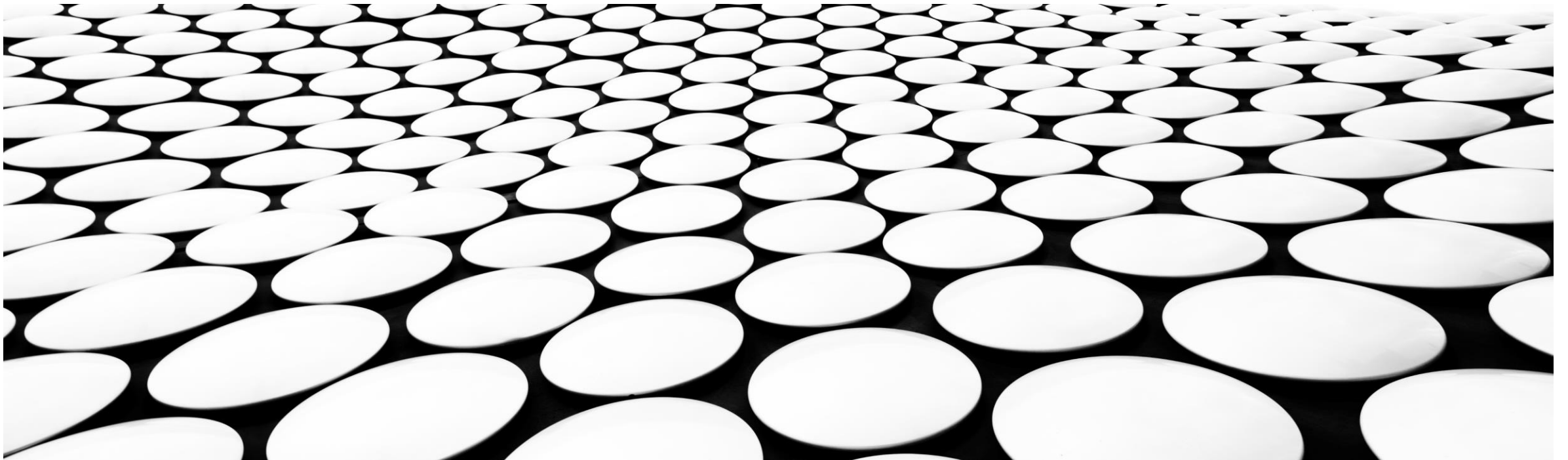

Πολυμεσική εκπαίδευση

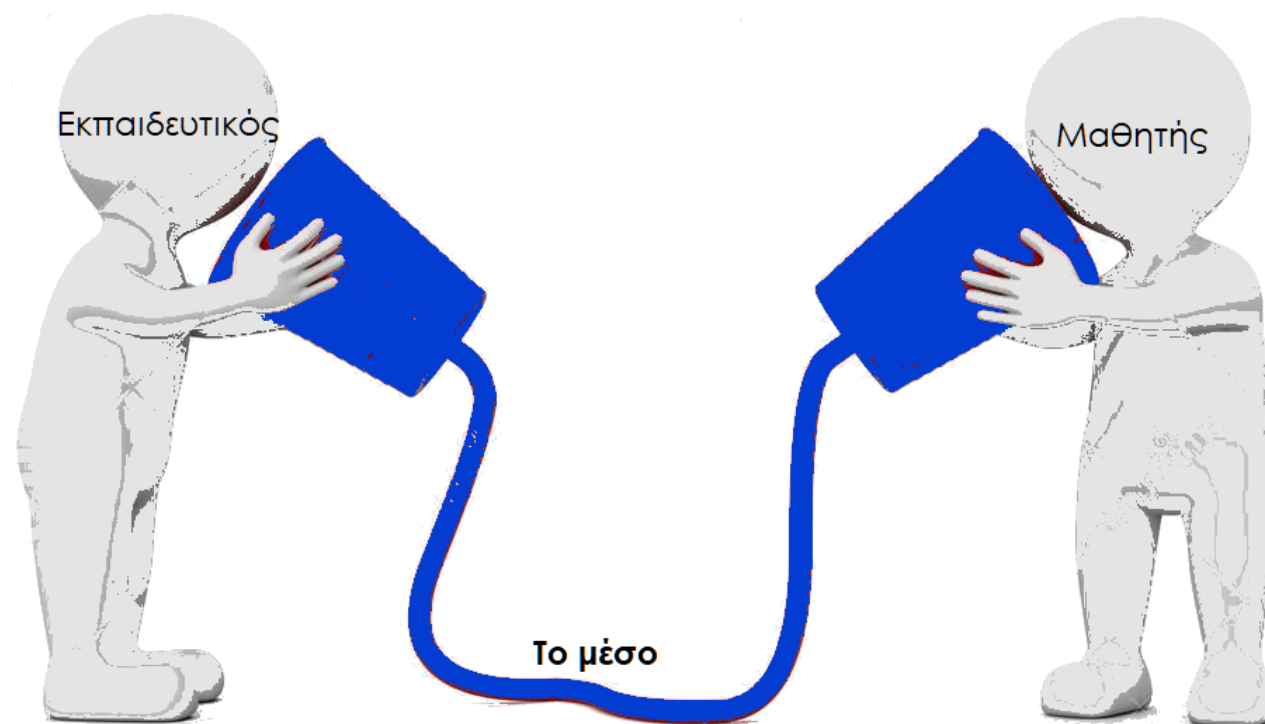
Η πληροφορία μέσω των πολυμέσων



Ετυμολογικά

Πολυμέσα (*multimedia*)

Από τη λέξη «πολύ» (*multi*) και τη λέξη «μέσο» (*media*)



Τα ψηφιακά πολυμέσα

Τα ψηφιακά πολυμέσα (digital multimedia) είναι ψηφιακά αρχεία που έχουν τη δυναμική να παρουσιάζουν την πληροφορία μέσω ενός ή συνδυασμού πολλαπλών μορφών περιεχόμενου, όπως είναι:

- το κείμενο,*
- τα γραφικά,*
- το video,*
- η εικόνα,*
- η κινούμενη εικόνα (animation),*
- ο ήχος, ή ένας τυχαίος συνδυασμός αυτών*

Διαδραστικότητα

Σε πολλές μορφές των ψηφιακών πολυμεσικών πόρων προστίθεται και η **εξουσιοδότηση ενός ενεργού ρόλου στον χρήστη**. Η δυνατότητα δηλαδή να ελέγχει και να διαχειρίζεται τον τρόπο παρουσίασης της πληροφορίας, ένα μαθησιακό δηλαδή πλεονέκτημα που ονομάζεται **διαδραστικότητα** (*interactivity*).

Υπό αυτήν την έννοια, ανάλογα με τη διαχείριση της πληροφορίας που επιτρέπουν, μπορούμε να τις ταξινομήσουμε σε δύο γενικές κατηγορίες:

1. τις **μη διαδραστικές**: όπου η πληροφορία απλώς παρουσιάζεται σε μορφή «ως έχει»,
2. τις **διαδραστικές**: όπου η διαχείριση ή και η επεξεργασία της πληροφορίας εξαρτάται από τις επιλογές του χρήστη.

Πολυμεσική μάθηση

Ο Richard E. Mayer (2021: 4–6, 117) αναφέρεται στη δυναμική των «εικόνων» (*images*) στην επίτευξη της μάθησης, όταν αυτές συνδυάζονται με τις «λέξεις» (*words*).

Μάλιστα ορίζει ως «πολυμεσική μάθηση» (*multimedia learning*) την οικοδόμηση της γνώσης που γίνεται με τη χρήση πολυμέσων, τον συνδυασμό δηλαδή «λέξεων» και «εικόνων».

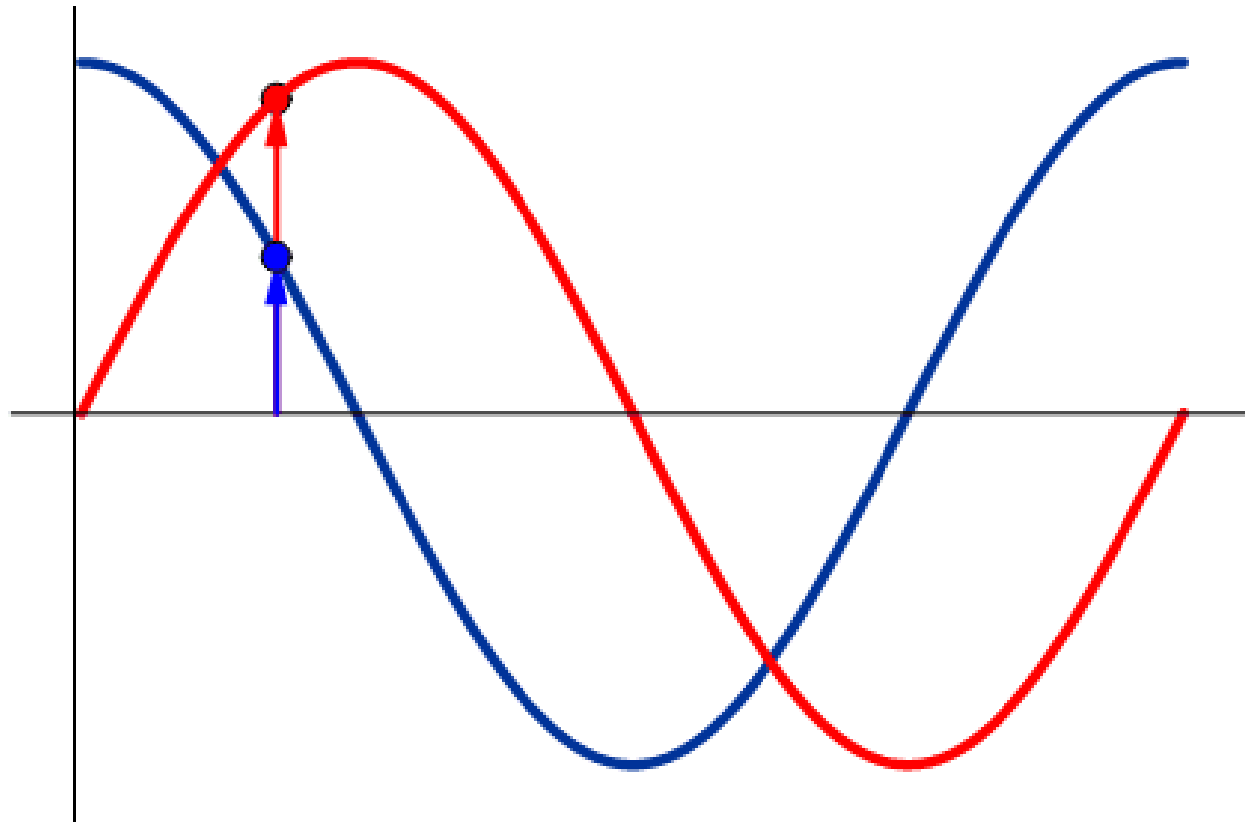
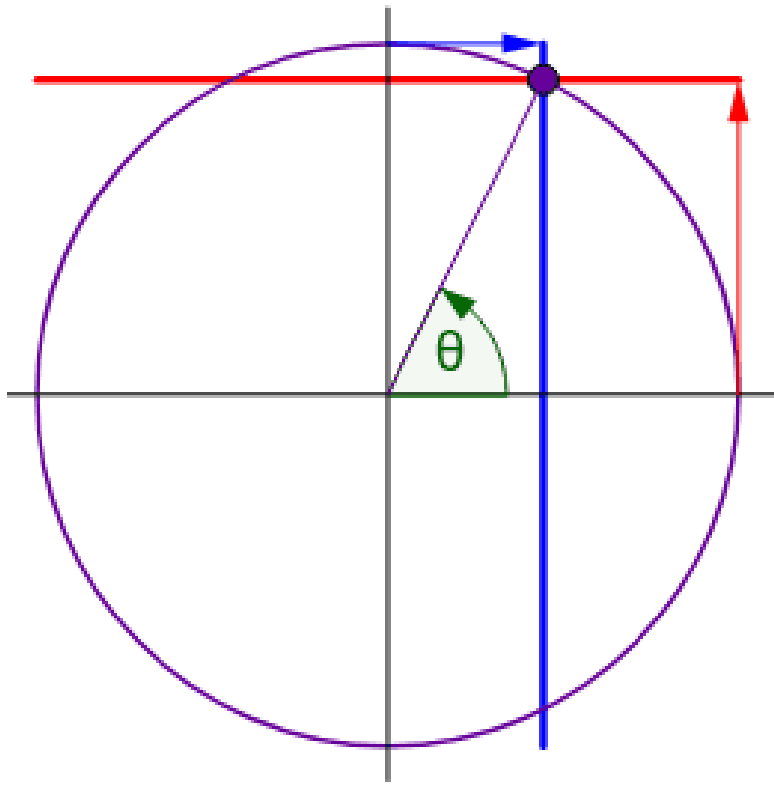
Με τον όρο «λέξη» ο Mayer εννοεί τον προφορικό (π.χ. αφήγηση) και τον γραπτό λόγο, ενώ με τον όρο «εικόνα» κάθε είδος πολυμέσου όπως αυτό ορίστηκε στις προηγούμενες ενότητες, χωρίς τον λόγο (γραπτό ή προφορικό).

Η (θεμελιώδης) αρχή των πολυμέσων

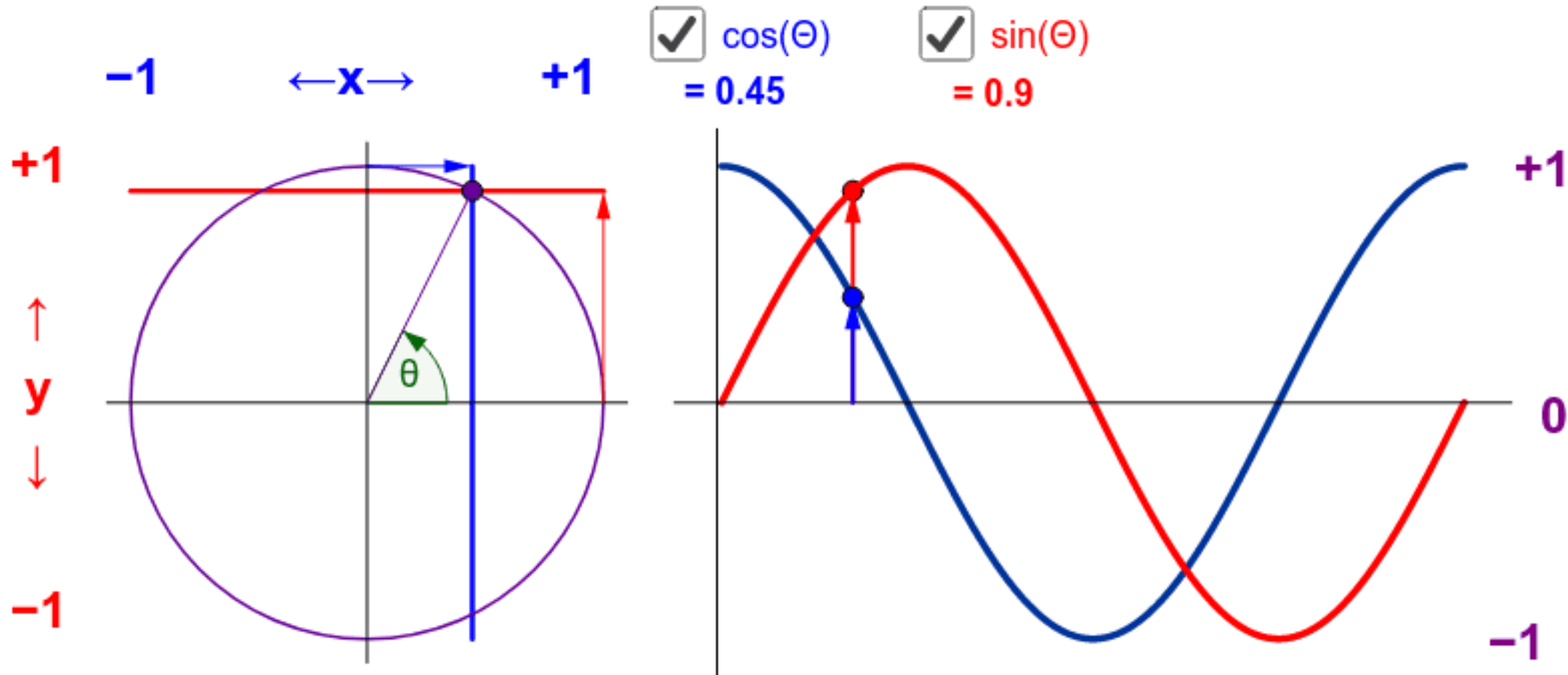
Για τον Mayer (2014: 175; 2021: 134) ο άνθρωπος μαθαίνει καλύτερα όταν η πληροφορία παρουσιάζεται με «λέξεις» και «εικόνες», απ' ό,τι αν παρουσιάζεται μόνο με «λέξεις».

Αυτήν τη διαφορά στην αποτελεσματικότητα της μάθησης την ονομάζει «**αρχή των πολυμέσων**» (*the multimedia principle*). Με άλλα λόγια, η αρχή αναφέρεται στη μάθηση που προκαλείται με την παρουσίαση πληροφοριών στο άτομο, όταν αυτή λαμβάνει χώρα μέσω συνδυασμού οπτικού και λεκτικού περιεχομένου σε ίδιο χρόνο.

Παράδειγμα **χωρίς** την (θεμελιώδη) αρχή των πολυμέσων



Παράδειγμα με την (θεμελιώδη) αρχή των πολυμέσων

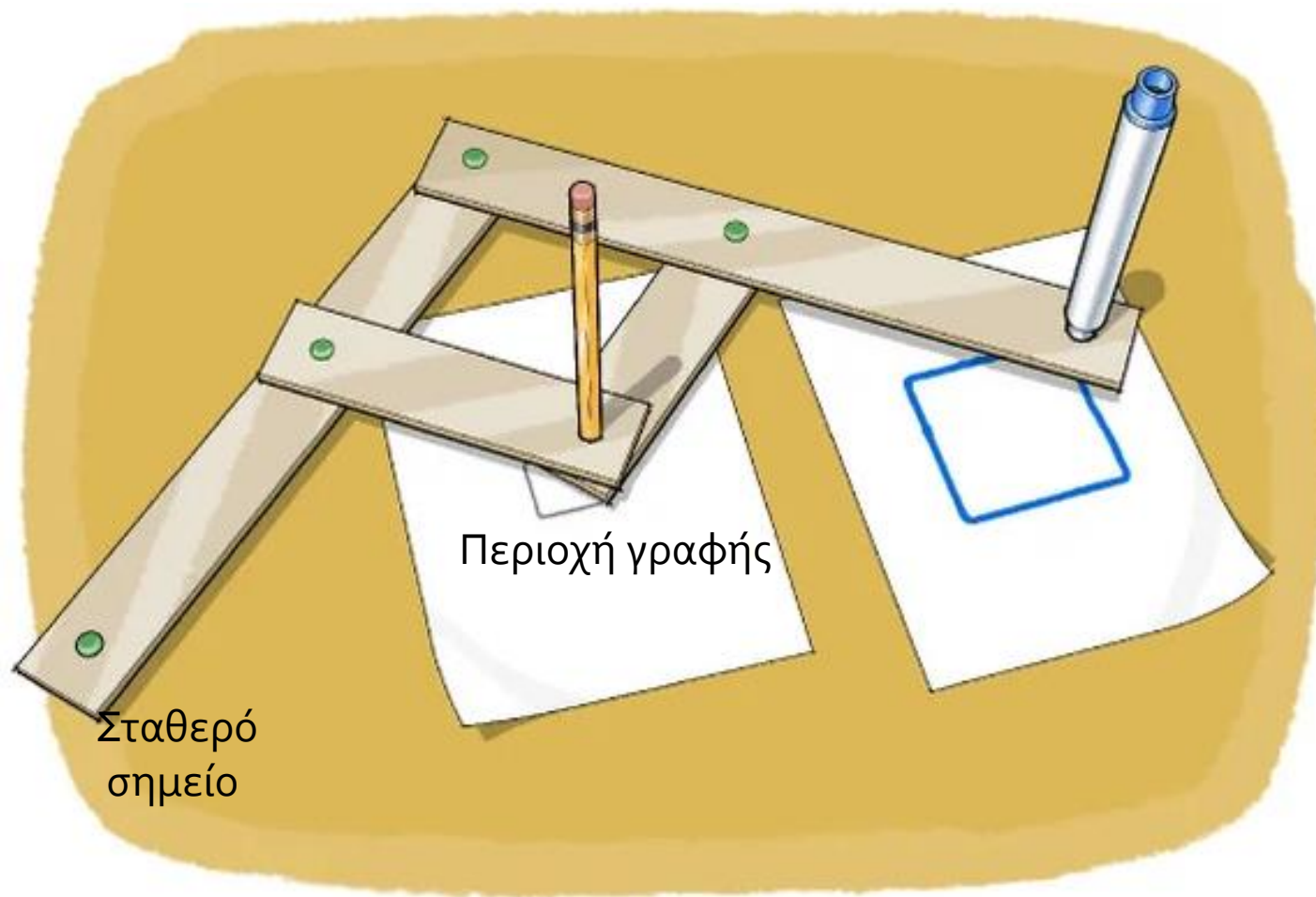


Παράδειγμα με λέξεις

Ένας παντογράφος είναι ένας συνδυασμός με βραχίονες συνδεδεμένοι με τρόπο που να σχηματίζεται ένα παραλληλόγραμμο ώστε η κίνηση του μολυβιού του συγγραφέα (περιοχή γραφής), να παράγει πανομοιότυπες σε αναλογία κινήσεις ή ίσες σε ένα δεύτερο μολύβι

Παράδειγμα με λέξεις και εικόνες

Ένας παντογράφος είναι ένας συνδυασμός με βραχίονες συνδεδεμένοι με τρόπο που να σχηματίζεται ένα παραλληλόγραμμα ώστε η κίνηση του μολυβιού του συγγραφέα (περιοχή γραφής), να παράγει πανομοιότυπες σε αναλογία κινήσεις ή ίσες σε ένα δεύτερο μολύβι



Αρχές πολυμεσικής μάθησης

Το να συνδυάζονται πολλαπλά πολυμεσικά αρχεία, δεν σημαίνει αυτομάτως ότι βρίσκει χώρο εφαρμογής η αρχή των πολυμέσων

Υπάρχουν επιμέρους – πρόσθετες αρχές που εξετάζουν:

- το **πώς**,
- το **πότε**,
- το **γιατί** &
- **υπό ποιες προϋποθέσεις**

μπορεί να εφαρμοστεί η αρχή των πολυμέσων

Βιβλιογραφία

Θα δοθεί στο τέλος των μαθημάτων στην πολυμεσική μάθηση!