



**ΜΟΝΑΔΑ 9
Ν'ΕΕΣ Μ'ΕΘΟΔΟΙ
ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ
ΣΤΗΝ ΕΕΚ**

2021-2-DE02-KA220-VET-000048785

ΕΙΣΑΓΩΓΗ



Στην ενότητα που ακολουθεί, θα εξετάσουμε τις πιο πρόσφατες τάσεις όσον αφορά τη διδασκαλία και την εκπαίδευση διαφορετικών ομάδων μαθητών, θα συγκρίνουμε έξι νεότερες τάσεις στην εκπαίδευση και θα μοιραστούμε παραδείγματα για το πώς αυτές οι μέθοδοι μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε διαφορετικά περιβάλλοντα για να εμπλουτίσουν τις εμπειρίες των μαθητών και να κάνουν τα μαθήματα πιο ενδιαφέροντα και διασκεδαστικά. Τέλος, θα δώσουμε το λόγο σε εσάς, παρέχοντάς σας την τελευταία σειρά δραστηριοτήτων που ελπίζουμε ότι θα σας βοηθήσουν να αγκαλιάσετε καλύτερα τις αποκτηθείσες γνώσεις και θα σας αφήσουν με μια νέα σειρά από αναφορές που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να αναπτύξετε περαιτέρω τις γνώσεις σας.

Π'ΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜ'ΕΝΩΝ

01

ΠΙΟ ΔΗΜΟΦΙΛΕ'ΙΣ Τ'ΑΣΕΙΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

όπου θα παρουσιάσουμε
σύντομα τις νεότερες τάσεις
στην εκπαίδευση

02

ΜΑΘΗΣΗ ΒΑΣΕΙ ΣΧΕΔ'ΙΟΥ 'ΕΝΑΝΤΙ ΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟ ΠΡ'ΟΒΛΗΜΑ

όπου συζητάμε αν ένα
αποτέλεσμα ή μια μέθοδος που
οδήγησε στο αποτέλεσμα είναι
καλύτερη

03

MICROLEARNING 'ΕΝΑΝΤΙ ΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΣΕ Μ'ΕΓΕΘΟΣ ΜΠΟΥΚΙΑΣ

όπου παρουσιάζουμε 2 μεθόδους
που αντιμετωπίζουν τη μικρή
διάρκεια προσοχής

04

GAMIFICATION 'ΕΝΑΝΤΙ ΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟ ΠΑΙΧΝ'ΙΔΙ

όπου συζητάμε αν το παιχνίδι
μπορεί να είναι εκπαιδευτικό

05

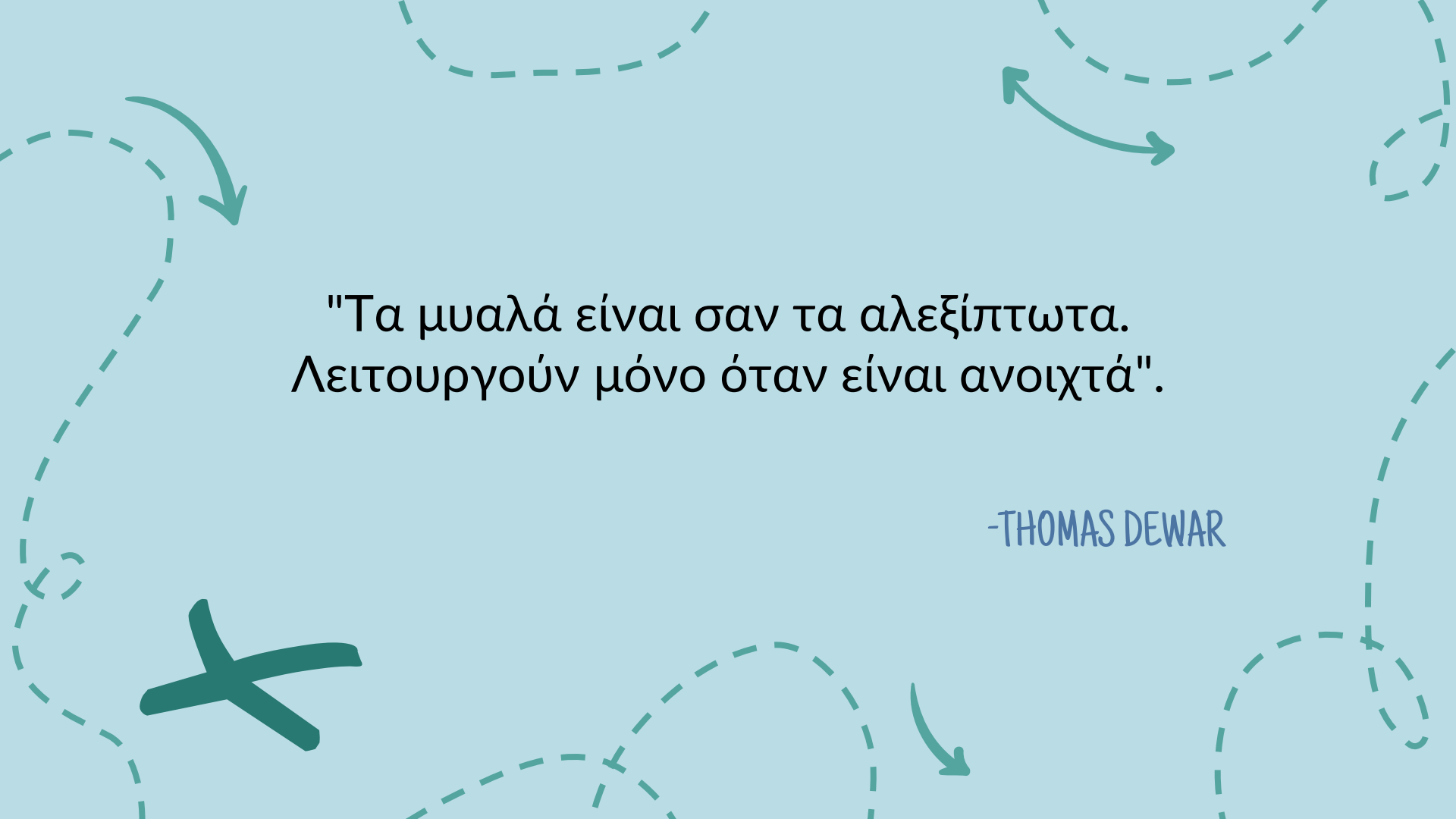
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

όπου σας ζητείται
για να βάλουν τα
πρόσφατα αποκτηθέντα
αξιοποίηση της γνώσης

06

ΓΩΝΙΑ ΑΝΑΓΝΩΣΗΣ

όπου μοιράζονται
χρήσιμοι διαδικτυακοί
σύνδεσμοι και βιβλία για
περαιτέρω ανάπτυξη



"Τα μυαλά είναι σαν τα αλεξίπτωτα.
Λειτουργούν μόνο όταν είναι ανοιχτά".

-THOMAS DEWAR





**ΟΙ
ΠΙΟ
ΔΗΜΟΦΙΛΕΪΣ
ΤΆΣΕΙΣ**

ΤΡΕΧΟΥΣΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ 2023 ΚΑΙ ΜΕΤΑ



ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΑΛΦΑΒΗΤΙΣΜΟΣ	ΜΙΚΤΗ ΜΑΘΗΣΗ	ΜΑΘΗΣΗ ΣΕ ΜΙΚΡΕΣ ΜΠΟΥΚΙΕΣ	MICROLEARNING	ΚΙΝΗΤΗ ΜΑΘΗΣΗ
ΜΑΘΗΣΗ ΒΑΣΕΙ ΣΧΕΔΙΟΥ	ΜΑΘΗΣΗ ΒΑΣΙΣΜΕΝΗ ΣΕ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ	ΜΑΘΗΣΗ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	GAMIFICATION	ROBOTICS ΚΩΔΙΚΟΠΟΙΗΣΗ
ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ/ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ	ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΤΗΣ ΕΝΣΥΝΑΙΣΘΗΣΗΣ	ΩΡΑ ΓΕΝΕΙΑΣ	ΟΜΑΔΟΠΟΙΗΣΗ ΓΙΑ ΜΑΘΗΣΗ	ΕΞΑΤΟΜΙΚΕΥΜΕΝΗ ΜΑΘΗΣΗ
ΝΟΟΤΡΟΠΙΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ	MAKER LEARNING	ΜΑΘΗΣΗ ΒΑΣΙΣΜΕΝΗ ΣΤΟΝ ΕΓΚΕΦΑΛΟ	ΠΡΟΣΑΡΜΟΣΤΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ	ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ ΣΤΗΝ ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ

ΤΡΈΧΟΥΣΕΣ ΜΈΘΟΔΟΙ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ 2023 ΚΑΙ ΜΕΤΆ



ΨΗΦΙΑΚΌΣ ΑΛΦΑΒΗΤΙΣΜΌΣ

Στις τάξεις όπου διδάσκεται αποτελεσματικά ο ψηφιακός πολίτης, οι εκπαιδευτικοί έχουν δύο κοινά στοιχεία: **διαμορφώνουν καθημερινά πρότυπα ηθικής χρήσης της τεχνολογίας για τους μαθητές τους και ενσωματώνουν με φυσικό τρόπο συζητήσεις σχετικά με την τεχνολογία όποτε αυτή αποτελεί μέρος του σχεδίου μαθήματος.**

Επισκεφθείτε αυτούς τους ιστότοπους για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με αυτές τις μεθόδους διδασκαλίας:

<https://www.educationcorner.com/how-to-teach-digital-literacy/>

<https://oxford-review.com/blog-mobile-learning-methods/>

<https://www.ballerstatus.com/2021/01/28/the-3-basic-robot-programming-methods/>



ΚΙΝΗΤΉ ΜΆΘΗΣΗ

Η κινητή μάθηση, η οποία αναφέρεται επίσης ως mLearning, είναι **ένας τρόπος πρόσβασης στο μαθησιακό περιεχόμενο μέσω κινητών συσκευών.** Η μέθοδος αυτή ενισχύει τη μάθηση στο σημείο της ανάγκης, επιτρέποντας στους χρήστες να έχουν πρόσβαση στο περιεχόμενο όποτε και όπου τους βολεύει.



ΡΟΜΠΟΤΙΚΉ / ΚΩΔΙΚΟΠΟΪΗΣΗ

Η κωδικοποίηση και η ρομποτική είναι ένας καινοτόμος τρόπος ενσωμάτωσης στη σύγχρονη τάξη μας. Η ρομποτική και ο προγραμματισμός **αναπτύσσουν και διδάσκουν δεξιότητες αναλυτικής, κριτικής, πρακτικής και δημιουργικής σκέψης.** Οι άνθρωποι με γνώσεις και κατάρτιση στη ρομποτική και τον προγραμματισμό γνωρίζουν πώς να σκέφτονται και μπορούν πραγματικά να σκέφτονται με τρόπους που πολλοί δεν μπορούν.

ΤΡΈΧΟΥΣΕΣ ΜΈΘΟΔΟΙ ΔΙΔΑΣΚΑΛΪΑΣ 2023 ΚΑΙ ΜΕΤΆ



ΚΟΙΝΩΝΙΚΉ/ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΉ ΜΆΘΗΣΗ

Η κοινωνικο-συναισθηματική μάθηση (ΚΣΜ) είναι η διαδικασία **ανάπτυξης της αυτογνωσίας, του αυτοελέγχου και των διαπροσωπικών δεξιοτήτων που είναι ζωτικής σημασίας για την επιτυχία στο σχολείο, την εργασία και τη ζωή.** Οι άνθρωποι με ισχυρές κοινωνικο-συναισθηματικές δεξιότητες είναι σε θέση να αντιμετωπίσουν καλύτερα τις καθημερινές προκλήσεις και να ωφεληθούν ακαδημαϊκά, επαγγελματικά και κοινωνικά.



ΔΙΔΑΣΚΑΛΪΑ ΤΗΣ ΕΝΣΥΝΑΪΣΘΗΣΗΣ

Η αποτελεσματική συνεργασία στο σχολείο είναι δυνατή μόνο μέσω της ενσυναίσθησης: της **ικανότητας κατανόησης και ανταπόκρισης στα συναισθήματα των άλλων.** Αυτό δημιουργεί μια νέα εκπαιδευτική επιταγή για να διασφαλιστεί ότι κάθε παιδί αναπτύσσει πλήρως την έμφυτη ικανότητά του για ενσυναίσθηση.



ΝΟΟΤΡΟΠΪΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ

Οι άνθρωποι με νοοτροπία ανάπτυξης πιστεύουν ότι οι δεξιότητες και η νοημοσύνη είναι κάτι που οι άνθρωποι μπορούν να αναπτύξουν. Πιστεύουν ότι **ενώ οι άνθρωποι έχουν έμφυτες ιδιότητες και χαρακτηριστικά, η επιτυχία έρχεται από τη συνεχή προσωπική ανάπτυξη.** Αντίθετα, οι άνθρωποι με σταθερή νοοτροπία πιστεύουν ότι το ταλέντο και η ευφυΐα είναι κάτι που είτε το έχεις είτε δεν το έχεις.

Επισκεφθείτε αυτούς τους ιστότοπους για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με αυτές τις μεθόδους διδασκαλίας:
<https://casel.org/fundamentals-of-sel/>
<https://www.teachthought.com/pedagogy/quick-guide-teaching-empathy-classroom/>
<https://www.opencolleges.edu.au/informed/features/develop-a-growth-mindset/>

ΤΡΈΧΟΥΣΕΣ ΜΈΘΟΔΟΙ ΔΙΔΑΣΚΑΛΪΑΣ 2023 ΚΑΙ ΜΕΤΆ



ΩΡΑ ΓΕΝΕΙΑΣ

Η Ώρα της Ευφυΐας είναι **χρόνος που διατίθεται μία φορά την εβδομάδα κατά τη διάρκεια της τάξης για να εργαστούν οι μαθητές ανεξάρτητα σε ένα θέμα της επιλογής τους**. Ο σκοπός είναι να δοθεί στους μαθητές ανεξαρτησία και να μάθουν να είναι αυτοδιδάκτοι ενώ ερευνούν ένα θέμα που πραγματικά τους ενδιαφέρει και τους κινητοποιεί.



MAKER LEARNING

Η εκπαίδευση των κατασκευαστών και το κίνημα των κατασκευαστών αφορά τη **μάθηση με βάση το έργο ή το πρόβλημα**. Βασίζεται σε πρακτικές, συνεργατικές εμπειρίες, όπου τα έργα επικεντρώνονται στην επίλυση πραγματικών προβλημάτων προκειμένου να αποδειχθεί η μάθηση.



ΜΆΘΗΣΗ ΒΑΣΙΣΜΈΝΗ ΣΤΟΝ ΕΓΚΈΦΑΛΟ

Η μάθηση με βάση τον εγκέφαλο αναφέρεται σε **μεθόδους διδασκαλίας, σχέδια μαθημάτων και σχολικά προγράμματα που βασίζονται στην τελευταία επιστημονική έρευνα σχετικά με τον τρόπο που μαθαίνει ο εγκέφαλος, συμπεριλαμβανομένων παραγόντων όπως η γνωστική ανάπτυξη - πώς οι μαθητές μαθαίνουν διαφορετικά καθώς μεγαλώνουν, αναπτύσσονται και ωριμάζουν κοινωνικά, συναισθηματικά και γνωστικά**.

Επισκεφθείτε αυτούς τους ιστότοπους για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με αυτές τις μεθόδους διδασκαλίας:

<https://www.highspeedtraining.co.uk/hub/genius-hour-in-the-classroom/>

<http://www.teachthought.com/the-future-of-learning/maker-education/>

<https://sdc-online.american.edu/blog/brain-based-learning/>

ΤΡΈΧΟΥΣΕΣ ΜΈΘΟΔΟΙ ΔΙΔΑΣΚΑΛΊΑΣ 2023 ΚΑΙ ΜΕΤΆ



ΟΜΑΔΟΠΟΙΗΣΗ ΓΙΑ ΜΑΘΗΣΗ

Σκοπός των δραστηριοτήτων οικοδόμησης ομάδων είναι να **παρακινήσουν τους εκπαιδευόμενους να συνεργαστούν, να αναπτύξουν τα δυνατά τους σημεία και να αντιμετωπίσουν τυχόν αδυναμίες**, όπου η άσκηση οικοδόμησης ομάδων θα πρέπει να ενθαρρύνει τη συνεργασία και όχι τον ανταγωνισμό.



ΠΡΟΣΑΡΜΟΣΤΙΚΉ ΜΑΘΗΣΗ

Η προσαρμοστική μάθηση - ή προσαρμοστική διδασκαλία - είναι η **παροχή προσαρμοσμένων μαθησιακών εμπειριών που ανταποκρίνονται στις μοναδικές ανάγκες ενός ατόμου** μέσω ανατροφοδότησης, μονοπατιών και πόρων (αντί της παροχής μιας μαθησιακής εμπειρίας που ταιριάζει σε όλους).



ΕΞΑΤΟΜΙΚΕΥΜΈΝΗ ΜΑΘΗΣΗ

Η εξατομικευμένη μάθηση είναι μια εκπαιδευτική προσέγγιση που **λαμβάνει υπόψη τις ειδικές ανάγκες, τα ενδιαφέροντα και τα δυνατά σημεία κάθε μαθητή και παρέχει μια μοναδική μαθησιακή εμπειρία στους μαθητές με βάση αυτά τα ατομικά χαρακτηριστικά του μαθητή**. Οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές συνεργάζονται μεταξύ τους για να δημιουργήσουν ένα εξατομικευμένο σχέδιο μάθησης για την τάξη.

Επισκεφθείτε αυτούς τους ιστότοπους για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με αυτές τις μεθόδους διδασκαλίας:

<https://www.mindtools.com/akp37i0/team-building-exercises-and-activities>

<https://blog.google/outreach-initiatives/education/adaptive-learning-technology/>

<https://www.ballerstatus.com/2021/01/28/the-3-basic-robot-programming-methods/>



ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΈΣ Λ΄ΥΣΕΙΣ ΣΤΑ ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΆ ΣΧΟΛΕΊΑ

Οι άνθρωποι σε όλο τον κόσμο σκέφτονται συνεχώς τρόπους βελτίωσης των υφιστάμενων σχολείων, των μεθόδων διδασκαλίας και μάθησης ή ολόκληρων εκπαιδευτικών συστημάτων. Υπάρχουν παραδοσιακοί και ονειροπόλοι που εμπλέκονται σε μια ατελείωτη μάχη για το αν το σχολείο θα πρέπει να εξακολουθεί να ακολουθεί την παραδοσιακή οδό δάσκαλος-μαθητής ή να μετασχηματίσει πλήρως την εκπαίδευση γκρεμίζοντας τους σχολικούς τοίχους και βγάζοντας την εκπαίδευση στο ύπαιθρο.

Στις επόμενες διαφάνειες, θα παρουσιάσουμε μερικές από τις ιδέες που κυκλοφορούν στο Διαδίκτυο σχετικά με τις πιθανές αλλαγές και μετασχηματισμούς των υφιστάμενων εκπαιδευτικών συστημάτων και των σχολείων γενικότερα.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΈΣ ΛΎΣΕΙΣ ΣΤΑ ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΆ ΣΧΟΛΕΪΑ

Σχολεία

μη υποχρεωτική συμμετοχή να επιτρέπουν στους εκπαιδευόμενους να αποφασίζουν τι θέλουν και τι όχι να μάθουν να επιτρέπουν τη χρήση smartphones στην τάξη να καταστήσει τους σχολικούς προϋπολογισμούς απολύτως διαφανείς σύνδεση του σχολείου με επιχειρήσεις, ΜΚΟ, και φορείς τριτοβάθμιας εκπαίδευσης μετατροπή του σχολείου σε πολιτιστικό κέντρο να χρησιμοποιούν προγράμματα σπουδών που βασίζονται στην ικανότητα αυτοκαθοδήγησης και σχεδιασμού των δικών τους μαθησιακών διαδρομών σχεδιασμός κάθε σχολείου ως δεξαμενής σκέψης για την κατανόηση και την αντιμετώπιση των τοπικών προβλημάτων και ευκαιριών

Εκπαιδευτικοί

αίθουσες διδασκαλίας ζωντανής ροής να καταργήσουν όλα τα ακαδημαϊκά πρότυπα που βασίζονται στο περιεχόμενο κατάργηση όλων των προσωπικών συνεδριάσεων του προσωπικού επαναπροσδιορισμός της διδασκαλίας και της μάθησης αφήστε τους εκπαιδευτικούς να καθοδηγήσουν την επαγγελματική τους ανάπτυξη χρησιμοποιούν κανάλια στο YouTube ή επιμελημένες, ενημερωμένες λίστες αναπαραγωγής βίντεο/ψηφιακών αρχείων αντί για βιβλία χρησιμοποιούν podcasts και κανάλια κοινωνικής δικτύωσης και ζωντανή ροή βίντεο για να συμπληρώσουν τις φυσικές αίθουσες διδασκαλίας

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΈΣ ΛΎΣΕΙΣ ΣΤΑ ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΆ ΣΧΟΛΕΪΑ

Μαθητές

οι εκπαιδευόμενοι να σχεδιάζουν τα δικά τους κριτήρια και πλαίσια ποιότητας απόδοση ευθυνών στους εκπαιδευόμενους σε περίπτωση υποεπίδοσης
να σταματήσει να ενθαρρύνει όλους τους μαθητές να φοιτήσουν σε πανεπιστήμια καθιστώντας τους εκπαιδευόμενους υπόλογους ο ένας στον άλλον
σχεδιασμός σύνθετων προγραμμάτων καθοδήγησης και μαθητείας για όλους τους φοιτητές

Διαφορετικές ιδέες

να σταματήσει η υπεραπλούστευση της διδασκαλίας και της μάθησης
ρωτώντας τους γονείς τι χρειάζονται οι οικογένειες από το σχολείο
να γίνει το γυμνάσιο μια διαδικασία αυτογνωσίας, υπευθυνότητας και μια εισαγωγή στο πώς να βρίσκουν και να αξιολογούν πληροφορίες που τους ενδιαφέρουν
να γίνει το λύκειο για την ιδιότητα του πολίτη, τις συνήθειες σκέψης και την καθοδηγούμενη συμμετοχή σε φυσικά και ψηφιακά δίκτυα
προώθηση της μάθησης μέσω δικτύων, όχι μέσω προγραμμάτων σπουδών
την πλήρη απομάκρυνση της κυβέρνησης από τα σχολεία να απαιτούν από γονείς, εμπειρογνώμονες της κοινότητας και επιχειρηματίες να διδάσκουν ή να συνδιδάσκουν



02

ΜΑΘΗΣΗ ΒΑΣΕΙ ΣΧΕΔΪΟΥ
ΈΝΑΝΤΙ ΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ
ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ



ΜΑΘΗΣΗ ΒΑΣΙΣΜΕΝΗ ΣΤΟ ΈΡΓΟ ΈΝΑΝΤΙ ΜΑΘΗΣΗΣ ΒΑΣΙΣΜΕΝΗΣ ΣΤΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ

Η μάθηση με βάση το έργο (PBL) είναι μια άλλη συνεργατική, μαθητοκεντρική διδακτική προσέγγιση όπου οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες για να οικοδομήσουν τις γνώσεις τους και να αποκτήσουν γνώση του περιεχομένου του μαθήματος. Η μάθηση με βάση το έργο συγχέεται συχνά με τη μάθηση με βάση το πρόβλημα. Μια πηγή της σύγχυσης είναι ότι έχουν το ίδιο ακρωνύμιο PBL. Ένας τρόπος για να σκεφτείτε τη διαφορά μεταξύ των δύο είναι να εξετάσετε το αποτέλεσμα.

Ενώ στη μάθηση με βάση το έργο, οι μαθητές πρέπει να παράγουν ένα αντικείμενο για να αποδείξουν την κατάκτηση του περιεχομένου, στη μάθηση με βάση το πρόβλημα, οι μαθητές πρέπει να παρουσιάσουν μια λύση σε ένα σαφώς καθορισμένο αυθεντικό πρόβλημα. Αυτός ο ορισμός είναι απλοϊκός, αλλά επιτρέπει τη διάκριση μεταξύ των δύο εννοιών. Επίσης, έχει υποστηριχθεί ότι η Μάθηση που βασίζεται σε προβλήματα είναι, στην πραγματικότητα, ένα υποσύνολο της Μάθησης που βασίζεται σε έργα, με την έννοια ότι ένας τρόπος με τον οποίο ένας εκπαιδευτής μπορεί να διαμορφώσει ένα έργο είναι να ζητήσει από τους μαθητές να λύσουν ένα ή πολλά προβλήματα.

Πηγή: https://www.uvu.edu/otl/resources/group_work/pbl.html

ΜΑΘΗΣΗ ΒΑΣΙΣΜ'ΕΝΗ ΣΤΟ ΈΡΓΟ ΈΝΑΝΤΙ ΜΑΘΗΣΗΣ ΒΑΣΙΣΜ'ΕΝΗΣ ΣΤΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ

μάθηση βάσει σχεδίου

αρχίζει με την ανάθεση εργασιών που θα οδηγήσουν στη δημιουργία ενός τελικού προϊόντος ή τεχνουργήματος. Η έμφαση δίνεται στο τελικό προϊόν.

Μαθητές:

να εργάζεστε σε εργασίες ανοικτού τύπου

να αναλύει τα προβλήματα και να παράγει λύσεις

να σχεδιάσει και να αναπτύξει ένα πρωτότυπο της λύσης

να βελτιώσετε τη λύση με βάση την ανατροφοδότηση από εμπειρογνώμονες, εκπαιδευτές και/ή συναδέλφους

μάθηση βασισμένη σε προβλήματα

Ξεκινά με ένα πρόβλημα που καθορίζει τι μελετούν οι μαθητές. Το πρόβλημα προκύπτει από ένα παρατηρήσιμο φαινόμενο ή γεγονός. Η έμφαση δίνεται στην απόκτηση νέων γνώσεων και η λύση είναι λιγότερο σημαντική.

Μαθητές:

παρουσιάζονται με μια ανοιχτή, αυθεντική ερώτηση

ανάλυση της ερώτησης

δημιουργούν υποθέσεις που εξηγούν τα φαινόμενα.

προσδιορισμός περαιτέρω ερωτήσεων παρακολούθησης

να αναζητήσετε πρόσθετα δεδομένα για να απαντήσετε στα

ερωτήματα

ΙΔΕΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟ ΈΡΓΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΆΞΗ*

- φύτευση και διαχείριση ενός κήπου για τη σίτιση τοπικών αστέγων
- σχεδιασμός ενός συστήματος συναγερμού για την αναχαίτιση της εξάπλωσης μιας θανατηφόρας ασθένειας
- να γυρίσει ένα ντοκιμαντέρ για ένα θέμα που λίγοι αναγνωρίζουν
- επανασχεδιασμός ολόκληρου του σχολείου, συμπεριλαμβανομένων νέων τομέων περιεχομένου, βαθμολόγησης, συνεργασίας και συμμετοχής της κοινότητας
- επανασχεδιασμός των δημόσιων μεταφορών στην πόλη σας
- ανάπτυξη μιας ολοκαίνουργιας εφεύρεσης
- προγραμματίζοντας ένα σχολικό πάρτι
- την εκπόνηση ενός σύγχρονου συστήματος σχολικής βιβλιοθήκης που ενθαρρύνει τους μαθητές να διαβάζουν
- δημιουργία και διαχείριση ενός καναλιού στο YouTube για ένα συγκεκριμένο σκοπό
- σχεδιασμός ενός βιβλίου με εκπαιδευτικές σωματικές ασκήσεις που θα κρατούν τους μαθητές σε κίνηση κατά τη διάρκεια της ημέρας
- βοηθώντας τις τοπικές επιχειρήσεις να αυξήσουν την περιβαλλοντική βιωσιμότητα

* Οι πηγές περιλαμβάνουν: www.teachthought.com, <https://helpfulprofessor.com/>,
<https://www.bookwidgets.com/>



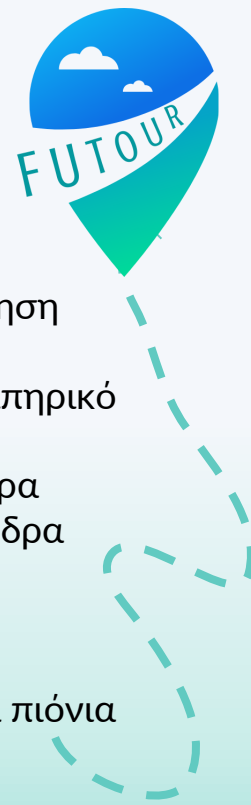
ΙΔΕΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟ ΈΡΓΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΆΞΗ*

- έναρξη μιας κερδοφόρας επιχείρησης με πραγματική τεκμηρίωση των πραγματικών επιχειρηματικών μεγεθών: κέρδη, ζημιές, έλεγχος κόστους κ.λπ. (ανάλογα με τη φύση του προϊόντος, της υπηρεσίας ή της πλατφόρμας)
- σχεδιασμός μιας σύγχρονης πόλης για το έτος 2100 με γνώμονα τις σημερινές τάσεις της κλιματικής αλλαγής (σχεδιασμός "καθαρού φύλλου") ή επανασχεδιασμός των υφιστάμενων πόλεων και του τρόπου με τον οποίο θα μπορούσαν να αντιμετωπίσουν την κλιματική αλλαγή
- να φανταστείτε μια εφαρμογή γνωριμιών το 2050, λαμβάνοντας υπόψη τις αναμενόμενες αλλαγές στην τεχνολογία (π.χ. βιοτεχνολογία) και τα κοινωνικά πρότυπα (π.χ. φύλο, σεξουαλικότητα, τάξη κ.λπ.)
- σχεδιασμός μιας νέας μορφής διακυβέρνησης (ή δημοκρατίας, συγκεκριμένα) που θα αντιμετωπίζει κάποια αντιληπτή ανεπάρκεια των υφιστάμενων δημοκρατικών μορφών (κομματικοποίηση, μη λειτουργικοί έλεγχοι και ισορροπίες κ.λπ.)
- ανάλυση των πέντε πιο δημοφιλών πλατφορμών κοινωνικής δικτύωσης για τους εφήβους, στη συνέχεια πρόβλεψη και σχεδιασμός μιας νέας πλατφόρμας με βάση τις υπάρχουσες τάσεις και την παρελθούσα πορεία των αλλαγών
- δρομολόγηση ενός προγράμματος ανακύκλωσης που επιλύει ένα αναγνωρισμένο πρόβλημα με τα υφιστάμενα προγράμματα ανακύκλωσης. Αυτό μπορεί να γίνει σε επίπεδο νοικοκυριού, σχολείου, γειτονιάς ή πόλης.



* Οι πηγές περιλαμβάνουν: www.teachthought.com, <https://helpfulprofessor.com/>, <https://www.bookwidgets.com/>

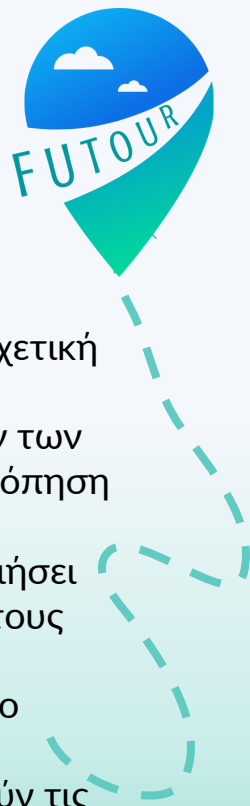
ΙΔΕΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΆΞΗ*



- εντοπισμός ενός χωροκατακτητικού είδους στο πλησιέστερο περιβάλλον και εκπόνηση σχεδίου για τον μετριασμό των επιπτώσεών του στην τοπική πανίδα και χλωρίδα
- σχεδιασμός και διαμόρφωση ενός σπιτιού για ένα άτομο με ειδικές ανάγκες (με αναπηρικό αμαξίδιο, με προβλήματα ακοής ή όρασης, με ΔΕΠΥ κ.λπ.)
- ανάπτυξη πρωτοκόλλου για την προστασία υποδομών υψηλής σημασίας για τη χώρα (πυρηνικός σταθμός, εργοστάσιο παραγωγής ενέργειας, νοσοκομείο, κυβερνητική έδρα κ.λπ.) από κυβερνοεπίθεση,
- συγγραφή επιχειρηματικού σχεδίου για μια νεοσύστατη εταιρεία που θέλει να αντιμετωπίσει τα προβλήματα που εμφανίζονται στην τοπική κοινωνία
- να δημιουργήσετε το δικό σας επιτραπέζιο παιχνίδι (με το ταμπλό, τους κανόνες, τα πιόνια και τα ζάρια)
- εξεύρεση λύσης για την αύξηση της συμμετοχής στην ψηφοφορία,
- δημιουργία ενός μοντέλου βιώσιμης πόλης
- εύρεση νέας στέγης για την πόλη σας μετά τη μόλυνσή της από πυρηνικό συμβάν ή από αποκάλυψη ζόμπι

* Οι πηγές περιλαμβάνουν: www.teachthought.com, <https://helpfulprofessor.com/>, www.teachingexpertise.com

ΙΔΕΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΆΞΗ*



- δημιουργία μιας εφαρμογής που θα λύνει προβλήματα μαθητών (μπορεί να είναι σχετική με το σχολείο, αλλά δεν είναι απαραίτητο)
- δημιουργία ενός podcast με βάση τις ανάγκες και τα προβλήματα των συνομηλίκων των ακροατών που έχουν εντοπιστεί με τεκμηριωμένο τρόπο (ερωτηματολόγιο, δημοσκόπηση κ.λπ.)
- δημιουργία μιας εκστρατείας στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης που θα ευαισθητοποιήσει τους μαθητές ή τους οικείους τους για ένα κοινωνικό ζήτημα ή ένα πρόβλημα που τους επηρεάζει
- δημιουργία δικής σας επιχείρησης από το μηδέν (από την επίσημη εγγραφή μέχρι το μεγάλο άνοιγμα),
- δημιουργία λύσεων για τις τοπικές επιχειρήσεις, ώστε να μπορούν να ανταγωνιστούν τις αλυσίδες επιχειρήσεων ή τα μεγάλα σούπερ μάρκετ / εμπορικά κέντρα
- οικοδόμηση μιας πρότυπης παιδικής χαράς χωρίς αποκλεισμούς,
- δημιουργία νέων διακοπών και τρόποι εορτασμού τους σε διάφορα επίπεδα

* Οι πηγές περιλαμβάνουν: www.teachthought.com, <https://helpfulprofessor.com/>, www.teachingexpertise.com



03

MICROLEARNING

ΈΝΑΝΤΙ ΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΣΕ
Μ'ΕΓΕΘΟΣ ΜΠΟΥΚΙΑΣ



MICROLEARNING VS BITE-SIZED LEARNING

Η μικρομάθηση είναι ένας τρόπος διδασκαλίας και παροχής περιεχομένου σε μικρές, πολύ συγκεκριμένες δόσεις. Οι εκπαιδευόμενοι έχουν τον έλεγχο του τι και πότε μαθαίνουν. Ενώ η μάθηση σε μικρές δόσεις επικεντρώνεται στα αποτελέσματα, η μικρομάθηση επικεντρώνεται στην προσέγγιση. Γενικά, η μικρομάθηση αναφέρεται σε ψηφιακές μορφές μάθησης που μπορεί να περιλαμβάνουν βίντεο, άρθρα, διαδικτυακές ενότητες.

Η μάθηση σε μέγεθος μπουκιάς μερικές φορές παρερμηνεύεται ότι σημαίνει απλώς "σύντομες" ενότητες. Το γεγονός ότι ένα μάθημα διαρκεί μόνο 5 λεπτά, δεν σημαίνει απαραίτητα ότι είναι μικρό σε μέγεθος. Αυτό που κάνει τη μάθηση μικρή σε μέγεθος είναι περισσότερο οι μαθησιακοί στόχοι. Σε αντίθεση με τα παραδοσιακά μαθήματα που συνήθως προσπαθούν να επιτύχουν πολλαπλούς μαθησιακούς στόχους, η μάθηση σε μέγεθος μπουκιάς συνήθως επικεντρώνεται μόνο σε έναν βασικό στόχο. Είναι επίσης σημαντικό να κατανοήσουμε τη λογική πίσω από τη μάθηση σε μέγεθος μπουκιάς. Δεν υπάρχει λογοπαίγνιο, αλλά η μάθηση σε μέγεθος μπουκιού καταναλώνεται ευκολότερα και συμβάλλει στην καλύτερη διατήρηση της γνώσης. Θα μπορούσε να παρουσιαστεί σε οποιαδήποτε μορφή - όχι μόνο στην "ηλεκτρονική μάθηση". Η ανάγνωση ενός άρθρου ή η παρακολούθηση ενός βίντεο θα μπορούσε να θεωρηθεί μάθηση σε μέγεθος μπουκιάς, εάν αποσκοπεί στην επίτευξη ενός συγκεκριμένου στόχου.

MICROLEARNING VS BITE-SIZED LEARNING

microlearning

ποικιλία τεχνικών και τεχνολογιών διαδικτυακής μάθησης για να διαλέξετε

επιτρέπει την εξατομικευμένη μάθηση που προσαρμόζεται στις ανάγκες κάθε μαθητή

διευκολύνει την εύκολη διατήρηση και ανάκληση της γνώσης

προσβασιμότητα σε μαθησιακές ενότητες όταν και όπου τις χρειάζονται οι εκπαιδευόμενοι

εύκολη ενσωμάτωση με την προσέγγιση μάθησης σε μικρές δόσεις

μάθηση σε μικρές μπουκιές

αυτοτελείς ενότητες που κυμαίνονται από ένα έως 15 λεπτά

υποστήριξη κατάρτισης just-in-time για άμεση χρήση

επικεντρώνονται στην ολοκλήρωση ενός και μόνο μαθησιακού στόχου

Απαιτείται λιγότερος χρόνος και προσοχή

κατάλληλο για "εν κινήσει" μάθηση μέσω κινητών τηλεφώνων

μείωση του κόστους ανάπτυξης και κατάρτισης των εργαζομένων

ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΜΙΚΡΟΜΑΘΗΣΗΣ ΓΙΑ ΤΑΞΕΙΣ



Μικροσκόπιο - σύντομα, στοχευμένα, εξαιρετικά συμπραζόμενα μηνύματα ή υποδείξεις, για να βοηθήσουν τους χρήστες να μάθουν, όπως μηνύματα σφάλματος, επαφές από επεξηγηματικά κείμενα, υποδείξεις για το ηλεκτρονικό εμπόριο.

Βίντεο μικρομάθησης - αυτόνομο ψήγμα που προσφέρει ένα συγκεκριμένο μαθησιακό αποτέλεσμα, όπως βίντεο επεξήγησης, σύντομα και διαδραστικά βίντεο, μικροδιδασκαλίες, κινούμενα σχέδια σε πίνακα, κινητικά κινούμενα σχέδια με βάση το κείμενο.

Εφαρμογές μικρομάθησης ή εφαρμογές για κινητά - μικρο-μαθήματα εν κινήσει, όπως Google, Youtube, Headspace, Lasting, Word of the day, TED.

Μικρο-προκλήσεις και παιχνίδια - που μπορούν να περιλαμβάνουν βραβείο, οφέλη, σήματα, φήμη ή άλλα κίνητρα για τη συμμετοχή ή την επίτευξη υψηλής βαθμολογίας, όπως κουίζ πολλαπλών ερωτήσεων, δημοσκοπήσεις, κάρτες μνήμης, ερωτήσεις και απαντήσεις, προσομοιώσεις, ηχογραφήσεις μαθητών για την απάντηση ερωτήσεων.

Infographics - οπτικές αναπαραστάσεις πληροφοριών, δεδομένων ή γνώσεων, όπως στατιστικά infographics, πληροφοριακά infographics, χρονολογικά infographics, process infographics, γεωγραφικά infographics, συγκριτικά infographics, ιεραρχικά infographics, list infographics.

ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΜΑΘΗΣΗΣ ΣΕ ΜΙΚΡΈΣ ΔΌΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΆΞΕΙΣ



Μαθησιακές μονάδες - μικρά μαθησιακά ψήγματα που κυμαίνονται από λίγα λεπτά έως το πολύ 2 ώρες.

Υποστηρικτικά εργαλεία που περιλαμβάνουν βίντεο, παιχνίδια, infographics, audio podcasts, iPDFs, σύντομες διαδικτυακές επιδείξεις εκπαίδευσης, podcasts, σταυρόλεξα, κουίζ κ.λπ.

Διαδικτυακές έρευνες και παρακολούθηση δεδομένων κίνησης που χρησιμοποιούνται για να ελέγχεται πόσες φορές έγινε πρόσβαση σε ένα συγκεκριμένο εργαλείο μάθησης/υποστήριξης και με το οποίο εργάστηκαν.

Εικονικές ή προσωπικές ομάδες εστίασης που χρησιμοποιούνται για την παρακολούθηση της προόδου της μάθησης και την επίλυση πιθανών σημείων συμφόρησης ή προβλημάτων.

Γρήγορη δημοσκόπηση ή μία ερώτηση ανοικτού τύπου που χρησιμοποιούνται για να επαληθεύσουν αν οι μονάδες και τα εργαλεία που παρουσιάστηκαν ήταν χρήσιμα για τους χρήστες.



04

GAMIFICATION

ΈΝΑΝΤΙ ΤΗΣ
ΜΑΘΗΣΗΣ ΜΕ
ΒΑΣΗ ΤΟ
ΠΑΙΧΝΊΔΙ

ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΪΗΣΗ VS ΜΑΘΗΣΗ ΒΑΣΙΣΜΈΝΗ ΣΕ ΠΑΙΧΝΊΔΙΑ



Η μάθηση με βάση τα παιχνίδια και η παιχνοδοποίηση ακούγονται όμοιες, αλλά στην πραγματικότητα είναι δύο διαφορετικές προσεγγίσεις. Η μάθηση με βάση τα παιχνίδια είναι μια εκπαιδευτική ή διδακτική μέθοδος που χρησιμοποιεί παιχνίδια για τη διδασκαλία μιας συγκεκριμένης δεξιότητας ή την επίτευξη ενός μαθησιακού αποτελέσματος. Η μάθηση που βασίζεται σε παιχνίδια παίρνει το περιεχόμενο του μαθησιακού σας υλικού και το κάνει διασκεδαστικό.

Η παιχνοδοποίηση είναι η εφαρμογή στοιχείων που μοιάζουν με παιχνίδι σε ένα πλαίσιο που δεν είναι παιχνίδι. Αυτό γίνεται για να προωθηθεί μια συγκεκριμένη επιθυμητή συμπεριφορά για την προώθηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων. Μπορείτε να το δείτε αυτό ξεκάθαρα στις πιο δημόσιες μορφές παιχνοδοποίησης: πόντοι, κονκάρδες και πίνακες κατάταξης.

Η κύρια διαφορά μεταξύ των δύο είναι η εφαρμογή και η ενσωμάτωσή τους. Η μάθηση με βάση τα παιχνίδια ενσωματώνει πλήρως τα παιχνίδια στο εκπαιδευτικό περιεχόμενο. Μπορείτε να πείτε ότι ολόκληρο το μάθημα ή η τάξη έχει μετατραπεί σε παιχνίδι. Από την άλλη πλευρά, η παιχνοδοποίηση χρησιμοποιεί απλώς στοιχεία από παιχνίδια για την παροχή κινήτρων ανταμοιβής ή για την επίτευξη προόδου.

ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΤΗΣΗ VS ΜΑΘΗΣΗ ΒΑΣΙΣΜ'ΕΝΗ ΣΕ ΠΑΙΧΝΊΔΙΑ

gamification

σημαίνει την προσθήκη στοιχείων παιχνιδιού σε ένα σενάριο εκτός παιχνιδιού, ανταμείβοντας ορισμένες συμπεριφορές με οφέλη ή "ξεκλειδώνοντας" νέα χαρακτηριστικά ή υπηρεσίες

προσθήκη στοιχείων που μοιάζουν με παιχνίδι (κονκάρδες, πόντοι εμπειρίας κ.λπ.) σε ένα μάθημα κίνητρα, καθώς οι ανταμοιβές συνδέονται με τους βαθμούς

η αξιολόγηση δεν είναι μέσα στο ίδιο το παιχνίδι

οι πτυχές που μοιάζουν με παιχνίδι προσαρμόζονται ώστε να ταιριάζουν με το περιεχόμενο του μαθήματος

μάθηση με βάση το παιχνίδι

αντί να εφαρμόζει τροπάρια που μοιάζουν με παιχνίδια στο μάθημα, χρησιμοποιεί πραγματικά παιχνίδια για να διδάξει

χρήση παιχνιδιών (όπως το Minecraft ή προσομοιωτές) για τη διδασκαλία συγκεκριμένων μαθησιακών στόχων κίνητρα επειδή τα παιχνίδια έχουν σχεδιαστεί για να ανταμείβουν

η αξιολόγηση είναι στο παιχνίδι

το περιεχόμενο του μαθήματος προσαρμόζεται για να ταιριάζει στο παιχνίδι

ΙΔΕΕΣ GAMIFICATION ΓΙΑ ΤΑΞΕΙΣ*



ΣΗΜΕΙΑ / ΣΥΣΤΗΜΑ ΣΗΜΕΙΩΝ	ΠΡΟΟΔΟΣ/ ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣ Η	LEADERBOARDS	GUILDS/ ΟΜΑΔΕΣ	ΦΥΣΙΚΑ ΒΡΑΒΕΙΑ
ΣΗΜΑΤΑ / ΕΠΙΤΕΥΓΜΑΤΑ	ΜΠΑΡ ΠΡΟΟΔΟΥ	ΠΟΝΤΟΥΣ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ / ΠΟΝΤΟΥΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ	ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΣ	ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ
ΞΕΚΛΕΙΔΩΜΑ ΠΡΟΣΘΕΤΟΥ/ΣΠ'Α ΝΙΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ	ΜΑΧΕΣ BOSS	ΑΝΤΑΛΛΑΓΗ ΓΝΩΣΕΩΝ/ΣΥΝΕΡΓ ΑΣΙΑ	ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ	ΨΗΦΟΦΟΡΙΑ
ΠΟΝΤΟΙ ΔΩΡΟΥ	ΣΗΜΑΝΣΗ	ΕΙΚΟΝΙΚΟ ΝΟΜΙΣΜΑ	ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΤΙΚΑ	... ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΆΛΛΑ!

ΙΔΕΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟ ΠΑΙΧΝΊΔΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΆΞΗ*



MINECRAFT	ΜΝΗΜΗ	BINGO	CHARADES
ΤΕΛΕΪΩΣΤΕ ΤΗΝ ΠΡΟΤΑΣΗ	JEOPARDY	ΟΡΙΣΜΟΣ ΛΈΞΗΣ	ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ Ή ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΤΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΗΣ ΖΩΗΣ
ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΣΤΟΪΒΑΞΗΣ	ΕΠΙΝΟΗΣΤΕ ΜΙΑ ΛΥΣΗ	PUZZLES	ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΟΜΑΔΙΚΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΆΡΤΑΣ	ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΧΟΛΙΔΙΟΥ	VIDEO GAMES	... ΚΑΙ ΠΟΛΛΆ ΆΛΛΑ!

ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΪ Η ΜΑΘΗΣΗ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟ ΠΑΙΧΝΪΔΙ



Ορισμένοι εκπαιδευτικοί και ερευνητές εξακολουθούν να υποστηρίζουν ότι η μάθηση μέσω παιχνιδιών μπορεί να είναι επιζήμια για την εκπαιδευτική εμπειρία. Ωστόσο, οι μελέτες συνεχίζουν να δείχνουν ότι τα παιχνίδια μπορούν να επηρεάσουν θετικά πράγματα όπως η μαθηματική και γλωσσική μάθηση των μαθητών με πολλούς τρόπους. Μάθηση βασισμένη σε παιχνίδια:

- βοηθά στην επίλυση προβλημάτων
- ενθαρρύνει την κριτική σκέψη
- αυξάνει τη δέσμευση και τα κίνητρα των μαθητών
- εισάγει την καταστασιακή μάθηση
- αντιμετωπίζει τις ανάγκες ειδικής εκπαίδευσης

Ωστόσο, ανάλογα με τις προσωπικές σας διδακτικές προσεγγίσεις ή το ατομικό μαθησιακό στυλ του μαθητή, μπορεί να υπάρχουν μειονεκτήματα στη μάθηση με βάση τα παιχνίδια:

- πολύς χρόνος στην οθόνη
- τα παιχνίδια δεν δημιουργούνται πάντα εξίσου
- τα παιχνίδια μπορούν να αποτελέσουν πηγή απόσπασης της προσοχής
- απαιτεί τεχνολογικές δεξιότητες
- δεν αντικαθιστά τις παραδοσιακές στρατηγικές μάθησης

Όπως και οι άλλες μέθοδοι μάθησης που παρουσιάζονται σε αυτή την ενότητα, η παιχνιδοποίηση και οι μέθοδοι μάθησης που βασίζονται σε παιχνίδια μπορεί να μην είναι κατάλληλες για όλα τα θέματα και όλους τους εκπαιδευτικούς. Ορισμένες έρευνες δείχνουν ότι οι εκπαιδευτικοί που είναι παίκτες στην ιδιωτική τους ζωή είναι σε θέση να εφαρμόσουν και τις δύο αυτές προσεγγίσεις στη διδακτική τους ρουτίνα χωρίς προβλήματα.



05

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ



ΕΙΣΑΓΩΓΉ ΣΤΙΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΌΤΗΤΕΣ

Όπως και στην προηγούμενη ενότητα, ρίξτε μια ματιά στο πρόγραμμα της τάξης σας για την επόμενη εβδομάδα και τον επόμενο μήνα.

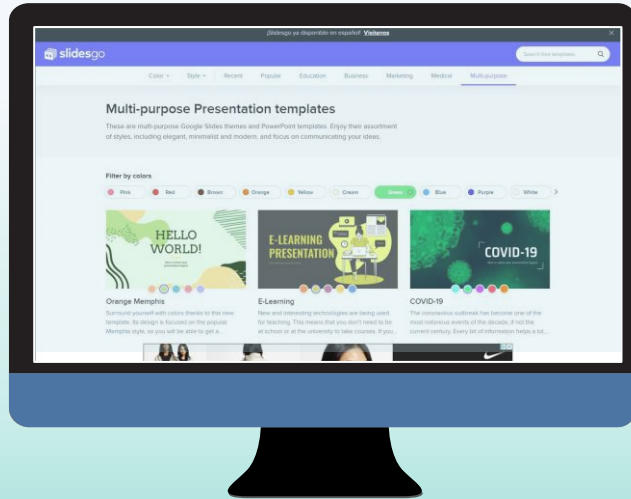
Σημειώστε ποια θέματα πρόκειται να παρουσιάσετε και σε ποιες τάξεις και επιλέξτε ένα θέμα στο οποίο θα θέλατε να επικεντρωθείτε κατά τη διάρκεια των επόμενων δραστηριοτήτων. Θα σας συνιστούσαμε να επιλέξετε αυτό που σας αρέσει προσωπικά και για το οποίο νιώθετε σίγουροι, γιατί θα σας φανεί χρήσιμο αργότερα.

Μπορείτε πάντα να επιλέξετε περισσότερα από ένα θέμα για να εργαστείτε ή να τα αλλάξετε όποτε θέλετε, αν διαπιστώσετε ότι τα αποτελέσματα που θα επιτύχετε δεν είναι ανάλογα με τις προσδοκίες σας.

Δεν υπάρχει χρονικός περιορισμός για την εφαρμογή αυτών των δραστηριοτήτων - μπορείτε να τις κάνετε σε μία συνεδρίαση ή να κάνετε μία κάθε φορά. Η εφαρμογή των εργασιών δεν είναι υποχρεωτική, αλλά πιστεύουμε ότι είναι μια μεγάλη ευκαιρία να βγούμε από τη ζώνη άνεσής μας και να αφηφήσουμε τους ανέμους της αλλαγής.

Θυμηθείτε, "η Ρώμη δεν χτίστηκε σε μια μέρα", επομένως η μετατροπή από τον παραδοσιακό τρόπο διδασκαλίας και κατάρτισης σε έναν πιο ψηφιοποιημένο και προσανατολισμένο στον μαθητή είναι επίσης μια μακροπρόθεσμη διαδικασία που δεν μπορεί απαραίτητα να ολοκληρωθεί σε μια ή δύο εβδομάδες.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

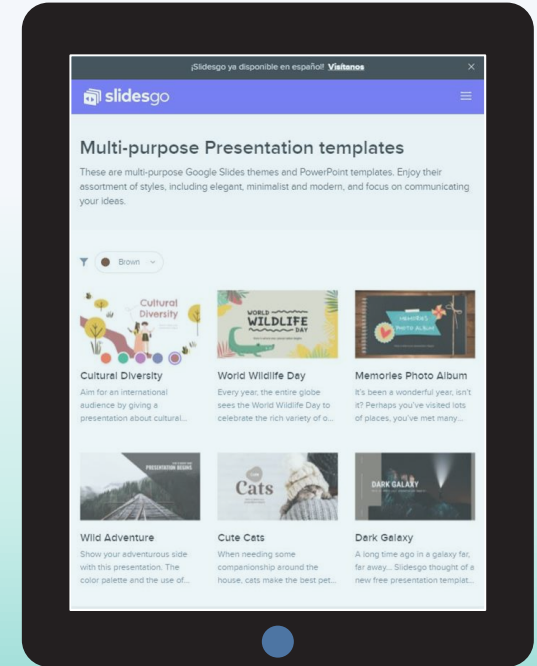


Επιστρέψτε στο μέρος 02 αυτής της μονάδας. Εξοικειωθείτε εκ νέου με τις ιδέες που βασίζονται σε έργα και προβλήματα για τις δραστηριότητες της τάξης. Τώρα σκεφτείτε τις τάξεις που πρόκειται να υλοποιήσετε σε αυτό το εξάμηνο. Υπάρχει κάποιο θέμα που θα μπορούσε να μετατραπεί σε υπόθεση βασισμένη σε έργο ή πρόβλημα; Ή μήπως τα προτεινόμενα θέματα έχουν κεντρίσει το ενδιαφέρον σας και θα θέλατε να κάνετε ένα επιπλέον έργο με τους μαθητές σας;

Προετοιμάστε ένα προσχέδιο της ιδέας της τάξης και για τις δύο μεθόδους διδασκαλίας, μαζί με τις βασικές πληροφορίες σχετικά με το επιλεγμένο πρόβλημα/έργο, τα αναμενόμενα αποτελέσματά σας, τα επιλεγμένα υλικά και εργαλεία (όπως πηγές πληροφοριών, παραδοτέα κ.λπ.) και τα πιθανά προβλήματα που μπορεί να αντιμετωπίσουν οι μαθητές σας.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2

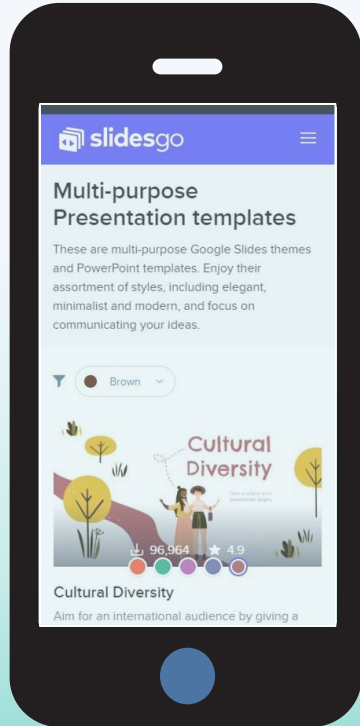
Επανεξετάστε τις πληροφορίες που παρουσιάστηκαν στο μέρος 03 αυτής της ενότητας. Σκεφτείτε μια τάξη που πρόκειται να πραγματοποιήσετε σε μια εβδομάδα. Ελέγξτε αν η μικρομάθηση ή η μέθοδος μάθησης σε μέγεθος μπουκιάς θα ήταν κατάλληλη για αυτή την τάξη. Αν ναι, ελέγξτε το υλικό σας και τις πηγές του Διαδικτύου για μαθησιακό υλικό που θα μπορούσε να μετασχηματιστεί σύμφωνα με τους κανόνες της μικρομάθησης ή της μάθησης σε μέγεθος μπουκιάς. Καταγράψτε το σχέδιο της έννοιας της τάξης με ένα σύντομο χρονοδιάγραμμα πώς θα χωρίζατε την τάξη σας και τι είδους εργαλεία θα χρησιμοποιούσατε. Εάν η χρήση της μικρομάθησης δεν είναι δυνατή για ολόκληρη την τάξη, καταγράψτε το περιεχόμενο που θα μπορούσε να ανταλλαχθεί με εργαλεία μικρομάθησης ή εργαλεία μάθησης σε μέγεθος μπουκιάς, μαζί με τους χρησιμοποιούμενους πόρους και τα υλικά που είναι ελεύθερα προσβάσιμα από τους μαθητές σας.



ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3

Ξαναγνωρίστε τους πίνακες από το μέρος 04 αυτής της ενότητας. Αυτή τη φορά, ρίξτε μια ματιά σε ολόκληρο το πρόγραμμα διδασκαλίας σας. Υπάρχουν σημεία στα οποία πιστεύετε ότι θα ήταν κατάλληλη η προσθήκη κάποιων εργαλείων παιχνιδοποίησης; Σκεφτείτε ποια εργαλεία θα μπορούσαν να προστεθούν για να κάνουν τις τάξεις σας πιο ζωντανές και ενδιαφέρουσες, εργαλεία που θα μπορούσαν να σας βοηθήσουν να παρακολουθείτε την πρόοδο των μαθητών και τα πιθανά εμπόδια στη μάθηση. Καταγράψτε τις ιδέες σας και προσπαθήστε να σκεφτείτε πού θα τα τοποθετήσετε κατά τη διάρκεια της τάξης (στην αρχή, στο τέλος), καθώς και τη συχνότητα εφαρμογής τους (σε κάθε τάξη, μία φορά το μήνα, ανά τρίμηνο κ.λπ.).

Πρόσθετη δραστηριότητα για τους καθηγητές παιχνιδιών: σκεφτείτε τα παιχνίδια που παίζετε συνήθως. Σημειώστε τα και μοιραστείτε μαζί μας τις πληροφορίες σχετικά με το αν θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν στην καθημερινή εκπαιδευτική σας ρουτίνα, ποιες δεξιότητες και ικανότητες θα μπορούσαν να προωθήσουν, ποιες εργασίες (δραστηριότητες) θα μπορούσαν να εφαρμοστούν σε αυτά κ.λπ. Μην ξεχάσετε να προσθέσετε την πληροφορία αν τα αναφερόμενα παιχνίδια είναι εύκολα προσβάσιμα (δωρεάν ή διαδικτυακά παιχνίδια) και αν οι τεχνικές απαιτήσεις τους είναι εύκολα προσβάσιμες τόσο με τους υπολογιστές/ smartphones του σχολείου όσο και με τους υπολογιστές/ smartphones των μαθητών σας.



ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ



Πώς σας φάνηκαν οι προτεινόμενες δραστηριότητες;

Ήταν εύκολο να εφαρμοστούν ή αντιμετωπίσατε προβλήματα με τις αυτοσχέδιες αλλαγές στην κανονική ρουτίνα εργασίας σας;

Σας έβγαλαν από τη ζώνη άνεσής σας ή είναι κάτι που συναντάτε συχνά στην εργασιακή σας ρουτίνα;

Θα θέλατε να συμμετάσχετε σε παρόμοιες εκπαιδευτικές δραστηριότητες στο μέλλον ή είναι πολύ δύσκολο να προσαρμοστείτε σε αυτές;



06

ΓΩΝΙΑ ΑΝΑΓΝΩΣΗΣ

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΪ ΠΪΡΟΡΟΙ



Buchem, Ilona & Hamelmann, Henrike. (2010). Microlearning: a strategy for ongoing professional development.

https://www.researchgate.net/publication/341323117_Microlearning_a_strategy_for_ongoing_professional_development

(n.d.). *Innovating technical and vocational education and training*. UNEVOC.

https://unevoc.unesco.org/pub/innovating_tvete_framework.pdf

(n.d.). *Library of facilitation techniques*. SessionLab. <https://www.sessionlab.com/library>

(n.d.). *The Mentor Handbook: A Practical Guide for VET Teacher Training*. CEDEFOP European Centre for Development of Vocational Training. <https://www.cedefop.europa.eu/en/news/mentor-handbook-practical-guide-vet-teacher-training>

Wang, Tianchong & Towey, Dave & Ng, Ricky. (2020). Microlearning in Technical and Vocational Education and Training (TVET): A Case Study during the COVID-19 Outbreak in Hong Kong.

https://www.researchgate.net/publication/357929157_Microlearning_in_Technical_and_Vocational_Education_and_Training_TVET_A_Case_Study_during_the_COVID-19_Outbreak_in_Hong_Kong

ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΕΙΣ



Best Practices for Mentoring in Online Programs: Supporting Faculty and Students in Higher Education, Susan Ko, Olena Zhadko, Best Practices in Online Teaching and Learning, Routledge 2022, ISBN: 9780429434754

Catch a fire: fuelling inquiry and passion through project-based learning, Henderson, Matt A, Portage & Main Press 2019, ISBN:9781553797517,9781553797890,1553797892,9781553797906,1553797906

Gamification, Digitalisierung und Industrie 4.0: Transformation und Disruption verstehen und erfolgreich managen, Lutz Anderie (auth.), Gabler Verlag 2018, ISBN: 978-3-658-19864-0, 978-3-658-19865-7

Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming, Sangkyun Kim, Kibong Song, Barbara Lockee, John Burton, Advances in Game-Based Learning, Springer International Publishing 2018, ISBN: 978-3-319-47282-9, 978-3-319-47283-6

Global Perspectives on Project-Based Language Learning, Teaching, and Assessment: Key Approaches, Technology Tools, and Frameworks, Gulbahar H. Beckett (editor), Tammy Slater (editor), Routledge Studies in Applied Linguistics, Routledge 2019, ISBN: 113835175X,9781138351752

Project-Based Learning: How to Approach, Report, Present, and Learn from Course-Long Projects, Harm-Jan Steenhuis, Lawrence Rowland, Business Expert Press 2018, ISBN: 1631574752,9781631574757

Project Based Learning Made Simple: 100 Classroom-Ready Activities that Inspire Curiosity, Problem Solving and Self-Guided Discovery, April Smith, Books For teachers, Ulysses Press 2018, ISBN: 9781612438191

Student-Centered Mentoring: Keeping Students at the Heart of New Teachers' Learning, Amanda Brueggeman, Corwin 2022, ISBN: 1071855190,9781071855195

ΣΑΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΟΥΜΕ!

Είστε έτοιμοι για την επόμενη
ενότητα;



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.

