



Σχεδιασμός, υλοποίηση & αποτίμηση μιας συμπληρωματικής εξ αποστάσεως παρέμβασης με την χρήση διαδραστικού εκπαιδευτικού υλικού και εφαρμογής Επαυξημένης Πραγματικότητας με θέμα τον πολιτισμό της Μεσαράς σε ενήλικες που διδάσκονται την ελληνική ως δεύτερη / ξένη γλώσσα

Μυλωνάκη Ειρήνη

Επιτροπή Κρίσης ΔΕ

Ασπασία Χατζηδάκη Καθηγήτρια Π.Τ.Δ.Ε. Πανεπιστημίου Κρήτης	Παναγιώτης Αναστασιάδης Καθηγητής Π.Τ.Δ.Ε. Πανεπιστημίου Κρήτης	Κωτσίδης Κωνσταντίνος Διδάκτωρ Π.Τ.Δ.Ε. Πανεπιστημίου Κρήτης
---	--	---

Ρέθυμνο, 2023



Ευχαριστίες

Στην τριμελή επιτροπή επίβλεψης

- κα Χατζηδάκη Ασπασία
- κ. Αναστασιάδη Παναγιώτη
- κ. Κωτσίδα Κωνσταντίνο

Στους συμμετέχοντες στην έρευνα

Στην οικογένειά μου

Στους φίλους μου

1. Σκοπός

Σκοπός αυτής της διπλωματικής ερευνητικής εργασίας ήταν **να σχεδιαστεί, να δημιουργηθεί** και στη συνέχεια **να αποτιμηθεί** διαδραστικό εκπαιδευτικό υλικό (ΕΥ) για ενήλικες σε περιβάλλοντα

e-Learning με τη χρήση ΤΠΕ και **m-Learning** με τη χρήση εφαρμογών επαυξημένης πραγματικότητας, με βάση τη μεθοδολογία της ΕξΑΕ και τις αρχές σχεδιασμού ΕΥ που έχουν προταθεί από τους θεωρητικούς του πεδίου.

Το περιεχόμενο αφορά την μελέτη περίπτωσης του πολιτισμού της Μεσαράς.

2. Συνεισφορά της διπλωματικής

Εκπαιδευτική

- συνδυάζει τη διδασκαλία πολιτισμού και γλώσσας, μέσα από μια διαφορετική προσέγγιση της διδασκαλίας της ελληνικής ως Γ2
- δύναται με κάποιες μετατροπές να υλοποιηθεί και από μαθητές των σχολείων της περιοχής στο μάθημα της ιστορίας.

Ερευνητική

- μπορεί να αποτελέσει βιβλιογραφική πηγή πληροφοριών για περαιτέρω έρευνα της προώθησης της πολιτιστικής κληρονομιάς στην εκπαίδευση και ειδικότερα στο πεδίο της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς
- ο συνδυασμός του ασύγχρονου ΕΥ υλικού που σχεδιάστηκε με ταυτόχρονη σύγχρονη εξ αποστάσεως εκπαίδευση

Κοινωνική

- το παιχνίδι ΕΠ για το Πολιτιστικό Κέντρο της Ιεράς Μητρόπολης θα μπορούσε να αξιοποιηθεί ως εργαλείο ξενάγησης για τους επισκέπτες του.

3. Ερευνητικά Ερωτήματα 1/2

Αναφορικά με το κύριο ΕΥ από τους ειδικούς της ΕξΑΕ:

1. Το εκπαιδευτικό υλικό έχει δημιουργηθεί σύμφωνα με τις αρχές και τις μεθόδους της ΕξΑΕ;
2. Το εκπαιδευτικό υλικό έχει δημιουργηθεί σύμφωνα με τις αρχές της Πολυμεσικής Μάθησης;

Αναφορικά με το κύριο ΕΥ από τις μαθήτριες:

1. Ποιες είναι οι απόψεις τους για τον νέο τρόπο διδασκαλίας;
2. Ποιες είναι οι απόψεις τους για την ευχρηστία και την ελκυστικότητα του ΕΥ;
3. Το ΕΥ οδηγεί σε μαθησιακά αποτελέσματα;
4. Ποιες αλλαγές προτείνονται για την βελτίωση του ΕΥ;

3. Ερευνητικά Ερωτήματα 2/2

**Αναφορικά με το χωροευστήριο παιχνίδι
Επαυξημένης Πραγματικότητας:**

- 1. Υπάρχουν προβλήματα στο σχεδιασμό του παιχνιδιού;**
- 2. Υπάρχουν προβλήματα στη διεξαγωγή του παιχνιδιού;**
- 3. Υπάρχει εξοικείωση με την εφαρμογή του παιχνιδιού;**
- 4. Ποια είναι τα δυνατά στοιχεία του παιχνιδιού;**
- 5. Ποια είναι τα αδύνατα στοιχεία του παιχνιδιού;**
- 6. Υπάρχουν προτάσεις για αλλαγές ώστε να βελτιωθεί το παιχνίδι;**

4. Δομή της εργασίας

Θεωρητικό πλαίσιο

1. ΕΞΑΕ
2. Εκπαίδευση και ΤΠΕ
3. Εκπαίδευση ενηλίκων
4. Διδασκαλία της ελληνικής ως Γ2 και σύνδεση της με τον πολιτισμό

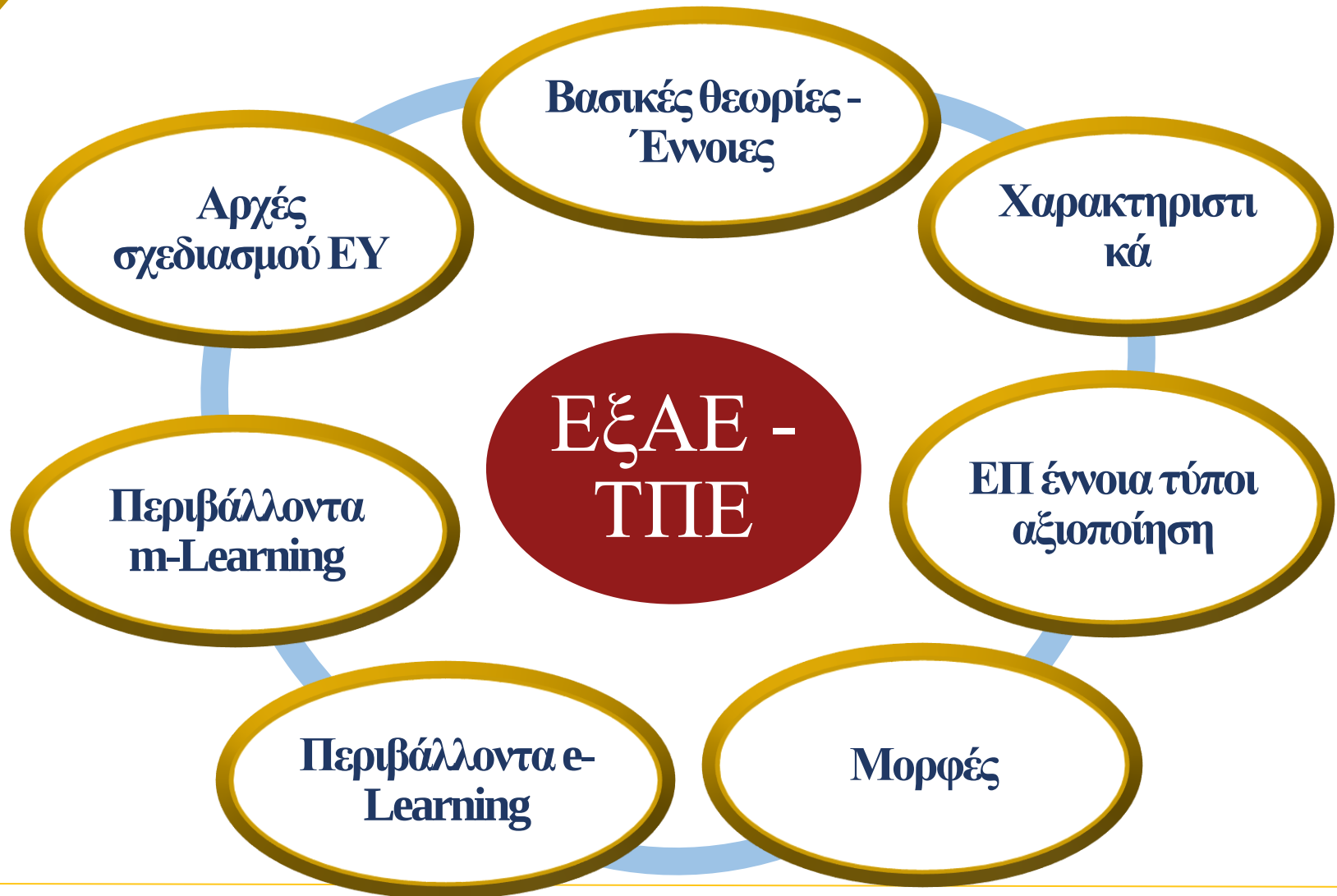
Δημιουργία Εκπαιδευτικού υλικού

1. Αρχές σχεδιασμού
2. Εργαλεία δημιουργίας
3. Περιγραφή του υλικού

Αποτίμηση Εκπαιδευτικού υλικού

1. Μεθοδολογία έρευνας
2. Παρουσίαση αποτελεσμάτων
3. Συμπεράσματα

5. Θεωρητικό Πλαίσιο 1/3



5. Θεωρητικό Πλαίσιο 2/3



5. Θεωρητικό Πλαίσιο 3/3

Πολιτισμός και διδασκαλία της Γ2



6. Σχεδιασμός Εκπαιδευτικού Υλικού 1/4

Μεικτό συνδυαστικό μοντέλο

Διδασκαλία του πολιτισμού στη
Γ2

Στοιχεία σχεδιασμού του ΕΥ

Αρχές ανάπτυξης ΕΥ: αρχές της
Πολυμεσικής μάθησης του Mayer,
7 αρχές των Σπανακά &
Λιοναράκη, δομή και συνοχή κατά
West – Λιοναράκη,

Αρχές Εκπαίδευσης Ενηλίκων.

6. Σχεδιασμός Εκπαιδευτικού Υλικού 2/4

Ταξίδι στον πολιτισμό της Μεσαράς

η επαφή και η γνωριμία των μαθητριών με τον υλικό και άυλο πολιτισμό της Μεσαράς.

Εισαγωγή: ο πολιτισμός της Μεσαράς.

1η ΔΕ: Οι αρχαιολογικοί χώροι της Μεσαράς.

2η ΔΕ: Το Πολιτιστικό Κέντρο της ΙΜΓΑ.

6. Σχεδιασμός Εκπαιδευτικού Υλικού 3/4

Εργαλεία ΤΠΕ που χρησιμοποιήθηκαν...

- Chamilo
- H5P
- Actionbound
- Doodle
- Pixton
- Movie Maker
- Learning Apps

- Padlet
- Wordwall
- Jamboard
- Whats App Messenger
- Εργαλεία φωτογράφισης και ηχογράφησης

6. Σχεδιασμός Εκπαιδευτικού Υλικού 4/4

Περιγραφή Εκπαιδευτικού Υλικού



(Περίγηση και προφορική αφήγηση)

7. Μεθοδολογία Έρευνας 1/2

Έρευνα
κύριου
ΕΥ

Είδος Έρευνας: Διαμορφωτική Αξιολόγηση ΕΥ

Χρονική περίοδος: Ιούνιος 2022

Δειγματοληψία: Σκόπιμη δειγματοληψία - 3 ειδικοί & 5 μαθήτριες

Μέθοδος: Έρευνα Απόψεων με Ποιοτική Ανάλυση Περιεχομένου

Μέσα συλλογής δεδομένων: Ερωτηματολόγια Ανοιχτών Ερωτήσεων

Επεξεργασία δεδομένων: Μονάδα ανάλυσης η φράση με αυτοτελές εννοιολογικό περιεχόμενο - 10 ερευνητικοί άξονες (για τους ειδικούς), 4 ερευνητικοί άξονες (για τους μαθητές) & επιμέρους κατηγορίες ανάλυσης

Αξιοπιστία-Εγκυρότητα: Τριγωνισμός μέσω της αποτίμησης από ειδικούς και μαθητές.

7. Μεθοδολογία Έρευνας 2/2

Έρευνα
χωροεναίσθητου
παιχνιδιού
Ε.Π

Είδος Έρευνας: Διαμορφωτική Αξιολόγηση ΕΥ

Χρονική περίοδος: Ιούνιος 2022

Δειγματοληψία: Σκόπιμη δειγματοληψία - 5 μαθήτριες

Μέθοδος: Έρευνα Απόψεων με Ποιοτική Ανάλυση Περιεχομένου

Μέσα συλλογής δεδομένων: Ερωτηματολόγια Ανοιχτών Ερωτήσεων

Επεξεργασία δεδομένων: Μονάδα ανάλυσης η φράση με αυτοτελές εννοιολογικό περιεχόμενο – 6 ερευνητικοί άξονες & επιμέρους κατηγορίες ανάλυσης

Αξιοπιστία-Εγκυρότητα: Αποτίμηση από τους μαθητές που αξιολόγησαν και το κύριο ΕΥ.

8. Αποτίμηση Εκπαιδευτικού Υλικού 1/3

Αποτελέσματα – Κύρια ευρήματα

Έρευνα
κύριου
ΕΥ – Οι
απόψεις
των
ειδικών

- Το ΕΥ έχει σχεδιαστεί σύμφωνα με τις αρχές και τη μεθοδολογία της ΕΞΑΕ
- Εφαρμόζονται οι αρχές της Πολυμεσικής Μάθησης
- Δυνατά σημεία: φιλικό ύφος, απλή και κατανοητή γλώσσα, τμηματική παρουσίαση του υλικού, ποικίλες και ενδιαφέρουσες δραστηριότητες , άνετη αλληλεπίδραση, εξαιρετικά σπάνιο αντικείμενο που πραγματεύεται το ΕΥ
- Προτάσεις: ελαχιστοποίηση του όγκου των πληροφοριών γενικότερα, ύπαρξη ηχητικής παρουσίασης.

8. Αποτίμηση Εκπαιδευτικού Υλικού 2/3

Αποτελέσματα – Κύρια ευρήματα

Έρευνα
κύριου ΕΥ
– Οι
απόψεις
των
μαθητριών

- Ο νέος τρόπος διδασκαλίας παρουσιάζει μεγάλο **ενδιαφέρον**, εύκολη και αυτόνομη **μάθηση**, κατανοητό μάθημα, οι μαθήτριες σε **εγρήγορση**
- Η πλατφόρμα **Chamilo** εύκολη στη χρήση της. Το ΕΥ ήταν **ενδιαφέρον**, εύκολες δραστηριότητες, **νέες γνώσεις** με διασκεδαστικό τρόπο, τα παιχνίδια αρέσουν σε παιδιά και γέρους, έλλειψη κινήτρου λόγω ευχρηστίας
- Μάθηση με **διασκεδαστικό τρόπο** για τον πολιτισμό, μέσα από **πληροφορίες, εικόνες, βίντεο και δραστηριότητες**.
- **Προτάσεις:** περισσότερα παιχνίδια, λιγότερες δραστηριότητες ΠΓΛ, δημιουργία ΕΥ και για άλλα σημεία πολιτιστικού ενδιαφέροντος της περιοχής

8. Αποτίμηση Εκπαιδευτικού Υλικού 3/3

Αποτελέσματα – Κύρια ευρήματα

Έρευνα
χωροεναίσθητου
παιχνιδιού
Ε.Π

- Ομαλή διαδικασία παιχνιδιού, χωρίς κάποιο πρόβλημα
- Εύκολη προσβασιμότητα και χρήση κινητού τηλεφώνου
- Χωρίς προηγούμενη εξοικείωση με την εφαρμογή
- Μειονεκτήματα: αστοχία επιλογής κειμένου, σκάλα
- Πλεονεκτήματα: ενδιαφέρον, ευχάριστο και διασκεδαστικό, με δράση και αποστολές, με πολλές δραστηριότητες και γνωστικές πληροφορίες, βαθμολόγηση, ταυτόχρονη παρουσία στο χώρο
- Προτάσεις: πιο απλό κείμενο

9. Συμπεράσματα 1/4

- Σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε ένα **πολυμεσικό περιβάλλον μάθησης**, για τη διδασκαλία του πολιτισμού ενσωματώνοντας πολλαπλούς τρόπους **παρουσίασης των πληροφοριών**, παρέχοντας **συνδυαστικές αναπαραστάσεις**, εικονικές και λεκτικές, (Mayer, 2001).
- Ένα **ηλεκτρονικό περιβάλλον μάθησης** είναι σημαντικό να συνδυάζει στοιχεία από **παιδαγωγικές θεωρίες**, αξιοποιώντας **εργαλεία** και μέσα που προσφέρουν οι ΤΠΕ, με σκοπό **την επίτευξη** της καλύτερης δυνατής **μάθησης** (Ally, 2004).

9. Συμπεράσματα 2/4

- Τα **χωρο-ευαίσθητα παιχνίδια**, χαρακτηρίζονται από κίνηση και δράση σε φυσικό χώρο, ενώ οι παίκτες έχουν την επίγνωση του περιγύρου και αλληλεπιδρούν μεταξύ τους και με αντικείμενα του πραγματικού κόσμου. Έχουν χρησιμοποιηθεί τα τελευταία χρόνια **σε χώρους πολιτισμού** όπου μπορούν να υποστηρίξουν τη **κοινωνική και εγκαθιδρυμένη μάθηση** (de Souza e Silva & Delacruz, 2006)
- Η ΕΠ αποτελεί τον συνδυασμό εικονικών και πραγματικών αντικειμένων στο φυσικό τους περιβάλλον, ένα σύστημα δηλαδή που ευθυγραμμίζει εικονικά και πραγματικά αντικείμενα το ένα με το άλλο αλληλεπιδρώντας σε πραγματικό χρόνο (Azuma et al., 2001).
- Η χρήση της ΕΠ προσφέρει αίσθηση της πραγματικότητας, παρουσιάζει μια φυσική εμπειρία, προσφέρει εμπειρίες που δεν μπορούν να υπάρξουν στην πραγματική ζωή, κάνει τη μάθηση διασκεδαστική, αυξάνει τη συμμετοχή του μαθητή, συγκεκριμενοποιεί αφηρημένες έννοιες, παρουσιάζει ένα ασφαλές μαθησιακό περιβάλλον (Στρατικόπουλος & Αναστασιάδης, 2022).

9. Συμπεράσματα 3/4

• Στην Εκπαίδευση Ενηλίκων η εκπαίδευση θεωρείται παράπλευρη απασχόληση, και συχνά δεν αποκαλύπτεται ο πραγματικός λόγος που τους οδήγησε στη μάθηση. Παράλληλα επιθυμούν να τους αντιμετωπίζουν **ως ώριμους ανθρώπους**, έχουν ανάγκη την **επιβράβευση** και την **ενθάρρυνση** και εκτιμούν την καλά σχεδιασμένη μαθησιακή εμπειρία (Κόκκος, 2010).

• Για να ολοκληρώσουν το εκπαιδευτικό πρόγραμμα απαιτείται τόσο η **εμπύχωση** των ενηλίκων εκπαιδευομένων για να αποκτήσουν αυτοπεποίθηση σε σχέση με τις ικανότητες τους (Cross, 1981) όσο και ο σχεδιασμός του εκπαιδευτικού προγράμματος το οποίο θα συνάδει με τους στόχους και τις προσδοκίες των ενήλικων εκπαιδευομένων, θα δημιουργεί ευκαιρίες μάθησης **απομακρύνοντας τα εμπόδια στη μάθηση** (Κόκκος, 2010).

• Τέλος, η **ενσωμάτωση του πολιτιστικού στοιχείου** στη γλωσσική διδασκαλία βοηθάει στην πολιτισμική προσαρμογή των ατόμων (Μήτσης, 1998).

9. Συμπεράσματα 4/4

Το ΕΥ συνδυάζει e-Learning και m-Learning περιβάλλοντα και γίνεται αποτίμηση και των δύο.

Θετική αποτίμηση με βάση τη μεθοδολογία της ΕξΑΕ και τις αρχές της θεωρίας Πολυμεσικής μάθησης

Επιβεβαιώνονται προηγούμενες έρευνες ως προς το πολυμεσικό περιβάλλον μάθησης και τα πλεονεκτήματα των χωροευαίσθητων παιχνιδιών

10. Προτάσεις

**Προσαρμογή του ΕΥ
κατάλληλο για μαθητές
των σχολείων της
περιοχής**

**Συνδυασμός του
ασύγχρονου ΕΥ υλικού
που σχεδιάστηκε με
ταυτόχρονη σύγχρονη
εξ αποστάσεως**

**Αξιοποίηση του
χωροευαίσθητου παιχνιδιού
ΕΠ, ως μια εμπειρία
ξενάγησης στο ΠΚ για τους
επισκέπτες του**

**Μελλοντική
δημιουργία αντίστοιχου
ΕΥ, για επιπλέον
χώρους πολιτιστικού
ενδιαφέροντος της
περιοχής της Μεσαράς**





Σας ευχαριστώ για την προσοχή σας!!!
