



ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑΣ (WEB 4.0) ΚΑΙ ΤΗΣ ΕΛΚΥΣΤΙΚΟΤΗΤΑΣ ΤΗΣ ΕΕΚ ΜΕΣΩ ΤΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΕΚΤΕΤΑΜΕΝΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ (VR/AR) ΓΙΑ ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

A2.3 Διακρατική ομότιμη αξιολόγηση και συγκριτική έκθεση

ΜΑΘΗΤΕΣ ΕΕΚ

Πληροφορίες για τις μαθησιακές προτιμήσεις, την ψηφιακή πρόσβαση και τις στάσεις των μαθητών στην Κύπρο

Με βάση τα δεδομένα της έρευνάς μας για τους μαθητές ΕΕΚ στην Κύπρο, είναι ψηφιακά έτοιμοι και πρόθυμοι για καινοτομία, αλλά περιμένουν την απόκτηση πρόσβασης.

Προφίλ Μαθητών & Προσβασιμότητα

Οι μαθητές είναι εξοικειωμένοι με την τεχνολογία: Το 100% αξιολόγησε τις γνώσεις του στο VR/AR από μέτριες έως εξαιρετικές.

Οι μαθητές είναι έτοιμοι, αλλά το πρόγραμμα σπουδών υστερεί

Όλοι

έχουν χρησιμοποιήσει VR/AR εκτός τάξης (κυρίως για παιχνίδια)

Κανένας

δεν έχει χρησιμοποιήσει XR στην τάξη του



Μαθησιακές προοπτικές

Πώς μαθαίνουν καλύτερα

- Παρακολουθώντας βίντεο / επιδείξεις
- Εκτελώντας πρακτικές εργασίες

Η αξία του XR

Κάνει τη μάθηση πιο διασκεδαστική και διαδραστική **100%**

Πρακτική εξάσκηση χωρίς τον φόβο δαπανηρών λαθών **100%**

Καλύτερη προετοιμασία για εργασία στον πραγματικό κόσμο **66.7%**

Ο δρόμος προς τα εμπρός

Τα κυριότερα αιτήματα:

- Η δυνατότητα πρόσβασης σε VR/AR από το σπίτι θα βοηθούσε περισσότερο.
- Όλοι διαθέτουν διαδίκτυο υψηλής ταχύτητας και smartphone με δυνατότητες AR

Εμπόδια: κόστος και χρόνος

- Ακριβός εξοπλισμός
- Ανεπαρκής χρόνος στο σχολικό πρόγραμμα

100%