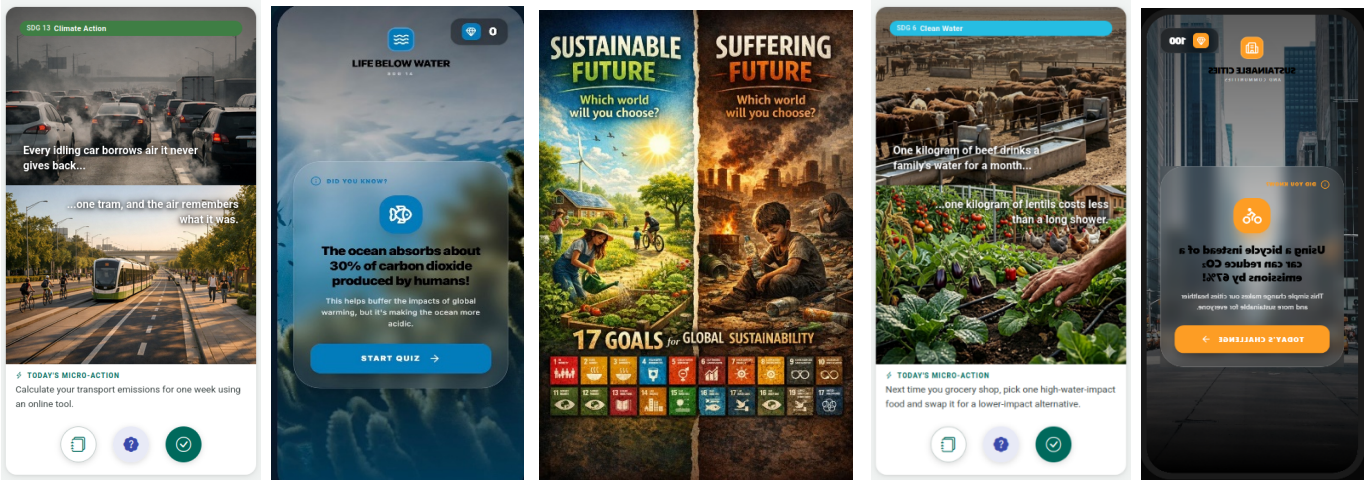


Από τη σύλληψη της ιδέας στον δοκιμασμένο εκπαιδευτικό σχεδιασμό

Οι απόψεις των φοιτητών διαμορφώνουν τα πρώτα εκπαιδευτικά εργαλεία του SMART-HEAD



Πιλοτικές ιδέες για εκπαιδευτικές κάρτες, οι οποίες αναπτύχθηκαν και δοκιμάστηκαν κατά την αρχική φάση του WP3.

Μεταξύ Δεκεμβρίου 2025 και Απριλίου 2026, η ερευνητική ομάδα ολοκλήρωσε την αρχική φάση ανάπτυξης των εκπαιδευτικών πόρων, η οποία περιλάμβανε τη δημιουργία ενός κοινού προφίλ φοιτητή, μιας δυναμικά εξελισσόμενης εκπαιδευτικής μεθοδολογίας, πιλοτικών εκπαιδευτικών καρτών και τεκμηριωμένων κατευθυντηρίων γραμμών για τον σχεδιασμό του εκπαιδευτικού υλικού.

10
πιλοτικοί εκπαιδευτικοί πόροι

134
συμμετέχοντες στην έρευνα

~110
αξιολογητές καρτών

ΔΥΟ ΜΕΛΕΤΕΣ, ΜΙΑ ΚΟΙΝΗ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Μια έρευνα αναγκών, στην οποία συμμετείχαν φοιτητές από τέσσερα πανεπιστήμια, διερεύνησε τις προσδοκίες τους από την εφαρμογή. Στη συνέχεια, μια διαδικασία αξιολόγησης σε πραγματικές συνθήκες δοκίμασε πέντε υποψήφιες εκδοχές εκπαιδευτικών καρτών ως προς την αναγνωσιμότητα, την οπτική ελκυστικότητα και τη σαφήνεια του περιεχομένου.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΣ ΤΟΠΟΣ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

<https://smart-head.eu/>

Οι απόψεις των φοιτητών

Οι δύο μελέτες μετατρέπουν τις απόψεις των φοιτητών σε σαφείς απαιτήσεις για την εφαρμογή του έργου SMART-HEAD, το εκπαιδευτικό του περιεχόμενο και την οπτική ταυτότητα των καθημερινών εκπαιδευτικών καρτών.

ΜΕΛΕΤΗ 1 · ΑΝΑΓΚΕΣ ΤΩΝ ΦΟΙΤΗΤΩΝ

134 συμμετέχοντες από τα τέσσερα συνεργαζόμενα πανεπιστήμια

- **77 φοιτητές** επέλεξαν την περιέργεια ως ισχυρότερο κίνητρο για να δοκιμάσουν την εφαρμογή, ενώ ακολούθησε η σύσταση από διδάσκοντα, με 62 επιλογές.
- **85 συμμετέχοντες** έδωσαν προτεραιότητα σε σύντομο εκπαιδευτικό περιεχόμενο, 80 σε καθημερινές προκλήσεις και 78 στην παρακολούθηση της προόδου.
- **Η δυνατότητα να βλέπουν την πρόοδό τους** (77) και η παροχή νέου περιεχομένου κάθε ημέρα (74) αποτέλεσαν τα ισχυρότερα κίνητρα για την επιστροφή των χρηστών στην εφαρμογή.
- **Επίπεδα**, ένα **σύστημα πόντων και σημάτων επιβράβευσης** (badges) προτιμήθηκαν έναντι της ατομικής ή ομαδικής κατάταξης.
- Το **λιτό και καθαρό ύφος** επικράτησε στις προτιμήσεις σχεδιασμού, ενώ 104 φοιτητές επιθυμούσαν η εφαρμογή να προσαρμόζει το περιεχόμενο ανάλογα με τα θέματα που τους ενδιαφέρουν.

ΜΕΛΕΤΗ 2 · HOW THE CARDS PERFORM

Πέντε υποψήφιες κάρτες αξιολογήθηκαν από περίπου 110 φοιτητές σε πραγματικές συνθήκες

- Η **Κάρτα 5**, με την πρόκληση για το ποδήλατο, συγκέντρωσε τις περισσότερες προτιμήσεις, με 27 από τις 101 ψήφους.
- **Παράλληλα, κατέγραψε** την υψηλότερη βαθμολογία ως προς την αναγνωσιμότητα και τη σαφήνεια (4,3/5), ενώ η βαθμολογία της για τον οπτικό σχεδιασμό ανήλθε σε 3,9/5.
- Η **Κάρτα 3** κατέλαβε τη δεύτερη θέση, με 26 ψήφους. Η αντιπαράθεση διαφορετικών πιθανών μελλοντικών εξελίξεων προσέδωσε έντονο συναισθηματικό αντίκτυπο, ωστόσο η έντονη παρουσία στοιχείων που σχετίζονται με ΤΝ περιορίσε την οπτική της ελκυστικότητα.
- **Οι φοιτητές επανειλημμένα επισήμαναν** την ανάγκη για μεγαλύτερο μέγεθος γραμματοσειράς, εντονότερη αντίθεση, πιο ρεαλιστικές ή συνδυαστικές εικόνες και περιορισμό της οπτικής υπερφόρτωσης.
- Η **περιέργεια, η ηρεμία και η κινητοποίηση** κυριάρχησαν στις απαντήσεις των φοιτητών, διαμορφώνοντας έναν κατάλληλο συναισθηματικό τόνο για την καθημερινή χρήση της εφαρμογής.

Κοινά συμπεράσματα από τις δύο μελέτες

ΣΥΝΤΟΜΗ ΜΑΘΗΣΗ ΜΕ ΑΦΕΤΗΡΙΑ ΤΗΝ ΠΕΡΙΕΡΓΙΑ

Μαθησιακές ενότητες δύο λεπτών, καθημερινές προκλήσεις και σύντομα, περιεκτικά μηνύματα.

ΛΙΤΟΣ ΚΑΙ ΕΥΑΝΑΓΝΩΣΤΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

Μεγαλύτερη γραμματοσειρά, υψηλή χρωματική αντίθεση, επαρκής κενός χώρος και ρεαλιστικές ή συνδυαστικές εικόνες.

ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ ΠΡΟΟΔΟΣ

Επίπεδα, πόντοι, διαδοχικές ημέρες συμμετοχής (streaks) και σήματα επιβράβευσης (badges), χωρίς κατάταξη των φοιτητών.

ΔΡΑΣΗ ΣΥΝΔΕΔΕΜΕΝΗ ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΟΤΗΤΑ

Σαφής σύνδεση με τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης (SDGs), μια πρακτική μικρή δράση και δυνατότητα περαιτέρω ενημέρωσης και μάθησης.

Η διαμορφωμένη μεθοδολογία

ΜΑΘΗΣΗ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΙΣ ΣΥΝΗΘΕΙΕΣ

Ένα μοντέλο micro-learning που βασίζεται στην αυτονομία, την αίσθηση επάρκειας και τη σύνδεση με τους άλλους.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΜΑΘΗΣΗΣ ΜΕ 365 ΚΑΡΤΕΣ

Καθημερινές κάρτες με επίκεντρο τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης (SDGs), περιεχόμενο προσαρμοσμένο σε διαφορετικά γνωστικά αντικείμενα και συνδεδεμένες μηνιαίες τράπεζες ερωτήσεων.

ΕΝΘΑΡΡΥΝΣΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Προσωπικοί πόντοι, διαδοχικές ημέρες συμμετοχής (streaks) και σήματα επιβράβευσης (badges), με ανθρώπινο έλεγχο του περιεχομένου που δημιουργείται από ΑΙ.

ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗ ΕΠΙΛΟΓΗ

Το έργο SMART-HEAD θα χρησιμοποιεί μια ευέλικτη οικογένεια καθαρών ψηφιακών καρτών σχεδιασμένων ειδικά για το λειτουργικό κάθε συσκευής. Κάθε κάρτα θα αναδεικνύει με σαφήνεια τον αντίστοιχο Στόχο Βιώσιμης Ανάπτυξης (SDG), θα επικεντρώνεται σε ένα άμεσο και σαφές μήνυμα και θα προσφέρει σταθερές επιλογές για περαιτέρω ενημέρωση, συμμετοχή στην πρόκληση ή μετάβαση σε ένα κουίζ.

Το επόμενο στάδιο

Οι αρχές που επικυρώθηκαν αποτελούν πλέον τη βάση για την ανάπτυξη του ψηφιακού οικοσυστήματος και τη δημιουργία 365 πολύγλωσσων μαθησιακών καρτών, μηνιαίων κουίζ και πρακτικών μικρών δράσεων. Η ανθρώπινη εποπτεία θα παραμείνει βασικό στοιχείο στη δημιουργία περιεχομένου με την υποστήριξη της TN, καθώς και στη συνεχή βελτίωση του εκπαιδευτικού υλικού.

ΕΠΙΣΚΕΦΤΕΙΤΕ ΤΗΝ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

smart-head.eu



**Co-funded by
the European Union**

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι θέσεις που εκφράζονται αποτελούν αποκλειστική ευθύνη των συγγραφέων και δεν αντανακλούν κατ' ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Κέντρου Ανάπτυξης Ανθρώπινου Δυναμικού (HRDC). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και το HRDC δεν φέρουν καμία ευθύνη για τις απόψεις και τις θέσεις που εκφράζονται.

