

CLAIM

Εργαστήρια δημιουργικότητας με βάση την τέχνη
- Μεθοδολογικό Εγχειρίδιο



E-craft

Επιχειρηματικότητα, Δημιουργικότητα και Τεχνες
για τη διδασκαλία του μέλλοντος

<https://e-craft-project.eu>

Agreement n. 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032480

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

E-craft

Επιχειρηματικότητα, Δημιουργικότητα και Τέχνες για τη διδασκαλία του μέλλοντος

Το έργο επικεντρώνεται στη δημιουργικότητα, στις πολύμορφες καλλιτεχνικές, οπτικές και πολιτιστικές εκφράσεις της, με σκοπό την καινοτομία στην παρεχόμενη στις χώρες-εταίρους διδασκαλία. Εισάγονται λύσεις μάθησης βασισμένες σε παιχνίδια, προκειμένου να αξιολογηθεί το δημιουργικό και επιχειρηματικό δυναμικό των μαθητών.

E-craft | Επιχειρηματικότητα, δημιουργικότητα και τέχνες για τη διδασκαλία του μέλλοντος.

Ειδικοί στόχοι

A. Η από μεθοδολογικής σκοπιάς ενσωμάτωση της καινοτομίας της εκπαιδευτικής προσφοράς των Ανθρωπιστικών και Καλλιτεχνικών Σχολών των χωρών-εταίρων στην εκπαιδευτική διαδικασία με την εισαγωγή λύσεων μάθησης βασισμένων σε παιχνίδια, ως προηγμένο εργαλείο επιλεκτικής και λεπτομερούς αξιολόγησης του δημιουργικού και επιχειρηματικού δυναμικού των μαθητών. Ενσωμάτωση και καινοτομία από άποψη περιεχομένου-διδασκτικής με την τοποθέτηση στο επίκεντρο του μαθησιακού προγράμματος διαδρομών και εργαστηρίων εμπνευσμένων από την τέχνη της ψηφιακής δημιουργικότητας και του πνεύματος πρωτοβουλίας και επιχειρηματικότητας για τη σύλληψη και την επικοινωνία νέων επιχειρηματικών ιδεών.

B. Ανάπτυξη της επιχειρηματικής νοοτροπίας και της ψηφιακής ωριμότητας των μαθητών στις τάξεις IV και V των Ανώτερων Δευτεροβάθμιων Ινστιτούτων IT, ES, PT και EL (17-19 ετών) για την αξιοποίηση της δημιουργικότητας και της χειροτεχνικής δεινότητας των νέων μέσω της υποστήριξης του πνεύματος πρωτοβουλίας και της θέλησής τους να δοκιμάζουν τον εαυτό τους χρησιμοποιώντας τεχνολογίες ψηφιακής επικοινωνίας 4.0, για να δώσουν σφρίγος, ελκυστικότητα, καινοτομία και πρωτοτυπία στα αντικείμενα που κατασκευάζουν και από επιχειρηματική άποψη.

Γ. Προώθηση της ψηφιακής ενσωμάτωσης στη μάθηση με την υιοθέτηση διαδραστικών και παιχνιδοποιημένων λύσεων κατάρτισης σύμφωνα με την εξέλιξη των τεχνολογιών και των γλωσσών πολυμέσων, αποσυνδεδεμένων από περιορισμούς τόπου και χρόνου, για την ενθάρρυνση έξυπνων διαδικασιών ηλεκτρονικής μάθησης.

Εταίροι

Istituto di Istruzione Superiore Caselli – Ιταλία | Leading partner
<https://istitutocaselli.edu.it/>

Istituto Tecnico Tecnologico Abate Zanetti – Ιταλία
<https://www.abatezanetti.it/>

Colegio Caude – Ισπανία
<https://colegiocaude.com/>

3ο Geniko Lykeio Neas Filadelfeias – Ελλάδα
<http://3lyk-n-filad.att.sch.gr/wordpress/>

Escola Artística e Profissional Arvore – Πορτογαλία
<https://www.arvore.pt/>

CONFORM – Ιταλία
<https://conform.it/en/>

Formación y Educacion Integral (FEI) – Ισπανία
<https://feiformacion.com/>

AKMI – Ελλάδα
<https://akmi-international.com/>

Modatex – Πορτογαλία
<https://www.modatex.pt/>

ASECOM – Ισπανία
<https://asecom.org/>

Kraken Lab – Ιταλία
<https://www.krakenlab.it/>

ΔΟΜΗ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟΥ

ΜΕΡΟΣ Α - ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑΣ

1. Πώς να διαβάσετε το εγχειρίδιο CLAIM
2. Τι είναι τα Εργαστήρια Δημιουργικότητας
3. Αρχές των Εργαστηρίων Δημιουργικότητας

ΜΕΡΟΣ Β - ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΕΣ ΚΑΙ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Μεθοδολογίες και εργαλεία που θα μπορούσαν να βοηθήσουν τον εκπαιδευτικό να δημιουργήσει το δικό του Εργαστήριο Δημιουργικότητας.

1. Μεθοδολογίες:
 - Μάθηση βασισμένη σε project
 - Μάθηση με βάση την εργασία
 - Βιωματική μάθηση
 - Ανεστραμμένη τάξη
 - Σχεδιαστική σκέψη
 - Συνεργατική μάθηση

2. Εργαλεία:
 - Canva
 - Google Drive
 - Adobe Ilustrator
 - Edpuzzle
 - Σοβαρό παιχνίδι
 - Λογισμικό γραφικών
 - Κουτί
 - Lince

ΜΕΡΟΣ Γ - ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ

1. Carodimonte - MUDI: Εκπαιδευτικό Μουσείο Κεραμικής και Πορσελάνης
2. FEI - Πρωτοβουλίες μάθησης σε Αστικά Περιβάλλοντα
3. Abate Zanetti - Φύση και σχήματα του γυαλιού
4. Colegio Caude - Elevator Pitch
5. 3ο Γενικό Λύκειο Νέας Φιλαδέλφειας "Μίλτος Κουντουράς" - Συνεργατική διαδραστική παρουσίαση

ΜΕΡΟΣ Δ - ΦΤΙΑΞΤΕ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑΣ

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

ΜΕΡΟΣ Α – ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑΣ

1. Πώς να διαβάσετε το εγχειρίδιο CLAIM

CLAIM - Το μεθοδολογικό εγχειρίδιο Creativity Labs Art-Inspired Methodological Manual επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να διεξάγουν εκπαιδευτικά εργαστήρια εμπνευσμένα από την τέχνη για την ανάπτυξη της δημιουργικότητας, της εφευρετικότητας, της επιχειρηματικότητας και της ψηφιακής επικοινωνίας των μαθητών. Το CLAIM εφαρμόζεται σε μια νέα, ενεργητική, συμμετοχική, εργαστηριακή, διδακτική προσέγγιση. Στο CLAIM, η τέχνη θεωρείται πηγή δημιουργικότητας και έμπνευσης για νέες επιχειρηματικές και επικοινωνιακές ιδέες.

Οι στόχοι του μεθοδολογικού εγχειριδίου CLAIM Creativity Labs Art-Inspired Methodological Manual είναι:

- Να μεταδώσει σε όλους τους εκπαιδευτικούς μια ενεργητική, συμμετοχική και εργαστηριακή διδακτική προσέγγιση.
- Να προωθήσει δεξιότητες, όπως η δημιουργικότητα, η επιχειρηματικότητα και η ψηφιακή επικοινωνία στους μαθητές.
- Να ενισχύσει τις μεθοδολογικές και τεχνικές/λειτουργικές γνώσεις πάνω στην παιδαγωγική καινοτομία με βάση το βιωματικό μοντέλο, που εφαρμόζεται στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας εμπνευσμένης από την τέχνη.
- Να βοηθήσει στον εντοπισμό και την υιοθέτηση των καταλληλότερων μεθοδολογικών λύσεων για τη διευκόλυνση της μάθησης των μαθητών.

Μέρος Α - Εργαστήριο Δημιουργικότητας

Μέρος Β - Μεθοδολογίες και Εργαλεία

Μέρος Γ - Καλές Πρακτικές

Μέρος Δ - Φτιάξτε το δικό σας Εργαστήριο Δημιουργικότητας

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το CLAIM στο σύνολό του ή απλώς να αναζητήσετε μια καλή πρακτική που ταιριάζει στο δικό σας πλαίσιο, καθώς το CLAIM σας προσφέρει μια προσαρμοσμένη πορεία που συμβάλλει στην ενίσχυση της δημιουργικότητας των μαθητών.



2. Τι είναι τα Εργαστήρια Δημιουργικότητας;

Τα Εργαστήρια Δημιουργικότητας έχουν τις ρίζες τους στις αρχές του κονστρουκτιβισμού, ιδιαίτερα σε αυτές που αφορούν τη δημιουργικότητα, τη δημιουργία και τη μάθηση. Είναι ένας χώρος όπου οι μαθητές θα εξερευνήσουν και θα επεκτείνουν τις δημιουργικές τους δεξιότητες και πρακτικές.

Το Εργαστήριο Δημιουργικότητας είναι ένας υβριδικός εκπαιδευτικός χώρος που συνδυάζει την τέχνη, τον πολιτισμό, την επιχειρηματικότητα και τις επικοινωνιακές δεξιότητες, ένας χώρος όπου οι εκπαιδευτικοί διεξάγουν εκπαιδευτικά εργαστήρια εμπνευσμένα από την τέχνη, αναπτύσσοντας τη δική τους δημιουργικότητα και εφευρετικότητα.

Σε ένα Εργαστήριο Δημιουργικότητας ο δάσκαλος είναι διευκολυντής της μάθησης:

- Καθοδηγεί όλη τη διαδικασία·
- Δημιουργεί σχέσεις με βάση τη διαπραγμάτευση·
- Ενεργοποιεί τη συμμετοχικότητα·
- Υποστηρίζει όπου χρειάζεται·
- Αναλαμβάνει δράση μόνο όταν είναι απαραίτητο.

Στο Εργαστήριο Δημιουργικότητας οι μαθητές:

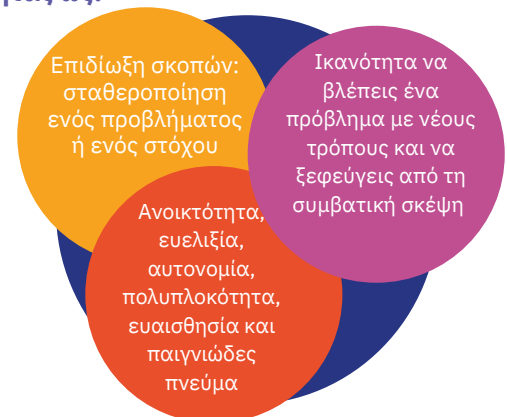
- Ξεπερνούν τον ρόλο του παρατηρητή αποκτώντας έναν πιο ενεργό ρόλο·
- Μαθαίνουν από την τέχνη της επιχειρηματικότητας·
- Αναπτύσσουν τη διαδικασία λήψης αποφάσεων, διαπραγματευόμενοι με συνομηλίκους και επιλέγοντας διαδρομές και υλικά·
- Αναλαμβάνουν ευθύνη για τη δημιουργία του σχεδίου εργασίας τους καταρτώντας το απαραίτητο χρονοδιάγραμμα, καθορίζοντας τους στόχους και εκτελώντας βήμα προς βήμα τα καθήκοντά τους.

Στο Εργαστήριο Δημιουργικότητας οι μαθητές θα πρέπει:

- **Να αντιλαμβάνονται** - Παρατηρούν τα πράγματα γύρω τους και χρησιμοποιούν όλες τις αισθήσεις·
- **Να επανεξετάζουν** - Κάνουν ερωτήσεις για να κατανοήσουν καλύτερα τα προβλήματα·
- **Να καλλιεργούν** - Μοιράζονται προβλήματα, ιδέες και είναι ανοιχτοί στους άλλους·
- **Να διαθέτουν χρόνο** - Δίνουν χρόνο για να επεξεργαστούν και να ενσωματώσουν διαφορετικές ιδέες,
- **Να πειραματίζονται** συνδυάζοντας εναλλακτικές ιδέες.

Το Εργαστήριο Δημιουργικότητας είναι ένας ανοιχτός χώρος, όπου εργάζεστε με την κοινότητά σας προσκαλώντας εμπειρογνώμονες/επαγγελματίες στην τάξη, για να εξερευνήσετε διαφορετικές μεθοδολογίες προσαρμοσμένες σε διαφορετικούς μαθητές.

Κατανόηση της δημιουργικότητας ως:



... ένα Εργαστήριο Δημιουργικότητας θα πρέπει να στοχεύει σε:

- τόνωση της ανοχής στην ασάφεια
- άνοιγμα στην εμπειρία
- ανεξαρτησία κρίσης
- περιέργεια
- αντισυμβατικές αξίες
- προτίμηση στην πρόκληση και την πολυπλοκότητα
- αυτοπεποίθηση
- ανάληψη κινδύνου
- εσωτερικά κίνητρα
- παθιασμένη συμμετοχή στα καθήκοντα.

Το Εργαστήριο Δημιουργικότητας προωθεί την αποκλίνουσα σκέψη δουλεύοντας με εναλλακτικές λύσεις. Όταν ο μαθητής βρίσκει το πάθος και το ενδιαφέρον του, δημιουργείται μια εσωτερική επιθυμία να κάνει κάτι και με αυτόν τον τρόπο ένα εσωτερικό κίνητρο γίνεται ο κύριος ενισχυτής της δέσμευσης.

3. Αρχές Εργαστηρίων Δημιουργικότητας

- Συμμετοχικό, μαθησιακό περιβάλλον·
- Κατανόηση του ρόλου του δασκάλου ως διευκολυντή·
- Όλοι οι μαθητές είναι εμπλεκόμενοι,
- Ταυτόχρονη συμμετοχή εμπειρογνομόνων και επαγγελματιών στην τάξη.

3.1 Περιβάλλον Εργαστηρίου Δημιουργικότητας

- Κυριαρχία ενός ευέλικτου, ανοικτού και αυτοσχεδιαστικού περιβάλλοντος·
- Χρησιμοποίηση υλικών/εργαλείων που δεν είναι διδακτικά: υφάσματα ή αντικείμενα από τον αθλητισμό, τη μουσική, τη μόδα, το στρατό κ.λπ.·
- Τα λάθη πρέπει να αποτελούν μέρος του μαθησιακού περιβάλλοντος·
- Εμπλοκή των μαθητών σε βιωματικές, μαθησιακές εμπειρίες, που υποστηρίζουν και ενισχύουν το ακαδημαϊκό περιεχόμενο·
- Οι μαθητές έχουν το δικαίωμα να αποτύχουν·
- Κατά τη διάρκεια της βιωματικής μάθησης, οι μαθητές συνδέονται με προβλήματα του πραγματικού κόσμου·
- Προσκαλέστε νέες και διαφορετικές ομάδες ομιλητών.

Ενίσχυση της δημιουργικότητας

1. Καθορίστε τον σκοπό/πρόβλημα/στόχο:

- Η δημιουργικότητα είναι πολύτιμη μόνο στην υπηρεσία κάποιου στόχου· αν ψάχνετε για δημιουργικές λύσεις, είναι σημαντικό να ορίζετε κάποιο πλαίσιο·

2. Μάθετε τους κανόνες πριν ξεκινήσετε να τους παραβιάζετε:

- Η δημιουργικότητα απαιτεί σκόπιμη εξάσκηση και χρόνο·
- Εργαστείτε πάνω στις αδυναμίες·
- Αναζητήστε ανατροφοδότηση και συνεχή βελτίωση·
- Εργαστείτε για μια βαθιά γνώση του θέματος.

3. Cross-Domains:

- Η βαθιά γνώση ενός συγκεκριμένου πεδίου είναι σημαντική αλλά δεν αρκεί·
- Η επαναστατική καινοτομία συμβαίνει όταν οι ιδέες προέρχονται από περισσότερους από έναν τομείς·
- Δώστε έμφαση στις διαλειτουργικές ομάδες·
- Διευρύνετε την αναζήτησή σας·
- Δώστε ελευθερία στη δημιουργία διαφορετικών συνδυασμών.

4. Αντοχή

- Η δημιουργικότητα δεν είναι κάτι που έρχεται εύκολα, όσο περισσότερο δουλεύετε τόσο καλύτερο γίνεται το έργο σας.

3.2 Ο δάσκαλος ως διευκολυντής της μάθησης

Ο δάσκαλος θα είναι ο σχεδιαστής των κοινωνικοπολιτισμικών συνθηκών που επιτρέπουν τη συμμόρφωση με τους εκπαιδευτικούς στόχους. Ο δάσκαλος νοείται ως οδηγός, ο οποίος παρατηρεί, ακούει και μιλάει στους μαθητές του για το τι σκέφτονται. Ο δάσκαλος εμπλέκει τους μαθητές του με ένα χαμόγελο, ένα γέλιο και μια συζήτηση.

1. Ενθαρρύνει τους μαθητές να σκέφτονται κριτικά και να κατανοούν πώς λειτουργεί η μαθησιακή διαδικασία·
2. Είναι υπεύθυνος για τον καθορισμό της ημερήσιας διάταξης, την καθοδήγηση και τη διαχείριση της συναισθηματικής κουλτούρας·
3. Υποστηρίζει κάθε μαθητή, ώστε να μπορεί να κάνει το καλύτερο δυνατό·
4. Ενθαρρύνει την πλήρη συμμετοχή προωθώντας την αμοιβαία κατανόηση και καλλιεργώντας την κοινή ευθύνη·
5. Δείχνει γνήσιο ενδιαφέρον και προθυμία να ασχοληθεί με το θέμα·
6. Εξετάζει και συζητάει διαφορετικές διδακτικές προσεγγίσεις·
7. Φαντάζεται και επινοεί νέους τρόπους προσέγγισης των θεμάτων κατάρτισης·
8. Προσαρμόζει τις οδηγίες και τις εμπειρίες·
9. Χρησιμοποιεί συγκεκριμένες και σαφείς οδηγίες·
10. Κατευθύνει τους μαθητές στη χρήση πόρων·
11. Προσαρμόζει το περιεχόμενο του CLAIM·
12. Κάνει ερωτήσεις ανοικτού τύπου που ωθούν τους μαθητές να προβληματιστούν σχετικά με τις πληροφορίες που έχουν.

Ανοικτού τύπου ερωτήσεις:

- Πάνω σε τι εργάζεσαι αυτή την στιγμή; Πώς πηγαίνει;
- Αυτό φαίνεται πολύ καλό. Τι σκοπεύεις να κάνεις μετά;
- Γιατί νομίζεις ότι συνέβη αυτό;
- Για τι είδους πράγματα κρατούσες σημειώσεις;
- Έχεις σκεφτεί πώς θα γράψεις αυτό το έργο/πείραμα;
- Ήταν τα αποτελέσματα αναμενόμενα ή απροσδόκητα; Γιατί;
- Άλλοι άνθρωποι έχουν πει το τάδε. Συμφωνείτε;
- Πώς νομίζετε ότι αυτό ταιριάζει με το υπόλοιπο μάθημα;
- Είστε ευχαριστημένοι με το αποτέλεσμα;
- Τι μπορείτε να κάνετε για να βελτιωθείτε την επόμενη φορά; Τι μάθατε για μια μελλοντική περίπτωση;
- Ποιος ή τι θα μπορούσε να σας βοηθήσει στη μαθησιακή σας διαδικασία; Μπορείτε να προσπαθήσετε περισσότερο ή να δοκιμάσετε μια διαφορετική προσέγγιση;

Συμβουλές για δασκάλους



Εισαγωγική φράση:

ένα προσωπικό ανέκδοτο που συνδέεται με το θέμα, μια δοκιμασία μυαλού ή μια ερώτηση πρόκλησης, ένα ιστορικό παράδειγμα ή μία πηγή πολυμέσων.



Εφαρμόστε ομαδική εργασία/συνεργασία.

Χρησιμοποιήστε την κρίση και τη γνώση σας για το ποιοι εργάζονται καλά μαζί όταν σχηματίζετε ομάδες εργασίας.



Δώστε έμφαση στην ανακάλυψη και τη διερεύνηση. Αφήστε τα παιδιά να ανακαλύψουν μόνα τους τη μάθηση και να ακολουθήσουν τις κατευθύνσεις της έρευνας που τα ενδιαφέρουν.



Μοιραστείτε καθήκοντα, υποχρεώσεις και ευθύνες:

προτείνετε στους μαθητές να διερευνήσουν μια πηγή ενώ εσείς εξετάζετε μία άλλη. Ομαδοποιήστε και διαμοιράστε τα ευρήματα. Αναζητήστε και επιλέξτε πληροφορίες. Αναρωτηθείτε "τι θα γινόταν αν".



Ενθαρρύνετε τους μαθητές να παρουσιάσουν και να μοιράζονται τακτικά τις εργασίες τους.

Δώστε τους τακτικά την ευκαιρία να μοιραστούν τις σκέψεις τους και να επιδείξουν τη γνώση τους μπροστά στους συμμαθητές τους.



Αφήστε χρόνο να σκεφτείτε. Αυτό οδηγεί σε πιο μελετημένες απαντήσεις και κάνει τη συζήτηση προσιτή σε όσους δεν έχουν μια άμεση απάντηση.



Ασχοληθείτε με τα ενδιαφέροντα των μαθητών σας.



Συνδέστε τη μάθηση με την πραγματικό κόσμο.

"Πότε θα το χρησιμοποιήσω αυτό;"



Σπάστε τη δραστηριότητα σε μικρά κομμάτια,

αποσαφηνίστε τις οδηγίες ή αλλάξτε σε μια πιο μαθητοκεντρική δραστηριότητα για μεγαλύτερη εμπλοκή. Προσαρμόστε, εντοπίστε και λάβετε υπόψη τους χαρακτήρες των μαθητών.



Ανακινείστε τα πράγματα με νέες και πρωτότυπες δραστηριότητες ανά διαστήματα.



Ενθαρρύνετε τους μαθητές να γράφουν στα τετράδιά τους.



Οργανώστε τα μαθησιακά σενάρια: **χρήση μικτών μέσων:** βίντεο, ήχου και ψηφιακών πόρων.



Ενθαρρύνετε τον φιλικό ανταγωνισμό

χρησιμοποιώντας παιχνίδια μέσα στην τάξη, κουίζ ή προγράμματα παιχνιδιοποιημένης μάθησης. Μετατρέψτε τις δραστηριότητες σε παιχνίδια, συμπεριλαμβάνοντας επίπεδα δυσκολίας, ανταμοιβές και ανταγωνιστικά στοιχεία.



Συμπληρώστε τον "νεκρό χρόνο" ζητώντας τους να **προβληματιστούν** σχετικά με κάτι, να **συζητήσουν** με έναν συμμαθητή τους και στη συνέχεια να **μοιραστούν** τη συζήτηση με τους άλλους.



Πρωθήστε την αξιολόγηση των ενδιάμεσων και των τελικών αποτελεσμάτων.

Βάλτε τους μαθητές σας να κινηθούν.

Δοκιμάστε:



να ζητήσετε από τους μαθητές να έρθουν μπροστά και να συμμετέχουν στον καταϊγισμό ιδεών.



να βάλτε τους μαθητές να χωριστούν σε ομάδες ή να τοποθετηθούν σε διαφορετικές περιοχές της αίθουσας.

να βάλτε τους μαθητές να εναλλάσσονται σε διάφορους σταθμούς εργασίας στην αίθουσα.



να πάρετε θέση: βάλτε τους μαθητές να μετακινηθούν σε μια συγκεκριμένη περιοχή της αίθουσας για να δείξουν τις σκέψεις τους για ένα θέμα.



Ενεργητική ακρόαση

- Επικεντρωθείτε στην πραγματοποίηση καλών συζητήσεων και όχι στην εξεύρεση λύσεων.
- Προσπαθήστε να μην λύσετε το πρόβλημα πρόωρα.
- Χρησιμοποιήστε το "εγώ", σύντομες προτάσεις και ζητήστε από τον ακροατή να σας παραφράσει.
- Κοιτάξτε προς τον ομιλητή και επικοινωνήστε με τα μάτια.
- Μην διακόπτετε.

Διαχείριση της αρνητικότητας

- Αναζητήστε σημάδια αρνητικότητας και χαμηλών επιπέδων δέσμευσης: παράπονα, απελπισία, αβεβαιότητα και αισθήματα απογοήτευσης ή εχθρότητας.
- Κάντε τη συζήτηση: προσπαθήστε να καταλάβετε τι είναι λάθος, τι συμβαίνει κάτω από την επιφάνεια.
- Δώστε φωνή στους απογοητευμένους ή αγχωμένους, θα νιώσουν καλύτερα αν κάποιος συμφωνεί μαζί τους.
- Φέρτε συγκεκριμένες συμπεριφορές στη συζήτηση- βοηθήστε τους να κατανοήσουν τον άμεσο αντίκτυπο των πράξεών τους.
- Αφήστε χρόνο για να απαντήσετε. Επικοινωνήστε με σεβασμό.
- Βοηθήστε τους να επεξεργαστούν τα συναισθήματά τους: ακούστε και προσπαθήστε να καταλάβετε.
- Τα κουτσομπολιά δεν είναι παραγωγικά.
- Δημιουργήστε ένα σχέδιο για να μετακινηθείτε προς μια πιο θετική στάση.
- Χρησιμοποιήστε χιούμορ.

3.3 Εμπλοκή Μαθητών

Οι μαθητές διαμορφώνουν τις δικές τους σκέψεις μέσα από την αυτοεξερεύνηση και τον διάλογο. Οι εμπλεκόμενοι μαθητές είναι πιο συγκεντρωμένοι, αναπτύσσουν ισχυρότερες δεξιότητες κριτικής σκέψης και συνδέονται αυθεντικά με τη μάθησή τους.

Πρώθηση της εμπλοκής των μαθητών

- Ξεκινήστε από αυτά που οι μαθητές ήδη γνωρίζουν·
- Δημιουργήστε σχέσεις μεταξύ της ζωής ή των ενδιαφερόντων τους και των θεμάτων του προτεινόμενου μαθήματος·
- Εμπλέξτε τους μαθητές ενεργά σε όλες τις δραστηριότητες, αφήστε τους χώρο να εκφραστούν·
- Οι εκπαιδευόμενοι δεν μπορούν να είναι πάντα διανοητικά διαθέσιμοι για να ασχοληθούν·
- Ενθαρρύνετε τους να κάνουν ερωτήσεις.

Οι μαθητές διαφέρουν σε:

1. Περιέργεια
2. Ανοιχτό μυαλό
3. Ενδιαφέρον και κίνητρα
4. Συμμετοχή
5. Εστίαση
6. Αυτοεκτίμηση

Ενισχύστε μια νοοτροπία ανάπτυξης στους μαθητές σας

- Μπορούν πάντα να βελτιώνουν τις δεξιότητές τους καταβάλλοντας τις απαραίτητες προσπάθειες·
- Μπορούν να επιτύχουν τα πάντα με κίνητρα και αφοσίωση·
- Θα πρέπει να αναζητούν και να δέχονται προκλήσεις για να βελτιώνουν τις επιδόσεις και τις δεξιότητές τους·
- Ένα κακό αποτέλεσμα αποτελεί ευκαιρία μάθησης για να τα πάνε καλύτερα την επόμενη φορά·
- Αναπτυξη της αυτονομίας·
- Πρέπει να είναι επίμονοι και να προσπαθούν να βελτιώνονται καθημερινά.

ΜΕΡΟΣ Β - ΣΥΛΛΟΓΗ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΩΝ

Ορισμός των εκπαιδευτικών μεθοδολογιών:
Εκπαιδευτικές μεθοδολογίες: Οι εκπαιδευτικές μεθοδολογίες αναφέρονται στους διάφορους τρόπους με τους οποίους οι εκπαιδευτικοί σχεδιάζουν, παρέχουν και αξιολογούν τις μαθησιακές εμπειρίες των μαθητών τους. Αυτό περιλαμβάνει τις θεωρίες, τις αρχές και τις στρατηγικές που καθοδηγούν τη διαδικασία διδασκαλίας και μάθησης. Παραδείγματα εκπαιδευτικών μεθοδολογιών περιλαμβάνουν τη μάθηση με βάση το έργο, τη μάθηση με βάση την εργασία, τη βιωματική μάθηση, την ανεστραμμένη τάξη, τη σχεδιαστική σκέψη και τη συνεργατική μάθηση.

ΜΑΘΗΣΗ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟ ΕΡΓΟ

ΜΑΘΗΣΗ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΗΝ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΒΙΩΜΑΤΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ

ΑΝΕΣΤΡΑΜΜΕΝΗ ΤΑΞΗ

ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗ ΣΚΕΨΗ

ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ

| ΜΑΘΗΣΗ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟ ΕΡΓΟ | |
|------------------------|--|
| Στοιχείο | Καθοδηγητικές ερωτήσεις |
| Ορισμός | Η μάθηση με βάση το έργο (Project-Based Learning, PBL) είναι μια μεθοδολογία διδασκαλίας και μάθησης που εμπλέκει τους μαθητές σε ένα έργο που επικεντρώνεται σε ένα θέμα, πρόβλημα ή ερώτηση για μια εκτεταμένη περίοδο με αποκορύφωμα ένα τελικό προϊόν. |
| Στόχοι | <ul style="list-style-type: none"> -Προσδιορισμός και καθορισμός προβλημάτων, ερωτήσεων και θεμάτων προς διερεύνηση. -Δεξιότητες έρευνας και στρατηγικές ανάλυσης πληροφοριών. -Εφαρμογή στην κριτική σκέψη και στις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων. -Αποτελεσματική συνεργασία με τους συναδέλφους σας. -Ανάπτυξη επικοινωνιακών δεξιοτήτων, τόσο προφορικών όσο και γραπτών. -Ανάπτυξη της δημιουργικότητας και της καινοτομίας. -Βελτίωση της διαχείρισης του χρόνου και της αυτοαξιολόγησης. |
| Διδακτική προσέγγιση | Με τη δημιουργία αυθεντικών και ουσιαστικών μαθησιακών εμπειριών για τους μαθητές, τα έργα χρησιμοποιούνται ως η κεντρική μονάδα διδασκαλίας και μάθησης, όπου ο κύριος στόχος είναι η ενθάρρυνση της εμπλοκής των μαθητών. |
| Μαθησιακά αποτελέσματα | Πρώθηση της ανάπτυξης της κριτικής σκέψης, της επίλυσης προβλημάτων, της συνεργασίας, των επικοινωνιακών δεξιοτήτων, της δημιουργικότητας, της οργάνωσης και της αυτονομίας. |
| Αξιολόγηση | Για τη μεθοδολογία αυτή δεν μπορεί να καθοριστεί ένα συγκεκριμένο μοντέλο αξιολόγησης, δεδομένου ότι ο αριθμός των έργων που μπορούν να υλοποιηθούν είναι τεράστιος. Θα δημιουργηθεί μια κατηγορία ανάλογα με τα χαρακτηριστικά του έργου, ώστε να επιτευχθεί η αντικειμενικότερη δυνατή αξιολόγηση ακολουθώντας τα εξής στοιχεία: δημιουργικότητα, επικοινωνία, έρευνα, συνεργασία, γνώση, οργάνωση, ποιότητα και αντίκτυπος. |
| Οφέλη | <ul style="list-style-type: none"> -Ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, της επίλυσης προβλημάτων, της συνεργασίας, της επικοινωνίας και της δημιουργικότητας. -Πρώθηση της εμπλοκής των μαθητών καθιστώντας τη μάθηση πιο συναφή και ουσιαστική. -Βελτίωση της διατήρησης των γνώσεων. -Αύξηση των κινήτρων δίνοντάς τους έναν σκοπό και παρέχοντας ευκαιρίες να κάνουν επιλογές και να αναλαμβάνουν την ευθύνη της εργασίας τους. |
| Πιθανά εμπόδια | <ul style="list-style-type: none"> -Έλλειψη χρόνου: Η PBL μπορεί να είναι χρονοβόρα και είναι δύσκολο να χωρέσει ένα έργο σε ένα σφιχτό πρόγραμμα σπουδών. -Έλλειψη πόρων: Τα έργα μπορεί να απαιτούν πόρους που δεν είναι διαθέσιμοι στην τάξη, όπως υλικά ή εξοπλισμός. -Ομαδική δυναμική: Τα συνεργατικά έργα μπορεί να είναι δύσκολα εάν τα μέλη της ομάδας δεν συνεργάζονται καλά μεταξύ τους ή εάν υπάρχει έλλειψη συνεργασίας ή επικοινωνίας. |
| Πηγές | <p>Edutoria: Project-Based Learning: Edutoria Ινστιτούτο Buck για την Εκπαίδευση: Buck: Τι είναι η μάθηση με βάση το έργο;; PBL Δίκτυο Νέας Τεχνολογίας: Project-Based Learning: Δίκτυο Νέας Τεχνολογίας</p> |

| | |
|--|---|
| Παραδείγματα /Μελέτες περίπτωσης | <ul style="list-style-type: none">-Βιολογία: Ερευνήστε ένα τοπικό οικοσύστημα και δημιουργήστε έναν οδηγό πεδίου για να τον χρησιμοποιήσουν οι άλλοι.-Ιστορία: Έρευνα για ένα σημαντικό γεγονός στην κοινότητά σας και δημιουργία ενός ντοκιμαντέρ που θα μοιραστείτε με την τάξη.-Λογοτεχνία: Επιλέξτε ένα βιβλίο για να διαβάσετε και αναλύστε τα θέματα και τους συμβολισμούς του. Στη συνέχεια μπορείτε να δημιουργήσετε μια οπτική αναπαράσταση του βιβλίου με τη μορφή τοιχογραφίας ή κολάζ.-Μαθηματικά: Έρευνα και ανάλυση του κόστους ζωής σε διάφορες πόλεις και δημιουργία προϋπολογισμού για μια υποθετική μετακόμιση.-Τέχνες: Ερευνήστε ένα συγκεκριμένο καλλιτεχνικό ρεύμα και δημιουργήστε ένα έργο τέχνης σε αυτό το στυλ.-Κοινωνικές σπουδές: Έρευνα για ένα επίκαιρο γεγονός και δημιουργία εφημερίδας.-Φυσική: Έρευνα ενός συγκεκριμένου φυσικού νόμου και δημιουργία μιας επίδειξης για την εξήγησή του.-Μουσική: Ερευνήστε ένα συγκεκριμένο είδος μουσικής και δημιουργήστε μια λίστα αναπαραγωγής με σχόλια που εξηγούν την ιστορία και τη σημασία κάθε τραγουδιού.-Ξένη γλώσσα: Έρευνα για έναν συγκεκριμένο πολιτισμό και δημιουργία μιας παρουσίασης πολυμέσων που θα μοιραστούν με την τάξη.-Επιχειρήσεις: Ερευνήστε μια τοπική μικρή επιχείρηση και δημιουργήστε ένα σχέδιο μάρκετινγκ για την προώθησή της. |
|--|---|

| ΜΑΘΗΣΗ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΗΝ ΕΡΓΑΣΙΑ | |
|-----------------------------------|---|
| Στοιχείο | Καθοδηγητικές ερωτήσεις |
| Ορισμός | Η μάθηση με βάση την εργασία είναι μια εκπαιδευτική στρατηγική που παρέχει στους σπουδαστές πραγματικές εργασιακές εμπειρίες όπου μπορούν να εφαρμόσουν ακαδημαϊκές και τεχνικές δεξιότητες και να αναπτύξουν την απασχολησιμότητά τους. |
| Στόχοι | <ul style="list-style-type: none"> -Φέρτε τους μαθητές πιο κοντά στην πραγματική επαγγελματική ζωή. -Να βιώσουν το επάγγελμα που σπουδάζουν σε μια πραγματική επιχείρηση ή εμπειρία. -Ευαισθητοποίηση των μαθητών για πιθανές σταδιοδρομίες. -Διευκόλυνση της εξερεύνησης των μαθητών για ευκαιρίες σταδιοδρομίας. |
| Διδακτική προσέγγιση | Μια διδακτική στρατηγική που ενισχύει τη μάθηση στην τάξη συνδέοντάς την με τον χώρο εργασίας. |
| Μαθησιακά αποτελέσματα | Η μάθηση με βάση την εργασία υποστηρίζει την ανάπτυξη τόσο των τεχνικών δεξιοτήτων που σχετίζονται με τον κλάδο όσο και των επαγγελματικών δεξιοτήτων - όπως η επικοινωνία, η ομαδική εργασία και οι ικανότητες επίλυσης προβλημάτων- που εκτιμώνται από όλους σχεδόν τους εργοδότες. |
| Αξιολόγηση | Από τη μία πλευρά, η πρόκληση είναι να δείξουμε στο μαθητή πώς είναι πραγματικά αυτό που μαθαίνει θεωρητικά. Υπάρχει μεγάλη διαφορά μεταξύ αυτού που μελετάται και αυτού που εφαρμόζεται στην πράξη και μπορούν να δουν αν τους αρέσει και αν είναι αυτό που περίμεναν. Από την άλλη πλευρά, η ικανότητα του μαθητή να λειτουργεί σε ένα πραγματικό και επαγγελματικό περιβάλλον. Π.χ. οι σπουδαστές ενός μαθήματος πατρών και μόδας να πάνε σε μια εταιρεία, όπου μπορούσαν να δουν όλη τη διαδικασία του ενδύματος. |
| Οφέλη | <p>Βοηθά τα άτομα να κατανοήσουν καλύτερα την κουλτούρα και τις προσδοκίες στον εργασιακό χώρο και να αποκτήσουν καλές εργασιακές συνήθειες. Τα αποτελέσματα της κατάρτισης στην αυτοπεποίθηση, την αυτοαποτελεσματικότητα και τα κίνητρα των εκπαιδευομένων είναι καλά τεκμηριωμένα. Έχει επίσης αποδειχθεί ότι αναπτύσσει τη συνειδητοποίηση της σταδιοδρομίας και τις δεξιότητες διαχείρισης.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Οδηγεί σε υψηλότερη δέσμευση. -Βελτιώνει τις δεξιότητες συνεργασίας. -Δημιουργεί αυτοπεποίθηση. -Πρωθει την υψηλότερη διατήρηση της μάθησης. -Κάνει τη μάθηση πιο διασκεδαστική και συναρπαστική. -Αυξάνει τα κίνητρα μάθησης των μαθητών. -Αυξάνει τη δημιουργικότητα και την καινοτομία. -Βελτιώνει την κριτική σκέψη και τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων. |
| Πιθανά εμπόδια | Ένα μειονέκτημα είναι ότι ορισμένοι οργανισμοί δεν διαθέτουν στρατηγικές που να διέπουν τα καθήκοντα και τις ευθύνες που πρέπει να ανατίθενται στους εκπαιδευόμενους κατά τη διάρκεια της πρωτοβουλίας μάθησης με βάση την εργασία. |
| Πηγές | <u>Μάθηση με βάση την εργασία: οφέλη και εμπόδια</u> - ETF - europa.eu https://www.etf.europa.eu/sites/default/files/m/576199725ED683BBC1257BE8005D-CF99_Work-based%20learning_Literature%20review.pdf |
| Παραδείγματα / Μελέτες περίπτωσης | |

| ΒΙΩΜΑΤΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ | |
|------------------------|--|
| Στοιχείο | Καθοδηγητικές ερωτήσεις |
| Ορισμός | <p>Η μάθηση αρχίζει με την πρακτική ξεκινώντας από μια πραγματική εμπειρία. Οι μαθητές μαθαίνουν επεξεργαζόμενοι κάποιες πραγματικές εμπειρίες, από τις οποίες διδάσκονται δεξιότητες που μπορούν να εφαρμόσουν σε μελλοντικές εμπειρίες. Αυτή η μαθησιακή διαδικασία, η οποία αποτελεί τη βάση της βιωματικής διδασκαλίας, είναι η ανάπτυξη εκείνων των δεξιοτήτων που δεν αποκτώνται μέσω της μελέτης και της τεχνικής. Οι μαθητές μαθαίνουν να μοιράζονται εμπειρίες. Η "μάθηση μέσω της πράξης" είναι η βασική αρχή.</p> |
| Στόχοι | <p>Η βιωματική μάθηση είναι ικανή να διευκολύνει τη μάθηση, επειδή στηρίζει την προσέγγισή της όχι τόσο στο περιεχόμενο όσο στη συμμετοχή του ατόμου, μέσω των εμπειριών και των δεξιοτήτων του.</p> |
| Διδακτική προσέγγιση | <p>Η βιωματική μεθοδολογία παρέχει μια προσέγγιση εργαστηριακής διδασκαλίας στην οποία όλα και όλοι παίζουν κεντρικό ρόλο:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Το μαθησιακό περιβάλλον που πρέπει να είναι εξοπλισμένο με όλα τα χρήσιμα εργαλεία, συμπεριλαμβανομένων των αναλογικών και τεχνολογικών. 2. Ο δάσκαλος γίνεται αντιληπτός ως ένας πραγματικός οδηγός, ένας "διευκολυντής" που βοηθά την ομάδα να καθορίσει τους βασικούς κανόνες και τους κοινούς στόχους τόσο της ατομικής όσο και της συλλογικής μάθησης. Ο δάσκαλος ορίζει τι πρέπει ή δεν πρέπει να κάνουν οι μαθητές, τι είναι ρεαλιστικό και τι όχι. 3. Οι μαθητές πρέπει να είναι σε θέση να αναγνωρίζουν τους εαυτούς τους ως τους κύριους συντελεστές αυτής της μαθησιακής διαδικασίας. Μπορούν να το κάνουν αυτό απλά "ζώντας την εμπειρία". Θα πρέπει να αποτύχουν για να μάθουν. Η αποτυχία είναι μέρος της διαδικασίας. |
| Μαθησιακά αποτελέσματα | <ol style="list-style-type: none"> 1. Επιτρέψτε στους μαθητές να αντιμετωπίσουν καταστάσεις αβεβαιότητας· με αυτόν τον τρόπο μπορούν να αναπτύξουν προσαρμοστικές συμπεριφορές και να βελτιώσουν, ταυτόχρονα, την ικανότητά τους να διαχειρίζονται τα συναισθήματά τους σε στιγμές μεγαλύτερου ψυχολογικού στρες. 2. Αναπτύξτε δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων μέσω της δημιουργικότητας. 3. Απόκτηση αυτογνωσίας μέσω της αυτοπαρατήρησης και της ετεροπαρατήρησης, προκειμένου να επαναπροσδιοριστούν τυχόν ανεπαρκείς στάσεις και να ενισχυθούν οι εποικοδομητικές συμπεριφορές. |

| | |
|-----------------------------------|---|
| Αξιολόγηση | <p>Η πρόκληση είναι να "εμπλακείτε": κάθε μαθητής, στην πραγματικότητα, καλείται να προβληματιστεί σχετικά με τις δικές του δυνατότητες βελτίωσης και ξεκινά έναν νέο κύκλο μάθησης με βάση την εμπειρία.</p> <p>Πλαίσιο: Μουράνο</p> <p>Πρόκληση: σύγχρονη επανερμηνεία του κλασικού βενετσιάνικου πολυέλαιου "Rezzonico"</p> <p>Χρονική περίοδος: 2022 - Απρίλιος 2023</p> <p>Η τάξη χωρίζεται σε τρεις διαφορετικές ομάδες- κάθε ομάδα προτείνει τη δική της ιδέα για την αλλαγή που επανεξετάζεται σε γραφικό κλειδί.</p> <p>Κάθε ομάδα κατασκεύασε ένα πρωτότυπο, ανταποκρινόμενη στις τρεις διαφορετικές προτάσεις.</p> <p>Ο δάσκαλος του γυαλιού ενθαρρύνει τους σπουδαστές ώστε ο καθένας να εκφράσει το μέγιστο των ικανοτήτων, της φαντασίας και της δημιουργικότητάς του, χωρίς να παρεμβαίνει ούτε κατά τη διαδικασία της σύλληψης ούτε κατά την υλοποίηση.</p> <p>Κατά την στιγμή της εγκατάστασης αρχίζουν τα προβλήματα. Οι μαθητές δεν υπολόγισαν την πολυπλοκότητα της δομής και αποκαλύπτονται όλα τα προβλήματα των πρωτοτύπων. Σε αυτό το σημείο οι μαθητές πρέπει να ξανασκεφτούν και να ξαναδουλέψουν τα σχέδια, να επέμβουν στα λάθη που έγιναν για να τα διορθώσουν και να δημιουργήσουν νέα πρωτότυπα. Πάντα χωρίς την παρέμβαση του δασκάλου, ο οποίος, ωστόσο, τους παρακολουθεί και τους βοηθά από την αρχή έως το τέλος του έργου παρακινώντας τους σε συνεχή προβληματισμό για κάθε κρίσιμο ζήτημα. Στο τέλος, δημιούργησαν μια νέα εγκατάσταση.</p> <p>Η εμπειρία, με αυτόν τον τρόπο, γίνεται εξαιρετικά ενδιαφέρουσα και συναρπαστική για τους μαθητές, οι οποίοι, νιώθοντας άμεσα εμπλεκόμενοι στη διαδικασία κατασκευής του πολυελαίου δείχνουν προσεκτικοί, σκεπτόμενοι, με κίνητρα και αποφασιστικότητα.</p> |
| Οφέλη | <p>Δυνατότητα μάθησης μέσω γνωστικών, αισθητηριακών και συναισθηματικών δραστηριοτήτων που βλέπουν τη συμμετοχή του μαθητή σε κάθε φάση της διαδικασίας μέσω:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Πρακτικής 2. Αντανάκλασης 3. Μετασχηματισμού 4. Εννοιολόγησης 5. Πειραματισμού 6. Αιτιολόγησης 7. Πίεσης για αλλαγή 8. Προσωπικής ανάπτυξης σε πραγματικό πλαίσιο. |
| Πιθανά εμπόδια | <p>Ο φόβος ότι δεν είναι έτοιμοι να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις του καθηγητή είναι σίγουρα το κύριο εμπόδιο που αντιμετωπίζουν οι μαθητές. Ωστόσο, η δυνατότητα να μπορούν να παρέμβουν σε τυχόν λάθη που γίνονται και να μπορούν να βασίζονται στην καθοδήγηση του καθηγητή καθ' όλη τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας παρακινεί τους μαθητές να πράξουν, να προσπαθήσουν, να εμπλακούν.</p> <p>Η συλλογική ένταση είναι ένα άλλο εμπόδιο. Η λύση είναι να μάθουμε πώς να μετατρέπουμε τα εμπόδια σε ευκαιρίες. Το μοίρασμα όλων όσων αντιλαμβάνονται οι μαθητές ως αδυναμία να κάνουν, γίνεται στη συνέχεια μια περαιτέρω εμπειρία πάνω στην οποία μπορούν να προβληματιστούν όλοι μαζί και, επομένως, ενθάρρυνση, παρακίνηση και ώθηση για να αναδείξουν τη φαντασία και τη δημιουργικότητα.</p> |
| Πηγές | <p>Μέθοδοι συμμετοχικής μάθησης_it. Sciencedirect.com</p> |
| Παραδείγματα / Μελέτες περίπτωσης | <p>"La natura e le forme del vetro" Γυάλινη φύση και σχήματα</p> |

ΑΝΕΣΤΡΑΜΜΕΝΗ ΤΑΞΗ

| | |
|------------------------|---|
| Στοιχείο | Καθοδηγητικές ερωτήσεις |
| Ορισμός | Η ανεστραμμένη τάξη είναι μια μεθοδολογική προσέγγιση στον σχεδιασμό της μάθησης και ένα μοντέλο μικτής μάθησης. Είναι δομημένη γύρω από την ιδέα ότι η διάλεξη ή η άμεση διδασκαλία δεν αποτελεί τη βέλτιστη χρήση του χρόνου διδασκαλίας, αλλά οι μαθητές συναντούν πληροφορίες πριν από την τάξη, απελευθερώνοντας χρόνο διδασκαλίας για δραστηριότητες που περιλαμβάνουν σκέψη ανώτερης τάξης. Σε μια ανεστραμμένη τάξη η "παράδοση περιεχομένου" μπορεί να λάβει διάφορες μορφές, συχνά με μαθήματα βίντεο που προετοιμάζει ο καθηγητής, αν και εναλλακτικά μπορούν να χρησιμοποιηθούν διαδικτυακές συνεργατικές συζητήσεις, ψηφιακή έρευνα και ανάγνωση κειμένων. |
| Στόχοι | Στοχεύει στην αύξηση της δέσμευσης και της μάθησης των μαθητών, βάζοντάς τους να ολοκληρώνουν τις εργασίες στο σπίτι και να εργάζονται σε ζωντανή επίλυση προβλημάτων κατά τη διάρκεια του μαθήματος. Με αυτόν τον τρόπο, είναι δυνατή η διαφοροποίηση της διδασκαλίας και ο σχεδιασμός εξατομικευμένων μαθησιακών σεναρίων. |
| Διδακτική προσέγγιση | Ο δάσκαλος δεν είναι πλέον ο σοφός στην σκηνή, αλλά μάλλον ο οδηγός στο πλάι. Η αλληλεπίδραση του εκπαιδευτικού με τους μαθητές σε μια ανεστραμμένη τάξη μπορεί να είναι πιο εξατομικευμένη και λιγότερο διδακτική και οι μαθητές συμμετέχουν ενεργά στην απόκτηση και την οικοδόμηση της γνώσης, καθώς συμμετέχουν και αξιολογούν τη μάθησή τους. Τα μοτίβα οργάνωσης της τάξης κυμαίνονται από ατομική σε εργασία σε ζεύγη και ομάδες επιτρέποντας, επίσης, τη μάθηση από συνομήλικους. |
| Μαθησιακά αποτελέσματα | Συγκεκριμένα, η προσέγγιση της ανεστραμμένης τάξης δημιουργεί ουσιαστικές ευκαιρίες μάθησης που ανταποκρίνονται στην ταξινόμηση του Bloom με διαφοροποιημένο τρόπο ως προς το μαθησιακό περιβάλλον, με τους στόχους χαμηλότερης τάξης, τη γνώση και την κατανόηση να αντιμετωπίζονται με ασύγχρονο, αυτορυθμιζόμενο τρόπο και τους στόχους υψηλότερης τάξης, την εφαρμογή, την ανάλυση, τη σύνθεση και την αξιολόγηση να επιδιώκονται κατά τη διάρκεια συγχρονισμένων δραστηριοτήτων μέσα στην τάξη. Σε γενικές γραμμές, η μεθοδολογία αυτή αντιμετωπίζει τις προκλήσεις της διδασκαλίας στον 21ο αιώνα για τις δεξιότητες ζωής, την επικοινωνία, τη συνεργασία, τη δημιουργικότητα, την κριτική σκέψη, καθώς και τον κρίσιμο ψηφιακό γραμματισμό και τις δεξιότητες. |
| Αξιολόγηση | Η ανεστραμμένη τάξη είναι μια συστηματική προσέγγιση στη μικτή μάθηση για την ένταξη, την αλληλοδιδακτική μάθηση, τη μάθηση με μάθηση, την παιχνιδοποίηση, μεταξύ άλλων προσεγγίσεων, που επιτρέπει την αυξημένη εμπλοκή των μαθητών. Έχει εφαρμοστεί με επιτυχία στη διδασκαλία βάσει σχεδίων και έχει αποδειχθεί ιδιαίτερα υποσχόμενη για τη βελτιστοποίηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων. Ως εκ τούτου, συνιστάται σήμερα για τον τυπικό μαθησιακό σχεδιασμό. Στο 3 Γενικό Λύκειο Ν. Φιλαδέλφειας εφαρμόζεται συστηματικά η προσέγγιση της ανεστραμμένης τάξης για τη διδασκαλία της αγγλικής ως ξένης γλώσσας και για διαθεματικά σχέδια, ενώ έχουν σχεδιαστεί και εφαρμοστεί στην πράξη μαθησιακά σεναρία στη λογική της μικτής μάθησης για την ένταξη. |

| | |
|-----------------------------------|---|
| Οφέλη | <p>Υπάρχουν πολυάριθμα οφέλη, όπως:</p> <ul style="list-style-type: none"> -πολυαισθητηριακή μάθηση (προφορική, οπτική, οπτικοακουστική, πρακτική) -δεξιότητες σκέψης ανώτερης τάξης (επίλυση προβλημάτων, κριτική σκέψη, δημιουργικότητα) -δεξιότητες του 21ου αιώνα (τα 5 K) και ενεργός συμμετοχή των πολιτών -αλληλεπιδράσεις μαθητών-μαθητών και μαθητών-καθηγητών -αυτονομία και υπευθυνότητα του μαθητή -ψηφιακές δεξιότητες και ψηφιακός γραμματισμός -εναλλακτική μάθηση και αξιολόγηση της μάθησης -άμεση ανατροφοδότηση για τους εκπαιδευτικούς σχετικά με τα μαθησιακά αποτελέσματα που επιτρέπει τη διαφοροποίηση |
| Πιθανά εμπόδια | <ul style="list-style-type: none"> -Το ψηφιακό χάσμα -Έλλειψη επαρκούς ψηφιακής υποδομής -Ανεπαρκώς ανεπτυγμένη ψηφιακή στρατηγική στα σχολεία -Ανεπαρκείς ψηφιακές ικανότητες των εκπαιδευτικών |
| Πόροι | <p>1.Iacopo Falciani (2020). "Αναποδογυρισμένη τάξη". Europass Teacher Academy. Ανακτήθηκε 2022- 12-16.</p> <p>2.Fung, C.H. (2020). "Πώς το flipping classroom προάγει την εκπαίδευση STEM: Μια μελέτη περίπτωσης του μοντέλου FPD". Τεχνολογία, γνώση και μάθηση. 25 (3): 479-507. doi:10.1007/ s10758-020-09443-9. S2CID 216249751</p> <p>3.Vitta, Joseph P., Al-Hoorie, Ali H. (2020). "Η ανεστραμμένη τάξη στην εκμάθηση δεύτερης γλώσσας: Μια μετα-ανάλυση". Language Teaching Research. Advance online publication. doi: 10.1177/1362168820981403. S2CID 234415591</p> |
| Παραδείγματα / Μελέτες περίπτωσης | <p>Στην πραγματικότητα δεν υπάρχει σχολικό ή πανεπιστημιακό μάθημα στο οποίο να μην μπορεί να εφαρμοστεί η ανεστραμμένη τάξη από τις γλώσσες μέχρι την επιστήμη και την τεχνολογία. Ίσως ο πιο αναγνωρίσιμος συντελεστής της ανεστραμμένης τάξης είναι ο Salman Khan. Το 2004, ο Khan άρχισε να ηχογραφεί videos μετά από αίτημα μιας μικρότερης ξαδέλφης του που έκανε ιδιαίτερα μαθήματα, επειδή ένιωθε ότι τα ηχογραφημένα μαθήματα θα της επέτρεπαν να παραλείπει τμήματα που είχε κατακτήσει και να επαναλαμβάνει μέρη που την προβλημάτιζαν. Ο Salman Khan ίδρυσε την Khan Academy με βάση αυτό το μοντέλο. Για ορισμένους, η Khan Academy έχει γίνει συνώνυμο της ανεστραμμένης τάξης. Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στην ενότητα Flipped Classroom στη Βικιπαίδεια.</p> |

| ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗ ΣΚΕΨΗ | |
|------------------------|--|
| Στοιχείο | Καθοδηγητικές ερωτήσεις |
| Ορισμός | <p>Ο σχεδιαστικός στοχασμός βασίζεται στην ικανότητα διαίσθησης, αναγνώρισης μοντέλων, ανάπτυξης και ανταλλαγής ιδεών, στην διεπιστημονικότητα και τη συνεργασία, η οποία θα καθοδηγήσει τους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές "σχεδιαστές στοχαστές" μέσα από μια πορεία ανακάλυψης και συναισθηματικής εμπλοκής. Στοχεύει στην αύξηση της αποτελεσματικότητας των διαδικασιών διδασκαλίας/μάθησης, στην προώθηση της ανάπτυξης υψηλών δεξιοτήτων, στην ενίσχυση των ατομικών ταλέντων και στην προώθηση της εκπαιδευτικής επιτυχίας χρησιμοποιώντας τις διαθέσιμες ψηφιακές τεχνολογίες. Προβλέπει μια διδασκαλία σε ανοικτές τάξεις με έμφαση στη συνεργατική και ομαδική εργασία, τη διδασκαλία από συνομηλίκους, τη μάθηση μέσω προβλημάτων και σχεδίων εργασίας. Η βοήθεια των ΤΠΔ που χρησιμοποιούνται ως εργαλεία, αλλά και ως αποτελέσματα των έργων των διαφόρων διαδρομών, επιτρέπει την ανάπτυξη καινοτόμων δεξιοτήτων και μεθοδολογιών για την κατασκευή προϊόντων/υπηρεσιών που οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές μοιράζονται εντός του σχολείου, ενσωματώνοντάς τα στη διδασκαλία του αναλυτικού προγράμματος και εκτός (άλλα σχολεία, άλλα μαθήματα), γνωστοποιώντας και προωθώντας τα μοντέλα που εντοπίστηκαν, τα έργα/προϊόντα που και τις καλές πρακτικές που αναπτύχθηκαν.</p> |
| Στόχοι | <p>Η σχεδιαστική σκέψη βασίζεται στην ικανότητα να είναι κανείς διαισθητικός, να αναγνωρίζει μοτίβα, να αναπτύσσει ιδέες που έχουν τόσο συναισθηματικό όσο και λειτουργικό νόημα, να μπορεί να εκφράζεται με άλλα μέσα εκτός από λέξεις ή σύμβολα και στην έννοια της "ομάδας εργασίας" που δημιουργεί μια τέλεια διασταύρωση μεταξύ τεχνολογίας, επιχειρήσεων και ανθρώπινων αξιών. Τα κύρια διακριτικά χαρακτηριστικά της μεθοδολογίας είναι η ανθρωποκεντρική προσέγγιση, η διεπιστημονικότητα και η συνεργασία, η δημιουργικότητα και η τάση για "άγριες ιδέες" που επιτρέπουν την υπέρβαση των ορίων της γνώσης, για μια καινοτόμο προσέγγιση της διδασκαλίας.</p> |
| Διδακτική προσέγγιση | <p>Η διαδικασία Design Thinking είναι μια προσέγγιση ανοικτής τάξης που φέρνει νέες καινοτόμες στρατηγικές διδασκαλίας και χωρίζεται σε έξι βήματα:</p> <ul style="list-style-type: none"> -προσδιορισμός της ευκαιρίας, - σχεδιασμός, -ανάπτυξη του πρωτοτύπου, - σύγκριση, -βελτίωση, διάδοση -και τέλος παρουσίαση της ιδέας του έργου. <p>Με την υιοθέτηση αυτής της προσέγγισης στην τάξη θέλουμε επιτέλους να διακηρύξουμε την υπέρβαση του "γεμίζοντος και μεταβιβάζοντος" σχολείου για να καταστήσουμε το συναρπαστικό αντικείμενο της ανακάλυψης, έτσι ώστε να εμπλέξουμε, να παρακινήσουμε και να καθοδηγήσουμε τους μαθητές "σχεδιαστές-στοχαστές", προς την προσωπική εκπαιδευτική επιτυχία.</p> |
| Μαθησιακά αποτελέσματα | <p>Ο σχεδιαστικός στοχασμός στοχεύει στην επίτευξη της ανάπτυξης:</p> <ul style="list-style-type: none"> -της δημιουργικής και αποκλίνουσας σκέψης, -των οριζόντιων δεξιοτήτων, όπως η γνώση του τρόπου εργασίας σε μια ομάδα, -των ήπιων δεξιοτήτων, όπως η συμπεριφορά και η ενσυναίσθηση. |

| | |
|-------------------|---|
| <p>Αξιολόγηση</p> | <p>Το πλαίσιο με το οποίο ήρθαμε αρχικά σε επαφή, παρουσιάστηκε ως ανομοιογενές και αποτελούμενο από μαθητές από κάπως διαφοροποιημένα κοινωνικοπολιτισμικά πλαίσια. Η πρώτη πτυχή που παρατηρήσαμε και πάνω στην οποία έπρεπε να εργαστούμε ήταν να ευνοήσουμε και να ενσωματώσουμε τον διάλογο μεταξύ των εμφανών και ουσιαστικών διαφορών μεταξύ των μαθητών. Προσπαθήσαμε να θέσουμε την έννοια της ένταξης σε πρώτο πλάνο και να ευνοήσουμε τον διάλογο και την επικοινωνία μεταξύ διαφορετικών πραγματικοτήτων. Μόνο τότε εστιάσαμε στη μετάδοση και εμφάθυνση των τεχνολογικών πόρων και, μέσω της δημιουργίας διεπιστημονικών ομάδων, με τη χρήση διαφορετικών εργαλείων και μεθοδολογιών. Προσπαθήσαμε να εισάγουμε τους μαθητές στην καρδιά του έργου προχωρώντας στις διάφορες φάσεις της σχεδιαστικής σκέψης. Οι μαθητές καλούνται, λοιπόν, να παρατηρήσουν, να ακούσουν και να διερευνήσουν ένα πρόβλημα, αναλύοντάς το σε όλες τις πτυχές του, κάνοντας έρευνα, συνεντεύξεις, μαθαίνοντας όσο το δυνατόν περισσότερο για το πλαίσιο στο οποίο θα παρέμβουν, πριν ξεκινήσουν την αναζήτηση πιθανών λύσεων, συγκρίνοντας και αναλύοντας τις συνέπειες. Στη συνέχεια, θα είναι σε θέση να προχωρήσουν στην υλοποίηση ενός πρωτοτύπου (ένα σχέδιο, μια ψηφιακή παρουσίαση, ένα καλλιτεχνικό έργο), πραγματοποιώντας δοκιμές και καταγράφοντας επιτυχίες και αποτυχίες, έχοντας επίγνωση του γεγονότος ότι "κάθε λάθος τους φέρνει πιο κοντά στη λύση". Η χρονική περίοδος που αφορά την όλη διαδικασία πραγματοποιείται από την αρχή του σχολικού έτους, μέχρι την ολοκλήρωση (τουλάχιστον τρεις μήνες) της φάσης υλοποίησης του προϊόντος/υπηρεσίας.</p> |
| <p>Οφέλη</p> | <p>Η σχεδιαστική σκέψη αντιπροσωπεύει μια προσέγγιση που ερευνά και αναλύει προβλήματα ή προκλήσεις που πρέπει να ξεπεραστούν, παρεμβαίνοντας στις διαδικασίες που επηρεάζουν την εν λόγω πρόκληση, μετατρέποντας τους περιορισμούς σε ευκαιρίες που πρέπει να αξιοποιηθούν και αναπτύσσοντας μια ομαδική δημιουργική διαδικασία που, αν εφαρμοστεί σωστά, οδηγεί στον εντοπισμό καινοτόμων λύσεων και ιδεών, αξίας και επιτυχίας.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Εφαρμόζει την ικανότητα των μαθητών να είναι διαισθητικοί. -Επιτρέπει την αναγνώριση μοτίβων και την ανάπτυξη ιδεών που έχουν τόσο συναισθηματική όσο και λειτουργική σημασία. -Εκφράζεται με άλλα μέσα εκτός από λέξεις ή σύμβολα. -Εργασία με την έννοια της "ομάδας εργασίας" και, επομένως, διασύνδεση με ένα πολυδιάστατο κλίμα. -Προτίμηση μιας διαλογικής πτυχής μεταξύ διαφορετικών τομέων, δημιουργία μιας τέλει διασταύρωσης μεταξύ τεχνολογίας, επιχειρήσεων και ανθρώπινων αξιών. -Πρώθηση ενός κλίματος χωρίς αποκλεισμούς, συμμετοχικού, που λαμβάνει υπόψη τον σεβασμό της διαφορετικότητας, -Ενίσχυση της ενσυναίσθησης, η οποία νοείται ως η ικανότητα να μπαίνει κανείς στη θέση του άλλου και να ταυτίζεται με αυτό που σκέφτεται, αισθάνεται και ζει ο άλλος. -Διέργεια της αποκλίνουσας σκέψης. -Βελτίωση των κοινωνικών δεξιοτήτων. |

| | |
|-----------------------|---|
| <p>Πιθανά εμπόδια</p> | <p>Μεταξύ των διαφόρων πιθανών εμποδίων που θα μπορούσαν να συναντηθούν κατά την εφαρμογή αυτού του τύπου μεθοδολογίας, μπορούμε πρώτα απ' όλα να συγκρουστούμε με την ιδέα της δομημένης μάθησης με την πάροδο του χρόνου και η οποία θεωρεί την τελευταία ως μια συστηματική, καθορισμένη, σοβαρή διαδικασία στην οποία η έννοια της διασκέδασης και της δημιουργικότητας παλεύει ακόμα να εισαχθεί ως κεντρική μεταβλητή της διδακτικής-μαθησιακής διαδικασίας. Μπορείτε να συγκρουστείτε με μια παραδόξως καχύποπτη στάση εκ μέρους του μαθητικού κοινού και όχι μόνο. Έτσι, ένα πρώτο πιθανό εμπόδιο μπορεί να έχει να κάνει με την αποδόμηση συσσωρευμένων, παγιωμένων συνθηκών του σχολικού συστήματος που ακόμα παλεύει να θεωρήσει τη μάθηση ως κάτι που πρέπει να πηγαίνει προς μια σπείρα, έναν ενάρετο κύκλο παιχνιδιού και διασκέδασης που ευνοεί την καινοτομία και στοχεύει στη συνεχή βελτίωση. Εδώ οι φάσεις είναι: φαντάσου, δημιουργήσε, παίξε, μοιράσου και προβληματίσου, ξεκίνα να φαντάζεσαι ξανά. Με δεδομένο ένα πρόβλημα ή ένα ερώτημα, διερευνούμε τις πιθανές λύσεις, ερχόμαστε αντιμέτωποι μεταξύ μας, προχωράμε με δοκιμές μέχρι να επεξεργαστούμε μια πιθανή λύση και στη συνέχεια ξεκινάμε ξανά, χωρίς να ξεχνάμε την παιγνιώδη διάσταση και την ψυχαγωγία. Επιπλέον, μεταξύ των πιθανών εμποδίων που μπορεί να συναντηθούν, υπάρχει η δυσκολία στην ενσωμάτωση των διαφορετικών γνώσεων σε μια προσπάθεια να ευνοηθεί ένα διεπιστημονικό κλίμα, στο οποίο τα διαφορετικά πεδία μπορούν να μολύνουν το ένα το άλλο, να επηρεάζουν το ένα το άλλο λαμβάνοντας την ίδια αξιολόγηση, το καθένα απαραίτητο για τη δημιουργία του τελικού στόχου, ευνοώντας ένα κλίμα διαλόγου που περνά μέσα από μια εγκάρσια προσέγγιση όχι μόνο μεταξύ των φοιτητών αλλά και μεταξύ των καθηγητών και των ιδρυμάτων. Ακόμα, σε ένα κοινωνικό κλίμα που χαρακτηρίζεται περισσότερο από τον ανταγωνισμό παρά από τη συνεργασία μεταξύ υποθετικών εμποδίων, μπορεί να μην είναι εύκολο για τους μαθητές να προσπαθήσουν πραγματικά να μουν στη θέση του άλλου, επειδή η αντίσταση θα μπορούσε να ζωντανέψει με έναν απροσδόκητο και μαζικό τρόπο. Η δέσμευση είναι να προωθηθεί ένα συνεργατικό κλίμα, εφαρμόζοντας μια στάση που στοχεύει στο μοίρασμα και τη συνεργασία παρά στον ανταγωνισμό, προσπαθώντας να ξεπεράσουμε μια εγωιστική στάση και να φτάσουμε στο διάλογο, την ενσωμάτωση και τον σεβασμό, όπου ο καθένας είναι θεμελιώδες και απαραίτητο μέρος της όλης διαδικασίας.</p> |
| <p>Πόροι</p> | <p>https://blog.osservatori.net/it_it/design-thinking-significato-importanza%20h%20t%20tps:%20/%20w%20w%20w.%20ze%20rou%20nowe%20b.%20i%20t%20/c%20io%20-%20innova%20tion%20/me%20todologie/des%20ign%20-%20think-%20ing-definizione-esempi/ https://startupitalia.eu/53146-20160401-design-thinking-scuola https://missioneinsegnante.it/2022/04/04/design-thinking-a-scuola/economyup.it%20 https://www.economyup.ithttps://startupitalia.eu/53146-20160401-design-thinking-scuola</p> |

| | |
|--|--|
| <p>Παραδείγματα / Μελέτες περίπτωσης</p> | <p>Διαδικασία σχεδιασμού/υλοποίησης ενός αντικειμένου από πορσελάνη: Πολυθεματικές ομάδες μαθητών αρχίζουν να γράφουν τις θεές στον πίνακα σε πλήρη ελευθερία όσον αφορά τη δημιουργία ενός αντικειμένου από πορσελάνη με καινοτόμο σχεδιασμό. Οι ιδέες γράφονται στον πίνακα, ώστε να μπορούν να τις διαβάσουν όλοι και δεν αφορούν μόνο την υλοποίηση του προϊόντος, αλλά το μάρκετινγκ και τον τρόπο αλληλεπίδρασης με τις νέες τεχνολογίες. Είναι σημαντικό να εμβαθύνουμε στην "ανταλλαγή ιδεών" που είναι απαραίτητη για να κατανοήσουμε τι υπάρχει και τι λείπει για να αναπτύξουμε μια συμμετοχική και κοινή λύση.</p> <p>Από τις ιδέες που προέκυψαν προχωράμε στο σκίτσο: σκίτσο που γίνεται γρήγορα με μαρκαδόρο σε ένα κομμάτι χαρτί. Στο Design Thinking όλα αυτά παίζουν κεντρικό ρόλο, διότι παρέχουν μια διαχρονική και εξωτερική μνήμη για απόπειρες ιδεών και υποστηρίζουν τον διάλογο μεταξύ όσων "σχεδιάζουν" για προβλήματα και λύσεις. Επιπλέον, η πτυχή του σκίτσου αυξάνει την αντιληπτική ευαισθησία στην επεξεργασία καινοτόμων ιδεών για την επίλυση προβλημάτων.</p> <p>Στον ίδιο βαθμό που το σκίτσο βοηθά τους σχεδιαστές να σκέφτονται ιδέες, η "γρήγορη δημιουργία πρωτοτύπων" είναι ένας άλλος τρόπος για την οπτικοποίηση και τη δοκιμή νέων λύσεων. Δεδομένου ότι ο σχεδιαστής δεν έχει ποτέ αρκετές πληροφορίες για ένα έργο και πιθανότατα ποτέ τις θεμελιώδεις, η γρήγορη πρωτοτυποποίηση σας επιτρέπει να δοκιμάσετε τις λεπτομέρειες ενός πρώτου προϊόντος, τα σχήματα και τις αποχρώσεις τους. Επιπλέον, το γεγονός ότι τα υλικά για αυτόν τον τύπο πρωτοτύπων είναι φθηνά και ακατέργαστα, εισάγει νωρίς στην προοπτική των αποτυχιών, καταλαβαίνετε αμέσως το "λάθος". Η εκμάθηση και η αποδοχή αυτών των αποτυχιών και των λαθών είναι θεμελιώδη στοιχεία που πρέπει να μεταφερθούν στους μαθητές. Οι στοχαστές του σχεδιασμού αισθάνονται άνετα στην αβεβαιότητα. Στην αίθουσα διδασκαλίας διαπιστώθηκε ότι ομάδες μαθητών που αρχικά φοβόντουσαν να χρησιμοποιήσουν ακατέργαστα πρότυπα (φόβος μήπως λάβουν αρνητική ανατροφοδότηση από τους καθηγητές τους) πείστηκαν, βλέποντας τα οφέλη της συνδημιουργίας. Όσο πιο ολοκληρωμένο είναι ένα πρότυπο τόσο λιγότερες είναι οι πιθανότητες συνεχούς ανατροφοδότησης για να "προσαρμόσουν τη βολή". Τέλος, ο κανόνας της απτότητας εκπαιδεύει τους μαθητές να δίνουν συγκεκριμένη μορφή στις ιδέες τους: "τα πρότυπα είναι μέσα επικοινωνίας" που θα επιτρέψουν στον συνομιλητή μια ρεαλιστική και αναλώσιμη αξιολόγηση της ιδέας του έργου.</p> <p>Στην πραγματικότητα, ένα σημαντικό μέρος της διαδικασίας Design Thinking είναι η ανατροφοδότηση. Σε αυτή τη φάση οι καθηγητές και όλοι οι ενδιαφερόμενοι δοκιμάζουν το έργο των μαθητών εκφράζοντας σχόλια σχετικά με τη χρησιμότητά του στην αγορά και την επιχειρηματική του τάση. Οι μαθητές συγκεντρώνουν από ειδικούς τη γνώμη τους για το τι λειτουργεί και τι μπορεί να βελτιωθεί. Με βάση τις παρατηρήσεις που λαμβάνουν, οι μαθητές καθοδηγούνται από τους εμπειρογνώμονες/καθηγητές τους για να κάνουν το έργο όλο και πιο τέλει, και αφού το ισιώσουν, με την καλύτερη λύση που θεωρούν οι ίδιοι, μπορούν να το κυκλοφορήσουν στην αγορά και να δοκιμάσουν έτσι την εμπορευσιμότητά του.</p> <p>Η παρουσίαση του έργου στο κοινό αποτελεί την τελική φάση της διαδικασίας Design Thinking. Εκείνη κατά την οποία η ομάδα των διεπιστημονικών φοιτητών επιλέγει το πιο ενσυναισθητικό, πιο επικοινωνιακό άτομο με έντονη τάση για κοινωνικότητα, για να εκπροσωπήσει καλύτερα το γήπεδό της. Να είναι εξαντλητικός και πειστικός μέσα σε λίγα λεπτά με την ελπίδα να πείσει τον συνομιλητή του να χρηματοδοτήσει την ιδέα του έργου του!</p> <p>Η αποτελεσματική συνεργασία και η οριζόντια σκέψη είναι από τους πιο πολύτιμους πόρους για το σχεδιασμό σε ένα διαρκώς μεταβαλλόμενο παρόν. Η σχεδιαστική σκέψη είναι μια προσέγγιση που οδηγεί στην ανάπτυξη καινοτόμων λύσεων σε πολύπλοκα προβλήματα, βασισμένη στην ενεργοποίηση της ενσυναίσθησης και της δημιουργικότητας. Με την υιοθέτηση αυτής της προσέγγισης στην τάξη, θέλουμε επιτέλους να διατάξει την υπέρβαση του "γεμίζοντος και μεταβιβάζοντος" σχολείου για να κάνει το αντικείμενο της ανακάλυψης συναρπαστικό, ώστε να εμπλέξει, να παρακινήσει και να καθοδηγήσει τους μαθητές "σχεδιαστές-στοχαστές", προς την προσωπική εκπαιδευτική επιτυχία.</p> |
|--|--|

| ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ | |
|------------------------|--|
| Στοιχείο | Καθοδηγητικές ερωτήσεις |
| Ορισμός | Η συνεργατική μάθηση αναφέρεται σε μια μέθοδο διδασκαλίας που αναμειγνύει μαθητές με διαφορετικά επίπεδα επίδοσης και συνήθως από διαφορετικά γνωστικά αντικείμενα, ώστε να εργάζονται μαζί για την επίτευξη ενός κοινού στόχου. Οι μαθητές οργανώνονται σε μικρές ομάδες. |
| Στόχοι | <ul style="list-style-type: none"> -Πρώθηση της μάθησης των συνομηλίκων και της δικής σας μάθησης. -Διευκόλυνση της ανταλλαγής ιδεών. -Πρώθηση δεξιοτήτων κριτικής σκέψης. -Ανάπτυξη επικοινωνιακών δεξιοτήτων, προφορικών και γραπτών. -Συμβολή στην επίλυση σύνθετων προβλημάτων. -Αξιολόγηση της εκτέλεσης των εργασιών των άλλων και αυτοαξιολόγηση των δικών σας εργασιών. |
| Διδακτική προσέγγιση | Η διδακτική προσέγγιση που χρησιμοποιείται στις μεθόδους συνεργατικής μάθησης επικεντρώνεται στην ομαδοποίηση των μαθητών με σκοπό την επίτευξη ενός ακαδημαϊκού στόχου. Η βασική αρχή είναι ότι η επιτυχία των μεμονωμένων μαθητών συμβάλλει στη διευκόλυνση της επιτυχίας της ομάδας. |
| Μαθησιακά αποτελέσματα | <ul style="list-style-type: none"> -Δεξιότητες κριτικής σκέψης -Δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων -Δεξιότητες επικοινωνίας -Ικανότητες οργάνωσης και διαχείρισης |
| Αξιολόγηση | Η αξιολόγηση είναι ενσωματωμένη στη μέθοδο. Οι μαθητές πρέπει να αξιολογούν ο ένας την επίδοση του άλλου για την εκπλήρωση του μαθησιακού στόχου. Η στρατηγική αξιολόγησης μπορεί να οργανωθεί με μια προσέγγιση "διαίρει και βασιλεύει", σύμφωνα με την οποία, σε κάθε μαθητή (ή υποομάδα μαθητών) μπορεί να ανατεθεί μια συγκεκριμένη εργασία, η οποία πρέπει να βασιζέται ή να τροφοδοτεί τις εργασίες άλλων μαθητών (ή υποομάδων μαθητών). Έτσι, η αξιολόγηση βασιζέται στις διάφορες εργασίες και επίσης στο συνολικό αποτέλεσμα του ανατεθειμένου προβλήματος. |
| Οφέλη | Έχουν παρασχεθεί αποδεικτικά στοιχεία σχετικά με: <ul style="list-style-type: none"> -Αύξηση του ενδιαφέροντος των μαθητών και, συνεπώς, των κινήτρων τους. -Πρώθηση της κριτικής σκέψης. -Διευκόλυνση υψηλότερων επιπέδων σκέψης. -Διατήρηση των πληροφοριών για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα από ό,τι με μεμονωμένη εργασία. -Ανάληψη μεγαλύτερης ευθύνης για τη δική του μάθηση. |
| Πιθανά εμπόδια | <ul style="list-style-type: none"> -Απέχθεια προς την ομάδα. Όταν οι μαθητές αναπτύσσουν αποστροφή προς την ομάδα, η ατομική τους απόδοση στην ομάδα υποφέρει και με τη σειρά της υποφέρει η ομάδα ως σύνολο. -Ελεύθεροι αναβάτες: Για να είναι δίκαιη η συνεργατική μάθηση, ο φόρτος εργασίας πρέπει να κατανέμεται ισότιμα μέσα στην ομάδα. Μερικοί μαθητές μπορεί να μην συνεισφέρουν σημαντικά, αλλά να παίρνουν τα εύσημα όλης της ομάδας. -Προκλήσεις αξιολόγησης: Οι μαθητές συχνά αξιολογούν θετικά την ομάδα τους με την ελπίδα ότι και οι ίδιοι θα αξιολογηθούν με τον ίδιο τρόπο, όταν υπάρχει αυτοαξιολόγηση της ομάδας. Οι δάσκαλοι μπορεί επίσης να δυσκολευτούν στην αξιολόγηση της συμβολής κάθε μαθητή στη συνολική εργασία. -Ομαδική δυναμική: Τα μέλη της ομάδας δεν έχουν οργανώσει σωστά την κοινή τους εργασία. Μπορεί να προκύψουν συγκρούσεις. |

| | |
|--|--|
| <p>Πηγές</p> | <p>K12academics: Συνεργατική μάθηση: https://www.k12academics.com/Educational%20Practices/cooperative-learning</p> <p>Πανεπιστήμιο Cornell. Παραδείγματα δραστηριοτήτων συνεργατικής μάθησης ή ομαδικής εργασίας. https://teaching.cornell.edu/resource/examples-collaborative-learning-or-group-work-activities</p> <p>Σχέδιο συνεργατικής μάθησης: http://www.collaborativelearning.org/</p> <p>Πανεπιστήμιο του Maryland: https://tltc.umd.edu/instructors/resources/collaborative-learning</p> <p>Το ίδρυμα Bell. Εξαιρετική ιδέα, συνεργατικές δραστηριότητες: https://www.bell-foundation.org.uk/eal-programme/guidance/effective-teaching-of-eal-learners/great-ideas/collaborative-activities/</p> |
| <p>Παραδείγματα / Μελέτες περίπτωσης</p> | <p>Η συνεργατική μάθηση έχει εφαρμοστεί στο FEI σε σχέση με κύκλους επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης 3D Animation και Οπτικοακουστικού Σχεδιασμού: Η συνεργατική μάθηση εφαρμόστηκε σε συνδυασμό με άλλες μεθοδολογίες μάθησης, ιδίως τη μάθηση βάσει σχεδίου και τη μάθηση βάσει παιχνιδιού με την προσέγγιση της επίλυσης προβλημάτων.</p> <p>Η περίπτωση που απεικονίζεται στο e-Craft είναι η τρισδιάστατη αναπαράσταση του κάστρου Villarejo de Salvanes, ενός προστατευόμενου χώρου τοπικής, πολιτιστικής κληρονομιάς.</p> <p>Αυτή η ενδεικτική περίπτωση χρηματοδοτήθηκε από το πρόγραμμα Erasmus+ LINCE: 2017-1-ES01-KA202-038724.</p> |

ΜΕΡΟΣ Β - ΣΥΛΛΟΓΗ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ

Ορισμός των εργαλείων: Εκπαιδευτικά εργαλεία είναι οι φυσικοί ή ψηφιακοί πόροι που χρησιμοποιούνται από τους εκπαιδευτικούς για τη διευκόλυνση της μάθησης. Αυτά μπορεί να περιλαμβάνουν σχολικά βιβλία, βιβλία εργασίας, πηγές ήχου και βίντεο, εκπαιδευτικό λογισμικό και διάφορους τύπους τεχνολογίας στην τάξη, όπως διαδραστικούς πίνακες και συστήματα ανταπόκρισης μαθητών.

Η θεμελιώδης διαφορά μεταξύ των εκπαιδευτικών μεθοδολογιών και των εκπαιδευτικών εργαλείων είναι ότι οι μεθοδολογίες είναι οι κατευθυντήριες αρχές και οι στρατηγικές που χρησιμοποιούνται για τη διάρθρωση της μαθησιακής εμπειρίας, ενώ τα εργαλεία είναι οι πόροι που χρησιμοποιούνται για την εφαρμογή αυτών των στρατηγικών. Με άλλα λόγια, οι μεθοδολογίες παρέχουν το πλαίσιο για τη διδασκαλία και τη μάθηση, ενώ τα εργαλεία είναι ο τρόπος με τον οποίο αυτό το πλαίσιο εφαρμόζεται στην πράξη.

CANVA

GOOGLE DRIVE (GD)

ADOBE ILLUSTRATOR

EDPUZZLE ΒΙΝΤΕΟ

ΣΟΒΑΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ

BOX

LINCE

| CANVA | |
|---------------------------------|--|
| Στοιχείο | Καθοδηγητικές ερωτήσεις |
| Σύντομη περιγραφή του εργαλείου | Αυτή η πλατφόρμα σχεδιασμού γραφικών προσφέρει ένα ευρύ φάσμα προτύπων, σχεδιαστικών στοιχείων και εργαλείων που επιτρέπουν στους χρήστες να δημιουργούν εύκολα επαγγελματικά σχέδια, ακόμη και χωρίς προηγούμενη εμπειρία στο σχεδιασμό. Διαθέτει, επίσης, ένα απόθεμα εικόνων, εικονιδίων και γραμματοσειρών στα οποία οι χρήστες μπορούν να έχουν πρόσβαση. |
| Μεθοδολογία | Το Canva είναι χρήσιμο για μια ποικιλία εκπαιδευτικών μεθοδολογιών, ειδικά για εκείνες που περιλαμβάνουν τη χρήση της τεχνολογίας και της συνεργατικής μάθησης, όπως η μάθηση με βάση το έργο (PBL), η εξατομικευμένη μάθηση, η ανεστραμμένη τάξη ή η εξ αποστάσεως μάθηση. |
| Τύπος | Το Canva μπορεί να χρησιμοποιηθεί πριν από την έναρξη ενός έργου παρέχοντας πληροφορίες κατά τη διάρκεια του έργου χρησιμοποιώντας τις πολλαπλές λειτουργίες του και μετά την ολοκλήρωση του έργου για την αξιολόγηση των τελικών αποτελεσμάτων. |
| Χαρακτηριστικά | <ul style="list-style-type: none"> - Παρέχει μια τεράστια βιβλιοθήκη προσχεδιασμένων προτύπων για διάφορους τύπους σχεδιασμού, όπως αναρτήσεις στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, παρουσιάσεις, φυλλάδια, επαγγελματικές κάρτες και προσκλήσεις, τα οποία μπορούν να μεταφορτωθούν σε διάφορες μορφές, όπως PDF, PNG και JPG και να μοιραστούν στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ή σε άλλες ψηφιακές πλατφόρμες. - Ένα ευρύ φάσμα εργαλείων σχεδιασμού και προσαρμογής, συμπεριλαμβανομένων κειμένου, σχημάτων, εικόνων, εικονιδίων και άλλων γραφικών στοιχείων. - Συνεργασία με άλλους με κοινή χρήση σχεδίων και δυνατότητα ταυτόχρονης εργασίας πολλών χρηστών στο ίδιο σχέδιο. |
| Οφέλη | Το Canva προσφέρει ένα ευρύ φάσμα εργαλείων για τη δημιουργία, την επεξεργασία και την οργάνωση δημιουργιών. |
| Περιορισμοί | <ul style="list-style-type: none"> - Περιορισμένες διανυσματικές δυνατότητες για τη δημιουργία σύνθετων εικονογραφήσεων ή γραφικών. - Περιορισμένοι τύποι αρχείων. - Περιορισμένη πρόσβαση σε λειτουργίες χωρίς συνδρομή επί πληρωμή. |
| Κόστος | <ul style="list-style-type: none"> - Δωρεάν πρόγραμμα: προσφέρει 250.000 πρότυπα και 5GB αποθηκευτικού χώρου στο cloud. - Canva Pro (12,99 ευρώ ανά μήνα) και 100GB αποθηκευτικού χώρου στο cloud. - Το Canva προσφέρει επιχειρηματικά και εκπαιδευτικά σχέδια. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιούν το premium σχέδιο δωρεάν. |
| Προσβασιμότητα | Προσβασιμότητα στο Canva. |
| Ενσωμάτωση | Η ένταξη οπτικού περιεχομένου στις εργασίες τους μέσω παρουσιάσεων, post-ers, infographics, φύλλων εργασίας και φυλλαδίων, συνεργατικών έργων ή ψηφιακών χαρτοφυλακίων μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να εμπλακούν περισσότερο στη διαδικασία του μαθήματος. |
| Υποστήριξη/ Πηγές | <p>Το Canva διαθέτει τους δικούς του πόρους και υποστήριξη:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Κέντρο βοήθειας της Canva - Εκπαίδευση: Canva Design School και μαθήματα Canva - Κανάλι YouTube της Canva - Κοινότητα Canva και ιστολόγιο Canva - Μέσα κοινωνικής δικτύωσης: Facebook, Instagram και Twitter. |

Χρήσιμες
συμβουλές
/ προτάσεις

- Πριν ξεκινήσετε τον σχεδιασμό σας, αφιερώστε λίγο χρόνο για να σχεδιάσετε τι θέλετε να δημιουργήσετε, σκεφτείτε το σκοπό του σχεδιασμού σας, το κοινό-στόχο σας και το μήνυμα που θέλετε να στείλετε.
 - Τα πρότυπα μπορούν να εξοικονομήσουν χρόνο και προσπάθεια.
 - Το χρώμα και η τυπογραφία είναι σημαντικά στοιχεία, καθώς μπορούν να επηρεάσουν τον τρόπο με τον οποίο το κοινό σας αντιλαμβάνεται το μήνυμά σας.
 - Το Canva προσφέρει μια λειτουργία συνεργασίας που σας επιτρέπει να μοιράζεστε σχέδια με άλλους και να τα επεξεργάζεστε ταυτόχρονα.
- Μετρήσιμα αποτελέσματα:
- Υψηλότερη δέσμευση, καθώς θα είναι πιο σχετικό με το κοινό σας, καθώς ο σχεδιασμός σας θα είναι οπτικά ελκυστικός και ευανάγνωστος.
 - Θα είστε σε θέση να ολοκληρώνετε τα σχέδια πιο γρήγορα, αυξάνοντας ενδεχομένως την παραγωγικότητά σας.
- Μη μετρήσιμα αποτελέσματα:
- Εμπιστοσύνη και ικανοποίηση με το σχέδιό σας, καθώς θα αντιπροσωπεύει με ακρίβεια το μήνυμά σας.
 - Εμπνευση και δημιουργικότητα, καθώς τα πρότυπα μπορούν να χρησιμεύσουν ως αφετηρία για τις δικές σας μοναδικές ιδέες σχεδιασμού.
- Επίδραση της ορθής πρακτικής:
- Μπορεί να δημιουργηθεί οπτική ταυτότητα για υλικό μάρκετινγκ, αναρτήσεις στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και άλλα σχέδια.
 - Τα υψηλής ποιότητας σχέδια είναι πιο ελκυστικά οπτικά και εμπλέκουν περισσότερο για το κοινό σας.
 - Ένα ισχυρό εργαλείο για την απελευθέρωση της δημιουργικότητας και την εξερεύνηση ιδεών σχεδιασμού.
 - Μέσω επαγγελματικών σχεδίων μπορεί να βελτιωθεί η εικόνα του έργου σας.

| GOOGLE DRIVE (GD) | |
|---------------------------------|---|
| Στοιχείο | Καθοδηγητικές ερωτήσεις |
| Σύντομη περιγραφή του εργαλείου | Μια διαδικτυακή πλατφόρμα αποθήκευσης που παρέχεται από την Google και επιτρέπει στους χρήστες να αποθηκεύουν και να μοιράζονται αρχεία στο διαδικτυακά, τα οποία περιλαμβάνουν διαδικτυακά εργαλεία παραγωγικότητας, όπως επεξεργαστή κειμένου, λογιστικά φύλλα ή παρουσιάσεις. |
| Μεθοδολογία | Το GD είναι χρήσιμο για μια ποικιλία εκπαιδευτικών μεθοδολογιών, ειδικά για εκείνες που περιλαμβάνουν τη χρήση της τεχνολογίας και της συνεργατικής μάθησης, όπως η μάθηση με βάση το έργο (Project-Based Learning - PBL), η εξατομικευμένη μάθηση, η ανεστραμμένη τάξη ή η μάθηση από απόσταση. |
| Τύπος | Το GD μπορεί να χρησιμοποιηθεί πριν από την έναρξη ενός έργου με την παροχή πληροφοριών, κατά τη διάρκεια του έργου με τη χρήση των πολλαπλών χαρακτηριστικών της και μετά την ολοκλήρωση του έργου για την αξιολόγηση των τελικών αποτελεσμάτων. |
| Χαρακτηριστικά | <ul style="list-style-type: none"> -Το GD παρέχει στους χρήστες αποθηκευτικό χώρο διαδικτυακά, επιτρέποντάς τους να έχουν πρόσβαση από οπουδήποτε με σύνδεση στο διαδίκτυο. Επίσης, οι χρήστες μπορούν να επεξεργάζονται τα αρχεία τους εκτός σύνδεσης και κάθε αλλαγή που γίνεται θα συγχρονίζεται όταν αποκατασταθεί η σύνδεση στο διαδίκτυο. -Οι χρήστες μπορούν εύκολα να μοιράζονται αρχεία και φακέλους με άλλους. -Το GD επιτρέπει τη συνεργασία σε πραγματικό χρόνο. -Το GD διαθέτει εφαρμογές για κινητά για συσκευές iOS και Android, επιτρέποντας στους χρήστες να έχουν πρόσβαση και να επεξεργάζονται τα αρχεία τους οπουδήποτε. -Το GD διαθέτει ισχυρά μέτρα ασφαλείας για την προστασία των δεδομένων των χρηστών, όπως κρυπτογράφηση, έλεγχο ταυτότητας δύο παραγόντων και προηγμένη προστασία από phishing. |
| Οφέλη | Το GD προσφέρει ένα ευρύ φάσμα εργαλείων για τη δημιουργία, την επεξεργασία και την οργάνωση εγγράφων, γεγονός που ενισχύει την αποδοτικότητα. |
| Περιορισμοί | <ul style="list-style-type: none"> -Όρια αποθήκευσης. -Απαιτείται σύνδεση στο Internet. -Ανησυχίες για την ασφάλεια. |
| Κόστος | Το GD προσφέρει 15GB δωρεάν αποθηκευτικό χώρο και τα εργαλεία που προσφέρει είναι δωρεάν στη χρήση· το μόνο που χρειάζεται είναι να δημιουργήσετε έναν λογαριασμό Google. Επίσης, η Google προσφέρει επιχειρηματικά και εκπαιδευτικά πακέτα. |
| Προσβασιμότητα | Προσβασιμότητα του Google Drive |
| Ενσωμάτωση | Το GD μπορεί να βελτιώσει τη συνεργασία, την επικοινωνία, την οργάνωση και την αξιολόγηση για να βοηθήσει τους μαθητές να ενσωματωθούν. |
| Υποστήριξη / Πηγές | <p>Το GD διαθέτει τους δικούς του πόρους και υποστήριξη:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Κέντρο βοήθειας GD και Οδηγός χρήσης GD -Κανάλι GD Youtube -Κέντρο Εκμάθησης GD και διαδικτυακά σεμινάρια GD -GD κοινότητα |

Χρήσιμες
συμβουλές
/ προτάσεις

-Δημιουργήστε μια λογική δομή για τα αρχεία και τους φακέλους σας, ώστε να βρίσκετε ευκολότερα αυτό που χρειάζεστε. Χρησιμοποιήστε χρωματική κωδικοποίηση, ετικέτες και φίλτρα για να παραμείνετε οργανωμένοι.
-Χρησιμοποιήστε τις δυνατότητες συνεργασίας του GD για να συνεργαστείτε με άλλους σε πραγματικό χρόνο. Αυτό μπορεί να βελτιώσει την επικοινωνία, να αυξήσει την παραγωγικότητα και να μειώσει τα λάθη.

Μετρήσιμα αποτελέσματα:

-Αυξημένη αποδοτικότητα και παραγωγικότητα λόγω καλύτερης οργάνωσης.
-Βελτιωμένη συνεργασία και επικοινωνία που οδηγεί σε ταχύτερη ολοκλήρωση των εργασιών.

Αμέτρητα αποτελέσματα:

-Μείωση του άγχους και της απογοήτευσης λόγω μιας πιο οργανωμένης και αποτελεσματικής ροής εργασίας, η οποία βελτιώνει την ικανοποίηση από την εργασία και τα κίνητρα.

-Αυξημένη δημιουργικότητα και καινοτομία λόγω της δυνατότητας εύκολης συνεργασίας και ανταλλαγής ιδεών.

Επίδραση της ορθής πρακτικής:

-Οι βελτιωμένες πρακτικές δημιουργίας αντιγράφων ασφαλείας δεδομένων και ασφάλειας μπορούν να βοηθήσουν στην πρόληψη της απώλειας και της ζημίας δεδομένων.

-Το GD επιτρέπει την εύκολη συνεργασία μεταξύ μαθητών και καθηγητών. Η συνεργασία μπορεί να οδηγήσει σε καλύτερη ποιότητα εργασίας, αυξημένη δημιουργικότητα και διαφορετικές προοπτικές.

-Το GD διευκολύνει τους μαθητές να έχουν πρόσβαση στις εργασίες τους από οπουδήποτε και σε οποιαδήποτε συσκευή. Αυτό το χαρακτηριστικό επιτρέπει μεγαλύτερη ευελιξία στη μάθηση, η οποία μπορεί να οδηγήσει σε βελτιωμένη δέσμευση και κίνητρα.

-Οι λειτουργίες οργάνωσης του Google Drive μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς να παρακολουθούν την εργασία τους.

-Η Google βελτιώνει συνεχώς και προσθέτει νέα χαρακτηριστικά με την τελευταία τεχνολογία και καινοτομίες.

ADOBE ILLUSTRATOR

| Στοιχείο | Καθοδηγητικές ερωτήσεις |
|---------------------------------|--|
| Σύντομη περιγραφή του εργαλείου | Το Adobe Illustrator είναι ένα λογισμικό που χρησιμοποιείται για την επεξεργασία εικόνων και διανυσματικών γραφικών και επιτρέπει στους χρήστες να σχεδιάζουν κάθε είδους γραφικά που προορίζονται για οποιαδήποτε χρήση. |
| Μεθοδολογία | Μάθηση με βάση την εργασία |
| Τύπος | Κατά τη διάρκεια του έργου. |
| Χαρακτηριστικά | Τα βασικά χαρακτηριστικά αυτού του εργαλείου είναι: η ευκολία χρήσης, η ευελιξία του και η ευρεία διάδοσή του. |
| Οφέλη | Οι μαθητές έχουν την πολυτέλεια να κάνουν λάθη και να αφήνουν τη δημιουργικότητά τους να ρέει. Η χρήση λογισμικού αντί για στυλό και χαρτί μετριάζει τις δυσκολίες και επιτρέπει μεγαλύτερη αμεσότητα και ακρίβεια. |
| Περιορισμοί | Το λογισμικό έχει άδεια χρήσης και πρέπει να είστε εξοικειωμένοι με διανυσματικά γραφικά και βασικές γνώσεις υπολογιστών. |
| Κόστος | 24,39€ ανά μήνα |
| Προσβασιμότητα | Η προσβασιμότητα περιλαμβάνει χαρακτηριστικά που βοηθούν τα άτομα με αναπηρίες όρασης, ακοής, ομιλίας, κίνησης, αντίληψης και κινητικότητας. Ως εκ τούτου, περιλαμβάνει επίσης τη χρησιμότητα των βοηθητικών τεχνολογιών, όπως τα προγράμματα ανάγνωσης οθόνης και τα μεγεθυντικά γυαλιά με λογισμικό. |
| Ενσωμάτωση | Αυτό το εργαλείο μπορεί να ενσωματωθεί σε μαθήματα πληροφορικής και εργαστηρίων γραφικών για τη δημιουργία πραγματικών ή φανταστικών έργων, ώστε οι μαθητές να αποκτήσουν εμπειρία. |
| Υποστήριξη / πηγές | Η Adobe παρέχει έναν οδηγό χρήσης στον ακόλουθο σύνδεσμο: https://helpx.adobe.com/it/illustrator/user-guide.html |
| Χρήσιμες συμβουλές / συστάσεις | Αυτό το εργαλείο επιτρέπει στους μαθητές να αυξήσουν την αναλυτική τους ικανότητα, κατανοώντας αμέσως αν το σχέδιο είναι σωστό ή όχι. Η χρήση του λογισμικού βελτιώνει την ταχύτητα της σκέψης και την ετοιμότητα αντίδρασης στο λάθος. |

| EDPUZZLE ΒΙΝΤΕΟ | |
|---------------------------------|---|
| Στοιχείο | Καθοδηγητικές ερωτήσεις |
| Σύντομη περιγραφή του εργαλείου | Το Edpuzzle επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να εξατομικεύουν τα βίντεο και να προσθέτουν διαδραστικά στοιχεία για να διασφαλίζουν ότι οι μαθητές παρακολουθούν ενεργά. Τα βίντεο μπορούν να ανατεθούν σε μαθητές και οι απαντήσεις τους μπορούν να επανεξεταστούν από τους εκπαιδευτικούς. Με λίγα λόγια, πρόκειται για ένα διαδικτυακό εργαλείο επεξεργασίας βίντεο και διαμορφωτικής αξιολόγησης που επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να κόβουν, να περικόπτουν και να οργανώνουν βίντεο. Επιτρέπει επίσης στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν διαδραστικά, διαδικτυακά βίντεο ενσωματώνοντας είτε ερωτήσεις ανοικτού τύπου είτε ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, ηχητικές σημειώσεις, ηχητικά κομμάτια ή σχόλια σε ένα βίντεο. |
| Μεθοδολογία | Πρόκειται για ένα ιδανικό εργαλείο για την προσέγγιση της μικτής μάθησης και συγκεκριμένα για τη μεθοδολογία της ανεστραμμένης αίθουσας διδασκαλίας, επειδή επιτρέπει την ασύγχρονη, αυτόνομη μάθηση με αυτόνομο ρυθμό. Παρέχει στους μαθητές και στους εκπαιδευτικούς άμεση ανατροφοδότηση σχετικά με την απόδοση κάθε μαθητή, ώστε να μπορούν να σχεδιάζουν δραστηριότητες της τάξης με γνώμονα τη διαφοροποίηση. |
| Τύπος | Αυτό το εργαλείο είναι το πλέον κατάλληλο για τη μάθηση πριν από την τάξη, παρέχοντας διαγνωστική και διαμορφωτική αξιολόγηση. Ωστόσο, μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί μετά το μάθημα για τη δημιουργία προϊόντων έργου από τους μαθητές ατομικά ή σε μικρές ομάδες. |
| Χαρακτηριστικά | <ol style="list-style-type: none"> 1.Χαρακτηριστικά επεξεργασίας βίντεο: περικοπή, voice-overs, υπότιτλοι, ηχητικές σημειώσεις και κουίζ (ανοικτού τέλους ή πολλαπλές ερωτήσεις/σχόλια στο ίδιο σημείο του βίντεο). 2.Χαρακτηριστικά πρόσβασης και οργάνωσης: φάκελοι, επέκταση Edpuzzle Chrome για online βίντεο. 3.Χρήση στην τάξη: Ζωντανή λειτουργία. 4.Χαρακτηριστικά αξιολόγησης: άμεση ανατροφοδότηση των μαθητών, αναφορές προς τους καθηγητές, εργασίες των μαθητών. 5.Χαρακτηριστικά κοινότητας εκπαιδευτικών: σχολικό κανάλι, δωρεάν διαμοιρασμός. |
| Οφέλη | <ol style="list-style-type: none"> 1.Οι εκπαιδευτικοί έχουν εύκολη πρόσβαση σε προκατασκευασμένα βίντεο με ενσωματωμένες ερωτήσεις που μοιράζονται άλλοι επαγγελματίες στην πλατφόρμα Edpuzzle. 2.Τα διαδραστικά στοιχεία του Edpuzzle καθιστούν τους μαθητές υπεύθυνους για την παρακολούθηση των βίντεο. 3.Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ελέγχουν την πρόοδο τους στο Gradebook και να χρησιμοποιούν τα δεδομένα για να διαφοροποιούν κατάλληλα τις εργασίες. |
| Περιορισμοί | <ol style="list-style-type: none"> 1.Κάθε δάσκαλος μπορεί να αποθηκεύσει έως και 20 βίντεο στον δωρεάν λογαριασμό του. 2.Οι μαθητές πρέπει να κατεβάσουν την εφαρμογή στα smartphones τους. |
| Κόστος | Το Edpuzzle είναι 100% δωρεάν για εκπαιδευτικούς και μαθητές. Με το δωρεάν Βασικό Πρόγραμμα, μπορείτε να αποθηκεύσετε έως και 20 βίντεο στο λογαριασμό σας. Για κάθε δάσκαλο που παραπέμπει συνάδελφο που δημιουργεί λογαριασμό στο Edpuzzle, και οι δύο θα λαμβάνουν χώρο για τρία ακόμη μαθήματα. Όταν ένα σχολείο αποκτά άδεια Pro, οι διαχειριστές αποκτούν πρόσβαση σε επιμελημένο πρόγραμμα σπουδών για PD και πιστοποιήσεις μαθητών, το σχολείο λαμβάνει ειδική υποστήριξη, εκπαίδευση και καθοδήγηση και όλοι οι εκπαιδευτικοί λαμβάνουν απεριόριστο χώρο αποθήκευσης. |

| | |
|---------------------------------------|---|
| <p>Προσβασιμότητα</p> | <p>Η υποχρέωση της Edruzzle όσον αφορά την προσβασιμότητα διέπεται από τις κορυφαίες παγκόσμιες προδιαγραφές προσβασιμότητας, όπως το αμερικανικό άρθρο 508 και το WGAC 2.0 (ISO/IEC 40500).</p> |
| <p>Ενσωμάτωση</p> | <p>Το Edruzzle ενσωματώνεται εύκολα στο Google Classroom και σε διάφορα LMS (Microsoft Teams, Clever, Canvas, Schoology, Blackboard, Brightspace κ.λπ.)</p> |
| <p>Υποστήριξη / Πόροι</p> | <p>Υπάρχουν διάφοροι πόροι για την υποστήριξη των εκπαιδευτικών και τη δικτύωση, όπως παρουσιάσεις, διαδικτυακά σεμινάρια, βαθμολογούμενα μαθήματα αυτορυθμιζόμενης μάθησης στη χρήση του Edruzzle, καθώς και στην ανεστραμμένη μάθηση, την παιχνιδοποίηση, την αυτορυθμιζόμενη μάθηση, την ποικιλομορφία και την ένταξη και πολλά άλλα.</p> |
| <p>Χρήσιμες συμβουλές / συστάσεις</p> | <p>Συγκρίνοντας το Edruzzle με τις κορυφαίες εναλλακτικές του, συγκεντρώνει υψηλότερη βαθμολογία στην παρακολούθηση μαθημάτων, τη διαχείριση μαθημάτων και τη συγγραφή μαθημάτων λόγω της ευκολίας χρήσης, των χαρακτηριστικών και της εξυπηρέτησης πελατών. Είναι ιδανικό για την ενίσχυση της αυτονομίας και της δέσμευσης των μαθητών, καθώς και για την αλλαγή της τάξης.</p> |

ΣΟΒΑΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

| | |
|---------------------------------|--|
| Στοιχείο | Καθοδηγητικές ερωτήσεις |
| Σύντομη περιγραφή του εργαλείου | <p>Τα σοβαρά παιχνίδια αναφέρονται ως ψυχαγωγικά εργαλεία με σκοπό την εκπαίδευση, όπου οι παίκτες καλλιεργούν τις γνώσεις τους και εξασκούν τις δεξιότητές τους ξεπερνώντας πολλά εμπόδια κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Συνδυάζουν στρατηγικές μάθησης, γνώσεις και δομές, καθώς και στοιχεία παιχνιδιού για τη διδασκαλία συγκεκριμένων δεξιοτήτων, γνώσεων και στάσεων. Σημειώστε ότι τα σοβαρά παιχνίδια δεν είναι απαραίτητα ψηφιακά. Αποτελούν ένα υποείδος της σοβαρής αφήγησης, όπου η αφήγηση εφαρμόζεται σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα με την πρόσθετη παιδαγωγική αξία της διασκέδασης και του ανταγωνισμού. Η ιδέα μοιράζεται πτυχές με την προσομοίωση, τη μάθηση με βάση σενάρια και τη βιωματική μάθηση.</p> <p>Τα περισσότερα εκπαιδευτικά παιχνίδια χρησιμοποιούν μια προσέγγιση που ονομάζεται μάθηση βασισμένη στο παιχνίδι και συνδυάζει το μαθησιακό περιεχόμενο με πλαίσια σχεδιασμού παιχνιδιών, όπως σύνθετη αφήγηση, κανόνες, μηχανισμοί παιχνιδιού, καλλιτεχνικό σχεδιασμό και διαδραστικότητα, για να παρακινήσουν τη μάθηση μέσω μιας ελκυστικής μορφής.</p> |
| Μεθοδολογία | Αυτό το εργαλείο συνήθως εντάσσεται στο φάσμα της παιχνιδοποίησης και της βιωματικής μάθησης. Παρόλα αυτά, μπορεί να αποδειχθεί χρήσιμο και στη μικτή μάθηση στη λογική της ανεστραμμένης τάξης. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να το χρησιμοποιήσουν ως μέσο για αυτο-μελέτη σε ασύγχρονο περιβάλλον ή/και ως συνεργατική σύγχρονη δραστηριότητα εντός ή εκτός τάξης. |
| Τύπος | Τα σοβαρά παιχνίδια μπορούν να ενταχθούν στον κύκλο της εναλλασσόμενης μάθησης ως δραστηριότητα πριν από την τάξη για διαγνωστική αξιολόγηση, καθώς και για την ενίσχυση των κινήτρων σύμφωνα με τη λογική του μοντέλου βιωματικής μάθησης PcaRD (Παιχνίδι, Δραστηριότητα, Αναστοχασμός και Συζήτηση). Ωστόσο, μπορούν επίσης να ενσωματωθούν στον μαθησιακό σχεδιασμό ως δραστηριότητα τάξης για τη σκαλωσιά και ως δραστηριότητα μετά την τάξη για αξιολόγηση |
| Χαρακτηριστικά | Μεταξύ των πιο σημαντικών χαρακτηριστικών των σοβαρών παιχνιδιών είναι: <ul style="list-style-type: none"> - τυχαία ή συμπτωματική μάθηση, όπου οι μαθητές μαθαίνουν χωρίς να υπονοούν κάποιο μαθησιακό στόχο - μαθησιακές δραστηριότητες εντός του παιχνιδιού για πιο δημιουργική εκπαιδευτική πρακτική - άγκυρες σεναρίων για την προώθηση της κατανόησης - συνεργατική προσομοίωση και αναστοχασμός - προώθηση δεξιοτήτων σκέψης, επίλυσης προβλημάτων και δημιουργικότητας |
| Οφέλη | Ενισχυμένη εμπλοκή και κίνητρα των μαθητών, ενεργητική μάθηση και αυτοκατευθυνόμενη μάθηση που ενισχύει την αυτονομία, άμεση ανατροφοδότηση, έμμεση μάθηση που συμβάλλει στη βελτίωση των στάσεων, βρόχοι ανατροφοδότησης και συναισθηματική-αποτελεσματική μάθηση που απευθύνεται σε ολόκληρη την προσωπικότητα. Για τους εκπαιδευτικούς τα σοβαρά παιχνίδια προσφέρουν αναλυτική μάθηση, μετρήσιμα αποτελέσματα, παρακολούθηση και αναφορά για εξατομίκευση. |
| Περιορισμοί | Υπάρχει η μεγάλη πρόκληση για τους εκπαιδευτικούς που προσπαθούν να σχεδιάσουν παιχνίδια προσαρμοσμένα στις ανάγκες της τάξης τους ή/και να επιλέξουν τα κατάλληλα παιχνίδια. Επιπλέον, έχει αναφερθεί ότι οι μαθητές που έχουν συνηθίσει να παίζουν παιχνίδια για ψυχαγωγία θα επικεντρωθούν περισσότερο στο παιχνίδι παρά στη μάθηση. |

| | |
|--------------------------------|--|
| Κόστος | Υπάρχουν πολλές πιθανές και ρεαλιστικές εφαρμογές για σοβαρά παιχνίδια στην εκπαίδευση που είναι ελεύθερα διαθέσιμες στο διαδίκτυο. Εξάλλου, υπάρχουν κάποιες ενδείξεις ότι αποτελεσματικά σοβαρά παιχνίδια μπορούν να αναπτυχθούν με πολύ μικρό κόστος. |
| Προσβασιμότητα | Προς το παρόν λίγα σοβαρά παιχνίδια περιλαμβάνουν χαρακτηριστικά προσβασιμότητας, ενώ η προσβασιμότητα θα πρέπει να εξετάζεται από την αρχή του σχεδιασμού του σοβαρού παιχνιδιού. Ωστόσο, καταβάλλονται σοβαρές προσπάθειες για την ενσωμάτωση χαρακτηριστικών προσβασιμότητας στα υπάρχοντα σοβαρά παιχνίδια. Οι προγραμματιστές βασίζονται σε υποστηρικτικές τεχνολογίες μέσω λογισμικού και υλικού για να επιτύχουν μεγαλύτερη προσβασιμότητα στα σοβαρά παιχνίδια. |
| Ενσωμάτωση | Το εκπαιδευτικό υλικό που βασίζεται σε παιχνίδια θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί στην αρχή της ενότητας για να προκαλέσει τα κίνητρα μάθησης των μαθητών, δίνοντάς τους μια γρήγορη ολιστική εικόνα του περιεχομένου της. Στο τέλος του μαθήματος, ο δάσκαλος και οι μαθητές θα μπορούσαν να ενθαρρυνθούν να μάθουν με ένα σοβαρό παιχνίδι μαζί στην τάξη για να αποσαφηνίσουν ξανά τις έννοιες και ως ανασκόπηση ολόκληρου του μαθήματος. |
| Υποστήριξη / Πηγές | Τα περισσότερα σοβαρά παιχνίδια συνοδεύονται από εγχειρίδια οδηγιών και εξυπηρέτηση πελατών. Ωστόσο, επειδή είναι σχετικά νέα, οι δυνατότητές τους βρίσκονται ακόμη υπό διερεύνηση. |
| Χρήσιμες συμβουλές / συστάσεις | Υπάρχει ένα ευρύ φάσμα σοβαρών παιχνιδιών που διατίθενται για την εκπαίδευση με στόχο την επιχειρηματικότητα. Η χρήση τους επιτρέπει στους μαθητές να αναπτύξουν δεξιότητες κυρίως όσον αφορά την καινοτομία, την ηγεσία, την ορθολογική σκέψη, την επίλυση προβλημάτων, την έναρξη επιχειρηματικής δραστηριότητας και τη διαχείριση κινδύνων. Η κατανόηση του τρόπου λειτουργίας μιας επιχείρησης δεν μπορεί να είναι πλήρης χωρίς την προσπάθεια προσομοίωσης του πώς είναι να είσαι επιχειρηματίας στην πραγματική ζωή. Τα σοβαρά παιχνίδια καθιστούν δυνατή την εφαρμογή των εννοιών που αποκτήθηκαν στην τάξη σε ένα εικονικό περιβάλλον, εξαλείφοντας παράλληλα τον παράγοντα του κινδύνου. Δείτε τον Οδηγό Σοβαρών Παιχνιδιών και το σοβαρό παιχνίδι για την επιχειρηματικότητα εδώ! |

| ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΓΡΑΦΙΚΩΝ | |
|---------------------------------|---|
| Στοιχείο | Καθοδηγητικές ερωτήσεις |
| Σύντομη περιγραφή του εργαλείου | <p>Το λογισμικό γραφικών επιτρέπει στους μαθητές να αποκτήσουν τεχνικές και δημιουργικές δεξιότητες, να διαχειρίζονται ανεξάρτητα τις διάφορες διαδικασίες σχεδιασμού. Σας επιτρέπει να κατανοήσετε και να εφαρμόσετε τις αρχές της σύνθεσης και της οπτικής αντίληψης, να γνωρίζετε τις πιο συχνά χρησιμοποιούμενες τεχνικές και τεχνολογίες και να τις επιλέγετε συνειδητά. Επιπλέον, ο σπουδαστής μπορεί να μάθει να χρησιμοποιεί αποτελεσματικά το ελεύθερο σχέδιο, τις νέες τεχνολογίες και να συντονίζει όλα τα στοιχεία ενός γραφιστικού-οπτικού έργου από το σχεδιασμό του μέχρι την υλοποίηση και τη δημοσίευσή του. Μέσω της συνεχούς εξάσκησης και του σχεδιασμού, ο σπουδαστής μπορεί να αποκτήσει τη δική του δημιουργική μεθοδολογία (design thinking). Η δραστηριότητα πραγματοποιείται μέσα σε ένα χώρο συνεργασίας, εξοπλισμένο με ειδικούς σταθμούς εργασίας στους οποίους χρησιμοποιούνται, εκτός από το λογισμικό, ταμπλέτες γραφικών και διαδραστικές οθόνες αφής, που προσφέρουν απλούστερη διαχείριση και μεγαλύτερη αμεσότητα χρήσης, χάρη στα ενσωματωμένα χαρακτηριστικά, διατηρώντας μεγάλη ευελιξία χάρη στη δυνατότητα διασύνδεσης με ταμπλέτες και υπολογιστές. Στον τομέα της κατάρτισης, τα εργαλεία αυτά τονώνουν τη μάθηση, επειδή ενσωματώνουν και εμπλουτίζουν τη διδασκαλία με τη χρήση εικόνων, φωτογραφιών, βίντεο, τα οποία μπορούν να βοηθήσουν στην εμπάθυνση και την επεξήγηση εννοιών. Με άλλα λόγια, πρόκειται για τεχνολογικά εργαλεία ικανά να μετατρέψουν οποιοδήποτε θέμα σε εμπειρία πολυμέσων, σε εργαστήριο δημιουργικότητας, σε συνεργατικό και κερδοφόρο περιβάλλον, ξεπερνώντας τις αποστάσεις και υπερβαίνοντας το παραδοσιακό μετωπικό μάθημα.</p> <p>Χάρη σε αυτά τα ισχυρά εργαλεία, τα μαθήματα εισέρχονται σε μια νέα διάσταση, που δεν αποτελείται μόνο από λέξεις αλλά και από ήχους, χρώματα, εικόνες, κινούμενα σχέδια και διαδραστικότητα. Ο τρισδιάστατος εκτυπωτής είναι ένα πραγματικά ισχυρό εργαλείο, επειδή προσφέρει τη δυνατότητα να κατασκευάσετε (σχεδόν) τα πάντα σε ένα σχολικό θρανίο. Το αντικείμενο που δημιουργείται αποθηκεύεται σε ψηφιακή μορφή και έτσι μπορεί να αναπαραχθεί, να τροποποιηθεί και να μοιραστεί με άλλες τάξεις, ακόμη και με άλλα σχολεία, δημιουργώντας έναν πλούτο γνώσεων που δε θα χαθεί. Η τρισδιάστατη εκτύπωση καθιστά τη μάθηση ενεργή, προσφέροντας στους μαθητές άμεση εμπειρία και δίνοντας μορφή στα έργα τους με CAD, ενώ είναι επίσης χρήσιμη για τον εκπαιδευτικό, διότι του επιτρέπει να δημιουργήσει ένα "δείγμα" εξατομικευμένων διδακτικών βοηθημάτων για την τάξη του για την υποστήριξη της διδασκαλίας. Η εργασία με τον τρισδιάστατο εκτυπωτή απαιτεί από τους μαθητές να δίνουν ιδιαίτερη προσοχή σε όλες τις φάσεις της εργασίας: ένα λάθος στο σχεδιασμό, στην πραγματικότητα, συνεπάγεται την εκτύπωση ενός "λανθασμένου" αντικειμένου που δεν ανταποκρίνεται στους αναμενόμενους σκοπούς, καθιστώντας αναγκαία τη διεξαγωγή μιας φάσης εις βάθος ανάλυσης και τη συνακόλουθη επανάληψη του κύκλου σχεδιασμού. Αυτός ο τύπος προσέγγισης επιτρέπει τη σταδιακή μάθηση με βάση την εμπειρία, το λάθος και την ανταλλαγή πληροφοριών: πρόκειται για τη γνωστή λογική του "μαστορέματος", μια μεθοδολογία που θέτει σε προτεραιότητα τη δημιουργικότητα και τη συνεργασία μεταξύ ομοτίμων.</p> |
| Μεθοδολογία | <p>Τα εργαλεία αυτά είναι χρήσιμα για τη μεθοδολογία της σχεδιαστικής σκέψης, μιας μεθόδου επίλυσης προβλημάτων, η οποία αναπτύσσεται μέσω μιας διαδικασίας που επικεντρώνεται στο πρόσωπο και στην επίλυση σύνθετων προβλημάτων, χρησιμοποιώντας ένα δημιουργικό όραμα και διαχείριση. Η χρήση του τρισδιάστατου εκτυπωτή και του λογισμικού γραφικών είναι βέλτιστα εφαρμόσιμη σε αυτού του είδους τη μεθοδολογία, καθώς επιτρέπουν τον πειραματισμό μεθόδων αλληλεπίδρασης μεταξύ ψηφιακών εργαλείων και ιδεών που χρειάζονται νέους τρόπους για να εκφραστούν και να τραβήξουν την προσοχή. Η κατασκευή ως "Do It Yourself", η μάθηση κατά τη διάρκεια της κατασκευής.</p> |

| | |
|-----------------------|--|
| <p>Τύπος</p> | <p> Η σύντομη μορφή της διαδικασίας σχεδιαστικής σκέψης μπορεί να διατυπωθεί σε πέντε βήματα ή φάσεις: ενσυναίσθηση, ορισμός, ιδεοληψία, πρότυπο και δοκιμή. Ενσυναίσθηση - Μάθετε και συγκεντρώστε πληροφορίες για τους ανθρώπους και τα προβλήματά τους, ώστε να έχετε αρκετά δεδομένα για να εντοπίσετε τις προοπτικές τους. Καθορισμός - Είναι απαραίτητο να συγκεντρώσετε όλες τις πληροφορίες που αποκτήθηκαν και να αναλύσετε τα δεδομένα για να αποκτήσετε περισσότερες γνώσεις. Σε αυτή τη φάση είναι απαραίτητο να εντοπιστούν και να καθοριστούν τα κοινά προβλήματα και οι εμπειρίες των χρηστών, προσπαθώντας να κατανοηθούν οι ανεκπλήρωτες ανάγκες. Σχεδιασμός - Καταιγισμός ιδεών από τις προηγούμενες φάσεις με στόχο την εξεύρεση δημιουργικών ιδεών και λύσεων για το πρόβλημα που αναλύθηκε. Πρότυπο - Δημιουργήστε μια σειρά λύσεων σε προβλήματα με τη μορφή οικονομικών προτύπων. Ο στόχος είναι να κατανοήσετε τι λειτουργεί και τι όχι, επιτρέποντάς σας έτσι να βελτιώσετε γρήγορα το προϊόν με βάση την ανατροφοδότηση που λαμβάνετε. Δοκιμή - Πώς και πόσο καλά το παραγόμενο προϊόν λύνει το πρόβλημα των χρηστών. </p> |
| <p>Χαρακτηριστικά</p> | <p> Τα λογισμικά γραφικών είναι εξαιρετικά ευέλικτα προγράμματα για τη φωτογραφία, τον τεχνικό σχέδιο, την επεξεργασία βίντεο, την κατασκευή πρότυπων αντικειμένων, την ψηφιοποιημένη αρχειοθέτηση αντικειμένων, τη δημιουργία γραφικού περιεχομένου για το διαδίκτυο, τα οποία επιλέγονται ανάλογα με τον τύπο του έργου που πρόκειται να υλοποιηθεί. </p> <p> Θα πρέπει να ληφθεί υπόψη ότι τα προγράμματα γραφικών είναι έντονα βελτιστοποιημένα και, ως εκ τούτου, δεν απαιτούν τεράστιους πόρους υλικού για την ομαλή λειτουργία τους, τόσο στους σταθμούς εργασίας που υπάρχουν στα σχολικά εργαστήρια, όσο και στις προσωπικές συσκευές των μαθητών στο σπίτι. Τα εξωτερικά χαρακτηριστικά που αναφέρονται στην ποιότητα του λογισμικού, όπως την αντιλαμβάνεται ο μαθητής, είναι η ορθότητα, η αξιοπιστία, η ευρωστία, η αποδοτικότητα, η χρηστικότητα, η οικολογική συμβατότητα, η επεκτασιμότητα. </p> <p> Ο τρισδιάστατος εκτυπωτής επιτρέπει τη δικτύωση με ένα κλικ, τον έλεγχο εκτύπωσης οποτεδήποτε και οπουδήποτε, τα μαζικά μοτίβα, την κοπή σε φέτες στο σύννεφο, την ταχύτητα μεταφοράς, την αντιμετώπιση προβλημάτων. Ο εκτυπωτής 3D είναι εξοπλισμένος με μια ευέλικτη θερμαινόμενη πλατφόρμα από ελατήριο χάλυβα, η οποία συμβάλλει στη μείωση της παραμόρφωσης του μοντέλου και στη βελτίωση του αποτελέσματος εκτύπωσης. Η ενσωματωμένη λυχνία LED δείχνει την κατάσταση λειτουργίας του εκτυπωτή με μεγαλύτερη σαφήνεια. Η γρήγορη αντικατάσταση του hotend μειώνει το πρόβλημα της απόφραξης του εκτυπωτή και μειώνει σημαντικά τη δυσκολία αντικατάστασης των εξαρτημάτων. Επιπλέον, είναι εξοπλισμένος με ένα αθόρυβο τσιπ, το οποίο σας επιτρέπει να ανοίγετε το μοντέλο με ένα μόνο κλικ, προσφέροντας ένα αθόρυβο περιβάλλον εκτύπωσης. Ταυτόχρονα, η αυξημένη ταχύτητα του ανεμιστήρα συμβάλλει στην ψύξη του μοντέλου, βελτιώνει το αποτέλεσμα εκτύπωσης και μειώνει την κατανάλωση νήματος. </p> |

| | |
|--------------------|--|
| <p>Οφέλη</p> | <p>Το λογισμικό γραφικών έχει το πλεονέκτημα ότι επηρεάζει ενάρετα τη μάθηση, εξοπλίζοντας τον μαθητή με μεγαλύτερη δημιουργικότητα και βαθύτερη προσοχή. Με άλλα λόγια, ευνοεί καινοτόμες προσεγγίσεις μάθησης από τους μαθητές, βοηθώντας τους κατά τη διάρκεια της γνωστικής πορείας, καθώς εφαρμόζεται η ενεργητική μέθοδος της "μάθησης μέσω της πράξης".</p> <ul style="list-style-type: none"> -Επιτρέπει την ταχύτητα στην εκτέλεση της εργασίας. -Δυνατότητα αποθήκευσης και φύλαξης μεγάλου όγκου δεδομένων. -Αναπαραγωγικότητα του υλικού που μπορεί να εκτυπωθεί και να αντιγραφεί επ' αόριστον. -Η δυνατότητα επανεπεξεργασίας ή οι άπειρες δυνατότητες αυτοδιόρθωσης και τροποποίησης του παραγόμενου υλικού. -Διαθεσιμότητα υλικών. -Δυνατότητα αξιοποίησης ρεπερτορίων εικόνων ή συμβόλων που περιέχονται σε βιβλιοθήκες μέσα στο ίδιο το πρόγραμμα ή στον πλούτο του υλικού που μπορεί να μεταφορτωθεί μέσω του δικτύου, δημιουργώντας έτσι αποθήκες προτύπων. <p>Με την επαυξημένη διδασκαλία, το μοντέλο διδασκαλίας/μάθησης επανεξετάζεται και η ένταξη της τρισδιάστατης εκτύπωσης στα σχολικά προγράμματα γίνεται θεμελιώδης. Επιπλέον, η τρισδιάστατη εκτύπωση επιβεβαιώνεται ότι είναι ένα σημαντικό εργαλείο για την εκπαιδευτική ένταξη και μπορεί να γίνει ένας διασκεδαστικός πόρος για μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες. Χρησιμοποιώντας έναν τρισδιάστατο εκτυπωτή, στην πραγματικότητα, είναι δυνατή η δημιουργία ad hoc διδακτικών βοηθημάτων: οι μαθητές μπορούν να συνεργαστούν στον σχεδιασμό και να βοηθήσουν άμεσα τους συμμαθητές τους που αντιμετωπίζουν δυσκολίες, δημιουργώντας έτσι μια διδακτική εμπειρία χωρίς αποκλεισμούς. Μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να βελτιώσουν τη συνεργασία αλλά και να ενισχύσουν τις δεξιότητες αφήγησης και επίλυσης προβλημάτων. Η επαυξημένη διδασκαλία, στην πραγματικότητα, αναπτύσσει ιδιαίτερα τις δεξιότητες της χωρικής σκέψης και κατανόησης. Όταν χρησιμοποιείτε έναν τρισδιάστατο εκτυπωτή, έχετε τη δυνατότητα να εκτυπώσετε με μια απίστευτη ποικιλία υλικών. Όχι μόνο διαφορετικούς τύπους πλαστικού, αλλά και μέταλλο, νήματα φορτωμένα με ίνες άνθρακα και πολλά άλλα. Όλα τους έχουν το δικό τους μοναδικό μείγμα ιδιοτήτων, πράγμα που σημαίνει ότι αν χρειάζεστε ένα αντικείμενο που είναι εύκαμπτο, άκαμπτο, ανθεκτικό στη θερμότητα ή ανθεκτικό στα χημικά, υπάρχουν διαθέσιμες επιλογές. Η τρισδιάστατη εκτύπωση μπορεί να μετατρέψει ένα θεωρητικό επιχείρημα σε κάτι απτό.</p> |
| <p>Περιορισμοί</p> | <p>Οι τρισδιάστατοι εκτυπωτές είναι πολύ ευέλικτοι όσον αφορά τους τύπους εξαρτημάτων που μπορούν να παράγουν. Ανάλογα με τη συγκεκριμένη τεχνολογία τρισδιάστατης εκτύπωσης που χρησιμοποιείται, τα εξαρτήματα μπορούν να παραχθούν σε μεγάλη ποικιλία γεωμετριών και μεγεθών. Ωστόσο, ακόμη και για τις πιο προηγμένες τεχνολογίες τρισδιάστατης εκτύπωσης, εξακολουθούν να υπάρχουν γεωμετρικοί περιορισμοί. Ένας από τους σημαντικότερους περιορισμούς είναι το φυσικό μέγεθος του εξαρτήματος που μπορεί να εκτυπωθεί. Αν και κάθε εκτυπωτής έχει τους δικούς του διαστασιακούς περιορισμούς, είναι γενικά καλύτερο να χρησιμοποιείτε έναν βιομηχανικό εκτυπωτή για μεγαλύτερα εξαρτήματα. Επιπλέον, μια από τις καλύτερες λύσεις για την κατασκευή μεγάλων, τρισδιάστατα εκτυπωμένων εξαρτημάτων είναι να διαιρεθούν τα εξαρτήματα σε πολλαπλά συστατικά που μπορούν να εκτυπωθούν ξεχωριστά και στη συνέχεια να συναρμολογηθούν μετά την ολοκλήρωση της εκτύπωσης. Εκτός από το μέγεθος της κατασκευής, ένας άλλος κρίσιμος παράγοντας που πρέπει να ληφθεί υπόψη κατά τον σχεδιασμό τρισδιάστατων εκτυπώσιμων εξαρτημάτων είναι το πάχος των τοιχωμάτων.</p> |

Κάθε τεχνολογία τρισδιάστατης εκτύπωσης έχει ένα ελάχιστο πάχος τοιχώματος που πρέπει να τηρείται προσεκτικά για να αποφευχθεί η αποτυχία του εκάστοτε κομματιού. Για τα περισσότερα σχέδια εξαρτημάτων, δεν μπορείτε να εκτυπώσετε τρισδιάστατα πολύ λεπτά τοιχώματα, εκτός εάν είναι ευρύτερα από το ελάχιστο εκτυπώσιμο μέγεθος για κάθε τεχνολογία τρισδιάστατης εκτύπωσης. Μερικές φορές το λογισμικό είναι λιγότερο αποτελεσματικό για την αντιμετώπιση ζητημάτων, όπως η βελτιστοποίηση με βάση τη μορφοποίηση, η κατεργασία επιφάνειας για την αναγνώριση χαρακτηριστικών ή ακόμη και η απλή δημιουργία πλέγματος. Το λογισμικό ενημερώνεται συνεχώς για να διευρύνει το φάσμα των δυνατοτήτων του, με άμεση ή παραλλακτική μοντελοποίηση που είναι σε θέση να τροποποιεί τοπικά, χωρίς να υπεισέρχεται στα πλεονεκτήματα του δέντρου των πράξεων.

| | |
|-------------------------------|--|
| Κόστος | <p>Το κόστος των τρισδιάστατων εκτυπωτών ποικίλλει ανάλογα με τα ειδικά χαρακτηριστικά και τις λειτουργίες που εγγυώνται τα διάφορα μοντέλα τους. Το κόστος, επομένως, μπορεί να κυμαίνεται από τριακόσια έως επτακόσια ευρώ ανάλογα με το μέγεθος της κλίνης εκτύπωσης, το νήμα (μπομπίνα) και τη ρητίνη (στην περίπτωση που χρησιμοποιείται ο φωτοπολυμερισμός ως τεχνολογία εκτύπωσης). Συνήθως, το κόστος περιλαμβάνει επίσης την εκπαίδευση του δασκάλου- σε αυτή την περίπτωση, πρέπει να προβλέπεται επιπλέον το κόστος ενός εκπαιδευτικού σεμιναρίου διάρκειας τουλάχιστον δώδεκα ωρών. Το κόστος του λογισμικού γραφικών ποικίλλει ανάλογα με τον τύπο της συνδρομής και την ισχύ του κλειδιού, ξεκινώντας από 70 ευρώ.</p> |
| Προσβασιμότητα | <p>Η προσβασιμότητα επιτρέπεται χάρη στη δημιουργία θεματικών αιθουσών διδασκαλίας που μπορούν να φιλοξενήσουν τάξεις ή/και μικρές ομάδες φοιτητών, σύμφωνα με ωριαία οργάνωση ανάλογα με το περιβάλλον διδασκαλίας και τις ειδικές ανάγκες του τομέα σπουδών. Ολοκληρωμένα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα βασισμένα στη μεθοδολογία της βιωματικής διδασκαλίας και των ελκυστικών δραστηριοτήτων, ειδικό χώροι, οι οποίοι, δομημένοι ως σύγχρονα STUDIES ROOMS, υποδέχονται τους σταθμούς εργασίας τόσο ενός FABLAB όσο και ενός VIRTUAL ATELIER.</p> |
| Ενσωμάτωση | <p>Τα εργαλεία αυτά αναπτύσσουν την ενεργητική μάθηση των μαθητών διευκολύνοντας τη συνεργασία και τη διάδραση μεταξύ μαθητών και εκπαιδευτικών, την παρακίνηση για μάθηση και τη συναισθηματική ευημερία, τη μάθηση με αχλάδια, την επίλυση προβλημάτων και τον συν-σχεδιασμό, την ένταξη και την εξατομίκευση της διδασκαλίας. Συμβάλλουν, επίσης, στην ανάπτυξη/εδραίωση γνωστικών και μεταγνωστικών δεξιοτήτων- κοινωνικών και συναισθηματικών δεξιοτήτων- πρακτικών και φυσικών δεξιοτήτων.</p> |
| Υποστήριξη / Πηγές | <p>Ο τρισδιάστατος εκτυπωτής συνοδεύεται από ένα εγχειρίδιο οδηγιών που καλύπτει τα πάντα σχετικά με τον εκτυπωτή, από τη ρύθμιση, τη βαθμονόμηση, την κοπή, την εκτύπωση και την αντιμετώπιση προβλημάτων. Το εγχειρίδιο είναι διαθέσιμο σε διάφορες γλώσσες, μαθαίνετε σταδιακά πώς να χρησιμοποιείτε καλύτερα το μηχανήμα, υπάρχει επίσης ένα γλωσσάρι, καθώς αυτή η τεχνολογία φέρει μαζί της μια ποικιλία από δικούς της όρους και ορισμούς, που είναι σημαντικό να γνωρίζετε και από εκεί και πέρα να προχωρήσετε.</p> <p>Διαδικτυακές πλατφόρμες γνώσης που αποτελούν επέκταση του εγχειριδίου με τις τελευταίες ενημερώσεις. Στο youtube μπορείτε επίσης να έχετε πρόσβαση σε επεξηγηματικά βίντεο σχετικά με τη λειτουργία του εκτυπωτή. Τα βιβλία και τα εγχειρίδια του λογισμικού γραφικών διατίθενται σε μειωμένη τιμή σε όλα τα βιβλιοπωλεία, με εκδόσεις και οδηγούς, επίσης, στο διαδίκτυο</p> |
| Χρήσιμες συμβουλές /προτάσεις | <p>Ο αντίκτυπος μιας καλής πρακτικής είναι σχεδιασμένος έτσι ώστε κανείς να μην μπορεί να αισθανθεί διαφορετικά. Η θεμελιώδης αρχή του Καθολικού Σχεδιασμού για τη Μάθηση - UDL - είναι ότι δεν υπάρχει "μέσος" μαθητής και ότι, αντίθετα, κάθε άτομο μαθαίνει διαφορετικά με βάση πολλαπλούς παράγοντες: φυσικούς, συναισθηματικούς, συμπεριφορικούς, νευρολογικούς και πολιτισμικούς.</p> <p>Εισαγωγή πιο ευέλικτων μεθόδων διδασκαλίας και αξιολόγησης- δημιουργία πραγματικά ενταξιακών μαθημάτων προσαρμοσμένων σε όλους τους τύπους μαθητών ξεκινώντας από τη διαμόρφωση της τάξης. Οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να έχουν πολλαπλά μέσα συμμετοχής, πολλαπλά μέσα έκφρασης και πολλαπλά μέσα αναπαράστασης. Συνεπώς, υπάρχουν ανυπολόγιστα αποτελέσματα (αύξηση των δεξιοτήτων και της ακαδημαϊκής επιτυχίας, ενίσχυση της λειτουργικής αυτονομίας των μαθητών, μείωση του κινδύνου πρόωρης εγκατάλειψης του σχολείου). Τα μετρήσιμα αποτελέσματα εντοπίζονται μέσω των ακαδημαϊκών αποτελεσμάτων των μαθητών (εκπαιδευτικά αποτελέσματα στους διάφορους κλάδους, στη συνέχιση των σπουδών και μέχρι την ένταξη στον κόσμο της εργασίας).</p> |

| BOX | |
|---------------------------------|---|
| Στοιχείο | Καθοδηγητικές ερωτήσεις |
| Σύντομη περιγραφή του εργαλείου | <p>Το BOX είναι ένα από τα πολλά συνεργατικά εργαλεία που επιτρέπουν την κοινή χρήση αρχείων διαδικτυακά. Επιτρέπει την κοινή χρήση αρχείων από διαφορετικούς συνεργάτες παρέχοντας ένα ασφαλές περιβάλλον οπουδήποτε και από κάθε είδους ηλεκτρονική συσκευή.</p> <p>Το BOX είναι προσβάσιμο στο: είναι προσβάσιμο στο: www.box.com</p> <p>Παρέχει λύσεις σε διαφορετικό επίπεδο τόσο για εταιρικούς όσο και για μεμονωμένους χρήστες. Η απλούστερη λύση προσφέρεται δωρεάν.</p> |
| Μεθοδολογία | <p>Τα εργαλεία κοινής χρήσης αρχείων διαδικτυακά μπορούν να εφαρμοστούν σε διαφορετικές μεθοδολογίες μάθησης. Είναι θεμελιώδες για τη συνεργατική μάθηση, αλλά και για τη μάθηση βάσει έργου. Είναι επίσης χρήσιμα για μεθοδολογίες που απαιτούν την αλληλεπίδραση διαφορετικών ενδιαφερομένων, όπως η μάθηση με βάση την εργασία, εάν μεταξύ του σχολείου και του κέντρου εργασίας πρέπει να ανταλλάσσονται αρχεία.</p> |
| Τύπος | <p>Το εργαλείο αυτό περιλαμβάνει όλες τις φάσεις της μάθησης.</p> <p>Πριν από το μάθημα μπορεί να είναι χρήσιμο για τον εκπαιδευτικό να θέσει στη διάθεση των μαθητών συγκεκριμένες πηγές.</p> <p>Κατά τη φάση της μάθησης στην τάξη, το εργαλείο αποκτά μεγάλη σημασία, καθώς τότε τόσο οι διδάσκοντες όσο και οι μαθητές μπορούν να ανταλλάξουν αρχεία για την ενίσχυση της συνεργασίας.</p> <p>Μετά το πέρας των μαθημάτων, το εργαλείο μπορεί επίσης να είναι χρήσιμο για την αξιολόγηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων, καθώς οι τελικές εργασίες μπορούν να παραμείνουν στην πλατφόρμα BOX για να ελεγχθούν από τον καθηγητή.</p> |
| Χαρακτηριστικά | <ul style="list-style-type: none"> -Είναι ένα εύκολο στη χρήση. -Παρέχει ένα περιβάλλον ανάκτησης για την αποφυγή απώλειας αρχείων. -Πρόσβαση στα αρχεία από οποιοδήποτε μέρος. -Ασφάλεια με τη δημιουργία και το συγχρονισμό αντιγράφων ασφαλείας. -Ενισχύει τη συνεργασία μεταξύ των χρηστών. -Η δυνατότητα χρήσης με κάθε είδους ηλεκτρονική συσκευή. -Μείωση των επενδύσεων σε φυσικό εξοπλισμό. |
| Οφέλη | <p>Τα περισσότερα από τα σχετικά χαρακτηριστικά είναι χρήσιμα για τη χρήση του εργαλείου στην τάξη. Ειδικότερα, όταν εφαρμόζεται σε συνεργατικά έργα που περιλαμβάνουν ομάδες σε διαφορετικά μέρη ή δραστηριότητες που πρέπει να παραχθούν εκτός τάξης (για παράδειγμα συνεργασία με ξένα σχολεία ή συλλογή οπτικού υλικού όπως φωτογραφίες), το εικονικό περιβάλλον συνεργασίας είναι πρακτικό για την πρόσβαση στην τάξη σε αυτά τα υλικά που παράγονται εξ αποστάσεως.</p> |
| Περιορισμοί | <p>Όπως κάθε άλλο εργαλείο ανταλλαγής αρχείων, οι περιορισμοί αφορούν την κατάλληλη χρήση από τους συνεργάτες. Να αναφέρουμε τους σημαντικότερους:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Επαρκής σχεδιασμός της δομής όπου θα αποθηκεύονται τα αρχεία: φάκελοι οργανωμένοι ανά θέμα, ομάδα μαθητών κ.λπ. -Διαχείριση των αναρτημένων αρχείων, συμπεριλαμβανομένων των κατευθυντήριων γραμμών σχετικά με τους μορφότευπους, τα μεγέθη και τα δικαιώματα χρήσης των διαφόρων αρχείων. -Συχνές ενέργειες συντήρησης, όπως ο καθαρισμός μη απαραίτητων αρχείων και η δημιουργία αντιγράφων ασφαλείας των πιο σημαντικών. |

| | |
|-------------------------------|---|
| Κόστος | Το εργαλείο περιλαμβάνει μια έκδοση για δωρεάν χρήση με περιορισμένο αποθηκευτικό χώρο και μια έκδοση επί πληρωμή με πρόσθετες δυνατότητες αποθήκευσης. |
| Προσβασιμότητα | <ul style="list-style-type: none"> -Το εργαλείο είναι προσβάσιμο από κάθε είδους ηλεκτρονική συσκευή. -Το εργαλείο είναι προσβάσιμο από οπουδήποτε. -Για να αποκτήσετε πρόσβαση για πρώτη φορά, πρέπει να εγγραφείτε με ένα προσωπικό email. |
| Ενσωμάτωση | <p>Τα εργαλεία διαμοιρασμού αρχείων διαδικτυακά βοηθούν τη συνεργατική μάθηση και δεν αποτελούν απαραίτητα μέρος της διδασκαλίας. Δεν απαιτούν πολύ περισσότερες ικανότητες από τη χρήση ενός τυπικού εξερευνητή αρχείων. Ωστόσο, πολλά σχολεία και ειδικά πολλά πανεπιστήμια χρησιμοποιούν σήμερα περιβάλλοντα μάθησης της Google και της Microsoft. Στην περίπτωση της Google, το Drive θα ήταν ένα παρόμοιο εργαλείο με το BOX ενσωματωμένο στο μαθησιακό περιβάλλον της Google.</p> <p>Το πλεονέκτημα του BOX για σκοπούς συνεργατικής μάθησης είναι ότι δεν περιορίζεται σε ένα συγκεκριμένο περιβάλλον. Για παράδειγμα, δύο σχολεία που συνεργάζονται στο ίδιο έργο μπορούν να χρησιμοποιούν τα δικά τους περιβάλλοντα μάθησης και να μοιράζονται αρχεία στο BOX.</p> |
| Υποστήριξη / Πηγή | <p>Παρέχεται με πολλούς πόρους ακόμη και για τη δωρεάν έκδοση. Είναι προσβάσιμοι στο διαδίκτυο και περιλαμβάνουν, μεταξύ άλλων:</p> <ul style="list-style-type: none"> -κέντρα πόρων και γνώσεων -μια κοινότητα χρηστών -κέντρα υποστήριξης -καταγεγραμμένα webinars - demos |
| Χρήσιμες συμβουλές /προτάσεις | <p>Για μικρές συνεργατικές δραστηριότητες που περιλαμβάνουν λίγους εταίρους και ένα λογικό αριθμό μαθητών, το BOX μπορεί να είναι ένα χρήσιμο εργαλείο. Συνιστάται ανεπιφύλακτα η διαχείριση του συνεργατικού χώρου να ανατίθεται στο σχολείο, υπό την επίβλεψη των υπεύθυνων εκπαιδευτικών.</p> |

| LINCE | |
|---------------------------------|--|
| Στοιχείο | Καθοδηγητικές ερωτήσεις |
| Σύντομη περιγραφή του εργαλείου | <p>Ο μεθοδολογικός οδηγός LINCE είναι προϊόν του χρηματοδοτούμενου από το Erasmus+ έργου LINCE, το οποίο προωθείται από το FEI και υλοποιήθηκε μεταξύ 2017 και 2019 από εταίρους στην Ισπανία, την Ιταλία και την Πολωνία. Φέρει την αναφορά: 2017-1-ES01-KA202-038724.</p> <p>Παρουσιάζει μια μεθοδολογία συνεργατικής μάθησης που εφαρμόστηκε στην πράξη από τους εταίρους για την υλοποίηση του έργου.</p> <p>Αυτός ο οδηγός μπορεί να μεταφορτωθεί από τη διεύθυνση: https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2017-1-ES01-KA202-038724</p> <p>Παρέχει διδάγματα που θα μπορούσαν να εφαρμοστούν σε άλλα σχολικά πλαίσια. Συνδυάζει τόσο συνεργατικές μεθόδους, όσο και μεθόδους που βασίζονται σε έργα και παιχνίδια.</p> |
| Μεθοδολογία | <p>Ο οδηγός LINCE μπορεί να εφαρμοστεί σε διαφορετικά πλαίσια και σε διαφορετικούς τομείς στο σχολείο. Οι αρχές έχουν τις ρίζες τους στη συνεργατική μάθηση, τη μάθηση με βάση το έργο και τη μάθηση με βάση το παιχνίδι. Το σημείο εκκίνησης είναι ο καθορισμός ενός κοινού στόχου που πρέπει να επιτευχθεί από τους μαθητές με τη μορφή ενός απτού προϊόντος. Το LINCE διερεύνησε το πεδίο των αποτελεσμάτων που συνδέονται με πολιτιστικά ιδρύματα, ιδίως μουσεία και χώρους τοπικής κληρονομιάς. Το εργαλείο αυτό περιλαμβάνει όλες τις φάσεις της μάθησης.</p> |
| Τύπος | <p>Πριν από το μάθημα μπορεί να είναι χρήσιμο για τον εκπαιδευτικό να καθορίσει τους μαθησιακούς στόχους και να προσδιορίσει τον τελικό στόχο του έργου. Ο οδηγός προτείνει οι μαθητές να έρθουν σε επαφή με τους τελικούς αποδέκτες και οι ίδιοι οι μαθητές να καθορίσουν τον τρόπο προσέγγισης του επιδιωκόμενου αποτελέσματος. Ο οδηγός απεικονίζει, επίσης, με παραδείγματα διάφορες προκλήσεις που αντιμετωπίζονται κατά την υλοποίηση του έργου, ιδίως κατά την εργασία στην τάξη, όπου η πραγματικότητα που πρέπει να αναλυθεί μπορεί να υπερβαίνει τις ικανότητες που αναμένονται για το συγκεκριμένο μαθησιακό επίπεδο.</p> <p>Ο οδηγός κάνει, επίσης, αναφορά στις τελευταίες φάσεις της μαθησιακής διαδικασίας, όπου η αξιολόγηση, η αναγνώριση των αποτελεσμάτων και ο αναστοχασμός σχετικά με διδάγματα που αντλήθηκαν αποτελούν βασικά στοιχεία για την επιτυχία της μεθόδου συνεργατικής μάθησης.</p> |
| Χαρακτηριστικά | <ul style="list-style-type: none"> -Είναι ένα εργαλείο που δημιουργήθηκε από καθηγητές και μαθητές για καθηγητές και μαθητές. -Παρέχει πολλά πρακτικά παραδείγματα. -Είναι διαδοχικά δομημένο ώστε να καλύπτει όλες τις φάσεις της διαδικασίας συνεργατικής μάθησης. -Έχει επικυρωθεί από εκπροσώπους διαφορετικών επιπέδων εκπαίδευσης. |
| Οφέλη | <p>Τα περισσότερα από τα σχετικά χαρακτηριστικά είναι χρήσιμα για τη χρήση του εργαλείου στην τάξη. Τα παραδείγματα μπορούν να προσαρμοστούν σε διαφορετικούς κλάδους και επίπεδα εκπαίδευσης.</p> <p>Αντιμετωπίζει τις βασικές προκλήσεις που συναντώνται κατά την υλοποίηση ενός πραγματικού έργου. Έτσι, δεν είναι απλώς ένα θεωρητικό έγγραφο, αλλά ένα έγγραφο που βασίζεται στην πρακτική τόσο των εκπαιδευτικών όσο και των μαθητών. Η μέθοδος έχει υιοθετηθεί σε διάφορα μαθήματα του FEI και άλλων σχολών.</p> |

| | |
|---------------------------------------|--|
| <p>Περιορισμοί</p> | <p>Ο οδηγός αναφέρεται σε συγκεκριμένες πρακτικές περιπτώσεις τεχνικών μελετών για τη δημιουργία και τον σχεδιασμό οπτικοακουστικών μέσων. Απαιτεί, συνεπώς, την προσπάθεια προσαρμογής του σε άλλες πραγματικότητες, εάν πρόκειται να εφαρμοστεί σε άλλους τομείς.</p> <p>Η εφαρμογή της μεθόδου και η δημιουργία του εργαλείου χρηματοδοτήθηκε και υπολογίστηκε με κονδύλια από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Υπάρχουν φάσεις του έργου (η ιδέα, οι επιτόπιες επισκέψεις, η πρόσθετη υποστήριξη από τους εκπαιδευτικούς) που μπορεί να απαιτήσουν πρόσθετα κονδύλια για την πλήρη εφαρμογή της μεθόδου.</p> <p>Η συνεργασία που περιγράφεται στον οδηγό έχει διακρατικό χαρακτήρα και περιλαμβάνει συνεργασία και με τοπικούς φορείς, στην προκειμένη περίπτωση με δήμους. Οι συμφωνίες συνεργασίας μπορεί να είναι δύσκολο να επιτευχθούν για τα σχολεία που ξεκινούν αυτού του είδους τις μεθοδολογίες.</p> |
| <p>Κόστος</p> | <p>Το εργαλείο προσφέρεται δωρεάν ως ένα από τα προϊόντα που χρηματοδοτούνται από το πρόγραμμα Erasmus+.</p> |
| <p>Προσβασιμότητα</p> | <p>Το εργαλείο είναι πλήρως προσβάσιμο χωρίς περιορισμούς στη διεύθυνση: https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2017-1-ES01-KA202-038724</p> |
| <p>Ενσωμάτωση</p> | <p>Το εργαλείο μπορεί να ενσωματωθεί ως μέρος του προγράμματος σπουδών, εάν το επιθυμείτε. Αποτελεί ήδη μέρος των μεθοδολογικών πόρων του FEI και άλλων δυνεργαζόμενων σχολείων.</p> |
| <p>Υποστήριξη / Πηγές</p> | <p>Ο οδηγός παρουσιάζεται ως έχει. Δεν προβλέπει περαιτέρω αναβαθμίσεις. Ωστόσο, συνοδεύεται από τα υπόλοιπα προϊόντα του έργου Lince, στα οποία μπορείτε να έχετε πρόσβαση από τον ίδιο σύνδεσμο που δίνει πρόσβαση στον οδηγό.</p> |
| <p>Χρήσιμες συμβουλές / συστάσεις</p> | <p>Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, ο Οδηγός περιλαμβάνει όλες τις φάσεις της μεθόδου μάθησης, ωστόσο για να προσαρμοστεί πλήρως σε άλλες πραγματικότητες αξίζει να ληφθούν υπόψη οι περιορισμοί που αναφέρθηκαν παραπάνω. Ειδικότερα, μπορεί να χρειαστεί να επιτευχθούν προκαταρκτικές συμφωνίες με άλλα σχολεία και άλλους φορείς της κοινωνίας των πολιτών που μπορούν να δώσουν περαιτέρω κίνητρα για τον συγκεκριμένο στόχο κάθε συγκεκριμένης περίπτωσης. Ο οδηγός είναι προσανατολισμένος σε πρακτικές πραγματικές περιπτώσεις.</p> |

ΜΕΡΟΣ Γ - ΣΥΛΛΟΓΗ ΚΑΛΩΝ ΠΡΑΚΤΙΚΩΝ

MUDI
Εκπαιδευτικό Μουσείο Κεραμικής και
Πορσελάνης του Carodimonte

**ΠΡΩΤΟΒΟΥΛΙΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΣΕ
ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ ΠΟΛΙΤΩΝ**

**ΦΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΗΜΑΤΑ ΤΟΥ
ΓΥΑΛΙΝΟΥ ΑΝΕΛΚΥΣΤΗΡΑ**

ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΗ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΗ

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

MUDI // Εκπαιδευτικό Μουσείο Κεραμικής και Πορσελάνης του Capodimonte

| Στοιχείο | Καθοδηγητικές ερωτήσεις |
|--|--|
| Τύπος τεχνικής ή μεθόδου | <p>Το μοντέλο του Ινστιτούτου Caselli είναι αυτό του σχολείου-εργοστασίου-μουσείου και αναλαμβάνει σημαντικό κοινωνικό ρόλο για την επανάληψη των παραγωγικών δραστηριοτήτων της περιοχής, για την κατάρτιση και την ένταξη, την ανάκτηση της διασποράς (επίσης ενεργά μαθήματα για ενήλικες) για να προσφέρει ευκαιρίες σε νέους, φέρνοντάς τους σε διεθνή πλαίσια υψηλού προφίλ και καθορίζοντας μια πολιτιστική ανάπτυξη του πλαισίου μέσω ενός συστήματος που βασίζεται στη σχεδιαστική σκέψη.</p> <p>Τόσο στην εκπαίδευση όσο και στις διαδικασίες παραγωγής, οι δυνατότητες του υλικού διερευνώνται μέσω της τεχνικής, της εμπειρίας και της εφευρετικότητας, το μοντέλο διαχείρισης είναι, στην πραγματικότητα, αυτό της σχεδιαστικής σκέψης.</p> |
| Σύντομη περιγραφή της τεχνικής ή της μεθόδου | <p>Η μέθοδος της σχεδιαστικής σκέψης βασίζεται στην έρευνα, η οποία νοείται ως πρακτική που υποστηρίζεται από τη μελέτη, τη σύγκριση και την ανταλλαγή γνώσεων, και έχει κεντρικό ρόλο στη διδακτική δράση. Το MUDI είναι μια ανοιχτή και δυναμική εκπαιδευτική και επιμορφωτική δομή, που απευθύνεται σε όλους όσοι καλλιεργούν το ενδιαφέρον για αυτό το σύμπαν: απλούς εμπειρογνώμονες, τεχνίτες, σχεδιαστές, ιστορικούς, εκπαιδευτικούς και, πάνω απ' όλα, απευθύνεται στους σπουδαστές του Ινστιτούτου. Ένας χώρος επικοινωνίας και έκθεσης αντικειμένων όχι μόνο και όχι απαραίτητα "τέχνης", αλλά σημαντικών των μετασχηματισμών του γούστου, των εξελίξεων των τεχνικών και των τεχνολογιών, των συστημάτων λειτουργίας και παραγωγής. Όχι ένα σύνολο αντικειμένων προς συντήρηση και έκθεση, αλλά μια έκθεση σε εξέλιξη που αναπτύσσεται σταδιακά και επικαιροποιείται διαρκώς, η αποστολή της οποίας αποσκοπεί στην εκπαίδευση και τη διαμόρφωση του γούστου, στην εκτίμηση της επιδεξιότητας και της τελειότητας του να κάνεις "με τρόπο εργατικό". Μια δυναμική έκθεση που επικαιροποιείται διαρκώς χέρι-χέρι με τις αγορές και με τα μεταβαλλόμενα σενάρια χρήσης και συνθηκών, με την αλλαγή της αγοράς.</p> |
| Κοινό-στόχος | <p>Το MUDI δεν είναι μόνο ένα μουσείο εσωτερικής χρησιμότητας, αλλά ενσωματωμένο στο Σύστημα Μουσείων της Νάπολης, το οποίο εκθέτει προϊόντα, εργαλεία, μοντέλα, σχήματα, εργαλεία εργασίας και εκπαιδευτικούς πίνακες στο κοινό. Ένας φυσικός χώρος που συγκεντρώνει όχι μόνο την ιστορία, αλλά και τα σημαντικότερα πειράματα που παράγονται στο πλαίσιο των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων της Σχολής, ανοιχτός σε όποιον θέλει να τον επισκεφθεί.</p> |
| Θεματική περιοχή | <p>Η αρχιτεκτονική και η επιχειρηματικότητα είναι οι κύριοι θεματικοί τομείς της καλής πρακτικής μας. Η σχολή, στην πραγματικότητα, δεν γεννήθηκε μόνο ως το μοναδικό κέντρο στην Ιταλία που είναι θεσμικά υπεύθυνο για την προετοιμασία εξειδικευμένου προσωπικού και τεχνικών που ειδικεύονται στον τομέα της κεραμικής και της πορσελάνης, αλλά και με μια συγκεκριμένη αποστολή: να προωθήσει, να μελετά και να προστατεύει την κεραμική παράδοση της περιοχής, επανεκκινώντας, ειδικότερα, την παραγωγή πορσελάνης.</p> |
| Εισαγωγή | <p>Η πρόκληση που αντιμετωπίστηκε, ξεκινώντας από το 2017, ήταν να δημιουργηθεί μια νέα σχολική δομή, πιο αρθρωτή, συνεπής και καλύτερα εξοπλισμένη, που να επιτρέπει την οργάνωση εργαστηρίων για χειρωνακτικές δεξιότητες και έρευνα, καθώς επίσης να επιτρέπει τη διδασκαλία και τη συνεργασία. Ενθαρρύνθηκε η παρουσία καθηγητών πανεπιστημίου, εμπειρογνομώνων και ερευνητών σε τεράστιους επιστημονικούς τομείς ενδιαφέροντος. Σε αυτό το ανανεωμένο πλαίσιο, το Ινστιτούτο εδραίωσε τη διαμόρφωσή του μέσα σε λίγα χρόνια. Εκτός από τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες που χαρακτηρίζουν τη Σχολή, προστέθηκαν η συμμετοχή και η διοργάνωση εκδηλώσεων και εκθέσεων στην Ιταλία και στο εξωτερικό και τα διεθνή βραβεία για την εξωτερική επαλήθευση του esiti και για την αναγνώριση της πορείας της ποιότητας και της αριστείας.</p> |

| | |
|---|---|
| <p>Πού εφαρμόζεται η καλή πρακτική (Περιγραφή του οργανισμού)</p> | <p>Η σχολή προσφέρει ευκαιρίες για προσωπική και επαγγελματική ανάπτυξη στους σπουδαστές, ώστε να αναζητήσουν και να συσχετιστούν με τη σύγχρονη αγορά. Οι σπουδαστές σπουδάζουν και συνεργάζονται με μεγάλα ονόματα στον κόσμο του σχεδιασμού, με εταιρείες και σχολές στην Ιταλία και τον κόσμο, για παράδειγμα στην Κίνα ή τη Δανία.</p> <p>Οι σπουδαστές υποστηρίζονται, επίσης, χάρη στα έσοδα από την παραγωγή ή τη συμμετοχή σε δημόσιους διαγωνισμούς, παρακολουθούνται ακόμη και μετά το πέρας των σπουδών τους με απασχόληση σε θέσεις εργασίας σε συνέργεια με τις επιχειρήσεις του τομέα, οι οποίες με τη σειρά τους βοηθούνται προσφέροντας εξειδικευμένες εσωτερικές δεξιότητες, δομές και εργαλεία μέσω του έργου του Αστικού Φούρνου, έργα που θα αναπτυχθούν από κοινού και τη δυνατότητα να έχουν χώρους για να μεταφέρουν τις παραγωγές τους με εκθέσεις, εκθέσεις και συμμετοχή σε συνεργασίες και έργα.</p> <p>Υποτροφίες από ενώσεις-εταίρους (π.χ. Fondazione Cologni) και επιχειρηματίες έχουν χορηγηθεί σε νέους που προέρχονται από μειονεκτικά και υποβαθμισμένα περιβάλλοντα, τόσο πολιτισμικά όσο και οικονομικά, για την προώθηση της εκπαιδευτικής τους ένταξης και κατάρτισης με την παροχή οικονομικής στήριξης.</p> <p>Με αυτόν τον τρόπο υποστηρίζουμε την ανάκαμψη των παραγωγικών δραστηριοτήτων του τομέα, δημιουργώντας έναν ενάρετο κύκλο μεταξύ κατάρτισης και εργασίας, επικοινωνώντας τις δεξιότητες και ανανεώνοντας το ανθρώπινο δυναμικό που διατίθεται στις επιχειρήσεις, για να αποτρέψουμε τον θάνατο των αρχαίων καταστημάτων, επαναφέροντας την εικόνα της πορσελάνης Capodimonte διεθνώς, ανακτώντας το ενδιαφέρον της αγοράς, διαφυλάσσοντας και ενισχύοντας την παράδοση του τόπου και μια ιστορία που διαρκεί από το '700.</p> |
| <p>Πλαίσιο</p> | <p>Το Istituto ad Indirizzo Raro Caselli και η Real Fabbrica di Capodimonte έχουν κατακτήσει το ρόλο του κέντρου εμπύχωσης ενός δικτύου τόσο δομημένου και λειτουργικού, ώστε να είναι σε θέση να ξεκινήσουν και να προωθήσουν, ήδη σε σύντομο χρονικό διάστημα, ενάρετες διαδικασίες κατάρτισης, εμπάθυνσης της έρευνας, καινοτομίας και ανάπτυξης προϊόντων, συνεργασίας με τον κόσμο της τέχνης, με γκαλερί και καλλιτέχνες, εξειδίκευση των δεξιοτήτων, για να ενισχύσουν την αλυσίδα παραγωγής κεραμικών, ξεκινώντας από τους νέους στην κατάρτιση και παρεμβαίνοντας με ευρύ και σημαντικό τρόπο στην ανασυγκρότηση του οικονομικού και κοινωνικού ιστού.</p> |
| <p>Στόχος</p> | <p>Ο στόχος, θεμελιώδους σημασίας, είναι να προσανατολιστεί το γούστο του κοινού, των τεχνιτών και των σπουδαστών στους μετασχηματισμούς, να προσανατολιστεί στην κατανόηση των στρατηγικών διαχείρισης του σχεδιασμού σε τακτικό και επιχειρησιακό επίπεδο και να:</p> <ul style="list-style-type: none"> - εντοπίζει τις ευκαιρίες της αγοράς σε σχέση με τις τάσεις, - μεταφράζει τις τάσεις σε καινοτόμα προϊόντα και υπηρεσίες, - τοποθετηθεί στην αγορά σε επίπεδο σχεδιασμού - υιοθετήσει μια σωστή επικοινωνία με το εμπορικό σήμα, - κατανοεί καλύτερα το περιεχόμενο και τις μεθόδους έκφρασης, μέσω του νέου και των αξιών των προηγούμενων παραδόσεων. |
| <p>Η περιγραφή της τεχνικής ή της μεθόδου</p> | <p>Για την υλοποίηση μιας διαδικασίας ροής προγράμματος, το σταθερό εργοστάσιο του Ινστιτούτου πλαισιώνεται από μια λειτουργική ομάδα αποτελούμενη από εσωτερικά και εξωτερικά πρόσωπα σύμφωνα με το Μοντέλο Σχεδιαστικής Σκέψης με ομάδες που αποτελούνται από διαφορετικές λειτουργίες (ανάλογα με τη φύση του έργου) και τυχόν βασικούς εξωεπιχειρησιακούς παράγοντες (πελάτες, προμηθευτές, συνεργάτες κ.λπ.) υπό την καθοδήγηση ενός "Αρχηγού Έργου". Η οργανωτική διάρθρωση γίνεται σε ομάδες τομέων (βασικές πολιτιστικές, τεχνικές, επαγγελματικές και οριζόντιες), που συγκροτούνται ως ομάδες εργασίας, στις οποίες συμμετέχει κάθε εκπαιδευτικός με τη συμβολή των επαγγελματικών του δεξιοτήτων, επιστημονικού και μεθοδολογικού χαρακτήρα. Η οργανωτική δομή περιλαμβάνει, επίσης, μια Τεχνική Επιστημονική Επιτροπή, με συμβουλευτικές και εισηγητικές λειτουργίες, με στόχο τη δημιουργία εκπαιδευτικών συμμαχιών στην επικράτεια με τον κόσμο της εργασίας, των επαγγελματιών και της έρευνας.</p> |

| | |
|---|---|
| <p>Οφέλη τεχνικής ή μεθόδου</p> | <p>Ο συγκεκριμένος αντίκτυπος της καλής πρακτικής και τα οφέλη της, μετρήσιμα με αποτελέσματα εξ αποστάσεως (αναλογία μεταπτυχιακών φοιτητών - ένταξη στον κόσμο της εργασίας ή/και συνέχιση των σπουδών), είναι: -Προληπτική διάδοση μιας κουλτούρας καινοτομίας- Ικανότητα για τη ζωή: δημιουργικότητα, επικοινωνία, υπευθυνότητα, κ.λπ. -Αύξηση του δυναμικού εργασίας και επιχειρηματικότητας- Κοινωνική καινοτομία για τη βελτίωση της κοινότητας και της επικράτειας- Τοποθέτηση για ευρωπαϊκά προγράμματα.</p> |
| <p>Παράγοντες επιτυχίας</p> | <p>Απαραίτητη προϋπόθεση για να αναπαραχθούν οι καλές πρακτικές είναι να επανεξετάσει κανείς την οργάνωση των χώρων και των περιβαλλόντων μάθησης, να είναι διαθέσιμος για αλλαγές, να δίνει συνεχή προσοχή στην ποιότητα της εκπαιδευτικής και επιμορφωτικής του προσφοράς, χρησιμοποιώντας τεχνικές, μεθοδολογίες, διαδικασίες, οργανωτικά και λειτουργικά μοντέλα που ανταποκρίνονται στις αρχές της αποδοτικότητας και της αποτελεσματικότητας και στοχεύουν στη συνεχή βελτίωση. Κάθε σχολείο πρέπει να προσδιορίσει τη δική του πολιτιστική και σχεδιαστική ταυτότητα, προκειμένου να παρέχει στους χρήστες του ποιοτικές υπηρεσίες. Η δέσμευση αυτή συνεπάγεται σημαντικές αλλαγές στην άσκηση του επαγγελματικού προφίλ όλων των φορέων του σχολείου, οι οποίοι γίνονται φορείς λήψης αποφάσεων ανοιχτοί στο διάλογο και τη διαπραγμάτευση με τους μαθητές, τις οικογένειες και την επικράτεια, αλλά πρέπει επίσης να είναι σε θέση να επιτύχουν μια σύνθεση των διαφόρων περιπτώσεων, καταλήγοντας σε μια έγκυρη εκπαιδευτική πρόταση που στοχεύει στην ανάπτυξη του ατόμου. Είναι απαραίτητο, επομένως, να ανοίξει κανείς τον εαυτό του στην έρευνα και τη σύγκριση, δημιουργώντας ένα πυκνό δίκτυο σχέσεων απαραίτητο για την επίτευξη μιας σύνθεσης από την οποία όλα τα υποκείμενα, που συνέβαλαν στον καθορισμό της, θα αισθάνονται ότι εκπροσωπούνται και συνδέονται.</p> |
| <p>Περιορισμοί</p> | <p>Η πραγματική πρόκληση αφορούσε την ικανότητα του σχολικού συστήματος να συμβαδίζει με τις κοινωνικές αλλαγές, τη συμβολή της σχολικής εκπαίδευσης στη δημιουργία ενεργών και συνειδητοποιημένων πολιτών, τη σύνδεση της σχολικής κουλτούρας με τις ατομικές και κοινωνικές ανάγκες: στην πράξη, τη σύνδεση του σχολείου με την πραγματικότητα. Είναι, επίσης, αλήθεια ότι η αλλαγή είναι σύμφυτη με την ανθρώπινη εμπειρία- το εκπαιδευτικό καθήκον είναι να διέπει την αλλαγή υπό το πρίσμα ενός υπαρξιακού σχεδίου και των αξιών που το εμπνέουν. Οι εκπαιδευτικές πρακτικές περιλάμβαναν προσοχή και δέσμευση εκ μέρους των διαφόρων γνωστικών αντικειμένων με υποστηρικτικές λειτουργίες και στοχευμένη παρέμβαση, με στόχο μια κοινή και υπεύθυνη συμμετοχή. Το έργο της προώθησης, της διαμεσολάβησης και της υλοποίησης συγκεκριμένων δραστηριοτήτων ήταν προνόμιο του διευθυντή του σχολείου, ο οποίος, μέσω της συμμετοχής ολόκληρου του σχολικού οργανισμού, εγγυήθηκε την επιτυχία της εκπαίδευσης και της ανάπτυξης όλων των μαθητών, χωρίς εξαίρεση. Επρόκειτο για μια πραγματική διαδικασία ενσωμάτωσης των διαφόρων ατομικών αναγκών, εστιασμένη στο εκπαιδευτικό σχέδιο που έπρεπε να οικοδομηθεί, ωστόσο, σε συνεργασία με όλους τους φορείς της σχολικής κοινότητας που θεωρούνταν ως μια εκπαιδευτική και χωρίς αποκλεισμούς κοινότητα. Η εφαρμογή των διδακτικών πρακτικών και στρατηγικών αντιμετωπίστηκε με αντικειμενική ανατροφοδότηση μέσω της ερμηνείας, της επεξήγησης, της κατανόησης και της επιστημονικής επανεπεξεργασίας τους.</p> |
| <p>Μαθήματα που διδάχθηκαν</p> | <p>Τα βασικά μηνύματα και διδάγματα περιλαμβάνουν: ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ: το σχολείο είναι ένας θεσμός σε σχέση με το κοινωνικοοικονομικό πλαίσιο και την περιοχή στην οποία λειτουργεί. ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΗ ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ: ένα αυτόνομο κοινωνικο-οργανωτικό σύστημα διαμορφωμένο σύμφωνα με το μοντέλο δικτύου. ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΓΝΩΣΗΣ: το σχολείο είναι ένας χώρος δημιουργίας γνώσης, όπου μαθαίνει κανείς τη διαχείριση του πλούτου της γνώσης, που είναι απαραίτητος για την ανάπτυξη και την εξέλιξη ενός ελεύθερου ατόμου. Οι εκπαιδευτικοί, σε πρώτη φάση, πρέπει να κινούνται στο πεδίο χρησιμοποιώντας αξιόπιστες, μεταβιβάσιμες και αναλώσιμες γνώσεις σε επιχειρησιακές πολιτικές. Στην ουσία, είναι σαν να κάνουν επιτόπια έρευνα. Η διδακτική δραστηριότητα έχει ασφαλώς ισχυρό κοινωνικό αντίκτυπο και, ως εκ τούτου, και στον εκπαιδευτικό τομέα, η δραστηριότητα αυτή πρέπει να περνάει μέσα από μια πλήρη εξήγηση της αξίας και των επιστημονικών παραδοχών της, των μεθοδολογιών και των κριτηρίων που χρησιμοποιούνται και πρέπει να ακολουθεί σαφώς καθορισμένες διαδικασίες, να παρουσιάζεται διαφανής στην εξωτερική αξιολόγηση, επιτρέποντας μορφές σύγκρισης των αποτελεσμάτων που επιτυγχάνονται με άλλες διδακτικές μεθοδολογίες και, ως εκ τούτου, να ευνοεί την κεφαλαιοποίηση των αποτελεσμάτων.</p> |



Είναι απαραίτητο να τεθεί σε εφαρμογή ένα σύνολο στοιχείων που αντιπροσωπεύουν τις πτυχές που πληρούν τις προϋποθέσεις για τις καλές πρακτικές της εκπαίδευσης για την αειφόρο ανάπτυξη: μεταδοτικότητα, συνάφεια, ανάπτυξη ικανοτήτων, πρακτικές φιλικές προς το χρήστη, καινοτομία, μερική έναντι σφαιρικής προσέγγισης.

Βιωσιμότητα

Στις διδακτικές δραστηριότητες δίνεται έμφαση στην οικοδόμηση δεξιοτήτων και στη διαδικασία μάθησης, αναπτύσσοντας όχι μόνο τεχνικές δεξιότητες, αλλά και δεξιότητες επικοινωνίας και επίλυσης προβλημάτων. Οι φοιτητές γίνονται πρωταγωνιστές της μαθησιακής διαδικασίας και της αλληλεπίδρασης μεταξύ των πανεπιστημίων και της κοινωνίας των πολιτών. Νέες μεθοδολογίες εργασίας έργων χαρακτηρίζουν τη διδασκαλία, καθώς και την προσοχή στις τεχνολογίες της πληροφορίας και της επικοινωνίας. Εξετάστηκαν, επίσης, οριζόντιες πτυχές, όπως οι δεξιότητες δικτύωσης και η διεπιστημονικότητα. Μπορούν να δημιουργηθούν συμπράξεις και δίκτυα μεταξύ πανεπιστημίων, μεταξύ αυτών και της κοινωνίας των πολιτών ή των επιχειρήσεων. Το επίπεδο ολοκλήρωσης μπορεί να κυμαίνεται από την ανταλλαγή εμπειριών και γνώσεων έως την από κοινού επιδίωξη κοινών στόχων. Μεταξύ των συμπράξεων, είναι σημαντικό να επισημανθούν οι σχέσεις που μπορούν να δημιουργηθούν μεταξύ των πανεπιστημίων και των τοπικών κοινοτήτων, για παράδειγμα με την ανάδειξη του ρόλου που μπορεί να έχουν οι βιώσιμες πανεπιστημιοπόλεις για τη βελτίωση της ποιότητας ζωής των αστικών γειτονιών στις οποίες βρίσκεται το πανεπιστήμιο ή τη σημασία των εξωσχολικών δραστηριοτήτων που διεξάγονται από τους φοιτητές υπέρ των τοπικών κοινοτήτων.

Μεταβιβασιμότητα

Τα στοιχεία που μπορούν να αναπαραχθούν σε άλλα πλαίσια μέσω μιας συστημικής προσέγγισης είναι τα εξής:

- Διδακτικό-καινοτόμο υλικό για την εκμάθηση της επίλυσης προβλημάτων, της δημιουργικότητας και της καινοτομίας.
- Ολοκληρωμένο φυσικό και εικονικό περιβάλλον για τη σύλληψη και υλοποίηση έργων.
- Χώρος που ενώνει το σχολείο και την περιοχή με τις διάφορες κοινότητες.
- Ενεργητική, βιωματική και αυτοοργανωμένη μάθηση.
- Κατάρτιση εκπαιδευτικών και εμπυχωτών σε όλη την επικράτεια.
- Συμμετοχή όλων των τοπικών φορέων.

Συμπέρασμα

Το Ινστιτούτο Giovanni Caselli είναι μία πολιτιστική κληρονομιά, ένα περιουσιακό στοιχείο που πρέπει να εκτιμηθεί και να επαναδραστηριοποιηθεί σύμφωνα με την αρχαία παράδοση της κατασκευής των Βουρβώνων, η οποία σήμερα συνδυάζεται με μια παραγωγική πραγματικότητα με πολυάριθμες εταιρείες που εξακολουθούν να παράγουν πορσελάνη και για την ξένη αγορά, όπου το όνομα Capodimonte είναι συνώνυμο της ποιοτικής ιταλικής κεραμικής, με υψηλή κινητήρια δύναμη για όλη την εθνική παραγωγή, συμβάλλοντας περισσότερο στο φαινόμενο "Made in Italy". Εδώ η χρησιμότητα της καλής πρακτικής είναι ακριβώς αυτή της διαμόρφωσης και υποστήριξης μιας νέας γενιάς δασκάλων της τέχνης, για την προώθηση και προστασία της μεγάλης ιταλικής κληρονομιάς πολιτισμού, ομορφιάς και τεχνογνωσίας, ακόμη και σε άλλα πλαίσια. Ο αντίκτυπος είναι αυτός ενός έργου που μπορεί να αφηγηθεί τις πιο εμβληματικές ιστορίες των εδαφών και των παραδόσεων, των καινοτομιών και των βραβείων που κάνουν την Ιταλία να μοιάζει με ένα μεγάλο σιδηουργείο ομορφιάς, αναπαραγωγίμο και σε άλλους τομείς κατάρτισης.



| Πρωτοβουλίες μάθησης σε πολιτιστικά περιβάλλοντα | |
|--|--|
| Στοιχείο | |
| Τύπος τεχνικής ή μεθόδου | Συνεργατική μάθηση σε συνδυασμό με τη μάθηση βάσει σχεδίων και τη μάθηση βάσει παιχνιδιών. |
| Σύντομη περιγραφή της τεχνικής ή της μεθόδου | <p>Η μέθοδος ήταν δομημένη σε δύο μέρη που αφορούσαν την επίλυση συγκεκριμένων προβλημάτων.</p> <p>1ο μέρος: Villarejo de Salvanés. 2ο μέρος: Σαλβάνες-3D αναπαράσταση του κάστρου Villarejo de Salvanés. Τα δύο μέρη της πρωτοβουλίας ακολούθησαν ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες.</p> |
| Ομάδα-Στόχος | Η μέθοδος απευθυνόταν σε μαθητές του τελευταίου κύκλου σπουδών ΙΕΚ των σχολών τρισδιάστατης κινούμενης εικόνας και οπτικοακουστικού σχεδιασμού. |
| Θεματική περιοχή | Ο θεματικός τομέας είναι η διατήρηση της τοπικής, πολιτιστικής κληρονομιάς, συμπεριλαμβανομένων θεμάτων τέχνης, σχεδιασμού και δημιουργίας ψηφιακών πόρων. |
| Εισαγωγή | <p>Η πρωτοβουλία προέκυψε από τη συνεργασία με τον δήμο Villarejo de Salvanés, ο οποίος ήθελε να φέρει πιο κοντά στους πολίτες ένα κομμάτι της διατηρητέας τοπικής κληρονομιάς: το Κάστρο που βρίσκεται σε αυτή την πόλη στα ανατολικά της Μαδρίτης.</p> <p>Το έργο ανατέθηκε σε διάφορες ομάδες μαθητών από το δίκτυο CampusFP, ένα δίκτυο Κέντρων Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης που υποστηρίζεται από το FEI. Η εργασία αυτή προσεγγίστηκε ως ένα διαβαθμισμένο συνεργατικό σχέδιο μάθησης, που σχετίζεται με το τελικό κύκλο σπουδών στην τρισδιάστατη εμψύχωση και τον οπτικοακουστικό σχεδιασμό. Περίπου πενήντα μαθητές συμμετείχαν δουλεύοντας στα διάφορα στοιχεία του έργου.</p> |
| Πού εφαρμόζεται η καλή πρακτική (Περιγραφή του οργανισμού) | <p>Φορέας προώθησης της πρωτοβουλίας ήταν η FEI, μέσω της επαγγελματικής κατάρτισης στο Getafe της Ισπανίας. Στην πρωτοβουλία συμμετείχαν και άλλα Κέντρα Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης του δικτύου CampusFP, που βρίσκονται σε διάφορους δήμους της Μαδρίτης (Humanes, Arganda και Leganés).</p> <p>Το έργο χρηματοδοτήθηκε από τον Δήμο Villarejo de Salvanés, μέσω του τοπικού οργανισμού ανάπτυξης ARACOVE.</p> <p>Η πρωτοβουλία αυτή υλοποιήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής με κονδύλια από το πρόγραμμα Erasmus+ LINCE (Learning Initiatives in Civic Environments), με στοιχεία αναφοράς: 2017-1-ES01-KA202-038724.</p> |
| Πλαίσιο | <p>Το έργο LINCE περιλάμβανε τρεις παρόμοιες πρωτοβουλίες στην Ισπανία, την Ιταλία και την Πολωνία. Αυτή η πειραματική πρωτοβουλία γεννήθηκε με την ιδέα να συμβάλει στην ανάπτυξη σχέσεων μεταξύ των Κέντρων Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης και των ιδρυμάτων που προωθούν την απασχολησιμότητα των μαθητών που φοιτούν σε κύκλους Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης.</p> <p>Κατά τη διάρκεια του πρώτου έτους, οι φοιτητές του Campus FP ανέλαβαν να αναδημιουργήσουν ένα ιστορικό-καλλιτεχνικό συγκρότημα που βρίσκεται στην πόλη Villarejo de Salvanés της Μαδρίτης. Το συγκρότημα αυτό αποτελούνταν από ένα κάστρο με τα πιο καθοριστικά του στοιχεία: πύργω, αμυντικό τείχος, πολεμίστρες, χώρο παρέλασης κ.λπ.</p> |



Στόχος

Ο κύριος στόχος αυτού του έργου ήταν η συνεργατική δημιουργία απτών ημιεπαγγελματικών, οπτικοακουστικών προϊόντων από μαθητές ΙΕΚ, τα οποία συνέβαλαν στη βαθμολόγηση της τελικής τους εργασίας και τα οποία, στη συνέχεια, διαδόθηκαν ως ανοικτοί πόροι σε ευρωπαϊκό επίπεδο για να πιστωθούν οι ικανότητές τους για σκοπούς απασχόλησης.

Η περιγραφή της τεχνικής ή της μεθόδου

Οι μαθητές ξεκίνησαν τη συλλογική διαδικασία καταγραφής, σχεδίασης και σύλληψης όλων των απαραίτητων στοιχείων. Ετοίμασαν ένα σχέδιο δράσης που χωρίζεται σε δύο φάσεις: τρισδιάστατη μοντελοποίηση και υφή.

Αφού καταρτίστηκε το σχέδιο εργασίας από τους μαθητές, οι εκπαιδευτικοί συντόνισαν την εναρμόνιση των εργασιών που καθόριζαν το έργο των πέντε εμπλεκόμενων Κέντρων Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης. Αυτό συνεπαγόταν τη δημιουργία των υποομάδων και την κατανομή των συγκεκριμένων εργασιών μεταξύ τους, ως βάση κοινών συζητήσεων μεταξύ εκπαιδευτικών και μαθητών.

Οι κύριες δραστηριότητες του σχεδίου εργασίας ήταν:

Φάση 1

Σχεδιασμός έργου

Περιβάλλον αναψυχής

Μοντελοποίηση και υφή ιστορικών αντικειμένων

Δημιουργία καταλόγου τρισδιάστατων μοντέλων

Φάση 2

Σχεδιασμός έργου

Σύλληψη ενός οπτικοακουστικού παιχνιδιού

Συνδυασμός των μοντέλων που δημιουργήθηκαν στη φάση 1 στην πλοκή του παιχνιδιού

Προγραμματισμός διαδραστικών βιντεοπαιχνιδιών

Το σχέδιο εργασίας υλοποιήθηκε σε δύο έτη, από το τέλος του 2017 έως το τέλος του 2019.

Οφέλη της τεχνικής ή της μεθόδου

Ποιοτικοί δείκτες

- Αυξήσαμε την ποιότητα των προγραμμάτων επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης φέρνοντάς τα πιο κοντά στα ενδιαφέροντα των μαθητών και στη δυνατότητα εύρεσης εργασίας μετά την ολοκλήρωσή τους.

- Προωθήσαμε τις επιχειρηματικές δεξιότητες με τη συνεργατική μαθησιακή μας προσέγγιση, ώστε να μπορέσουν οι μαθητές να προβληματιστούν σχετικά με τις δυνατότητες δημιουργίας των δικών τους θέσεων εργασίας.

- Ενισχύσαμε τη σχέση μεταξύ των προγραμμάτων ΙΕΚ και των φορέων της κοινωνίας των πολιτών, ιδίως σε περιφερειακό επίπεδο, και προωθήσαμε την τοπική ανάπτυξη.

- Προσελκύσαμε νέους μαθητές στο σύστημα επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης προσαρμόζοντας τη μεθοδολογία της διδασκαλίας σε πιο απτά μαθησιακά αποτελέσματα από την οπτική γωνία των μαθητών.

Παράγοντες
επιτυχίας

Σύμφωνα με τις προκλήσεις της μεθόδου συνεργατικής μάθησης, οι ακόλουθοι παράγοντες συνέβαλαν στην υπέρβασή τους και στην επιτυχία της εμπειρίας:

Το κίνητρο έχει επιτευχθεί με την ενσωμάτωση δύο καινοτόμων πτυχών:

1. Να συνδεθεί το έργο των μαθητών με θεσμούς της κοινωνίας των πολιτών, παρέχοντας με αυτόν τον τρόπο μια ισχυρότερη αξία, όπου τα αναμενόμενα οφέλη δεν αφορούν μόνο τη μαθησιακή διαδικασία των μαθητών, αλλά και την κοινωνία γενικότερα.
2. Να προσθέσει, μέσω της δύναμης των ψηφιακών εργαλείων, μια διακρατική αξία, όπου οι μαθητές είχαν τη δυνατότητα να συνεργαστούν με μαθητές σε άλλες δύο ευρωπαϊκές χώρες, να μοιραστούν τις εμπειρίες τους και να δουν να αναγνωρίζεται η προσπάθεια της δουλειάς τους.

Η σύμπραξη συγκέντρωσε μεγάλη εμπειρία στην προώθηση μέτρων αυτοαπασχόλησης για τους σπουδαστές ΕΕΚ, η οποία υποστήριξε το έργο των εκπαιδευτικών που συμμετείχαν στην πρωτοβουλία διευκολύνοντας την πρόσβαση σε εξωτερικούς πόρους.

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής, τόσο με τη χρηματοδότηση όσο και με την έγκριση του έργου, προσέφερε τόσο στους εκπαιδευτικούς όσο και στους μαθητές την αναγνώριση της συμμετοχής τους σε μια ουσιαστική δραστηριότητα για την οποία διατέθηκαν σημαντικοί πόροι.

Περιορισμοί

Οι μαθητές, στην αρχή, βίωσαν στιγμές σύγχυσης. Η επεξεργασία των ιστορικών πληροφοριών, η ερευνητική διαδικασία και η επιλογή των σχεδίων, δημιούργησαν πολλές αμφιβολίες και ανασφάλειες, τις οποίες ξεπέρασαν με αφοσίωση και με την ανάπτυξη δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων.

Οι καθηγητές, οι οποίοι συνόδευσαν τους μαθητές σε αυτή την εργασία, υποστήριξαν τις δημιουργικές αποφάσεις, συμβούλευσαν για τις καλύτερες λύσεις και συνεργάστηκαν, ώστε η υλοποίηση να είναι επιτυχής. Όλα αυτά, χωρίς να υπονομεύεται η διδασκαλία των εννοιών που συνθέτουν το μάθημα 3D Animation στα ΙΕΚ. Η μεγαλύτερη αφοσίωση ήταν, επίσης, κάτι που παρατηρήθηκε από τους εκπαιδευτικούς.

Το έργο διακόπηκε κατά καιρούς λόγω διοικητικών ζητημάτων που αφορούσαν τα υποστηρικτικά ιδρύματα ή λόγω κακών καιρικών συνθηκών τις ημέρες κατά τις οποίες θα έπρεπε να ληφθούν φωτογραφίες επί τόπου. Αυτές οι περιστάσεις που προέκυπταν σε πραγματικές καταστάσεις ήταν επίσης πηγή προβληματισμού μεταξύ των μαθητών, οι οποίοι έπρεπε να προσαρμοστούν στα μεταβαλλόμενα σχέδια.

Στη δεύτερη φάση, αφιερώθηκε αρκετός χρόνος για την προσαρμογή του πεδίου εφαρμογής των τελικών προϊόντων (τα βιντεοπαιχνίδια) στο επίπεδο γνώσεων και ικανοτήτων που απαιτούσε το σχέδιο διδασκαλίας. Τόσο οι εκπαιδευτικοί όσο και οι μαθητές έπρεπε να βρουν κατάλληλες λύσεις.

Διδάγματα

Η συνεργατική μάθηση παρείχε μια μαθησιακή εμπειρία πέρα από τις αρχικές προσδοκίες των εκπαιδευτικών και των μαθητών. Η εμπάπτιση σε ένα έργο με απτό στόχο να παρουσιαστεί σε άλλους ανθρώπους (ακόμη και σε διεθνές επίπεδο) αποτέλεσε ισχυρή πηγή κινήτρων. Οι μαθητές ανέφεραν ότι είχαν συνηθίσει να παραδίδουν εργασίες "σύμφωνα με το βιβλίο", ενώ η εργασία πάνω σε πραγματικά σενάρια προκαλούσε πολύ πιο σύνθετες καταστάσεις που δεν απαντώνται σε κανένα βιβλίο (ελλιπή δεδομένα, διαφορετικές προσεγγίσεις για το ίδιο πρόβλημα, ανάγκη αναζήτησης πρόσθετων πληροφοριών...).

Η σημασία της αναγνώρισης των δεξιοτήτων που αποκτώνται ήταν ένα άλλο από τα διδάγματα που προέβγαλαν οι μαθητές. Αισθάνθηκαν υπερήφανοι που παρουσίασαν τα προϊόντα τους σε άλλους μαθητές και σε μεγαλύτερο κοινό. Ειδικότερα, αισθάνθηκαν πιο ασφαλείς όταν έγραφαν το βιογραφικό τους σημείωμα ή όταν προσέγγιζαν μια εταιρεία για να αναζητήσουν εργασία.

Βιωσιμότητα

Η προσέγγιση της βιωσιμότητας της πρωτοβουλίας προσεγγίστηκε από τις ακόλουθες οπτικές γωνίες:

- **Ορατότητα.** Για να είναι βιώσιμη η πρωτοβουλία πρέπει να είναι γνωστή. Για το σκοπό αυτό, τα τελικά αποτελέσματα κοινοποιήθηκαν όχι μόνο μέσω επίσημων καναλιών, όπως η πλατφόρμα Erasmus+, αλλά και σε πιο γενικού σκοπού κανάλια, όπως το Youtube και τα κοινωνικά δίκτυα των ίδιων των σπουδαστών.

- **Συμμετοχή ενός σημαντικού αριθμού επαγγελματιών.** Μια από τις βασικές προσπάθειες του FEI, ως φορέα προώθησης της πρωτοβουλίας, ήταν η επέκτασή της στο δίκτυο των Κέντρων Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης στο οποίο ανήκει.

- **Αστική Υποστήριξη.** Η σημασία του συνεργατικού έργου αυξάνεται με τον αντίκτυπο που έχει στην κοινωνία. Τόσο οι πολίτες όσο και οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές γνώρισαν άλλες πραγματικότητες λόγω του έργου. Το μοντέλο μπορεί να μεταφερθεί με αυτόν τον τρόπο σε άλλες παρόμοιες πραγματικότητες

- **Επιτυχία συγκριτικής αξιολόγησης.** Οι επιτυχημένες εμπειρίες συνήθως αναγνωρίζονται εξωτερικά όταν προβάλλονται κατάλληλα. Η εμπειρία έδωσε το έναυσμα για την εξεύρεση χρηματοδότησης για ένα δεύτερο σκέλος, με βάση τα επιτευχθέντα αποτελέσματα.

Μεταβιβασιμότητα

Η δυνατότητα μεταφοράς αποτέλεσε βασικό ακρογωνιαίο λίθο της βιωσιμότητας της πρωτοβουλίας. Τόσο η μέθοδος όσο και τα αποτελέσματα μεταφέρθηκαν σε άλλες Σχολές Επαγγελματικής Κατάρτισης. Η δυνατότητα μεταφοράς δεν περιορίζεται από το επίπεδο εκπαίδευσης-στόχο. Μπορεί να προσαρμοστεί τέλεια στη σχολική εκπαίδευση ή στην τριτοβάθμια εκπαίδευση. Όπως αναφέρεται στην ενότητα για τις δυσκολίες, μία από τις κύριες προκλήσεις είναι η προσαρμογή του στόχου του συνεργατικού σχεδίου στο επίπεδο γνώσεων και ικανοτήτων που επιδιώκεται σε ένα συγκεκριμένο επίπεδο εκπαίδευσης.

Συμπεράσματα

Η συνεργατική μάθηση σε ένα πραγματικό περιβάλλον ανοίγει πολλές δυνατότητες για τους μαθητές, καθώς:

- αποτελεί μια δυναμική πηγή μελλοντικής απασχολησιμότητας με μεγάλη δυνατότητα επέκτασης.

- οι εμπλεκόμενοι μαθητές είναι άμεσοι πρωταγωνιστές μιας διαδικασίας και μιας πραγματικής μεθοδολογίας εργασίας, η οποία σηματοδοτεί ένα σημείο καμπής στη μαθησιακή τους διαδικασία.

- αυτός ο τρόπος δράσης χρησιμοποιείται στο επαγγελματικό περιβάλλον και την στιγμή της μάθησης επιτρέπει τον εντοπισμό των δυνατών και αδύναμων σημείων, τη στήριξη σε πόρους, το συντονισμό των ενεργειών, τη διαχείριση του χρόνου κ.λπ.

| | |
|---------|--|
| Πηγές | Όλα τα επίσημα παραδοτέα του έργου μπορείτε να τα βρείτε εδώ: https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2017-1-ES01-KA202-038724 . |
| Γλώσσες | Ισπανικά, ιταλικά, πολωνικά και αγγλικά (σημειώνεται ότι δεν διατίθεται το σύνολο των πόρων σε όλες τις γλώσσες) |

Κατευθυντήριες γραμμές για τη μετάβαση στην πρωτοβάθμια/δευτεροβάθμια εκπαίδευση

Δυνατότητες μεταφοράς σε περιβάλλον πρωτοβάθμιας/δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης

Η πρωτοβουλία αυτή αναπτύχθηκε στο πλαίσιο των αρχικών κύκλων σπουδών Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης και, ως εκ τούτου, μπορεί να μεταφερθεί άμεσα στο περιβάλλον της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.

Όσον αφορά στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση, ο βασικός παράγοντας είναι η εξεύρεση απτών αποτελεσμάτων που μπορούν να προσαρμοστούν στο επίπεδο γνώσεων και ικανοτήτων που επιδιώκεται για συγκεκριμένα θέματα αυτής της εκπαιδευτικής βαθμίδας.

Οι κύριες προκλήσεις έχουν καθοριστεί στο παρόν έγγραφο και αφορούν:

- στην εγκατάσταση της κατάλληλης δυναμικής της ομάδας, υποστηρίζοντας τους μαθητές που μπορεί να είναι απρόθυμοι να συμμετάσχουν ενεργά.
- στον επαναπροσδιορισμό του ρόλου του εκπαιδευτικού ως διευκολυντή, έτοιμοι να παρέμβει για την επίλυση συγκρούσεων και να καθοδηγήσει τις δράσεις όταν η ομάδα του είναι μπλοκαρισμένη.
- στον εντοπισμό ενός κατάλληλου περιβάλλοντος με τη συνεργασία των θεσμικών οργάνων, το οποίο μπορεί να ενθαρρύνει τους μαθητές να σκεφτούν τα αποτελέσματα του έργου ως κάτι με πραγματικό αντίκτυπο για την κοινωνία.

Περίληψη

Εκτενής περίληψη της τεχνικής/μεθόδου

Οι πρωτοβουλίες μάθησης σε πολιτιστικά περιβάλλοντα είναι ένα ενδεικτικό παράδειγμα συνεργατικής μάθησης, σε συνδυασμό με τη μάθηση με βάση το έργο και τη μάθηση με βάση το παιχνίδι.

Υλοποιήθηκε από τον οργανισμό-εταίρο του E-CRAFT FEI, με την υποστήριξη του προγράμματος Erasmus+ μεταξύ των ετών 2017-2019.

Η μέθοδος απευθυνόταν σε μαθητές του τελευταίου κύκλου σπουδών τρισδιάστατης κινούμενης εικόνας και οπτικοακουστικού σχεδιασμού σε ΙΕΚ, με θέμα τη διατήρηση της τοπικής κληρονομιάς, που περιλαμβάνει θέματα τέχνης, σχεδιασμού και δημιουργίας ψηφιακών πόρων.

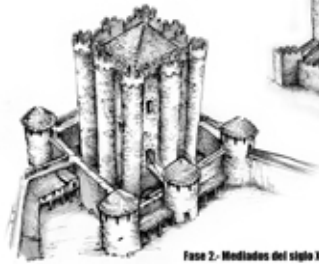
Η πρωτοβουλία προέκυψε από τη συνεργασία της FEI με τον δήμο Villarejo de Salvanés, ο οποίος ήθελε να φέρει πιο κοντά στους πολίτες ένα κομμάτι της τοπικής, πολιτιστικής κληρονομιάς: το κάστρο αυτό βρίσκεται στην πόλη αυτή ανατολικά της Μαδρίτης.

Συνδυάζοντας τον στόχο αυτού του δήμου με τις γνώσεις και τις ικανότητες που απαιτούνται στους αναφερόμενους κύκλους Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης, οι μαθητές εκπόνησαν εργασίες που προσανατολίζονται σε απτά προϊόντα: έναν κατάλογο τρισδιάστατων μοντέλων και ένα εικονικό παιχνίδι που αναδημιουργεί αυτά τα μοντέλα σε 3D. Περίπου 50 μαθητές από διάφορα Κέντρα Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης συμμετείχαν άμεσα σε όλες τις φάσεις της πρωτοβουλίας, η οποία έχει ήδη γνωστοποιηθεί σε περισσότερους από 500 ακόμη σπουδαστές.

Στοιχεία επικοινωνίας

| | |
|----------------------------------|--|
| Όνομα | Luis Mario García Lafuente |
| Εταιρεία/ Ίδρυμα | FORMACION Y EDUCACION INTEGRAL, FEI |
| Διεύθυνση/ Ιστοσελίδα | https://feiformacion.com/ |
| Τηλέφωνο | +34 91 665 23 54 |
| E-mail | internacional@formaeduca.com |

00.- REFERENCIAS: Ilustraciones



Fase 2.- Mediados del siglo XVI



Fase 1.- Finales del siglo XIII, principios del siglo XIV



Javier Domínguez Martínez



Adrián Dombas Miquez

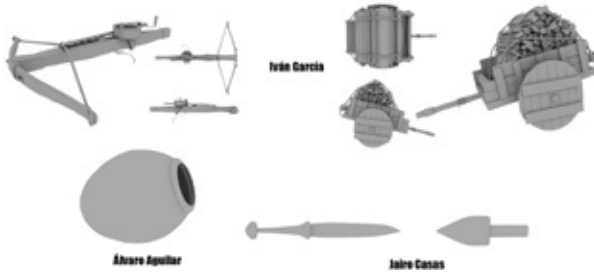


Berja Gallego de la Sacristana



Leyre Sevilla Hurtado

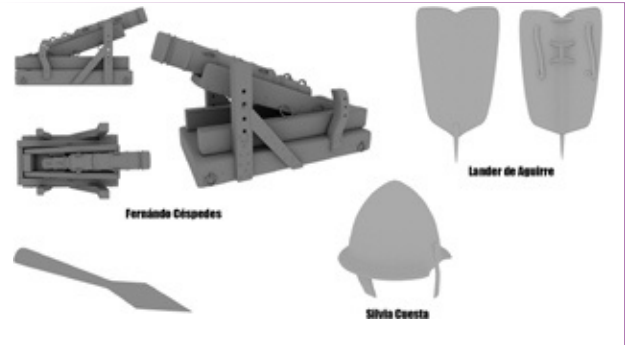
1.1.- ATREZZO: fase de modelado



Iván García

Álvarez Aguilar

Jairo Casas



Fernando Céspedes

Lander de Aguirre

Silvia Cuesta

1.2.- ATREZZO: fase de texturizado



Miguel Ángel Medina Moreno

Laura Manjil Sánchez

Heres Hernández Caragorri

| Φύση και σχήματα γυαλιού | |
|--|--|
| Στοιχείο | Καθοδηγητικές ερωτήσεις |
| Τύπος τεχνικής ή μεθόδου | Βιωματική μάθηση ή μάθηση μέσω της πράξης |
| Σύντομη περιγραφή της τεχνικής ή της μεθόδου | Διαδικασία μάθησης που διέπει τη βιωματική διδασκαλία. Οι μαθητές μαθαίνουν επανεπεξεργαζόμενοι κάποιες πραγματικές εμπειρίες και τις εφαρμόζουν σε μελλοντικές εμπειρίες. |
| Ομάδα-Στόχος | Μαθητές μεταξύ 16-19 ετών. |
| Θεματική περιοχή | Τέχνη και σχεδιασμός. |
| Εισαγωγή | <p>Το έργο έχει ως στόχο τη απόκτηση βαθύτερης γνώσης για τη φύση και την πολυπλοκότητα του γυαλιού, εξερευνώντας το υλικό μέσω της πρακτικής· να γίνει χρήση των δεξιοτήτων που αποκτήθηκαν στην εκπαιδευτική διαδικασία μέσω γραφιστικών εργαλείων· να αναπτύξει την ιδέα και να υλοποιήσει το έργο στα εργαστήρια γυαλιού.</p> <p>Πλαίσιο και σημείο εκκίνησης: Γνώση της ιστορίας μέσω της παράδοσης του γυαλιού Murano, της τέχνης των δασκάλων και της τεχνικής μετάδοσης της γνώσης. Πρόκληση: επανεκτέλεση με σύγχρονο τρόπο του κλασικού βενετσιάνικου πολυέλιου "Rezzonico". Να εμπλακείτε, να είστε σε θέση να επανασχεδιάσετε ιδέες και παγιωμένες μορφές σε κάτι νέο, αντιμετωπίζοντας καταξιωμένους καλλιτέχνες που έχουν κάνει την ίδια πορεία.</p> |
| Πού εφαρμόζεται η καλή πρακτική (Περιγραφή του οργανισμού) | <p>Συνεργάτες στο πλαίσιο της παράδοσης και του παραγωγικού ιστού του Μουράνο είναι οι υαλοουργοί της νέας γενιάς με επιχειρηματική προσέγγιση. Τα θεσμικά όργανα είναι το Promovetro Consortium, Fondazione Musei Civici. Συνεργάζονται, διαδίδουν, συμμετέχουν σε προγράμματα και έργα.</p> |
| Πλαίσιο | <p>Η ιδέα της βιωματικής πρακτικής προέρχεται από το καλλιτεχνικό εργαστήριο γυαλιού. Αυτό παρέχει στους σπουδαστές τα βασικά στοιχεία του σχεδιασμού και του σχεδίου. Οι καθηγητές τεχνικών και καλλιτεχνικών μαθημάτων αλληλεπιδρούν με προτάσεις που αναδύονται μέσα από συζητήσεις και προβληματισμούς. Τα προβλήματα που ανακύπτουν σχετίζονται μερικές φορές με την αδυναμία υλοποίησης της ιδέας που παρουσιάζεται (π.χ. η πολυπλοκότητα της δομής), την έλλειψη επαρκούς χρόνου και τη δυσκολία να συμβιβαστούν οι εργαστηριακές δραστηριότητες με τα μαθήματα του προγράμματος σπουδών.</p> |
| Στόχος | <p>Σε αντίθεση με τις κλασικές και παραδοσιακές μεθοδολογίες μάθησης, η βιωματική μάθηση είναι μια διδακτική μεθοδολογία ικανή να διευκολύνει τη μάθηση. Βάσει αυτού, ο κύριος στόχος του έργου μας είναι να αναπτύξουμε τη δημιουργικότητα στον καλλιτεχνικό τομέα του γυαλιού, να ενισχύσουμε τις δεξιότητες των μαθητών και τις καλλιτεχνικές τους ικανότητες και δυνατότητες μέσω της άμεσης εμπειρίας και της ομαδικής εργασίας, όπως επιτάσσει μελλοντική ανάπτυξη στον εργασιακό και επιχειρηματικό τομέα.</p> |

| | |
|--|--|
| Η περιγραφή της τεχνικής ή της μεθόδου | <p>Οι μαθητές σχεδίασαν ένα έργο χρησιμοποιώντας τις γνώσεις και τις δεξιότητες που απέκτησαν κατά τη διάρκεια των ετών φοίτησης στη σχολή (επεξεργασία γυαλιού, χημικά-φυσικά χαρακτηριστικά του υλικού, χειροκίνητη ή ψηφιακή γραφιστική επεξεργασία).</p> <p>Στάδια εργασίας:</p> <p>Από έναν πρώτο καταιγισμό ιδεών μέχρι τη συμβουλευτική ιστορικών φωτογραφιών και αρχαιικού υλικού, μέχρι το ελεύθερο σχέδιο ή το ηλεκτρονικό (ψηφιακό) σχέδιο.</p> <p>Ανάπτυξη της δικής τους ιδέας, σχεδιασμός στις φάσεις εργασίας με τη βοήθεια των καθηγητών του εργαστηρίου ως διευκολυντές, υλοποίηση και ολοκλήρωση των έργων, συναρμολόγηση της εγκατάστασης, παρουσίαση των έργων στο τέλος του έτους.</p> <p>Σε αυτό το σημείο, οι σπουδαστές πρέπει να ξανασκεφτούν και να ξαναδουλέψουν τα σχέδια, να διορθώσουν τα λάθη τους και να δημιουργήσουν νέα πρότυπα, αν χρειαστεί.</p> <p>Το κάνουν χωρίς την παρέμβαση του δασκάλου, ο οποίος, ωστόσο, τους ακολουθεί και τους βοηθάει σε μια νέα διαδρομή.</p> <p>Με αυτόν τον τρόπο, η εμπειρία γίνεται εξαιρετικά ενδιαφέρουσα και συναρπαστική για τους σπουδαστές που, νιώθοντας ότι εμπλέκονται άμεσα στην διαδικασία κατασκευής του πολυέλιου, είναι προσεκτικοί, στοχαστικοί, με κίνητρα και αποφασιστικότητα.</p> |
| Οφέλη της τεχνικής ή της μεθόδου | <p>Η συμμετοχή στο έργο αποτελεί το επίκεντρο της εκπαιδευτικής δραστηριότητας του Ινστιτούτου Abate Zanetti. Οι σπουδαστές των διαφόρων τάξεων μαθαίνουν μέσω γνωστικών, αισθητηριακών και συναισθηματικών δραστηριοτήτων χάρη στην εργαστηριακή πρακτική. Η δραστηριότητα αυτή ενισχύει την προσωπική ανάπτυξη των σπουδαστών και το επιχειρηματικό τους πνεύμα.</p> |
| Παράγοντες επιτυχίας | <p>Ο παράγοντας της επιτυχίας είναι δυνατός χάρη σε μια εκπαιδευτική πορεία σταδιακής ανάπτυξης κατά την οποία, οι τεχνικές δεξιότητες που αποκτώνται και η γνώση των υλικών ευνοούν την αυτονομία και την καλλιτεχνική ωριμότητα των μαθητών. Εμπνέονται από το γεωπολιτιστικό πλαίσιο που ευνοεί τον διάλογο με την πραγματικότητα του γυαλιού σε μια συνεχή και γόνιμη ανταλλαγή μεταξύ ιδρυμάτων, όπως το Confartigianato και το Promovetro ή πιθανές εκθέσεις στο Fondazione Musei Civici.</p> |
| Περιορισμοί | <p>Κατά την εφαρμογή των ορθών πρακτικών προέκυψαν ζητήματα. Για παράδειγμα, η δυσκολία υλοποίησης των δικών μας ιδεών ή προβλήματα που προκύπτουν κατά την υλοποίηση του έργου. Σε αυτά τα κρίσιμα ζητήματα προσπαθήσαμε να ανταποκριθούμε με προβληματισμό, επανασχεδιασμό και παρέμβαση στα λάθη που διαπράχθηκαν κατά την εκτέλεση.</p> |
| Μαθησιακά αποτελέσματα | <p>Η σημασία του να βγούμε από τη λογική της μετωπικής διδασκαλίας και των θεωρητικών μαθημάτων και να ανοίξουμε στην εκπαιδευτική ανταλλαγή και στην πρακτική εμπειρία ενισχύοντας το δημιουργικό δυναμικό.</p> <p>Οι μαθητές βιώνουν την προθυμία τους να βρουν, όσο το δυνατόν περισσότερες λύσεις που μπορούν να ενσωματώσουν την πρακτικότητα στην επεξεργασία, την απλότητα και την αισθητική, δεσμευόμενοι να επιχειρηματολογούν και να προτείνουν επιλογές που είναι σωστές και εφικτές, ενθαρρύνοντας τον εαυτό τους και ξεπερνώντας φόβους και ανασφάλειες, μοιραζόμενοι τις ιδέες τους με την ομάδα της τάξης και διεγείροντας τη σύγκριση μεταξύ των συμμαθητών τους σε σχέση με την ενεργητική ακρόαση. Από τις αντίστοιχες ανατροφοδοτήσεις, αναδύονται νέες ιδέες, ερεθίσματα, επιθυμία για δράση, ανταγωνισμό και επίτευξη των στόχων που έχουν τεθεί.</p> |
| Βιωσιμότητα | <p>Τα στοιχεία που πρέπει να τεθούν σε εφαρμογή αφορούν τους πόρους του σχολείου, τυχόν χορηγούς ή υποτροφίες, διαδρομές για εγκάρσιες δεξιότητες και προσανατολισμό (PCTO).</p> |
| Μεταβιβασιμότητα | <p>Ομαδική εργασία, οικοδόμηση χρόνου, δημιουργικές εμπειρίες με τη δυνατότητα επίτευξης ενός στόχου και τη δημιουργία ενός προϊόντος που θα εκτεθεί, θα προωθηθεί.</p> |

| | |
|---|--|
| Συμπεράσμα | Ο θετικός αντίκτυπος αυτής της καλής πρακτικής οδήγησε νέους φοιτητές με οριζόντιες δεξιότητες (ψηφιακή και επικοινωνία και μάρκετινγκ) να ασχοληθούν με μια συγκεκριμένη εργασία. Ακολουθούν μια πορεία που τους φέρνει και στη μελλοντική τους εργασία. |
| Σχετικοί σύνδεσμοι | Βίντεο από τους δασκάλους του γυαλιού και εργαστηριακές τεχνικές, εγχειρίδια που δημιουργήθηκαν στη σχολή, εικονογραφημένα κείμενα σχεδιασμού, ιστορίας και τέχνης του γυαλιού στη βιβλιοθήκη, ιστοσελίδα της σχολής. |
| Γλώσσες | Ιταλικά, αγγλικά |
| Δυνατότητες μεταφοράς σε περιβάλλον πρωτοβάθμιας/ δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης | Η εμπειρία της καλής πρακτικής του Ινστιτούτου Abate Zanetti μπορεί να μεταφερθεί και σε άλλα σχολεία, εφόσον υπάρχει σχεδιασμός συνεργασίας των καλλιτεχνικών αντικειμένων, δημιουργώντας εργαστηριακές διαδρομές στις οποίες οι μαθητές με την ατομικότητά τους, εργάζονται σε ομάδες και τους ανατίθεται ένα έργο, επανεξετάζοντας το έργο τους σε διάφορες περιπτώσεις, επαναλαμβάνοντας τις εμπειρίες και διορθώνοντας τα λάθη τους. |
| Εκτενής περίληψη | <p>Το έργο αποτελεί μέρος του γενικού έργου του ΠΤΟΦ “Η φύση και οι μορφές του γυαλιού”, που προέρχεται από την πρότερη γνώση του θέματος για να καταλήξει σε μια υλοποίηση εννοιολογικών έργων. Ιδέα: να ξεκινήσουμε από έναν κλασικό πολυέλαιο και να τον επανεξετάσουμε με έναν σύγχρονο και πιο καλλιτεχνικό (άρα συμβολικό και εννοιολογικό) τρόπο με τη μορφή εγκατάστασης.</p> <p>Φάση 1: διάλογος μεταξύ διδασκόντων και μαθητών σε αυτοσχέδια μορφή. Σε αυτή τη φάση διεγείρονται οι ιδέες, η φαντασία, η δημιουργικότητα και η επιθυμία συμμετοχής.</p> <p>Φάση 2: παρεμβάσεις για τον μετριασμό ορισμένων ιδεών που είναι αδύνατο να υλοποιηθούν. Η διόρθωση συνίσταται σε συμβιβασμούς που δεν διαστρεβλώνουν το αρχικό σχέδιο, ούτε προδίδουν την ιδέα της αρχικής τους δημιουργίας.</p> <p>Φάση 3: επίλυση μέσω μιας επανεπεξεργασίας που μπορεί να διαφέρει από την αρχική ιδέα χωρίς, ωστόσο, να αλλοιώνει την αισθητική που παραμένει το απόλυτο προνόμιο των μαθητών.</p> <p>Όταν αρχίζει η υλοποίηση του έργου, η τάξη χωρίζεται σε τρεις ομάδες εργασίας. Κάθε μία πρέπει να αναπτύξει ένα διαφορετικό έργο σε γραφιστικό κλειδί εμπνευσμένο από τα στοιχεία της φύσης και ιδιαίτερα καινοτόμες μορφές. Αυτό το πρώτο βήμα είναι εξ ολοκλήρου αφιερωμένο στο ελεύθερο σχέδιο/σκέτσο και, στη συνέχεια, σε έναν (ψηφιακό) υπολογιστή. Κάθε ομάδα περιγράφει το σχέδιό της δείχνοντάς το στον καθηγητή και στους συμμαθητές.</p> <p>Ξεκινά η φάση του προβληματισμού, κατά την οποία επιφυλάσσεται άπλετος χώρος για τις προηγούμενες εμπειρίες, τις δυνατότητες εκτέλεσης της εργασίας και τα αναμενόμενα αποτελέσματα.</p> <p>Ξεκινά η φάση της πραγματικής κατασκευής, η οποία ολοκληρώνεται με τη συναρμολόγηση και την εγκατάσταση.</p> <p>Ο καθηγητής είναι δάσκαλος και οι μαθητές εργάζονται στο πεδίο, βελτιώνονται με τον καιρό και μαθαίνουν από τα λάθη τους.</p> <p>Οι τεχνικές που υιοθετούνται είναι η επικάλυψη γυαλιού με φύλλο αλουμινίου, η εμφύσηση και η γλυπτική στον κλίβανο.</p> <p>Η διάρκεια του έργου αντανακλά το σχολικό έτος. Η διαδικασία της ωρίμανσης και της βιωματικής ανάπτυξης ξεκινά ήδη από τα εργαστήρια των πρώτων ετών με την τεχνική σηματοδότησης με φύσημα, μέσω της οποίας αναπτύσσονται σε μικρογραφία μορφές σύντηξης γυαλιού κατόπιν πειραματισμού σε διαφορετικές θερμοκρασίες και καμπύλες ψήσιματος.</p> |

Στοιχεία επικοινωνίας

Andrea Tosi

ISTITUTO SUPERIORE ABATE ZANETTI



| Elevator Pitch | |
|--|---|
| Στοιχείο | Καθοδηγητικές ερωτήσεις |
| Τύπος τεχνικής ή μεθόδου | Το elevator pitch είναι μια εκπαιδευτική τεχνική επικοινωνίας που χρησιμοποιείται στο επιχειρηματικό περιβάλλον για την αποτελεσματική μεταφορά μιας ιδέας, ενός έργου ή μιας επιχείρησης σε σύντομο χρονικό διάστημα. |
| Σύντομη περιγραφή της τεχνικής ή της μεθόδου | Αυτή η τεχνική έχει ως στόχο να τραβήξει την προσοχή του συνομιλητή σας, να δημιουργήσει ενδιαφέρον και περιέργεια για το έργο και να προξενήσει θετική εντύπωση. Ως εκ τούτου, το "elevator pitch" επικεντρώνεται στην ανάπτυξη δεξιοτήτων επικοινωνίας και πειθούς, ώστε το ακροατήριο να ενδιαφερθεί για το έργο και να γίνει ενδεχομένως πελάτης, επενδυτής ή σύμμαχος. |
| Ομάδα- Στόχος | Αυτή η επικοινωνιακή τεχνική απευθύνεται σε ένα δυνητικό κοινό που είναι πιθανό να ενδιαφερθεί για το έργο. |
| Θεματική περιοχή | Ένα elevator pitch μπορεί να χρησιμοποιηθεί για οποιοδήποτε εκπαιδευτικό τομέα, αρκεί να πληροί την προδιαγραφή να είναι μια πειστική ομιλία. |
| Εισαγωγή | Πρέπει να σημειωθεί ότι το <i>Caude</i> είναι σχολείο. Ως εκ τούτου, η χρήση του elevator pitch σε αυτή την περίπτωση επικεντρώνεται στη βελτίωση των επικοινωνιακών δεξιοτήτων των μαθητών, της επιχειρηματολογικής τους ικανότητας και της δημιουργικότητάς τους. |
| Πού εφαρμόζεται | Οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές συμμετέχουν σε αυτό σε ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον. |
| Πλαίσιο | Οι μαθητές όχι μόνο θα βελτιώσουν τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες, τη δημιουργικότητα και την επιχειρηματολογία τους, αλλά θα ενημερωθούν για το περιεχόμενο, αφού θα πρέπει να ερευνήσουν και να γνωρίζουν τα πάντα σχετικά με το πλαίσιο του θέματος που επιλέχθηκε για το elevator pitch σε ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον. |
| Στόχος | Ο στόχος είναι να μιλήσετε αποτελεσματικά/με πειθώ σε ένα ακροατήριο που είναι πιθανό να ενδιαφερθεί για κάποιο στάδιο στο πλαίσιο του τρέχοντος εκπαιδευτικού έργου. |
| Η περιγραφή της τεχνικής ή της μεθόδου | Αρχικά, θα επιλεγεί το θέμα και στη συνέχεια, ως ομάδα, οι μαθητές της τάξης θα ξεκινήσουν έναν καταιγισμό ιδεών για να αξιοποιήσουν τη δημιουργικότητα και τη φαντασία τους. Στη συνέχεια, οι μαθητές πρέπει να προετοιμάσουν ένα σενάριο για την ομιλία και ένα προσχέδιο της παρουσίασης λαμβάνοντας υπόψη όλα όσα θα χρειαστούν. Στην ομάδα μπορούν να οριστούν διάφοροι ρόλοι, όπως διορθωτές γραμματικής και ορθογραφίας, ελεγκτές συμφραζομένων και κοινού, σκηνοθέτες, σεναριογράφοι, εκπρόσωποι, συντάκτες κ.λπ. |

| | |
|----------------------------------|---|
| Οφέλη της τεχνικής ή της μεθόδου | <p>Μετρήσιμα αποτελέσματα</p> <ul style="list-style-type: none">- Μια αξιοσημείωτη, σαφής και συνοπτική παρουσίαση μπορεί να βοηθήσει στη διάδοση της ιδέας σας. <p>Μη μετρήσιμα αποτελέσματα</p> <ul style="list-style-type: none">- Η εξάσκηση και η παρουσίαση ενός elevator pitch μπορεί να βοηθήσει στην ανάπτυξη αυτοπεποίθησης στην επικοινωνία ιδεών.- Η διαδικασία της δημιουργίας ενός elevator pitch μπορεί να βοηθήσει στον εντοπισμό πιθανών ευκαιριών για ιδέες ή έργα. <p>Επίδραση της καλής πρακτικής</p> <ul style="list-style-type: none">- Με την εξάσκηση και την εκφώνηση ενός elevator pitch, η επικοινωνία μπορεί να βελτιωθεί αποτελεσματικά και αποδοτικά. Αναπτύσσεται, επίσης, η δημιουργική σκέψη και ενθαρρύνεται η καινοτομία, προκαλώντας σας να σκεφτείτε έξω από το κουτί. |
| Παράγοντες επιτυχίας | <ul style="list-style-type: none">- Η κοινοποίηση του μηνύματος στα κοινωνικά δίκτυα είναι ιδιαίτερα σημαντική για τους μαθητές που χρειάζονται κάποια ανατροφοδότηση και αξιολόγηση.- Ένα ήσυχο και γαλήνιο περιβάλλον μπορεί να βοηθήσει τα άτομα να είναι συγκεντρωμένα και να επικοινωνούν με σαφήνεια το μήνυμά τους.- Η χρήση τεχνολογίας ή οπτικών βοηθημάτων μπορεί να συμβάλει στην ενίσχυση της αποτελεσματικότητας της ομιλίας. |
| Περιορισμοί | <ul style="list-style-type: none">- Η κύρια πρόκληση ενός elevator pitch είναι ότι πρέπει να εκφωνηθεί σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα: όχι περισσότερο από ένα λεπτό.- Η σύνταξη ενός αποτελεσματικού elevator pitch απαιτεί από τον ομιλητή να επικοινωνήσει το μήνυμά του με σαφήνεια και συντομία, κάτι που μπορεί να αποτελέσει πρόκληση, ιδίως αν το μήνυμα είναι πολύπλοκο ή τεχνικό. Ο ομιλητής πρέπει να κάνει μια διαρκή εντύπωση για να ξεχωρίσει από τους άλλους.- Πολλοί άνθρωποι μπορεί να αισθάνονται νευρικοί ή αγχωμένοι όταν κάνουν μια τέτοιου τύπου παρουσίαση, ιδίως αν μιλούν μπροστά σε ακροατήριο. |
| Διδάγματα | <ul style="list-style-type: none">- Κρατήστε το συνοπτικό.- Επικεντρωθείτε στο πρόβλημα.- Γνωρίστε το κοινό σας.- Να είστε παθιασμένοι και ενθουσιώδεις.- Εξάσκηση και απόκτηση αυτοπεποίθησης.- Να είστε ανοιχτοί στην ανατροφοδότηση. |
| Βιωσιμότητα | <ul style="list-style-type: none">- Η παρουσίαση του λόγου σας πρέπει να είναι περιεκτική και να λαμβάνει υπόψη κοινωνικές και πολιτισμικές ευαισθησίες/διαφορές.- Ο οργανισμός θα πρέπει να λάβει υπόψη του τις περιβαλλοντικές επιπτώσεις μιας τέτοιου είδους παρουσίασης χρησιμοποιώντας βιώσιμα υλικά και μειώνοντας την κατανάλωση ενέργειας, καθώς και ελαχιστοποιώντας τα απόβλητα. |

| | |
|------------------|--|
| Μεταβιβασιμότητα | <p>Αρκετά στοιχεία από την τεχνική του elevator pitch μπορούν να μεταφερθούν σε άλλα πλαίσια:</p> <ul style="list-style-type: none">- Σε ένα elevator pitch, ο ομιλητής πρέπει να είναι σύντομος και σαφής ως προς το μήνυμά του, ώστε να επικοινωνεί σύνθετες έννοιες με τρόπο που να είναι εύκολα κατανοητός.- Για να τραβήξει την προσοχή του ακροατή κατά τη διάρκεια ενός elevator pitch, ο ομιλητής πρέπει να είναι ελκυστικός και δυναμικός χρησιμοποιώντας διάφορες τεχνικές, όπως παρουσιάσεις πολυμέσων, ομαδικές δραστηριότητες και αφήγηση ιστοριών.- Σε ένα elevator pitch ο ομιλητής πρέπει να κατανοήσει το ακροατήριό του και να προσαρμόσει το μήνυμά του αναλόγως.- Σε ένα elevator pitch, ο ομιλητής εστιάζει στα πλεονεκτήματα του προϊόντος ή της ιδέας του.- Σε ένα elevator pitch, ο ομιλητής συνήθως τελειώνει με μια πρόσκληση για δράση, προτρέποντας τον ακροατή να προβεί σε κάποια συγκεκριμένη ενέργεια. |
| Συμπέρασμα | <p>Η καλή πρακτική του elevator pitch μπορεί να έχει σημαντικό αντίκτυπο στα μεμονωμένα άτομα και σε οργανισμούς, βοηθώντας τους να επικοινωνούν πιο αποτελεσματικά, να αναπτύσσουν σημαντικές δεξιότητες και να δημιουργούν νέες ευκαιρίες.</p> |
| Σύνδεσμοι | <ul style="list-style-type: none">- Εγχειρίδιο Elevator Pitch.- Η τέχνη του Elevator Pitch: Udemy online μάθημα.- Παραδείγματα Elevator Pitch.- Δημιουργός του Elevator Pitch.- Για τους ισπανόφωνους, υπάρχει ένα καταπληκτικό παράδειγμα που αναπτύχθηκε από την EduCaixa: EduCaixa Pitch, αλλά υπάρχουν και άλλα παραδείγματα, όπως το The Elevator Speech στα αγγλικά. |
| Γλώσσες | <p>Όλες οι γλώσσες ανάλογα το κοινό.</p> |

Κατευθυντήριες γραμμές για τη μετάβαση στην πρωτοβάθμια/δευτεροβάθμια εκπαίδευση

Δυνατότητες
μεταφοράς
σε
περιβάλλον
πρωτοβάθμιας
/δευτεροβάθμιας
εκπαίδευσης

Η εισαγωγή της πρακτικής του "elevator pitch" σε μια τάξη δημοτικού μπορεί να αποτελέσει πρόκληση, καθώς απαιτεί υψηλό επίπεδο επικοινωνιακών δεξιοτήτων και προηγμένη χρήση της γλώσσας. Ωστόσο, η αρχική ιδέα του elevator pitch θα μπορούσε να προσαρμοστεί σε μια πιο σύντομη ομιλία για μικρότερα παιδιά. Όσον αφορά τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση, η εξάσκηση του elevator pitch μπορεί να μεταφερθεί μέσω των ακόλουθων βημάτων:

- Είναι απαραίτητο να ξεκινήσετε με την εισαγωγή της έννοιας του elevator pitch στην τάξη.
- Παροχή παραδειγμάτων για elevator pitches.
- Οι μαθητές θα πρέπει να κάνουν καταιγισμό ιδεών για την παρουσίαση της δικής τους ιδέας.
- Αφού οι μαθητές αναπτύξουν τις ιδέες τους, μπορούν να αρχίσουν να δημιουργούν τις προτάσεις τους υπό καθοδήγηση.

Περίληψη

Παρακαλείστε
να παράσχετε
μια εκτενή
περίληψη της
τεχνικής/
μεθόδου

Το elevator pitch είναι μια εκπαιδευτική τεχνική επικοινωνίας που μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί στο επιχειρηματικό περιβάλλον για να μεταφέρει αποτελεσματικά μια ιδέα, ένα έργο ή την ιδέα μιας νέας επιχείρησης σε σύντομο χρονικό διάστημα. Αυτή η τεχνική έχει ως στόχο να τραβήξει την προσοχή του συνομιλητή σας, να δημιουργήσει ενδιαφέρον και περιέργεια για το έργο και να προκληθεί θετική εντύπωση. Ως εκ τούτου, το "elevator pitch" επικεντρώνεται στην ανάπτυξη δεξιοτήτων επικοινωνίας και πειθούς, ώστε το ακροατήριο να ενδιαφερθεί για το έργο και να γίνει ενδεχομένως πελάτης ή επενδυτής στο μέλλον.

Στοιχεία επικοινωνίας

Όνομα

Alicia García Manzanero

Εταιρεία/
Ίδρυμα

COLEGIO CAUDE

Διεύθυνση/
Ιστοσελίδα

<https://colegiocaude.com/>

Τηλέφωνο

+34916 02 80 22 / +34686570730

E-mail

info@colegiocaude.com / agmanzanero@colegiocaude.com

Συνεργατική διαδραστική παρουσίαση

Ένα υλικό που παρουσιάζει τη διαδικασία και τα αποτελέσματα

Καθοδηγητικές ερωτήσεις

| | |
|--|--|
| Τύπος τεχνικής ή μεθόδου | Η ιδέα των συνεργατικών παρουσιάσεων προκύπτει από τη μεθοδολογία της μάθησης μέσω έργου, αλλά εφαρμόζεται σε ένα ευρύ φάσμα μαθητοκεντρικών προσεγγίσεων μάθησης. |
| Σύντομη περιγραφή της τεχνικής ή της μεθόδου | Οι παρουσιάσεις των μαθητών που δημιουργούνται συνεργατικά στο τέλος ενός μαθησιακού σεναρίου είναι ένα εξαιρετικό εργαλείο για τη μάθηση και την αξιολόγηση από συνομηλίκους. Αν γίνουν διαδραστικές, εξυπηρετούν τους στόχους της μικτής μαθησιακής προσέγγισης, ειδικά στη λογική της ανεστραμμένης τάξης. Μετά τη σύγχρονη εργασία στην τάξη, οι μαθητές συνεργάζονται ασύγχρονα για να δημιουργήσουν διαδραστικές, διαδικτυακές παρουσιάσεις του θεματικού περιεχομένου της μαθησιακής ενότητας και της μαθησιακής τους πορείας. Τα αποτελέσματα κάθε ομάδας μπορούν να αξιολογηθούν από συνομηλίκους και η ανατροφοδότηση μπορεί να χρησιμεύσει για βελτίωση. |
| Ομάδα-Στόχος | Η τεχνική αυτή απευθύνεται σε μαθητές όλων των ηλικιών σε περιβάλλοντα ενεργητικής μάθησης με τη χρήση τεχνολογίας και μέσω ομαδικής εργασίας. |
| Θεματική περιοχή | Νεανική Επιχειρηματικότητα |
| Εισαγωγή | Αυτή η τεχνική χρησιμοποιείται συνήθως ως τελική δραστηριότητα σε έναν κύκλο εναλλασσόμενης μάθησης ως συνεργατική εργασία που οδηγεί στην τελική αξιολόγηση από συνομηλίκους. Μετά από ασύγχρονη αυτο-μελέτη σχετικά με την επιχειρηματικότητα και σύγχρονη ομαδική εργασία σε βιωματικές (π.χ. σοβαρά παιχνίδια) και ερευνητικές δραστηριότητες (π.χ. διαδικτυακή αναζήτηση και συνεντεύξεις) εντός και εκτός της τάξης, οι μαθητές ανέλαβαν το καθήκον να ενσωματώσουν τις νεοαποκτηθείσες θεωρητικές γνώσεις καθώς και τα ερευνητικά τους ευρήματα σε μια διαδραστική παρουσίαση συνεργαζόμενοι (α)σύγχρονα στο διαδίκτυο. Με αυτή την πρακτική ελπίζαμε να διευκολύνουμε τους μαθητές να κατανοήσουν καλύτερα τη φύση της επιχειρηματικότητας, τα κίνητρα, τις δεξιότητες και τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσει μια νεοφυής επιχείρηση στην Ελλάδα σε μια διαδικασία μάθησης, να ενισχύσουν τη δημιουργικότητα και τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες. Επιπλέον, επωφελήθηκαν από τη δραστηριότητα αξιολόγησης από συνομηλίκους που ακολούθησε ενισχύοντας τις δεξιότητες κριτικής σκέψης τους. |
| Πού εφαρμόστηκε η καλή πρακτική | Η δραστηριότητα αυτή έλαβε χώρα στο σπίτι και στο σχολείο, ενώ το περιεχόμενό της αντλήθηκε από την αλληλεπίδραση με πραγματικούς επιχειρηματίες της τοπικής κοινότητας. Οι μαθητές παρουσίασαν τις συνεντεύξεις τους με τους τοπικούς επιχειρηματίες και τις γνώσεις τους σχετικά με το ξεκίνημα μιας επιχείρησης στην Ελλάδα δημιουργώντας συνεργατικά μια διαδραστική παρουσίαση. |

| | |
|--|--|
| Πλαίσιο | Οι μαθητές που συμμετείχαν σε αυτή τη δραστηριότητα συμμετείχαν σε μια σχολική σύμπραξη Erasmus + KA229 με στόχο την ανάπτυξη της βιώσιμης επιχειρηματικότητας στην περιοχή τους και έπρεπε να σχεδιάσουν εικονικές επιχειρήσεις για βιώσιμο τουρισμό όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστικά. |
| Στόχος | <p>Ο κύριος στόχος αυτής της τεχνικής είναι η μεταφορά της μάθησης από τις προηγούμενες δραστηριότητες (απόκτηση, διερεύνηση, συζήτηση, πρακτική) στη φάση της συνεργατικής παραγωγής. Οι στόχοι είναι οι εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ενίσχυση των δεξιοτήτων σκέψης και της δημιουργικότητας - ενίσχυση αυτονομίας και μετα-γνώσης των μαθητών - προώθηση σύγχρονης και ασύγχρονης συνεργασίας - ενίσχυση ψηφιακών δεξιοτήτων - παροχή στον εκπαιδευτικό δυνατότητας για διαμορφωτική ανατροφοδότηση |
| Η περιγραφή της τεχνικής ή της μεθόδου | <p>Η ιδέα των συνεργατικών παρουσιάσεων προέρχεται από τη μεθοδολογία της μάθησης με βάση το έργο, αλλά είναι ευρέως διαδεδομένη σε όλες τις προσεγγίσεις που επικεντρώνονται στον μαθητή. Στο πλαίσιο της προσέγγισης της ανεστραμμένης τάξης αποτελεί αναπόσπαστο μέρος του μαθησιακού σχεδιασμού στο τέλος του κύκλου έως το τελικό αποτέλεσμα.</p> <p>Η ροή των δραστηριοτήτων που οδηγούν σε αυτό έχει ως εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"> -πριν από την τάξη: ασύγχρονη απόκτηση με διαδικτυακά εργαλεία/πηγές -κατά τη διάρκεια της τάξης: ομαδική εργασία σε διαφοροποιημένες εργασίες για έρευνα και πρακτική εξάσκηση, συνεντεύξεις, συζήτηση, επίλυση προβλημάτων, προσομοίωση -μετά το μάθημα: σύγχρονη και ασύγχρονη συνεργασία για την προετοιμασία της διαδραστικής παρουσίασης ως τελικό προϊόν -κατά τη διάρκεια της τάξης: παρουσίαση και αξιολόγηση από συνομηλίκους <p>Για τον σκοπό της εφαρμογής αυτής της τεχνικής στο μαθησιακό σενάριο σχετικά με τη νεανική επιχειρηματικότητα στην Ελλάδα, οι μαθητές πήραν συνεντεύξεις από πραγματικούς επιχειρηματίες της τοπικής κοινότητας με ερωτήσεις που προέκυψαν από το θεωρητικό υπόβαθρο.</p> |
| Οφέλη της τεχνικής ή της μεθόδου | <p>Αυτή η τεχνική περιλαμβάνει συνήθως τέσσερις έως πέντε ομάδες μαθητών σε μια μέση τάξη και μπορεί να εφαρμοστεί σε όλο το πρόγραμμα σπουδών για την ενίσχυση της ενεργητικής μάθησης και την αύξηση των επιδόσεων. Στην περίπτωση μας, υπήρχε μια τάξη έργου 23 μαθητών που επωφελήθηκε από αυτήν και σημείωσε υψηλή βαθμολογία στο τελικό κομμάτι αξιολόγησης.</p> <p>Η δημιουργία συνεργατικών διαδραστικών παρουσιάσεων των μαθησιακών διαδικασιών και του περιεχομένου είναι πραγματικά επωφέλης για τους μαθητές όσον αφορά τους στόχους της εκπαίδευσης στον 21ο αιώνα (τα 4 Cs) και τις ψηφιακές δεξιότητες.</p> <p>Αυτή είναι μια καλή πρακτική που έχει μεταφερθεί με επιτυχία από την τάξη του προγράμματος στα μαθήματα ξένων γλωσσών.</p> |
| Παράγοντες επιτυχίας | <p>Στο πλαίσιο της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης η τεχνική αυτή μπορεί να εφαρμοστεί ως τελική δραστηριότητα μαθησιακών σεναρίων σε όλο το πρόγραμμα σπουδών για εναλλακτική αξιολόγηση, υπό την προϋπόθεση ότι οι εκπαιδευτικοί είναι πρόθυμοι να υιοθετήσουν καινοτόμους τρόπους διδασκαλίας και αξιολόγησης, όπως η προσέγγιση της ανεστραμμένης τάξης, η προσέγγιση της βιωματικής μάθησης και η προσέγγιση της μάθησης με βάση το σχέδιο.</p> |
| Περιορισμοί | <p>Η μόνη πρόκληση είναι πάντα το ψηφιακό χάσμα, το οποίο μπορεί να αντιμετωπιστεί εάν οι εκπαιδευτικοί είναι πρόθυμοι να παρέχουν στους λιγότερο προνομιούχους μαθητές χρόνο για χρήση υπολογιστή και τεχνική υποστήριξη στο σχολείο, καθώς και να ενθαρρύνουν την ψηφιακή υποστήριξη από τους συμμαθητές τους πριν από το στάδιο της συνεργατικής παραγωγής της διαδραστικής παρουσίασης.</p> |
| Μαθησιακά Αποτελέσματα | <p>Ορισμένοι μαθητές μπορεί στην αρχή να εμφανίζονται απρόθυμοι να συνεργαστούν και να επιμένουν να εργάζονται ατομικά, αλλά η ασύγχρονη συνεργασία είναι μια ευέλικτη λύση. Επιπλέον, αρχίζουν να απολαμβάνουν την ανάπτυξη της δημιουργικότητάς τους με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων και εκτιμούν την εμπειρία. Η αξιολόγηση από συνομηλίκους εισάγεται, επίσης, ομαλά στη ρουτίνα της τάξης όταν ξεκινά με αυτόν τον τρόπο.</p> |



| | |
|---|---|
| Βιωσιμότητα | <p>Η πρακτική αυτή είναι από τη φύση της οικονομικά και περιβαλλοντικά βιώσιμη, επειδή βασίζεται σε ελεύθερους ψηφιακούς πόρους. Οι διαδραστικές παρουσιάσεις δεν εκτυπώνονται, αλλά παραμένουν ψηφιακά διαθέσιμες για διαμοιρασμό και διάδοση εντός της σχολικής κοινότητας και ως βιώσιμες πηγές για νέα μάθηση πέρα από αυτήν. Το κοινωνικό χάσμα στην πρόσβαση των μαθητών στους ψηφιακούς πόρους μπορεί να αντιμετωπιστεί από τον εκπαιδευτικό/διαμορφωτή, ο οποίος θα προσφέρει πρόσβαση στους ψηφιακούς πόρους του σχολείου και θα οργανώσει την τεχνική υποστήριξη των μαθητών του. Θεσμικά, είναι απαραίτητο να διαδοθεί η πρακτική στις κοινότητες των εκπαιδευτικών.</p> |
| Μεταβιβασιμότητα | <p>Η συνεργατική μάθηση με βάση τη διερεύνηση οδηγεί συνήθως σε ομαδικές παρουσιάσεις, οι οποίες τείνουν να είναι διαδραστικές, οικονομικές και ελκυστικές. Με τα πιο ενημερωμένα προγράμματα σπουδών που προωθούν τις δεξιότητες του 21ου αιώνα και τις ψηφιακές δεξιότητες είναι ακόμα πιο πιθανό να μεταφερθεί η τεχνική των συνεργατικών διαδραστικών παρουσιάσεων στο σχολικό περιβάλλον.</p> |
| Συμπέρασμα | <p>Αυτή η πρακτική ενισχύει τη δέσμευση των μαθητών, τη δημιουργικότητα και τη συνεργασία. Παρέχει, επίσης, στους εκπαιδευτικούς χρήσιμη ανατροφοδότηση σχετικά με τα μαθησιακά αποτελέσματα και αναπτύσσει τη μετα-γνώση.</p> |
| Σχετικοί συνδεσμοί που έχουν αναπτυχθεί | <p>Η διαδραστική παρουσίαση δημιουργήθηκε με την εφαρμογή Prezi, η οποία στη συνέχεια ήταν ελεύθερη προς χρήση. Ένα μαθησιακό σενάριο στη λογική της μικτής μάθησης/ ανεστραμμένης τάξης που περιλαμβάνει αυτή την τεχνική σχεδιάστηκε με τη βοήθεια της εφαρμογής <i>LEARNING DESIGNER</i>.</p> |
| Γλώσσες | Αγγλικά |

Κατευθυντήριες γραμμές για τη μετάβαση στην πρωτοβάθμια/δευτεροβάθμια εκπαίδευση

Δυνατότητες μεταφοράς σε περιβάλλον πρωτοβάθμιας/δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης

Η πρακτική αυτή προέρχεται από την εργασία στο 3ο Γενικό Λύκειο Ν. Φιλαδέλφειας στο πλαίσιο ενός προγράμματος Erasmus+ για την περιβαλλοντική και πολιτιστική βιωσιμότητα μέσω της επιχειρηματικότητας. Μπορεί εύκολα να μεταφερθεί στην κανονική εργασία στην τάξη σε σχολεία της πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης υπό την προϋπόθεση ότι οι εκπαιδευτικοί προωθούν προσεγγίσεις μαθητοκεντρικής και μικτής μάθησης.

Περίληψη

Παρακαλείστε να παράσχετε μια εκτενή περίληψη της τεχνικής/μεθόδου

Η συνεργατική δημιουργία διαδραστικών παρουσιάσεων του μαθησιακού περιεχομένου και της μαθησιακής διαδικασίας είναι μια καλή πρακτική συμβατή με τις περισσότερες από τις σύγχρονες μεθόδους μάθησης, ιδίως με την ενεργητική μάθηση, τη μάθηση με βάση το έργο, τη βιωματική μάθηση και το μοντέλο της ανεστραμμένης τάξης της μικτής μαθησιακής προσέγγισης.

Σύμφωνα με το Πλαίσιο Συνομιλίας της Diana Laurillard, υπάρχουν έξι τύποι μάθησης που πρέπει να εξισορροπούνται στον σχεδιασμό μιας μαθησιακής εμπειρίας: Απόκτηση, Έρευνα, Συζήτηση, Πρακτική, Συνεργασία και Παραγωγή. Η τεχνική της συνεργατικής δημιουργίας διαδραστικών παρουσιάσεων ανταποκρίνεται στις ανάγκες της Συνεργασίας και της Παραγωγής. Η τεχνική αυτή εντάσσεται στο πλαίσιο του σχεδιασμού της ανεστραμμένης τάξης στις δύο τελευταίες φάσεις: τη σύγχρονη και ασύγχρονη συνεργασία για την προετοιμασία των παρουσιάσεων από τις ομάδες των μαθητών και την κοινοποίηση των παρουσιάσεων στην τάξη, ακολουθούμενη από αξιολόγηση από τους συμμαθητές.

Τα οφέλη αυτής της πρακτικής για τους μαθητές περιλαμβάνουν την ενδυνάμωσή τους ως ενεργών μαθητών, την εξοικείωσή τους με τα ψηφιακά εργαλεία διαδραστικότητας, τις αυξημένες ευκαιρίες συνεργασίας, την ενίσχυση των δεξιοτήτων σκέψης και της δημιουργικότητάς τους, καθώς και τη γνωριμία τους με την αξιολόγηση από συνομηλίκους. Οι περιορισμοί που συνδέονται με αυτή την πρακτική εξαρτώνται από το σχολικό κλίμα και την προώθηση της καινοτομίας. Οι εκπαιδευτικοί που υιοθετούν μαθητοκεντρικές προσεγγίσεις θα αντιμετωπίσουν εύκολα τις προκλήσεις του ψηφιακού χάσματος διευκολύνοντας την πρόσβαση των λιγότερο προνομιούχων μαθητών στους σχολικούς ψηφιακούς πόρους.

Η τεχνική αυτή εφαρμόστηκε με επιτυχία σε μια τάξη έργου δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης που συμμετείχε σε ένα πρόγραμμα Erasmus+ για σχολεία και διερευνούσε τη νεανική επιχειρηματικότητα με διάφορους τρόπους στη λογική της προσέγγισης της ανεστραμμένης τάξης. Στους μαθητές ανατέθηκαν ασύγχρονες εργασίες αυτορυθμιζόμενης απόκτησης γνώσης πριν έρθουν στην τάξη για να συζητήσουν και να διερευνήσουν διάφορες πτυχές της επιχειρηματικότητας μέσω προσομοιώσεων σοβαρών παιχνιδιών και συνεντεύξεων με πραγματικούς τοπικούς επιχειρηματίες. Συνεργάστηκαν μετά το μάθημα για να δημιουργήσουν διαδραστικές παρουσιάσεις για την επιχειρηματικότητα στην Ελλάδα και συνέχισαν στην τάξη με αξιολόγηση των παρουσιάσεών τους από τους συμμαθητές τους.

Ακολουθεί ένα δείγμα της δουλειάς τους στο Prezi!

Στοιχεία Επικοινωνίας

| | |
|--------------------------|--|
| Όνομα | Σταυριάνα Σούμπαση |
| Εταιρεία/ Ίδρυμα | 3ο Γενικό Λύκειο Νέας Φιλαδέλφειας "Μίλτος Κουντουράς" |
| Διεύθυνση/ Ιστοσελίδα | Πλαστήρα 24 & Μωραϊτίνη, 14243 Νέα Φιλαδέλφεια, Ελλάδα |
| Τηλέφωνο | http://3lyk-n-filad.att.sch.gr |
| E-mail | Τηλ: +30 210 51 34 55 Email: 3lyknfil@sch.gr |

ΜΕΡΟΣ Δ - "ΦΤΙΑΞΤΕ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ"

Α.ΦΑΣΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ

1.Καθορισμός των στόχων του εργαστηρίου δημιουργικότητας: Το πρώτο βήμα για την προετοιμασία ενός βιωματικού εργαστηρίου δημιουργικότητας είναι ο καθορισμός των συγκεκριμένων στόχων του εργαστηρίου. Οι στόχοι αυτοί θα πρέπει να ευθυγραμμίζονται με τα μαθησιακά αποτελέσματα του προγράμματος σπουδών και να επικεντρώνονται στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας, της κριτικήςσκέψη και στις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων στους μαθητές.

Συγκεκριμένα για να γράψετε τους στόχους:

-Προσδιορίστε το αντικείμενο ή το θέμα: Καθορίστε το θέμα ή το ζήτημα στο οποίο θα επικεντρωθεί το βιωματικό εργαστήριο. Θα μπορούσε να είναι μια συγκεκριμένη επιστημονική έννοια, μια τεχνολογική δεξιότητα, μια δημιουργική μορφή τέχνης ή οποιοσδήποτε άλλος τομέας ενδιαφέροντος.

-Καθορίστε τα επιθυμητά μαθησιακά αποτελέσματα: Σκεφτείτε τι θέλετε να επιτύχουν οι μαθητές του λυκείου μέσω του βιωματικού εργαστηρίου. Τι δεξιότητες, γνώσεις ή κατανόηση θέλετε να αποκτήσουν;

Παραδείγματα μαθησιακών αποτελεσμάτων θα μπορούσαν να περιλαμβάνουν τη βελτίωση των δεξιοτήτων κριτικής σκέψης, την ανάπτυξη ικανοτήτων επίλυσης προβλημάτων, την ενίσχυση της δημιουργικότητας, την προώθηση της ομαδικής εργασίας και της συνεργασίας ή την απόκτηση πρακτικών δεξιοτήτων που σχετίζονται με ένα συγκεκριμένο θέμα.

Η διαφορά μεταξύ μαθησιακών αποτελεσμάτων και στόχων

Τα μαθησιακά αποτελέσματα είναι γενικές δηλώσεις που περιγράφουν τις συνολικές γνώσεις, δεξιότητες, στάσεις ή συμπεριφορές που αναμένεται να αποκτήσουν οι εκπαιδευόμενοι ως αποτέλεσμα μιας μαθησιακής εμπειρίας. Διατυπώνονται με γενικούς όρους και επικεντρώνονται στους μεγάλους στόχους της μάθησης.

Τα μαθησιακά αποτελέσματα συνήθως διατυπώνονται από τη σκοπιά του τι θα είναι σε θέση να κάνουν ή να επιτύχουν οι εκπαιδευόμενοι μετά την ολοκλήρωση μιας μαθησιακής εμπειρίας και συχνά χρησιμοποιούνται για να καθοδηγήσουν την ανάπτυξη του προγράμματος σπουδών, την αξιολόγηση του προγράμματος και την αξιολόγηση.

Από την άλλη πλευρά, οι μαθησιακοί στόχοι είναι συγκεκριμένες, μετρήσιμες και συχνά πιο λεπτομερείς δηλώσεις που περιγράφουν τις συγκεκριμένες γνώσεις, δεξιότητες ή συμπεριφορές που αναμένεται να επιδείξουν οι εκπαιδευόμενοι κατά τη διάρκεια ή μετά από μια μαθησιακή εμπειρία. Οι μαθησιακοί στόχοι γράφονται συνήθως σε σαφή και συνοπτική γλώσσα και χρησιμοποιούνται για να καθοδηγήσουν τον σχεδιασμό του εκπαιδευτικού υλικού, των αξιολογήσεων και των δραστηριοτήτων. Οι μαθησιακοί στόχοι συχνά διατυπώνονται με όρους του τι θα είναι σε θέση να κάνουν, να γνωρίζουν ή να κατανοούν οι εκπαιδευόμενοι και χρησιμοποιούνται για να καθοδηγήσουν τη διδακτική διαδικασία και να διασφαλίσουν ότι οι εκπαιδευόμενοι προχωρούν προς την επίτευξη των επιθυμητών αποτελεσμάτων.

Συμβουλές για το σχεδιασμό των μαθησιακών στόχων του εργαστηρίου δημιουργικότητας

-Εξετάστε την οπτική γωνία του μαθητή: σκεφτείτε τις ανάγκες, τα ενδιαφέροντα και τα κίνητρα των μαθητών. Τι θα ήταν ελκυστικό και ουσιαστικό γι' αυτούς; Πώς μπορεί να σχεδιαστεί το βιωματικό εργαστήριο ώστε να ανταποκρίνεται στα μαθησιακά τους στυλ και προτιμήσεις; Εξετάστε την ηλικία, το επίπεδο της τάξης και τις προηγούμενες γνώσεις των μαθητών για να διασφαλίσετε ότι οι στόχοι είναι κατάλληλοι και ευθυγραμμισμένοι με το αναπτυξιακό τους στάδιο.

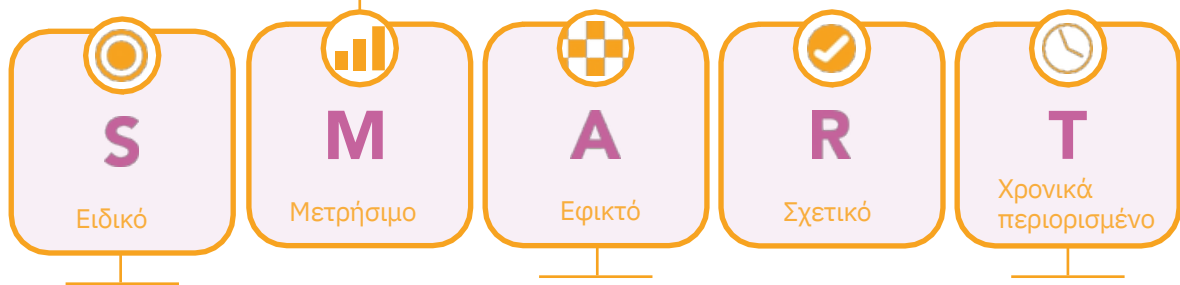
-Ευθυγράμμιση με τα πρότυπα του προγράμματος σπουδών: ελέγξτε τα σχετικά πρότυπα ή τις κατευθυντήριες γραμμές για την εκπαίδευση στο λύκειο στην περιοχή ή την περιφέρειά σας. Βεβαιωθείτε ότι οι στόχοι του βιωματικού εργαστηρίου ευθυγραμμίζονται με αυτά τα πρότυπα, ώστε να διασφαλιστεί ότι το εργαστήριο ενσωματώνεται στο πρόγραμμα σπουδών και υποστηρίζει τους συνολικούς εκπαιδευτικούς στόχους του σχολείου.

-Εξετάστε τη συνάφεια με τον πραγματικό κόσμο: συχνά τα βιωματικά εργαστήρια σχεδιάζονται για να παρέχουν στους φοιτητές εμπειρίες και συνδέσεις με τον πραγματικό κόσμο. Εξετάστε πώς οι στόχοι του εργαστηρίου μπορούν να ευθυγραμμιστούν με εφαρμογές, προκλήσεις ή ζητήματα του πραγματικού κόσμου, ώστε η μαθησιακή εμπειρία να είναι αυθεντική και σχετική με τη ζωή των μαθητών.

-Ορίστε SMART στόχους: βεβαιωθείτε ότι οι στόχοι είναι συγκεκριμένοι, μετρήσιμοι, επιτεύξιμοι, σχετικοί και χρονικά περιορισμένοι (SMART). Αυτό σημαίνει ότι οι στόχοι πρέπει να είναι σαφείς, ποσοτικοποιήσιμοι, ρεαλιστικοί, ευθυγραμμισμένοι με τον σκοπό του εργαστηρίου και να έχουν χρονοδιάγραμμα ολοκλήρωσης.

Βεβαιωθείτε ότι ο στόχος είναι μετρήσιμος, ώστε να μπορείτε να αξιολογήσετε αν έχει επιτευχθεί ή όχι. Χρησιμοποιήστε ποσοτικά ή ποιοτικά κριτήρια για να προσδιορίσετε την επιτυχία. Πώς θα μετρήσω για να αξιολογήσω αν ο μαθησιακός στόχος έχει επιτευχθεί;

Βεβαιωθείτε ότι ο στόχος είναι ευθυγραμμισμένος με τους γενικούς μαθησιακούς στόχους και τα αποτελέσματα του μαθήματος ή του προγράμματος σπουδών σας. Είναι ο στόχος ευθυγραμμισμένος με τους ευρύτερους μαθησιακούς στόχους και ανταποκρίνεται στις ανάγκες των μαθητών μου;



Δηλώστε με σαφήνεια τι θέλετε να μάθουν ή να επιτύχουν οι μαθητές σας με σαφείς και ακριβείς όρους. Αποφύγετε την ασαφή ή γενική γλώσσα. Αναρωτηθείτε: τι ακριβώς θέλω να γνωρίζουν ή να μπορούν να κάνουν οι μαθητές μου;

Βεβαιωθείτε ότι ο στόχος είναι ευθυγραμμισμένος με τους γενικούς μαθησιακούς στόχους και τα αποτελέσματα του μαθήματος ή του προγράμματος σπουδών σας. Είναι ο στόχος ευθυγραμμισμένος με τους ευρύτερους μαθησιακούς στόχους και σχετικός με τις ανάγκες των μαθητών μου;

Ορίστε ένα χρονοδιάγραμμα ή μια προθεσμία για την επίτευξη του στόχου. Αυτό παρέχει μια αίσθηση επείγοντος και βοηθά εσάς και τους μαθητές σας να παραμείνετε συγκεντρωμένοι. Αναρωτηθείτε: πότε περιμένω από τους μαθητές μου να επιτύχουν αυτόν τον στόχο;

Ακολουθεί ένα παράδειγμα ενός αντικειμενικού μαθήματος SMART.

Αποτέλεσμα: στο τέλος του μαθήματος, οι μαθητές θα είναι σε θέση να επιλύουν πέντε αλγεβρικές εξισώσεις χρησιμοποιώντας τον τετραγωνικό τύπο (Ειδικό, Μετρήσιμο, Επιτεύξιμο, Σχετικό, Χρονικά Περιορισμένο).

A. ΦΑΣΗ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

1. Συνεργαστείτε με τους ενδιαφερόμενους φορείς: εμπλέξτε άλλους ενδιαφερόμενους φορείς, όπως συναδέλφους εκπαιδευτικούς, διευθυντές σχολείων και τους ίδιους τους μαθητές στη διαδικασία καθορισμού των στόχων. Αυτό μπορεί να βοηθήσει στη διασφάλιση ότι οι στόχοι είναι ολοκληρωμένοι, περιεκτικοί και ανταποκρίνονται στις ανάγκες όλων των ενδιαφερόμενων μερών.

2. Επιλέξτε Μεθοδολογία και Εργαλεία: όπως προκύπτει από τις προηγούμενες ενότητες, υπάρχει πληθώρα μεθοδολογιών για να διαλέξετε. Κατά τη δημιουργία του εργαστηρίου CLAIM μπορείτε να επιλέξετε μία ή περισσότερες μεθοδολογίες για να εφαρμόσετε.

3. Σχεδιάστε τις δραστηριότητες: αφού καθοριστούν οι στόχοι, το επόμενο βήμα είναι ο σχεδιασμός του προγράμματος σπουδών για το εργαστήριο. Αυτό θα πρέπει να περιλαμβάνει τον σχεδιασμό δραστηριοτήτων και έργων που θα εμπλέξουν τους μαθητές στη βιωματική μάθηση και θα τους ενθαρρύνουν να εξερευνήσουν τη δημιουργικότητά τους.

4. Προσδιορίστε τις απαιτούμενες πηγές: το επόμενο στάδιο είναι ο προσδιορισμός των πόρων που απαιτούνται για την υλοποίηση του εργαστηρίου. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει υλικά, εξοπλισμό, τεχνολογία και χώρο. Είναι σημαντικό να διασφαλιστεί ότι οι πόροι είναι προσβάσιμοι και οικονομικά προσιτοί.

5. Εκπαίδευση των συντονιστών: η επιτυχία ενός βιωματικού εργαστηρίου δημιουργικότητας εξαρτάται από τους διαμεσολαβητές που θα καθοδηγήσουν τους μαθητές κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων. Είναι σημαντικό να εκπαιδευτούν οι διαμεσολαβητές σε τεχνικές βιωματικής μάθησης, δημιουργικότητας και επίλυσης προβλημάτων, επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης.

B. ΦΑΣΗ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ

Εφαρμόστε το εργαστήριο: Αφού σχεδιαστεί το πρόγραμμα σπουδών, προσδιοριστούν οι πόροι και εκπαιδευτούν οι συντονιστές, είναι καιρός να υλοποιηθεί το εργαστήριο. Το εργαστήριο θα πρέπει να είναι σχεδιασμένο ώστε να είναι διαδραστικό, πρακτικό και ελκυστικό και θα πρέπει να παρέχει ευκαιρίες στους μαθητές να εργαστούν συνεργατικά.

Γ. ΦΑΣΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

Αξιολογήστε το εργαστήριο: Το τελικό στάδιο είναι η αξιολόγηση του εργαστηρίου για να προσδιοριστεί η αποτελεσματικότητά του στην επίτευξη των μαθησιακών στόχων. Θα πρέπει να συλλεχθούν και να αναλυθούν τα σχόλια των φοιτητών, των συντονιστών και άλλων ενδιαφερομένων μερών για να εντοπιστούν οι τομείς που χρήζουν βελτίωσης. Αξιολογήστε τον αντίκτυπο σε: **ακαδημαϊκή επιτυχία, συμπεριφορά των μαθητών και κίνητρα.**



CLAIM LAB

LESSON PLAN

DATE:

TITLE:

OBJECTIVES

DESIRED LEARNING OUTCOMES

METHODOLOGY

TOOLS

DURATION



SPECIFIC INSTRUCTIONS

A large empty rectangular box with an orange border, intended for specific instructions.