

Θεωρίες μάθησης – Α Συμπεριφορισμός

ΘΕΩΡΙΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ & ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Άγγελος Γιαννούλας

Συμπεριφορισμός

συμπεριφορά

- ▶ Δίνουν έμφαση στην αναμετάδοση της πληροφορίας με σκοπό την αλλαγή της ανθρώπινης συμπεριφοράς
 - ▶ Κεντρικός άξονας είναι η πεποίθηση ότι υπάρχει μια εξωτερική πραγματικότητα της οποίας ο άνθρωπος αποκτά γνώση μέσω μιας διαδικασίας «αιτία - αποτέλεσμα» (*trial-error* ή *cause-effect*)
- ▶ Αν το άτομο απαντήσει/αντιδράσει σωστά (*response*) σε κάποια ερώτηση/ερέθισμα (*stimulus*), τότε έμαθε (δηλ. άλλαξε 'σωστά' η συμπεριφορά του)
- ▶ Η μάθηση για τους Συμπεριφοριστές είναι μια γραμμική διαδικασία

Μάθηση = Μετάδοση της πληροφορίας

Η ενίσχυση στους Συμπεριφοριστές

Οι Συμπεριφοριστές επινοούν την έννοια της «**ενίσχυσης**», η οποία εκδηλώνεται ως:

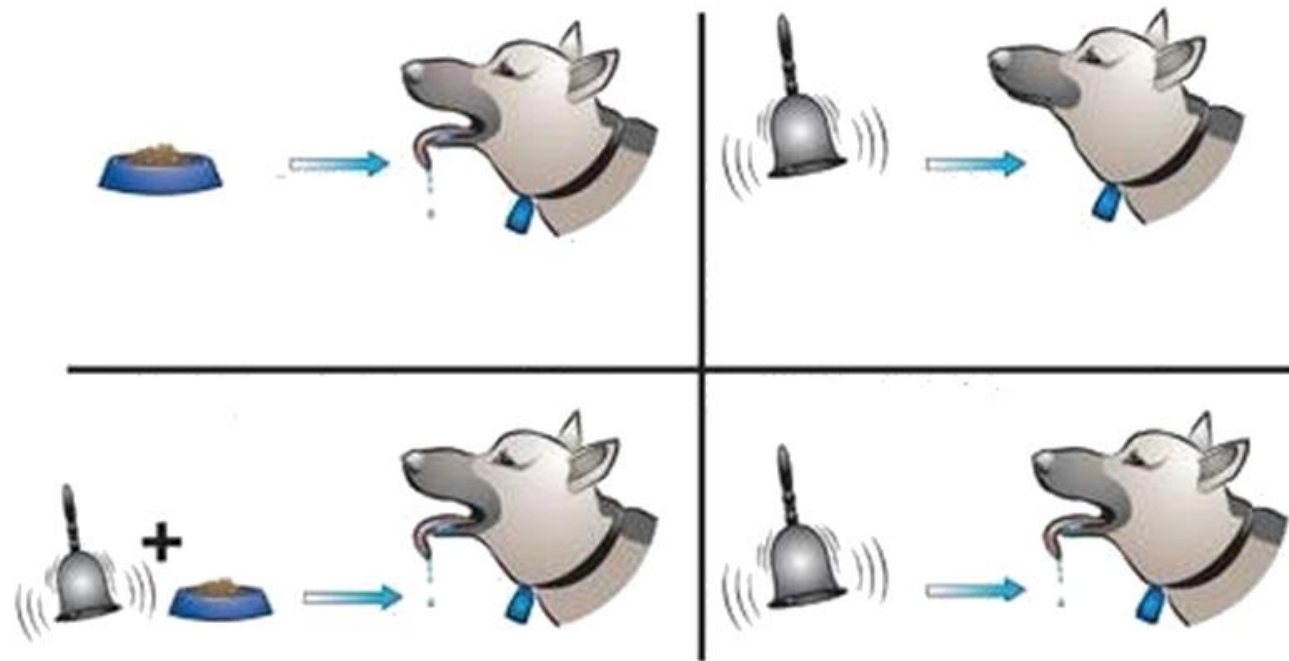
- ▶ επιβράβευση,
- ▶ έπαινος ή
- ▶ υψηλή βαθμολόγηση του μαθητή

όταν αυτός αγγίζει το επιθυμητό από το δάσκαλο αποτέλεσμα, ακόμη και όταν αυτό δεν έχει γίνει πλήρως κατανοητό

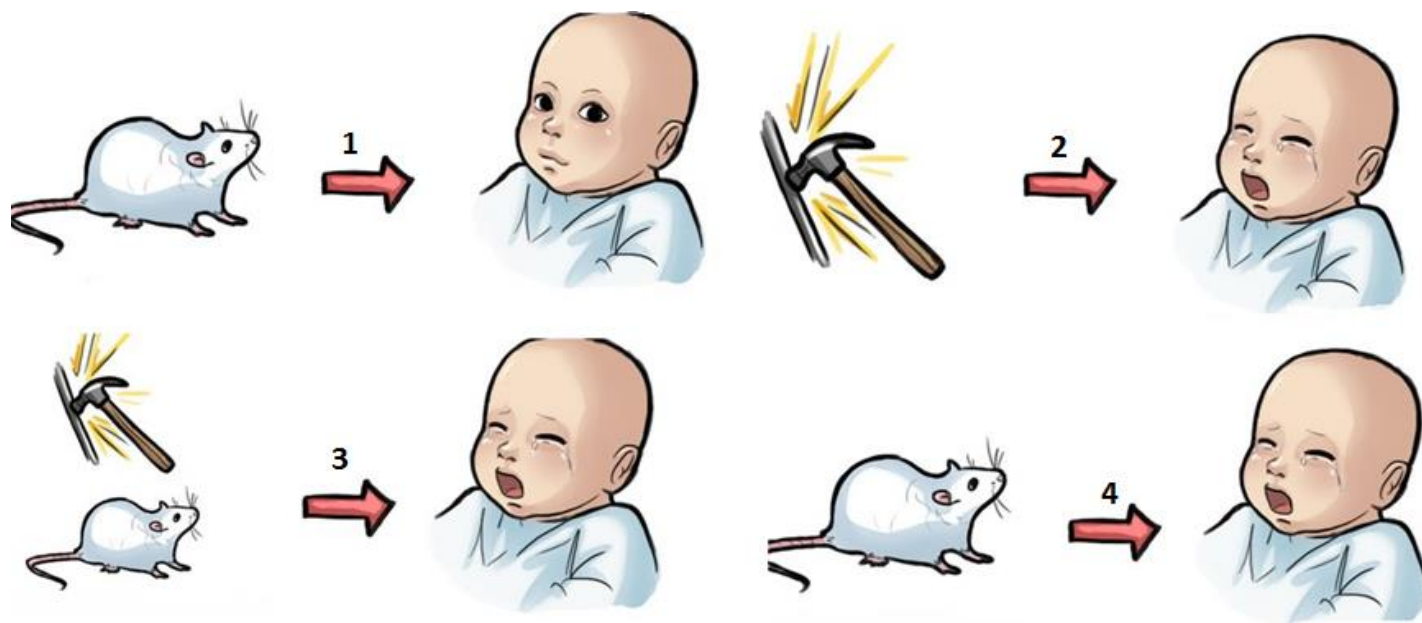
Αποτελεσματικότητα

- ▶ Αποτελεσματικές θεωρίες όταν αφορούν κατώτερες γνωστικές δεξιότητες, όπως:
 - ▶ επανάληψη,
 - ▶ απομνημόνευση,
 - ▶ ανάκληση γεγονότων,
 - ▶ μίμηση κ.ά.

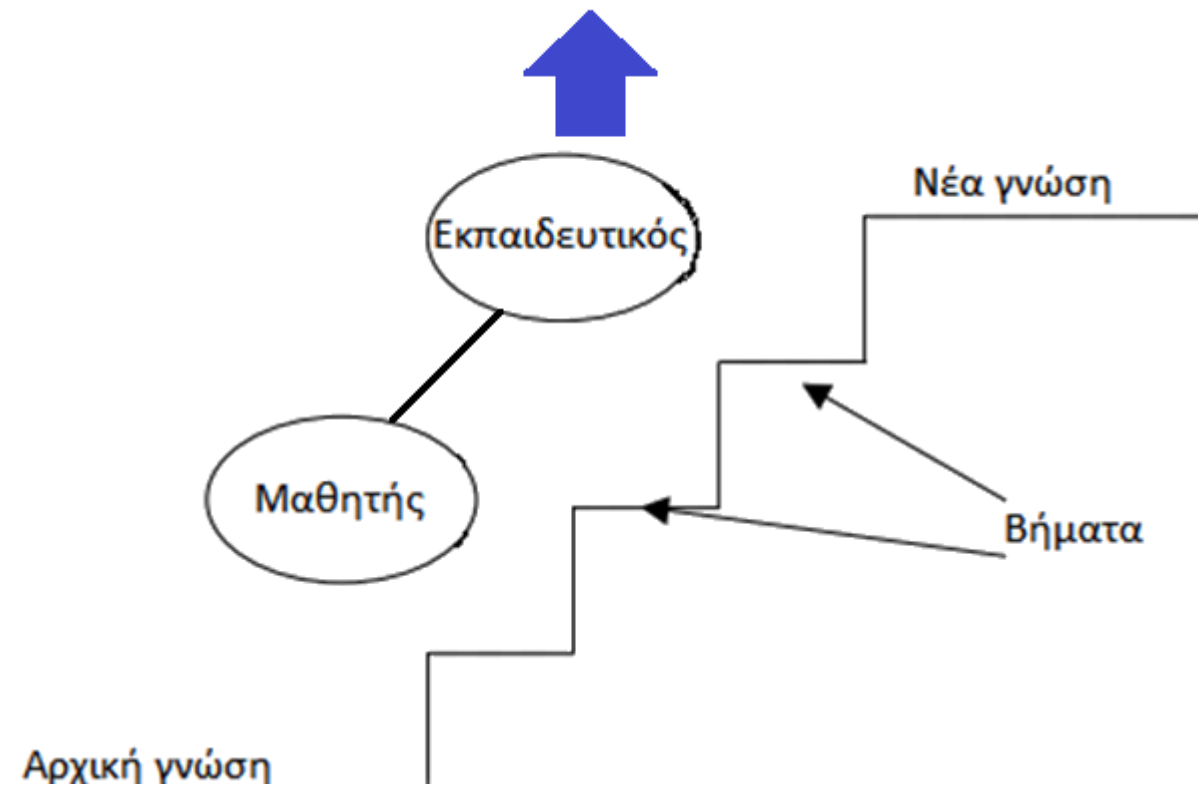
Παράδειγμα



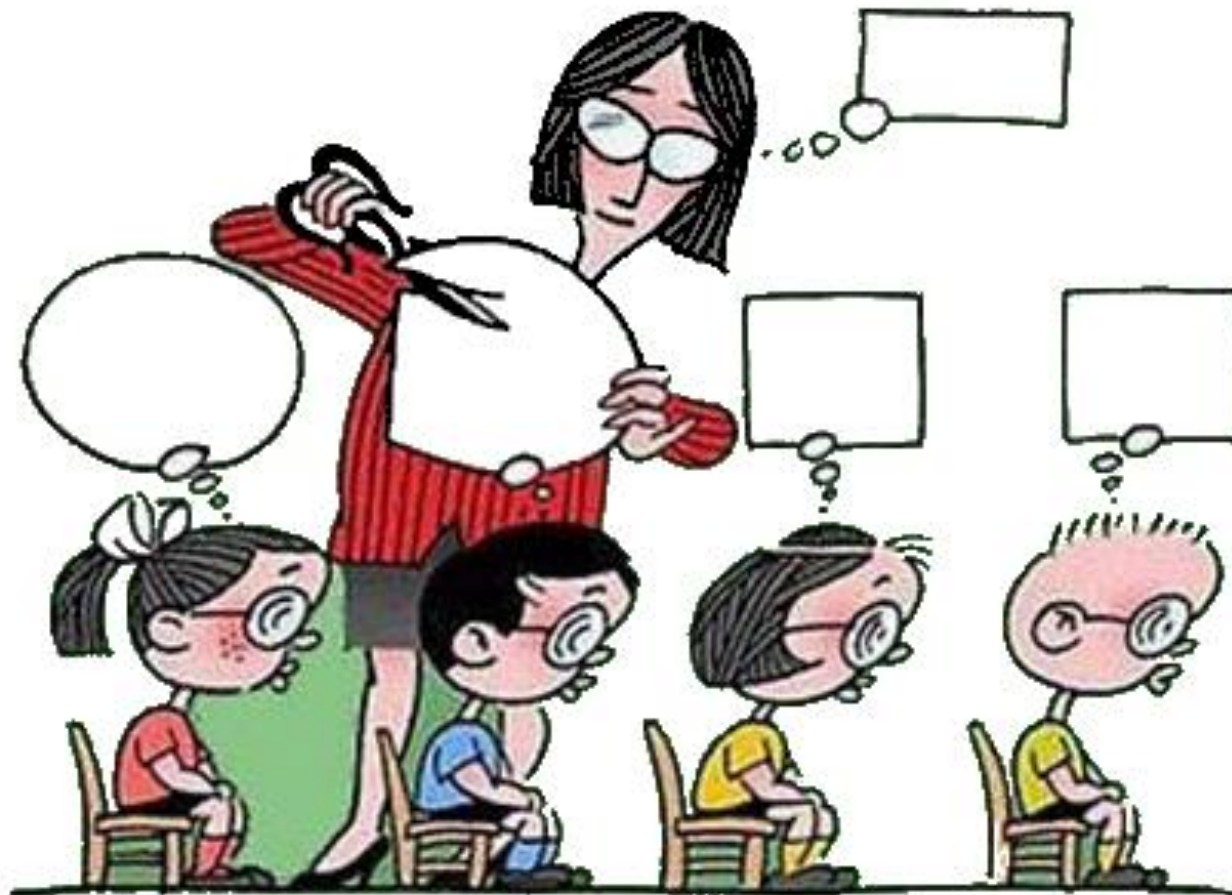
Παράδειγμα (2)



Σχηματικά



Σχηματικά αλλιώς



Κριτική

- ▶ Δέχτηκε έντονη κριτική επειδή δεν έπαιρναν υπόψη τους τον τρόπο με τον οποίο «οικοδομούσαν» τη γνώση τους οι μαθητές

Λογισμικό & Εκπαιδευτικός

Λογισμικά κλειστού τύπου όπως:

- ▶ εγχειρίδια (*tutorials* ή *manuals*)
- ▶ λογισμικά πρακτικής & εξάσκησης (*drill & practice*)
- ▶ διδασκαλίας
- ▶ εφαρμογές πολυμέσων
- ▶ τεστ σωστού/λάθους, πολλαπλών επιλογών, συμπλήρωσης κενών κ.ά.

Subtraction Flashcards

▶ Κυριότερα χαρακτηριστικά κλειστού λογισμικού (δεν ισχύουν πάντα όλα μαζί):

1. ύλη έντεχνα τεμαχισμένη σε διδακτικές ενότητες
2. γραμμική / διακλαδισμένη παρουσίαση αυτής
3. άμεση επαλήθευση των απαντήσεων
4. με ενίσχυση του μαθητή στη 'σωστή' απάντηση
5. άμεση επαλήθευση της απάντησης / απαίτηση για απάντηση πριν το επόμενο βήμα
6. δεν μπορεί ο χρήστης να παρέμβει στα δεδομένα



Παίρνουν τη θέση
του δασκάλου

Λογισμικά που παρέχουν τις πληροφορίες και καθοδηγούν