



ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ:
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΕΝΗΛΙΚΩΝ

ΕΚΕ 51 – «Σχεδιασμός, Διοίκηση, Αξιολόγηση
Προγραμμάτων Εκπαίδευσης Ενηλίκων»

Διπλωματική Εργασία:

«Το προφίλ και ο ρόλος των σχεδιαστών προγραμμάτων
ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους
(e-learning). Η μελέτη σε έναν οργανισμό Εξ Αποστάσεως
Εκπαίδευσης»

Χριστίνα Καρρά

Επιβλέπουσα καθηγήτρια: Παρασκευή - Βίβιαν Γαλατά

Πάτρα, Αύγουστος 2021

© Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, 2021

Η παρούσα εργασία αποτελεί πνευματική ιδιοκτησία της φοιτήτριας («συγγραφέας/δημιουργός») που την εκπόνησε. Στο πλαίσιο της πολιτικής ανοικτής πρόσβασης η συγγραφέας/δημιουργός εκχωρεί στο ΕΑΠ, μη αποκλειστική άδεια χρήσης του δικαιώματος αναπαραγωγής, προσαρμογής, δημόσιου δανεισμού, παρουσίασης στο κοινό και ψηφιακής διάχυσής τους διεθνώς, σε ηλεκτρονική μορφή και σε οποιοδήποτε μέσο, για διδακτικούς και ερευνητικούς σκοπούς, άνευ ανταλλάγματος και για όλο το χρόνο διάρκειας των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας. Η ανοικτή πρόσβαση στο πλήρες κείμενο για μελέτη και ανάγνωση δεν σημαίνει καθ' οιονδήποτε τρόπο παραχώρηση δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας της συγγραφέως/δημιουργού ούτε επιτρέπει την αναπαραγωγή, αναδημοσίευση, αντιγραφή, αποθήκευση, πώληση, εμπορική χρήση, μετάδοση, διανομή, έκδοση, εκτέλεση, «μεταφόρτωση» (downloading), «ανάρτηση» (uploading), μετάφραση, τροποποίηση με οποιονδήποτε τρόπο, τμηματικά ή περιληπτικά της εργασίας, χωρίς τη ρητή προηγούμενη έγγραφη συναίνεση της συγγραφέως/δημιουργού. Η συγγραφέας/δημιουργός διατηρεί το σύνολο των ηθικών και περιουσιακών του δικαιωμάτων.



«Το προφίλ και ο ρόλος των σχεδιαστών προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning). Η μελέτη σε έναν οργανισμό Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης»

Χριστίνα Καρρά

Επιτροπή Επίβλεψης Διπλωματικής Εργασίας

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια:

ΓΑΛΑΤΑ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ-BIBIAN

Καθηγήτρια-Σύμβουλος, Μέλος ΣΕΠ στο
Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο

Συν-Επιβλέπουσα Καθηγήτρια:

ΚΥΡΙΑΤΖΑΚΟΥ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΑ

Καθηγήτρια-Σύμβουλος, Μέλος ΣΕΠ στο
Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο

Πάτρα, Αύγουστος 2021

Πρόλογος - Ευχαριστίες

Η παρούσα διπλωματική εργασία εκπονήθηκε κατά τη διάρκεια του ιδιαίτερου ακαδημαϊκού έτους 2020-2021. Αισθάνομαι την ανάγκη, πριν από την παράθεση των αποτελεσμάτων της παρούσας, να εκφράσω τις ειλικρινείς μου ευχαριστίες σε εκείνους που συνέβαλαν άμεσα ή έμμεσα στην περάτωση της διπλωματικής εργασίας, αλλά και γενικότερα των μεταπτυχιακών μου σπουδών.

Αρχικά, θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά την Επιβλέπουσα Καθηγήτριά μου, κα Βίβιαν Γαλατά. Η επιστημονική της καθοδήγηση, οι συμβουλές της, η διαθεσιμότητά της και η υποστήριξή της καθ' όλη τη διάρκεια εκπόνησης της παρούσας συνέβαλαν στην ομαλή ολοκλήρωσή της. Ταυτόχρονα, θα ήθελα να ευχαριστήσω τη Συν-Επιβλέπουσα Καθηγήτρια, κα Κυριατζάκου Κωνσταντίνα για την πολύτιμη και καθοριστική συμβολή της στην περάτωση της παρούσας. Στη συνέχεια, θα ήθελα να απευθύνω τις ευχαριστίες μου στις Καθηγήτριες-Συμβούλους και στους Καθηγητές-Συμβούλους που συνεργάστηκα στο πλαίσιο του μεταπτυχιακού προγράμματος, οι οποίοι με τη βαθιά γνώση τους, ο καθένας στο αντικείμενο του και τις χρήσιμες συμβουλές τους με βοήθησαν προσφέροντας μου τα απαραίτητα εφόδια για την επιστημονική μου εξέλιξη. Ευχαριστίες οφείλω στην εταιρεία SQLearn, η συμβολή της οποίας ήταν καταλυτική για την πραγμάτωση της παρούσας. Ιδιαίτερα ευχαριστώ τον Διευθύνοντα Σύμβουλο και Πρόεδρο του ΔΣ της εταιρείας, κ. Σπύρο Γκούμα και τον Γενικό Διευθυντή, Δρ. Αντώνη Φρίγγα. Θα ήθελα, επίσης, να εκφράσω τις ευχαριστίες μου στα στελέχη της εταιρείας SQLearn για την αποδοχή συμμετοχής τους στην έρευνα, την άμεση ανταπόκρισή τους και το χρόνο που διέθεσαν προκειμένου να πραγματοποιηθεί αυτή. Ακόμη, νιώθω την ανάγκη να ευχαριστήσω όλους εκείνους, φίλους, συνεργάτες, συναδέλφους μεταπτυχιακούς φοιτητές που με την ανταλλαγή απόψεων και το ειλικρινές ενδιαφέρον τους, στάθηκαν σημαντικοί αρωγοί στην προσπάθειά μου σε κάθε φάση της πορείας μου. Τέλος, θα ήθελα να εκφράσω την ευγνωμοσύνη μου στην οικογένειά μου, τους γονείς και τα αδέρφια μου, για την υποστήριξη, την κατανόηση, την υπομονή και τη συμπαράστασή τους καθ' όλη τη διάρκεια των σπουδών μου.

Στους ανθρώπους που με ενέπνευσαν, στην οικογένειά μου και στην «αδερφή» μου.

Περίληψη

Στην παρούσα εργασία σκοπός ήταν να διερευνηθεί το προφίλ και ο ρόλος των σχεδιαστών προγραμμάτων ηλεκτρονικής και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning). Ειδικότερα, στην εργασία επιχειρήθηκε η διερεύνηση των γνώσεων και των δεξιοτήτων που θα πρέπει να διαθέτει ένας σχεδιαστής προγραμμάτων ηλεκτρονικής και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning), ποιες διδακτικές μεθόδους χρησιμοποιεί στο σχεδιασμό, ποιον τρόπο και ποια εργαλεία αξιοποιεί και σε ποια σημεία διαφέρει ο σχεδιασμός της δια ζώσης διδασκαλίας με αυτόν της ηλεκτρονικής μάθησης. Η ερευνητική μεθοδολογία που ακολουθήθηκε ήταν η μελέτη περίπτωσης μίας ιδιωτικής εταιρείας που προσφέρει υπηρεσίες e-learning. Η ποιοτική προσέγγιση της έρευνας οδήγησε στη δημιουργία ενός οδηγού συνέντευξης. Στην έρευνα συμμετείχαν πέντε συνεργάτες της εταιρείας που εργάζονται ως instructional designers σε αυτή. Τα αποτελέσματα της έρευνας κατέδειξαν κάποια σημαντικά στοιχεία για το προφίλ και το ρόλο των σχεδιαστών, όπως το ότι θα πρέπει να έχουν τουλάχιστον τριτοβάθμια εκπαίδευση και μπορεί να προέρχονται από διάφορα επιστημονικά πεδία (πληροφορική, παιδαγωγικά, κα). Ακόμη, θα πρέπει να διαθέτουν δεξιότητες χρήσης ηλεκτρονικών υπολογιστών και λογισμικών και οριζόντιες δεξιότητες, όπως ενδεικτικά δεξιότητες διαχείρισης ομάδας, διαχείρισης χρόνου και ευελιξίας. Αναφορικά με τις διδακτικές μεθόδους, οι συμμετέχοντες ανέφεραν ότι χρησιμοποιούν βιωματικές μεθόδους, αλλά και μεθόδους όπως το microlearning, τα παιχνίδια, τις δραστηριότητες, τα παραδείγματα, τη δυνατότητα λήψης απόφασης μέσω δραστηριοτήτων, τα βίντεο, τον ήχο και τη διάδραση. Για το σχεδιασμό ακολουθούν βήματα όπως καταγραφή αναγκών, καθορισμό στόχων, μελέτη και κατανόηση υλικού, δημιουργία δομής υλικού και προσθήκη multimedia στοιχείων. Σχετικά με το μοντέλο σχεδιασμού, χρησιμοποιούν το μοντέλο ADDIE, ενώ σε σχέση με το χρόνο που χρειάζονται για το σχεδιασμό, αναφέρουν ότι αυτός επηρεάζεται από αρκετούς παράγοντες που σχετίζονται κυρίως με το πρωτογενές εκπαιδευτικό υλικό. Ως βασική διαφορά στο σχεδιασμό δια ζώσης διδασκαλίας και ηλεκτρονικής, θεωρούν κυρίως την έλλειψη φυσικής παρουσίας, η οποία προσδιορίζει τη σχέση εκπαιδευτή-εκπαιδευόμενων και εκπαιδευμένων-εκπαιδευτικού υλικού αντίστοιχα.

Λέξεις – Κλειδιά

Σχεδιαστής (instructional designer), Προφίλ, Ηλεκτρονική μάθηση, Μέθοδοι, Εργαλεία, Εκπαίδευση ενηλίκων.

Abstract

The purpose of this paper was to investigate the profile and the role of the instructional designers. In particular, the paper attempted to explore the level of knowledge and skills that an instructional designer should have, what teaching methods they perform in design, how and what tools they use and which are the differences between them and those who design a face-to-face learning process. The methodology of research that followed was a case study of a private company that offers e-learning services. The qualitative approach of the research led to an interview guide creation. The research involved five people, working as instructional designers in this particular private company. The results of the research showed that instructional designers should have at least higher education and may come from various scientific fields (computer science, pedagogy, etc.). They should also have computer and software skills and soft skills, such as team management, time management and flexibility skills. Regarding to teaching methods, participants reported that they use experiential methods, but also methods such as microlearning, games, activities, examples, decision-making through activities, videos, audio and interaction. The instructional design follows steps, such as needs analysis of adult learners, setting goals, studying and understanding material, creating structure and adding multimedia elements. As for the design model, they use the ADDIE model, while regarding the time needed for the design, they said that is affected by several factors that are mainly related to the raw educational material. The lack of physical presence, which determines the relationship between instructor-learners and learners-educational material respectively, they reported as the main difference in the designing of face-to-face learning and e-learning.

Keywords

Instructional designer, Profile, E-learning, Methods, Tools, Adult learning.

Περιεχόμενα

| | |
|---|------|
| Περίληψη..... | v |
| Abstract | vii |
| Περιεχόμενα | ix |
| Ευρετήριο Πινάκων..... | xi |
| Ευρετήριο Σχημάτων | xiii |
| Συνοτομογραφίες & Ακρωνύμια..... | xv |
| 1. Εισαγωγή..... | 1 |
| 1.1 Το πρόβλημα της έρευνας | 1 |
| 1.2 Δομή της εργασίας..... | 2 |
| 2. Σχεδιασμός εκπαιδευτικών προγραμμάτων για ενήλικους εκπαιδευόμενους | 5 |
| 2.1 Εισαγωγή κεφαλαίου..... | 5 |
| 2.2 Εκπαίδευση ενηλίκων | 5 |
| 2.3 Χαρακτηριστικά ενηλίκων εκπαιδευόμενων | 7 |
| 2.4 Εξ αποστάσεως εκπαίδευση..... | 8 |
| 2.5 Ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση (e-learning)..... | 10 |
| 2.6 Σχεδιασμός προγραμμάτων δια ζώσης διδασκαλίας..... | 12 |
| 2.7 Σχεδιασμός προγραμμάτων e-learning..... | 15 |
| 2.8 Σύνοψη δεύτερου κεφαλαίου | 18 |
| 3. Θεωρίες μάθησης για την ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση (e-learning) | 20 |
| 3.1 Εισαγωγή κεφαλαίου..... | 20 |
| 3.2 Θεωρίες μάθησης στη δια ζώσης διδασκαλία και στη μέθοδο e-learning..... | 20 |
| 3.3 Παράγοντες που επηρεάζουν τον σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής μάθησης | 23 |
| 3.4 Σύνοψη τρίτου κεφαλαίου..... | 24 |
| 4. Προφίλ σχεδιαστών εκπαιδευτικών προγραμμάτων ηλεκτρονικής και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης..... | 25 |
| 4.1 Εισαγωγή κεφαλαίου..... | 25 |
| 4.2 Ποιοι σχεδιάζουν..... | 26 |
| 4.3 Προφίλ σχεδιαστών..... | 28 |
| 4.4 Τι προβλέπει ο Ε.Ο.Π.Π.Ε.Π. | 30 |

| | |
|--|-----|
| 4.5 Σύνοψη τέταρτου κεφαλαίου | 31 |
| 5. Μέθοδοι και εργαλεία σχεδιασμού προγράμματος e-learning..... | 33 |
| 5.1 Εισαγωγή κεφαλαίου..... | 33 |
| 5.2 Εκπαιδευτικές τεχνικές στη δια ζώσης διδασκαλία | 33 |
| 5.3 Εκπαιδευτικές τεχνικές στο e-learning | 35 |
| 5.4 Εργαλεία και μέσα στη δια ζώσης διδασκαλία | 36 |
| 5.5 Εργαλεία και μέσα στο e-learning | 37 |
| 5.6 Σύνοψη πέμπτου κεφαλαίου | 39 |
| 6. Βιβλιογραφική ανασκόπηση ερευνών..... | 41 |
| 6.1 Σύγκριση προφίλ, μεθόδων, εργαλείων και θεωριών | 41 |
| 6.2 Κριτική αποτίμηση της ανασκόπησης των ερευνών..... | 47 |
| 6.3 Σύνοψη των θεωρητικών ευρημάτων και τεκμηρίωση της πρωτοτυπίας της έρευνας | 51 |
| 7. Σκοπός και ερευνητικά ερωτήματα..... | 54 |
| 8. Μεθοδολογία της έρευνας..... | 56 |
| 8.1. Εισαγωγή κεφαλαίου..... | 56 |
| 8.2. Σχεδιασμός της εμπειρικής έρευνας..... | 56 |
| 8.3. Σχεδιασμός της δειγματοληψίας | 57 |
| 8.4. Σχεδιασμός ερευνητικού εργαλείου | 57 |
| 8.5 Εγκυρότητα και αξιοπιστία | 60 |
| 8.6 Διεξαγωγή της έρευνας | 61 |
| 8.7 Περιορισμοί της έρευνας..... | 62 |
| 8.8 Επεξεργασία των δεδομένων | 62 |
| 9. Αποτελέσματα της έρευνας..... | 64 |
| 10. Ερμηνεία ερευνητικών δεδομένων..... | 86 |
| 11. Συμπεράσματα της έρευνας- Μελλοντικές επεκτάσεις..... | 90 |
| Βιβλιογραφία..... | 92 |
| Παράρτημα 1: «Επιστολή Συγκατάθεσης στην Έρευνα» προς την εταιρεία..... | 98 |
| Παράρτημα 2: «Επιστολή Συγκατάθεσης στην Έρευνα» προς τους εργαζόμενους..... | 99 |
| Παράρτημα 3: «Οδηγός Συνέντευξης» | 100 |
| Παράρτημα 4: Γραφήματα αποτελεσμάτων | 103 |
| Παράρτημα 5: Απομαγνητοφωνημένες συνεντεύξεις..... | 114 |

Ευρετήριο Πινάκων

| | |
|---|----|
| Πίνακας 1: Παρουσίαση των θεωρητικών ευρημάτων των ερευνών | 48 |
| Πίνακας 2: Αντιστοίχιση των ερευνητικών ερωτημάτων με τις ερωτήσεις του ερευνητικού εργαλείου..... | 58 |
| Πίνακας 3: Το εκπαιδευτικό επίπεδο που θεωρούν ότι επαρκεί για το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) | 65 |
| Πίνακας 4: Γνώσεις που πρέπει να διαθέτει κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) | 66 |
| Πίνακας 5: Εκπαιδευτικό πεδίο που θεωρούν ότι μπορεί να προέρχεται κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning)..... | 67 |
| Πίνακας 6: Δεξιότητες που θεωρούν ότι πρέπει να διαθέτει κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) | 68 |
| Πίνακας 7: Κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) χρειάζεται να γνωρίζει κάποιο ειδικό λογισμικό..... | 70 |
| Πίνακας 8: Μέθοδοι με τις οποίες θεωρείτε ότι μπορούν οι ενήλικοι να μάθουν αποτελεσματικά στο πλαίσιο της ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning) | 71 |
| Πίνακας 9: Μέθοδοι μάθησης που χρησιμοποιούνται στο σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) | 72 |
| Πίνακας 10: Διαδικασία σχεδιασμού προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning)..... | 74 |
| Πίνακας 11: Μοντέλα που χρησιμοποιούνται για το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) | 75 |
| Πίνακας 12: Στοιχεία που πρέπει να έχει στη διάθεσή του κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) | 76 |

| | |
|--|----|
| Πίνακας 13: Παράγοντες που επηρεάζουν τον χρόνο που χρειάζεται κάποιος για να σχεδιάσει ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) | 77 |
| Πίνακας 14: Εργαλεία που χρησιμοποιεί κάποιος για να σχεδιάσει ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) | 78 |
| Πίνακας 15: Στοιχεία που λαμβάνονται υπόψη στο σχεδιασμό ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning)..... | 79 |
| Πίνακας 16: Γνώσεις και εμπειρία που πρέπει επιπλέον να διαθέτει ο σχεδιαστής ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) σε σχέση με τον σχεδιαστή εκπαιδευτικών προγραμμάτων συμβατικής τάξης | 80 |
| Πίνακας 17: Διαφορές στο ρόλο του σχεδιαστή ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) με αυτόν του σχεδιαστή εκπαιδευτικών προγραμμάτων συμβατικής τάξης..... | 82 |
| Πίνακας 18: Κατά πόσο υπάρχουν διαφορές στις αξιοποιούμενες μεθόδους στην ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση για ενήλικους (e-learning) και στα εκπαιδευτικά προγράμματα που υλοποιούνται στη συμβατική τάξη..... | 83 |
| Πίνακας 19: Κατά πόσο υπάρχουν διαφορές στον τρόπο και στα εργαλεία σχεδιασμού στην ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση για ενήλικους (e-learning) και στα εκπαιδευτικά προγράμματα που υλοποιούνται με συμβατικό τρόπο | 84 |

Ευρετήριο Σχημάτων

| | |
|---|-----|
| Γράφημα 1: Φύλο συμμετεχόντων | 103 |
| Γράφημα 2: Ηλικία συμμετεχόντων..... | 103 |
| Γράφημα 3: Εκπαιδευτικό επίπεδο συμμετεχόντων | 104 |
| Γράφημα 4: Επαγγελματική εμπειρία στο σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning)..... | 104 |
| Γράφημα 5: Επαγγελματική ιδιότητα στην υπό μελέτη εταιρεία | 105 |
| Γράφημα 6: Έτη προϋπηρεσίας στην υπό μελέτη εταιρεία | 105 |
| Γράφημα 7: Το εκπαιδευτικό επίπεδο που θεωρούν ότι επαρκεί για το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) .. | 106 |
| Γράφημα 8: Γνώσεις που πρέπει να διαθέτει κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) .. | 106 |
| Γράφημα 9: Εκπαιδευτικό πεδίο που μπορεί να προέρχεται κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) | 107 |
| Γράφημα 10: Δεξιότητες που θεωρούν ότι πρέπει να διαθέτει κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) | 107 |
| Γράφημα 11: Κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) χρειάζεται να γνωρίζει κάποιο ειδικό λογισμικό..... | 108 |
| Γράφημα 12: Μέθοδοι με τις οποίες θεωρούν ότι μπορούν οι ενήλικοι να μάθουν αποτελεσματικά στο πλαίσιο της ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning) | 108 |
| Γράφημα 13: Μέθοδοι μάθησης που χρησιμοποιούνται στο σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) | 109 |
| Γράφημα 14: Μοντέλα που χρησιμοποιούνται για το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) | 109 |
| Γράφημα 15: Στοιχεία που πρέπει να έχει στη διάθεσή του κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) | 110 |

| | |
|---|-----|
| Γράφημα 16: Παράγοντες που επηρεάζουν τον χρόνο που χρειάζεται κάποιος για να σχεδιάσει ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) | 110 |
| Γράφημα 17: Εργαλεία που χρησιμοποιεί κάποιος για να σχεδιάσει ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) | 111 |
| Γράφημα 18: Γνώσεις και εμπειρία που πρέπει επιπλέον να διαθέτει ο σχεδιαστής ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) σε σχέση με τον σχεδιαστή εκπαιδευτικών προγραμμάτων συμβατικής τάξης | 111 |
| Γράφημα 19: Κατά πόσο υπάρχουν διαφορές στις αξιοποιούμενες μεθόδους στην ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση για ενήλικους (e-learning) και στα εκπαιδευτικά προγράμματα που υλοποιούνται στη συμβατική τάξη..... | 112 |
| Γράφημα 20: Κατά πόσο υπάρχουν διαφορές στον τρόπο σχεδιασμού στην ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση για ενήλικους (e-learning) και στα εκπαιδευτικά προγράμματα που υλοποιούνται με συμβατικό τρόπο..... | 112 |
| Γράφημα 21: Κατά πόσο υπάρχουν διαφορές στα εργαλεία σχεδιασμού στην ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση για ενήλικους (e-learning) και στα εκπαιδευτικά προγράμματα που υλοποιούνται με συμβατικό τρόπο..... | 113 |

Συντομογραφίες & Ακρωνύμια

Ε.Ο.Π.Π.Ε.Π.

Εθνικός Οργανισμός Πιστοποίησης Επαγγελματικών Προσόντων
και Επαγγελματικού Προσανατολισμού

1. Εισαγωγή

Η σύγχρονη κοινωνική πραγματικότητα σε συνδυασμό με τις οικονομικές, πολιτισμικές και τεχνολογικές αλλαγές έχει επιφέρει μεταβολές στην εκπαιδευτική πραγματικότητα. Προκειμένου οι άνθρωποι να μπορούν να ανταπεξέλθουν στις συγκεκριμένες αλλαγές, είναι αναγκαίο να λαμβάνουν συνεχώς νέες γνώσεις και δεξιότητες, στο πλαίσιο της δια βίου μάθησης (Griffin, 2006). Ενήλικοι εκπαιδευόμενοι, εργαζόμενοι και μη, παρακολουθούν προγράμματα εκπαίδευσης ενηλίκων, προκειμένου να ικανοποιήσουν τις ανάγκες τους σε επαγγελματικό (αναζήτηση ή βελτίωση θέσης εργασίας), κοινωνικό ή/και προσωπικό επίπεδο (προσωπική ανάπτυξη) (Καραλής, 2013· Φωτόπουλος & Ζάγκος, 2016).

Υπάρχουν διάφορα είδη εκπαιδευτικών προγραμμάτων που μπορούν να παρακολουθήσουν οι ενήλικοι εκπαιδευόμενοι, τα οποία υλοποιούνται είτε με τη μέθοδο της δια ζώσης διδασκαλίας, είτε με εξ αποστάσεως εκπαίδευση, είτε με μικτή διδασκαλία (δια ζώσης και εξ αποστάσεως διδασκαλία) (Οικονόμου, 2017). Τα τελευταία χρόνια, παρατηρείται διεθνώς μία ανάπτυξη της ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning), καθώς τα άτομα συμμετέχουν ολοένα και περισσότερο σε ηλεκτρονικά σεμινάρια/ημερίδες, ανοικτά μαθήματα τύπου MOOC, ηλεκτρονικά μαθήματα για επιχειρήσεις και οργανισμούς, ακόμη και για σχολεία (π.χ. σχολεία σε απομακρυσμένες περιοχές με λίγους μαθητές) (Avouris, Komis, & Garofalakis, 2015· Κουστουράκης, Λιακοπούλου, & Παναγιωτακόπουλος, 2015· Scanlon, McAndrew, & O'Shea, 2015). Ποιος όμως βρίσκεται πίσω από το σχεδιασμό αυτών των προγραμμάτων; Στην παρούσα εργασία το ενδιαφέρον στρέφεται στη διερεύνηση του προφίλ και του ρόλου των σχεδιαστών προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning).

1.1 Το πρόβλημα της έρευνας

Τα σύγχρονα κοινωνικοοικονομικά, εκπαιδευτικά και τεχνολογικά δεδομένα καθιστούν την ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση ένα σημαντικό κομμάτι της καθημερινότητας των ενηλίκων. Οι καθημερινές υποχρεώσεις και δεσμεύσεις σε συνδυασμό με άλλα εμπόδια και χαρακτηριστικά των ενηλίκων εκπαιδευομένων, κρατούσαν έως τώρα τους ενήλικους μακριά από την εκπαίδευσή τους (Κόκκος, 2008α). Η ανάπτυξη της ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης έρχεται να δώσει λύση, αφού ο εκπαιδευόμενος μπορεί να μαθαίνει στο χρόνο, τον τόπο και με τον τρόπο που επιθυμεί, αξιοποιώντας ηλεκτρονικά μέσα (Ματραλής, 1998α).

Στην τυπική εκπαίδευση, το σχεδιασμό του αναλυτικού προγράμματος αναλαμβάνει το κράτος (Υπουργείο Παιδείας). Αντίστοιχα, στην εκπαίδευση ενηλίκων ο σχεδιασμός προέρχεται από τους φορείς που αναθέτουν ή που υλοποιούν τα προγράμματα (Καραλής, 2005). Στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση που παρέχεται στα Ανοιχτά Πανεπιστήμια, τα συγκεκριμένα Πανεπιστήμια είναι εκείνα που έχουν την ευθύνη σχεδιασμού του προγράμματος σπουδών τους (Ματραλής, 1998β). Τα ερωτήματα που προκύπτουν είναι τα εξής: α) ποιοι είναι εκείνοι που σχεδιάζουν προγράμματα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους εκπαιδευόμενους; β) ποιο είναι το προφίλ τους, όσον αφορά στις γνώσεις και στις δεξιότητες που διαθέτουν; γ) ποιες διαφορές έχει ο σχεδιασμός ενός προγράμματος που πραγματοποιείται με δια ζώσης διδασκαλία και ενός αντίστοιχου που πραγματοποιείται μέσω ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning);

Πιθανές απαντήσεις στο πρώτο ερώτημα είναι ότι εκείνοι που σχεδιάζουν προγράμματα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους εκπαιδευόμενους γνωρίζουν τις βασικές αρχές της εκπαίδευσης ενηλίκων, της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και της ηλεκτρονικής μάθησης. Αντίστοιχα, στο δεύτερο ερώτημα μία πιθανή απάντηση για το προφίλ εκείνου που σχεδιάζει προγράμματα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους εκπαιδευόμενους είναι ότι έχει γνώσεις παιδαγωγικών, πληροφορικής και σχεδιασμού προγραμμάτων. Όσον αφορά στις δεξιότητες, πιθανόν να χρειάζεται κριτική αντίληψη και καλή οργάνωση, όπως στο σχεδιασμό δια ζώσης προγραμμάτων. Πιθανές απαντήσεις στο τρίτο ερώτημα είναι ότι υπάρχουν διαφορές στις εκπαιδευτικές μεθόδους που χρησιμοποιούνται, στα εκπαιδευτικά εργαλεία και στον τρόπο σχεδιασμού. Ωστόσο, επειδή τα ερωτήματα δεν απαντώνται συστηματικά παραπάνω και χρειάζονται περαιτέρω διερεύνηση, η παρούσα έρευνα κρίθηκε αναγκαία. Στη βιβλιογραφία είναι λίγες οι αναφορές σε εκείνους που σχεδιάζουν προγράμματα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους. Για το λόγο αυτό, η συγκεκριμένη έρευνα θα στηριχτεί στα βιβλιογραφικά δεδομένα που είναι διαθέσιμα, καθώς και στη διεθνή βιβλιογραφία.

1.2 Δομή της εργασίας

Στο πρώτο κεφάλαιο της εργασίας αναλύεται η προβληματική της έρευνας, δηλαδή ο τρόπος με τον οποίο οδηγήθηκε η ερευνήτρια στο να αναζητήσει και να παρουσιάσει στοιχεία που αφορούν στο προφίλ και στο ρόλο των σχεδιαστών προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning).

Στο δεύτερο κεφάλαιο παρουσιάζονται κάποιες βασικές έννοιες που διαπνέουν την εργασία όπως είναι η εκπαίδευση ενηλίκων, τα χαρακτηριστικά των ενηλίκων εκπαιδευομένων, η εξ αποστάσεως εκπαίδευση, η ηλεκτρονική μάθηση, καθώς και ο σχεδιασμός προγραμμάτων δια ζώσης διδασκαλίας και ηλεκτρονικής μάθησης.

Στο τρίτο κεφάλαιο αναλύονται βασικές θεωρίες μάθησης στις οποίες βασίζεται η ηλεκτρονική μάθηση (e-learning) για ενήλικους εκπαιδευόμενους, συγκρίνοντας στοιχεία θεωριών μάθησης που αξιοποιούνται στη δια ζώσης διδασκαλία.

Στο τέταρτο κεφάλαιο παρουσιάζονται στοιχεία που αφορούν το προφίλ των σχεδιαστών προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους, δίνοντας και κάποια στοιχεία σχετιζόμενα με το τι προβλέπεται από τον Ε.Ο.Π.Π.Ε.Π. (Εθνικός Οργανισμός Πιστοποίησης Επαγγελματικών Προσόντων και Επαγγελματικού Προσανατολισμού).

Στη συνέχεια, στο πέμπτο κεφάλαιο αναλύονται διεξοδικά και συγκριτικά οι μέθοδοι και τα εργαλεία με τα οποία σχεδιάζονται προγράμματα δια ζώσης διδασκαλίας και προγράμματα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους.

Ολοκληρώνοντας το θεωρητικό μέρος της εργασίας, παρουσιάζεται μία βιβλιογραφική ανασκόπηση ερευνών (6^ο κεφάλαιο) που σχετίζεται με το προφίλ και το ρόλο των σχεδιαστών προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning).

Στο ερευνητικό μέρος, αρχικά παρουσιάζεται ο σκοπός και τα ερευνητικά ερωτήματα (7^ο κεφάλαιο), τα οποία δημιουργήθηκαν σε συνάρτηση με τα δεδομένα που προέκυψαν από την ανασκόπηση της βιβλιογραφίας και τεκμηριώνεται η αναγκαιότητα της έρευνας. Στη συνέχεια, στο όγδοο κεφάλαιο γίνεται αναφορά στη μεθοδολογία της έρευνας και συγκεκριμένα, στο σχεδιασμό αυτής και του ερευνητικού εργαλείου, στους συμμετέχοντες, σε δεοντολογικά ζητήματα, στη διεξαγωγή της έρευνας και σε θέματα αξιοπιστίας και εγκυρότητας. Ακολουθεί στο επόμενο κεφάλαιο (9^ο κεφάλαιο) η παρουσίαση των αποτελεσμάτων της έρευνας. Κατόπιν, γίνεται η συζήτηση των αποτελεσμάτων (10^ο κεφάλαιο) σε σχέση με τη βιβλιογραφία και την πρακτική εφαρμογή τους και σε σχέση με τις απαντήσεις που δίνουν στα ερευνητικά ερωτήματα. Τέλος, ακολουθούν τα συμπεράσματα

(11^ο κεφάλαιο) και τα ενδιαφέροντα ζητήματα που προκύπτουν από την έρευνα και πιθανόν, να μπορούν να οδηγήσουν σε νέες ερευνητικές αναζητήσεις.

2. Σχεδιασμός εκπαιδευτικών προγραμμάτων για ενήλικους εκπαιδευόμενους

2.1 Εισαγωγή κεφαλαίου

Στο συγκεκριμένο κεφάλαιο παρουσιάζεται το πλαίσιο του σχεδιασμού εκπαιδευτικών προγραμμάτων για ενήλικους εκπαιδευόμενους. Στόχος είναι να αποσαφηνιστούν οι έννοιες της εκπαίδευσης ενηλίκων, της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και της ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning) και να αναδειχθούν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των ενηλίκων βάσει των οποίων γίνεται ο σχεδιασμός των προγραμμάτων. Ο λόγος σύνδεσης της ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης με την εκπαίδευση ενηλίκων, αλλά και με την εξ αποστάσεως εκπαίδευση γίνεται, διότι όπως θα αναλυθεί και παρακάτω, η ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση σχετίζεται και με τις δύο. Από τη μία πλευρά απευθύνεται κυρίως σε ενήλικους εκπαιδευόμενους με συγκεκριμένα χαρακτηριστικά, οπότε θεωρείται εκπαίδευση ενηλίκων και από την άλλη, χρησιμοποιεί τη μέθοδο της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (και θεωρείται εξέλιξή της) (Τζιμογιάννης, 2017). Κατά συνέπεια, θα πρέπει αρχικά να οριστεί τι θεωρείται εκπαίδευση ενηλίκων, να αποσαφηνιστούν τα χαρακτηριστικά των ενηλίκων εκπαιδευομένων, αλλά και τα χαρακτηριστικά της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.

Ακολούθως, παρέχονται ορισμένα στοιχεία για το σχεδιασμό προγραμμάτων που πραγματοποιούνται με δια ζώσης διδασκαλία και με ηλεκτρονική (e-learning). Σκοπός της εν λόγω ανάλυσης είναι αφενός να αποκτηθεί μία εικόνα για τον τρόπο με τον οποίο σχεδιάζονται τα εκπαιδευτικά προγράμματα για ενήλικους (π.χ. φιλοσοφία, θεωρητικές αρχές, βήματα) σε κάθε περίπτωση και να αποσαφηνιστεί το θεωρητικό πλαίσιο του σχεδιασμού. Με αυτό τον τρόπο θα κατανοηθεί στη συνέχεια, το προφίλ και ο ρόλος των σχεδιαστών των προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning).

2.2 Εκπαίδευση ενηλίκων

Για να ορίσει κανείς το τι είναι εκπαίδευση ενηλίκων, θα πρέπει να έχει προσδιορίσει την έννοια της ενηλικιότητας. Όπως αναφέρει ο Κόκκος (2008α), η ενηλικιότητα ενός ατόμου δεν ορίζεται από την ηλικία του, αλλά από άλλα χαρακτηριστικά που το καθιστούν σε κατάσταση ενηλικιότητας. Ο Jarvis (2003) αναφέρει πως η ενηλικιότητα έγκειται στη μετάβαση του ατόμου σε μία κατάσταση, όπου οι άλλοι τον αντιμετωπίζουν ως κοινωνικά

ώριμο άτομο. Ο Rogers (1999) αντίστοιχα, αναφέρει πως η ενηλικιότητα σχετίζεται με τρεις σημαντικές πτυχές της προσωπικότητας του ατόμου, που είναι η ωριμότητα, η αίσθηση προοπτικής και η υπευθυνότητα.

Η ωριμότητα σύμφωνα με τον Rogers (1999) έχει την έννοια της πλήρους ανάπτυξης ενός ατόμου, της ωρίμανσης και της αξιοποίησης όλων των ικανοτήτων που διαθέτει. Η αίσθηση προοπτικής αφορά την πνευματική του ωριμότητα και η υπευθυνότητα, το βαθμό αυτονομίας του, τον αυτοπροσδιορισμό του ατόμου και την ικανότητα του να λαμβάνει αποφάσεις (Rogers, 1999).

Γίνεται λοιπόν σαφές από τη μία πλευρά, ότι ένα άτομο μπορεί να θεωρείται ενήλικο όταν διαθέτει τα παραπάνω χαρακτηριστικά. Από την άλλη πλευρά και σε συνάρτηση με το σχεδιασμό εκπαιδευτικών προγραμμάτων για ενήλικους, γίνεται κατανοητό ότι οι απαιτήσεις αυξάνονται, εφόσον τα εκπαιδευτικά προγράμματα (είτε δια ζώσης είτε ηλεκτρονικά) απευθύνονται σε άτομα με πνευματική ωριμότητα και αίσθηση προοπτικής. Κατά συνέπεια, εκείνος που ασχολείται με το σχεδιασμό ανάλογων προγραμμάτων θα πρέπει τουλάχιστον να διαθέτει τα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά.

Σύμφωνα με τον Κόκκο (2008α), εκπαίδευση ενηλίκων θεωρείται κάθε σχεδιασμένη μαθησιακή δραστηριότητα που απευθύνεται σε άτομα που βρίσκονται σε κατάσταση ενηλικιότητας, δηλαδή διαθέτουν ωριμότητα, αίσθηση προοπτικής και υπευθυνότητα. Οι μορφές και το πλαίσιο στην εκπαίδευση ενηλίκων μπορεί να διαφέρουν, ενώ παράλληλα οι σχεδιασμένες εκπαιδευτικές δραστηριότητες μπορεί να οργανώνονται τυπικά (π.χ. ένα πρόγραμμα εκπαίδευσης εργαζομένων) ή άτυπα (π.χ. εκκλησία). Ο Rogers (1999, σελ. 21) και σε αυτό το σημείο κάνει ένα διαχωρισμό της εκπαίδευσης ενηλίκων σε α) τυπική: οργανώνεται από φορείς όπως σχολεία, πανεπιστήμια, θεσμοθετημένους φορείς εκπαίδευσης κ.ο.κ., β) «κατά συνθήκη τυπική»: οργανώνεται από κρατικές υπηρεσίες, σωματεία, επιχειρήσεις, κ.ο.κ. και γ) μη τυπική: οργανώνεται από εθελοντικούς φορείς ή άτυπες ομάδες. Άρα, εκπαίδευση ενηλίκων μπορεί να θεωρηθεί κάθε σχεδιασμένο πρόγραμμα που απευθύνεται σε άτομα που βρίσκονται σε κατάσταση ενηλικιότητας και μπορεί να οργανωθεί είτε σε τυπικό, είτε σε «κατά συνθήκη τυπικό», είτε σε μη τυπικό πλαίσιο.

Όλα τα παραπάνω δημιουργούν το πλαίσιο στο υπό μελέτη ζήτημα του σχεδιασμού προγραμμάτων ηλεκτρονικής και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning) για ενήλικους. Έχει ήδη αποσαφηνιστεί τι είναι και πώς οργανώνεται η εκπαίδευση ενηλίκων και στη

συνέχεια, αναλύονται τα χαρακτηριστικά των ενηλίκων που ουσιαστικά θέτουν τις βάσεις του σχεδιασμού των προγραμμάτων.

2.3 Χαρακτηριστικά ενήλικων εκπαιδευόμενων

Οι ενήλικοι εκπαιδευόμενοι εκτός από τα χαρακτηριστικά της ενηλικιότητας, διαθέτουν επιπλέον χαρακτηριστικά που τους διαφοροποιούν από τους ανήλικους εκπαιδευόμενους. Καταρχάς, έχουν συγκεκριμένους στόχους που θέλουν να επιτύχουν μέσω της εκπαίδευσής τους (π.χ. επαγγελματικοί, προσωπικοί, κοινωνικοί) και τους συνδέουν με τις προσδοκίες τους από το εκπαιδευτικό πρόγραμμα (Κόκκος, 2008α). Παράλληλα, έχουν πολλές και διαφορετικές εμπειρίες, τις οποίες έχουν ανάγκη να αξιοποιούν στη μάθησή τους. Οι ενήλικοι εκπαιδευόμενοι έχουν την τάση να συμμετέχουν ενεργά στη μάθησή τους, ενώ ταυτόχρονα έχουν συγκεκριμένο τρόπο με τον οποίο επιθυμούν να μαθαίνουν (Κόκκος, 2008α).

Άλλο ένα χαρακτηριστικό τους είναι ότι αντιμετωπίζουν εμπόδια στη μάθηση. Τα εμπόδια αυτά σύμφωνα με τον Κόκκο (2008α) μπορούν να ταξινομηθούν σε τρεις κατηγορίες. Αρχικά, είναι εμπόδια που προέρχονται από το πλαίσιο εκπαίδευσης, όπως η κακή οργάνωση ενός προγράμματος, ο ελλιπής συντονισμός, οι αναντιστοιχία στοχοθεσίας ή/και προβλήματα που αφορούν στην υποδομή. Στη δεύτερη κατηγορία εμποδίων κατατάσσονται εμπόδια που σχετίζονται με τον ίδιο τον εκπαιδευόμενο και αφορούν κοινωνικές υποχρεώσεις και καθήκοντα της καθημερινότητάς του. Η τρίτη κατηγορία περιλαμβάνει εσωτερικά εμπόδια του εκπαιδευόμενου, τα οποία απορρέουν από την προσωπικότητα και την ψυχосύνθεσή του, όπως προϋπάρχουσες γνώσεις, άγχος, έλλειψη αυτοεκτίμησης, μηχανισμοί άμυνας και παραίτησης (Κόκκος, 2005α).

Η Cross (1981, όπ. Αναφ. στο Καραλής, 2013, σελ. 35-36) ταξινομεί τα εμπόδια σε θεσμικά, καταστασιακά και προδιαθετικά εμπόδια. Τα πρώτα αφορούν την οργάνωση ενός προγράμματος, π.χ. το ωράριο διεξαγωγής ή τις προϋποθέσεις εισαγωγής σε αυτό. Τα καταστασιακά εμπόδια είναι εμπόδια που σχετίζονται με το άτομο, όπως έλλειψη χρόνου και χρημάτων λόγω υποχρεώσεων (επαγγελματικών, κοινωνικών, οικογενειακών). Τα προδιαθετικά εμπόδια περιλαμβάνουν τις στάσεις και τις αντιλήψεις του εκπαιδευόμενου για τη συμμετοχή του στο πρόγραμμα και τις ψυχολογικές του προδιαθέσεις, όπως άγχος, ανησυχία και μηχανισμοί άμυνας.

Άρα λοιπόν, εκείνος που σχεδιάζει προγράμματα ηλεκτρονικής και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning) για ενήλικους θα πρέπει να γνωρίζει τα χαρακτηριστικά και τις ανάγκες των ενηλίκων. Το κάθε πρόγραμμα συνεπώς, θα πρέπει να έχει ρητά διαμορφωμένους στόχους, οι οποίοι να συνάδουν εκπαιδευτικά με τις προσδοκίες και τις ανάγκες των εκπαιδευομένων. Επίσης, θα πρέπει να έχει τέτοιο σχεδιασμό, ώστε οι εκπαιδευόμενοι να μπορούν να αξιοποιήσουν δημιουργικά αλλά και εκπαιδευτικά τις εμπειρίες τους. Επιπλέον, είναι καθοριστικής σημασίας ο εκπαιδευόμενος να συμμετέχει ενεργά, άρα ο σχεδιασμός ενός προγράμματος (δια ζώσης αλλά και ηλεκτρονικής μάθησης) να προβλέπει κάτι τέτοιο. Τέλος, θα πρέπει κατά το σχεδιασμό των προγραμμάτων να λαμβάνονται υπόψη τα εμπόδια όλων των κατηγοριών που προαναφέρθηκαν.

Στην περίπτωση της ηλεκτρονικής και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης υπάρχουν τα εξής ζητήματα: ενώ η φύση της ηλεκτρονικής και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης είναι τέτοια ώστε εξ ορισμού επιλύονται εμπόδια θεσμικά και καταστασιακά, όπως έλλειψη χρόνου, ωράριο διεξαγωγής προγράμματος, κτλ, αφού ο εκπαιδευόμενος επιλέγει τον τόπο και το χρόνο μάθησής του, από την άλλη δεν επιλύονται τυχόν προδιαθετικά εμπόδια, όπως μηχανισμοί παραίτησης ή άμυνας (π.χ. λόγω τεχνοφοβίας). Συνεπώς, αυτό το κομμάτι των εμποδίων θα πρέπει ενδελεχώς να το λαμβάνει υπόψη εκείνος που σχεδιάζει αντίστοιχα προγράμματα. Ακόμη, εκτός από όλα όσα ισχύουν σχετικά με την εκπαίδευση ενηλίκων και τα χαρακτηριστικά των ενηλίκων εκπαιδευομένων, χρειάζεται εκείνος που ασχολείται με το σχεδιασμό να γνωρίζει επακριβώς τι είναι η εξ αποστάσεως εκπαίδευση.

2.4 Εξ αποστάσεως εκπαίδευση

Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση είναι σύμφωνα με τον Ματραλή (1998-1999) ένα σύστημα ή/και μία μέθοδος εκπαίδευσης, σύμφωνα με την οποία ο εκπαιδευόμενος εμπλέκεται στη διδασκαλία και τη μάθηση χωρίς τη φυσική παρουσία του εκπαιδευτή σε κάποια αίθουσα διδασκαλίας. Η απόσταση στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση έχει δύο πτυχές: τη φυσική απόσταση και τη χρονική απόσταση, οι οποίες συμβάλλουν στο διαχωρισμό του εκπαιδευτή και του εκπαιδευόμενου, των εκπαιδευομένων μεταξύ τους και της διδακτικής και μαθησιακής διαδικασίας (Τζιμογιάννης, 2017). Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση έχει ένα ειδικά σχεδιασμένο πρόγραμμα σπουδών, βασίζεται σε ένα ειδικά σχεδιασμένο εκπαιδευτικό υλικό και περιλαμβάνει εκπαιδευτικές μεθόδους που βασίζονται σε σύγχρονα μέσα και μορφές επικοινωνίας (Τζιμογιάννης, 2017).

Ο Keegan (1996) αναφέρει ότι η εξ αποστάσεως εκπαίδευση έχει τα εξής χαρακτηριστικά:

1. Υπάρχει διαχωρισμός μεταξύ εκπαιδευτή και εκπαιδευόμενου κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας και της μάθησης.
2. Εντάσσεται σε μία οργανωμένη μορφή εκπαίδευσης (σχεδιασμός εκπαιδευτικού υλικού, παροχή υποστήριξης στους εκπαιδευόμενους).
3. Αξιοποιούνται σύγχρονα μηχανικά και ηλεκτρονικά μέσα για την υλοποίηση του εκπαιδευτικού προγράμματος (ήχος, εικόνα, βίντεο, υπολογιστής, κτλ), αλλά και για την επικοινωνία εκπαιδευτή και εκπαιδευόμενου ή/και εκπαιδευόμενων μεταξύ τους.
4. Υπάρχει δυνατότητα αμφίδρομης επικοινωνίας.
5. Υπάρχει η δυνατότητα εξατομικευμένης μάθησης και μόνιμη απουσία της εκπαιδευτικής ομάδας.

Σύμφωνα με τους Aluko, Hendrikz και Fraser (2011) στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση δημιουργείται ένα διαδραστικό περιβάλλον, μία «συναλλακτική απόσταση», όπως την ονομάζουν ανάμεσα σε εκπαιδευτή και εκπαιδευόμενο, που στόχο έχει μέσω της επικοινωνίας και της υποστήριξης, να ωθήσει τον δεύτερο σε μαθησιακή αυτονομία. Η έννοια της αλληλεπίδρασης είναι εξαιρετικά σημαντική στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση (Τζιμογιάννης, 2017). Ο Moore (1989) υποστήριξε πως υπάρχουν τρεις τύποι αλληλεπίδρασης στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση:

- A) ο εκπαιδευόμενος με το εκπαιδευτικό περιεχόμενο
- B) ο εκπαιδευόμενος με τον εκπαιδευτή και
- Γ) ο εκπαιδευόμενος με τους άλλους εκπαιδευόμενους

Ο Keegan (1996) υποστηρίζει πως οι εκπαιδευτές θα πρέπει να υιοθετούν πρακτικές, ώστε να αποφεύγονται προβλήματα στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση που σχετίζονται με έλλειψη συμμετοχής ή διαρροής από αυτήν λόγω της φυσικής απόστασης. Ανάλογες πρακτικές είναι η εκτίμηση των προβλημάτων και των εμποδίων που αντιμετωπίζουν οι εκπαιδευόμενοι και οι τρόποι επίλυσής τους, η σωστή οργάνωση των μαθημάτων και η ύπαρξη κατάλληλου εκπαιδευτικού υλικού, η συνεχής ανατροφοδότηση και η αποτελεσματική επικοινωνία.

Ενδεικτικά, η εξέλιξη της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης περιλαμβάνει 5 σημαντικά χρονικά ορόσημα (Τζιμογιάννης, 2017):

- 1890 (1η γενιά) - Σπουδές μέσω αλληλογραφίας
- 1920 (2η γενιά) - Χρήση πολλαπλών μέσων (ραδιόφωνο, τηλεόραση, πολυμέσα)
- 1970 (3η γενιά) - Ίδρυση Ανοικτών Πανεπιστημίων
- 1990 (4η γενιά) - Ηλεκτρονική μάθηση e-learning (μέσω Τ.Π.Ε., διαδίκτυο, πλατφόρμες ηλεκτρονικής μάθησης)
- Σήμερα (5η γενιά) - Ηλεκτρονική μάθηση e-learning 2.0 (web 2.0, intelligent flexible learning)

Συνοψίζοντας, η εξ αποστάσεως εκπαίδευση είναι μία μέθοδος εκπαίδευσης όπου ο εκπαιδευόμενος είναι σε φυσική απόσταση από τον εκπαιδευτή και τους συνεκπαιδευόμενους του. Σημαντικά χαρακτηριστικά της είναι το κατάλληλο εκπαιδευτικό υλικό, η επικοινωνία, η οργάνωση και η αλληλεπίδραση, ενώ έπαιξε σημαντικό ρόλο στην εμφάνιση και ανάπτυξη της ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning).

2.5 Ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση (e-learning)

Για να κατανοήσει κανείς πώς γίνεται ο σχεδιασμός προγραμμάτων e-learning χρειάζεται να γνωρίζει τι είναι η ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Η ηλεκτρονική μάθηση έχει τις βάσεις της στη μάθηση μέσω ψηφιακών τεχνολογιών. Περιλαμβάνει δραστηριότητες που σχετίζονται με τη χρήση Τ.Π.Ε. (ηλεκτρονικός υπολογιστής, λογισμικά, φορητές συσκευές, διαδίκτυο, κτλ), με μικτές προσεγγίσεις (Τ.Π.Ε. σε συνδυασμό με παραδοσιακές μεθόδους εκπαίδευσης) και με τη μάθηση που πραγματοποιείται αποκλειστικά από απόσταση και σε σύνδεση πραγματικού χρόνου (Τζιμογιάννης, 2017). Η παρούσα εργασία ασχολείται με την ηλεκτρονική μάθηση που πραγματοποιείται αποκλειστικά με τη μέθοδο της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning) και με το σχεδιασμό ανάλογων προγραμμάτων.

Ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης έχει σύμφωνα με τον Τζιμογιάννη (2017, σελ. 31) συγκεκριμένα χαρακτηριστικά:

- Δομημένο περιεχόμενο, που βασίζεται σε μαθησιακούς στόχους.
- Χρήση ψηφιακών τεχνολογιών και πολλαπλών μέσων για τη διανομή του εκπαιδευτικού υλικού, αλλά και για την επικοινωνία και την αλληλεπίδραση.

- Εκπαιδευτική μεθοδολογία, η οποία βασίζεται σε παιδαγωγική φιλοσοφία και περιλαμβάνει κατάλληλες δραστηριότητες και τρόπους αξιολόγησης.
- Ολοκληρωμένες δραστηριότητες και σχέδια ενεργοποίησης και εμπλοκής των εκπαιδευομένων στη μάθηση.
- Αξιολόγηση του μαθησιακού αποτελέσματος.

Όλα τα παραπάνω είναι σημαντικό να τα συναντά κανείς στο σχεδιασμό του περιεχομένου ενός αντίστοιχου προγράμματος. Η ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση έχει τις βάσεις της στην εποικοδομητική παιδαγωγική θεωρία και φιλοσοφία, καθώς σύμφωνα με τον Jonassen (2000, όπ.αναφ. στο Τζιμογιάννης, 2017, σελ. 31) οι ψηφιακές τεχνολογίες, τις οποίες αξιοποιεί στο πλαίσιο της εκπαίδευσης, θεωρούνται εργαλεία σκέψης και οικοδόμησης γνώσεων. Άρα, ο σχεδιαστής των συγκεκριμένων προγραμμάτων θα πρέπει να μπορεί να εκκινήσει ανάλογες διεργασίες μάθησης.

Οι ψηφιακές τεχνολογίες αναπτύσσονται με γοργό ρυθμό στη σύγχρονη πραγματικότητα. Οι νέοι αλλά και άτομα μεγαλύτερης ηλικίας χρησιμοποιούν καθημερινά τον ηλεκτρονικό υπολογιστή, φορητές συσκευές (λάπτοπ, κινητό, τάμπλετ), διαδίκτυο, κοινωνικά μέσα δικτύωσης κ.ο.κ., τόσο για λόγους επικοινωνίας, όσο και για επαγγελματικούς ή προσωπικούς λόγους (Γκελαμέρης, 2015· Τσώνη, Σύσας, & Παγγέ, 2015). Εφόσον οι ψηφιακές τεχνολογίες έχουν εισέλθει τόσο δυναμικά στην καθημερινότητα των ανθρώπων, δεν θα μπορούσαν να αφήσουν ανεπηρέαστη και την εκπαίδευση που αποτελεί σημαντικό κομμάτι της ζωής τους.

Πώς όμως μπορεί να πραγματοποιηθεί η μάθηση; Αξίζει σε αυτό το σημείο να αναδειχθούν δύο σημαντικές έννοιες που χρησιμοποιούνται στην ηλεκτρονική μάθηση και αυτές είναι η εξατομικευμένη μάθηση και η συνεργατική. Εξατομικευμένη μάθηση θεωρείται η μάθηση που συντελείται στο χώρο του εκπαιδευομένου, είναι ανεξάρτητη, δημιουργική, αυτοδύναμη, μη κατευθυντική μάθηση που έχει στόχο την ανάπτυξη της κριτικής αντίληψης του ατόμου (Race, 1999· Τζώτζου, 2014). Η εξατομικευμένη μάθηση έχει σύμφωνα με τη Τζώτζου (2014: σελ. 52) τα εξής χαρακτηριστικά: α) υπάρχει απόσταση (συνήθως) γεωγραφική μεταξύ εκπαιδευτή και εκπαιδευομένου, β) υπάρχει απομόνωση από τη μαθησιακή ομάδα, γ) υπάρχει ανάληψη πρωτοβουλιών και ευθυνών από τον κάθε εκπαιδευόμενο, δ) υπάρχει ο ατομικός ρυθμός μάθησης, ε) υπάρχουν εξατομικευμένες

μαθησιακές ανάγκες και επιλογές, στ) υπάρχει καθοδήγηση από τον διδάσκοντα, μέσω έμμεσης επικοινωνίας, ζ) χρησιμοποιείται υλικό (έντυπο ή/και ηλεκτρονικό). Αντίστοιχα, όπως επισημαίνει ο Τζιμογιάννης (2017) η συνεργατική μάθηση δίνει τη δυνατότητα στους εκπαιδευόμενους να ανταλλάσσουν ιδέες και προβλήματα, να εργαστούν ομαδικά και να αλληλεπιδράσουν από απόσταση με στόχο τη μάθηση.

Υπάρχουν επίσης, διάφορες μορφές ηλεκτρονικής μάθησης, όπως α) οργανωμένα προγράμματα ηλεκτρονικής μάθησης μέσω διαδικτύου, β) άτυπη ηλεκτρονική μάθηση (π.χ. online διαλέξεις), γ) ηλεκτρονικά υποστηριζόμενη μάθηση (παραδοσιακή μάθηση που υποστηρίζεται και από ηλεκτρονικά μέσα), δ) μικτή μάθηση και ε) πλήρη ηλεκτρονικά μαθήματα (Τζιμογιάννης, 2017). Η μορφή που αναφέρεται στα πλήρη ηλεκτρονικά μαθήματα είναι και αυτή που αποτελεί αντικείμενο συζήτησης στην παρούσα εργασία. Τα πλήρη ηλεκτρονικά μαθήματα παρέχονται από οργανισμούς εκπαίδευσης ή/και συμβατικά ιδρύματα και βασίζονται σε συστήματα διαχείρισης της μάθησης, όπως η πλατφόρμα Moodle. Στη συγκεκριμένη πλατφόρμα προσφέρεται το εκπαιδευτικό υλικό, δυνατότητα αλληλεπίδρασης και επικοινωνίας ανάμεσα σε εκπαιδευόμενους και εκπαιδευτή, υλοποίηση εργασιών και αξιολόγηση. Όλα αυτά είναι αναπόσπαστο κομμάτι του σχεδιασμού προγραμμάτων e-learning και γι' αυτό το λόγο ο σχεδιαστής προγραμμάτων θα πρέπει να έχει αντίστοιχες γνώσεις και δεξιότητες, ώστε να προσφέρει αυτές τις δυνατότητες αλληλεπίδρασης μέσα από το εκπαιδευτικό υλικό.

Συνοψίζοντας, υπάρχουν διάφορες μορφές ηλεκτρονικής μάθησης, εντούτοις στη συγκεκριμένη εργασία μελετάται η ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Είναι εκείνη που περιλαμβάνει πλήρη ηλεκτρονικά μαθήματα (χωρίς φυσική παρουσία) και οδηγεί κυρίως στην εξατομικευμένη μάθηση. Ο σχεδιαστής ανάλογων μαθημάτων/ προγραμμάτων εκπαίδευσης, χρειάζεται να γνωρίζει τις αρχές σχεδιασμού της ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και τρόπους να προάγει την αλληλεπίδραση και την επικοινωνία μέσα από το εκπαιδευτικό υλικό. Πριν όμως αναλυθεί ο σχεδιασμός αυτών των προγραμμάτων, είναι σημαντικό να δοθεί το πλαίσιο σχεδιασμού προγραμμάτων που πραγματοποιούνται με δια ζώσης διδασκαλία.

2.6 Σχεδιασμός προγραμμάτων δια ζώσης διδασκαλίας

Στη συγκεκριμένη ενότητα θα παρουσιαστούν τα βήματα σχεδιασμού προγραμμάτων εκπαίδευσης ενηλίκων, στα οποία η φυσική παρουσία στην αίθουσα διδασκαλίας είναι

απαραίτητη. Επειδή το εύρος που περιλαμβάνει ο σχεδιασμός των αντίστοιχων προγραμμάτων είναι μεγάλο, στην ανάλυση θα συμπεριληφθούν η φιλοσοφία και η διαδικασία σχεδιασμού προγραμμάτων εκπαίδευσης ενηλίκων, τα βήματα σχεδιασμού, καθώς και ενδεικτικά φορείς που υλοποιούν ανάλογα προγράμματα.

Όπως αναφέρουν οι Παυλή-Κορρέ και Λευθεριώτου (2020) ο σχεδιασμός είναι μία σύνθετη διαδικασία, η οποία ενέχει τον καθορισμό των επιδιωκόμενων σκοπών και στόχων, καθώς και των μέσων με τα οποία θα επιτευχθούν. Ειδικότερα, για τα εκπαιδευτικά προγράμματα καθορίζονται οι στόχοι, το περιεχόμενο, η διδακτική μεθοδολογία, η οργάνωση και οι μέθοδοι αξιολόγησης, λαμβάνοντας υπόψη τις ανάγκες και τα χαρακτηριστικά των εκπαιδευομένων που τίθενται ως ομάδα-στόχος του προγράμματος (Βεργίδης, 2008). Τα χαρακτηριστικά που αναφέρθηκαν σε προηγούμενη ενότητα, αλλά και οι ιδιαίτερες ανάγκες της ομάδας-στόχου ενός εκπαιδευτικού προγράμματος βρίσκονται πίσω από τη φιλοσοφία του σχεδιασμού του (Καραλής & Παπαγεωργίου, 2012).

Για παράδειγμα, εάν η ομάδα-στόχος ενός προγράμματος είναι η εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας σε πρόσφυγες που διαμένουν σε κέντρα φιλοξενίας, ο σχεδιασμός του προγράμματος δεν θα μπορούσε να είναι αποτελεσματικός εάν πραγματοποιούνταν αποκλειστικά στην ελληνική γλώσσα, δεν προέβλεπε την παρουσία διερμηνέα, εάν γινόταν με μικτή μάθηση (λαμβάνοντας υπόψη τις συνθήκες υπό τις οποίες διαβιώνουν οι εν δυνάμει συμμετέχοντες). Αρα λοιπόν, εκτός από τα βασικά χαρακτηριστικά των ενηλίκων, στο σχεδιασμό προγραμμάτων θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά αλλά και οι ανάγκες τους.

Όπως αναφέρουν οι Παυλή-Κορρέ και Λευθεριώτου (2020) και Καραλής (2005) τα βήματα που ακολουθούνται συνήθως στο σχεδιασμό εκπαιδευτικών προγραμμάτων είναι τα ακόλουθα:

1. Ανάλυση περιβάλλοντος (ή πλαισίου) σχεδιασμού
2. Διερεύνηση εκπαιδευτικών αναγκών του πληθυσμού-στόχου
3. Προσδιορισμός εκπαιδευτικού σκοπού και στόχων του προγράμματος
4. Επιλογή και δόμηση εκπαιδευτικού περιεχομένου
5. Επιλογή διδακτικής μεθοδολογίας
6. Οργάνωση εφαρμογής/υλοποίησης του προγράμματος
7. Προσδιορισμός μεθοδολογίας αξιολόγησης του προγράμματος

Οι Παυλή-Κορρέ και Λευθεριώτου (2020) υποστηρίζουν πως ο ρόλος των σχεδιαστών προγραμμάτων εκπαίδευσης ενηλίκων έχει αναπτυχθεί αρκετά στη βιβλιογραφία, τόσο σε επίπεδο καθηκόντων όσο και σε επίπεδο απαιτούμενων προσόντων. Ο Καραλής (2005) κάνει μία αναφορά στους συντελεστές ενός προγράμματος:

- Επιστημονικός υπεύθυνος: Προετοιμάζει και παρακολουθεί το εκπαιδευτικό πρόγραμμα από επιστημονική και εκπαιδευτική άποψη. Έχει συνήθως εξειδίκευση στο αντικείμενο εκπαίδευσης, ενώ καθήκοντά του είναι α) η ακριβής διατύπωση του σκοπού και του στόχου του προγράμματος, β) η διαμόρφωση του αναλυτικού περιεχομένου του προγράμματος, γ) η επιλογή, ενημέρωση και εκπαίδευση των εκπαιδευτών, δ) ο συντονισμός των συναντήσεων των εκπαιδευτών, ε) η επιλογή των εκπαιδευομένων, στ) η επιλογή του εκπαιδευτικού υλικού, ζ) η επιλογή σε συνεργασία με εκπαιδευτές των θεμάτων εργασιών και γραπτών εξετάσεων, η) η προετοιμασία υλοποίησης της πρακτικής άσκησης (εάν υπάρχει), θ) η επίβλεψη του συντονισμού, ι) η επιλογή αξιολογητή και η επίβλεψη αξιολόγησης του προγράμματος.
- Συντονιστής προγράμματος: οι αρμοδιότητές του δεν είναι αυστηρά καθορισμένες, ωστόσο μπορεί να περιλαμβάνουν α) τη δημοσιοποίηση του προγράμματος και την επίβλεψη επιλογής των εκπαιδευομένων, β) την προετοιμασία και επίβλεψη του εκπαιδευτικού χώρου, γ) την ενημέρωση των εκπαιδευομένων, δ) τη διοργάνωση συναντήσεων με τους εκπαιδευτές, ε) την επίβλεψη λειτουργίας των εποπτικών μέσων, στ) την τήρηση του οικονομικού και εκπαιδευτικού φακέλου του προγράμματος, ζ) την ανίχνευση και επίλυση πιθανών προβλημάτων, η) την επίβλεψη τήρησης του νομοθετικού πλαισίου, θ) την παρακολούθηση υλοποίησης του προγράμματος, ι) το συντονισμό και την επίβλεψη πρακτικής άσκησης (εάν υπάρχει) και ια) τη σύνδεση προγράμματος και τοπικής κοινωνίας.
- Διευθυντής οργανισμού: θα πρέπει να διαθέτει διοικητική ή εκπαιδευτική εμπειρία τουλάχιστον 3 ετών.
- Διευθυντής κατάρτισης: θα πρέπει να διαθέτει πτυχίο Τριτοβάθμιας Εκπαίδευσης και εμπειρία τουλάχιστον 3 ετών, τόσο στην εκπαίδευση όσο και συναφή επαγγελματική εμπειρία με το εκπαιδευτικό αντικείμενο του προγράμματος.

- Εκπαιδευτικός υπεύθυνος: θα πρέπει να διαθέτει πτυχίο Τριτοβάθμιας Εκπαίδευσης και εμπειρία τουλάχιστον 3 ετών.
- Υπεύθυνος προώθησης στην εργασία.
- Διοικητικό προσωπικό.

Ενδεικτικά, οι φορείς που παρέχουν προγράμματα εκπαίδευσης ενηλίκων είναι τα Κέντρα Δια Βίου Μάθησης επιπέδου Ι και επιπέδου ΙΙ, οι φορείς παροχής υπηρεσιών γενικής (τυπικής και μη τυπικής) εκπαίδευσης ενηλίκων, στους οποίους περιλαμβάνονται κοινωνικοί, θρησκευτικοί και πολιτιστικοί φορείς, καθώς και δομές παροχής υπηρεσιών γενικής εκπαίδευσης ενηλίκων, όπως τα Σχολεία Δεύτερης Ευκαιρίας (ΣΔΕ) και οι Σχολές Γονέων, τα Κέντρα Προώθησης στην Απασχόληση (ΚΠΑ) κατά το μέρος που παρέχουν υπηρεσίες διά βίου συμβουλευτικής και επαγγελματικού προσανατολισμού, οι φορείς παροχής υπηρεσιών ΔΒΜ, τους οποίους συνιστούν οι τριτοβάθμιες συνδικαλιστικές οργανώσεις εργαζομένων και εργοδοτών που συνυπογράφουν την εθνική συλλογική σύμβαση εργασίας, οι φορείς άτυπης μάθησης (ανακτήθηκε 10/02/2021 από <http://www.gsae.edu.gr/el/foreis1>).

Αντίστοιχα, οι φορείς διοίκησης (και ενδεχομένως οι υπεύθυνοι σχεδιασμού των προγραμμάτων) είναι: η Γενική Γραμματεία Διά Βίου Μάθησης, οι Υπηρεσιακές Μονάδες των Περιφερειών που ασκούν αρμοδιότητες Διά Βίου Μάθησης, οι Υπηρεσιακές Μονάδες των Δήμων που ασκούν αρμοδιότητες Διά Βίου Μάθησης, ο Εθνικός Οργανισμός Πιστοποίησης Προσόντων και Επαγγελματικού Προσανατολισμού (ΕΟΠΠΕΠ) και το Εθνικό Κέντρο Δημόσιας Διοίκησης και Αυτοδιοίκησης (ΕΚΔΑΑ) (ανακτήθηκε 10/02/2021 από <http://www.gsae.edu.gr/el/foreis1>).

Συνοψίζοντας, για το σχεδιασμό προγραμμάτων εκπαίδευσης ενηλίκων υπάρχουν συγκεκριμένα βήματα, συγκεκριμένοι ρόλοι και προσόντα που απαιτούνται για την αποτελεσματική υλοποίηση του προγράμματος. Επίσης, υπάρχει συγκεκριμένη φιλοσοφία που θέτει στο επίκεντρο τον εκπαιδευόμενο και τις ανάγκες του. Εδώ τίθεται το ερώτημα εάν ισχύουν οι ίδιες παράμετροι και στο σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής μάθησης για ενήλικους.

2.7 Σχεδιασμός προγραμμάτων e-learning

Για το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής μάθησης υπάρχουν διάφορες προσεγγίσεις και βήματα, όπως και στα προγράμματα που πραγματοποιούνται με δια ζώσης

διδασκαλία. Ενδεικτικά, παρακάτω αναφέρονται κάποια από τα σημαντικά ορόσημα στην ηλεκτρονική μάθηση.

Ο Gagne (1985) αναφέρει τα εξής βήματα στο σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής μάθησης:

1. Προσέλκυση του ενδιαφέροντος του εκπαιδευομένου (π.χ. με μία εκπαιδευτική δραστηριότητα)
2. Ενημέρωση για τους μαθησιακούς στόχους
3. Ανάκληση προηγούμενων γνώσεων
4. Παρουσίαση του περιεχομένου μάθησης
5. Καθοδήγηση μάθησης (παραδείγματα)
6. Πρακτική και εξατομίκευση (δραστηριότητες)
7. Ανατροφοδότηση
8. Αξιολόγηση
9. Παροχή επιπλέον εκπαιδευτικού υλικού για διατήρηση της γνώσης

Οι Dick και Carey (1990) στην ίδια λογική, αναφέρουν τα βήματα σχεδιασμού προγραμμάτων ηλεκτρονικής μάθησης μέσα από τη δική τους θεωρητική προσέγγιση:

1. Προσδιορισμός διδακτικών στόχων
2. Ανάλυση διδακτικού σχεδίου
3. Ανάλυση προηγούμενων γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων των εκπαιδευομένων
4. Διατύπωση εκπαιδευτικών στόχων
5. Ανάπτυξη εργαλείων αξιολόγησης
6. Ανάπτυξη διδακτικών στρατηγικών
7. Ανάπτυξη εκπαιδευτικών υλικών
8. Σχεδιασμός και υλοποίηση διαμορφωτικής αξιολόγησης
9. Αναθεώρηση της διδασκαλίας
10. Σχεδιασμός και υλοποίηση τελικής αξιολόγησης

Αξίζει να σημειωθεί σε αυτό το σημείο ότι παρατηρώντας τα παραπάνω, προκύπτουν αρκετά κοινά σημεία στο σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής μάθησης και αυτών που σχεδιάζονται για δια ζώσης διδασκαλία. Αυτά είναι ο προσδιορισμός του πλαισίου και των εκπαιδευτικών στόχων του προγράμματος και στις δύο περιπτώσεις, η ανάπτυξη

περιεχομένου και εκπαιδευτικού υλικού, η επιλογή της εκπαιδευτικής μεθοδολογίας/στρατηγικής και η επιλογή μεθόδων αξιολόγησης.

Εκτός όμως από τα βήματα σχεδιασμού ηλεκτρονικής μάθησης, έχουν αναπτυχθεί και διάφορα μοντέλα. Το πιο, ίσως, γνωστό μοντέλο σχεδιασμού που αξιοποιείται στα προγράμματα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης είναι το ADDIEM (Παυλή –Κορρέ & Λευθεριώτου, 2020). Το μοντέλο σχεδιασμού διδακτικών συστημάτων ADDIE αναπτύχθηκε στα μέσα της δεκαετίας του '70 και έχει αποτελέσει τη βάση ανάπτυξης πολλών άλλων μοντέλων. Το ακρωνύμιο αντιστοιχεί σε κάθε φάση σχεδιασμού, ενώ έχει προστεθεί και η φάση «Μ»:

- Analysis (Ανάλυση αναγκών)
- Design (Σχεδιασμός)
- Development (Ανάπτυξη)
- Implementation (Υλοποίηση)
- Evaluation (Αξιολόγηση)
- Maintenance of the Learning Community Network (Διατήρηση του Δικτύου Κοινότητας Μάθησης)

Όλες οι φάσεις του μοντέλου αλληλεξαρτώνται και αλληλοεπηρεάζονται. Οι σχεδιαστές θα πρέπει να διενεργούν διαμορφωτική αξιολόγηση και να επιστρέφουν σε κάθε φάση ώστε να κάνουν τις απαραίτητες αλλαγές ή διορθώσεις. Συνεπώς, θα πρέπει να γνωρίζουν καλά την εφαρμογή του μοντέλου, ώστε να μπορούν να προβούν στις συγκεκριμένες ενέργειες. Κάθε φάση του μοντέλου έχει τα δικά της χαρακτηριστικά.

Στην ανάλυση αναγκών περιλαμβάνεται η ανάλυση του περιβάλλοντος σχεδιασμού και οι ανάγκες του πληθυσμού-στόχου. Στη φάση του σχεδιασμού προσδιορίζονται ο σκοπός και οι στόχοι, το περιεχόμενο και οι θεματικές ενότητες του προγράμματος, ο τρόπος εκπαίδευσης, οι εκπαιδευτικές μέθοδοι και οι μέθοδοι αξιολόγησης. Στη φάση της ανάπτυξης, αξιοποιούνται τα δεδομένα των δύο προηγούμενων φάσεων για να διαμορφωθεί και να αναπτυχθεί το εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Στη φάση της υλοποίησης, γίνεται προετοιμασία των εκπαιδευτών και υλοποιείται το πρόγραμμα, ενώ παράλληλα γίνονται και οι απαραίτητες τροποποιήσεις, όπου αυτό κρίνεται απαραίτητο. Στη φάση της αξιολόγησης, πραγματοποιείται η συστηματική συλλογή, ανάλυση και ερμηνεία στοιχείων σε σχέση με το πρόγραμμα και την αποτελεσματικότητά του (π.χ. αντιστοιχία στόχων-αποτελεσμάτων).

Τέλος, η φάση της διατήρησης του δικτύου κοινότητας μάθησης, ξεκινά μετά την ολοκλήρωση του προγράμματος και στοχεύει στην κάλυψη των κοινωνικών αναγκών των συμμετεχόντων στο πρόγραμμα, οι οποίοι χτίζουν μία κοινότητα μάθησης, ανταλλάσσουν ιδέες και απόψεις σε αυτό το πλαίσιο και δημιουργούν τις συνθήκες ανταπόκρισης στα χαρακτηριστικά τους ως ενήλικες, όπως την ενεργητική συμμετοχή, την αξιοποίηση των εμπειριών τους, κ.ο.κ. (Παυλή –Κορρέ & Λευθεριώτου, 2020).

Συνοψίζοντας, θα μπορούσε να υποστηριχθεί ότι ο σχεδιασμός προγραμμάτων e-learning έχει αρκετά κοινά σημεία σε σχέση με τα βήματα που ακολουθούνται στο σχεδιασμό προγραμμάτων δια ζώσης διδασκαλίας. Σημείο εκκίνησης και στις δύο περιπτώσεις φαίνεται να είναι η ομάδα-στόχος, τα χαρακτηριστικά και οι ανάγκες της, καθώς και το πλαίσιο αναφοράς. Αλλά και τα υπόλοιπα βήματα σχεδιασμού φαίνεται να συνάδουν και με το μοντέλο σχεδιασμού ηλεκτρονικής μάθησης ADDIEM, εκτός από τη φάση δημιουργίας και διατήρησης δικτύου κοινότητας μάθησης, καθώς στη δια ζώσης διδασκαλία κάτι τέτοιο δεν αποτελεί προαπαιτούμενο, αφού οι εκπαιδευόμενοι και ο εκπαιδευτής αλληλεπιδρούν στην αίθουσα διδασκαλίας με άμεσο τρόπο.

2.8 Σύνοψη δεύτερου κεφαλαίου

Στο συγκεκριμένο κεφάλαιο παρουσιάστηκαν οι έννοιες της εκπαίδευσης ενηλίκων, της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και της ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning), ενώ επίσης αναδείχθηκαν ορισμένα στοιχεία για το σχεδιασμό προγραμμάτων που πραγματοποιούνται με δια ζώσης διδασκαλία και με ηλεκτρονική (e-learning). Το e-learning εμπεριέχει της βασικές αρχές της εκπαίδευσης ενηλίκων, αλλά και αυτές της μεθόδου της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Για το λόγο αυτό, δόθηκε έμφαση στην ενηλικιότητα και τα χαρακτηριστικά των ενήλικων εκπαιδευομένων, που όπως αποδείχθηκε στη συνέχεια παίζουν καθοριστικό ρόλο στο σχεδιασμό εκπαιδευτικών προγραμμάτων, είτε αυτά αφορούν τη δια ζώσης διδασκαλία, είτε την ηλεκτρονική μάθηση.

Διαπιστώθηκε επίσης, ότι τα βήματα και οι φάσεις σχεδιασμού προγραμμάτων για ενήλικους είτε πρόκειται για δια ζώσης, είτε για ηλεκτρονική μάθηση έχουν κοινά σημεία. Αυτά είναι η ανάλυση αναγκών της ομάδας -στόχου, ο καθορισμός σκοπού και στόχων, η ανάπτυξη (θεματικές ενότητες, δραστηριότητες κτλ) και η αξιολόγηση. Κάποια σημεία διαφοροποιούνται, όπως η διατήρηση δικτύου κοινότητας μάθησης λόγω της φύσης της μάθησης, καθώς στην ηλεκτρονική μάθηση υπάρχει φυσική απόσταση της εκπαιδευόμενης

ομάδας. Κατά τα άλλα, οι διαφορές τους έγκεινται στην υλοποίηση των προγραμμάτων (δια ζώσης διδασκαλία στην πρώτη περίπτωση, ενώ στη δεύτερη ηλεκτρονική μάθηση με ό,τι αυτή συνεπάγεται). Ένα σημαντικό σημείο που πρέπει να αναφερθεί είναι ότι για τα προγράμματα που σχεδιάζονται να υλοποιηθούν με δια ζώσης διδασκαλία υπάρχουν στοιχεία σχετικά με τους θεσμοθετημένους φορείς και τα άτομα που εμπλέκονται στο σχεδιασμό, ενώ δεν συμβαίνει το ίδιο και για τα προγράμματα που σχεδιάζονται αποκλειστικά για ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση.

3. Θεωρίες μάθησης για την ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση (e-learning)

3.1 Εισαγωγή κεφαλαίου

Στο συγκεκριμένο κεφάλαιο στόχος είναι η παρουσίαση των θεωριών μάθησης που αξιοποιούνται στο πλαίσιο της ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Αρχικά, παρουσιάζονται οι τρεις βασικές θεωρίες μάθησης: θεωρίες της συμπεριφοράς, γνωστικές θεωρίες και θεωρίες οικοδόμησης της γνώσης, με αναφορά στα επιχειρήματα σημαντικών εκπροσώπων τους. Ακολούθως, αναλύονται οι πιο σύγχρονες θεωρίες που επηρεάζουν την ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση, όπως θα δούμε και παρακάτω.

Σε συνέχεια των όσων αναλύθηκαν στο προηγούμενο κεφάλαιο, θα γίνει και σε αυτό το σημείο μία συγκριτική ανάλυση των θεωριών μάθησης που χρησιμοποιούνται στη διαζώηση και στην ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Στόχος είναι να εντοπιστούν κοινά σημεία και διαφορές σε καθεμία μαθησιακή πράξη. Κατόπιν, θα γίνει αναφορά στους βασικότερους παράγοντες που επηρεάζουν το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης σε συνάρτηση με τα χαρακτηριστικά των θεωριών μάθησης.

3.2 Θεωρίες μάθησης στη διαζώηση διδασκαλία και στη μέθοδο e-learning

Μία πρώτη θεωρία μάθησης, η οποία βρήκε αρκετούς θεωρητικούς της εκπαίδευσης ως υποστηρικτές, είναι η θεωρία του συμπεριφορισμού. Σύμφωνα με τη συγκεκριμένη θεωρία, η διεργασία της μάθησης είναι ουσιαστικά μία αλλαγή στη συμπεριφορά του εκπαιδευόμενου. Η αλλαγή αυτή προκύπτει από τις εμπειρίες και τις ασκήσεις που θέτει ο διδάσκοντας/εκπαιδευτής, ο οποίος διαδραματίζει ένα καθοριστικό ρόλο στη μάθηση, μεταδίδοντας τις γνώσεις και ενισχύοντας τη θετική συμπεριφορά. Ακόμη, σημαντικό ρόλο έχουν και οι εκπαιδευτικοί στόχοι που διατυπώνονται ως οι επιθυμητές συμπεριφορές που θα πρέπει να αναπτύξουν οι εκπαιδευόμενοι. Η μάθηση στηρίζεται στην επανάληψη. Άρα λοιπόν, μέσω της επανάληψης της πληροφορίας οι εκπαιδευόμενοι λαμβάνουν τις γνώσεις, ώστε να αλλάξουν ή να αναπτύξουν την επιθυμητή συμπεριφορά (Πόρποδας, 1996). Κάποιοι από τους βασικούς θεωρητικούς που υποστήριξαν τη θεωρία του συμπεριφορισμού είναι οι J.B. Watson, E. L. Thorndike, B.F. Skinner, R. Gagne και άλλοι (Καπραβέλου, 2011).

Στη γνωστική θεωρία η μάθηση συντελείται μέσα από τις πληροφορίες που δέχεται ο εκπαιδευόμενος από το περιβάλλον του (ερεθίσματα) και από τις αντιδράσεις του σε αυτές.

Ειδικότερα, η γνώση που λαμβάνει ο εκπαιδευόμενος προέρχεται από τις εμπειρίες που επεξεργάζεται κριτικά μέσω διάφορων δραστηριοτήτων και οι οποίες, τον οδηγούν στην τροποποίηση/αντικατάσταση των ήδη υπάρχουσών γνώσεων (Κόμης, 2004). Στις γνωστικές θεωρίες κομβικό σημείο είναι η δομή και η λειτουργία του γνωστικού συστήματος, ενώ στο επίκεντρο είναι ο εκπαιδευόμενος. Στην ουσία ο εκπαιδευόμενος λαμβάνει τις γνώσεις, παρ' όλα αυτά αυτό δεν πραγματοποιείται μέσω του εκπαιδευτή ως αυθεντία, αλλά μέσω της συμμετοχής του σε δημιουργικές δραστηριότητες. Κύριοι εκφραστές των γνωστικών θεωριών είναι οι Merrill, R. C. Schank, L. Briggs και W. Wagner.

Η θεωρία οικοδόμησης της γνώσης έχει ως βασική αρχή ότι η μάθηση είναι μία εσωτερική διεργασία οικοδόμησης νοημάτων και γνώσεων. Είναι ουσιαστικά η προσαρμογή των νέων πληροφοριών στις ήδη υπάρχουσες γνώσεις που έχει ο εκπαιδευόμενος (Shunk, 2010). Και σε αυτή τη θεωρία μάθησης, ο εκπαιδευόμενος βρίσκεται στο επίκεντρο και έχει ενεργό ρόλο στην οικοδόμηση των γνώσεων, ενώ σημαντικό ρόλο παίζουν και οι προηγούμενες γνώσεις ως υπόβαθρο για την επεξεργασία και προσαρμογή τους στις νέες πληροφορίες και ο εκπαιδευτής έχει συμβουλευτικό και ενθαρρυντικό ρόλο. Εκφραστές της συγκεκριμένης θεωρίας είναι οι Piaget, S. Papert, Boyle και J. Bruner.

Όλες οι παραπάνω θεωρίες μάθησης επηρεάζουν σε μεγάλο βαθμό τη συμβατική εκπαίδευση που πραγματοποιείται με δια ζώσης διδασκαλία. Συνεπώς, σε ένα πρόγραμμα εκπαίδευσης ενηλίκων που πραγματοποιείται δια ζώσης, ο εκπαιδευτής ανάλογα και με το διδακτικό αντικείμενο σχεδιάζει την πορεία της μάθησης, ακολουθώντας μία πρακτική που συνάδει με κάποια από τις παραπάνω θεωρίες. Αξίζει βέβαια να σημειωθεί ότι οι σύγχρονες προσεγγίσεις της μάθησης προωθούν το μοντέλο οικοδόμησης των γνώσεων, λαμβάνοντας υπόψη την ενηλικιότητα των εκπαιδευομένων που συνεπάγεται ήδη υπάρχουσες γνώσεις, αξίες και εμπειρίες που μπορούν να μετασχηματιστούν σε νέες δομές (Κόκκος, 2008). Ποιες όμως θεωρίες αξιοποιούνται στην ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση; Στο σημείο αυτό, αξίζει να παρουσιαστούν κάποιες από αυτές.

Η θεωρία της αυτο-κατευθυνόμενης μάθησης (self - directed learning) δίνει τη δυνατότητα στους εκπαιδευόμενους να πάρουν πρωτοβουλία αναφορικά με τη διάγνωση των μαθησιακών τους αναγκών, τη θέσπιση διδακτικών στόχων, την επιλογή μαθησιακών πόρων και στρατηγικών μάθησης και την αξιολόγηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων τους

(Τζιμογιάννης, 2017). Σημαντικά στοιχεία της συγκεκριμένης θεωρίας είναι η προσωπική αυτονομία στη μάθηση, η αυτοδιαχείριση, ο έλεγχος και η αυτοδιδασκαλία.

Η θεωρία της αυτορρυθμιζόμενης μάθησης (self – regulated learning) είναι επίσης σημαντική θεωρία αναφορικά με την ηλεκτρονική εξ αποστάσεως μάθηση. Ειδικότερα, στη συγκεκριμένη θεωρία σημαντικό ρόλο παίζουν τα μαθησιακά αποτελέσματα, τα οποία συνδέονται με τους στόχους, τα κίνητρα, τις προτιμήσεις και τις ενέργειες των εκπαιδευόμενων. Η θεωρία βασίζεται σε τρεις φάσεις της μάθησης: α) σχεδιασμό, β) υλοποίηση και γ) αξιολόγηση και διαθέτει τρεις βασικές διαστάσεις: i) την αυτορρύθμιση, κατά την οποία ένας εκπαιδευόμενος επανεξετάζει τη δική του δραστηριότητα, ii) την συν-ρύθμιση, κατά την οποία ένας εκπαιδευόμενος παρέχει μαθησιακή υποστήριξη σε άλλον εκπαιδευόμενο και iii) τη διαμοιραζόμενη ρύθμιση, κατά την οποία οι εκπαιδευόμενοι συνεργάζονται και υποστηρίζονται μεταξύ τους με στόχο τη μάθηση (Τζιμογιάννης, 2017).

Η θεωρία του κονεκτιβισμού, η οποία θέτει στο επίκεντρο την επίδραση που έχουν τα διάφορα δίκτυα στη μάθηση (π.χ. διαδίκτυο, κοινωνικά δίκτυα) (Siemens, 2005). Η μάθηση διενεργείται μέσα από τη διακίνηση εννοιών, ιδεών, πρακτικών και πληροφοριών στα διάφορα δίκτυα, με τις οποίες οι εκπαιδευόμενοι έρχονται σε επαφή μέσω της διασύνδεσης τους σε τεχνολογικά περιβάλλοντα. Άρα λοιπόν, ένας εκπαιδευόμενος είναι σε θέση να αποκτήσει νέες γνώσεις μέσα από αναζητήσεις στο διαδίκτυο, μέσα από την επαφή του με άλλους σε κοινωνικά δίκτυα ή μέσα από τη συμμετοχή του σε κοινότητες μάθησης.

Συνοψίζοντας, με τον τρόπο και το γρήγορο ρυθμό που εξελίσσεται η τεχνολογία και η επίδρασή της στη μάθηση είναι λογικό οι θεωρίες μάθησης να αλλάζουν και να αποκτούν νέες διαστάσεις. Στο σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης ενδέχεται να συναντά κανείς ακόμη και το συγκεκριμένο παλαιότερων και νεότερων προσεγγίσεων, για παράδειγμα η θεωρία οικοδόμησης της γνώσης σε συνδυασμό με την αυτο-κατευθυνόμενη μάθηση. Ωστόσο, κάτι τέτοιο δεν μπορεί να συμβεί στην περίπτωση της δια ζώσης διδασκαλίας, καθώς συνήθως σε μία αίθουσα διδασκαλίας υπάρχει αλληλεπίδραση και άρα δεν μπορεί να αξιοποιηθεί η θεωρία της αυτο-κατευθυνόμενης μάθησης. Ακόμη, η συνύπαρξη εκπαιδευτή – εκπαιδευόμενου δεν αφήνει πολλά περιθώρια για αξιοποίηση της αυτο-ρυθμιζόμενης μάθησης. Τέλος, αναφορικά με τη θεωρία του κονεκτιβισμού, στο οριοθετημένο πλαίσιο ενός προγράμματος δια ζώσης διδασκαλίας, μπορεί να υπάρχουν περιορισμένες δραστηριότητες που προϋποθέτουν τη χρήση δικτύων με

στόχο τη μάθηση (π.χ. αναζήτηση πληροφοριών στο διαδίκτυο) και όχι όλο το πρόγραμμα να βασίζεται στον κονεκτιβισμό.

Για τους παραπάνω λόγους, αξίζει να γίνει μία παρουσίαση των βασικών χαρακτηριστικών της ηλεκτρονικής μάθησης, σύμφωνα με τον Τζιμογιάννη (2017). Καταρχάς, η μάθηση είναι ατομική. Ο κάθε εκπαιδευόμενος βασίζεται στις προηγούμενες γνώσεις και εμπειρίες του και οικοδομεί νέες με βάση τον ατομικό του τρόπο και ρυθμό μάθησης, τις προτιμήσεις και τις ανάγκες του. Η μάθηση επίσης, έχει σαφείς στόχους που οδηγούν σε συγκεκριμένα ρεαλιστικά και μετρήσιμα αποτελέσματα. Η μάθηση είναι ενεργητική, καθώς ο εκπαιδευόμενος θα πρέπει να εμπλακεί σε γνωστικές λειτουργίες γύρω από το διδακτικό αντικείμενο που θα του επιτρέψουν να οικοδομήσει νέες γνώσεις και νοήματα. Η μάθηση είναι αυτο-κατευθυνόμενη, καθώς ο εκπαιδευόμενος έχει τον έλεγχο της μαθησιακής του πορείας. Επίσης, η μάθηση εντάσσεται σε κάποιο κοινωνικό ή φυσικό πλαίσιο που διαμορφώνει τις μαθησιακές διαδικασίες και τα μαθησιακά αποτελέσματα. Η μάθηση είναι κοινωνική διεργασία (κοινωνικό πλαίσιο, δίκτυα), είναι ανοικτή και κατανεμημένη και αναδυόμενη, καθώς μπορεί να εξελίσσεται συνεχώς. Στην επόμενη ενότητα, αναλύονται οι παράγοντες που επηρεάζουν το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής μάθησης.

3.3 Παράγοντες που επηρεάζουν τον σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής μάθησης

Οι παράγοντες που επηρεάζουν το σχεδιασμό ηλεκτρονικών μαθημάτων/προγραμμάτων μπορούν να ομαδοποιηθούν σε τέσσερις βασικούς άξονες: α) εκπαιδευτικό πλαίσιο, β) πόροι υλικού και τεχνολογικά εργαλεία, γ) μαθησιακές δραστηριότητες και δ) ρόλοι και υποχρεώσεις (Τζιμογιάννης, 2017).

Όσον αφορά στον πρώτο άξονα, το εκπαιδευτικό πλαίσιο περιλαμβάνει την ταυτότητα του μαθήματος/προγράμματος και των προσδοκώμενων αποτελεσμάτων που απορρέουν από αυτό, την παρουσίαση των εκπαιδευτικών στόχων ανά θεματική ενότητα, την οργάνωση του περιεχομένου, το χρονοδιάγραμμα και την διάρθρωση του μαθήματος, τις οδηγίες μελέτης και εργασίας ανά θεματική ενότητα, τις δραστηριότητες και τα παραδοτέα αντίστοιχα. Αναφορικά με το δεύτερο άξονα, στους πόρους και στα τεχνικά εργαλεία συμπεριλαμβάνονται το υποστηρικτικό υλικό εξοικείωσης με την πλατφόρμα του μαθήματος (π.χ. Moodle), το υποστηρικτικό υλικό χρήσης άλλων τεχνολογικών εργαλείων, το

εκπαιδευτικό υλικό ανά ενότητα (π.χ. άρθρα, ηλεκτρονικές πηγές, βιντεομαθήματα, κτλ). Στον τρίτο άξονα εμπεριέχονται οι αυθεντικές δραστηριότητες (ατομικές, ομαδικές/συνεργατικές) και η συμμετοχή σε ηλεκτρονικές συζητήσεις ενός μαθήματος (αλληλογνωριμία, ασύγχρονη επικοινωνία, ομάδες εργασίας, κτλ). Στον τέταρτο άξονα που αναφέρεται στους ρόλους και στις υποχρεώσεις, περιλαμβάνονται η συμμετοχή των εκπαιδευομένων σε δραστηριότητες, συζητήσεις και εργασίες και η συνεργασία εκπαιδευομένων μεταξύ τους και εκπαιδευομένων με εκπαιδευτή.

Ο εκπαιδευτής (διδάσκων) εάν υφίσταται και το πρόγραμμα δεν είναι αμιγώς ηλεκτρονικό, τότε έχει το ρόλο του διαμεσολαβητή και υποστηρικτή της μάθησης (Τζιμογιάννης, 2017). Κατά συνέπεια, η ηλεκτρονική μάθηση μπορεί να σχεδιάζεται υπό την οπτική ότι είναι ανοικτή και συνεχώς εξελισσόμενη, εντούτοις είναι πλαισιωμένη και οριοθετημένη και ο σχεδιασμός της προϋποθέτει τη μελέτη των παραπάνω παραγόντων.

3.4 Σύνοψη τρίτου κεφαλαίου

Στο συγκεκριμένο κεφάλαιο δόθηκε έμφαση στις θεωρίες μάθησης και στους παράγοντες που επηρεάζουν το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής μάθησης. Αρχικά αναλύθηκαν τα βασικά σημεία του συμπεριφορισμού, της γνωστικής θεωρίας και της θεωρίας οικοδόμησης γνώσεων. Οι συγκεκριμένες θεωρίες αξιοποιούνται πρακτικά κυρίως στη συμβατική εκπαίδευση ή στην εκπαίδευση ενηλίκων που πραγματοποιείται με δια ζώσης διδασκαλία. Μπορούν να έχουν εφαρμογή και στην ηλεκτρονική μάθηση, ωστόσο η συνεχής εξέλιξή της έχει συμβάλλει στην εμφάνιση νέων θεωριών, όπως η αυτο-κατευθυνόμενη και η αυτο-ρυθμιζόμενη μάθηση, καθώς και η θεωρία του κονεκτιβισμού.

Για το σχεδιασμό προγραμμάτων (μαθημάτων) ηλεκτρονικής και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη τόσο οι παραπάνω θεωρίες μάθησης όσο και ορισμένοι σημαντικοί παράγοντες, όπως το εκπαιδευτικό πλαίσιο, οι πόροι υλικού και τα τεχνολογικά εργαλεία, οι μαθησιακές δραστηριότητες και οι ρόλοι και οι υποχρεώσεις των εκπαιδευομένων.

4. Προφίλ σχεδιαστών εκπαιδευτικών προγραμμάτων ηλεκτρονικής και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης

4.1 Εισαγωγή κεφαλαίου

Πριν γίνει αναφορά στο προφίλ των σχεδιαστών εκπαιδευτικών προγραμμάτων ηλεκτρονικής και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους, αξίζει να γίνει μία σύντομη αναφορά στην εξέλιξη του εκπαιδευτικού σχεδιασμού μέσα στο χρόνο. Αυτό θα βοηθήσει στην κατανόηση του ρόλου, αλλά και των εργαλείων που χρησιμοποιούν οι σχεδιαστές. Το 1954 ο Skinner στο άρθρο του με τίτλο «The science of learning and the art of teaching» εισάγει την έννοια του προγραμματισμένου εκπαιδευτικού υλικού, επιθυμώντας να ορίσει το εκπαιδευτικό υλικό που κρύβει ένα σχεδιασμό τόσο αναφορικά με τη δομή του, όσο και αναφορικά με το περιεχόμενό του (Skinner, 1954). Ο εκπαιδευτικός σχεδιασμός κατά τον Skinner θα πρέπει να δίνει έμφαση στη διαμόρφωση στόχων συμπεριφοράς, στη διάσπαση εκπαιδευτικού περιεχομένου σε μικρές ενότητες και στη συχνή ανταμοιβή των σωστών απαντήσεων.

Ο Bloomberg (1956) λίγο αργότερα, δημιούργησε μία ταξινόμηση των εκπαιδευτικών στόχων που αφορούν στη μάθηση, σε τρία επίπεδα: γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις (συμπεριφορές), γνωστή και ως ταξινόμηση του Bloom (Bloom's Taxonomy). Λαμβάνοντας υπόψη το χαρακτηριστικό (ή ανάγκη) των ενήλικων εκπαιδευομένων να φτάνουν στην εκπαίδευσή τους έχοντας κάποιους ατομικούς (ή/και συλλογικούς στόχους), η ταξινόμηση των μαθησιακών στόχων από τον Bloom επιτρέπει στους ενήλικους να συνειδητοποιούν εάν και σε ποιο βαθμό οι ατομικοί τους στόχοι συνάδουν με τους στόχους του εκπαιδευτικού προγράμματος. Επίσης, καλύπτεται και η ανάγκη τους να γνωρίζουν επακριβώς με τι θα ασχοληθούν στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα που πρόκειται να παρακολουθήσουν. Η ταξινόμηση του Bloom αξιοποιείται τόσο στο σχεδιασμό προγραμμάτων δια ζώσης διδασκαλίας, όσο και στην ηλεκτρονική μάθηση.

Μετά το 1960, ο Mager επικεντρώθηκε στη στοχοθεσία των προγραμμάτων εκπαίδευσης, δίνοντας έμφαση στους στόχους που προϋποθέτουν αλλαγή συμπεριφοράς, καθώς και στη σύνδεση των μαθησιακών στόχων με τη μαθησιακή διεργασία και την αξιολόγηση (Mager, 1984). Ο Gagné (1965) επίσης ασχολήθηκε με τους μαθησιακούς

στόχους, την ανάλυσή τους και τη σχέση μεταξύ διαφορετικών τύπων/ταξινομήσεων μαθησιακών στόχων και κατάλληλων εκπαιδευτικών σχεδίων.

Τη δεκαετία του '80 η εμφάνιση των μικροϋπολογιστών, έστρεψε το ενδιαφέρον της εκπαίδευσης σε οργανισμούς και τομείς που δεν εντάσσονται στο εκπαιδευτικό σύστημα όπως η στρατιωτική εκπαίδευση, οι επιχειρήσεις, η βιομηχανία. Για το λόγο αυτό, αναπτύχθηκαν νέα μοντέλα εκπαιδευτικού σχεδιασμού για να προσαρμοστούν στις διαδραστικές δυνατότητες του νέου υπολογιστή (Merrill, Li, & Jones, 1991). Σταδιακά ένα σύνολο παραγόντων που σχετίζεται με την τεχνολογική εξέλιξη (χρήση διαδικτύου, εμφάνιση θεωριών όπως θεωρία οικοδόμησης των γνώσεων, κ.α.) συνέβαλαν στην αλλαγή των πρακτικών και μεθοδολογιών διδασκαλίας και μάθησης. Συνεπώς, επήλθαν αλλαγές και στον εκπαιδευτικό σχεδιασμό.

Όπως αναφέρουν οι Sharif και Cho (2015) ο 21^{ος} αιώνας απαιτεί την απόκτηση περισσότερων και ολιστικών δεξιοτήτων σε όλους τους τομείς (εκπαίδευση, εργασία, κοινωνική ζωή κ.α.), γεγονός που προϋποθέτει ότι εκείνοι που σχεδιάζουν εκπαιδευτικά προγράμματα (είτε δια ζώσης, είτε ηλεκτρονικά), θα πρέπει να χαρακτηρίζονται από ευελιξία και δημιουργικότητα ώστε να μπορούν να ανταποκρίνονται αποτελεσματικά στο συνεχώς μεταβαλλόμενο περιβάλλον.

Ας δούμε λοιπόν παρακάτω, ποιοι είναι εκείνοι που σχεδιάζουν, ποιο είναι το προφίλ τους και τι προβλέπεται από τον επίσημο οργανισμό πιστοποίησης επαγγελματικών προσόντων (Ε.Ο.Π.Π.Ε.Π.) για τους συγκεκριμένους επαγγελματίες.

4.2 Ποιοι σχεδιάζουν

Στην εκπαίδευση ενηλίκων που πραγματοποιείται με δια ζώσης διδασκαλία σε κάποιον οργανισμό, το σχεδιασμό της πορείας του προγράμματος/μαθήματος συνήθως τον αναλαμβάνει ο εκπαιδευτής σε συνεργασία πολλές φορές με τους εκπαιδευόμενους (μαθησιακό συμβόλαιο) (Κόκκος, 2005β). Στην ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση δεν συμβαίνει το ίδιο. Οι οργανισμοί/επιχειρήσεις αναθέτουν το σχεδιασμό των προγραμμάτων/μαθημάτων στους σχεδιαστές. Οι σχεδιαστές προγραμμάτων ηλεκτρονικής και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης ή όπως ονομάζονται διεθνώς instructional designers, έρχονται σε επαφή με τους εκπαιδευτές του οργανισμού/επιχείρησης, αποκτούν πρόσβαση

στο υλικό και το μετατρέπουν κατά τρόπο που να μπορούν οι ενήλικοι εκπαιδευόμενοι να το διδαχθούν αποτελεσματικά με τη χρήση τεχνολογικών μέσων.

Οι instructional designers όπως και οι εκπαιδευτές, σχεδιάζουν το πρόγραμμα λαμβάνοντας υπόψη τρεις βασικές παραμέτρους που ισχύουν στη δια ζώσης και στην ηλεκτρονική μάθηση και οι οποίες σχετίζονται με τα χαρακτηριστικά και τις ανάγκες των ενήλικων εκπαιδευόμενων (Δημητριάδης, 2015):

1. *Στόχοι μάθησης*: πώς θα οριστούν οι στόχοι της μάθησης ώστε να είναι σαφείς, επιτεύξιμοι, μετρήσιμοι, ρεαλιστικοί και χρονικά προσδιορισμένοι.
2. *Υλοποίηση*: πώς θα οργανωθεί το υλικό, η σειρά των βημάτων που θα ακολουθήσει ο εκπαιδευόμενος και ποιες θα είναι οι επιμέρους διδακτικές τεχνικές που θα ενσωματωθούν.
3. *Αξιολόγηση*: ποια θα είναι η μέθοδος της αξιολόγησης και να διαπιστωθεί εάν επήλθε επίτευξη των στόχων μάθησης.

Οι instructional designers βασίζονται σε αυτές τις αρχές για να σχεδιάσουν ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής μάθησης, ενώ επίσης εμπλέκονται στη διαδικασία του σχεδιασμού εφαρμόζοντας οδηγίες για καλύτερη μάθηση. Σύμφωνα με τον Raiser (2002, σελ.1) ο Σύλλογος Εκπαιδευτικών Επικοινωνιών και Τεχνολογίας (AECT) ορίζει την εργασία του instructional designer ως «τη θεωρία και την πρακτική του σχεδιασμού, της ανάπτυξης, της χρήσης, της διαχείρισης και της αξιολόγησης διαδικασιών και πόρων για μάθηση». Οι instructional designers μπορούν να μετατρέψουν ένα οποιοδήποτε υλικό (θεωρητικό, τεχνικό, πρακτικό) σε μαθησιακό υλικό, ασχέτως εάν έχουν προηγούμενη γνώση πάνω σε αυτό, χρησιμοποιώντας κατάλληλες πρακτικές σχεδιασμού.

Παρόλο που υπάρχουν πολλά μοντέλα για το σχεδιασμό ή τον επανασχεδιασμό ενός μαθήματος (όπως είδαμε παραπάνω το μοντέλο ADDIEM), οι instructional designers θα πρέπει να διαθέτουν δημιουργικότητα, η οποία συνάμα να συμβάλει στη βελτίωση της μάθησης. Αναλύοντας τις τρεις αρχές που αναφέρθηκαν, οι instructional designers θα πρέπει να προάγουν τα παρακάτω:

1. Αξιολόγηση των συνολικών αναγκών ενός προγράμματος
2. Ανάλυση βασικών γνώσεων και εκπαιδευτικών αναγκών των εκπαιδευόμενων (ομάδα-στόχος)

3. Προσδιορισμό των στόχων του προγράμματος
4. Προσδιορισμό της ακολουθίας/φάσεων για την επίτευξη των στόχων
5. Ανάπτυξη και εφαρμογή εκπαιδευτικού περιεχομένου, στρατηγικών διδασκαλίας και αξιολογήσεων
6. Διεξαγωγή διαμορφωτικών και αθροιστικών αξιολογήσεων του προγράμματος

Οι instructional designers εκτελούν μια μεγάλη ποικιλία εργασιών, η οποία περιλαμβάνει το σχεδιασμό του εκπαιδευτικού υλικού, των πιθανών χρήσιμων εγχειριδίων διδασκαλίας και οδηγιών έως και την ανάπτυξη του εκπαιδευτικού υλικού ή/και ολόκληρων προγραμμάτων σπουδών. Οι Richey, Fields και Foxon (2001) καθορίζουν τέσσερις ρόλους για τον εκπαιδευτικό σχεδιαστή: αναλυτής, αξιολογητής, ειδικός e-learning και διαχειριστής έργου. Το επάγγελμα των instructional designers παρομοιάζεται στη βιβλιογραφία με αυτό των σκηνοθετών ταινιών, των αρχιτεκτόνων και των μηχανικών δομών (Gibbons, 2003· Gibby et al., 2002). Αξίζει να σημειωθεί, καταληκτικά, ότι οι instructional designers τα τελευταία χρόνια αναφέρονται στη βιβλιογραφία ως «πράκτορες κοινωνικής αλλαγής» («agents of social change»), δεδομένου ότι μέσω του σχεδιασμού συμβάλουν στην εδραίωση της ανοικτής και προσβάσιμης εκπαίδευσης, στην υιοθέτηση νέων μεθόδων μάθησης (και αυτομάθησης) και στην υιοθέτηση νέων συμπεριφορών (Schwier et al., 2006).

4.3 Προφίλ σχεδιαστών

Σύμφωνα με τον Δημητριάδη (2015), ο instructional designer είναι ένα κορυφαίο στέλεχος μέσα σε μια ευρύτερη ομάδα που αποτελείται από ειδικούς διαφόρων ειδικοτήτων. Ο σχεδιασμός προγραμμάτων μπορεί να αποτελεί βασικό καθήκον των instructional designers ή να συνδυάζεται και με άλλα διοικητικά καθήκοντα και αρμοδιότητές τους (Παυλή –Κορρέ & Λευθεριώτου, 2020). Ο instructional designer διαθέτει ποικίλες γνώσεις και δεξιότητες, ώστε να ανταποκριθεί αποτελεσματικά στις ευθύνες που του ανατίθενται. Ειδικότερα, θα πρέπει να διαθέτει γνώσεις παιδαγωγικής, ψυχολογίας και τεχνολογίας, καθώς η ηλεκτρονική μάθηση στηρίζεται σε αυτά τα τρία στοιχεία. Επίσης, θα πρέπει να διαθέτει γνώσεις σχετικά με την εκπαίδευση ενηλίκων και τις πρακτικές μεθόδους εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Καθώς μία από τις ευθύνες που έχει είναι ο συντονισμός και η παρακολούθηση της ομάδας παραγωγής ενός προγράμματος, θα πρέπει να διαθέτει γνώσεις και δεξιότητες δυναμικής της ομάδας και στρατηγικών αποτελεσματικής διαπραγμάτευσης (Λευθεριώτου, 2014).

Όσον αφορά στο εκπαιδευτικό υλικό, το οποίο σχεδιάζει ο instructional designer θα πρέπει να έχει αυξημένη κριτική ικανότητα απέναντι στα ηθικά ζητήματα και στα διλήμματα με τα οποία μπορεί να έρθει αντιμέτωπος, καθώς και υψηλό επίπεδο ηθικής υπευθυνότητας για τις επιλογές που κάνει στο σχεδιασμό (Παυλή –Κορρέ & Λευθεριώτου, 2020). Δεδομένων των αλλαγών που φέρνει η μάθηση στη ζωή των εκπαιδευομένων, θα πρέπει να έχει απόλυτη συναίσθηση των επιλογών του στο σχεδιασμό και των αναμενόμενων συνεπειών που αυτές μπορεί να έχουν. Ακόμη, θα πρέπει να διαθέτει ικανότητα δημιουργικής διαχείρισης της ετερότητας μέσα στην ομάδα σχεδιασμού, με την οποία συνεργάζεται.

Όπως αναφέρουν οι Παυλή – Κορρέ και Λευθεριώτου (2020) δεν υπάρχει ένα οριοθετημένο πλαίσιο, αναφορικά με την εκπαίδευση που θα πρέπει να έχουν οι instructional designers, καθώς συχνά και όχι πάντα «ορθά», ταυτίζονται με τους εκπαιδευτές ενηλίκων ή υπάρχει και η άποψη ότι ο σχεδιασμός στηρίζεται κατά κύριο λόγο στην εμπειρία και την αυτομάθηση. Παρ' όλα αυτά, οι instructional designers θα πρέπει να έχουν εξειδικευμένες γνώσεις και ικανότητες για να φέρουν εις πέρας το πολυσύνθετο και απαιτητικό τους έργο, αλλά και να λαμβάνουν συνεχή εκπαίδευση.

Η εκπαίδευσή τους θα πρέπει να στηρίζεται σε κάποιες βασικές αρχές: α) ο σχεδιασμός ενός προγράμματος εκπαίδευσης έχει καταρχήν μαθησιακή διάσταση, αλλά και άλλες διαστάσεις όπως κοινωνικοπολιτιστική, ηθική και πολιτική διάσταση (Παυλή –Κορρέ & Λευθεριώτου, 2020), β) η ηλεκτρονική μάθηση προϋποθέτει ότι ο σχεδιασμός της έχει στηριχθεί σε ένα δομημένο, θεωρητικό και επιστημονικό πλαίσιο (Τζιμογιάννης, 2017), γ) η κατανόηση και ο σχεδιασμός εκπαιδευτικού προγράμματος/μαθήματος προϋποθέτει σωστές θεωρητικές βάσεις και κριτική αντίληψη, δ) η ορθή χρήση των νέων τεχνολογιών στο σχεδιασμό προϋποθέτει γνώση και τεχνολογικές ικανότητες, ε) η συνεργασία και η παρακολούθηση της ομάδας έργου προϋποθέτει κάποιες βασικές επικοινωνιακές δεξιότητες και ικανότητες ενθάρρυνσης και υποστήριξης.

Όπως γίνεται κατανοητό, ο instructional designer μπορεί να προέρχεται από διάφορα επιστημονικά πεδία (Larson & Lockee, 2009), εντούτοις είναι αναγκαίο να διαθέτει ποικίλες γνώσεις και δεξιότητες και να ενημερώνεται/εκπαιδεύεται συνεχώς. Δεν υπάρχει κάποιο συγκεκριμένο εκπαιδευτικό επίπεδο που να αναφέρεται, ωστόσο καταλαβαίνει κανείς ότι πρόκειται για άτομα που το εκπαιδευτικό τους επίπεδο ξεπερνά την τριτοβάθμια εκπαίδευση.

4.4 Τι προβλέπει ο Ε.Ο.Π.Π.Ε.Π.

Ο Ε.Ο.Π.Π.Ε.Π. (Εθνικός Οργανισμός Πιστοποίησης Προσόντων και Επαγγελματικού Προσανατολισμού) είναι επιτελικός φορέας διοίκησης του Εθνικού Δικτύου Διά Βίου Μάθησης. Σκοπός του είναι η ανάπτυξη και η εφαρμογή ενός ολοκληρωμένου εθνικού συστήματος πιστοποίησης της μη-τυπικής εκπαίδευσης (αρχικής και συνεχιζόμενης επαγγελματικής κατάρτισης και γενικής εκπαίδευσης ενηλίκων), παρέχοντας την επιστημονική υποστήριξη των υπηρεσιών του Επαγγελματικού Προσανατολισμού και Συμβουλευτικής στη χώρα μας. Στόχος του είναι η αποτελεσματική σύνδεση της εκπαίδευσης και της κατάρτισης με τις ανάγκες της αγοράς εργασίας, η αναβάθμιση των επαγγελματικών προσόντων του εργατικού δυναμικού, η ενδυνάμωση των προοπτικών απασχόλησής του και η ενίσχυση της κοινωνικής συνοχής (Ε.Ο.Π.Π.Ε.Π., ανακτήθηκε 15/04/2021 από <https://www.eoppep.gr/index.php/el/eoppep/identity>).

Ανάμεσα στις δράσεις του Ε.Ο.Π.Π.Ε.Π. είναι η διασφάλιση της ποιότητας στη Διά Βίου Μάθηση και η πιστοποίηση προσόντων και εκπαιδευτικής επάρκειας των Εκπαιδευτών Ενηλίκων της μη-τυπικής εκπαίδευσης (πχ. εκπαίδευση ενηλίκων). Όσον αφορά στην πιστοποίηση των εκπαιδευτών ενηλίκων, προβλέπεται η συμμετοχή σε εξετάσεις πιστοποίησης της επάρκειας (Ε.Ο.Π.Π.Ε.Π., ανακτήθηκε 15/04/2021 από <https://www.eoppep.gr/index.php/el/qualification-certificate/figures-accreditation/teacher-certification-educational-attainment-lifelong-learning-III-adult>):

- i. Όσων διαθέτουν μεταπτυχιακό δίπλωμα ειδίκευσης στην εκπαίδευση ενηλίκων ή τη Δια Βίου Μάθηση ή τη συνεχιζόμενη εκπαίδευση, οι οποίοι στο πλαίσιο των σπουδών τους σχεδίασαν, ανέλυσαν ή/και υλοποίησαν Μικροδιδασκαλίες.
- ii. Όσων ήταν ενταγμένοι στο μητρώο εκπαιδευτών ενηλίκων.
- iii. Όσων έχουν παρακολουθήσει επιτυχώς το πρόγραμμα εκπαίδευσης εκπαιδευτών 300 ωρών του Υπουργείου Απασχόλησης και Κοινωνικής Προστασίας ή έχουν ολοκληρώσει επιτυχώς προγράμματα εκπαίδευσης εκπαιδευτών φορέων που ανήκουν στο δημόσιο και ευρύτερο δημόσιο τομέα, διάρκειας τουλάχιστον 100 ωρών.
- iv. Όσων διαθέτουν διδακτική πείρα τουλάχιστον 150 ωρών σε ενήλικους.

Από τα παραπάνω διαπιστώνει κανείς ότι το να πιστοποιηθεί κάποιος ως εκπαιδευτής ενηλίκων θα πρέπει να έχει ένα συγκεκριμένο και οριοθετημένο προφίλ, σαφή κριτήρια και προσόντα. Μόνο όταν διαθέτει τα εν λόγω προσόντα μπορεί να πιστοποιηθεί ως εκπαιδευτής ενηλίκων και συνεπώς, να μπορεί να σχεδιάσει κατάλληλα και να υλοποιήσει τη διδασκαλία του εκπαιδευτικού του αντικειμένου. Για τους σχεδιαστές προγραμμάτων ηλεκτρονικής και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης ο Ε.Ο.Π.Π.Ε.Π. δεν προβλέπει ακόμη κάτι για την πιστοποίηση των επαγγελματιών τους προσόντων, αν και οι ίδιοι είναι υπεύθυνοι για την εκπαίδευση και την κατάρτιση αρκετών ενήλικων εκπαιδευομένων. Αυτό ίσως αποτελεί σημείο αναφοράς για τη συγκεκριμένη έρευνα, καθώς μέχρι στιγμής δεν υπάρχουν βιβλιογραφικά δεδομένα, αλλά και κρατική πρόβλεψη σχετικά με το προφίλ, τις γνώσεις και τις δεξιότητες που απαιτούνται για να γίνει κάποιος instructional designer, εφόσον και σε αυτή την περίπτωση επηρεάζεται η ποιότητα της Διά Βίου Μάθησης.

4.5 Σύνοψη τέταρτου κεφαλαίου

Στο συγκεκριμένο κεφάλαιο αναλύθηκε ο ρόλος και το προφίλ των σχεδιαστών εκπαιδευτικών προγραμμάτων ηλεκτρονικής και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (instructional designers), καθώς και τι προβλέπεται για την πιστοποίηση των προσόντων τους. Αρχικά, έγινε μία ιστορική αναδρομή στο θεσμό των instructional designers, ξεκινώντας από τη θέσπιση στόχων και καταλήγοντας στη σύγχρονη πραγματικότητα, όπου στην εκπαίδευση αξιοποιείται η ραγδαία εξέλιξη της τεχνολογίας, γεγονός που απαιτεί την εφαρμογή νέων μοντέλων σχεδιασμού. Οι instructional designers εκτελούν μια μεγάλη ποικιλία εργασιών, η οποία περιλαμβάνει το σχεδιασμό του εκπαιδευτικού υλικού, των πιθανών χρήσιμων εγχειριδίων διδασκαλίας και οδηγιών έως και την ανάπτυξη του εκπαιδευτικού υλικού ή/και ολόκληρων προγραμμάτων σπουδών και οργανώνουν και παρακολουθούν την ομάδα έργου.

Αρκετοί χαρακτηρίζουν τους instructional designers ως αναλυτές, αξιολογητές, ειδικούς στο e-learning, διαχειριστές έργου, σκηνοθέτες ταινιών, αρχιτέκτονες, τεχνικούς μηχανικούς δομών και «πράκτορες κοινωνικής αλλαγής». Ωστόσο, παρά τις πολλαπλές και εξειδικευμένες δεξιότητες που θα πρέπει να διαθέτουν, ώστε να ανταποκριθούν σε όλους αυτούς τους χαρακτηρισμούς, τα προσόντα, οι γνώσεις και οι ικανότητες τους δεν είναι σαφώς διατυπωμένες στην ελληνική βιβλιογραφία, αλλά και διεθνώς.

Οι γνώσεις τους θα πρέπει να προέρχονται από πολλά επιστημονικά πεδία, όπως η πληροφορική, η παιδαγωγική, η ψυχολογία και η εκπαίδευση ενηλίκων. Ωστόσο, ακόμη και

σήμερα δεν προβλέπεται πιστοποίηση των επαγγελματικών τους προσόντων από φορείς, όπως ο Ε.Ο.Π.Π.Ε.Π. ο οποίος πιστοποιεί την επάρκεια εκπαιδευτών ενηλίκων, που σχεδιάζουν προγράμματα δια ζώσης διδασκαλίας.

5. Μέθοδοι και εργαλεία σχεδιασμού προγράμματος e-learning

5.1 Εισαγωγή κεφαλαίου

Στο συγκεκριμένο κεφάλαιο επιχειρείται μία παρουσίαση των μεθόδων και των εργαλείων που χρησιμοποιούνται στο σχεδιασμό προγραμμάτων e-learning για ενήλικους εκπαιδευόμενους. Για να γίνει κάτι τέτοιο, κρίθηκε σκόπιμο να παρουσιαστούν τα αντίστοιχα στοιχεία που χρησιμοποιούνται σε προγράμματα με δια ζώσης διδασκαλία. Σκοπός είναι να εξαχθούν συμπεράσματα σχετικά με κοινά σημεία και αποκλίσεις στις μεθόδους και τα εργαλεία που αξιοποιούνται σε κάθε περίπτωση από τους σχεδιαστές προγραμμάτων.

5.2 Εκπαιδευτικές τεχνικές στη δια ζώσης διδασκαλία

Όπως αναφέρθηκε, ένα από τα χαρακτηριστικά των ενήλικων εκπαιδευομένων είναι η τάση τους για ενεργητική συμμετοχή στη μάθησή τους. Για το λόγο αυτό κρίνεται σκόπιμο στο σχεδιασμό προγραμμάτων εκπαίδευσης ενηλίκων να συμπεριλαμβάνονται και οι εκπαιδευτικές τεχνικές που θα ενεργοποιήσουν τη συμμετοχή των εκπαιδευομένων. Ο Κόκκος (2008β) αναφέρει ότι οι εκπαιδευτικές τεχνικές είναι δραστηριότητες που εξυπηρετούν την επίτευξη των επιμέρους εκπαιδευτικών στόχων ενός προγράμματος και συμβάλλουν στην ενεργό συμμετοχή των εκπαιδευομένων. Κάποιες από τις εκπαιδευτικές τεχνικές που συνήθως αξιοποιούνται στα προγράμματα εκπαίδευσης ενηλίκων είναι η εισήγηση, η εμπλουτισμένη εισήγηση, ο καταιγισμός ιδεών, η εργασία σε ομάδες, το παιχνίδι ρόλων, η προσομοίωση, η συζήτηση, η μελέτη περίπτωσης, η λύση προβλήματος και η επίδειξη (Κόκκος, 2008β).

Η εισήγηση θεωρείται μία πιο «δασκαλοκεντρική» εκπαιδευτική τεχνική, κατά την οποία ο εκπαιδευτής παρουσιάζει πληροφορίες ή συνδέει τη θεωρία με τις προηγούμενες γνώσεις των εκπαιδευομένων (Κόκκος, 2008β). Η εισήγηση καλό είναι να έχει μικρή διάρκεια ή να αξιοποιείται η εμπλουτισμένη εισήγηση (π.χ. με έντυπο υλικό, οπτικοακουστικά μέσα κτλ). Ο καταιγισμός ιδεών (brainstorming) αποτελεί ακόμη μία εκπαιδευτική τεχνική που χρησιμοποιείται πολύ στην εκπαίδευση ενηλίκων, καθώς εξυπηρετεί στην αξιοποίηση της εμπειρίας τους. Η διαδικασία είναι γρήγορη, ο εκπαιδευτής ζητά από τους εκπαιδευόμενους να εκφράσουν ελεύθερα τις ιδέες τους πάνω σε ένα θέμα ή ένα πρόβλημα, χωρίς να υπάρχουν σωστές και λάθος απαντήσεις (Κόκκος, 2008β). Στη

συνέχεια, τις κατηγοριοποιεί και στηρίζει πάνω σε αυτές τη θεωρία της εκπαιδευτικής ενότητας που πραγματεύεται.

Η εργασία σε ομάδες είναι άλλη μία τεχνική που χρησιμοποιείται συχνά στην εκπαίδευση ενηλίκων (Κόκκος, 2005β). Οι εκπαιδευόμενοι χωρίζονται σε μικρές ομάδες και αναλαμβάνουν ένα έργο. Μέσα στην ομάδα μοιράζονται ευθύνες και αρμοδιότητες. Με την ολοκλήρωση του έργου, η κάθε ομάδα παρουσιάζει το έργο της στην ολομέλεια μέσω ενός εκπροσώπου, ενώ ο εκπαιδευτής συγκεντρώνει όλα τα δεδομένα για να ακολουθήσει συζήτηση και απόκτηση νέας γνώσης (Τσιμπουκλή & Φίλιπς 2010). Το παιχνίδι ρόλων είναι μία βιωματική τεχνική που χρησιμοποιείται κυρίως όταν επιδιώκεται η ανάλυση προβληματικών ή συγκρουσιακών καταστάσεων (Κόκκος, 2008β). Ο εκπαιδευτής δημιουργεί μία ιστορία και διανέμει τους ρόλους, οι εκπαιδευόμενοι υποδύονται τους ρόλους και στο τέλος, «βγαίνουν» από αυτούς ώστε να συζητήσουν την εμπειρία τους και να ανταλλάξουν ιδέες και απόψεις.

Η προσομοίωση είναι μία εκπαιδευτική τεχνική που μοιάζει με το παιχνίδι ρόλων, ωστόσο οι εκπαιδευόμενοι συμμετέχουν νοητά σε μία αναπαράσταση της πραγματικότητας (Κόκκος, 2008β). Δεν υποδύονται ρόλους, αλλά καλούνται να αναφέρουν πώς θα σκέφτονταν ή θα δρούσαν σε μία δεδομένη κατάσταση ως εμπλεκόμενοι. Η τεχνική της συζήτησης ή των ερωτήσεων-απαντήσεων έχουν στο επίκεντρο τη μάθηση μέσω ενός εποικοδομητικού διαλόγου ανάμεσα στους εκπαιδευόμενους και τον εκπαιδευτή (Τσιμπουκλή & Φίλιπς 2010). Ο εκπαιδευτής θέτει σύντομες ερωτήσεις στην ολομέλεια είτε για να παρουσιάσει τη νέα γνώση είτε για να συνδέσει τη θεωρία με προηγούμενες γνώσεις και εμπειρίες των εκπαιδευομένων. Οι εκπαιδευόμενοι απαντούν αυθόρμητα και όπως και στον καταγισμό ιδεών, δεν υπάρχουν σωστές και λάθος απαντήσεις (Κόκκος, 2008β).

Η μελέτη περίπτωσης είναι μία παρουσίαση ενός περιστατικού (πραγματικού ή μη) που σχετίζεται με τη θεωρία του εκπαιδευτικού προγράμματος. Οι εκπαιδευόμενοι ομαδικά ή ατομικά διερευνούν κάθε πτυχή του περιστατικού, προκειμένου να απαντήσουν σε σχετικά ερωτήματα και να εμβαθύνουν στη θεωρία (Τσιμπουκλή & Φίλιπς 2010). Η λύση προβλήματος είναι μία εκπαιδευτική τεχνική, κατά την οποία ο εκπαιδευτής θέτει ένα πρόβλημα και στη συνέχεια, οι εκπαιδευόμενοι ατομικά ή ομαδικά καλούνται να το επιλύσουν. Τέλος, η τεχνική της επίδειξης και της πρακτικής άσκησης συνήθως χρησιμοποιούνται σε προγράμματα που πραγματεύονται ένα πιο τεχνικό αντικείμενο

εκπαίδευσης. Για παράδειγμα, ο εκπαιδευτής δείχνει στους εκπαιδευόμενους ένα εργαλείο ή μία συσκευή και τους αναλύει τα βήματα χρήσης τους. Στη συνέχεια, τους καλεί να επαναλάβουν κι οι ίδιοι τα βήματα αυτά, ώστε να μάθουν στην πράξη να το χρησιμοποιούν (Κόκκος, 2008β).

5.3 Εκπαιδευτικές τεχνικές στο e-learning

Στο e-learning δεν υφίσταται φυσική παρουσία εκπαιδευομένων και εκπαιδευτή σε κάποια αίθουσα διδασκαλίας, συνεπώς οι τεχνικές που χρησιμοποιούνται για να ενεργοποιήσουν τον εκπαιδευόμενο διαφέρουν σε κάποιο βαθμό. Πριν γίνει αναφορά όμως σε εκπαιδευτικές τεχνικές, θα πρέπει να γίνει μία σύντομη παρουσίαση των τύπων επικοινωνίας που χρησιμοποιούνται στην ηλεκτρονική μάθηση. Η επικοινωνία στην ηλεκτρονική μάθηση μπορεί να είναι μονόδρομη ή αμφίδρομη, σύγχρονη ή ασύγχρονη (Lionarakis, Panagiotakopoulos, & Xenos, 2005).

Η μονόδρομη επικοινωνία πραγματοποιείται χωρίς την παρουσία του εκπαιδευτή, άρα δεν υπάρχει αλληλεπίδραση εκπαιδευομένων και εκπαιδευτή, ωστόσο υπάρχουν κοινά πρότυπα εκπαίδευσης για όλους τους συμμετέχοντες. Αντίθετα, η αμφίδρομη επικοινωνία επιτρέπει την αλληλεπίδραση και τη συνεργασία των εκπαιδευομένων και του εκπαιδευτή. Η σύγχρονη επικοινωνία προϋποθέτει την ταυτόχρονη παρουσία των εκπαιδευομένων και του εκπαιδευτή σε μία αίθουσα τηλεεκπαίδευσης (π.χ. skype), η οποία πραγματοποιείται σε πραγματικό χρόνο (Lionarakis, Panagiotakopoulos, & Xenos, 2005). Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η τηλεδιάσκεψη. Από την άλλη πλευρά, η ασύγχρονη επικοινωνία δίνει τη δυνατότητα στους εκπαιδευόμενους να εμπλέκονται στην εκπαιδευτική διαδικασία στο χώρο και το χρόνο που επιθυμούν (π.χ. φόρουμ, e-mail).

Όπως στην εκπαίδευση ενηλίκων που πραγματοποιείται δια ζώσης χρησιμοποιούνται δραστηριότητες για να ενεργοποιήσουν τη συμμετοχή των εκπαιδευομένων, έτσι και στο e-learning υπάρχουν e-δραστηριότητες (Τζιμογιάννης, 2017). Κάποιες γνωστές εκπαιδευτικές τεχνικές σε αυτό το πλαίσιο είναι οι πρόσωπο με πρόσωπο και ασύγχρονες συζητήσεις, ο καταιγισμός ιδεών, οι μελέτες περίπτωσης και η ανάθεση ρόλων. Ειδικότερα, αναφορικά με τις συζητήσεις, οι πρόσωπο με πρόσωπο (π.χ. τηλεδιάσκεψη) θεωρούνται περισσότερο δυναμικές και ενέχουν περισσότερο αυθορμητισμό. Αντίθετα, οι ασύγχρονες συζητήσεις (π.χ. φόρουμ, e-mail) μπορούν να πραγματοποιηθούν στο χρόνο που επιθυμεί ο εκπαιδευόμενος και ενδέχεται να μην χαρακτηρίζονται από αυθορμητισμό. Ωστόσο, ένα φόρουμ συζητήσεων

για ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα προσφέρει τη δυνατότητα διατήρησης ενός μόνιμου ιστορικού ανταλλαγής ιδεών και απόψεων, στις οποίες ο εκπαιδευόμενος μπορεί να ανατρέχει όποτε το επιθυμεί (Τζιμογιάννης, 2017).

Ο καταιγισμός ιδεών και στην περίπτωση της ηλεκτρονικής μάθησης αποτελεί μέθοδο προβληματισμού, ανταλλαγής ιδεών και αλληλεπίδρασης, όπως ακριβώς και στη δια ζώσης διδασκαλία. Συνήθως εντάσσεται στην προετοιμασία μίας εργασίας ή μίας άσκησης και ενθαρρύνει την ελεύθερη έκφραση μέσω για παράδειγμα, chat ή e-mail. Η εκπαιδευτική τεχνική έχει τρεις φάσεις: προετοιμασία, αλληλεπίδραση και αξιολόγηση. Όλες οι ιδέες αξιολογούνται μετά την ολοκλήρωση της άσκησης, ενώ γίνονται όλες αποδεκτές, ρεαλιστικές και μη. Σχετικά με τις μελέτες περίπτωσης, ο εκπαιδευτής εντοπίζει μία περίπτωση/ ένα περιστατικό αληθινό ή μη και το παρουσιάζει στους εκπαιδευόμενους (π.χ. μέσω της πλατφόρμας Moodle). Στη συνέχεια τους αναθέτει να το διερευνήσουν και να εμβαθύνουν σε αυτό, ώστε να κατανοήσουν τις διάφορες πτυχές του.

Τέλος, μία τεχνική που μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο e-learning είναι η ανάθεση ρόλων. Οι De Wener, Van Keer, Schellens και Valcke (2007) αναφέρουν κάποιους ρόλους που μπορούν να αξιοποιηθούν στο πλαίσιο της ασύγχρονης συζήτησης, όπως ο εκκινητής που ξεκινάει τη συζήτηση, ο συντονιστής που παρακολουθεί και συντονίζει τη συζήτηση, ο θεωρητικός που δίνει έμφαση στις θεωρητικές έννοιες της συζήτησης, ο ερευνητής που αναζητά νέες πληροφορίες και ο συνθέτης που παρουσιάζει το τελικό έργο. Συνοψίζοντας, θα λέγαμε ότι υπάρχουν κοινές εκπαιδευτικές τεχνικές που χρησιμοποιούνται στη δια ζώσης διδασκαλία και στο e-learning, απλώς οργανώνονται διαφορετικά και πραγματοποιούνται από απόσταση.

5.4 Εργαλεία και μέσα στη δια ζώσης διδασκαλία

Ο σχεδιασμός ενός προγράμματος που πραγματοποιείται με δια ζώσης διδασκαλία, προβλέπει και ως ένα βαθμό τα εργαλεία και τα μέσα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στο πλαίσιο του προγράμματος. Ο εκπαιδευτικός χώρος και η διάταξή του, θα μπορούσε να υποστηριχθεί ότι αποτελεί ένα σημαντικό εργαλείο προκειμένου να υπάρξει αλληλεπίδραση ανάμεσα στους εκπαιδευόμενους και τον εκπαιδευτή. Γενικότερα, σε αντίθεση με τα προγράμματα e-learning, στη δια ζώσης διδασκαλία ο εκπαιδευτικός χώρος θεωρείται σημαντικός (Τσιμπουκλή & Φίλλιπς 2010).

Σύμφωνα με τον Βαλάκα (2008α) υπάρχουν έξι παράγοντες που σχετίζονται με τον εκπαιδευτικό χώρο και επιδρούν στη μάθηση: α) η άνεση χρήσης, β) η αισθητική αρτιότητα, γ) η ατμόσφαιρα μάθησης, δ) η ανάπτυξη συνεργασίας, ε) η άσκηση εφαρμογής και στ) η αναψυχή στον ελεύθερο χρόνο. Ακόμη, στη δια ζώσης διδασκαλία σημαντικοί παράγοντες που επιδρούν στη μάθηση είναι ο εξαερισμός, η ακουστική της αίθουσας, ο φωτισμός, το σχήμα της αίθουσας και η θέρμανση. Ειδικότερα, το σχήμα της αίθουσας και η διάταξη των καθισμάτων, συμβάλει στη διαμόρφωση του κλίματος του προγράμματος (εάν και σε ποιο βαθμό προάγεται η συνεργασία και η αλληλεπίδραση), ενώ επίσης, συμβάλει στην αποτελεσματική εφαρμογή και υλοποίηση ενεργητικών τεχνικών.

Για παράδειγμα, εάν η διάταξη είναι σε σχήμα παραλληλόγραμμου (Π) ενθαρρύνεται η συμμετοχή των εκπαιδευομένων και η συνεργασία, αλλά και η αλληλεπίδραση με τον εκπαιδευτή (Τσιμπουκλή & Φίλλιπς 2010). Εάν η διάταξη είναι σε κύκλους, τότε διευκολύνεται η εφαρμογή της τεχνικής 'εργασία σε ομάδες'. Εάν η διάταξη είναι όμοια με τις σχολικές αίθουσες, τότε ο εκπαιδευτής είναι το επίκεντρο και δεν υπάρχει ουσιαστική συμμετοχή από όλους τους εκπαιδευόμενους (Βαλάκας, 2008α). Εκτός όμως από τον εκπαιδευτικό χώρο, σημαντικό ρόλο στη μάθηση παίζουν και τα εποπτικά μέσα.

Εποπτικά μέσα είναι τα μέσα που χρησιμοποιεί ο εκπαιδευτής για να ενισχύσει το ενδιαφέρον, αλλά και τις αισθήσεις των εκπαιδευομένων (Βαλάκας, 2008β). Ειδικότερα περιλαμβάνουν τον πίνακα, τον πίνακα μαρκαδόρου, το χαρτοπίνακα, εικόνες και χάρτες, έντυπο υλικό, ηλεκτρονικό υπολογιστή, εκτυπωτή, προτζέκτορα, βίντεο, ηλεκτρονικό υλικό και άλλα. Με βάση τα εποπτικά μέσα ο εκπαιδευτής μπορεί να εμπλουτίσει τη διδασκαλία του, να κεντρίσει το ενδιαφέρον των εκπαιδευομένων και να παρουσιάσει πιο αποτελεσματικά το εκπαιδευτικό αντικείμενο (Βαλάκας, 2008β). Τα εποπτικά μέσα επιλέγονται σύμφωνα με το είδος του προγράμματος, το χρόνο και τον τόπο διεξαγωγής του, αλλά και τη διαθεσιμότητα σε πόρους που έχει ο φορέας υλοποίησης.

5.5 Εργαλεία και μέσα στο e-learning

Σε αντίθεση με τη δια ζώσης διδασκαλία, στην ηλεκτρονική μάθηση υπάρχουν εργαλεία περισσότερο τεχνολογικά, τα οποία εξυπηρετούν την εκπαιδευτική διαδικασία. Θα μπορούσε δηλαδή να υποστηριχθεί ότι ο συμβατικός χώρος εκπαίδευσης που παίζει καθοριστικό ρόλο στη δια ζώσης διδασκαλία, στην ηλεκτρονική μάθηση αντικαθίσταται από τις τεχνολογίες και τα μέσα. Όπως έχει ήδη αναφερθεί σε προηγούμενη ενότητα, η χρήση

Τ.Π.Ε. έχει καθορίσει σε μεγάλο βαθμό την ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Το διαδίκτυο, ο ηλεκτρονικός υπολογιστής, τα οπτικοακουστικά μέσα κτλ, έχουν οδηγήσει σε νέα εκπαιδευτικά μονοπάτια.

Στην εξέλιξη της ηλεκτρονικής μάθησης έχουν αναδειχθεί εργαλεία, όπως δικτυακές πηγές και πόροι εκπαιδευτικού υλικού, φόρουμ συζητήσεων, συστήματα διαχείρισης μάθησης (LMS), συνεργατικά εργαλεία και εφαρμογές Web 2.0, φορητές συσκευές, εικονικοί κόσμοι, δίκτυα γνώσης και διαδικτυακά παιχνίδια (Τζιμογιάννης, 2017, σελ. 46). Ακολούθως, αναλύονται ενδεικτικά κάποια σημαντικά εργαλεία του e-learning που αφορούν ασύγχρονες και σύγχρονες τεχνολογίες.

Όσον αφορά στις ασύγχρονες τεχνολογίες, συνιστούν τη βάση για την ανάπτυξη Εικονικών Περιβαλλόντων Μάθησης, τα οποία υποστηρίζουν μαθήματα και δραστηριότητες e-learning. Όπως αναφέρει ο Τζιμογιάννης (2017) συνήθως χρησιμοποιούνται Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης, όπως το Moodle ή το Blackboard. Σε αυτό το πλαίσιο μπορεί κανείς να συναντήσει εφαρμογές όπως wikis, ιστολόγια, e-portfolios, οι οποίες μπορούν να αξιοποιηθούν κατά το σχεδιασμό εκπαιδευτικών προγραμμάτων για ενήλικους εκπαιδευομένους. Αναφορικά με την επικοινωνία, όπως αναφέρθηκε και πιο πάνω, μπορούν να χρησιμοποιηθούν τα φόρουμς ως εργαλεία συζήτησης αλλά και μάθησης.

Το Moodle είναι ένα Σύστημα Διαχείρισης Μάθησης ανοικτού κώδικα, το οποίο αναπτύχθηκε με στόχο τη δημιουργία και την υποστήριξη ηλεκτρονικών μαθημάτων. Το Open eClass αποτελεί επίσης μία πλατφόρμα διαχείρισης ηλεκτρονικών μαθημάτων και χρησιμοποιείται κατά κύριο λόγο στα πανεπιστήμια και τα ΤΕΙ της χώρας μας. Το Elgg αποτελεί επίσης ψηφιακή πλατφόρμα, όπου υπάρχουν πολλές δυνατότητες επικοινωνίας, συνεργασίας και αλληλεπίδρασης των εκπαιδευομένων (Τζιμογιάννης, 2017).

Όσον αφορά στις σύγχρονες τεχνολογίες, οι πιο γνωστές είναι η συνομιλία (chat) και η τηλεδιάσκεψη (Τζιμογιάννης, 2017). Και οι δύο μορφές σύγχρονης επικοινωνίας και μάθησης μπορούν να ενσωματωθούν στα Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης. Για παράδειγμα, μία εκπαιδευτική πλατφόρμα Moodle μπορεί να έχει ενσωματωμένη τη δυνατότητα συνομιλίας (chat) ή τη δυνατότητα τηλεδιάσκεψης.

Διαπιστώνεται, λοιπόν, πως οι δυνατότητες που παρουσιάζονται αναφορικά με τα προγράμματα e-learning και τα εργαλεία και μέσα που χρησιμοποιούνται βρίσκονται σε μία

δυναμική εξέλιξη (Lionarakis, Panagiotakopoulos, & Xenos, 2005). Κατά το σχεδιασμό εκπαιδευτικών προγραμμάτων για ενήλικους εκπαιδευόμενους μπορούν να χρησιμοποιηθούν εργαλεία που συνάδουν με τα χαρακτηριστικά τους, τις ανάγκες και τα εμπόδια που τυχόν αντιμετωπίζουν (π.χ. σε εκπαιδευόμενους με αυξημένες υποχρεώσεις ή ασύγχρονη ηλεκτρονική μάθηση ενδεχομένως να ήταν πιο χρήσιμη).

5.6 Σύνοψη πέμπτου κεφαλαίου

Το παρόν κεφάλαιο ασχολήθηκε με την καταγραφή των μεθόδων και των εργαλείων που χρησιμοποιούνται στο σχεδιασμό προγραμμάτων e-learning για ενήλικους εκπαιδευόμενους. Στο πλαίσιο αυτό αναλύθηκαν αντίστοιχα οι μέθοδοι και τα εργαλεία που χρησιμοποιούνται κατά το σχεδιασμό προγραμμάτων δια ζώσης διδασκαλίας. Αρχικά, όσον αφορά στις εκπαιδευτικές τεχνικές διαπιστώθηκε ότι με μικρές παραλλαγές στο πλαίσιο και τα μέσα οργάνωσης χρησιμοποιούνται κοινές μέθοδοι.

Η συζήτηση (ερωτήσεις-απαντήσεις), ο καταιγισμός ιδεών, το παιχνίδι ρόλων, οι ομάδες εργασίας και οι μελέτες περίπτωσης είναι οι εκπαιδευτικές τεχνικές που συνήθως προτείνονται κατά το σχεδιασμό των προγραμμάτων. Αφενός συμβάλλουν ώστε να ικανοποιηθεί η ανάγκη των ενήλικων για ενεργητική συμμετοχή και αξιοποίηση της εμπειρίας και αφετέρου, κυρίως όσον αφορά στην ηλεκτρονική μάθηση, ικανοποιούν την ανάγκη των εκπαιδευομένων για αλληλεπίδραση και ενθάρρυνση.

Όσον αφορά στα εργαλεία και τα μέσα, παρατηρήθηκαν σημεία απόκλισης ανάμεσα στη δια ζώσης και την ηλεκτρονική μάθηση. Όπως είναι φυσικό, στη δια ζώσης διδασκαλία ο εκπαιδευτικός χώρος και τα χαρακτηριστικά του κρίνονται πολύ σημαντικά. Εκπαιδευτικά μέσα που συνήθως αξιοποιούνται είναι ο πίνακας (μαυροπίνακας/ χαρτοπίνακας μαρκαδόρου), οι εικόνες και οι χάρτες, το έντυπο υλικό, ο ηλεκτρονικός υπολογιστής, ο εκτυπωτής, ο προτζέκτορας, το βίντεο, το ηλεκτρονικό υλικό κ.α. Στην ηλεκτρονική μάθηση ως «εκπαιδευτικός χώρος» θεωρούνται τα Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης (LMS), όπου λειτουργούν ως χώροι διαχείρισης και υποστήριξης ηλεκτρονικών μαθημάτων.

Εργαλεία ασύγχρονης επικοινωνίας όπως wikis, ιστολόγια, e-portfolios μπορούν να αξιοποιηθούν κατά το σχεδιασμό εκπαιδευτικών προγραμμάτων για ενήλικους εκπαιδευόμενους. Αντίστοιχα, εργαλεία σύγχρονης επικοινωνίας που μπορούν να ενσωματωθούν για τη βελτίωση της επικοινωνίας και της εκπαιδευτικής διαδικασίας είναι η

συνομιλία (chat) και η τηλεδιάσκεψη. Σε αυτό το σημείο τίθεται το ερώτημα, ποιο είναι το προφίλ των σχεδιαστών εκπαιδευτικών προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning) για ενήλικους, ώστε να γνωρίζουν όλα αυτά τα εργαλεία αλλά να έχουν παράλληλα και γνώσεις αναφορικά με την εκπαίδευση ενηλίκων.

6. Βιβλιογραφική ανασκόπηση ερευνών

Στο παρόν κεφάλαιο πραγματοποιείται μία βιβλιογραφική ανασκόπηση ερευνών που έχουν ασχοληθεί με το προφίλ των σχεδιαστών προγραμμάτων εξ αποστάσεως ηλεκτρονικής εκπαίδευσης, με τις μεθόδους και τα εργαλεία που χρησιμοποιούν, καθώς και με τις θεωρίες μάθησης που ασπάζονται. Στη συνέχεια, γίνεται μία αποτίμηση της ανασκόπησης των ερευνών, ώστε να αναδειχθούν τα κομβικά στοιχεία που προκύπτουν από την ανασκόπηση.

6.1 Σύγκριση προφίλ, μεθόδων, εργαλείων και θεωριών

Οι Ozdileka και Robeck (2009) μελέτησαν τις προτεραιότητες των εκπαιδευτικών σχεδιαστών σύμφωνα με τα βήματα του εκπαιδευτικού μοντέλου ADDIE. Στο πλαίσιο αυτό διενήργησαν θεματική ανάλυση περιεχομένου σε 29 σχεδιαστές (instructional designers). Οι σχεδιαστές προέρχονταν από διάφορες χώρες (Η.Π.Α., Κίνα, Μαλαισία, Καναδά, Κολομβία, Ινδονησία, Ιαπωνία, Κορέα, Νότια Αφρική, Ελβετία και Τουρκία) και διάφορες βαθμίδες εκπαίδευσης (εκπαίδευση ενηλίκων, σχολική εξ αποστάσεως εκπαίδευση κ.α). Οι ερωτήσεις της έρευνας περιείχαν τους τομείς σχεδιασμού που θεωρούνται, σύμφωνα με τους σχεδιαστές, πιο σημαντικοί από άλλες πτυχές της εργασίας τους. Οι αποκρίσεις κωδικοποιήθηκαν χρησιμοποιώντας τα πέντε κύρια βήματα του μοντέλου εκπαιδευτικής ανάπτυξης του ADDIE. Από τις απαντήσεις των ερωτηθέντων προέκυψε ότι οι σχεδιαστές προγραμμάτων εξ αποστάσεως ηλεκτρονικής εκπαίδευσης θέτουν ως βασική τους προτεραιότητα το στάδιο Ανάλυσης του μοντέλου ADDIE. Λιγότερη έμφαση δίνεται στον προσδιορισμό των λόγων για τους οποίους οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να μελετήσουν το περιεχόμενο της διδασκαλίας, γεγονός που μπορεί να έχει αρνητικές συνέπειες στη συνολική προσέγγιση του σχεδιασμού.

Οι Sugar και Moore (2015) πραγματοποίησαν μία μακροχρόνια έρευνα σχετικά με τις δραστηριότητες και τις αλληλεπιδράσεις ενός εκπαιδευτικού σχεδιαστή με τους πελάτες του, προκειμένου να αποκαλυφθούν οι πρακτικές που χρησιμοποιεί, οι ρόλοι που αναδύονται και οι δεξιότητες κατά τη συνεργασία. Η έρευνα εστίασε σε έναν εκπαιδευτικό σχεδιαστή που εργάστηκε σε ένα μεγάλο δημόσιο πανεπιστήμιο στη νοτιοανατολική περιοχή των Ηνωμένων Πολιτειών (μελέτη περίπτωσης). Ο σχεδιαστής διατηρούσε εκπαιδευτικό ημερολόγιο δραστηριοτήτων σχεδιασμού. Το ημερολόγιο περιλάμβανε 115 διαφορετικές δραστηριότητες. Οι ερευνητές αξιοποίησαν τη θεματική ανάλυση περιεχομένου και κατέληξαν σε συμπεράσματα για τις δραστηριότητες σχεδιασμού και τους αναδυόμενους ρόλους. Οι

ερευνητές, όσον αφορά τις δραστηριότητες, όρισαν τέσσερις βασικές κατηγορίες: α) το σχεδιασμό (μαθήματα e-learning, power point παρουσιάσεις, webinars και δραστηριότητες σε κοινωνικά δίκτυα), β) την υποστήριξη (σε μαθήματα e-learning, webinars, πρόσωπο με πρόσωπο διδασκαλίες, κτλ), γ) την παραγωγή (βίντεο, εικόνων, μαθημάτων) και δ) τη μη-σχεδιαστική εργασία (διοικητική εργασία, συναντήσεις, επαγγελματική ανάπτυξη, συγγραφή άρθρων). Η έρευνα έδειξε ότι ο σχεδιαστής ασχολείται περισσότερο με την υποστήριξη και το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, λιγότερο με δραστηριότητες που δεν εντάσσονται στο πεδίο του και ακόμη λιγότερο με την παραγωγή μαθημάτων.

Αναφορικά με τους ρόλους που μπορεί να έχει ο σχεδιαστής, η έρευνα κατέδειξε τους εξής: α) σχεδιαστής ως αρχιτέκτονας, μπορεί να σχεδιάζει τη δομή και το περιεχόμενο ενός προγράμματος, β) σχεδιαστής ως μηχανικός, καθώς γνωρίζει επακριβώς το πώς έχει δομηθεί το πρόγραμμα και κάθε τεχνική του λεπτομέρεια, γ) σχεδιαστής ως τεχνίτης, καθώς ο σχεδιαστής μπορεί να αναλύσει κάθε λεπτομέρεια του προγράμματος γνωρίζοντας τις πτυχές του, δ) σχεδιαστής ως καλλιτέχνης, καθώς φροντίζει να εισάγει στοιχεία που θα κάνουν το πρόγραμμα πιο ελκυστικό, ε) σχεδιαστής ως σύμβουλος, ο οποίος καθοδηγεί τον χρήστη (του εκπαιδευτικού προγράμματος) στον τρόπο μελέτης του υλικού, στ) σχεδιαστής ως κατασκευαστής, για όλους τους παραπάνω λόγους και ζ) σχεδιαστής ως εκπαιδευτής, που μπορεί να «κατασκευάσει» με τέτοιο τρόπο το εκπαιδευτικό υλικό (πρόγραμμα), ώστε να έχει εκπαιδευτικό υπόβαθρο και αντίκτυπο στους εκπαιδευόμενους.

Οι ερευνητές, εκτός από τα παραπάνω, κατέληξαν και στο συμπέρασμα ότι οι πελάτες είναι σε μεγάλο βαθμό ικανοποιημένοι από τη συνεργασία τους με τους σχεδιαστές προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Συγκεκριμένα, αναφέρουν ότι οι πελάτες βρίσκουν τους σχεδιαστές ενημερωμένους, ευέλικτους (μπορούν να κάνουν την ιδέα πράξη) και επικοινωνιακούς.

Οι Larson και Lockee (2009) πραγματοποίησαν μικτή μέθοδο έρευνας και συγκεκριμένα συνέντευξη και μελέτη περίπτωσης για να διερευνήσουν το προφίλ των σχεδιαστών προγραμμάτων ηλεκτρονικής και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Οι ερευνητές επικεντρώθηκαν στην προετοιμασία και την πρακτική των σχεδιαστών. Οι συνεντεύξεις με ειδικούς στο σχεδιασμό προγραμμάτων (σύνολο 254 άτομα) οδήγησε στο συμπέρασμα ότι η πλειονότητα των ερωτηθέντων παρακολούθησαν ένα γενικό πρόγραμμα που σχεδιάστηκε για να τους προετοιμάσει για μια ποικιλία εργασιακών περιβαλλόντων και όχι για ένα

συγκεκριμένο εργασιακό περιβάλλον, όπως οι επιχειρήσεις και η βιομηχανία ή η τριτοβάθμια εκπαίδευση. Στο πλαίσιο της μελέτης περίπτωσης, οι ερευνητές προσέγγισαν μία σχολή Τριτοβάθμιας Εκπαίδευσης (Learning Technology Institute), η οποία προετοιμάζει και σχεδιαστές προγραμμάτων e-learning. Στόχος ήταν να αναζητηθούν οι προσεγγίσεις προετοιμασίας των σχεδιαστών e-learning προγραμμάτων σε ένα υποδειγματικό πρόγραμμα.

Αναφορικά με τη μελέτη περίπτωσης, συγκεντρώθηκαν δεδομένα από 17 συνεντεύξεις με σπουδαστές της σχολής. Τα συμπεράσματα έδειξαν να κυριαρχούν έξι βασικές προσεγγίσεις στην προετοιμασία των σχεδιαστών, οι οποίες ήταν:

1. Η ρεαλιστική προσέγγιση.
2. Η συστηματική, συστημική και εμπειρική προσέγγιση τόσο στο περιεχόμενο όσο και στις μεθόδους.
3. Η προσέγγιση που δίνει έμφαση στον οργανισμό αλλαγών.
4. Η αυτοαξιολογημένη προσέγγιση, που λειτουργεί προς τη συνεχή βελτίωση τόσο της προσωπικής πρακτικής όσο και της εφαρμογής του προγράμματος.
5. Η προσέγγιση που ενσωματώνει αυθεντικές, σχετικές, πραγματικές εμπειρίες.
6. Η συνεργατική προσέγγιση που προάγει την επαγγελματική ανάπτυξη και την ανατομία της συλλογικότητας μέσω ευκαιριών καθοδήγησης για καθηγητές και φοιτητές.

Ο Rogitis (2017) παρουσιάζοντας τα αποτελέσματά του σε 38 σχεδιαστές προγραμμάτων ηλεκτρονικής και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης από την Αμερική και τον Καναδά, καταλήγει σε μία λίστα προσόντων που θα πρέπει να διαθέτουν. Η λίστα αυτή περιλαμβάνει τα εξής:

1. Αποτελεσματική επικοινωνία σε οπτικό, γραπτό και προφορικό λόγο.
2. Ορθή παράθεση της πληροφορίας στο εκπαιδευτικό υλικό.
3. Ορθή χρήση και γνώση των νέων τεχνολογιών μέσω των οποίων παρουσιάζεται το εκπαιδευτικό υλικό.
4. Ηθική συμπεριφορά σε όλες τις πτυχές εργασίας τους και σεβασμός της διαφορετικότητας.
5. Διαμόρφωση, καθοδήγηση και ενθάρρυνση της νομικής, ηθικής, ασφαλούς και υγιούς συμπεριφοράς που σχετίζεται με τη χρήση της τεχνολογίας.
6. Καλή οργάνωση του περιεχομένου της μάθησης.

7. Παρουσίαση του περιεχομένου της μάθησης με λογική ακολουθία με βάση τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα.
8. Ενσωμάτωση στρατηγικών που ενθαρρύνουν την ενεργό μάθηση, την αλληλεπίδραση, τη συμμετοχή και τη συνεργασία στο ηλεκτρονικό (ή/και διαδικτυακό) περιβάλλον.
9. Χρήση σύγχρονων μεθόδων αξιολόγησης.
10. Επιλογή και χρήση τεχνολογικών πόρων και διαδικασιών για την υποστήριξη του μαθητή και τη βελτίωση της παιδαγωγικής τους πρακτικής.

Οι Schwier και Wilson (2010) ξεκίνησαν από το ερώτημα, τί δεξιότητες, προσόντα και ρόλους αναπτύσσουν οι instructional designers εκτός των αναμενόμενων προσδοκιών που έχουν ως μελλοντικοί επαγγελματίες σχεδιαστές. Σκοπός της έρευνας ήταν να αποκαλυφθούν και να εξεταστούν τα πράγματα που οι instructional designers βρήκαν εκπληκτικά ή ενδιαφέροντα ως επαγγελματίες instructional designers και που έγιναν σημαντικοί παράγοντες για την απόδοση στην εργασία τους, την ικανοποίησή τους στις θέσεις τους και τις επαγγελματικές τους ταυτότητες. Η έρευνα που πραγματοποίησαν οι ερευνητές ήταν ποιοτική και συμπεριέλαβαν τις απόψεις 22 σχεδιαστών που ασχολούνται με μετα-δευτεροβάθμια ιδρύματα στον Καναδά και τις Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής.

Τα αποτελέσματα των συνεντεύξεων έδειξαν ότι κάποιες από τις δεξιότητες και τα προσόντα που θεωρήθηκαν αναγκαία για τους instructional designers είναι: α) οι καλά αναπτυγμένες διαπροσωπικές δεξιότητες για την κατανόηση και επικοινωνία με διαφορετικές προσωπικότητες και καταστάσεις που ένας εκπαιδευτικός σχεδιαστής συναντά σχεδόν καθημερινά, β) η δυνατότητα έναρξης βραχυπρόθεσμων σχέσεων εμπιστοσύνης, η οποία συμβάλλει σημαντικά στην υποστήριξη της δομής του έργου, γ) η ικανότητα οικοδόμησης μιας σχέσης που να είναι υποστηρικτική και παραγωγική με τους πελάτες και με την ομάδα έργου, δ) η υπευθυνότητα και η ευελιξία, προκειμένου να ανταποκριθούν στις μεταβαλλόμενες απαιτήσεις, ε) η αποτελεσματική διαχείριση του έργου, στ) η ικανότητα διδασκαλίας και μάθησης ενός εκπαιδευτικού υλικού.

Οι Kenny, Zhang, Schwier και Campbell (2005) πραγματοποίησαν μία βιβλιογραφική επισκόπηση σχετικά με τα μοντέλα σχεδιασμού που χρησιμοποιούν οι instructional designers, καθώς και τον προσδιορισμό των δραστηριοτήτων και των διαδικασιών που ακολουθούν. Μόνο δέκα άρθρα εντοπίστηκαν που σχετίζονται άμεσα με αυτό το θέμα, τα οποία

αφορούσαν μοντέλα με βάση τη διαδικασία. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι, ενώ οι instructional designers αξιοποιούν στο σχεδιασμό μοντέλα με βάση τη διαδικασία (π.χ. ADDIEM), εντούτοις δεν περνούν το μεγαλύτερο μέρος του χρόνου τους αξιοποιώντας αυτά και εμφανίζουν ευελιξία στη χρήση τους. Συμμετέχουν επίσης, σε μια μεγάλη ποικιλία άλλων εργασιών που δεν αντικατοπτρίζονται στα μοντέλα σχεδιασμού, όπως:

1. *Διαχείριση έργου*: διαχείριση προϋπολογισμών, χρονοδιαγράμματα, παρακολουθούν και αναφέρουν την πρόοδο του έργου, ορίζουν τις διαδικασίες παραγωγής.
2. *Συμβουλευούν το προσωπικό*: εκπαίδευση/ καθοδήγηση υφισταμένων, διεξαγωγή κριτικών απόδοσης, πρόσληψη, συνέντευξη και πρόσληψη προσωπικού, διαχείριση συμβάσεων και εργασία με το προσωπικό που διαχειρίζεται τις συμβάσεις.
3. *Επαγγελματικές συναντήσεις*: συναντήσεις με την ομάδα του έργου, αλληλεπίδραση με επόπτες, συναντήσεις με συναδέλφους από άλλα τμήματα (π.χ. τεχνικό, διασφάλιση ποιότητας, μάρκετινγκ ή πωλήσεις).
4. *Ακαδημαϊκή έρευνα*: σχεδιασμός/ διεξαγωγή έρευνας, μελέτη, συγγραφή άρθρων.
5. *Μάρκετινγκ/ Πωλήσεις*: υποστήριξη στο σχεδιασμό στρατηγικών μάρκετινγκ ή πωλήσεων, επιδείξεις προϊόντων σε πελάτες, παρουσιάσεις μάρκετινγκ σε συνέδρια.

Όπως αναφέρουν οι ερευνητές, οι instructional designers έχουν τέσσερις βασικές ευθύνες: α) συνεργασία με τον πελάτη για να καταλάβουν τι προσπαθεί να επιτύχει με το πρόγραμμα, β) συνεργασία με εμπειρογνώμονα θεμάτων για τον καθορισμό του εκπαιδευτικού περιεχομένου, γ) σχεδιασμός, ώστε να μεταφράσουν τις ανάγκες του πελάτη σε ένα σχέδιο που θα χρησιμοποιηθεί για την παραγωγή ενός προϊόντος που ικανοποιεί τις ανάγκες του, δ) συνεργασία με άλλα μέλη σε μια ομάδα, καθώς ο σχεδιαστής πρέπει να είναι ομαδικός παίκτης και συνεργάτης. Για όλες αυτές τις ευθύνες, θα πρέπει να διαθέτει τις παρακάτω δεξιότητες:

- *Δεξιότητες επικοινωνίας*: Οι instructional designers πρέπει να είναι σε θέση να επικοινωνούν αποτελεσματικά με τους πελάτες, τους ειδικούς σε θέματα και με άλλα μέλη της ομάδας, τόσο προφορικά όσο και γραπτώς.
- *Γνώση μοντέλων σχεδιασμού*: Οι instructional designers θα πρέπει να είναι πεπειραμένοι σε διάφορα κατασκευαστικά μοντέλα και στρατηγικές σχεδιασμού, αλλά και να τις εμπλουτίζουν με νέες θεωρίες και έρευνα εκπαίδευσης ή κατάρτισης.

- *Δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων/ λήψης αποφάσεων*: Οι instructional designers θα πρέπει να μπορούν να εκτελούν πολλαπλά καθήκοντα, να μπαίνουν σε νέους ρόλους όταν είναι απαραίτητο και να ξεπερνούν τα εμπόδια κάτω από μια προθεσμία.
- *Τεχνολογικές δεξιότητες*: Οι εκπαιδευτικοί σχεδιαστές θα πρέπει να έχουν μια βασική γνώση των σημαντικών λογισμικών που χρησιμοποιούνται στον τομέα και να γνωρίζουν τα νέα προηγμένα εργαλεία, καθώς καθίστανται διαθέσιμα.

Οι Παυλή – Κορρέ και Λευθεριώτου (2020) στη βιβλιογραφική τους επισκόπηση αναφέρουν ότι όσοι ασχολούνται με το σχεδιασμό προγραμμάτων είτε είναι για δια ζώσης διδασκαλία είτε ηλεκτρονικής και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης ενηλίκων, θα πρέπει αρχικά να διαθέτουν γνώσεις εκπαίδευσης ενηλίκων. Οι σχεδιαστές ηλεκτρονικής και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης ενηλίκων, θα πρέπει να έχουν δεξιότητες επικοινωνίας, γνώση μοντέλων σχεδιασμού, δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων/ λήψης αποφάσεων, τεχνολογικές δεξιότητες, ενσυναίσθηση, ηθική συμπεριφορά, διαπολιτισμική αγωγή. Η διαδικασία του σχεδιασμού περιλαμβάνει τον καθορισμό των στόχων, έπειτα από καταγραφή και αξιολόγηση αναγκών, την υλοποίηση - παρακολούθηση έπειτα από λήψη αποφάσεων, αντιμετώπιση διλημμάτων και την αξιολόγηση.

Οι Sharif και Cho (2015) διενήργησαν ποσοτική έρευνα σε 60 instructional designers του Καναδά. Ο σκοπός της έρευνας ήταν να συζητήσει την τρέχουσα κατάσταση των εκπαιδευτικών σχεδιαστών μέσω μιας σύντομης συζήτησης για την ιστορία του εκπαιδευτικού σχεδιασμού, τη σύγκριση των μοντέλων εκπαιδευτικού σχεδιασμού και μια παρουσίαση μιας προοπτικής για το πώς οι εκπαιδευτικοί σχεδιαστές αντιμετωπίζουν την τρέχουσα ταυτότητα και το επάγγελμά τους ενώ αναζητούν επαγγελματική ανάπτυξη. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι υπάρχει έλλειψη προτεραιότητας από τον οργανισμό/ επιχείρηση για την επαγγελματική ανάπτυξη των σχεδιαστών, που συνεπάγεται έλλειψη στον προϋπολογισμό και στη χρηματοδότηση. Επίσης, στην απουσία επαγγελματικής ανάπτυξης των σχεδιαστών συμβάλει ο ατομικός φόρτος εργασίας. Για να ανταποκριθούν σε όλες τις αλλαγές οι σχεδιαστές πρέπει να αγωνίζονται για συνεχή μάθηση, αλλά και να υιοθετήσουν μια πιο συνεργατική πρακτική, όπου μπορούν να ανταλλάσσουν ιδέες και βέλτιστες πρακτικές.

Τέλος, ο Δημητριάδης (2015) στη βιβλιογραφική του ανασκόπηση καταλήγει όσον αφορά στο προφίλ των σχεδιαστών ότι θα πρέπει να διαθέτουν δεξιότητες επικοινωνίας,

γνώση μοντέλων σχεδιασμού, δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων/ λήψης αποφάσεων και τεχνολογικές δεξιότητες. Επίσης, θα πρέπει να διαθέτουν γνώσεις ψυχολογίας, παιδαγωγικής και εκπαιδευτικής τεχνολογίας.

6.2 Κριτική αποτίμηση της ανασκόπησης των ερευνών

Στην παραπάνω βιβλιογραφική ανασκόπηση γίνεται κατανοητό πώς η κάθε έρευνα (εμπειρική/ βιβλιογραφική) προσέγγισε το προφίλ των instructional designers, τις μεθόδους και τα εργαλεία που χρησιμοποιούν στο σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Αρχικά, αναφορικά με την προέλευση των ερευνών, γίνεται ορατό ότι απουσιάζουν αρκετές ελληνικές πηγές. Επίσης, αναφορικά με τη γεωγραφική διασπορά των ερευνών, στον παρακάτω πίνακα (Πίνακας 1) φαίνεται ότι η πλειοψηφία των εμπειρικών ερευνών πραγματοποιήθηκε στον Καναδά και τις Η.Π.Α., γεγονός που ενδέχεται να δείχνει ότι στις συγκεκριμένες περιοχές η έρευνα γύρω από τους instructional designers έχει αναπτυχθεί σε μεγάλο βαθμό.

Από πλευράς μεθοδολογίας, στις περισσότερες εμπειρικές έρευνες φαίνεται ότι ακολουθήθηκε η ποιοτική προσέγγιση στη μεθοδολογία, προφανώς για να εμβαθύνουν στο θέμα και να αναδείξουν όλες τις επιμέρους πτυχές του. Όσον αφορά στα αποτελέσματα των ερευνών, αυτά διαχωρίστηκαν σε τρεις κατηγορίες: προφίλ σχεδιαστών, μέθοδοι και εργαλεία. Στο προφίλ των σχεδιαστών υπάρχει πληθώρα απόψεων, τόσο για τις ευθύνες και τις αρμοδιότητες τους, όσο και για τις γνώσεις και δεξιότητες που πρέπει να διαθέτουν. Ακόμη, σε θεωρητικό επίπεδο υπάρχουν και αποτελέσματα που αναφέρονται στην προετοιμασία των instructional designers, αλλά δεν γίνεται αναφορά στους τρόπους προετοιμασίας (Larson & Lockee, 2009).

Ακόμη, δεν αναφέρεται ο τρόπος απόκτησης των γνώσεων και των δεξιοτήτων, π.χ. κάποιο τμήμα εκπαίδευσης, πανεπιστήμιο, σεμινάριο κτλ. Σχετικά με τις μεθόδους που χρησιμοποιούν οι instructional designers, σύμφωνα με τα ευρήματα της βιβλιογραφικής ανασκόπησης, περιορίζονται στη διαδικασία (μέθοδος σχεδιασμού), α) στόχοι, β) υλοποίηση- παρακολούθηση, γ) αξιολόγηση, χωρίς ιδιαίτερες αναφορές σε διδακτικές μεθόδους και πρακτικές που χρησιμοποιούνται (π.χ. παιχνίδια, προσομοιώσεις, κτλ). Αναφορικά με τα εργαλεία σχεδιασμού, κυρίως αναφέρεται το μοντέλο ADDIE.

Πίνακας 1: Παρουσίαση των θεωρητικών ευρημάτων των ερευνών

| Έρευνες | Μέθοδος | Συμμετέχοντες | Αποτελέσματα | | |
|-------------------------------------|---|--|---|--|--|
| | | | Προφίλ σχεδιαστών | Μέθοδοι σχεδιαστών | Εργαλεία σχεδιαστών |
| Ozdileka & Robeck (2009) | Θεματική ανάλυση περιεχομένου | 29 σχεδιαστές (Η.Π.Α., Κίνα, Μαλαισία, Καναδά, Κολομβία, Ινδονησία, Ιαπωνία, Κορέα, Νότια Αφρική, Ελβετία και Τουρκία) και διάφορες βαθμίδες εκπαίδευσης | | | Μοντέλο ADDIE (προτεραιότητα στο Α – ανάλυση, συνέπειες σε άλλα επίπεδα) |
| Sugar & Moore (2015) | Μελέτη περίπτωσης- ημερολόγιο δραστηριοτήτων | 1 σχεδιαστής - δημόσιο πανεπιστήμιο στη νοτιοανατολική περιοχή των Ηνωμένων Πολιτειών | Σχεδιαστής ως <ul style="list-style-type: none"> · αρχιτέκτονας, · μηχανικός, · τεχνίτης, · καλλιτέχνης, · σύμβουλος, · κατασκευαστής, · εκπαιδευτής | <ul style="list-style-type: none"> · Σχεδιασμός · Υποστήριξη · Παραγωγή · Μη-σχεδιαστική εργασία | Ικανότητες: <ul style="list-style-type: none"> · Επικοινωνία · Ευελιξία · Συνεχής ενημέρωση |
| Larson & Lockee (2009) | Μικτή μέθοδος: συνεντεύξεις και μελέτη περίπτωσης | Συνεντεύξεις με 254 άτομα & μελέτη περίπτωσης με 17 συνεντεύξεις στο Learning Technology Institute | Γενικό πρόγραμμα που σχεδιάστηκε για να τους προετοιμάσει για μια ποικιλία εργασιακών περιβαλλόντων Προσεγγίσεις προετοιμασίας: <ul style="list-style-type: none"> · Η ρεαλιστική προσέγγιση · Η συστηματική, συστημική και εμπειρική προσέγγιση · Η προσέγγιση που δίνει έμφαση στον οργανισμό αλλαγών · Η αυτοαξιολογημένη προσέγγιση · Η προσέγγιση που ενσωματώνει αυθεντικές, σχετικές, πραγματικές εμπειρίες · Η συνεργατική προσέγγιση | | |
| Rogitis (2017) | Ποσοτική μέθοδος με ερωτηματο-λόγιο | 38 σχεδιαστές προγραμμάτων ηλεκτρονικής και εξ αποστάσεως | 1. Αποτελεσματική επικοινωνία σε οπτικό, γραπτό και προφορικό λόγο. 2. Ορθή παράθεση της | | |

| | | | | | |
|------------------------------------|---------------------------------|---|---|--|--|
| | | εκπαίδευσης από την Αμερική και τον Καναδά | <p>πληροφορίας στο εκπαιδευτικό υλικό.</p> <p>3. Ορθή χρήση και γνώση των νέων τεχνολογιών μέσω των οποίων παρουσιάζεται το εκπαιδευτικό υλικό.</p> <p>4. Ηθική συμπεριφορά σε όλες τις πτυχές εργασίας τους και σεβασμός της διαφορετικότητας.</p> <p>5. Διαμόρφωση, καθοδήγηση και ενθάρρυνση της νομικής, ηθικής, ασφαλούς και υγιούς συμπεριφοράς που σχετίζεται με τη χρήση της τεχνολογίας.</p> <p>6. Καλή οργάνωση του περιεχομένου της μάθησης.</p> <p>7. Παρουσίαση του περιεχομένου της μάθησης με λογική ακολουθία με βάση τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα.</p> <p>8. Ενσωμάτωση στρατηγικών που ενθαρρύνουν ενεργό μάθηση, την αλληλεπίδραση, τη συμμετοχή και τη συνεργασία στο ηλεκτρονικό (ή/και διαδικτυακό) περιβάλλον.</p> <p>9. Χρήση σύγχρονων μεθόδων αξιολόγησης.</p> <p>10. Επιλογή και χρήση τεχνολογικών πόρων και διαδικασιών για την υποστήριξη του μαθητή και τη βελτίωση της παιδαγωγικής τους πρακτικής.</p> | | |
| Schwier & Wilson (2010) | Ποιοτική έρευνα με συνεντεύξεις | 22 σχεδιαστών που ασχολούνται με μετα-δευτεροβάθμια ιδρύματα στον Καναδά και τις Ηνωμένες Πολιτείες | α) καλά αναπτυγμένες διαπροσωπικές δεξιότητες για την κατανόηση και επικοινωνία με διαφορετικές προσωπικότητες και καταστάσεις που ένας | | |

| | | | | | |
|---|--------------------------|---------------------------|---|--|--|
| | | | εκπαιδευτικός σχεδιαστής συναντά σχεδόν καθημερινά, β) δυνατότητα έναρξης βραχυπρόθεσμων σχέσεων εμπιστοσύνης, η οποία συμβάλλει σημαντικά στην υποστήριξη της δομής του έργου, γ) ικανότητα οικοδομήσουν μια σχέση που να είναι υποστηρικτική και παραγωγική με τους πελάτες και με την ομάδα έργου, δ) υπευθυνότητα και η ευελιξία, προκειμένου να ανταποκριθούν στις μεταβαλλόμενες απαιτήσεις, ε) αποτελεσματική διαχείριση του έργου, στ) ικανότητα διδασκαλίας και μάθησης ενός εκπαιδευτικού υλικού. | | |
| Kenny, Zhang, Schwier, & Campbell (2005) | Βιβλιογραφική ανασκόπηση | 10 πηγές | <ul style="list-style-type: none"> · δεξιότητες επικοινωνίας: γνώση μοντέλων σχεδιασμού · δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων/ λήψης αποφάσεων · τεχνολογικές δεξιότητες | | Διάφορα σχεδιαστικά μοντέλα (π.χ. ADDIE) |
| Παυλή-Κορρέ & Λευθεριώτου (2020) | Βιβλιογραφική ανασκόπηση | | <ul style="list-style-type: none"> · δεξιότητες επικοινωνίας · γνώση μοντέλων σχεδιασμού · δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων/ λήψης αποφάσεων · τεχνολογικές δεξιότητες · ενσυναίσθηση · ηθική συμπεριφορά · διαπολιτισμική αγωγή · γνώσεις εκπαίδευσης ενηλίκων | 1. Στόχοι, 2. Υλοποίηση, 3. Αξιολόγηση Καταγραφή αναγκών, λήψη απόφασης για διλήμματα, διαχείριση έργου | |
| Sharif, & Cho (2015) | Ποσοτική έρευνα | 60 σχεδιαστές στον Καναδά | <ul style="list-style-type: none"> · υπάρχει έλλειψη επαγγελματικής ανάπτυξης των σχεδιαστών · πολλές και διαφορετικές ευθύνες | | |

| | | | | | |
|--------------------|--------------------------|--|--|--|--|
| Δημητριάδης (2015) | Βιβλιογραφική ανασκόπηση | | <ul style="list-style-type: none"> · γνώσεις: ψυχολογίας, παιδαγωγικής και εκπαιδευτικής τεχνολογίας. · Δεξιότητες: επικοινωνίας, γνώση μοντέλων σχεδιασμού, επίλυσης προβλημάτων/ λήψης αποφάσεων και τεχνολογικές δεξιότητες | 1. Στόχοι, 2. Υλοποίηση, 3. Αξιολόγηση | Διάφορα σχεδιαστικά μοντέλα (π.χ. ADDIE) |
|--------------------|--------------------------|--|--|--|--|

6.3 Σύνοψη των θεωρητικών ευρημάτων και τεκμηρίωση της πρωτοτυπίας της έρευνας

Στο σημείο αυτό, επιχειρείται μία συγκριτική ανάλυση των παραπάνω δεδομένων, για να κατανοηθούν τα βασικά τους σημεία. Συνοψίζοντας τα βιβλιογραφικά δεδομένα για το προφίλ των instructional designers προκύπτει ότι:

- *Γνώσεις*: οι instructional designers θα πρέπει να διαθέτουν γνώσεις ψυχολογίας, παιδαγωγικής και εκπαιδευτικής τεχνολογίας, γνώσεις εκπαίδευσης ενηλίκων και γνώσεις μοντέλων σχεδιασμού (Δημητριάδης, 2015· Παυλή-Κορρέ & Λευθεριώτου, 2020).
- *Δεξιότητες*: οι instructional designers θα πρέπει να διαθέτουν δεξιότητες επικοινωνίας, επίλυσης προβλημάτων/ λήψης αποφάσεων, τεχνολογικές δεξιότητες, ενσυναίσθηση, ηθική συμπεριφορά, διαπολιτισμική αγωγή, δυνατότητα έναρξης βραχυπρόθεσμων σχέσεων εμπιστοσύνης, υπευθυνότητα και ευελιξία προκειμένου να ανταποκριθούν στις μεταβαλλόμενες απαιτήσεις, αποτελεσματική διαχείριση του έργου, ικανότητα διδασκαλίας και μάθησης ενός εκπαιδευτικού υλικού, χρήση σύγχρονων μεθόδων αξιολόγησης (Δημητριάδης, 2015· Kenny, Zhang, Schwier, & Campbell, 2005· Παυλή-Κορρέ & Λευθεριώτου, 2020· Rogitis, 2017· Schwier & Wilson, 2010).

Παρόλο που φαίνεται ότι πρέπει να διαθέτουν όλες αυτές τις γνώσεις και τις δεξιότητες, δεν γίνεται κατανοητό πώς μπορούν να τις αποκτήσουν, όπως για παράδειγμα μέσω της εμπειρίας, μέσω κάποιου προγράμματος σπουδών (προπτυχιακό, μεταπτυχιακό, διδακτορικό), καθώς επίσης και σε ποιο τομέα θα μπορούσε να εντάσσεται η εκπαίδευσή τους (πληροφορική, παιδαγωγική, κτλ). Στην ουσία, από τις παραπάνω έρευνες γίνεται κατανοητός ο πολλαπλός ρόλος και οι διαφορετικές ευθύνες που έχουν οι instructional designers, αλλά δεν έχουμε αρκετά στοιχεία για το πώς φτάνουν να τις επωμιστούν αυτές τις

ευθύνες. Οι Larson & Lockee (2009) κάνουν λόγο για προετοιμασία των instructional designers, ωστόσο παραμένουν σε θεωρητικά μοντέλα προετοιμασίας (π.χ. ρεαλιστική προσέγγιση, συστηματική, συστημική και εμπειρική προσέγγιση κτλ). Συνεπώς, ένα πρώτο σημείο που πρέπει να επικεντρωθεί η παρούσα έρευνα είναι η ανάλυση του προφίλ των σχεδιαστών, σε σχέση με το πώς αποκτούν τις γνώσεις και τις δεξιότητες που διαθέτουν και από ποιο επιστημονικό πεδίο προέρχονται. Επιπλέον, δεν ορίζονται οι τεχνολογικές γνώσεις που απαιτούνται, για παράδειγμα η γνώση ειδικών λογισμικών. Για το λόγο αυτό, θα διερευνηθεί και αυτό στην παρούσα εργασία.

Επιπλέον, όσον αφορά στις μεθόδους που χρησιμοποιούν οι instructional designers από τις έρευνες προκύπτει ότι χρησιμοποιούν μία διαδικασία στο σχεδιασμό που περιλαμβάνει τον καθορισμό στόχων, την υλοποίηση και την αξιολόγηση με σημαντικές παραμέτρους την καταγραφή αναγκών, τη λήψη απόφασης και τη διαχείριση έργου (Δημητριάδης, 2015· Παυλή-Κορρέ & Λευθεριώτου, 2020). Ωστόσο, δεν αναφέρονται διδακτικές μέθοδοι που μπορούν να χρησιμοποιούν μέσα στο πρόγραμμα, όπως οι ερωτήσεις-απαντήσεις, τα παιχνίδια και άλλες πρακτικές που ενισχύουν το ενδιαφέρον των εκπαιδευομένων. Οπότε, η παρούσα έρευνα, θα εμβαθύνει σε διδακτικές μεθόδους που αξιοποιούνται στο σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning).

Σε σχέση με τα εργαλεία σχεδιασμού, γίνεται αναφορά σε σχεδιαστικά μοντέλα, όπως το μοντέλο ADDIE (Δημητριάδης, 2015· Kenny et. al, 2005· Ozdileka & Robeck, 2009). Ωστόσο, δεν γίνεται αναφορά σε εργαλεία, όπως ειδικά λογισμικά, οπτικοακουστικά μέσα, κτλ. Συνεπώς, στην παρούσα έρευνα, αφού διαπιστωθεί η μέθοδος (διαδικασία) σχεδιασμού προγραμμάτων που ακολουθείται, στη συνέχεια θα επιχειρηθεί μία διερεύνηση των εργαλείων και των μέσων (ήχος, εικόνα, βίντεο κτλ) που χρησιμοποιούνται, καθώς και του χρόνου που απαιτείται για το σχεδιασμό.

Τέλος, λαμβάνοντας υπόψη τη συγκριτική ανάλυση όλου του θεωρητικού πλαισίου της εργασίας, αναφορικά με το σχεδιασμό προγραμμάτων δια ζώσης διδασκαλίας και ηλεκτρονικής και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, κρίνεται σκόπιμο να διερευνηθούν οι διαφορές τους, από τους ίδιους τους σχεδιαστές προγραμμάτων. Συγκεκριμένα, μέχρι στιγμής έχουν εντοπιστεί ομοιότητες και διαφορές που σχετίζονται με το προφίλ του σχεδιαστή, το ρόλο του σχεδιαστή, τις μεθόδους μάθησης και τα εργαλεία σχεδιασμού, οπότε θα ήταν

χρήσιμο να διερευνηθεί η άποψη των ίδιων των σχεδιαστών γι' αυτές τις συγκλίσεις και αποκλίσεις.

7. Σκοπός και ερευνητικά ερωτήματα

Με βάση όλα τα παραπάνω, σκοπός της συγκεκριμένης ερευνητικής μελέτης είναι η καταγραφή του προφίλ και του ρόλου των σχεδιαστών προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning). Αναλύοντας τον στόχο της έρευνας, αναμένεται να απαντηθούν τα ακόλουθα ερευνητικά ερωτήματα:

1. Ποιο είναι το εκπαιδευτικό προφίλ και οι απαιτούμενες δεξιότητες των σχεδιαστών προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning);
2. Ποιες μεθόδους μάθησης αξιοποιούν οι σχεδιαστές προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους και με ποιον τρόπο;
3. Με ποιον τρόπο και ποια εργαλεία οι σχεδιαστές σχεδιάζουν προγράμματα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους;
4. Σε ποιο βαθμό διαφέρει ο σχεδιασμός προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) από το σχεδιασμό δια ζώσης προγραμμάτων και σε ποια σημεία;

Όσον αφορά στο πρώτο ερευνητικό ερώτημα, θα διερευνηθεί το απαιτούμενο εκπαιδευτικό επίπεδο (απόφοιτος λυκείου, τριτοβάθμια κτλ), οι απαιτούμενες γνώσεις και δεξιότητες, το επιστημονικό πεδίο (ψυχολογία, παιδαγωγική κτλ) και η γνώση κάποιου ειδικού λογισμικού από τους instructional designers. Στόχος είναι αφενός να αποκτηθεί γνώση σε σχέση με την εκπαίδευσή τους, η οποία δεν επισημαίνεται επακριβώς στη βιβλιογραφία και αφετέρου να επιβεβαιωθούν όσα βιβλιογραφικά στοιχεία παρουσιάστηκαν σχετικά με τις γνώσεις και τις δεξιότητες που θα πρέπει να διαθέτουν (Δημητριάδης, 2015· Kenny, Zhang, Schwier, & Campbell, 2005· Παυλή-Κορρέ & Λευθεριώτου, 2020· Rogitis, 2017· Schwier & Wilson, 2010).

Σε σχέση με το δεύτερο ερευνητικό ερώτημα, θα διερευνηθούν οι μέθοδοι μάθησης που αξιοποιούν οι σχεδιαστές προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους. Συγκεκριμένα, θα αναζητηθεί εάν εισάγουν στο σχεδιασμό διδακτικές μεθόδους, οι οποίες ενισχύουν το ενδιαφέρον των ενήλικων εκπαιδευομένων, όπως οι ερωτήσεις-απαντήσεις, ο καταιγισμός ιδεών, κ.α. (Κόκκος, 2005β). Για το τρίτο ερευνητικό ερώτημα, θα διερευνηθούν τα εργαλεία που χρησιμοποιούν οι instructional designers αρχικά στο σχεδιασμό (π.χ. σχεδιαστικά μοντέλα) και δευτερευόντως, για να ενισχύσουν το ενδιαφέρον

των εκπαιδευομένων και την αυτό-μάθηση, π.χ. οπτικοακουστικά μέσα, βίντεο, παραδείγματα κ.α. (Βαλάκας, 2008· Τζιμογιάννης, 2017).

Τέλος, αναφορικά με το τέταρτο ερευνητικό ερώτημα, θα διερευνηθούν οι συγκλίσεις και οι αποκλίσεις όλων των παραπάνω στο σχεδιασμό προγραμμάτων δια ζώσης διδασκαλίας και ηλεκτρονικής και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Η διερεύνηση θα αφορά το προφίλ του σχεδιαστή (γνώσεις, εμπειρία, κτλ), το ρόλο του σχεδιαστή, τις αξιοποιούμενες μεθόδους μάθησης και τον τρόπο και τα εργαλεία σχεδιασμού.

8. Μεθοδολογία της έρευνας

8.1. Εισαγωγή κεφαλαίου

Στο συγκεκριμένο κεφάλαιο παρουσιάζεται η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε στην παρούσα έρευνα. Συγκεκριμένα, στην αρχή παρουσιάζεται ο σχεδιασμός της εμπειρικής έρευνας και της μεθόδου με την οποία επιλέχθηκαν οι συμμετέχοντες σε αυτή. Στη συνέχεια, παρουσιάζεται αναλυτικά ο σχεδιασμός του ερευνητικού εργαλείου, δίνοντας παράλληλα έμφαση στη διασφάλιση της εγκυρότητας και της αξιοπιστίας. Κατόπιν, γίνεται αναφορά στον τρόπο με τον οποίο πραγματοποιήθηκε η έρευνα και τέλος, αναφέρονται οι βασικοί περιορισμοί της.

8.2. Σχεδιασμός της εμπειρικής έρευνας

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, δεν υπάρχουν πολλά στοιχεία στην ελληνική περίπτωση που να αναδεικνύουν το προφίλ και το ρόλο των σχεδιαστών προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning). Συνεπώς, θεωρήθηκε ότι για να κατανοηθεί το θέμα σε βάθος και να διερευνηθούν οι διάφορες πτυχές του χρειαζόταν οι συμμετέχοντες να παρουσιάσουν τη δική τους προσωπική άποψη μέσω κειμένων αφήγησης. Για το λόγο αυτό επιλέχθηκε η ποιοτική προσέγγιση, η οποία στοχεύει στη διερεύνηση και την κατανόηση ενός ζητήματος. Σύμφωνα με τον Creswell (2011) κάποια βασικά χαρακτηριστικά της ποιοτικής μεθοδολογίας είναι ότι η έρευνα περιορίζεται σε ένα μικρό αριθμό συμμετεχόντων, ο σκοπός της έρευνας επικεντρώνεται στις εμπειρίες τους και τα ευρήματα της έρευνας είναι κείμενα ή/και αναπαραστάσεις.

Ειδικότερα, στην παρούσα εργασία επιλέχθηκε η μελέτη περίπτωσης μιας ιδιωτικής εταιρείας που ασχολείται με το σχεδιασμό και την παραγωγή ηλεκτρονικών και εξ αποστάσεως προγραμμάτων για εταιρείες και οργανισμούς. Σύμφωνα με τον Robson (2010) υπάρχουν διάφορα είδη μελετών περίπτωσης, από τα οποία στην παρούσα έρευνα επιλέχθηκε η μελέτη ενός οργανισμού (εταιρείας). Λόγω της φύσης του ερευνητικού προβλήματος, η μελέτη περίπτωσης ατόμων που ασχολούνται ενεργά με το σχεδιασμό ηλεκτρονικών και εξ αποστάσεως προγραμμάτων για ενηλίκους έχει τα εξής πλεονεκτήματα: α) τα αποτελέσματα είναι άμεσα κατανοητά και βασίζονται στην εμπειρία των συμμετεχόντων ως instructional designers, β) τα αποτελέσματα αποτυπώνουν μοναδικά χαρακτηριστικά που σε άλλες περιπτώσεις μπορεί να μην αναφέρονταν, γ) τα αποτελέσματα είναι στενά συνδεδεμένα με

την πραγματικότητα, δ) μπορούν να αναδυθούν νέες πρακτικές και μεθοδολογίες που ενδέχεται να μην έχουν συμπεριληφθεί στα βιβλιογραφικά ευρήματα. Παρ' όλα αυτά, αξίζει να σημειωθεί ότι στη μελέτη περίπτωσης το μειονέκτημα έγκειται στο ότι τα αποτελέσματα μπορεί να μην είναι γενικεύσιμα, δεν είναι εύκολο να υποβληθούν σε επανέλεγχο και κατά αυτόν τον τρόπο τίθενται ζητήματα αξιοπιστίας και εγκυρότητας (Cohen, Manion, & Morrison, 2008).

Κατά το σχεδιασμό της έρευνας ακολουθήθηκε η εξής διαδικασία: Αρχικά, απεστάλη από την ερευνήτρια μία επιστολή συναίνεσης της εταιρείας στην έρευνα, ώστε να αποκτηθεί πρόσβαση για τη διεξαγωγή της (Creswell, 2011). Στην επιστολή, προσδιορίστηκαν ο σκοπός της έρευνας, το πλαίσιο της έρευνας (σχολή, ιδιότητα ερευνήτριας κτλ), καθώς και οι ηθικοί περιορισμοί όπως η ανωνυμία, η προαιρετική συμμετοχή και η εμπιστευτικότητα (Παράρτημα 1, σελ. 98). Η επιστολή απεστάλη στο νομικό τμήμα της εταιρείας μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (e-mail). Όταν εγκρίθηκε η πρόσβαση, δόθηκαν τα προσωπικά στοιχεία (τηλεφωνικά στοιχεία και στοιχεία ηλεκτρονικής αλληλογραφίας) όλων των instructional designers στην ερευνήτρια.

8.3. Σχεδιασμός της δειγματοληψίας

Η μέθοδος δειγματοληψίας, όπως συνήθως γίνεται στις ποιοτικές προσεγγίσεις, ήταν η σκόπιμη δειγματοληψία εφόσον προσεγγίστηκε μία συγκεκριμένη εταιρεία προς μελέτη (Robson, 2010). Όταν δόθηκαν τα προσωπικά στοιχεία των instructional designers στην ερευνήτρια, στάλθηκε και σε εκείνους μία επιστολή συναίνεσης στην έρευνα, όπως φαίνεται στο Παράρτημα 2 (σελ. 99). Στόχος ήταν να ενημερωθούν για την έρευνα και να αποφασίσουν εάν θα συμμετέχουν σε αυτή.

8.4. Σχεδιασμός ερευνητικού εργαλείου

Για τις ανάγκες της συνέντευξης με τους instructional designers δημιουργήθηκε από την ερευνήτρια ένας οδηγός συνέντευξης που περιλάμβανε συνολικά 23 ερωτήσεις κατανεμημένες σε 5 άξονες (Παράρτημα 3, σελ. 100). Η ερευνήτρια είχε την ευελιξία να θέσει επιπλέον ερωτήματα για την καλύτερη κατανόηση των απαντήσεων των συμμετεχόντων, αλλά και να δώσει παραδείγματα για να τους βοηθήσει να απαντήσουν σε κάποιες ερωτήσεις.

Ο πρώτος άξονας ερωτήσεων περιλάμβανε 6 ερωτήσεις σχετικά με τα δημογραφικά χαρακτηριστικά των συμμετεχόντων και συγκεκριμένα, το φύλο, την ηλικία, το εκπαιδευτικό

επίπεδο, την επαγγελματική εμπειρία στο σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning), την επαγγελματική ιδιότητα στην υπό μελέτη εταιρεία και τα έτη προϋπηρεσίας των συμμετεχόντων στην υπό μελέτη εταιρεία.

Ο δεύτερος άξονας που στόχο είχε να δώσει απάντηση στο πρώτο ερευνητικό ερώτημα, περιλάμβανε ερωτήσεις για το εκπαιδευτικό προφίλ και τις δεξιότητες που θα πρέπει να έχει ο instructional designer (5 ερωτήσεις), όπως εκπαιδευτικό επίπεδο, γνώσεις, πεδίο εκπαίδευσης, δεξιότητες και γνώσεις κάποιου ηλεκτρονικού λογισμικού. Οι ερωτήσεις βασίστηκαν στις βιβλιογραφικές πηγές και συγκεκριμένα, στις έρευνες των Δημητριάδης (2015), Kenny et. al. (2005), Παυλή-Kορρέ και Λευθεριώτου (2020), Rogitis (2017), Schwier και Wilson (2010), καθώς και στην ανάγκη διευκρίνισης των βασικών χαρακτηριστικών που θα πρέπει να διαθέτει ένας instructional designer.

Ο τρίτος άξονας του εργαλείου που στόχο είχε να δώσει απάντηση στο δεύτερο ερευνητικό ερώτημα, περιείχε 2 ερωτήσεις σχετικά με τις μεθόδους μάθησης που χρησιμοποιούν οι instructional designers κατά το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning), όπως για παράδειγμα οι ερωτήσεις-απαντήσεις, ο καταγιτισμός ιδεών κ.α.

Στον τέταρτο άξονα, οι ερωτήσεις επικεντρώθηκαν στον τρόπο και στα εργαλεία με τα οποία σχεδιάζουν (5 ερωτήσεις που απαντούν στο τρίτο ερευνητικό ερώτημα), όπως π.χ. αν στηρίζονται σε κάποιο συγκεκριμένο εργαλείο, σε κάποιο μοντέλο, αν ακολουθούν συγκεκριμένα βήματα κ.α.. Οι ερωτήσεις βασίστηκαν στις βιβλιογραφικές πηγές και συγκεκριμένα, στις έρευνες των Δημητριάδης (2015), Παυλή-Kορρέ και Λευθεριώτου (2020).

Τέλος, ο πέμπτος άξονας, που στόχο είχε να δώσει απάντηση στο τέταρτο ερευνητικό ερώτημα, περιλάμβανε 5 ερωτήσεις σχετικά με τις διαφορές που υπάρχουν ανάμεσα στις συμβατικές και τις e-μορφές σχεδιασμού εκπαιδευτικών προγραμμάτων.

Στον Πίνακα 2 γίνεται μία αντιστοίχιση των ερευνητικών ερωτημάτων και των ερωτημάτων του ερευνητικού εργαλείου, για να κατανοηθεί καλύτερα η σχέση τους.

Πίνακας 2: Αντιστοίχιση των ερευνητικών ερωτημάτων με τις ερωτήσεις του ερευνητικού εργαλείου

| Ερευνητικά ερωτήματα | Ερωτήσεις ερευνητικού εργαλείου |
|---|---|
| 1) Ποιο είναι το εκπαιδευτικό προφίλ και οι | · Ποιο είναι το εκπαιδευτικό επίπεδο που θεωρείτε ότι |

| | |
|--|--|
| <p>απαιτούμενες δεξιότητες των σχεδιαστών προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning);</p> | <p>επαρκεί για το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning); (π.χ. απόφοιτος λυκείου, τριτοβάθμια εκπαίδευση, μεταπτυχιακός/διδακτορικός τίτλος); Για ποιους λόγους;</p> <ul style="list-style-type: none"> · Ποιες γνώσεις θεωρείτε ότι πρέπει να διαθέτει κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning); · Από ποιο εκπαιδευτικό πεδίο θεωρείτε ότι μπορεί να προέρχεται κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning); (π.χ. παιδαγωγικά, φιλολογία, πληροφορική, κοινωνικών επιστημών, κ.α.); · Ποιες δεξιότητες θεωρείτε ότι πρέπει να διαθέτει κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning); · Χρειάζεται να γνωρίζει κάποιο ειδικό λογισμικό κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning); |
| <p>2) Ποιες μεθόδους μάθησης αξιοποιούν οι σχεδιαστές προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους και με ποιον τρόπο;</p> | <ul style="list-style-type: none"> · Με ποιες μεθόδους θεωρείτε ότι μπορούν οι ενήλικοι να μάθουν αποτελεσματικά στο πλαίσιο της ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning); · Ποιες μέθοδοι μάθησης χρησιμοποιούνται στο σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning); (π.χ. μέθοδοι όπως ερωτήσεις-απαντήσεις, καταγισμός ιδεών, μελέτες περίπτωσης, παιχνίδια, άλλες δραστηριότητες); |
| <p>3) Με ποιον τρόπο και ποια εργαλεία οι σχεδιαστές σχεδιάζουν προγράμματα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης</p> | <ul style="list-style-type: none"> · Ποια είναι η διαδικασία με την οποία γίνεται ο σχεδιασμός προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning); |

| | |
|--|---|
| για ενήλικους; | <ul style="list-style-type: none"> · Υπάρχει κάποιο μοντέλο που χρησιμοποιείται στο σχεδιασμό (π.χ. ADDIEM); · Ποια είναι τα στοιχεία που πρέπει να έχει στη διάθεσή του κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning); · Πόσο χρόνο χρειάζεται κάποιος για να σχεδιάσει ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning); · Ποια είναι τα εργαλεία που χρησιμοποιεί κάποιος για να σχεδιάσει ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning); (π.χ. οπτικοακουστικά μέσα, παραδείγματα, ερωτήσεις, κτλ) |
| 4) Σε ποιο βαθμό διαφέρει ο σχεδιασμός προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) από το σχεδιασμό δια ζώσης προγραμμάτων και σε ποια σημεία; | <ul style="list-style-type: none"> · Ποιες διαφορές εντοπίζετε στο σχεδιασμό ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) και στο σχεδιασμό προγραμμάτων για ενήλικους που σχεδιάζονται για να υλοποιηθούν με το συμβατικό τρόπο; · Υπάρχουν διαφορές που σχετίζονται με το προφίλ του σχεδιαστή (γνώσεις, εμπειρία, κτλ); Αν ναι, αναφέρετε κάποιες. · Υπάρχουν διαφορές που σχετίζονται με το ρόλο του σχεδιαστή; Αν ναι, αναφέρετε κάποιες. · Ποιες διαφορές υπάρχουν στις αξιοποιούμενες μεθόδους μάθησης; · Ποιες διαφορές υπάρχουν στον τρόπο και στα εργαλεία σχεδιασμού; |

8.5 Εγκυρότητα και αξιοπιστία

Σε μία εμπειρική έρευνα, είναι σημαντικό να εξετάζεται η εγκυρότητα και η αξιοπιστία. Παρ' όλα αυτά όταν πρόκειται για ποιοτικές προσεγγίσεις, όπως στην παρούσα έρευνα, η εγκυρότητα μπορεί να διασφαλιστεί ως ένα βαθμό, λαμβάνοντας υπόψη τον αυξημένο βαθμό υποκειμενικότητας των συμμετεχόντων (Cohen, Manion & Morrison, 2008). Στη συγκεκριμένη έρευνα δόθηκε έμφαση στη διασφάλιση εγκυρότητας περιεχομένου

και αυτό επιχειρήθηκε μέσω του ερευνητικού εργαλείου. Λαμβάνοντας υπόψη τα βιβλιογραφικά ευρήματα, καθώς και τις ελλείψεις που παρουσιάστηκαν στη βιβλιογραφική ανασκόπηση τέθηκαν συγκεκριμένα ερωτήματα στον οδηγό συνέντευξης ώστε να καλυφθούν οι εν λόγω ελλείψεις.

Η αξιοπιστία σε μία έρευνα σημαίνει ότι οι τιμές παραμένουν σταθερές έπειτα από επαναξιολόγηση των ερωτήσεων του εργαλείου έρευνας και τα δεδομένα μπορούν να γενικευτούν στον ευρύτερο πληθυσμό (Creswell, 2011). Στην προκειμένη περίπτωση, η ποιοτική μέθοδος που επιλέχθηκε καθιστά τη γενίκευση και την επαναξιολόγηση ανέφικτες. Για το λόγο αυτό, η αξιοπιστία τόσο της διεξαγωγής της έρευνας όσο και του ερευνητικού εργαλείου επιχειρήθηκε να διασφαλιστεί με άλλους τρόπους. Αρχικά, όσον αφορά στο ερευνητικό εργαλείο, εστάλη πριν τη διεξαγωγή της έρευνας σε δυο άτομα στο πλαίσιο μίας πιλοτικής αξιολόγησής του, πριν διαμοιραστεί στους τελικούς συμμετέχοντες. Τα δύο άτομα που συμμετείχαν αποκλείστηκαν από την τελική έρευνα για λόγους δεοντολογικούς. Τα άτομα αυτά δεν επεσήμαναν αλλαγές στο ερευνητικό εργαλείο.

Μία ενέργεια ακόμα που έγινε στο πλαίσιο διασφάλισης της αξιοπιστίας της έρευνας ήταν ότι η ερευνήτρια πραγματοποίησε με όλους τους συμμετέχοντες ηλεκτρονικά και εξ αποστάσεως συνεντεύξεις, μέσω του Microsoft Teams, ακολουθώντας σε όλες τις περιπτώσεις τα ίδια βήματα και την ίδια πρακτική, ώστε να μην υπάρχει μεροληψία και ειδική μεταχείριση (Robson, 2010). Άρα, λοιπόν, σε μία ποιοτική έρευνα είναι δύσκολο να διασφαλιστεί η απόλυτη εγκυρότητα και αξιοπιστία, ωστόσο μπορούν να εφαρμοστούν κάποια βήματα προς αυτή την κατεύθυνση.

8.6 Διεξαγωγή της έρευνας

Το χρονικό διεξαγωγής της έρευνας που παρουσιάζεται σε αυτό το σημείο, περιλαμβάνει συγκεκριμένα βήματα που ακολουθήθηκαν. Αρχικά, έγινε η επιλογή της εταιρείας, η οποία θα αποτελούσε την υπό μελέτη περίπτωση και στη συνέχεια, εστάλη ηλεκτρονικό μήνυμα (e-mail) στο νομικό της τμήμα για τη γνωστοποίηση των προθέσεων πρόσβασης στους εργαζομένους για τη διεξαγωγή της έρευνας. Η αδειοδότηση ζητήθηκε μέσω της επιστολής συγκατάθεσης στην έρευνα (Παράρτημα 1, σελ 98), κάνοντας γνωστό το σκοπό και το πλαίσιο της έρευνας (σχολή, τμήμα, ίδρυμα κτλ), αλλά και δεοντολογικά ζητήματα όπως η τήρηση της ανωνυμίας και της εμπιστευτικότητας.

Κατόπιν, ελήφθη ηλεκτρονικά η απάντηση από την εταιρεία, η οποία έδινε και την απαραίτητη άδεια για την πρόσβαση στο προσωπικό της. Ακολούθως, επιλέχθηκαν δύο

άτομα, στα οποία η ερευνήτρια έστειλε ηλεκτρονικά τον οδηγό συνέντευξης ώστε να τον δουν και να επισημάνουν τυχόν αλλαγές, στο πλαίσιο της πιλοτικής αξιολόγησής του. Εφόσον δεν υπήρξαν αλλαγές, εστάλη ηλεκτρονικό μήνυμα (e-mail) προς τους δυνητικούς συμμετέχοντες (5 άτομα - instructional designers) με σκοπό την ενημέρωσή τους για την έρευνα και την ανάγκη συμμετοχής τους σε αυτή (επιστολή συγκατάθεσης στην έρευνα, Παράρτημα 2, σελ. 99). Όταν έδωσαν θετική απάντηση οι 5 παραλήπτες για τη συμμετοχή τους στην έρευνα, ταυτόχρονα ορίστηκε και η ημερομηνία και ώρα της συνέντευξης. Ο ορισμός των συνεντεύξεων έγινε σε κάποιες περιπτώσεις γραπτά (e-mail) και σε κάποιες προφορικά (τηλεφωνικά).

Όλες οι συνεντεύξεις πραγματοποιήθηκαν ηλεκτρονικά και εξ αποστάσεως μέσω του Microsoft Teams, καταγράφηκαν/ηχογραφήθηκαν, έχοντας λάβει την αδειοδότηση των συμμετεχόντων. Οι συνεντεύξεις πραγματοποιήθηκαν εντός μίας εβδομάδας: Κυριακή-1, Τετάρτη-2, Πέμπτη-1, Παρασκευή-1.

8.7 Περιορισμοί της έρευνας

Σε αυτό το σημείο αξίζει να επισημανθούν ορισμένοι περιορισμοί της έρευνας. Ο πρώτος περιορισμός αφορά το μικρό αριθμό ατόμων (5 συμμετέχοντες) που συμμετείχαν στην έρευνα από μία συγκεκριμένη εταιρεία/ οργανισμό. Ο περιορισμός έγκειται στο βαθμό της υποκειμενικότητας, αλλά και στον προκαθορισμένο τρόπο εργασίας που ενδέχεται να ακολουθείται στη συγκεκριμένη εταιρεία.

Ακόμη, ένας περιορισμός απορρέει από την επιλογή μεθόδου έρευνας. Στην περίπτωση που μπορούσαν να συνυπάρξουν κι άλλες ερευνητικές προσεγγίσεις, όπως η παρατήρηση και η ποσοτική προσέγγιση, ενδεχομένως να υπήρχε μία πιο σφαιρική άποψη για το υπό διερεύνηση ζήτημα. Παρ' όλα αυτά, η παρούσα έρευνα δίνει κάποιες σημαντικές πληροφορίες για το προφίλ και το ρόλο των instructional designers και θέτει τις βάσεις για επόμενες μελλοντικές διερευνήσεις του ζητήματος.

8.8 Επεξεργασία των δεδομένων

Στην παρούσα εργασία η ανάλυση των ποιοτικών δεδομένων πραγματοποιήθηκε ακολουθώντας τη μέθοδο της θεματικής ανάλυσης (Cohen, Manion & Morrison, 2008). Τα ηχητικά αρχεία που καταγράφηκαν από την ερευνήτρια, στη συνέχεια απομαγνητοφωνήθηκαν (Παράρτημα 5, σελ.114) και κωδικοποιήθηκαν σε κατηγορίες/ θέματα. Τα θέματα συμπίπτουν με τους άξονες του οδηγού συνέντευξης:

1. Δημογραφικά χαρακτηριστικά
2. Εκπαιδευτικό προφίλ και δεξιότητες που θα πρέπει να έχει ο instructional designer
3. Μέθοδοι μάθησης που χρησιμοποιούν οι instructional designers κατά το σχεδιασμό
4. Τρόπος και εργαλεία σχεδιασμού
5. Διαφορές που υπάρχουν ανάμεσα στις συμβατικές και τις e-μορφές σχεδιασμού εκπαιδευτικών προγραμμάτων

Σε κάθε θέμα αντιστοιχήθηκαν οι ερωτήσεις του ερευνητικού εργαλείου και αναλύθηκαν όλες μία προς μία. Στη συνέχεια, κατασκευάστηκαν πίνακες και γραφήματα, ώστε να παρουσιαστούν τα δεδομένα με τη βοήθεια του προγράμματος Microsoft Excel. Στο επόμενο κεφάλαιο παρουσιάζονται αναλυτικά τα αποτελέσματα της έρευνας, συμπεριλαμβάνοντας και αυτούσια κομμάτια από τις συνεντεύξεις ως χαρακτηριστικά αποσπάσματα.

9. Αποτελέσματα της έρευνας

Αρχικά, πριν παρουσιαστούν τα αποτελέσματα της έρευνας, που πραγματοποιήθηκε μέσω συνεντεύξεων, κρίνεται σκόπιμο να γίνει μια σύντομη παρουσίαση του προφίλ των πέντε συνεντευξιαζόμενων που πήραν μέρος στην έρευνα και οι οποίοι συνεργάζονται με την υπό μελέτη εταιρεία. Οι τέσσερις από τους πέντε συνολικά συνεντευξιαζόμενους είναι γυναίκες (Γράφημα 1). Η ηλικία των συνεντευξιαζόμενων είναι από τριάντα έως τριάντα εννέα ετών (Γράφημα 2). Σχετικά με το μορφωτικό τους επίπεδο, βλέπουμε ότι οι τρεις στους πέντε κατέχουν μεταπτυχιακό τίτλο και με έναν από τους υπόλοιπους συνεντευξιαζόμενους να βρίσκεται στη διαδικασία απόκτησης μεταπτυχιακού τίτλου (Γράφημα 3). Σχετικά με την επαγγελματική τους εμπειρία στο σχεδιασμό εκπαιδευτικών προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning) διαθέτουν, οι τρεις στους πέντε, εμπειρία από τέσσερα έως έξι χρόνια, ενώ έχουμε και δυο με εμπειρία με πάνω από έξι χρόνια (Γράφημα 4). Οι θέσεις που κατέχουν στην υπό μελέτη εταιρεία είναι από junior instructional designers- ένας από τους συνεντευξιαζόμενους, instructional designers- δύο από τους συνεντευξιαζόμενους και senior instructional designers- δύο συνεντευξιαζόμενοι (Γράφημα 5). Τέλος, στην υπό μελέτη εταιρεία εργάζονται περισσότερα από έξι χρόνια δύο από τους συνεντευξιαζόμενους, μεταξύ τριών με πέντε χρόνων δύο από τους συνεντευξιαζόμενους και ένας εργάζεται μόλις λίγους μήνες (Γράφημα 6).

Όσον αφορά στο εκπαιδευτικό επίπεδο που θεωρούν οι συνεντευξιαζόμενοι ότι επαρκεί ώστε να είναι σε θέση κάποιος να σχεδιάζει προγράμματα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning) είναι η κατοχή τίτλου τριτοβάθμιας εκπαίδευσης, ενώ ταυτόχρονα φαίνεται ότι και οι σπουδές σε μεταπτυχιακό επίπεδο θα ήταν πολύ βοηθητικές, όπως δείχνει ο Πίνακας 3. Οι λόγοι για τους οποίους κυρίως θεωρούν οι συμμετέχοντες στην έρευνα ότι χρειάζονται οι παραπάνω σπουδές είναι διότι θα κληθούν να σχεδιάσουν διάφορα θεματικά αντικείμενα, γεγονός το οποίο απαιτεί τη χρήση πιο αναλυτικής σκέψης.

Πίνακας 3: Το εκπαιδευτικό επίπεδο που θεωρούν ότι επαρκεί για το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning)

| Το εκπαιδευτικό επίπεδο που θεωρούν ότι επαρκεί για το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning) | Απαντήσεις |
|---|-----------------------|
| Απόφοιτος λυκείου | 0 |
| Απόφοιτος Γ' βάθμιας εκπαίδευσης | 5 |
| Κάτοχος Μεταπτυχιακού τίτλου | 5 (ως προαιρετικό) |
| Κάτοχος Διδακτορικού | 0 |
| Άλλο | 0 |

Χαρακτηριστικά αποσπάσματα:

Σ1: «...θα ήταν σίγουρα προαπαιτούμενο να είναι απόφοιτος τριτοβάθμιας εκπαίδευσης και θα ήταν καλό να έχει και μία ειδίκευση είτε μεταπτυχιακό τίτλο είτε διδακτορικό στο συγκεκριμένο κομμάτι, καθώς είναι ένα αντικείμενο που χρειάζεται να εμψυχήσει κάποιος λίγο περαιτέρω σε σχέση με τις γενικές γνώσεις που μπορεί να έχει κάποιος απόφοιτος λυκείου.»

Σ2: «...θα ήταν κάποιος που έχει τελειώσει μια σχολή τριτοβάθμιας εκπαίδευσης. Δεν είναι απαραίτητο το μεταπτυχιακό ή το διδακτορικό, αλλά επειδή στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση για ενηλίκους υπάρχουν πολλά αντικείμενα στα οποία πρέπει να μπει εις βάθος αυτός που τα αναπτύσσει και τα σχεδιάζει, θα ήταν καλό κάποιος να είχε πανεπιστημιακή εκπαίδευση, έτσι ώστε να μπορεί να εμβαθύνει σε διάφορα αντικείμενα...»

Σ3: «...να είναι απόφοιτος πανεπιστημίου και από εκεί και πέρα όλα τα επόμενα, δηλαδή μεταπτυχιακός ή διδακτορικός τίτλος θα του επιτρέψουν να είναι περισσότερο αποτελεσματικός σε αυτό που κάνει. Και γι' αυτό το λόγο πιστεύω ότι γενικά θα πρέπει κάποιος να έχει γνώσεις πανεπιστημιακής εκπαίδευσης για να ανταπεξέλθει σε αυτό το αντικείμενο, γιατί απαιτεί εξειδίκευση και διάφορες δεξιότητες που δεν αντιστοιχούν στα άλλα επίπεδα εκπαίδευσης.»

Σ4: «...σίγουρα θα βοηθούσε απόφοιτος πανεπιστημίου, πανεπιστημιακού ιδρύματος. Ιδανικά αν υπήρχε και μεταπτυχιακός τίτλος, σίγουρα θα βοηθούσε... ότι θα πρέπει να έχεις γνώση και

των παιδαγωγικών πρακτικών που διέπουν, τέλος πάντων τον σχεδιασμό των e-learning προγραμμάτων, γιατί είναι πολύ διαφορετικό με το face-to-face, να είμαστε σε μία αίθουσα και να κάνουμε εκπαίδευση...»

Σ5: «...είναι πολύ πιο χρήσιμο πιστεύω να έχει κάποιος τριτοβάθμια εκπαίδευση στο συγκεκριμένο γιατί μπορεί να εξειδικευτεί σε κάποια πράγματα, είτε είναι σχεδιασμός είτε όχι και αυτό να το εφαρμόσει μετά στο σχεδιασμό. ...θέλει κάποιες προϋποθέσεις για να γίνει επιτυχημένα designer, οπότε καλύτερα θεωρώ τριτοβάθμια εκπαίδευση.»

Στο ερώτημα σχετικά με τις γνώσεις που πρέπει να διαθέτει κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning), πολλοί από τους συμμετέχοντες ανέφεραν τις εκπαιδευτικές θεωρίες και τις θεωρίες που σχετίζονται με τη μάθηση και τη διδασκαλία. Επιπλέον αυτών, αναφέρθηκαν οι γνώσεις σχετικά με την ηλεκτρονική μάθηση, την εξ αποστάσεως εκπαίδευση, την εκπαίδευση ενηλίκων και γνώσεις που έχουν να κάνουν με πιο πρακτικά θέματα, όπως είναι το multimedia design και τα λογισμικά που χρησιμοποιούνται για την ανάπτυξη e-learning προγραμμάτων (Πίνακας 4).

Πίνακας 4: Γνώσεις που πρέπει να διαθέτει κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning)

| Γνώσεις που πρέπει να διαθέτει κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) | Απαντήσεις |
|--|------------|
| Εκπαιδευτικές θεωρίες | 2 |
| Παιδαγωγικά/ Διδασκαλία | 2 |
| Εξ αποστάσεως εκπαίδευση | 1 |
| Εκπαίδευση ενηλίκων | 3 |
| Πρακτικές γνώσεις/ Multimedia design/ Λογισμικά | 3 |

Χαρακτηριστικά αποσπάσματα:

Σ1: «Σίγουρα να έχει γνώσεις του πώς μαθαίνουν οι ενήλικες, δηλαδή διάφορες θεωρίες μάθησης και διάφορα μοντέλα, στυλ μάθησης και να έχει και στο πρακτικό κομμάτι, πέρα από τις γνώσεις δηλαδή, πέρα από το να το έχει δει θεωρητικά να το έχει δει και σε πρακτικό επίπεδο, ώστε να έχει πάρει feedback κτλ για να μπορέσει να σχεδιάσει ένα τέτοιο πρόγραμμα.»

Σ3: «Καταρχήν θεωρώ ότι πρέπει να έχει γνώσεις ηλεκτρονικής μάθησης, δηλαδή να γνωρίζει κάποια πράγματα για την ανοικτή και την εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Επίσης, φυσικά θα πρέπει να έχει κάποιες γνώσεις στην εκπαίδευση ενηλίκων και τώρα, γενικότερα θα πρέπει να έχει κάποιες βασικές παιδαγωγικές γνώσεις και δεξιότητες στις νέες τεχνολογίες.»

Στην ερώτηση που έχει να κάνει με το εκπαιδευτικό πεδίο που θεωρούν οι συμμετέχοντες ότι θα μπορούσε να προέρχεται κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) συμφωνούν όλοι ότι τόσο από θεωρητικά όσο και από πιο πρακτικά πεδία θα είναι σε θέση κάποιος να ανταπεξέλθει στις συγκεκριμένες απαιτήσεις (Πίνακας 5).

Πίνακας 5: Εκπαιδευτικό πεδίο που θεωρείτε ότι μπορεί να προέρχεται κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning)

| Εκπαιδευτικό πεδίο που μπορεί να προέρχεται κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) | Απαντήσεις |
|---|------------|
| Θεωρητικό πεδίο (παιδαγωγικά, φιλολογία, κοινωνικές επιστήμες, κ.α.) | 5 |
| Τεχνολογικό πεδίο (πληροφορική, κ.α.) | 5 |

Χαρακτηριστικά αποσπάσματα:

Σ2: «Ναι, πιστεύω ότι οι σχολές οι θεωρητικές, δηλαδή παιδαγωγικά, φιλολογία, κοινωνικών επιστημών κτλ επειδή σχετίζονται με το λόγο και την ανάπτυξη του λόγου και της έκφρασης και επειδή και στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση πρέπει να αναπτύσσει κανείς λόγο, να καταλαβαίνει τα κείμενα, να τα δομεί, ίσως για ανθρώπους από αυτό το πεδίο, από τις πιο θεωρητικές

επιστήμες δηλαδή, να είναι πολύ πιο εύκολο. Παρ' όλα αυτά δεν αποκλείω κάποιον που μπορεί να έχει λέγειν και να γνωρίζει τα εργαλεία τα οποία χρησιμοποιούμε και από πιο τεχνολογικές κατευθύνσεις να μπορεί αντιστοίχως να κάνει αυτή την εργασία.»

Σ3: «Ναι, όλα αυτά που μου λέτε είναι σχετικά... Δηλαδή, ένας απόφοιτος κοινωνικών επιστημών που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων θα μπορούσε να ασχοληθεί με αυτό το αντικείμενο. Αντίστοιχα, κάποιος που έχει σπουδάσει παιδαγωγικά ή πληροφοριακά συστήματα θα μπορούσε επίσης να ασχοληθεί με αυτό το αντικείμενο.»

Σ5: «...κάτι που να έχει σχέση με υπολογιστές, είτε είναι αυτό πληροφορική είτε και κάποια άλλη δεξιότητα που σχετίζεται άμεσα με υπολογιστή, αλλά είναι και παιδαγωγικά νομίζω μια καλή ιδέα ή έστω κάποια κατάρτιση στη διδασκαλία, αν όχι παιδαγωγικά ακριβώς δηλαδή κάποια κατάρτιση για να μπορεί να διδάξει ενήλικες...»

Σχετικά με τις δεξιότητες που θεωρούν οι συνεντευξιαζόμενοι ότι θα πρέπει να διαθέτει κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning) προκύπτει από όλους ότι θα πρέπει να έχει δεξιότητες χρήσης ηλεκτρονικού υπολογιστή, καθώς και λογισμικών που χρησιμοποιούνται στο e-learning. Επιπλέον, όλοι οι συμμετέχοντες ανέφεραν διάφορες οριζόντιες δεξιότητες (soft skills) τις οποίες θεωρούν πολύ σημαντικό να διαθέτει ένας σχεδιαστής προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning) (Πίνακας 6).

Πίνακας 6: Δεξιότητες που θεωρούν ότι πρέπει να διαθέτει κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning)

| Δεξιότητες που θεωρούν ότι πρέπει να διαθέτει κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning) | Απαντήσεις |
|---|------------|
| Δεξιότητες χρήσης ηλεκτρονικών υπολογιστών και λογισμικών | 5 |
| Άλλες οριζόντιες δεξιότητες (Διαχείριση ομάδας, | 5 |

| | |
|--|--|
| <p>Διαχείριση χρόνου, Ευελιξία, Δημιουργικότητα – Φαντασία, Μεταδοτικότητα, Αναλυτική σκέψη, Κριτική σκέψη, Υπομονή και Καλή ακρόαση, Σχεδιασμός προγραμμάτων για ενήλικες, Ξένες γλώσσες)</p> | |
|--|--|

Χαρακτηριστικά αποσπάσματα:

Σ1: «Θεωρώ ότι θα πρέπει να έχει σίγουρα δημιουργικότητα, αλλά και ικανότητες διαχείρισης ομάδας, καθώς για ένα e-learning πρόγραμμα απαιτείται η εμπλοκή πολλών διαφορετικών ειδικοτήτων. Time management σίγουρα δεξιότητες, για να μπορέσει να το φέρει εις πέρας και να έχει και κάποιες δεξιότητες όσον αφορά τα ποιο τεχνικά, ας πούμε να ξέρει να χρησιμοποιεί authoring tools για να μπορέσει να φέρει εις πέρας το σχεδιασμό ενός προγράμματος.»

Σ2: «Οπότε, άρα, περισσότερο ουσιαστικά οι δεξιότητες είναι: κριτική ικανότητα, ανάπτυξη λόγου, σύνθεση κειμένου και απ' την άλλη καλή χρήση των υπολογιστών και των προγραμμάτων που χρησιμοποιούνται.»

Σ5: «Από δεξιότητες σίγουρα, χρειάζεται βασικές δεξιότητες χρήσης υπολογιστή. Από εκεί και πέρα χρειάζεται, όπως είπα πριν, φαντασία... τη θεωρώ δεξιότητα. Χρειάζεται σίγουρα μεταδοτικότητα και στο γραπτό λόγο και στον προφορικό για να μπορεί δηλαδή να μεταβιβάσει, να μεταφέρει αυτό που πρέπει. Χρειάζεται σίγουρα κριτική σκέψη, επειδή πολλές φορές μπορεί ο σχεδιαστής να μην γνωρίζει, να μην είναι δηλαδή ο ειδικός του αντικειμένου αλλά να πρέπει να 'μεταφράσει' πρακτικά αυτό που θέλει και να πει ο ειδικός, να μπορέσει να το προσφέρει στο μαθητευόμενο. Οπότε χρειάζεται να έχει μια κριτική ικανότητα και την ικανότητα να καταλάβει τι γράφεται.»

Τέλος, όσον αφορά στην ενότητα των ερωτήσεων που έχει να κάνει με το προφίλ και τις δεξιότητες που πρέπει να διαθέτει ένας σχεδιαστής που καλείται να δημιουργήσει προγράμματα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning), οι συμμετέχοντες στην έρευνα απάντησαν ότι δεν είναι απαραίτητο κανείς να γνωρίζει κάποιο λογισμικό ανάπτυξης ηλεκτρονικών μαθημάτων εξ αρχής, ωστόσο στη συνέχεια καλό θα είναι να μάθει τις δυνατότητες που προσφέρουν κάποια από τα πιο γνωστά εργαλεία ανάπτυξης εφαρμογών e-learning για να μπορεί να σκέφτεται δυνατότητες και περιορισμούς στη σχεδίαση ενός προγράμματος ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και των δραστηριοτήτων που αυτό μπορεί να περιλαμβάνει (Πίνακας 7).

Πίνακας 7: Κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) χρειάζεται να γνωρίζει κάποιο ειδικό λογισμικό.

| Κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) χρειάζεται να γνωρίζει κάποιο ειδικό λογισμικό. | Απαντήσεις |
|---|------------|
| Χρειάζεται οπωσδήποτε εξ αρχής να γνωρίζει τα λογισμικά που χρησιμοποιούνται στο e-learning | 0 |
| Χρειάζεται να γνωρίζει λογισμικά, όχι απαραίτητα από την αρχή | 5 |

Χαρακτηριστικά αποσπάσματα:

Σ3: «Θα πρέπει να έχει κάποιες βασικές γνώσεις, αλλά θεωρώ ότι όλα αυτά μαθαίνονται στην πράξη, δηλαδή η χρήση ενός εκπαιδευτικού λογισμικού δεν κάνει κάποιον σχεδιαστή εκπαιδευτικών προγραμμάτων για ενήλικους. Θεωρώ ότι θα πρέπει να έχεις κάποιες θεωρητικές βάσεις και στη συνέχεια να αποκτήσεις δεξιότητες στη χρήση κάποιων εκπαιδευτικών λογισμικών.»

Σ5: «Στην αρχή δεν είναι εκατό τοις εκατό απαραίτητο αλλά καλό είναι να υπάρχει η γνώση ενός λογισμικού, όπως ας πούμε το Storyline που είναι ένα standard που χρησιμοποιείται στο e-learning, είναι καλό να έχει γνώσεις σε αυτό από την άποψη ότι θα ξέρει τι δυνατότητες υπάρχουν, τι περιορισμοί υπάρχουν. Είναι καλό τουλάχιστον ένα πρόγραμμα να το ξέρει... αλλά νομίζω ότι μπορεί να ξεκινήσει χωρίς να το γνωρίζει...»

Στον άξονα των ερωτημάτων που αφορούσαν τις μεθόδους μάθησης και πιο συγκεκριμένα στην ερώτηση που είχε να κάνει με ποιες μεθόδους θεωρούν οι ερωτηθέντες ότι μπορούν οι ενήλικοι να μάθουν στο πλαίσιο της ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning) αναφέρθηκαν κυρίως στη βιωματική. Επιπλέον, ανέφεραν ότι το microlearning, τα παιχνίδια, οι δραστηριότητες, τα παραδείγματα, η δυνατότητα λήψης απόφασης μέσω δραστηριοτήτων, τα βίντεο, ο ήχος και η διάδραση είναι πολύ σημαντικά

κατά την άποψη τους, σχετικά με το πώς μπορούν να μάθουν οι ενήλικοι που συμμετέχουν σε ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning) (Πίνακας 8).

Πίνακας 8: Μέθοδοι με τις οποίες θεωρούν ότι μπορούν οι ενήλικοι να μάθουν αποτελεσματικά στο πλαίσιο της ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning)

| Μέθοδοι με τις οποίες θεωρούν ότι μπορούν οι ενήλικοι να μάθουν αποτελεσματικά στο πλαίσιο της ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning) | Απαντήσεις |
|--|------------|
| Βιωματική | 3 |
| Δραστηριότητες λήψης απόφασης κ.α. | 3 |
| Σενάρια, Διάδραση, Προσομοίωση περιβάλλοντος | 4 |

Χαρακτηριστικά αποσπάσματα:

Σ1: «Θα έλεγα, κυρίως με τη βιωματική μάθηση, δηλαδή είτε με κάποια *serious games* ή με σενάριο, που καλούνται ας πούμε να συμμετάσχουν ενεργά, να συμπεριλαμβάνει μια δραστηριότητα λήψης αποφάσεων... και με το *microlearning*, γιατί έχουν περιορισμένο χρόνο, οπότε θεωρώ ότι με αυτά τα χαρακτηριστικά, με αυτές τις μεθόδους διευκολύνονται στο να μάθουν καλύτερα και να εμπεδώσουν τη γνώση καλύτερα.»

Σ4: «Σίγουρα με το να έχουν ευκαιρίες να κάνουν *practice*, δηλαδή να κάνουν εξάσκηση πάνω σε αυτό το οποίο μαθαίνουν. ...δηλαδή να φτιάχνουμε *simulations* για παράδειγμα όπου σ' ένα ασφαλές περιβάλλον μπορούν να μάθουν να χειρίζονται ένα καινούργιο πρόγραμμα π.χ., το άλλο είναι το *reflection*... δηλαδή βάζουμε, θέτουμε κάποια ερωτήματα... εσύ δηλαδή πώς το κάνεις μέχρι στιγμής αυτό; ...Δηλαδή τον βάζεις λίγο σε σκέψη, μετά αφού λοιπόν θα του παραθέσεις το υλικό που πρέπει να του παραθέσεις, μετά τον βάζεις πάλι να σκεφτεί αυτά τα καινούργια πράγματα τα οποία έμαθες πώς θα επηρεάσουν τη συμπεριφορά σου από εδώ και πέρα, αυτό εννοούμε *reflection*. Και σίγουρα, να είναι αληθοφανή όλα τα σενάρια, ώστε να μπορούν να τα μεταφέρουν στην πραγματική τους ζωή, δηλαδή να είναι χρήσιμα, να είναι παραδείγματα και σενάρια και το υλικό να αναφέρεται στην πραγματικότητα.»

Σ5: «...Οπότε θεωρώ ένα διαδραστικό υλικό είναι αρκετά χρήσιμο, δηλαδή να νιώθει ότι συμμετέχει ενεργά και δεν απλά απορροφά πληροφορία, αλλά κάνει κάτι και ο ίδιος για να την αποκτήσει, ανάλογα βεβαίως και με το περιεχόμενο του υλικού που πρέπει να μάθει. Σίγουρα

βοηθάνε πάρα πολύ βίντεο... βίντεο είτε είναι τρισδιάστατα animation είτε είναι δισδιάστατα είτε είναι κάποιο webinar, δηλαδή live βίντεο, είναι κι αυτό πολύ χρήσιμο. Καλό είναι να υπάρχει speakage, ώστε δηλαδή να μπορεί άμα είναι οπτικός τύπος ή ακουστικός τύπος, να καλύπτονται όλες αυτές οι ανάγκες. ... διαδράσεις, βίντεο και σίγουρα παραδοσιακή μελέτη... αλλά αυτό πάντα εξαρτάται και από το υλικό.»

Αναφορικά και πάλι με τον άξονα των μεθόδων, οι συνεντευξιαζόμενοι συμφώνησαν ότι μέθοδοι όπως οι ερωτήσεις-απαντήσεις, οι μελέτες περίπτωσης και τα παιχνίδια χρησιμοποιούνται αρκετά στο σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning). Ακόμα, τα βίντεο και οι προσομοιώσεις περιβαλλόντων, καθώς και η προσεγμένη και απλή δομή ενός ηλεκτρονικού προγράμματος είναι επίσης κάτι που χρησιμοποιείται. Σχετικά με τον καταγισμό ιδεών, αν και ειπώθηκε ξεκάθαρα από δυο εκ των συνεντευξιαζόμενων, ένας άλλος εξέφρασε το δισταγμό/αμφιβολία του σχετικά με τη χρήση του λόγω της «ασύγχρονης» φύσης κάποιων εξ αποστάσεως ηλεκτρονικών προγραμμάτων (Πίνακας 9).

Πίνακας 9: Μέθοδοι μάθησης που χρησιμοποιούνται στο σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning)

| Μέθοδοι μάθησης που χρησιμοποιούνται στο σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) | Απαντήσεις |
|---|------------|
| Ερωτήσεις – απαντήσεις | 5 |
| Καταγισμός ιδεών | 2 |
| Μελέτες περίπτωσης | 4 |
| Παιχνίδια | 4 |
| Δομή προγράμματος/ μαθήματος | 1 |
| Βίντεο, προσομοίωση κ.α. | 2 |

Χαρακτηριστικά αποσπάσματα:

Σ2: «...όλα αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν και ίσως αυτά τα οποία αναφέρατε είναι και τα πιο βοηθητικά για τους ενήλικες, καθώς όπως είπαμε και πριν, πρέπει να τους 'τραβήξεις' την προσοχή. Το βίντεο, επίσης, είναι κάτι σημαντικό. Το να έχεις μια δομή απλή, την οποία να μπορούν γρήγορα... να έχεις σπάσει την πληροφορία έτσι ώστε να μπορούν να δουν γρήγορα ένα μάθημα,... Οι ερωτήσεις-απαντήσεις, οι μελέτες περίπτωσης, τα case studies δηλαδή, κι όλα αυτά βοηθούν πολύ... και χρησιμοποιούνται...»

Σ5: «Νομίζω αυτές οι δραστηριότητες που αναφέρατε είναι όλες στο «παιχνίδι». Οι ερωτήσεις-απαντήσεις είναι χρήσιμες και ως κουίζ, δηλαδή να δούμε τι έχει διαπιστώσει, τι έχει καταλάβει στο τέλος του υλικού, αλλά είναι και ένας ωραίος τρόπος να μεταφέρεις γνώση, επειδή είναι και μια διάδραση που τον βάζεις να σκεφτεί, δεν είναι παθητικός δέκτης, όταν έχει μια ερωτο-απάντηση. Για καταγισμό ιδεών είναι λίγο δύσκολο γιατί πολλές φορές η μελέτη είναι ασύγχρονη, οπότε δεν ξέρω κατά πόσο μπορεί να γίνει εύκολα αυτό, αλλά φαντάζομαι αν είναι σε κάποια τάξη, ψηφιακά, μπορεί να γίνει πιο εύκολα. Και πάλι όμως νομίζω ότι είναι καλύτερο για όταν είναι όλοι οι άνθρωποι εκεί πέρα, όταν είναι δια ζώσης. Από εκεί και πέρα τα case studies, οι μελέτες περίπτωσης είναι πολύ χρήσιμες... Παιχνίδια είναι μια καλή περίπτωση, πιο πολύ ίσως, και πάλι εφόσον έχει μεταδοθεί αρχικά η γνώση, δηλαδή με τα μαθήματα, να το έχεις αυτό σαν ένα activity το οποίο να... πώς να το πω... να σφραγίσει κατά κάποιο τρόπο τη γνώση, δηλαδή να είναι ένα πιο ωραίο, διαδραστικό κουίζ και το οποίο θα μείνει κιόλας στο μυαλό, και το οποίο επίσης μπορεί να βγάλει και το «ανταγωνιστικό» του πνεύμα, γιατί στο παιχνίδι μπορεί να έχει σκορ, βραβεία, achievements και τέτοια, τα οποία όσο και να 'ναι μπορεί να τον κάνει τον άλλο να το θέλει περισσότερο να κερδίσει, να παίξει, να κερδίσει.»

Αναφορικά με τη διαδικασία, η οποία ακολουθείται για να πραγματοποιηθεί ο σχεδιασμός προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning), οι ερωτηθέντες συνεντευξιαζόμενοι αναφέρθηκαν λίγο πολύ όλοι σε κοινά βήματα. Βήματα τα οποία είχαν να κάνουν με την αρχική λήψη του υλικού/ προγράμματος που καλούνται να σχεδιάσουν και την μελέτη και ανάλυση αυτού και των επιμέρους στοιχείων, όπως είναι η ομάδα-στόχος, ο σκοπός, οι επιμέρους στόχοι και τα επιδιωκόμενα αποτελέσματα μετά την ολοκλήρωση του προγράμματος. Επιπλέον, αναφέρθηκαν στοιχεία που έχουν να κάνουν με τη δομή του υπό σχεδίαση προγράμματος, τα multimedia στοιχεία

που ενδέχεται να συμπεριληφθούν σε αυτό, καθώς και την δημιουργία αναλυτικού σχεδίου (storyboarding) (Πίνακας 10).

Πίνακας 10: Διαδικασία σχεδιασμού προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning)

| Η διαδικασία σχεδιασμού προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning), όπως προέκυψε από τις απαντήσεις των συμμετεχόντων στην έρευνα | |
|---|--|
| 1 | Λήψη αρχικού υλικού προς σχεδίαση |
| 2 | Μελέτη αρχικού υλικού |
| 3 | Ανάλυση επιμέρους στοιχείων (ομάδα-στόχος, σκοπός, στόχοι, επιδιωκόμενα αποτελέσματα, κ.α.) |
| 4 | Δόμηση υλικού για e-learning εφαρμογή |
| 5 | Δημιουργία storyboarding |

Χαρακτηριστικά αποσπάσματα:

Σ1: «Θα έλεγα ότι, καταρχήν θα πρέπει να έχουμε κάποιες πληροφορίες πριν γίνει ο σχεδιασμός ενός προγράμματος, π.χ. να ξέρουμε την ομάδα-στόχο και τι πρόκειται να κάνουμε, τι θέλουμε, τι επιδιώκουμε να μάθει ο χρήστης με την ολοκλήρωση του προγράμματος και μετά εφόσον υπάρχει αυτή η πληροφορία... βάσει αυτής μάλλον της πληροφορίας και βάσει του πρωτογενούς υλικού που λαμβάνουμε, π.χ. εμείς το λαμβάνουμε από κάποιον συνεργάτη, κάποιον πελάτη μας, κατόπιν να γίνεται ο αντίστοιχος σχεδιασμός.»

Σ2: «...στην αρχή όταν λαμβάνουμε, ας πούμε, ένα πρωτογενές υλικό, μας ενδιαφέρει να δούμε σε ποιους απευθύνεται, ποιοι είναι οι στόχοι του, τι θα συμπεριλάβουμε ακριβώς, για ποιους στόχους θα το συμπεριλάβουμε, που θα γίνει. Αν θα γίνει, θα είναι ασύγχρονο, αν μπορεί να είναι ασύγχρονο και σύγχρονο μαζί, τι στοιχεία θα περιλαμβάνει, ορίζουμε πάρα πολλά χαρακτηριστικά, τι elements θα περιλαμβάνει, τι στοιχεία δηλαδή, μπορεί να έχει multimedia στοιχεία, μπορεί να είναι κάτι πιο απλό...»

Σ4: «Το πρώτο πράγμα που γίνεται είναι να γίνει η ανάλυση, να συμφωνήσουμε ποιοι είναι οι εκπαιδευτικοί στόχοι και να αρχίσουμε να κάνουμε identify με ποιους... τι υλικό χρειάζεται και τι ασκήσεις, δραστηριότητες χρειάζεται ώστε να επιτύχουμε αυτούς τους εκπαιδευτικούς

σχεδιασμούς και μετά από αυτό μπορούμε να περάσουμε σε ένα *storyboarding* που ουσιαστικά τι είναι, είναι σαν να γράφουμε τον σκελετό του μαθήματος, δηλαδή θα έχουμε ένα *slide* το οποίο θα είναι *interactive* ή θα έχουμε ένα *slide* το οποίο θα δείχνει, θα γράφει αυτό το κείμενο... και μετά σε συνεννόηση με τον πελάτη ή τον ειδικό του αντικειμένου αυτά τα πράγματα τροποποιούνται και αρχίζουμε, λοιπόν, το *development*.»

Όπως φαίνεται στον Πίνακα 11, σχετικά με τη χρήση κάποιου μοντέλου για το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) όλοι οι συμμετέχοντες στην έρευνα απάντησαν ότι το μοντέλο σχεδιασμού που ακολουθούν είναι το ADDIE, το οποίο είναι και το πιο διαδεδομένο.

Πίνακας 11: Μοντέλα που χρησιμοποιούνται για το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning)

| Μοντέλα που χρησιμοποιούνται για το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) | Απαντήσεις |
|--|------------|
| ADDIE model | 5 |
| Άλλο μοντέλο | 0 |

Χαρακτηριστικό απόσπασμα:

Σ1: «Ναι, σε γενικές γραμμές το *ADDIE model* χρησιμοποιούμε, το οποίο βέβαια περιλαμβάνει όλη τη διαδικασία ανάπτυξης του μαθήματος, όχι μόνο στο σχεδιασμό αλλά επειδή ακριβώς έχει στην αρχή την ανάλυση, το σχεδιασμό και μετά το *development* γίνεται μια αξιολόγηση του αρχικού, μπορεί να επανασχεδιαστεί, όπου υπάρχει κάποιο θέμα ή δούμε ότι δεν μεταφέρεται το μήνυμα που θέλουμε. Οπότε, θα έλεγα κυρίως το *ADDIE model*.»

Στην ερώτηση σχετικά με τα στοιχεία που πρέπει να έχει στη διάθεση του κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) οι ερωτηθέντες επεσήμαναν ξανά τη σημασία που έχει να γνωρίζουν στοιχεία σχετικά με το προφίλ του πληθυσμού-στόχου στον οποίο θα απευθύνεται το πρόγραμμα το οποίο θα σχεδιάσουν. Χαρακτηριστικά, όπως είναι η ηλικίες τους, το

μορφωτικό τους επίπεδο, οι ανάγκες τους δηλαδή εάν διαθέτουν προηγούμενη γνώση πάνω στο θεματικό αντικείμενο που θα αναπτυχθεί ή όχι, είναι σημαντικά. Ακόμη, αναφέρθηκε για ακόμα μια φορά ότι θα πρέπει τον σκοπό, τους στόχους και τα προσδοκώμενα αποτελέσματα του προγράμματος να τα γνωρίζουν/ θέσουν εξ αρχής. Τέλος, ειπώθηκε από κάποιους συνεντευξιαζόμενους ότι θα πρέπει να έχουν στη διάθεσή τους το πρωτογενές υλικό στο οποίο θα βασιστεί το υπό δημιουργία πρόγραμμα, καθώς και οποιαδήποτε επιπλέον πηγή που σχετίζεται με το πρωτογενές υλικό, ενώ ταυτόχρονα θα πρέπει να έχουν τα στοιχεία του εκπαιδευτή ώστε να είναι σε επικοινωνία μαζί του (Πίνακας 12).

Πίνακας 12: Στοιχεία που πρέπει να έχει στη διάθεσή του κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning)

| Στοιχεία που πρέπει να έχει στη διάθεσή του κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning) | Απαντήσεις |
|---|------------|
| Ομάδα-στόχος και χαρακτηριστικά τους | 4 |
| Σκοπός, Στόχοι, Επιδιωκόμενα αποτελέσματα | 4 |
| Αρχικό/ Πρωτογενές υλικό | 2 |
| Επιπλέον του αρχικού/ πρωτογενούς υλικού (πηγές) | 1 |
| Επικοινωνία με τον εκπαιδευτή | 2 |

Χαρακτηριστικά αποσπάσματα:

Σ2: «...Ότι πρέπει να έχει το πρωτογενές υλικό. Πρέπει να γνωρίζει αυτά που είπα και πριν, το σκοπό, το στόχο του μαθήματος, το target group. Πρέπει να έχει μια καλή επικοινωνία με τον εισηγητή...ε, και πρέπει να έχει και γνώσεις του... ίσως να μπορέσει να μελετήσει το αντικείμενο σε ένα καλό σημείο, έτσι ώστε να μπορεί να το υλοποιήσει στη συνέχεια.»

Σ4: «Σίγουρα πρέπει να γνωρίζει σε τι κοινό απευθύνεται, αυτό είναι το πρώτιστο γιατί με αυτόν το γνώμονα κινείται. Τι ανάγκες έχουν οι εκπαιδευόμενοι, τι προηγούμενη γνώση στο αντικείμενο έχουνε, δηλαδή αυτό λοιπόν επηρεάζει, δηλαδή θα φτιάξεις διαφορετικά ένα μάθημα το οποίο είναι για αρχάριους που δεν έχουν ιδέα και άλλο για ανθρώπους που έχουν

εμπειρία τουλάχιστον πέντε χρόνια ή είναι σε senior θέσεις, είναι managers, προϊστάμενοι. Αυτό είναι το νούμερο ένα. Τώρα, το άλλο το οποίο είναι πολύ σημαντικό είναι ποιες είναι οι δεξιότητες τις οποίες θέλουμε να έχουν αναπτύξει οι μαθητές μας μέχρι το τέλος του μαθήματος και αυτά λοιπόν επηρεάζουνε πολύ και στο τι μάθημα θα φτιάξεις, θα φτιάξεις ένα μεγάλο e-learning, θα φτιάξεις πολλά μικρά τα οποία θα τους τα στέλνεις κατά περιόδους π.χ. έτσι για να ανανεώνουν λίγο τη μνήμη τους(;)...»

Στην ερώτηση που σχετίζεται με το χρόνο που χρειάζεται κάποιος για να σχεδιάσει ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) όλοι οι ερωτηθέντες ανέδειξαν κυρίως τους λόγους από τους οποίους εξαρτάται κάθε φορά ο χρόνος αυτός. Το συμπέρασμα που εξάγεται από τις απαντήσεις τους είναι ότι ο χρόνος σχεδιασμού δεν είναι και δεν μπορεί να είναι προκαθορισμένος με δεδομένο ότι είναι εξαρτώμενος από διάφορους παράγοντες. Για το λόγο αυτό είναι προτιμότερο, σε αυτό το σημείο να γίνει παράθεση των λόγων από τους οποίους εξαρτάται ο χρόνος που χρειάζεται να αφιερωθεί στο σχεδιασμό ενός ηλεκτρονικού εξ αποστάσεως προγράμματος για ενήλικες (e-learning) παρά στους ίδιους τους χρόνους (Πίνακας 13).

Πίνακας 13: Παράγοντες που επηρεάζουν τον χρόνο που χρειάζεται κάποιος για να σχεδιάσει ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning)

| Παράγοντες που επηρεάζουν τον χρόνο που χρειάζεται κάποιος για να σχεδιάσει ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) | Απαντήσεις |
|---|------------|
| Έκταση – όγκος αρχικού/ πρωτογενούς υλικού | 4 |
| Είδος αρχικού/ πρωτογενούς υλικού και επιπλέον έρευνα που μπορεί να χρειάζεται σχετικά με το θεματικό αντικείμενο | 4 |
| Συνθετότητα - Πολυπλοκότητα του αρχικού υλικού και του σχεδίου που θα γίνει | 2 |
| Επιπλέον στοιχεία που θα πρέπει να σχεδιαστούν, όπως βίντεο, παιχνίδια κ.α. | 3 |

Χαρακτηριστικά αποσπάσματα:

Σ3: «Αυτό δε νομίζω ότι είναι πολύ συγκεκριμένο, δηλαδή εξαρτάται από το εκπαιδευτικό υλικό που θα πρέπει να χρησιμοποιηθεί στο πρόγραμμα, εξαρτάται από πάρα πολλούς παράγοντες, οπότε δε μπορεί να δοθεί μια σαφής απάντηση σε αυτή την ερώτηση. Χρειάζεται να γίνει μια αρχική διερεύνηση, να μελετηθούν κάποιες πηγές για να μπορέσει κάποιος να σχεδιάσει αποτελεσματικά το πρόγραμμα.»

Σ4: «Αυτό είναι αδύνατο να το απαντήσω... γιατί εξαρτάται πάρα πολύ από το τι θα είναι αυτό το πρόγραμμα...»

Οι συμμετέχοντες στην έρευνα, αναφορικά με τα εργαλεία που χρησιμοποιεί κάποιος για να σχεδιάσει ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) ανέφεραν κατά πλειοψηφία ότι τα οπτικοακουστικά μέσα είναι αυτά που κυρίως χρησιμοποιούνται. Επίσης, χρησιμοποιούνται σε ευρεία κλίμακα τα παραδείγματα, οι ερωτήσεις, οι μελέτες περίπτωσης, τα παιχνίδια, καθώς και άλλες διαδραστικές ασκήσεις/δραστηριότητες (Πίνακας 14).

Πίνακας 14: Εργαλεία που χρησιμοποιεί κάποιος για να σχεδιάσει ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning)

| Εργαλεία που χρησιμοποιεί κάποιος για να σχεδιάσει ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) | Απαντήσεις |
|--|------------|
| Οπτικοακουστικά μέσα (π.χ. βίντεο, ήχος, animations, κ.α) | 5 |
| Παραδείγματα | 4 |
| Ερωτήσεις | 3 |
| Μελέτες περίπτωσης | 3 |
| Διάφορες δραστηριότητες για αλληλεπίδραση | 2 |
| Παιχνίδια | 3 |

Χαρακτηριστικό απόσπασμα:

Σ1: «Ναι, σίγουρα και παραδείγματα και case studies σχετικά με το αντικείμενο, διάφορες δραστηριότητες που απαιτούν την αλληλεπίδραση του χρήστη με το υλικό, ώστε να δοθεί και μ' έναν άλλο τρόπο η πληροφορία και σίγουρα τα οπτικοακουστικά μέσα παίζουν μεγάλο ρόλο,

δηλαδή η δημιουργία animation, ο ήχος που θα μπει, τα ηχητικά εφέ, όλα αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως εργαλεία για να δημιουργηθεί επιτυχώς ένα τέτοιο πρόγραμμα.»

Οι συμμετέχοντες στην έρευνα κλήθηκαν να απαντήσουν στο ερώτημα που είχε να κάνει με τις διαφορές που εντοπίζουν στο σχεδιασμό ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) και στο σχεδιασμό προγραμμάτων για ενήλικους που σχεδιάζονται για να υλοποιηθούν με το συμβατικό τρόπο. Αφού λοιπόν, έκαναν αναφορά σε κάποιες διαφορές που εντοπίζονται στα προγράμματα που υλοποιούνται στην τάξη με αυτά που υλοποιούνται ηλεκτρονικά και από απόσταση, προκύπτει ότι λόγω έλλειψης άμεσης επαφής και επικοινωνίας μεταξύ εκπαιδευτή και εκπαιδευόμενου στα ηλεκτρονικά εξ αποστάσεως προγράμματα θα πρέπει να υπάρχει μέριμνα για την καλύτερη δυνατή δημιουργία ενός υλικού το οποίο καλείται να παρακολουθήσει ο εκπαιδευόμενος. Το υλικό αυτό θα πρέπει να είναι ποιοτικό, όσον αφορά τα λεκτικά του με σκοπό να μη δημιουργεί απορίες, τουναντίον. Επιπλέον, για να ελκύει το ενδιαφέρον των συμμετεχόντων και να τους κρατά την προσοχή θα πρέπει ο σχεδιαστής ενός ηλεκτρονικού προγράμματος να αξιοποιεί όλα τα διαθέσιμα εργαλεία και μεθόδους (π.χ. βίντεο, παιχνίδια, κ.α) (Πίνακας 15).

Πίνακας 15: Στοιχεία που λαμβάνονται υπόψη στο σχεδιασμό ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning)

| Στοιχεία που λαμβάνονται υπόψη στο σχεδιασμό ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) | Απαντήσεις |
|--|------------|
| Δημιουργία ποιοτικού υλικού | 4 |
| Αξιοποίηση διαφορετικών διαθέσιμων μεθόδων και εργαλείων | 4 |
| Τρόποι προσέλκυσης της προσοχής και του ενδιαφέροντος των εκπαιδευόμενων | 3 |

Χαρακτηριστικό απόσπασμα:

Σ3: «Ναι, θεωρώ ότι υπάρχουν κάποιες διαφορές στο σχεδιασμό, γιατί συνήθως στη συμβατική εκπαίδευση ενήλικων ένας εκπαιδευτής επιβαρύνεται με την ευθύνη σχεδιασμού ενός προγράμματος, γνωρίζει καλά το αντικείμενο και δημιουργεί κάποιες ενότητες, φτιάχνει ένα σχέδιο για το πώς να πραγματοποιηθεί το μάθημα και έχει στη διάθεσή του άμεσα όλα τα

χαρακτηριστικά των εκπαιδευόμενων και μπορεί να τα χρησιμοποιήσει. Στην ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση, ο σχεδιαστής προγραμμάτων που δεν είναι ο εκπαιδευτής μιας συγκεκριμένης ομάδας, αλλά είναι σχεδιαστής θα πρέπει στην ουσία να δημιουργήσει ένα εκπαιδευτικό υλικό, το οποίο θα ενισχύσει την ατομική, την εξατομικευμένη, συγγνώμη, μάθηση. Συνεπώς, θα πρέπει να αξιοποιήσει όλα τα διαθέσιμα εργαλεία που είπαμε πριν και τις μεθόδους για να επιτύχει κάτι τέτοιο. Θα πρέπει να δημιουργήσει μια αμεσότητα στο υλικό [...] ένα υλικό όπου θα προάγει την εξατομικευμένη μάθηση, θα πρέπει να είναι άμεσο, τα λεκτικά που θα χρησιμοποιήσει θα πρέπει να είναι συγκεκριμένα ώστε, ... και οι δραστηριότητες συγκεκριμένα ώστε να νιώθει ο εκπαιδευόμενος οικεία, δηλαδή σα να ήταν σε κάποια αίθουσα διδασκαλίας, αλλά στην ουσία να μαθαίνει μόνος του, οπότε υπάρχουν κάποιες διαφορές στο σχεδιασμό θεωρώ.»

Αναφορικά με το ερώτημα εάν υπάρχουν διαφορές που σχετίζονται με τις γνώσεις και την εμπειρία του σχεδιαστή ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning) και του σχεδιαστή προγραμμάτων που υλοποιούνται με το συμβατικό τρόπο, οι συνεντευξιαζόμενοι απάντησαν σχεδόν στην πλειοψηφία τους ότι χρειάζεται να διαθέτει απαραίτητα γνώσεις στη χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή ο σχεδιαστής e-learning προγραμμάτων. Επιπλέον, είναι σημαντική γι' αυτόν η γνώση χρήσης λογισμικών που χρησιμοποιούνται στο e-learning. Ακόμα, θεωρούν ότι ο σχεδιαστής τέτοιων προγραμμάτων θα πρέπει να διαθέτει και θεωρητικές γνώσεις, αν όχι και εμπειρία πάνω σε αυτό. Τέλος, έγινε αναφορά και στο γεγονός ότι ο κάποιος που καλείται να σχεδιάσει προγράμματα για ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning) θα πρέπει να έχει γνώση των θεωριών για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση και το instructional design (Πίνακας 16).

Πίνακας 16: Γνώσεις και εμπειρία που πρέπει επιπλέον να διαθέτει ο σχεδιαστής ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning) σε σχέση με τον σχεδιαστή εκπαιδευτικών προγραμμάτων συμβατικής τάξης

| Γνώσεις και εμπειρία που πρέπει επιπλέον να διαθέτει ο σχεδιαστής ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning) σε σχέση με τον σχεδιαστή εκπαιδευτικών προγραμμάτων συμβατικής τάξης | Απαντήσεις |
|---|------------|
| Γνώσεις χρήσης ηλεκτρονικού υπολογιστή | 4 |

| | |
|---|---|
| Γνώση χρήσης λογισμικών για e-learning εφαρμογές | 3 |
| Γνώσεις ή/ και εμπειρία στο e-learning | 3 |
| Γνώση θεωριών εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, Instructional design, κ.α. | 1 |

Χαρακτηριστικά αποσπάσματα:

Σ1: «Γενικά στις γνώσεις θα έλεγα ότι η διαφορά είναι ότι... ενός σχεδιαστή για e-learning έναντι ενός σχεδιαστή για τα συμβατικά προγράμματα, θα έλεγα ότι θα πρέπει να έχει και γνώσεις υπολογιστή, είναι αυτό που λέγαμε πριν για τα *authoring tools*, καθώς και γνώσεις σχετικές με το e-learning, γιατί υπάρχουν διαφορές ανάμεσα στον τρόπο που μαθαίνει κάποιος δια ζώσης και με e-learning, οπότε θα έλεγα ότι αυτά τα δυο ας πούμε είναι που τους διαφοροποιούν.»

Σ2: «Άρα, ένα πολύ βασικό κομμάτι εδώ είναι ότι οι γνώσεις και οι δεξιότητες αυτού που θα φτιάξει την εξ αποστάσεως εκπαίδευση, είναι ότι θα πρέπει να συνεργαστεί με τον εκπαιδευτή και θα πρέπει να έχει γνώσεις υπολογιστών, γνώσεις λογισμικών, γνώσεις θεωριών που σχετίζονται με το *instructional design*, δηλαδή με την εξ αποστάσεως εκπαίδευση, δηλαδή με τον σχεδιασμό της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.»

Οι συνεντευξιαζόμενοι σχετικά με το ερώτημα αν υπάρχουν διαφορές που έχουν να κάνουν με τον ρόλο του σχεδιαστή ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning) και του σχεδιαστή εκπαιδευτικών προγραμμάτων συμβατικής τάξης, από τις απαντήσεις τους προκύπτει ότι συμφώνησαν στο γεγονός ότι υπάρχει στην ουσία μία ειδοποιός διαφορά που σχετίζεται με το ρόλο τους. Ο εκπαιδευτής στην τάξη έχει άμεση επαφή με τον εκπαιδευόμενο. Στην περίπτωση όμως του σχεδιαστή προγραμμάτων ηλεκτρονικής μάθησης, η επαφή και η σχέση αυτή δεν υπάρχει, διαδραματίζοντας εδώ το εκπαιδευτικό υλικό ένα πολύ σημαντικό ρόλο, άρα καλείται ο σχεδιαστής να παίξει το ρόλο του ενδιάμεσου μεταξύ εκπαιδευτικού υλικού και εκπαιδευόμενου (Πίνακας 17).

Πίνακας 17: Διαφορές στο ρόλο του σχεδιαστή ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) με αυτόν του σχεδιαστή εκπαιδευτικών προγραμμάτων συμβατικής τάξης

| Διαφορές στο ρόλο του σχεδιαστή ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) με αυτόν του σχεδιαστή εκπαιδευτικών προγραμμάτων συμβατικής τάξης | Απαντήσεις |
|--|------------|
| Ο ρόλος του ενδιάμεσου μεταξύ εκπαιδευτικού υλικού και εκπαιδευόμενου | 5 |

Χαρακτηριστικά αποσπάσματα:

Σ1: «Ναι, θα έλεγα στο e-learning ο ρόλος του σχεδιαστή γίνεται, είναι μάλλον πολλαπλός γιατί είναι ταυτόχρονα και ο εκπαιδευτής, αλλά προσπαθεί να δει τα πράγματα και την πλευρά του εκπαιδευόμενου, γιατί είναι αυτό που σας έλεγα πριν, ότι θα πρέπει να καλύψει όποιες πιθανόν απορίες δημιουργούνται στο χρήστη, καθώς δεν έχει τη δυνατότητα να έχει μαζί του τον εκπαιδευτή, οπότε νομίζω ότι λίγο πιο πολυδιάστατος ο ρόλος του σχεδιαστή ενός ηλεκτρονικού προγράμματος.»

Σ2: «...Ουσιαστικά το μάθημα λειτουργεί σαν κάτι που είναι ενδιάμεσο ανάμεσα στους μαθητές και στο σχεδιαστή. Αντιθέτως, ο εκπαιδευτής στην τάξη βρίσκεται εκεί και έχει άμεση επαφή και ίσως, καθημερινή, ανάλογα τέλος πάντων με το σεμινάριο, με το πρόγραμμα που υπάρχει εκείνη τη στιγμή.»

Σ5: «Συνήθως ο σχεδιαστής, έτσι όπως το βλέπω, είναι λίγο ενδιάμεσος για το ηλεκτρονικό μάθημα. Δηλαδή, νιώθω ότι ο σχεδιαστής στο δια ζώσης μάθημα είναι πιο, ας πούμε, "σχετικός"... είναι ο εκπαιδευτής ο ίδιος, τουλάχιστον έτσι το βλέπω εγώ. Ενώ, στο e-learning είναι πιο πολύ ο ενδιάμεσος, δηλαδή αυτός που θα πάρει την πληροφορία και θα την αποδομήσει για να την προσφέρει σωστά στον εκπαιδευόμενο.»

Κάποιοι από τους συμμετέχοντες στην έρευνα παρατήρησαν ότι οι μέθοδοι που χρησιμοποιούνται στην ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση για ενήλικους (e-learning) και στα προγράμματα που υλοποιούνται με το συμβατικό τρόπο είναι κοινές και ότι ενδεχομένως αυτό που αλλάζει είναι ο τρόπος παρουσίασης. Ενώ, κάποιοι άλλοι θεώρησαν ότι στο e-learning υπάρχουν περισσότερες αξιοποιούμενες μέθοδοι (Πίνακας 18).

Πίνακας 18: Κατά πόσο υπάρχουν διαφορές στις αξιοποιούμενες μεθόδους στην ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση για ενηλίκους (e-learning) και στα εκπαιδευτικά προγράμματα που υλοποιούνται στη συμβατική τάξη

| Κατά πόσο υπάρχουν διαφορές στις αξιοποιούμενες μεθόδους στην ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση για ενηλίκους (e-learning) και στα εκπαιδευτικά προγράμματα που υλοποιούνται στη συμβατική τάξη | Απαντήσεις |
|--|------------|
| Χρησιμοποιούνται κοινές μέθοδοι | 2 |
| Χρησιμοποιούνται διαφορετικές μέθοδοι | 1 |

Χαρακτηριστικά αποσπάσματα:

Σ1: «Θα έλεγα ότι στο e-learning υπάρχει η δυνατότητα, επειδή ακριβώς γίνεται ηλεκτρονικά η εκπαίδευση να παρουσιαστούν... να παρουσιαστεί η πληροφορία με πολλαπλούς τρόπους... π.χ. θα μπορούσε να υπάρχει ένα βίντεο, μια interactive ταινία, να γίνεται η μάθηση μέσα από ένα serious game. Θεωρώ σε αυτά, επειδή ακριβώς ο καθένας είναι μόνος του απέναντι στον υπολογιστή και είναι κάτι που δύσκολα εφαρμόζεται στην τάξη που υπάρχουν πολλά άτομα και υπάρχει και η ευκαιρία για άμεση ανατροφοδότηση, θεωρώ αυτό, ότι στο e-learning υπάρχουν πολλές περισσότερες μέθοδοι προς αξιοποίηση για να μάθει κάποιος.»

Σ2: «...κάποιες μέθοδοι είναι κοινές, δηλαδή και στη μία και στην άλλη περίπτωση θα υπάρξουν, κάποια, δηλαδή θα κάνει ερωτήσεις αντίστοιχα και ο ένας και ο άλλος, θα βάλει κάποια δραστηριότητα, κάποιο παιχνίδι, μπορεί ακόμα και παιχνίδι να κάνει. Απλά στη μία περίπτωση είναι λίγο πιο υποκειμενικές αυτές οι μέθοδοι, με την έννοια ότι είναι πάνω στον κάθε εκπαιδευτή αν θα τις χρησιμοποιήσει ή όχι, ενώ στην άλλη περίπτωση χρησιμοποιούνται κατά κόρον, δηλαδή κατά κόρον στο e-learning χρησιμοποιούνται κάποιες μέθοδοι οι οποίες είναι πιο καλές για το χρήστη, μπορούν να του τραβήξουν πιο εύκολα το ενδιαφέρον. Υπάρχουν ομοιότητες, αλλά υπάρχει αυτό το υποκειμενικό στοιχείο, ότι στην τάξη τις χρησιμοποιείς, και αν θες όχι...»

Σ3: «...μπορούν να χρησιμοποιούνται κοινές μέθοδοι, όπως οι ερωτήσεις-απαντήσεις, κάποιες μέθοδοι καταγισμού ιδεών ή κάποια παιχνίδια που μπορούν να χρησιμοποιηθούν τόσο στη συμβατική εκπαίδευση, στη συμβατική μάθηση ενηλίκων όσο και στην ηλεκτρονική μάθηση.

Παρ' όλα αυτά αλλάζει ο τρόπος με τον οποίο παρουσιάζονται όλα αυτά στον εκπαιδευόμενο...»

Αναφορικά με την ερώτηση αν υπάρχουν διαφορές στον τρόπο και στα εργαλεία σχεδιασμού για ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση για ενήλικους (e-learning) και προγραμμάτων συμβατικής τάξης κάποιοι από τους συμμετέχοντες στην έρευνα θεωρούν ότι στον τρόπο που σχεδιάζεις ένα οποιοδήποτε εκπαιδευτικό πρόγραμμα τα βήματα παραμένουν τα ίδια, δηλαδή φτιάχνεις το σχέδιο του μαθήματος, τη δομή και άλλα, ενώ κάποιοι θεωρούν ότι ακόμα και ο τρόπος αλλάζει με δεδομένο ότι υπάρχει η απόσταση και το ψηφιακό κομμάτι. Σχετικά, ωστόσο, με τα εργαλεία συμφωνούν ότι στην ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση για ενήλικους (e-learning) υπάρχουν διαφορές σε σχέση με αυτά που χρησιμοποιούνται στη συμβατική τάξη (Πίνακας 19).

Πίνακας 19: Κατά πόσο υπάρχουν διαφορές στον τρόπο και στα εργαλεία σχεδιασμού στην ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση για ενήλικους (e-learning) και στα εκπαιδευτικά προγράμματα που υλοποιούνται με συμβατικό τρόπο

| A. Κατά πόσο υπάρχουν διαφορές στον τρόπο σχεδιασμού στην ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση για ενήλικους (e-learning) και στα εκπαιδευτικά προγράμματα που υλοποιούνται με συμβατικό τρόπο | Απαντήσεις |
|---|-------------------|
| Χρήση κοινού τρόπου σχεδιασμού | 1 |
| Χρήση διαφορετικού τρόπου σχεδιασμού | 2 |
| B. Κατά πόσο υπάρχουν διαφορές στα εργαλεία σχεδιασμού στην ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση για ενήλικους (e-learning) και στα εκπαιδευτικά προγράμματα που υλοποιούνται με συμβατικό τρόπο | Απαντήσεις |
| Χρήση κοινών εργαλείων σχεδιασμού | 0 |
| Χρήση διαφορετικών εργαλείων σχεδιασμού | 5 |

Χαρακτηριστικά αποσπάσματα:

Σ2: «Εντάξει κι εδώ υπάρχουν ομοιότητες, δηλαδή αντιστοίχως για να κάνεις ένα μάθημα στην τάξη και ένα e-learning πρόγραμμα, υπάρχουνε κοινά στοιχεία... δηλαδή θα φτιάξεις ένα σχέδιο μαθήματος, θα φτιάξεις μια δομή. Αντιστοίχως κάποιος θα πρέπει να σκεφτεί και τα δυο, για να σχεδιάσει κάτι και είναι λάθος και το ένα και το ..., να τα σκεφτόμαστε τελείως διαφορετικά, γιατί για μένα, υπάρχουν ομοιότητες. Άρα, ο τρόπος μπορεί να είναι και ίδιος, δηλαδή να σκεφτεί κανείς πώς θα το έκανε στην τάξη το μάθημα και πώς... με τον καλύτερο τρόπο, πώς θα μπορούσε να το μεταβιβάσει. Τώρα, διαφορές, σαφώς και υπάρχουν γιατί το ένα είναι, υπάρχει αυτή η απόσταση, στο άλλο δεν υπάρχει. Και στα εργαλεία σαφώς, γιατί μπαίνει ο υπολογιστής στη μέση, οπότε εκεί που κάποιος μπορεί να πει ένα αστείο τώρα θα πρέπει να δείξει, μέσα στην τάξη θα πρέπει να δείξει το αστείο μέσω ενός βίντεο για παράδειγμα. Εεε... αυτό ίσως να δυσκολεύει και λίγο το ρόλο του σχεδιαστή, το e-learning δυσκολεύει λίγο το ρόλο του σχεδιαστή. Κατά τα άλλα, άρα υπάρχουν και ομοιότητες και διαφορές, κατ' εμέ σε αυτό το κομμάτι.»

Σ4: «Σίγουρα, σίγουρα υπάρχουν... Για παράδειγμα δηλαδή τώρα, ένα μάθημα το οποίο θα το έκανες στην τάξη, για παράδειγμα μπορείς να χρησιμοποιήσεις post-it, πώς τα λένε αυτά τα χαρτάκια και να πεις σε κάθε ομάδα, λοιπόν μαζέψτε τις ιδέες σας και χρησιμοποιείτε αυτά τα χαρτάκια και πηγαίνετε να τα κολλήσετε σε εκείνη τη μεριά του πίνακα. Ε, αυτό το πράγμα δε μπορεί να συμβεί σε ένα e-learning, αντίστοιχα λοιπόν θα ψάξεις να βρεις ένα εργαλείο που σου επιτρέπει να κάνεις αυτή τη δουλειά... που υπάρχουν αρκετά. Οπότε, λοιπόν, αυτό το εργαλείο θα πρέπει να το εισάγεις μέσα στο e-learning course το οποίο έχεις φτιάξει σαν web object ή δεν ξέρω εγώ πώς, ίσως με ένα link απλά και θα πεις στους μαθητές για παράδειγμα τις απαντήσεις σας να τις ποστάρτε εκεί και να τις δούμε συγκεντρωτικά, θα δείτε δηλαδή συγκεντρωτικά και τις απαντήσεις και των υπολοίπων συμμετεχόντων.»

10. Ερμηνεία ερευνητικών δεδομένων

Τα αποτελέσματα της έρευνας οδήγησαν σε κάποια συμπεράσματα σχετικά με το προφίλ των instructional designers, τις μεθόδους και τα εργαλεία που χρησιμοποιούν στο σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους και τις διαφορές που θεωρούν ότι υπάρχουν ανάμεσα σε δια ζώσης και σε ηλεκτρονική μάθηση. Παρακάτω, επιχειρείται η συζήτηση των αποτελεσμάτων σε σχέση με τα ερευνητικά ερωτήματα και τη βιβλιογραφική ανασκόπηση.

1) Ποιο είναι το εκπαιδευτικό προφίλ και οι απαιτούμενες δεξιότητες των σχεδιαστών προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning);

Στη βιβλιογραφία επισημαίνεται ότι οι instructional designers θα πρέπει να διαθέτουν γνώσεις ψυχολογίας, τεχνολογικών μέσων, παιδαγωγικής και εκπαίδευσης ενηλίκων, εντούτοις δεν καθορίζεται επακριβώς το επίπεδο σπουδών που απαιτείται, καθώς και το ακριβές πρόγραμμα σπουδών (Δημητριάδης, 2015· Παυλή-Κορρέ & Λευθεριώτου, 2020). Στην παρούσα έρευνα, λοιπόν, διαπιστώθηκε από τις απαντήσεις των συμμετεχόντων ότι το έργο των instructional designers απαιτεί τουλάχιστον τριτοβάθμια εκπαίδευση, αν και οι επιπλέον σπουδές θα ήταν επίσης βοηθητικές. Αναφορικά με τις γνώσεις που απαιτούνται για τους instructional designers, οι συμμετέχοντες ανέφεραν: α) να γνωρίζουν τις εκπαιδευτικές θεωρίες και τις θεωρίες που σχετίζονται με τη μάθηση και τη διδασκαλία, β) να γνωρίζουν τι είναι και πώς διενεργείται η ηλεκτρονική μάθηση, η εξ αποστάσεως εκπαίδευση, γ) να έχουν γνώσεις εκπαίδευσης ενηλίκων και δ) γνώσεις που έχουν να κάνουν με πιο πρακτικά θέματα, όπως είναι το multimedia design και τα λογισμικά που χρησιμοποιούνται για την ανάπτυξη e-learning προγραμμάτων. Άρα, ορίζουν ως απαιτούμενες γνώσεις, τις γνώσεις ηλεκτρονικής μάθησης και της τεχνολογίας, της εκπαίδευσης ενηλίκων και τις γνώσεις σε θέματα παιδαγωγικής. Γίνεται, λοιπόν, σαφές ότι τα δεδομένα συμφωνούν εν μέρει με τη βιβλιογραφία, αφήνοντας βέβαια στο περιθώριο τις γνώσεις ψυχολογίας. Σημαντικό επίσης είναι ότι ορίζεται η βαθμίδα εκπαίδευσης. Βέβαια, αφήνουν ανοιχτό το ζήτημα επιλογής προγράμματος σπουδών, καθώς αναφέρουν ότι οι instructional designers μπορούν να προέρχονται είτε από θεωρητικά πεδία (παιδαγωγική, κοινωνικές επιστήμες κτλ), είτε από πρακτικά (πληροφορική κτλ).

Οι συμμετέχοντες αναφέρουν ότι οι δεξιότητες που χρειάζονται οι instructional designers είναι: α) οι δεξιότητες χρήσης ηλεκτρονικών υπολογιστών και λογισμικών και β)

άλλες οριζόντιες δεξιότητες, όπως διαχείριση ομάδας, διαχείριση χρόνου, ευελιξία, δημιουργικότητα–φαντασία, μεταδοτικότητα, αναλυτική σκέψη, κριτική σκέψη, υπομονή και καλή ακρόαση, σχεδιασμός προγραμμάτων για ενήλικους, ξένες γλώσσες. Βλέπουμε λοιπόν ότι, ενώ συμφωνούν με τη βιβλιογραφία στις τεχνολογικές δεξιότητες, τη διαχείριση ομάδας και την ευελιξία, αναφέρουν κι άλλες επιπλέον δεξιότητες. Αντίστοιχα, οι Δημητριάδης (2015), Kenny et al. (2005), Παυλή-Κορρέ και Λευθεριώτου (2020), Rogitis (2017) και Schwier και Wilson (2010) αναφέρουν τις εξής: δεξιότητες επικοινωνίας, επίλυσης προβλημάτων/ λήψης αποφάσεων, ενσυναίσθηση, ηθική συμπεριφορά, διαπολιτισμική αγωγή, δυνατότητα έναρξης βραχυπρόθεσμων σχέσεων εμπιστοσύνης, υπευθυνότητα, αποτελεσματική διαχείριση του έργου, ικανότητα διδασκαλίας και μάθησης ενός εκπαιδευτικού υλικού, χρήση σύγχρονων μεθόδων αξιολόγησης. Ειδικότερα, όσον αφορά στις δεξιότητες που αφορούν τη χρήση κάποιου ειδικού λογισμικού, οι συμμετέχοντες κατά πλειοψηφία υποστήριξαν πως είναι καλό να υπάρχει εξοικείωση, αλλά δεν είναι προαπαιτούμενο.

2) Ποιες μεθόδους μάθησης αξιοποιούν οι σχεδιαστές προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους και με ποιον τρόπο;

Οι συμμετέχοντες στην έρευνα, αναφορικά με τις διδακτικές μεθόδους που χρησιμοποιούν στο σχεδιασμό των προγραμμάτων, αναφέρθηκαν κυρίως στη βιωματική μέθοδο. Επιπλέον, ανέφεραν κι άλλες μεθόδους όπως το microlearning, τα παιχνίδια, τις δραστηριότητες, τα παραδείγματα, τη δυνατότητα λήψης απόφασης μέσω δραστηριοτήτων, τα βίντεο, τον ήχο και τη διάδραση ως μέσα για αποτελεσματική αυτο-μάθηση του ενήλικου εκπαιδευόμενου. Σε αυτό συμφωνούν τα βιβλιογραφικά τεκμήρια του Τζιμογιάννη (2017). Οι συμμετέχοντες συμφώνησαν ότι κατά το σχεδιασμό της ηλεκτρονικής μάθησης χρησιμοποιούνται μέθοδοι, όπως οι ερωτήσεις-απαντήσεις, οι μελέτες περίπτωσης και τα παιχνίδια, ωστόσο σχετικά με τον καταγισμό ιδεών, θεωρήθηκε ότι εξυπηρετεί κυρίως τη διαζώση διδασκαλία. Παρόλο που στη βιβλιογραφική ανασκόπηση δεν υπήρχαν έρευνες γι' αυτό το θέμα, ο Τζιμογιάννης (2017) αναφέρει πως ο καταγισμός ιδεών μπορεί να υφίσταται στην ηλεκτρονική μάθηση όταν αυτή υλοποιείται με σύγχρονο τρόπο (π.χ. διδασκαλία μέσω Skype, Microsoft Teams, κτλ).

3) Με ποιον τρόπο και ποια εργαλεία οι σχεδιαστές σχεδιάζουν προγράμματα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους;

Οι συμμετέχοντες στην έρευνα αναφέρθηκαν σε βήματα σχεδιασμού, όπως η αρχική λήψη του υλικού/ προγράμματος που καλούνται να σχεδιάσουν, η μελέτη και ανάλυση αυτού και των επιμέρους στοιχείων όπως είναι η ομάδα-στόχος, ο σκοπός, οι επιμέρους στόχοι και τα επιδιωκόμενα αποτελέσματα. Επισημαίνουν ότι επεξεργάζονται τη δομή του υπό σχεδίαση προγράμματος, τα multimedia στοιχεία που ενδέχεται να συμπεριληφθούν σε αυτό, καθώς και τη δημιουργία αναλυτικού σχεδίου (storyboarding). Ο καθορισμός των στόχων επισημαίνεται και από τους Δημητριάδης (2015) και Παυλή-Κορρέ και Λευθεριώτου (2020). Ωστόσο, οι ίδιοι ερευνητές αναφέρουν ότι είναι σημαντικό βήμα και η αξιολόγηση που θα ακολουθηθεί, η οποία δεν αναφέρθηκε από τους συμμετέχοντες. Αναφορικά με το μοντέλο σχεδιασμού που χρησιμοποιούν, οι συμμετέχοντες ανέφεραν το μοντέλο ADDIE, στοιχείο που συμφωνεί με τη βιβλιογραφία (Δημητριάδης, 2015· Kenny et. al, 2005· Ozdileka & Robeck, 2009), χωρίς όμως να γίνει αναφορά σε κάποιο άλλο μοντέλο σχεδιασμού. Ως απαραίτητα στοιχεία, βάσει των οποίων γίνεται ο σχεδιασμός των προγραμμάτων, αναφέρθηκαν από τους συμμετέχοντες στην έρευνα τα στοιχεία σχετικά με το προφίλ του πληθυσμού-στόχου, π.χ. η ηλικία, το μορφωτικό επίπεδο, οι ανάγκες και η προηγούμενη γνώση.

Αναφορικά με το χρόνο που χρειάζεται για να γίνει σχεδιασμός ενός προγράμματος, οι συμμετέχοντες απαρίθμησαν ορισμένους παράγοντες που παίζουν καθοριστικό ρόλο κι αυτοί είναι:

- Η έκταση/ όγκος του πρωτογενούς υλικού
- Το είδος του πρωτογενούς υλικού και επιπλέον έρευνα που μπορεί να χρειάζεται σχετικά με το θεματικό αντικείμενο
- Η συνθετότητα/ πολυπλοκότητα του αρχικού υλικού και του σχεδίου που πρόκειται να γίνει
- Τα επιπλέον στοιχεία που θα πρέπει να σχεδιαστούν, όπως βίντεο, παιχνίδια κ.α.

Ως βασικά εργαλεία σχεδιασμού προγραμμάτων για ενήλικους, οι συμμετέχοντες ανέφεραν τα οπτικοακουστικά μέσα (ήχος, βίντεο, εικόνες, animation κ.α.) τα οποία ενισχύουν το ενδιαφέρον και τη βιωματική μάθηση (Βαλάκας, 2008· Τζιμογιάννης, 2017).

4) Σε ποιο βαθμό διαφέρει ο σχεδιασμός προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) από το σχεδιασμό δια ζώσης προγραμμάτων και σε ποια σημεία;

Οι συμμετέχοντες υποστήριξαν ότι λόγω έλλειψης άμεσης επαφής και επικοινωνίας μεταξύ εκπαιδευτή και εκπαιδευόμενου στα ηλεκτρονικά εξ αποστάσεως προγράμματα θα πρέπει να υπάρχει μέριμνα για την καλύτερη δυνατή δημιουργία ενός υλικού το οποίο θα πρέπει να είναι ποιοτικό. Ως ποιοτικό ορίζουν το εκπαιδευτικό υλικό που έχει σαφή και κατανοητή γλώσσα, δεν δημιουργεί απορίες, ελκύει το ενδιαφέρον των συμμετεχόντων και τους κεντρίζει την προσοχή. Σε σχέση με το προφίλ του εκπαιδευτή και του σχεδιαστή οι συμμετέχοντες ανέφεραν ότι ο σχεδιαστής χρειάζεται να διαθέτει απαραίτητα γνώσεις στη χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή και γνώση χρήσης λογισμικών που χρησιμοποιούνται στο e-learning. Ακόμα, θα πρέπει να έχει γνώση των θεωριών για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση και το instructional design. Όσον αφορά το ρόλο του εκπαιδευτή και του σχεδιαστή επεσήμαναν ότι ο εκπαιδευτής στην τάξη έχει άμεση επαφή με τον εκπαιδευόμενο, ενώ ο instructional designer δεν έχει άμεση σχέση με τον εκπαιδευόμενο. Αντίθετα, σχεδιάζει κατά τέτοιο τρόπο το υλικό ώστε αυτό να έχει άμεση σχέση με τον εκπαιδευόμενο.

Σχετικά με τις μεθόδους που χρησιμοποιούνται στο σχεδιασμό της δια ζώσης διδασκαλίας και της ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης είναι κατά κύριο λόγο κοινοί, ωστόσο αλλάζει ο τρόπος και το μέσο που υλοποιούνται (π.χ. στην πρώτη περίπτωση εργασία σε ομάδες, ενώ στη δεύτερη περίπτωση ατομικά). Τέλος, αναφορικά με τη διαδικασία σχεδιασμού υπάρχουν αρκετές ομοιότητες στο σχεδιασμό προγραμμάτων της δια ζώσης διδασκαλίας και της ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, ωστόσο στην ηλεκτρονική μάθηση υπάρχει πληθώρα εργαλείων και επικοινωνιακών μέσων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να αντικαταστήσουν την παρουσία του εκπαιδευτή.

Κάποιοι περιορισμοί που προέκυψαν από τη διεξαγωγή της έρευνας ήταν αρχικά ότι θα μπορούσαν οι συμμετέχοντες να ερωτηθούν για τις αρμοδιότητες που έχουν ως instructional designers, ώστε να αντιστοιχηθούν οι απαιτούμενες γνώσεις και δεξιότητες με τις αρμοδιότητές τους. Τέλος, θα μπορούσαν να ερωτηθούν ώστε να αναλύσουν το κάθε στάδιο σχεδιασμού βάσει του μοντέλου ADDIEM, για να διαπιστωθεί πώς εφαρμόζεται στην πράξη.

11. Συμπεράσματα της έρευνας - Μελλοντικές επεκτάσεις

Η παρούσα εργασία είχε ως βασικό στόχο να αναδείξει το προφίλ και το ρόλο των σχεδιαστών προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning). Ειδικότερα, δόθηκε έμφαση στις γνώσεις και τις δεξιότητες που διαθέτουν οι instructional designers, στις διδακτικές μεθόδους που ενσωματώνουν στο σχεδιασμό προγραμμάτων για ενήλικους εκπαιδευόμενους, στον τρόπο και τα εργαλεία σχεδιασμού που χρησιμοποιούν και στις διαφορές ανάμεσα σε σχεδιασμό προγραμμάτων δια ζώσης διδασκαλίας και ηλεκτρονικής μάθησης. Τα αποτελέσματα της έρευνας κατέδειξαν κάποια σημαντικά στοιχεία, όπως:

- ✓ Οι instructional designers θα πρέπει να έχουν τουλάχιστον τριτοβάθμια εκπαίδευση.
- ✓ Οι instructional designers μπορεί να προέρχονται από διάφορα επιστημονικά πεδία (πληροφορική, παιδαγωγικά, κα).
- ✓ Οι instructional designers θα πρέπει να διακατέχονται από δεξιότητες χρήσης ηλεκτρονικών υπολογιστών και λογισμικών και οριζόντιες δεξιότητες, όπως διαχείριση ομάδας, διαχείριση χρόνου, ευελιξία, δημιουργικότητα-φαντασία, σχεδιασμό προγραμμάτων για ενήλικους, μεταδοτικότητα, αναλυτική σκέψη, κριτική σκέψη, υπομονή και καλή ακρόαση, ξένες γλώσσες.
- ✓ Οι instructional designers προτιμούν τη βιωματική μέθοδο, αλλά και μεθόδους όπως το microlearning, τα παιχνίδια, τις δραστηριότητες, τα παραδείγματα, τη δυνατότητα λήψης απόφασης μέσω δραστηριοτήτων, τα βίντεο, τον ήχο και τη διάδραση.
- ✓ Οι instructional designers σχεδιάζουν ακολουθώντας συγκεκριμένα βήματα: καταγραφή αναγκών, καθορισμό στόχων, μελέτη και κατανόηση υλικού, δημιουργία δομής υλικού, προσθήκη multimedia στοιχείων.
- ✓ Οι instructional designers ακολουθούν και εφαρμόζουν το μοντέλο σχεδιασμού ADDIE.
- ✓ Οι instructional designers αναφέρουν παράγοντες που συμβάλλουν καθοριστικά στο χρόνο που απαιτείται για το σχεδιασμό ενός προγράμματος.
- ✓ Οι instructional designers χρησιμοποιούν οπτικοακουστικά μέσα για να ενισχύσουν την αυτο-μάθηση.
- ✓ Οι instructional designers αναφέρουν ως διαφορές στο σχεδιασμό δια ζώσης διδασκαλίας και ηλεκτρονικής, κυρίως την έλλειψη φυσικής παρουσίας στη δεύτερη

περίπτωση και τη σχέση εκπαιδευτή-εκπαιδευόμενων και εκπαιδευόμενων-εκπαιδευτικού υλικού αντίστοιχα.

Όλα τα παραπάνω συμπεράσματα έδωσαν κάποιες κατευθύνσεις αναφορικά με το ζήτημα του σχεδιασμού προγραμμάτων ηλεκτρονικής και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους στη χώρα μας, καθώς η βιβλιογραφία σχετικά με το συγκεκριμένο θέμα είναι «φτωχή». Αν και τα παραπάνω συμπεράσματα δεν είναι γενικεύσιμα στον ευρύτερο πληθυσμό, λόγω του μικρού δείγματος, της μελέτης περίπτωσης και της υποκειμενικότητας, εντούτοις δίνουν χρήσιμες πληροφορίες για το προφίλ και το ρόλο των instructional designers στην Ελλάδα. Αφενός, λοιπόν, μπορούν να δημιουργηθούν οι συνθήκες για την περαιτέρω διερεύνηση του ζητήματος και αφετέρου, μπορούν να λειτουργήσουν θετικά στην ανάληψη πολιτικών για την πιστοποίηση των επαγγελματικών προσόντων των σχεδιαστών, δεδομένου ότι τα τελευταία χρόνια υπάρχει αύξηση στη συμμετοχή των ενηλίκων σε μαθήματα/ προγράμματα ηλεκτρονικής και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.

Καταλήγοντας, κάποια νέα θέματα που θα μπορούσαν να απασχολήσουν μελλοντικές έρευνες στο πεδίο, είναι τα εξής:

- Μία ποσοτική έρευνα που να επικεντρώνεται αποκλειστικά στις γνώσεις και τις δεξιότητες των instructional designers.
- Μία ποιοτική έρευνα για την εμβάθυνση στις ευθύνες και τις αρμοδιότητες των instructional designers.
- Μία ποιοτική έρευνα για τον τρόπο σχεδιασμού προγραμμάτων βάσει του μοντέλου ADDIEM ή άλλων μοντέλων σχεδιασμού.

Βιβλιογραφία

Ελληνόγλωσση βιβλιογραφία

- Βαλάκας, Ι. (2008α). Η λειτουργία του εκπαιδευτικού χώρου. Στο Δ. Βαϊκούση, Ι. Βαλάκας, Ε. Γιαννακοπούλου, Ι. Γκιάστας, Α. Κόκκος & Α. Τσιμπουκλή, *Εισαγωγή στην Εκπαίδευση Ενηλίκων: Εκπαιδευτικές Μέθοδοι, Ομάδα Εκπαιδευόμενων* (Τόμος Δ', σελ. 169-198). Πάτρα: ΕΑΠ.
- Βαλάκας, Ι. (2008β). Είδη και λειτουργία των εποπτικών μέσων. Στο Δ. Βαϊκούση, Ι. Βαλάκας, Ε. Γιαννακοπούλου, Ι. Γκιάστας, Α. Κόκκος & Α. Τσιμπουκλή, *Εισαγωγή στην Εκπαίδευση Ενηλίκων: Εκπαιδευτικές Μέθοδοι, Ομάδα Εκπαιδευόμενων* (Τόμος Δ', σελ. 91-168). Πάτρα: ΕΑΠ.
- Βεργίδης, Δ. (2008). Σχεδιασμός και δόμηση προγραμμάτων εκπαίδευσης ενηλίκων. Στο Δ. Βεργίδης & Θ. Καραλής, *Εκπαίδευση Ενηλίκων. Σχεδιασμός, οργάνωση και αξιολόγηση των προγραμμάτων* (Τόμος Γ, σελ. 15-66). Πάτρα: ΕΑΠ.
- Γκελαμέρης, Δ. (2015). Πώς οι νέες διαδικτυακές τεχνολογίες διαμορφώνουν την ανοικτή και εξ αποστάσεως εκπαίδευση στο άμεσο μέλλον. *Open Education – The Journal for Open and Distance Education and Educational Technology*, 11(1), 51-71.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2008). *Μεθοδολογία εκπαιδευτικής έρευνας*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Creswell, J. (2011). *Η έρευνα στην εκπαίδευση. Σχεδιασμός, Διεξαγωγή και Αξιολόγηση της Ποσοτικής και Ποιοτικής Έρευνας*. Χ. Τσορμπατζοπούλης (Επιμ.). Αθήνα: Ίων.
- Griffin, C. (2006). Η διά βίου μάθηση ως πολιτική, στρατηγική και πολιτισμική πρακτική. *Εκπαίδευση Ενηλίκων*, 9, 19-27.
- Δημητριάδης, Σ. (2015). *Θεωρίες μάθησης και εκπαιδευτικό λογισμικό*. Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών.
- Καπραβέλου, Α. (2011). Η σημασία των θεωριών μάθησης στο πλαίσιο των ΤΠΕ στην εκπαίδευση. *Open Education - The Journal for Open and Distance Education and Educational Technology*, 7(1), 98-117.
- Καραλής, Θ. (2013). *Κίνητρα και εμπόδια για τη συμμετοχή των ενηλίκων στη διά βίου εκπαίδευση*. Αθήνα: ΙΜΕ-ΓΣΕΒΕΕ.
- Καραλής, Θ. (2005). *Σχεδιασμός, Διοίκηση, Αξιολόγηση Προγραμμάτων Εκπαίδευσης*

- Ενηλίκων. Τόμος Β. Πάτρα: ΕΑΠ.
- Καραλής, Θ., & Παπαγεωργίου, Η. (2012). *Εκπαίδευση εργαζομένων στην Εκπαίδευση ενηλίκων. Σχεδιασμός, υλοποίηση και αξιολόγηση προγραμμάτων Διά Βίου Εκπαίδευσης*. Αθήνα: ΙΝΕ/ΓΣΕΕ.
- Κόκκος, Α. (2008α). *Εισαγωγή στην Εκπαίδευση Ενηλίκων. Θεωρητικές Προσεγγίσεις*. Τόμος Α. Πάτρα: ΕΑΠ.
- Κόκκος, Α. (2008β). Οι εκπαιδευτικές τεχνικές. Στο Δ. Βαϊκούση, Ι. Βαλάκας, Ε. Γιαννακοπούλου, Ι. Γκιάστας, Α. Κόκκος & Α. Τσιμπουκλή, *Εισαγωγή στην Εκπαίδευση Ενηλίκων: Εκπαιδευτικές Μέθοδοι, Ομάδα Εκπαιδευόμενων* (Τόμος Δ, 17-89). Πάτρα: ΕΑΠ.
- Κόκκος, Α. (2005α). *Μεθοδολογία Εκπαίδευσης Ενηλίκων. Θεωρητικό πλαίσιο και προϋποθέσεις μάθησης*. Τόμος Α'. Πάτρα: ΕΑΠ.
- Κόκκος, Α. (2005β). *Μεθοδολογία Εκπαίδευσης Ενηλίκων. Εκπαιδευτικές Μέθοδοι*. Τόμος Β'. Πάτρα: ΕΑΠ.
- Κόμης, Ι. Β., (2004). *Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των επικοινωνιών*. Αθήνα: Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.
- Κουστουράκης, Γ., Λιακοπούλου, Φ. & Παναγιωτακόπουλος, Χ. (2015). Η αξιοποίηση των μαζικών ανοικτών διαδικτυακών μαθημάτων (MOOCs) από το ΕΑΠ: Ποιοτική έρευνα σε μέλη ΔΕΠ του ιδρύματος. Στο Α. Λιοναράκης & συν. (επιμ.), *Πρακτικά 8ου Διεθνούς Συνεδρίου για την Ανοικτή και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση «Καινοτομία και Έρευνα», 7-8 Νοεμβρίου 2015* (Τόμος 1, Μέρος Α, σελ. 1-15). Αθήνα: Ελληνικό Δίκτυο Ανοικτής και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης.
- Λευθεριώτου, Π. (2010). Ο ρόλος και η εκπαίδευση των εκπαιδευτών ενηλίκων στην Ελλάδα: Ιστορική αναδρομή και σύγχρονη πραγματικότητα. Στο Δ. Βεργίδης & Α. Κόκκος (επιμ.), *Εκπαίδευση Ενηλίκων: Διεθνείς Προσεγγίσεις και Ελληνικές Διαδρομές* (σελ. 271-305). Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Ματραλής, Χ. (1998α). Εκπαίδευση από απόσταση. Στο Α. Κόκκος, Α. Λιοναράκης & Χ. Ματραλής, (επιμ.), *Ανοικτή και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση, Θεσμοί και Λειτουργίες* (Τόμος Α, σελ. 41-46). Πάτρα: ΕΑΠ.
- Ματραλής, Χ. (1998β). Πώς η εκπαίδευση από απόσταση εξυπηρετεί την ανοικτή εκπαίδευση. Στο Α. Κόκκος, Α. Λιοναράκης & Χ. Ματραλής, (επιμ.), *Ανοικτή και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση, Θεσμοί και Λειτουργίες* (Τόμος Α, σελ. 59-62). Πάτρα: ΕΑΠ.

- Οικονόμου, Χ. (2017). Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση στο πλαίσιο της μη τυπικής εκπαίδευσης και μάθησης: Διερεύνηση των απόψεων και στάσεων εκπαιδευομένων που συμμετείχαν σε προγράμματα επιμόρφωσης/κατάρτισης εξ αποστάσεως/μικτής εκπαίδευσης του Ινστιτούτου Εργασίας της ΓΣΕΕ. *Ανοικτή Εκπαίδευση: Το περιοδικό για την Ανοικτή και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία*, 13(2), 17-34. doi: <https://doi.org/10.12681/jode.11504>.
- Παυλή – Κορρέ, Μ. & Λευθεριώτου, Π. (2020). *Σχεδιασμός προγραμμάτων μη τυπικής εκπαίδευσης ενηλίκων δια ζώσης εκπαίδευσης και ηλεκτρονικής μάθησης*. Αθήνα: Ύψιλον.
- Πόρποδας, Κ. (1996). *Γνωστική Ψυχολογία: Η Διαδικασία της μάθησης*. Τόμος Α. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Robson, C. (2010). *Η έρευνα του πραγματικού κόσμου. Ένα μέσον για κοινωνικούς επιστήμονες και επαγγελματίες ερευνητές*. Αθήνα: Gutenberg.
- Rogers, A. (1999). *Η εκπαίδευση ενηλίκων*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Τζιμογιάννης, Α. (2017). *Ηλεκτρονική μάθηση. Θεωρητικές προσεγγίσεις και εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί*. Αθήνα: Κριτική.
- Τζωτζου, Μ. (2014). *Θεωρία και πράξη της εξατομικευμένης μάθησης στην ανοικτή και εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Η περίπτωση του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου*. Αθήνα: Bookstars.
- Τσιμπουκλή, Α. & Φίλλιπς, Ν. (2010). *Εκπαίδευση εκπαιδευτών ενηλίκων: πρόγραμμα εκπαίδευσης από απόσταση διάρκειας 100 ωρών*. Αθήνα: Υπουργείο Εθνικής Παιδείας, Διά Βίου Μάθησης και Θρησκευμάτων & ΙΔΕΚΕ.
- Τσώνη, Ρ., Σύψας, Α. & Παγγέ, Τ. (2015). Απόψεις ομάδας φοιτητών για την εκπαιδευτική διάσταση του κοινωνικού δικτύου Facebook. Στο Α. Λιοναράκης & συν. (επιμ.), *Πρακτικά 8ου Διεθνούς Συνεδρίου για την Ανοικτή και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση «Καινοτομία και Έρευνα»*, 7-8 Νοεμβρίου 2015 (Τόμος 1, Μέρος Β, σελ. 133-140). Αθήνα: Ελληνικό Δίκτυο Ανοικτής και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης.
- Φωτόπουλος, Ν. & Ζάγκος, Χ. (2016). *Διά βίου μάθηση, πιστοποίηση προσόντων και διασφάλιση ποιότητας: Όψεις και διερεύνηση της ευρωπαϊκής εμπειρίας*. Αθήνα: Ινστιτούτο ΓΣΕΕ.

Ξερόγλωσση βιβλιογραφία

- Aluko, R. F., Hendrikz, J. & Fraser, W. J. (2011). Transactional distance theory and total quality management in open and distance learning. *Africa Education Review*, 8(1), 115-132. DOI: 10.1080/18146627.2011.586155.
- Anderson, T. & Dron, J., (2011). Three Generations of Distance Education Pedagogy. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 12(3), 80-97.
- Andersson, P., Kopsen, S., Larson, A. & Milana, M. (2013). Qualification paths of adult educators in Sweden and Denmark. *Studies in Continuing Education*, 35(1), 102-118. DOI: 10.1080/0158037X.2012.712036.
- Avouris, N., Komis, V. & Garofalakis, J. (2015). Open courses in a Greek higher education institution: faculty views and attitudes. Στο Α. Λιοναράκης & συν. (επιμ.), *Πρακτικά 8ου Διεθνούς Συνεδρίου για την Ανοικτή και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση «Καινοτομία και Έρευνα»*, 7-8 Νοεμβρίου 2015 (Τόμος 1, Μέρος Α, σελ. 82-88). Αθήνα: Ελληνικό Δίκτυο Ανοικτής και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης.
- Bloom, B. (1956). *Taxonomy of educational objectives: Handbook I, Cognitive Domain*. New York: McKay Publishers.
- De Wener, B., Van Keer, H., Schellens, T. & Valcke, M. (2007). Applying multilevel modelling to content analysis data: Methodological issues in the study of role assignment in asynchronous discussion groups. *Learning and Instruction*, 17(4), 436-447.
- Dick, W. & Carey, L. (2000). *The Systematic Design of Instruction*. Glenview, IL: Scott, Foresman, and Company.
- Gagné, R. M. (1985). *The conditions of learning*. New York: Holt, Rinehart & Wilson.
- Gagné, R. M. (1965). *The conditions of learning and theory of instruction (1st ed.)*. New York, NY: Holt, Rinehart & Winston.
- Keegan, D. (1996). *Foundations of distance education* (3rd ed.). London: Routledge.
- Kenny, R.F., Zhang Z., Schwier, R.A., & Campbell, K. (2005). A review of what instructional designers do: Questions answered and questions not asked. *Canadian Journal of Learning and Technology*, 31(1), 9 - 26.
- Larson, M. & Lockee, B. (2009). Preparing instructional designers for different career environments: A case study. *Education Technology Research Development*, 57(1), 1-24. DOI 10.1007/s11423-006-9031-4.
- Lionarakis, A., Panagiotakopoulos, C. & Xenos, M. (2005). Open and distance learning:

- tools of information and communication technologies for effective learning. Στο Α. Λιοναράκης (επιμ.), *Ανοικτή και Εξ αποστάσεως Εκπαίδευση, Παιδαγωγικές και Τεχνολογικές Εφαρμογές* (σελ. 81-92). Πάτρα: ΕΑΠ.
- Loureiro, A.P.F. & Correia, A.F.A. (2010). The official knowledge and adult education agents: An ethnographic study of the adult education team of a local development oriented nongovernmental organization in the north of Portugal. *Adult Education Quarterly*, 60(5), 419- 437. DOI: 10.1177/0741713610363016.
- Mager, R. F. (1984). *Preparing instructional objectives*. Belmont, California: Pitman Learning.
- Merrill, M. D., Li, Z., & Jones, M. K. (1991). Second generation instructional design (ID2). *Educational Technology*, 30(2), 7-14.
- Moore, M.G. (1989). Three types of interaction. *American Journal of Distance Education*, 3(2), 1-6.
- Newberry, M. (2014). Teacher educator identity development of the nontraditional teacher educator. *Studying Teacher Education*, 10(2), 163-178. DOI: 10.1080/17425964.2014.903834.
- Ozdileka, Z. & Robeck, E. (2009). Operational priorities of instructional designers analyzed within the steps of the Addie instructional design model. *Procedia, Social and Behavioral Sciences*, 1, 2046–2050.
- Race, P. (1999). *Το εγχειρίδιο της Ανοικτής Εκπαίδευσης*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Reiser, R.A. (2002). *Trends and issues in instructional design and technology*. Upper Saddle River. NJ: Merrill Prentice Hall.
- Richey, R. C., Fields, D. C., & Foxon, M. (2001). *Instructional design competencies: The standards (3rd ed.)*. Syracuse, NY: ERIC Clearinghouse.
- Rozitis, C. (2017). Instructional design competencies for online high school teachers modifying their own courses. *Technology Trends*, 61, 428–437.
- Scanlon, E., McAndrew, P. & O'Shea, T. (2015). Designing for educational technology to enhance the experience of learners in distance education: how open educational resources, learning design and MOOCS are influencing learning. *Journal of Interactive Media in Education*, 1(6), 1-9. DOI: <http://doi.org/10.5334/jime.al>
- Schwier, R., Hill, J., Wager, W., & Spector, J. M. (2006). Where have we been and where are we going? Limiting and liberating forces in IDT. In M. Orey, J. McLendon, & R.

- Branch (Eds.), *Educational Media and Technology Yearbook* (pp. 75-96). Westport, CT: Libraries Unlimited.
- Schwier, R. & Wilson, J. (2010). Unconventional roles and activities identified by instructional designers. *Contemporary Educational Technology*, 1(2), 134-147.
- Sharif, A. & Cho, S. (2015). 21st-Century Instructional Designers: Bridging the Perceptual Gaps between Identity, Practice, Impact and Professional Development. *RUSC, Universities and Knowledge Society Journal*, 12(3). Retrieved (20/04/2021) from: <https://rusc.uoc.edu/rusc/ca/index.php/rusc/article/view/v12n3-sharif-cho/2658.html>.
- Shunk, H. D. (2010). *Θεωρίες Μάθησης. Μια εκπαιδευτική προσέγγιση*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Siemens, G. (2005). A learning theory for the digital age. *Instructional Technology and Distance Education*, 2(1), 3-10.
- Skinner, B. F. (1954). The science of learning and the art of teaching. *Harvard Educational Review*, 24, 86-97.
- Sugar, W. & Moore, R. (2015). Documenting current instructional design practices: towards a typology of instructional designer activities, roles, and collaboration. *The Journal of Applied Instructional Design*, 5(1), 51-59.

Παράρτημα 1: «Επιστολή Συγκατάθεσης στην Έρευνα» προς την εταιρεία

Θέμα: ΔΕ: ΕΠΙΣΤΟΛΗ ΣΥΓΚΑΤΑΘΕΣΗΣ ΣΤΗΝ ΕΡΕΥΝΑ

ΕΠΙΣΤΟΛΗ ΣΥΓΚΑΤΑΘΕΣΗΣ ΣΤΗΝ ΕΡΕΥΝΑ

ΤΙΤΛΟΣ ΕΡΕΥΝΑΣ: Το προφίλ και ο ρόλος των σχεδιαστών προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning). Η μελέτη σε έναν οργανισμό Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΦΟΡΕΑΣ: ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΑΝΟΙΚΤΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ

ΟΝΟΜΑ ΥΠΕΥΘΥΝΟΥ ΕΡΕΥΝΑΣ: ΧΡΙΣΤΙΝΑ ΚΑΡΡΑ

ΟΝΟΜΑ ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑΣ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑΣ: ΒΙΒΙΑΝ ΓΑΛΑΤΑ

Αγαπητοί κύριοι και κυρίες,

Με την παρούσα-επιστολή θα ήθελα να σας ενημερώσω σχετικά με τη διεξαγωγή έρευνας, η οποία πραγματοποιείται στο πλαίσιο του Μεταπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών «Εκπαίδευση Ενηλίκων» του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου. Προς τούτο προσκαλείστε να συμμετέχετε στην έρευνα που έχει ως βασικό στόχο την καταγραφή του προφίλ και του ρόλου των σχεδιαστών προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning).

Οι συνεντεύξεις που θα πραγματοποιηθούν θα είναι ατομικές, ανώνυμες, εμπιστευτικές και θα αξιοποιηθούν μόνο για ερευνητικούς σκοπούς. Ένεκα προληπτικών μέτρων κατά της πανδημίας, οι ερωτήσεις θα αποσταλούν ηλεκτρονικά στους συμμετέχοντες (εργαζόμενους στην Εταιρεία). Προκειμένου για την πολύτιμη προσφορά σας στην εν λόγω έρευνα να είναι συμμορφούμενη με τη νομοθεσία για τη διασφάλιση των Προσωπικών σας Δεδομένων, απαιτείται η εκ των προτέρων χορήγηση έγκρισής σας για την πρόσβαση στους χώρους της Εταιρείας για την διενέργεια συνεντεύξεως με τους εργαζομένους που ειδικεύονται στο σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) και την καταγραφή των ηλεκτρονικών τους διευθύνσεων. Οι συνεντεύξεις θα μαγνητοφωνηθούν και θα απομαγνητοφωνηθούν προκειμένου, εφόσον το επιθυμούν, να έχουν πρόσβαση στις απαντήσεις τους με την ολοκλήρωση της διαδικασίας.

Εν αναμονή της εγκριτικής σας απάντησης.

Σας ευχαριστώ εκ των προτέρων.

Με εκτίμηση,

Χριστίνα Καρρά

E-mail:.....

Τηλέφωνο:

Παράρτημα 2: «Επιστολή Συγκατάθεσης στην Έρευνα» προς τους εργαζόμενους

ΕΠΙΣΤΟΛΗ ΣΥΓΚΑΤΑΘΕΣΗΣ ΣΤΗΝ ΕΡΕΥΝΑ

ΤΙΤΛΟΣ ΕΡΕΥΝΑΣ: *Το προφίλ και ο ρόλος των σχεδιαστών προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning). Η μελέτη σε έναν οργανισμό Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης*

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΦΟΡΕΑΣ: ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΑΝΟΙΚΤΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ

ΟΝΟΜΑ ΥΠΕΥΘΥΝΟΥ ΕΡΕΥΝΑΣ: ΧΡΙΣΤΙΝΑ ΚΑΡΡΑ

ΟΝΟΜΑ ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑΣ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑΣ: BIBIAN ΓΑΛΑΤΑ

Αγαπητέ συνάδελφε,

Η έρευνα, στην οποία καλείστε να συμμετέχετε, έχει ως βασικό στόχο την καταγραφή του προφίλ και του ρόλου των σχεδιαστών προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning). Η έρευνα πραγματοποιείται στο πλαίσιο του Μεταπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών «Εκπαίδευση Ενηλίκων» του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου.

Οι συνεντεύξεις που θα πραγματοποιηθούν θα είναι ατομικές, ανώνυμες, εμπιστευτικές και προαιρετικές και θα χρησιμοποιηθούν μόνο για ερευνητικούς σκοπούς. Η διάρκεια της κάθε συνέντευξης υπολογίζεται στα 30-35 λεπτά περίπου. Οι συνεντεύξεις θα μαγνητοφωνηθούν και θα απομαγνητοφωνηθούν και θα έχετε πρόσβαση στις απαντήσεις σας, με την ολοκλήρωση της διαδικασίας. Προκειμένου για την πολύτιμη προσφορά σας στην εν λόγω έρευνα να είναι συμμορφούμενη με τη νομοθεσία για τη διασφάλιση των Προσωπικών σας Δεδομένων, απαιτείται η εκ των προτέρων χορήγηση έγκρισής σας για την πρόσβαση φυσικά ή ηλεκτρονικά στους χώρους εργασίας σας για τη διενέργεια συνεντεύξεως και την καταγραφή των ηλεκτρονικών σας διευθύνσεων.

Σας ευχαριστώ εκ των προτέρων.

Με εκτίμηση,

Χριστίνα Καρρά

E-mail:

Παράρτημα 3: «Οδηγός Συνέντευξης»

Α. Δημογραφικά χαρακτηριστικά:

- Φύλο
- Ηλικία
- Εκπαιδευτικό επίπεδο
- Επαγγελματική εμπειρία στο σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning)
- Επαγγελματική ιδιότητα στην υπό μελέτη εταιρεία
- Έτη προϋπηρεσίας στην υπό μελέτη εταιρεία

Β. Εκπαιδευτικό προφίλ και δεξιότητες

- Ποιο είναι το εκπαιδευτικό επίπεδο που θεωρείτε ότι επαρκεί για το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning); (π.χ. απόφοιτος λυκείου, τριτοβάθμια εκπαίδευση, μεταπτυχιακός/διδακτορικός τίτλος); Για ποιους λόγους;
- Ποιες γνώσεις θεωρείτε ότι πρέπει να διαθέτει κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning);
- Από ποιο εκπαιδευτικό πεδίο θεωρείτε ότι μπορεί να προέρχεται κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning); (π.χ. παιδαγωγικά, φιλολογία, πληροφορική, κοινωνικών επιστημών, κ.α.);
- Ποιες δεξιότητες θεωρείτε ότι πρέπει να διαθέτει κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning);
- Χρειάζεται να γνωρίζει κάποιο ειδικό λογισμικό κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning);

Γ. Μέθοδοι μάθησης

- Με ποιες μεθόδους θεωρείτε ότι μπορούν οι ενήλικοι να μάθουν αποτελεσματικά στο πλαίσιο της ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning);
- Ποιες μέθοδοι μάθησης χρησιμοποιούνται στο σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning); (π.χ. μέθοδοι όπως ερωτήσεις-απαντήσεις, καταιγισμός ιδεών, μελέτες περίπτωσης, παιχνίδια, άλλες δραστηριότητες);

Δ. Τρόπος και εργαλεία σχεδιασμού

- Ποια είναι η διαδικασία με την οποία γίνεται ο σχεδιασμός προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning);
- Υπάρχει κάποιο μοντέλο που χρησιμοποιείται στο σχεδιασμό (π.χ. ADDIEM);
- Ποια είναι τα στοιχεία που πρέπει να έχει στη διάθεσή του κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning);
- Πόσο χρόνο χρειάζεται κάποιος για να σχεδιάσει ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning);
- Ποια είναι τα εργαλεία που χρησιμοποιεί κάποιος για να σχεδιάσει ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning); (π.χ. οπτικοακουστικά μέσα, παραδείγματα, ερωτήσεις, κτλ)

Ε. Συμβατικές και e-μορφές σχεδιασμού εκπαιδευτικών προγραμμάτων

Είναι γεγονός ότι κατά την ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση υπάρχει φυσική απόσταση ανάμεσα στον εκπαιδευόμενο και στον εκπαιδευτή.

- Ποιες άλλες διαφορές εντοπίζετε στο σχεδιασμό ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) και στο σχεδιασμό προγραμμάτων για ενήλικους που σχεδιάζονται για να υλοποιηθούν με το συμβατικό τρόπο;
- Υπάρχουν διαφορές που σχετίζονται με το προφίλ του σχεδιαστή (γνώσεις, εμπειρία, κτλ); Αν ναι, αναφέρετε κάποιες.

- Υπάρχουν διαφορές που σχετίζονται με το ρόλο του σχεδιαστή; Αν ναι, αναφέρετε κάποιες.
- Ποιες διαφορές υπάρχουν στις αξιοποιούμενες μεθόδους μάθησης;
- Ποιες διαφορές υπάρχουν στον τρόπο και στα εργαλεία σχεδιασμού;

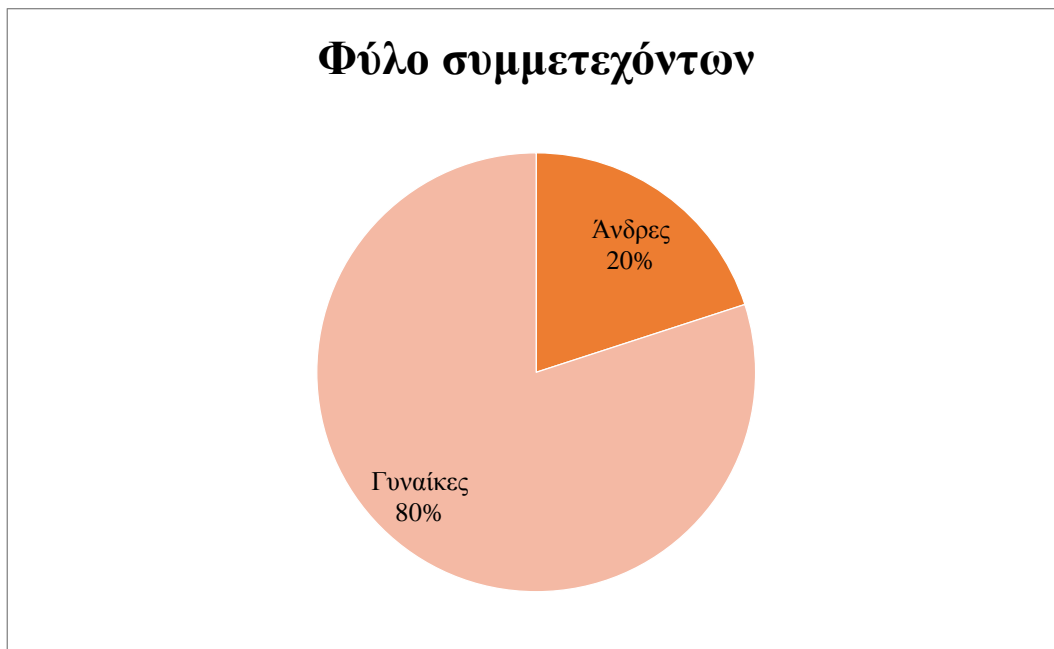
Σας ευχαριστώ πολύ για τη συμμετοχή σας.

Με εκτίμηση,

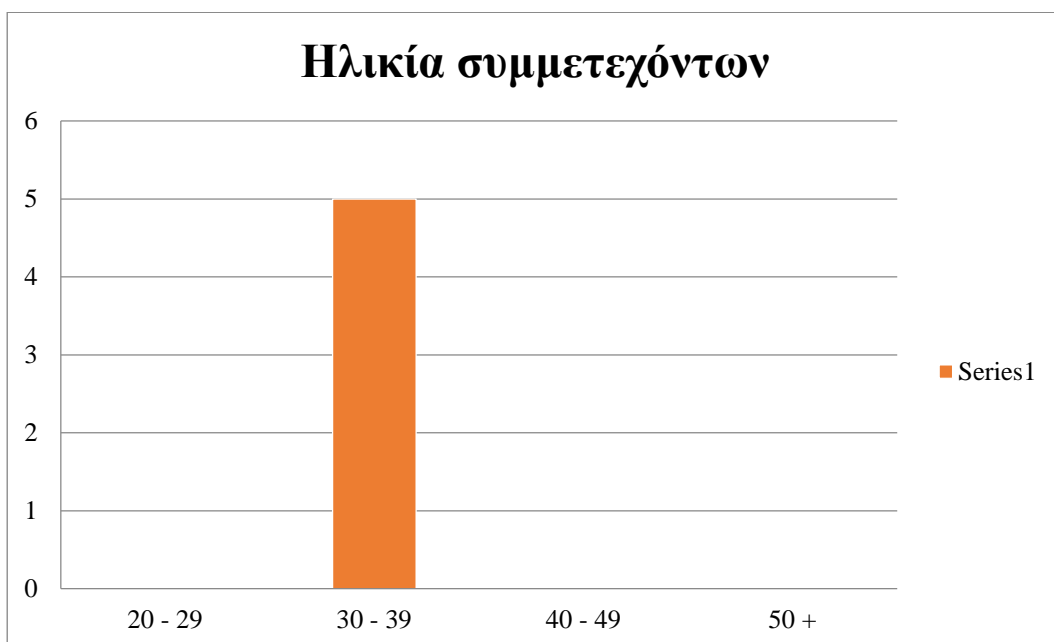
Χριστίνα Καρρά

Παράρτημα 4: Γραφήματα αποτελεσμάτων

Α. Δημογραφικά χαρακτηριστικά

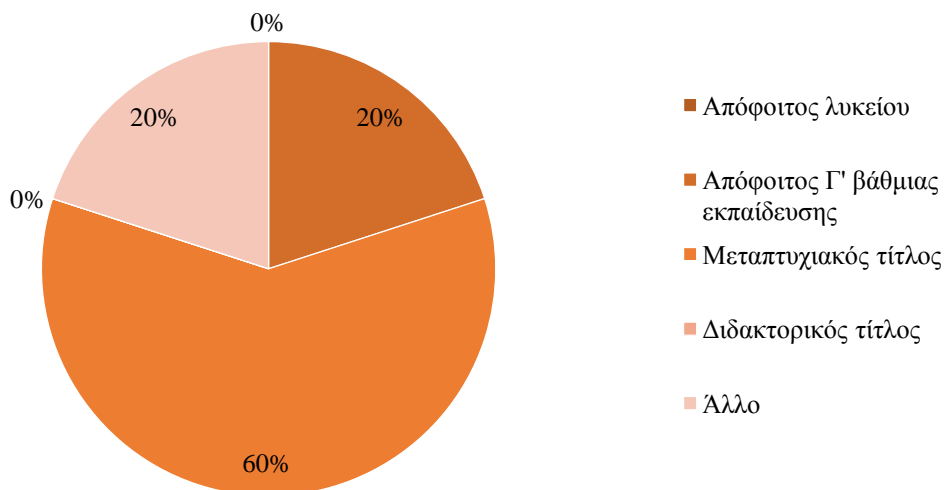


Γράφημα 1: Φύλο συμμετεχόντων



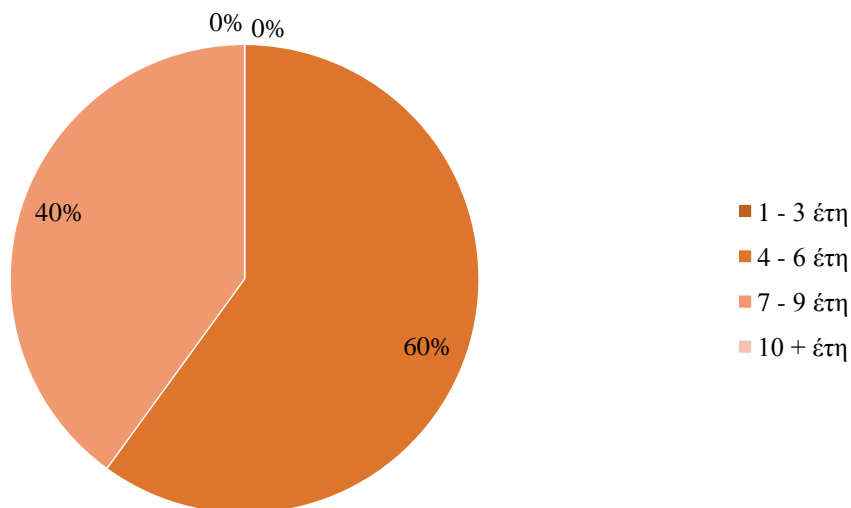
Γράφημα 2: Ηλικία συμμετεχόντων

Εκπαιδευτικό επίπεδο συμμετεχόντων

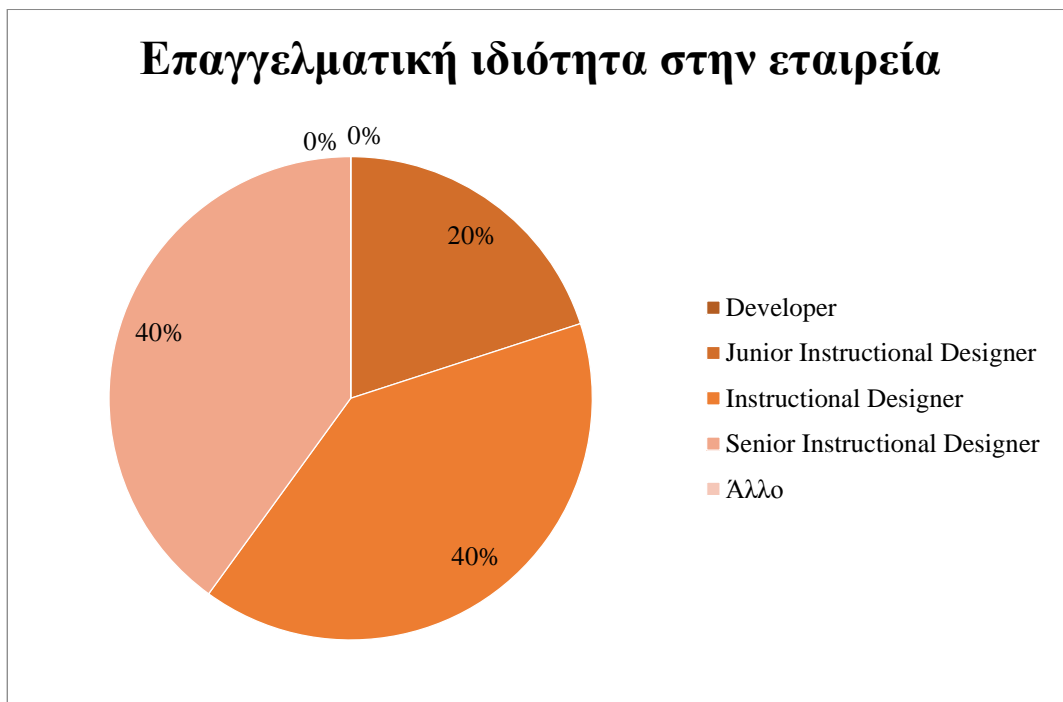


Γράφημα 3: Εκπαιδευτικό επίπεδο συμμετεχόντων

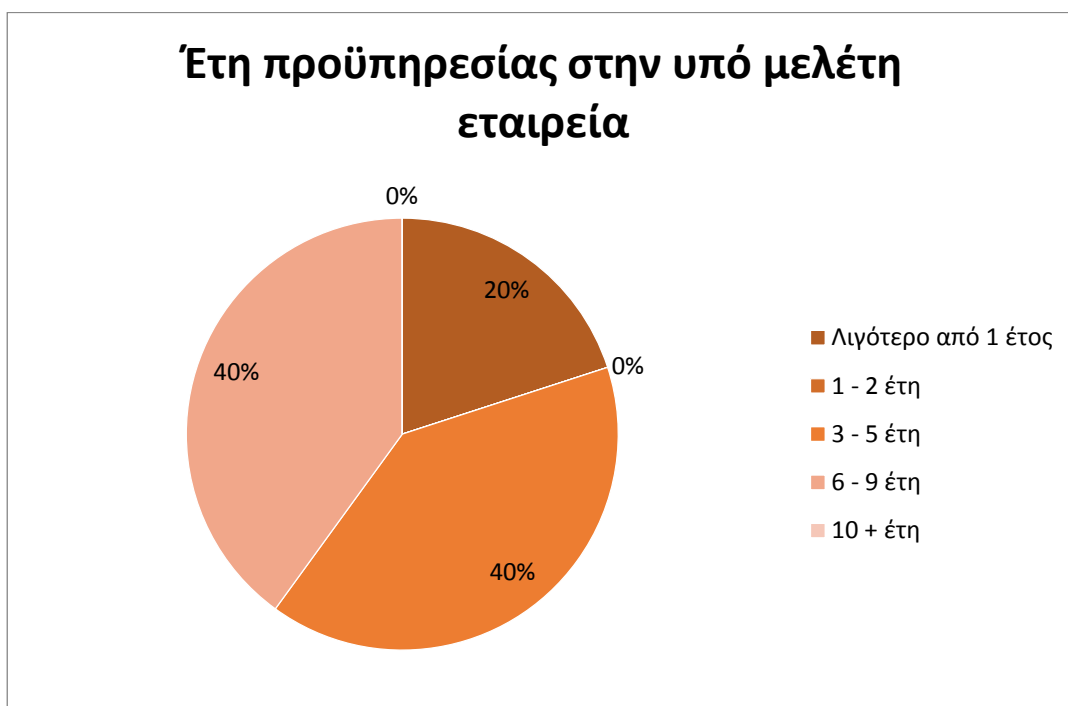
Επαγγελματική Εμπειρία στο Σχεδιασμό



Γράφημα 4: Επαγγελματική εμπειρία στο σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning)

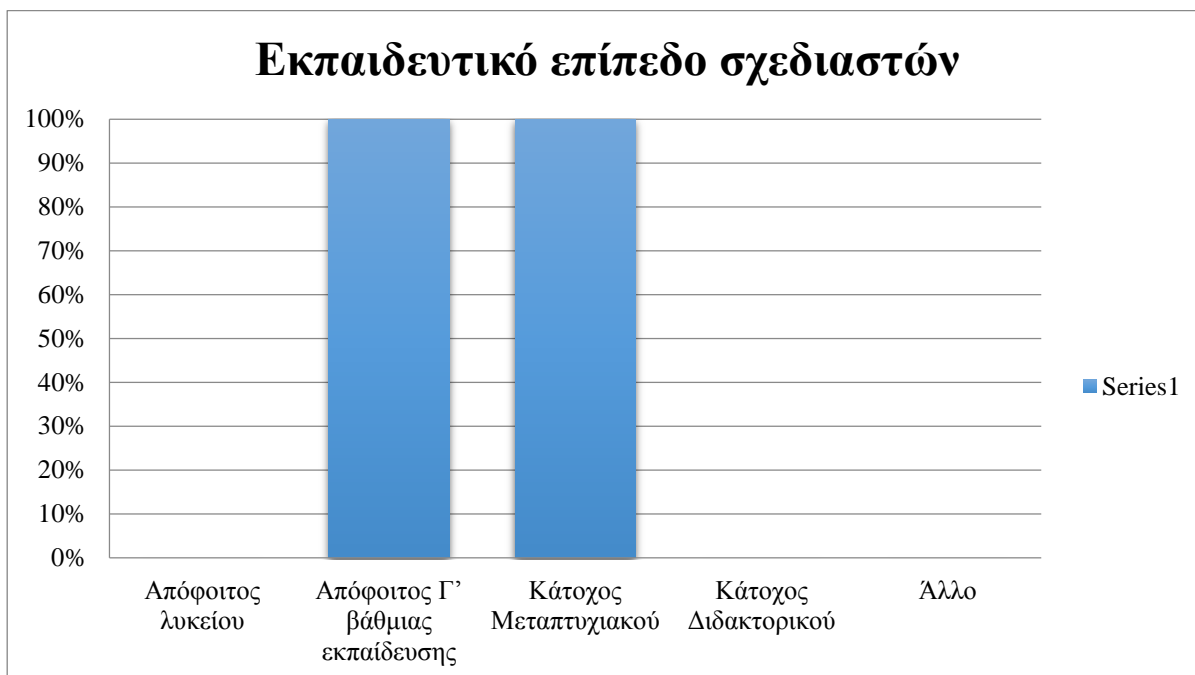


Γράφημα 5: Επαγγελματική ιδιότητα στην υπό μελέτη εταιρεία

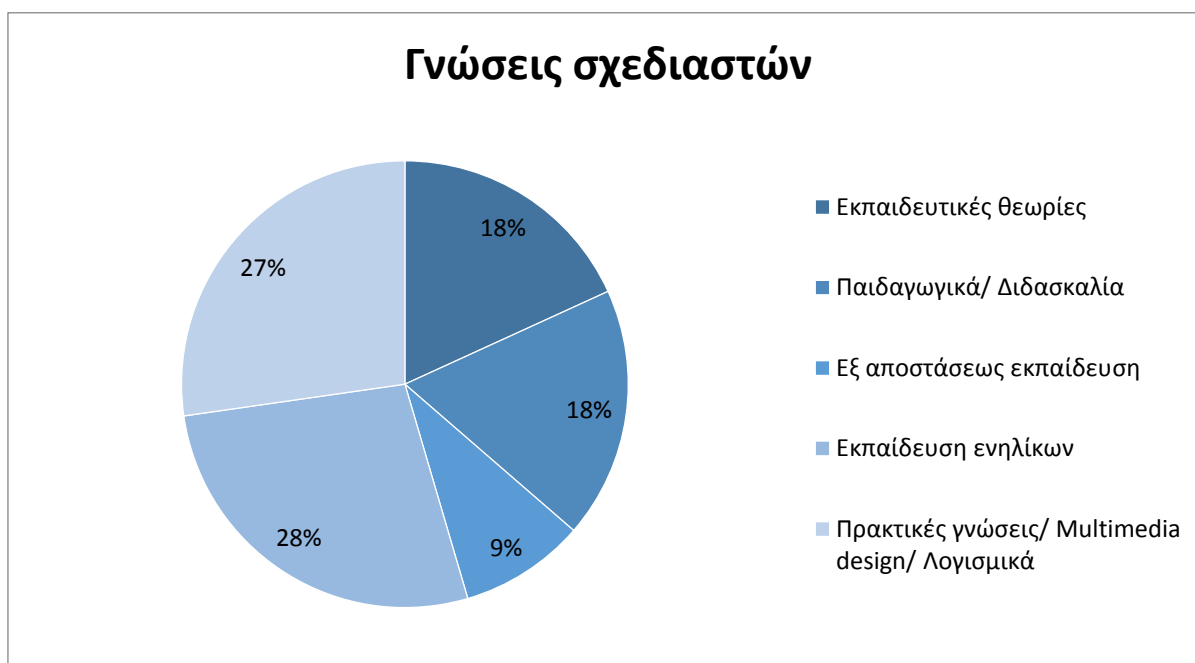


Γράφημα 6: Έτη προϋπηρεσίας στην υπό μελέτη εταιρεία

Β. Εκπαιδευτικό προφίλ και δεξιότητες

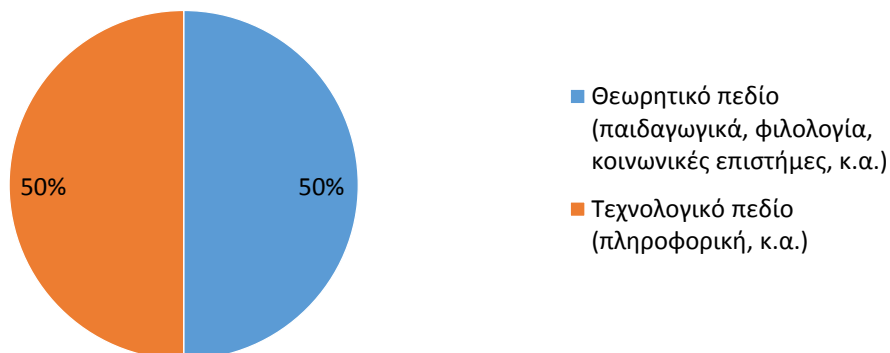


Γράφημα 7: Το εκπαιδευτικό επίπεδο που θεωρούν ότι επαρκεί για το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning)



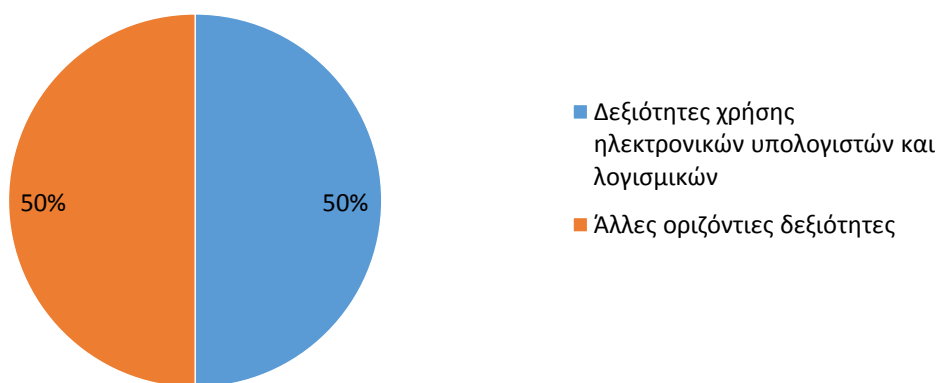
Γράφημα 8: Γνώσεις που πρέπει να διαθέτει κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning)

Το εκπαιδευτικό πεδίο των σχεδιαστών

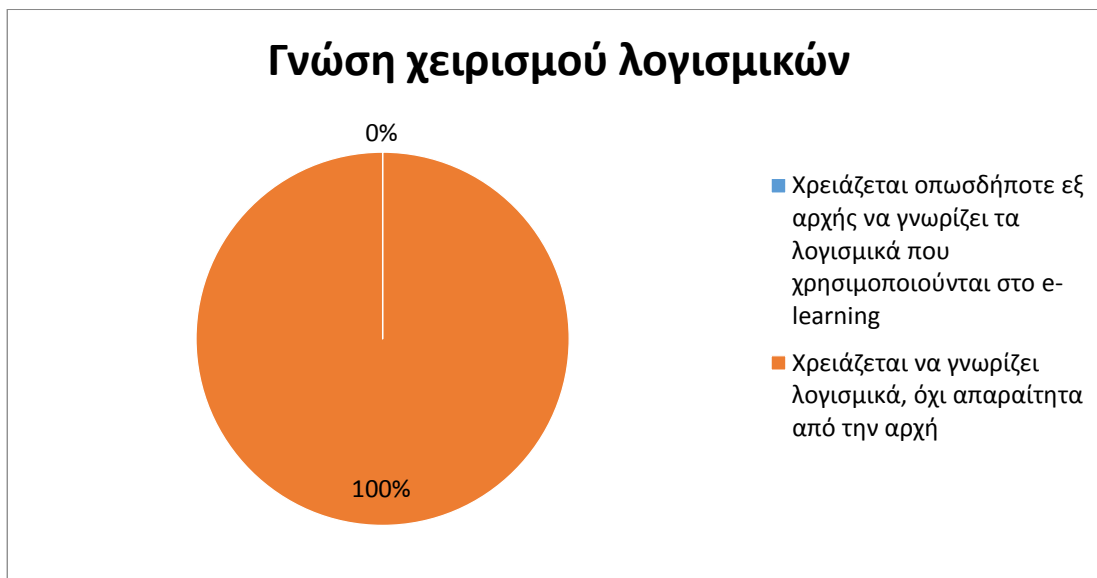


Γράφημα 9: Εκπαιδευτικό πεδίο που μπορεί να προέρχεται κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning)

Δεξιότητες σχεδιαστών

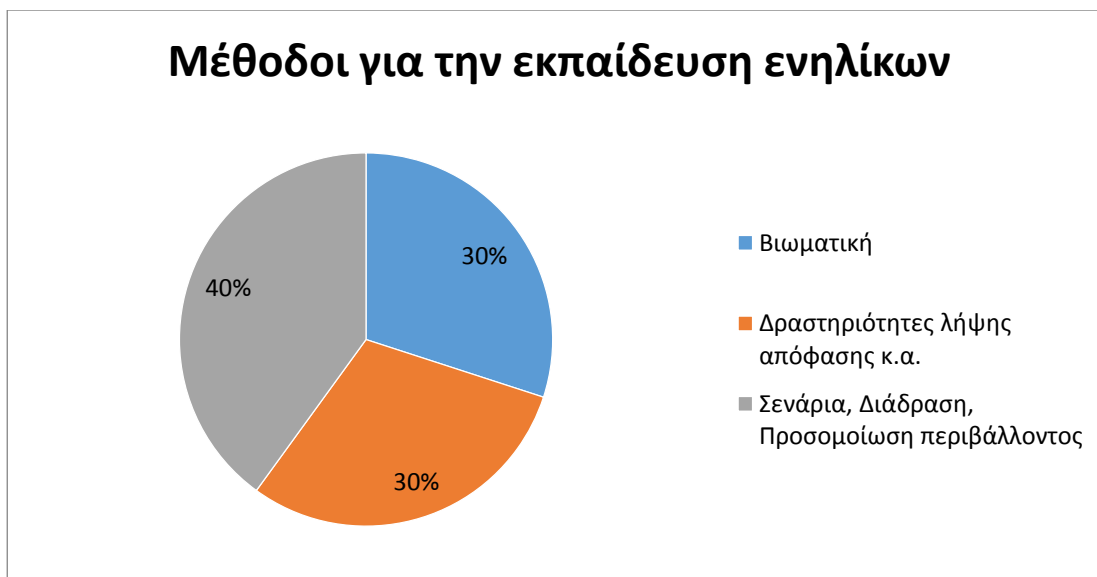


Γράφημα 10: Δεξιότητες που θεωρούν ότι πρέπει να διαθέτει κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning)

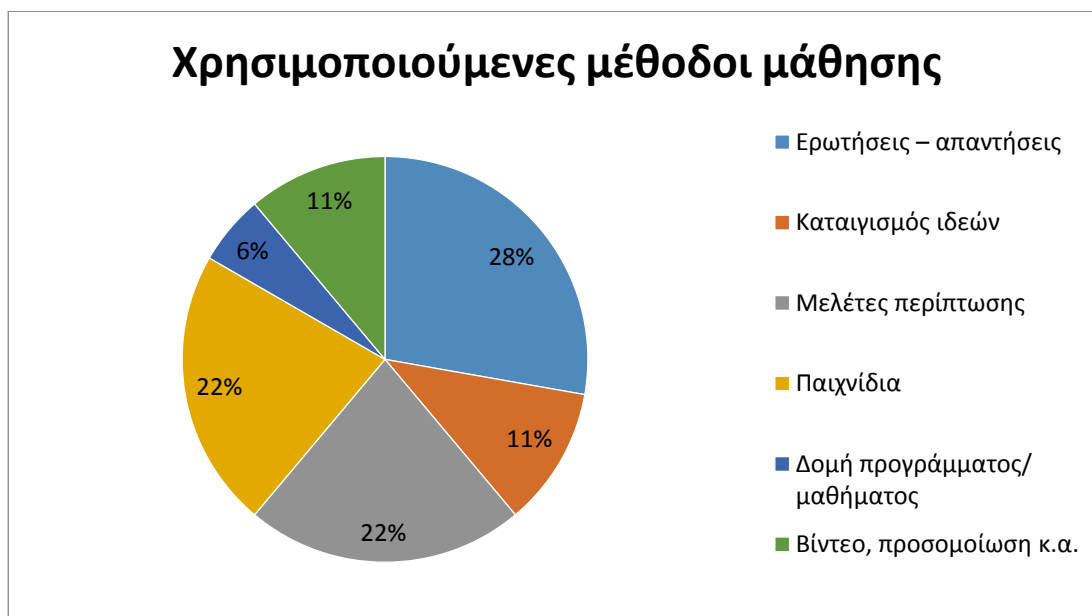


Γράφημα 11: Κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) χρειάζεται να γνωρίζει κάποιο ειδικό λογισμικό

Γ. Μέθοδοι μάθησης



Γράφημα 12: Μέθοδοι με τις οποίες θεωρούν ότι μπορούν οι ενήλικοι να μάθουν αποτελεσματικά στο πλαίσιο της ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning)



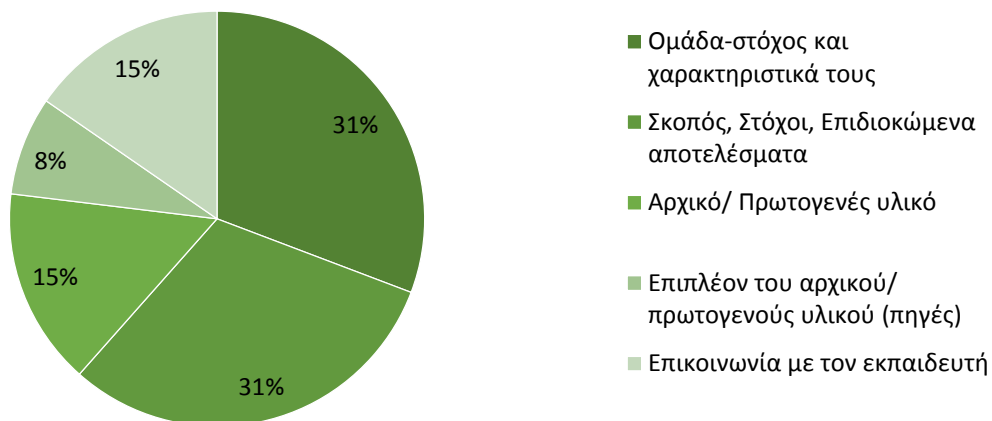
Γράφημα 13: Μέθοδοι μάθησης που χρησιμοποιούνται στο σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning)

Δ. Τρόπος και εργαλεία σχεδιασμού



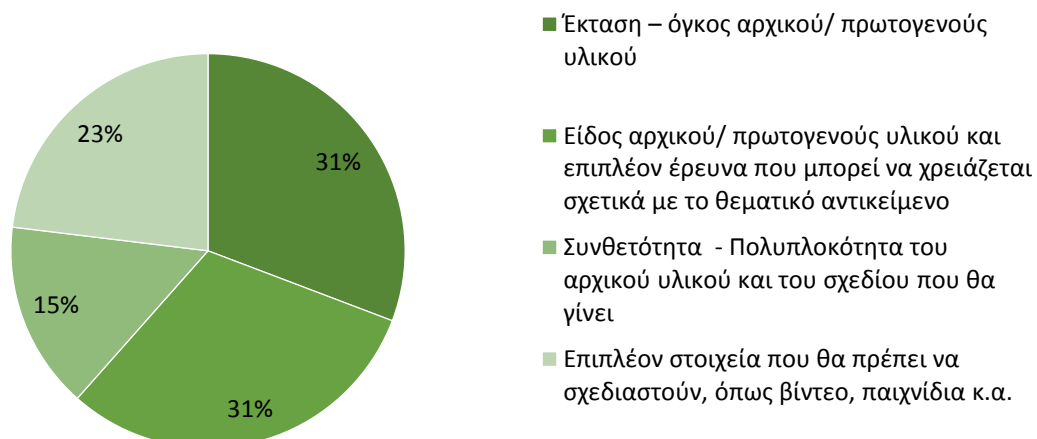
Γράφημα 14: Μοντέλα που χρησιμοποιούνται για το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning)

Διαθέσιμα στοιχεία για το σχεδιασμό

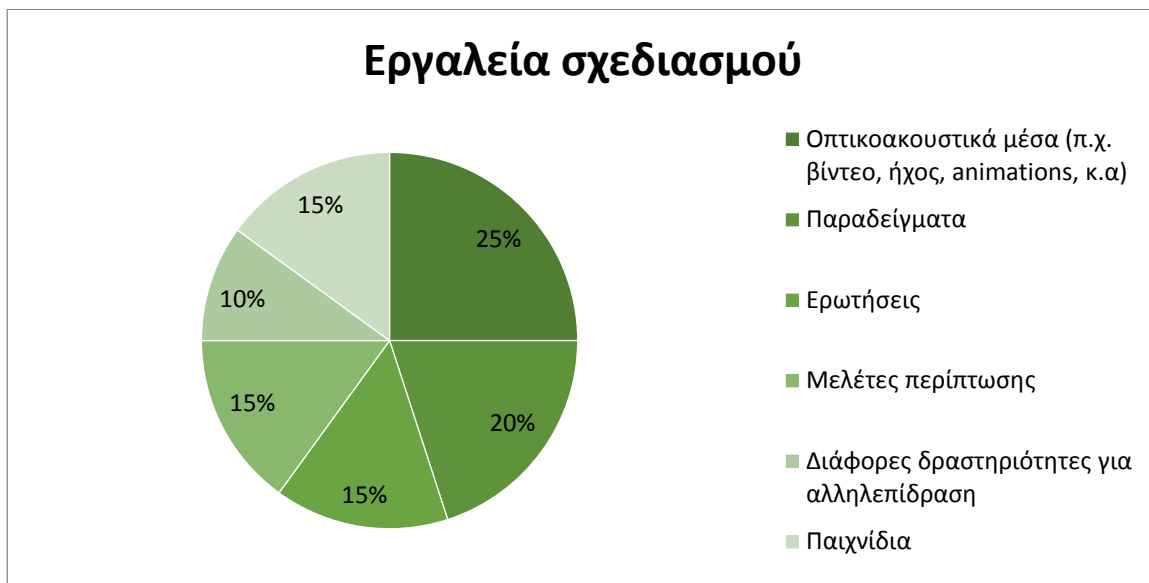


Γράφημα 15: Στοιχεία που πρέπει να έχει στη διάθεσή του κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning)

Παράγοντες που επηρεάζουν το χρόνο σχεδιασμού

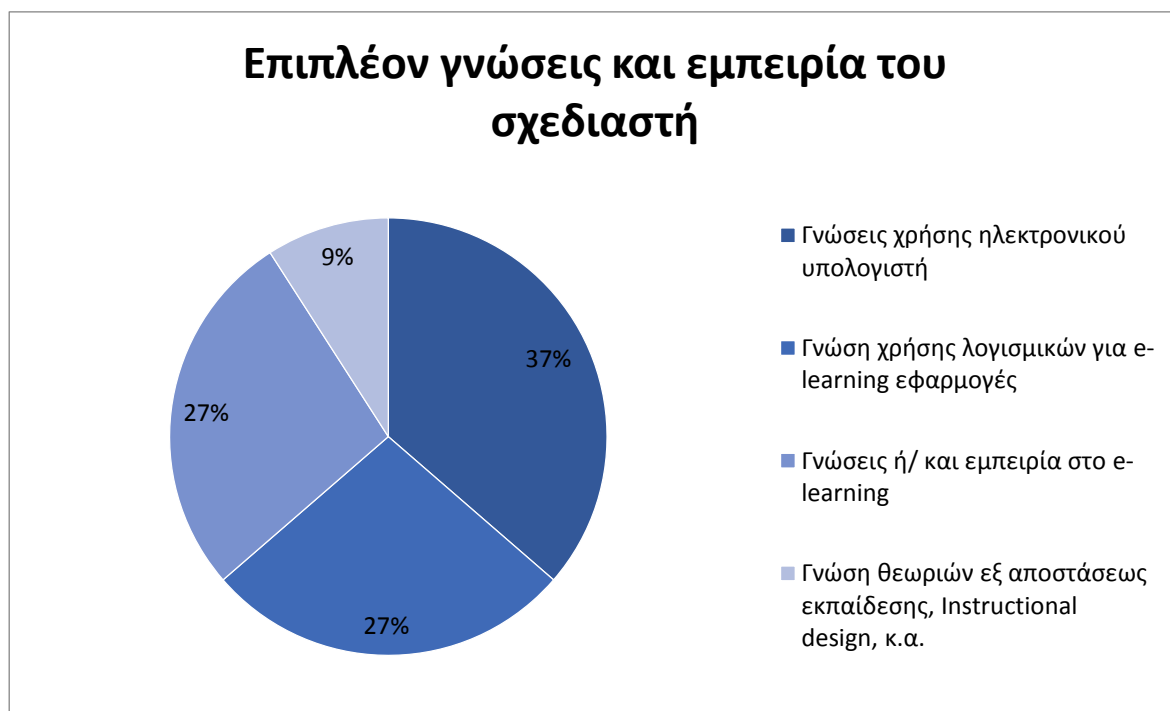


Γράφημα 16: Παράγοντες που επηρεάζουν τον χρόνο που χρειάζεται κάποιος για να σχεδιάσει ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning)



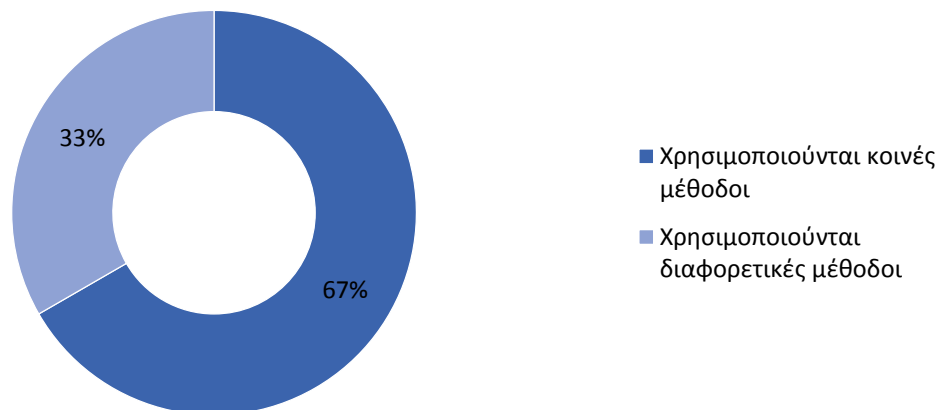
Γράφημα 17: Εργαλεία που χρησιμοποιεί κάποιος για να σχεδιάσει ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning)

Ε. Συμβατικές και e-μορφές σχεδιασμού εκπαιδευτικών προγραμμάτων



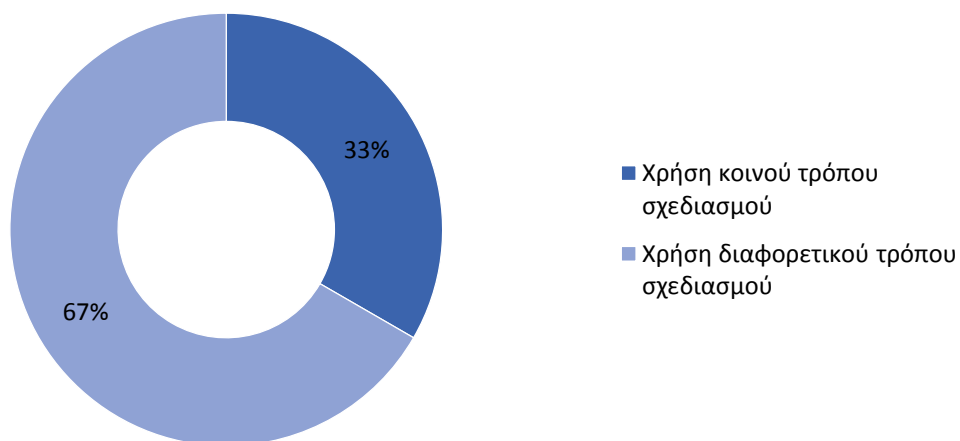
Γράφημα 18: Γνώσεις και εμπειρία που πρέπει επιπλέον να διαθέτει ο σχεδιαστής ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) σε σχέση με τον σχεδιαστή εκπαιδευτικών προγραμμάτων συμβατικής τάξης

Διαφορές στις αξιοποιούμενες μεθόδους

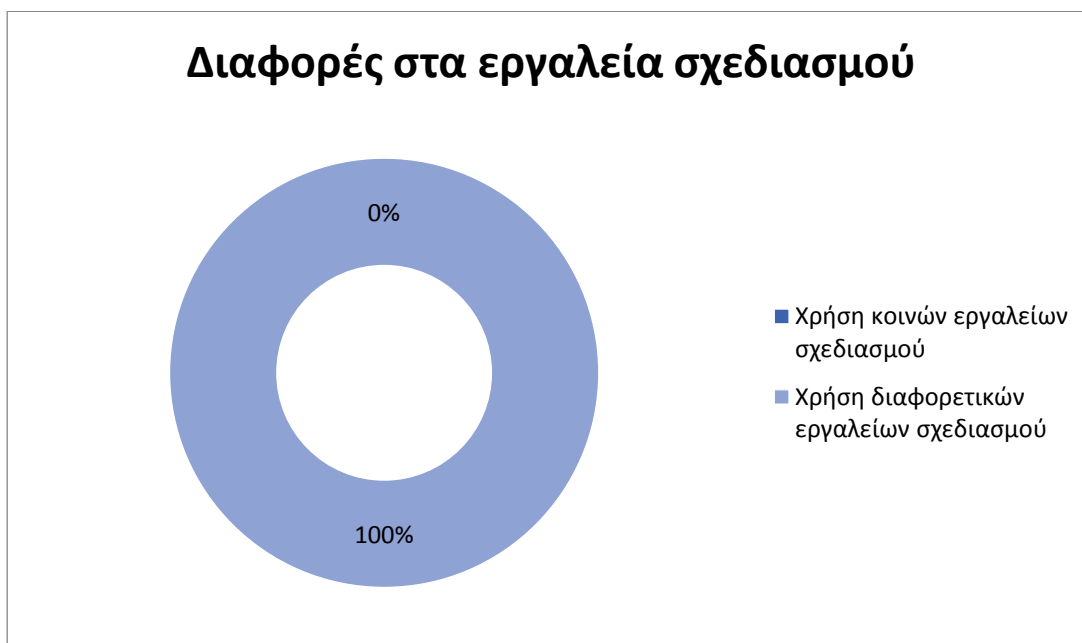


Γράφημα 19: Κατά πόσο υπάρχουν διαφορές στις αξιοποιούμενες μεθόδους στην ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση για ενήλικους (e-learning) και στα εκπαιδευτικά προγράμματα που υλοποιούνται στη συμβατική τάξη

Διαφορές στον τρόπο σχεδιασμού



Γράφημα 20: Κατά πόσο υπάρχουν διαφορές στον τρόπο σχεδιασμού στην ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση για ενήλικους (e-learning) και στα εκπαιδευτικά προγράμματα που υλοποιούνται με συμβατικό τρόπο



Γράφημα 21: Κατά πόσο υπάρχουν διαφορές στα εργαλεία σχεδιασμού στην ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση για ενηλίκους (e-learning) και στα εκπαιδευτικά προγράμματα που υλοποιούνται με συμβατικό τρόπο

Παράρτημα 5: Απομαγνητοφωνημένες συνεντεύξεις

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ Νο1

Ερευνήτρια:

Αγαπητή συνάδελφε,

Η έρευνα, στην οποία καλείστε να συμμετέχετε, έχει ως βασικό στόχο την καταγραφή του προφίλ και του ρόλου των σχεδιαστών προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning). Η έρευνα πραγματοποιείται στο πλαίσιο του Μεταπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών «Εκπαίδευση Ενηλίκων» του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου.

Οι συνεντεύξεις που θα πραγματοποιηθούν θα είναι ανώνυμες, ατομικές, εμπιστευτικές και προαιρετικές και θα χρησιμοποιηθούν μόνο για ερευνητικούς σκοπούς. Η διάρκεια της κάθε συνέντευξης υπολογίζεται στα 30-35 λεπτά περίπου. Οι συνεντεύξεις θα μαγνητοφωνηθούν και θα απομαγνητοφωνηθούν και θα έχετε πρόσβαση στις απαντήσεις σας, εφόσον το επιθυμείτε, με την ολοκλήρωση της διαδικασίας.

Συμφωνείτε με τα παραπάνω;

Συνεντευξιαζόμενος 1: Ναι, συμφωνώ.

Ε: Ωραία, μπορούμε να ξεκινήσουμε, λοιπόν, με κάποια δημογραφικά στοιχεία. Παρακαλώ, να μας πείτε το φύλο, την ηλικία και το εκπαιδευτικό σας επίπεδο.

Σ 1: Ωραία! Είμαι γυναίκα, τριάντα δυο ετών και με ανώτατη εκπαίδευση.

Ε: Προπτυχιακό, μεταπτυχιακό;

Σ 1: Μεταπτυχιακό, δεν το έχω ολοκληρώσει όμως...

Ε: Παρακαλώ, μπορείτε να μας πείτε την επαγγελματική σας εμπειρία στο σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning).

Σ 1: Είναι 6,5 χρόνια.

Ε: Πολύ ωραία! Η επαγγελματική σας ιδιότητα στην υπό μελέτη εταιρεία, πόσα χρόνια;

Σ 1: 6,5 χρόνια στην εταιρεία.

Ε: Ωραία και πόσα έτη έχετε προϋπηρεσία στην υπό μελέτη εταιρεία συνολικά;

Σ 1: Όχι... 6,5 συνολικά, ναι...

E: 6,5 συνολικά και στο instructional design;

Σ 1: Στο instructional design 6,5 απλά έχω περάσει από διάφορα στάδια, από junior μέχρι senior.

E: Ως instructional designer, πόσα έτη;

Σ 1: Σκέτο, χωρίς το junior; [γέλια]

E: Ναι, ναι.

Σ 1: E, πέντε θα έλεγα.

E: Ωραία, ωραία! Συνεχίζουμε, ας περάσουμε στο κομμάτι που έχει να κάνει με το εκπαιδευτικό προφίλ και τις δεξιότητες. Ποιο είναι το εκπαιδευτικό επίπεδο που θεωρείτε ότι επαρκεί για το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning), για παράδειγμα απόφοιτος λυκείου, απόφοιτος τριτοβάθμιας εκπαίδευσης, μεταπτυχιακός, διδακτορικός τίτλος και για ποιους λόγους;

Σ 1: Θα έλεγα ότι θα ήταν καλό... μάλλον, θα ήταν σίγουρα προαπαιτούμενο να είναι απόφοιτος τριτοβάθμιας εκπαίδευσης και θα ήταν καλό να έχει και μία ειδίκευση είτε μεταπτυχιακό τίτλο είτε διδακτορικό στο συγκεκριμένο κομμάτι, καθώς είναι ένα αντικείμενο που χρειάζεται να εμψύσησει κάποιος λίγο περαιτέρω σε σχέση με τις γενικές γνώσεις που μπορεί να έχει κάποιος απόφοιτος λυκείου. Θεωρώ, δηλαδή ότι πρέπει να γίνει μία εξειδικευμένη μελέτη πάνω στο κομμάτι αυτό.

E: Ωραία! Ποιες γνώσεις θεωρείτε ότι πρέπει να διαθέτει κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning);

Σ 1: Σίγουρα να έχει γνώσεις του πώς μαθαίνουν οι ενήλικες, δηλαδή διάφορες θεωρίες μάθησης και διάφορα μοντέλα, στυλ μάθησης και να έχει και στο πρακτικό κομμάτι, πέρα από τις γνώσεις δηλαδή, πέρα από το να το έχει δει θεωρητικά να το έχει δει και σε πρακτικό επίπεδο, ώστε να έχει πάρει feedback κτλ για να μπορέσει να σχεδιάσει ένα τέτοιο πρόγραμμα.

E: Μάλιστα, με ακούτε;

Σ 1: Ναι, ναι ναι.

Ε: Ωραία! Από ποιο εκπαιδευτικό πεδίο θεωρείτε ότι μπορεί να προέρχεται κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning); Για παράδειγμα, από τα παιδαγωγικά, τη φιλολογία, την πληροφορική, τις κοινωνικές επιστήμες, κάποιο άλλο;

Σ 1: Πάλι, ιδανικά θα έλεγα να είναι από κάποιο θεωρητικό, ας πούμε, πεδίο. Ωστόσο, πιστεύω ότι κι από άλλες ειδικότητες θα μπορούσε, αρκεί να έχει μια βάση, όσον αφορά τα παιδαγωγικά και τις θεωρίες μάθησης για να καλύψει αυτό το κομμάτι του πώς μαθαίνουν οι ενήλικες. Οπότε θα μπορούσε να είναι και από διαφορετικά πεδία, από όλα αυτά που αναφέρατε, αλλά να έχει λάβει κάποιες γνώσεις όσον αφορά τα παιδαγωγικά και τις θεωρίες και στυλ μάθησης.

Ε: Μάλιστα, ποιες δεξιότητες θεωρείτε ότι πρέπει να διαθέτει κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning);

Σ 1: Θεωρώ ότι θα πρέπει να έχει σίγουρα δημιουργικότητα, αλλά και ικανότητες διαχείρισης ομάδας, καθώς για ένα e-learning πρόγραμμα απαιτείται η εμπλοκή πολλών διαφορετικών ειδικοτήτων. Time management σίγουρα δεξιότητες, για να μπορέσει να το φέρει εις πέρας και να έχει και κάποιες δεξιότητες όσον αφορά τα ποιο τεχνικά, ας πούμε να ξέρει να χρησιμοποιεί authoring tools για να μπορέσει να φέρει εις πέρας το σχεδιασμό ενός προγράμματος.

Ε: Πολύ ωραία! Χρειάζεται να γνωρίζει, μιας και μιλάμε για λογισμικά, όπως μας είπατε, κάποιο ειδικό λογισμικό αυτός που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning);

Σ 1: Ναι, θα πρέπει κατά τη γνώμη μου, όντως να γνωρίζει κάποια από τα authoring tools που προανέφερα, π.χ. είτε της Articulate το Storyline είτε Captivate, γενικότερα κάποιο authoring tool ώστε, που είναι ειδικά σχεδιασμένα ας πούμε για αυτό το σκοπό, για την ανάπτυξη μαθημάτων e-learning, ώστε να μπορέσει να ασχοληθεί επιτυχώς με το σχεδιασμό των προγραμμάτων αυτών.

Ε: Ωραία, ας περάσουμε τώρα στο κομμάτι που αφορά τις μεθόδους μάθησης. Με ποιες μεθόδους θεωρείτε ότι μπορούν οι ενήλικοι να μάθουν αποτελεσματικά στο πλαίσιο της ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning);

Σ 1: Θα έλεγα, κυρίως με τη βιωματική μάθηση, δηλαδή είτε με κάποια serious games ή με σενάριο, που καλούνται ας πούμε να συμμετάσχουν ενεργά, να συμπεριλαμβάνει μια δραστηριότητα λήψης αποφάσεων... και με το microlearning, γιατί έχουν περιορισμένο χρόνο, οπότε θεωρώ ότι με αυτά τα χαρακτηριστικά, με αυτές τις μεθόδους διευκολύνονται στο να μάθουν καλύτερα και να εμπεδώσουν τη γνώση καλύτερα.

Ε: Ωραία, ποιες μέθοδοι μάθησης τώρα, χρησιμοποιούνται στο σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning); Για παράδειγμα χρησιμοποιούνται μέθοδοι όπως είναι οι ερωτήσεις-απαντήσεις, ο καταιγισμός ιδεών, οι μελέτες περίπτωσης, τα παιχνίδια ή κάποιες άλλες δραστηριότητες;

Σ 1: Ναι, όλα αυτά που αναφέρατε... και οι ερωτήσεις-απαντήσεις και το brainstorming και τα case studies και τα serious games χρησιμοποιούνται ώστε να μάθει καλύτερα ο ενήλικας και πολλές φορές αυτό, με την παρουσίαση παραδείγματος και μετά θεωρίας ή με διάφορα... με διάφορες μεθόδους που προκρίνουν ας πούμε, την αλληλεπίδραση, την έντονη αλληλεπίδραση του χρήστη με το υλικό... με όλα αυτά.

Ε: Πολύ ωραία! Τώρα, όσον αφορά στον τρόπο σχεδιασμού και στα εργαλεία που χρησιμοποιούνται. Αρχικά, θα ήθελα να μας πείτε ποια είναι η διαδικασία με την οποία γίνεται ο σχεδιασμός προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning);

Σ 1: Θα έλεγα ότι, καταρχήν θα πρέπει να έχουμε κάποιες πληροφορίες πριν γίνει ο σχεδιασμός ενός προγράμματος, π.χ. να ξέρουμε την ομάδα-στόχο και τι πρόκειται να κάνουμε, τι θέλουμε, τι επιδιώκουμε να μάθει ο χρήστης με την ολοκλήρωση του προγράμματος και μετά εφόσον υπάρχει αυτή η πληροφορία... βάσει αυτής μάλλον της πληροφορίας και βάσει του πρωτογενούς υλικού που λαμβάνουμε, π.χ. εμείς το λαμβάνουμε από κάποιον συνεργάτη, κάποιον πελάτη μας, κατόπιν να γίνεται ο αντίστοιχος σχεδιασμός.

Ε: Ωραία, υπάρχει κάποιο μοντέλο που χρησιμοποιείται στο σχεδιασμό;

Σ 1: Ναι, σε γενικές γραμμές το ADDIE model χρησιμοποιούμε, το οποίο βέβαια περιλαμβάνει όλη τη διαδικασία ανάπτυξης του μαθήματος, όχι μόνο στο σχεδιασμό αλλά

επειδή ακριβώς έχει στην αρχή την ανάλυση, το σχεδιασμό και μετά το development γίνεται μια αξιολόγηση του αρχικού, μπορεί να επανασχεδιαστεί, όπου υπάρχει κάποιο θέμα ή δούμε ότι δεν μεταφέρεται το μήνυμα που θέλουμε. Οπότε, θα έλεγα κυρίως το ADDIE model.

Ε: Ωραία, ποια είναι τα στοιχεία που πρέπει να έχει στη διάθεσή του κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning);

Σ 1: Θα έλεγα κάποια από αυτά που σας ανέφερα, δηλαδή να ξέρουμε το σε ποιους απευθυνόμαστε, ποια είναι η ομάδα – στόχος και κάποια χαρακτηριστικά τους, δηλαδή ποιο είναι το μορφωτικό τους επίπεδο, σε τι ηλικίες απευθυνόμαστε. Μετά να ξέρουμε για ποιο σκοπό, τι σκοπό έχει ως πούμε, το συγκεκριμένο μάθημα που πάμε να αναπτύξουμε, αν πρόκειται για κάτι, για μια νέα γνώση ή αν πρόκειται για μια διαδικασία που πρόκειται να μάθουμε ή αν πρόκειται για επανάληψη μιας ήδη αποκτηθείσας γνώσης, εξαρτάται λοιπόν, από αυτά τα πράγματα το πώς θα σχεδιαστεί το μάθημα.

Ε: Ε, ωραία. Πόσο χρόνο χρειάζεται κάποιος για να σχεδιάσει ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning);

Σ 1: Χμμ.. αυτό συνήθως εξαρτάται λίγο και από την έκταση του υλικού και το είδος του πρωτογενούς υλικού, καθώς και από τα στοιχεία που μπορεί να έχει μέσα το μάθημα, καθώς π.χ. αν έχει κάποια στοιχεία πιο απαιτητικά όπως την εισαγωγή βίντεο και θα πρέπει να δημιουργηθεί ένα βίντεο κτλ, θα πάρει λίγο περισσότερο χρόνο από το να είναι χωρίς κάποια συγκεκριμένα multimedia... αλλά θα έλεγα περίπου από τρεις μέρες με μία εβδομάδα.

Ε: Ωραία! Ποια είναι τα εργαλεία που χρησιμοποιεί κάποιος για να σχεδιάσει ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning); Για παράδειγμα κάποια οπτικοακουστικά μέσα, παραδείγματα, ερωτήσεις...;

Σ 1: Ναι, σίγουρα και παραδείγματα και case studies σχετικά με το αντικείμενο, διάφορες δραστηριότητες που απαιτούν την αλληλεπίδραση του χρήστη με το υλικό, ώστε να δοθεί και μ' έναν άλλο τρόπο η πληροφορία και σίγουρα τα οπτικοακουστικά μέσα παίζουν μεγάλο ρόλο, δηλαδή η δημιουργία animation, ο ήχος που θα μπει, τα ηχητικά εφέ, όλα αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως εργαλεία για να δημιουργηθεί επιτυχώς ένα τέτοιο πρόγραμμα.

Ε: Μάλιστα, εξαιρετικά! Τώρα, σχετικά με τις συμβατικές και τις ηλεκτρονικές μορφές σχεδιασμού εκπαιδευτικών προγραμμάτων... Είναι γεγονός ότι κατά την ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση υπάρχει μια φυσική απόσταση ανάμεσα στον εκπαιδευόμενο και στον εκπαιδευτή. Ποιες άλλες διαφορές εντοπίζετε στο σχεδιασμό ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning) και στο σχεδιασμό προγραμμάτων, για ενηλίκους πάντα, που σχεδιάζονται για να υλοποιηθούν με το συμβατικό τρόπο;

Σ 1: Σίγουρα είναι διαφορετικό το μέσο, δηλαδή είναι διαφορετικό η δια ζώσης εκπαίδευση γιατί είναι face-to-face, ενώ στο e-learning είναι ο εκπαιδευόμενος απέναντι στον υπολογιστή, οπότε αυτό είναι που καθορίζει πολλά πράγματα, ας πούμε πρέπει να καλυφθούν όλες οι πιθανές απορίες που μπορεί να έχει κάποιος, καθώς δεν υπάρχει η φυσική παρουσία του εκπαιδευτή οπότε θα πρέπει να καλυφθεί σίγουρα μεγαλύτερο μέρος απ' ότι θα είχε σε μια παρουσίαση power point ο εισηγητής, καθώς πρέπει να καλυφθούν όλες οι πιθανές απορίες. Άλλη διαφορά είναι το μέσον με το οποίο μαθαίνουν, στο συμβατικό τρόπο συνήθως υπάρχει μια παρουσίαση, υπάρχει η απευθείας διδασκαλία χωρίς ιδιαίτερα multimedia, χωρίς να γίνεται χρήση multimedia, ενώ στο e-learning συνήθως χρησιμοποιούνται διάφορα, όπως το βίντεο, το animation, ήχος, εικόνες και τέτοια πράγματα. Μια άλλη διαφορά είναι η ευελιξία, οπότε... εντάξει αυτό είναι γενικότερη διαφορά βέβαια δεν είναι για το e-learning τόσο, αλλά ακόμα κι αυτό ας πούμε το ότι δε σε περιορίζει το e-learning και μπορεί ο καθένας να το κάνει στο χρόνο του μπορεί να έχει διαφορά στην έκταση... σε πόσα κομμάτια, σε πόσα modules θα χωριστεί ένα μάθημα, τέτοια πράγματα.

Ε: Πολύ ωραία! Υπάρχουν διαφορές που σχετίζονται με το προφίλ του σχεδιαστή, όπως είναι οι γνώσεις, η εμπειρία, κτλ, και αν ναι, μπορείτε να αναφέρετε κάποιες;

Σ 1: Γενικά στις γνώσεις θα έλεγα ότι η διαφορά είναι ότι... ενός σχεδιαστή για e-learning έναντι ενός σχεδιαστή για τα συμβατικά προγράμματα, θα έλεγα ότι θα πρέπει να έχει και γνώσεις υπολογιστή, είναι αυτό που λέγαμε πριν για τα authoring tools, καθώς και γνώσεις σχετικές με το e-learning, γιατί υπάρχουν διαφορές ανάμεσα στον τρόπο που μαθαίνει κάποιος δια ζώσης και με e-learning, οπότε θα έλεγα ότι αυτά τα δυο ας πούμε είναι που τους διαφοροποιούν.

Ε: Μάλιστα. Τώρα, όσον αφορά στις διαφορές που σχετίζονται με το ρόλο του σχεδιαστή, υπάρχουν και αν ναι, μπορείτε να αναφέρετε κάποιες;

Σ 1: Ναι, θα έλεγα στο e-learning ο ρόλος του σχεδιαστή γίνεται, είναι μάλλον πολλαπλός γιατί είναι ταυτόχρονα και ο εκπαιδευτής, αλλά προσπαθεί να δει τα πράγματα και την πλευρά του εκπαιδευόμενου, γιατί είναι αυτό που σας έλεγα πριν, ότι θα πρέπει να καλύψει όποιες πιθανόν απορίες δημιουργούνται στο χρήστη, καθώς δεν έχει τη δυνατότητα να έχει μαζί του τον εκπαιδευτή, οπότε νομίζω ότι λίγο πιο πολυδιάστατος ο ρόλος του σχεδιαστή ενός ηλεκτρονικού προγράμματος.

Ε: Μάλιστα, ωραία, με ακούτε;

Σ 1: Ναι, ναι.

Ε: Τέλεια, ωραία! Ποιες διαφορές υπάρχουν στις αξιοποιούμενες μεθόδους μάθησης;

Σ 1: Θα έλεγα ότι στο e-learning υπάρχει η δυνατότητα, επειδή ακριβώς γίνεται ηλεκτρονικά η εκπαίδευση να παρουσιαστούν... να παρουσιαστεί η πληροφορία με πολλαπλούς τρόπους... π.χ. θα μπορούσε να υπάρχει ένα βίντεο, μια interactive ταινία, να γίνεται η μάθηση μέσα από ένα serious game. Θεωρώ σε αυτά, επειδή ακριβώς ο καθένας είναι μόνος του απέναντι στον υπολογιστή και είναι κάτι που δύσκολα εφαρμόζεται στην τάξη που υπάρχουν πολλά άτομα και υπάρχει και η ευκαιρία για άμεση ανατροφοδότηση, θεωρώ αυτό, ότι στο e-learning υπάρχουν πολλές περισσότερες μέθοδοι προς αξιοποίηση για να μάθει κάποιος.

Ε: Ωραία! Τώρα, ποιες διαφορές υπάρχουν στον τρόπο και στα εργαλεία σχεδιασμού;

Σ 1: Σίγουρα είναι πάλι αυτό που λέγαμε για τα authoring tools και τα πολυμέσα γενικότερα, δηλαδή ένας εκπαιδευτής στο e-learning θα πρέπει να λάβει υπόψη του όλα αυτά τα εργαλεία την ώρα που σχεδιάζει και όλα αυτά τα μέσα που είναι να εισαχθούν στο μάθημα, οπότε πρέπει σίγουρα... τα ηλεκτρονικά μέσα είναι προαπαιτούμενο στο σχεδιασμό ενός e-learning, ενώ στο δια ζώσης... στο σχεδιασμό δια ζώσης προγράμματος μπορεί και να μην χρησιμοποιούν και καθόλου εργαλεία ηλεκτρονικά. Αυτό νομίζω ότι είναι η βασική διαφορά.

Ε: Πολύ ωραία! Είναι κάτι, τέλος που θα θέλατε να προσθέσετε, γενικότερα;

Σ 1: Όχι, νομίζω είμαι οκ.

Ε: Ωραία, ωραία, πολύ καλά! Θα ήθελα να σας ευχαριστήσω πάρα πολύ για το χρόνο σας και τη συμμετοχή σας στην έρευνα.

Σ 1: Κι εγώ, να είστε καλά και καλή επιτυχία!

Ε: Να είστε καλά, σας εύχομαι καλή συνέχεια. Γεια σας!

Σ 1: Ευχαριστώ πολύ κι εγώ, γεια σας!

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ Νο2

Ερευνήτρια:

Αγαπητή συνάδελφε,

Η έρευνα, στην οποία καλείστε να συμμετέχετε, έχει ως βασικό στόχο την καταγραφή του προφίλ και του ρόλου των σχεδιαστών προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning). Η έρευνα πραγματοποιείται στο πλαίσιο του Μεταπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών «Εκπαίδευση Ενηλίκων» του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου.

Οι συνεντεύξεις που θα πραγματοποιηθούν θα είναι ατομικές, ανώνυμες, εμπιστευτικές και προαιρετικές και θα χρησιμοποιηθούν μόνο για ερευνητικούς σκοπούς. Η διάρκεια της κάθε συνέντευξης υπολογίζεται στα 30-35 λεπτά περίπου. Οι συνεντεύξεις θα μαγνητοφωνηθούν και θα απομαγνητοφωνηθούν και θα έχετε πρόσβαση στις απαντήσεις σας, εφόσον το θέλετε, με την ολοκλήρωση της διαδικασίας.

Συμφωνείτε με τα παραπάνω;

Συνεντευξιαζόμενος 2: Ναι.

Ε: Ωραία, μπορούμε να ξεκινήσουμε, λοιπόν, με κάποια δημογραφικά στοιχεία, αρχικά. Παρακαλώ, να μας πείτε το φύλο, την ηλικία και το εκπαιδευτικό σας επίπεδο.

Σ 2: Λοιπόν, γυναίκα, τριανταενός, μεταπτυχιακό επίπεδο.

Ε: Ωραία! Μπορείτε παρακαλώ να μας πείτε την επαγγελματική σας εμπειρία στο σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning);

Σ 2: Ωραία, εργάζομαι σε εταιρεία ανάπτυξης ηλεκτρονικών μαθημάτων εδώ και τέσσερα περίπου χρόνια.

Ε: Ωραία... Οπότε και τα τέσσερα αυτά χρόνια... Η επαγγελματική σας δηλαδή ιδιότητα στην υπό μελέτη εταιρεία, είναι πόσα χρόνια;

Σ 2: Στην αρχή ήταν ως e-learning developer, περισσότερο δηλαδή στην υλοποίηση των μαθημάτων και στη συνέχεια ως instructional designer.

Ε: Πόσα χρόνια ως instructional designer;

Σ 2: Ένα - δυο χρόνια περίπου.

Ε: Δύο χρόνια, ωραία.

Ε: Πολύ ωραία! Ας περάσουμε παρακαλώ τώρα στο κομμάτι που έχει να κάνει με το εκπαιδευτικό προφίλ και τις δεξιότητες. Ποιο είναι το εκπαιδευτικό επίπεδο που θεωρείτε ότι επαρκεί για το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning); Για παράδειγμα απόφοιτος λυκείου, απόφοιτος τριτοβάθμιας εκπαίδευσης, μεταπτυχιακός, διδακτορικός τίτλος και για ποιους λόγους;

Σ 2: Θεωρώ ότι σίγουρα κάποιος απόφοιτος λυκείου θα δυσκολευόταν, οπότε το πιο σωστό θα ήταν κάποιος που έχει τελειώσει μια σχολή τριτοβάθμιας εκπαίδευσης. Δεν είναι απαραίτητο το μεταπτυχιακό ή το διδακτορικό, αλλά επειδή στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση για ενηλίκους υπάρχουν πολλά αντικείμενα στα οποία πρέπει να μπει εις βάθος αυτός που τα αναπτύσσει και τα σχεδιάζει, θα ήταν καλό κάποιος να είχε πανεπιστημιακή εκπαίδευση, έτσι ώστε να μπορεί να εμβαθύνει σε διάφορα αντικείμενα, γεγονός που ένας απόφοιτος λυκείου ίσως θα του φαινόταν πιο δύσκολο, γιατί στο πανεπιστήμιο ουσιαστικά γίνεται η εμβάθυνση σε περισσότερα αντικείμενα και γίνεται η σκέψη μας πιο αναλυτική, πιο περιγραφική, γι' αυτό.

Ε: Ωραία, πολύ ωραία! Ποιες γνώσεις θεωρείτε ότι πρέπει να διαθέτει κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning);

Σ 2: Σίγουρα πρέπει να έχει ένα background το οποίο να είναι εκπαιδευτικό, δηλαδή το καλύτερο είναι να έχει τελειώσει κάποια σχολή, η οποία να είναι... να σχετίζεται με την εκπαίδευση. Ίσως, κάποιος με ένα background από σχολή πληροφορικής να μπορούσε να το κάνει αντίστοιχα, αλλά είναι καλό κάποιες εκπαιδευτικές θεωρίες να τις έχει αποστηθίσει ο άνθρωπος ο οποίος θα δουλέψει, θα ασχοληθεί με το σχεδιασμό των προγραμμάτων αυτών. Θα πρέπει ο άνθρωπος αυτός να ασχολείται και κατά τη διάρκεια της δουλειάς του και να εξελίσσεται και να μαθαίνει για νέες εκπαιδευτικές θεωρίες, για νέα εκπαιδευτικά προϊόντα, οπότε πιστεύω ότι θα πρέπει να υπάρχει γενικότερα ένα εκπαιδευτικό background.

Ε: Οπότε και από ποιο εκπαιδευτικό πεδίο θεωρείτε ότι μπορεί να προέρχεται κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning), όπως π.χ. τα παιδαγωγικά, η φιλολογία, η πληροφορική, οι κοινωνικές επιστήμες ή κάποιο άλλο. Θα μπορούσατε να μας πείτε;

Σ 2: Ναι, πιστεύω ότι οι σχολές οι θεωρητικές, δηλαδή παιδαγωγικά, φιλολογία, κοινωνικών επιστημών κτλ επειδή σχετίζονται με το λόγο και την ανάπτυξη του λόγου και της έκφρασης και επειδή και στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση πρέπει να αναπτύσσει κανείς λόγο, να καταλαβαίνει τα κείμενα, να τα δομεί, ίσως για ανθρώπους από αυτό το πεδίο, από τις πιο θεωρητικές επιστήμες δηλαδή, να είναι πολύ πιο εύκολο. Παρ' όλα αυτά δεν αποκλείω κάποιον που μπορεί να έχει λέγειν και να γνωρίζει τα εργαλεία τα οποία χρησιμοποιούμε και από πιο τεχνολογικές κατευθύνσεις να μπορεί αντιστοίχως να κάνει αυτή την εργασία.

Ε: Μάλιστα! Ποιες δεξιότητες θεωρείτε ότι πρέπει να διαθέτει κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning);

Σ 2: Σίγουρα θα πρέπει να γνωρίζει καλά από υπολογιστές και παραπάνω από καλά, δηλαδή θα πρέπει να γνωρίζει και να ενημερώνεται σχετικά με τη χρήση των υπολογιστών, τη χρήση των καινούργιων προγραμμάτων...ε, αυτό είναι σίγουρο. Απ' την άλλη, πρέπει να είναι ευέλικτος, δηλαδή ευέλικτος, να μπορεί να εμβαθύνει σε διαφορετικά αντικείμενα με ευκολία, να μην του είναι δύσκολο να εναλλάσσεται ανάμεσα σε αντικείμενα ή ανάμεσα σε εισηγητές και σε πεδία εκπαίδευσης. Οπότε πιστεύω ότι και η ευελιξία είναι κάτι βασικό. Η κριτική ικανότητα σίγουρα, η αναλυτική σκέψη, η σκέψη... το να μπορεί να συνθέτει, να κάνει σύνθεση, το να μπορεί να δομεί καλά ένα κείμενο, γι' αυτό και μίλησα πριν για το background από τις θεωρητικές επιστήμες πιο πολύ σ' αυτό το κομμάτι. Οπότε, άρα, περισσότερο ουσιαστικά οι δεξιότητες είναι: κριτική ικανότητα, ανάπτυξη λόγου, σύνθεση κειμένου και απ' την άλλη καλή χρήση των υπολογιστών και των προγραμμάτων που χρησιμοποιούνται.

Ε: Μάλιστα, οπότε χρειάζεται να γνωρίζει κάποιο ειδικό λογισμικό κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning);

Σ 2: Χρειάζεται να γνωρίζει να. Υπάρχουν διάφορα λογισμικά τα οποία χρησιμοποιούνται, όπως είναι το Articulate Storyline και όλα τα παράγωγά του, το Rise κτλ, ανάλογα και που θα εργαστεί, με καλύτερο το storyline το οποίο χρησιμοποιείται ευρύτατα, αλλά και άλλα της Adobe τα προγράμματα, είναι απαραίτητο να. Είναι απαραίτητο αν θέλει να εργαστεί σε θέση υλοποίησης. Αν δεν θέλει να εργαστεί σε θέση υλοποίησης και απλά σχεδιασμού εκεί ίσως δεν χρειάζεται, αλλά και πάλι είναι καλό να γνωρίζει πώς λειτουργεί το προϊόν, πώς λειτουργεί το λογισμικό.

Ε: Μάλιστα, ωραία! Ας περάσουμε τώρα στο κομμάτι που αφορά τις μεθόδους μάθησης. Με ποιες μεθόδους θεωρείτε ότι μπορούν οι ενήλικοι να μάθουν αποτελεσματικά στο πλαίσιο της ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning);

Σ 2: Υπάρχουν διάφορες μέθοδοι, θεωρώ ότι οι καλύτερες είναι αυτές που έχουν να κάνουν με την πράξη, δηλαδή να μπορεί να κάνει ότι έχει μάθει θεωρητικά να το κάνει apply, επειδή αλλιώς οι ενήλικες μπορεί να βαρεθούν εύκολα, να χάσουν το ενδιαφέρον τους γιατί έχουν πολλά άλλα πράγματα στη ζωή τους, να λύσουν προβλήματα, οπότε νομίζω ότι το καλύτερο είναι, τα καλύτερα για μένα, πιστεύω, είναι αυτά τα οποία έχουν να κάνουν με το να κάνεις κάτι apply, να εφαρμόσεις ουσιαστικά τη γνώση σου και εκεί είναι περισσότερο τα παιχνίδια, οι δραστηριότητες, τα βίντεο... να τους 'τραβάνε'... σαν μεθόδους, ας πούμε.

Ε: Και με βάση αυτό που μας λέτε τώρα, ποιες μέθοδοι, έτσι πιο συγκεκριμένα, μάθησης χρησιμοποιούνται στο σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning); Για παράδειγμα χρησιμοποιούνται μέθοδοι όπως είναι οι ερωτήσεις-απαντήσεις, ο καταγισμός ιδεών, οι μελέτες περίπτωσης, τα παιχνίδια, κάποιες άλλες δραστηριότητες;

Σ 2: Ναι, ναι, όλα αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν και ίσως αυτά τα οποία αναφέρατε είναι και τα πιο βοηθητικά για τους ενήλικες, καθώς όπως είπαμε και πριν, πρέπει να τους 'τραβήξεις' την προσοχή. Το βίντεο, επίσης, είναι κάτι σημαντικό. Το να έχεις μια δομή απλή, την οποία να μπορούν γρήγορα... να έχεις σπάσει την πληροφορία έτσι ώστε να μπορούν να δουν γρήγορα ένα μάθημα, χωρίς να αφιερώσουν τόσο χρόνο που μπορεί αυτό να τους απογοητεύσει γιατί δεν έχουν και τον αντίστοιχο χρόνο. Οι ερωτήσεις-απαντήσεις, οι μελέτες περίπτωσης, τα case studies δηλαδή, κι όλα αυτά βοηθούν πολύ... και χρησιμοποιούνται.

Ε: Μάλιστα! Τώρα, όσον αφορά στον τρόπο σχεδιασμού και στα εργαλεία που χρησιμοποιούνται... Αρχικά, ποια είναι η διαδικασία με την οποία γίνεται ο σχεδιασμός προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning);

Σ 2: Ε, μιλάμε για το σχεδιασμό, για την παραγωγή μαθημάτων;

Ε: Για τον σχεδιασμό των προγραμμάτων...

Σ 2: Για τον σχεδιασμό των προγραμμάτων. Ε, στο σχεδιασμό και στην υλοποίηση, εντάξει, κάθε ομάδα θα μπορεί να χρησιμοποιήσει διαφορετικό μοντέλο... Νομίζω, για μοντέλο μιλάμε; Εννοείς... [Δεν ακούω καλά...]

Ε: Τα βήματα... ποια είναι η διαδικασία που ακολουθείτε. Με ακούτε;

Σ 2: Ναι, ναι ναι.

Ε: Τα βήματα που γίνεται ο σχεδιασμός των προγραμμάτων.

Σ 2: Α, σε συνδυασμό με τον πελάτη, ας πούμε για το τι μπορεί να ζητηθεί.

Ε: Ναι, ας πούμε ξεκινάτε με κάποια μελέτη στην αρχή, του πληθυσμού, του υλικού; Ποια είναι τα βήματα που ακολουθείτε;

Σ 2: Βέβαια, στην αρχή όταν λαμβάνουμε, ας πούμε, ένα πρωτογενές υλικό, μας ενδιαφέρει να δούμε σε ποιους απευθύνεται, ποιοι είναι οι στόχοι του, τι θα συμπεριλάβουμε ακριβώς, για ποιους στόχους θα το συμπεριλάβουμε, που θα γίνει. Αν θα γίνει, θα είναι ασύγχρονο, αν μπορεί να είναι ασύγχρονο και σύγχρονο μαζί, τι στοιχεία θα περιλαμβάνει, ορίζουμε πάρα πολλά χαρακτηριστικά, τι elements θα περιλαμβάνει, τι στοιχεία δηλαδή, μπορεί να έχει multimedia στοιχεία, μπορεί να είναι κάτι πιο απλό, απλή παράθεση ιδεών. Οπότε, ουσιαστικά κοιτάμε τον στόχο... τον σκοπό του μαθήματος, τους στόχους, τους επιμέρους στόχους γιατί ανάλογα θα χωριστεί, κοιτάμε το target group, το σε ποιους απευθύνεται. Πολλές φορές θα πρέπει να μιλήσουμε και με τον εισηγητή για να καταλάβουμε ακριβώς τι θα ήθελε και κοιτάμε τι στοιχεία, multimedia ή άλλου τύπου στοιχεία θα ενσωματωθούν.

Ε: Μάλιστα, ωραία! Υπάρχει κάποιο μοντέλο που χρησιμοποιείτε στο σχεδιασμό;

Σ 2: Το ADDIE model το οποίο είναι και το πιο διαδεδομένο, έτσι... το οποίο έχουμε και στο σχεδιασμό αλλά και στην παραγωγή, δηλαδή για να παραχθεί ένα μάθημα, αλλά και για το σχεδιασμό... Αυτό μπορεί να εφαρμοστεί και στο σχεδιασμό, ότι κάνουμε μια ανάλυση, σχεδιάζουμε και μετά περνάμε στα επιμέρους στάδια της παραγωγής και της υλοποίησης.

Ε: Πολύ ωραία! Ποια είναι τα στοιχεία που πρέπει να έχει στη διάθεσή του κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning);

Σ 2: Τα στοιχεία, με την έννοια ότι πρέπει να έχει το πρωτογενές υλικό, σαφώς. Έτσι, Υπό αυτή την έννοια με ρωτάτε... Ότι πρέπει να έχει το πρωτογενές υλικό. Πρέπει να γνωρίζει αυτά που είπα και πριν, το σκοπό, το στόχο του μαθήματος, το target group. Πρέπει να έχει μια καλή επικοινωνία με τον εισηγητή...ε, και πρέπει να έχει και γνώσεις του... ίσως να μπορέσει να μελετήσει το αντικείμενο σε ένα καλό σημείο, έτσι ώστε να μπορεί να το υλοποιήσει στη συνέχεια. Μήπως δεν έχω καταλάβει την ερώτηση;

Ε: Όχι, όχι, μια χαρά! Πόσο χρόνο χρειάζεται κάποιος για να σχεδιάσει ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning);

Σ 2: Ένα πρόγραμμα με την έννοια... με την έννοια της ενότητας, με την έννοια του μαθήματος; Γιατί αυτό σχετίζεται με τον όγκο. Δηλαδή, ο σχεδιασμός μπορεί να πάρει λιγότερο από την υλοποίηση.

Ε: Υπάρχει κάποιος χρόνος συνήθως που χρειάζεται... είναι σπάντα ο χρόνος που χρειάζεται κάποιος για να σχεδιαστεί ένα πρόγραμμα ή εξαρτάται από κάποιους παράγοντες;

Σ 2: Εξαρτάται από τον όγκο, σαφώς, του πρωτογενούς υλικού. Αλλά απ' την άλλη πλευρά νομίζω ότι για να σχεδιάσεις τα επιμέρους χαρακτηριστικά... αλλά, νομίζω ότι αν πούμε ότι φτιάχναμε ένα μικρό πρόγραμμα τριών modules για παράδειγμα, μπορεί να αφιερώναμε στο σχεδιασμό, αναλόγως το αντικείμενο και πάλι, μία μέρα για το κάθε module, έτσι ώστε για να είναι προετοιμασμένος πολύ καλά αυτός που θα το έχει σχεδιάσει για να το δώσει σε αυτόν που θα το υλοποιήσει. Ανάλογα όμως και με το τι περιλαμβάνει... εγώ πιστεύω ότι αν μιλάμε και για πιο πολύπλοκα πράγματα, που μπορεί να έχουμε ενσωμάτωση βίντεο, ενσωμάτωση πολλών interactions κτλ, ότι θα μπορεί να είναι μία μέρα ανά module, αν έχουμε και μεγάλα modules.

Ε: Μάλιστα, ωραία και ποια είναι τα εργαλεία που χρησιμοποιεί κάποιος για να σχεδιάσει ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning); Π.χ. κάποια οπτικοακουστικά μέσα, παραδείγματα, ερωτήσεις...;

Σ 2: Ποια είναι τα εργαλεία... ναι. Υπάρχουν, ναι, οπτικοακουστικά μέσα, ναι ίσως στα μαθήματα είναι ο ήχος, δηλαδή η προσθήκη ήχου στα μαθήματα είναι επίσης σημαντικό.

Δηλαδή, ο χρήστης για να μπορεί να διαβάζει και να ακούει, γιατί υπάρχουν διαφορετικές μορφές... οι άνθρωποι μαθαίνουν με διαφορετικούς τρόπους. Φυσικά, παραδείγματα, case studies, ερωτήσεις, βίντεο... μπορεί σε αυτό το σημείο στο βίντεο να υπάρχουν ερωτήσεις πάνω στο βίντεο, είτε κλειστού τύπου είτε ανοιχτού τύπου ανάλογα με το αντικείμενο και το τι θέλουμε να κάνουμε. Μπορεί να έχουμε και κάποια activities όπως είπαμε και παραπάνω, παιχνίδια πιο απλών μορφών, πιο σύνθετων μορφών ανάλογα με το τι θέλουμε, ποιος είναι ο στόχος του μαθήματος και τι θέλουμε και οι εισηγητές.

Ε: Μάλιστα, εξαιρετικά! Σχετικά τώρα με τις συμβατικές και τις ηλεκτρονικές μορφές σχεδιασμού εκπαιδευτικών προγραμμάτων... Είναι γεγονός ότι κατά την ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση υπάρχει μια φυσική απόσταση ανάμεσα στον εκπαιδευόμενο και στον εκπαιδευτή. Οπότε, ποιες άλλες διαφορές εντοπίζετε στο σχεδιασμό ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning) και στο σχεδιασμό προγραμμάτων, για ενηλίκους πάντα, που σχεδιάζονται για να υλοποιηθούν με το συμβατικό τρόπο;

Σ 2: Εκτός της απόστασης δηλαδή που υπάρχει. Άλλες διαφορές... Εντάξει, σαφώς μπορεί να μην υπάρχει αυτή η αμεσότητα που υπάρχει στην τάξη, σαφώς... γι' αυτό και στο e-learning πρέπει ουσιαστικά να... έτσι, να προσπαθούμε να τραβήξουμε πολύ περισσότερο την προσοχή του ενήλικα, με πάρα πολλούς τρόπους, γι' αυτό και βάζουμε όλα αυτά τα, τις δραστηριότητες, τα παιχνίδια κτλ, κτλ, ενώ στην τάξη είναι πολύ εύκολο με μια ιστορία, με ένα αστείο, οτιδήποτε, αλλά ακόμα και με την πειθώ και το ρόλο, δηλαδή του ανθρώπου, του εισηγητή να τραβήξεις την προσοχή. Οπότε ίσως στο e-learning είναι πιο δύσκολο να τραβήξεις την προσοχή του ενήλικα, με την έννοια ότι πρέπει να χρησιμοποιήσεις πιο πολλά στοιχεία, να 'στύψεις' πιο πολύ το μυαλό σου για να βρεις τρόπους έτσι ώστε να μην τον κάνεις να βαρεθεί, ενώ στην τάξη μπορεί για κάποιον ο οποίος έχει κάποιο ταλέντο προς αυτή την κατεύθυνση να είναι πολύ πιο εύκολο.

Ε: Μάλιστα, ωραία! Υπάρχουν διαφορές που σχετίζονται με το προφίλ του σχεδιαστή, όσον αφορά στις γνώσεις, στην εμπειρία, κτλ; Και αν ναι, μπορείτε να αναφέρετε κάποιες;

Σ 2: Νομίζω ότι, ε... στην τάξη ο εκπαιδευτής θα πρέπει να είναι γνώστης του αντικειμένου, δηλαδή θα πρέπει να κάνει αντίστοιχα και άλλα σεμινάρια όπως αυτό, για παράδειγμα μπορεί να είναι γιατρός και να πηγαίνει να μιλάει ας πούμε σε, λέω εγώ, σε ναυτικούς για παράδειγμα για το τι να κάνουν στα καράβια. Πρέπει να είναι γιατρός, όμως, αυτός που θα μπει στην τάξη. Ενώ, ο σχεδιαστής ηλεκτρονικών μαθημάτων μπορεί να συν-εργάζεται με

τον γιατρό για να φτιάξουν ένα ηλεκτρονικό μάθημα. Άρα, ένα πολύ βασικό κομμάτι εδώ είναι ότι οι γνώσεις και οι δεξιότητες αυτού που θα φτιάξει την εξ αποστάσεως εκπαίδευση, είναι ότι θα πρέπει να συνεργαστεί με τον εκπαιδευτή και θα πρέπει να έχει γνώσεις υπολογιστών, γνώσεις λογισμικών, γνώσεις θεωριών που σχετίζονται με το instructional design, δηλαδή με της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, δηλαδή με τον σχεδιασμό της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Άρα, ναι, υπάρχει αρκετά μεγάλη διαφορά ανάμεσα σε αυτούς τους δυο και στις γνώσεις, αλλά και στην εμπειρία... όπως είπαμε το παράδειγμα.

E: Μάλιστα, ωραία! Υπάρχουν διαφορές που σχετίζονται, τώρα, με το ρόλο του σχεδιαστή και αν ναι, μπορείτε να αναφέρετε κάποιες;

Σ 2: Ο σχεδιαστής στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση αν και έχει φτιάξει, σχεδιάσει, έχει υλοποιήσει όλο και θα το υλοποιήσει ίσως κάποιος άλλος το μάθημα δεν λαμβάνει ρόλο στην εκπαίδευση με την έννοια της 'σύγχρονης', δεν θα βρίσκεται εκεί για να κάνει το μάθημα. Ουσιαστικά το μάθημα λειτουργεί σαν κάτι που είναι ενδιάμεσο ανάμεσα στους μαθητές και στο σχεδιαστή. Αντιθέτως, ο εκπαιδευτής στην τάξη βρίσκεται εκεί και έχει άμεση επαφή και ίσως, καθημερινή, ανάλογα τελospάντων με το σεμινάριο, με το πρόγραμμα που υπάρχει εκείνη τη στιγμή.

E: Μάλιστα, ποιες διαφορές υπάρχουν, τώρα, στις αξιοποιούμενες μεθόδους μάθησης;

Σ 2: Με την έννοια το τι μπορεί να χρησιμοποιήσει ο ένας και τι ο άλλος...

E: Ακριβώς.

Σ 2: Εεε...

E: Γιατί υπάρχουν διαφορές ή χρησιμοποιούνται οι ίδιες, ας πούμε, μέθοδοι μάθησης;

Σ 2: Κάποιοι, κάποιες μέθοδοι είναι κοινές, δηλαδή και στη μία και στην άλλη περίπτωση θα υπάρξουν, κάποια, δηλαδή θα κάνει ερωτήσεις αντίστοιχα και ο ένας και ο άλλος, θα βάλει κάποια δραστηριότητα, κάποιο παιχνίδι, μπορεί ακόμα και παιχνίδι να κάνει. Απλά στη μία περίπτωση είναι λίγο πιο υποκειμενικές αυτές οι μέθοδοι, με την έννοια ότι είναι πάνω στον κάθε εκπαιδευτή αν θα τις χρησιμοποιήσει ή όχι, ενώ στην άλλη περίπτωση χρησιμοποιούνται κατά κόρον, δηλαδή κατά κόρον στο e-learning χρησιμοποιούνται κάποιες μέθοδοι οι οποίες είναι πιο καλές για το χρήστη, μπορούν να του τραβήξουν πιο εύκολα το ενδιαφέρον. Υπάρχουν ομοιότητες, αλλά υπάρχει αυτό το υποκειμενικό στοιχείο, ότι στην τάξη τις χρησιμοποιείς, και αν θες όχι. Ενώ στο e-learning, πάντα το e-learning προσπαθεί να

καινοτομεί, με την έννοια ότι προσπαθεί να τραβήξει περισσότερο την προσοχή του χρήστη, του εκπαιδευόμενου.

Ε: Ωραία! Ποιες διαφορές, τώρα, υπάρχουν στον τρόπο και στα εργαλεία του σχεδιασμού;

Σ 2: Εντάξει κι εδώ υπάρχουν ομοιότητες, δηλαδή αντιστοίχως για να κάνεις ένα μάθημα στην τάξη και ένα e-learning πρόγραμμα, υπάρχουνε κοινά στοιχεία... δηλαδή θα φτιάξεις ένα σχέδιο μαθήματος, θα φτιάξεις μια δομή. Αντιστοίχως κάποιος θα πρέπει να σκεφτεί και τα δυο, για να σχεδιάσει κάτι και είναι λάθος και το ένα και το ..., να τα σκεφτόμαστε τελείως διαφορετικά, γιατί για μένα, υπάρχουν ομοιότητες. Άρα, ο τρόπος μπορεί να είναι και ίδιος, δηλαδή να σκεφτεί κανείς πώς θα το έκανε στην τάξη το μάθημα και πώς... με τον καλύτερο τρόπο, πώς θα μπορούσε να το μεταβιβάσει. Τώρα, διαφορές, σαφώς και υπάρχουν γιατί το ένα είναι, υπάρχει αυτή η απόσταση, στο άλλο δεν υπάρχει. Και στα εργαλεία σαφώς, γιατί μπαίνει ο υπολογιστής στη μέση, οπότε εκεί που κάποιος μπορεί να πει ένα αστείο τώρα θα πρέπει να δείξει, μέσα στην τάξη θα πρέπει να δείξει το αστείο μέσω ενός βίντεο για παράδειγμα. Εεε... αυτό ίσως να δυσκολεύει και λίγο το ρόλο του σχεδιαστή, το e-learning δυσκολεύει λίγο το ρόλο του σχεδιαστή. Κατά τα άλλα, άρα υπάρχουν και ομοιότητες και διαφορές, κατ' εμέ σε αυτό το κομμάτι.

Ε: Ωραία, ωραία, πολύ ωραία! Είναι κάτι, τέλος, που θα θέλατε να προσθέσετε;

Σ 2: Ε, όχι όχι, νομίζω είμαι εντάξει.

Ε: Ωραία, ωραία! Σας ευχαριστώ πάρα πολύ για το χρόνο σας και τη συμμετοχή σας στην έρευνα και σας εύχομαι καλή συνέχεια!

Σ 2: Ευχαριστώ πολύ! Κι εγώ ευχαριστώ πολύ!

Ε: Σας ευχαριστώ!

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ Νο3

Ερευνήτρια:

Αγαπητή συνάδελφε,

Η έρευνα, στην οποία καλείστε να συμμετέχετε, έχει ως βασικό στόχο την καταγραφή του προφίλ και του ρόλου των σχεδιαστών προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως

εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning). Η έρευνα πραγματοποιείται στο πλαίσιο του Μεταπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών «Εκπαίδευση Ενηλίκων» του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου.

Οι συνεντεύξεις που θα πραγματοποιηθούν θα είναι ατομικές, ανώνυμες, εμπιστευτικές και προαιρετικές και θα χρησιμοποιηθούν μόνο για ερευνητικούς σκοπούς. Η διάρκεια της κάθε συνέντευξης υπολογίζεται στα 30-35 λεπτά περίπου. Οι συνεντεύξεις θα μαγνητοφωνηθούν και θα απομαγνητοφωνηθούν και θα έχετε πρόσβαση στις απαντήσεις σας με την ολοκλήρωση της διαδικασίας.

Σας ευχαριστώ εκ των προτέρων.

Θέλετε να συμμετέχετε;

Συνεντευξιαζόμενος 3: Ναι.

Ε: Ωραία, μπορούμε τότε να ξεκινήσουμε! Θα ξεκινήσουμε με κάποια δημογραφικά χαρακτηριστικά, όπως είναι το φύλο, η ηλικία και το εκπαιδευτικό σας επίπεδο.

Σ 3: Είμαι γυναίκα, 37 ετών και το εκπαιδευτικό μου επίπεδο είναι τριτοβάθμιας εκπαίδευσης και έχω και μεταπτυχιακό τίτλο.

Ε: Πολύ ωραία! Η επαγγελματική εμπειρία στο σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους;

Σ 3: Είναι περίπου τέσσερα χρόνια.

Ε: Μάλιστα. Η επαγγελματική σας ιδιότητα στην υπό μελέτη εταιρεία;

Σ 3: Το ίδιο.

Ε: Μάλιστα, τέσσερα χρόνια.

Σ 3: Ναι.

Ε: Πόσα έτη προϋπηρεσίας έχετε στην υπό μελέτη εταιρεία;

Σ 3: Περίπου τέσσερα.

Ε: Ωραία! Μπορούμε να προχωρήσουμε σε ένα επόμενο στάδιο, σε κάποιες ερωτήσεις που αφορούν το εκπαιδευτικό προφίλ και τις δεξιότητες.

Σ 3: Ωραία...

Ε: Λοιπόν, ποιο είναι το εκπαιδευτικό επίπεδο που θεωρείτε ότι επαρκεί για το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning), για παράδειγμα απόφοιτος λυκείου, τριτοβάθμιας εκπαίδευσης, μεταπτυχιακός, διδακτορικός τίτλος και για ποιους λόγους;

Σ 3: Θεωρώ ότι κάποιος πρέπει να είναι απόφοιτος πανεπιστημίου και από εκεί και πέρα όλα τα επόμενα, δηλαδή μεταπτυχιακός ή διδακτορικός τίτλος θα του επιτρέψουν να είναι περισσότερο αποτελεσματικός σε αυτό που κάνει. Και γι' αυτό το λόγο πιστεύω ότι γενικά θα πρέπει κάποιος να έχει γνώσεις πανεπιστημιακής εκπαίδευσης για να ανταπεξέλθει σε αυτό το αντικείμενο, γιατί απαιτεί εξειδίκευση και διάφορες δεξιότητες που δεν αντιστοιχούν στα άλλα επίπεδα εκπαίδευσης.

Ε: Ωραία! Ποιες γνώσεις θεωρείτε ότι πρέπει να διαθέτει κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning);

Σ 3: Καταρχήν θεωρώ ότι πρέπει να έχει γνώσεις ηλεκτρονικής μάθησης, δηλαδή να γνωρίζει κάποια πράγματα για την ανοικτή και την εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Επίσης, φυσικά θα πρέπει να έχει κάποιες γνώσεις στην εκπαίδευση ενηλίκων και τώρα, γενικότερα θα πρέπει να έχει κάποιες βασικές παιδαγωγικές γνώσεις και δεξιότητες στις νέες τεχνολογίες.

Ε: Μάλιστα, πολύ ωραία. Από ποιο εκπαιδευτικό πεδίο θεωρείτε ότι μπορεί να προέρχεται κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning), για παράδειγμα από τα παιδαγωγικά, από τη φιλολογία, πληροφορική, κοινωνικές επιστήμες;

Σ 3: Ναι, όλα αυτά που μου λέτε είναι σχετικά... Δηλαδή, ένας απόφοιτος κοινωνικών επιστημών που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων θα μπορούσε να ασχοληθεί με αυτό το αντικείμενο. Αντίστοιχα, κάποιος που έχει σπουδάσει παιδαγωγικά ή πληροφοριακά συστήματα θα μπορούσε επίσης να ασχοληθεί με αυτό το αντικείμενο.

Ε: Με το σχεδιασμό, έτσι;

Σ 3: Ναι, ναι, ναι... κυρίως όμως να έχει παιδαγωγικές γνώσεις και γνώσεις εκπαίδευσης ενηλίκων.

Ε: Ποιες δεξιότητες θεωρείτε ότι πρέπει να διαθέτει κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning);

Σ 3: Ένα βασικό χαρακτηριστικό είναι ότι θα πρέπει να έχει κάποιες στοιχειώδεις γνώσεις πληροφορικής. Επίσης, πολύ βασικό είναι να έχει κάποιες δεξιότητες όσον αφορά το σχεδιασμό εκπαιδευτικών προγραμμάτων και ειδικότερα προγραμμάτων που απευθύνονται σε ενήλικες. Γιατί, όπως ξέρετε οι ενήλικοι έχουν κάποια χαρακτηριστικά, κάποιες ανάγκες που τους διαφοροποιούν από τους υπόλοιπους εκπαιδευόμενους, π.χ. στην τυπική εκπαίδευση και θα πρέπει εκείνος που θα αναλάβει το σχεδιασμό να έχει υπόψη του αυτά τα χαρακτηριστικά. Τώρα, από εκεί και πέρα άλλες δεξιότητες, πέρα από αυτά που είπαμε, μπορεί να είναι δεξιότητες σε κάποιες ξένες γλώσσες, σε κάποια εκπαιδευτικά λογισμικά... πιστεύω αυτά.

Ε: Μάλιστα, ωραία και μιας και αναφέρατε και τα λογισμικά... χρειάζεται να γνωρίζει κάποιο ειδικό λογισμικό, κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning);

Σ 3: Θα πρέπει να έχει κάποιες βασικές γνώσεις, αλλά θεωρώ ότι όλα αυτά μαθαίνονται στην πράξη, δηλαδή η χρήση ενός εκπαιδευτικού λογισμικού δεν κάνει κάποιον σχεδιαστή εκπαιδευτικών προγραμμάτων για ενήλικους. Θεωρώ ότι θα πρέπει να έχεις κάποιες θεωρητικές βάσεις και στη συνέχεια να αποκτήσεις δεξιότητες στη χρήση κάποιων εκπαιδευτικών λογισμικών.

Ε: Μάλιστα, ωραία! Προχωράμε στις μεθόδους μάθησης. Θα ήθελα να σας ρωτήσω με ποιες μεθόδους θεωρείτε ότι μπορούν οι ενήλικοι να μάθουν αποτελεσματικά στο πλαίσιο της ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning);

Σ 3: Λόγω του ότι κάποιος μαθαίνει στην ουσία από μόνος του, μιλάμε για αυτόνομη, εξατομικευμένη μάθηση, θεωρώ ότι κάποια μεθοδολογικά εργαλεία είναι οι δραστηριότητες ή κάποια διαδραστικά στοιχεία που μπορεί να έχει ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα ώστε να ενισχύσει τη μάθηση των ατόμων, που μαθαίνουν στην ουσία μόνοι τους.

Ε: Ωραία! Ποιες μέθοδοι μάθησης χρησιμοποιούνται στο σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning), για παράδειγμα κάποιες μέθοδοι όπως είναι οι ερωτήσεις-απαντήσεις, ο καταγισμός των ιδεών, οι μελέτες περίπτωσης, τα παιχνίδια, κάποιες άλλες δραστηριότητες;

Σ 3: Ναι, όλα αυτά είναι στοιχεία που συμπεριλαμβάνονται σε ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα που απευθύνεται σε ενήλικους και γίνεται μέσω ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.

Δηλαδή, και οι ερωτήσεις χρησιμοποιούνται σε κάποιο εκπαιδευτικό υλικό, ενισχύουν τη διαδραστικότητα ανάμεσα στο χρήστη και στο υλικό, και τα παιχνίδια χρησιμοποιούνται και ο καταγισμός ιδεών και σενάρια, στα οποία μπορεί να βασίζεται ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα που έχει στόχο για παράδειγμα να αλλάξει τη συμπεριφορά του χρήστη... χρησιμοποιούνται αυτές οι μέθοδοι που αναφέρατε.

Ε: Μάλιστα, πολύ ωραία... Να μιλήσουμε λίγο τώρα για τον τρόπο και τα εργαλεία του σχεδιασμού. Ποια είναι η διαδικασία με την οποία γίνεται ο σχεδιασμός προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning);

Σ 3: Όταν γίνεται η ανάθεση για το σχεδιασμό ενός εκπαιδευτικού προγράμματος, κυρίως μελετάμε στην αρχή τον πληθυσμό, δηλαδή σε ποιον απευθύνεται, καθώς και ποια είναι τα προσδοκώμενα αποτελέσματα, δηλαδή αυτό που είπα και πριν, είναι η αλλαγή συμπεριφοράς, είναι η απόκτηση γνώσεων, είναι η απόκτηση δεξιοτήτων και από εκεί και πέρα, γίνεται η μελέτη του υλικού, η δόμηση του υλικού σε ενότητες και στη συνέχεια η επεξεργασία του περιεχομένου ώστε να δημιουργηθεί με τις τεχνικές που είπατε και πριν, δηλαδή με τις ερωτήσεις, με τον καταγισμό ιδεών, με κάποιο εκπαιδευτικό παιχνίδι, ώστε να γίνει η επεξεργασία του περιεχομένου και το τελικό αποτέλεσμα· το σχέδιο δηλαδή, ο σχεδιασμός του προγράμματος.

Ε: Υπάρχει κάποιο μοντέλο που χρησιμοποιείται στο σχεδιασμό;

Σ 3: Δηλαδή;

Ε: Για παράδειγμα το ADDIE model.

Σ 3: Ναι, σαν θεωρητικό πλαίσιο το έχουμε για το σχεδιασμό των προγραμμάτων.

Ε: Αυτό που ανέφερα χρησιμοποιείτε ή και άλλα;

Σ 3: Ναι, ναι... που περιλαμβάνει τα διάφορα επίπεδα για το σχεδιασμό, την διερεύνηση των αναγκών, την παραγωγή, την αξιολόγηση...

Ε: Ποια είναι τα στοιχεία που πρέπει να έχει στη διάθεσή του κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning);

Σ 3: Θα πρέπει να γνωρίζει ουσιαστικά τον πληθυσμό-στόχο, καθώς και το προσδοκώμενο αποτέλεσμα του προγράμματος, δηλαδή σε τι αποσκοπεί ώστε να μπορέσει να σχεδιάσει κατάλληλα το εκπαιδευτικό υλικό.

Ε: Μάλιστα, ωραία... και πόσο χρόνο χρειάζεται κάποιος για να σχεδιάσει ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning);

Σ 3: Αυτό δε νομίζω ότι είναι πολύ συγκεκριμένο, δηλαδή εξαρτάται από το εκπαιδευτικό υλικό που θα πρέπει να χρησιμοποιηθεί στο πρόγραμμα, εξαρτάται από πάρα πολλούς παράγοντες, οπότε δε μπορεί να δοθεί μια σαφής απάντηση σε αυτή την ερώτηση. Χρειάζεται να γίνει μια αρχική διερεύνηση, να μελετηθούν κάποιες πηγές για να μπορέσει κάποιος να σχεδιάσει αποτελεσματικά το πρόγραμμα.

Ε: Μάλιστα, και δεν υπάρχει κάποιο χρονικό πλαίσιο, κάποιος χρόνος για αυτό...

Σ 3: Εξαρτάται από την έκταση του εκπαιδευτικού υλικού.

Ε: Από την έκταση μόνο; Είναι κάτι άλλο;

Σ 3: Και από τον πληθυσμό – στόχο και από τα προσδοκώμενα αποτελέσματα... δηλαδή ότι είπαμε και πριν είναι αλληλοεξαρτώμενο. Δηλαδή για παράδειγμα, να σας δώσω ένα παράδειγμα, αν χρειάζεται ένα πρόγραμμα να δημιουργηθεί για την αλλαγή μιας συμπεριφοράς και θα πρέπει να δημιουργηθεί ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι, θα πάρει πολύ περισσότερο χρόνο από ότι να δημιουργηθεί ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα που απευθύνεται σε ενήλικους και θα έχει στόχο την απόκτηση γνώσεων. Δηλαδή, εξαρτάται από διάφορους παράγοντες, δεν υπάρχει κάτι προκαθορισμένο.

Ε: Μάλιστα, πολύ ωραία και ποια είναι τα εργαλεία που χρησιμοποιεί κάποιος για να σχεδιάσει ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning), π.χ. κάποια οπτικοακουστικά μέσα, κάποια παραδείγματα, ερωτήσεις;

Σ 3: Λοιπόν, τώρα για τα εργαλεία. Ένα βασικό εργαλείο φυσικά είναι ο ηλεκτρονικός υπολογιστής. Από εκεί και πέρα τα εκπαιδευτικά εργαλεία που λέτε...ναι σίγουρα θα δημιουργηθούν κάποιες ερωτήσεις. Θα πρέπει να υπάρχουν εκπαιδευτικοί στόχοι σε κάθε μάθημα. Δεν ξέρω αν αυτό κατατάσσεται στα εκπαιδευτικά εργαλεία. Θα πρέπει να υπάρχουν σίγουρα οπτικοακουστικά μέσα, βίντεο, ήχος, κάποια animation ίσως που θα διευκολύνουν το χρήστη, θα κάνουν πιο άμεση την εκπαίδευση και σίγουρα οι ερωτήσεις πάνω σε αυτά, τα βίντεο ή τα animation θα ενισχύσουν λίγο τη διαδραστικότητα.

Ε: Είναι κάποιο άλλο εργαλείο που θα θέλατε να αναφέρετε;

Σ 3: Αυτή τη στιγμή όχι, αυτά.

Ε: Πολύ ωραία, να μιλήσουμε λίγο για τις συμβατικές και τις ηλεκτρονικές μορφές σχεδιασμού εκπαιδευτικών προγραμμάτων. Είναι γεγονός ότι κατά την ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση υπάρχει φυσική απόσταση ανάμεσα στον εκπαιδευόμενο και στον εκπαιδευτή. Άρα, ποιες άλλες διαφορές εντοπίζατε στο σχεδιασμό ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning) και στο σχεδιασμό προγραμμάτων για ενηλίκους που σχεδιάζονται για να υλοποιηθούν με το συμβατικό τρόπο; Πέρα δηλαδή της φυσικής απόστασης.

Σ 3: Ναι, θεωρώ ότι υπάρχουν κάποιες διαφορές στο σχεδιασμό, γιατί συνήθως στη συμβατική εκπαίδευση ενηλίκων ένας εκπαιδευτής επιβαρύνεται με την ευθύνη σχεδιασμού ενός προγράμματος, γνωρίζει καλά το αντικείμενο και δημιουργεί κάποιες ενότητες, φτιάχνει ένα σχέδιο για το πώς να πραγματοποιηθεί το μάθημα και έχει στη διάθεσή του άμεσα όλα τα χαρακτηριστικά των εκπαιδευόμενων και μπορεί να τα χρησιμοποιήσει. Στην ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση, ο σχεδιαστής προγραμμάτων που δεν είναι ο εκπαιδευτής μιας συγκεκριμένης ομάδας, αλλά είναι σχεδιαστής θα πρέπει στην ουσία να δημιουργήσει ένα εκπαιδευτικό υλικό, το οποίο θα ενισχύσει την ατομική, την εξατομικευμένη, συγγνώμη, μάθηση. Συνεπώς, θα πρέπει να αξιοποιήσει όλα τα διαθέσιμα εργαλεία που είπαμε πριν και τις μεθόδους για να επιτύχει κάτι τέτοιο. Θα πρέπει να δημιουργήσει μια αμεσότητα στο υλικό [...] ένα υλικό όπου θα προάγει την εξατομικευμένη μάθηση, θα πρέπει να είναι άμεσο, τα λεκτικά που θα χρησιμοποιήσει θα πρέπει να είναι συγκεκριμένα ώστε, ... και οι δραστηριότητες συγκεκριμένα ώστε να νιώθει ο εκπαιδευόμενος οικεία, δηλαδή σα να ήταν σε κάποια αίθουσα διδασκαλίας, αλλά στην ουσία να μαθαίνει μόνος του, οπότε υπάρχουν κάποιες διαφορές στο σχεδιασμό θεωρώ.

Ε: Μάλιστα. Μπορώ να συνεχίσω στην επόμενη ερώτηση; Με ακούτε καλά;

Σ 3: Ναι, ναι, ναι.

Ε: Ωραία, υπάρχουν κάποιες διαφορές που σχετίζονται με το προφίλ του σχεδιαστή, όπως είναι οι γνώσεις, η εμπειρία και λοιπά; Και αν ναι, θα μπορούσατε να αναφέρετε κάποιες;

Σ 3: Θα σας δώσω ένα παράδειγμα και θα σας εξηγήσω. Λοιπόν, ένας εκπαιδευτής που διδάσκει ηλεκτρολογία σε κάποιον οργανισμό διαθέτει γνώσεις ηλεκτρολογίας και διαθέτει

και κάποιες στοιχειώδεις παιδαγωγικές γνώσεις, ώστε να μεταδώσει το εκπαιδευτικό περιεχόμενο στους εκπαιδευόμενους. Μιλάμε για μία συμβατική αίθουσα διδασκαλίας. Εάν αυτό το υλικό που θα χρησιμοποιούσε ο συγκεκριμένος εκπαιδευτής το έδινε σε κάποιον σχεδιαστή προγραμμάτων, ουσιαστικά ο σχεδιαστής προγραμμάτων θα έπρεπε να έχει μια εικόνα για το υλικό, δηλαδή να μην το κατέχει εξ ολοκλήρου, την ηλεκτρολογία... μία άποψη για το πώς πρέπει να σχεδιαστεί το μάθημα ώστε οι εκπαιδευόμενοι να αποκτήσουν τις απαιτούμενες γνώσεις, να χρησιμοποιήσει συγκεκριμένες δραστηριότητες για να το πετύχει αυτό και όλα αυτά να τα κάνει μέσω κάποιου εκπαιδευτικού λογισμικού, δηλαδή μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή, συνεπώς θεωρώ ότι υπάρχει μια διαφορά όσον αφορά το σύνολο των δεξιοτήτων που πρέπει να έχει ένας εκπαιδευτής που ασχολείται με τη συμβατική εκπαίδευση και κάποιος που ασχολείται με την ηλεκτρονική μάθηση.

Ε: Μάλιστα, αυτό στο επίπεδο του προφίλ του, έτσι. Όσον αφορά, τώρα στο ρόλο του; Δηλαδή, υπάρχουν διαφορές που σχετίζονται με το ρόλο του σχεδιαστή, και αν ναι, θα μπορούσατε να αναφέρετε κάποιες από αυτές.

Σ 3: Σίγουρα όταν ένας εκπαιδευτής βρίσκεται σε κάποια αίθουσα διδασκαλίας υπάρχει μια αμεσότητα, μπορεί άμεσα να χρησιμοποιήσει κάποιες μεθόδους που γνωρίζει για να ενισχύσει το ενδιαφέρον των εκπαιδευόμενων και υπάρχει μια άμεση συνδιαλλαγή ανάμεσα σε εκπαιδευτή και εκπαιδευόμενο. Όσον αφορά το ρόλο, τώρα, όταν αυτή την ευθύνη την έχει ένας σχεδιαστής εκπαιδευτικών προγραμμάτων ηλεκτρονικής μάθησης, δεν υπάρχει ουσιαστική σχέση ανάμεσα στο σχεδιαστή ας πούμε και στον εκπαιδευόμενο, ωστόσο ο σχεδιαστής θα πρέπει να φροντίσει ώστε να υπάρξει ουσιαστική σχέση ανάμεσα στον εκπαιδευόμενο και το εκπαιδευτικό υλικό. Συνεπώς, μεταβιβάζεται ο ρόλος του εκπαιδευτή στο εκπαιδευτικό υλικό.

Ε: Μάλιστα. Και υπάρχουν ή μάλλον ποιες διαφορές υπάρχουν στις αξιοποιούμενες μεθόδους μάθησης που εντοπίζετε;

Σ 3: Όπως είπαμε και πριν, μπορούν να χρησιμοποιούνται κοινές μέθοδοι, όπως οι ερωτήσεις-απαντήσεις, κάποιες μέθοδοι καταγιγισμού ιδεών ή κάποια παιχνίδια που μπορούν να χρησιμοποιηθούν τόσο στη συμβατική εκπαίδευση, στη συμβατική μάθηση ενηλίκων όσο και στην ηλεκτρονική μάθηση. Παρ' όλα αυτά αλλάζει ο τρόπος με τον οποίο παρουσιάζονται όλα αυτά στον εκπαιδευόμενο, γιατί στην πρώτη περίπτωση γίνεται μέσω σχέσεων, δηλαδή υπάρχει μια σχέση ανάμεσα στον εκπαιδευτή και τον εκπαιδευόμενο, ενώ

στη δεύτερη περίπτωση, όλα αυτά, δηλαδή οι ερωτήσεις-απαντήσεις, ο καταγισμός ιδεών, τα παιχνίδια πραγματοποιούνται μέσω του εκπαιδευτικού υλικού ηλεκτρονικής μάθησης.

Ε: Άρα, αυτή θα ήταν η επόμενη ερώτηση. Ποιες διαφορές υπάρχουν στον τρόπο και στα εργαλεία του σχεδιασμού; Οπότε είναι αυτά που μας είπατε μόλις...

Σ 3: Ναι, νομίζω απάντησα.

Ε: Πολύ ωραία! Έχετε κάτι άλλο να προσθέστε ή μπορούμε να ολοκληρώσουμε;

Σ 3: Ε, όχι. Ελπίζω να βοήθησα.

Ε: Βοηθήσατε πάρα πολύ και σας ευχαριστώ πολύ για τη συμμετοχή σας στην έρευνα.

Σ 3: Εγώ ευχαριστώ.

Ε: Γεια σας.

Σ 3: Καλή συνέχεια!

Ε: Ευχαριστώ πολύ, επίσης!

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ Νο4

Ερευνήτρια:

Αγαπητή συνάδελφε,

Η έρευνα, στην οποία καλείστε να συμμετέχετε, έχει ως βασικό στόχο την καταγραφή του προφίλ και του ρόλου των σχεδιαστών προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning). Η έρευνα πραγματοποιείται στο πλαίσιο του Μεταπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών «Εκπαίδευση Ενηλίκων» του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου.

Οι συνεντεύξεις που θα πραγματοποιηθούν θα είναι ατομικές, ανώνυμες, εμπιστευτικές και προαιρετικές και θα χρησιμοποιηθούν μόνο για ερευνητικούς σκοπούς. Η διάρκεια της κάθε συνέντευξης υπολογίζεται στα 30-35 λεπτά περίπου. Οι συνεντεύξεις θα μαγνητοφωνηθούν και θα απομαγνητοφωνηθούν και θα έχετε πρόσβαση στις απαντήσεις σας, εφόσον το επιθυμείτε, με την ολοκλήρωση της διαδικασίας.

Συμφωνείτε με τα παραπάνω;

Συνεντευξιαζόμενος 4: Συμφωνώ.

Ε: Πολύ ωραία, μπορούμε να ξεκινήσουμε, λοιπόν, με κάποια δημογραφικά στοιχεία. Παρακαλώ, να μας πείτε το φύλο, την ηλικία και το εκπαιδευτικό σας επίπεδο.

Σ 4: Φύλο – Γυναίκα, ηλικία – τριάντα έξι χρονών, εκπαιδευτικό επίπεδο – τριτοβάθμια εκπαίδευση με μεταπτυχιακό τίτλο.

Ε: Πολύ ωραία! Μπορείτε παρακαλώ να μας πείτε την επαγγελματική σας εμπειρία στο σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning).

Σ 4: Ναι, σε χρόνια ή σε θέσεις;

Ε: Σε χρόνια, σε χρόνια.

Σ 4: Επτά χρόνια πάνω στο e-learning, καθαρά e-learning.

Ε: Ως instructional designer;

Σ 4: Ναι, και e-learning developer.

Ε: Άρα, η επαγγελματική σας ιδιότητα στην υπό μελέτη εταιρεία;

Σ 4: Instructional designer.

Ε: Πολύ ωραία! Πόσα έτη προϋπηρεσίας έχετε στην υπό μελέτη εταιρεία;

Σ 4: Λιγότερο από χρόνο.

Ε: Μάλιστα, πολύ καλά! Ας περάσουμε παρακαλώ, τώρα στο κομμάτι που έχει να κάνει με το εκπαιδευτικό προφίλ και τις δεξιότητες. Ποιο είναι το εκπαιδευτικό επίπεδο που θεωρείτε ότι επαρκεί για το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning), για παράδειγμα απόφοιτος λυκείου, απόφοιτος τριτοβάθμιας εκπαίδευσης, μεταπτυχιακός, διδακτορικός τίτλος και για ποιους λόγους;

Σ 4: Ναι, λοιπόν... σίγουρα θα βοηθούσε απόφοιτος πανεπιστημίου, πανεπιστημιακού ιδρύματος. Ιδανικά αν υπήρχε και μεταπτυχιακός τίτλος, σίγουρα θα βοηθούσε, αλλά θεωρώ όταν φτιάχνεις ένα πρόγραμμα το οποίο απευθύνεται στο να εκπαιδεύσεις άλλους ανθρώπους πρέπει κι εσύ να έχεις τουλάχιστον μία ανώτατη εκπαίδευση και βεβαίως, δεν το συζητώ, ότι θα πρέπει να έχεις γνώση και των παιδαγωγικών πρακτικών που διέπουν, τελοσπάντων τον σχεδιασμό των e-learning προγραμμάτων, γιατί είναι πολύ διαφορετικό με το face-to-face, να

είμαστε σε μία αίθουσα και να κάνουμε εκπαίδευση. Οπότε σίγουρα τριτοβάθμια εκπαίδευση συν ένα έντονο ενδιαφέρον και προσωπική μελέτη γύρω από παιδαγωγικές πρακτικές.

Ε: Μάλιστα! Ποιες γνώσεις θεωρείτε ότι πρέπει να διαθέτει κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning);

Σ 4: Αυτό, λοιπόν, που λίγο ανέφερα... σίγουρα, λοιπόν, γνώσεις βασικά για εκπαίδευση ενηλίκων, adult learning, μετά e-learning principales, multimedia design, υπάρχουν κάποιες πάρα πολύ καλές μελέτες και υπάρχουν κάποια φανταστικά βιβλία που λένε τελοσπάντων πώς σχεδιάζεις e-learning... Να υπάρχει, λοιπόν, κατανόηση στις διαφορετικές πρακτικές για το σχεδιασμό προγραμμάτων που απευθύνονται σε μαθητές σε τάξη ή σε blended, τελοσπάντων το υβριδικό πρόγραμμα και το αντίστοιχα, λοιπόν και στο e-learning, υπάρχουν κάποιες διαφοροποιήσεις. Το άλλο που θα έλεγα είναι, ναι... η εκπαίδευση ενηλίκων τελοσπάντων διαφέρει αρκετά με την εκπαίδευση που θα κάνεις σε μαθητές προσχολικής ηλικίας ή πρωτοβάθμιας, δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Υπάρχουν, λοιπόν, κάποια διαφορετικά χαρακτηριστικά, γνώσεις, λοιπόν, πάνω και σε αυτό. Αυτά, λοιπόν, κατ' ελάχιστον και ένα ενδιαφέρον να μαθαίνει και να ενημερώνεται και να δοκιμάζει καινούργια πράγματα, γιατί αυτό- δεν έχει τέλος η γνώση.

Ε: Ωραία, ωραία, πολύ ωραία! Από ποιο εκπαιδευτικό πεδίο θεωρείτε ότι μπορεί να προέρχεται κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning), για παράδειγμα τα παιδαγωγικά, τη φιλολογία, την πληροφορική, τις κοινωνικές επιστήμες, κάποιο άλλο;

Σ 4: Πιστεύω ότι σίγουρα θα βοηθούσε το να έχει ένα παιδαγωγικό background, παρ' όλα αυτά εγώ δεν το θεωρώ ότι είναι απαραίτητο και το λέω γιατί, από εμπειρία έχω γνωρίσει άτομα τα οποία δεν προέρχονται από, δεν ήταν δηλαδή παλιά δάσκαλοι ή παιδαγωγοί τελοσπάντων και κάνουν εξαιρετικούς e-learning designers. Ένα άλλο background το οποίο, ίσως να βοηθούσε, είναι γραφιστική, visual design δηλαδή, θα βοηθούσε... όχι τόσο πολύ στον σχεδιασμό, αλλά στο development, στο να φτιάξουνε το αυτό καθ' αυτό e-learning. Ε, δε μπορώ να πω ότι... θα βοηθούσε να προέρχεται από παιδαγωγικά, φιλολογία αλλά δε νομίζω ότι είναι το απαραίτητο.

Ε: Ωραία! Ποιες δεξιότητες θεωρείτε ότι πρέπει να διαθέτει κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning);

Σ 4: Δεξιότητες... σίγουρα να μπορεί να κάνει την ανάλυση, δηλαδή, βέβαια εξαρτάται τώρα αυτό πάρα πολύ και από το πρόγραμμα, το εκπαιδευτικό πρόγραμμα το οποίο πρόκειται να σχεδιαστεί, το project, αλλά να μπορεί να κάνει την ανάλυση, να μπορεί να βλέπει, να αναγνωρίζει που βρισκόμαστε τώρα και που θέλουμε να φτάσουμε και πώς θα φτάσουμε εκεί πέρα και να αρχίσει στο ενδιάμεσο να, με ευρηματικό τρόπο, να αναγνωρίζει ευκαιρίες για ασκήσεις, ίσως για βίντεο, ίσως για τρόπους που μπορεί να φέρει τους μαθητές σε συνεννόηση μεταξύ τους, δηλαδή να συνομιλούν μεταξύ τους και να μαθαίνουν ο ένας από τον άλλο, δηλαδή ανάλογα με το project αυτές είναι σίγουρα δεξιότητες που βοηθάνε στο να σχεδιαστεί και να φτιαχτεί ένα καλό e-learning. Δεξιότητες σίγουρα τεχνικές... να έχει αντίληψη πώς δουλεύουν τα e-learning authoring tools τα οποία χρησιμοποιούμε στον κλάδο. Να γνωρίζει, άμα δεν κάνει ο ίδιος το development πρέπει να γνωρίζει πώς δουλεύουν, αν και πάντα όλοι αναγκάζομαστε να κάνουμε το development. Άλλες δεξιότητες... είπαμε, να έχει γνώση των παιδαγωγικών. Εμ... να είναι και καλός ακροατής και υπομονετικός γιατί συνήθως [γέλια] δεν πάνε τα πράγματα σύμφωνα με το σχέδιο.

Ε: Μάλιστα, πολύ ωραία! Μιας και αναφέρατε για τα λογισμικά, χρειάζεται να γνωρίζει κάποιο ειδικό λογισμικό κάποιος, ο οποίος ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning);

Σ 4: Θα έλεγα πως ναι, συμφωνώ έντονα ότι χρειάζεται να γνωρίζει. Αν και τυχαίνει να ξέρω άτομα, τα οποία δεν ασχολούνταν με το τεχνικό, με τον ειδικό σχεδιασμό τελοσπάντων, αλλά κάνανε την μελέτη και τον συντονισμό και όλα αυτά, αλλά ναι άμα θέλεις να γίνεις e-learning developer οπωσδήποτε πρέπει να ξέρεις τουλάχιστον το Articulate Storyline, το οποίο είναι το κορυφαίο του κλάδου μας. Υπάρχουν διάφορα άλλα, υπάρχει το Gomo, υπάρχουν διάφορα άλλα τα οποία εντάξει, έρχονται δεύτερα. Τα προϊόντα, λοιπόν, της Articulate, όπως επίσης είναι το Rise. Σίγουρα άλλα λογισμικά τύπου Camtasia, Captivate, Adobe Creative Cloud, τα προϊόντα λοιπόν της Adobe τύπου After Effects, το Captivate που επίσης φτιάχνεις e-learning μέσω του Captivate. Μετά άλλα Learning Management Systems, που θα το 'ανεβάσεις', πώς θα το διαχειρίζεσαι το e-learning το οποίο θα βγάλεις. Να έχεις μια γνώση γύρω από τα SCORM, πώς δουλεύουν τα SCORM, πώς επικοινωνούν με το LMS.

Αλλά πράγματα είναι το πώς δουλεύει η τεχνολογία του ExABI, που είναι καινούργιο και πολύ ανερχόμενο τώρα κι αυτό. Αυτά θα έλεγα, κάποια βασικά.

Ε: Πολύ ωραία, θα μπορούσαμε τώρα να περάσουμε στο κομμάτι που αφορά τις μεθόδους μάθησης. Με ποιες μεθόδους θεωρείτε ότι μπορούν οι ενήλικοι να μαθαίνουν αποτελεσματικά στο πλαίσιο της ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning);

Σ 4: Σίγουρα με το να έχουν ευκαιρίες να κάνουν practice, δηλαδή να κάνουν εξάσκηση πάνω σε αυτό το οποίο μαθαίνουν. Θεωρώ ότι είναι εντελώς αναποτελεσματικό το να... πώς το λέμε αυτό το... information dump ας πούμε που λέμε ότι απλά τους βάζεις και τους δίνεις πάρα πολλές πληροφορίες, να διαβάζουν κείμενα ή να βλέπουν βίντεο χωρίς μετά να τους ζητάς να τα βάλουν αυτά τα πράγματα σε εφαρμογή. Λοιπόν, όλοι μαθαίνουμε... υπάρχουν διάφοροι τρόποι που μαθαίνουμε, ένας απ' αυτούς λοιπόν είναι για τα e-learning, ένα, να μπορούν να πειραματιστούν σε ένα ασφαλές περιβάλλον, δηλαδή να φτιάχνουμε simulations για παράδειγμα όπου σ' ένα ασφαλές περιβάλλον μπορούν να μάθουν να χειρίζονται ένα καινούργιο πρόγραμμα π.χ., το άλλο είναι το reflection... δηλαδή βάζουμε, θέτουμε κάποια ερωτήματα... εσύ δηλαδή πώς το κάνεις μέχρι στιγμής αυτό; Για παράδειγμα, όταν ας πούμε έχουμε ένα μάθημα για οδήγηση, η δική σου οδική συμπεριφορά πώς είναι τελοσπάντων όταν έχει ανάψει το πράσινο φανάρι και ο μπροστινός δεν έχει ξεκινήσει; Δηλαδή τον βάζεις λίγο σε σκέψη, μετά αφού λοιπόν θα του παραθέσεις το υλικό που πρέπει να του παραθέσεις, μετά τον βάζεις πάλι να σκεφτεί αυτά τα καινούργια πράγματα τα οποία έμαθες πώς θα επηρεάσουν τη συμπεριφορά σου από εδώ και πέρα, αυτό εννοούμε reflection. Και σίγουρα, να είναι αληθοφανή όλα τα σενάρια, ώστε να μπορούν να τα μεταφέρουν στην πραγματική τους ζωή, δηλαδή να είναι χρήσιμα, να είναι παραδείγματα και σενάρια και το υλικό να αναφέρεται στην πραγματικότητα.

Ε: Μάλιστα, ποιες μέθοδοι, τώρα, μάθησης χρησιμοποιούνται στο σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning); Για παράδειγμα χρησιμοποιούνται μέθοδοι όπως είναι οι ερωτήσεις-απαντήσεις, ο καταγισμός ιδεών, οι μελέτες περίπτωσης, τα παιχνίδια, κάποιες άλλες δραστηριότητες;

Σ 4: Ωραία κι αυτό νομίζω κάπως το ψιλοανέφερα... Συνήθως είναι ένα mix όλων αυτών. Ερωτήσεις-απαντήσεις σε κονίζ είτε σε reflection, όπως έλεγα πλέον να το σκεφτεί μόνος του. Παιχνίδια είναι ένας άλλος τρόπος, έτσι και είναι και πολύ ευχάριστος και δημοφιλής. Simulations, το οποίο είναι αυτό το οποίο φτιάχνεις... σαν το περιβάλλον του X

προγράμματος που θέλεις να διδάξεις και τους λες τελοσπάντων παίξε με αυτό, κάνε αυτά χωρίς να... δεν πρόκειται να έχουνε συνέπειες, αυτό λοιπόν. Δραστηριότητες, ναι, που μπορούν να μιλάνε μεταξύ τους είναι ένας άλλος καλός τρόπος. Εξαρτάται. Νομίζω ότι είναι ένα mix όλων αυτών... βίντεο, επίσης. Ναι, αυτά...

Ε: Πολύ ωραία, πολύ ωραία! Τώρα, όσον αφορά στον τρόπο σχεδιασμού και στα εργαλεία που χρησιμοποιούνται. Ας περάσουμε, λοιπόν, σε αυτό το κομμάτι... Αρχικά, θα ήθελα να σας ρωτήσω ποια είναι η διαδικασία με την οποία γίνεται ο σχεδιασμός προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning);

Σ 4: Ποια είναι η διαδικασία, τι εννοούμε με αυτό;

Ε: Η διαδικασία του σχεδιασμού, δηλαδή κάποια πρώτα βήματα τα οποία χρειάζεται να γίνουν όταν σχεδιάζουμε ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.

Σ 4: Το πρώτο πράγμα που γίνεται είναι να γίνει η ανάλυση, να συμφωνήσουμε ποιοι είναι οι εκπαιδευτικοί στόχοι και να αρχίσουμε να κάνουμε identify με ποιους... τι υλικό χρειάζεται και τι ασκήσεις, δραστηριότητες χρειάζεται ώστε να επιτύχουμε αυτούς τους εκπαιδευτικούς σχεδιασμούς και μετά από αυτό μπορούμε να περάσουμε σε ένα storyboarding που ουσιαστικά τι είναι, είναι σαν να γράφουμε τον σκελετό του μαθήματος, δηλαδή θα έχουμε ένα slide το οποίο θα είναι interactive ή θα έχουμε ένα slide το οποίο θα δείχνει, θα γράφει αυτό το κείμενο... και μετά σε συνεννόηση με τον πελάτη ή τον ειδικό του αντικειμένου αυτά τα πράγματα τροποποιούνται και αρχίζουμε, λοιπόν, το development.

Ε: Μάλιστα, υπάρχει κάποιο μοντέλο που χρησιμοποιείται στο σχεδιασμό;

Σ 4: Υπάρχουν πολλά μοντέλα, το πιο γνωστό είναι το ADDIE, ναι. Αυτό περιέγραφα κατά κάποιον τρόπο. Τώρα, ναι... αυτό θα έλεγα.

Ε: Ωραία, ωραία! Ποια είναι τα στοιχεία που πρέπει να έχει στη διάθεσή του κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning);

Σ 4: Σίγουρα πρέπει να γνωρίζει σε τι κοινό απευθύνεται, αυτό είναι το πρώτιστο γιατί με αυτόν το γνώμονα κινείται. Τι ανάγκες έχουν οι εκπαιδευόμενοι, τι προηγούμενη γνώση στο αντικείμενο έχουνε, δηλαδή αυτό λοιπόν επηρεάζει, δηλαδή θα φτιάξεις διαφορετικά ένα μάθημα το οποίο είναι για αρχάριους που δεν έχουν ιδέα και άλλο για ανθρώπους που έχουν εμπειρία τουλάχιστον πέντε χρόνια ή είναι σε senior θέσεις, είναι managers, προϊστάμενοι.

Αυτό είναι το νούμερο ένα. Τώρα, το άλλο το οποίο είναι πολύ σημαντικό είναι ποιες είναι οι δεξιότητες τις οποίες θέλουμε να έχουν αναπτύξει οι μαθητές μας μέχρι το τέλος του μαθήματος και αυτά λοιπόν επηρεάζουνε πολύ και στο τι μάθημα θα φτιάξεις, θα φτιάξεις ένα μεγάλο e-learning, θα φτιάξεις πολλά μικρά τα οποία θα τους τα στέλνεις κατά περιόδους π.χ. έτσι για να ανανεώνουν λίγο τη μνήμη τους;) Τι θα φτιάξεις; Μπορεί να φτιάξεις οδηγούς μαζί, δηλαδή οδηγό που θα συνοδεύει ένα μάθημα και θα έχει τα σημαντικά στοιχεία. Όλα αυτά λοιπόν επηρεάζουν, είναι στοιχεία τα οποία επηρεάζουν τις αποφάσεις που θα πάρεις για το τι μάθημα θα φτιάξεις, γιατί μπορεί να μην είναι και ξεκάθαρα μάθημα. Μπορεί να είναι τελικά καλύτερα να κάνεις μικρά βιντεάκια. Δηλαδή, κατάλαβες;

Ε: Πολύ ωραία! Πόσο χρόνο χρειάζεται κάποιος για να σχεδιάσει ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning);

Σ 4: Αυτό είναι αδύνατο να το απαντήσω... γιατί εξαρτάται πάρα πολύ από το τι θα είναι αυτό το πρόγραμμα, αν μιλάμε για ένα απλό που θα έχει μόνο κείμενο και απλά πατάς το 'επόμενο', 'επόμενο', 'επόμενο', 'επόμενο' και μετά έχει ένα κουίζ στο τέλος, αυτό μπορεί να γίνει ας πούμε και μέσα σε τρεις, τέσσερις, πέντε max εργάσιμες μέρες. Αλλά αν έχει, λοιπόν, εκπαιδευτικό σχεδιασμό από πίσω δεν πιστεύω ότι μπορεί να γίνει σε λιγότερο από [...μετράει...] τουλάχιστον δεκαπέντε εργάσιμες μέρες. Για ένα μικρό, απλό... εννοώ όχι εντελώς απλό, αλλά για ένα μικρό... όσο πιο σύνθετα είναι, όταν βάζουμε μέσα βίντεο... όσο πιο σύνθετα είναι, όσο πιο πολλές αλλαγές επίσης υπάρχουν. Είναι αδύνατο να το απαντήσουμε, νομίζω, αυτό.

Ε: Μάλιστα, ωραία! Ποια είναι τα εργαλεία που χρησιμοποιεί κάποιος για να σχεδιάσει ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning); Π.χ. οπτικοακουστικά μέσα, παραδείγματα, ερωτήσεις;

Σ 4: Ναι, αυτό νομίζω ότι συμπίπτει λίγο και με αυτά που είπαμε πριν. Σίγουρα, οπτικοακουστικά μέσα, βίντεο και podcast μπορεί να έχει μέσα ας πούμε, αλλά το βίντεο είναι το πιο σύνθετο. Παραδείγματα, όπως λέμε case studies, είναι ένα άλλο. Παιχνίδια... Ερωτήσεις οπωσδήποτε, ναι. Τι άλλα εργαλεία τώρα... Δε μπορώ να σκεφτώ κάτι άλλο. Νομίζω το κάλυψα και σε μία προηγούμενη αυτό.

Ε: Ωραία, ωραία, εξαιρετικά! Σχετικά τώρα με τις συμβατικές και τις ηλεκτρονικές μορφές σχεδιασμού εκπαιδευτικών προγραμμάτων... Είναι γεγονός ότι κατά την ηλεκτρονική εξ

αποστάσεως εκπαίδευση υπάρχει φυσική απόσταση ανάμεσα στον εκπαιδευόμενο και στον εκπαιδευτή. Ποιες άλλες διαφορές εντοπίζετε στο σχεδιασμό ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) και στο σχεδιασμό προγραμμάτων, για ενήλικους πάντα, που σχεδιάζονται για να υλοποιηθούν με το συμβατικό τρόπο;

Σ 4: Λοιπόν, σίγουρα ένα πράγμα που απορρέει είναι ότι άμα δεν τον βλέπεις τον εκπαιδευόμενο, δεν μπορείς να καταλάβεις αν έχει κάποιο πρόβλημα, αν καταλαβαίνει αυτά που διαβάζει, αυτά που κάνει, αν τα βρίσκει χρήσιμα. Οπότε, λοιπόν, λείπει λίγο αυτό το feedback. Αυτό λοιπόν σημαίνει ότι θα πρέπει να είναι το περιβάλλον και το μάθημα θα πρέπει να... σίγουρα να είναι φτιαγμένο με τρόπο που είναι εύχρηστο, να είναι η πλοήγηση του εύκολη και γρήγορη και κατανοητή. Το άλλο είναι, το στιδήποτε παραθέτουμε να είναι σίγουρα κατανοητό, για παράδειγμα αν θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε βίντεο να είμαστε σίγουροι ότι τα βίντεο θα παίζουνε στον player του. Αυτά λοιπόν είναι πράγματα τα οποία δεν τα έχουμε, δεν έχουμε τόσο σοβαρά προβλήματα στην τάξη, γιατί μπορούμε να το επιλύσουμε το θέμα, μπορούμε να απαντήσουμε αυτομάτως στις ερωτήσεις τους. Το άλλο είναι η έλλειψη επικοινωνίας μεταξύ των μαθητευομένων και του εκπαιδευτή από την άποψη ότι π.χ. στην τάξη μπορεί να κάτσουνε να συζητήσουνε όλοι μαζί να λύσουν ένα πρόβλημα, αυτό δεν το έχουμε τόσο πολύ στο παραδοσιακό e-learning εκτός και αν τους βάλουμε σε γκρουπάκια το οποίο προϋποθέτει άλλα πράγματα να συμβούν από πίσω, δηλαδή με το LMS, οπότε αυτό το social constructivism που λέμε, που μαθαίνουμε μαζί με τους άλλους δεν είναι τόσο εύκολο, πρέπει να σχεδιαστεί επί τούτου για να συμβεί, ενώ στην τάξη σε ένα συμβατικό περιβάλλον συμβαίνει αυτόματα. Αυτά μπορώ να σκεφτώ τώρα.

Ε: Πολύ ωραία! Όσον αφορά στο προφίλ του σχεδιαστή, υπάρχουν διαφορές σχετικά με την εμπειρία, τις γνώσεις; Και αν ναι, μπορείτε να αναφέρετε κάποιες;

Σ 4: Εγώ πιστεύω ότι θα πρέπει... ναι, υπάρχουνε διαφορές, αυτό δε σημαίνει ότι πρέπει άλλος να σχεδιάζει για το face-to-face, για το συμβατικό τρόπο και άλλος για το e-learning, απλά αυτός που σχεδιάζει για e-learning θα πρέπει να έχει εμπειρία πάνω στο e-learning ώστε να έχει δει τα προβλήματα και τις ευκαιρίες που υπάρχουν σε e-learning μαθήματα. Οπότε ναι, σίγουρα λοιπόν θα πρέπει να έχει αποκτήσει εμπειρία, να έχει πειραματιστεί λίγο και με διαφορετικούς τρόπους και η μεγάλη διαφορά είναι ότι δεν είναι το επίκεντρο της γνώσης ο εκπαιδευτής αλλά ο μαθητευόμενος, οπότε έχει μεγάλη διαφορά στο πώς θα το σχεδιάσει, με αυτό στο μυαλό του.

Ε: Μάλιστα. Υπάρχουν διαφορές, τώρα, που σχετίζονται με το ρόλο του σχεδιαστή και αν ναι, μπορείτε να αναφέρετε κάποιες;

Σ 4: Α, ναι μάλλον αυτό ίσως, ότι ο σχεδιαστής δεν θα είναι μέσα στην τάξη εκεί, ώστε να απαντήσει στις ερωτήσεις, δεν θα είναι εκεί πέρα ώστε να είναι η πηγή της γνώσης που θα... που απλά θα τους δώσει όλες τις πληροφορίες, θα πρέπει να φροντίσει ότι οι εκπαιδευόμενοι στο e-learning ανακαλύπτουν τη γνώση και κατανοούν την κάθε θεματική ενότητα με τον δικό τους τρόπο, προσφέροντας πολλαπλές ευκαιρίες για εξερεύνηση και για εξάσκηση του τι διδάσκεται.

Ε: Τώρα, υπάρχουν κάποιες διαφορές που έχουν να κάνουν με τις αξιοποιούμενες μεθόδους μάθησης;

Σ 4: Δε μπορώ να την απαντήσω αυτή την ερώτηση γιατί δεν ξέρω... δεν μου έρχεται κάτι στο μυαλό.

Ε: Ωραία! Κάποιες διαφορές όσον αφορά στον τρόπο και στα εργαλεία σχεδιασμού υπάρχουν;

Σ 4: Σίγουρα, σίγουρα υπάρχουν... Για παράδειγμα δηλαδή τώρα, ένα μάθημα το οποίο θα το έκανες στην τάξη, για παράδειγμα μπορείς να χρησιμοποιήσεις post-it, πώς τα λένε αυτά τα χαρτάκια και να πεις σε κάθε ομάδα, λοιπόν μαζέψτε τις ιδέες σας και χρησιμοποιείστε αυτά τα χαρτάκια και πηγαίνετε να τα κολλήσετε σε εκείνη τη μεριά του πίνακα. Ε, αυτό το πράγμα δε μπορεί να συμβεί σε ένα e-learning, αντίστοιχα λοιπόν θα ψάξεις να βρεις ένα εργαλείο που σου επιτρέπει να κάνεις αυτή τη δουλειά... που υπάρχουν αρκετά. Οπότε, λοιπόν, αυτό το εργαλείο θα πρέπει να το εισάγεις μέσα στο e-learning course το οποίο έχεις φτιάξει σαν web object ή δεν ξέρω εγώ πώς, ίσως με ένα link απλά και θα πεις στους μαθητές για παράδειγμα τις απαντήσεις σας να τις ποστάρτε εκεί και να τις δούμε συγκεντρωτικά, θα δείτε δηλαδή συγκεντρωτικά και τις απαντήσεις και των υπολοίπων συμμετεχόντων.

Ε: Πολύ ωραία! Τέλος, είναι κάτι που θα θέλατε να προσθέσετε;

Σ 4: Όχι.

Ε: Οκ, πολύ καλά! Θα ήθελα να σας ευχαριστήσω πάρα πολύ για το χρόνο σας και τη συμμετοχή σας στην έρευνα.

Σ 4: Κι εγώ ευχαριστώ. Καλή επιτυχία εύχομαι!

Ε: Να 'στε καλά. Σας εύχομαι καλή συνέχεια! Ευχαριστώ!

Σ 4: Επίσης, γεια σας.

Ε: Γεια σας!

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ Νο5

Ερευνήτρια:

Αγαπητέ συνάδελφε,

Η έρευνα, στην οποία καλείστε να συμμετέχετε, έχει ως βασικό στόχο την καταγραφή του προφίλ και του ρόλου των σχεδιαστών προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning). Η έρευνα πραγματοποιείται στο πλαίσιο του Μεταπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών «Εκπαίδευση Ενηλίκων» του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου.

Οι συνεντεύξεις που θα πραγματοποιηθούν θα είναι ατομικές, ανώνυμες, εμπιστευτικές και προαιρετικές και θα χρησιμοποιηθούν μόνο για ερευνητικούς σκοπούς. Η διάρκεια της κάθε συνέντευξης υπολογίζεται στα 30-35 λεπτά περίπου. Οι συνεντεύξεις θα μαγνητοφωνηθούν και θα απομαγνητοφωνηθούν και θα έχετε πρόσβαση στις απαντήσεις σας, εφόσον το επιθυμείτε, με την ολοκλήρωση της διαδικασίας.

Συμφωνείτε με τα παραπάνω;

Συνεντευξιαζόμενος 5: Ναι, συμφωνώ.

Ε: Πολύ ωραία, μπορούμε τότε να ξεκινήσουμε με κάποια δημογραφικά στοιχεία. Παρακαλώ, να μας πείτε το φύλο, την ηλικία και το εκπαιδευτικό σας επίπεδο.

Σ 5: Φύλο άνδρας, ηλικία τριάντα εννιά ετών, εκπαιδευτικό επίπεδο, έχω Bachelor από το M University στο 3d animation.

Ε: Μάλιστα. Μπορείτε παρακαλώ να μας πείτε την επαγγελματική σας εμπειρία στο σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning).

Σ 5: Ξεκίνησα το 2009 περίπου σε μια άλλη εταιρεία με webinars που έχει λίγο σχέση με το e-learning το ίδιο, ασχολήθηκα με την πλατφόρμα, με το Storyline από την αρχή, από εκεί

και πέρα πιο πολύ σχεδιαστικά άρχισα να τα κάνω στην τωρινή μου εταιρεία, στην οποία είμαι από το 2015. Ξεκίνησα πλήρως ως developer και όσο πέρασε ο καιρός και απέκτησα κι εγώ εμπειρία άρχισα να κάνω σχεδιασμό, επίσης. Αλλά παραμένω κυρίως ως developer που μου αρέσει και πολύ.

Ε: Μάλιστα. Οπότε, η επαγγελματική σας ιδιότητα στην υπό μελέτη εταιρεία είναι πόσα έτη;

Σ 5: Έξι χρόνια σχεδόν.

Ε: Μάλιστα, και τα έτη προϋπηρεσίας σας στην υπό μελέτη εταιρεία;

Σ 5: Προϋπηρεσία από ποια άποψη, δηλαδή από το πριν έρθω στην εταιρεία;

Ε: Η προϋπηρεσία σας σε αυτή την εταιρεία, πόσα χρόνια βρίσκεστε σε αυτή την εταιρεία.

Σ 5: Α, έξι χρόνια, σχεδόν έξι χρόνια.

Ε: Άρα και τα έξι χρόνια ως instructional designer;

Σ 5: Developer κυρίως, αλλά επειδή άρχισα σιγά σιγά, δε θυμάμαι ακριβώς πότε έγινε η μετάβαση και στο design η αλήθεια είναι, σίγουρα ένα – δυο χρόνια δούλεψα κυρίως σαν developer, μετά μου δόθηκε η αυτονομία να φτιάξω κάποια μαθήματα και να σχεδιάζω και μόνος μου και σίγουρα συμμετείχα και σε σχεδιασμό κάποιων μαθημάτων και πριν μπω «full» σε αυτό τον τομέα.

Ε: Οπότε τρία με τέσσερα χρόνια εμπειρίας ως instructional designer;

Σ 5: Θα έλεγα πως ναι.

Ε: Μάλιστα, πολύ ωραία! Ας περάσουμε τώρα παρακαλώ στο κομμάτι που έχει να κάνει με το εκπαιδευτικό προφίλ και τις δεξιότητες. Ποιο είναι το εκπαιδευτικό επίπεδο που θεωρείτε ότι επαρκεί για το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning), για παράδειγμα απόφοιτος λυκείου, απόφοιτος τριτοβάθμιας εκπαίδευσης, μεταπτυχιακός, διδακτορικός τίτλος και για ποιους λόγους;

Σ 5: Θεωρώ ότι το απόλυτο minimum για οποιαδήποτε εργασία που δεν είναι χειρωνακτική, το απόλυτο minimum είναι απόφοιτος λυκείου, γιατί πάρα πολλές δεξιότητες μπορούν να αποκτηθούν και εν μέσω εργασίας, αλλά είναι πολύ πιο χρήσιμο πιστεύω να έχει κάποιος τριτοβάθμια εκπαίδευση στο συγκεκριμένο γιατί μπορεί να εξειδικευτεί σε κάποια πράγματα, είτε είναι σχεδιασμός είτε όχι και αυτό να το εφαρμόσει μετά στο σχεδιασμό. Αλλά νομίζω

πραγματικά ότι και απόφοιτος λυκείου θα μπορούσε, απλά θα πάρει πολύ περισσότερο χρόνο, θέλει πολύ επαγγελματική εμπειρία, θέλει κάποιες προϋποθέσεις για να γίνει επιτυχημένα designer, οπότε καλύτερα θεωρώ τρίτοβάθμια εκπαίδευση.

Ε: Ποιες γνώσεις θεωρείτε ότι πρέπει να έχει κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning);

Σ 5: Θεωρώ ότι θα πρέπει καταρχάς να έχει τις γνώσεις, πολύ βασικά, των λογισμικών που χρησιμοποιούνται ώστε να ξέρει τις δυνατότητες που έχει η εν λόγω εταιρεία... οποιαδήποτε εταιρεία είναι. Από εκεί και πέρα είναι καλό πιστεύω να έχει κάποια γνώση σε θέματα διδασκαλίας ή έστω σαν presenter σε κάποιο σεμινάριο, σε κάποιο webinar... θα πρέπει να έχει και λίγο το διδακτικό θέμα. Χρειάζεται σίγουρα μια άλφα φαντασία, δηλαδή αν το πάμε σε λίγο νεφελώδες πλαίσιο, αλλά είναι σημαντικό κι αυτό, γιατί με λίγο φαντασία μπορεί να δώσει μια άλλη έκταση στο μάθημα για να κρατήσει και το ενδιαφέρον του άλλου.

Ε: Μάλιστα, ωραία! Από ποιο εκπαιδευτικό πεδίο θεωρείτε ότι μπορεί να προέρχεται κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning); Για παράδειγμα από τα παιδαγωγικά, από τη φιλολογία, την πληροφορική, τις κοινωνικές επιστήμες, κάποιο άλλο πεδίο;

Σ 5: Θεωρώ ότι... οτιδήποτε, κάτι που να έχει σχέση με υπολογιστές, είτε είναι αυτό πληροφορική είτε και κάποια άλλη δεξιότητα που σχετίζεται άμεσα με υπολογιστή, αλλά είναι και παιδαγωγικά νομίζω μια καλή ιδέα ή έστω κάποια κατάρτιση στη διδασκαλία, αν όχι παιδαγωγικά ακριβώς δηλαδή κάποια κατάρτιση για να μπορεί να διδάξει ενήλικες... δεν είμαι σίγουρος από αυτές τις σπουδές τι είναι, αλλά θεωρώ ότι είναι σημαντικά και τα δυο, δεδομένου ότι το e-learning είναι ψηφιακό... οπότε είναι καλό να υπάρχουν γνώσεις υπολογιστή αλλά και γνώσεις διδασκαλίας.

Ε: Ποιες δεξιότητες, τώρα, θεωρείτε ότι πρέπει να διαθέτει κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning);

Σ 5: Από δεξιότητες σίγουρα, χρειάζεται βασικές δεξιότητες χρήσης υπολογιστή. Από εκεί και πέρα χρειάζεται, όπως είπα πριν, φαντασία... τη θεωρώ δεξιότητα. Χρειάζεται σίγουρα μεταδοτικότητα και στο γραπτό λόγο και στον προφορικό για να μπορεί δηλαδή να μεταβιβάσει, να μεταφέρει αυτό που πρέπει. Χρειάζεται σίγουρα κριτική σκέψη, επειδή

πολλές φορές μπορεί ο σχεδιαστής να μην γνωρίζει, να μην είναι δηλαδή ο ειδικός του αντικειμένου αλλά να πρέπει να ‘μεταφράσει’ πρακτικά αυτό που θέλει και να πει ο ειδικός, να μπορέσει να το προσφέρει στο μαθητευόμενο. Οπότε χρειάζεται να έχει μια κριτική ικανότητα και την ικανότητα να καταλάβει τι γράφεται. Γενικά, θεωρώ ότι οποιαδήποτε δεξιότητα που μπορεί να έχει ένας δάσκαλος είναι καλό να την έχει και ένας σχεδιαστής, αλλά θέλει σίγουρα και κάποια ικανότητα σχεδιαστική... δηλαδή σε σχεδιασμό, δηλαδή προγραμματισμό, όχι προγραμματισμό σε υπολογιστή... δηλαδή να φτιάχνει ένα πρόγραμμα... για e-learning.

Ε: Ωραία, ωραία, να σας ρωτήσω τώρα, θεωρείτε ότι χρειάζεται να γνωρίζει κάποιο ειδικό λογισμικό αυτός που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning);

Σ 5: Στην αρχή δεν είναι εκατό τοις εκατό απαραίτητο αλλά καλό είναι να υπάρχει η γνώση ενός λογισμικού, όπως ας πούμε το Storyline που είναι ένα standard που χρησιμοποιείται στο e-learning, είναι καλό να έχει γνώσεις σε αυτό από την άποψη ότι θα ξέρει τι δυνατότητες υπάρχουν, τι περιορισμοί υπάρχουν. Είναι καλό τουλάχιστον ένα πρόγραμμα να το ξέρει... αλλά νομίζω ότι μπορεί να ξεκινήσει χωρίς να το γνωρίζει αλλά θα πρέπει σιγά σιγά να αποκτήσει τη γνώση καθώς δουλεύει.

Ε: Μάλιστα, πολύ ωραία! Θα μπορούσαμε τώρα να περάσουμε στο κομμάτι που αφορά τις μεθόδους μάθησης και θα ήθελα να μου πείτε με ποιες μεθόδους θεωρείτε ότι μπορούν οι ενήλικοι να μάθουν αποτελεσματικά στο πλαίσιο της ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning);

Σ 5: Μεθόδους σε διαφορετικούς τύπους μαθημάτων, δηλαδή διαφορετικούς τρόπους να μεταδώσεις τη γνώση εξ αποστάσεως;

Ε: Ακριβώς, ακριβώς...

Σ 5: Εγώ πιστεύω ότι οι ενήλικοι και λόγω περιορισμού χρόνου και λόγω οποιονδήποτε προκαταλήψεων που μπορεί να έχουν, θεωρώ ότι είναι καλό να υπάρχει μια διάδραση σε αυτό το υλικό... Οπότε θεωρώ ένα διαδραστικό υλικό είναι αρκετά χρήσιμο, δηλαδή να νιώθει ότι συμμετέχει ενεργά και δεν απλά απορροφά πληροφορία, αλλά κάνει κάτι και ο ίδιος για να την αποκτήσει, ανάλογα βεβαίως και με το περιεχόμενο του υλικού που πρέπει να μάθει. Σίγουρα βοηθάνε πάρα πολύ βίντεο... βίντεο είτε είναι τρισδιάστατα animation είτε

είναι δισδιάστατα είτε είναι κάποιο webinar, δηλαδή live βίντεο, είναι κι αυτό πολύ χρήσιμο. Καλό είναι να υπάρχει speakage, ώστε δηλαδή να μπορεί άμα είναι οπτικός τύπος ή ακουστικός τύπος, να καλύπτονται όλες αυτές οι ανάγκες. Όπως είπα αυτό, διαδράσεις, βίντεο και σίγουρα παραδοσιακή μελέτη αν και είναι λίγο πιο, για μένα δηλαδή, για έναν ενήλικο μπορεί να είναι λίγο πιο πεζό, πιο βαρετό ίσως και να τον σταματήσει λιγάκι... αλλά αυτό πάντα εξαρτάται και από το υλικό.

Ε: Μάλιστα, ωραία! Ποιες μέθοδοι μάθησης χρησιμοποιούνται στο σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning); Για παράδειγμα χρησιμοποιούνται μέθοδοι όπως είναι οι ερωτήσεις-απαντήσεις, ο καταιγισμός ιδεών, οι μελέτες περίπτωσης, τα παιχνίδια ή κάποιες άλλες δραστηριότητες;

Σ 5: Νομίζω αυτές οι δραστηριότητες που αναφέρατε είναι όλες στο «παιχνίδι». Οι ερωτήσεις-απαντήσεις είναι χρήσιμες και ως κουίζ, δηλαδή να δούμε τι έχει διαπιστώσει, τι έχει καταλάβει στο τέλος του υλικού, αλλά είναι και ένας ωραίος τρόπος να μεταφέρεις γνώση, επειδή είναι και μια διάδραση που τον βάζεις να σκεφτεί, δεν είναι παθητικός δέκτης, όταν έχει μια ερωτο-απάντηση. Για καταιγισμό ιδεών είναι λίγο δύσκολο γιατί πολλές φορές η μελέτη είναι ασύγχρονη, οπότε δεν ξέρω κατά πόσο μπορεί να γίνει εύκολα αυτό, αλλά φαντάζομαι αν είναι σε κάποια τάξη, ψηφιακά, μπορεί να γίνει πιο εύκολα. Και πάλι όμως νομίζω ότι είναι καλύτερο για όταν είναι όλοι οι άνθρωποι εκεί πέρα, όταν είναι δια ζώσης. Από εκεί και πέρα τα case studies, οι μελέτες περίπτωσης είναι πολύ χρήσιμες, ειδικά όπως στα ναυτιλιακά που μπορεί να συμβεί κάποιο ατύχημα ή μπορεί να υπάρχει κάποια περίπτωση δύσκολη που αυτό μπορεί να βοηθήσει τον άλλο να καταλάβει καλύτερα κάποια πράγματα και πιο πολύ σε θέματα συμπεριφοράς... ίσως. Παιχνίδια είναι μια καλή περίπτωση, πιο πολύ ίσως, και πάλι εφόσον έχει μεταδοθεί αρχικά η γνώση, δηλαδή με τα μαθήματα, να το έχεις αυτό σαν ένα activity το οποίο να... πώς να το πω... να σφραγίσει κατά κάποιο τρόπο τη γνώση, δηλαδή να είναι ένα πιο ωραίο, διαδραστικό κουίζ και το οποίο θα μείνει κιόλας στο μυαλό, και το οποίο επίσης μπορεί να βγάλει και το «ανταγωνιστικό» του πνεύμα, γιατί στο παιχνίδι μπορεί να έχει σκορ, βραβεία, achievements και τέτοια, τα οποία όσο και να 'ναι μπορεί να τον κάνει τον άλλο να το θέλει περισσότερο να κερδίσει, να παίξει, να κερδίσει.

Ε: Μάλιστα, πολύ ωραία! Τώρα, όσον αφορά στον τρόπο σχεδιασμού και στα εργαλεία που χρησιμοποιούνται... Θα ήθελα να μου πείτε, αρχικά, ποια είναι η διαδικασία με την οποία

γίνεται ο σχεδιασμός των προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning);

Σ 5: Όλα πάντα εξαρτώνται και από τι υλικό είναι, αλλά το σύνηθες είναι ότι λαμβάνειν ο σχεδιαστής το υλικό από τον εκπαιδευτή, που θέλει δηλαδή να... το υλικό που χρειάζεται να γίνει, και θα πρέπει να το μελετήσει αυτό το υλικό. Από εκεί και πέρα θα πρέπει, πέρα από τη μελέτη, να το αποδομήσει, να κρατήσει κάποια key points για να μπορεί να το μεταφέρει, και από εκεί και πέρα θα χωρίσει το υλικό αυτό σε οποιαδήποτε ενότητα, είτε είναι χωρισμένο είτε όχι μπορεί να υπάρχουν κάποιες διαφορές ας πούμε, εκπαιδευτικά. Οπότε θα χωρίσει και το υλικό και με τον δικό του τρόπο, αρκεί να συνάδει βέβαια και με αυτό που λέει ο εκπαιδευτής, δε μπορεί δηλαδή να παρεκκλίνει τελείως, γιατί ο άλλος είναι ο ειδικός όσον αφορά στο περιεχόμενο του υλικού, γιατί αυτός είναι ο ειδικός στο να το διαδώσει, να εκπαιδεύσει τον άλλον και από εκεί και πέρα, αφότου σχεδιαστεί μπορεί να αρχίσει η παραγωγή των μαθημάτων, και πάλι σίγουρα πρέπει να υπάρχει ένα back-and-forth μεταξύ σχεδιαστή, μεταξύ developer και μεταξύ του αρχικού εκπαιδευτή... του ανθρώπου, του πελάτη που έχει στείλει το υλικό αν μιλάμε για εταιρεία. Δηλαδή, σίγουρα πρέπει να υπάρχει ένα back-and-forth γιατί και ο σχεδιαστής μπορεί να μην καταλάβει κάποια πράγματα, ειδικά άμα είναι ένα μάθημα πάρα πολύ τεχνικό, για παράδειγμα μηχανολογικά, σίγουρα θα έχει... για να μπορείς να κατανοήσεις έστω και βασικά το υλικό θα χρειαστεί οπωσδήποτε βοήθεια από τον εκπαιδευτή τον αρχικό. Είναι σημαντικό αυτό για κάποια πράγματα, σίγουρα, πρέπει να υπάρχει μια βασική κατανόηση του τι γίνεται... ό,τι και να 'ναι πρέπει να καταλάβεις χονδρικά «τι θέλει να πει ο ποιητής» για να μπορέσεις να το μεταδώσεις και παρά πέρα στους άλλους.

Ε: Μάλιστα, ωραία! Υπάρχει κάποιο μοντέλο που χρησιμοποιείται στο σχεδιασμό;

Σ 5: Η αλήθεια είναι ότι δεν γνωρίζω πάρα πολύ επί του θέματος, ξέρω ότι χρησιμοποιούμε το μοντέλο ADDIE, αλλά σε αυτό δεν είμαι πάρα πολύ... δεν έχω εντυπώσει πάρα πολύ οπότε δεν έχω να πω κάτι περαιτέρω σε αυτό.

Ε: Ωραία, ωραία! Ποια είναι τα στοιχεία που πρέπει να έχει στη διάθεσή του κάποιος που ασχολείται με το σχεδιασμό προγραμμάτων ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning);

Σ 5: Όταν λέτε στοιχεία, τι εννοείτε;

Ε: Για να ξεκινήσει ο σχεδιαστής των προγραμμάτων για να σχεδιάζει ένα πρόγραμμα, τι πρέπει να έχει ως πρώτη πληροφορία;

Σ 5: Πρέπει σίγουρα να έχει το υλικό, δηλαδή για το μάθημα το οποίο θα σχεδιάσει, είτε είναι αυτό έγγραφο είτε είναι βίντεο είτε είναι οτιδήποτε, αυτό είναι το πολύ βασικό που πρέπει να έχει. Όπως είπα πριν, πρέπει να έχει και κάποια στοιχεία επικοινωνίας με τον πελάτη, εκπαιδευτή για να μπορέσει να λύσει ό,τι θέμα υπάρχει. Από εκεί και πέρα, νομίζω ότι με ένα υλικό αρχικό είναι εντάξει. Είναι καλό να υπάρχουν πηγές, βέβαια για το υλικό, είναι καλό να υπάρχει επιπλέον εκπαιδευτικό, βοηθητικό υλικό το οποίο είτε μπορεί να βοηθήσει τον ίδιο σε καλύτερη κατανόηση ή απλά να το ενσωματώσει στο μάθημα ως κάτι παραπάνω, κάτι extra, νομίζω αυτό το πολύ βασικό.

Ε: Μάλιστα, ok. Να προχωρήσουμε... πόσο χρόνο χρειάζεται κάποιος για να σχεδιάσει ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενηλίκους (e-learning);

Σ 5: Εξαρτάται από το υλικό πιστεύω, δηλαδή θα μπορούσε να πάει αν είναι κάτι πολύ απλό και βασικό από μία μέρα, θα μπορούσε να πάει και μήνες ίσως, όχι ο σχεδιασμός ο ίδιος... μήνες για όλο το πρόγραμμα να ολοκληρωθεί. Ο σχεδιασμός ο ίδιος από μία μέρα θεωρώ μέχρι... τι να σου πω τώρα, μέχρι και τέσσερις – πέντε μέρες, ανάλογα πάλι με το υλικό που υπάρχει και πόσο research μπορεί να χρειαστεί και από τη μεριά του σχεδιαστή... συμβαίνει κι αυτό.

Ε: Μάλιστα, εξαρτάται μόνο από το υλικό ο χρόνος;

Σ 5: Για το σχεδιασμό αποκλειστικά... θεωρώ πως ναι, εξαρτάται από το υλικό και από την ποιότητα του υλικού. Γιατί μπορεί ο εκπαιδευτής να μη δώσει πολύ καλό υλικό, δηλαδή μπορεί να δώσει κάποιο υλικό το οποίο είναι εντελώς φτιαγμένο μόνο και μόνο για να γίνει... για να είναι σαν σημειώσεις για δια ζώσης μάθημα και οπότε αυτό να μην είναι επαρκές καθόλου, οπότε εκεί πέρα μπορεί να χρειαστεί να κάνει research ο ίδιος ο σχεδιαστής ή να μιλήσει ας πούμε και πάλι με τον πελάτη και να του πει αυτό το υλικό δεν είναι επαρκές, χρειάζομαι κάτι λίγο διαφορετικό, χρειάζομαι κάποια πράγματα παραπάνω.

Ε: Άρα, από την ποιότητα και τον όγκο του υλικού εξαρτάται ο χρόνος κυρίως, έτσι.

Σ 5: Ναι, ναι ναι. Θεωρώ πως ναι. Και τη φύση του, γιατί μπορεί να είναι κάτι απλό και να τύχει να το έχει ξανακάνει ο σχεδιαστής και έχει εμπειρία σε αυτό είναι πιο εύκολο, άλλα άμα είναι για παράδειγμα κάτι δύσκολο, κάτι μηχανολογικό, το λέω επειδή έχω κι εγώ

εργαστεί με θέματα μηχανολογικά που εγώ δεν είμαι μηχανικός, εκεί πέρα χρειάστηκε να αφιερώσω μία ή δυο μέρες σε μελέτη, δηλαδή άμα ήταν για μια υψηλής τάσης γεννήτρια χρειάστηκε να μελετήσω κάποια πράγματα και για τον ίδιο τον ηλεκτρισμό, για τα θέματα του ηλεκτρισμού και με τις γεννήτριες... δηλαδή να πάρω μια ιδέα καλύτερη.

Ε: Μάλιστα, πολύ ωραία! Ποια είναι τα εργαλεία που χρησιμοποιεί κάποιος για να σχεδιάσει ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning); Π.χ. οπτικοακουστικά μέσα, παραδείγματα, ερωτήσεις;

Σ 5: Ναι, είναι σίγουρα όλα αυτά κάποια από τα εργαλεία που χρησιμοποιεί. Είπαμε ότι μπορεί να χρησιμοποιεί και παιχνίδια, κάποια games για να το προχωρήσει... τα οπτικοακουστικά μέσα είναι σημαντικά, βέβαια ανεβάζουν κόστος, οπότε... είναι ανάλογα και τι θέλει ο πελάτης εκεί πέρα. Είναι σημαντικά αυτά. Παραδείγματα, είναι μια καλή υπόθεση. Σίγουρα χρειάζεται θεωρία, δηλαδή ότι και να λέμε, δηλαδή ότι μπορεί να βαριέται ο άλλος η θεωρία είναι σημαντική... οπότε χρειάζεται σίγουρα και γραπτή θεωρία. Τώρα από εκεί και πέρα όταν υπάρχει κάτι πιο εξεζητημένο είναι κατά περίπτωση, αλλά αυτά είναι τα πολύ βασικά νομίζω.

Ε: Ωραία, ωραία! Τώρα, σχετικά με τις συμβατικές και τις ηλεκτρονικές μορφές σχεδιασμού εκπαιδευτικών προγραμμάτων... Είναι γεγονός ότι κατά την ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση υπάρχει φυσική απόσταση ανάμεσα στον εκπαιδευόμενο και στον εκπαιδευτή. Ποιες άλλες διαφορές εντοπίζετε στο σχεδιασμό ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για ενήλικους (e-learning) και στο σχεδιασμό προγραμμάτων, για ενήλικους πάντα, που σχεδιάζονται για να υλοποιηθούν με το συμβατικό τρόπο;

Σ 5: Μια μεγάλη διαφορά, πέρα δηλαδή από την φυσική απόσταση που υπάρχει, είναι ότι πολλές φορές η μελέτη αυτή γίνεται ασύγχρονα. Δηλαδή, εγώ να πρέπει να φτιάξω ένα μάθημα... μπορεί ας πούμε να το δω μετά από μήνες, δηλαδή μπορεί να μην χρειαστεί να το κάνω τώρα, αλλά ας πούμε ότι παίρνω μια θέση καινούργια σε μια εταιρεία και έχω ένα μάθημα να φτιάξω, θα λάβω το υλικό που έχει φτιαχτεί πριν... δηλαδή αυτό είναι μια μεγάλη διαφορά, ότι δεν υπάρχει δηλαδή άμεση επαφή, δηλαδή απαραίτητα, άλλο αν κάνουμε ένα webinar, που τότε παρ' ότι υπάρχει απόσταση, είναι εκεί ο εισηγητής, μιλάει, μπορεί να απαντήσει τις ερωτήσεις άμεσα, αλλά επειδή συνήθως είναι ασύγχρονο δεν υπάρχει αυτή η πολυτέλεια και αυτή είναι για μένα η μεγάλη διαφορά.

Ε: Όσον αφορά στο σχεδιασμό των δυο προγραμμάτων, δηλαδή ενός προγράμματος για ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση και ενός προγράμματος με το συμβατικό τρόπο, υπάρχει κάποια άλλη θεωρείτε διαφορά, πέρα από τη φυσική απόσταση;

Σ 5: Άλλη διαφορά από αυτό... Μόνο αυτό που σας είπα ότι μπορεί να είναι ασύγχρονο, δηλαδή ότι πρέπει να σχεδιάσεις, να ξέρεις αν η ηλεκτρονική εκπαίδευση θα γίνει με βάση webinar, δηλαδή ότι παρότι είναι e-learning, παρότι είμαστε εξ αποστάσεως είναι σα να είναι virtual classroom ή αν θα είναι απλά ένα μάθημα, το οποίο θα ανέβει σε κάποια πλατφόρμα, δηλαδή κι αυτή είναι σημαντική διαφορά. Δηλαδή, εκεί πέρα πρέπει να βάλεις όσο το δυνατόν πιο σωστή και πιο καλή πληροφορία και να αφήσεις όσο το δυνατόν λιγότερες απορίες, γιατί δε θα είσαι εκεί για να λύσεις τις απορίες.

Ε: Ωραία! Τώρα, υπάρχουν διαφορές που σχετίζονται με το προφίλ του σχεδιαστή, όσον αφορά στις γνώσεις και την εμπειρία, κτλ, και αν ναι, μπορείτε να αναφέρετε κάποιες;

Σ 5: Θεωρώ ότι ο σχεδιαστής, ο εκπαιδευτής τελospάντων... όταν λέμε το σχεδιαστή εννοούμε... τον σχεδιαστή προγραμμάτων e-learning και από την άλλη πλευρά τον εκπαιδευτή; Δηλαδή αυτόν που θα παρέχει το υλικό, αυτόν που θα το έκανε δια ζώσης το μάθημα;

Ε: Αν ο σχεδιαστής μιας συμβατικής τάξης είναι ο εκπαιδευτής, ναι. Εάν όχι, μιλάμε για το σχεδιαστή ενός προγράμματος σε τάξη.

Σ 5: Οκ, η διαφορά όσον αφορά γνώσεις, προφανώς ο σχεδιαστής πρέπει να έχει κάποιες, αν όχι... βασικές γνώσεις ας πούμε σε ηλεκτρονικά μαθήματα και γενικά γνώση υπολογιστή, σίγουρα. Από εκεί και πέρα δεν είναι απαραίτητο να έχει γνώση του ίδιου του αντικειμένου επειδή θα λάβει το υλικό από τον πελάτη, από τον εκπαιδευτή. Θεωρώ ότι, ειδικά άμα είναι ασύγχρονο δε χρειάζεται απαραίτητα να έχει, ο σχεδιαστής... δε χρειάζεται να έχει κάποια γνώση στο πώς να διδάξει στο πώς να μιλήσει, επειδή δεν θα παρουσιαστεί ο άλλος μπροστά να μιλήσει, οπότε αυτό μπορεί να μη χρειαστεί. Νομίζω... αυτό μου έρχεται τώρα στο μυαλό.

Ε: Ωραία! Όσον αφορά τώρα στο ρόλο του σχεδιαστή, υπάρχουν διαφορές, δηλαδή το ρόλο του σχεδιαστή για ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης με το ρόλο του σχεδιαστή για πρόγραμμα που υλοποιείται με το συμβατικό τρόπο και αν ναι, μπορείτε να αναφέρετε κάποιες από αυτές τις διαφορές;

Σ 5: Συνήθως ο σχεδιαστής, έτσι όπως το βλέπω, είναι λίγο ενδιαμέσος για το ηλεκτρονικό μάθημα. Δηλαδή, νιώθω ότι ο σχεδιαστής στο δια ζώσης μάθημα είναι πιο, ας πούμε, "σχετικός"... είναι ο εκπαιδευτής ο ίδιος, τουλάχιστον έτσι το βλέπω εγώ. Ενώ, στο e-learning είναι πιο πολύ ο ενδιαμέσος, δηλαδή αυτός που θα πάρει την πληροφορία και θα την αποδομήσει για να την προσφέρει σωστά στον εκπαιδευόμενο.

Ε: Πολύ ωραία! Τώρα... με ακούτε;

Σ 5: Ναι, ναι βέβαια.

Ε: Ποιες διαφορές υπάρχουν στις αξιοποιούμενες μεθόδους μάθησης;

Σ 5: Εννοούμε δηλαδή για το e-learning καθαρά;

Ε: Ποιες διαφορές υπάρχουν όσον αφορά στις μεθόδους που αξιοποιεί ο σχεδιαστής e-learning προγραμμάτων με τον σχεδιαστή προγραμμάτων για την τάξη... για τη συμβατική τάξη.

Σ 5: Και πάλι η διαφορά εμπίπτει στο ότι επειδή υπάρχει η απόσταση, πρέπει ίσως να είναι λίγο πιο περιεκτικό, δηλαδή πρέπει οι μέθοδοι μάθησης να είναι λίγο πιο περιεκτικές, πιο συνοπτικές ίσως. Όπως είπα, επειδή είναι ασύγχρονο μπορεί να χρειαστεί να υπάρχει... η ασύγχρονη φύση πολλές φορές που έχει το e-learning... είναι κι αυτή διαφορά. Το καλό με το ασύγχρονο είναι ότι μπορεί ο καθένας να το δει όποτε θέλει, δηλαδή μπορεί αν δεν τα πάει καλά να το ξανακοιτάξει, ενώ σαν ελάττωμα έχει ότι μπορεί να μην έχει αυτή την άμεση επαφή που θα είχε σε ένα δια ζώσης μάθημα. Θεωρώ ότι, προσωπικά, ότι ένας συνδυασμός είναι ιδανικός για αυτά, αλλά φυσικά δεν είναι πάντα δυνατό, δεν είναι πάντα εφικτό αυτό.

Ε: Μάλιστα, ωραία! Ποιες διαφορές, τώρα, υπάρχουν στον τρόπο και στα εργαλεία του σχεδιασμού;

Σ 5: Κοιτάζτε τώρα, επειδή δεν έχω σχεδιάσει για δια ζώσης κάτι ποτέ, δεν ξέρω αν μπορώ να το απαντήσω ακριβώς αυτό. Πάντως, τα εργαλεία του σχεδιασμού όσον αφορά στο e-learning είναι πάντα ψηφιακά, αυτό το γνωρίζουμε. Από εκεί και πέρα στο δια ζώσης μπορεί να χρησιμοποιήσει μόνο κάποια βασικά προγράμματα, δηλαδή αν θα γράψει το κείμενο του ή αν θα τυπώσει ένα power point, ένα word, οτιδήποτε, ενώ ο σχεδιαστής μπορεί να έχει λίγο πιο εξειδικευμένα προγράμματα, λόγω της φύσης του e-learning.

Ε: Ωραία, πολύ ωραία! Είναι κάτι που θα θέλατε να προσθέσετε ολοκληρώνοντας;

Σ 5: Νομίζω αυτό που πήγα να πω... δηλαδή ότι είναι ένας ιδανικός συνδυασμός δια ζώσης και εξ αποστάσεως, νιώθω ότι είναι καλός συνδυασμός γιατί με το δια ζώσης έχεις και την προσωπική επαφή που είναι σημαντική για μάθηση, ειδικά σε κάποιους τύπους ανθρώπων που μπορούν να μαθαίνουν καλύτερα, αλλά θεωρώ ότι η ηλεκτρονική εκπαίδευση μπορεί να πλαισιώσει άριστα τη δια ζώσης, μπορεί και να την αντικαταστήσει εν περιπτώσει... Αλλά, σίγουρα για μένα, ιδανικά είναι ένα πάρα, πάρα πολύ καλό και απαραίτητο συμπληρωματικό για την εκπαίδευση γιατί και έχεις δυνατότητες με παιχνίδια κτλ που μπορεί να το κάνουν πολύ πιο ενδιαφέρον το μάθημα και πρακτικά να μείνει, δηλαδή να κάνει πιο γρήγορη και πιο αποτελεσματική τη μελέτη μετά του υλικού που έχεις κάνει από το δια ζώσης, δηλαδή νιώθω ότι ένας συνδυασμός είναι το ιδανικό.

Ε: Μάλιστα, πολύ καλά... εξαιρετικά! Σε αυτό το σημείο θα ήθελα να σας ευχαριστήσω πολύ για το χρόνο σας και τη συμμετοχή σας στην έρευνα και σας εύχομαι καλή συνέχεια!

Σ 5: Ευχαριστώ πάρα πολύ, να είστε καλά!

Ε: Γεια σας!

Υπεύθυνη Δήλωση Συγγραφέα:

Δηλώνω ρητά ότι, σύμφωνα με το άρθρο 8 του Ν.1599/1986, η παρούσα εργασία αποτελεί αποκλειστικά προϊόν προσωπικής μου εργασίας, δεν προσβάλλει κάθε μορφής δικαιώματα διανοητικής ιδιοκτησίας, προσωπικότητας και προσωπικών δεδομένων τρίτων, δεν περιέχει έργα/εισφορές τρίτων για τα οποία απαιτείται άδεια των δημιουργών/δικαιούχων και δεν είναι προϊόν μερικής ή ολικής αντιγραφής, οι πηγές δε που χρησιμοποιήθηκαν περιορίζονται στις βιβλιογραφικές αναφορές και μόνον και πληρούν τους κανόνες της επιστημονικής παράθεσης.