

Ενότητα 2 - Κεφάλαιο 8: Κύρια επιτεύγματα της μάθησης μέσω εκπαιδευτικών εφαρμογών για κινητές συσκευές

Περίληψη

Η εξέλιξη των ψηφιακών εκδόσεων για την εκπαίδευση μας οδήγησε, μέσα σε 30 χρόνια, από τα CD ROMs της δεκαετίας του '90 στις εφαρμογές για smartphones και ταμπλέτες και τις σημερινές λύσεις για συσκευές Επαυξημένης (Augmented) και Εικονικής Πραγματικότητας (Virtual Reality). Από την άποψη του περιεχομένου, υπάρχει μια ορισμένη συνέχεια μεταξύ των πρώτων εκπαιδευτικών πολυμέσων, όπως η σειρά Dorling Kindersly ή οι εγκυκλοπαίδειες σε CD ROM, και των τρεχουσών εκπαιδευτικών εφαρμογών για κινητές συσκευές. Σε σύγκριση με τα κείμενα σε χαρτί, οι λύσεις των CD ROM, των εφαρμογών για κινητά και της Εικονικής/Επαυξημένης Πραγματικότητας (VR/AR) προσθέτουν περιεχόμενο ήχου και βίντεο, περιήγηση μέσω υπερκειμένων, τρισδιάστατες προσομοιώσεις και μορφές gamification. Οι εφαρμογές για κινητές συσκευές, που αναπτύχθηκαν στην μετά PC εποχή, χαρακτηρίζονται από φορητότητα, πανταχόθεν πρόσβαση, διεπαφή αφής και κοινή χρήση. Ενώ οι εκπαιδευτικές δουλειές για υπολογιστές απαιτούν κατάλληλα εξοπλισμένες αίθουσες διδασκαλίας, με ταμπλέτες και smartphones οι εφαρμογές μπορούν να χρησιμοποιηθούν ανά πάσα στιγμή και σε οποιονδήποτε χώρο του σχολείου.

Αυτή η κατάσταση μεταβάλλει σημαντικά τον κύκλο του πολιτισμού και της μάθησης, δημιουργώντας μια νέα δυναμική και μάλιστα ένα νέο είδος σκέψης, ένα νέο «πλαίσιο νοημοσύνης» (De Kerkchone 1998). Είναι απαραίτητο να προσπαθήσουμε να κατανοήσουμε σε βάθος αυτή την ψυχο-τεχνολογική κατάσταση, εστιάζοντας στο ποιες δυναμικές ενεργοποιούνται και ποιες νέες εμπειρίες συνοδεύουν καλύτερα αυτή την αλλαγή, η οποία αφορά όχι μόνο το σχολείο αλλά το μέλλον της ίδιας της γνώσης. Με αυτή την έννοια είναι δυνατόν να εντοπιστούν υποδειγματικά μοντέλα διδακτικών εφαρμογών που μπορούν να αποτελέσουν ένα όχημα για το "περιεχόμενο" της γνώσης και ταυτόχρονα να λειτουργήσουν ως "δοχεία" γνώσης, συμβάλλοντας ουσιαστικά στην πρωτοφανή πολιτιστική παιδεία της εποχής μας.

Λέξεις κλειδιά: ψυχολογολογία, πολιτισμός, μέθοδοι εγγραμματοσμού, κοινωνικές επιστήμες, ψηφιοποίηση

Εισαγωγή

Προκειμένου να μπει σε σωστό πλαίσιο η ανάλυση που διεξάγουμε, είναι απαραίτητο να κάνουμε ένα θεωρητικό βήμα προς τα πίσω και να αναφερθούμε στη θεμελιώδη δυναμική της μάθησης και τον ρόλο που διαδραματίζει στον πολιτισμό. Ειδικότερα, είναι σημαντικό να αναφερθούμε στην αμοιβαία σχέση μεταξύ των τεχνολογικών εργαλείων που χρησιμοποιούνται για την παραγωγή και την αποθήκευση των γνώσεων και του γνωσιολογικού χαρακτήρα της ίδιας της γνώσης που παράγεται.

Το μάθημα McLuhanian του δεύτερου μισού του περασμένου αιώνα διευκρίνισε με ακρίβεια πώς η τεχνολογία που χρησιμοποιείται για τη μετάδοση πολιτισμού επηρεάζει ριζικά τον τύπο του πολιτισμού που παράγεται (De Kerkchone 1998, Levinson 1999), αναφερόμενο ειδικότερα στα ηλεκτρικά μέσα μαζικής ενημέρωσης (ραδιοφωνία και τηλεόραση) που προηγήθηκαν της ψηφιακής επανάστασης. Σήμερα πρέπει να κάνουμε μια προσπάθεια να κατανοήσουμε σε ποιο βαθμό οι ψηφιακές τεχνολογίες που διαχέονται σε κάθε τομέα πολιτισμού και μέσων μαζικής ενημέρωσης επηρεάζουν, μαζί με τα εργαλεία μετάδοσης γνώσης, τις ίδιες τις γνώσεις που παράγονται, μεταφέροντάς σε αυτές, και κατ' επέκταση στη σκέψη των ίδιων δεκτών της μάθησης (ή, αν θέλουμε, της επικοινωνίας), τα δικά τους δομικά και μορφολογικά χαρακτηριστικά.

Αν το ηλεκτρικό τηλεοπτικό μέσο έχει παράξει με αυτή την έννοια τον τηλεοπτικό άνθρωπο, αναμφισβήτητα το ηλεκτρονικό υπολογιστικό μέσο παράγει τον άνθρωπο του υπολογιστή. Οι εκπαιδευτικές επιστήμες πρέπει να λάβουν σοβαρά υπόψιν αυτή τη δυναμική, ιδίως επειδή ο τομέας τους - αυτός της μάθησης - είναι ο τομέας στον οποίο είναι πολύ σημαντικά αυτά που ο McLuhan ονομάζει εργαλεία επικοινωνίας (McLuhan, 1964): το βιβλίο, που στην πραγματικότητα ο υπολογιστής αντιπροσωπεύει τη σύγχρονη εκδοχή του, ήταν και είναι παραδοσιακά το κύριο όργανο που χρησιμοποιείται στα σχολεία και θεωρείται ως μέσο για τη διαμόρφωση της προσωπικότητας καθώς και για τη μετάδοση της γνώσης.

Συμπέρασμα

Στο σχολείο, η διάδοση των κινητών συσκευών - σε πολλές περιπτώσεις αποσπώντας την προσοχή στην τάξη - οδήγησε μερικές φορές σε μια παράδοξη απαγόρευση της χρήσης των smartphones στην τάξη. Με αυτή την έννοια, είναι σημαντική η διαχείριση αυτών των συσκευών με σωστό τρόπο, περιορίζοντας τη χρήση τους σε ό,τι είναι απαραίτητο. Είναι επίσης απαραίτητο να κατανοήσουμε σε βάθος τις αλλαγές αυτής της εποχής που βρίσκεται σε εξέλιξη, η οποίες αφορούν στον μετασχηματισμό του πολιτισμού και της ίδιας της νόησης που τον παράγει. Έχουμε δει εκπαιδευτικές εφαρμογές και εμπειρίες που μπορούν εύκολα να μεταφερθούν - μεθοδολογικά και τεχνολογικά - στη δουλειά των εκπαιδευτικών.

Οι καλύτερες εκπαιδευτικές εφαρμογές για κινητές συσκευές έχουν σχεδιαστεί για έντονες μαθησιακές εμπειρίες, οι οποίες είναι ιδιαίτερα διαδραστικές, χρησιμοποιώντας τους αισθητήρες των κινητών συσκευών: αφή, επιταχυνσιόμετρο, πυξίδα, GPS, αναγνώριση εικόνας και ομιλία. Η εκπαιδευτική χρήση των εφαρμογών για κινητές συσκευές πρέπει να εκμεταλλεύεται πλήρως αυτή τη διαδραστική και πολυμεσική δυνατότητα. Επιπλέον, το τυπικό στοιχείο των εφαρμογών για κινητές συσκευές - η φορητότητα - καθιστά δυνατή τη χρήση των συσκευών που έχουν οι μαθητές ακόμη και εκτός σχολικού περιβάλλοντος, στο σπίτι και μέσω διαμοιρασμού. Η δυνατότητα ανταλλαγής περιεχομένου μπορεί να είναι χρήσιμη για την ανάπτυξη συνεργατικών εργασιών που θα περιλαμβάνουν πολλούς μαθητές, με τη συνεχή παρουσία - πραγματική ή εικονική - του δασκάλου ή των ενημερωμένων και προετοιμασμένων εκπαιδευτών.