

ΠΕ2.6 Επιμορφωτικό πρόγραμμα με θέμα “Εκπαίδευση και υποστήριξη του διδακτικού έργου με την αξιοποίηση των ΤΠΕ”

Μέθοδοι και πρακτικές δημιουργίας και υποστήριξης online
καινοτήτων μάθησης. Περιβάλλοντα και πλατφόρμες

Φαχαντίδης Νικόλαος

Αναπληρωτής Καθηγητής

Τμήμα Εκπαιδευτικής και Κοινωνικής Πολιτικής, Πανεπιστήμιο
Μακεδονίας



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ανάπτυξη - εργασία - αλληλεγγύη

Άδεια χρήσης

Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό υπόκειται σε άδεια χρήσης
Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)





ΕΛΛΗΝΙΚΗ
ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ

Κέντρο Υποστήριξης
Διδασκαλίας και Μάθησης

Online Κοινότητες Μάθησης: Μέθοδοι και πρακτικές δημιουργίας και υποστήριξης

Νίκος Φαχαντίδης



Online Κοινότητες Μάθησης

Τι είναι και τι δεν είναι.
Αιτίες και Στόχοι

Κοινότητες Μάθησης – Learning Communities

- Παρέχουν χώρο και δομή για να ευθυγραμμιστούν οι συμμετέχοντες σε έναν κοινό εκπαιδευτικό στόχο.
- Συνδέουν ανθρώπους, οργανισμούς και συστήματα που είναι πρόθυμοι να μάθουν και να εργαστούν πέρα από τα ατομικά όρια, κρατώντας ταυτόχρονα τα μέλη υπεύθυνα σε μια κοινή ατζέντα, πορεία και αποτελέσματα.
- Επιτρέπουν στους συμμετέχοντες να μοιράζονται δράσεις και αποτελέσματα για να συμβάλει ο ένας στην πορεία του άλλου, βελτιώνοντας έτσι την ικανότητά τους να επιτυγχάνουν γρήγορη αλλά σημαντική πρόοδο.

Η αίσθηση της Κοινότητας

- **Αίσθηση του «ανήκειν»:** οι συμμετέχοντες της μαθησιακής κοινότητας πρέπει να αισθάνονται κάποια αίσθηση πίστης και συμμετοχής στην ομάδα
- **Αίσθηση της δημιουργίας και επιρροής:** επιθυμία να εργάζονται, να βοηθούν τα άλλα μέλη και να επηρεάζουν την κοινότητα.
- **Επίτευξη προσωπικών στόχων:** δυνατότητα στα μέλη της κοινότητας να κατακτήσουν ατομικούς στόχους.
- **Συναισθηματική σύνδεση και κοινά βιώματα:** δυνατότητα να μοιράζονται στιγμές και δράσεις.

Κοινότητες Μάθησης – Learning Communities

Κοινότητα Μάθησης είναι:

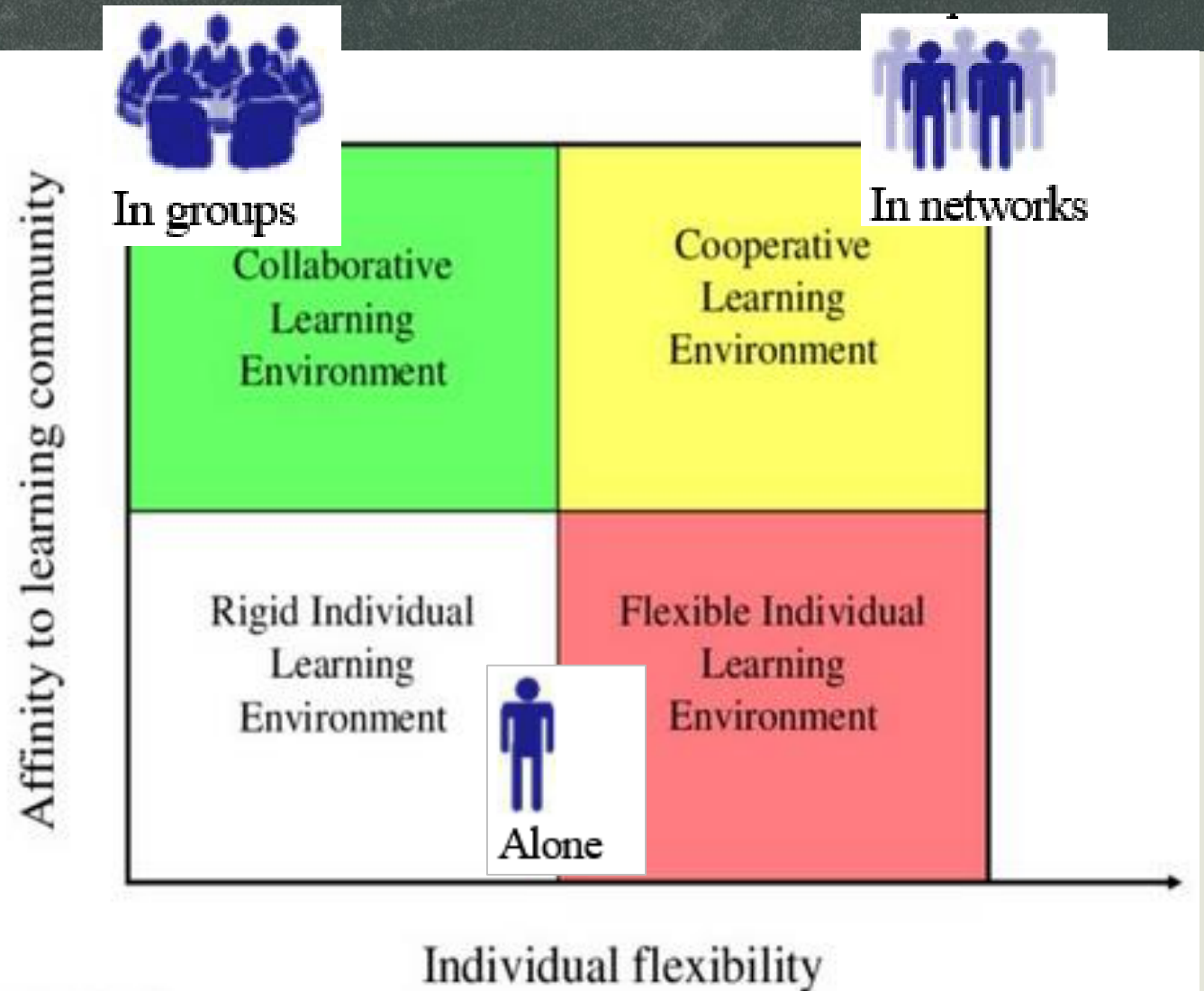
- Μια ομάδα με κοινούς στόχους, κίνητρα και αξίες
- Ένα μέρος για να μοιραστείτε ιδέες, προβλήματα και ερωτήσεις
- Χώρος συζήτησης
- Συνεργατικό περιβάλλον
- Πηγή έμπνευσης
- Ένα δίκτυο συμφοιτητών και ειδικών

Κοινότητα Μάθησης **δεν** είναι:

- Σχολική ή επαγγελματική επιτροπή
- Απλώς μια κοινωνική ομάδα
- Ένας πίνακας θέσεων εργασίας ή μια πλατφόρμα μάρκετινγκ
- Ένα υποκατάστατο της επίσημης διδασκαλίας

Κοινότητες Μάθησης – Learning Communities

- Ατομική μάθηση – Ευλιξία
- Συμμετοχή σε Κοινότητα
 - Δικτύωση
 - Συνεργατικά



Κοινότητες Μάθησης – τι προσφέρουν

- **Συνδέει τους συμμετέχοντες.** Δια ζώσης ή εξ αποστάσεως
- **Θέτει στόχους και αξιολογεί τη συλλογική πρόοδο.** Ευθυγραμμίζουν τους συμμετέχοντες γύρω από κοινούς στόχους, μετρήσεις (τρόποι μέτρησης των επιτευγμάτων) και τομείς πρακτικής.
- **Κοινή μάθηση.** Οι κοινότητες μοιράζονται τη διαδικασία μάθησης τόσο από επιτυχημένες όσο και από αποτυχημένες εμπειρίες για να εμβαθύνουν τη συλλογική γνώση.
- **Κατανεμημένη ηγεσία.** Το εύρος μιας μαθησιακής κοινότητας προσφέρει ένα ευρύ φάσμα ηγετικών ρόλων και ευκαιριών ανάπτυξης δεξιοτήτων.
- **Επιταχύνει την πρόοδο σε κλίμακα συστήματος.** Διευκολύνουν τη γρήγορη μάθηση, μετρούν τα αποτελέσματα για να κατανοήσουν τι λειτουργεί για ποιον και φέρνουν κοντά τους βασικούς ενδιαφερόμενους που μπορούν να επιτύχουν αλλαγές σε επίπεδο συστήματος.

Κοινότητες Μάθησης – ποικιλομορφία

- **Βάσει ενδιαφέροντος:** Τα μέλη συνδέονται από τα κοινά τους ενδιαφέροντα. Π.χ. ζυμωτό ψωμί ή σπορ αυτοκίνητα ή οτιδήποτε άλλο.
- **Με βάση τη δράση:** Τα μέλη συνδέονται από έναν κοινό σκοπό. Π.χ. ομάδες κοινωνικού ακτιβισμού που διοργανώνουν διαλέξεις, δημιουργούν εκπαιδευτικούς πόρους και οργανώνουν εκδηλώσεις συγκέντρωσης κεφαλαίων είναι ένα παράδειγμα μιας κοινότητας μάθησης που βασίζεται στη δράση.
- **Βάσει τοποθεσίας:** Οι γεωγραφικές κοινότητες μάθησης μπορεί να επικεντρωθούν στο να μάθουν περισσότερα για την τοπική χλωρίδα και πανίδα ή την ιστορία της τοπικής περιοχής, για παράδειγμα.
- **Με βάση το επάγγελμα:** Κοινότητες επαγγελματικής ανάπτυξης που στοχεύουν στο να φέρουν κοντά άτομα ενός συγκεκριμένου επαγγελματία. Τα μέλη μπορεί να μοιράζονται συμβουλές, απόψεις ή απλώς να υποστηρίζουν το ένα το άλλο. Π.χ. οι μουσικοί της τζαζ που συγκεντρώνονται για να μοιραστούν τη δουλειά τους, να προσφέρουν κριτική και σχόλια και να δικτυωθούν με άλλους μουσικούς.

Κοινότητες Μάθησης –

- Community of Practice (CoP): ομάδες ανθρώπων που μοιράζονται το ίδιο πάθος για κάτι που κάνουν και αλληλεπιδρούν τακτικά για να βελτιώσουν τις ικανότητές τους μέσω συνεργασίας, ομαδικών ασκήσεων, ανταλλαγής γνώσεων και ακρόασης με πηγαίο ενδιαφέρον. (συνήθως εθελοντικής συμμετοχής)
 - Σχεδιασμός για την εξέλιξη.
 - Διάλογος μεταξύ εσωτερικών και εξωτερικών προοπτικών.
 - Διαφορετικά επίπεδα συμμετοχής.
 - Λειτουργία δημόσιου όσο και ιδιωτικού χώρου επικοινωνίας και συνεργασίας.
 - Εστίαση στην αξία.
 - Συνδυασμός οικειότητας και τον ενθουσιασμού.
 - Ανάπτυξη κοινού ρυθμού λειτουργίας στα μέλη της κοινότητας.

Κοινότητες Μάθησης –

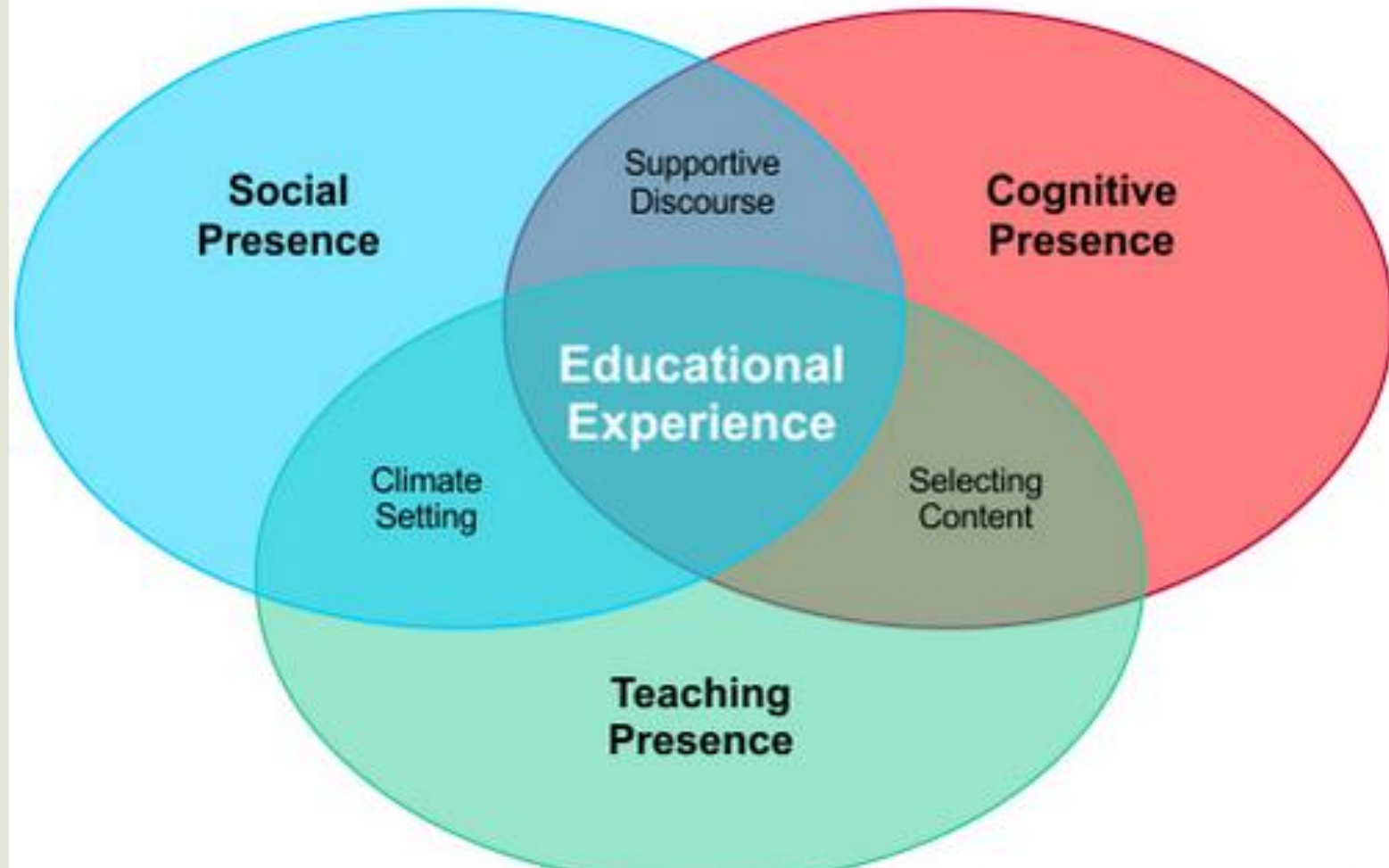
- Community of Inquiry (CoI):

οποιαδήποτε ομάδα ατόμων που εμπλέκεται σε μια διαδικασία εμπειρικής ή εννοιολογικής έρευνας (συνήθης κοινότητα μάθησης σε εκπαιδευτικά ιδρύματα)

Είναι ένα μοντέλο εκπαιδευτικού σχεδιασμού για την ηλεκτρονική μάθηση που αναπτύχθηκε από τους Randy Garrison και Terry Anderson et al, το οποίο βασίζεται στο έργο των John Dewey και C.S. Pierce σχετικά με τη φύση του σχηματισμού γνώσης και τη διαδικασία της επιστημονικής έρευνας.

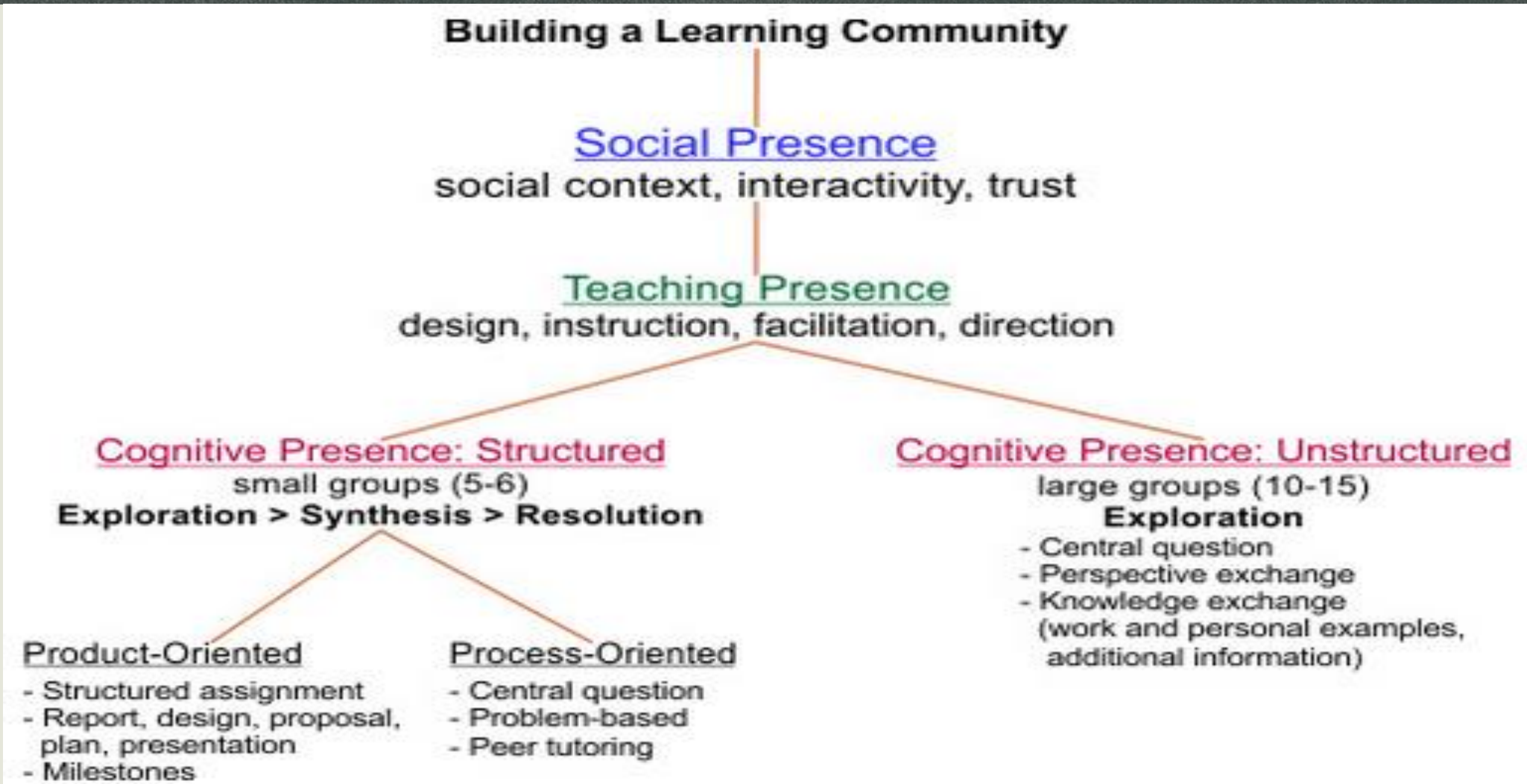
Κοινότητες Μάθησης – Community of Inquiry

- **Teaching presence** ο σχεδιασμός, η διευκόλυνση και η κατεύθυνση των γνωστικών και κοινωνικών διαδικασιών προς τον στόχο μαθησιακών αποτελεσμάτων με νόημα και αξία.
- **Social presence** η ικανότητα των συμμετεχόντων να ταυτίζονται με την ομάδα, να επικοινωνούν σε ένα περιβάλλον εμπιστοσύνης και να αναπτύσσουν κοινωνικές σχέσεις μέσω της έκφρασης της ατομικότητάς τους.
- **Cognitive presence** η εξερεύνηση, η κατασκευή, η επίλυση και η επιβεβαίωση της κατανόησης.



The elements of a learning community. (Garrison, et al., 2000)

Κοινότητες Μάθησης – δομή



Κοινότητες Μάθησης – χρονική εξέλιξη

Phase	Weeks	Learner Role	Instructor Role
1	1 to 2	Newcomer	Social Negotiator
2	3 to 4	Cooperator	Structural Engineer
3	5 to 6	Collaborator	Facilitator
4	Beyond	Initiator/Partner	Challenger/ Partner



Online Κοινότητες Μάθησης

Εργαλεία και Πρακτικές

Κοινότητες Μάθησης – Πρακτικές

- Γνωρίστε τις ανάγκες των μαθητών σας στο Διαδίκτυο
- Θέστε κανόνες Netiquette και εφαρμόστε τους
- Επιλέξτε τη σωστή πλατφόρμα διαδικτυακής συνεργασίας
- Καλλιεργήστε μια προσωπική σύνδεση μεταξύ των μελών
- Διορίστε ηγέτες της κοινότητας διαδικτυακής μάθησης
- Δημιουργήστε έναν κεντρικό κόμβο επικοινωνίας και ενημέρωσης
- Προσφέρετε κοινόχρηστο περιεχόμενο ηλεκτρονικής μάθησης για να επεκτείνετε τη (διαδικτυακή) συνεργασία της κοινότητας μάθησης
- Ανάπτυξη Υπο-κοινοτήτων

Κοινότητες Μάθησης – Πρακτικές

- Interaction: The exchange of ideas and feedback between learners and teachers or among peers.
- Collaboration: Working together towards a common goal, building collaborative partnerships, often by sharing knowledge and resources.
- Modeling: Observing and emulating others' behaviors, attitudes, and skills.
- Scaffolding: Providing support and guidance to learners as they progress through their learning journey.
- Reflective Practice: Taking time to think critically about what has been learned and how it can be applied in new situations.
- Diversity: Encouraging and valuing the contribution of individuals with different backgrounds, perspectives, and experiences.
- Social Presence: Creating a sense of community and connection, even in an online environment.

Κοινότητες Μάθησης – teambuilding online δραστηριότητες

- **12 Best Team Building Apps & Software in 2023**

<https://teambuilding.com/blog/team-building-apps>

- **Online Team Building Games: 16 Free Ideas**

<https://teambuildinghub.com/team-building/virtual/activities-games/free/>

Online Team Building Games: 16 Free Ideas



Virtual teams need opportunities for team building if they want to stay engaged in their work and grow in their skills. **Online team building games** are productive and fun solutions to keeping your employees happy at work and invested in your company. Keep reading to get the know-how on free and fun online team building games!

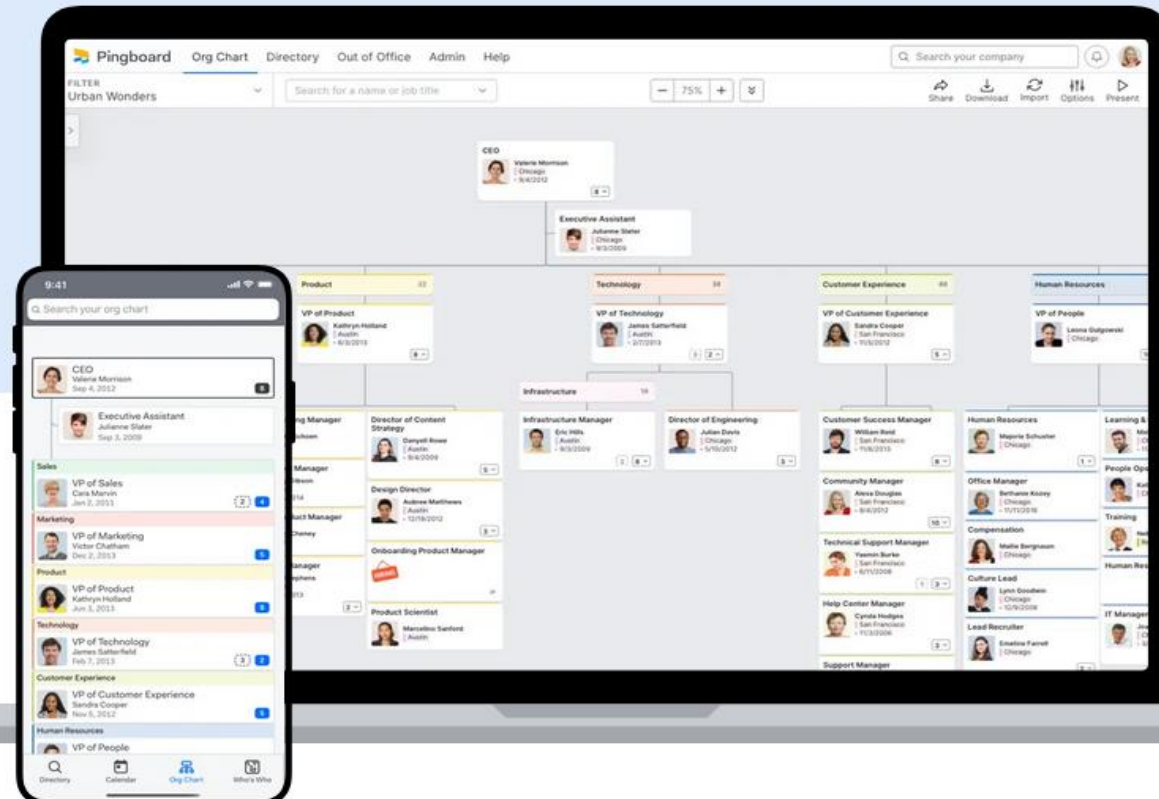
Κοινότητες Μάθησης – οργάνωση

Pingboard

<https://pingboard.com/org-chart-software>

Build the Org Chart that Connects Your People

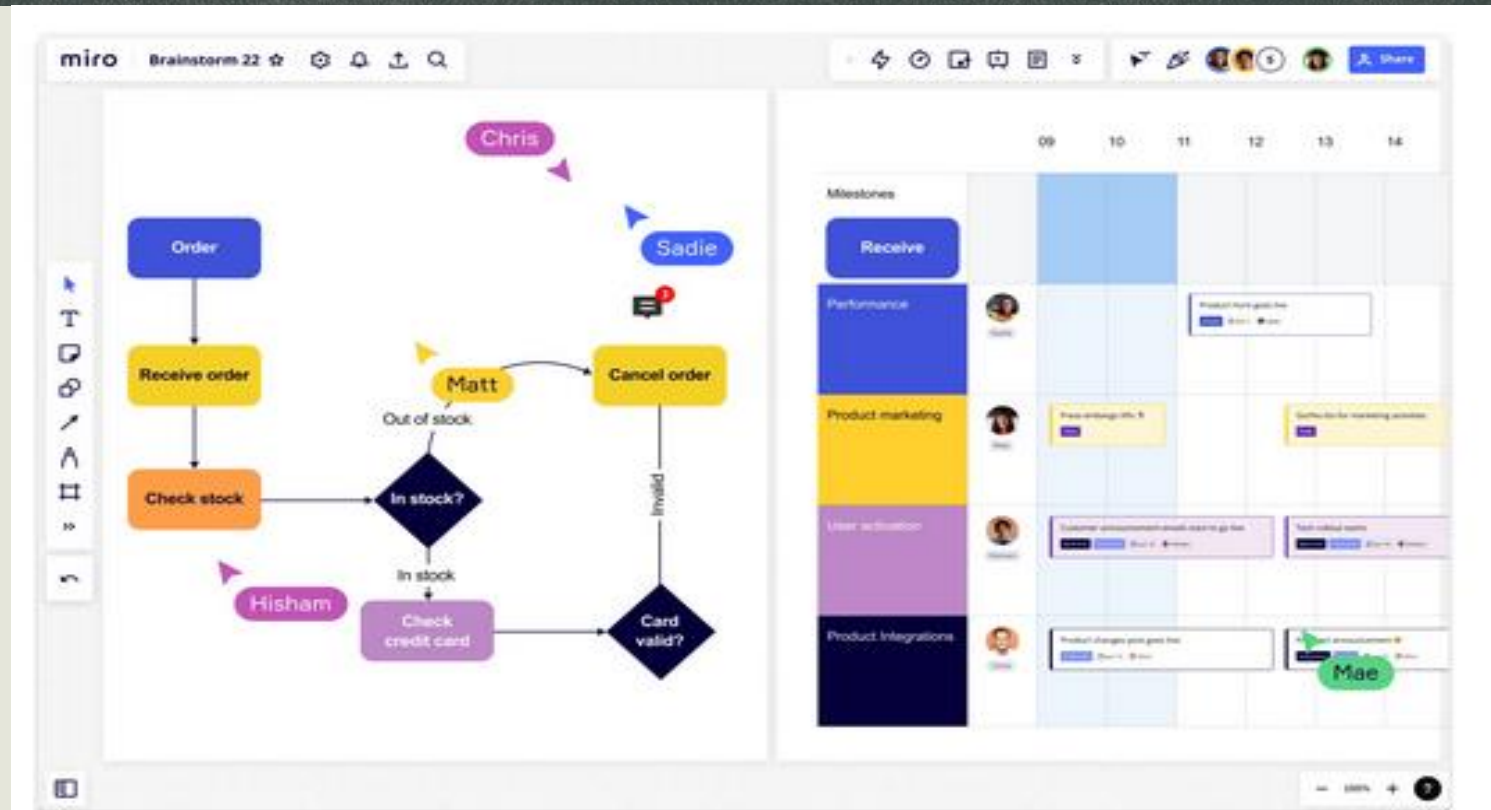
Easily visualize your company for your leaders, team, and board



Κοινότητες Μάθησης – τηλεσυνεργασία και συν-σχεδίαση

Miro

<https://miro.com/>



Κοινότητες Μάθησης – Zoom addons

Zoom App Marketplace

Kahoot!

<https://marketplace.zoom.us/apps/A0sB0dqiSbKae5vr0csQ>

The screenshot shows a Zoom meeting interface with the Kahoot! app active. At the top, there is a video gallery with six participants: Albert Park, Mary Johnson, Michelle Cole, Victoria Reyes, Henry Park, and Marketing Huddle. The main content area displays a quiz question: "Who invented the lightbulb?". Below the question is a photograph of a hand holding a glowing lightbulb. To the left of the question is a purple circle with the number "3", indicating the number of participants. To the right is a "Skip" button and a "0 Answers" indicator. Below the question are four answer options in colored boxes: Thomas Edison (red), Benjamin Franklin (blue), Nicola Tesla (orange), and Marie Curie (green). On the right side of the screen, there is a Kahoot! quiz control panel with four large colored buttons (red, blue, orange, green) and a "1 of 3" indicator. At the bottom of the screen, there is a Zoom control bar with icons for Mute, Stop Video, Security, Participants, Chat, Share Screen, Record, and Apps. The Kahoot! logo and Game PIN (4209996) are also visible at the bottom.

Κοινότητες Μάθησης – OpenEclass εργαλεία για υποστήριξη

