



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ

# Σχεδιασμός Ψηφιακών Εφαρμογών Παιγνιώδους Μάθησης

## Ενότητα 6: Ανάλυση εκπαιδευτικών περιβαλλόντων ψηφιακής αφήγησης με χρήση του μοντέλου «Αστέρι διαστάσεων»

*Μαρία Κορδάκη*

*Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας*



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

# Άδειες Χρήσης

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό υπόκειται σε άδειες χρήσης Creative Commons.
- Για εκπαιδευτικό υλικό, όπως εικόνες, που υπόκειται σε άλλου τύπου άδειας χρήσης, η άδεια χρήσης αναφέρεται ρητώς.



# Χρηματοδότηση

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό έχει αναπτυχθεί στα πλαίσια του εκπαιδευτικού έργου του διδάσκοντα.
- Το έργο «**Ανοικτά Ακαδημαϊκά Μαθήματα στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου**» έχει χρηματοδοτήσει μόνο τη αναδιαμόρφωση του εκπαιδευτικού υλικού.
- Το έργο υλοποιείται στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» και συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και από εθνικούς πόρους.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Ανάλυση εκπαιδευτικών περιβαλλόντων  
ψηφιακής αφήγησης με χρήση του μοντέλου  
«Αστέρι διαστάσεων»

Παναγιώτης Ψώμος, MSc  
ppsomos@gmail.com

Μαρία Κορδάκη, Επίκ. Καθηγήτρια  
kordaki@cti.gr

**Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας  
Πανεπιστήμιο Αιγαίου**

# Περίγραμμα...

- 1. Θεωρητικό Υπόβαθρο**
- 2. Αστέρι Διαστάσεων**
- 3. Αξιολόγηση Λογισμικών**
- 4. Συζήτηση**
- 5. Μελλοντικά Σχέδια**

# 1. Θεωρητικό Υπόβαθρο

## Η Ψηφιακή Αφήγηση:

- Επιτελεί διαχρονικά **κοινωνικές, γνωστικές, συναισθηματικές και εκφραστικές** λειτουργίες.
- Η αφήγηση υπάρχει γύρω μας περίπου από τότε που ξεκίνησε ο χρόνος μας σαν είδος.
- Οι ιστορίες μας βοηθάνε να βγάζουμε χρήσιμα συμπεράσματα μέσα από τις **εμπειρίες**.
- Η ψηφιακή αφήγηση είναι μια σημαντική **επιστημική τροπικότητα**.

(Roussou, 2001; Kleckner & Duvall , 2007; Bruner, 1996; Papadimitriou, 2003)

# 1. Θεωρητικό Υπόβαθρο

## Η Ψηφιακή Αφήγηση:

- ✓ Αποτελεί **σύγχρονη έκφραση** της αρχαίας τέχνης της αφήγησης
- ✓ Αντλεί της δύναμη της από της αρμονία μεταξύ **εικόνας, μουσικής, αφήγησης και ήχου**
- ✓ Είναι ένας εξαιρετικός **διάυλος** εφαρμογής των **εποικοδομιστικών θεωριών** στην πράξη

(Lowenthal , 2008)

# 1. Θεωρητικό Υπόβαθρο

## Η Ψηφιακή Αφήγηση:

- Επιτρέπει στους μαθητές να έχουν **ενεργή συμμετοχή** και να μην είναι **παθητικοί καταναλωτές** σε μια κοινωνία πλημμυρισμένη με **ψηφιακά προϊόντα**
- **Δυναμώνει τις σχέσεις** ανάμεσα στους **μαθητές**, αλλά και ανάμεσα στον **δάσκαλο** και τους **μαθητές** του
- Βοηθά τους μαθητές να αποκτήσουν **τεχνολογικές δεξιότητες**
- Βοηθά στην ένταξη μαθητών με **ειδικές ανάγκες** και μαθητών με **μαθησιακές δυσκολίες** στην εκπαιδευτική διαδικασία

(Ohler, 1996; Di Blas, 2009, 2010;)



# 1. Θεωρητικό Υπόβαθρο

## Ωστόσο.....

- ✓ Η ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση είναι ακόμα σε **πρωταρχικό** στάδιο και **πολλά** απομένουν να γίνουν.
- ✓ Ένα σημαντικό βήμα σε αυτή την κατεύθυνση είναι η δημιουργία κατάλληλων **τεχνικών** και **παιδαγωγικών** μοντέλων αξιολόγησης.

## 2. Αστέρι Διαστάσεων

- Το μοντέλο αξιολόγησης “**Αστέρι Διαστάσεων**” προτάθηκε από την Schafer (2004).
- Αφορά στην **αξιολόγηση λογισμικών ΨΑ**
- Περιλαμβάνει **12 τεχνολογικές & παιδαγωγικές** διαστάσεις
- **Κάθε διάσταση** αναπαρίσταται ως **ακτίνα** του αστεριού
- Το **μέγεθος** κάθε **ακτίνας** ‘αντικατοπτρίζει’ την **κάθε** **διάσταση** του λογισμικού ΨΑ **σε 4-βαθμη κλίμακα LIKERT** (πάρα πολύ, πολύ, χαμηλό, πολύ χαμηλό)

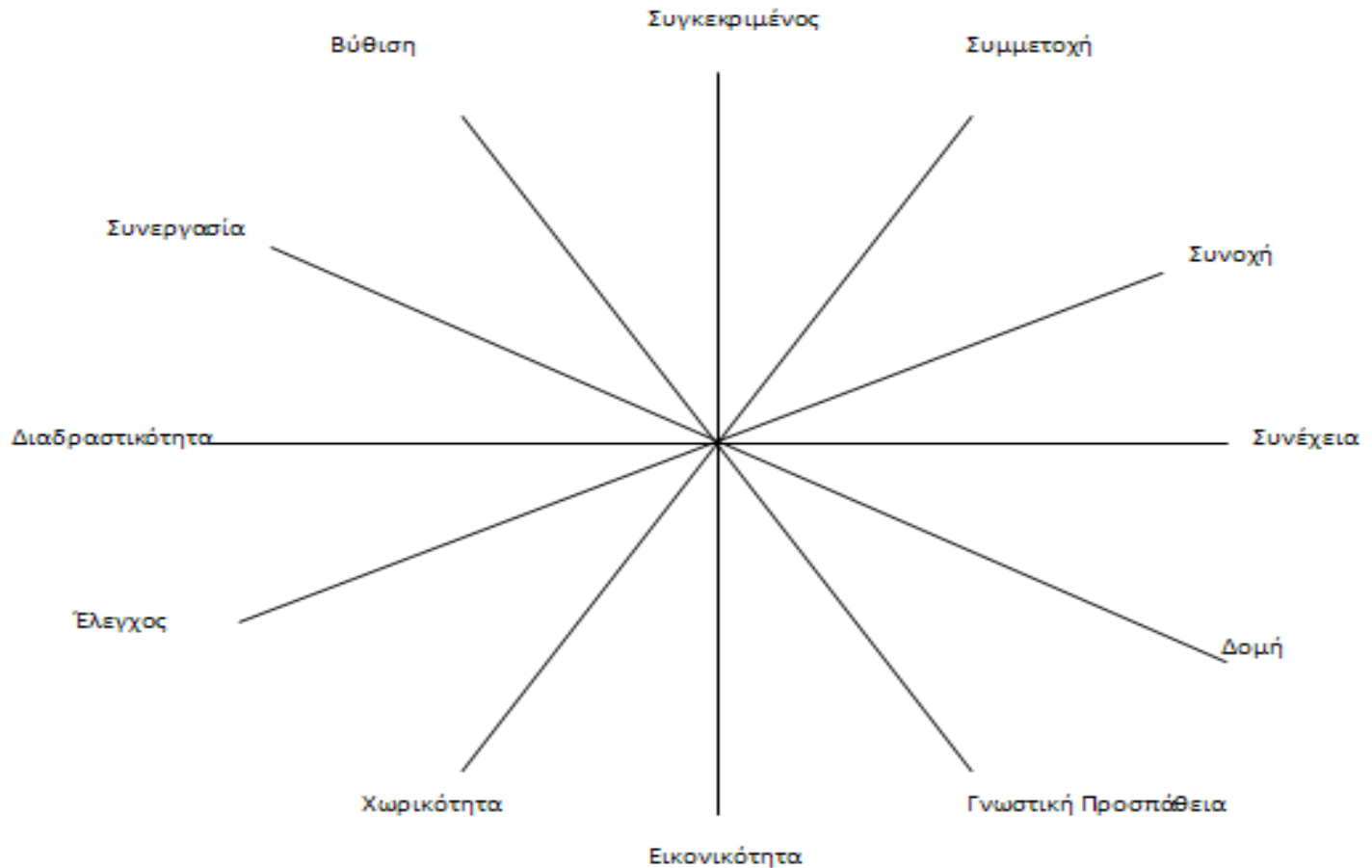
## 2. Αστέρι Διαστάσεων

### Μεθοδολογία:

- **ποιοτική μελέτη, 'μελέτη ειδικών'**
- **διαγνωστική αξιολόγηση**
- **ευέλικτη, γρήγορη και αποδοτική**

**(Squires , 1996; Price, 1991)**

## 2. Αστέρι Διαστάσεων



Διαγραμματική αναπαράσταση του μοντέλου αξιολόγησης ψηφιακής αφήγησης

# 3.1 Αξιολόγηση Λογισμικών

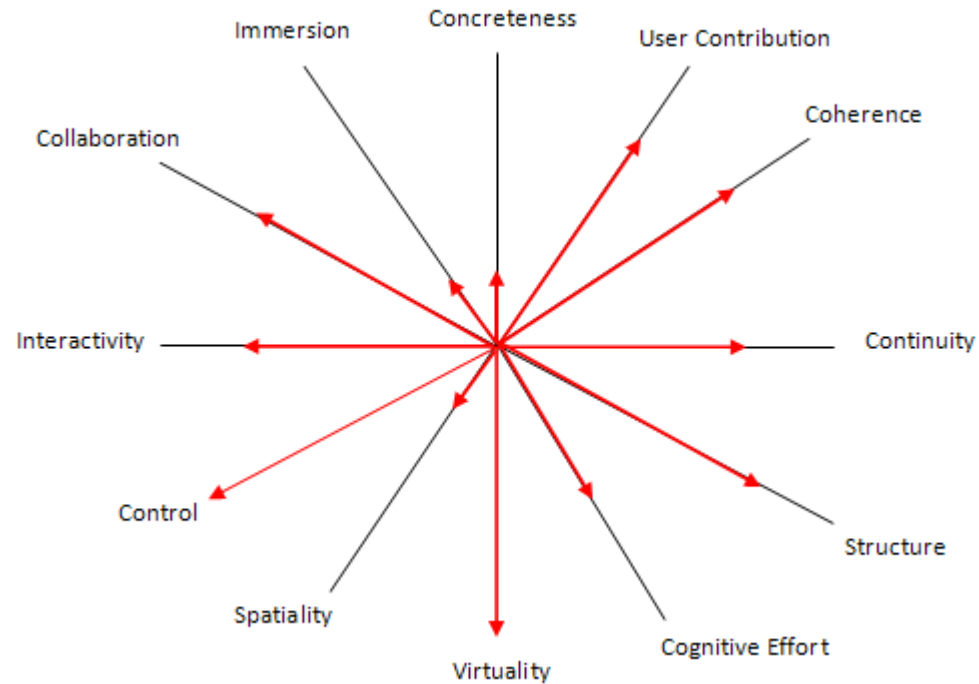
(Toontastic; Russell, 2010 )

- **Συνεργατικός ψηφιακός δημιουργός κινούμενων σχεδίων**
- **Επικοινωνιακό εργαλείο σχεδιασμένο για να βοηθάει τα παιδιά να συλλάβουν και να μοιραστούν τις ιστορίες τους μέσω ενός ομότιμου δικτύου (P2P) ψηφιακής αφήγησης.**
- **Ηλικίες : 8-12**
- **Σκοπός:** δίνει την δυνατότητα στους μαθητές να **σκιαγραφήσουν τις εσωτερικές τους αναπαραστάσεις και να τις μετατρέψουν σε εξωτερικές .**

### 3.1 Αξιολόγηση Λογισμικών (Toontastic; Russell, 2010 )



# 3.1 Αξιολόγηση Λογισμικών (Toontastic; Russell, 2010 )



“Αστέρι Διαστάσεων” για το λογισμικό Toontastic.

## 3.2 Αξιολόγηση Λογισμικών (Kodu, Microsoft)

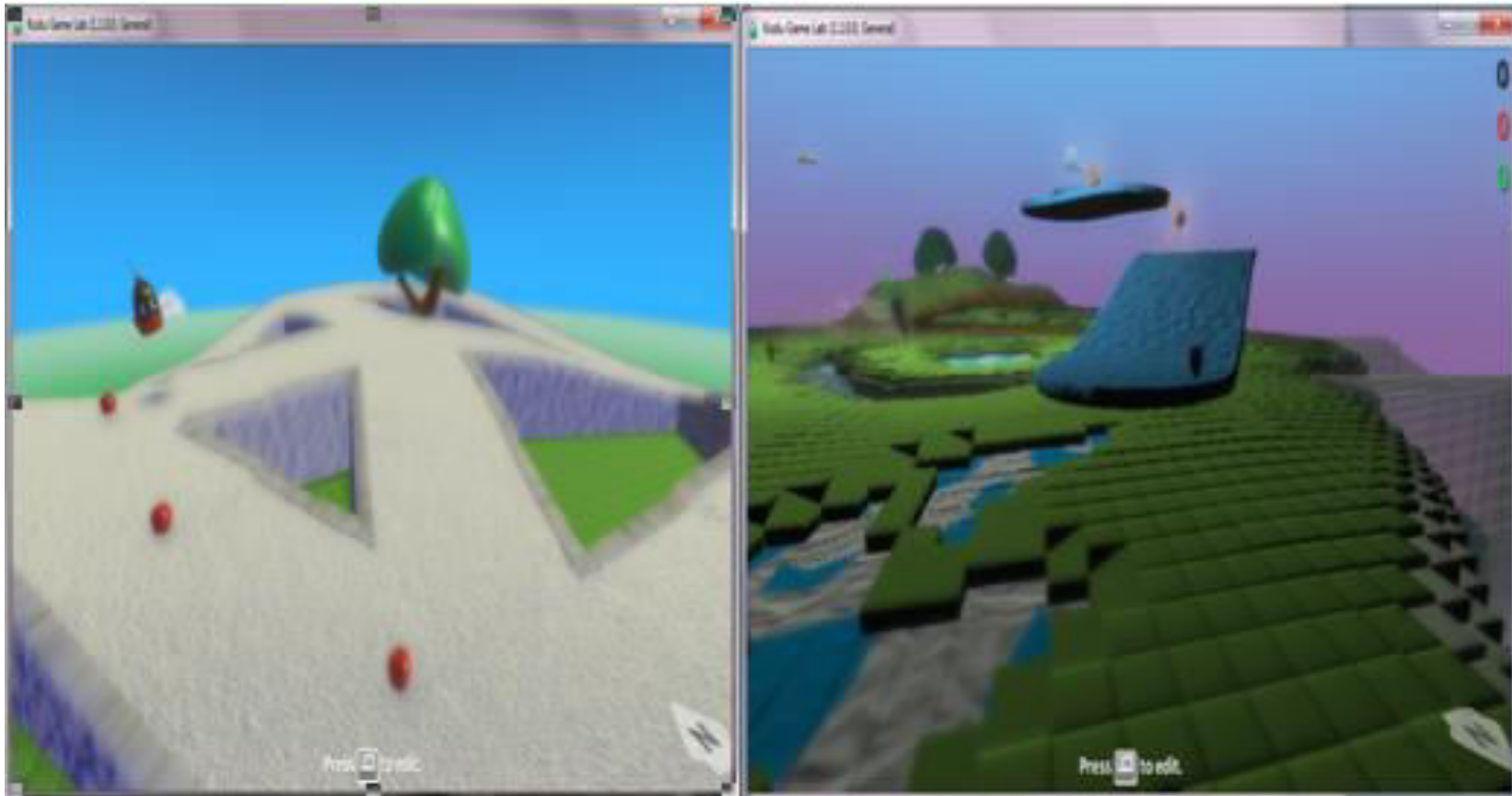
Ένα **πολυδιάστατο εργαλείο**, φιλικό προς τον χρήστη για την δημιουργία ψηφιακών ιστοριών με δυνατότητα δημιουργίας **τρειςδιάστατων κόσμων**.

**Ηλικίες: 8-18**

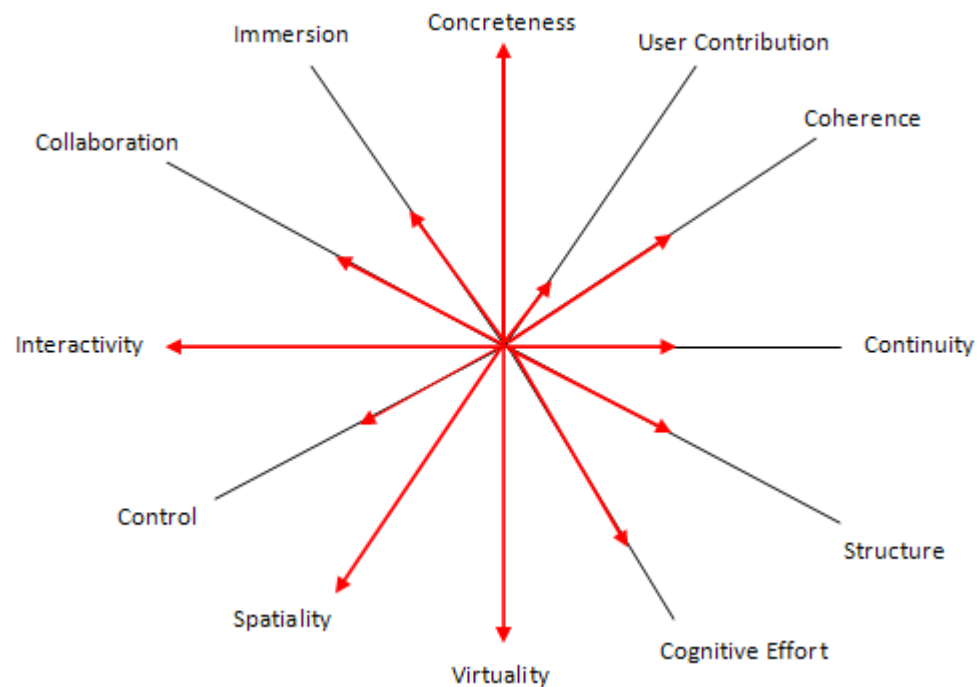
Βοηθά τους μαθητές να οικοδομήσουν ένα στέρεο **προγραμματιστικό εγγραμματισμό** χωρίς **περίπλοκες προγραμματιστικές έννοιες**.



## 3.2 Αξιολόγηση Λογισμικών (Kodu, Microsoft)



## 3.2 Αξιολόγηση Λογισμικών (Kodu, Microsoft)



“Αστέρι Διαστάσεων” για το λογισμικό Kodu.

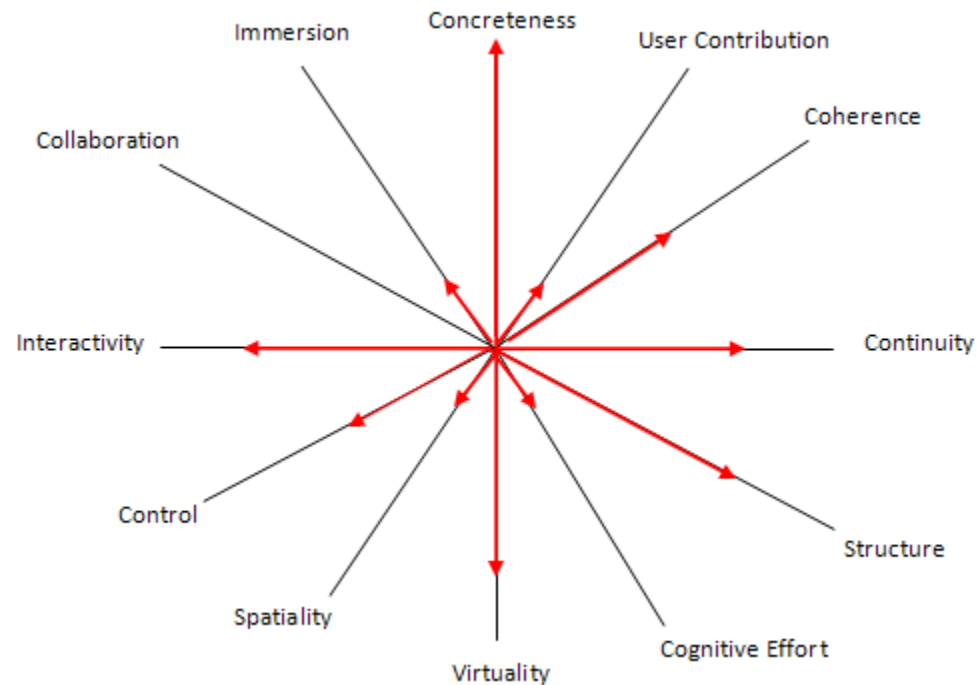
## 3.3 Αξιολόγηση Λογισμικών (Façade; Mateas, 2003)

- Λογισμικό το οποίο ενσωματώνει **πράκτορες λογισμικού** στην δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορίας με **διαδραστική** πλοκή.
- **Ηλικίες:** 10-
- Ο χρήστης έχει **ενεργό ρόλο** στην πλοκή και μπορεί να επηρεάσει την **εξέλιξη** της ιστορίας.
- Το Façade εξελίσσεται σε μια **δισδιάστατη πλατφόρμα** και η ιστορία παρουσιάζεται σε πρώτο πρόσωπο

## 3.3 Αξιολόγηση Λογισμικών (Façade; Mateas, 2003)



# 3.3 Αξιολόγηση Λογισμικών (Facade; Mateas, 2003 )



“Αστέρι Διαστάσεων” για το λογισμικό Facade

## 4. Συζήτηση

Η **διαγραμματική αναπαράσταση** των περιβαλλόντων ΨΑ:

- Δίνει την δυνατότητα στον χρήστη να εντοπίσει με **μια ματιά** τα **δυνατά** και **αδύνατα** σημεία του περιβάλλοντος.
- Μπορεί να καταστεί ένα **χρήσιμο** εργαλείο για τους **σχεδιαστές λογισμικών**.
- Μπορεί να βοηθήσει τους εκπ/κούς να επιλέξουν το κατάλληλο περιβάλλον που **εναρμονίζεται** με τους **εκπαιδευτικούς σκοπούς** που έχουν θέσει.

## 5. Μελλοντικά Σχέδια

- Υπάρχει περιθώριο για εισαγωγή **επιπλέον διαστάσεων**.
- Η **επέκταση του μοντέλου** “Αστέρι Διαστάσεων” είναι επικείμενος στόχος αυτής της ερευνητικής προσπάθειας.
- Η **δημιουργία** ενός περιβάλλοντος ψηφιακής αφήγησης που θα λαμβάνει υπόψη τα συμπεράσματα της **αξιολόγησης** των λογισμικών ψηφιακής αφήγησης.

Ευχαριστώ για την προσοχή σας!

**Παναγιώτης Ψώμος & Μαρία Κορδάκη**  
**ΕΕΕΠ - ΔΤΠΕ 2011, 22-23/10/2011, Πειραιάς**