

Ψηφιακά μαθήματα επιμόρφωσης εκπαιδευτικών πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης σε περιβάλλοντα οπτικού προγραμματισμού

Παρουσίαση: Καραχρήστος Χριστόφορος

Δήμητρα Αγγελοπούλου, Βασίλειος Σ. Βερύκιος, Χριστόφορος Β. Καραχρήστος, Ηλίας Κ. Σταυρόπουλος

ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΑΝΟΙΚΤΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ & ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑΣ

Στόχος

1. Διεξαγωγή σεμιναρίου που απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, σχετικό με την εκμάθηση χρήσης εργαλείων προγραμματισμού (Scratch) και ένταξής τους στην εκπαιδευτική διαδικασία.
2. Παρουσίαση αποτελεσμάτων από την αξιολόγηση του σεμιναρίου από τους επιμορφωμένους

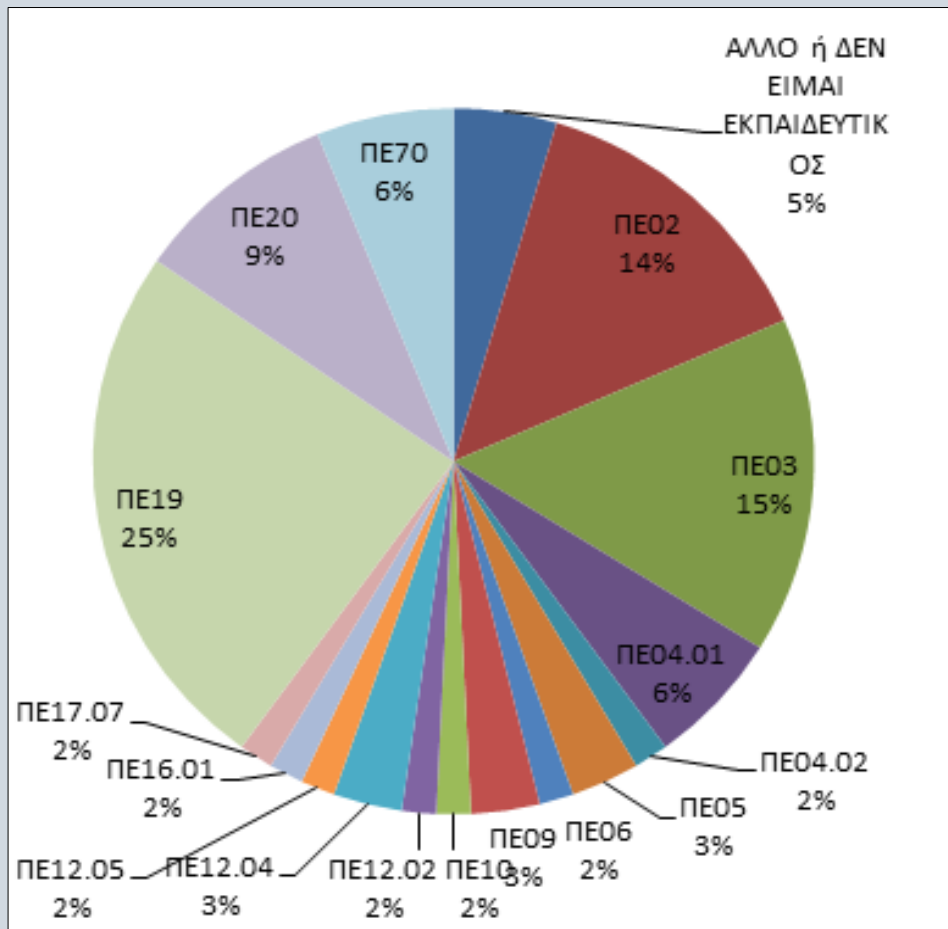
Οργάνωση σεμιναρίου

1. Μεικτή Μάθηση
2. 100 Συμμετέχοντες
3. Καμία χρήση LMS
4. Οργάνωση σε εβδομάδες μελέτης
5. Αξιολόγηση με χρήση (online) ερωτηματολογίων

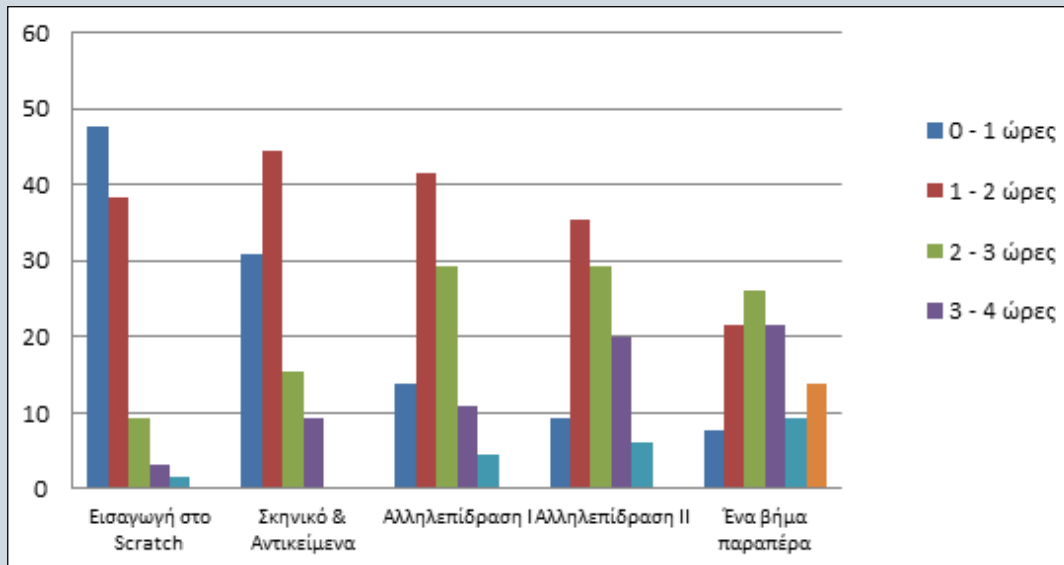
Οργάνωση υλικού

1. Ξενάγηση στο προγραμματιστικό περιβάλλον της γλώσσας Scratch και παρουσίαση των εισαγωγικών εννοιών της.
2. Εισαγωγή στις έννοιες του σκηνικού και των αντικειμένων, εμβαθύνοντας στις έννοιες των ενδυμασιών και των υπόβαθρων.
3. Επίδειξη της έννοιας του συμβάντος και βασικές επεξεργασίες ήχου μέσα από τη Scratch.
4. Κίνηση των αντικειμένων, αναφορά στις δομές της επιλογής και επανάληψης.
5. Έννοια της μεταβλητής και δημιουργία πιο σύνθετων σεναρίων.

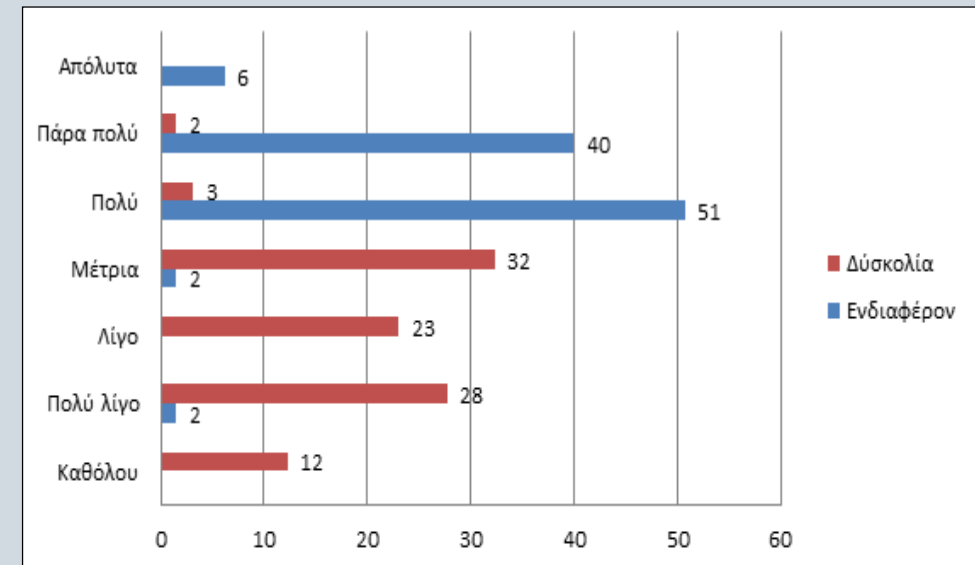
Στοιχεία συμμετεχόντων



Κατά τη διάρκεια του επιμορφωτικού σεμιναρίου



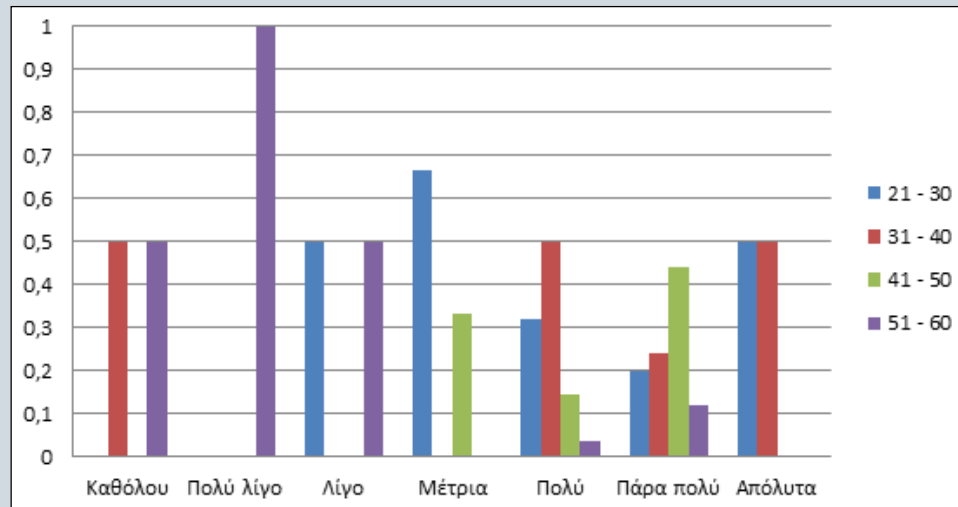
Χρόνος μελέτης και υλοποίησης δραστηριοτήτων (σε ποσοστά)



Συνολική αξιολόγηση σεμιναρίου (σε ποσοστά)

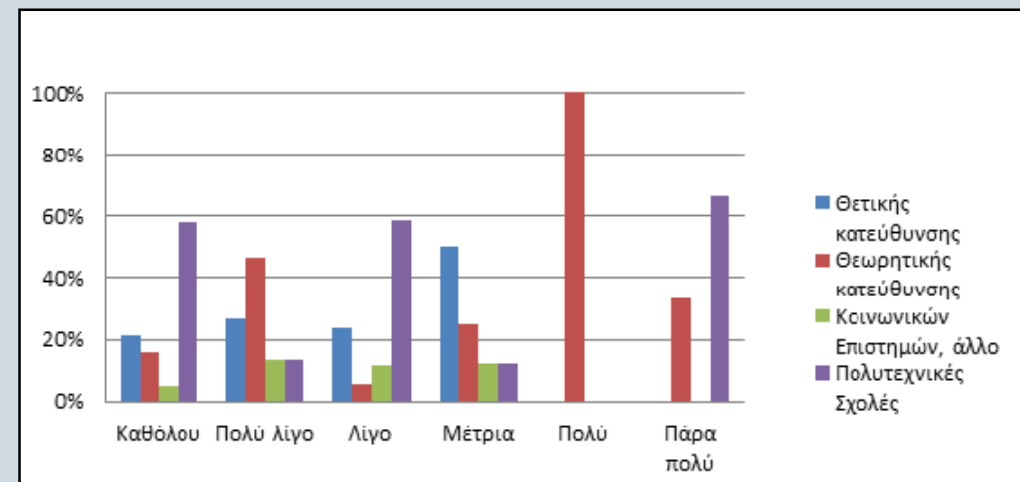
Αξιολόγηση εκπαιδευτικού ιστότοπου και πλατφόρμας Scratch

1. 87% Ζήτησε και έλαβε βοήθεια από τους διοργανωτές



Συνάφεια ηλικίας και βαθμού λήψης βοήθειας από τους διοργανωτές

2. 60% δήλωσε πως ικανοποιήθηκε από την ποιότητα επικοινωνίας (ηλεκτρονικά, διαζώσης, τηλεφωνικά)

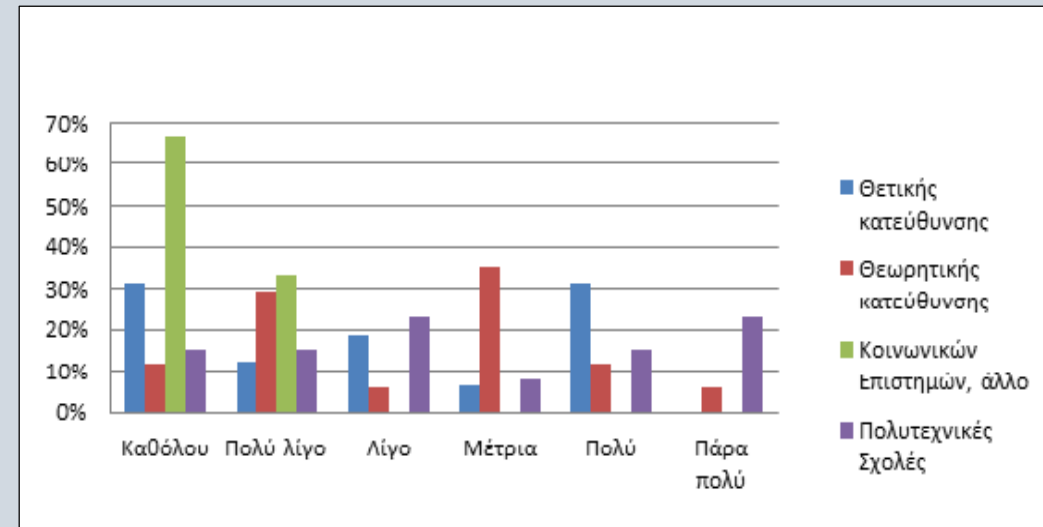


Επιθυμία για περισσότερη επικοινωνία με οργανωτές ανά κατεύθυνση σπουδών

Αξιολόγηση δομής μαθήματος

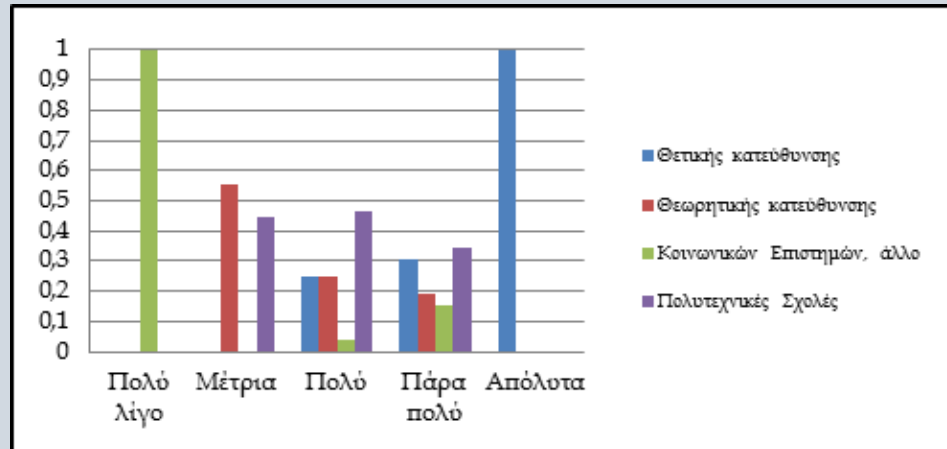
1. Πολύ καλή οργάνωση και με σαφείς στόχους
2. 83% προτίμηση στα video modules
3. Σύμφωνα με τις απόψεις τους, περισσότερο χρήσιμα ήταν τα βίντεο και οι δραστηριότητες αυτοαξιολόγησης του μαθήματος και λιγότερο τα κείμενα αλλά και οι προτεινόμενες λύσεις των δραστηριοτήτων.

Επιθυμία για περισσότερο εκπαιδευτικό υλικό σε μορφή κειμένου ανά κατεύθυνση σπουδών



Μετά το επιμορφωτικό σεμινάριο

1. 89% ποσοστό ικανοποίησης ως προς τη δομή των μαθημάτων
2. 85% ποσοστό ικανοποίησης ως προς τη γνώση που αποκόμισαν



Συνάφεια της κατεύθυνσης σπουδών και της ικανοποίησης από τις γνώσεις που αποκόμισαν οι εκπαιδευόμενοι

3. 75% ποσοστό ικανοποίησης ως προς την επικοινωνία με τους άλλους εκπαιδευόμενους
4. 87% ποσοστό ικανοποίησης ως προς την επικοινωνία με τους υπεύθυνους του σεμιναρίου

Μετά το επιμορφωτικό σεμινάριο – συνέχεια

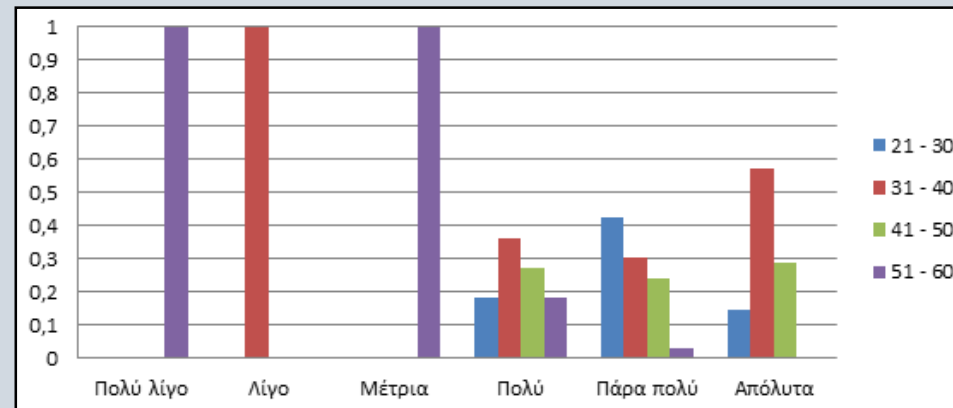
1. 87% δηλώνουν ότι μπορούν να φτιάξουν τα δικά τους έργα στο Scratch
2. 67% θα χρησιμοποιήσει το Scratch στην εκπαιδευτική διαδικασία
3. 79% μπορεί να επισκεφτεί το εκπαιδευτικό υλικό ξανά
4. 72% δηλώνουν ότι θα χρησιμοποιήσουν εκ νέου τα έργα που έχουν φτιάξει
5. 57% δηλώνουν ότι βρήκαν ενδιαφέροντα έργα συναδέλφων τους και θα τα χρησιμοποιήσουν στην εκπαιδευτική διαδικασία

Γενικά Σχόλια και παρατηρήσεις

Λόγοι συμμετοχής στο σεμινάριο

1. Απόκτηση γνώσεων
2. Αύξηση εκπαιδευτικών προσόντων (βεβαίωση επιμόρφωσης – Βασικός παράγοντας)
3. Εμβάθυνση στις έννοιες του προγραμματισμού
4. Γνωριμία με την εξ αποστάσεως εκπαίδευση – Βασικός παράγοντας για πολλούς
5. Δωρεάν συμμετοχή
6. Ψυχαγωγία

Ενδιαφέρον για άλλα σεμινάρια
ανά ηλικιακή ομάδα



Συμπεράσματα & μελλοντικές ενέργειες

1. Scratchcoding
2. JuniorCodingAcademy

