



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ  
ΤΜΗΜΑ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ**

**Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών  
«Ηλεκτρονική Μάθηση.»  
Ακαδημαϊκό έτος 2023-2024**

**ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

**της  
Κυριακής Τσιριβάκου (ΜΗΜ 2381)**

**Θεωρία Αυτοπροσδιορισμού: Πώς να Κινητοποιήσετε Κάποιον,  
Συμπεριλαμβανομένου του Εαυτού Σας  
Self Determination Theory (SDT): How to Motivate Someone, Including Yourself**

**Επιβλέπουσα  
ΠΑΡΑΣΚΕΥΑ ΦΩΤΕΙΝΗ  
Καθηγήτρια**

**ΠΕΙΡΑΙΑΣ 2024**

**Η εργασία υποβάλλεται για την μερική κάλυψη των απαιτήσεων με στόχο την  
απόκτηση του Μεταπτυχιακού Διπλώματος Σπουδών στην Διδακτική της Τεχνολογίας  
και τα Ψηφιακά Συστήματα**

**Σεπτέμβριος 2024**

## **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΗΛΩΣΗ ΑΥΘΕΝΤΙΚΟΤΗΤΑΣ**

### **ΒΕΒΑΙΩΣΗ ΕΚΠΟΝΗΣΗΣ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ**

Αυτή η Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία υποβάλλεται ως μερική εκπλήρωση των απαιτήσεων του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών στην «Ηλεκτρονική Μάθηση» του Τμήματος Ψηφιακών Συστημάτων του Πανεπιστημίου Πειραιώς.

Δηλώνω υπεύθυνα ότι η συγκεκριμένη Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία έχει συγγραφεί από εμένα προσωπικά και δεν έχει υποβληθεί ούτε έχει αξιολογηθεί στο πλαίσιο κάποιου άλλου μεταπτυχιακού ή προπτυχιακού τίτλου σπουδών, στην Ελλάδα ή στο εξωτερικό.

Η εργασία αυτή έχοντας εκπονηθεί από εμένα, αντιπροσωπεύει τις προσωπικές μου απόψεις επί του θέματος. Οι πηγές στις οποίες ανέτρεξα για την εκπόνηση της συγκεκριμένης διπλωματικής αναφέρονται στο σύνολό τους, δίνοντας πλήρεις αναφορές στους συγγραφείς, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το Διαδίκτυο.

Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου. Σε κάθε περίπτωση, αναληθούς ή ανακριβούς δηλώσεως, υπόκειμαι στις συνέπειες που προβλέπονται τις διατάξεις που προβλέπει η Ελληνική και Κοινοτική Νομοθεσία περί πνευματικής ιδιοκτησίας.

## **Η ΔΗΛΟΥΣΑ**

**Ονοματεπώνυμο: Κυριακή Τσιριβάκου**

**Αριθμός Μητρώου: ΜΗΜ2381**

**Υπογραφή:**



## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα διπλωματική εργασία επικεντρώνεται στον σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την αξιολόγηση ενός διαδικτυακού μαθήματος εξ αποστάσεως για εκπαιδευτικούς δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Το e-course στοχεύει στην ανακάλυψη και αξιοποίηση ψηφιακών εργαλείων στη διδασκαλία, την αντιμετώπιση προκλήσεων και την ενσωμάτωση καινοτόμων μεθόδων, για μια βελτιωμένη εκπαιδευτική εμπειρία. Βασίζεται στη Θεωρία Αυτοπροσδιορισμού (SDT) και περιλαμβάνει στοιχεία παιχνιδοποίησης για την ενίσχυση της παρακίνησης των εκπαιδευομένων.

Οι συμμετέχοντες, μέσα από τον μύθο του Προμηθέα, καλούνται να σκεφτούν αν οι παραδοσιακές διδακτικές πρακτικές επαρκούν στη σύγχρονη εποχή και να υιοθετήσουν σύγχρονα ψηφιακά εργαλεία και προσεγγίσεις. Θα εργαστούν ατομικά και ομαδικά, εφαρμόζοντας συνεργατικές στρατηγικές όπως η καταγιστική ιδεών και το think-pair-share.

Η αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας του e-course θα γίνει μέσω ρουμπρίκας αξιολόγησης, ενώ η ανάλυση των αποτελεσμάτων θα πραγματοποιηθεί από εκπαιδευτικούς με μεταπτυχιακές σπουδές.

Η μελέτη συμβάλλει στη δημιουργία ενός πλαισίου που συνδυάζει τη Θεωρία Αυτοπροσδιορισμού με στοιχεία παιχνιδοποίησης, προάγοντας την αυτονομία, την ικανότητα και την σύνδεση, τρεις βασικές διαστάσεις της SDT. Το πλαίσιο αυτό ενισχύει την ενεργή συμμετοχή και την εσωτερική παρακίνηση των εκπαιδευομένων, ενώ τα στοιχεία παιχνιδοποίησης δημιουργούν ένα διαδραστικό και ελκυστικό μαθησιακό περιβάλλον.

Συνολικά, η έρευνα προσφέρει χρήσιμα συμπεράσματα για την εφαρμογή της SDT και της παιχνιδοποίησης στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση, βοηθώντας τους εκπαιδευτικούς να ανταποκριθούν στις ανάγκες της σύγχρονης διδασκαλίας.

**Λέξεις κλειδιά:** Θεωρία Αυτοπροσδιορισμού (SDT), παιχνιδοποίηση, εσωτερική παρακίνηση, αυτονομία, ικανότητα, εκπαίδευση, διδασκαλία.

## ABSTRACT

The present thesis focuses on the design, development, and evaluation of an online distance learning course for secondary education teachers. The e-course aims to help participants discover and utilize digital tools in teaching, tackle challenges, and incorporate innovative methods to offer an enhanced educational experience. It is based on the Self-Determination Theory (SDT) and includes gamification elements to increase learner motivation.

Through the myth of Prometheus, participants are invited to reflect on whether traditional teaching practices are sufficient in today's world and to adopt modern digital tools and approaches. They will work individually and in groups, applying collaborative strategies such as brainstorming and think-pair-share.

The evaluation of the e-course's effectiveness will be conducted using a rubric, and the analysis of the results will be carried out by educators with postgraduate qualifications.

This study contributes to the creation of a framework that combines Self-Determination Theory with gamification elements, promoting autonomy, competence, and relatedness, three key dimensions of SDT. This framework enhances learners' active participation and intrinsic motivation, while the gamification elements create an interactive and engaging learning environment.

Overall, the research provides valuable insights into the application of SDT and gamification in distance education, helping teachers meet the demands of modern teaching.

## Ευχαριστίες

Θα ήθελα να εκφράσω τις ειλικρινείς μου ευχαριστίες σε όλους εκείνους που συνέβαλαν στην ολοκλήρωση αυτής της διπλωματικής εργασίας.

Αρχικά θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά την επιβλέπουσα καθηγήτρια μου, κα. Φωτεινή Παρασκευά, για την πολύτιμη καθοδήγηση, την υποστήριξη και τις συμβουλές καθ' όλη τη διάρκεια της έρευνας. Η εμπειρία της, η γνώση και η ενθάρρυνσή της με βοήθησαν σημαντικά να αντιμετωπίσω κάθε πρόκληση και να φτάσω στο επιθυμητό αποτέλεσμα.

Επιπλέον, θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά τους καθηγητές κ. Δημήτριο Σάμψων, κ. Συμεών Ρετάλη και κ. Παναγιώτη Καμπύλη, οι οποίοι κατά τη διάρκεια του μεταπτυχιακού προγράμματος προσέφεραν πολύτιμες γνώσεις, κατευθύνσεις και υποστήριξη. Η συμβολή τους υπήρξε καθοριστική στην επιστημονική μου εξέλιξη.

Θερμές ευχαριστίες οφείλω επίσης στους συναδέλφους και συμφοιτητές μου, και κυρίως στην Αναστασία, την Πελαγία, την Ιωάννα και τη Μαριλένα. Η αλληλεπίδραση και οι ανταλλαγές ιδεών μαζί τους αποτέλεσαν πολύτιμη πηγή έμπνευσης και υποστήριξης.

Ευχαριστώ επίσης την οικογένειά μου και τους φίλους μου για την αδιάκοπη αγάπη, κατανόηση και υποστήριξή τους καθ' όλη τη διάρκεια των σπουδών μου. Η στήριξή τους ήταν πολύτιμη τόσο σε πρακτικό όσο και σε συναισθηματικό επίπεδο.

Η παρούσα εργασία είναι αφιερωμένη στον σύζυγό μου και στις κόρες μου.

## Περιεχόμενα

Περίληψη .....	3
Λέξεις Κλειδιά.....	4
Abstract .....	5
Ευχαριστίες .....	6
Περιεχόμενα.....	7
Κατάλογος Πινάκων .....	10
Κατάλογος Σχημάτων.....	11
Κατάλογος Εικόνων .....	12
<b>Κεφάλαιο 1: ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....</b>	<b>13</b>
1.1 Θεωρητική Θεμελίωσης Προβληματικής.....	13
1.2 Παρουσίαση Προβληματικής.....	15
1.3 Στόχος της Διπλωματικής Εργασίας.....	16
1.4 Καινοτομία της Διπλωματικής Εργασίας.....	17
1.5 Ερευνητικά Ερωτήματα.....	17
1.6 Γενική Επισκόπηση της Μεθοδολογίας.....	18
1.7 Οργάνωση της Διπλωματικής εργασίας.....	19
<b>Κεφάλαιο 2: ΘΕΩΡΗΤΙΚΗ ΘΕΜΕΛΙΩΣΗ.....</b>	<b>21</b>
2.1 Εισαγωγή στη Θεωρία SDT.....	21
2.1.1 Κύριες Εννοιες SDT.....	21
2.1.2 Κίνητρα: Εσωτερικά και Εξωτερικά.....	21
2.1.3 Πρακτικές Εφαρμογές της SDT.....	22
2.2 Η Θεωρία SDT και η Εκπαίδευση.....	24
2.2.1 Αυτονομία και Εκπαίδευση.....	24
2.2.2 Ικανότητα και Εκπαίδευση.....	27
2.2.3 Σύνδεση και Εκπαίδευση.....	28

2.2.4	Εσωτερική και Εξωτερική Παρακίνηση στην Εκπαίδευση.....	30
2.2.5	Πρακτικές Εφαρμογές της SDT στην Εκπαίδευση.....	32
2.2.6	Συμπεράσματα.....	34
2.3	Εισαγωγή στην Παιχνιδοποίηση.....	34
2.3.1	Παιχνιδοποίηση και η Θεωρία SDT.....	36
2.3.2	Παιχνιδοποίηση στην Εκπαίδευση.....	37
2.4	Τεχνητή Νοημοσύνη: ChatGPT και Εκπαίδευση.....	38
2.4.1	Σύνδεση της SDT με τη Χρήση AI Chatbots.....	38
2.5	Η τεχνολογία στην Εκπαίδευση του 21 <sup>ου</sup> αιώνα.....	39
2.5.1	Η πλατφόρμα WIX στην Εκπαίδευση.....	39
2.5.2	Το περιβάλλον WIX για την ανάπτυξη e-course.....	40
2.6	Εκπαίδευση Ενηλίκων.....	41

## **Κεφάλαιο 3: ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ.....43**

3.1	Ο στόχος της ερευνητικής προσέγγισης.....	43
3.2	Οι εννοιολογικοί και λειτουργικοί ορισμοί.....	43
3.3	Τα ερευνητικά ερωτήματα (RQ).....	45
3.4	Η περιγραφή της διαδικασίας της έρευνας.....	46
3.5	Εφαρμογές της Παιχνιδοποίησης στο e-course.....	52
3.6	Το δείγμα μελέτης.....	54
3.6.1	Οι περιορισμοί της έρευνας.....	54
3.7	Το εκπαιδευτικό υλικό για τη διεξαγωγή της έρευνας.....	55
3.8	Τα ερευνητικά περιβάλλοντα.....	78
3.9	Τα ψηφιακά μέσα της έρευνας.....	80
3.10	Τα ερευνητικά μέσα.....	86

## **Κεφάλαιο 4: ΑΝΑΛΥΣΗ ΕΥΡΗΜΑΤΩΝ & ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ.....87**

4.1	Εισαγωγή.....	87
4.2	Έλεγχος Ερευνητικών Ερωτημάτων (RQ).....	87
4.3	Περιγραφική Ανάλυση Αποτελεσμάτων.....	89



4.4	Επαγωγική Ανάλυση Αποτελεσμάτων.....	92
4.5	Επισκόπηση Ευρημάτων.....	94
<b>Κεφάλαιο 5: ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ &amp; ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ.....</b>		<b>97</b>
5.1	Επισκόπηση Αποτελεσμάτων.....	97
5.2	Συζήτηση-Συμπεράσματα περαιτέρω μελέτη και έρευνα.....	98
<b>ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ.....</b>		<b>100</b>
<b>ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ.....</b>		<b>104</b>
Παράρτημα Α: Ρουμπρίκες.....		104
Παράρτημα Β: Περιβάλλον e-course.....		107

## Κατάλογος Πινάκων

Πίνακας 1: Εννοιολογικοί και λειτουργικοί ορισμοί.....	45
--	----

## Κατάλογος Σχημάτων

Σχήμα 1: Οι ενότητες του e-course.....	47
Σχήμα 2: Ροή Πρώτης Φάσης.....	49
Σχήμα 3: Ροή Δεύτερης Φάσης.....	50
Σχήμα 4: Ροή Τρίτης Φάσης.....	52
Σχήμα 5: Ροή Αρχικής Σελίδας.....	57
Σχήμα 6: Ροή Πρώτης Ενότητας.....	59
Σχήμα 7: Ροή Δεύτερης Ενότητας.....	64
Σχήμα 8: Ροή Τρίτης Ενότητας.....	68
Σχήμα 9: Ροή Τέταρτης Ενότητας.....	71
Σχήμα 10: Ροή Πέμπτης Ενότητας.....	74
Σχήμα 11: Ροή Εκτης Ενότητας.....	76
Σχήμα 12: Ροή Εβδομης Ενότητας.....	78

## Κατάλογος Εικόνων

Εικόνα 1: Εισαγωγική σελίδα.....	55
Εικόνα 2: Γνωριμία.....	56
Εικόνα 3: Αρχική Σελίδα.....	58
Εικόνα 4: ChatGPT.....	61
Εικόνα 5: Σενάριο-Αποστολή.....	62
Εικόνα 6: Οδηγίες Αποστολής.....	63
Εικόνα 7: Βίντεο ψηφιακά εργαλεία.....	65
Εικόνα 8: Mind map ψηφιακά εργαλεία.....	66
Εικόνα 9: Padlet.....	66
Εικόνα 10: Quiz-Ψηφιακά Εργαλεία στην Εκπαίδευση.....	67
Εικόνα 11: Βίντεο- Πλεονεκτήματα Χρήσης ψηφιακών εργαλείων.....	69
Εικόνα 12: Βίντεο- Μειονεκτήματα Χρήσης ψηφιακών εργαλείων.....	70
Εικόνα 13: Miro.....	70
Εικόνα 14: Τηλεπαιχνίδι.....	71
Εικόνα 15: Βίντεο case study.....	73
Εικόνα 16: Whiteboard.....	73
Εικόνα 17: Βίντεο- Συμβουλές αξιοποίησης ψηφιακών εργαλείων.....	75
Εικόνα 18: Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Σχεδίου.....	77
Εικόνα 19: Quiz Γνώσεων.....	77
Εικόνα 20: Πιστοποιητικό.....	78
Εικόνα 21: Αρχική Σελίδα.....	79
Εικόνα 22: Ψηφιακά μέσα έρευνας.....	80
Εικόνα 23: Ενίσχυση Παρακίνησης μέσω Παιχνιδοποίησης.....	90
Εικόνα 24: Εσωτερική Παρακίνηση.....	90
Εικόνα 25: Αυτονομία.....	91
Εικόνα 26: Ικανότητα.....	91
Εικόνα 27: Σύνδεση (σχέση).....	92
Εικόνα 28: Αρχή δεύτερης ενότητας.....	107
Εικόνα 29: Συζήτηση με Chatgpt για την δραστηριότητα της τρίτης ενότητας.....	108
Εικόνα 30: Δραστηριότητα τέταρτης ενότητας (Βήμα 1).....	108
Εικόνα 31: Αρχή πέμπτης ενότητας.....	109
Εικόνα 32: Εκπαιδευτικός Σχεδιασμός.....	110

## Κεφάλαιο 1: ΕΙΣΑΓΩΓΗ

### 1.1 Θεωρητική Θεμελίωση Προβληματικής

Στη σύγχρονη εκπαιδευτική πραγματικότητα, οι προκλήσεις για την προώθηση της ουσιαστικής μάθησης και της προσωπικής ανάπτυξης των μαθητών είναι πιο έντονες από ποτέ. Εν μέσω συνεχών αλλαγών στο εκπαιδευτικό σύστημα, η ανάγκη για αποτελεσματικές προσεγγίσεις που να προάγουν τη συμμετοχή και την παρακίνηση των μαθητών είναι επιτακτική. Οι παραδοσιακές μέθοδοι, που συχνά βασίζονται σε εξωτερικές ανταμοιβές και έλεγχοι, δεν επαρκούν για να ενισχύσουν την εσωτερική παρακίνηση και την αληθινή αγάπη για τη μάθηση. Υπάρχει μια αυξανόμενη αναγνώριση της ανάγκης για τη δημιουργία ενός εκπαιδευτικού περιβάλλοντος που προάγει την αυτονομία, την αίσθηση ικανότητας και τη σύνδεση (σχέσεις), στοιχεία που είναι κρίσιμα για την ουσιαστική μάθηση και την προσωπική ανάπτυξη.

Σε αυτό το πλαίσιο, η θεωρία του Αυτοπροσδιορισμού (Self-Determination Theory - SDT), όπως αναπτύσσεται από τους Deci, Vallerand, Pelletier και Ryan (1991), προσφέρει μια ισχυρή θεωρητική βάση για την κατανόηση και την επίτευξη των επιθυμητών εκπαιδευτικών αποτελεσμάτων. Η SDT επικεντρώνεται στην ικανοποίηση τριών βασικών ψυχολογικών αναγκών: ικανότητα, σύνδεση και αυτονομία, και υπογραμμίζει τη σημασία της εσωτερικής παρακίνησης για τη βελτίωση της μαθησιακής ποιότητας και της προσωπικής ανάπτυξης.

Η εφαρμογή της θεωρίας SDT στο εκπαιδευτικό σύστημα επιδιώκει να επιτύχει μια σειρά από κρίσιμους στόχους. Αρχικά, επιδιώκει την ενίσχυση της εσωτερικής παρακίνησης των μαθητών, προάγοντας στρατηγικές που ενθαρρύνουν τη γνήσια αγάπη για τη μάθηση και τη συμμετοχή τους στις μαθησιακές διαδικασίες. Στη συνέχεια, στοχεύει στη βελτίωση της μαθησιακής ποιότητας με τη δημιουργία εκπαιδευτικών περιβαλλόντων που ικανοποιούν τις βασικές ψυχολογικές ανάγκες των μαθητών, επιδιώκοντας μια υψηλότερη ποιότητα μάθησης και βαθύτερη

κατανόηση των εννοιών. Ακόμα, επιθυμεί την ανάπτυξη υποστηρικτικών περιβαλλόντων, διαμορφώνοντας σχολικά περιβάλλοντα που ενισχύουν την αυτονομία και την αίσθηση ικανότητας των μαθητών, αντί να βασίζονται σε εξωτερικές ανταμοιβές και ελέγχους. Τέλος, επιδιώκει την εκπαίδευση και υποστήριξη εκπαιδευτικών, παρέχοντας την αναγκαία εκπαίδευση και υποστήριξη για να προάγουν πρακτικές που ενισχύουν την αυτονομία και την εσωτερική παρακίνηση. Μέσω αυτών των στόχων, επιδιώκουμε τη δημιουργία ενός πιο υποστηρικτικού και αποτελεσματικού εκπαιδευτικού συστήματος, ικανό να ενισχύσει την ακαδημαϊκή και προσωπική ανάπτυξη των μαθητών και να τους προετοιμάσει για την επιτυχία στον 21ο αιώνα.

Στις μέρες μας, η θεωρία του Αυτοπροσδιορισμού παραμένει κεντρική στην εκπαίδευση, με πολλές σύγχρονες πρακτικές να ενσωματώνουν τις αρχές της SDT. Σύμφωνα με τους Deci, Vallerand, Pelletier και Ryan (1991), η τεχνολογία και οι νέες εκπαιδευτικές προσεγγίσεις, όπως η εξατομικευμένη μάθηση, προσπαθούν να ενισχύσουν την αυτονομία και την αίσθηση ικανότητας των μαθητών, ευθυγραμμισμένες με τις αρχές της Θεωρίας Αυτοπροσδιορισμού (SDT).

Σύμφωνα με τους Deci, Vallerand, Pelletier και Ryan (1991), οι στόχοι της εφαρμογής της Θεωρίας Αυτοπροσδιορισμού (SDT) στην εκπαίδευση περιλαμβάνουν την ενίσχυση της εσωτερικής παρακίνησης, τη βελτίωση της ποιότητας της μάθησης, τη δημιουργία υποστηρικτικών περιβαλλόντων, καθώς και την εκπαίδευση εκπαιδευτικών για την προώθηση πρακτικών που ευνοούν την αυτονομία. Η αποτελεσματική εφαρμογή αυτών των αρχών μπορεί να οδηγήσει σε ένα πιο υποστηρικτικό και παραγωγικό εκπαιδευτικό σύστημα, ενισχύοντας την ακαδημαϊκή και προσωπική ανάπτυξη των μαθητών.

Η σύγχρονη εκπαιδευτική διαδικασία αντιμετωπίζει μια σημαντική πρόκληση: την ενίσχυση της εσωτερικής παρακίνησης και της ενεργής συμμετοχής των μαθητών. Στη βάση αυτής της πρόκλησης βρίσκεται η ανάγκη για την ανάπτυξη και εφαρμογή θεωρητικών πλαισίων που προάγουν την αφοσίωση και την απόδοση στην εκπαίδευση. Η Θεωρία Αυτοπροσδιορισμού (Self-Determination Theory, SDT) και η

προσέγγιση της παιχνιδοποίησης (gamification) προσφέρουν ένα χρήσιμο πλαίσιο για την ανάλυση αυτών των ζητημάτων, εστιάζοντας στις ψυχολογικές ανάγκες των μαθητών και τις στρατηγικές που μπορούν να ενισχύσουν την παρακίνηση τους.

Η παιχνιδοποίηση, ως στρατηγική ενσωμάτωσης στοιχείων παιχνιδιού σε μη-παιχνιδικές δραστηριότητες, προσφέρει έναν καινοτόμο τρόπο ενίσχυσης της μαθησιακής διαδικασίας. Σύμφωνα με τη βιβλιογραφία, η ενσωμάτωση παιχνιδικών στοιχείων μπορεί να ενισχύσει την παρακίνηση των μαθητών μέσω της αύξησης της αφοσίωσης και της ευχαρίστησης από τη μάθηση (Wood & Reiners, 2015).

Συμπερασματικά, η θεωρητική θεμελίωση της προβληματικής εστιάζει στη σημασία της ικανοποίησης των βασικών ψυχολογικών αναγκών για την ενίσχυση της παρακίνησης και της εμπλοκής των μαθητών. Η εφαρμογή των θεωριών SDT και παιχνιδοποίησης προσφέρει χρήσιμα εργαλεία για την κατανόηση και την αντιμετώπιση αυτών των προκλήσεων. Η μελέτη αυτών των θεωριών και η εφαρμογή τους στην εκπαιδευτική πρακτική μπορούν να οδηγήσουν σε σημαντικές βελτιώσεις στη μαθησιακή εμπειρία και την απόδοση των μαθητών, δημιουργώντας ένα πιο υποστηρικτικό και ελκυστικό περιβάλλον μάθησης.

## **1.2 Παρουσίαση Προβληματικής**

Στην παρούσα διπλωματική εργασία, αναγνωρίζεται η πρόκληση της διατήρησης και ενίσχυσης της εσωτερικής παρακίνησης των μαθητών στο πλαίσιο της σύγχρονης εκπαιδευτικής διαδικασίας. Οι παραδοσιακές διδακτικές μέθοδοι συχνά αποτυγχάνουν να καλύψουν τις ψυχολογικές ανάγκες των μαθητών, όπως η αυτονομία, η επάρκεια και η συνδεσιμότητα, οδηγώντας σε μειωμένη αφοσίωση και απόδοση. Η Θεωρία Αυτοπροσδιορισμού (Self-Determination Theory, SDT) παρέχει ένα θεωρητικό πλαίσιο για την κατανόηση και αντιμετώπιση αυτής της πρόκλησης, καθώς προσδιορίζει τους τρόπους με τους οποίους η ικανοποίηση αυτών των βασικών αναγκών μπορεί να ενισχύσει τα κίνητρα των μαθητών (Ryan & Deci, 2000).

Επιπλέον, η χρήση της παιχνιδοποίησης (gamification) έχει αναδειχθεί ως μια καινοτόμα στρατηγική που μπορεί να ενσωματωθεί στην εκπαιδευτική διαδικασία, προκειμένου να ενισχυθεί η συμμετοχή των μαθητών. Οι έρευνες δείχνουν ότι η εισαγωγή στοιχείων παιχνιδοποίησης, όπως αφήγηση, προκλήσεις, μπορεί να καλύψουν τις ψυχολογικές ανάγκες της SDT, προωθώντας ταυτόχρονα την ενεργή εμπλοκή των εκπαιδευομένων (Wood & Reiners, 2015; Ryan & Deci, 2000).

Συνεπώς, η παρούσα εργασία επιδιώκει να σχεδιάσει μια εκπαιδευτική πλατφόρμα που συνδυάζει τα θεωρητικά στοιχεία της SDT με την παιχνιδοποίηση, με στόχο την ενίσχυση της αυτονομίας, της ικανότητας και της σύνδεσης των μαθητών. Αυτό το μοντέλο έχει σκοπό να βελτιώσει τη μαθησιακή εμπειρία και την απόδοση, αντιμετωπίζοντας ταυτόχρονα τις αδυναμίες των παραδοσιακών εκπαιδευτικών μεθόδων (Legault, 2019; Reeve & Cheon, 2021).

### 1.3 Στόχος της Διπλωματικής

Στόχος της παρούσας διπλωματικής εργασίας είναι η ενίσχυση των κινήτρων στους εκπαιδευτικούς για τη βελτίωση της διδασκαλίας. Για την επίτευξη αυτού του στόχου σχεδιάζεται και υλοποιείται το e-course “e-Sparks: Harnessing Prometheus' Legacy for Innovation” για την επιμόρφωση εκπαιδευτικών, βασισμένο στη θεωρία του Αυτοπροσδιορισμού (Self-Determination Theory, SDT) και στην παιχνιδοποίηση. Επίσης, το e-course ενσωματώνει συνεργατικές τεχνικές μάθησης όπως το Think-Pair-Share, προκειμένου να ενισχύσει την αλληλεπίδραση και τη συνεργασία μεταξύ των συμμετεχόντων. Η διπλωματική εργασία επικεντρώνεται στην έρευνα για το πώς η θεωρία του Αυτοπροσδιορισμού μπορεί να βελτιώσει την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών, ενισχύοντας την αυτονομία, τη σύνδεση και την ικανότητά τους. Επιπλέον, η παιχνιδοποίηση του περιεχομένου περιλαμβάνει διασκεδαστικές δραστηριότητες που ενισχύουν τη διαδραστικότητα και ενθαρρύνουν τη συμμετοχή των εκπαιδευτικών. Με αυτόν τον τρόπο, αναδεικνύονται οι κρίσιμοι παράγοντες που συμβάλλουν στην επιτυχία του e-course, ενώ ταυτόχρονα διασφαλίζεται η ενίσχυση



της αυτονομίας, της ικανότητας, της σύνδεσης και της παρακίνησης με τα στοιχεία παιχνιδοποίησης ως βασικά στοιχεία της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

#### 1.4 Καινοτομία της Διπλωματικής

Η καινοτομία της παρούσας εργασίας απορρέει από τον τρόπο που συνδυάζει διάφορες προσεγγίσεις και θεωρίες προκειμένου να βελτιώσει την εκπαιδευτική διαδικασία για τους εκπαιδευτικούς. Συγκεκριμένα, η ενσωμάτωση της Θεωρίας του Αυτοπροσδιορισμού (SDT) προσφέρει ένα θεωρητικό πλαίσιο για την ενίσχυση της αυτονομίας και της εσωτερικής κίνησης των εκπαιδευομένων, ενώ η χρήση τεχνικών συνεργατικής μάθησης και στοιχείων παιχνιδοποίησης προσθέτει διαδραστικές διαστάσεις στην εκπαιδευτική διαδικασία. Αυτός ο συνδυασμός είναι πρωτοποριακός στον τρόπο που προσεγγίζει την εκπαίδευση, επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να εφαρμόσουν τις αρχές αυτές στην πράξη με συγκεκριμένες εκπαιδευτικές δραστηριότητες. Επιπλέον, η εκπαιδευτική πλατφόρμα που αναπτύσσεται στο πλαίσιο της εργασίας αντιπροσωπεύει ένα καινοτόμο εργαλείο για την επαγγελματική ανάπτυξη των εκπαιδευτικών και την ενίσχυση της εκπαιδευτικής καινοτομίας. Αυτή η πλατφόρμα προσφέρει μια ολοκληρωμένη προσέγγιση όπου οι εκπαιδευτικοί μπορούν να εξερευνήσουν, να εφαρμόσουν και να αξιολογήσουν τις καινοτόμες πρακτικές στη δική τους εκπαιδευτική πορεία. Με αυτόν τον τρόπο, η εργασία προσφέρει όχι μόνο νέες ιδέες αλλά και ένα πρακτικό εργαλείο που μπορεί να έχει απτά αποτελέσματα στο πεδίο της εκπαίδευσης.

#### 1.5 Ερευνητικά Ερωτήματα

Τα ερευνητικά ερωτήματα που προκύπτουν από τον στόχο είναι:

##### **Πρώτο Ερευνητικό Ερώτημα (RQ1)**

Πόσο αποτελεσματικό ήταν το e-course, το οποίο ενορχηστρώθηκε με τη θεωρία του Αυτοπροσδιορισμού (SDT), στην ενίσχυση της παρακίνησης των συμμετεχόντων και

των ψυχολογικών τους αναγκών (αυτονομία, ικανότητα και σύνδεση) κατά τη διαδικασία της μάθησης;

Με βάση τους τρεις άξονες της θεωρίας Αυτοπροσδιορισμού (SDT) έχουμε τα εξής υποερωτήματα:

RQ 1.1: Πόσο αποτελεσματικό ήταν το e-course, το οποίο ενορχηστρώθηκε με τη θεωρία Αυτοπροσδιορισμού (SDT), στην ενίσχυση της αυτονομίας των συμμετεχόντων κατά τη διαδικασία της μάθησης;

RQ 1.2: Πόσο αποτελεσματικό ήταν το e-course, το οποίο ενορχηστρώθηκε με τη θεωρία Αυτοπροσδιορισμού (SDT), στην ενίσχυση της ικανότητας των συμμετεχόντων κατά τη διαδικασία της μάθησης;

RQ 1.3: Πόσο αποτελεσματικό ήταν το e-course, το οποίο ενορχηστρώθηκε με τη θεωρία Αυτοπροσδιορισμού (SDT), στην ενίσχυση της σύνδεσης (σχέσης) των συμμετεχόντων κατά τη διαδικασία της μάθησης;

### **Δεύτερο Ερευνητικό Ερώτημα (RQ2)**

Πόσο ενισχύει η ενσωμάτωση στοιχείων παιχνιδοποίησης στο e-course, την παρακίνηση των συμμετεχόντων στη διαδικασία της μάθησης;

## **1.6 Γενική Επισκόπηση Μεθοδολογίας**

Η μεθοδολογία της παρούσας διπλωματικής εργασίας περιλαμβάνει τον σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την αξιολόγηση ενός διαδικτυακού μαθήματος (e-course) για εκπαιδευτικούς δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Αρχικά, επιλέχθηκε η θεματική ενότητα του μαθήματος, η οποία είναι σχεδιασμένη να ανταποκρίνεται στις εκπαιδευτικές ανάγκες των συμμετεχόντων. Παράλληλα, καθορίστηκε η ομάδα-στόχος, αποτελούμενη από εκπαιδευτικούς δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Στη συνέχεια, πραγματοποιήθηκε βιβλιογραφική ανασκόπηση σε συναφή θέματα, με στόχο την κατανόηση των σύγχρονων πρακτικών στον σχεδιασμό και την αξιολόγηση διαδικτυακών μαθημάτων, γεγονός που συνέβαλε στη διαμόρφωση των ερευνητικών ερωτημάτων και των εκπαιδευτικών στόχων.

Με βάση τα ευρήματα της βιβλιογραφίας, διατυπώθηκαν τα ερευνητικά ερωτήματα, τα οποία εστιάζουν στην αποτελεσματικότητα του e-course, ενώ οι εκπαιδευτικοί στόχοι επικεντρώθηκαν στη βελτίωση των γνώσεων και δεξιοτήτων των εκπαιδευτικών. Ακολούθησε ο εκπαιδευτικός σχεδιασμός και η ανάπτυξη του μαθήματος σε περιβάλλον web 2.0, χρησιμοποιώντας σύγχρονα εργαλεία για την υποστήριξη της διαδικτυακής μάθησης και της αλληλεπίδρασης των εκπαιδευόμενων. Αφού ολοκληρώθηκε ο σχεδιασμός, το e-course δοκιμάστηκε πιλοτικά σε ένα μικρό δείγμα εκπαιδευτικών, με στόχο την αρχική αξιολόγησή του και τη βελτίωση των αδυναμιών του βάσει της ανατροφοδότησης. Στη συνέχεια, το e-course θα υλοποιηθεί σε πραγματικό χρόνο, με τη συμμετοχή εκπαιδευτικών της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, για δύο μήνες. Η αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας του μαθήματος θα γίνει μέσω μιας ρουμπρίκας αξιολόγησης που θα συμπληρώνεται από τους συμμετέχοντες με την ολοκλήρωση του μαθήματος.

Η ερευνητική διαδικασία της διπλωματικής ακολουθεί το πλαίσιο πειραματικής μελέτης. Η αποτελεσματικότητα του e-course θα εξεταστεί βάσει των διατυπωμένων ερευνητικών ερωτημάτων, ενώ η αξιολόγηση του σεναρίου θα γίνει από απόφοιτους εκπαιδευτικούς του μεταπτυχιακού προγράμματος. Η ανάλυση των δεδομένων που θα συλλεχθούν θα προσδιορίσει τον βαθμό επιτυχίας του μαθήματος και θα αναδείξει πιθανά σημεία βελτίωσης για μελλοντικές εφαρμογές.

## 1.7 Οργάνωση της Διπλωματικής Εργασίας

Στο **πρώτο κεφάλαιο** της διπλωματικής εργασίας αναλύεται το πρόβλημα που εξετάζεται, ο στόχος της έρευνας, η καινοτομία που προσφέρει και διατυπώνονται τα ερευνητικά ερωτήματα.

Στο **δεύτερο κεφάλαιο** της διπλωματικής εργασίας, παρουσιάζεται το θεωρητικό πλαίσιο, μέσω της βιβλιογραφικής ανασκόπησης, δίνοντας έμφαση στα κίνητρα και στη θεωρία Αυτοπροσδιορισμού (SDT). Γίνεται ανάλυση της θεωρίας των κινήτρων και της Θεωρίας του Αυτοπροσδιορισμού. Επιπλέον, γίνεται αναφορά στην τεχνική συνεργατικής μάθησης Think-Pair-Share και στην τεχνική παιχνιδιοποίησης.

Στο **τρίτο κεφάλαιο** της διπλωματικής εργασίας, παρουσιάζονται ο σχεδιασμός και η μεθοδολογία της έρευνας. Καθορίζεται ο στόχος της ερευνητικής προσέγγισης, ενώ διατυπώνονται τα ερευνητικά ερωτήματα. Παράλληλα, δίνονται οι εννοιολογικοί και λειτουργικοί ορισμοί των μεταβλητών. Μετά τον αναλυτικό σχεδιασμό του e-course, ακολουθεί η περιγραφή του σχεδιασμού της έρευνας, όπου αναλύονται η διαδικασία της, το δείγμα που χρησιμοποιήθηκε και οι περιορισμοί της μελέτης. Τέλος, περιγράφονται τα μέσα και οι διαδικασίες που χρησιμοποιήθηκαν για τη συλλογή των δεδομένων.

Στο **τέταρτο κεφάλαιο** αναλύονται τα ευρήματα. Γίνεται έλεγχος των ερευνητικών ερωτημάτων και ακολουθεί περιγραφική ανάλυση των αποτελεσμάτων. Στη συνέχεια, πραγματοποιείται επαγωγική ανάλυση των αποτελεσμάτων και επισκόπηση των ευρημάτων.

Στο **πέμπτο κεφάλαιο** γίνεται μια συνολική επισκόπηση των αποτελεσμάτων και προτείνονται κατευθύνσεις για μελλοντική έρευνα.

## Κεφάλαιο 2: Θεωρητική Θεμελίωση Διπλωματικής

### 2.1 Εισαγωγή στη Θεωρία Αυτοπροσδιορισμού (SDT)

Η Θεωρία του Αυτοπροσδιορισμού (SDT), την οποία ανέπτυξαν οι Edward Deci και Richard Ryan στα τέλη της δεκαετίας του '80 και στις αρχές της δεκαετίας του '90, επικεντρώνεται κυρίως στα κίνητρα. Η θεωρία αυτή διαμορφώθηκε για να εξηγήσει τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι μπορούν να διαχειρίζονται τις συμπεριφορές τους με εσωτερική κατεύθυνση, παρέχοντας ένα πλαίσιο που αναγνωρίζει τις θεμελιώδεις ψυχολογικές ανάγκες του ανθρώπου. (Legault, 2017; Ryan & Deci, 2000)

#### 2.1.1 Κύριες Εννοιες της SDT

Η Θεωρία Αυτοπροσδιορισμού αναγνωρίζει τρεις κύριες ψυχολογικές ανάγκες:

**Αυτονομία:** Η ανάγκη των ανθρώπων να έχουν τον έλεγχο και να λαμβάνουν ανεξάρτητες αποφάσεις. Σύμφωνα με τους Ryan και Deci, η ικανοποίηση της αυτονομίας είναι κρίσιμη για την καλλιέργεια εσωτερικών κινήτρων (Ryan & Deci, 2000).

**Σύνδεση:** Αφορά την επιθυμία των ανθρώπων να αναπτύσσουν σχέσεις και να συνδέονται με άλλους. Η εκπλήρωση αυτής της ανάγκης ενισχύει την αίσθηση ότι το άτομο ανήκει σε ένα ευρύτερο κοινωνικό σύνολο (Legault, 2017).

**Ικανότητα:** Η ανάγκη του ατόμου να νιώθει ικανό και αποτελεσματικό στην επίτευξη των στόχων του. Η αίσθηση ικανότητας συνδέεται με τη διαδικασία μάθησης και την ανάπτυξη νέων δεξιοτήτων (Legault, 2019; Schunk & Zimmerman, 2002).

#### 2.1.2 Κίνητρα: Εξωτερικά και Εσωτερικά

Η Θεωρία Αυτοκαθορισμού αναφέρει ότι τα κίνητρα διαχωρίζονται σε δύο κατηγορίες: **εσωτερικά** και **εξωτερικά**.

**Εσωτερικά κίνητρα:** αφορά τη συμμετοχή σε μια δραστηριότητα λόγω της εσωτερικής ικανοποίησης ή ευχαρίστησης που αποκομίζει κάποιος από αυτήν. Οι άνθρωποι που κινούνται από εσωτερική παρακίνηση τείνουν να επιδεικνύουν μεγαλύτερη δέσμευση, μάθηση και δημιουργικότητα (Ryan & Deci, 2000; Deci et al, 1991).

**Εξωτερικά κίνητρα:** σχετίζεται με τη συμμετοχή σε μια δραστηριότητα λόγω εξωτερικών παραγόντων, όπως οι ανταμοιβές ή οι πιέσεις, που μπορούν να ποικίλουν από πολύ εξωτερικές (π.χ., αποφυγή τιμωρίας) μέχρι πιο εσωτερικευμένες (π.χ., ενσωμάτωση των εξωτερικών κινήτρων στην ταυτότητα του ατόμου) (Ryan & Deci, 2000; Deci et al, 1991; Legault, 2019).

### 2.1.3 Πρακτικές Εφαρμογές της SDT

Η θεωρία της Αυτοκαθορισμένης Παρακίνησης (Self-Determination Theory, SDT) εξετάζει πώς το περιβάλλον επηρεάζει την ανάπτυξη εσωτερικών κινήτρων και την ευημερία των ατόμων, προωθώντας την ικανοποίηση τριών βασικών ψυχολογικών αναγκών: αυτονομία, ικανότητα και σύνδεση. Όταν το περιβάλλον είναι υποστηρικτικό, προάγει την αυτονομία δίνοντας στα άτομα ελευθερία και επιλογές στον τρόπο που δρουν και μαθαίνουν. Η αυτονομία αυτή ενισχύεται σε εκπαιδευτικά συστήματα όπου οι εκπαιδευτικοί εφαρμόζουν στρατηγικές που επιτρέπουν στους μαθητές να έχουν ενεργό ρόλο στη διαδικασία μάθησης, όπως υποδεικνύουν οι Reeve και Cheon (2021). Η ικανότητα προωθείται όταν τα άτομα κατακτούν νέες δεξιότητες και κατορθώνουν να αντιμετωπίζουν προκλήσεις. Η σύνδεση αναπτύσσεται όταν τα άτομα αισθάνονται ότι ανήκουν σε μια κοινότητα και ότι οι σχέσεις τους με τους άλλους είναι ουσιαστικές και υποστηρικτικές.

Η Θεωρία Αυτοκαθορισμού έχει ευρύ φάσμα εφαρμογών σε διάφορους τομείς. Στην εκπαίδευση, για παράδειγμα, η ενίσχυση της αυτονομίας και των εσωτερικών κινήτρων μέσω μεθόδων διδασκαλίας που σέβονται τις ανάγκες των μαθητών είναι ένας από τους πιο αποτελεσματικούς τρόπους βελτίωσης της μαθησιακής εμπειρίας (Reeve & Cheon, 2021). Παράλληλα, στον εργασιακό χώρο, η δημιουργία συνθηκών που υποστηρίζουν την αυτονομία των εργαζομένων, καθώς και οι σχέσεις με τους

συναδέλφους και τους προϊσταμένους, μπορεί να βελτιώσουν τόσο την αποδοτικότητα όσο και την ικανοποίηση από την εργασία (Gagné, 2014). Στην προσωπική ζωή, η εκπλήρωση των ψυχολογικών αναγκών συνδέεται άμεσα με την ατομική ευημερία και την αίσθηση ικανοποίησης, ενώ η ανεπαρκής κάλυψη αυτών των αναγκών μπορεί να οδηγήσει σε άγχος, μειωμένη αυτοεκτίμηση και εξάρτηση από εξωτερικά κίνητρα (Legault, 2017).

Η υποστήριξη της αυτονομίας, όπως αναφέρουν οι Reeve και Cheon (2021), συμβάλλει σημαντικά στη βελτίωση της μαθησιακής απόδοσης. Όταν οι δάσκαλοι επιτρέπουν στους μαθητές να κάνουν επιλογές και να εκφράζουν τις απόψεις τους, ενισχύεται η αίσθηση ελέγχου και αυξάνεται η εσωτερική παρακίνηση. Αυτό οδηγεί σε μεγαλύτερη εμπλοκή με το εκπαιδευτικό υλικό και σε βελτιωμένες επιδόσεις.

Η ικανοποίηση των βασικών ψυχολογικών αναγκών, σύμφωνα με τη θεωρία, συμβάλλει σημαντικά στην ευημερία. Όταν οι ανάγκες για αυτονομία, ικανότητα και σύνδεση καλύπτονται, τα άτομα αναπτύσσουν μια θετική ψυχολογική κατάσταση και βιώνουν προσωπική ευτυχία (Ryan & Deci, 2000).

Από την άλλη πλευρά, η έλλειψη αυτών των αναγκών μπορεί να έχει αρνητικές συνέπειες, όπως άγχος, χαμηλή αυτοεκτίμηση και εξάρτηση από εξωτερικούς παράγοντες για κίνητρα, επηρεάζοντας αρνητικά την ψυχική υγεία και τη γενικότερη ευημερία (Legault, 2017; Schunk & Zimmerman, 2002).

Σε πρακτικό επίπεδο, η εφαρμογή της Θεωρίας Αυτοπροσδιορισμού προσφέρει συγκεκριμένα οφέλη σε διάφορα πλαίσια. Στην εκπαίδευση, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να βελτιώσουν τη μαθησιακή εμπειρία των μαθητών υιοθετώντας μεθόδους που προάγουν την αυτονομία και την ενεργό συμμετοχή των μαθητών, ενισχύοντας έτσι τα εσωτερικά τους κίνητρα και την αφοσίωσή τους (Reeve & Cheon, 2021). Στο επαγγελματικό πλαίσιο, η SDT μπορεί να εφαρμοστεί για τη βελτίωση της εργασιακής ικανοποίησης και της αποδοτικότητας, με τους οργανισμούς να δημιουργούν συνθήκες που ενισχύουν την αυτονομία και την ικανότητα των εργαζομένων, διευκολύνοντας την επαγγελματική τους ανάπτυξη (Gagné, 2014). Στις διαπροσωπικές σχέσεις, η ικανοποίηση των αναγκών για σύνδεση και αυτονομία συμβάλλει σε

μεγαλύτερη ικανοποίηση από τις σχέσεις, ενώ προάγεται μια αίσθηση αμοιβαίας κατανόησης και υποστήριξης (Legault, 2017).

Η θεωρία συνεχίζει να εξελίσσεται, καθώς η έρευνα επεκτείνεται σε νέους τομείς, όπως η ψηφιακή εκπαίδευση και η παιχνιδοποίηση. Οι αλληλεπιδραστικές και δημιουργικές μορφές περιβαλλόντων αυξάνουν τα εσωτερικά κίνητρα των ατόμων, καθιστώντας τη SDT ιδιαίτερα χρήσιμη σε σύγχρονα εκπαιδευτικά και επαγγελματικά πλαίσια, καθώς και σε τομείς όπως η παιχνιδοποίηση της μάθησης, όπου οι συμμετέχοντες κινητοποιούνται μέσω παιχνιδιών και διαδραστικών εμπειριών (Wood & Reiners, 2015).

## **2.2 Η Θεωρία Αυτοκαθορισμού (SDT) και η Εκπαίδευση**

Η Θεωρία Αυτοπροσδιορισμού (Self-Determination Theory - SDT) προσφέρει μια σύγχρονη προοπτική για την ανθρώπινη παρακίνηση και ψυχολογική ανάπτυξη και έχει βρει ευρεία εφαρμογή στην εκπαίδευση. Σύμφωνα με αυτή τη θεωρία, η παρακίνηση των μαθητών συνδέεται άμεσα με την ικανοποίηση τριών βασικών ψυχολογικών αναγκών: αυτονομία, ικανότητα και συνδεσιμότητα. Αυτές οι ανάγκες επηρεάζουν την ποιότητα της παρακίνησης και συνεπώς την αφοσίωση και τις ακαδημαϊκές επιδόσεις των μαθητών. Εφαρμόζοντας τη θεωρία στην εκπαιδευτική διαδικασία, αναδεικνύεται πώς η ενίσχυση αυτών των αναγκών μπορεί να βελτιώσει την ποιότητα της μάθησης και την ευημερία των μαθητών.

### **2.2.1 Αυτονομία και Εκπαίδευση**

Η Θεωρία Αυτοκαθορισμού (Self-Determination Theory - SDT) τονίζει τη σημασία της αυτονομίας, η οποία αφορά την επιθυμία των ατόμων να ελέγχουν τις επιλογές τους και να ενεργούν βάσει εσωτερικών επιθυμιών, χωρίς εξωτερικές πιέσεις. Όταν οι μαθητές νιώθουν αυτονομία, αισθάνονται μεγαλύτερη ελευθερία και υπευθυνότητα για τις πράξεις τους (Deci et al , 1991). Στο πλαίσιο της εκπαίδευσης, η προώθηση της αυτονομίας είναι ουσιαστική για την ενίσχυση της εσωτερικής παρακίνησης των



μαθητών. Όταν οι μαθητές έχουν την ελευθερία να επιλέγουν και να εκφράζουν τη γνώμη τους, η εσωτερική παρακίνηση αυξάνεται, γεγονός που οδηγεί σε βελτιωμένα μαθησιακά αποτελέσματα και μεγαλύτερη δέσμευση στη μάθηση.

Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να προωθήσουν την αυτονομία των μαθητών μέσα από διάφορες στρατηγικές. Όταν οι μαθητές συμμετέχουν στη διαδικασία λήψης αποφάσεων σχετικά με την εκπαιδευτική τους πορεία, όπως για παράδειγμα στη δημιουργία κανόνων ή την επιλογή δραστηριοτήτων, αυξάνεται η αίσθηση ελέγχου και συμμετοχής, προάγοντας έτσι την αυτονομία τους (Reeve & Cheon, 2021). Ενθαρρύνοντας τους μαθητές να σκέφτονται κριτικά και να αυτοκαθορίζουν τη μάθησή τους, τους δίνεται η ευκαιρία να εξετάσουν διάφορες προσεγγίσεις, να αναλύσουν πληροφορίες και να διαμορφώσουν δικές τους απόψεις. Αυτό αυξάνει την ανεξαρτησία τους και τη δέσμευση στη μάθηση (Ryan & Deci, 2000). Η δυνατότητα στους μαθητές να επιλέγουν δραστηριότητες ή έργα που τους ενδιαφέρουν ενισχύει το αίσθημα αυτονομίας. Όταν έχουν την επιλογή του θέματος ή της προσέγγισης που προτιμούν, είναι πιθανότερο να συμμετέχουν ενεργά και να νιώθουν μεγαλύτερη ικανοποίηση από τη μάθηση (Reeve & Cheon, 2021). Η ανατροφοδότηση που επικεντρώνεται στην πρόοδο των μαθητών αντί για επιβραβεύσεις ή τιμωρίες, ενισχύει το αίσθημα ελέγχου και αυτονομίας. Οι μαθητές που λαμβάνουν ανατροφοδότηση με στόχο τη βελτίωση των δεξιοτήτων τους χωρίς εξωτερική πίεση, αναπτύσσουν μεγαλύτερη αυτονομία και εσωτερική παρακίνηση (Ryan & Deci, 2000). Η υποστήριξη της αυτονομίας στην εκπαίδευση παρέχει πολλά οφέλη για τη μαθησιακή διαδικασία. Πρώτον, συμβάλλει στην ενίσχυση της αυτοπεποίθησης των μαθητών, καθώς τους επιτρέπει να αισθάνονται ικανοί να ανταποκριθούν σε προκλήσεις και να πετύχουν τους στόχους τους χωρίς εξωτερική πίεση (Ryan & Deci, 2000). Επίσης, η αυξημένη αίσθηση ελέγχου ενισχύει τη δέσμευσή τους, κάνοντάς τους πιο πρόθυμους να συμμετέχουν ενεργά στις δραστηριότητες. Η αίσθηση της αυτονομίας συνδέεται επίσης με καλύτερες μαθησιακές επιδόσεις, καθώς οι μαθητές αναλαμβάνουν μεγαλύτερη ευθύνη για τη μάθησή τους και προσπαθούν σκληρότερα να επιτύχουν τους στόχους τους (Reeve & Cheon, 2021). Η υποστήριξη της αυτονομίας δημιουργεί μαθητοκεντρικά περιβάλλοντα που ενισχύουν την εσωτερική παρακίνηση.

Όταν οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να παίρνουν αποφάσεις για τη μάθησή τους, αναπτύσσουν βαθύτερη κατανόηση και μεγαλύτερη αφοσίωση στα αντικείμενα μελέτης. Επιπλέον, η έμφαση στην κριτική σκέψη και η παροχή υποστηρικτικής ανατροφοδότησης ενισχύουν την αυτοπεποίθηση και τις ακαδημαϊκές επιδόσεις τους, καθώς οι μαθητές αισθάνονται πιο ικανοί και ενδυναμωμένοι. Σύμφωνα με τους Reeve & Cheon (2021), αυτή η προσέγγιση ενισχύει επίσης την αίσθηση της συνδεσιμότητας στην τάξη, καθώς οι μαθητές νιώθουν ότι οι δάσκαλοί τους ενδιαφέρονται για την προσωπική και ακαδημαϊκή τους πρόοδο.

Από την άλλη πλευρά, η έλλειψη υποστήριξης της αυτονομίας μπορεί να έχει αρνητικές συνέπειες. Οι μαθητές που δεν συμμετέχουν στη λήψη αποφάσεων και δεν έχουν επιλογές στη μάθηση ενδέχεται να εμφανίσουν μειωμένη εσωτερική παρακίνηση και ενδιαφέρον. Επίσης, η έλλειψη αυτονομίας μπορεί να οδηγήσει σε χαμηλότερες επιδόσεις, καθώς οι μαθητές αισθάνονται ότι δεν έχουν έλεγχο στη μαθησιακή τους πορεία και χάνουν τα κίνητρα τους για επίτευξη στόχων (Ryan & Deci, 2000). Επιπλέον, η υπερβολική εξωτερική πίεση και η απουσία ευκαιριών για αυτονομία μπορεί να αυξήσει τα επίπεδα άγχους και απογοήτευσης στους μαθητές (Reeve & Cheon, 2021).

Οι εκπαιδευτικοί που ενισχύουν την αυτονομία των μαθητών χρησιμοποιούν μεθόδους που εμπνέουν τους μαθητές να παίρνουν πρωτοβουλίες και να αναλαμβάνουν την ευθύνη για τη μάθησή τους. Σύμφωνα με τον Reeve και τον Jang (2006), οι στρατηγικές που εφαρμόζουν αυτοί οι εκπαιδευτικοί περιλαμβάνουν την ενθάρρυνση της έκφρασης των απόψεων των μαθητών, την προσφορά επιλογών στις μαθησιακές δραστηριότητες, καθώς και τη δημιουργία ενός περιβάλλοντος όπου οι μαθητές νιώθουν άνετα να εξερευνούν και να ρισκάρουν. Αυτός ο τύπος προσέγγισης συμβάλλει όχι μόνο στην αύξηση της αυτονομίας των μαθητών αλλά και στην ανάπτυξη της γνωστικής τους ευελιξίας και της δημιουργικής τους σκέψης.

Συμπερασματικά, η ενίσχυση της αυτονομίας στη μαθησιακή διαδικασία είναι ζωτικής σημασίας για την τόνωση της εσωτερικής παρακίνησης και τη βελτίωση των εκπαιδευτικών αποτελεσμάτων. Εκπαιδευτικοί που ενθαρρύνουν την αυτονομία των μαθητών προσφέροντάς τους επιλογές, παρέχοντας υποστηρικτική ανατροφοδότηση

και δίνοντάς τους ρόλο στη λήψη αποφάσεων, συμβάλλουν στη διαμόρφωση ενός πιο συμμετοχικού και αποδοτικού μαθησιακού περιβάλλοντος.

### 2.2.2 Ικανότητα και Εκπαίδευση

Η Θεωρία Αυτοκαθορισμού (Self-Determination Theory - SDT) τονίζει ότι η έννοια της ικανότητας αναφέρεται στην ανάγκη του ανθρώπου να νιώθει αποτελεσματικός στην επίτευξη στόχων και στην αντιμετώπιση προκλήσεων. Η αίσθηση ικανότητας ενισχύει τη συμμετοχή και την αφοσίωση στην μάθηση (Deci et al, 1991).

Ως μία από τις τρεις βασικές ψυχολογικές ανάγκες που ενισχύουν την εσωτερική παρακίνηση και την ευημερία, η ικανότητα είναι ζωτικής σημασίας για τη μαθησιακή διαδικασία. Η ικανοποίηση αυτής της ανάγκης συνεισφέρει στην ενεργό συμμετοχή των μαθητών και στην ενίσχυση της παρακίνησής τους.

Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ενισχύσουν την αίσθηση ικανότητας των μαθητών εφαρμόζοντας διάφορες στρατηγικές. Καταρχάς, η ανάθεση δραστηριοτήτων που ταιριάζουν με τις ικανότητες των μαθητών είναι σημαντική, καθώς υπερβολικά δύσκολες εργασίες μπορεί να προκαλέσουν απογοήτευση, ενώ υπερβολικά εύκολες μπορεί να οδηγήσουν σε αδιαφορία. Προκλήσεις που βρίσκονται στο σωστό επίπεδο δυσκολίας ενισχύουν την αίσθηση ικανότητας και ενθαρρύνουν τη συμμετοχή (Schunk & Zimmerman, 2002). Επιπλέον, η εποικοδομητική και ενθαρρυντική ανατροφοδότηση, που επικεντρώνεται στην πρόοδο, βοηθά τους μαθητές να αναγνωρίσουν τις βελτιώσεις στις δεξιότητές τους, αυξάνοντας την αίσθηση ενδυνάμωσης και παρακίνησης (Ryan & Deci, 2000). Τέλος, η παροχή των απαραίτητων υλικών πόρων και η υποστήριξη από τους δασκάλους, μαζί με τις ευκαιρίες συνεργασίας με συμμαθητές, είναι κρίσιμες για την ανάπτυξη δεξιοτήτων που απαιτούνται για την επίτευξη των στόχων των μαθητών, ενισχύοντας την αυτοπεποίθηση και την αίσθηση ικανότητας (Gagné, 2014).

Η ικανοποίηση της ανάγκης για ικανότητα προσφέρει σημαντικά οφέλη τόσο στην ακαδημαϊκή επίδοση όσο και στην ψυχολογική ευημερία των μαθητών. Όταν οι μαθητές αισθάνονται ικανοί, αυξάνεται η αυτοεκτίμησή τους και η αίσθηση

προσωπικής επιτυχίας, κάτι που τους βοηθά να επιμένουν στις δυσκολίες. Παράλληλα, η αίσθηση ικανότητας ενισχύει την εσωτερική παρακίνηση, βελτιώνει τις επιδόσεις στη μάθηση και οδηγεί σε μεγαλύτερη ακαδημαϊκή επιτυχία (Ryan & Deci, 2000).

Αντίθετα, όταν οι μαθητές δεν αισθάνονται επαρκείς, μπορεί να βιώσουν αρνητικές συνέπειες, όπως άγχος, απογοήτευση και χαμηλή αυτοπεποίθηση. Η έλλειψη ικανοποίησης της ανάγκης για επάρκεια μπορεί να οδηγήσει σε μειωμένη δέσμευση στη μάθηση, εγκατάλειψη των προσπαθειών και εξάρτηση από εξωτερικά κίνητρα. Μαθητές που δεν νιώθουν ικανοί είναι πιο πιθανό να αποφεύγουν τις προκλήσεις και να έχουν χαμηλότερες επιδόσεις (Legault, 2019).

Εν κατακλείδι, η ενίσχυση της αίσθησης ικανότητας στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι θεμελιώδης για την τόνωση της εσωτερικής παρακίνησης και την επίτευξη ακαδημαϊκής επιτυχίας. Μέσα από στρατηγικές όπως η ανάθεση προκλήσεων που αντιστοιχούν στις ικανότητες των μαθητών, η παροχή ουσιαστικής ανατροφοδότησης και η κατάλληλη υποστήριξη, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να καλλιεργήσουν την αίσθηση ικανότητας. Αυτό με τη σειρά του οδηγεί σε καλύτερες μαθησιακές επιδόσεις, βελτιωμένη ψυχολογική ευημερία και αυξημένη δέσμευση στη μάθηση.

### **2.2.3 Σύνδεση και Εκπαίδευση**

Η έννοια της σύνδεσης, σύμφωνα με τη Θεωρία Αυτοπροσδιορισμού (Self-Determination Theory - SDT), σχετίζεται με την ανθρώπινη ανάγκη για συναισθηματική σύνδεση και κοινωνική υποστήριξη από τους άλλους. Αυτή η ανάγκη αντικατοπτρίζει την επιθυμία του ατόμου να αισθάνεται μέρος μιας κοινωνικής ομάδας και να διατηρεί ισχυρούς δεσμούς με τους γύρω του.

Στο εκπαιδευτικό πλαίσιο, η ικανοποίηση αυτής της ανάγκης είναι κρίσιμη για την αύξηση της παρακίνησης των μαθητών και την βελτίωση των μαθησιακών τους επιδόσεων (Deci et al, 1991).

Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ενισχύσουν τη σύνδεση των μαθητών μέσω διάφορων προσεγγίσεων. Αρχικά, η δημιουργία ενός θετικού και υποστηρικτικού κλίματος στην τάξη είναι απαραίτητη για να αισθάνονται οι μαθητές ασφαλείς και αποδεκτοί. Ενα

περιβάλλον όπου οι μαθητές νιώθουν ότι συμμετέχουν και εκτιμώνται ενισχύει την αίσθηση του ανήκειν. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί μέσω της προώθησης της συνεργασίας, της διασφάλισης ανοιχτής επικοινωνίας και της καλλιέργειας του αμοιβαίου σεβασμού (Schunk & Zimmerman, 2002). Επίσης, η δημιουργία ισχυρών και θετικών σχέσεων μεταξύ μαθητών και εκπαιδευτικών είναι κρίσιμη για την ικανοποίηση της ανάγκης για συνδεσιμότητα. Όταν οι μαθητές νιώθουν ότι ο δάσκαλος ενδιαφέρεται ουσιαστικά για την πρόοδό τους, αυξάνεται η αφοσίωσή τους και βελτιώνεται η μαθησιακή διαδικασία (Gagné, 2014). Παράλληλα, η προώθηση της συνεργασίας και της ομαδικής εργασίας συμβάλλει στην ενίσχυση της συνδεσιμότητας. Μέσω συνεργατικών δραστηριοτήτων, όπως ομαδικές συζητήσεις και κοινά πρότζεκτ, αναπτύσσονται οι δεξιότητες επικοινωνίας και δημιουργούνται ισχυρότεροι δεσμοί μεταξύ των μαθητών, ενισχύοντας την αίσθηση κοινότητας στην τάξη (Ryan & Deci, 2000). Επιπλέον, η υποστήριξη μεταξύ μαθητών μπορεί επίσης να ενδυναμώσει τη συνδεσιμότητα. Όταν οι μαθητές αισθάνονται την υποστήριξη των συνομηλίκων τους, είναι πιο πιθανό να συμμετέχουν ενεργά στη μάθηση και να βιώνουν μεγαλύτερη συναισθηματική ευημερία (Schunk & Zimmerman, 2002).

Η ικανοποίηση της ανάγκης για σύνδεση προσφέρει σημαντικά οφέλη τόσο στην ακαδημαϊκή επίδοση όσο και στην ψυχολογική ευημερία των μαθητών. Ερευνες δείχνουν ότι οι μαθητές που νιώθουν συνδεδεμένοι με τους δασκάλους και τους συμμαθητές τους παρουσιάζουν καλύτερες επιδόσεις, μεγαλύτερη αφοσίωση και χαμηλότερα επίπεδα άγχους και απογοήτευσης. Η αίσθηση της συνδεσιμότητας βελτιώνει την κοινωνική ευημερία και ενισχύει την προσωπική τους ανάπτυξη, κάνοντάς τους πιο σίγουρους και πρόθυμους να συνεργαστούν ή να αναλάβουν ηγετικούς ρόλους σε ομαδικές εργασίες (Legault, 2019).

Από την άλλη, η έλλειψη κοινωνικής υποστήριξης και συνδεσιμότητας μπορεί να προκαλέσει σοβαρές αρνητικές συνέπειες στη μάθηση και την ψυχολογική κατάσταση των μαθητών. Οσοι αισθάνονται απομονωμένοι ή αποκομμένοι από την τάξη μπορεί να εμφανίσουν χαμηλή παρακίνηση, αυξημένη ανασφάλεια και δυσκολία στην επίτευξη των μαθησιακών στόχων τους. Επίσης, η έλλειψη συνδεσιμότητας συχνά οδηγεί σε υψηλότερα επίπεδα άγχους και συναισθηματική απομόνωση, επηρεάζοντας

αρνητικά την ψυχική τους υγεία (Schunk & Zimmerman, 2002). Η προώθηση της συνδεσιμότητας στο σχολικό περιβάλλον είναι κρίσιμη για την ενίσχυση της παρακίνησης και την ακαδημαϊκή επιτυχία.

Δημιουργώντας θετικές σχέσεις μεταξύ μαθητών και δασκάλων και προάγοντας τη συνεργασία στην τάξη, βελτιώνεται η συμμετοχή των μαθητών στη μάθηση και ενισχύεται η συναισθηματική τους ευημερία. Οι εκπαιδευτικοί διαδραματίζουν καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωση ενός υποστηρικτικού και συνδεδεμένου περιβάλλοντος που προωθεί την ομαδικότητα, την κοινωνική ευημερία και την προσωπική ανάπτυξη των μαθητών.

#### **2.2.4 Η Εσωτερική και Εξωτερική Παρακίνηση στην Εκπαίδευση**

Η Θεωρία Αυπροσδιορισμού (Self-Determination Theory - SDT) διακρίνει μεταξύ εσωτερικής και εξωτερικής κινητοποίησης και αναλύει τις επιπτώσεις τους στη μαθησιακή διαδικασία. Οι μαθητές ενδέχεται να κινητοποιούνται μέσω δύο βασικών τύπων κινήτρων: εσωτερικών και εξωτερικών.

##### **Εσωτερική Παρακίνηση**

Η εσωτερική παρακίνηση αναφέρεται στην επιθυμία ενός ατόμου να συμμετέχει σε μια δραστηριότητα εξαιτίας της προσωπικής ευχαρίστησης και του ενδιαφέροντος που αυτή προκαλεί. Στο πλαίσιο της εκπαίδευσης, οι μαθητές που είναι εσωτερικά κινητοποιημένοι εμπλέκονται στη μαθησιακή διαδικασία επειδή την απολαμβάνουν και τη βρίσκουν ικανοποιητική. Σύμφωνα με τους Ryan και Deci (2000), η εσωτερική κινητοποίηση συνδέεται με καλύτερη κατανόηση του εκπαιδευτικού υλικού, αυξημένη δημιουργικότητα και μακροχρόνια αφοσίωση στη μάθηση.

Ειδικότερα, οι μαθητές που αντλούν εσωτερική ικανοποίηση από τη μάθηση είναι πιο πιθανό να συνεχίσουν να συμμετέχουν σε εκπαιδευτικές δραστηριότητες στο μέλλον, προωθώντας μια διαρκή διαδικασία μάθησης και αυτοβελτίωσης (Ryan & Deci, 2000). Επίσης, η εσωτερική κινητοποίηση ενισχύει τη δημιουργικότητα, καθώς οι μαθητές που προσεγγίζουν τη μάθηση με ενθουσιασμό είναι πιο πιθανό να αναπτύξουν

καινοτόμες ιδέες και λύσεις (Ryan & Deci, 2000). Τέλος, οι μαθητές που ασχολούνται με δραστηριότητες που τους ενδιαφέρουν ουσιαστικά, τείνουν να εμβαθύνουν στην κατανόηση των εννοιών, δεδομένου ότι η μάθηση συνδέεται άμεσα με την ευχαρίστηση της διαδικασίας και όχι απλώς με την επίτευξη ενός στόχου (Ryan & Deci, 2000).

### **Εξωτερική Παρακίνηση**

Η εξωτερική παρακίνηση εμφανίζεται όταν οι μαθητές συμμετέχουν σε δραστηριότητες με σκοπό να κερδίσουν εξωτερικές ανταμοιβές ή να αποφύγουν κυρώσεις, όπως οι βαθμοί, τα βραβεία ή η αποδοκιμασία. Παρόλο που η εξωτερική παρακίνηση μπορεί να είναι χρήσιμη για την επίτευξη βραχυπρόθεσμων στόχων, η υπερβολική εξάρτηση από αυτήν μπορεί να περιορίσει την ανάπτυξη εσωτερικής παρακίνησης και να οδηγήσει σε επιφανειακή μάθηση (Ryan & Deci, 2000).

Η συνεχής χρήση εξωτερικών κινήτρων μπορεί να μειώσει την αυτόνομη παρακίνηση των μαθητών, καθώς η ανάγκη για εξωτερική επιβεβαίωση ενδέχεται να μειώσει την προσωπική τους δέσμευση στη μαθησιακή διαδικασία (Ryan & Deci, 2000). Επιπλέον, οι μαθητές που βασίζονται κυρίως σε εξωτερικά κίνητρα μπορεί να περιοριστούν σε επιφανειακή κατανόηση του εκπαιδευτικού υλικού, δεδομένου ότι η προτεραιότητά τους είναι η απόκτηση εξωτερικών επιβραβεύσεων και όχι η ουσιαστική κατανόηση (Ryan & Deci, 2000).

Για την ενίσχυση της εσωτερικής παρακίνησης, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να εφαρμόσουν στρατηγικές όπως η προώθηση της αυτονομίας, προσφέροντας στους μαθητές περισσότερες επιλογές και ελευθερία στις εκπαιδευτικές δραστηριότητες. Επίσης, η σύνδεση του εκπαιδευτικού υλικού με τα προσωπικά ενδιαφέροντα των μαθητών μπορεί να ενισχύσει την εσωτερική κινητοποίηση, ενώ η ενθάρρυνση της αυτο-αξιολόγησης επιτρέπει στους μαθητές να παρακολουθούν την πρόοδό τους και να θέτουν δικούς τους στόχους μάθησης.

Συνολικά, τόσο η εσωτερική όσο και η εξωτερική παρακίνηση είναι σημαντικές για την εκπαίδευση, με την εσωτερική κινητοποίηση να σχετίζεται με πιο βαθιά και βιώσιμη μάθηση. Η ενίσχυση της εσωτερικής παρακίνησης μέσω στρατηγικών που

ενθαρρύνουν την προσωπική δέσμευση και το ενδιαφέρον μπορεί να βελτιώσει τα μαθησιακά αποτελέσματα και να δημιουργήσει ένα πιο αποτελεσματικό εκπαιδευτικό περιβάλλον. (Ryan & Deci, 2000).

### 2.2.5 Πρακτικές Εφαρμογές της SDT στην Εκπαίδευση

Η Θεωρία Αυτοκαθορισμού (Self-Determination Theory - SDT) προσφέρει κατευθύνσεις για την ενίσχυση της μαθησιακής παρακίνησης, επικεντρωμένες στην υποστήριξη τριών βασικών ψυχολογικών αναγκών: της αυτονομίας, της επάρκειας και της συνδεσιμότητας. Ακολουθούν στρατηγικές για την εφαρμογή της SDT στην εκπαίδευση.

Πρώτον, η αίσθηση ικανότητας ενισχύεται όταν οι μαθητές αισθάνονται επαρκείς και επιτυχημένοι. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να συμβάλουν σε αυτό θέτοντας στόχους που είναι ρεαλιστικοί αλλά και προκλητικοί, ώστε οι μαθητές να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους. Μία στρατηγική είναι η ανάθεση σχετικών προκλήσεων που ευθυγραμμίζονται με τις ικανότητες των μαθητών, δίνοντάς τους την ευκαιρία να επιτύχουν στόχους που δεν είναι ούτε υπερβολικά εύκολοι ούτε υπερβολικά δύσκολοι. Αυτή η προσέγγιση ενισχύει την αυτοεκτίμηση και την προσωπική ανάπτυξη (Reeve & Cheon, 2021). Παράλληλα, η ανατροφοδότηση πρέπει να επικεντρώνεται στην πρόοδο και την ανάπτυξη δεξιοτήτων, αντί να εστιάζει μόνο στην τελική επίδοση.

Δεύτερον, η υποστήριξη της αυτονομίας είναι κρίσιμη για την αύξηση της εσωτερικής παρακίνησης. Παρέχοντας στους μαθητές επιλογές, όπως η επιλογή θεμάτων, μεθόδων εργασίας ή τρόπων παρουσίασης, ενισχύεται η αίσθηση ότι έχουν τον έλεγχο της μάθησής τους. Αυτή η αίσθηση αυτονομίας μπορεί να αυξήσει τη συμμετοχή και τη δέσμευση, καθώς οι μαθητές νιώθουν ότι οι απόψεις και οι προτιμήσεις τους λαμβάνονται υπόψη (Reeve & Cheon, 2021). Η αυτονομία, όμως, δεν περιορίζεται μόνο στην παροχή επιλογών, αλλά περιλαμβάνει επίσης την ενθάρρυνση των μαθητών να αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες και ευθύνες για τη δική τους μάθηση. Η Legault (2019) σημειώνει ότι οι εκπαιδευτικοί που προσφέρουν στους μαθητές τη δυνατότητα να



επιλέγουν θέματα και μεθόδους μάθησης ενισχύουν τη δέσμευση και την αφοσίωσή τους στη μαθησιακή διαδικασία.

Τέλος, η προώθηση της συνεργασίας και ομαδικής εργασίας είναι σημαντική για την ενίσχυση της σύνδεσης (σχέσεων). Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργούν ευκαιρίες για συνεργασία μέσα από ομαδικές δραστηριότητες, οι οποίες ενισχύουν το αίσθημα του "ανήκειν" και προσφέρουν συναισθηματική υποστήριξη. Επίσης, η καλλιέργεια ενός θετικού μαθησιακού κλίματος, όπου οι μαθητές αισθάνονται αποδεκτοί και υποστηριγμένοι από τους δασκάλους και τους συμμαθητές τους, είναι ζωτικής σημασίας για τη βελτίωση της συνδεσιμότητας (Reeve & Cheon, 2021).

Συμπερασματικά, η εφαρμογή των αρχών της Θεωρίας Αυτοπροσδιορισμού στην εκπαίδευση προσφέρει σημαντικά οφέλη για την παρακίνηση και επιτυχία των μαθητών. Η ενίσχυση της αυτονομίας μέσω της παροχής επιλογών, η θέσπιση ρεαλιστικών και προκλητικών στόχων, καθώς και η προώθηση της ομαδικής εργασίας, συμβάλλουν στην κάλυψη των αναγκών για αυτονομία, επάρκεια και σύνδεση. Αυτό οδηγεί σε μια πιο εμπλεκόμενη και αποτελεσματική μαθησιακή εμπειρία, βελτιώνοντας τόσο τις ακαδημαϊκές επιδόσεις όσο και την ψυχολογική ευημερία των μαθητών.

Στην εκπαίδευση, η εφαρμογή της SDT επικεντρώνεται στην υποστήριξη της αυτονομίας των μαθητών, την ενίσχυση της αίσθησης επάρκειας και τη διαμόρφωση ενός θετικού κοινωνικού περιβάλλοντος. Αυτές οι πρακτικές ενισχύουν την εσωτερική κινητοποίηση των μαθητών, προάγοντας καλύτερα μαθησιακά αποτελέσματα και μεγαλύτερη δέσμευση.

Η υποστήριξη της αυτονομίας από εκπαιδευτικούς παίζει καθοριστικό ρόλο. Οσοι δάσκαλοι προωθούν την αυτονομία και δημιουργούν θετικές σχέσεις με τους μαθητές συμβάλλουν στην ενίσχυση της εσωτερικής παρακίνησης και της ακαδημαϊκής επιτυχίας τους (Deci et al, 1991).

Επιπλέον, η SDT τονίζει τη σημασία της αίσθησης ικανότητας στις ακαδημαϊκές δραστηριότητες. Στην πράξη, αυτό επιτυγχάνεται με ανατροφοδότηση που επικεντρώνεται στην πρόοδο των μαθητών και με την ανάθεση προκλήσεων που αντιστοιχούν στις ικανότητές τους. Οπως σημειώνουν οι Reeve και Cheon (2021), η

ανατροφοδότηση που επικεντρώνεται στην πρόοδο ενισχύει την αυτοπεποίθηση και τη δέσμευση των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία.

Οι Niemiec και Ryan (2009) υπογραμμίζουν ότι η ικανοποίηση των τριών βασικών αναγκών: αυτονομία, επάρκεια και συνδεσιμότητα, είναι απαραίτητη για την προώθηση της αυτόνομης παρακίνησης στους μαθητές. Όταν αυτές οι ανάγκες καλύπτονται, οι μαθητές είναι πιο πιθανό να εμπλακούν ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία και να αναπτύξουν εσωτερική κινητοποίηση, αντί να εξαρτώνται από εξωτερικές ανταμοιβές.

Τέλος, η δημιουργία ενός θετικού και υποστηρικτικού κλίματος στην τάξη προάγει τη συνδεσιμότητα μεταξύ μαθητών και δασκάλων, αλλά και μεταξύ των μαθητών μεταξύ τους. Η αίσθηση του "ανήκειν" και η κοινωνική υποστήριξη ενισχύουν την αφοσίωση και την ψυχική ευημερία των μαθητών. Οι Reeve και Cheon (2021) τονίζουν ότι η ενίσχυση της συνδεσιμότητας βελτιώνει τη συμμετοχή των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία. Τέλος, οι Reeve και Cheon (2021) επισημαίνουν την ευελιξία της διδασκαλίας που υποστηρίζει την αυτονομία και τα πολλαπλά οφέλη της, όπως την αύξηση της εμπλοκής των μαθητών, της εσωτερικής παρακίνησης και της συνολικής ικανοποίησης από τη μαθησιακή διαδικασία.

### **2.2.6 Συμπεράσματα**

Η Θεωρία Αυτοκαθορισμού παρέχει σημαντική κατανόηση για την ενίσχυση της παρακίνησης των μαθητών. Υποστηρίζοντας την αυτονομία, την επάρκεια και τη συνδεσιμότητα, μπορούμε να ενισχύσουμε την εσωτερική παρακίνηση, με αποτέλεσμα τη βελτίωση των ακαδημαϊκών επιδόσεων και της ευημερίας των μαθητών. Η ενσωμάτωσή της στη μαθησιακή διαδικασία προσφέρει έναν πολύτιμο οδηγό για τους εκπαιδευτικούς που στοχεύουν σε μια πιο εμπλουτισμένη και ικανοποιητική μαθησιακή εμπειρία.

## **2.3 Εισαγωγή στην Παιχνιδοποίηση**

Η παιχνιδοποίηση (gamification) αναφέρεται στην ενσωμάτωση στοιχείων και μηχανισμών παιχνιδιού σε μη-παιχνιδικά περιβάλλοντα, με σκοπό να ενισχύσει τη συμμετοχή και την παρακίνηση των ατόμων (Dicheva et al., 2015). Στο πλαίσιο της εκπαίδευσης, η παιχνιδοποίηση χρησιμοποιείται για να ενθαρρύνει την ενεργή συμμετοχή των μαθητών και να βελτιώσει την ποιότητα της μάθησης μέσω ελκυστικών και διαδραστικών δραστηριοτήτων.

Κύρια στοιχεία παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση:

Σύμφωνα με την ταξινόμηση των Dicheva et al. (2015), τα βασικά χαρακτηριστικά της παιχνιδοποίησης περιλαμβάνουν:

**Σήματα (Badges):** Αποτελούν διακριτικά που απονέμονται για την επίτευξη συγκεκριμένων στόχων ή επιπέδων, ενθαρρύνοντας τους μαθητές να συνεχίσουν τις προσπάθειές τους και να κατακτήσουν νέα επιτεύγματα.

**Επίπεδα (Levels):** Η πρόοδος των μαθητών απεικονίζεται μέσα από επίπεδα, με τις δραστηριότητες να γίνονται σταδιακά πιο δύσκολες και απαιτητικές καθώς ανεβαίνουν επίπεδο. Αυτό διευκολύνει την εξατομικευμένη μάθηση και την προοδευτική αύξηση των προκλήσεων.

**Πίνακες κατάταξης (Leaderboards):** Αυτοί οι πίνακες επιτρέπουν τη σύγκριση της επίδοσης των μαθητών με εκείνη των συνομηθίκων τους, προάγοντας τον ανταγωνισμό και παρακινώντας για συνεχή βελτίωση.

**Πόντοι (Points):** Οι μαθητές συλλέγουν πόντους κατά την ολοκλήρωση δραστηριοτήτων, οι οποίοι αντανακλούν την απόδοσή τους ή την πρόοδό τους σε συγκεκριμένες δεξιότητες.

**Αποστολές (Missions/Challenges):** Οι δομημένες αποστολές ή προκλήσεις απαιτούν από τους μαθητές να ακολουθήσουν συγκεκριμένα βήματα για να πετύχουν τους στόχους τους.

Αυτά τα χαρακτηριστικά είναι κεντρικά στα σχεδιαστικά στοιχεία της παιχνιδοποίησης που προσαρμόζονται σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, ενισχύοντας την αφοσίωση, την πρόοδο και την αλληλεπίδραση των μαθητών. Ο απώτερος σκοπός δεν είναι μόνο η απόκτηση γνώσεων, αλλά και η δημιουργία μιας πιο ελκυστικής και εμπλουτισμένης μαθησιακής εμπειρίας (Dicheva et al., 2015).

### 2.3.1 Παιχνιδοποίηση και Θεωρία Αυτοκαθορισμού (SDT)

Η χρήση της παιχνιδοποίησης στην εκπαιδευτική διαδικασία, η οποία περιλαμβάνει την ενσωμάτωση στοιχείων παιχνιδιού σε περιβάλλοντα εκτός παιχνιδιών, σχετίζεται άμεσα με τη Θεωρία Αυτοκαθορισμού (SDT). Η SDT υπογραμμίζει την ανάγκη ικανοποίησης τριών βασικών ψυχολογικών αναγκών: αυτονομίας, ικανότητας και σύνδεσης, για την ενίσχυση της εσωτερικής παρακίνησης. Η παιχνιδοποίηση προσφέρει εργαλεία και στρατηγικές που υποστηρίζουν αυτές τις ανάγκες, ενισχύοντας την παρακίνηση και τη συμμετοχή των μαθητών.

Η παιχνιδοποίηση μπορεί να συνδεθεί άμεσα με τις ψυχολογικές ανάγκες που ορίζει η Θεωρία Αυτοκαθορισμού (SDT), προάγοντας την αυτονομία, την επάρκεια και τη συνδεσιμότητα των μαθητών.

Η αυτονομία ενισχύεται μέσω της δυνατότητας επιλογής που προσφέρουν τα εκπαιδευτικά παιχνίδια, επιτρέποντας στους μαθητές να επιλέγουν διαδρομές μάθησης και να προσαρμόζουν το περιεχόμενο στις προτιμήσεις τους. Αυτή η ελευθερία επιλογών δίνει στους μαθητές μεγαλύτερο έλεγχο στη διαδικασία μάθησης, κάτι που υποστηρίζει η SDT (Wood & Reiners, 2015).

Η επάρκεια ενισχύεται μέσω προκλήσεων και στόχων που ταιριάζουν στις ικανότητες των μαθητών, με άμεση ανατροφοδότηση και επιβραβεύσεις. Αυτή η διαδικασία αυξάνει την αυτοπεποίθησή τους καθώς βλέπουν την πρόοδό τους να αναγνωρίζεται, ενισχύοντας την εσωτερική τους παρακίνηση (Wood & Reiners, 2015).

Τέλος, η συνδεσιμότητα προάγεται μέσω παιχνιδιών που ενθαρρύνουν την ομαδική εργασία και την κοινωνική αλληλεπίδραση, δημιουργώντας ένα κλίμα υποστήριξης και συνεργασίας. Η κοινωνική αυτή διάσταση ενισχύει την αίσθηση του ανήκειν και την ευημερία των μαθητών (Wood & Reiners, 2015).

Παρόλο που η παιχνιδοποίηση συχνά στηρίζεται σε εξωτερικά κίνητρα, όπως η συλλογή πόντων ή ανταμοιβών, οι Sailer et al. (2013) τονίζουν ότι μπορεί επίσης να ενισχύσει την εσωτερική παρακίνηση μέσω της αίσθησης επίτευξης και προόδου. Ενώ τα εξωτερικά κίνητρα, όπως τα σήματα και οι πόντοι, μπορούν να προκαλέσουν

αρχική συμμετοχή, η πραγματική δέσμευση και μάθηση προκύπτουν όταν οι μαθητές αναπτύσσουν εσωτερικά κίνητρα και ενδιαφέρον για την ίδια τη διαδικασία και το περιεχόμενο της μάθησης.

Συμπερασματικά, το θεωρητικό υπόβαθρο της παιχνιδοποίησης βασίζεται κυρίως σε ψυχολογικές θεωρίες, όπως η αυτοκαθοριζόμενη παρακίνηση, και υποστηρίζει ότι η ενσωμάτωση παιχνιδιών μπορεί να αυξήσει τη συμμετοχή και την απόδοση σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. Η σωστή χρήση αυτών των στοιχείων και η ικανοποίηση των βασικών ψυχολογικών αναγκών μπορεί να οδηγήσει σε θετικά μαθησιακά αποτελέσματα, κάνοντας τη μάθηση πιο ελκυστική και συμμετοχική (Dicheva et al., 2015; Kapp, 2013).

### 2.3.2 Παιχνιδοποίηση στην Εκπαίδευση

Η παιχνιδοποίηση (gamification) αποτελεί μια σύγχρονη προσέγγιση στην εκπαιδευτική διαδικασία, η οποία αξιοποιεί στοιχεία και τεχνικές από τον κόσμο των παιχνιδιών για να ενισχύσει τη συμμετοχή, τη δέσμευση και τη διαδραστικότητα των μαθητών. Στην επιμόρφωση εκπαιδευτικών, η παιχνιδοποίηση μπορεί να παίξει καθοριστικό ρόλο στην ενίσχυση της εμπειρίας μάθησης, καθιστώντας τη διαδικασία πιο ενδιαφέρουσα. Η ανάλυση των Dicheva et al. (2015) επισημαίνει ότι οι κύριοι μηχανισμοί παιχνιδοποίησης, όπως οι πόντοι, τα σήματα, οι πίνακες κατάταξης και οι αποστολές, ευθυγραμμίζονται με την ανάγκη των μαθητών να αισθάνονται ικανοί και να βλέπουν πρόοδο. Επιπλέον, οι πίνακες κατάταξης ενισχύουν τον ανταγωνισμό και τη συνεργασία, καλύπτοντας την ανάγκη των μαθητών για κοινωνική σύνδεση.

Ο Kapp (2013) αναφέρει ότι οι μηχανισμοί παιχνιδοποίησης, όταν είναι σωστά σχεδιασμένοι και συνδέονται με τους εκπαιδευτικούς στόχους, μπορούν να αυξήσουν την ενεργή συμμετοχή των μαθητών και να διευκολύνουν τη μάθηση, ενισχύοντας το ενδιαφέρον και την παρακίνηση.

## 2.4 Τεχνητή Νοημοσύνη: ChatGPT και Εκπαίδευση

Στη σημερινή εποχή, όπου οι τεχνολογίες τεχνητής νοημοσύνης (AI) παίζουν καθοριστικό ρόλο στις εκπαιδευτικές καινοτομίες, η ενσωμάτωση του ChatGPT στις εκπαιδευτικές διαδικασίες αποτελεί ένα σημαντικό βήμα προς τα εμπρός. Το ChatGPT, ένα προηγμένο γλωσσικό μοντέλο AI που αναπτύχθηκε από την OpenAI, βασίζεται στην τεχνολογία του Generative Pre-trained Transformer (GPT). Χρησιμοποιεί τεχνικές βαθιάς μάθησης (deep learning) και έχει εκπαιδευτεί σε τεράστιες ποσότητες δεδομένων, περιλαμβάνοντας βιβλία, άρθρα και συνομιλίες, για να μπορεί να κατανοεί τη γλώσσα και να παράγει συνεκτικές και φυσικές απαντήσεις που προσομοιάζουν την ανθρώπινη επικοινωνία (Roumeliotis & Tselikas, 2023). Η τεχνολογία αυτή μπορεί να βελτιώσει τη μαθησιακή διαδικασία, να ενισχύσει την αλληλεπίδραση μαθητών και δασκάλων και να παρέχει εργαλεία για την παραγωγή και ανάλυση κειμένων, καθώς και την παροχή άμεσων απαντήσεων (Roumeliotis & Tselikas, 2023).

Ενα από τα βασικά πλεονεκτήματα της χρήσης του ChatGPT είναι η δυνατότητά του να προσαρμόζεται στις ανάγκες του κάθε μαθητή, παρέχοντας εξατομικευμένη υποστήριξη και βοηθώντας τους να αναπτύξουν κριτική σκέψη. Επιπλέον, το ChatGPT μπορεί να συμβάλει στη μείωση των ανισοτήτων στην εκπαίδευση, καθώς προσφέρει υποστήριξη σε διαφορετικά γλωσσικά και πολιτισμικά περιβάλλοντα (Ipek et al., 2023). Ωστόσο, εγείρονται ζητήματα ηθικής φύσεως, όπως η ακρίβεια των παρεχόμενων πληροφοριών και η αξιοπιστία των απαντήσεων του μοντέλου. Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να καθοδηγούν τους μαθητές στη σωστή χρήση του, διδάσκοντάς τους πώς να αξιολογούν κριτικά τις πληροφορίες που λαμβάνουν (Roumeliotis & Tselikas, 2023).

### 2.4.1 Σύνδεση της SDT με τη Χρήση AI Chatbots

Η έρευνα του Yan, Zhou, και Chiu (2024), βασισμένη στη Θεωρία Αυτοκαθοριζόμενης Συμπεριφοράς (SDT), εστιάζει στη χρήση των AI chatbots, όπως το ChatGPT, για τη γλωσσική μάθηση και τον ρόλο των εκπαιδευτικών σε αυτό το πλαίσιο. Οι δάσκαλοι

παίζουν καθοριστικό ρόλο στην κάλυψη των αναγκών των μαθητών σε ό,τι αφορά την ικανότητα και την κοινωνική σύνδεση, ενσωματώνοντας σαφείς εκπαιδευτικούς στόχους και διασφαλίζοντας ότι οι μαθητές διαθέτουν τις απαραίτητες γνώσεις για να αλληλεπιδράσουν αποτελεσματικά με τα chatbots (Yan et al., 2024).

Η υποστήριξη από τους δασκάλους είναι καθοριστική, καθώς βοηθά τους μαθητές να συνδέουν νέες γνώσεις με τις ήδη υπάρχουσες, ενισχύοντας τις δεξιότητές τους. Οι εκπαιδευτικοί δημιουργούν επίσης θετικά ψηφιακά περιβάλλοντα μάθησης, που προάγουν την κοινωνική αλληλεπίδραση και τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών (Yan et al., 2024). Παρόλα αυτά, η μελέτη αναδεικνύει και τις προκλήσεις, όπως η ενσωμάτωση πιο αυθεντικών περιβαλλόντων εργασίας μέσω των chatbots και η ενίσχυση της αυτονομίας των μαθητών. Οι εκπαιδευτικοί καλούνται να βελτιώσουν τις πρακτικές τους ώστε να υποστηρίζουν καλύτερα τις ανάγκες των μαθητών (Yan et al., 2024).

## **2.5 Η Τεχνολογία στην Εκπαίδευση του 21ου Αιώνα**

Η εκπαιδευτική διαδικασία του 21ου αιώνα χαρακτηρίζεται από την συνεχόμενη ενσωμάτωσή της με τεχνολογικά εργαλεία. Η αξιοποίηση ψηφιακών πλατφορμών, όπως το Wix, δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να έχουν συνεχή πρόσβαση σε εκπαιδευτικό υλικό, προάγοντας ευέλικτα μοντέλα μάθησης που ενισχύουν την αυτοδύναμη εκπαίδευση (Dharma & Septiana, 2023). Η αυξανόμενη εξάρτηση από την τεχνολογία είναι κρίσιμη για την προετοιμασία των μαθητών για τις απαιτήσεις της παγκόσμιας αγοράς εργασίας (Dharma & Septiana, 2023).

### **2.5.1 Η Πλατφόρμα Wix στην Εκπαίδευση**

Το Wix είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα που επιτρέπει τη δημιουργία ιστοσελίδων χωρίς την ανάγκη προηγμένων γνώσεων προγραμματισμού. Οι δυνατότητές της περιλαμβάνουν την ενσωμάτωση κειμένων, βίντεο, εικόνων και άλλων πολυμέσων, που εμπλουτίζουν την εκπαιδευτική διαδικασία (Rahmawati et al., 2021). Η ευελιξία

του Wix καθιστά το εργαλείο ιδιαίτερα χρήσιμο για τη δημιουργία εκπαιδευτικού περιεχομένου που ανταποκρίνεται στις σύγχρονες ανάγκες (Dharma & Septiana, 2023). Η πλατφόρμα Wix διευκολύνει την ανάπτυξη διαδραστικών μαθησιακών ιστοσελίδων, στις οποίες οι μαθητές μπορούν να συμμετέχουν σε κουίζ, ασκήσεις και άλλες διαδραστικές δραστηριότητες. Αυτό ενισχύει την εμπλοκή των μαθητών και προάγει την ανάπτυξη κριτικής σκέψης και δημιουργικότητας (Dharma & Septiana, 2023).

Η αυτονομία των μαθητών ενισχύεται μέσω της χρήσης εργαλείων όπως το Wix, καθώς τους επιτρέπει να επιλέγουν και να οργανώνουν το περιεχόμενο που ανταποκρίνεται στις προσωπικές τους ανάγκες. Αυτή η αυτονομία συνδέεται με τη βελτίωση της απόδοσης και την ανάπτυξη κριτικών και αναλυτικών δεξιοτήτων (Dharma & Septiana, 2023).

### 2.5.2 Το Περιβάλλον Wix για την Ανάπτυξη e-Course

Η πλατφόρμα Wix προσφέρει ένα φιλικό προς τον χρήστη περιβάλλον σχεδίασης με drag-and-drop editor, που διευκολύνει τη δημιουργία και προσαρμογή ιστοσελίδων και e-courses χωρίς τεχνικές γνώσεις. Για την ανάπτυξη ενός e-course, όπως το “e-Sparks: Harnessing Prometheus' Legacy for Innovation,” το Wix παρέχει την αναγκαία προσβασιμότητα και ευελιξία που απαιτεί η εφαρμογή της Θεωρίας Αυτοπροσδιορισμού (SDT).

Η πλατφόρμα Wix προσφέρει διάφορα εργαλεία και δυνατότητες που υποστηρίζουν την εφαρμογή των αρχών της SDT στο e-course:

- **Δημιουργία Προσαρμοσμένων Διαδρομών Μάθησης:** Το Wix επιτρέπει τη δημιουργία προσαρμοσμένων μαθησιακών διαδρομών που ανταποκρίνονται στα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες των εκπαιδευτικών. Δημιουργώντας προσαρμοσμένες διαδρομές μάθησης, το e-course μπορεί να δώσει στους εκπαιδευτικούς την ελευθερία να επιλέγουν και να προσαρμόζουν την εμπειρία τους σύμφωνα με τα δικά τους ενδιαφέροντα και ανάγκες, ενισχύοντας την αίσθηση της αυτονομίας.



- **Πολυμέσα και Διαδραστικότητα:** Η πλατφόρμα υποστηρίζει την ενσωμάτωση πολυμέσων (βίντεο, ήχου, εικόνων) και την εφαρμογή διαδραστικών εργαλείων (κουίζ, φόρμες), διευκολύνοντας τη δημιουργία δυναμικών μαθησιακών εμπειριών που ενισχύουν την αίσθηση της επάρκειας και της συμμετοχής.
- **Εργαλεία Αξιολόγησης και Ανατροφοδότησης:** Το Wix παρέχει εργαλεία για την καταγραφή προόδου και την παροχή ανατροφοδότησης, επιτρέποντας στους εκπαιδευτικούς να παρακολουθούν την πρόδό τους και να αναγνωρίζονται τα επιτεύγματά τους, ενισχύοντας την αίσθηση ικανότητας.
- **Συνεργατικά Εργαλεία και Κοινότητα:** Το Wix ενσωματώνει δυνατότητες που επιτρέπουν τη δημιουργία κοινότητας και συνεργατικών χώρων, όπου οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αλληλεπιδρούν μέσω φόρουμ, συζητήσεων και ομάδων εργασίας, ενισχύοντας την αίσθηση σύνδεσης και συνεργασίας.

## 2.6 Εκπαίδευση Ενηλίκων

Η εκπαίδευση ενηλίκων αποτελεί έναν τομέα με ιδιαίτερες προκλήσεις και απαιτήσεις, καθώς οι ενήλικοι εκπαιδευόμενοι διαθέτουν διαφορετικά κίνητρα και ανάγκες σε σύγκριση με τους νεότερους μαθητές. Σύμφωνα με τη Lakshmi (2010), η ψυχολογία παίζει καίριο ρόλο στην κατανόηση των παραγόντων που κινητοποιούν τους ενήλικες στη μάθηση. Οι ενήλικοι συνήθως κινητοποιούνται από εσωτερικές ανάγκες, όπως η αυτοβελτίωση, η απόκτηση επαγγελματικών δεξιοτήτων και η προσωπική ανάπτυξη. Αυτό έρχεται σε αντίθεση με τα εξωτερικά κίνητρα που συχνά παρατηρούνται στους νεότερους μαθητές, όπως η επιδίωξη καλών βαθμών ή η ικανοποίηση τρίτων.

Ο Knowles (1980), μέσα από τη θεωρία της Ανδραγωγικής, υποστηρίζει ότι οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι είναι αυτόνομοι μαθητές που φέρνουν στην εκπαιδευτική διαδικασία προηγούμενη εμπειρία και γνώσεις, οι οποίες διαμορφώνουν την προσέγγισή τους στη μάθηση. Τα προγράμματα που απευθύνονται σε ενήλικες πρέπει να αναγνωρίζουν και να αξιοποιούν αυτές τις εμπειρίες, δίνοντας έμφαση στην πρακτική εφαρμογή της γνώσης και την προσαρμογή της στις προσωπικές ή επαγγελματικές τους επιδιώξεις.

Η Θεωρία Αυτοπροσδιορισμού των Ryan και Deci (2000) προσφέρει ένα σημαντικό πλαίσιο για την κατανόηση των κινήτρων των ενήλικων μαθητών. Οι ενήλικες κινητοποιούνται όταν ικανοποιούνται οι βασικές ψυχολογικές τους ανάγκες, όπως η αυτονομία, η αίσθηση ικανότητας και η σχετικότητα της μάθησης με την καθημερινότητά τους. Στην εκπαιδευτική διαδικασία, αυτό σημαίνει ότι οι ενήλικοι πρέπει να έχουν την ελευθερία να επιλέγουν στόχους και μεθόδους μάθησης, να νιώθουν ικανοί μέσω της προόδου τους και να αναγνωρίζουν την άμεση εφαρμογή των νέων γνώσεων στη ζωή τους.

Σύμφωνα με την Brookfield (2013), η ενεργή συμμετοχή των ενηλίκων στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι πιο πιθανή όταν έχουν τη δυνατότητα να διαμορφώσουν τη μαθησιακή τους εμπειρία και να εκφράσουν τις απόψεις τους. Προγράμματα που προωθούν τη συνεργασία, τον διάλογο και την ανταλλαγή ιδεών μεταξύ των συμμετεχόντων, τείνουν να είναι πιο αποτελεσματικά.

Η χρήση καινοτόμων μεθόδων διδασκαλίας, όπως η παιχνιδοποίηση και οι διαδραστικές τεχνολογίες Web 2.0, σύμφωνα με τους Caliskan et al. (2020), ενισχύει το ενδιαφέρον και την παρακίνηση των ενήλικων εκπαιδευόμενων. Αυτά τα εργαλεία επιτρέπουν τη δημιουργία μιας πιο ελκυστικής και διαδραστικής εμπειρίας μάθησης, προσφέροντας στους ενήλικες ευκαιρίες για αμφίδρομη επικοινωνία, συνεργασία και πρακτική εφαρμογή της γνώσης.

Τέλος, η έρευνα των El-Seoud et al. (2016) αναδεικνύει ότι στην ηλεκτρονική μάθηση, η διατήρηση της παρακίνησης των ενηλίκων επιτυγχάνεται με τη χρήση διαδραστικών στοιχείων και συνεχούς ανατροφοδότησης. Η ευελιξία που προσφέρει η δυνατότητα προσαρμογής του ρυθμού και του περιεχομένου της μάθησης στις προσωπικές ανάγκες των εκπαιδευόμενων, ενισχύει την αυτονομία και αυξάνει τη δέσμευση τους στη διαδικασία.

Εν κατακλείδι, η εκπαίδευση ενηλίκων απαιτεί την αναγνώριση των ιδιαίτερων αναγκών και κινήτρων των μαθητών, καθώς και την εφαρμογή προσαρμοσμένων και ευέλικτων μεθόδων διδασκαλίας που προάγουν την ενεργή συμμετοχή και την αυτονομία τους στη μάθηση.

## Κεφάλαιο 3: Μεθοδολογία

### 3.1 Ο στόχος της ερευνητικής προσέγγισης

Η παρούσα μελέτη εξετάζει πώς μπορεί να ενισχυθεί η παρακίνηση των εκπαιδευομένων, εστιάζοντας στα βασικά κίνητρα της Θεωρίας Αυτονομίας (SDT) αυτονομία, ικανότητα και σύνδεση. Για το λόγο αυτό δημιουργήθηκε ένα e-course επιμόρφωσης με το εργαλείο WIX ενορχηστρωμένο σύμφωνα με τη θεωρία Αυτοπροσδιορισμού (SDT).

Η μελέτη εξετάζει την αποτελεσματικότητα του e-course, σχεδιασμένου με βάση τη Θεωρία Αυτονομίας (SDT), στην ενίσχυση της παρακίνησης των συμμετεχόντων και στην κάλυψη των βασικών ψυχολογικών τους αναγκών. Ειδικότερα, αξιολογείται:

- **Παρακίνηση**
- **Αυτονομία**
- **Ικανότητα**
- **Σύνδεση (Σχέση)**

Η έρευνα στοχεύει να αναδείξει την επίδραση της Θεωρίας Αυτοπροσδιορισμού στην εκπαιδευτική διαδικασία και να αξιολογήσει την επίδραση των στοιχείων παιχνιδοποίησης στο e-course.

### 3.2 Οι εννοιολογικοί ορισμοί

Οι ερευνητικές μεταβλητές του e-course καθορίζονται από τα ερευνητικά ερωτήματα που εξετάζονται στη συνέχεια. Η μελέτη εστιάζει στην αποτελεσματικότητα του e-course, το οποίο βασίζεται στη θεωρία Αυτοπροσδιορισμού (SDT), για την ενίσχυση των ψυχολογικών αναγκών και της παρακίνησης των συμμετεχόντων. Οι σχετικές μεταβλητές περιλαμβάνουν την παρακίνηση, την αυτονομία, την ικανότητα και τη σύνδεση των συμμετεχόντων. Παράλληλα, εξετάζεται η επίδραση των στοιχείων παιχνιδοποίησης στην παρακίνηση. Για την ολοκληρωμένη κατανόηση αυτών των μεταβλητών, είναι σημαντικό να καθοριστούν σαφείς εννοιολογικοί και λειτουργικοί ορισμοί, ώστε να κατανοηθεί η εφαρμογή τους στη μελέτη και οι σχέσεις μεταξύ τους.

Πίνακας 1: Εννοιολογικοί και λειτουργικοί ορισμοί

Εννοιολογικοί Ορισμοί	Λειτουργικοί Ορισμοί
<p><b>Παιχνιδοποίηση</b></p> <p>Η πρακτική της εφαρμογής στοιχείων παιχνιδιού σε περιβάλλοντα που δεν είναι παιχνίδια, με στόχο την αύξηση της συμμετοχής και της δραστηριότητας (Deterding et al., 2011).</p>	<p><b>Παιχνιδοποίηση</b></p> <p>Στο πλαίσιο της μελέτης, ερευνάται πώς η ενσωμάτωση στοιχείων παιχνιδοποίησης στο e-course ενισχύει την παρακίνηση των συμμετεχόντων κατά τη διαδικασία της μάθησης. Στοιχεία παιχνιδοποίησης στο e-course, όπως αφήγηση, σύνδεση με μύθο Προμηθέα, προκλήσεις, αποστολή.</p>
<p><b>Παρακίνηση</b></p> <p>Η διαδικασία κατά την οποία προάγονται ή ενθαρρύνονται συγκεκριμένες συμπεριφορές ή επιδόσεις μέσω εσωτερικών ή εξωτερικών παραγόντων (Ryan &amp; Deci, 2000).</p>	<p><b>Παρακίνηση</b></p> <p>Μετρά το βαθμό στον οποίο το e-course ενισχύει την εσωτερική παρακίνηση των συμμετεχόντων μετά την ολοκλήρωση του e-course.</p>
<p><b>Αυτονομία</b></p> <p>Η ικανότητα του ατόμου να ενεργεί ελεύθερα και να λαμβάνει αποφάσεις που αντικατοπτρίζουν τις προσωπικές του αξίες και προτιμήσεις (Deci &amp; Ryan, 1985).</p>	<p><b>Αυτονομία</b></p> <p>Αξιολογεί τον βαθμό στον οποίο το e-course ενισχύει την αίσθηση αυτονομίας των συμμετεχόντων, δίνοντάς τους την ελευθερία να αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες και να λαμβάνουν ανεξάρτητες αποφάσεις στη μάθηση.</p>
<p><b>Ικανότητα</b></p> <p>Η ικανότητα ή δεξιότητα ενός ατόμου να ολοκληρώνει μια συγκεκριμένη δραστηριότητα ή εργασία με επιτυχία (Bandura, 1977).</p>	<p><b>Ικανότητα</b></p> <p>Η ικανότητα θα εξεταστεί με βάση τον βαθμό στον οποίο οι συμμετέχοντες αισθάνονται επαρκείς και ικανοί να αναπτύξουν και να εφαρμόσουν νέες δεξιότητες μέσω του e-course.</p>
<p><b>Σύνδεση (Σχέση)</b></p> <p>Η αίσθηση της αλληλεπίδρασης και της σύνδεσης με άλλους, η οποία ενισχύει την κοινωνική υποστήριξη και την αίσθηση της κοινωνικής ένταξης (Baumeister &amp; Leary, 1995).</p>	<p><b>Σύνδεση (Σχέση)</b></p> <p>Μετρά την αίσθηση υποστήριξης και τη δυνατότητα ανάπτυξης σχέσεων μεταξύ των συμμετεχόντων μέσω του e-course.</p>

### 3.3 Τα ερευνητικά ερωτήματα

Σύμφωνα με τους στόχους της έρευνας, επιδιώκεται η διερεύνηση των παρακάτω ερευνητικών ερωτημάτων:

#### **Πρώτο Ερευνητικό Ερώτημα (RQ1)**

Πόσο αποτελεσματικό ήταν το e-course, το οποίο ενορχηστρώθηκε με τη θεωρία του Αυτοπροσδιορισμού (SDT), στην ενίσχυση της παρακίνησης των συμμετεχόντων και των ψυχολογικών τους αναγκών (αυτονομία, ικανότητα και σύνδεση) κατά τη διαδικασία της μάθησης;

Με βάση τους τρεις άξονες της θεωρίας Αυτοπροσδιορισμού (SDT) έχουμε τα εξής υποερωτήματα:

RQ 1.1: Πόσο αποτελεσματικό ήταν το e-course, το οποίο ενορχηστρώθηκε με τη θεωρία Αυτοπροσδιορισμού (SDT), στην ενίσχυση της αυτονομίας των συμμετεχόντων κατά τη διαδικασία της μάθησης;

RQ 1.2: Πόσο αποτελεσματικό ήταν το e-course, το οποίο ενορχηστρώθηκε με τη θεωρία Αυτοπροσδιορισμού (SDT), στην ενίσχυση της ικανότητας των συμμετεχόντων κατά τη διαδικασία της μάθησης;

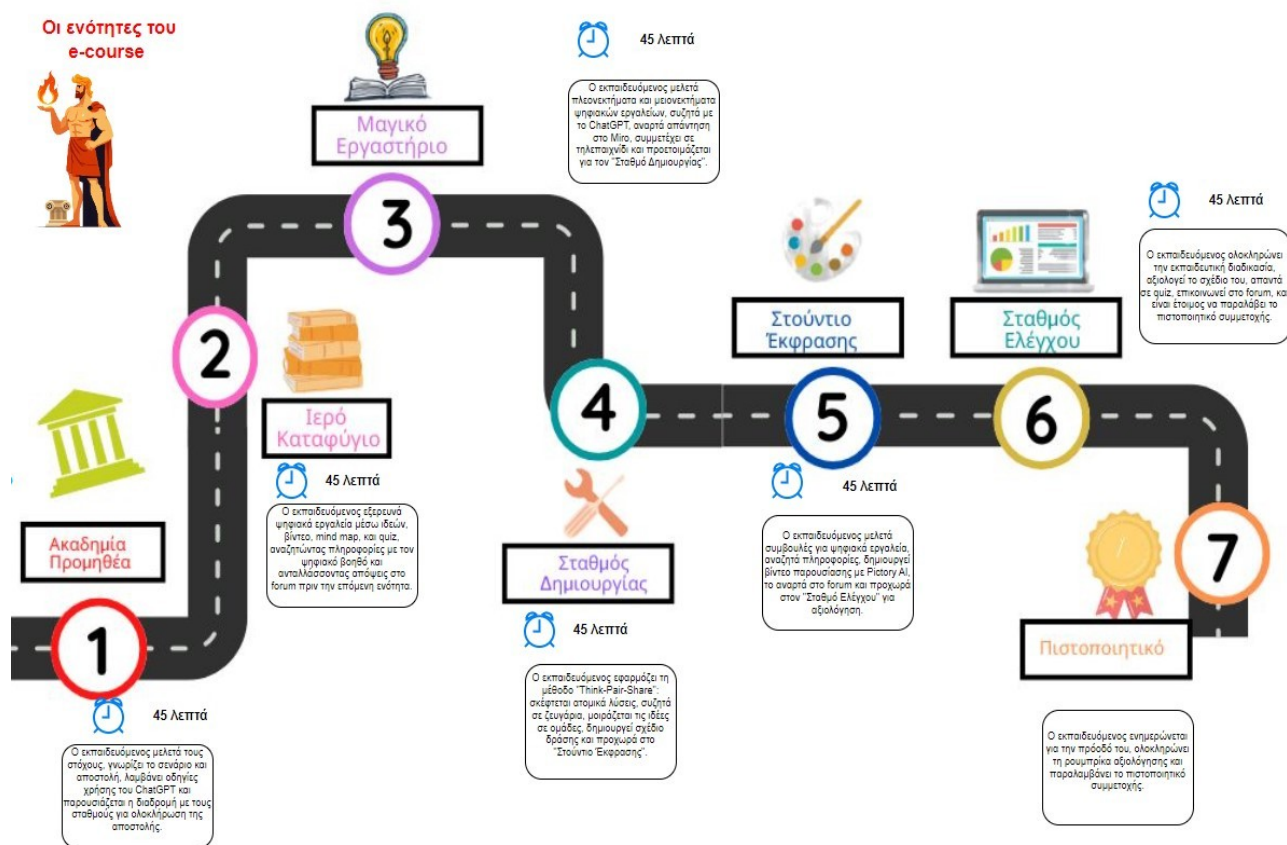
RQ 1.3: Πόσο αποτελεσματικό ήταν το e-course, το οποίο ενορχηστρώθηκε με τη θεωρία Αυτοπροσδιορισμού (SDT), στην ενίσχυση της σύνδεσης (σχέσης) των συμμετεχόντων κατά τη διαδικασία της μάθησης;

#### **Δεύτερο Ερευνητικό Ερώτημα (RQ2)**

Πόσο ενισχύει η ενσωμάτωση στοιχείων παιχνιδοποίησης στο e-course την παρακίνηση των συμμετεχόντων στη διαδικασία της μάθησης;

### 3.4 Η περιγραφή της διαδικασίας της έρευνας

Στην παρούσα ερευνητική μελέτη σχεδιάστηκε και αναπτύχθηκε ένα e-course για επιμόρφωση εκπαιδευτικών δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης το οποίο ενσωματώνει τις αρχές της Θεωρίας Αυτοπροσδιορισμού (SDT). Αυτό σημαίνει ότι το πρόγραμμα έχει σχεδιαστεί για να ενισχύει την εσωτερική παρακίνηση των συμμετεχόντων. Ένα e-course που ενσωματώνει αυτές τις αρχές προάγει την αυτονομία των εκπαιδευομένων, προσφέρει ευκαιρίες για επιτυχία και ενισχύει τη σύνδεση μεταξύ τους, με τελικό στόχο την αύξηση της εσωτερικής παρακίνησης και συμμετοχής τους στο πρόγραμμα. Το e-course έχει στόχο οι εκπαιδευόμενοι να εξερευνήσουν και να αξιοποιήσουν ψηφιακά εργαλεία στην εκπαίδευση, να αντιμετωπίσουν προκλήσεις, και να ενσωματώσουν καινοτόμες μεθόδους στη διδασκαλία τους, προσφέροντας μια βελτιωμένη μαθησιακή εμπειρία. Το e-course απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Ακολουθεί σχήμα με τις ενότητες του e-course.



Σχήμα 1: Οι ενότητες του e-course

Οι εκπαιδευτικοί στόχοι του e-course σύμφωνα με την ταξινόμια Bloom είναι:

- Να αναγνωρίζουν τα ψηφιακά εργαλεία που χρησιμοποιούνται στην εκπαίδευση.
- Να μάθουν πώς να αξιοποιούν πλήρως τα ψηφιακά εργαλεία και να αντιμετωπίζουν τις προκλήσεις τους στην εκπαίδευση.
- Να ενσωματώσουν τα ψηφιακά εργαλεία στη διδασκαλία τους, συνδυάζοντας καινοτομία με πρακτική εφαρμογή.
- Να εφαρμόζουν τη δημιουργική σκέψη στη διδασκαλία τους.
- Να αξιολογήσουν το σχέδιο τους και τις γνώσεις τους για την αξιοποίηση των ψηφιακών εργαλείων στην εκπαίδευση.

### **Σενάριο: Η Μυστηριώδης Φλόγα και η Αποστολή της Καινοτομίας**

Στην Ακαδημία Προμηθέα, όλα κυλούσαν ομαλά μέχρι που μια μυστηριώδης φλόγα εμφανίστηκε στον κεντρικό χώρο της Ακαδημίας. Η φλόγα αυτή δεν ήταν απλώς μια κοινή φωτιά, αλλά μια αναπαράσταση της ίδιας της φλόγας που ο Προμηθέας έκλεψε από τους θεούς, χαρίζοντας στους ανθρώπους τη δύναμη της γνώσης και της δημιουργίας.

Η παρουσία αυτής της θεϊκής φλόγας φέρνει μαζί της ένα μήνυμα: η γνώση δεν είναι στατική, πρέπει να αναπτύσσεται και να εξελίσσεται για να ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις της σύγχρονης εποχής. Η παλιά προσέγγιση στην εκπαίδευση δεν αρκεί πλέον. Είναι καιρός να αναζωπυρώσουμε την καινοτομία, υιοθετώντας νέες τεχνολογίες και ψηφιακά εργαλεία που θα βοηθήσουν τους μαθητές να αναπτύξουν νέες δεξιότητες και να ετοιμαστούν για τις προκλήσεις του αύριο.

Η φλόγα σε καλεί να πάρεις μέρος σε μια σημαντική αποστολή: να φέρεις την καινοτομία στην τάξη σου και να καθοδηγήσεις τους μαθητές σου στην αξιοποίηση της τεχνολογίας για να λύσουν τα προβλήματα του μέλλοντος.

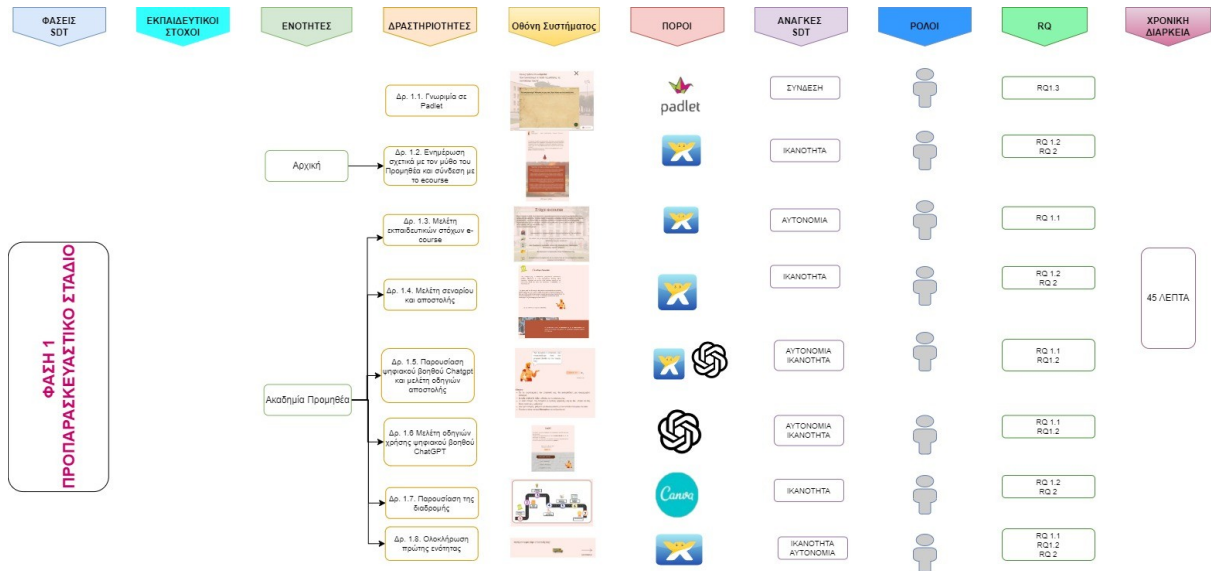
### **Αποστολή Μαθητών: Ανακαλύπτοντας τη Φλόγα της Καινοτομίας**

Ως μαθητές της Ακαδημίας Προμηθέα, έχετε αναλάβει μια σπουδαία αποστολή από τον ίδιο τον Προμηθέα. Η φλόγα της γνώσης που καίει αέναα μπροστά σας δεν είναι απλά σύμβολο του παρελθόντος, αλλά και το κλειδί για το μέλλον. Σας καλεί να υιοθετήσετε τη δύναμη της τεχνολογίας και να τη χρησιμοποιήσετε για να ανακαλύψετε νέους τρόπους μάθησης και δημιουργικότητας.



Πιο αναλυτικά η διαδικασία της έρευνας σε φάσεις περιγράφεται ως εξής:

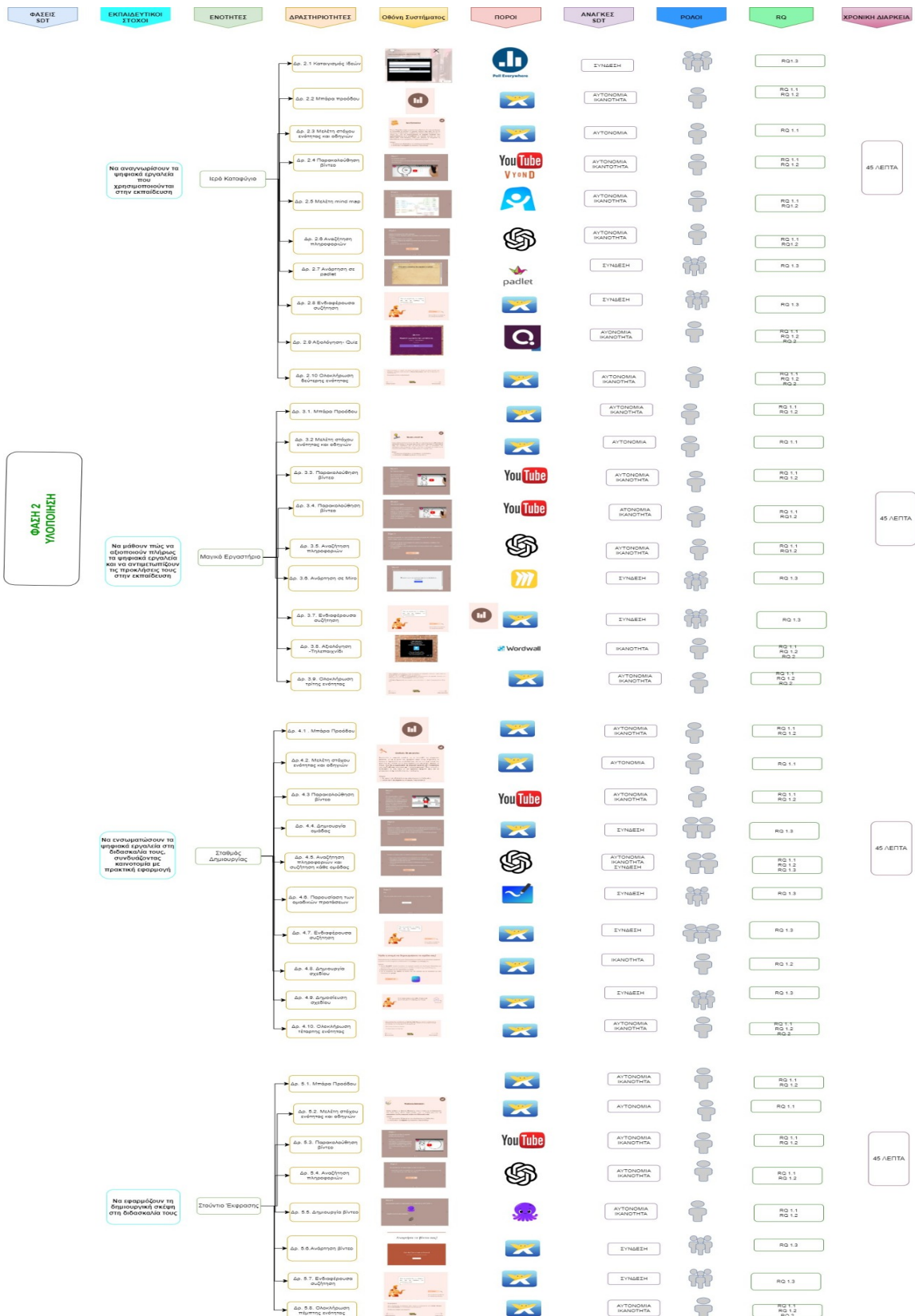
**Φάση 1:** Προπαρασκευαστικό στάδιο



Σχήμα 2: Ροή Πρώτης Φάσης

Αρχικά, γίνεται είσοδος στην πλατφόρμα Wix και δραστηριότητα γνωριμίας των συμμετεχόντων. Ενημερώνονται για τον μύθο του Προμηθέα και τη σύνδεσή του με το e-course. Στη συνέχεια, ξεκινά η πρώτη ενότητα: μελέτη των στόχων, γνωριμία με το σενάριο και την αποστολή, και παρουσίαση του ChatGPT με οδηγίες χρήσης. Παρέχεται οδηγός χρήσης και αναλύεται η διαδρομή της αποστολής με τους σταθμούς που πρέπει να ακολουθηθούν. Ολόκληρη η διαδικασία διαρκεί 45 λεπτά.

**Φάση 2:** Υλοποίηση



Σχήμα 3: Ροή Δεύτερης Φάσης

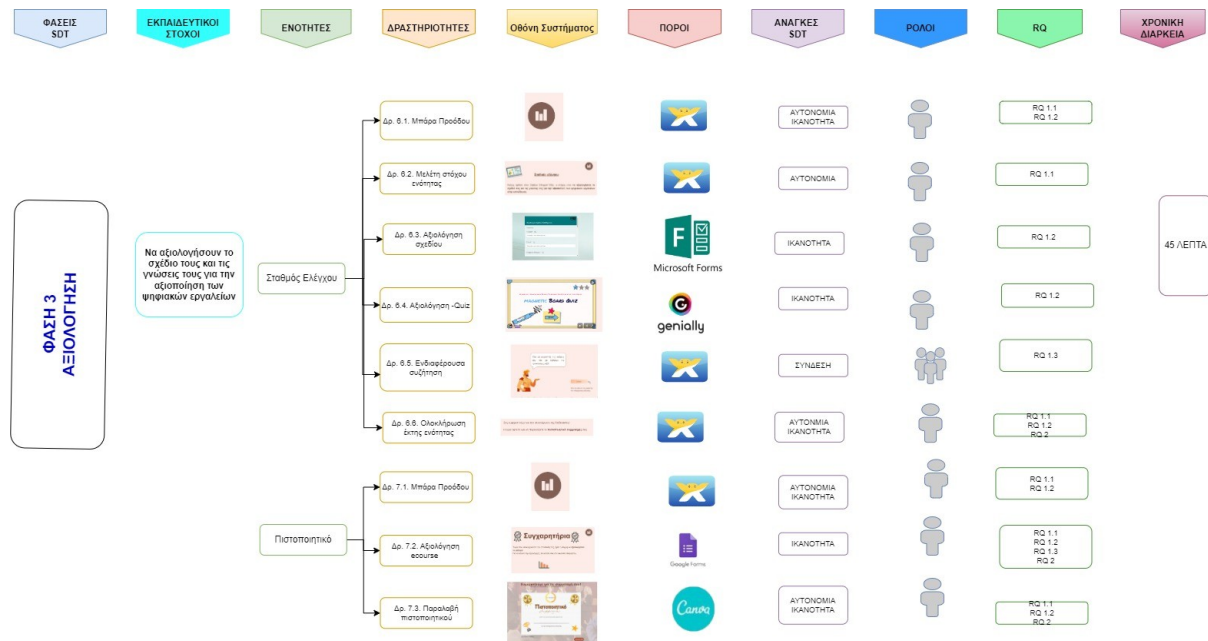
Στη συνέχεια, γίνεται καταιγισμός ιδεών για τα ψηφιακά εργαλεία, επιτρέποντας στους εκπαιδευόμενους να αναδείξουν τις γνώσεις τους. Παρακολουθούν ένα βίντεο για τα ψηφιακά εργαλεία και μελετούν έναν χάρτη ιδεών (mind map) με εργαλεία που χρησιμοποιούνται στην εκπαίδευση. Αναζητούν πληροφορίες μέσω του ChatGPT για να εξετάσουν πώς λειτουργούν αυτά τα εργαλεία, να βρουν παραδείγματα χρήσης τους και να ανακαλύψουν τα κύρια χαρακτηριστικά τους. Αναρτούν τις απαντήσεις τους στο Padlet και συμμετέχουν σε ένα quiz γνώσεων.

Μετά, προχωρούν σε μια συνεργατική δραστηριότητα με τη μέθοδο "Think-Pair-Share". Αρχικά, παρακολουθούν ένα βίντεο με μελέτη περίπτωσης, σκέφτονται ατομικά για τα προβλήματα διδασκαλίας και συζητούν σε ομάδες τις ψηφιακές λύσεις στο forum. Δημιουργούν και αναρτούν ένα σχέδιο δράσης, και τέλος, προχωρούν στον "Σταθμό Δημιουργίας" για την πρακτική εφαρμογή των ιδεών τους.

Τέλος, παρακολουθούν ένα βίντεο με τρόπους αξιοποίησης ψηφιακών εργαλείων, αναζητούν καλύτερες πρακτικές μέσω του ψηφιακού βοηθού, δημιουργούν βίντεο παρουσίασης με το Pictory AI, το αναρτούν στο forum, και προχωρούν στον "Σταθμό Ελέγχου" για την αξιολόγηση των αποτελεσμάτων τους.

Η φάση της υλοποίησης διαρκεί περίπου 3 ώρες.

### Φάση 3: Αξιολόγηση



Σχήμα 4: Ροή Τρίτης Φάσης

Στο τέλος της εκπαιδευτικής διαδικασίας, ο εκπαιδευόμενος ενημερώνεται για την πρόδοό του, συμπληρώνει τη ρουμπρίκα αξιολόγησης και το quiz γνώσεων. Μπορεί να ζητήσει υποστήριξη στο forum και, αφού ολοκληρώσει, παραλαμβάνει το πιστοποιητικό συμμετοχής του. Η διαδικασία διαρκεί 45 λεπτά.

### 3.5 Εφαρμογές της Παιχνιδοποίησης στο e-course

Η παιχνιδοποίηση αποτελεί μία ισχυρή στρατηγική για την ενίσχυση της συμμετοχής και της δέσμευσης των μαθητών σε ψηφιακές πλατφόρμες μάθησης. Το e-course: “e-Sparks: Harnessing Prometheus' Legacy for Innovation” αξιοποιεί μια ποικιλία στοιχείων παιχνιδοποίησης για τη βελτίωση της μαθησιακής εμπειρίας. Παρακάτω αναλύονται οι βασικές εφαρμογές παιχνιδοποίησης που ενσωματώνονται στο e-course:

- 1. Αποστολή:** Το e-course ενσωματώνει αποστολές ως κύριο στοιχείο της μαθησιακής διαδικασίας. Οι αποστολές προσφέρουν στους μαθητές σαφείς στόχους και καθοδηγούμενα καθήκοντα, παρέχοντας έναν ξεκάθαρο σκοπό και κινητροδότηση για την ολοκλήρωση των μαθημάτων. Αυτή η στρατηγική προάγει την αίσθηση ευθύνης και επιτυγχάνει υψηλότερα επίπεδα δέσμευσης.
- 2. Αφήγηση:** Η χρήση της αφήγησης στο e-course προσφέρει μια πιο ελκυστική μαθησιακή εμπειρία. Μέσω της δημιουργίας πλούσιων σεναρίων και ιστοριών, οι μαθητές συνδέονται συναισθηματικά με το περιεχόμενο, καθιστώντας τη διαδικασία μάθησης πιο ενδιαφέρουσα και ενισχύοντας την κατανόηση των θεμάτων.
- 3. Σύνδεση με Μύθο Προμηθέα:** Η πλατφόρμα συνδυάζει μυθολογικά και ιστορικά στοιχεία, όπως ο μύθος του Προμηθέα, για να ενισχύσει τη μαθησιακή εμπειρία. Αυτή η σύνδεση προσφέρει μια αναγνωρίσιμη και ελκυστική αφήγηση, ενσωματώνοντας εκπαιδευτικά περιεχόμενα σε ένα ευρύτερο πολιτισμικό και μυθολογικό πλαίσιο.
- 4. Προκλήσεις σε Εναλλαγή Ενοτήτων:** Το e-course χρησιμοποιεί προκλήσεις για την εναλλαγή ενοτήτων, προσφέροντας ποικιλία και διαφοροποίηση στη μαθησιακή διαδικασία. Οι προκλήσεις ενθαρρύνουν τους μαθητές να εξερευνούν διαφορετικά θέματα και να διατηρούν το ενδιαφέρον τους, ενισχύοντας τη συμμετοχή και τη συνεχή πρόοδο.
- 5. Διαδραστικές Δραστηριότητες:** Η πλατφόρμα περιλαμβάνει διαδραστικές δραστηριότητες που ενισχύουν την ενεργητική συμμετοχή των μαθητών. Οι δραστηριότητες αυτές επιτρέπουν την πρακτική εξάσκηση των γνώσεων και την εφαρμογή τους σε πραγματικές καταστάσεις, ενισχύοντας τη διαδικασία μάθησης μέσω της αλληλεπίδρασης.
- 6. Quiz:** Τα quizzes αποτελούν σημαντικό στοιχείο αξιολόγησης και επανάληψης στο e-course. Παρέχουν μια ευκαιρία για τους μαθητές να εξετάσουν την κατανόηση του περιεχομένου, ενισχύοντας τη μάθηση και επιτρέποντας την αυτοαξιολόγηση.
- 7. Τηλεπαιχνίδι Γνώσεων:** Η πλατφόρμα αξιοποιεί τηλεπαιχνίδια γνώσεων για να προσφέρει μια διασκεδαστική και ανταγωνιστική διάσταση στη μάθηση. Αυτή η προσέγγιση ενισχύει τη συμμετοχή των μαθητών μέσω παιχνιδιών γνώσεων, καθιστώντας τη διαδικασία μάθησης πιο ελκυστική και αποδοτική.

**8. Μπάρα Πρόοδου:** Η μπάρα πρόοδου παρέχει οπτική ανατροφοδότηση για την πρόοδο των μαθητών, ενισχύοντας την αίσθηση επίτευξης και παρακίνησης. Οι μαθητές μπορούν να παρακολουθούν την πρόδοό τους με σαφήνεια και να παρακινούνται για την ολοκλήρωση των μαθημάτων.

**9. Επιβραβεύσεις:** Οι επιβραβεύσεις στο e-course ενισχύουν την αίσθηση επιτυχίας και κίνητρο, προάγοντας τη συνεχή δέσμευση και συμμετοχή των μαθητών.

**10. Πιστοποιητικό:** Η πλατφόρμα προσφέρει πιστοποιητικό ολοκλήρωσης για την αναγνώριση των επιτευγμάτων των συμμετεχόντων. Το πιστοποιητικό παρέχει μια επίσημη διάσταση στην ολοκλήρωση των μαθημάτων, ενισχύοντας την αξία της μάθησης και την αναγνώριση των προσπαθειών των εκπαιδευομένων.

### 3.6 Το δείγμα της μελέτης

Το δείγμα της μελέτης αποτελείται από 20 άτομα, εκπαιδευτικούς απόφοιτους μεταπτυχιακού προγράμματος στην Ηλεκτρονική Μάθηση. Από τους 20 συμμετέχοντες, το 40% ήταν άντρες και το 60% γυναίκες.

#### 3.6.1 Οι περιορισμοί της έρευνας

Η έρευνα αντιμετωπίζει ορισμένους περιορισμούς που πρέπει δεν πρέπει να αγνοήσουμε. Αρχικά, το δείγμα αποτελείται αποκλειστικά από φοιτητές μεταπτυχιακού προγράμματος στην Ηλεκτρονική Μάθηση, γεγονός που περιορίζει τη δυνατότητα γενίκευσης των αποτελεσμάτων στον ευρύτερο πληθυσμό των εκπαιδευτικών. Δεδομένου ότι το δείγμα δεν περιλαμβάνει εκπαιδευτικούς με διαφορετικά επίπεδα εμπειρίας ή εξειδίκευσης, τα ευρήματα της έρευνας ενδέχεται να μην αντιπροσωπεύουν τις απόψεις ή τις ανάγκες του συνολικού πληθυσμού των εκπαιδευτικών.

Επιπρόσθετα, η έρευνα δεν διεξήχθη σε πραγματικό εκπαιδευτικό πλαίσιο αλλά περιορίστηκε στην αξιολόγηση μέσω ρουμπρίκας, γεγονός που περιορίζει την κατανόηση της πρακτικής εφαρμογής του e-course στη διδασκαλία. Η μη εφαρμογή

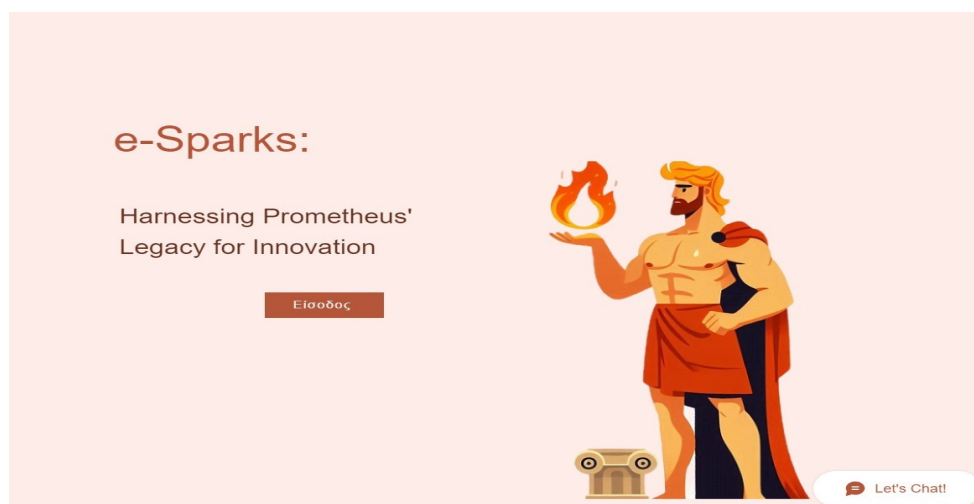
του e-course σε πραγματικό χρόνο μειώνει την αξιοπιστία των συμπερασμάτων ως προς την πραγματική αποτελεσματικότητα του μαθήματος.

Επιπλέον, το μικρό μέγεθος του δείγματος αποτελεί έναν ακόμη περιορισμό, καθώς μειώνει τη στατιστική ισχύ της έρευνας και τη δυνατότητα εξαγωγής ασφαλών συμπερασμάτων. Ο περιορισμένος χρόνος που δόθηκε τόσο για τη χρήση του e-course όσο και για τη συλλογή των δεδομένων, ενδέχεται να έχει επηρεάσει την πληρότητα της αξιολόγησης από τους συμμετέχοντες. Τέλος, η σύντομη διάρκεια δεν επέτρεψε την εις βάθος ανάλυση των αποτελεσμάτων ή τη μακροπρόθεσμη παρακολούθηση της εξέλιξης των εκπαιδευόμενων.

### 3.7 Το εκπαιδευτικό υλικό της έρευνας

#### Εισαγωγική σελίδα

Αρχικά γίνεται η πρόσβαση στην πλατφόρμα του μαθήματος. Οι συμμετέχοντες από τον υπολογιστή τους, ανοίγουν έναν περιηγητή (όπως: **Google Chrome**) και πατάνε τον σύνδεσμο: <https://tsirivaky.wixsite.com/e-sparks>. Αυτός θα σε οδηγήσει απευθείας στην πλατφόρμα. Μόλις βρεθούν στην εισαγωγική σελίδα, επιλέγουν την επιλογή “**Είσοδος**”. Έτσι, ξεκινάει η περιήγησή τους από την **Αρχική** σελίδα και συνεχίζουν γραμμικά στις επόμενες ενότητες που έχουν διαμορφωθεί για το μάθημα.



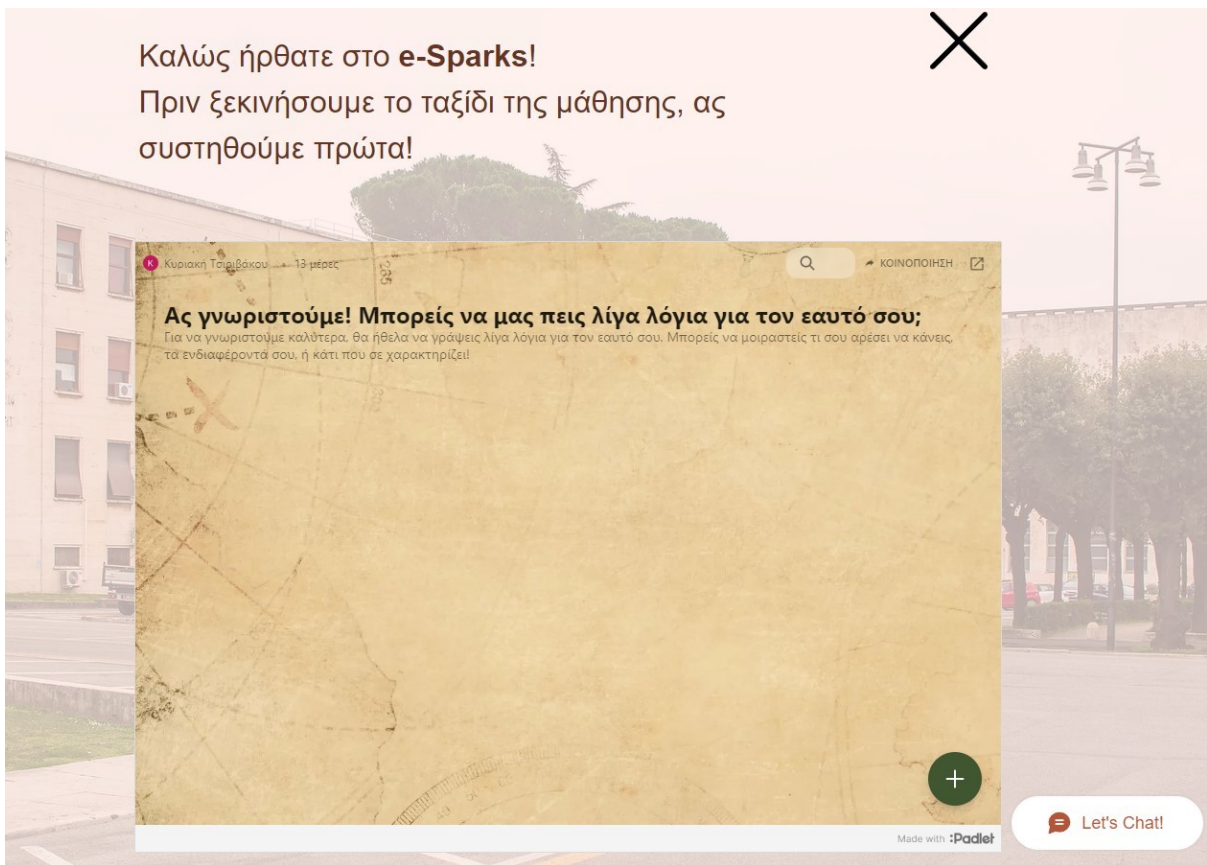
Εικόνα 1: Εισαγωγική σελίδα



## Φάση 1 : Προπαρασκευαστικό Στάδιο

### Γνωριμία

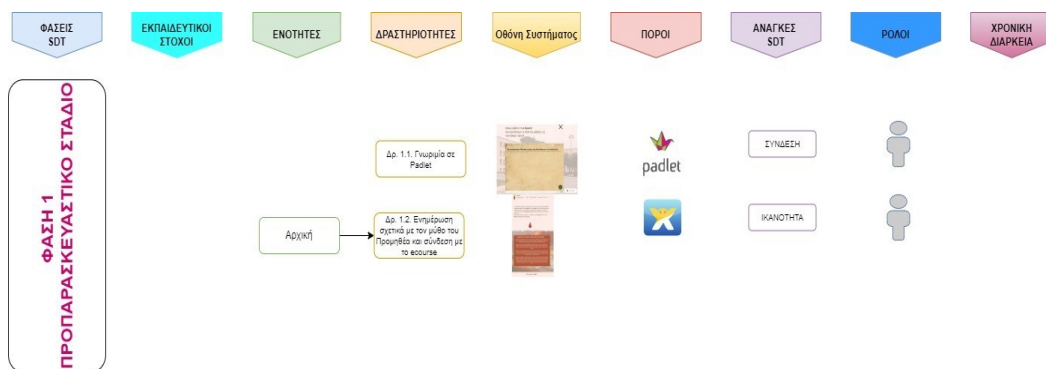
Πριν ξεκινήσει η υλοποίηση του e-course, ο Προμηθέας σε καλωσορίζει στην πλατφόρμα Wix και ζητάει να συστηθείς και να γράψεις λίγα λόγια για τον εαυτό σου, στο εργαλείο Padlet, με σκοπό να γίνει η γνωριμία των εκπαιδευομένων.



Εικόνα 2: Γνωριμία



## Αρχική



Σχήμα 5: Ροή Αρχικής Σελίδας

Στην Αρχική σελίδα, ο εκπαιδευόμενος κατά την περιήγησή του, ενημερώνεται σχετικά με τον μύθο του Προμηθέα και τη σύνδεση του με τον μύθο με το e-course. Ανακαλύπτει πώς η Ιερή Φλόγα του Ολύμπου συμβολίζει τη γνώση και την καινοτομία. Μαθαίνει ότι η δημιουργικότητα και η ανακάλυψη, όπως αυτή που έφερε ο Προμηθέας στους ανθρώπους, είναι σημαντικές για την πρόοδο και πώς μπορούν να εφαρμοστούν στην εκπαίδευση και στην προσωπική ανάπτυξη. Μετά από αυτό, ο εκπαιδευόμενος είναι έτοιμος για να ξεκινήσει το ταξίδι του στη μάθηση.



Στην Ακαδημία Προμηθέα, όλα κυλούσαν ήρεμα, μέχρι που μια μυστηριώδης **φλόγα** εμφανίστηκε ξαφνικά. Αυτή η **φλόγα** δεν είναι απλά φωτιά, είναι η ίδια η σπίθα που ο Προμηθέας έκλεψε από τους θεούς για να δώσει στους ανθρώπους τη δύναμη της γνώσης. Τώρα, αυτή η αρχαία **φλόγα** ξαναζωντανεύει, και κανείς δεν ξέρει τι μπορεί να σημαίνει.

Θέλεις να ανακαλύψεις το μυστικό που κρύβει αυτή η θείκη **φλόγα**; Κάνε κλικ στη **φλόγα** και ετοιμάσου για αποκαλύψεις.



### Η Ιερή Φλόγα του Ολύμπου ως Οδηγός προς την Καινοτομία...

Στην καρδιά της αρχαίας Ελλάδας, το ιερό βουνό του Ολύμπου φιλοξενεί την Ιερή Φλόγα, σύμβολο της θείκης σφίρας και δύναμης. Αυτή η φλόγα καίει αέναα στον ναό του Δία, προστατευμένη μακριά από τα θνητά χέρια, και αναπαριστά την πηγή της γνώσης και της τεχνολογίας, την οποία οι θεοί κρατούν αποκλειστικά για τον εαυτό τους.

Σύμφωνα με τη μυθολογία, ο Τίτανος Προμηθέας, βλέποντας την προσπάθεια των ανθρώπων να επιβιώσουν και να εξελιχθούν, αποφασίζει να κλέψει τη θείκη φλόγα και να τη χαρίσει στους θνητούς. Το δώρο του Προμηθέα, η φωτιά, προσφέρει στους ανθρώπους τη δυνατότητα να προοδεύσουν, να αναπτύξουν πολιτισμούς και να ανακαλύψουν νέες τεχνολογίες.

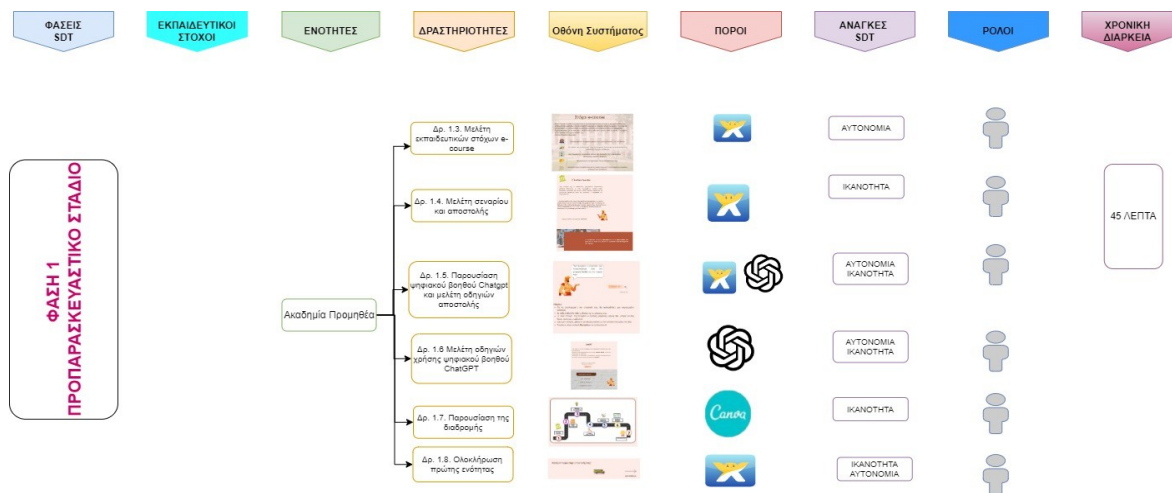
Η Ιερή Φλόγα μπορεί να θεωρηθεί ως σύμβολο της καινοτομίας, της δημιουργικής σκέψης και της τεχνολογικής πρόοδου. Όπως η φωτιά του Προμηθέα έφερε αλλαγές και εξελίξεις στην ανθρωπότητα, έτσι και η συνεχής αναζήτηση νέων ιδεών και λύσεων οδηγεί σε καινοτόμες ανακαλύψεις και βελτιώσεις. Η φλόγα διδάσκει τη σημασία της αδιάκοπης ανακάλυψης και της επεξεργασίας για την ανάπτυξη και την πρόοδο.

Ακολουθώντας το παράδειγμα του Προμηθέα, μπορούμε να εμπνεύσουμε τους μαθητές να αναζητούν καινοτόμες λύσεις και να βλέπουν τα προβλήματα ως ευκαιρίες για μάθηση και ανάπτυξη. Η φλόγα της καινοτομίας μπορεί να μεταμορφώσει την εκπαιδευτική διαδικασία, παράγοντας τη φαντασία και την κριτική σκέψη και καλλιεργώντας μια συνεχή επιθυμία για γνώση. Μέσα από αυτήν την προσέγγιση, οι προκλήσεις του σύγχρονου κόσμου γίνονται αφετηρίες για δημιουργική σκέψη και εξέλιξη, διαμορφώνοντας ένα μέλλον που προωθεί τη δημιουργικότητα και την καινοτομία για τις επόμενες γενιές.

2024. Κυριακή Τσιριβάκου

Εικόνα 3: Αρχική Σελίδα

## Ενότητα 1: Ακαδημία Προμηθέα



Σχήμα 6: Ροή Πρώτης Ενότητας

Σε αυτή την ενότητα, ο εκπαιδευόμενος μελετά τους εκπαιδευτικούς στόχους και έρχεται σε επαφή με το σενάριο και την αποστολή. Σκοπός αυτής της ενότητας είναι να κατανοήσουν οι εκπαιδευόμενοι τις βασικές δεξιότητες που απαιτούνται για την επιτυχημένη ενσωμάτωση των ψηφιακών εργαλείων στην εκπαίδευση και τη σύνδεσή τους με την καινοτομία.

Μέσα από το σενάριο, ο εκπαιδευόμενος καλείται να αναγνωρίσει τα ψηφιακά εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην εκπαίδευση και να κατανοήσει τις προκλήσεις και τα οφέλη που προκύπτουν από τη χρήση τους. Παράλληλα, εξετάζει τρόπους να αξιοποιήσει αυτά τα εργαλεία, με στόχο την ενσωμάτωσή τους στη διδακτική διαδικασία.

Στην αποστολή του, ο εκπαιδευόμενος θα μάθει να εφαρμόζει τη δημιουργική σκέψη για να επιλύει προβλήματα και να χρησιμοποιεί τα ψηφιακά μέσα με καινοτόμο τρόπο. Στόχος είναι η ενσωμάτωση των εργαλείων αυτών με πρακτική εφαρμογή, αναδεικνύοντας τις νέες προοπτικές στη διδασκαλία. Η φλόγα της καινοτομίας, που συμβολίζει τη διαρκή εξέλιξη της γνώσης, υπενθυμίζει ότι η παλιά προσέγγιση στην εκπαίδευση δεν αρκεί πλέον.

Κατά την ολοκλήρωση της ενότητας, ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση να αξιολογεί την αποτελεσματικότητα του σχεδίου του και να εντοπίζει σημεία βελτίωσης στη χρήση των ψηφιακών εργαλείων. Η αποστολή που έχει αναλάβει είναι να φέρει την

καινοτομία στην τάξη του, καθοδηγώντας τους μαθητές του στην αξιοποίηση της τεχνολογίας για να αναπτύξουν δεξιότητες που απαιτούνται για να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις του μέλλοντος. Στη συνέχεια, γίνεται παρουσίαση του ψηφιακού βοηθού ChatGPT και οι οδηγίες που χρειάζεται να ακολουθήσει ο εκπαιδευόμενος για να ολοκληρωθεί η αποστολή. Σ' αυτό το σημείο, αξίζει να σημειωθεί ότι δίνεται οδηγός χρήσης του ψηφιακού βοηθού. Τέλος γίνεται παρουσίαση της διαδρομής , με τους σταθμούς που περιλαμβάνει η αποστολή, που πρέπει να ακολουθήσει. Με αυτό τον τρόπο ξεκινάει η αποστολή του.


## ChatGPT

"Γεια σας!! Για να σας στηρίξουμε στην ολοκλήρωση της αποστολής σας, δεν είστε μόνοι!

Θέλουμε να σας παρουσιάσουμε τον νέο σας ψηφιακό βοηθό που θα σας καθοδηγήσει σε κάθε βήμα!

Για να βρείτε τις πληροφορίες που χρειάζεστε, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την τεχνητή νοημοσύνη και συγκεκριμένα το **ChatGPT**."

Κάνετε κλικ στο εικονίδιο και συνδεθείτε στην εφαρμογή με το **gmail** σας.

ChatGPT 

### Οδηγίες για το ChatGPT!

- > Θέστε την ερώτηση
- > Λάβετε τις Απαντήσεις
- > Εφαρμόστε τις Γνώσεις



Εικόνα 4: ChatGPT



Στην Ακαδημία μας, οι εκπαιδευτικοί χρησιμοποιούν παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας, οι οποίες περιλαμβάνουν διαλέξεις, βιβλία, σημειώσεις, εργαστήρια και εξετάσεις. Αλλά πρόσφατα εμφανίστηκε μια μυστηριώδης **φλόγα** που φέρνει νέες προκλήσεις. Ο **Προμηθέας**, έχει παρατηρήσει ότι:

"...Η φλόγα αυτή δεν είναι τυχαία. Μας καλεί να αναρωτηθούμε αν οι παλιές μέθοδοι αρκούν για τον σημερινό κόσμο. Ίσως ήρθε η στιγμή να ανάψουμε τη δική μας σπιθα, υιοθετώντας ψηφιακά εργαλεία και καινοτόμες προσεγγίσεις, για να ανταποκριθούμε στις απαιτήσεις της σύγχρονης εκπαίδευσης και να αναδείξουμε νέες δυνατότητες στη διδασκαλία!..."

Σας έχει αναθέσει μια σημαντική αποστολή:



Ως εκπαιδευτικοί, πρέπει να **δημιουργήσετε** και να **παρουσιάσετε** ένα σχέδιο που να δείχνει πώς μπορείτε να αξιοποιήσετε ψηφιακά εργαλεία στην τάξη σας.

Εικόνα 5: Σενάριο-Αποστολή



Πριν ξεκινήσει η αποστολή, σας παρουσιάζουμε έναν νέο ψηφιακό βοηθό για την πορεία σας!



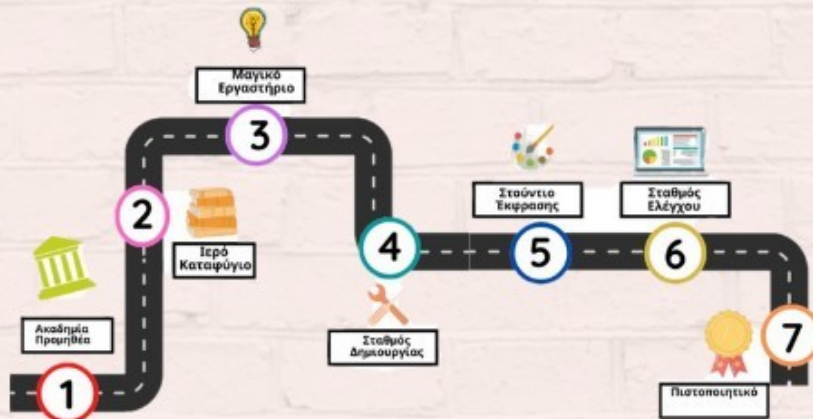
ChatGPT



Πατήστε εδώ

#### Οδηγίες:

- Για να ολοκληρώσετε την αποστολή σας, θα ακολουθήσετε μια συγκεκριμένη διαδρομή.
- Σε κάθε σταθμό θα λάβετε οδηγίες για τις ενέργειες σας.
- Σε κάθε σταθμό, σας περιμένει ο έξυπνος ψηφιακός βοηθός που μπορεί να σας δώσει πολύτιμες συμβουλές!
- Εάν έχετε απορίες, μπορείτε να επικοινωνήσετε με τον εκπαιδευτικό μέσω του chat.
- Πηγαίnete τώρα στο **Ιερό Καταφύγιο** για να ξεκινήσετε!



Καλή επιτυχία στην αποστολή σας!

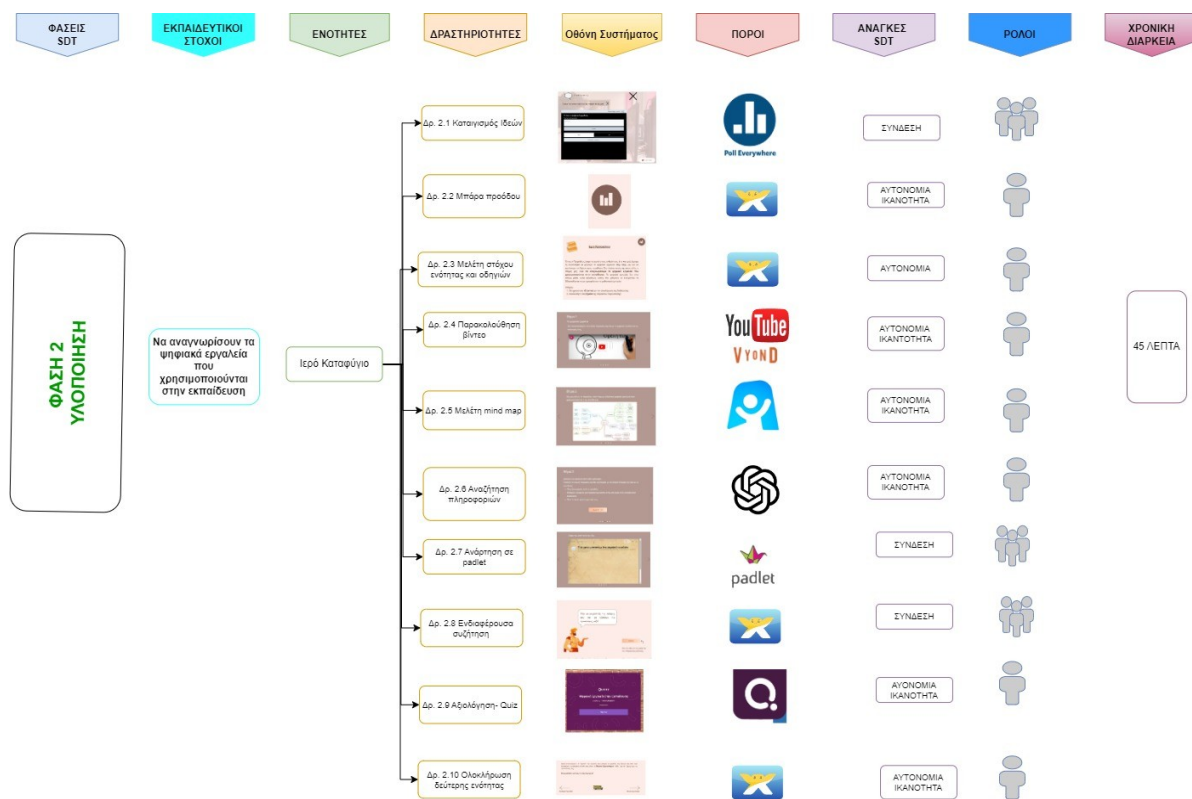


Ιερό καταφύγιο

2024. Κυριακή Τσιριβάκου

Εικόνα 6: Οδηγίες Αποστολής

## Ενότητα 2: Ιερό Καταφύγιο



Σχήμα 7: Ροή Δεύτερης Ενότητας

Αρχικά, γίνεται ένας καταγισμός ιδεών σχετικά με τα ψηφιακά εργαλεία, με σκοπό ο εκπαιδευόμενος να αναδείξει τις γνώσεις που ήδη έχει σχετικά με τα ψηφιακά εργαλεία, εκφράζοντας τις σκέψεις και τις εμπειρίες του. Εχοντας μελετήσει τον στόχο της ενότητας και τις οδηγίες που πρέπει να ακολουθήσει, ο εκπαιδευόμενος μπορεί να παρακολουθήσει την πρόοδό του μέσω της μπάρας προόδου. Ακολουθεί ένα βίντεο που παρουσιάζει τα ψηφιακά εργαλεία και τις κατηγορίες τους. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευόμενος μελετά έναν χάρτη ιδεών (mind map) με κάποια ενδεικτικά ψηφιακά εργαλεία που χρησιμοποιούνται στην εκπαίδευση. Σε αυτό το σημείο, αναζητά συγκεκριμένες πληροφορίες αξιοποιώντας τον ψηφιακό βοηθό, επιλέγοντας ένα εργαλείο από κάθε κατηγορία για να διερευνήσει πώς λειτουργούν αυτά τα εργαλεία, να βρει παραδείγματα χρήσης τους στην εκπαιδευτική διαδικασία και να ανακαλύψει τα κύρια χαρακτηριστικά τους. Με τη βοήθεια του ψηφιακού βοηθού, ο εκπαιδευόμενος συλλέγει τις απαραίτητες πληροφορίες. Στη συνέχεια, καταχωρεί




σύντομες απαντήσεις στο Padlet, εστιάζοντας στο πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένα από τα επιλεγμένα ψηφιακά εργαλεία στην εκπαιδευτική διαδικασία. Για υποστήριξη, έχει πρόσβαση στο forum "Ενδιαφέρουσα συζήτηση", όπου μπορεί να ανταλλάξει ιδέες και να λύσει απορίες με τους υπόλοιπους συμμετέχοντες. Ακολουθεί ένα quiz γνώσεων σχετικά με τα ψηφιακά εργαλεία. Τέλος, ο εκπαιδευόμενος ενημερώνεται για την ολοκλήρωση της ενότητας και προετοιμάζεται για την επόμενη, στο "Μαγικό Εργαστήριο", με την προτροπή να είναι έτοιμος για τις νέες προκλήσεις που θα συναντήσει.

**Βήμα:1**

Τα ψηφιακά εργαλεία

Θα παρακολουθήσετε ένα βίντεο παρακάτω σχετικά με τα ψηφιακά εργαλεία και τις κατηγορίες τους.



Οφέλη των Ψηφιακών Εργαλείων

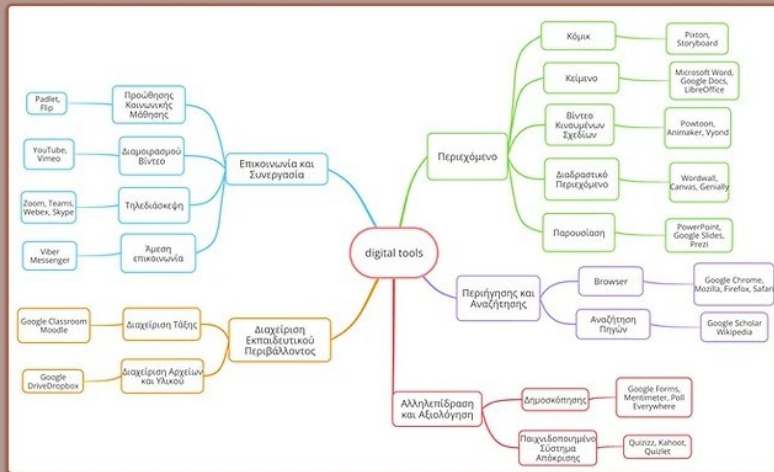
Κ Τα ψηφιακά εργαλεία

FREE TRIAL

Εικόνα 7: Βίντεο ψηφιακά εργαλεία

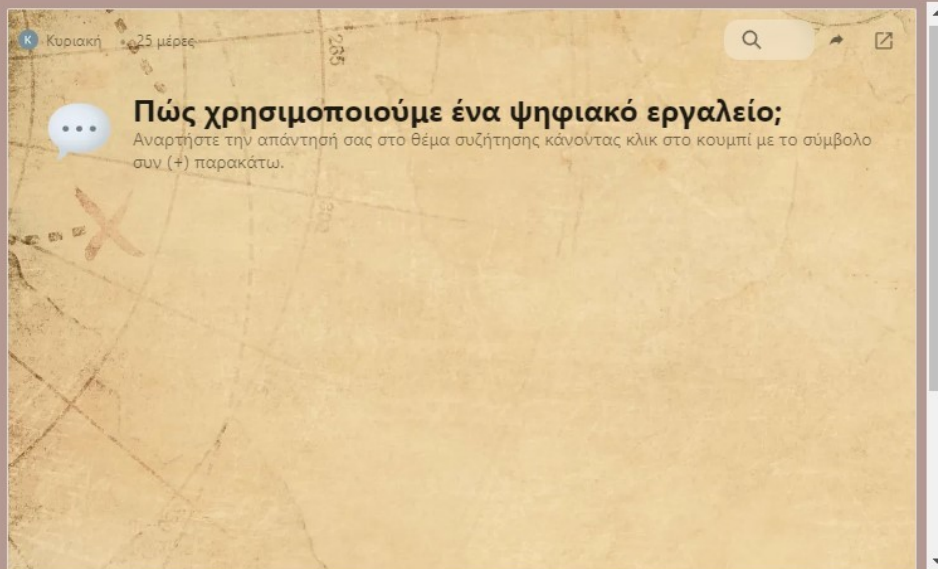
## Βήμα:2

Θα μελετήσετε το παρακάτω mind map με ενδεικτικά ψηφιακά εργαλεία που χρησιμοποιούνται στην εκπαίδευση.



Εικόνα 8: Mind map ψηφιακά εργαλεία

Γράψε την απάντησή σου εδώ...



Εικόνα 9: Padlet

The image shows a Quizizz quiz interface. At the top, the Quizizz logo is displayed in white on a dark purple background. Below the logo, the title of the quiz is written in large white Greek letters: "Ψηφιακά Εργαλεία Στην Εκπαίδευση". Underneath the title, it says "Created by • Κυριακή Τσιριβάκου". Below that, it indicates "10 questions". A prominent purple button with the text "Play now" is centered on the screen. The background of the interface is a dark purple grid with faint white abstract shapes. The entire interface is set against a brick wall background.

Quizizz

# Ψηφιακά Εργαλεία Στην Εκπαίδευση

Created by • Κυριακή Τσιριβάκου

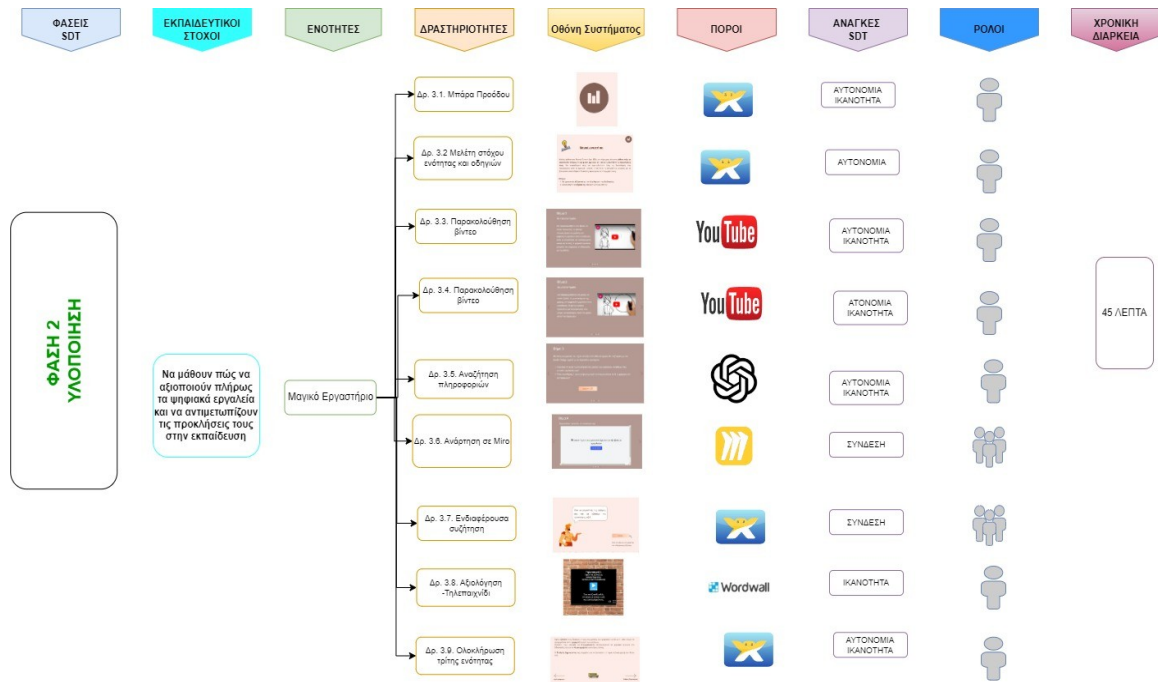
10 questions

Play now

[Explore more at Quizizz.](#)

Εικόνα 10: Quiz-Ψηφιακά Εργαλεία στην Εκπαίδευση

### Ενότητα 3: Μαγικό Εργαστήριο



Σχήμα 8: Ροή Τρίτης Ενότητας

Μετά τη μελέτη του στόχου της ενότητας, των οδηγιών και της μπάρας προόδου, ο εκπαιδευόμενος παρακολουθεί δύο βίντεο: το ένα παρουσιάζει τα πλεονεκτήματα της χρήσης ψηφιακών εργαλείων στην εκπαίδευση, ενώ το άλλο εστιάζει στα μειονεκτήματα. Στη συνέχεια, αναζητά συγκεκριμένες πληροφορίες αξιοποιώντας το ChatGPT. Με βάση τα εργαλεία που έχει επιλέξει από κάθε κατηγορία, ο εκπαιδευόμενος συζητά με τον βοηθό ChatGPT για τα κύρια πλεονεκτήματα της χρήσης ψηφιακών εργαλείων στην εκπαιδευτική διαδικασία, καθώς και για τις προκλήσεις ή τα μειονεκτήματα που μπορεί να αντιμετωπίσει κατά τη χρήση τους. Στη συνέχεια, αναρτά την απάντησή του στο Miro. Για υποστήριξη, έχει πρόσβαση στο forum "Ενδιαφέρουσα συζήτηση" για να ανταλλάξει απόψεις και να λύσει απορίες με τους υπόλοιπους συμμετέχοντες. Ακολουθεί ένα τηλεπαιχνίδι γνώσεων. Τέλος, ο εκπαιδευόμενος ενημερώνεται ότι, αφού εξετάσει τις διάφορες πτυχές της χρήσης των ψηφιακών εργαλείων, είναι έτοιμος να προχωρήσει στην εφαρμογή αυτών των

γνώσεων, ενσωματώνοντας αποτελεσματικά τα ψηφιακά εργαλεία στη διδασκαλία του και δημιουργώντας καινοτόμες λύσεις. Ο "Σταθμός Δημιουργίας" τον περιμένει για να ξεκινήσει την πρακτική εφαρμογή των ιδεών του.

**Βήμα:1**  
Τα πλεονεκτήματα...

Θα παρακολουθήσετε ένα βίντεο, το οποίο παρουσιάζει τα βασικά πλεονεκτήματα της χρήσης των ψηφιακών εργαλείων στην εκπαίδευση, ώστε να αποκτήσετε μία ολοκληρωμένη εικόνα για το πώς τα ψηφιακά εργαλεία μπορούν να ενισχύσουν τη διδασκαλία και τη μάθηση.

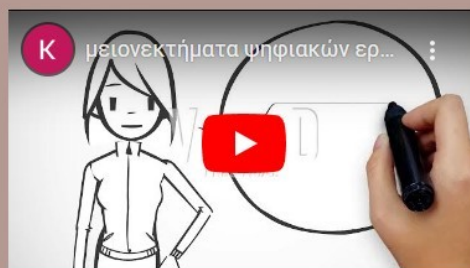
A screenshot of a video player interface. The video content shows a whiteboard with a hand-drawn cartoon character on the left and a large red YouTube play button in the center. A hand holding a black marker is visible on the right side of the whiteboard, appearing to be drawing or pointing. The video player has a title bar at the top with a pink circle containing the letter 'K' and the text 'πλεονεκτήματα ψηφιακών εργαλ...'. There are navigation arrows on the left and right sides of the video player, and a progress indicator at the bottom center.

Εικόνα 11: Βίντεο- Πλεονεκτήματα Χρήσης ψηφιακών εργαλείων

## Βήμα:2

Τα μειονεκτήματα...

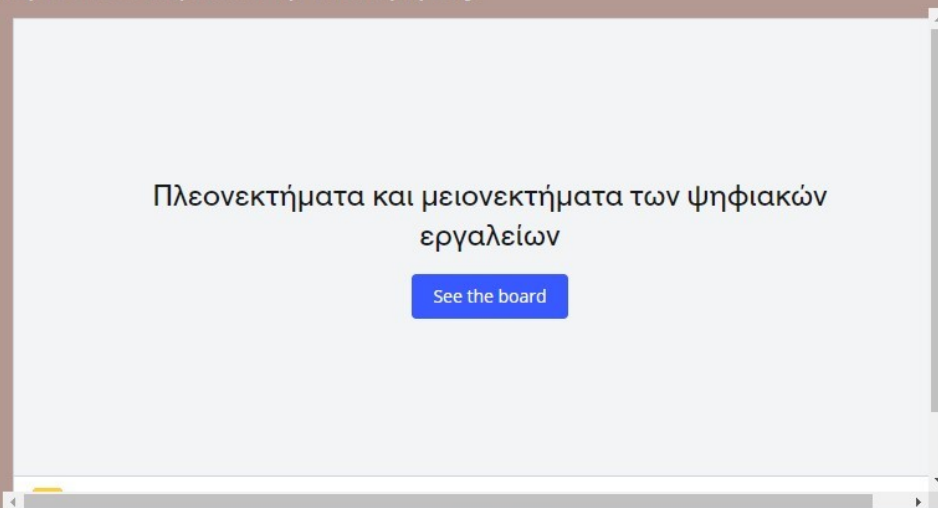
Θα παρακολουθήσετε ένα βίντεο, το οποίο εξετάζει τα μειονεκτήματα της χρήσης των ψηφιακών εργαλείων στην εκπαίδευση. Το βίντεο αναλύει προκλήσεις και περιορισμούς που μπορεί να προκύψουν κατά την χρήση αυτών των εργαλείων.



Εικόνα 12: Βίντεο- Μειονεκτήματα Χρήσης ψηφιακών εργαλείων

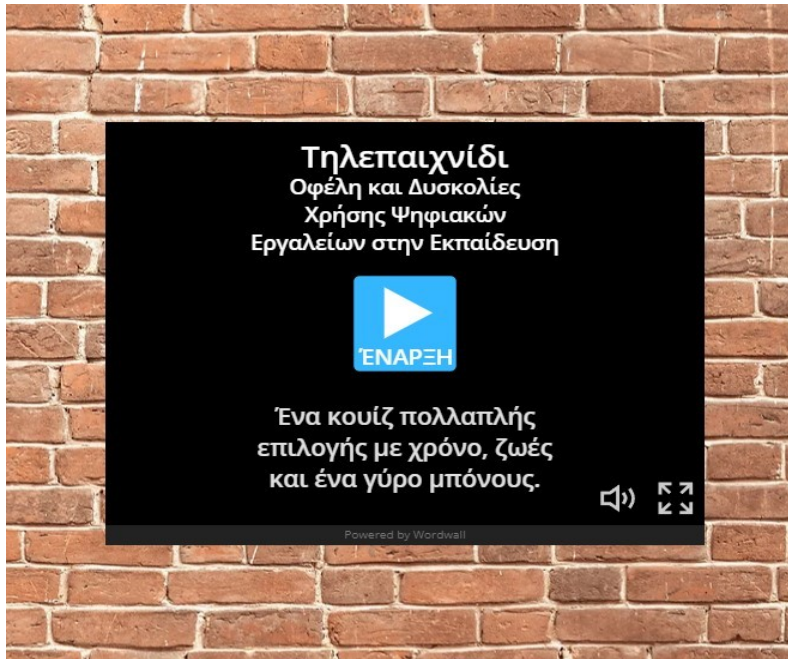
## Βήμα:4

Παρουσιάστε παρακάτω την απάντησή σας!



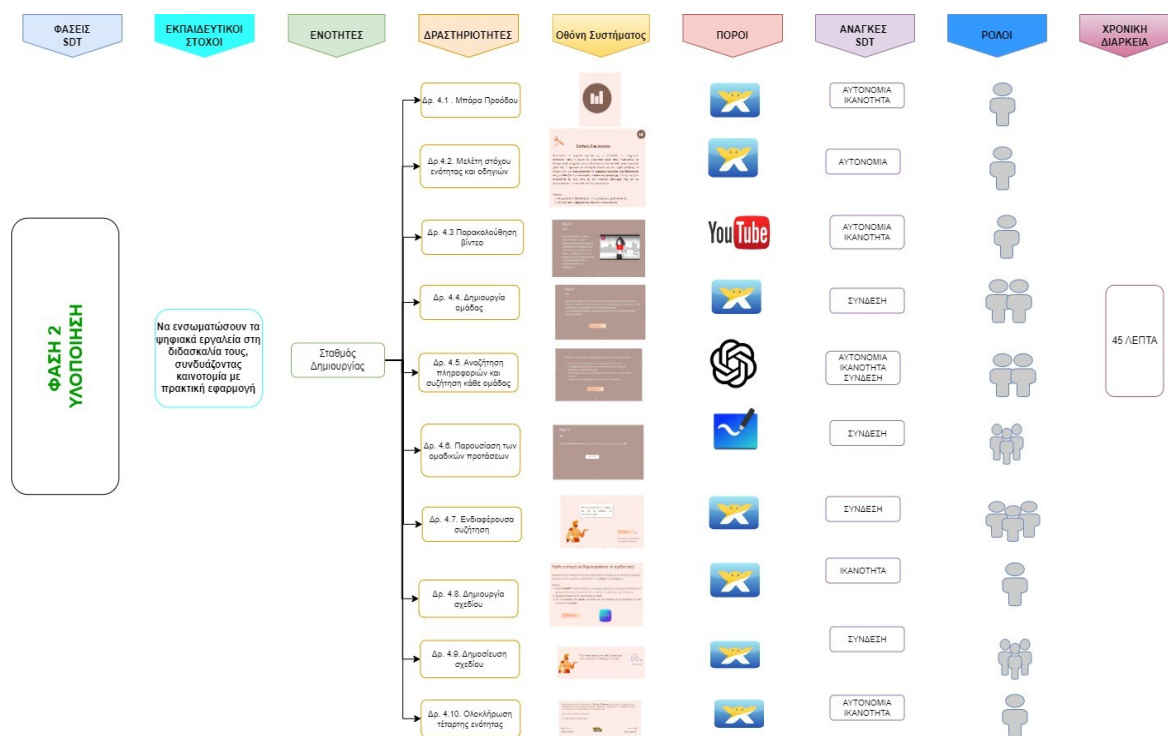
Εικόνα 13: Miro





Εικόνα 14: Τηλεπαιχνίδι

### Ενότητα 4: Σταθμός Δημιουργίας



Σχήμα 9: Ροή Τέταρτης Ενότητας

Σε αυτή την ενότητα, αφού ο εκπαιδευόμενος έχει ενημερωθεί για την πρόοδό του, τον στόχο της ενότητας και τις σχετικές οδηγίες, ακολουθεί μια συνεργατική δραστηριότητα με τη μέθοδο "Think-Pair-Share". Αρχικά, κάθε εκπαιδευόμενος παρακολουθεί ένα βίντεο που περιλαμβάνει μια μελέτη περίπτωσης (case study). Στη συνέχεια, σκέφτεται ατομικά για τα κύρια προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι εκπαιδευτικοί στη διδασκαλία τους, όπως αυτά παρουσιάζονται στον διάλογο, και προβληματίζεται για τα ψηφιακά εργαλεία που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για την επίλυση αυτών των προβλημάτων. Στη συνέχεια, οι εκπαιδευόμενοι χωρίζονται σε ομάδες και συζητούν τις απόψεις τους στο forum σχετικά με τα κατάλληλα ψηφιακά εργαλεία που θα μπορούσαν να ενσωματωθούν σε μια στρατηγική διδασκαλίας. Σε αυτό το σημείο, μπορούν να συμβουλευτούν τον ψηφιακό βοηθό σχετικά με τις κύριες προκλήσεις που αναγνωρίσατε, το πιο κατάλληλο ψηφιακό εργαλείο για την αντιμετώπισή τους, τρόπους ενσωμάτωσης αυτού του εργαλείου στη διδασκαλία σας, και πιθανά μειονεκτήματα της χρήσης του. Στο τέλος, κάθε ομάδα παρουσιάζει τις απαντήσεις της στους υπόλοιπους. Για υποστήριξη, μπορούν να επικοινωνήσουν στο forum "Ενδιαφέρουσα Συζήτηση". Ακολουθεί η δημιουργία ενός σχεδίου δράσης, όπως είχε δοθεί στην αρχική αποστολή τους, το οποίο στη συνέχεια δημοσιεύουν στο forum. Τέλος, ενημερώνεται για την ολοκλήρωση της διαδικασίας και ότι το "Στούντιο Εκφρασης" τον περιμένει για να αναδείξει τη δημιουργικότητά του.



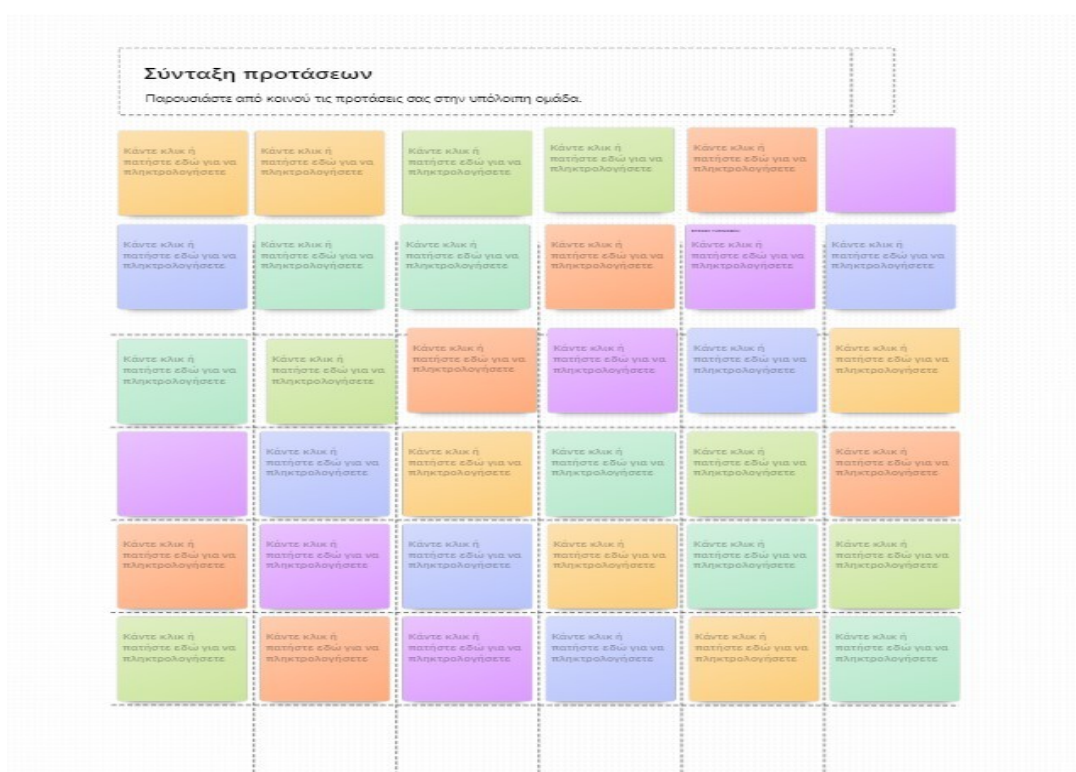
# Βήμα:1

Think:

Θα παρακολουθήσετε το βίντεο. Σκεφτείτε ατομικά τα κύρια προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι εκπαιδευτικοί στη διδασκαλία τους, όπως αυτά παρουσιάζονται στον διάλογο. Προβληματιστείτε για τα ψηφιακά εργαλεία που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για την αντιμετώπιση αυτών των προβλημάτων.

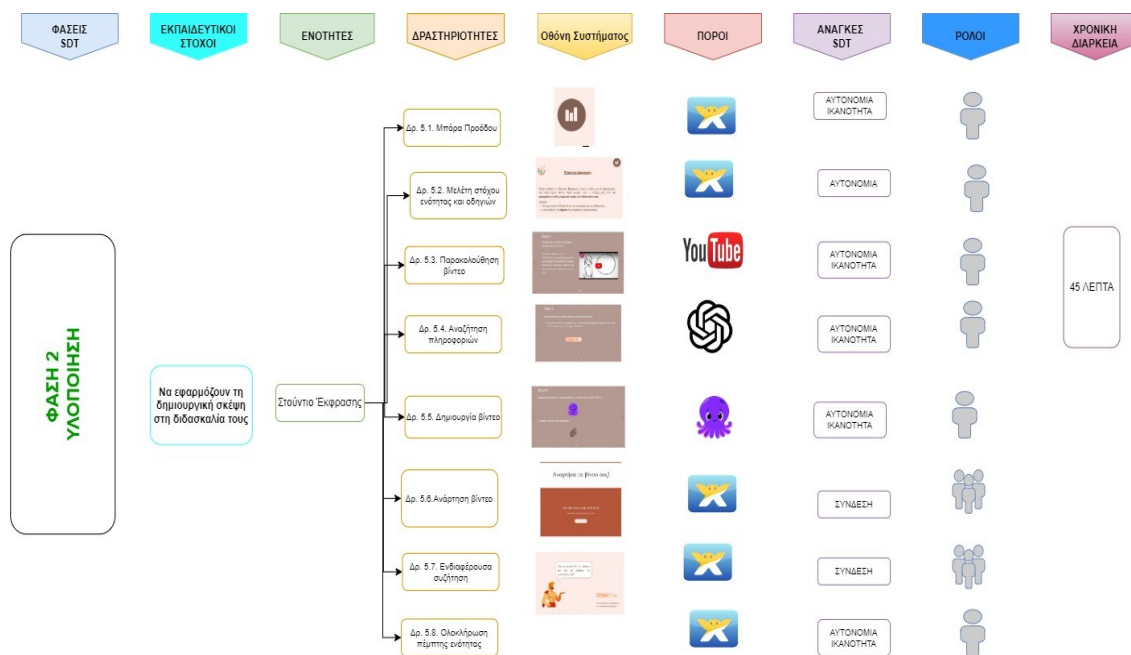


Εικόνα 15: Βίντεο case study



Εικόνα 16: Whiteboard

## Ενότητα 5: Στούντιο Εκφρασης



Σχήμα 10: Ροή Πέμπτης Ενότητας

Σε αυτή την ενότητα, αφού ο εκπαιδευόμενος έχει λάβει ενημέρωση για την πρόοδό του, τον στόχο της ενότητας και τις σχετικές οδηγίες, παρακολουθεί ένα βίντεο που παρουσιάζει τρόπους αξιοποίησης των ψηφιακών εργαλείων για την ενίσχυση της μαθησιακής εμπειρίας, προσφέροντας πρακτικές συμβουλές για την αποτελεσματική χρήση τους στην τάξη. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευόμενος θα αναζητήσει πληροφορίες αξιοποιώντας τον ψηφιακό βοηθό σχετικά με τις καλύτερες πρακτικές για την ενσωμάτωση ψηφιακών εργαλείων στην τάξη και την ενίσχυση της συμμετοχής των μαθητών. Ακολουθεί εργασία δημιουργία βίντεο παρουσίασης του σχεδίου που έχει πραγματοποιήσει, χρησιμοποιώντας το εργαλείο Pictory AI και στη συνέχεια, θα αναρτήσει το βίντεο στο forum, στην αντίστοιχη κατηγορία. Για υποστήριξη, μπορεί να επικοινωνήσει με τους υπόλοιπους συμμετέχοντες στο forum "Ενδιαφέρουσα Συζήτηση". Τέλος, έχει ολοκληρώσει τη διαδικασία. Είναι πλέον έτοιμος να

προχωρήσει στον Σταθμό Ελέγχου, όπου θα αξιολογήσει τα αποτελέσματα της δουλειάς του.

**Βήμα:1**

Συμβουλές για Μια Σύγχρονη Μαθησιακή Εμπειρία

Στο βίντεο, θα δείτε πώς να αξιοποιήσετε τα ψηφιακά εργαλεία για να ενισχύσετε τη μαθησιακή εμπειρία. Ανακαλύψτε πρακτικές συμβουλές για την αποτελεσματική χρήση τους στην τάξη.

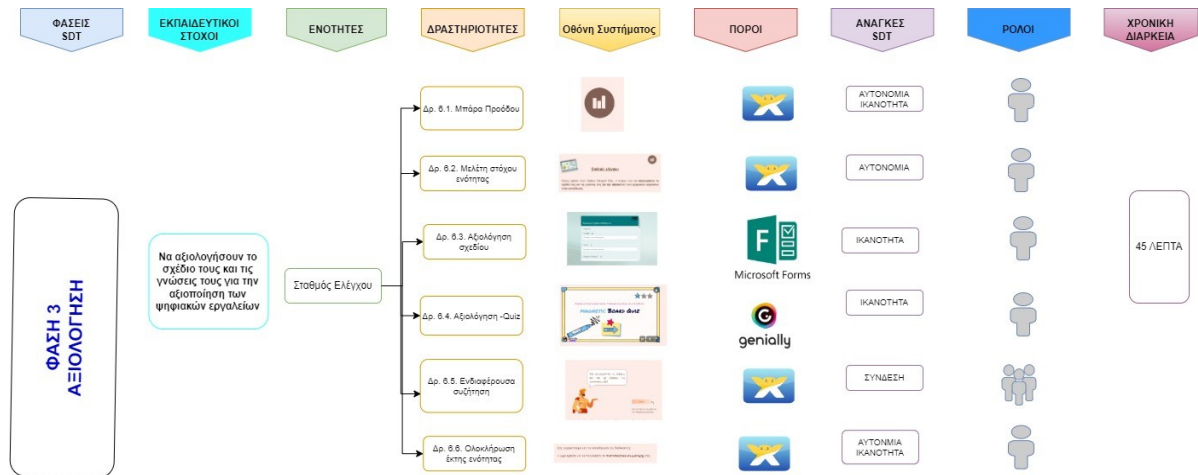


The image shows a video player interface. On the left, there is a navigation arrow pointing left. The video player itself contains a cartoon character of a woman with short hair, wearing a white shirt and a dark belt. To the right of the character is a large red play button icon. Above the play button, the text 'χρήση ψηφιακών εργαλείων' is visible. In the top left corner of the video player, there is a pink circle with the Greek letter 'Κ'. In the top right corner, there is a vertical ellipsis menu icon. On the right side of the video player, there is a navigation arrow pointing right. Below the video player, there are three small dots, with the first one being red and the other two being white.

Εικόνα 17: Βίντεο- Συμβουλές αξιοποίησης ψηφιακών εργαλείων

## Φάση 3: Αξιολόγηση

### Ενότητα 6: Σταθμός Ελέγχου



Σχήμα 11: Ροή Εκτης Ενότητας

Εδώ, ολοκληρώνεται η εκπαιδευτική διαδικασία. Ο εκπαιδευόμενος μελετά τον στόχο της ενότητας και ενημερώνεται σχετικά με την πρόδοό του. Ο εκπαιδευόμενος καλείται να απαντήσει σε ρουμπρικά αξιολόγησης του σχεδίου που έχει υλοποιήσει και καλείται να απαντήσει σε ένα quiz γνώσεων. Για υποστήριξη, μπορεί να επικοινωνήσει με τους υπόλοιπους συμμετέχοντες στο forum "Ενδιαφέρουσα Συζήτηση". Τέλος, ενημερώνεται για την ολοκλήρωση της διαδικασίας και ότι μπορεί να συνεχίσει ώστε να παραλάβει το πιστοποιητικό συμμετοχής.

Αξιολόγηση Σχεδίου Μαθήματος

\* Απαιτούνται

1. Όνομα \*

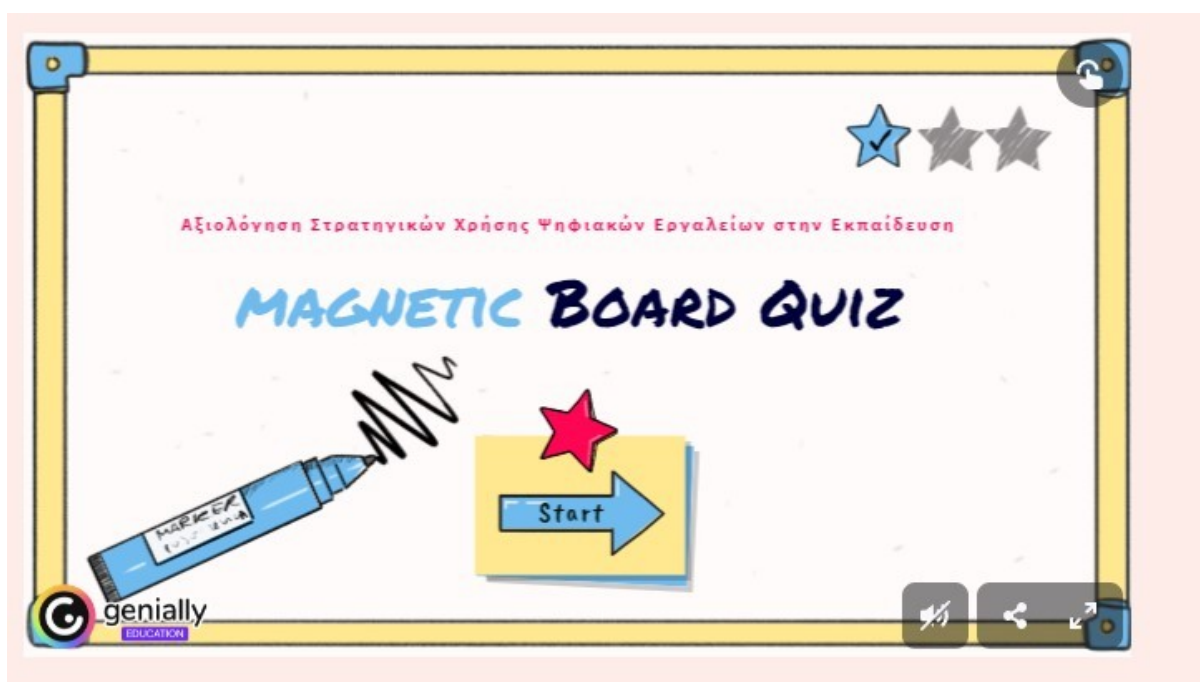
Εισαγάγετε την απάντησή σας

2. Email \*

Εισαγάγετε την απάντησή σας

3. Σαφήνεια Οδηγιών \*

Εικόνα 18: Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Σχεδίου



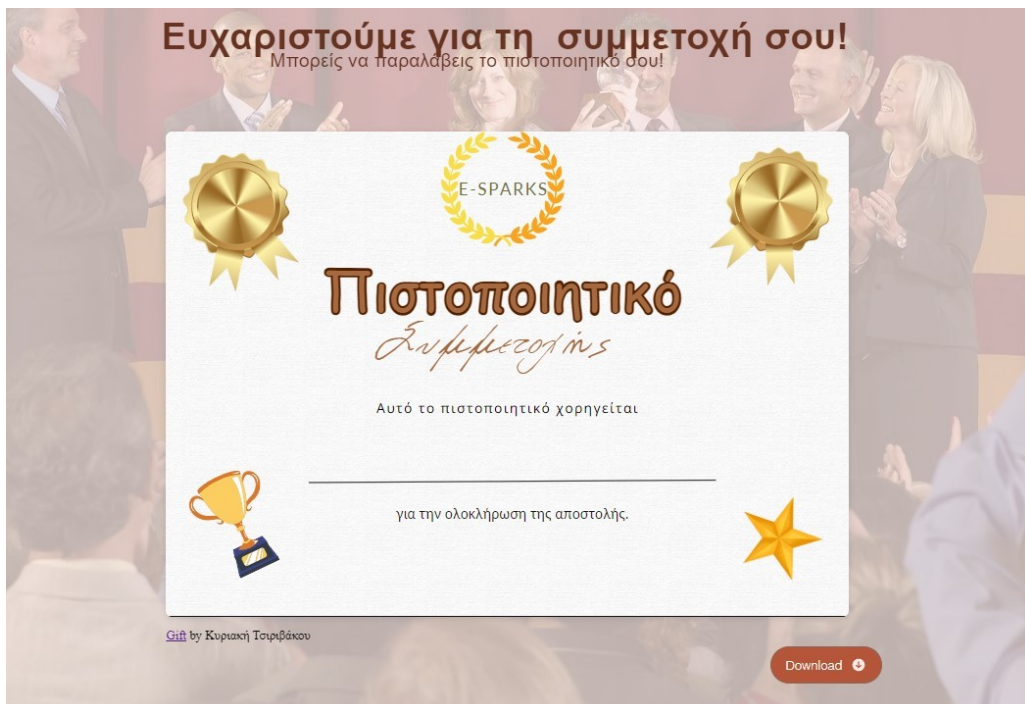
Εικόνα 19: Quiz Γνώσεων

## Ενότητα 7: Πιστοποιητικό



Σχήμα 12: Ροή Εβδομης Ενότητας

Τέλος, ο εκπαιδευόμενος ενημερώνεται σχετικά με την πρόδό του και καλείται να απαντήσει σε μία ρουμπρίκα αξιολόγησης του e-course. Στη συνέχεια, μπορεί να παραλάβει το πιστοποιητικό συμμετοχής του.



Εικόνα 20: Πιστοποιητικό

### 3.8 Τα ερευνητικά περιβάλλοντα



Η ανάπτυξη του e-course πραγματοποιήθηκε με τη χρήση της πλατφόρμας Wix, η οποία επέτρεψε την ενσωμάτωση ποικίλων δραστηριοτήτων και εργαλείων Web 2.0. Το Wix αποδείχθηκε ιδανικό εργαλείο για τον σκοπό αυτό, προσφέροντας ευκολία στη χρήση, η δυνατότητα για ενσωμάτωση πολυμέσων και διαδραστικών στοιχείων, καθώς και η ευελιξία στη δημιουργία προσαρμοσμένων εκπαιδευτικών εμπειριών. Η οργάνωση του γραφικού περιβάλλοντος και η διάρθρωση των επιμέρους ενότητων του e-course σχεδιάστηκαν έτσι ώστε να επιτρέπουν στον εκπαιδευόμενο να ακολουθεί με άνεση την πορεία του εκπαιδευτικού σεναρίου και να ολοκληρώνει τις δραστηριότητες με ευκολία. Η κεντρική σελίδα περιλαμβάνει όλα τα βασικά στοιχεία που διευκολύνουν την περιήγηση και την πρόσβαση σε όλες τις εκπαιδευτικές ενότητες και δραστηριότητες. Παρακάτω απεικονίζεται η αρχική σελίδα.



Εικόνα 21: Αρχική Σελίδα

1. Ενότητες e-course: Βρίσκεται στο κεντρικό μενού. Εδώ εμφανίζονται οι καρτέλες με τις 6 ενότητες του e-course (Ακαδημία Προμηθέα, Ιερό Καταφύγιο, Μαγικό Εργαστήριο, Σταθμός Δημιουργίας, Στούντιο Έκφρασης, Σταθμός Ελέγχου).

2. Πληροφορίες: Εδώ περιλαμβάνεται ο εκπαιδευτικός σχεδιασμός του e-course, οι εκπαιδευτικοί στόχοι, το όραμα, σε ποιους απευθύνεται και η διαδικασία μαθησιακής ροής.

3. Επικοινωνία: Εδώ υπάρχει ο τρόπος επικοινωνίας σχετικά με οποιαδήποτε απορία ή άλλη πληροφορία.

4. Συνομιλήστε μαζί μας: Εδώ υπάρχει διαθέσιμο live chat σε πραγματικό χρόνο για επικοινωνία και αλληλεπίδραση.

Το e-course απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης και είναι εμπνευσμένο από τον μύθο του Προμηθέα. Μέσα από μια δημιουργική και περιπετειώδη διαδικασία, οι συμμετέχοντες καλούνται να βοηθήσουν τον Προμηθέα να φέρει πίσω τη γνώση και τη φωτιά στους ανθρώπους.

### 3.9 Τα ψηφιακά μέσα της έρευνας

Τα ψηφιακά εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν απεικονίζονται στην παρακάτω εικόνα.



Εικόνα 22: Ψηφιακά μέσα έρευνας





**Youtube:** Είναι μια από τις πιο δημοφιλείς πλατφόρμες βίντεο στον κόσμο, όπου οι χρήστες μπορούν να αναζητούν, αποθηκεύουν, παρακολουθούν και κοινοποιούν ψηφιακά βίντεο και ταινίες. Οι εγγεγραμμένοι χρήστες με λογαριασμό Gmail έχουν τη δυνατότητα να ανεβάζουν τα δικά τους βίντεο, να δημιουργούν κανάλια και να αλληλεπιδρούν με άλλους μέσω σχολίων και συνδρομών. Επίσης, προσφέρει τη δυνατότητα δημιουργίας ζωντανών μεταδόσεων (live streaming) και τη συμμετοχή σε ζωντανές συνομιλίες, παρέχοντας έτσι ένα πολυδιάστατο περιβάλλον για την παραγωγή και κατανάλωση περιεχομένου. Στο e-course χρησιμοποιήθηκε ως εργαλείο παρουσίασης του υποστηρικτικού υλικού.



**Vyond:** Είναι μια πλατφόρμα για τη δημιουργία επαγγελματικών βίντεο κινουμένων σχεδίων, ιδανική για επιχειρήσεις και εκπαιδευτικούς. Διευκολύνει τη δημιουργία περιεχομένου με έτοιμα πρότυπα και χαρακτήρες, που μπορούν να προσαρμοστούν στις ανάγκες του χρήστη. Χρησιμοποιείται ευρέως για παρουσιάσεις, εκπαίδευση προσωπικού, προώθηση προϊόντων και ανάπτυξη ψηφιακών μαθημάτων. Παρέχει δυνατότητες για αφήγηση, υπότιτλους και ενσωμάτωση λογοτύπων, ενώ η πλατφόρμα προσφέρει και συνεργατικά εργαλεία που επιτρέπουν τη δημιουργία περιεχομένου από ομάδες. Στο e-course χρησιμοποιήθηκε για τη δημιουργία περιεχομένου για το υποστηρικτικό υλικό μελέτης των συμμετεχόντων.



**Padlet:** Πρόκειται για ένα διαδικτυακό εργαλείο συνεργασίας, που επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργούν ψηφιακούς πίνακες ανακοινώσεων σε πραγματικό χρόνο. Είναι ιδιαίτερα χρήσιμο σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, καθώς προάγει τη συνεργατική μάθηση και τον καταιγισμό ιδεών. Οι χρήστες μπορούν να αναρτούν κείμενα, εικόνες, βίντεο, συνδέσμους και αρχεία, και να τα μοιράζονται εύκολα με άλλους. Επίσης, υποστηρίζει εργαλεία αξιολόγησης, όπως σχόλια και "μου αρέσει", επιτρέποντας την άμεση αλληλεπίδραση. Το περιεχόμενο μπορεί να ενσωματωθεί σε ιστότοπους ή να εξαχθεί σε μορφές PDF και εικόνας. Στο e-course

χρησιμοποιήθηκε αρχικά για την γνωριμία των συμμετεχόντων, αλλά και στην δεύτερη ενότητα όπου χρειάζεται να καταγράψουν την απάντηση τους σε ερώτημα που έχει τεθεί από τον εκπαιδευτικό.



**Canva:** Είναι μια πολυχρηστική online πλατφόρμα που επιτρέπει τη δημιουργία και τον σχεδιασμό γραφικών υψηλής ποιότητας. Χρησιμοποιείται από επαγγελματίες, εκπαιδευτικούς, φοιτητές και marketers για την παραγωγή αφισών, παρουσιάσεων, γραφημάτων, αναρτήσεων στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και πολλά άλλα. Το Canva προσφέρει μια μεγάλη ποικιλία προτύπων και εργαλείων επεξεργασίας, δίνοντας τη δυνατότητα στους χρήστες να προσαρμόσουν το περιεχόμενό τους εύκολα και γρήγορα. Η πλατφόρμα διαθέτει λειτουργία συνεργασίας σε πραγματικό χρόνο, επιτρέποντας σε ομάδες να εργάζονται από κοινού πάνω σε ένα σχέδιο. Στο e-course χρησιμοποιήθηκε για τη δημιουργία εργασίας που έχει ζητηθεί από τον εκπαιδευτικό.



**Wordwall:** Είναι ένα διαδικτυακό εργαλείο που επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργούν ψηφιακές διαδραστικές ασκήσεις για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Χρησιμοποιείται συχνά σε σχολεία και εκπαιδευτικά ιδρύματα για την υποστήριξη της μάθησης μέσω παιχνιδιών, προσφέροντας δραστηριότητες όπως σταυρόλεξα, κουίζ, αντιστοιχίσεις και άλλες διαδραστικές μορφές ασκήσεων. Η πλατφόρμα λειτουργεί σε περιβάλλον cloud, επιτρέποντας την εύκολη πρόσβαση και επεξεργασία του υλικού ανά πάσα στιγμή και την ενσωμάτωση των δραστηριοτήτων σε ιστολόγια και εκπαιδευτικές ιστοσελίδες. Στο e-course έχει χρησιμοποιηθεί προκειμένου να πραγματοποιηθεί αξιολόγηση μέσω ενός τηλεπαιχνιδιού.



**Google Forms:** Αποτελεί ένα εύχρηστο εργαλείο της Google για τη δημιουργία ψηφιακών φορμών, ερευνών και ερωτηματολογίων. Επιτρέπει στους χρήστες να συλλέγουν και να αναλύουν δεδομένα σε πραγματικό χρόνο, προσφέροντας μια σειρά από επιλογές για τύπους ερωτήσεων, όπως κείμενο, πολλαπλής επιλογής και κλίμακες. Οι φόρμες μπορούν να εμπλουτιστούν με εικόνες, βίντεο και να

διαμοιραστούν εύκολα μέσω συνδέσμων ή email. Τα δεδομένα που συλλέγονται μπορούν να εξάγονται σε μορφή υπολογιστικών φύλλων, όπως .csv, και να εισαχθούν σε λογισμικά όπως Excel και SPSS για περαιτέρω ανάλυση. Στο e-course αξιοποιήθηκε για τη συλλογή δεδομένων.



**Poll Everywhere:** Είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα αλληλεπίδρασης με το κοινό, που επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργούν ζωντανές δημοσκοπήσεις και να λαμβάνουν άμεση ανατροφοδότηση σε πραγματικό χρόνο. Είναι ιδιαίτερα χρήσιμο για παρουσιάσεις, διαλέξεις, και εκπαιδευτικά εργαστήρια, καθώς επιτρέπει την ενσωμάτωση διαδραστικών ερωτήσεων, όπως πολλαπλής επιλογής, ανοιχτού τύπου, κλίμακας και λέξεων-συννέφων. Οι συμμετέχοντες μπορούν να απαντούν μέσω κινητών συσκευών, υπολογιστών ή tablet, καθιστώντας την πλατφόρμα ιδανική για δυναμική εμπλοκή και αξιολόγηση της γνώσης ή των απόψεων του κοινού. Στο e-course χρησιμοποιήθηκε για καταγισμό ιδεών των συμμετεχόντων.



**Quizizz:** Είναι μια online πλατφόρμα δημιουργίας κουίζ που συνδυάζει τη μάθηση με το παιχνίδι. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργούν διαδραστικά κουίζ με ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, αληθές ή ψευδές, συμπλήρωσης κενών και άλλα, ενσωματώνοντας πολυμέσα όπως εικόνες και βίντεο. Οι μαθητές μπορούν να συμμετέχουν στα κουίζ ατομικά ή σε ομάδες, σε πραγματικό χρόνο ή ασύγχρονα. Η πλατφόρμα προσφέρει αναλυτικά στατιστικά για την απόδοση των συμμετεχόντων, καθιστώντας την ιδανική για εκπαιδευτική αξιολόγηση και ανατροφοδότηση. Στο e-course αξιοποιήθηκε για τη δημιουργία αξιολόγησης γνώσεων των συμμετεχόντων.



**Miro:** Είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα συνεργασίας σε πραγματικό χρόνο που προσφέρει έναν διαδραστικό ψηφιακό πίνακα. Χρησιμοποιείται ευρέως από ομάδες για τη δημιουργία και την οπτικοποίηση ιδεών, τη χαρτογράφηση διαδικασιών, τη διαχείριση έργων και την ανάπτυξη προϊόντων. Οι χρήστες μπορούν

να προσθέτουν σημειώσεις, διαγράμματα, γραφικά, και άλλα πολυμέσα, ενώ ταυτόχρονα συνεργάζονται με συναδέλφους από οποιοδήποτε μέρος. Το Miro παρέχει διάφορα πρότυπα και εργαλεία, όπως sticky notes, σχήματα και πίνακες, για ευκολότερη οργάνωση και παρουσίαση της πληροφορίας. Στο e-course χρησιμοποιήθηκε για ανάρτηση απαντήσεων των συμμετεχόντων και αλληλεπίδραση μεταξύ τους.



**Microsoft Whiteboard:** Είναι ένα ψηφιακό εργαλείο συνεργασίας που επιτρέπει σε ομάδες να εργάζονται από κοινού σε έναν εικονικό λευκό πίνακα. Είναι ενσωματωμένο στο Microsoft Teams και είναι διαθέσιμο σε όλες τις συσκευές. Επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργούν σχέδια, να προσθέτουν σημειώσεις, εικόνες και διαγράμματα, και να αναπτύσσουν ιδέες με τη χρήση μιας ποικιλίας εργαλείων, όπως στυλό, highlighters και σχήματα. Είναι ιδανικό για brainstorming, σχεδιασμό έργων, και διαδραστικές παρουσιάσεις. Στο e-course χρησιμοποιήθηκε για ανάρτηση απαντήσεων των συμμετεχόντων και αλληλεπίδραση μεταξύ τους.



**Genially:** Είναι μια δημιουργική διαδικτυακή πλατφόρμα που επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργούν διαδραστικό περιεχόμενο, όπως παρουσιάσεις, infographics, κουίζ, βίντεο, και άλλα πολυμέσα. Προσφέρει μια ευρεία γκάμα έτοιμων προτύπων και εργαλείων που επιτρέπουν την προσθήκη διαδραστικών στοιχείων, όπως κουμπιά, αναδυόμενα παράθυρα, και συνδέσμους. Είναι ιδιαίτερα χρήσιμο για εκπαιδευτικούς, marketers, και δημιουργούς περιεχομένου που θέλουν να εμπλουτίσουν τις παρουσιάσεις τους με δυναμικά στοιχεία. Στο e-course χρησιμοποιήθηκε για τη δημιουργία αξιολόγησης γνώσεων μετά την ολοκλήρωση του.



**Microsoft Forms:** Είναι ένα εργαλείο της Microsoft για τη δημιουργία φορμών, ερευνών, κουίζ και ερωτηματολογίων. Οι χρήστες μπορούν να δημιουργούν έρευνες με διάφορους τύπους ερωτήσεων, όπως πολλαπλής επιλογής, κείμενο, και κλίμακες. Οι φόρμες μπορούν να κοινοποιηθούν μέσω

συνδέσμων, email ή να ενσωματωθούν σε ιστοσελίδες. Οι απαντήσεις συλλέγονται αυτόματα και αναλύονται σε πραγματικό χρόνο, με δυνατότητα εξαγωγής σε Excel για περαιτέρω επεξεργασία. Στο e-course αξιοποιήθηκε για τη συλλογή δεδομένων.



**ChatGPT:** Είναι ένα εξελιγμένο μοντέλο τεχνητής νοημοσύνης που αναπτύχθηκε από την OpenAI, σχεδιασμένο για να παράγει ανθρώπινη συνομιλία. Χρησιμοποιείται για διάφορους σκοπούς, όπως η εξυπηρέτηση πελατών, η δημιουργία περιεχομένου, η επίλυση αποριών και η εκπαίδευση. Το ChatGPT μπορεί να διατυπώνει απαντήσεις σε πολλές γλώσσες, να προσαρμόζεται στις ανάγκες του χρήστη και να προσφέρει πληροφορίες ή δημιουργικές λύσεις σε πραγματικό χρόνο. Με αυτόν τον τρόπο, στο e-course γίνεται αναζήτηση πληροφοριών καθ' όλη τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας.



**Pictory AI:** Είναι μια πλατφόρμα τεχνητής νοημοσύνης που επιτρέπει τη δημιουργία βίντεο από κείμενο ή άρθρα, χρησιμοποιώντας αυτόματα επεξεργασία και μετατροπή σε βίντεο κλιπ. Χρησιμοποιεί AI για να δημιουργήσει σύντομα βίντεο με υπότιτλους, οπτικά εφέ και μουσική υπόκρουση. Ιδανικό για δημιουργούς περιεχομένου που θέλουν να παράγουν γρήγορα ελκυστικά βίντεο χωρίς να απαιτούνται τεχνικές γνώσεις. Στο e-course πρόκειται να αξιοποιηθεί από τους συμμετέχοντες για τη δημιουργία παρουσίασης.



**Ayoa:** Είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα διαχείρισης έργων και συνεργασίας που συνδυάζει εργαλεία χαρτογράφησης σκέψης (mind mapping). Προσφέρει δυνατότητες για διαμοιρασμό αρχείων, συζητήσεις σε πραγματικό χρόνο, και συνεργατική εργασία, καθιστώντας το ιδανικό για ομάδες που επιθυμούν να συνδυάσουν τη δημιουργικότητα με την αποδοτικότητα. Στο e-course αξιοποιήθηκε για την αναπαράσταση υποστηρικτικού υλικού για μελέτη.

### 3.10 Τα ερευνητικά μέσα

Για την αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας του e-course: “e-Sparks: Harnessing Prometheus’ Legacy for Innovation”, εφαρμόστηκε μια ρουμπρίκα αξιολόγησης με κλίμακα τεσσάρων βαθμών: 4 για πλήρη ικανοποίηση, 3 για ικανοποιητική απόδοση, 2 για μερική ικανοποίηση, και 1 για μη ικανοποιητική απόδοση. Η διαδικασία αξιολόγησης περιλάμβανε την εξέταση κριτηρίων όπως ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη της δράσης, ο εκπαιδευτικός σχεδιασμός, η υλοποίηση, τα στοιχεία παιχνιδοποίησης, καθώς και η παρακίνηση, η αυτονομία, η ικανότητα και η σύνδεση, η οποία περιλαμβάνει συνεργασία και επικοινωνία. Τα κριτήρια αυτά επιλέχθηκαν προσεκτικά, καθώς αντανakλούν κρίσιμες πτυχές της εκπαιδευτικής διαδικασίας που συνεισφέρουν στη συνολική ποιότητα του ηλεκτρονικού μαθήματος. Τα δεδομένα συλλέγονται μόλις ολοκληρωθεί η εκπαιδευτική διαδικασία. Η προσέγγιση αυτή βοηθά στην αναγνώριση των δυνατών σημείων και των τομέων που χρειάζονται βελτίωση, συμβάλλοντας έτσι στη συνεχή αναβάθμιση του εκπαιδευτικού περιεχομένου και των μεθόδων διδασκαλίας.

## Κεφάλαιο 4: Ανάλυση ευρημάτων & αποτελέσματα

### 4.1 Εισαγωγή

Στην παρούσα έρευνα, διερευνάται η αποτελεσματικότητα ενός e-course που ενσωματώνει στοιχεία παιχνιδοποίησης, βασισμένο στη θεωρία του Αυτοπροσδιορισμού (Self-Determination Theory - SDT), στην ενίσχυση της παρακίνησης και των ψυχολογικών αναγκών των συμμετεχόντων. Η θεωρία SDT επικεντρώνεται σε τρεις βασικούς άξονες που συμβάλλουν στην παρακίνηση και την επιτυχημένη μάθηση: την **αυτονομία**, την **ικανότητα** και τη **σύνδεση (σχέση)**.

Η έρευνα απαντά σε δύο κεντρικά ερωτήματα. Το **πρώτο ερευνητικό ερώτημα (RQ1)** εξετάζει την αποτελεσματικότητα του e-course στην ενίσχυση των ψυχολογικών αναγκών των συμμετεχόντων, με υποερωτήματα που εστιάζουν στη βελτίωση της αυτονομίας (RQ 1.1), της ικανότητας (RQ 1.2) και της σύνδεσης (RQ 1.3) κατά τη μαθησιακή διαδικασία. Το **δεύτερο ερευνητικό ερώτημα (RQ2)** εξετάζει το βαθμό στον οποίο η ενσωμάτωση στοιχείων παιχνιδοποίησης στο e-course ενισχύει την παρακίνηση των συμμετεχόντων στη μάθηση.

Με τη χρήση της ρουμπρίκας, η αξιολόγηση στοχεύει να παρέχει μια πλήρη εικόνα της απόδοσης και του βαθμού παρακίνησης των συμμετεχόντων, ενώ αναδεικνύει πώς η δομή και τα εργαλεία του e-course συμβάλλουν στην ενίσχυση αυτών των παραμέτρων. Οι απαντήσεις των συμμετεχόντων αξιολογήθηκαν με βάση τέσσερα επίπεδα απόδοσης που καθόρισε η ρουμπρίκα: επίπεδο 1 (Μη ικανοποιητικό), επίπεδο 2 (Μερικώς Ικανοποιητικό), επίπεδο 3 (Ικανοποιητικό) και επίπεδο 4 (Πλήρως Ικανοποιητικό).

### 4.2 Έλεγχος Ερευνητικών Ερωτημάτων

Ο έλεγχος των ερευνητικών ερωτημάτων (RQ) είναι μια κρίσιμη διαδικασία για την αξιολόγηση της επάρκειας και της εγκυρότητας των ερωτήσεων που τίθενται στην έρευνα. Στη συγκεκριμένη μελέτη, οι ερευνητικές ερωτήσεις επικεντρώνονται στην αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας του e-course που χρησιμοποιεί τη θεωρία του

Αυτοπροσδιορισμού (SDT) και της ενσωμάτωσης στοιχείων παιχνιδιοποίησης. Ο έλεγχος των ερωτημάτων περιλαμβάνει την ανάλυση των δεδομένων, τη σύγκριση με τη θεωρία και τις προηγούμενες μελέτες, καθώς και την εξαγωγή τεκμηριωμένων συμπερασμάτων.

### 1. Ερευνητικό Ερώτημα 1 (RQ1):

Πόσο αποτελεσματικό ήταν το e-course, το οποίο ενορχηστρώθηκε με τη θεωρία του Αυτοπροσδιορισμού (SDT), στην ενίσχυση της παρακίνησης των συμμετεχόντων και των ψυχολογικών τους αναγκών (αυτονομία, ικανότητα και σύνδεση) κατά τη διαδικασία της μάθησης;

#### Έλεγχος RQ1:

- **Συλλογή Δεδομένων:** Οι συμμετέχοντες αξιολόγησαν το e-course σε τρεις βασικές διαστάσεις: αυτονομία, ικανότητα και σύνδεση, σύμφωνα με τη θεωρία SDT. Οι απαντήσεις κατηγοριοποιήθηκαν σε επίπεδα (2, 3, 4) για κάθε διάσταση.
- **Ανάλυση Δεδομένων:** Η ανάλυση των δεδομένων έδειξε ότι η πλειονότητα των συμμετεχόντων αξιολόγησε το e-course ως **ικανοποιητικό** έως **πλήρως ικανοποιητικό** σε όλες τις διαστάσεις. Τα αποτελέσματα επιβεβαιώνουν ότι το e-course είναι αποτελεσματικό στην ενίσχυση της παρακίνησης και της ικανοποίησης των ψυχολογικών αναγκών σύμφωνα με τη θεωρία SDT.
- **Σύγκριση με Θεωρία:** Τα ευρήματα συνάδουν με τις προβλέψεις της θεωρίας SDT, η οποία υποστηρίζει ότι η ενίσχυση των βασικών ψυχολογικών αναγκών (αυτονομία, ικανότητα, σύνδεση) οδηγεί σε αυξημένη παρακίνηση.

### 2. Ερευνητικό Ερώτημα 2 (RQ2):

Πόσο ενισχύει η ενσωμάτωση στοιχείων παιχνιδιοποίησης στο e-course την παρακίνηση των συμμετεχόντων στη διαδικασία της μάθησης;

#### Έλεγχος RQ2:



- **Συλλογή Δεδομένων:** Οι συμμετέχοντες αξιολόγησαν την ενσωμάτωση στοιχείων παιχνιδοποίησης με βάση το πόσο αυτά επηρεάζουν την παρακίνηση τους. Τα δεδομένα καταγράφηκαν σε επίπεδα 2, 3, 4.
- **Ανάλυση Δεδομένων:** Από την ανάλυση των δεδομένων προκύπτει ότι το 95% των συμμετεχόντων θεωρούν την παιχνιδοποίηση ως **ικανοποιητική** ή **πλήρως ικανοποιητική**. Η υψηλή βαθμολογία υποδεικνύει ότι τα στοιχεία παιχνιδοποίησης έχουν σημαντική θετική επίδραση στην παρακίνηση.
- **Σύγκριση με Θεωρία:** Η ανάλυση δείχνει ότι η ενσωμάτωση παιχνιδοποίησης συμβάλλει στην αύξηση της παρακίνησης, όπως προβλέπεται από τις θεωρητικές προσεγγίσεις που υποστηρίζουν τη χρήση παιχνιδοποίησης ως εργαλείου ενίσχυσης της δέσμευσης και του ενδιαφέροντος για μάθηση.

Η εξέταση των ερευνητικών ερωτημάτων επιβεβαίωσε την αποτελεσματικότητα του e-course στην ενίσχυση της παρακίνησης των συμμετεχόντων και την ικανοποίηση των ψυχολογικών αναγκών τους σύμφωνα με τη θεωρία του Αυτοπροσδιορισμού (SDT). Επιπλέον, η ενσωμάτωση στοιχείων παιχνιδοποίησης αποδείχθηκε ιδιαίτερα επιδραστική στην αύξηση της παρακίνησης, υπογραμμίζοντας τη σημασία της παιχνιδοποίησης στη δημιουργία ενός ελκυστικού και παρακινητικού μαθησιακού περιβάλλοντος.

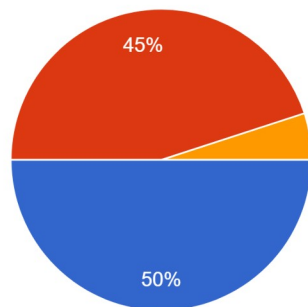
### 4.3 Περιγραφική Ανάλυση Αποτελεσμάτων

Ενίσχυση Παρακίνησης μέσω Παιχνιδοποίησης:

- **Επίπεδο 4 (Πλήρως ικανοποιητική):** 10 απαντήσεις
- **Επίπεδο 3 (Ικανοποιητική):** 9 απαντήσεις
- **Επίπεδο 2 (Μερικώς ικανοποιητική):** 1 απάντηση

Σύνολο: 20 απαντήσεις.

### Ενίσχυση Παρακίνησης μέσω Παιχνιδοποίησης 20 απαντήσεις



- Επίπεδο 4 - Πλήρως ικανοποιητική. Τα στοιχεία παιχνιδοποίησης ενσωματώνονται άριστα στο e-course,...
- Επίπεδο 3 - Ικανοποιητική. Τα στοιχεία παιχνιδοποίησης είναι αρκετά καλά ενσωματωμένα, με τους συμμετέχοντες...
- Επίπεδο 2 - Μερικώς ικανοποιητική. Τα στοιχεία παιχνιδοποίησης ενσωματών...
- Επίπεδο 1 - Μη ικανοποιητική. Τα στοιχεία παιχνιδοποίησης δεν ενσωμα...

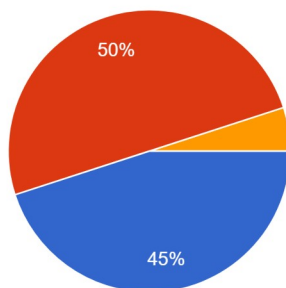
Εικόνα 23: Ενίσχυση Παρακίνησης μέσω Παιχνιδοποίησης

### Εσωτερική Παρακίνηση:

- **Επίπεδο 4 (Πλήρως ικανοποιητική):** 9 απαντήσεις
- **Επίπεδο 3 (Ικανοποιητική):** 10 απαντήσεις
- **Επίπεδο 2 (Μερικώς ικανοποιητική):** 1 απάντηση

Σύνολο: 20 απαντήσεις.

### Παρακίνηση 20 απαντήσεις



- Επίπεδο 4 - Πλήρως ικανοποιητική. Το e-course ενισχύει σε μεγάλο βαθμό την εσωτερική παρακίνηση των συμμετεχόντων...
- Επίπεδο 3 - Ικανοποιητική. Το e-course ενισχύει αρκετά την εσωτερική παρακίνηση των συμμετεχόντων, με τ...
- Επίπεδο 2 - Μερικώς ικανοποιητική. Το e-course ενισχύει μερικώς την εσωτερι...
- Επίπεδο 1 - Μη ικανοποιητική. Το e-course δεν ενισχύει την εσωτερική πα...

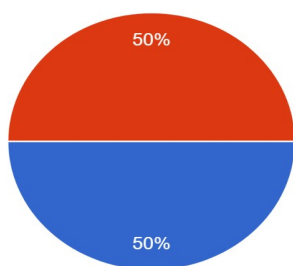
Εικόνα 24: Εσωτερική Παρακίνηση

### Αυτονομία:

- **Επίπεδο 4 (Πλήρως ικανοποιητική):** 10 απαντήσεις
- **Επίπεδο 3 (Ικανοποιητική):** 10 απαντήσεις

Σύνολο: 20 απαντήσεις.

Αυτονομία  
20 απαντήσεις



- Επίπεδο 4 - Πλήρως ικανοποιητική. Το e-course επιτρέπει στους συμμετέχοντες να νιώθουν απόλυτα αυτόνομοι στη μ...
- Επίπεδο 3 - Ικανοποιητική. Το e-course επιτρέπει στους συμμετέχοντες να νιώθουν αρκετά αυτόνομοι, παίρνοντα...
- Επίπεδο 2 - Μερικώς ικανοποιητική. Το e-course επιτρέπει περιορισμένη αυτο...
- Επίπεδο 1 - Μη ικανοποιητική. Το e-course δεν επιτρέπει την αυτονομία, μ...

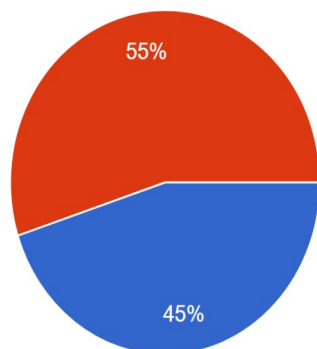
Εικόνα 25: Αυτονομία

Ικανότητα:

- **Επίπεδο 4 (Πλήρως ικανοποιητική):** 9 απαντήσεις
- **Επίπεδο 3 (Ικανοποιητική):** 11 απαντήσεις

Σύνολο: 20 απαντήσεις.

Ικανότητα  
20 απαντήσεις



- Επίπεδο 4 - Πλήρως ικανοποιητική. Το e-course βοηθά τους συμμετέχοντες να αισθάνονται πλήρως επαρκείς και να...
- Επίπεδο 3 - Ικανοποιητική. Το e-course βοηθά τους συμμετέχοντες να αισθάνονται αρκετά επαρκείς, με κάπο...
- Επίπεδο 2 - Μερικώς ικανοποιητική. Το e-course βοηθά τους συμμετέχοντες ν...
- Επίπεδο 1 - Μη ικανοποιητική. Το e-course δεν συμβάλλει στην αίσθηση ε...

Εικόνα 26: Ικανότητα

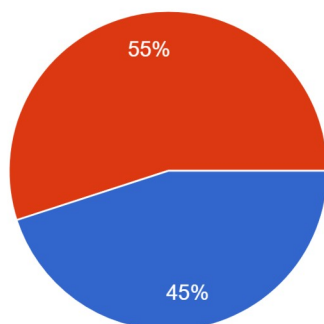
Σύνδεση (Σχέση):

- **Επίπεδο 4 (Πλήρως ικανοποιητική):** 9 απαντήσεις
- **Επίπεδο 3 (Ικανοποιητική):** 11 απαντήσεις

Σύνολο: 20 απαντήσεις.

Σύνδεση (Σχέση)

20 απαντήσεις



- Επίπεδο 4 - Πλήρως ικανοποιητική. Το e-course ενισχύει πλήρως την αίσθηση συνδεσιμότητας των συμμετεχόντων,...
- Επίπεδο 3 - Ικανοποιητική. Το e-course ενισχύει αρκετά την αίσθηση συνδεσιμότητας, με τους συμμετέχοντ...
- Επίπεδο 2 - Μερικώς ικανοποιητική. Το e-course ενισχύει περιορισμένα την αί...
- Επίπεδο 1 - Μη ικανοποιητική. Το e-course δεν ενισχύει την αίσθηση συνδ...

Εικόνα 27: Σύνδεση (σχέση)

#### 4.4 Επαγωγική Ανάλυση Αποτελεσμάτων

Η επαγωγική ανάλυση των αποτελεσμάτων της αξιολόγησης του e-course έχει ως στόχο να εξετάσει τις γενικεύσεις που μπορούν να προκύψουν από τα δεδομένα και να διαπιστώσει την συνολική αποτελεσματικότητα του e-course στην ενίσχυση της παρακίνησης των συμμετεχόντων, καθώς και της ικανοποίησης των ψυχολογικών τους αναγκών. Οι γενικεύσεις προέρχονται από την ανάλυση των τριών βασικών διαστάσεων: παρακίνηση μέσω παιχνιδοποίησης, παρακίνηση γενικά, αυτονομία, ικανότητα και συνδεσιμότητα.

##### 1. Ενίσχυση Παρακίνησης μέσω Παιχνιδοποίησης

**Αποτελέσματα:**

- **Επίπεδο 4 (Πλήρως Ικανοποιητική):** 10 απαντήσεις
- **Επίπεδο 3 (Ικανοποιητική):** 9 απαντήσεις
- **Επίπεδο 2 (Μερικώς Ικανοποιητική):** 1 απάντηση

**Ανάλυση:** Η πλειονότητα των συμμετεχόντων (95%) αξιολόγησε την ενσωμάτωση στοιχείων παιχνιδοποίησης ως ικανοποιητική ή πλήρως ικανοποιητική. Αυτό υποδηλώνει ότι τα στοιχεία παιχνιδοποίησης έχουν σημαντική θετική επίδραση στην παρακίνηση των συμμετεχόντων. Ενδεχομένως, η παιχνιδοποίηση δημιουργεί ένα πιο

ελκυστικό μαθησιακό περιβάλλον που ενισχύει την εμπλοκή και την ενθουσιασμό των συμμετεχόντων.

## 2. Εσωτερική Παρακίνηση

### Αποτελέσματα:

- **Επίπεδο 4 (Πλήρως Ικανοποιητική):** 9 απαντήσεις
- **Επίπεδο 3 (Ικανοποιητική):** 10 απαντήσεις
- **Επίπεδο 2 (Μερικώς Ικανοποιητική):** 1 απάντηση

**Ανάλυση:** Το e-course φαίνεται να ενισχύει την εσωτερική παρακίνηση των συμμετεχόντων σε σημαντικό βαθμό, με το 95% των συμμετεχόντων να το αξιολογούν ως ικανοποιητικό ή πλήρως ικανοποιητικό. Αυτό υποδηλώνει ότι οι συμμετέχοντες αισθάνονται αυξημένο ενδιαφέρον και δέσμευση στη διαδικασία μάθησης, γεγονός που συμβαδίζει με τις θεωρίες που υποστηρίζουν ότι η ικανοποίηση των ψυχολογικών αναγκών ενισχύει την παρακίνηση.

## 3. Αυτονομία

### Αποτελέσματα:

- **Επίπεδο 4 (Πλήρως Ικανοποιητική):** 10 απαντήσεις
- **Επίπεδο 3 (Ικανοποιητική):** 10 απαντήσεις

**Ανάλυση:** Το e-course φαίνεται να παρέχει ικανοποιητικό επίπεδο αυτονομίας στους συμμετέχοντες, με το 100% των συμμετεχόντων να το αξιολογούν ως ικανοποιητικό ή πλήρως ικανοποιητικό. Αυτό υποδηλώνει ότι το πρόγραμμα επιτρέπει στους συμμετέχοντες να παίρνουν πρωτοβουλίες και να κάνουν δικές τους επιλογές, κάτι που ενισχύει την αίσθηση της αυτονομίας και συνάδει με τις αρχές της θεωρίας του Αυτοπροσδιορισμού (SDT).

## 4. Ικανότητα

### Αποτελέσματα:

- **Επίπεδο 4 (Πλήρως Ικανοποιητική):** 9 απαντήσεις
- **Επίπεδο 3 (Ικανοποιητική):** 11 απαντήσεις

**Ανάλυση:** Η ανάλυση δείχνει ότι το e-course είναι αποτελεσματικό στην ενίσχυση της ικανότητας των συμμετεχόντων, με το 95% να το αξιολογεί ως ικανοποιητικό ή πλήρως ικανοποιητικό. Αυτό δείχνει ότι το πρόγραμμα βοηθά τους συμμετέχοντες να

αναπτύξουν και να εφαρμόσουν νέες δεξιότητες με επιτυχία, επιβεβαιώνοντας τη σημασία της κατάλληλης καθοδήγησης και υποστήριξης στη διαδικασία μάθησης.

#### 5. Συνδεσιμότητα (Σχέση)

##### Αποτελέσματα:

- **Επίπεδο 4 (Πλήρως Ικανοποιητική):** 9 απαντήσεις
- **Επίπεδο 3 (Ικανοποιητική):** 11 απαντήσεις

**Ανάλυση:** Το e-course ενισχύει την αίσθηση της συνδεσιμότητας των συμμετεχόντων, με το 100% των συμμετεχόντων να το αξιολογούν ως ικανοποιητικό ή πλήρως ικανοποιητικό. Αυτό δείχνει ότι οι συμμετέχοντες αισθάνονται υποστηριγμένοι και αναπτύσσουν καλές σχέσεις, κάτι που ενισχύει τη συνεργασία και την αλληλεπίδραση εντός του e-course.

Τα αποτελέσματα της αξιολόγησης υποδεικνύουν ότι το e-course είναι γενικά αποτελεσματικό στην ενίσχυση των παρακινήσιμων στοιχείων και στην κάλυψη των ψυχολογικών αναγκών των συμμετεχόντων. Η ενσωμάτωση στοιχείων παιχνιδιοποίησης και η εφαρμογή των αρχών της θεωρίας του Αυτοπροσδιορισμού (SDT) αποδεικνύεται επιτυχής, με υψηλή βαθμολογία σε όλες τις διαστάσεις. Ειδικότερα, η υψηλή αξιολόγηση της αυτονομίας, ικανότητας και συνδεσιμότητας υποδηλώνει ότι το e-course παρέχει ένα υποστηρικτικό και ενθαρρυντικό μαθησιακό περιβάλλον που προάγει την ενεργό συμμετοχή και δέσμευση.

Η γενίκευση των αποτελεσμάτων είναι επιβεβαιωμένη από την πλειονότητα των θετικών αξιολογήσεων και υποδηλώνει ότι οι θεμελιώδεις αρχές της θεωρίας SDT, καθώς και η ενσωμάτωση στοιχείων παιχνιδιοποίησης, συμβάλλουν σημαντικά στην επιτυχία του e-course.

#### 4.5 Επισκόπηση Ευρημάτων

Η αξιολόγηση του e-course που βασίζεται στη θεωρία του Αυτοπροσδιορισμού (SDT) και ενσωματώνει στοιχεία παιχνιδιοποίησης αποκάλυψε σημαντικά ευρήματα σχετικά με την αποτελεσματικότητα του προγράμματος στην ενίσχυση της παρακίνησης και της ικανοποίησης των ψυχολογικών αναγκών των συμμετεχόντων.

**1. Ενίσχυση Παρακίνησης μέσω Παιχνιδοποίησης:** Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι η ενσωμάτωση στοιχείων παιχνιδοποίησης στο e-course είχε ισχυρή θετική επίδραση στην παρακίνηση των συμμετεχόντων. Περίπου το 95% των συμμετεχόντων αξιολόγησαν τα στοιχεία παιχνιδοποίησης ως ικανοποιητικά ή πλήρως ικανοποιητικά. Αυτό επιβεβαιώνει την ικανότητα της παιχνιδοποίησης να ενισχύει την εμπλοκή και τον ενθουσιασμό για τη μάθηση.

**2. Εσωτερική Παρακίνηση:** Το e-course απέδειξε τη δυναμική του στην ενίσχυση της εσωτερικής παρακίνησης, με το 95% των συμμετεχόντων να το θεωρούν ως ικανοποιητικό ή πλήρως ικανοποιητικό. Η ικανότητα του προγράμματος να διεγείρει το ενδιαφέρον και τη δέσμευση των συμμετεχόντων υποδηλώνει ότι το περιεχόμενο και οι μέθοδοι διδασκαλίας είναι καλά σχεδιασμένα και ελκυστικά.

**3. Αυτονομία:** Η ανάλυση έδειξε ότι το e-course επιτρέπει στους συμμετέχοντες να αισθάνονται υψηλό επίπεδο αυτονομίας. Το 100% των συμμετεχόντων αξιολόγησαν την αυτονομία του προγράμματος ως ικανοποιητική ή πλήρως ικανοποιητική. Αυτό υποδηλώνει ότι το πρόγραμμα παρέχει αρκετές ευκαιρίες για ανεξαρτησία και πρωτοβουλία, ενισχύοντας την αίσθηση της αυτονομίας.

**4. Ικανότητα:** Το πρόγραμμα επιβεβαίωσε την αποτελεσματικότητά του στην ανάπτυξη ικανοτήτων, με το 95% των συμμετεχόντων να το αξιολογούν ως ικανοποιητικό ή πλήρως ικανοποιητικό. Οι συμμετέχοντες ανέφεραν ότι ανέπτυξαν νέες δεξιότητες και τις εφάρμοσαν με επιτυχία, γεγονός που επιβεβαιώνει την αποτελεσματικότητα του e-course στην ενίσχυση των ικανοτήτων τους.

**5. Σύνδεση (Σχέση):** Η ανάλυση των αποτελεσμάτων αποκάλυψε ότι το e-course ενισχύει την αίσθηση της σύνδεσης, με το 100% των συμμετεχόντων να το θεωρούν ως ικανοποιητικό ή πλήρως ικανοποιητικό. Αυτό δείχνει ότι το πρόγραμμα επιτυγχάνει να δημιουργήσει ένα υποστηρικτικό και συνεργατικό μαθησιακό περιβάλλον, ενισχύοντας τις σχέσεις και την αλληλεπίδραση μεταξύ των συμμετεχόντων.

#### Συμπεράσματα

Τα ευρήματα της αξιολόγησης υποδεικνύουν ότι το e-course είναι γενικά επιτυχημένο στην ενίσχυση των παρακινήτων παραμέτρων και στην κάλυψη των ψυχολογικών αναγκών των συμμετεχόντων. Η εφαρμογή της θεωρίας του Αυτοπροσδιορισμού

(SDT) και η ενσωμάτωση στοιχείων παιχνιδοποίησης φαίνεται να έχουν θετική επίδραση στη συμμετοχή και την ικανοποίηση των μαθητών. Οι θετικές αξιολογήσεις σε όλες τις διαστάσεις του προγράμματος υποδηλώνουν ότι το e-course παρέχει ένα αποτελεσματικό και ενθαρρυντικό μαθησιακό περιβάλλον.



## Κεφάλαιο 5: Αποτελέσματα & μελλοντική έρευνα

### 5.1 Επισκόπηση Αποτελεσμάτων

Η αξιολόγηση του e-course, το οποίο βασίζεται στη θεωρία του Αυτοπροσδιορισμού (SDT) και χρησιμοποιεί στοιχεία παιχνιδοποίησης, ανέδειξε την αποτελεσματικότητα του προγράμματος στην ενίσχυση της παρακίνησης των συμμετεχόντων και την ικανοποίηση των ψυχολογικών αναγκών τους. Τα κύρια ευρήματα περιλαμβάνουν:

- **Παρακίνηση μέσω Παιχνιδοποίησης:** Η πλειονότητα των συμμετεχόντων αξιολόγησε θετικά την ενσωμάτωση στοιχείων παιχνιδοποίησης, με το 95% να το θεωρούν ικανοποιητικό ή πλήρως ικανοποιητικό. Αυτό επιβεβαιώνει ότι τα στοιχεία παιχνιδοποίησης συμβάλλουν σημαντικά στην αύξηση της παρακίνησης και της συμμετοχής.
- **Εσωτερική Παρακίνηση:** Το e-course επιδρά θετικά στην εσωτερική παρακίνηση, με το 95% των συμμετεχόντων να το αξιολογούν θετικά. Αυτό υποδεικνύει ότι οι συμμετέχοντες νιώθουν αυξημένο ενδιαφέρον και δέσμευση, ενισχύοντας την εμπλοκή τους στη διαδικασία μάθησης.
- **Αυτονομία:** Το πρόγραμμα παρέχει υψηλό επίπεδο αυτονομίας, όπως αναφέρθηκε από το 100% των συμμετεχόντων. Αυτό δείχνει ότι το e-course επιτρέπει στους συμμετέχοντες να έχουν έλεγχο και ανεξαρτησία, γεγονός που ενισχύει την αίσθηση της αυτονομίας τους.
- **Ικανότητα:** Η πλειονότητα των συμμετεχόντων (95%) δήλωσε ότι το πρόγραμμα είναι επιτυχές στην ανάπτυξη και εφαρμογή νέων δεξιοτήτων. Αυτό υποδηλώνει την αποτελεσματικότητα του e-course στην ενίσχυση των ικανοτήτων των συμμετεχόντων.
- **Συνδεσιμότητα (Σχέση):** Το e-course επιτυγχάνει τη δημιουργία ενός υποστηρικτικού μαθησιακού περιβάλλοντος, με το 100% των συμμετεχόντων να το αξιολογούν θετικά ως προς την αίσθηση της συνδεσιμότητας και της υποστήριξης.

## 5.2 Σύζησηση -Συμπεράσματα περαιτέρω μελέτη

Τα ευρήματα της αξιολόγησης καταδεικνύουν ότι το e-course είναι γενικά επιτυχημένο στην ενίσχυση της παρακίνησης και στην κάλυψη των ψυχολογικών αναγκών των συμμετεχόντων. Η θετική αξιολόγηση σε όλες τις διαστάσεις του προγράμματος επιβεβαιώνει την αξία της θεωρίας του Αυτοπροσδιορισμού (SDT) και της ενσωμάτωσης στοιχείων παιχνιδοποίησης. Παρά την επιτυχία, υπάρχουν ορισμένα ζητήματα που χρήζουν περαιτέρω διερεύνησης για μια πλήρη κατανόηση της αποτελεσματικότητας του e-course και της εφαρμογής του σε ποικιλόμορφα πλαίσια. Πρώτον, είναι σημαντικό να εμβαθύνουμε στην επίδραση των συγκεκριμένων στοιχείων παιχνιδοποίησης. Ενώ τα αποτελέσματα είναι ενθαρρυντικά, μια αναλυτικότερη μελέτη των στοιχείων παιχνιδοποίησης που έχουν τη μεγαλύτερη επίδραση στην παρακίνηση μπορεί να προσφέρει κρίσιμες πληροφορίες για τη βελτίωση των προγραμμάτων.

Δεύτερον, η αποτελεσματικότητα του e-course θα πρέπει να αξιολογηθεί σε διάφορα μαθησιακά περιβάλλοντα και για διαφορετικούς τύπους μαθητών. Μελέτες που περιλαμβάνουν ποικιλία δημογραφικών και πολιτισμικών ομάδων μπορούν να αποκαλύψουν πώς διαφορετικοί παράγοντες επηρεάζουν την παρακίνηση και την ικανοποίηση, προσφέροντας έτσι μια πιο ολοκληρωμένη εικόνα της αποτελεσματικότητας του προγράμματος.

Επιπλέον, η μακροχρόνια επίδραση του e-course στην παρακίνηση και την ανάπτυξη δεξιοτήτων πρέπει να εξεταστεί. Μελέτες που θα αναλύουν τη διαρκή αποτελεσματικότητα του προγράμματος και τη μακροχρόνια διατήρηση της παρακίνησης μπορούν να προσφέρουν σημαντικές πληροφορίες για τη βιωσιμότητα των αποτελεσμάτων.

Η επιπλέον παραμετροποίηση των δεδομένων, μέσω ανάλυσης από διάφορους τύπους αξιολογήσεων και εργαλείων, μπορεί να ενισχύσει την κατανόηση των διαφορετικών παραμέτρων που επηρεάζουν την απόδοση των συμμετεχόντων και την ποιότητα του προγράμματος.

Τέλος, η υλοποίηση προτάσεων για συνεχή βελτίωση του e-course είναι απαραίτητη. Βασισμένα στα ευρήματα της έρευνας, πρέπει να αναπτυχθούν στρατηγικές για την περαιτέρω ενίσχυση της παρακίνησης, της ικανότητας και της συνδεσιμότητας των συμμετεχόντων.

Η εφαρμογή αυτών των προτάσεων μπορεί να συμβάλει στη βελτίωση της αποτελεσματικότητας των e-courses και στην ενίσχυση της συνολικής μαθησιακής εμπειρίας για τους συμμετέχοντες.

## BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>

Wood, L. C., & Reiners, T. (2015). Gamification. In M. Khosrow-Pour (Ed.), *Encyclopedia of information science and technology* (3rd ed., pp. 3039–3047). Information Science Reference. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-5888-2.ch297>

Legault, L. (2017). Self-determination theory. In *Title of the reference work* (pp. 1–9). [https://doi.org/10.1007/978-3-319-28099-8\\_1162-1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-28099-8_1162-1)

Legault, L. (2019). Self-determination theory for work motivation. In *Title of the book*, 2-18. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/obo/9780199846740-0182>

Schunk, D. H., & Zimmerman, B. J. (2002). Motivational beliefs, values, and goals. *Annual Review of Psychology*, 53, 109–132. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.53.100901.135153>

Gagné, M. (Ed.). (2014). *The Oxford handbook of work engagement, motivation, and self-determination theory*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199794911.001.0001>

Dharma, B. A., & Septiana, A. (2023). The use of WIX as a learning media to support self-regulated learning and learning activity. In *Proceedings of the BISTIC Business Innovation Sustainability and Technology International Conference (BISTIC 2022)* (pp. 347-356). Atlantis Press. [https://doi.org/10.2991/978-94-6463-178-4\\_35](https://doi.org/10.2991/978-94-6463-178-4_35)

Niemiec, C. P., & Ryan, R. M. (2009). Autonomy, competence, and relatedness in the classroom: Applying self-determination theory to educational practice. *Theory and Research in Education*, 7(2), 133–144. <https://doi.org/10.1177/1477878509104318>

Deci, E. L., Vallerand, R. J., Pelletier, L. G., & Ryan, R. M. (1991). Motivation and education: The self-determination perspective. *Educational Psychologist*, 26(3-4), 325-346. <https://doi.org/10.1080/00461520.1991.9653137>

Reeve, J., & Cheon, S. H. (2021). Autonomy-supportive teaching: Its malleability, benefits, and potential to improve educational practice. *Educational Psychologist*, 56(1), 54-77. <https://doi.org/10.1080/00461520.2020.1862657>

Sailer, M., Hense, J., Mandl, H., & Klevers, M. (2013). *Psychological perspectives on motivation through gamification* (pp. 28-37). <https://doi.org/10.55612/s-5002-019-002>

Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology & Society*, 18(3), 75-88. <https://doi.org/10.1109/EDUCON.2014.6826129>

Alexander, S. (2020). The relationship among teachers' self-efficacy beliefs, student motivation, and effective teaching. *UMT Education Review*, 3(2), 47-64. <https://doi.org/10.32350/uer.32.03>

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68-78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>

Reeve, J., & Jang, H. (2006). What Teachers Say and Do to Support Students' Autonomy during a Learning Activity. *Journal of Educational Psychology*, 98, 209-218. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.98.1.209>

Kapp, K. M. (2013). *The gamification of learning and instruction fieldbook: Ideas into practice*. Pfeiffer. <https://doi.org/10.1002/9781118656215>

Caliskan, S., Guney, Z., Sakhieva, R. G., Vasbieva, D. G., & Zaitseva, N. A. (2020). Teachers' views on the availability of Web 2.0 tools in education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 14(22), 45-56. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i22.11752>

Lakshmi, M. V. (2010). Adult Education: Unit 7 Psychology of Adult Learning and Motivation.IGNOU. [http://www.ignou.ac.in/upload/programme/PGDAE-Prog\\_Guide-SOEDS.pdf](http://www.ignou.ac.in/upload/programme/PGDAE-Prog_Guide-SOEDS.pdf)

El-Seoud, S. A., Mohamed, M., & Taj-Eddin, I. (2016). Motivation in e-learning: How do we keep learners motivated in an e-learning environment? *International Journal of Learning and Teaching*, 2(1), 63-66. [https://doi.org/10.18178/ijlt.2.1.63-66\(Seoud\\_Motivation\\_in\\_e-Learning\\_2016\)](https://doi.org/10.18178/ijlt.2.1.63-66(Seoud_Motivation_in_e-Learning_2016))

Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*, 84(2), 191–215. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.84.2.191>

Roumeliotis, K. I., & Tselikas, N. D. (2023). ChatGPT and Open-AI models: A preliminary review. *Future Internet*, 15(6), 192. <https://doi.org/10.3390/fi15060192>

İpek, Z. H., Gözümlü, A. I. C., Papadakis, S., & Kalogiannakis, M. (2023). Educational applications of the ChatGPT AI system: A systematic review. *Educational Process International Journal*, 12(3), 26-55. <https://doi.org/10.22521/edupij.2023.123.2>

Yan, L., Zhou, X., & Chiu, T. K. F. (2024). Systematic review on artificial intelligence chatbots and ChatGPT for language learning and research from self-determination theory (SDT): What are the roles of teachers? *Interactive Learning Environments*. <https://doi.org/10.1080/10494820.2024.2400090>

YouTube. (2023). *YouTube*. <https://www.youtube.com>

Vyond. (2023). *Vyond*. <https://www.vyond.com>

Padlet. (2023). *Padlet*. <https://www.padlet.com>

Canva. (2023). *Canva*. <https://www.canva.com>

Wordwall. (2023). *Wordwall*. <https://www.wordwall.net>

Google Forms. (2023). *Google Forms*. <https://www.google.com/forms>

Poll Everywhere. (2023). *Poll Everywhere*. <https://www.polleverywhere.com>

Quizizz. (2023). *Quizizz*. <https://www.quizizz.com>

Miro. (2023). *Miro*. <https://www.miro.com>

Microsoft Whiteboard. (2023). *Microsoft Whiteboard*.  
<https://www.microsoft.com/microsoft-whiteboard>

Genially. (2023). *Genially*. <https://www.genial.ly>

Microsoft Forms. (2023). *Microsoft Forms*. <https://www.microsoft.com/forms>

OpenAI. (2023). *ChatGPT*. <https://openai.com/chatgpt>

Pictory AI. (2023). *Pictory AI*. <https://www.pictory.ai>

Ayoa. (2023). *Ayoa*. <https://www.ayoa.com>

# Παράρτημα

## Παράρτημα Α: Ρουμπρίκες

### Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Σχεδίου

#### Αξιολόγηση Σχεδίου Μαθήματος

\* Απαιτούνται

1. Όνομα \*

Εισαγάγετε την απάντησή σας

2. Email \*

Εισαγάγετε την απάντησή σας

3. Σαφήνεια Οδηγιών \*

Το σχέδιο ακολουθεί πλήρως και σαφώς όλες τις οδηγίες των σταθμών με οργανωμένο και κατανοητό τρόπο. (4 βαθμοί)	Το σχέδιο ακολουθεί τις περισσότερες οδηγίες των σταθμών με καλή σαφήνεια και οργάνωση. (3 βαθμοί)	Το σχέδιο ακολουθεί κάποιες από τις οδηγίες των σταθμών, αλλά η σαφήνεια ή η οργάνωση είναι περιορισμένες. (2 βαθμοί)	Το σχέδιο δεν ακολουθεί επαρκώς τις οδηγίες των σταθμών ή η οργάνωση είναι ανεπαρκής. (1 βαθμός)
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

4. Εφαρμογή Ψηφιακών Εργαλείων \*

Τα ψηφιακά εργαλεία ενσωματώνονται άριστα στο σχέδιο, με αναλυτική περιγραφή της χρήσης τους και πλήρη εφαρμογή. (4 βαθμοί)	Τα ψηφιακά εργαλεία ενσωματώνονται καλά με καλή περιγραφή, αν και η εφαρμογή μπορεί να είναι ελλιπής σε κάποιους τομείς. (3 βαθμοί)	Τα εργαλεία ενσωματώνονται με μέτρια περιγραφή και χρήση, με κάποια περιορισμένη εφαρμογή. (2 βαθμοί)	Η ενσωμάτωσή τους είναι περιορισμένη ή δεν περιγράφεται επαρκώς, με ανεπαρκή εφαρμογή. (1 βαθμός)
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

5. Δημιουργικότητα και Καινοτομία \*

Το σχέδιο επιδεικνύει υψηλή δημιουργικότητα και καινοτόμες προσεγγίσεις στην αξιοποίηση των ψηφιακών εργαλείων. (4 βαθμοί)	Το σχέδιο περιλαμβάνει ενδιαφέρουσες καινοτόμες προσεγγίσεις με καλή χρήση των εργαλείων. (3 βαθμοί)	Υπάρχει κάποια δημιουργικότητα, αλλά οι ιδέες είναι κυρίως συμβατικές. (2 βαθμοί)	Το σχέδιο λείπει από δημιουργικότητα και καινοτομία στην αξιοποίηση των εργαλείων. (1 βαθμός)
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

6. Υλοποίηση Σχεδίου \*

Το σχέδιο έχει υλοποιηθεί πλήρως σύμφωνα με τις οδηγίες των σταθμών, και τα αποτελέσματα είναι εξαιρετικά. (4 βαθμοί)	Το σχέδιο έχει υλοποιηθεί μερικώς σύμφωνα με τις οδηγίες, με κάποιες μικρές ανεπαρκείς ή τροποποιήσεις. (3 βαθμοί)	Η υλοποίηση του σχεδίου είναι περιορισμένη ή έχει συναντήσει σημαντικά προβλήματα. (2 βαθμοί)	Το σχέδιο δεν έχει υλοποιηθεί ή η υλοποίηση είναι αποτυχημένη. (1 βαθμός)
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



## Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Αποτελεσματικότητας e-course

### Αποτελεσματικότητα e-course "e-Sparks"

B I U ☺ ☒

Περιγραφή φόρμας

Φύλο \*

- Άνδρας  
 Γυναίκα

Επίπεδο σπουδών \*

- Πτυχίο  
 Μεταπτυχιακό  
 Διδακτορικό  
 Άλλο...

Ομάδα στόχος \*

- Επίπεδο 4 - Πλήρως ικανοποιητικό. Το σχέδιο δράσης είναι πλήρως συμβατό με την προτεινόμενη ομάδα στόχο...
- Επίπεδο 3 - Ικανοποιητικό. Το σχέδιο δράσης ενδείκνυται για την προτεινόμενη ομάδα στόχο, αλλά θα...
- Επίπεδο 2 - Μερικώς ικανοποιητικό. Το σχέδιο δράσης ενδείκνυται για την προτεινόμενη ομάδα στόχο...
- Επίπεδο 1 - Μη ικανοποιητικό. Το σχέδιο δράσης δεν ενδείκνυται για την προτεινόμενη ομάδα στόχο...

Χρονοδιάγραμμα υλοποίησης της δράσης \*

- Επίπεδο 4 - Πλήρως ικανοποιητικό. Το χρονοδιάγραμμα που τέθηκε είναι πλήρως ικανοποιητικό για τ...
- Επίπεδο 3 - Ικανοποιητικό. Το χρονοδιάγραμμα απαιτεί μικρές αλλαγές ως προς το χρόνο και τη διάρ...
- Επίπεδο 2 - Μερικώς ικανοποιητικό. Το χρονοδιάγραμμα απαιτεί αρκετές αλλαγές ως προς το χρόνο ...
- Επίπεδο 1 - Μη ικανοποιητικό. Μη αποτελεσματική ενσωμάτωση τεχνολογίας - όχι άμεση παράδοση ...

Αξιολόγηση δράσης \*

- Επίπεδο 4 - Πλήρως ικανοποιητικές. Οι διαδικασίες αξιολόγησης είναι πλήρως τεκμηριωμένες. (Βαθ...
- Επίπεδο 3 - Ικανοποιητικές. Οι διαδικασίες αξιολόγησης είναι τεκμηριωμένες, αλλά παρουσιάζουν ε...
- Επίπεδο 2 - Μερικώς ικανοποιητικές. Οι διαδικασίες αξιολόγησης απαιτούν καλύτερη τεκμηρίωση δι...
- Επιλογή Επίπεδο 1 - Μη ικανοποιητικές. Δεν έχουν καταγραφεί διαδικασίες αξιολόγησης. (Βαθμός 1)/4

Περιγραφή σεναρίου-Τεκμηρίωση προβλήματος \*

- Επίπεδο 4 - Πλήρως ικανοποιητικό. Το πρόβλημα που επιλύει το σχέδιο δράσης αναφορικά με τους σ...
- Επίπεδο 3 - Ικανοποιητικό. Το πρόβλημα που επιλύει το σχέδιο δράσης αναφορικά με τους στόχους τ...
- Επίπεδο 2 - Μερικώς ικανοποιητικό. Είτε το πρόβλημα που επιλύει το σχέδιο δράσης αναφορικά με τ...
- Επίπεδο 1 - Μη ικανοποιητικό. Το πρόβλημα που επιλύει το σχέδιο δράσης αναφορικά με τους στόχο...

#### Ενίσχυση Παρακίνησης μέσω Παιχνιδοποίησης \*

- Επίπεδο 4 - Πλήρως ικανοποιητική. Τα στοιχεία παιχνιδοποίησης ενσωματώνονται άριστα στο e-course.
- Επίπεδο 3 - Ικανοποιητική. Τα στοιχεία παιχνιδοποίησης είναι αρκετά καλά ενσωματωμένα με τους σ...
- Επίπεδο 2 - Μερικώς ικανοποιητική. Τα στοιχεία παιχνιδοποίησης ενσωματώνονται μερικώς στο e-d...
- Επίπεδο 1 - Μη ικανοποιητική. Τα στοιχεία παιχνιδοποίησης δεν ενσωματώνονται αποτελεσματικά στ...

#### Παρακίνηση \*

- Επίπεδο 4 - Πλήρως ικανοποιητική. Το e-course ενισχύει σε μεγάλο βαθμό την εσωτερική παρακίνησ...
- Επίπεδο 3 - Ικανοποιητική. Το e-course ενισχύει αρκετά την εσωτερική παρακίνηση των συμμετεχόντ...
- Επίπεδο 2 - Μερικώς ικανοποιητική. Το e-course ενισχύει μερικώς την εσωτερική παρακίνηση, με λιγ...
- Επίπεδο 1 - Μη ικανοποιητική. Το e-course δεν ενισχύει την εσωτερική παρακίνηση των συμμετεχόντ...

#### Αυτονομία \*

- Επίπεδο 4 - Πλήρως ικανοποιητική. Το e-course επιτρέπει στους συμμετέχοντες να νιώθουν απόλυτα...
- Επίπεδο 3 - Ικανοποιητική. Το e-course επιτρέπει στους συμμετέχοντες να νιώθουν αρκετά αυτόνομα...
- Επίπεδο 2 - Μερικώς ικανοποιητική. Το e-course επιτρέπει περιορισμένη αυτονομία, με τους συμμετέ...
- Επίπεδο 1 - Μη ικανοποιητική. Το e-course δεν επιτρέπει την αυτονομία, με τους συμμετέχοντες να ε...

#### Ικανότητα \*

- Επίπεδο 4 - Πλήρως ικανοποιητική. Το e-course βοηθά τους συμμετέχοντες να αισθάνονται πλήρως ε...
- Επίπεδο 3 - Ικανοποιητική. Το e-course βοηθά τους συμμετέχοντες να αισθάνονται αρκετά επαρκείς, ...
- Επίπεδο 2 - Μερικώς ικανοποιητική. Το e-course βοηθά τους συμμετέχοντες να αισθάνονται μερικώς ...
- Επίπεδο 1 - Μη ικανοποιητική. Το e-course δεν συμβάλλει στην αίσθηση επάρκειας, με τους συμμετέχ...

#### Σύνδεση (Σχέση) \*

- Επίπεδο 4 - Πλήρως ικανοποιητική. Το e-course ενισχύει πλήρως την αίσθηση συνδεσιμότητας των σ...
- Επίπεδο 3 - Ικανοποιητική. Το e-course ενισχύει αρκετά την αίσθηση συνδεσιμότητας, με τους συμμετ...
- Επίπεδο 2 - Μερικώς ικανοποιητική. Το e-course ενισχύει περιορισμένα την αίσθηση συνδεσιμότητας...
- Επίπεδο 1 - Μη ικανοποιητική. Το e-course δεν ενισχύει την αίσθηση συνδεσιμότητας, με τους συμμετ...

## Παράρτημα Β: Περιβάλλον e-course

Παρακάτω παρουσιάζονται στιγμιότυπα από το περιβάλλον του e-course:  
<https://tsirivaky.wixsite.com/e-sparks>

### Δεύτερη Ενότητα



The screenshot shows the top navigation bar of the e-sparks website. On the left is the logo featuring Prometheus holding a torch, with the text "e- Sparks" and "Harnessing Prometheus' Legacy for Innovation". To the right are navigation links: "Αρχική", "Ακαδημία Προμηθέα", "Πληροφορίες", and "Επικοινωνία". Below the navigation is a main heading "Ιερό Καταφύγιο" accompanied by an icon of stacked books and a circular icon with a bar chart. The main text discusses the use of digital tools in education, and a list of instructions follows.

**e- Sparks**  
Harnessing Prometheus' Legacy for Innovation

Αρχική Ακαδημία Προμηθέα Πληροφορίες Επικοινωνία

**Ιερό Καταφύγιο**

Όπως ο Προμηθέας έφερε τη φωτιά στους ανθρώπους, έτσι και εμείς έχουμε τη δυνατότητα να φέρουμε τα ψηφιακά εργαλεία στην τάξη μας για να φωτίσουμε τον δρόμο προς τη μάθηση. Στο πλαίσιο αυτής της αποστολής, ο στόχος μας είναι **να αναγνωρίσουμε τα ψηφιακά εργαλεία που χρησιμοποιούνται στην εκπαίδευση**. Τα ψηφιακά εργαλεία δεν είναι απλώς μέσα, αλλά καινοτόμες λύσεις που μπορούν να ενισχύσουν τη διδασκαλία και να μεταμορφώσουν τη μαθησιακή εμπειρία.

Οδηγίες:

1. Θα χρειαστούν **45 λεπτά** για την ολοκλήρωση της διαδικασίας.
2. Ακολουθήστε τα **βήματα** της παρακάτω παρουσίασης!


Εικόνα 28: Αρχή δεύτερης ενότητας


## Τρίτη Ενότητα

**Βήμα:3**

Με βάση τα εργαλεία που είχατε επιλέξει από κάθε κατηγορία, θα συζητήσετε με τον βοηθό Chatgpt σχετικά με τα παρακάτω ερωτήματα:

- Ποια είναι τα κύρια πλεονεκτήματα της χρήσης των ψηφιακών εργαλείων στην εκπαιδευτική διαδικασία;"
- Ποιες προκλήσεις ή μειονεκτήματα μπορεί να αντιμετωπίσετε κατά τη χρήση αυτών των εργαλείων;

ChatGPT 



Εικόνα 29: Συζήτηση με Chatgpt για την δραστηριότητα της τρίτης ενότητας

## Τέταρτη Ενότητα

**Βήμα:1**

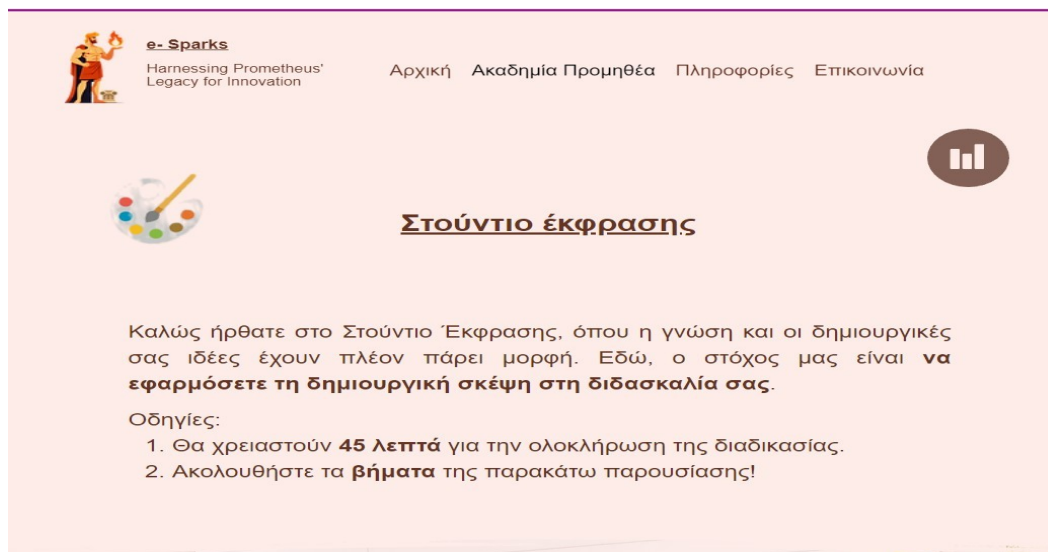
Think:

Θα παρακολουθήσετε το βίντεο. Σκεφτείτε ατομικά τα κύρια προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι εκπαιδευτικοί στη διδασκαλία τους, όπως αυτά παρουσιάζονται στον διάλογο. Προβληματιστείτε για τα ψηφιακά εργαλεία που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για την αντιμετώπιση αυτών των προβλημάτων.





Εικόνα 30: Δραστηριότητα τέταρτης ενότητας (Βήμα 1)

## Πέμπτη Ενότητα



**e-Sparks**  
Harnessing Prometheus' Legacy for Innovation

Αρχική Ακαδημία Προμηθέα Πληροφορίες Επικοινωνία



### Στούντιο έκφρασης

Καλώς ήρθατε στο Στούντιο Έκφρασης, όπου η γνώση και οι δημιουργικές σας ιδέες έχουν πλέον πάρει μορφή. Εδώ, ο στόχος μας είναι **να εφαρμόσετε τη δημιουργική σκέψη στη διδασκαλία σας**.

Οδηγίες:

1. Θα χρειαστούν **45 λεπτά** για την ολοκλήρωση της διαδικασίας.
2. Ακολουθήστε τα **βήματα** της παρακάτω παρουσίασης!

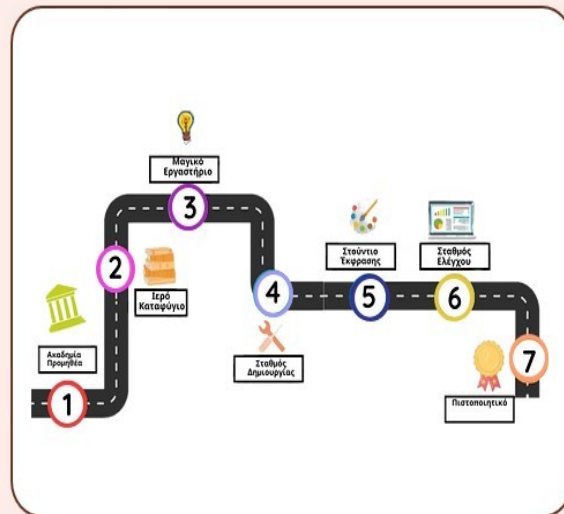
Εικόνα 31: Αρχή πέμπτης ενότητας

## Εκπαιδευτικός Σχεδιασμός



### Εκπαιδευτικός Σχεδιασμός

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα βασίζεται στη θεωρία αυτοπροσδιορισμού (SDT) και ενσωματώνει την τεχνική "Think-Pair-Share" με στοιχεία παιχνιδιοποίησης. Με έμπνευση από τον μύθο του Προμηθέα, οι συμμετέχοντες καλούνται να τον βοηθήσουν να επαναφέρει τη γνώση και τη φωτιά στους ανθρώπους μέσα από μια περιπέτεια. Στη διάρκεια αυτής της διαδρομής, ενισχύεται η αυτονομία τους, καθώς λαμβάνουν πρωτοβουλίες και αποφάσεις, ενώ ενισχύουν την ικανότητά τους με την πρακτική εφαρμογή νέων γνώσεων. Το πρόγραμμα προάγει τη σύνδεση (σχέσεις), ενθαρρύνοντας τη δημιουργία ουσιαστικών σχέσεων και την υποστήριξη μέσω συνεργατικών δραστηριοτήτων, και αυξάνει την εσωτερική παρακίνηση, ενισχύοντας το ενδιαφέρον και την αφοσίωσή τους στη μάθηση. Με την επιτυχή ολοκλήρωση της αποστολής, θα λάβουν πιστοποιητικό συμμετοχής.



Εικόνα 32: Εκπαιδευτικός Σχεδιασμός