

6 ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Σχεδιασμός ηλεκτρονικών μαθημάτων



01

ΣΤΟΧΟΙ

Θέτουμε συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους σε κάθε ηλεκτρονικό μάθημα. Είναι σημαντικό ο μαθητής να γνωρίζει γιατί πρέπει να ολοκληρώσει το μάθημα και τι οφέλη θα έχει από αυτό.

02

ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΕΣ ΕΝΝΟΙΕΣ

Σε κάθε διαφάνεια μια έννοια είναι αρκετή, για να κρατά το ενδιαφέρον του μαθητή. Περισσότερες ιδέες ή νοήματα όσο καλά και αν προβάλλονται στην διαφάνεια, κουράζουν και αποπροσανατολίζουν.

03

ΧΡΟΝΙΚΟ ΟΡΙΟ

Η δημιουργία ενός ηλεκτρονικού μαθήματος δεν πρέπει να υπερβαίνει ένα συγκεκριμένο χρονικό όριο, για να μην κουράζει τον μαθητή και σταδιακά τον αποθαρρύνει να ολοκληρώσει το μάθημα. Τα 15 λεπτά είναι αρκετός χρόνος.

04

ΓΡΑΦΙΚΑ ΑΝΤΙ ΚΕΙΜΕΝΟΥ

Η πολλαπλή αναπαράσταση της γνώσης παίζει ουσιαστικό ρόλο στην μάθηση. Η οπτικοποίηση της πληροφορίας ακόμη περισσότερο. Δεν χρειάζονται μεγάλα κείμενα, αλλά γραφικά με εικόνες, video, ήχο και ελάχιστο κείμενο.

05

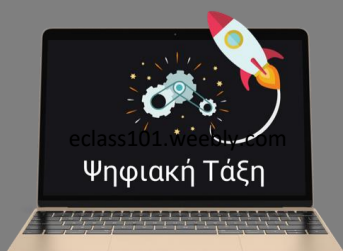
ΑΠΛΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

Ο απλός και κατανοητός σχεδιασμός κρίνεται απαραίτητος για να προσελκύσει, αλλά και να διατηρήσει τη προσοχή των μαθητών. Δεν χρειάζεται να είναι κανείς γραφίστας για να σχεδιάσει μια απλή διαφάνεια με τα βασικά.

06

ΕΜΠΛΟΚΗ ΜΑΘΗΤΩΝ

Οι μαθητές μαθαίνουν καλύτερα, όταν εκτός από το να θεωρούν χρήσιμη την καινούργια πληροφορία - γνώση, είναι ενεργοί στην διαδικασία μάθησης μέσω της διάδρασης. Η αποτελεσματικότητα της μάθησης επιτυγχάνεται με την ενεργή συμμετοχή τους.



ΨΗΦΙΑΚΗ ΤΑΞΗ

<https://anoixtosxoleio.weebly.com/>