mezirow που παρουσιάστηκε το 1977.
- Η Θεωρία της Κοινωνικής Χειραφέτησης του P.Freire (Κοντάκος και Γκόβαρης, 2006).

Στη συνέχεια θα αναφερθούμε περιληπτικά στα μοντέλα εκπαίδευσης ενηλίκων.

2.5.1 Το μοντέλο της ανδραγωγικής του Knowles

Το μοντέλο αυτό εισήχθη από τον Knowles στα τέλη της δεκαετίας του '60 που υπήρξε ένας εκ των θεμελιωτών της εκπαίδευσης ενηλίκων (Ιωαννίδου 2014:4).

Ο Knowles όρισε την ανδραγωγική σαν την τέχνη αλλά και την επιστήμη που βοηθά στην μόρφωση των ενηλίκων εν αντιθέσει με την παιδαγωγική που αποτελεί τέχνη και επιστήμη για να μάθουν τα παιδιά. (Knowles, 1970 όπ. αναφ. Κουλαουζίδης 2011).

Στο μοντέλο αυτό, σύμφωνα με τον Jarvis διακρίνουμε τα ακόλουθα στοιχεία (Jarvis 2007 όπ. αναφ. στο Κωνσταντινίδου 2019:14)

- Διαμόρφωση μαθησιακού κλίματος σε ψυχολογικό και ανθρώπινο επίπεδο αλλά και αναφορικά με το υλικό.
- Οι εκπαιδευόμενοι συμμετέχουν ενεργά στον σχεδιασμό της μαθησιακής διαδικασίας.
- Η διάγνωση των μαθησιακών αναγκών πραγματοποιείται με τη συμμετοχή των εκπαιδευόμενων.
- Οι μαθησιακοί στόχοι διατυπώνονται με τη συμμετοχή των εκπαιδευόμενων.
- Ενεργό συμμετοχή των εκπαιδευόμενων στα μαθησιακά σχέδια.

Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικής Πολυμεσικής Εφαρμογής για Ενήλικες με χρήση του Adobe Captivate και ο Ρόλος του Παιχνιδιού στην Εκπαίδευση Ενηλίκων

- Τα μαθησιακά σχέδια εφαρμόζονται με τη συνδρομή των εκπαιδευόμενων.
- Η αξιολόγηση της μαθησιακής πορείας των εκπαιδευόμενων πραγματοποιείται με την ενεργό συμμετοχή τους (Jarvis 2007 όπ. αναφ. στο Κωνσταντινίδου 2019:14).

2.5.2 Το μοντέλο της Cross: «Χαρακτηριστικά των Ενήλικων Εκπαιδευομένων»

Το μοντέλο της Cross κινείται σε δύο άξονες, που αφορούν στη διαφορά ηλικίας ενηλίκων και παιδιών, τονίζοντας τις μαθησιακές διαφορές μεταξύ παιδαγωγικής και εκπαίδευσης ενηλίκων με στόχο τη διαφοροποίηση της διδασκαλίας (Κοντάκος και Γκόβαρης 2006: 11, Cross 1981:234). Η Cross στο μοντέλο της έχει δύο βασικές κατευθύνσεις, διακρίνοντας τα χαρακτηριστικά σε προσωπικά και περιστασιακά. Τα προσωπικά περιλαμβάνουν τα βιολογικά χαρακτηριστικά, τα κοινωνικοπολιτικά χαρακτηριστικά και τα ψυχολογικά χαρακτηριστικά, ενώ τα περιστασιακά χαρακτηριστικά περιλαμβάνουν τη διάρκεια της εκπαίδευσης και τον βαθμό δέσμευσής της (Κοντάκος και Γκόβαρης 2006: 11-13)

2.5.3 Η Θεωρία Του Ενεργειακού Περιθωρίου (Theory of Margin) του McClusky

Η θεωρία του McClusky εξετάζει σαν μεταβλητές τις υποχρεώσεις του ατόμου που τις ονομάζει «βάρος», τη διαθέσιμη εσωτερική και εξωτερική «ενέργεια» του ατόμου που σχετίζεται με τα στηρίγματα του έχει το άτομο και το «περιθώριο» που είναι η πλεονάζουσα ενέργεια του ατόμου (Κάκκου 2019:21).

2.5.4 Η Θεωρία της Επάρκειας του Knox

Η θεωρία αυτή καταδεικνύει ως σημαντικότερο παράγοντα συμμετοχής των ενηλίκων στην εκπαίδευση την αναγκαία προσαρμογή των γνώσεων, δεξιοτήτων τους τόσο στις εξωγενείς απαιτήσεις της ζωής όσο και σε εσωτερικά κίνητρά τους.

Ο Κνοx υποστηρίζει πως καθώς οι ενήλικες κατανοούν καλύτερα τις αλλαγές που τους αφορούν άμεσα ή έμμεσα μπορούν να προβλέψουν και να κατανοήσουν τη συμπεριφορά τους. Μια αναπτυξιακή προοπτική μπορεί να επιτρέψει στους ενήλικες να κατανοήσουν τα βασικά χαρακτηριστικά της ζωής τους και να αναγνωρίσουν ομοιότητες και διαφορές μεταξύ της δικής τους ζωής και των άλλων (Κνοx 1980 οπ.αναφ. Κοντάκος και Γκόβαρης 2006: 20-21).

Επισημαίνει δε, πως η εκπαίδευση ενηλίκων μπορεί να έχει τα επιθυμητά αποτελέσματα όταν οι εκπαιδευτές κατανοήσουν την ίδια την ανάπτυξη των ενηλίκων και λειτουργούν με τρόπους που ανταποκρίνονται στις ανάγκες των ενηλίκων μαθητών (Κνοx 1980 οπ.αναφ. Κοντάκος και Γκόβαρης 2006: 20-21).

2.5.5 Το Μοντέλο της Μαθησιακής Διεργασίας μοντέλο του Jarvis (learning process)

Το μοντέλο αυτό εστιάζει στη μαθησιακή διεργασία με ιδιαίτερα αναλυτικό τρόπο ενώ παράλληλα την εντάσσει σε ένα κοινωνικό πλαίσιο αποδίδοντάς της έναν χαρακτήρα δυναμικό και διαδραστικό (Κοντάκος και Γκόβαρης 2006: 31).

Οι Κοντάκος και Γκόβαρης αναλύοντας το μοντέλο του Jarvis επισημαίνουν ότι η μάθηση σε αυτό είναι ένα σύνθετο φαινόμενο και οφείλουμε να λάβουμε υπόψη τόσο τον εκπαιδευόμενο όσο και το πλαίσιο -κοινωνικό και πολιτιστικό- που παρέχεται η εκπαίδευση (Κοντάκος και Γκόβαρης 2006: 24).

2.5.6 Η Θεωρία της Μετασχηματίζουσας Μάθησης του Mezirow (Transformational Learning)

Η θεωρία της μετασχηματίζουσας μάθησης που αναπτύχθηκε από τον Mezirow έχει σαν αφετηρία ένα αποπροσανατολιστικό δίλημμα και εν συνεχεία μια εμπειρία που έρχεται να αμφισβητήσει τα πλαίσια αλλά και τους τρόπους με τους οποίους κατανοούμε και ερμηνεύουμε τα γεγονότα ή/και τις απόψεις γύρω μας (Mezirow 1991, Παπακωνσταντίνου 2011:6).

Ο Mezirow περιλαμβάνει τα ακόλουθα στάδια της μετασχηματίζουσας μάθησης (Mezirow 1991, Νικολαΐδου 2021:25-26)

- Το αποπροσανατολιστικό δίλημμα που αποτελεί την αφετηρία και την αφορμή για τη διεργασία του μετασχηματισμού
- Ταυτοποίηση των συναισθημάτων που προκαλεί το δίλημμα
- Κριτική διερεύνηση, θεώρηση και αποτίμηση των προηγούμενων αντιλήψεων που σχετίζονται με την υπό εξέταση κατάσταση
- Αποδοχή ότι η προσωπική εμπειρία αποτελεί σημείο συσχετισμού και αλληλεπίδρασης άλλων ανθρώπων και ομόφωνη συναίνεση στη εξέλιξη της μετασχηματιστικής διαδικασίας
- Διερεύνηση των επιλογών για δραστηριοποίηση μέσω νέων ρόλων και σχέσεων
- Ενεργοποίηση και δράση μέσω οργάνωσης ενός νέου πλάνου- σχεδίου δράσης
- Εντοπισμός και καταγραφή απαραίτητων δεξιοτήτων και γνώσεων για το νέο σχέδιο δράσης
- Πειραματισμός εφαρμογής των νέων ρόλων, δράσεων και σχέσεων
- Ενίσχυση της αυτοπεποίθησης έναντι στη δυνατότητα εφαρμογής τους.
- Η νέα οπτική εντάσσεται ομαλά μέσω των παραπάνω φάσεων στη ζωή του εκπαιδευόμενου (Mezirow 1991 όπ. ανάφ στο Νικολαΐδου 2021:25-26)

Οι εκπαιδευόμενοι με τα παραπάνω βήματα είναι δυνατό να αλλάξουν πεποιθήσεις, συναισθηματικές αντιδράσεις και στάσεις μέσω του κριτικού στοχασμού των εμπειριών τους, γεγονός που θα τους οδηγήσει σε μετασχηματίζουσα προοπτική των αντιλήψεών τους (Mezirow 1991:167, Imel 1998).

2.5.7 Η Θεωρία της Κοινωνικής Χειραφέτησης

Η θεωρία της κοινωνικής χειραφέτησης ή της εκπαίδευσης για την κοινωνική αλλαγή του P. Freire. Σύμφωνα με τη θεωρία αυτή οι αξίες και τα πρότυπα που υιοθετούν τα άτομα, που είναι αποκλεισμένα κοινωνικά και καταπιεσμένα από την κυρίαρχη τάξη, δεν είναι ανάλογα με την πραγματικότητα που βιώνουν. Επιπρόσθετα διαμορφώνουν συνειδήσεις αλλοτριωμένες που με την εκπαίδευση μπορούν να απελευθερωθούν από τις αξίες και τα πρότυπα που δεν ανήκουν στη δική τους πραγματικότητα, και οι παραδοχές να τεθούν υπό αμφισβήτηση. Η εξέγερση και η κοινωνική αλλαγή θα είναι

Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικής Πολυμεσικής Εφαρμογής για Ενήλικες με χρήση του Adobe Captivate και ο Ρόλος του Παιχνιδιού στην Εκπαίδευση Ενηλίκων

απόρροια της συνειδητοποίησής τους που θα επιτευχθεί μέσω του κριτικού στοχασμού (Κόκκος, 2005 όπ.ανάφ. Χατζηθεοχάρους 2010).

Στη μέθοδο Freire υπάρχουν τα ακόλουθα στάδια:

- Διερευνητικό στάδιο
- Θεματικό στάδιο
- Στάδιο του Προβληματισμού

Το τρίτο στάδιο του Προβληματισμού είναι ταυτόσημο με την κοινωνική δράση που επιτυγχάνεται μέσω της κοινωνικής χειραφέτησης του ατόμου (Τσιμπουκλή – Φίλλιπς, 2008, Χατζηθεοχάρους 2010).

2.6 Εκπαιδευτικές Τεχνικές και ιδιαιτερότητες στη μάθηση των ενηλίκων Εκπαιδευόμενων

Ένα σημαντικό ζήτημα είναι τα εμπόδια που αντιμετωπίζουν οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι και το ερώτημα που εύλογα προκύπτει είναι: «Ποιες είναι οι τεχνικές που μπορεί ένας εκπαιδευτής ενηλίκων να εφαρμόσει κατά τη μαθησιακή διαδικασία ώστε να έχει τα βέλτιστα αποτελέσματα και να προσελκύσει το ενδιαφέρον των εκπαιδευόμενων;»

Σύμφωνα με τον Jarvis οι εκπαιδευτικές τεχνικές στην εκπαίδευση ενηλίκων μπορούν να χωριστούν σε δύο κατηγορίες:

- Τεχνικές που έχουν κέντρο τον εκπαιδευτή
- Τεχνικές που έχουν κέντρο την ομάδα των εκπαιδευόμενων (Jarvis 2004 όπ. αναφ. στο Καραλής 2007)

Τεχνικές που έχουν κέντρο τον εκπαιδευτή είναι η εισήγηση, η επίδειξη και η κατευθυνόμενη συζήτηση ενώ οι τεχνικές που έχουν κέντρο την ομάδα των εκπαιδευόμενων ενδεικτικά είναι ο καταγισμός ιδεών, οι ομάδες συζήτησης, η ανοικτή συζήτηση, η εργασία σε ομάδες, η μελέτη περίπτωσης, το παιχνίδι ρόλων και η προσομοίωση (Jarvis 2004 όπ. αναφ. στο Καραλής 2007).

Είναι προφανές, ότι ο εκπαιδευτής θα πρέπει να κατευθυνθεί σε μαθητοκεντρικές και συμμετοχικές τεχνικές ώστε οι εκπαιδευόμενοι να συμμετέχουν και μάλιστα να επιλέγουν το τρόπο που θα εξελιχθεί η μαθησιακή διαδικασία.

Σύμφωνα με τον Κόκκο ενδεικτικά κάποιες από τις τεχνικές που μπορεί να υιοθετηθούν και να ενταχθούν στην εκπαίδευση ενηλίκων είναι (Κόκκος 2017):

- Η εμπλουτισμένη Εισήγηση
- Οι πρακτικές ασκήσεις
- Η μελέτη περίπτωσης
- Το παιχνίδι ρόλων
- Οι ερωτήσεις – απαντήσεις
- Η οργανωμένη συζήτηση
- Ο καταγισμός ιδεών
- Η επίδειξη
- Η εργασία σε ομάδες
- Η προσομοίωση κατάστασης
- Η επίσκεψη στο πεδίο (Κόκκος 2017)

Από τις παραπάνω τεχνικές θα αναλύσουμε την εργασία σε ομάδες, τις πρακτικές ασκήσεις αλλά και το παιχνίδι ρόλων που θα εφαρμόσουμε στη διδακτική μας πρόταση

2.6.1 Η εργασία σε ομάδες

Σύμφωνα με τον Κόκκο η τεχνική αυτή μπορεί να εφαρμοστεί σε όλα τα στάδια των Κύκλων της μάθησης ενώ συγχρόνως τα αναπτύσσει. Διασφαλίζεται η ενεργητική συμμετοχή των εκπαιδευόμενων αλλά και η ουσιαστική επικοινωνία μεταξύ τους. Ο φόβος της αποτυχίας απομακρύνεται και ενισχύεται η αλληλοβοήθεια ενώ απαλείφονται τα στοιχεία ανταγωνισμού. Ο Κόκκος προτείνει σαν ιδανικό αριθμό μελών τα πέντε άτομα ενώ συνιστά η σύνθεση των ομάδων να είναι μικτή αναφορικά με το φύλο, την καταγωγή, τις εμπειρίες και τις γνώσεις (Κόκκος 2017:32).

2.6.2 Πρακτικές ασκήσεις

Οι πρακτικές ασκήσεις μπορεί να έχουν τη μορφή ατομικής εργασίας ή εργασίες σε ομάδες. Οι εκπαιδευόμενοι με αυτό τον τρόπο δραστηριοποιούνται ενώ στη συνέχεια έχουμε την ανάλυση των αποτελεσμάτων της πρακτικής εφαρμογής και διασύνδεση με τη γνώση. Είναι σημαντικό να αναφέρουμε ότι με τις πρακτικές ασκήσεις οι εκπαιδευόμενοι ενισχύουν την αυτοπεποίθησή τους και διασφαλίζεται η ενεργή συμμετοχή τους (Κόκκος 2017:10).

2.6.3 Παιχνίδι Ρόλων

Με την τεχνική αυτή οι εκπαιδευόμενοι εξετάζουν μια κατάσταση υποδυόμενοι ρόλους ώστε να επιτευχθεί μια βαθύτερη κατανόηση της κατάστασης αλλά και των συναισθημάτων και στάσεων τους απέναντι στην κατάσταση. Τα στάδια της εκπαιδευτικής αυτής τεχνικής είναι:

- Η δημιουργία μιας φανταστικής ιστορίας από τον εκπαιδευτή που σχετίζεται και αντικατοπτρίζει την υπό εξέταση κατάσταση.
- Παρουσιάζεται από τον εκπαιδευτή το πλαίσιο της ιστορίας παρέχοντας τα απαραίτητα στοιχεία για τους ρόλους.
- Ο εκπαιδευτής αφηγείται την ιστορία και οι εκπαιδευόμενοι επιλέγουν τους ρόλους που θα παίξουν. Σημειώνεται ότι τον κάθε ρόλο μπορεί να υποδυθούν περισσότερα από ένα άτομα.
- Οι εκπαιδευόμενοι υποδύονται τα πρόσωπα της ιστορίας ενώ το παιχνίδι συνεχίζεται σαν μια θεατρική παράσταση μέχρι το υπό εξέταση πρόβλημα να λυθεί. (Κόκκος 2017:20)

2.7 Τεχνολογίες της Πληροφορικής και Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τα τελευταία χρόνια οι τεχνολογίες πληροφορικής και των επικοινωνιών έχουν ενσωματωθεί στην κοινωνία και κατ' επέκταση στην εκπαιδευτική διαδικασία. Πριν

Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικής Πολυμεσικής Εφαρμογής για Ενήλικες με χρήση του Adobe Captivate και ο Ρόλος του Παιχνιδιού στην Εκπαίδευση Ενηλίκων

εξετάσουμε την επίδραση των Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών στην εκπαίδευση θα πρέπει να ορίσουμε τον όρο Τ.Π.Ε.

Ο όρος Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (Τ.Π.Ε.) που προέρχεται από τον όρο «Informational and Communicational Technology (I.C.T.)» στα αγγλικά ορίζεται ως ο συνδυασμός της τεχνολογίας της Πληροφορικής με τις τεχνολογίες των επικοινωνιών (Βαθρακογιάννη 2018).

Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών ορίζονται από την UNESCO ως το σύνολο που αποτελείται από ποικίλα τεχνολογικά εργαλεία αλλά και πόρους που χρησιμοποιούνται για τη μετάδοση, αποθήκευση, δημιουργία, κοινή χρήση ή ανταλλαγή πληροφοριών. Αυτά τα τεχνολογικά εργαλεία και οι πόροι περιλαμβάνουν υπολογιστές, το διαδίκτυο (ιστοσελίδες, ιστολόγια και ηλεκτρονικό ταχυδρομίο), τεχνολογίες ζωντανής μετάδοσης (ραδιόφωνο, τηλεόραση και μετάδοση μέσω διαδικτύου), τεχνολογίες ηχογραφημένης μετάδοσης (podcasting, συσκευές αναπαραγωγής ήχου ή/και βίντεο και συσκευές αποθήκευσης) και τηλεφωνίας (σταθερή ή κινητή, δορυφορική κλπ) (UNESCO χ.χ.).

Η UNESCO εξάλλου στη θεματική ενότητα για την εκπαίδευση αναφέρει ότι οι Τεχνολογίες Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών μπορούν να ενισχύσουν, να εμπλουτίσουν, να μεταμορφώσουν την εκπαίδευση βελτιώνοντας το μαθησιακό αποτέλεσμα. Επιπλέον αξίζει να αναφερθεί ότι η UNESCO «...καθοδηγεί τις διεθνείς προσπάθειες για να βοηθήσει τις χώρες να κατανοήσουν τον ρόλο που μπορεί να παίξει μια τέτοια τεχνολογία...» και «... μεταλαμπαδεύει τη γνώση σχετικά με τους πολλούς τρόπους με τους οποίους η τεχνολογία μπορεί να διευκολύνει την καθολική πρόσβαση στην εκπαίδευση, να γεφυρώσει τις μαθησιακές διαφορές, να υποστηρίξει την ανάπτυξη των εκπαιδευτικών, να βελτιώσει την ποιότητα της μάθησης...» Από τα παραπάνω γίνεται κατανοητή η βαρύτητα που μπορεί να έχουν οι ΤΠΕ στην εκπαίδευση ως κομμάτι ενός κόσμου που μεταμορφώνεται τεχνολογικά με ασύλληπτους ρυθμούς. Επιπρόσθετα είναι αναμφισβήτητη η γοητεία που ασκεί η εικόνα και ο ήχος τόσο στις μικρές όσο και στις μεγαλύτερες ηλικίες.

2.8 Τεχνολογίες της Πληροφορικής και Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση Ενηλίκων

Στις περισσότερες ανεπτυγμένες χώρες του κόσμου, η ένταξη των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση ενηλίκων και η βελτίωση των ψηφιακών δεξιοτήτων αποτελεί προτεραιότητα της εκπαιδευτικής πολιτικής (Μουζάκης 2006).

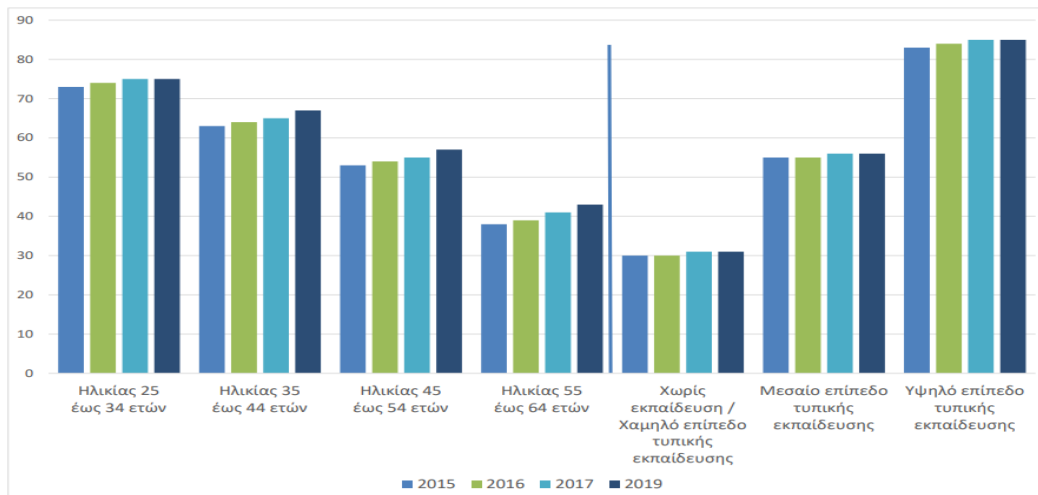
Δεδομένου ότι οι νέες τεχνολογίες έχουν γίνει κομμάτι της ζωής μας, είναι βαρύνουσας σημασίας η ένταξή τους στην εκπαιδευτική διαδικασία ώστε οι εκπαιδευόμενοι να αποκτήσουν τις απαραίτητες γνώσεις και δεξιότητες πάνω σε ζητήματα που αντιμετωπίζουν καθημερινά. Η ανάπτυξη δεξιοτήτων είναι απαραίτητη ώστε οι εκπαιδευόμενοι να τις χρησιμοποιήσουν αποτελεσματικά στην εργασία τους αλλά και στην καθημερινότητά τους, σε έναν κόσμο που μεταβάλλεται με ιλιγγιώδεις ρυθμούς όπως αναφέρεται στην ενότητα «Εθνικές Στρατηγικές Δεξιοτήτων» του Οργανισμού Οικονομικής Συνεργασίας και Ανάπτυξης (OECD 2020).

Τα επικρατέστερα μοντέλα εισαγωγής των ΤΠΕ στην εκπαίδευση (Γκατζούνα 2018) είναι:

- Το τεχνοκρατικό μοντέλο στο οποίο τον κυρίαρχο λόγο έχει η τεχνολογία και η χρήση των τεχνολογικών συστημάτων θα είναι ορθολογική ντετερμινιστικά.
- Το ολιστικό μοντέλο σύμφωνα με το οποίο οι Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνιών διαχέονται με σταδιακό τρόπο στο εκπαιδευτικό σύστημα και πλαισιώνουν τα γνωστικά αντικείμενα
- Το πραγματολογικό μοντέλο που αποτελεί συνδυασμό των δύο παραπάνω μοντέλων και στο οποίο έχουμε τη διδασκαλία της πληροφορικής ενώ παράλληλα οι Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνιών η εκπαιδευτική διαδικασία ενισχύεται.

Η συνεισφορά των Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών στην εκπαίδευση ενηλίκων είναι σημαντική αφού συνδράμουν στην άρση των εμποδίων που αντιμετωπίζουν οι εκπαιδευόμενοι καθώς και στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων τους. Στη 2^η επισκόπηση του Ευρωπαϊκού Ελεγκτικού Συνεδρίου σχετικά με τις «Βασικές ψηφιακές δεξιότητες για τους ενήλικες» στο οποίο παρουσιάζονται και αναλύονται οι διάφοροι τρόποι με τους οποίους η Ευρωπαϊκή Ένωση στηρίζει τις προσπάθειες των κρατών μελών να μειώσουν τον αριθμό των ατόμων του εργατικού δυναμικού που δε

διαθέτουν βασικές ψηφιακές δεξιότητες συμπεριλαμβάνεται το διάγραμμα που απεικονίζεται στην **Εικόνα 2.2** όπου φαίνεται το ποσοστό ατόμων στην Ευρωπαϊκή Ένωση με βασικές ψηφιακές δεξιότητες, ανά ηλικία και ανά επίπεδο εκπαίδευσης.

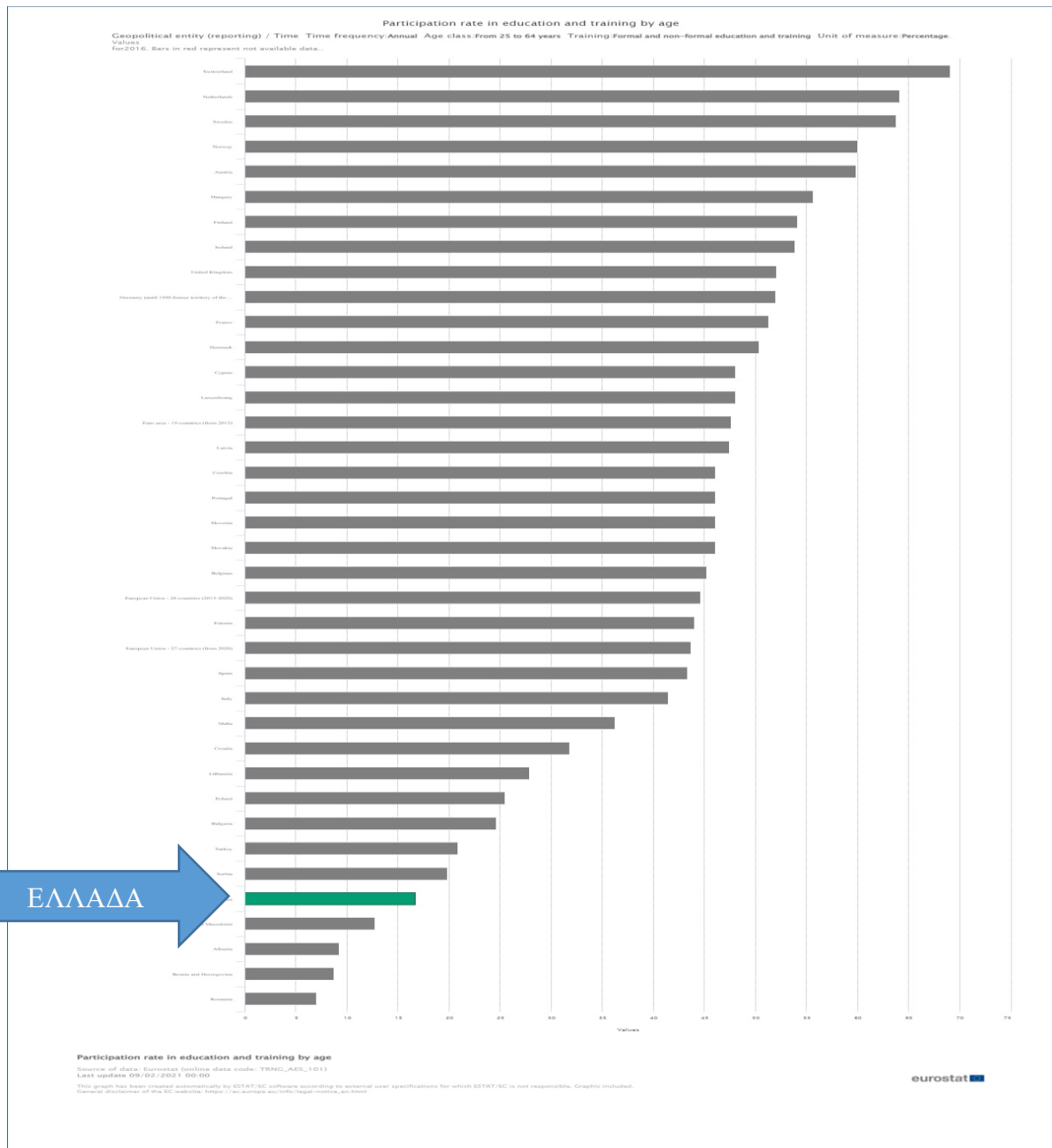


Εικόνα 2.2 Ποσοστό ατόμων στην ΕΕ με βασικές ψηφιακές δεξιότητες, ανά ηλικία και ανά επίπεδο εκπαίδευσης Πηγή Εικόνας και δεδομένων: Eurostat όπ. αναφ. στην έκθεση για «Δράσεις της ΕΕ για τη βελτίωση των χαμηλού επιπέδου ψηφιακών δεξιοτήτων» Ευρωπαϊκό Ηλεκτρικό Συνέδριο που εδρεύει στο Λουξεμβούργο.

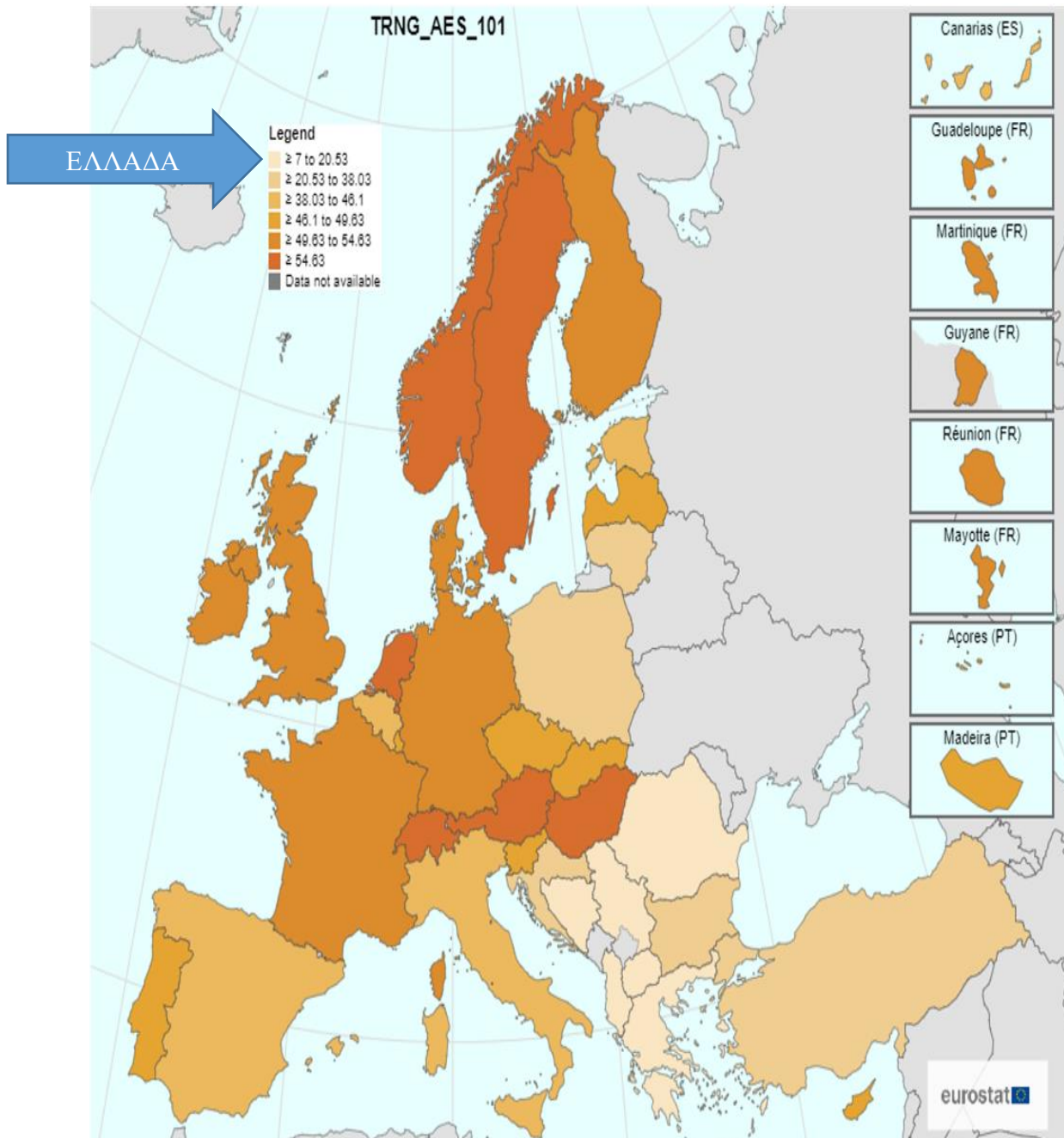
Στο διάγραμμα αυτό παρατηρούμε ότι όσο μεγαλύτερη είναι η ηλικία τόσο μικρότερο είναι το επίπεδο δεξιοτήτων. Επίσης παρατηρούμε ότι όσο χαμηλότερο είναι το επίπεδο εκπαίδευσης τόσο μικρότερο είναι το επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων. Βάσει των παραπάνω γίνεται αντιληπτή η ανάγκη ανάπτυξης των ψηφιακών δεξιοτήτων στα Σχολεία Δεύτερης Ευκαιρίας όπου και το επίπεδο εκπαίδευσης είναι χαμηλό και ο ηλικιακός μέσος όρος είναι υψηλός.

Από τα δεδομένα της στατιστικής υπηρεσίας της Ευρωπαϊκής Επιτροπής (Eurostat) που απεικονίζονται στις Εικόνες 2.3 και 2.4 παρατηρούμε το χαμηλό ποσοστό συμμετοχής στην εκπαίδευση και κατάρτιση κατά ηλικία (16.7) που εμφανίζει η χώρα μας σε σχέση με άλλες Ευρωπαϊκές χώρες. Από το γράφημα 2.4 φαίνεται ότι η Ελλάδα ανήκει στο πιο χαμηλό φάσμα χωρών που έχουν ποσοστά από 7 έως 20.53.

Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικής Πολυμεσικής Εφαρμογής για Ενήλικες με χρήση του Adobe Captivate και ο Ρόλος του Παιχνιδιού στην Εκπαίδευση Ενηλίκων

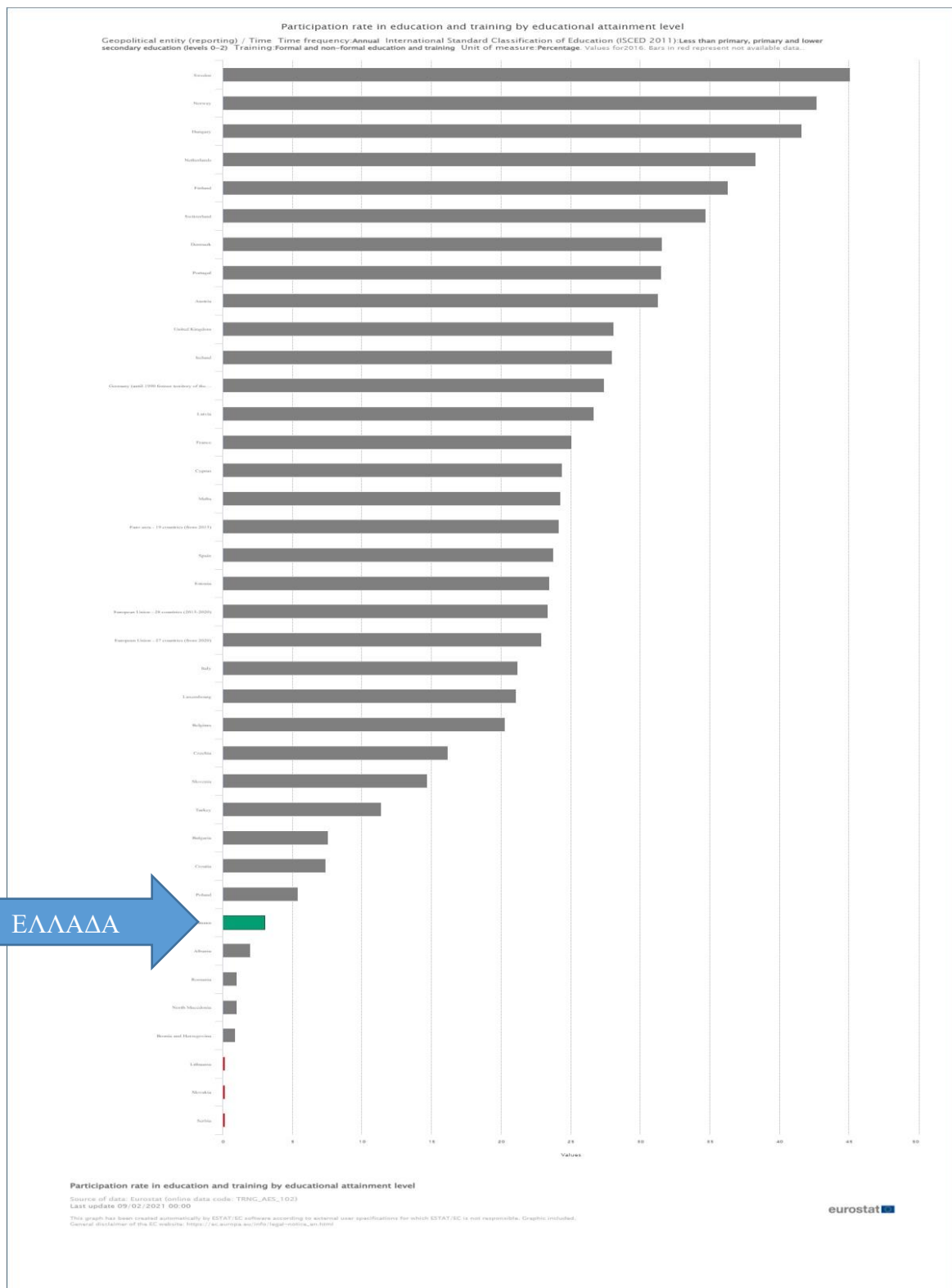


Εικόνα 2.3 Ποσοστό συμμετοχής στην εκπαίδευση και κατάρτιση κατά ηλικία (από 25 έως 64 ετών), Τυπική και μη τυπική εκπαίδευση και κατάρτιση- ετήσιο ποσοστό-2016. Πηγή εικόνας και δεδομένων: Eurostat.

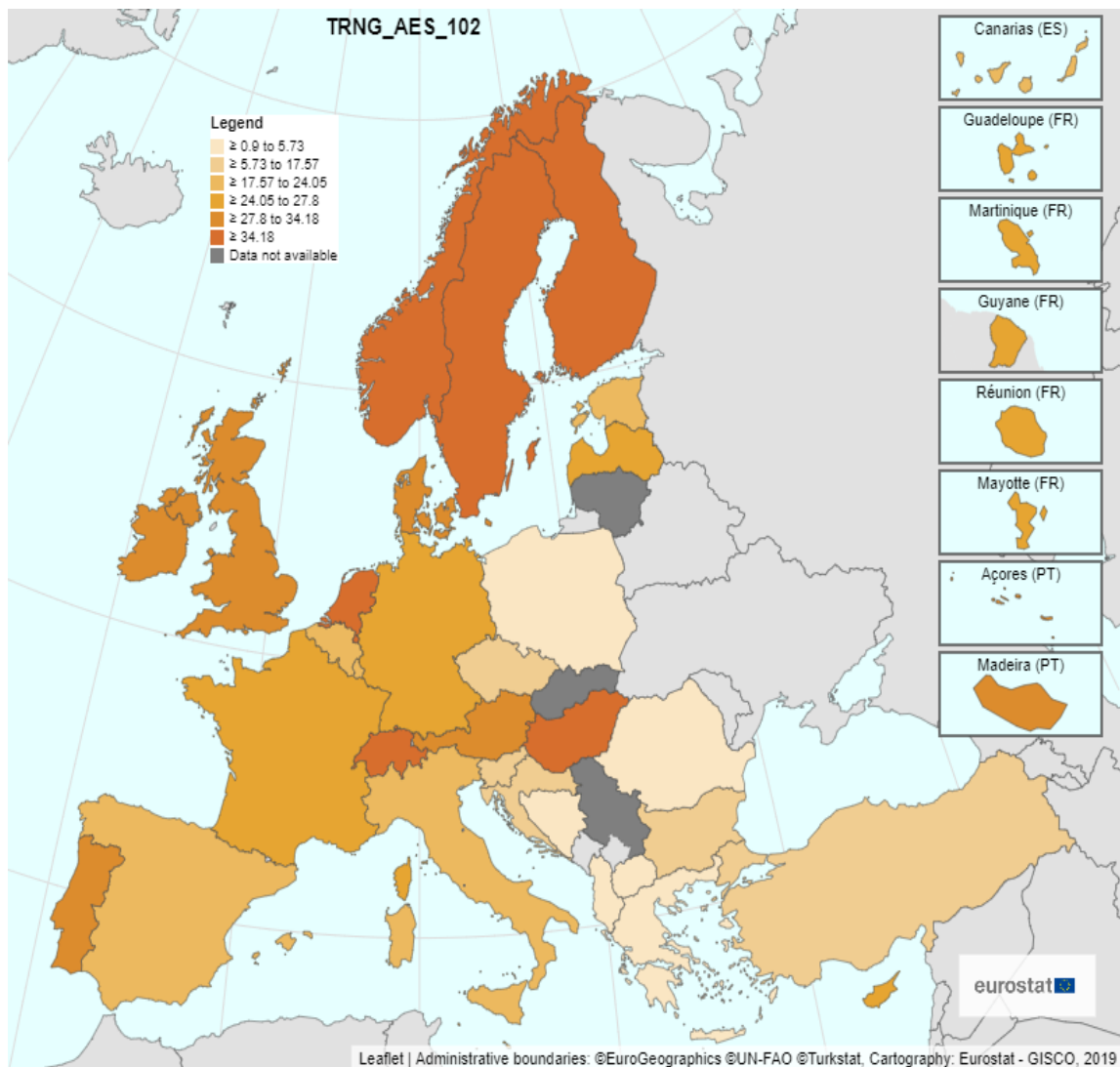


Εικόνα 2.4 Ποσοστό συμμετοχής στην εκπαίδευση και κατάρτιση κατά ηλικία (από 25 έως 64 ετών, Τοπική και μη τοπική εκπαίδευση και κατάρτιση- ετήσιο ποσοστό-2016. Πηγή εικόνας και δεδομένων: Eurostat.

Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικής Πολυμεσικής Εφαρμογής για Ενήλικες με χρήση του Adobe Captivate και ο Ρόλος του Παιχνιδιού στην Εκπαίδευση Ενηλίκων



Εικόνα 2.5 Ποσοστό συμμετοχής στην εκπαίδευση και κατάρτιση ανά μορφωτικό επίπεδο (επίπεδα 0-2 μέχρι κατώτερη δευτεροβάθμια εκπαίδευση) - Τυπική και μη τυπική εκπαίδευση και κατάρτιση- ετήσιο ποσοστό-2016. Πηγή εικόνας και δεδομένων: Eurostat.



Εικόνα 2.6 Ποσοστό συμμετοχής στην εκπαίδευση και κατάρτιση ανά μορφωτικό επίπεδο (επίπεδα 0-2 μέχρι κατώτερη δευτεροβάθμια εκπαίδευση) - Τυπική και μη τυπική εκπαίδευση και κατάρτιση- ετήσιο ποσοστό-2016. Πηγή εικόνας και δεδομένων: Eurostat.

Από τα δεδομένα της στατιστικής υπηρεσίας της Ευρωπαϊκής Επιτροπής (Eurostat) που απεικονίζονται στις Εικόνες 2.5 και 2.6 παρατηρούμε το πολύ χαμηλό ποσοστό συμμετοχής στην εκπαίδευση και κατάρτιση κατά μορφωτικό επίπεδο (περίπου 3) που εμφανίζει η χώρα μας σε σχέση με άλλες Ευρωπαϊκές χώρες. Από το γράφημα 2.3(β) φαίνεται ότι η Ελλάδα ανήκει στη χαμηλότερη κατηγορία χωρών που έχουν ποσοστά από 0.9 έως 5.73.

Εξάλλου σε έρευνα που πραγματοποιήθηκε για τη χρήση εργαλείων τηλεκπαίδευσης στα Σχολεία Δεύτερης Ευκαιρίας κατά το πρώτο κύμα της πανδημίας του COVID-19 επισημαίνουν τη σημασία της διασφάλισης ισότιμης πρόσβασης στο διαδίκτυο για όλους τους εκπαιδευόμενους ενώ προτείνουν την οικονομική υποστήριξη των εκπαιδευομένων ώστε να διαθέτουν τον κατάλληλο εξοπλισμό και σύνδεση στο διαδίκτυο, οικονομική ενίσχυση των Σχολείων Δεύτερης Ευκαιρίας για την απόκτηση εξοπλισμού που θα μπορούσαν να δανειστούν οι εκπαιδευόμενοι, επιμόρφωση των εκπαιδευτών σε θέματα χρήσης του διαδικτύου/ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και σύγχρονης και ασύγχρονης εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (Trapali et al 2022).

Κλείνοντας σε μια ενδιαφέρουσα μελέτη για τις Σύγχρονες Πολιτικές Ανάπτυξης Ψηφιακών Δεξιοτήτων στην Εκπαίδευση Ενηλίκων οι Καρανικόλα και Παναγιωτόπουλος αναδεικνύουν τα οφέλη της αξιοποίησης των ψηφιακών δεξιοτήτων στην εκπαίδευση ενηλίκων όπως αυτά υποστηρίζονται μέσα από σημαντικά κείμενα ευρωπαϊκών και διεθνών οργανισμών (Καρανικόλα και Παναγιωτόπουλος 2019).

2.9 Εκπαιδευτικό ψηφιακό παιχνίδι και εκπαίδευση ενηλίκων

Ξεκινώντας να ορίσουμε το εκπαιδευτικό ψηφιακό παιχνίδι ας δώσουμε μια ευρύτερη διάσταση του όρου παιχνίδι με την ακόλουθη διατύπωση: «Το παιχνίδι είναι η πραγματοποίηση της μάθησης μέσα από την πράξη» (Feeney, Christensen, & Moravcil, 1996). Οι Παπαδάκης και Ορφανάκης (2015) υποστηρίζουν ότι ο όρος ψηφιακό παιχνίδι αναφέρεται στα παιχνίδια που έχουν δημιουργηθεί με τη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας μπορούν να «τρέξουν» είτε σε πλατφόρμες όπως ο υπολογιστής, είτε σε «έξυπνες» συσκευές και το θεωρούν ένα σύγχρονο εργαλείο που εφόσον αξιοποιηθεί ορθά μπορεί να θεωρηθεί ένα μέσο μάθησης κατά την εκπαιδευτική διαδικασία (Παπαδάκης και Ορφανάκης 2015)

Τα εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια αποτελούν υποκατηγορία των ψηφιακών παιχνιδιών και τα τελευταία χρόνια έχουν συμπεριληφθεί στη μαθησιακή διαδικασία καθώς μπορεί να γίνουν αποτελεσματικά στην πρόσληψη νέας γνώσης και η σχέση μεταξύ εκπαιδευτικού παιχνιδιού και μάθησης να είναι εξαιρετικά παραγωγική (Habgood & Ainsworth, 2011 όπ. ανάφ. στο Κουρκούτα 2020:5).

Επιπρόσθετα τα ψηφιακά παιχνίδια είναι μια ελκυστική δραστηριότητα για τον άνθρωπο καθώς συνδυάζουν κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά (Prensky 2001 όπ. ανάφ. στο Κουρκούτα 2020:5). Τα χαρακτηριστικά αυτά κατά τον Prensky είναι:

- Είναι ένα είδος διασκέδασης που απαιτεί τη συμμετοχή του χρήστη
- Χαρακτηρίζονται από μια συγκεκριμένη δομή και διέπονται από κανόνες
- Ο στόχος που έχει το κάθε παιχνίδι αποτελεί κίνητρο για τον χρήστη
- Χαρακτηρίζονται από διαδραστικότητα και ευελιξία
- Αξιολογούν τον χρήστη και επιβραβεύουν τη νίκη
- Ο συναγωνισμός και η πρόκληση τα καθιστούν συναρπαστικά
- Αποτελούν δημιουργική απασχόληση καθώς ο παίκτης συνήθως καλείται να δώσει τη λύση ενός προβλήματος
- Υπάρχει αλληλεπίδραση με άλλους χρήστες αναφορικά τόσο με τη διαδικασία του παιχνιδιού όσο και με το αποτέλεσμα (Prensky 2001 όπ. ανάφ. στο Κουρκούτα 2020:5)

Η παιγνιοποίηση (gamification) της εκπαιδευτικής διαδικασίας είναι μία σύγχρονη πρακτική που έχει σαν στόχο τη διαμόρφωση ενός περιβάλλοντος που προωθεί την ενεργητική συμμετοχή, τη μάθηση μέσω της ψυχαγωγίας κατά την οποία αξιοποιούνται τα σύγχρονα δεδομένα (Fui-Hoon Nah et al., 2014 όπ. ανάφ. Μιχελή 2019)

Κάποιοι από τους τρόπους/μεθόδους που μπορεί να συνεισφέρει η παιγνιοποίηση στην εκπαίδευση ενηλίκων (Μιχελή 2019) είναι οι ακόλουθοι:

- Ο γνωστικός
- Ο συναισθηματικός
- Ο κοινωνικός

Η παιγνιοποίηση της εκπαιδευτικής διαδικασίας έχει θετικά αποτελέσματα αφού αυξάνει το ενδιαφέρον των μαθητών και κάνει το μάθημα πιο ελκυστικό ενώ απευθύνεται στον εκπαιδευόμενο ως ολότητα. Το το συνεχώς αυξανόμενο πλήθος εφαρμογών που χρησιμοποιούνται στον τομέα της εκπαίδευσης δείχνει ότι τα πρώτα δείγματα είναι θετικά και διαθέτουν όλα τα εχέγγυα για περαιτέρω εξέλιξή τους (Μιχελή 2019).

2.10 Στόχοι της πτυχιακής εργασίας

Οι στόχοι της εργασίας αυτής είναι η μελέτη εναλλακτικών τρόπων εκπαίδευσης ενηλίκων μέσω του ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού αλλά και σημασία του τρόπου που θα ενταχθεί το παιχνίδι στη μαθησιακή διαδικασία.

Θεωρούμε πως, αν και υπάρχει πληθώρα ψηφιακών εργαλείων, το ποσοστό ένταξής τους στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι σχετικά μικρό, γεγονός που οφείλεται τόσο στον ψηφιακό αναφαλβητισμό όσο και στο ότι οι ψηφιακές εφαρμογές δε συνοδεύονται από ένα πλαίσιο μέσω του οποίου θα συμπεριληφθούν στη διαδικασία της μάθησης.

Με αφετηρία τα στοιχεία της Eurostat και της έκθεσης για τις χαμηλές ψηφιακές δεξιότητες ατόμων χαμηλού εκπαιδευτικού επιπέδου αλλά και μεγαλύτερης ηλικίας που παραθέσαμε στην παράγραφο 2.8 θεωρούμε ότι είναι πολύ σημαντική η βελτίωση των ψηφιακών δεξιοτήτων των ενηλίκων εκπαιδευόμενων καθώς αυτή θα αυξήσει τις επαγγελματικές προοπτικές τους μέσω της απόκτησης νέων γνώσεων και δεξιοτήτων.

Οι ΤΠΕ προσφέρουν νέες προοπτικές στη διδασκαλία όπως η εξοικείωση με το ενεργητικό και διερευνητικό μοντέλο μάθησης, η απόκτηση δεξιοτήτων συνεργατικής μάθησης, η προσέγγιση των ΤΠΕ ως εργαλεία και πηγές μάθησης, η εξάσκηση στην αναζήτηση και αξιολόγηση της πληροφορίας μέσω του Διαδικτύου, η εξοικείωση με τους κανόνες χρήσης και λειτουργίας του λογισμικού (Κέκκερης 2012:2). Η συμβολή των ΤΠΕ -εκτός των άλλων - έχει σαν κυρίαρχο στόχο την καλλιέργεια της κριτικής αλλά και της δημιουργικής ικανότητας των εκπαιδευομένων, την ανάπτυξη των δεξιοτήτων συνεργασίας, της διερευνητικής μάθησης και επικοινωνίας, της καλλιέργειας αναλυτικής και συνθετικής ικανότητας, της διαμόρφωσης υπεύθυνης στάση για κοινωνικά, πολιτιστικά θέματα σε επίπεδο τοπικής κοινωνίας αλλά για εθνικά και παγκόσμια προβλήματα (Κέκκερης 2012:2).

Ο ψηφιακός αναφαλβητισμός δε θα πρέπει να είναι εμπόδιο στην καθημερινότητα των εκπαιδευομένων και θα πρέπει να αναπτυχθούν ψηφιακές δεξιότητες που θα την κάνουν πιο εύκολη. Δυσνόητες έννοιες μπορεί να γίνουν κατανοητές μέσω των ΤΠΕ καθώς προσφέρουν τη δυνατότητα εύρεσης εκπαιδευτικού υλικού του οποίου η προσβασιμότητα θα ήταν αδύνατη από άλλες πηγές ενώ

παράλληλα το εκπαιδευτικό υλικό μπορεί να οπτικοποιηθεί. (Ζαράνης και Οικονομίδης, 2008).

Στο πλαίσιο αυτό υλοποιήθηκαν δύο ψηφιακές εφαρμογές που αφορούν σε δύο διαφορετικά γνωστικά πεδία και περιλαμβάνουν ποικίλα εκπαιδευτικά παιχνίδια που δεν απαιτούν υψηλό επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων. Θεωρούμε ότι το ψηφιακό παιχνίδι και η παιχνιδιοποίηση της εκπαιδευτικής διαδικασίας θα προσελκύσει το ενδιαφέρον των εκπαιδευομένων (Μιχελή 2019) και θα κάνει την εκπαιδευτική διαδικασία πιο ευχάριστη. Μέσω των εφαρμογών που υλοποιήσαμε διασφαλίζεται η συμμετοχή αλλά και ο προσδιορισμός του τρόπου που θα προσεγγίσουν τη γνώση οι εκπαιδευόμενοι, που αποτελούν αναμφισβήτητα δύο πολύ σημαντικά στοιχεία για να αρθούν τα εμπόδια που αντιμετωπίζουν. Επιπρόσθετα, εκτός από τις ψηφιακές δεξιότητες που θα αποκτήσουν οι εκπαιδευόμενοι, θα βελτιώσουν τις γνώσεις τους σε δύο καίρια γνωστικά πεδία.

Το πρώτο πεδίο αφορά στη βελτίωση των διατροφικών συνηθειών τους, που θα τους βοηθήσει να υιοθετήσουν στάσεις που θα προστατέψουν την υγεία τους, θα απορρίψουν καθημερινές βλαβερές συνήθειες και θα έχουν μια καλύτερη ποιότητα ζωής. Επιπρόσθετα δίνεται η δυνατότητα στους εκπαιδευόμενους να αυτοαξιολογηθούν και να αποτιμήσουν την εκπαιδευτική διαδικασία. Η προσέγγιση μέσω από το παιχνίδι ρόλων και η χρήση της ψηφιακής εφαρμογής σε ομάδες δύο ατόμων που θα εναλλάσσονται, θα ενισχύσει την ενεργητική μάθηση, τη συνεργασία, τις δεξιότητες επικοινωνίας και την αυτοπεποίθηση των εκπαιδευόμενων.

Το δεύτερο πεδίο αφορά στη γνώση της αγγλικής γλώσσας και ειδικότερα των περιφραστικών ρημάτων, όπου συνήθως οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι αντιμετωπίζουν ιδιαίτερη δυσκολία. Η προσέγγιση αυτού του δύσκολου αντικειμένου μέσω μιας ψηφιακής εφαρμογής με παιχνίδια, θεωρούμε ότι θα προσελκύσει το ενδιαφέρον τους και θα βελτιώσει τη χρήση της αγγλικής γλώσσας που τόσο απαραίτητη είναι σε αρκετά επαγγέλματα (εστίαση, τουρισμός κλπ)

Κλείνοντας, να αναφέρουμε ότι ο Νίτσε πίστευε πως σε «...κάθε αυθεντικό άνθρωπο υπάρχει ένα παιδί που θέλει να παίζει» και ακόμη ότι «...η ωριμότητα του ανθρώπου είναι να ξαναβρεί τη σοβαρότητα με την οποία έπαιζε όταν ήταν παιδί» (Πέρσυ 2010).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3^ο

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΝΤΑΞΗΣ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΕΝΗΛΙΚΩΝ

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΝΤΑΞΗΣ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΕΝΗΛΙΚΩΝ

3.1 Εισαγωγή

Ένα από τα εμπόδια στη μάθηση των ενηλίκων εκπαιδευόμενων αποτελούν τόσο οι παγιωμένες γνώσεις, απόψεις και στάσεις που έχουν, τα παγιωμένα γνωστικά σχήματα όσο και η δυσκολία τους να υιοθετήσουν νέα δεδομένα (Παπάνης και Ρουμελιώτου 2007).

Το χρονικό διάστημα που έχει μεσολαβήσει από την τυπική εκπαίδευση, έχει απομακρύνει τον εκπαιδευόμενο από τη μαθησιακή διαδικασία, γεγονός που αντανακλά στη δυσκολία πρόσληψης νέας γνώσης. Επιπρόσθετα, οι παγιωμένες απόψεις των ενηλίκων εκπαιδευόμενων προσφέρουν μια συναισθηματική «ασφάλεια» που δεν ανατρέπει εύκολα την ισορροπία της καθημερινότητας που βιώνουν. Από την άλλη πλευρά, οι οικογενειακές, επαγγελματικές και κοινωνικές υποχρεώσεις πιέζουν χρονικά τον ενήλικα εκπαιδευόμενο καθιστώντας τον χρόνο του πολύτιμο.

Τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των εκπαιδευόμενων και η κοινωνική πραγματικότητα που βιώνουν είναι, εξάλλου, παράμετροι που οφείλουμε να λάβουμε υπόψη ενώ η απόκτηση γνώσεων, δεξιοτήτων και η υιοθέτηση στάσεων θα πρέπει στοχεύει στην ενεργή συμμετοχή τους στην οικονομική, κοινωνική και πολιτιστική ζωή του τόπου τους και στη βελτίωση της αυτοεκτίμησής τους.

Επομένως, η προσέγγιση της εκπαιδευτικής διαδικασίας θα πρέπει να γίνεται με τρόπο ελκυστικό και να προσαρμόζεται στις ανάγκες των ενηλίκων εκπαιδευόμενων. Το πεδίο της εκπαίδευσης ενηλίκων απαιτεί, εκτός από συμμετοχικές μεθόδους μάθησης, την ένταξη των βέλτιστων εκπαιδευτικών μέσων σύμφωνα με τις ανάγκες των εκπαιδευόμενων. Καθώς οι τελευταίες μεταβάλλονται με ποικίλους τρόπους, γίνεται κατανοητό ότι η μαθησιακή διαδικασία είναι δυναμική και είναι αναγκαία μια συνεχή αναζήτηση νέων συνδυαστικών τεχνικών από την πλευρά του εκπαιδευτή. Βάσει των παραπάνω στη συνέχεια προτείνουμε μια αναλυτική εκπαιδευτική πρόταση ένταξης της ψηφιακής εφαρμογής για τη διατροφή.

3.2 Μεθοδολογία ένταξης της ψηφιακής εφαρμογής για τη διατροφή

Η μεθοδολογία της ένταξης της ψηφιακής εφαρμογής θα πρέπει να ακολουθήσει τις αρχές εκπαίδευσης ενηλίκων και να εφαρμοστεί με ένα συνδυασμό τεχνικών μάθησης. Η προσέγγιση του θέματος θα πραγματοποιηθεί μέσω της ενεργητικής συμμετοχής και του κριτικού στοχασμού των ενηλίκων εκπαιδευόμενων με στόχο τη βελτίωση των διατροφικών τους συνηθειών μέσω διαφόρων εκπαιδευτικών μέσων και τεχνικών τις οποίες θα παρουσιάσουμε στη συνέχεια. Σημειώνουμε ότι τα ακόλουθα αποτελούν προτάσεις που θα πρέπει να προσαρμοστούν στις ομάδες – στόχους σύμφωνα με τις ιδιαιτερότητές τους.

3.3 Στοιχεία υλοποίησης της διδακτικής πρότασης

Το προφίλ των εκπαιδευομένων είναι ενήλικοι εκπαιδευόμενοι απόφοιτοι δημοτικού ανεξαρτήτως φύλου και εργασιακής κατάστασης που μπορεί να παρακολουθούν τον Β΄ Κύκλο Σχολείων Δεύτερης Ευκαιρίας. Η ενότητα της εν λόγω διδακτικής πρότασης εντάσσεται στα διδακτικά πεδία των φυσικών επιστημών και της πληροφορικής ενώ η διάρκεια εφαρμογής της μπορεί να είναι δεκαπέντε ώρες.

Πιο αναλυτικά οι στόχοι και οι επιδιώξεις της εκπαιδευτικής δραστηριότητας ήταν

Σε επίπεδο γνώσεων

- να γνωρίσουν τα οφέλη που έχει η υγιεινή διατροφή
- να αναγνωρίζουν και να διακρίνουν τα συντηρητικά στα τρόφιμα,
- να επιλέγουν υγιεινά τρόφιμα και να ελέγχουν αυτά που καταναλώνουν.

Σε επίπεδο δεξιοτήτων

- να μπορούν να αποκωδικοποιήσουν τις ονομασίες των συντηρητικών,
- να προτιμούν φρέσκα συστατικά όταν μαγειρεύουν,
- να οργανώνουν σωστά τις αγορές τροφίμων και τα γεύματά τους και

Σε επίπεδο στάσεων

- να υιοθετήσουν έναν υγιεινό τρόπο διατροφής,
- να απορρίπτουν τα συσκευασμένα τρόφιμα
- να απορρίπτουν το γρήγορο και «έτοιμο» φαγητό,
- να συνθέτουν υγιεινές συνταγές,
- να προτιμούν το σπιτικό φαγητό και τη μεσογειακή διατροφή

Πίνακας 3.1 Αναλυτική πρόταση σχεδιασμού της εκπαιδευτικής ενότητας για τη διατροφή

ΘΕΜΑΤΑ - ΥΠΟΕΝΟΤΗΤΕΣ	ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΘΕΜΑΤΟΣ (ώρες)	ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ	ΒΑΣΙΚΑ ΕΠΙΟΠΤΙΚΑ ΜΕΣΑ
Εισαγωγή στο θέμα της διατροφής	3	Καταιγισμός ιδεών, Εμπλουτισμένη εισήγηση, Παιχνίδι ρόλων, Ομάδες εργασίας και Πρακτικές Ασκήσεις μέσω της Πολυμεσικής Εφαρμογής	H/Y Power Point, Πίνακας, Πολυμεσική Εφαρμογή Φύλλο Αξιολόγησης
Χημικά πρόσθετα και τα συντηρητικά στη διατροφή μας	3	Παιχνίδι ρόλων, Εμπλουτισμένη εισήγηση, Ομάδες εργασίας και Πρακτικές Ασκήσεις μέσω της Πολυμεσικής Εφαρμογής	Πίνακας, H/Y βίντεο, Πολυμεσική Εφαρμογή, Φύλλο Αξιολόγησης
Τα οφέλη της υγιεινής διατροφής και ο κίνδυνος των συσκευασμένων και έτοιμων γευμάτων	3	Παιχνίδι ρόλων, Καταιγισμός ιδεών, Εμπλουτισμένη εισήγηση, Ομάδες εργασίας και Πρακτικές Ασκήσεις μέσω της Πολυμεσικής Εφαρμογής	Πίνακας, H/Y power point, Πολυμεσική Εφαρμογή, Φύλλο Αξιολόγησης
Βιταμίνες και Ιχνοστοιχεία	3	Παιχνίδι ρόλων, Εμπλουτισμένη εισήγηση, Ερωτήσεις- απαντήσεις, Ομάδες εργασίας και Πρακτικές Ασκήσεις μέσω της Πολυμεσικής Εφαρμογής	Πίνακας, H/Y power point, Πολυμεσική Εφαρμογή, Φύλλο Αξιολόγησης
Αφομοίωση και κριτικός στοχασμός στις βασικές αρχές υγιεινής διατροφής και αξιολόγηση	3	Παιχνίδι ρόλων, Εμπλουτισμένη εισήγηση, Ερωτήσεις -απαντήσεις Ομάδες εργασίας και Πρακτικές Ασκήσεις μέσω της Πολυμεσικής Εφαρμογής	Πίνακας, H/Y power point, Πολυμεσική Εφαρμογή, Φύλλο Αξιολόγησης

Μπορούμε, επομένως, να εισάγουμε το υπό μελέτη θέμα αρχικά μέσω του καταιγισμού ιδεών καθώς η τεχνική αυτή δεν απαιτεί εξειδικευμένες γνώσεις. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να συμμετέχουν χωρίς φόβο ή/και άγχος και να αξιοποιήσουν τις αντιλήψεις που έχουν. Η συλλογή ιδεών μέσω του καταιγισμού ιδεών μπορεί να

Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικής Πολυμεσικής Εφαρμογής για Ενήλικες με χρήση του Adobe Captivate και ο Ρόλος του Παιχνιδιού στην Εκπαίδευση Ενηλίκων

χρησιμοποιηθεί σε ένα μεταγενέστερο στάδιο της εκπαιδευτικής αυτής δράσης όπως προτείνουν οι Βασάλα και Φλογαΐτη (Βασάλα και Φλογαΐτη 2002).

Στη συνέχεια μπορεί να ακολουθήσει εμπλουτισμένη εισήγηση η οποία μας δίνει τη δυνατότητα παρουσίασης του θέματος σε σύντομο χρονικό διάστημα με διακοπές για παρεμβάσεις, παρατηρήσεις ή/και ερωτήσεις των εκπαιδευόμενων. Είναι σημαντικό η εισήγηση να είναι σύντομη και στοχευμένη για να μην κουράσει τους εκπαιδευόμενους.

Εν συνεχεία, ακολουθεί το παιχνίδι ρόλων με ένα σενάριο σχετικό με τη διατροφή. Στο Παράρτημα Α της παρούσας εργασίας υπάρχει ένα σενάριο για το παιχνίδι ρόλων που έχει δημοσιευθεί στο συνέδριο «Εκπαίδευση στον 21ο αιώνα: Ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, της δημιουργικότητας και της καινοτομίας» με θέμα: «Η Βελτίωση των Διατροφικών Συνηθειών των Εκπαιδευόμενων με τη Χρήση Θεατρικού Δρώμενου» (Μπράβου κ.α. 2020).

Αφού παρουσιάσουμε αναλυτικά το σενάριο, που θα αποτελέσει τη βάση για το παιχνίδι ρόλων, οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να επιλέξουν να ενταχθούν, όπως προτείνει η Μπαγιατάη σε τρεις ομάδες όσοι και οι ρόλοι στο δρώμενο και να τους δοθεί η δυνατότητα να συζητήσουν μεταξύ τους όση ώρα θεωρούν απαραίτητη (Μπαγιατάη 2014). Από κάθε ομάδα θα υπάρχει ένας ηθοποιός που σε κάθε ενότητα θα αλλάζει με άτομα της ομάδας του ώστε να συμμετέχουν όλοι οι εκπαιδευόμενοι στο παιχνίδι ρόλων. Αφού διαβάσουμε το σενάριο στην ολομέλεια μπορούμε να ξεκινήσουμε το παιχνίδι ρόλων. Με αυτό τον τρόπο το παιχνίδι ρόλων αποτελεί τον συνδετικό κρίκο για όλες τις επόμενες υποενότητες. Όπως, εξάλλου, αναφέρουν οι Τσιμπουκλή και Φίλιπς, το παιχνίδι ρόλων «εμπεριέχει εκπαιδευτικά οφέλη που στοχεύουν στη βελτίωση και ανάπτυξη των επιθυμητών συμπεριφορών και ικανοτήτων που εξετάζονται στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα» (Τσιμπουκλή και Φίλιπς 2010). Το στοιχείο αυτό θεωρούμε ότι θα αποτελέσει τον κυρίαρχο λόγο της ενεργητικής συμμετοχής των εκπαιδευόμενων σε όλη την ενότητα (Lucardiea 2014).

Μπορεί στη συνέχεια να ακολουθήσει η τεχνική της μελέτης περίπτωσης όπου θα διερευνηθεί σε μεγαλύτερο βάθος το υπό μελέτη θέμα και με αυτόν τον τρόπο οι εκπαιδευόμενοι θα εξετάσουν μέσα από την «ειδική περίπτωση», το συνολικό πρόβλημα που ανακύπτει σε σχέση με τα χημικά πρόσθετα και τα συντηρητικά στη διατροφή μας. Η εκπαιδευτική ενότητα μπορεί να ολοκληρωθεί με τις πρακτικές

ασκήσεις σε ομάδες μέχρι δύο άτομα κατά τη διάρκεια της οποίας οι εκπαιδευόμενοι θα ασχοληθούν με τα ψηφιακά παιχνίδια για αρχάριους της εφαρμογής που αναπτύξαμε. Όταν ολοκληρωθεί η πρώτη ενότητα διάρκειας τεσσάρων ωρών οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να συμπληρώσουν το φύλλο αξιολόγησης της ενότητας.

Η δεύτερη υποενότητα, όπως και όλες οι επόμενες, μπορεί να ξεκινήσει με το παιχνίδι ρόλων με διαφορετικούς πρωταγωνιστές και να ακολουθήσει μια ολιγόλεπτη εμπλουτισμένη εισήγηση. Επιπρόσθετα, μπορούμε να καλέσουμε ειδικό διαιτολόγο που θα παρουσιάσει αναλυτικά τα χημικά πρόσθετα και τα συντηρητικά στους εκπαιδευόμενους και να ακολουθήσει οργανωμένη συζήτηση όπου θα τεθούν ερωτήματα από τους εκπαιδευόμενους. Με την εργασία σε ομάδες μπορούν οι εκπαιδευόμενοι να ασχοληθούν με την ψηφιακή εφαρμογή και να παίξουν με τα παιχνίδια που διαθέτει.

Η επόμενη εκπαιδευτική δραστηριότητα αρχίζει με το παιχνίδι ρόλων και ακολουθεί ο καταγισμός ιδεών στα αντικείμενα των χημικών πρόσθετων και των συντηρητικών. Στη συνέχεια μπορεί να γίνει ολιγόλεπτη εμπλουτισμένη εισήγηση ώστε να δοθούν οι απαραίτητες γνώσεις πριν την επίσκεψη στο πεδίο. Εν συνεχεία οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να πραγματοποιήσουν επισκέψεις σε καταστήματα τροφίμων, να καταγράψουν τα συστατικά των προϊόντων που αγοράζουν συνήθως και στη συνέχεια να επιστρέψουν στο σχολείο και να αναζητήσουν πληροφορίες στο διαδίκτυο σχετικά με τα συντηρητικά, τα χημικά πρόσθετα και τις τοπικές υγιεινές συνταγές. Η έρευνα αυτή έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον, καθώς με αυτό τον τρόπο μπορούν να ελέγχουν και να εντοπίζουν τα επιβλαβή συστατικά με μεγαλύτερη ευκολία και να οργανώνουν έτσι καλύτερα τις αγορές τους. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν στη συνέχεια να παίξουν με τα ψηφιακά παιχνίδια της εφαρμογής για τη διατροφή και τέλος αξιολογήσουν την εκπαιδευτική αυτή δραστηριότητα που μπορεί να διαρκέσει πέντε ώρες.

Η προτελευταία δραστηριότητα μπορεί πάλι να ξεκινήσει με το παιχνίδι ρόλων και αυτή τη φορά με διαφορετικούς πρωταγωνιστές. Εν συνεχεία μπορεί να γίνει εμπλουτισμένη εισήγηση για τις εναλλακτικές προτάσεις διατροφής και ερωτήσεις απαντήσεις πάνω στο υπό μελέτη θέμα. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν στη συνέχεια να ασχοληθούν με την πολυμεσική εφαρμογή και να αξιολογήσουν την εκπαιδευτική διαδικασία.

Η τελευταία ενότητα της εκπαιδευτικής δράσης αρχίζει με το παιχνίδι ρόλων με διαφορετικούς πρωταγωνιστές, εμπλουτισμένη εισήγηση και ερωτήσεις απαντήσεις. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να παίξουν με τα παιχνίδια της ψηφιακής εφαρμογής και αυτοαξιολογηθούν με το τεστ αξιολόγησης που διαθέτει η εφαρμογή. Η ενότητα μπορεί να ολοκληρωθεί με την αξιολόγηση όλης της εκπαιδευτικής δραστηριότητας.

Πρέπει να σημειώσουμε ότι οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να εισάγουν την εφαρμογή στο κινητό τους ώστε εάν θέλουν να ασχοληθούν και στον ελεύθερο χρόνο τους με τα παιχνίδια της εφαρμογής.

3.4 Μεθοδολογία ένταξης της ψηφιακής εφαρμογής για τα περιφραστικά ρήματα

Με παρόμοιο τρόπο θα πρέπει να εντάξουμε και την ψηφιακή εφαρμογή για τα περιφραστικά ρήματα της αγγλικής γλώσσας στην εκπαιδευτική διαδικασία. Λαμβάνοντας υπόψη το γεγονός ότι οι εκπαιδευόμενοι στα Σχολεία Δεύτερης Ευκαιρίας δε γνωρίζουν επί το πλείστον αγγλικά, θα πρέπει η εφαρμογή αυτή να ενταχθεί με παιγνιώδη τρόπο στην εκπαιδευτική διαδικασία. Επιπρόσθετα, η εφαρμογή αυτή προτείνεται για τον Β' Κύκλο στα ΣΔΕ που έχουν ήδη διδαχθεί τα βασικά στοιχεία της αγγλικής γλώσσας στον Α' Κύκλο Σπουδών.

Επίσης, θα πρέπει να σημειωθεί ότι η εφαρμογή μπορεί να παραμετροποιηθεί βάσει των εκπαιδευτικών αναγκών και να απλοποιηθεί ή να γίνει πιο πολύπλοκη εφόσον αυτό κριθεί απαραίτητο. Βάσει των ανωτέρω, προτείνουμε τον ακόλουθο σχεδιασμό της εκπαιδευτικής ενότητας όπως φαίνεται στον Πίνακα 3.2

3.5 Στοιχεία υλοποίησης της διδακτικής πρότασης

Το προφίλ των εκπαιδευομένων είναι ενήλικοι εκπαιδευόμενοι απόφοιτοι δημοτικού ανεξαρτήτως φύλου και εργασιακής κατάστασης που μπορεί να παρακολουθούν τον Β' Κύκλο Σχολείων Δεύτερης Ευκαιρίας. Η ενότητα της εν λόγω διδακτικής πρότασης

Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικής Πολυμεσικής Εφαρμογής για Ενήλικες με χρήση του Adobe Captivate και ο Ρόλος του Παιχνιδιού στην Εκπαίδευση Ενηλίκων

εντάσσεται στα διδακτικά πεδία των αγγλικών και της πληροφορικής ενώ η διάρκεια εφαρμογής της μπορεί να είναι δεκαπέντε ώρες.

Πιο αναλυτικά οι στόχοι και οι επιδιώξεις της εκπαιδευτικής δραστηριότητας ήταν

Σε επίπεδο γνώσεων

- να γνωρίσουν τα βασικά περιφραστικά ρήματα
- να διακρίνουν τα περιφραστικά ρήματα στην αγγλική γλώσσα

Σε επίπεδο δεξιοτήτων

- να χρησιμοποιούν με άνεση τα βασικά περιφραστικά ρήματα
- να συμπεριλαμβάνουν στον λόγο τους τα περιφραστικά ρήματα

Σε επίπεδο στάσεων

- να κατανοήσουν τη διαφορετική δομή της ελληνικής από την αγγλική γλώσσα
- κατά τη χρήση της αγγλικής γλώσσας σε προκαταρκτικό στάδιο να μη μεταφράζουν απευθείας από την ελληνική
- να έρθουν σε επαφή με διαφορετικές κουλτούρες και πολιτισμούς

Πίνακας 3.2 Αναλυτική Πρόταση σχεδιασμού της εκπαιδευτικής ενότητας για τα περιφραστικά ρήματα στην αγγλική γλώσσα

ΘΕΜΑΤΑ - ΥΠΟΕΝΟΤΗΤΕΣ	ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΘΕΜΑΤΟΣ (ώρες)	ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ	ΒΑΣΙΚΑ ΕΠΟΠΤΙΚΑ ΜΕΣΑ
Εισαγωγή στο θέμα των περιφραστικών ρημάτων	3	Καταιγισμός ιδεών, Εμπλουτισμένη εισήγηση, Παιχνίδι ρόλων, Ερωτήσεις-Απαντήσεις, Ομάδες εργασίας και Πολυμεσική Εφαρμογή	H/Y Power Point, Πίνακας, Πολυμεσική Εφαρμογή Φύλλο Αξιολόγησης
Βασικά περιφραστικά ρήματα – Μέρος Α	3	Παιχνίδι ρόλων, Εμπλουτισμένη εισήγηση, Περιορισμένη Μελέτη Περίπτωσης, Ομάδες εργασίας και Πολυμεσική Εφαρμογή	Πίνακας, H/Y βίντεο, Πολυμεσική Εφαρμογή, Φύλλο Αξιολόγησης
Βασικά περιφραστικά ρήματα – Μέρος Β	3	Παιχνίδι ρόλων, Καταιγισμός ιδεών, Εμπλουτισμένη εισήγηση, Πρακτική Άσκηση, Ομάδες εργασίας και Πολυμεσική Εφαρμογή	Πίνακας, H/Y power point, Πολυμεσική Εφαρμογή, Φύλλο Αξιολόγησης
Περιφραστικά ρήματα που χρησιμοποιούνται στην καθημερινή ζωή – Μέρος Α	3	Παιχνίδι ρόλων, Εμπλουτισμένη εισήγηση, Ερωτήσεις- απαντήσεις, Πρακτική Άσκηση, Ομάδες εργασίας και Πολυμεσική Εφαρμογή	Πίνακας, H/Y power point, Πολυμεσική Εφαρμογή, Φύλλο Αξιολόγησης
Περιφραστικά ρήματα που χρησιμοποιούνται στην καθημερινή ζωή – Μέρος Β	3	Παιχνίδι ρόλων, Εμπλουτισμένη εισήγηση, Ερωτήσεις -απαντήσεις, Ομάδες εργασίας και Πολυμεσική Εφαρμογή	Πίνακας, H/Y power point, Πολυμεσική Εφαρμογή, Φύλλο Αξιολόγησης

Μπορούμε επομένως να εισάγουμε το υπό μελέτη θέμα αρχικά μέσω του καταγισμού ιδεών για τα βασικά περιφραστικά ρήματα. Στη συνέχεια μπορεί να ακολουθήσει εμπλουτισμένη εισήγηση η οποία μας δίνει τη δυνατότητα παρουσίασης του θέματος σε σύντομο χρονικό διάστημα όπου οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να κάνουν ερωτήσεις ή/και παρεμβάσεις. Είναι σημαντικό η εισήγηση να είναι σύντομη και στοχευμένη για να μην κουράσει τους εκπαιδευόμενους.

Εν συνεχεία ακολουθεί το παιχνίδι ρόλων με ένα σενάριο σχετικό με τα περιφραστικά ρήματα. Για παράδειγμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί το ακόλουθο σενάριο:

«Εργαζόμαστε ως σερβιτόροι σε ένα εστιατόριο που έχει πελάτες από όλον τον κόσμο καθώς βρίσκεται σε τουριστική περιοχή. Οι πελάτες που μόλις έχουν έρθει στο εστιατόριο είναι αλλοδαποί, γνωρίζουν λίγα αγγλικά και μας καλούν για να παραγγείλουν. Ο σερβιτόρος έχει μόλις ξεκινήσει κάποια μαθήματα αγγλικών και μάλιστα έχει ιδιαίτερη έφεση στα περιφραστικά ρήματα. Ο ιδιοκτήτης του εστιατορίου, που δε γνωρίζει και αυτός καλά αγγλικά, σπεύδει για να βοηθήσει. Ο μόνος που γνωρίζει άπταιστα αγγλικά είναι ένας θαμώνας του εστιατορίου ο οποίος, όμως, είναι αρκετά ιδιόρρυθμος και οξύθυμος. Πώς θα καταφέρουμε να πάρουμε την παραγγελία από τους αλλοδαπούς πελάτες χρησιμοποιώντας βασικές γνώσεις της αγγλικής γλώσσας και βασικά περιφραστικά ρήματα;»

Για το παιχνίδι ρόλων μπορούμε να δώσουμε ένα λεξικό βασικών αγγλικών όρων σε κάθε ομάδα αλλά και έναν κατάλογο φράσεων και βασικών περιφραστικών ρημάτων ώστε εκπαιδευόμενοι να μπορούν να συνεννοηθούν μεταξύ τους.

Αφού παρουσιάσουμε αναλυτικά το σενάριο που θα αποτελέσει τη βάση για το παιχνίδι ρόλων οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να επιλέξουν να ενταχθούν, όπως προτείνει η Μπαγιάτη Ε. (2014), σε ομάδες όσοι και οι ρόλοι του σεναρίου και να τους δοθεί η δυνατότητα να συζητήσουν μεταξύ τους για να προετοιμαστούν. Από κάθε ομάδα θα υπάρχει ένας ηθοποιός που σε κάθε εκπαιδευτική ενότητα θα αλλάζει με άτομα της ομάδας του ώστε να συμμετέχουν όλοι οι εκπαιδευόμενοι στο παιχνίδι ρόλων.

Με αυτό τον τρόπο το παιχνίδι ρόλων θα αποτελεί τον συνδετικό κρίκο για όλες τις επόμενες υποενότητες. Η εκπαιδευτική ενότητα μπορεί να ολοκληρωθεί με τις

πρακτικές ασκήσεις σε ομάδες μέχρι δύο άτομα κατά τη διάρκεια της οποίας οι εκπαιδευόμενοι θα ασχοληθούν με τα ψηφιακά παιχνίδια για αρχάριους, της εφαρμογής που αναπτύξαμε. Όταν ολοκληρωθεί η πρώτη ενότητα οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να συμπληρώσουν το φύλλο αξιολόγησης της ενότητας.

Η δεύτερη υποενότητα, όπως και όλες οι επόμενες, μπορεί να ξεκινήσει με το παιχνίδι ρόλων με διαφορετικούς πρωταγωνιστές και να ακολουθήσει μια ολιγόλεπτη εμπλουτισμένη εισήγηση. Στη συνέχεια μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε την τεχνική «Περιορισμένη μελέτη περίπτωσης» που σύμφωνα με τον Καραλή αφορά σε ένα μικρής εμβέλειας θέμα που μπορεί να επεξεργαστεί σύντομα (Καραλής 2007). Μπορούμε λοιπόν να χωρίσουμε τους εκπαιδευόμενους σε ομάδες 4-5 ατόμων και να προβάλλουμε μικρούς διαλόγους στα αγγλικά χωρίς υπότιτλους. Η κάθε ομάδα μπορεί να παρουσιάσει στην ολομέλεια το περιεχόμενο των διαλόγων. Με την εργασία σε ομάδες δύο ατόμων μπορούν οι εκπαιδευόμενοι να ασχοληθούν με την ψηφιακή εφαρμογή και να παίξουν με τα παιχνίδια. Τέλος, θα αξιολογήσουν την εκπαιδευτική διαδικασία με τα φύλλα αξιολόγησης.

Η επόμενη εκπαιδευτική δραστηριότητα αρχίζει με το παιχνίδι ρόλων και ακολουθεί ο καταγισμός ιδεών με αντικείμενο τα περιφραστικά ρήματα. Στη συνέχεια μπορεί να γίνει ολιγόλεπτη εμπλουτισμένη εισήγηση ώστε να δοθούν οι απαραίτητες γνώσεις. Με τις Ερωτήσεις – Απαντήσεις μπορούν οι εκπαιδευόμενοι να αφομοιώσουν βασικά περιφραστικά ρήματα που έχουν διδαχθεί. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν στη συνέχεια να παίξουν με τα ψηφιακά παιχνίδια της εφαρμογής και τέλος αξιολογήσουν την εκπαιδευτική αυτή δραστηριότητα που μπορεί να διαρκέσει τέσσερις ώρες.

Η προτελευταία δραστηριότητα μπορεί πάλι να ξεκινήσει με το παιχνίδι ρόλων και αυτή τη φορά με διαφορετικούς πρωταγωνιστές. Εν συνεχεία, μπορεί να γίνει εμπλουτισμένη εισήγηση για τα περιφραστικά ρήματα που χρησιμοποιούνται στην καθημερινή ζωή των αγγλόφωνων. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν στη συνέχεια να ασχοληθούν με την πολυμεσική εφαρμογή και να αξιολογήσουν την εκπαιδευτική διαδικασία.

Η τελευταία ενότητα της εκπαιδευτικής δράσης αρχίζει με το παιχνίδι ρόλων με διαφορετικούς πρωταγωνιστές, στη συνέχεια ακολουθεί η εμπλουτισμένη εισήγηση και ολοκληρώνεται κατά το μεγαλύτερο μέρος της με τις ερωτήσεις - απαντήσεις. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να παίξουν με τα παιχνίδια της ψηφιακής εφαρμογής και

Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικής Πολυμεσικής Εφαρμογής για Ενήλικες με χρήση του Adobe Captivate και ο Ρόλος του Παιχνιδιού στην Εκπαίδευση Ενηλίκων

αυτοαξιολογηθούν στις γνώσεις που αποκόμισαν με το τεστ αξιολόγησης που διαθέτει η εφαρμογή. Η ενότητα μπορεί να ολοκληρωθεί με την αξιολόγηση όλης της εκπαιδευτικής δραστηριότητας.

Σημειώνουμε ότι τα παραπάνω αποτελούν προτάσεις και ένα πλαίσιο στο οποίο μπορούν να ενταχθούν οι εφαρμογές μας. Η εκπαιδευτική διαδικασία είναι δυναμική και θα πρέπει να προσαρμόζεται στις ανάγκες των εκπαιδευομένων. Εξάλλου, με την αξιολόγηση που γίνεται σε κάθε ενότητα, μπορούμε να εξάγουμε συμπεράσματα σχετικά με το ποιες τεχνικές είναι κατάλληλες στην ομάδα στόχο την οποία εκπαιδεύουμε. Αν αφουγκραστούμε τις ανάγκες των εκπαιδευόμενων και επιλέξουμε τις τεχνικές μάθησης που μπορούν να προσαρμοστούν στις ιδιαιτερότητές τους τότε θα έχουμε το επιθυμητό μαθησιακό αποτέλεσμα.

Τέλος, σημειώνουμε ότι οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να εισάγουν των εφαρμογή στο κινητό τους ή στο προσωπικό υπολογιστή τους ώστε να ασχοληθούν στον ελεύθερο χρόνο τους με τα ψηφιακά παιχνίδια.

3.6 Βασικές Παράμετροι και Περιορισμοί Υλοποίησης Πολυμεσικών Εφαρμογών

Ο σκοπός ανάπτυξης της εφαρμογής είναι η ενίσχυση της εκπαιδευτικής διαδικασίας μέσω ψηφιακών εκπαιδευτικών εφαρμογών. Η εφαρμογές απευθύνονται σε εκπαιδευόμενους ΣΔΕ του Β' Κύκλου σπουδών και προτείνεται λόγω της διαδραστικότητας και του παιγνιώδους τρόπου προσέγγισης της γνώσης.

Είναι σημαντικό να εντάξουμε το ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι στη μαθησιακή διαδικασία καθώς έχει αποδειχθεί ότι είναι αξιοσημείωτα τα οφέλη του. Η εφαρμογή θα υλοποιηθεί μέσω του Adobe Captivate που διαθέτει ποικίλες δυνατότητες παρουσίασης του εκπαιδευτικού υλικού όσο και δυνατότητα σχεδιασμού πολλών εκπαιδευτικών παιχνιδιών. Τα πλεονεκτήματα της εφαρμογής αυτής είναι:

- Μπορεί εύκολα να εισαχθεί το παιδαγωγικό υλικό
- Η τρόποι παρουσίασης του εκπαιδευτικού υλικού ποικίλουν

Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικής Πολυμεσικής Εφαρμογής για Ενήλικες με χρήση του Adobe Captivate και ο Ρόλος του Παιχνιδιού στην Εκπαίδευση Ενηλίκων

- Η παρουσίαση του εκπαιδευτικού υλικού είναι απλή στη διαχείριση και ευχάριστη για τους εκπαιδευόμενους
- Τα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια που μπορεί να αναπτυχθούν είναι ελκυστικά για τους εκπαιδευόμενους
- Υπάρχει η δυνατότητα αυτοαξιολόγησης του χρήστη
- Η εφαρμογή παραμετροποιείται εύκολα βάσει των αναγκών των εκπαιδευομένων
- Δε είναι απαραίτητες οι εξειδικευμένες γνώσεις για την παραμετροποίηση της εφαρμογής
- Η χρήση της πολυμεσικής εφαρμογής μπορεί να γίνει κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας
- Το κόστος της εφαρμογής είναι μικρό σχετικά με τα πλεονεκτήματα και τα οφέλη που προσφέρει

Θα πρέπει να αναφέρουμε ότι καθώς η ομάδα – στόχος που αναφέρονται οι εφαρμογές δεν έχει ιδιαίτερες ψηφιακές δεξιότητες θα πρέπει η διδακτική πρόταση να γίνει διαθεματικά. Ο ένας από τους δύο άξονες των παραπάνω προτάσεων θα πρέπει να είναι ο γραμματισμός της Πληροφορικής ώστε να δοθούν οι απαραίτητες κατευθύνσεις από τους εκπαιδευτές. Στο παραπάνω πλαίσιο οι εφαρμογές που αναπτύχθηκαν είναι εξαιρετικά απλές και εύχρηστες ώστε να μπορούν να χρησιμοποιηθούν από εκπαιδευόμενους που έχουν από λίγες έως καθόλου ψηφιακές δεξιότητες.

Επίσης τα παιχνίδια διαθέτουν μια διαβάθμιση δυσκολίας, ώστε οι εκπαιδευόμενοι αρχικά να ασχοληθούν με αυτά που απαιτούν στοιχειώδεις γνώσεις στα αντικείμενα και σταδιακά να μεταβούν στις πιο απαιτητικές εφαρμογές.

Επιπρόσθετα θεωρούμε σημαντικό να ενημερώσουμε τους εκπαιδευόμενους για άλλες εκπαιδευτικές εφαρμογές στα αντίστοιχα γνωστικά πεδία ώστε να αυξήσουν τόσο τις ψηφιακές δεξιότητές τους όσο και να είναι ενημερωμένοι για την πληθώρα εκπαιδευτικών εφαρμογών που διαθέτει το διαδίκτυο.

Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικής Πολυμεσικής Εφαρμογής για Ενήλικες με χρήση του Adobe Captivate και ο Ρόλος του Παιχνιδιού στην Εκπαίδευση Ενηλίκων

Τέλος, σημειώνουμε ότι οι εφαρμογές που αναπτύξαμε και υλοποιήσαμε με το Adobe Captivate μπορούν να υλοποιηθούν με πληθώρα άλλων εργαλείων ανοιχτού κώδικα που υπάρχουν διαθέσιμα στον Παγκόσμιο Ιστό. Κλείνοντας, θεωρούμε πολύ σημαντικό τον τρόπο που θα ενταχθούν οι εφαρμογές στην εκπαιδευτική διαδικασία αλλά και ότι το εκπαιδευτικό υλικό θα πρέπει να είναι προσαρμοσμένο στις ανάγκες των εκπαιδευομένων.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4^ο

ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΨΗΦΙΑΚΩΝ

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

4.1 Εφαρμογή Βελτίωσης Διατροφικών Συνηθειών

Η παρούσα διδακτική πρόταση αφορά στη μελέτη της βελτίωσης των διατροφικών συνθηκών των ενηλίκων εκπαιδευομένων που φοιτούν στον Β' Κύκλο Σπουδών των Σχολείων Δεύτερης Ευκαιρίας. Η προσέγγιση του θέματος μπορεί να πραγματοποιηθεί μέσα από τον γραμματισμό των Φυσικών Επιστημών και της Πληροφορικής ώστε να αναδειχθεί η βαρύτητα της έρευνας και του κριτικού στοχασμού στις καθημερινές μας συνήθειες (Κόκκος 2010).

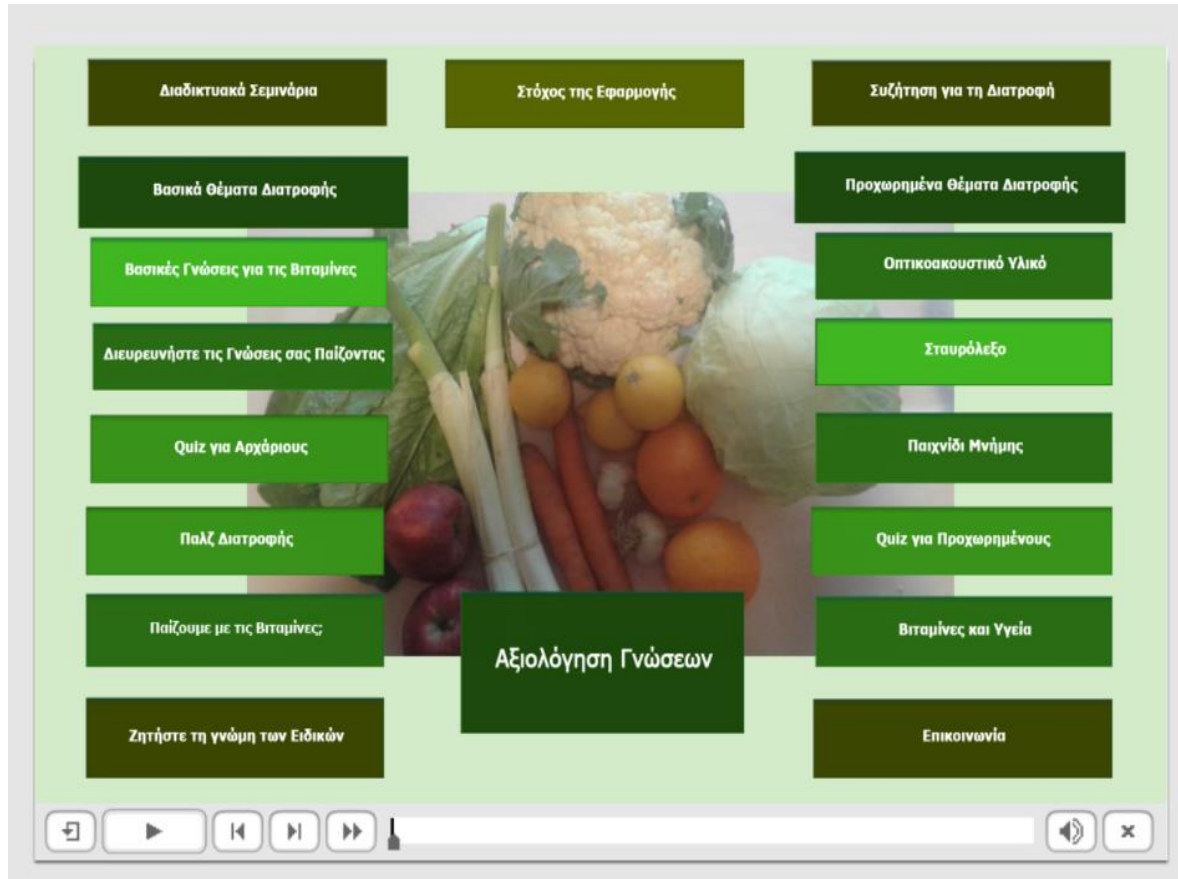
Ο σχεδιασμός των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων έγινε με τρόπο ώστε να διασφαλιστεί η ενεργή συμμετοχή των εκπαιδευομένων αφού έχει διαπιστωθεί ότι όταν συμμετέχουν στη μαθησιακή διαδικασία είναι πιο δεκτικοί σε νέες γνώσεις και αλλάζουν στάσεις και συμπεριφορές με μεγαλύτερη προθυμία (Rogers 1999).

Βάσει των παραπάνω οι θεωρητικές γνώσεις τους συνδέονται με καταστάσεις της καθημερινής ζωής ενώ παράλληλα ασκούν τις γνωστικές και κοινωνικές τους δεξιότητες και εκφράζονται συναισθηματικά μέσα από αυτές (Jarvis, 2004).

Επιπλέον οι εκπαιδευόμενοι θα θέσουν οι ίδιοι τους στόχους τους από την έναρξη της εκπαιδευτικής ενότητας ενώ μέσω της ενεργητικής συμμετοχής και του του κριτικού στοχασμού θα διαμορφωθεί το τελικό μαθησιακό αποτέλεσμα.

Στόχος αυτής της διαθεματικής δραστηριότητας είναι η βελτίωση των διατροφικών συνθηκών και η ορθή ενημέρωσή τους σε θέματα που αφορούν στη διατροφή τους. Παράλληλα μέσα από τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες δίνεται η ευκαιρία να ενημερωθούν για τα συντηρητικά στα τρόφιμα μέσω του κριτικού στοχασμού και της ενεργητικής συμμετοχής στη μαθησιακή διαδικασία (Κόκκος 2010). Βαθύτερος αλλά κυρίαρχος στόχος ήταν να αρθούν τα πιθανά εμπόδια που αντιμετωπίζουν οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι στις νέες γνώσεις, να διαμορφώσουν και να αξιολογήσουν οι ίδιοι τη μαθησιακή διαδικασία.

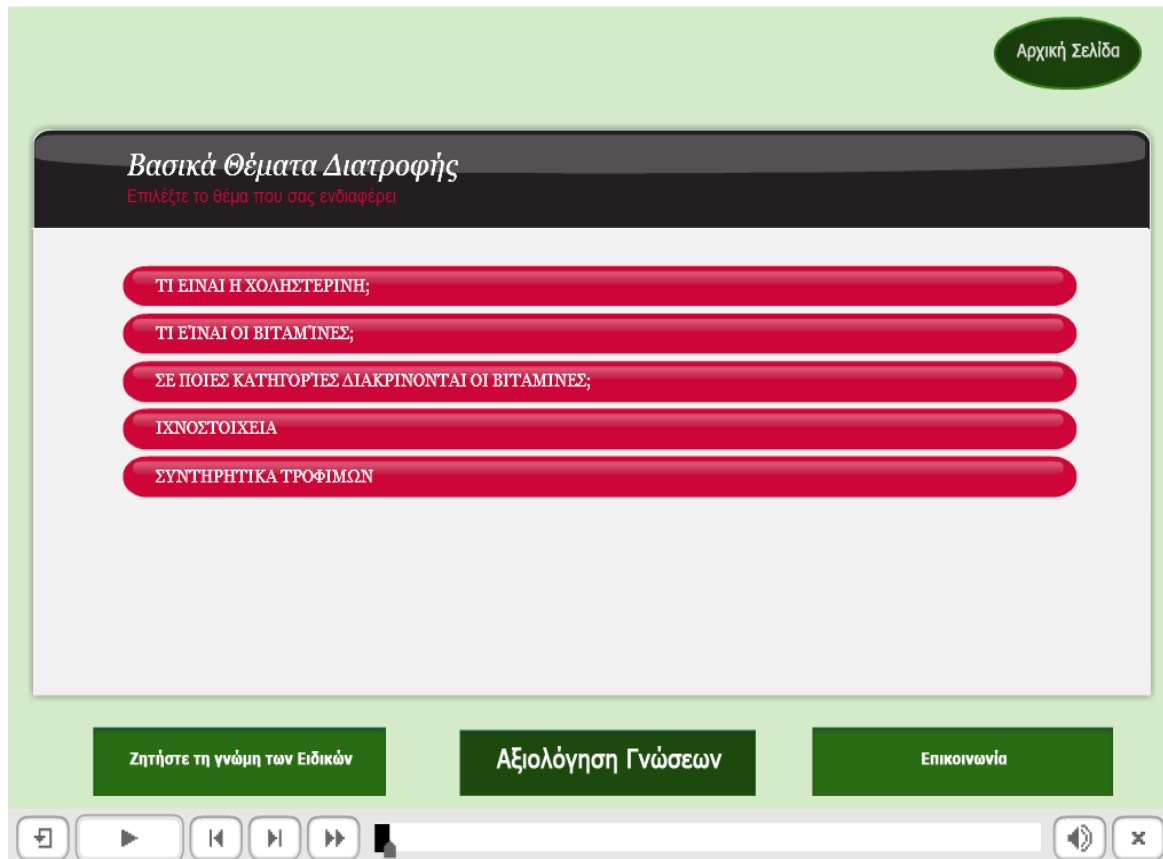
Η εφαρμογή μας έχει την ακόλουθη μορφή:



Εικόνα 4.1 Η εκπαιδευτική εφαρμογή για τη διατροφή

Ξεκινώντας από αριστερά συναντάμε στο μενού τα «Διαδικτυακά Σεμινάρια» που διασυνδέουν την εφαρμογή μας με το δικτυακό τόπο του σχολείου όπου μπορούν να δημιουργηθούν σεμινάρια ασύγχρονης ή/και σύγχρονης εκπαίδευσης στο πεδίο.

Ακολουθούν στο μενού τα «Βασικά Θέματα Διατροφής» όπου έχουμε εισάγει στην εφαρμογή μας βασικές γνώσεις πάνω στο πεδίο:



Εικόνα 4.2 Εφαρμογή Βασικά Θέματα Διατροφής

Στη συνέχεια έχουμε εισάγει στην εφαρμογή μας μέσω του μενού «Βασικές Γνώσεις για τις βιταμίνες και τη θετική επίδρασή τους στον οργανισμό του ανθρώπου.

Στο επόμενο μενού «Διερευνήστε τις γνώσεις σας παίζοντας» έχουμε ένα παιχνίδι μνήμης που αφορά στην επίδραση που έχουν τα τρόφιμα στην αντιμετώπιση ασθενειών.

Στο «Quiz για αρχάριους» έχουμε ένα παιχνίδι για τις βιταμίνες και στη θετική επίδρασή τους στον οργανισμό μας.

Ακολουθεί ένα «Παζλ Διατροφής» του οποίου οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να ενώσουν τα κομμάτια ώστε να δημιουργηθεί η πυραμίδα της μεσογειακής διατροφής.

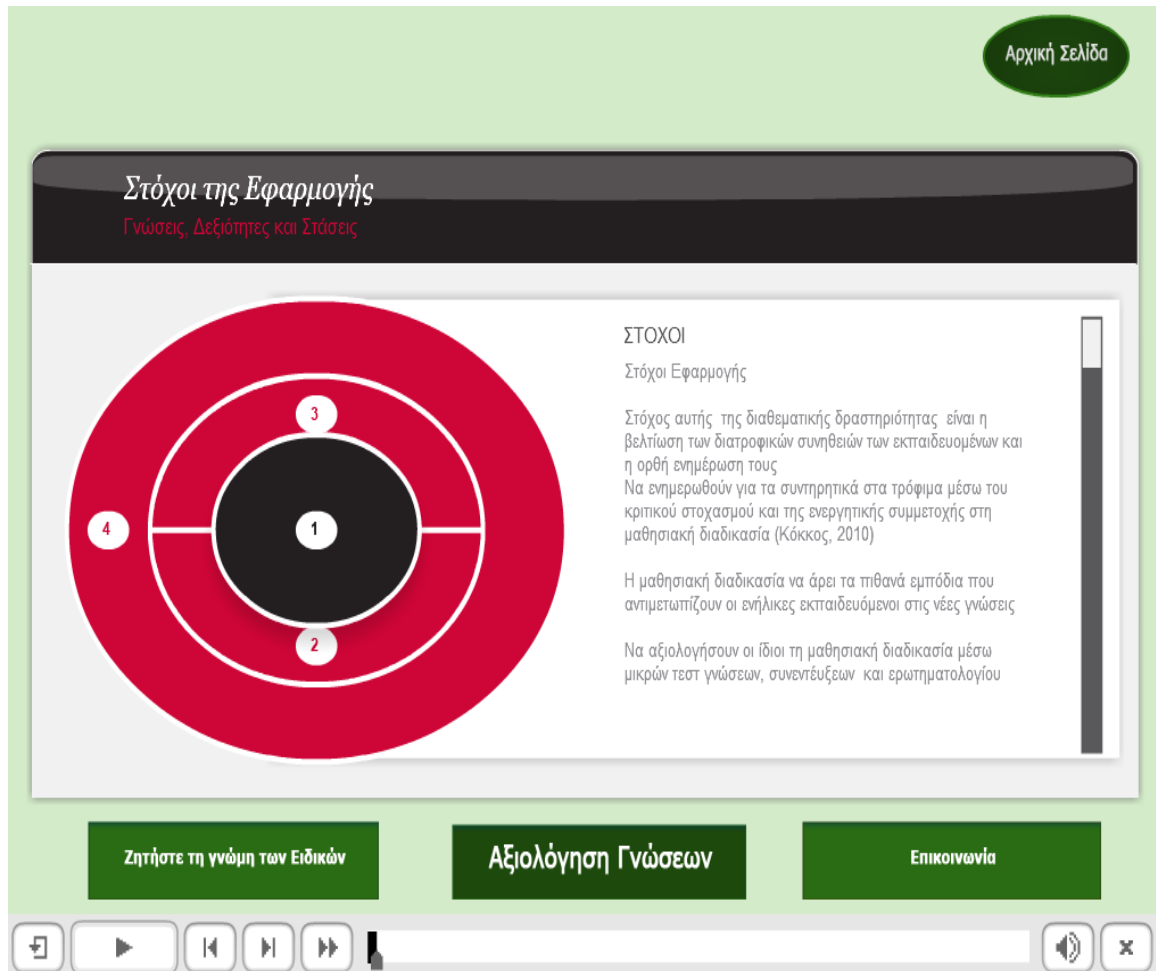
Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικής Πολυμεσικής Εφαρμογής για Ενήλικες με χρήση του Adobe Captivate και ο Ρόλος του Παιχνιδιού στην Εκπαίδευση Ενηλίκων

Στη συνέχεια στο μενού «Παίζουμε με τις βιταμίνες έχουμε ένα παιχνίδι για τις βιταμίνες που σχετίζεται με το άγχος, την κόπωση αλλά και την ευεξία.



Εικόνα 4.3 Ψηφιακό παιχνίδι για τις βιταμίνες

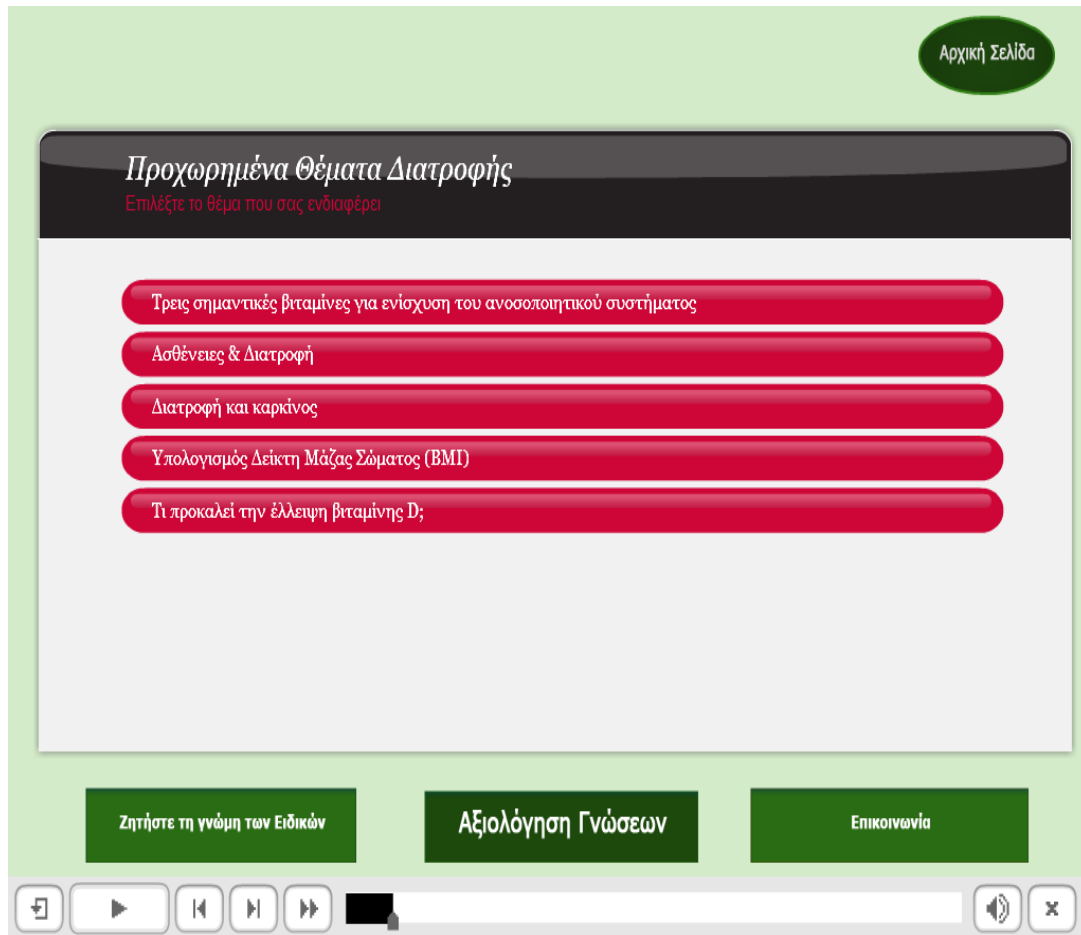
Στο πάνω μέρος της εφαρμογής έχουμε τους στόχους της



Εικόνα 4.4 Στόχοι της εφαρμογής

Δεξιά στο μενού έχουμε τη «Συζήτηση για τη διατροφή» όπου μπορούμε να διασυνδέσουμε την εφαρμογή με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης του σχολείου μας

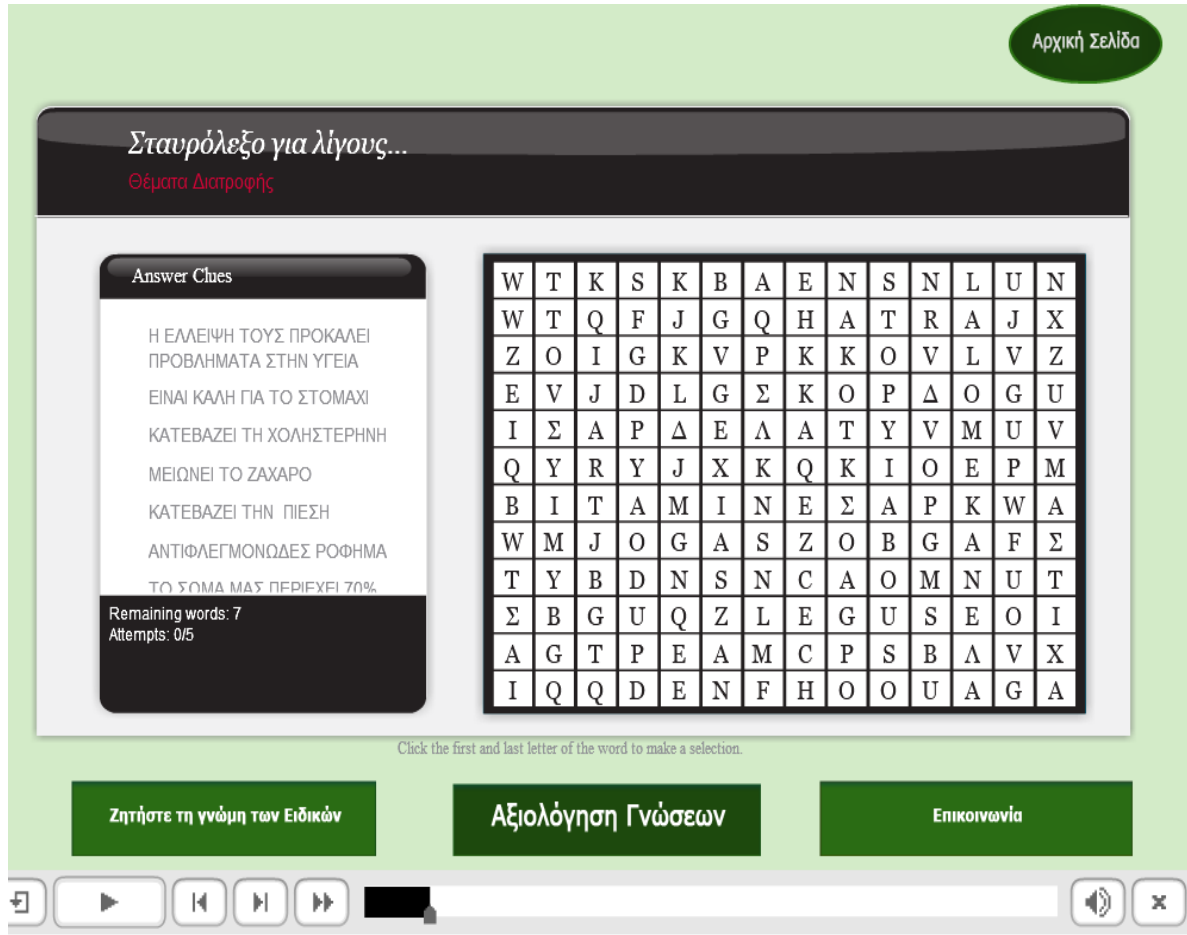
Στο μενού «Προχωρημένα Θέματα Διατροφής» έχουμε εισαγάγει στην εφαρμογή θέματα που συσχετίζουν τη διατροφή με ασθένειες αλλά και τον υπολογισμό του Δείκτη Μάζας Σώματος.



Εικόνα 4.5 Προχωρημένα θέματα διατροφής

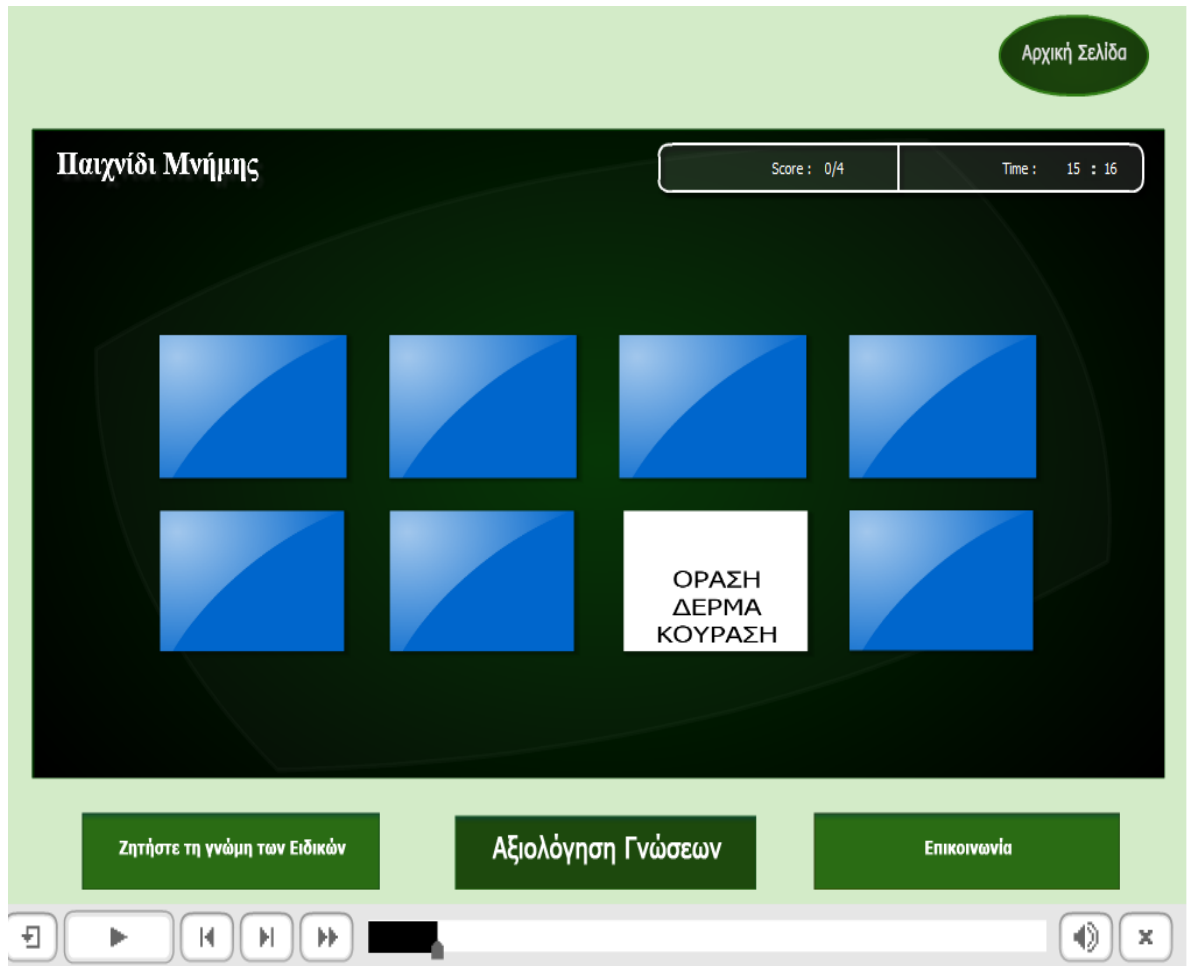
Στο μενού «Οπτικοακουστικό Υλικό» έχουμε επιλέξει κάποια σημαντικά βίντεο που αφορούν στη διατροφή.

Στο μενού «Σταυρόλεξο» έχουμε ερωτήσεις που αφορούν πιο προχωρημένα θέματα διατροφής.



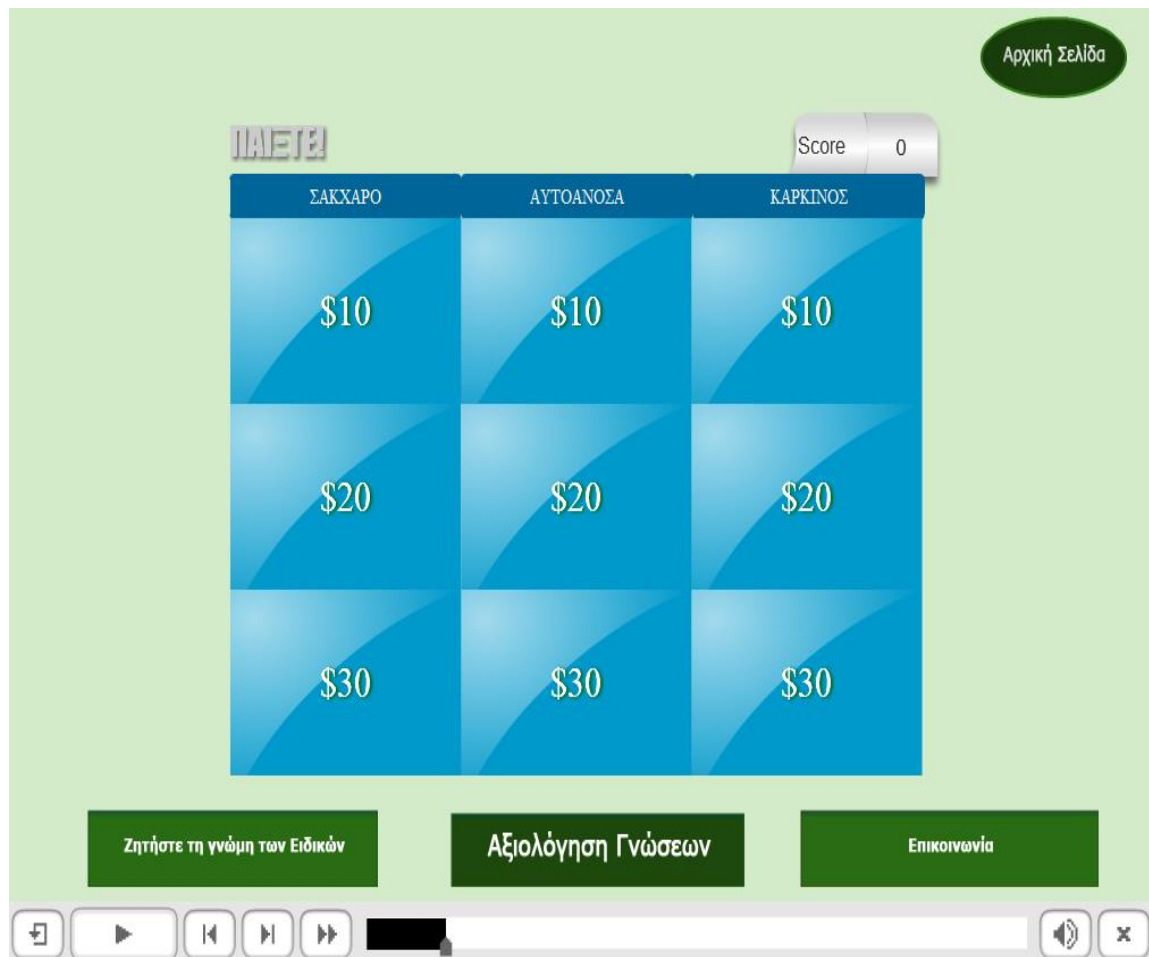
Εικόνα 4.6 Σταυρόλεξο σε θέματα διατροφής

Στο «Παιχνίδι μνήμης» έχουμε παραμετροποιήσει ένα παιχνίδι με κάρτες μνήμης που αφορούν σε βιταμίνες και τα οφέλη για την υγεία μας.



Εικόνα 4.7 Παιχνίδι μνήμης σε θέματα βιταμινών

Στο μενού Quiz για προχωρημένους έχουμε ένα πάζλ για την Μεσογειακή διατροφή. Ενώ τέλος στο μενού «Βιταμίνες και Υγεία» έχουμε ένα πιο δύσκολο παιχνίδι τη διατροφή και τη συσχέτισή της με ασθένειες.



Εικόνα 4.8 Παιχνίδι μνήμης και συσχέτισης της διατροφής με ασθένειες



Εικόνα 4.9 Μορφή του Παιχνιδιού συσχέτισης της διατροφής με ασθένειες

Τέλος στην «Αξιολόγηση Γνώσεων» έχουμε ένα τεστ αυτοαξιολόγησης με ερωτήσεις που αφορούν σε θέματα διατροφής δείγμα των οποίων φαίνεται στη συνέχεια:

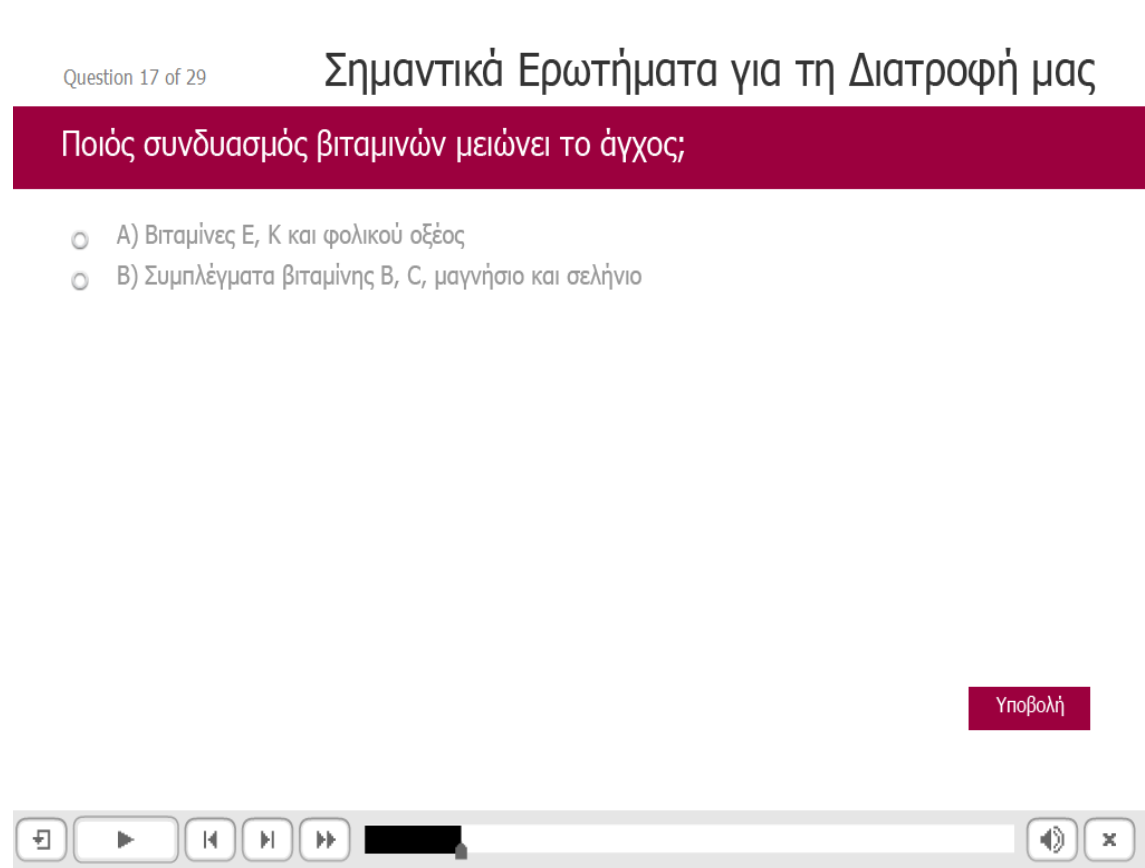
Question 17 of 29

Σημαντικά Ερωτήματα για τη Διατροφή μας

Ποιός συνδυασμός βιταμινών μειώνει το άγχος;

- A) Βιταμίνες E, K και φολικού οξέος
- B) Συμπλέγματα βιταμίνης B, C, μαγνήσιο και σελήνιο

Υποβολή



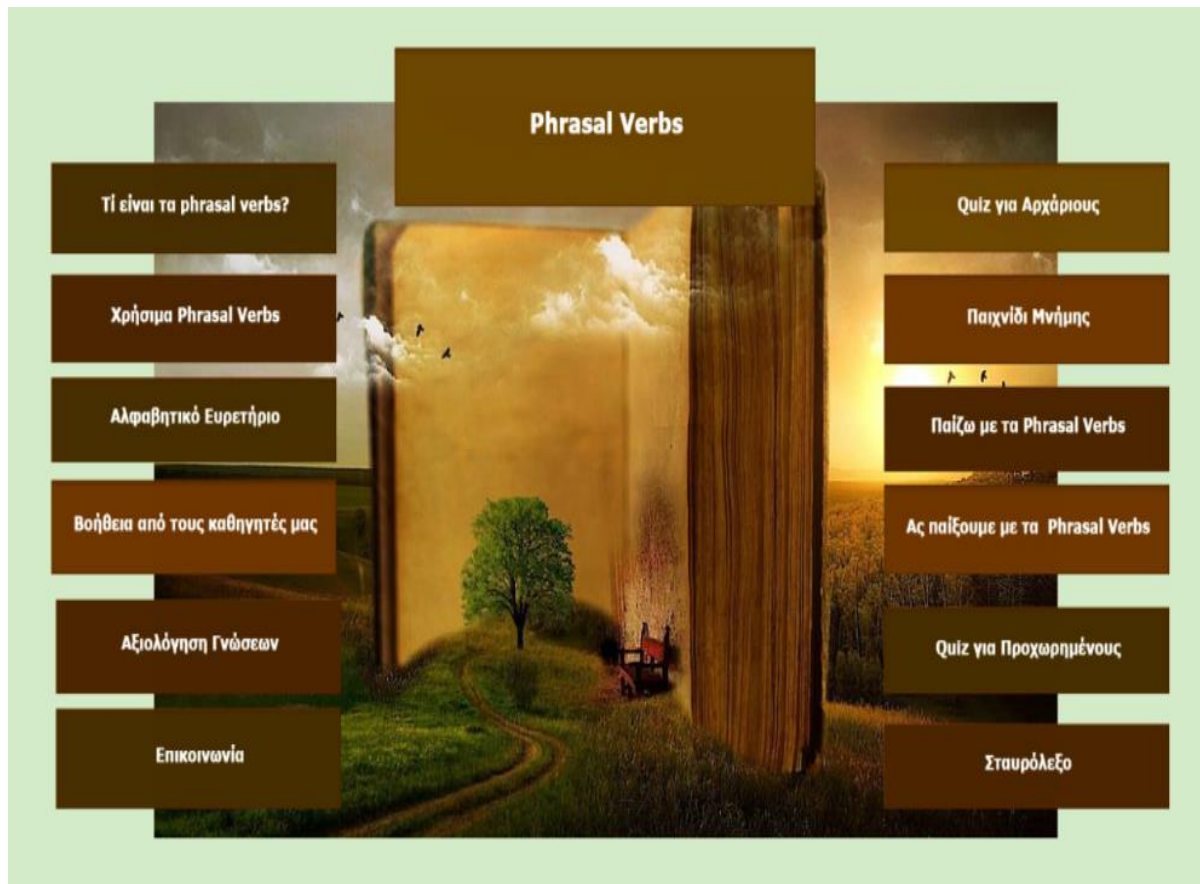
Εικόνα 4.10 Αυτό-αξιολόγηση γνώσεων εκπαιδευομένων

4.2 Εφαρμογή Χρήσης Περιφραστικών Ρημάτων

Η παρούσα διδακτική πρόταση αφορά στην ορθή χρήση των περιφραστικών ρημάτων της αγγλικής γλώσσας από ενήλικες εκπαιδευόμενους που φοιτούν στον Β' Κύκλο Σπουδών των Σχολείων Δεύτερης Ευκαιρίας. Η προσέγγιση του θέματος μπορεί να πραγματοποιηθεί μέσα από τον γραμματισμό των Αγγλικών και της Πληροφορικής.

Ο σχεδιασμός των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων έγινε- όπως και στην προηγούμενη εφαρμογή- με την ενεργό συμμετοχή των εκπαιδευομένων ώστε να είναι πιο δεκτικοί σε νέες γνώσεις και στον μετασχηματισμό απόψεων και στάσεων (Rogers 1999).

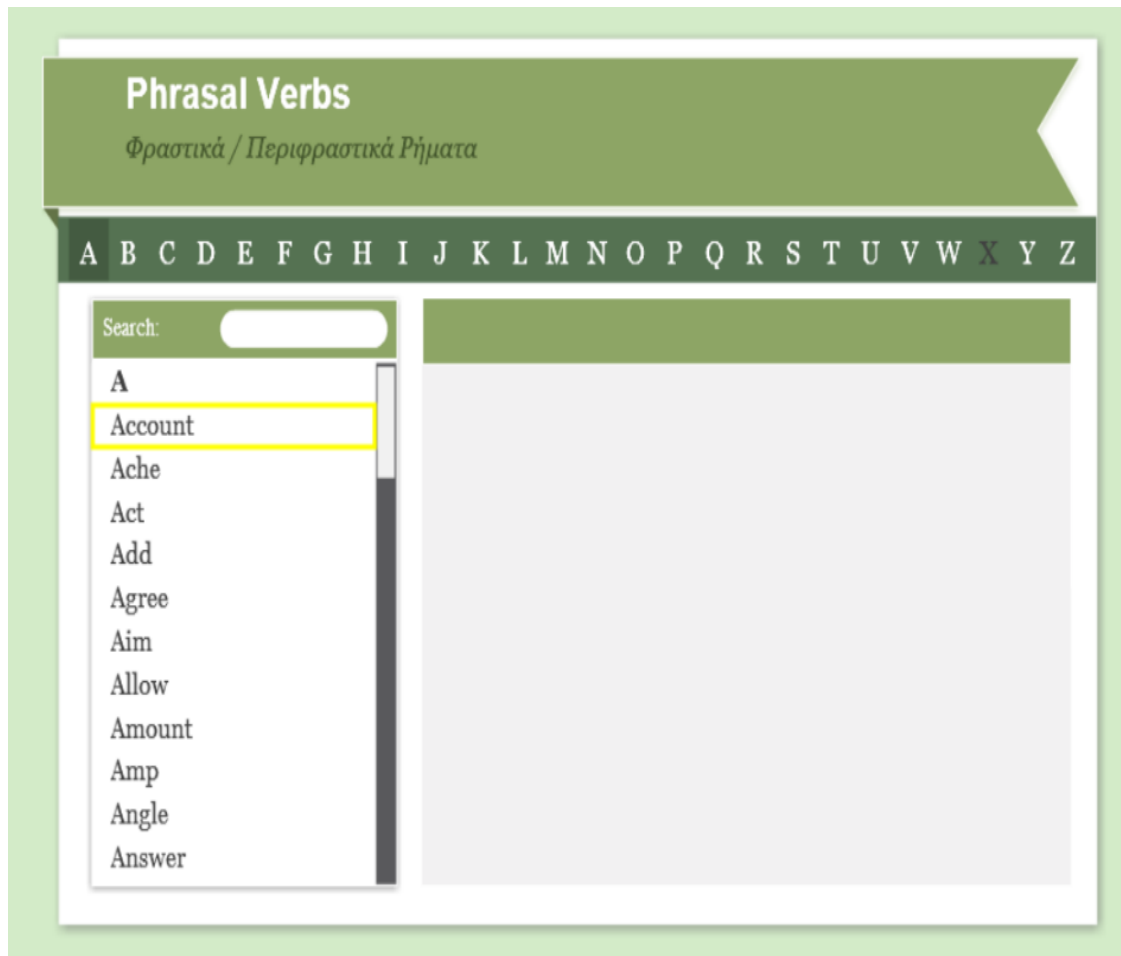
Η εφαρμογή μας έχει την ακόλουθη μορφή:



Εικόνα 4.11 Μορφή της εφαρμογής για τα περιφραστικά ρήματα της αγγλικής γλώσσας- Πηγή Εικόνας Παράρτημα Β:Α.1

Σημειώνουμε ότι η εφαρμογή αν και πραγματεύεται τη χρήση περιφραστικών ρημάτων στην αγγλική γλώσσα είναι στα Ελληνικά ώστε να είναι πιο φιλική σε χρήστες που δεν έχουν ιδιαίτερες γνώσεις στη γλώσσα.

Ξεκινώντας από το αριστερό μενού «Τι είναι τα Phrasal Verbs» περιγράφεται αναλυτικά η έννοια των περιφραστικών ρημάτων και στη συνέχεια ακολουθεί μια παρουσίαση των βασικών περιφραστικών ρημάτων μέσω του υπομενού «Χρήσιμα Phrasal Verbs».Ακολουθεί ένα αλφαβητικό ευρετήριο περιφραστικών ρημάτων όπως φαίνεται στην Εικόνα 4.12.



Εικόνα 4.12 Αλφαβητικό ευρετήριο περιφραστικών ρημάτων

Στη συνέχεια έχουμε την επικοινωνία με τους καθηγητές του σχολείου που διασυνδέει την εφαρμογή με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης του σχολείου και με το eclass του Σχολείου.

Στην επικοινωνία έχουμε τη δυνατότητα αποστολής ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στον καθηγητή που προτείνει την εφαρμογή ενώ ακολουθεί η αυτό- αξιολόγηση γνώσεων με ερωτήματα πολλαπλής επιλογής που έχει την ακόλουθη μορφή:

Question 4 of 28

Question 1

They're _____ extra staff to cope with the holiday rush.

- A) taking on
- B) going through
- C) getting on

SUBMIT

Εικόνα 4.13 Αξιολόγηση γνώσεων με ερωτήματα πολλαπλής επιλογής

Στο δεξί μενού έχουμε το «Quiz για αρχάριους» όπου οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να συμπληρώσουν τα κενά βρίσκοντας το αντίστοιχο περιφραστικό ρήμα:



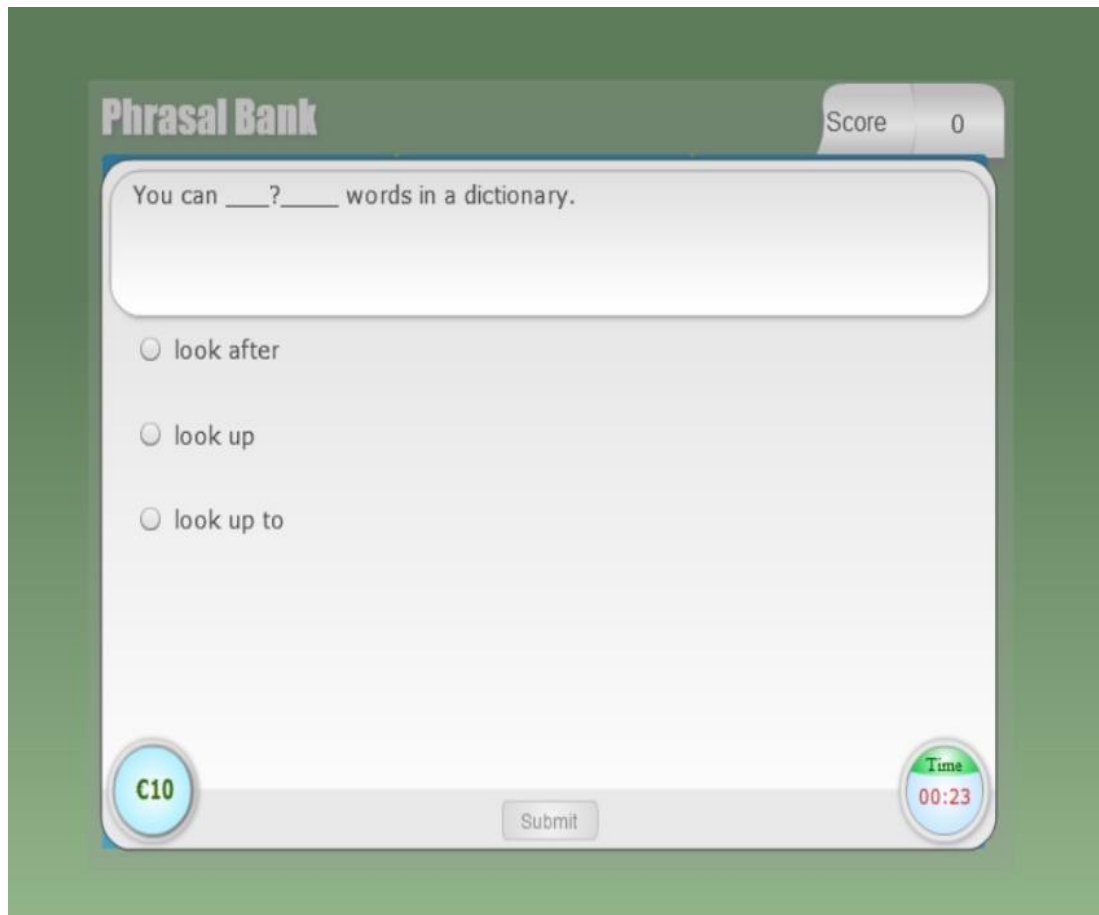
Εικόνα 4.14 Quiz για αρχάριους στα περιφραστικά ρήματα

Στη συνέχεια έχουμε το ακόλουθο παιχνίδι μνήμης πρέπει να συνδυάσουν τα περιφραστικά ρήματα με τις αντίστοιχες εικόνες:



Εικόνα 4.15 Παιχνίδι μνήμης στα περιφραστικά ρήματα

Στη συνέχεια έχουμε το παιχνίδι Phrasal Bank που το συναντάμε στο δεξί μενού, τρίτο κατά σειρά, με το υπομενού «Παίζω με τα Phrasal Verb» και έχει τη μορφή:



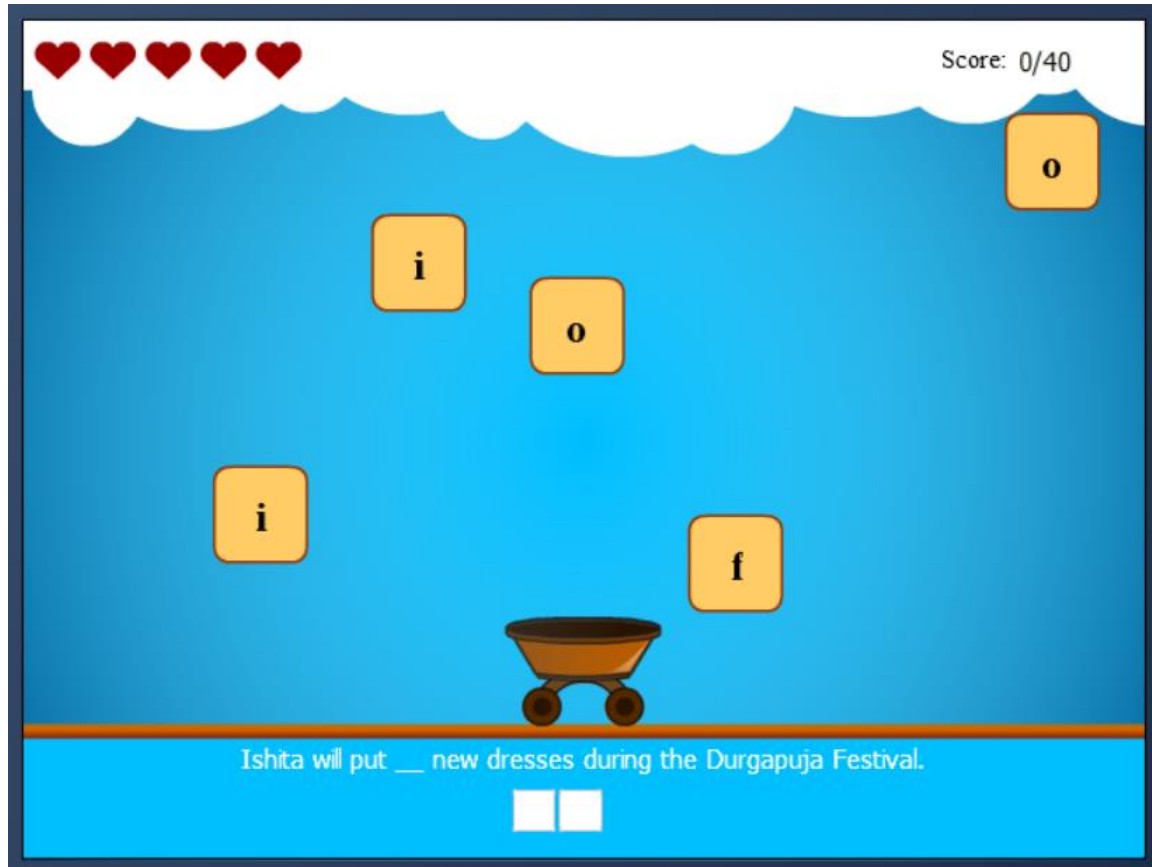
Εικόνα 4.16 Παιχνίδι συμπλήρωσης κενών

Ενώ στη συνέχεια ακολουθεί το παιχνίδι "Millionaire" στο υπομενού «Ας παίξουμε με τα phrasal verbs» όπου με πολλαπλές επιλογές μπορεί ο παίκτης να κερδίσει πόντους και γίνει «εκατομμυριούχος» στις γνώσεις πάνω στα περιφραστικά ρήματα.



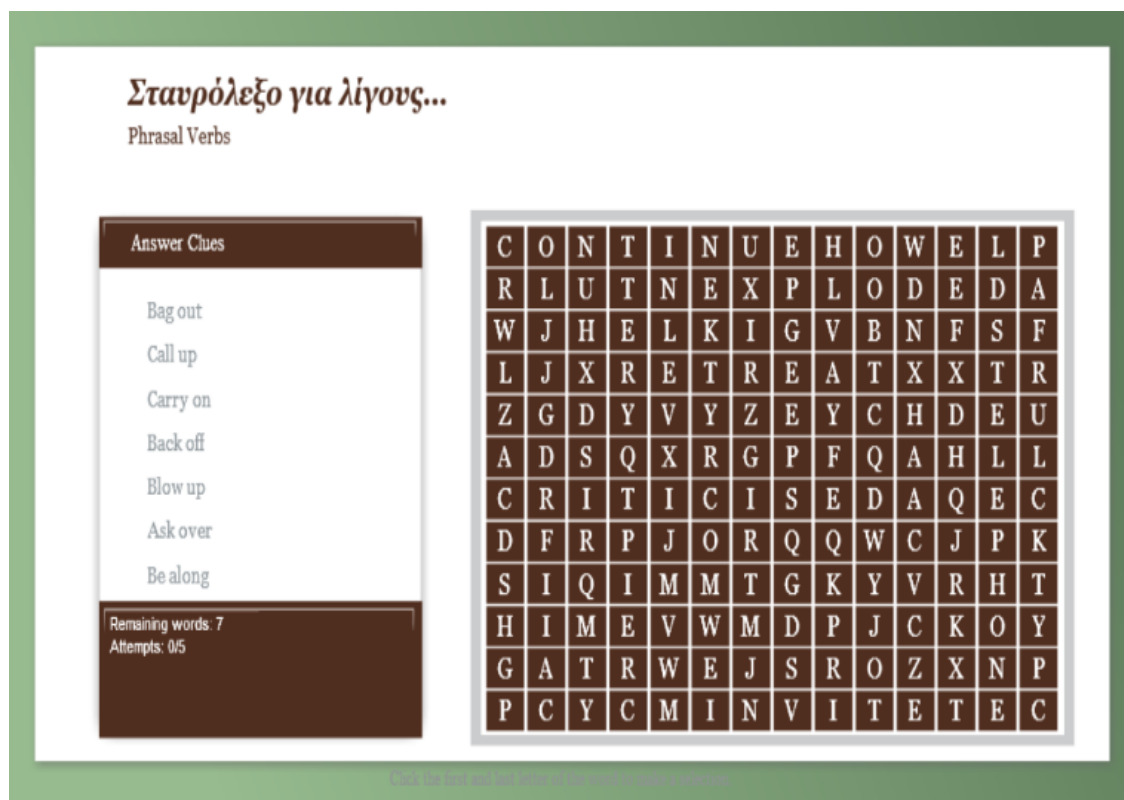
Εικόνα 4.17 Παιχνίδι πολλαπλών επιλογών

Ακολουθεί το παιχνίδι «Quiz για προχωρημένους» όπου πρέπει οι εκπαιδευόμενοι να βρουν μετακινώντας το ψηφιακό καλαθάκι τη 2^ο συνθετικό μόριο του περιφραστικού ρήματος που είναι μια πρόθεση ή ένα επίρρημα να συνθέσουν τη σωστή απάντηση.



Εικόνα 4.18 Παιχνίδι με τα περιφραστικά ρήματα για προχωρημένους

Τέλος, έχουμε το σταυρόλεξο που οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να λύσουν βρίσκοντας τα περιφραστικά ρήματα.



Εικόνα 4.19 Σταυρόλεξο με περιφραστικά ρήματα για προχωρημένους

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Έχοντας σαν αφετηρία τη φράση «Ένα παιχνίδι δεν χάνεται ποτέ, μέχρι να το κερδίσουμε» του Άγγλου ποιητή George Crabbe θεωρούμε πως η εισαγωγή του παιχνιδιού στην εκπαίδευση ενηλίκων αποτελεί μια άριστη πρακτική που μπορεί να έχει σημαντικά μαθησιακά αποτελέσματα. Το ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι μπορεί να εξασφαλίσει την ενεργή συμμετοχή του εκπαιδευόμενου ενώ παράλληλα μέσα από αυτό να μάθει, να διασκεδάσει και να βελτιώσει τις ψηφιακές δεξιότητές του.

Βάσει επίσημων κειμένων της Ευρωπαϊκής Ένωσης και Διεθνών Οργανισμών, καταδεικνύονται τα οφέλη της αξιοποίησης των ψηφιακών δεξιοτήτων στην εκπαίδευση ενηλίκων (Καρανικόλα και Παναγιωτόπουλος 2019). Από την άλλη πλευρά, τα ποσοστά ατόμων, στην Ευρωπαϊκή Ένωση, με βασικές ψηφιακές δεξιότητες, είναι χαμηλότερα όσο μειώνεται το επίπεδο εκπαίδευσης και παράλληλα αυξάνει το όριο ηλικίας, όπως αναφέρεται στην έκθεση για «Δράσεις της ΕΕ για τη βελτίωση των χαμηλού επιπέδου ψηφιακών δεξιοτήτων» από το Ευρωπαϊκό Ελεγκτικό Συνέδριο που εδρεύει στο Λουξεμβούργο (Eurostat όπ. ανάφ. στο Ευρωπαϊκό Ελεγκτικό Συνέδριο 2021).

Η χρήση ψηφιακών εκπαιδευτικών εφαρμογών στη εκπαίδευση ενηλίκων και ειδικότερα στα Σχολεία Δεύτερης Ευκαιρίας, θα μπορούσε να βελτιώσει σημαντικά τις ψηφιακές δεξιότητες των εκπαιδευομένων. Το χαμηλό, όμως, ποσοστό των εκπαιδευόμενων με ικανοποιητικές ψηφιακές δεξιότητες, η έλλειψη κατάλληλου υλικοτεχνικού εξοπλισμού (Trapali et al 2022) και οι ιδιαιτερότητες από τις οποίες χαρακτηρίζεται η εκπαίδευση ενηλίκων αποτελούν ίσως κάποια από τα εμπόδια εισαγωγής των ψηφιακών εκπαιδευτικών εφαρμογών στα Σχολεία Δεύτερης Ευκαιρίας.

Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικής Πολυμεσικής Εφαρμογής για Ενήλικες με χρήση του Adobe Captivate και ο Ρόλος του Παιχνιδιού στην Εκπαίδευση Ενηλίκων

Από τα δεδομένα της στατιστικής υπηρεσίας της Ευρωπαϊκής Επιτροπής (Eurostat) όπου φαίνονται τα χαμηλά ποσοστά συμμετοχής στην εκπαίδευση και κατάρτιση κατά ηλικία που εμφανίζει η χώρα μας σε σχέση με άλλες Ευρωπαϊκές χώρες αλλά και τα πολύ χαμηλά ποσοστά συμμετοχής στην εκπαίδευση και κατάρτιση κατά μορφωτικό επίπεδο γίνεται αντιληπτή η βαρύτητα της βελτίωσης των ψηφιακών δεξιοτήτων στους ενήλικες και ειδικότερα στα Σχολεία Δεύτερης Ευκαιρίας.

Θεωρούμε σκόπιμο στο σημείο αυτό να κάνουμε μια αναφορά σε σχετικό άρθρο του Mallows που ξεκινάει με το ερώτημα εάν σε «ένα μέλλον ψηφιακό, μπορούν τα ψηφιακά εργαλεία να διορθώσουν όλα τα προβλήματα της εκπαίδευσης των ενηλίκων». Ο Mallows υποστηρίζει ότι η ψηφιακή μάθηση θα πρέπει ενισχύσει την εκπαίδευση ενηλίκων και όχι να τη συνεχίσει με ψηφιακό τρόπο (Mallows 2019).

Οι ιδιαιτερότητές της εκπαίδευσης ενηλίκων και τα εμπόδια που αντιμετωπίζουν οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι στη μάθηση, απαιτούν ένα διαφορετικό πλαίσιο ένταξής τους στην εκπαιδευτική διαδικασία. Αρχικά, τα ψηφιακά εργαλεία πρέπει να παραμετροποιηθούν σύμφωνα με τις ανάγκες των εκπαιδευομένων, ώστε να μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν με άνεση και να μην αποθαρρυνθούν κατά τη χρήση τους. Ως εκ τούτου, είναι σημαντικό ο εκπαιδευτής να έχει τις απαραίτητες δεξιότητες, να παραμετροποιήσει την εκπαιδευτική εφαρμογή ανάλογα με την ομάδα και τα μαθησιακά αποτελέσματα που θέλει να επιτύχει.

Αν το ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι παραμετροποιηθεί βάσει των δυνατοτήτων και των αναγκών της ομάδας – στόχου, τότε είναι βέβαιο ότι αποτελεί ένα άριστο εργαλείο μάθησης και ανάπτυξης γνωστικών και ψηφιακών δεξιοτήτων.

Ένας ακόμη λόγος που ίσως αποτρέπει τους εκπαιδευτές από το να χρησιμοποιήσουν τις εκπαιδευτικές εφαρμογές είναι η έλλειψη σχετικής ενημέρωσης

Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικής Πολυμεσικής Εφαρμογής για Ενήλικες με χρήση του Adobe Captivate και ο Ρόλος του Παιχνιδιού στην Εκπαίδευση Ενηλίκων και επιμορφώσεων στην ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων ώστε οι εκπαιδευτικοί να έχουν άνεση στη χρήση και παραμετροποίησή τους. Είναι αλήθεια, βέβαια, ότι πλέον αρκετές εφαρμογές δεν απαιτούν ιδιαίτερες ψηφιακές δεξιότητες και επομένως είναι στην κρίση και την επιλογή του εκπαιδευτή εάν θα τις συμπεριλάβει στην εκπαιδευτική διαδικασία. Ίσως θεωρείται ένα τετριμμένο επιχείρημα, όμως είναι ουσιαστικό να επιμορφώνονται οι εκπαιδευτές και να ενημερώνονται στα διαθέσιμα εκπαιδευτικά ψηφιακά εργαλεία που θα ενισχύσουν την εκπαιδευτική διαδικασία. Ειδικότερα, είναι σημαντικό να ενημερώνονται για τις διαθέσιμες εφαρμογές όσο και για τις δυνατότητες που αυτές παρέχουν στο αντικείμενο που διδάσκουν.

Επιπλέον, θεωρούμε πως κατά την ανάπτυξη κάθε ψηφιακής εκπαιδευτικής εφαρμογής θα πρέπει να προτείνεται ένα πλαίσιο μέσα στο οποίο θα πρέπει να ενταχθεί η εφαρμογή. Το πλαίσιο αυτό αποτελεί μια πρόταση εισαγωγής του εκπαιδευτικού παιχνιδιού στη μαθησιακή διαδικασία και είναι αυτονόητο ότι είναι δυναμικό και μεταβαλλόμενο σύμφωνα με τις ιδιαιτερότητες των εκπαιδευομένων.

Αφού τα ψηφιακά εκπαιδευτικά εργαλεία δε συνοδεύονται από ένα πλαίσιο ένταξης τους στην εκπαιδευτική διαδικασία, ο εκπαιδευτής καλείται να καταστρώσει ένα σχέδιο ομαλής ένταξής τους στον γραμματισμό. Είναι επίσης σημαντικό να συναποφασίσει με τους εκπαιδευόμενους τους στόχους κάθε εκπαιδευτικής ενότητας, να αφουγκραστεί τις ανάγκες τους και να λάβει υπόψη του τις δυνατότητές τους. Θεωρούμε, λοιπόν, ότι ο εκπαιδευτής μπορεί να συμπεριλάβει το ψηφιακό παιχνίδι σε συνδυασμό με άλλες συμμετοχικές τεχνικές που έχουν κέντρο τον εκπαιδευόμενο.

Εξάλλου, υπάρχει η δυνατότητα τα ψηφιακά παιχνίδια να ενταχθούν στην εκπαιδευτική διαδικασία μέσω της διαθεματικής προσέγγισης όπου ο ένας άξονας θα είναι ο γραμματισμός της πληροφορικής και άλλος άξονας το υπό μελέτη θέμα (εν

Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικής Πολυμεσικής Εφαρμογής για Ενήλικες με χρήση του Adobe Captivate και ο Ρόλος του Παιχνιδιού στην Εκπαίδευση Ενηλίκων προκειμένου η διατροφή και η ορθή χρήσης των φραστικών ρημάτων της Αγγλικής γλώσσας). Καθώς είναι ζητούμενο η ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων των εκπαιδευόμενων στα Σχολεία Δεύτερης Ευκαιρίας, θα μπορούσαν οι εκπαιδευόμενοι να εξοικειωθούν με τις ψηφιακές εκπαιδευτικές εφαρμογές, μέσω του γραμματισμού της πληροφορικής και τη βοήθεια των εκπαιδευτών που θα συμμετέχουν στη διαθεματική προσέγγιση.

Η ένταξη του ψηφιακού παιχνιδιού μπορεί να ακολουθήσει άλλες τεχνικές που έχουν επίκεντρο τον εκπαιδευόμενο και θα προηγηθούν κατά την εκπαιδευτική διαδικασία. Για παράδειγμα η τεχνική του παιχνιδιού ρόλων θεωρούμε ότι μπορεί να βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους να στοχαστούν κριτικά στις ήδη υπάρχουσες γνώσεις τους, να προβληματιστούν, να αναπτύξουν δεξιότητες επικοινωνίας και συνεργασίας και να οδηγηθούν στη λύση ενός υποθετικού προβλήματος που μπορεί στο μέλλον να αντιμετωπίσουν στην πραγματικότητα. Ο «ρόλος» τους επιτρέπει να εκφραστούν ελεύθερα, να εκδηλώσουν τα συναισθήματά τους, να συνδεθούν συναισθηματικά με την ομάδα και τους εκπαιδευτές τους. Αφού, λοιπόν, προηγηθούν οι μαθητοκεντρικές τεχνικές, μπορούμε στη συνέχεια να εισάγουμε τις ψηφιακές εκπαιδευτικές εφαρμογές.

Για παράδειγμα, αφού ο εκπαιδευτής εισάγει το θέμα του γραμματισμού με την τεχνική του παιχνιδιού ρόλων μπορεί στη συνέχεια με την τεχνική της πρακτικής άσκησης αλλά και την τεχνική της εργασίας σε ομάδες δύο ατόμων να εισάγει το ψηφιακό παιχνίδι.

Επισημαίνουμε ότι προτείνουμε τις ομάδες δύο ατόμων διότι δεν είναι τεχνικά εφικτό να χειριστούν τον υπολογιστή περισσότερα άτομα. Επομένως, εάν συνθέσει τις ομάδες έτσι ώστε να υπάρχει ένας «δυνατός» παίκτης- με αυξημένες ψηφιακές δεξιότητες- και ένας «αδύναμος» παίκτης, μπορεί η ομάδα αυτή να λειτουργήσει, αφού ο εκπαιδευόμενος με τις μειωμένες ψηφιακές δεξιότητες μπορεί να βοηθά τον δυνατό

Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικής Πολυμεσικής Εφαρμογής για Ενήλικες με χρήση του Adobe Captivate και ο Ρόλος του Παιχνιδιού στην Εκπαίδευση Ενηλίκων

παίκτη σε θεωρητικό επίπεδο π.χ. να έχει σαν σημείο αναφοράς το διδακτικό υλικό και να απαντάει τις ερωτήσεις τις οποίες θα εισάγει ο δυνατός παίκτης στο ψηφιακό παιχνίδι.

Ο εκπαιδευτής καλείται να φωτίσει τα υπό μελέτη γνωστικά αντικείμενα μέσω του κριτικού στοχασμού ενώ οι παράλληλοι στόχοι που πρέπει από την αρχή να θέσει είναι η ενίσχυση της αυτοεκτίμησης των ενηλίκων εκπαιδευομένων, το ευχάριστο και δημιουργικό περιβάλλον, το αίσθημα ότι ανήκουν σε μια ομάδα που τους σέβεται, το πνεύμα συνεργασίας και αλληλεγγύης, η ανάπτυξη της ενσυναίσθησης. Ο πιο σημαντικός, όμως, στόχος είναι να αποτελέσει τη γέφυρα ώστε οι εκπαιδευόμενοι να γνωρίσουν έναν καινούριο κόσμο με αξίες, κανόνες, γνώσεις και εκπλήξεις. Στο ταξίδι αυτό της γνώσης, ο εκπαιδευτής και οι εκπαιδευόμενοι είναι συνοδοιπόροι και η πορεία του δεν είναι προδιαγεγραμμένη. Μερικά από τα στοιχεία του ταξιδιού μπορεί να είναι οι εκπλήξεις, οι απογοητεύσεις, ο ενθουσιασμός, οι διαφωνίες, οι ρόλοι και πολλά άλλα στοιχεία που χαρακτηρίζουν μια δυναμική ομάδα. Από το ταξίδι αυτό δεν μπορεί να λείπει το παιχνίδι γιατί το πιο σημαντικό στοιχείο είναι ότι κάθε ταξίδι στη γνώση είναι μοναδικό!

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Bourdieu, P. 1999. Η Διάκριση. Αθήνα: Εκδ. Πατάκη.
- Courau, S. 2002. Τα βασικά «εργαλεία» του εκπαιδευτή ενηλίκων. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Cross, K.P. 1981. Adults as Learners. San Francisco: Jossey-Bass.
- Feeney, S. Christensen, D. Moravcik, E. 1996. Who am I in the lives of children? Englewood Cliffs NJ: Merrill.
- Freire, P. Shor, I. 2011. Απελευθερωτική Παιδαγωγική. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Fui-Hoon, Nah, F. Zeng, Q. Telaprolu, V.R. Padmanabhuni, Ayyappa, A. & Eschenbrenner B. 2014. Gamification of education: A review of literature. LNCS 8527 401-409.
- Griffin, C. 2006. «Η δια-βίου μάθηση ως πολιτική στρατηγική και πολιτισμική πρακτική» Εκπαίδευση Ενηλίκων 9: 19-27.
- Habgood, M.J. Ainsworth S.E. 2011. Motivating children to learn effectively: Exploring the value of intrinsic integration in educational games. The Journal of the Learning Sciences 20 2 169 - 206
- Imel, S. 1998. Transformative Learning in Adulthood. ERIC Clearinghouse on Adult Career and Vocational Education Columbus OH.
- Ανακτήθηκε στις 1/4/2022 από:
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED423426.pdf>
- Jarvis, P. 2004 Συνεχιζόμενη Εκπαίδευση και Κατάρτιση: Θεωρία και Πράξη Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Knowles, M. 1998. The Adult Learner. Houston Texas: Gulf Publishing Company.
- Knox, A.B. 1980 Understanding the adult learner. New Directions for Student Services 1980: 7-21. <https://doi.org/10.1002/ss.37119801104>
- Mezirow, J. 1991. Transformative dimensions of adult learning. San Francisco: Jossey-Bass.
- Lucardiea, D. 2014. The impact of fun and enjoyment on adult's learning Procedia Social and Behavioral Sciences 142 439 – 446.
- Noye, D. Pireteau J. 2002. Πρακτικός Οδηγός του Εκπαιδευτή. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Rogers, A. 1999. Η Εκπαίδευση Ενηλίκων. Εκδόσεις Μεταίχμιο Αθήνα.
- Rogers, J. 1989. Adults Learning. The Open University Press.

Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικής Πολυμεσικής Εφαρμογής για Ενήλικες με χρήση του Adobe Captivate και ο Ρόλος του Παιχνιδιού στην Εκπαίδευση Ενηλίκων

Trapali, V. Karikas G.A. Papageorgiou E. Fountzoula C. Trapali M. Karkalousos P. 2022. "The Use of Common E-Learning Tools towards State Degree of Scientific Literacy in Greek Second Chance Schools SCS during the First Wave of the COVID-19 Pandemic". Department of Biomedical Sciences University of West Attica Athens Greece. DOI: 10.4236/ce.2022.131012

Ανακτήθηκε στις 1/4/2022 από:

<https://www.scirp.org/journal/paperinformation.aspx?paperid=114792>

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Αντύπα, Σ. 2008. Η εκπαίδευση εκπαιδευτικών στη διδασκαλία με τις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας: η περίπτωση του προγράμματος Εξειδίκευσης του Πανεπιστημίου Μακεδονίας. Μεταπτυχιακή Διατριβή, ΑΠΘ/ΦΛΣ/Τμήμα Φ-Π, Θεσ/νίκη.

Βαθρακογιάννη, Μ. Πιτσαδιώτη, Π., Χαλιώτη, Β. 2018. Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση της Ειδικής Αγωγής Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης Τομ. 8, 2018

Βασάλα, Π. & Φλογαίτη Ε. 2002. Η διδακτική τεχνική «Εργαστήριο για το μέλλον» Θέματα στην εκπαίδευση, 2002, Αθήνα: Leader Books

Γκατζούνα, Ε. 2018. Κίνητρα Συμμετοχής και εμπόδια στην εκπαίδευση ενηλίκων. Η γνώση των νέων τεχνολογιών και η ανάδειξή τους σε σημαντικό παράγοντα ως προς την επιμόρφωση των εκπαιδευόμενων. Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία. ΠΜΣ Διοίκηση Εκπαίδευσης. Πάτρα.

Ανακτήθηκε στις 1/4/2022 από:

<http://repository.library.teiwest.gr/xmlui/bitstream/handle/123456789/6967/%ce%9a%ce%99%ce%9d%ce%97%ce%a4%ce%a1%ce%91%20%ce%a3%ce%a5%ce%9c%ce%9c%ce%95%ce%a4%ce%9f%ce%a7%ce%97%ce%a3%20%ce%9a%ce%91%ce%99%20%ce%95%ce%9c%ce%a0%ce%9f%ce%94%ce%99%ce%91%20%ce%a3%ce%a4%ce%97%ce%9d%20%ce%95%ce%9a%ce%a0%ce%91%ce%99%ce%94%ce%95%ce%a5%ce%a3%ce%97%20%ce%95%ce%9d%ce%97%ce%9b%ce%99%ce%9a%ce%a9%ce%9d.%20%ce%97%20%ce%93%ce%9d%ce%a9%ce%a3%ce%97%20%ce%a4%ce%a9%ce%9d%20%ce%9d%ce%95>

Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικής Πολυμεσικής Εφαρμογής για Ενήλικες με χρήση του Adobe Captivate και ο Ρόλος του Παιχνιδιού στην Εκπαίδευση Ενηλίκων

https://www.eca.europa.eu/lists/ecadocuments/rw21_02/rw_digital_skills_el.pdf
=1&isAllowed=y

Γιαννακοπούλου, Ε. 2014. Οδηγός Μελέτης για την πιστοποίηση της εκπαιδευτικής επάρκειας Εκπαιδευτών Ενηλίκων ης μη τυπικής εκπαίδευσης. Εκδόσεις Μεταίχιμο. Αθήνα.

Ευρωπαϊκό Ελεγκτικό Συνέδριο. 2021. Επισκόπηση 2^η «Δράσεις της ΕΕ για τη βελτίωση των χαμηλού επιπέδου ψηφιακών δεξιοτήτων». 12, rue Alcide De Gasperi 1615 Luxembourg, Λουξεμβούργο.

Ανακτήθηκε στις 4/4/2022 από:

https://www.eca.europa.eu/lists/ecadocuments/rw21_02/rw_digital_skills_el.pdf

Ζαράνης, Ν. & Οικονομίδης, Β. Δ. 2008. Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών στην Προσχολική Εκπαίδευση. Θεωρητική Επισκόπηση και Εμπειρική Διερεύνηση. Αθήνα: Γρηγόρη.

Ιωαννίδου, Κ. 2014. Συγκριτική μελέτη της Ανδραγωγικής Θεωρίας και της Μετασχηματίζουσας μάθησης στην εκπαίδευση ενηλίκων.

Ανακτήθηκε στις 4/4/2022 από:

http://cears.edu.gr/wp-content/uploads/2012/11/andragogy_-transformative_education.pdf

Κάκκου, Ε. 2019. Η επικοινωνία στην εκπαιδευόμενη ομάδα ενηλίκων. Απόψεις εκπαιδευτών ενηλίκων για τη σημασία της επικοινωνίας στην εκπαιδευτική διαδικασία. Πάτρα.

Ανακτήθηκε στις 4/4/2022 από:

Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικής Πολυμεσικής Εφαρμογής για Ενήλικες με χρήση του Adobe Captivate και ο Ρόλος του Παιχνιδιού στην Εκπαίδευση Ενηλίκων

https://apothesis.eap.gr/bitstream/repo/44638/1/114984_%CE%9A%CE%91%CE%9A%CE%9A%CE%9F%CE%A5_%CE%95%CE%A5%CE%98%CE%A5%CE%9C%CE%99%CE%91.pdf

Καραλής, Θ. 2007. Συμμετοχικές Εκπαιδευτικές Τεχνικές

Ανακτήθηκε στις 18/4/2022 από:

https://eclass.upatras.gr/modules/document/file.php/PN1453/%CE%A3%CE%A5%CE%9C%CE%9C%CE%95%CE%A4%CE%9F%CE%A7%CE%99%CE%9A%CE%95%CE%A3_%CE%95%CE%9A%CE%A0_%CE%A4%CE%95%CE%A7%CE%9D%CE%99%CE%9A%CE%95%CE%A3_%CE%9A%CE%91%CE%A1%CE%91%CE%9B%CE%97%CE%A3_%CE%A0%CE%91%CE%9B%CE%99%CE%9F.pdf

Καρανικόλα, Ζ. Παναγιωτόπουλος, Γ.Α. 2019. Σύγχρονες Πολιτικές Ανάπτυξης Ψηφιακών Δεξιοτήτων και Εκπαίδευση Ενηλίκων, Πρακτικά Συνεδρίου ICODL, Τόμ. 10, Αρ. 2Α.

Ανακτήθηκε στις 18/4/2022 από:

<https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/openedu/article/view/2163>

Κέκκερης, Γ. 2012. Παιδαγωγικό Πλαίσιο για την Αξιοποίηση των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών ΤΠΕ στη Διδασκαλία της Λογοτεχνίας. Στο: Πρακτικά Δημερίδας 19-20/10/2012 Κομοτηνή.

Ανακτήθηκε στις 18/4/2022 από:

http://mareponticum.bscc.duth.gr/index_htm_files/kekeris_prak_2.pdf

Κόκκος, Α. 2017. Εκπαιδευτικές Τεχνικές για την Εκπαίδευση Ενηλίκων

Ανακτήθηκε στις 19/4/2022 από:

<https://blogs.sch.gr/politism/files/2017/10/%CE%95%CE%BD%CE%B5%CF%81%CE%B3%CE%B7%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%AD%CF%82-%CE%95%CE%BA%CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B5%CF%85%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%AD%CF%82-%CE%A4%CE%B5%CF%87%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AD%CF%82-%CE%91-%CE%9A%CF%8C%CE%BA%CE%BA%CE%BF%CF%82.pdf>

Κόκκος, Α. 2005. «Αφιέρωμα D. Boud, R. Keogh, Walker D.: Αναπτύσσοντας το Στοχασμό», Εκπαίδευση Ενηλίκων, 4, 1, 5-19.

Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικής Πολυμεσικής Εφαρμογής για Ενήλικες με χρήση του Adobe Captivate και ο Ρόλος του Παιχνιδιού στην Εκπαίδευση Ενηλίκων

Κόκκος, Α. 2005. «Επαγγελματοποίηση των Εκπαιδευτών Ενηλίκων: Βήματα Μετέωρα». Εκπαίδευση Ενηλίκων.

Κόκκος, Α. χ.χ. «Εκπαιδευτικές Τεχνικές για την Εκπαίδευση Ενηλίκων»

Ανακτήθηκε στις 26/4/2022 από:

<https://blogs.sch.gr/politism/files/2017/10/%CE%95%CE%BD%CE%B5%CF%81%CE%B3%CE%B7%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%AD%CF%82-%CE%95%CE%BA%CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B5%CF%85%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%AD%CF%82-%CE%A4%CE%B5%CF%87%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AD%CF%82-%CE%91-%CE%9A%CF%8C%CE%BA%CE%BA%CE%BF%CF%82.pdf>

Κόκκος, Α. 2010. Κριτικός στοχασμός: ένα κρίσιμο ζήτημα, Εκπαίδευση Ενηλίκων, Διεθνείς προσεγγίσεις και ελληνικές διαδρομές. Εκδόσεις Μεταίχμιο, Αθήνα.

Κόκκος, Α. 2008. Χαρακτηριστικά των ενήλικων εκπαιδευομένων και προϋποθέσεις αποτελεσματικής μάθησης στο Εκπαιδευτικό Υλικό για τους Εκπαιδευτές Θεωρητικής Κατάρτισης, Τόμος 1, Αθήνα: ΕΚΕΠΙΣ.

Κόκκος, Α. 2005. Εκπαίδευση Ενηλίκων: Ανιχνεύοντας το πεδίο. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Κωνσταντινίδου, Ε. 2019. Τοποθέτηση της μετασχηματίζουσας μάθησης στον χάρτη σημαντικών θεωριών εκπαίδευσης ενηλίκων Μεταπτυχιακή εργασία.

Ανακτήθηκε στις 26/4/2022 από:

<https://apothesis.eap.gr/bitstream/repo/45123/1/%CE%95.%CE%91.%CE%A0.%20%CE%95%CE%BA%CF%80.%20%CE%95%CE%BD%CE%B7%CE%BB%CE%AF%CE%BA%CF%89%CE%BD.%20%CE%B4%CE%B9%CF%80%CE%BB%CF%89%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%AE.pdf>

Κοντάκος, Α. και Γκόβαρης, Χ. 2006. Μοντέλα Εκπαίδευσης Ενηλίκων.

Ανακτήθηκε στις 6/4/2022 από:

<http://repository.edulll.gr/edulll/retrieve/2528/778.pdf>

Κουλαουζίδης, Γ. 2011. Πρόγραμμα εκπαίδευσης εκπαιδευτών Εθνικού Κέντρου Δημόσιας Διοίκησης & Αυτοδιοίκησης. Εκπαιδευτικό Υλικό. Τεύχος Α' Θεωρητικό Μέρος. Ε.Κ.Δ.Δ.Α. Αθήνα

Ανακτήθηκε στις 1/4/2022 από:

Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικής Πολυμεσικής Εφαρμογής για Ενήλικες με χρήση του Adobe Captivate και ο Ρόλος του Παιχνιδιού στην Εκπαίδευση Ενηλίκων

https://blogs.sch.gr/kkiourtsis/files/2012/06/ekdda_teyxos_A_teliko.pdf

Κουρκούτα, Ε. 2020. Ψηφιακά Εκπαιδευτικά Παιχνίδια με ειδικότερη αναφορά στο μάθημα της ιστορίας

Ανακτήθηκε στις 1/4/2022 από:

https://conferencedu.weebly.com/uploads/1/2/4/1/124128184/%CE%A8%CE%B7%CF%86%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CE%AC_%CE%95%CE%BA%CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B5%CF%85%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%AC_%CE%A0%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9%CE%B1.pdf

Mallows D. 2019. «Η χρήση ψηφιακών εργαλείων στην εκπαίδευση ενηλίκων».

Ανακτήθηκε στις 1/4/2022 από:

<https://epale.ec.europa.eu/el/blog/i-hrisi-psifiakon-ergaleion-stin-ekpaideysi-enilikon>

Μιχελή Δ. 2019. «Παιγνιοποίηση στην εκπαίδευση ενηλίκων» Μεταπτυχιακή Εργασία. Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών Παιδαγωγικά μέσω Καινοτόμων Προσεγγίσεων, Τεχνολογίες και Εκπαίδευση. Αιγάλεω.

Ανακτήθηκε στις 1/4/2022 από:

<https://edutech-thesis.uniwa.gr/wp-content/uploads/sites/207/2021/02/%CE%A0%CE%B1%CE%B9%CE%B3%CE%BD%CE%B9%CE%BF%CF%80%CE%BF%CE%AF%CE%B7%CF%83%CE%B7-%CF%83%CF%84%CE%B7%CE%BD-%CE%B5%CE%BA%CF%80%CE%B1%CE%AF%CE%B4%CE%B5%CF%85%CF%83%CE%B7-%CE%B5%CE%BD%CE%B7%CE%BB%CE%AF%CE%BA%CF%89%CE%BD.pdf>

Μουζάκης Χ. 2006. Οι Νέες Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση Ενηλίκων.

Ανακτήθηκε στις 8/4/2022 από:

<http://repository.edulll.gr/edulll/retrieve/2534/785.pdf>

Μπαγιάτη Α. 2014. Το παιχνίδι ρόλων ως διδακτική τεχνική στην Εκπαίδευση, Περιφεριακή Διεύθυνση Πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης Κρήτης, ISBN: 978-618-81481-0-9

Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικής Πολυμεσικής Εφαρμογής για Ενήλικες με χρήση του Adobe Captivate και ο Ρόλος του Παιχνιδιού στην Εκπαίδευση Ενηλίκων

Μπράβου Σ. Κατσαντά Ξ. Γριβοπούλου Α. 2020. Η Βελτίωση των Διατροφικών Συνηθειών των Εκπαιδευόμενων με τη Χρήση Θεατρικού Δρώμενου. Εκπαίδευση στον 21ο αιώνα: Ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, της δημιουργικότητας και της καινοτομίας

Νικολαΐδου Α. 2021. Jack Mezriow και Jiddu Krishnamurti : μια προκαταρκτική μελέτη σύγκλισης και απόκλισης των θεωρητικών τους προσεγγίσεων.

Ανακτήθηκε στις 1/4/2022 από:

https://apothesis.eap.gr/bitstream/repo/53444/1/nikolaidou_diplomatiki.pdf

Παπαδάκης Σ. Ορφανάκης Β. Καλογιαννάκης Μ. 2015. Τα ψηφιακά παιχνίδια στην υπηρεσία της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Τσιμπουκλή Α. Φίλλιπς Ν. 2010 Εισαγωγή στην Εκπαίδευση Ενηλίκων, Αθήνα

Ανακτήθηκε στις 18/04/2022 από:

https://eclass.uoa.gr/modules/document/file.php/PPP397/ENOTHTA_1.pdf

Τσιμπουκλή, Α. & Φίλλιπς Ν. 2010. Σχεδιασμός Διδακτικής Ενότητας, Εκπαιδευτικό Υλικό Εκπαίδευσης Εκπαιδευτών. Αθήνα: Γενική Γραμματεία Δια Βίου Μάθησης.

Παπακωνσταντίνου Α. 2011. Πως μαθαίνουν οι ενήλικες: Η θεωρία της μετασχηματίζουσας μάθησης.

Ανακτήθηκε στις 11/04/2022 από:

<http://users.uoa.gr/~ivrettos/alkokkos/mathisi%20-ptuxiaki%20ergasia.pdf>

Παπάνης, Ε. Ρουμελιώτου, Μ. 2007. Βασικές Αρχές Εκπαίδευση Ενηλίκων: Παιδαγωγικές Θεωρίες και Ενίσχυση της Αυτοεκτίμησης.

Ανακτήθηκε στις 4/03/2022 από:

http://eparanis.blogspot.com/2007/09/blog-post_8267.html

Πέρσυ, Α. 2010. «Νίτσε 99 μαθήματα καθημερινής φιλοσοφίας», Εκδόσεις Πατάκη, 2010, σελ. 131-132

ΑΝΑΦΟΡΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

- (i) <https://www.inedivim.gr/%CF%80%CF%81%CE%BF%CE%B3%CF%81%CE%AC%CE%BC%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B1-%CE%B4%CF%81%CE%AC%CF%83%CE%B5%CE%B9%CF%82/%CF%83%CF%87%CE%BF%CE%BB%CE%B5%CE%AF%CE%B1-%CE%B4%CE%B5%CF%8D%CF%84%CE%B5%CF%81%CE%B7%CF%82-%CE%B5%CF%85%CE%BA%CE%B1%CE%B9%CF%81%CE%AF%CE%B1%CF%82>
- (ii) https://www.eopper.gr/images/TP_2014_FINAL.pdf
- (iii) http://epapanis.blogspot.com/2007/09/blog-post_8267.html
- (iv) Γενική Γραμματεία Επαγγελματικής Εκπαίδευσης, Κατάρτισης, Δια Βίου Μάθησης και Νεολαίας
<http://www.gsae.edu.gr/el/glossari?id=690>
- (v) <https://tvxs.gr/news/paideia/se-kathe-aythentiko-anthropo-yparxei-ena-paidi-poy-thelei-na-paiksei>
- (vi) https://www.kids-pages.com/folders/flashcards/Phrasal_Verbs_4/page1.htm
- (vii) <https://busyteacher.org/13768-phrasal-verbs-in-off-and-up-flashcards.html>
- (viii) https://www.eslprintables.com/grammar_worksheets/verbs/phrasal_verbs/Phrasal_verbs_with_out_flash_268710/
- (ix) <https://www.usingenglish.com/reference/phrasal-verbs/>
- (x) <https://learnenglish.britishcouncil.org/grammar/intermediate-to-upper-intermediate/phrasal-verbs>
- (xi) <https://gr.pinterest.com/pin/462744930463399552/>
- (xii) <http://languagelearningbase.com/93899/phrasal-verbs-with-pictures-flashcards>
- (xiii) https://www.eca.europa.eu/lists/ecadocuments/rw21_02/rw_digital_skills_el.pdf

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α

Σενάριο για το παιχνίδι ρόλων που έχει δημοσιευθεί στο συνέδριο «Εκπαίδευση στον 21ο αιώνα: Ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, της δημιουργικότητας και της καινοτομίας» με θέμα: «Η Βελτίωση των Διατροφικών Συνηθειών των Εκπαιδευόμενων με τη Χρήση Θεατρικού Δρώμενου» (Μπράβου κ.α. 2020).

«Ο Σίφης Επιστρέφει από την Αγορά»

ΚΑΤΕΡΙΝΙΩ: Καλώς τον κουβαλητή του σπιτιού μου!

ΣΙΦΗΣ: Γυναίκα σάρωσα όλα τα σούπερ μάρκετ και τα μαγαζιά... δεν έμεινε πράμα που δεν επήρα! «Σου αγόρασα Κατερινιώ φόρεμα σκέτη κλάρα, επήρα το για σένανε να φαίνεσαι κουκλάρα!»

ΚΑΤΕΡΙΝΙΩ: Ελπίζω να μου 'φερεις όλα εκείνα για τα οποία σ' είχα μπέψει, και όχι ότι σου 'ρθε στην κεφαλή. Ανθότυρο για τα παιδιά πήρες; Αγόρασες τυρομάζα να φτιάξω τα καλιτσούνια που σας αρέσουν;

ΠΕΘΕΡΑ: Καλά καλά ανέμεινε του λόγου σου. Με τον αστοιχειώτο που παντρεύτηκες!

ΣΙΦΗΣ: «Κακό είναι συναπάντημα μαύρο κατή να βρεις μπροστά σου, μα ακόμα είναι πιο κακό να δεις την πεθερά σου!» Το άκουσα χθες στο Κρέτα Νιους: έγιναν πάλι ανασκαφές στην Κνωσσό και βρέθηκαν Κρητικές μούμιες! Μα κανείς δεν είπε ότι μιλάνε κιόλας! Βάλε μια τσικουδιά μωρέ γυναίκα.

ΠΕΘΕΡΑ: Μούμια είσαι και φαίνεσαι άχρηστη! Που σου έδωσα την κόρη μου λουλούδι και της μάρανες τη ζωή! Αλλά που να γνωρίζεις εσύ ποια τρόφιμα πρέπει να ταΐσεις στα παιδιά σου. Ξέρεις εσύ από βιταμίνες και ιχνοστοιχεία; Γνωρίζεις μήπως τις είναι το βενζοϊκό κάλιο και τι προκαλεί;

ΣΙΦΗΣ: Άσε τώρα τις πολλές κουβέντες γιατί θα σε κάμω πρωτοσέλιδο με τίτλο «Η Κρητικά μούμια που μιλεί». «Θεέ μου Μεγαλοδύναμε κάψε την πεθερά μου, και εγώ θα γράψω στ' άπορους, ό,τι έχω στο όνομά μου!»

ΚΑΤΕΡΙΝΙΩ: Σταμάτα μαμά! Σίφη σε παρακαλώ! Έλα σου έφτιαξα μπουρέκι και έχει και ασκόλυμπρους από ψες. Αλλά ρε Σιφαλάκι μου τα μπισκότα αυτά που πήρες δεν είδες ότι περιέχουν φοινικέλαιο; Και τα συντηρητικά, τη ζάχαρη και το αλάτι δεν τα είδες; Σου είπα το κοπελάκι μας έχει γίνει ωσάν τον υποπόταμο, χάθηκε ο κόσμος να πάρεις εκείνα με το υποκατάστατα ζάχαρης; Αχ πως το λένε... το στέβια;

ΠΕΘΕΡΑ: Ο άνθρωπος καίει μαζούτ, σου λέει καλό θα είναι! ο μουσκαρομούσκαρος! Που να τα μάθει τα έψιλον και τα ωμέγα τρία στο μιτάτο που μεγάλωσε; Μήπως θα ξεχωρίζε την ασπαρτάμη που είναι καρκινογόνος ουσία από τη στέβια;

ΣΙΦΗΣ: Και για ντα γυναικάκι μου είναι σκάρτο το φοινικέλαιο; Από Φοίνικα παράγεται, ένα φυσικό προϊόν είναι, όπως το ελαιόλαδο...

ΠΕΘΕΡΑ: Τι περιμένεις κακορίζικο από τον ιθαγενή που σε άφησα να πάρεις; Μήπως τελείωσε το γυμνάσιο; Μόνη ελπίδα που του απέμεινε είναι το Σχολείο Δεύτερης Ευκαιρίας αλλά και εκεί δεν πατάει! Που τον χάνεις που τον βρίσκεις στο καφενείο είναι και τα πίνει.

ΚΑΤΕΡΙΝΙΩ: Μαμά σώπα σου λέω! Καλά ρε Σίφη εσύ που ζεις; Δεν έχεις ακούσει ποτέ για τα έψιλον συντηρητικά και τα βλαβερά συστατικά που περιέχουν τα συσκευασμένα τρόφιμα; Δεν γνωρίζεις του λόγου σου ότι είναι καρκινογόνα όλα εκείνα που βάζουν μέσα; Άσε που η κοπελιά μας έγινε σαν την Πέπα το γουρουνάκι!

ΣΙΦΗΣ: Πράμα δεν κατέω από αυτά που μου λες! Άγιε μου Μηνά δώσε μου δύναμη! Βάλε ένα ρακόμελο γιατί πονεί ο λαμός μου και έλα να με ενημερώσεις σχετικώς. Την «άλλη» βάλτη στον καταψύκτη να συντηρηθεί, τι να της κάνουν τα έψιλον και τα ύψιλον, τα φωνήεντα και ούλη η αλφάβητος.

ΠΕΘΕΡΑ: Βρε άσχετε άνθρωπε του Νεότερνταλ που να γκρουφτείς με τα μπουρέκια και τι βρούβες που καταπίνεις! Δεν έχεις ανοίξει ένα βιβλίο στη ζωή σου!

ΣΙΦΗΣ: «Την πεθερά μου έβαλα ψηλά-ψηλά εις την Δίκη για την βλέπουν οι οχτροί να σκιάζονται την Κρήτη!»

ΠΕΘΕΡΑ: Μιλάει και το παράουρο! Που σε μαζέψαμε από τα ποδιαλέγουρα! Άμα ήσουν άξιος εσύ θα σ' είχαν προλάβει και άλλες!

ΣΙΦΗΣ: «Κοντόλιγνη μου πεθερά, θυμίζεις μου ζουρίδα, και με τα μαύρα σου μαλλιά μοιάζεις με αποχτενίδα!»

ΚΑΤΕΡΙΝΙΩ: Σίφη θα σου παίξω καμία στην κεφαλή! Γνωρίζεις τι είναι σωστή διατροφή;

ΣΙΦΗΣ: «Σ' ένα περβόλι φύτευσα για σένανε αγάπη, μα ο καιρός φανέρωσε πως είσαι σκέτη απάτη!»

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β

Πηγές Εικόνων

A.1 Η εικόνα που χρησιμοποιήθηκε σαν φόντο στην εφαρμογή ανακτήθηκε στις 16/12/2021 από τον ιστότοπο:

<https://pixabay.com/illustrations/book-old-surreal-fantasy-pages-863418/>

και διατίθεται δωρεάν για εμπορική χρήση ενώ δεν απαιτείται αναφορά του

δημιουργού. Υπόκειται στους όρους της άδειας της Pixabay όπως αναφέρονται

ακολούθως: <https://pixabay.com/service/license/>

A.2 Η εικόνα ανακτήθηκε στις 8/11/2021 από τον ιστότοπο από το κεφάλαιο «Μοντέλα Εκπαίδευσης Ενηλίκων» των κκ Κοντάκος, Α. και Γκόβαρης, Χ. 2006.

<http://repository.edulll.gr/edulll/retrieve/2528/778.pdf>