

E-Learning Πλεονεκτήματα και Μειονεκτήματα

¹Σταφυλίδης Ανδρέας

ΠΕ11, Τμήμα Επιστήμης Φυσικής
Αγωγής και Αθλητισμού, Α.Π.Θ.

thes2.andreasstafylidis@acadimia.co
m

²Σταφυλίδης Χαράλαμπος

ΠΕ11, Τμήμα Επιστήμης Φυσικής
Αγωγής και Αθλητισμού, Δ.Π.Θ.

thes2.charalamposstafylidis@acadimia
a.com

³Καραγκιόζη Ιωάννα

Διευθύντρια-Εκπαιδευτικός ΠΕ80,
Δευτεροβάθμια

Εκπαίδευση2ioannakara@gmail.com

⁴Σταφυλίδης Σάββας

Διευθυντής-Εκπαιδευτικός ΠΕ11,
Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση

savvasstafylidis@acadimia.com

Εισαγωγή

- Η ηλεκτρονική μάθηση (E-Learning) χρησιμοποιείται για την προσφορά εκπαιδευτικών προγραμμάτων σε εκπαιδευόμενους/ες και μαθητές/τριες από απόσταση είτε με τη μορφή της σύγχρονης, είτε με τη μορφή της ασύγχρονης μεθόδου ή/και των συνδυασμό αυτών των δύο. Ειδικότερα τα τελευταία χρόνια η πανδημική περίοδος της COVID-19 άλλαξε την Εκπαίδευση γρήγορα σε όλο τον κόσμο (Edy, 2020; Syauqi et al., 2020).
- Αν και, οι μαθητές/τριες τείνουν να πιστεύουν ότι η διαδικτυακή μάθηση είναι λιγότερο αποτελεσματική σε πολλές περιπτώσεις (Syauqi et al., 2020), εντούτοις η διαδικτυακή μάθηση μπορεί να αποτελέσει ένα αποτελεσματικό εκπαιδευτικό εργαλείο στην Τυπική Εκπαίδευση, την Μη Τυπική Εκπαίδευση και στην Επαγγελματική Εκπαίδευση σε πολλές χώρες, καθώς και στην Ελλάδα (Karalis et al., 2020; Vlassopoulos et al., 2021). Σκοπός της παρούσας έρευνας είναι η βιβλιογραφική ανασκόπηση της ηλεκτρονικής μάθησης (E-Learning) όσον αφορά τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα αυτής.

E-Learning - Πλεονεκτήματα και Μειονεκτήματα

- Αρχικά, το βασικό πλεονέκτημα της ηλεκτρονικής μάθησης είναι το γεγονός ότι επιτρέπει την ευελιξία και την ευκολία όσον αφορά τον χρόνο, την ηλικία, την τοποθεσία και την μέθοδο διδασκαλίας (σύγχρονη και ασύγχρονη), (Chen & Jang, 2008). Αυτή η ευελιξία της ηλεκτρονικής μάθησης επιτρέπει την εξατομικευμένη μάθηση και δίνει τη δυνατότητα αρκετές φορές στον/στην εκπαιδευόμενο/η να ρυθμίζει ο ίδιος τον ρυθμό μάθησής του/της μέσα από ένα ευρύ φάσμα προσφορών μαθημάτων και πρόσβαση σε εκπαιδευτικούς πόρους (Barkley et al., 2014). Με αυτό τον τρόπο ο/η εκπαιδευόμενος/η μπορεί να χρησιμοποιήσει την ηλεκτρονική μάθηση και τη χρήση τεχνολογιών προσαρμοστικής μάθησης για την εξατομικευση της διδασκαλίας (Thille, 2013).
- Από τα κύρια μειονεκτήματα της ηλεκτρονικής μάθησης είναι η έλλειψη κοινωνικής αλληλεπίδρασης γεγονός που μπορεί να οδηγήσει σε συναισθήματα απομόνωσης και έλλειψης κοινωνικοποίησης (Kirschner & Karpinski, 2010). Με την ηλεκτρονική μάθηση, οι μαθητές/τριες και οι εκπαιδευόμενοι/ες δεν έχουν τις ίδιες ευκαιρίες για αλληλεπίδραση με τους/τις συμμαθητές/τριες και τους υπόλοιπους εκπαιδευόμενους/ες και με τους εκπαιδευτές/εκπαιδευτικούς τους, όπως θα είχαν σε ένα παραδοσιακό διαπροσωπικό περιβάλλον μάθησης (Salaway et al., 2008). Αυτό μπορεί να καταστήσει πιο δύσκολο για τους/τις μαθητές/τριες και τους εκπαιδευόμενους/ες να δημιουργήσουν σχέσεις με τα μέλη που λαμβάνουν μέρος στην εκπαιδευτική διαδικασία τους και να λάβουν μικρότερη υποστήριξη και καθοδήγηση από τους καθηγητές τους.

Συμπεράσματα

- Συμπερασματικά, η ηλεκτρονική μάθηση χρησιμοποιείται για την προσφορά εκπαιδευτικών προγραμμάτων σε εκπαιδευόμενους/ες από απόσταση είτε με τη μορφή της σύγχρονης, είτε με τη μορφή της ασύγχρονης μεθόδου ή/και των συνδυασμό αυτών των δύο.
- Η χρήση αυτής σε αρκετά μεγαλύτερη συχνότητα τα τελευταία έτη (ειδικά μετά την περίοδο της πανδημίας COVID-19), μπορεί να έχει ως αποτέλεσμα την αλλαγή και των εκπαιδευτικών συστημάτων.
- Η χρήση νέων τεχνολογιών και της ηλεκτρονικής μάθησης μπορεί να έχουν μία πληθώρα από πλεονεκτήματα, ωστόσο όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, εντοπίζονται και αρκετοί περιορισμοί.
- Είναι σημαντικό οι εκπαιδευτικοί και οι εκπαιδευτές να είναι κατάλληλα επιμορφωμένοι στη χρήση νέων τεχνολογιών και στην ηλεκτρονική μάθηση, ώστε να μπορούν να εφαρμόζουν αποτελεσματικά τέτοιου είδους μορφές διδασκαλίας και μάθησης, αλλά και να αναπτύσσεται στους επιμορφούμενους η νοοτροπία της ενδεδειγμένης ηλεκτρονικής μάθησης.

Αναφορές

1. Barkley, E. F., Cross, K. P., & Major, C. H. (2014). Collaborative learning techniques: A handbook for college faculty. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
2. Bates, A. W. (2015). Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning. BCcampus.
3. Black, P., & William, D. (1998). Inside the black box: Raising standards through classroom assessment. Phi Delta Kappa International.
4. Chen, W., & Jang, S. (2008). The effects of e-learning on college students' learning performance: A meta-analysis. Journal of Educational Technology Development and Exchange, 1(1), 1-16.
5. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gameness: Defining "gamification". Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 9-15.
6. DeVoss, D. N. (2010). Learning and teaching with technology: A national study of community college faculty. Community College Journal of Research and Practice, 34(9), 751-764.
7. Edy, D. L. (2020). Revisiting the impact of project-based learning on online learning in vocational education: Analysis of learning in pandemic Covid-19. In 2020 4th International Conference on Vocational Education and Training (ICOVET) (pp. 378-381). IEEE.
8. Felder, R. M., & Silverman, L. K. (1988). Learning and teaching styles in engineering education. Engineering Education, 78(7), 674-681.
9. Fiorini, L., Rovini, E., Sorrentino, A., Khalid, O., Coviello, L., Radi, L., ... & Cavallo, F. (2022). Can assistive technology support social services during Covid-19 emergency? Barriers and opportunities. International Journal on Interactive Design and Manufacturing (IJIDeM), 16(1), 359-370.
10. Garrison, D. R., & Cleveland-Innes, M. (2005). Facilitating cognitive presence in online learning: Interaction is not enough. American Journal of Distance Education, 19(3), 133-148.
11. Karalis, T., & Raikou, N. (2020). Teaching at the times of COVID-19: Inferences and Implications for Higher Education Pedagogy. International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, 10(5), 479-493.
12. Kirschner, P. A., & Karpinski, A. C. (2010). Facebook and academic performance. Computers in Human Behavior, 26(6), 1237-1245.
13. Kirschner, P. A., Strijbos, J. W., Kreijns, K., & Beers, P. J. (2004). What we know about CSCL: And what we need to know. Educational Research Review, 2(1), 1-49.
14. Knowles, M. (1975). Self-directed learning: A guide for learners and teachers. Cambridge Adult Education.
15. Maatuk, A. M., Elberkawi, E. K., Aljawarneh, S., Rashaideh, H., & Alharbi, H. (2022). The COVID-19 pandemic and E-learning: challenges and opportunities from the perspective of students and instructors. Journal of Computing in Higher Education, 34(1), 21-38.
16. Rovai, A. P. (2002). In search of higher persistence rates in distance education online programs. Internet and Higher Education, 5(1), 1-16.
17. Salaway, G., Caruso, J. B., & Nelson, M. (2008). The ECAR study of undergraduate students and information technology, 2008. EDUCAUSE.
18. Swan, K. (2003). Learning in a virtual environment: A comparison of online and face-to-face students' perceptions of learning. Journal of Computer Assisted Learning, 19(5), 376-385.
19. Syauqi, K., Munadi, S., & Triyono, M. B. (2020). Students' Perceptions toward Vocational Education on Online Learning during the COVID-19 Pandemic. International Journal of Evaluation and Research in Education, 9(4), 881-886.
20. Thille, C. (2013). The open learning analytics ecosystem. Journal of Educational Technology Development and Exchange, 6(1), 1-14.
21. Vlassopoulos, G., Karikas, G. A., Papageorgiou, E., Psaromiligos, G., Giannoulis, N., & Karkalousos, P. (2021). Assessment of Greek High School Students towards Distance Learning, during the First Wave of COVID-19 Pandemic. Creative Education, 12(04), 934.
22. Warschauer, M., & Matuchniak, T. (2010). New technology and digital worlds: Analyzing evidence of equity in access, use, and outcomes. Review of Research in Education, 34(1), 179-225.