

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΉ ΚΑΤΕΥΘΥΝΤΉΡΙΑ ΓΡΑΜΜΉ

CHOPIN - ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΓΛΩΣΣΩΝ ΣΤΑ ΣΧΟΛΕΙΑ

ERASMUS+ 2022-1-PL01-KA210-SCH-000083282

1.10.2022 R. - 31.12.2023 R.

Εισαγωγή

CLIL

HOTS & LOTS

Το δίγλωσσο μάθημα σε σχέση με το παραδοσιακό μάθημα ξένης γλώσσας.

Καινοτόμο ή τυπικό-νομικό;

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ SAMR

TRACK: Γνώση ενσωμάτωση - μάθημα σχεδιασμός

Ταξινόμηση της BLOOM: διατύπωση μαθησιακών στόχων

Αξιολόγηση

Μέθοδοι κατάρτισης

Δάσκαλος - Μαθητές

Φοιτητής - Φοιτητές

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Όταν μιλάμε με εκπαιδευτικούς που συμμετέχουν σε επιμορφωτικά μαθήματα αφιερωμένα στη διγλωσσία, ένα πολύ κοινό θέμα που προκύπτει είναι η έλλειψη ή ο πολύ περιορισμένος αριθμός υλικών ή πόρων που είναι αφιερωμένοι στο δίγλωσσο περιεχόμενο σε συσχέτιση με το βασικό πρόγραμμα σπουδών του μαθήματος.

Αυτή είναι αναμφίβολα μία από τις μεγαλύτερες προκλήσεις που έχει να αντιμετωπίσει ένας δίγλωσσος καινοτόμος.

Καινοτόμος, διότι μιλάμε για έναν εκπαιδευτικό που σχεδιάζει δίγλωσσες δραστηριότητες με βάση τις γνώσεις, την εμπειρία και τους διαθέσιμους πόρους.

Στην καθημερινή τους εργασία, πολλοί εκπαιδευτικοί έχουν εξοικειωθεί με μια σειρά εργαλείων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν και, ταυτόχρονα, να απορροφήσουν την προσοχή και το ενδιαφέρον του μαθητή. Το σχολείο δεν νοείται μόνο ως χώρος, αλλά ως περιβάλλον, ως κοινότητα, είναι ένας πολύ δυναμικά αναπτυσσόμενος οργανισμός. Οι ανάγκες ενός μαθητή του 21ου αιώνα αφορούν όχι μόνο τη θεωρητική πτυχή αλλά και την πρακτική, εμπειρική πτυχή της μάθησης και της ανακάλυψης ενός κόσμου που μερικές φορές φαίνεται εξαιρετικά μακρινός.

Μια από τις μεγαλύτερες προκλήσεις της σημερινής εκπαίδευσης είναι να ανταποκρίνεται σε όλο και πιο φιλόδοξες προσδοκίες και προκλήσεις. Ο τρόπος για να μεταφερθεί όσο το δυνατόν πληρέστερα το περιεχόμενο που αναφέρεται στις μεθοδολογικές αρχές του CLIL, μέσω της γλώσσας που γίνεται αντιληπτή ως εργαλείο, είναι να οπτικοποιηθούν ορισμένα περιεχόμενα και θέματα, εμπλέκοντας τη φυσική περιέργεια και την πολυαισθητηριακή ικανότητα των παιδιών και των νέων.

Ο μαθητής ενός πολωνικού σχολείου είναι έτοιμος για αλλαγές και αναζητά νέες ευκαιρίες ανάπτυξης και βελτίωσης όχι μόνο στη χώρα, αλλά πολύ συχνά στην Ευρώπη ή ακόμη και παγκοσμίως. Ως εξερευνητής και αναζητητής, ανιλαμβάνεται όλο και περισσότερο τη χρήση μιας ξένης γλώσσας ως κλειδί για το άνοιγμα νέων θυρών.

Οι τελευταίες τεχνολογικές λύσεις είναι η απάντηση στις απαιτήσεις και τις ανάγκες των νέων. Το πρόγραμμα "Εργαστήριο του Μέλλοντος" είναι μια εκπαιδευτική πρωτοβουλία που έχει δώσει σε πολλά ιδρύματα την ευκαιρία να εξερευνήσουν τις τελευταίες λύσεις και να εφαρμόσουν τεχνολογικές καινοτομίες σε σχολεία κάθε εκπαιδευτικής βαθμίδας. Ήδη μεταξύ αυτών περιλαμβάνονται δραστηριότητες που έχουν σχεδιαστεί με ρομπότ Photon. Το επόμενο βήμα θα μπορούσε να είναι τα γυαλιά VR ή AR. Με λίγα λόγια, η AR είναι μια τεχνολογία που "αναμειγνύει" την ψηφιακή πραγματικότητα με τον κόσμο στον οποίο ζούμε φυσικά. Εικόνες από τον φυσικό μας κόσμο, που καταγράφονται από μια κάμερα, συγχρονίζονται με γραφικά υπολογιστή και τρισδιάστατες κινούμενες εικόνες. Αυτό πραγματοποιείται έτσι ώστε να έχουμε την αίσθηση της ενότητας των δύο κόσμων.

Σε αντίθεση με την εικονική πραγματικότητα, η οποία μας βυθίζει σε μια τρισδιάστατη προσομοίωση και μας αποσυνδέει από τον φυσικό μας κόσμο, η επαυξημένη πραγματικότητα συνδυάζει απρόσκοπτα τις δύο παράλληλες τάξεις.

Για να περιηγηθείτε στον κόσμο της επαυξημένης πραγματικότητας, το μόνο που χρειάζεστε είναι ένα smartphone με την κατάλληλη εφαρμογή ή ειδικά γυαλιά.







Η εικονική πραγματικότητα είναι το λεγόμενο εγγενές μέσο. Κανένα άλλο μέσο (ούτε το ραδιόφωνο, η τηλεόραση, ο κινηματογράφος ή το διαδίκτυο) δεν επιτρέπει τέτοιο βαθμό εμπλοκής όσο η χρήση της εικονικής πραγματικότητας.

Στον κόσμο της εικονικής πραγματικότητας, κινούμαστε με τον ίδιο ακριβώς τρόπο όπως και στον πραγματικό κόσμο. Ανάλογα με τον τύπο της εφαρμογής και τον εξοπλισμό που διαθέτουμε - μπορούμε να κινούμαστε ελεύθερα, να σηκώνουμε αντικείμενα, να τα αφήνουμε, κ.λπ. Αλληλεπιδρούμε με τις εμπειρίες στον κόσμο της εικονικής πραγματικότητας με τον ίδιο ακριβώς τρόπο που το κάνουμε και στον πραγματικό κόσμο. Εμπλεκόμαστε με αυτόν τον κόσμο κατά 100 τοις εκατό. Χρησιμοποιώντας VR στην εκπαίδευση, επομένως, μπορούμε να εμπλέξουμε τον θεατή πολύ πιο αποτελεσματικά, με αποτέλεσμα την καλύτερη κατανόηση και απομνημόνευση του αντικειμένου.

Τεχνολογία (VR):

Η τεχνολογία της εικονικής πραγματικότητας (VR) έχει σημειώσει αξιοσημείωτες εξελίξεις, μεταμορφώνοντας τον τρόπο με τον οποίο βιώνουμε και αλληλεπιδρούμε με τα ψηφιακά περιβάλλοντα. Με τις καθηλωτικές της δυνατότητες, η εικονική πραγματικότητα παρέχει μια προσομοιωμένη πραγματικότητα που εμπλέκει πολλαπλές αισθήσεις, δημιουργώντας μια πραγματικά συναρπαστική και πειστική εμπειρία. Υπάρχουν διάφορες συσκευές VR, καθεμία από τις οποίες προσφέρει ξεχωριστά χαρακτηριστικά και επιδόσεις. Τα συστήματα VR υψηλών προδιαγραφών, όπως το Oculus Rift και το HTC Vive, παρέχουν εξαιρετικά γραφικά, ακριβή παρακολούθηση κίνησης και εξελιγμένα χειριστήρια χειρός, απευθυνόμενα τόσο σε απαιτητικούς παίκτες όσο και σε επαγγελματίες. Από την άλλη πλευρά, οι αυτόνομες συσκευές όπως το Oculus Quest 2 και το PlayStation VR προσφέρουν μια ασύρματη και πιο προσίτη εμπειρία, κάνοντας όμως ελαφρούς συμβιβασμούς στη γραφική πιστότητα. Παρά τις διαφορές τους, όλες αυτές οι τεχνολογίες VR έχουν έναν κοινό στόχο: να μεταφέρουν τους χρήστες σε εκπληκτικούς εικονικούς κόσμους, προωθώντας πρωτοφανή επίπεδα ψυχαγωγίας, εκπαίδευσης, ακόμη και θεραπευτικές δυνατότητες.

Ο ακόλουθος πίνακας παρουσιάζει μια σύγκριση των διαφόρων τεχνολογιών VR.

THE WILD IMMERSIVE COLLABORATION FOR TEAMS						
2022 Business VR Headset Comparison Chart (Q1)						
	Meta Quest 2	Pico Neo 3 Pro	HP Reverb G2	Valve Index	Vive Pro 2	Vive Pro
						
Official Support in The Wild	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Resolution / Eye	1832 x 1920	1832 x 1920	2160x2160	1440x1600	2448 x 2448	1440x1600
Refresh Rate (Hz)	90/120	90	90	144	120	90
Field of View	100°	98°	114°	130°	120°	110°
Weight	503g	620g	544g	570g	850g	563g
Tracking	Inside-out	Inside-out	Inside-out	Base Stations (more equipment = more precise hand tracking)	Base Stations (more equipment = more precise hand tracking)	Base Stations (more equipment = more precise hand tracking)
Type	Standalone (no wires, less powerful processor) + option to wirelessly stream or tether to a PC with a cable	Standalone (no wires, less powerful processor) + option to wirelessly stream to a PC	Tethered (wired to your PC, more powerful, can run larger models)	Tethered (wired to your PC, more powerful, can run larger models)	Tethered (wired to your PC, more powerful, can run larger models)	Tethered (wired to your PC, more powerful, can run larger models)
Price	\$299	\$699	\$599	\$999	\$1399 \$1599	\$1199 \$1399
Summary	A great standalone headset for personal or business use. What you lose in processing power you gain in easy setup and freedom of movement. AirLink and the Link cable makes this a great option for running larger models as well.	A fantastic Enterprise standalone (or optional PC-streaming) headset focused on privacy and control, with ability to deploy software through Multiple Device Managers.	An affordable, high-res, tethered headset for running large models from your PC.	A top-of-the-line gaming headset. Base stations and wires require more setup and configuration, but create a smooth and powerful experience in-headset.	A top-of-the-line gaming headset. Base stations and wires require more setup and configuration, but create a smooth and powerful experience in-headset.	An older but still powerful gaming headset. Base stations and wires require more setup and configuration, but create a smooth and powerful experience in-headset.

Αναφορά: <https://thewild.com/blog/architect-getting-started-with-vr>

Η περιοχή Świętokrzyskie ανοίγεται όλο και περισσότερο στη διγλωσσία.

Οι ίδιοι οι εκπαιδευτικοί αποχρωματίζουν το CLIL, ώστε να παρέχουν το πληρέστερο και καλύτερο δυνατό περιεχόμενο για να βοηθήσουν τους μαθητές τους να κατανοήσουν την πραγματικότητα γύρω τους.

Ακρόαση των αναγκών και των διλημάτων, καθώς και πορίσματα και συστάσεις από την 1η Οκτωβρίου 2022. Το Świętokrzyskie Centre for Teacher Training στο Kielce έχει ξεκινήσει το έργο "CHOPIN - language learning in sCHools: Κατά προτίμηση διεισδυτική και διγλωσση, ή εν συντομία CHOPIN. Κατά κάποιον τρόπο, πρόκειται για τα επακόλουθα της θεώρησης της ψηφιακής εκπαίδευσης και της εκμάθησης γλωσσών ως ένα είδος tandem. Η υλοποίηση δραστηριοτήτων στο πλαίσιο του έργου CHOPIN αποσκοπεί στη βελτίωση της πρακτικής διάστασης της ενδοεθνικής κατάρτισης των εκπαιδευτικών στις χώρες εταίρους μέσω της εφαρμογής της μεθόδου

ολοκληρωμένης μάθησης περιεχομένου και γλώσσας (CLIL) με στοιχεία εικονικής πραγματικότητας (VR).

Τα εργαστήρια, που προγραμματίζονται για το 2023, θα υποστηρίξουν τους εκπαιδευτικούς που ενδιαφέρονται να εφαρμόσουν ψηφιακές διγλωσσες λύσεις σε όλες τις εκπαιδευτικές βαθμίδες.

Ο κύριος στόχος της δραστηριότητας είναι η ανάπτυξη των επαγγελματικών, προσωπικών και ψηφιακών δεξιοτήτων των εκπαιδευτικών στην εκμάθηση γλωσσών και στη χρήση της εικονικής πραγματικότητας.

Αναλύοντας τις διαθέσιμες μελέτες και εκθέσεις, τίθεται το ερώτημα αν η εικονική πραγματικότητα αποτελεί το μέλλον της εκπαίδευσης, συμπεριλαμβανομένης της διγλωσσής εκπαίδευσης. Κοιτάζοντας τα αποτελέσματα αναζήτησης μετά την πληκτρολόγηση της φράσης "AR augmented reality application" στο πρόγραμμα περιήγησης και διαβάζοντας τα άρθρα που αναζητήθηκαν, η απάντηση φαίνεται να είναι ένα προφανές ΝΑΙ. Η αυτοκινητοβιομηχανία, η επαυξημένη εφοδιαστική, η AR στο εργαστήριο είναι μερικά μόνο παραδείγματα. Η τεχνητή νοημοσύνη δημιουργεί ολόενα και νέα δίκτυα νευρώνων για να διεγείρει τη συμπεριφορά μας. Η Αμερικανίδα ερευνήτρια, επιστήμονας και συγγραφέας best seller των New York Times Kelly Weinersmith, δήλωσε: "Δεν νομίζω ότι τα παιδιά χρειάζονται την επαυξημένη πραγματικότητα όσο εμείς - θέλουμε να μπορούμε να σκεφτόμαστε ξανά σαν παιδιά εξαιτίας της". Το παραπάνω απόσπασμα αποτελεί ένα είδος επιβεβαίωσης της ανάγκης να εφαρμοστεί η VR & AR στον εκπαιδευτικό τομέα, καθιστώντας την τόσο αποτελεσματική όσο και επιδραστική.¹

CLIL

Η διγλωσση διδασκαλία έχει ενσωματωθεί εδώ και καιρό στο βασικό πρόγραμμα σπουδών της προσχολικής εκπαίδευσης. Εδώ και αρκετά χρόνια, τα ακαδημαϊκά ιδρύματα εκπαιδεύουν τους μελλοντικούς εκπαιδευτικούς ώστε να είναι έτοιμοι να

¹ Inspiracje

εφαρμόσουν τη μεθοδολογική προσέγγιση CLIL (Content Language Integrated Learning).

Η πολύπλευρη προσέγγιση της διδασκαλίας CLIL έχει πολλά οφέλη:

1. οικοδομεί τη γνώση και την κατανόηση άλλων πολιτισμών,
2. αναπτύσσει δεξιότητες επικοινωνίας μεταξύ των πολιτισμών,
3. βελτιώνει τη γλωσσική επάρκεια και αναπτύσσει τις δεξιότητες προφορικής επικοινωνίας,
4. αναπτύσσει ενδιαφέρον για την πολυγλωσσία,
5. προωθεί την απόκτηση γνώσεων από διαφορετικές οπτικές γωνίες,
6. επιτρέπει στους μαθητές να αλληλεπιδρούν συχνότερα με τη γλώσσα-στόχο,
7. δεν απαιτεί να ξοδεύετε επιπλέον χρόνο για την εκμάθηση γλωσσών,
8. συμπληρώνει και όχι ανταγωνίζεται άλλα θέματα,
9. διαφοροποιεί τις μεθόδους και τις μορφές εργασίας κατά τη διάρκεια των μαθημάτων,
10. διεγείρει τα κίνητρα των μαθητών και τους ενθαρρύνει να μάθουν τόσο τη γλώσσα όσο και το διδασκόμενο αντικείμενο.

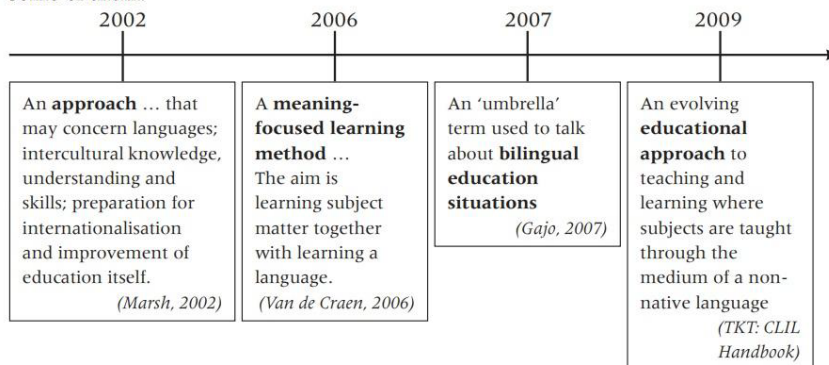
Παρά τον πλούτο των γνώσεων που έχουν ήδη συσσωρευτεί, η σημερινή κατάσταση της νομοθεσίας δεν ρυθμίζει πλήρως το ζήτημα της δίγλωσσης διδασκαλίας στα δημοτικά σχολεία. Αυτό, στην πραγματικότητα, δυσχεραίνει σημαντικά το έργο των διευθυντών και των εκπαιδευτικών των ιδρυμάτων που υπάρχουν στον δίγλωσσο εκπαιδευτικό χώρο. Η έλλειψη μιας συνεκτικής νομοθετικής τυποποίησης της διαδικασίας της δίγλωσσης οδηγεί επίσης συχνά σε ποιοτική ανομοιογένεια σε πανελλαδική βάση. Έχει επίσης τονιστεί ότι από ψυχολογικής άποψης, με αναφορά στη φυσική ανάπτυξη κάθε ανθρώπου, η προσχολική και πρώιμη σχολική περίοδος είναι η καλύτερη στιγμή για την εφαρμογή του συστήματος της Ολοκληρωμένης Μάθησης Περιεχομένου και Γλώσσας (CLIL). Επομένως, σύμφωνα με τις μεθοδολογικές παραδοχές για την επίτευξη υψηλής ποιότητας στη δίγλωσση εκπαίδευση, η έναρξη της εκπαιδευτικής διαδικασίας CLIL θα πρέπει να πραγματοποιείται στην πρώτη τάξη του δημοτικού σχολείου ή ακόμη και ήδη από το νηπιαγωγείο - όπως συμβαίνει σε πολλές χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

Κατά τη γνώμη των συμμετεχόντων στο φόρουμ, η ανάπτυξη ενός βασικού προγράμματος σπουδών για τη δίγλωσση εκπαίδευση για τα πρώτα στάδια της

εκπαίδευσης ή η παροχή δυνατότητας στα εκπαιδευτικά ιδρύματα να αναπτύξουν και να εφαρμόσουν τα δικά τους προγράμματα σπουδών, τα οποία θα συσχετίζουν συνεκτικά το περιεχόμενο της προσχολικής εκπαίδευσης ή το βασικό πρόγραμμα σπουδών για τη γενική εκπαίδευση με την ιδέα του CLIL, θα πρέπει να είναι ένα από τα πρώτα συστημικά βήματα προς ένα συνεκτικό εθνικό σύστημα δίγλωσσων σχολείων σε ευρωπαϊκό επίπεδο.

■ What is CLIL?

CLIL, or Content and Language Integrated Learning, has many definitions. Here are some of them:



Η CLIL (Content and Language Integrated Learning) είναι μια εκπαιδευτική προσέγγιση που στοχεύει στην ολοκληρωμένη διδασκαλία τόσο του περιεχομένου όσο και της γλώσσας. Τα 5C του πλαισίου μάθησης CLIL είναι τα εξής:



Περιεχόμενο: Αναφέρεται στο αντικείμενο που διδάσκεται. Στο CLIL, το περιεχόμενο είναι η πρωταρχική εστίαση της διδασκαλίας.

Επικοινωνία: Αναφέρεται στη χρήση της γλώσσας για τη μετάδοση και τη λήψη πληροφοριών. Στο CLIL, η επικοινωνία χρησιμοποιείται για να διευκολύνει τη μάθηση του περιεχομένου.

Γνώση: Αναφέρεται στις νοητικές διεργασίες που εμπλέκονται στη μάθηση και τη σκέψη. Στο CLIL, η νόηση χρησιμοποιείται για να βοηθήσει τους μαθητές να κατανοήσουν και να θυμηθούν το περιεχόμενο.

Πολιτισμός: Αναφέρεται στις πεποιθήσεις, τις αξίες, τα έθιμα και τις πρακτικές μιας συγκεκριμένης κοινωνίας ή ομάδας. Στο CLIL, ο πολιτισμός ενσωματώνεται στη διδασκαλία και τη μάθηση του περιεχομένου και της γλώσσας.

Κοινότητα: Αναφέρεται στο κοινωνικό περιβάλλον στο οποίο λαμβάνει χώρα η μάθηση. Στο CLIL, η κοινότητα αναφέρεται στην ομάδα των μαθητών που συμμετέχουν από κοινού στη μαθησιακή διαδικασία. Στην Πολωνία, ο ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΥΠΟΥΡΓΟΥ ΕΘΝΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ 1 της 22ας Αυγούστου 2022 σχετικά με τα λεπτομερή απαιτούμενα προσόντα των εκπαιδευτικών ορίζει ότι οι εκπαιδευτικοί της προσχολικής και της προσχολικής εκπαίδευσης πρέπει να έχουν τα προσόντα να διδάσκουν αγγλικά στο νηπιαγωγείο, δηλαδή να είναι εκπαιδευτικοί της ολοκληρωμένης εκπαίδευσης. Τα προσόντα για τη διδασκαλία ξένων γλωσσών στα ειδικά νηπιαγωγεία, στις νηπιαγωγικές μονάδες των ειδικών δημοτικών σχολείων και στα ειδικά σχολεία που οργανώνονται σε θεραπευτικές οντότητες πρέπει να διαθέτει πρόσωπο που έχει τα απαιτούμενα προσόντα για τη διδασκαλία ξένων γλωσσών στο νηπιαγωγείο και σε συγκεκριμένο τύπο σχολείου, όπως ορίζεται στο άρθρο 12". Η κατοχή αυτών των προσόντων με

επιτυχία σε εξετάσεις, επιτρέπει σε έναν σύγχρονο εκπαιδευτικό που εργάζεται με παιδιά στο νηπιαγωγείο ή στις τάξεις 1-3 του SP να υλοποιήσει τις βασικές αρχές της διγλωσσίας. Εφαρμόζοντας το βασικό πρόγραμμα σπουδών της προσχολικής ή της πρώτης παιδικής ηλικίας στη βάση σχεδιασμένων εκπαιδευτικών εκδηλώσεων, ενώ παράλληλα το συνυφαίνουν με στοιχεία του βασικού προγράμματος σπουδών μιας σύγχρονης ξένης γλώσσας, δημιουργούν φυσικές συνθήκες γλωσσικής εμβάθυνσης για τα μικρότερα παιδιά, χωρίς να αντιμετωπίζουν τις ξένες γλώσσες ως ξεχωριστά μαθήματα ή μαθήματα.

Η ιδέα της εισαγωγής ή της μετάβασης σε έναν διαφορετικό γλωσσικό κώδικα οδηγεί σε ένα είδος αυτοματοποίησης της επικοινωνιακής συμπεριφοράς. Το παιδί δεν σκέφτεται, δεν προβληματίζεται, αλλά ενεργεί χρησιμοποιώντας τη φυσική του γνωστική περιέργεια σε συνδυασμό με την ανάγκη, ή μάλλον την ικανότητα, να παίζει, την ικανότητα να αντιλαμβάνεται το φυσικό κλίμα του παιχνιδιού και να απολαμβάνει την περιρρέουσα πραγματικότητα.

Η Ευρώπη είναι ένα παγκόσμιο φαινόμενο όσον αφορά τη γλωσσική ποικιλομορφία: στη σχετικά μικρή περιοχή που καταλαμβάνει η ΕΕ ομιλούνται 24 επίσημες γλώσσες, οι οποίες αντιπροσωπεύουν μια σειρά από σημαντικά διαφορετικές γλωσσικές οικογένειες και περίπου 60 περιφερειακές γλώσσες. Το γεγονός αυτό αντιπροσωπεύει, αφενός, τον μεγάλο πλούτο της Ευρώπης που απορρέει από την πολιτιστική της ποικιλομορφία και, αφετέρου, μια μεγάλη πρόκληση από την άποψη της ορθής εφαρμογής της ελεύθερης κυκλοφορίας των προσώπων, των κεφαλαίων και των υπηρεσιών, η οποία αποτελεί τη βάση για τη λειτουργία της ΕΕ. Και οι δύο πτυχές αντικατοπτρίζονται στην πολιτική πολυγλωσσίας της ΕΕ, η οποία αποσκοπεί, αφενός, στη διατήρηση της γλωσσικής ποικιλομορφίας της Ευρώπης και στη διασφάλιση της προσβασιμότητας του δικαίου της ΕΕ σε όλες τις επίσημες γλώσσες της ΕΕ και, αφετέρου, στην ενθάρρυνση της εκμάθησης γλωσσών και στην ενεργή προώθηση της πολυγλωσσίας.

Η πολυγλωσσία, όπως και η διγλωσσία, παύει σιγά σιγά να αποτελεί καινοτομία, καθώς ο πολύ αποτελεσματικός τρόπος ανταπόκρισης στις προκλήσεις της σημερινής εποχής ονομάζεται Καινοτομία. Οι καθημερινές μας ενέργειες για να υλοποιήσουμε τα πράγματα είναι καινοτόμες για τον καθένα με έναν ιδιαίτερα εξατομικευμένο τρόπο.

Το σημερινό τρίχρονο παιδί θα είναι δώδεκα ετών σε οκτώ χρόνια. Η πραγματικότητα γύρω του, οι πραγματικότητες, οι προσδοκίες και ο τρόπος ζωής θα έχουν αλλάξει.

Το σημερινό τρίχρονο παιδί θα είναι δώδεκα ετών σε οκτώ χρόνια. Η πραγματικότητα γύρω του, οι πραγματικότητες, οι προσδοκίες και ο τρόπος ζωής θα έχουν αλλάξει.

Η έκθεση της McKinsey (2018) περιγράφει τις δεξιότητες που απαιτούνται μέχρι το 2030. Το Ινστιτούτο επισημαίνει μείωση της σημασίας των χειρωνακτικών και φυσικών ικανοτήτων. Ταυτόχρονα, οι βασικές γνωστικές ικανότητες θα πρέπει να αντικατασταθούν από την προηγμένη εκδοχή τους. Οι κοινωνικές και τεχνολογικές δεξιότητες θα γίνουν πολύ πιο σημαντικές. Επομένως, οι ικανότητες του μέλλοντος που πρέπει να αναπτυχθούν είναι οι εξής:

- Δημιουργικότητα
- Δεξιότητες επεξεργασίας και ερμηνείας σύνθετων πληροφοριών
- Επιχειρηματικότητα και πρωτοβουλία
- Ηγεσία και διαχείριση άλλων
- Βασικές ψηφιακές δεξιότητες
- Προχωρημένες ψηφιακές δεξιότητες και προγραμματισμός

Αναλύοντας τις παραπάνω ικανότητες, μπορεί κανείς να αποτολμήσει το συμπέρασμα ότι η πτυχή της διγλωσσίας συσχετίζεται στενά με την υλοποίησή τους. Η δημιουργικότητα, η επιχειρηματικότητα ή η πρωτοβουλία σε απομόνωση από τη διγλωσσία νοείται ως η ενσωμάτωση της γλώσσας με συγκεκριμένο περιεχόμενο που σταματά στην τοπική αγορά, λόγω της έλλειψης ενός lingua franca μέσου. Η διγλωσσία αυξάνει ριζικά τις πιθανότητες να γίνει κανείς αντιληπτός, κατανοητός και ακουστός, ανεξάρτητα από το επάγγελμα ή την ειδικότητα που εκπροσωπεί.

HOTS & LOTS

Γιατί η μορφή της διγλωσσίας εξαρτάται από το μορφωτικό επίπεδο και την ηλικία των παιδιών;

Πρόκειται για μια άλλη συνιστώσα που είναι η HOTS, ή σκέψη ανώτερης τάξης, γνωστή ως δεξιότητες σκέψης ανώτερης τάξης, είναι μια έννοια εκπαιδευτικής μεταρρύθμισης που βασίζεται σε μια ταξινόμηση της μάθησης.

Όσο πιο νέοι είμαστε, τόσο απλούστερες και λιγότερο πολύπλοκες είναι οι γνωστικές μας διαδικασίες. Όσο μεγαλώνουμε, η σκέψη μας γίνεται πιο πολύπλοκη. Το ίδιο ισχύει και για τη διγλωσσία. Οι λεγόμενες "κοκαλιάρικες ερωτήσεις" που γίνονται στην προσχολική ηλικία, π.χ. "Σου αρέσουν τα μήλα;", στα επόμενα εκπαιδευτικά στάδια

μετατρέπονται στις λεγόμενες "χοντρές ερωτήσεις" "Γιατί δεν σου αρέσουν τα μήλα;". Η παραπάνω πρόταση είναι στην πραγματικότητα ένα ακόμη παράδειγμα ή ίσως και απόδειξη ότι η διγλωσσία είναι μια διαδικασία, ένα έργο, ένας αλγόριθμος που επηρεάζεται από πολλές μεταβλητές.

Όταν γράφουμε για τη μεθοδολογία της διγλωσσης διδασκαλίας, είναι σημαντικό να αναφέρουμε δύο διαφορετικές ποικιλίες του CLIL, ανάλογα με την ποσότητα της ξένης γλώσσας που χρησιμοποιείται για τη μετάδοση της διδασκόμενης ύλης:

- Μαλακό (soft) CLIL - περισσότερη εκμάθηση γλωσσών, λιγότερη εκμάθηση μαθημάτων,
- Σκληρό (hard) CLIL - τουλάχιστον το 50% της ύλης που διδάσκεται από τους καθηγητές του μαθήματος σε ξένη γλώσσα.



Σχήμα 6

ΤΟ ΔΙΓΛΩΣΣΟ ΜΑΘΗΜΑ ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΟ ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΟ ΜΑΘΗΜΑ ΞΕΝΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ.

Πολλοί εκπαιδευτικοί που ξεκινούν τη διγλωσση εκπαίδευση αναρωτιούνται Ποια είναι η διαφορά μεταξύ ενός διγλωσσου μαθήματος και ενός παραδοσιακού μαθήματος ξένης γλώσσας;

Η κύρια διαφορά είναι ότι με τα δίγλωσσα μαθήματα, οι μαθητές όχι μόνο αποκτούν γνώσεις σε ένα συγκεκριμένο γνωστικό αντικείμενο, αλλά και, χρησιμοποιώντας την ξένη γλώσσα στο μάθημα, αναπτύσσουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες. Οι μαθητές - σε μια καλά οργανωμένη δίγλωσση διδασκαλία - εξερευνούν το περιεχόμενο του θέματος χρησιμοποιώντας γλωσσικές δομές που έχουν προηγουμένως διδαχθεί σε ένα μάθημα ξένης γλώσσας.

Αξίζει να θυμόμαστε ότι στα δίγλωσσα μαθήματα, η εκμάθηση της γλώσσας δεν είναι ο στόχος του μαθήματος, αλλά μόνο ένα μέσο για ένα σκοπό, που είναι το περιεχόμενο του μαθήματος.

Επομένως, ποιος είναι ο ρόλος του εκπαιδευτικού που διδάσκει ένα μάθημα (π.χ. βιολογία, χημεία κ.λπ.) σε μια ξένη γλώσσα όσον αφορά τα γλωσσικά ζητήματα;

Ένας εκπαιδευτικός με γλωσσικά προσόντα που επιτρέπουν τη δίγλωσση εκπαίδευση (πιστοποιητικό γλωσσομάθειας τουλάχιστον επιπέδου B2) χαρακτηρίζεται από γραμματική επίγνωση που επιτρέπει την ομαλή διδασκαλία μιας ξένης γλώσσας. Ο εκπαιδευτικός δεν υποχρεούται να χρησιμοποιεί ορολογία για γραμματικούς τύπους κατά τη διδασκαλία σε μια ξένη γλώσσα. Ο εκπαιδευτικός πρέπει να δίνει προσοχή στην ικανότητα των νέων να αναγνωρίζουν γλωσσικές και γραμματικές δομές και γλωσσικές λειτουργίες που σχετίζονται με το συγκεκριμένο πλαίσιο. Μακροπρόθεσμα, μια τέτοια δίγλωσση διδασκαλία θα διευκολύνει τους μαθητές τόσο στην αναγνώριση αυτών των δομών όσο και στην κατάλληλη επιλογή τους (απαραίτητη για την επίτευξη των μαθησιακών στόχων στο μάθημα του θέματος).

Ο δάσκαλος CLIL θα πρέπει να καθοδηγείται από τις ιδιαιτερότητες του διδασκόμενου αντικειμένου και να προετοιμάζει το πρόγραμμα σπουδών και τις κατάλληλες ασκήσεις με βάση αυτό, ώστε να τις προσαρμόζει στις ανάγκες και το επίπεδο των μαθητών. Στον κατάλογο για την προετοιμασία της δομής ενός δίγλωσσου μαθήματος, θα πρέπει επίσης να υπάρχουν σκέψεις σχετικά με:

- Μέθοδοι επανάληψης και εμπέδωσης του λεξιλογίου.
- Μέθοδοι εισαγωγής νέου λεξιλογίου.
- Μέθοδοι παρουσίασης του υλικού.
- Γραφική οργάνωση του υλικού.

ΚΑΙΝΟΤΟΜΟ Ή ΤΥΠΙΚΟ-ΝΟΜΙΚΟ;

Δεν είναι μόνο οι εκπαιδευτικοί που θέλουν να αντιμετωπίσουν τη δίγλωσσία που αναζητούν απαντήσεις σε αυτό το ερώτημα, αλλά και οι διευθυντές. Από πού λοιπόν

A

να ξεκινήσουμε; Η απάντηση σε αυτό το ερώτημα έχει ήδη δοθεί παραπάνω και υπαγορεύεται από τις διατάξεις των σχετικών κανονισμών. Γνωρίζουμε ήδη ότι τυπικά και νομικά μπορούμε να ξεκινήσουμε τις δραστηριότητές μας όχι νωρίτερα από την 7η τάξη του δημοτικού σχολείου. Πώς λοιπόν προετοιμάζουμε τους εν δυνάμει δίγλωσσους μαθητές για τη δίγλωσση εκπαίδευση; Εδώ, η δίγλωσση παιδαγωγική καινοτομία φαίνεται να είναι μία από τις λύσεις. Πολλά ιδρύματα επιλέγουν καινοτόμες δραστηριότητες ως μορφή προετοιμασίας μαθητών και εκπαιδευτικών για την εφαρμογή του κλασικού μοντέλου CLIL.

Μέσω των δραστηριοτήτων καινοτομίας, οι μαθητές, οι εκπαιδευτικοί και οι γονείς έχουν την ευκαιρία να εξοικειωθούν με την ουσία της μεθοδολογίας CLIL και να εξοικειωθούν με την έννοια της διγλωσσίας. Οι καινοτομίες συνδυάζουν τη δίγλωσση διδασκαλία με άλλους τομείς όπως το STEAM ή το VR, γνωστό ως εικονική πραγματικότητα.

Γιατί τόσα πολλά σχολεία αγκαλιάζουν τη διγλωσσία ως καινοτομία; Είναι πιθανό ότι κάθε εκπαιδευτικός, ως άτομο, οικοδομεί το όραμά του για τη διγλωσσία με βάση τις εμπειρίες και τις δυνατότητες των μαθητών με τους οποίους εργάζεται καθημερινά.

Η καινοτομία, νοούμενη ως ένας αποτελεσματικός τρόπος ανταπόκρισης στις σύγχρονες προκλήσεις, συνδέεται πολύ εύστοχα με την έννοια της διγλωσσίας ή ίσως της πολυγλωσσίας.

Η καινοτομία ως υβρίδιο των υφιστάμενων δραστηριοτήτων και των λύσεων που δημιουργούνται, για παράδειγμα, ως αποτέλεσμα της ροής ιδεών μεταξύ διαφορετικών τομέων, είναι ένας άλλος ορισμός που δείχνει την ευρεία εφαρμογή αυτού του τύπου στην προώθηση της ιδέας της διγλωσσίας. Από το 2017, οι καινοτόμες δραστηριότητες στις εγκαταστάσεις δεν απαιτούν πλέον τόσο σημαντική τεκμηρίωση.

- Ούτε ο διευθυντής του σχολείου ούτε η ηγετική αρχή χρειάζεται να ενημερωθούν για την έναρξη καινοτόμων δραστηριοτήτων,

- Η απόφαση για την εισαγωγή μιας καινοτομίας λαμβάνεται από τον Διευθυντή της Σχολής με διαταγή,

- Δεν υπάρχουν πρόσθετοι κανονισμοί στο θέμα αυτό - ο διευθυντής έχει πλήρη αυτονομία.

- Η εντολή του διευθυντή θα πρέπει να καθορίζει ολόκληρη τη διαδικασία κοινοποίησης των καινοτόμων δραστηριοτήτων:

- Ποιες προϋποθέσεις πρέπει να πληρούν για να αναγνωριστούν ως τέτοιες;

- Ποια είναι τα κριτήρια για την έγκριση τέτοιων δραστηριοτήτων;
- Ποια έγγραφα πρέπει να υποβληθούν μετά την ολοκλήρωση της καινοτομίας;

Η βασική προϋπόθεση για τις καινοτομίες είναι να επιβεβαιωθεί ότι εγγυώνται την εκπλήρωση των καθηκόντων του σχολείου που ορίζονται στον εκπαιδευτικό νόμο, ιδίως του βασικού προγράμματος σπουδών. Το νέο βασικό πρόγραμμα σπουδών ορίζει τις "Προϋποθέσεις και τον τρόπο εφαρμογής του". Η καινοτομία αποτελεί πλέον απαίτηση για το σχολείο- μέχρι το 2017, οι προϋποθέσεις καινοτομίας ήταν μόνο "συνιστώμενες".

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ SAMR

3. Μοντέλο SAMR

Το μοντέλο SAMR είναι ένα εκπαιδευτικό πλαίσιο που παρέχει έναν οδηγό για την ενσωμάτωση της τεχνολογίας στις πρακτικές διδασκαλίας και μάθησης. Το μοντέλο αναπτύχθηκε από τον Dr. Ruben Puentedura και προσφέρει μια συστηματική προσέγγιση για τη μετατροπή των παραδοσιακών δραστηριοτήτων της τάξης σε πιο ελκυστικές και ουσιαστικές εμπειρίες μέσω της τεχνολογίας.

SAMR σημαίνει Substitution, Augmentation, Modification, and Redefinition (αντικατάσταση, επαύξηση, τροποποίηση και επαναπροσδιορισμός).

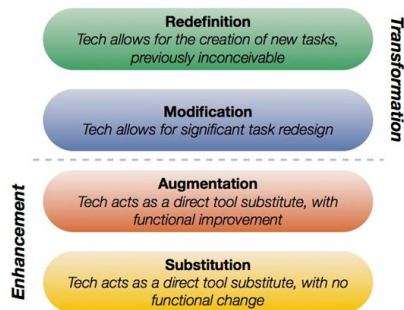
Αντιπροσωπεύει μια εξέλιξη της ενσωμάτωσης της τεχνολογίας, με κάθε επίπεδο να βασίζεται στο προηγούμενο για να ενισχύσει και να μετασχηματίσει τη μαθησιακή διαδικασία. Ακολουθεί μια ανάλυση των τεσσάρων επιπέδων:

1. Αντικατάσταση: Σε αυτό το επίπεδο, η τεχνολογία χρησιμοποιείται ως άμεσο υποκατάστατο ενός παραδοσιακού εργαλείου, χωρίς σημαντική λειτουργική αλλαγή. Για παράδειγμα, χρήση επεξεργαστή κειμένου αντί για στυλό και χαρτί. Παρόλο που μπορεί να παρέχει κάποια πλεονεκτήματα, όπως η αναγνωσιμότητα ή η ευκολότερη επεξεργασία, δεν αλλάζει ριζικά την εμπειρία μάθησης.
2. Ενίσχυση: Η τεχνολογία σε αυτό το επίπεδο παρέχει λειτουργικές βελτιώσεις σε σχέση με τις παραδοσιακές μεθόδους. Εξακολουθεί να διατηρεί τον ίδιο σκοπό, αλλά προσφέρει πρόσθετα χαρακτηριστικά που ενισχύουν τη μάθηση. Ένα παράδειγμα θα ήταν η χρήση ενός εργαλείου ορθογραφικού ελέγχου ενώ γράφετε σε έναν επεξεργαστή κειμένου. Ο μαθησιακός στόχος παραμένει σχετικά αμετάβλητος, αλλά η τεχνολογία προσθέτει κάποια οφέλη.
3. Τροποποίηση: Εδώ, η τεχνολογία επιτρέπει σημαντικό επανασχεδιασμό της εργασίας, οδηγώντας σε πιο ουσιαστικό αντίκτυπο στη μάθηση. Οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές μπορούν να αξιοποιήσουν τα τεχνολογικά εργαλεία για να τροποποιήσουν την αρχική δραστηριότητα και να δημιουργήσουν νέες ευκαιρίες μάθησης. Για παράδειγμα, χρησιμοποιώντας συνεργατική επεξεργασία εγγράφων ή παρουσιάσεις πολυμέσων για να ενθαρρύνουν την ενεργό συμμετοχή και τη δημιουργικότητα.
4. Επαναπροσδιορισμός: Στο υψηλότερο επίπεδο του μοντέλου SAMR, η τεχνολογία επιτρέπει τη δημιουργία εντελώς νέων μαθησιακών εμπειριών που ήταν προηγουμένως αδιάνοητες. Πρόκειται για πλήρη μετασχηματισμό της εργασίας, επιτρέποντας καινοτόμες και αυθεντικές ευκαιρίες μάθησης. Ένα

παράδειγμα θα μπορούσε να είναι η συνεργασία των μαθητών σε ένα παγκόσμιο έργο με τη χρήση τηλεδιάσκεψης και διαδικτυακών πλατφορμών, η οποία διευρύνει τους ορίζοντές τους και επιτρέπει συνδέσεις με τον πραγματικό κόσμο.

Το μοντέλο SAMR ενθαρρύνει τους εκπαιδευτικούς να στοχεύουν σε υψηλότερα επίπεδα ενσωμάτωσης της τεχνολογίας, ξεπερνώντας την απλή υποκατάσταση, για να μεταμορφώσουν και να ενισχύσουν πραγματικά τη μαθησιακή διαδικασία. Με τον τρόπο αυτό, προωθεί τη δημιουργικότητα, την κριτική σκέψη, τη συνεργασία και τη βαθύτερη δέσμευση των μαθητών.

Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι το μοντέλο SAMR δεν είναι μια γραμμική εξέλιξη και ότι δεν χρειάζεται να φτάσουν όλες οι εργασίες στο επίπεδο επαναπροσδιορισμού για να είναι πολύτιμες. Το μοντέλο χρησιμεύει ως οδηγός για να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να σκεφτούν προσεκτικά πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί η τεχνολογία για την ενίσχυση και τον επαναπροσδιορισμό των μαθησιακών εμπειριών, καλύπτοντας τις ποικίλες ανάγκες και τους στόχους των μαθητών τους.



Μοντέλο SMR με παραδείγματα

SAMR Model

Class Task	Substitution	Augmentation	Modification	Redefinition
Note taking	Notes taken using ios Notes	Students choose their own notes app	All students use Notability for all notes	Teachers have access to all student's notes
Research	Using safari to copy and paste information	Bookmark and share notes using the share button	Download and annotate with Notability	Collaborative Mindmaps
Presentation	Make a keynote presentation on the iPad	Demonstrate understanding with Explain Everything	Combine audio, video and text in Movie Presentation	Nearpod Presentation
File sharing	Sent by email every lesson	Shared Dropbox folder	Showbie	iTunes U
Reading	Open PDF from email	Use dictionary & search document	Annotating documents in Notability & iBooks	Interactive iBook
Assessment	Google form test	Google form test with automatic marking script	Creative projects with Strip Designer, Showme & iMovie	Creative Assignments with audio feedback in showbie

Περισσότερες πληροφορίες και παραδείγματα :

<https://www.3plearning.com/blog/connectingsamrmodel/>

Βίντεο: <https://www.youtube.com/watch?v=9b5yvgKQdqE>

TRACK: ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ ΓΝΩΣΗΣ - ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

2.Μοντέλο TRACK

Το μοντέλο TRACK (Τεχνολογική Παιδαγωγική Γνώση Περιεχομένου) είναι ένα πλαίσιο που καθοδηγεί την ενσωμάτωση της τεχνολογίας στη διδασκαλία και τη μάθηση. Δίνει έμφαση στην πολύπλοκη αλληλεπίδραση μεταξύ τριών βασικών τύπων γνώσης: τεχνολογική γνώση (TK), παιδαγωγική γνώση (PK) και γνώση περιεχομένου (CP). Το μοντέλο TRACK αναγνωρίζει ότι η αποτελεσματική ενσωμάτωση της τεχνολογίας απαιτεί κάτι περισσότερο από τεχνικές δεξιότητες ή τεχνογνωσία περιεχομένου. Υπογραμμίζει τη σημασία της κατανόησης του τρόπου με τον οποίο η τεχνολογία μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την ενίσχυση των παιδαγωγικών πρακτικών και την υποστήριξη ουσιαστικών μαθησιακών εμπειριών.

Η τεχνολογική γνώση (TK) αναφέρεται στην κατανόηση των διαφόρων τεχνολογιών και των λειτουργιών τους από έναν εκπαιδευτικό. Περιλαμβάνει τη γνώση του τρόπου λειτουργίας και χρήσης των διαφόρων εργαλείων, του λογισμικού και του υλικού που σχετίζονται με τη διαδικασία διδασκαλίας και μάθησης. Η γνώση αυτή επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να επιλέγουν τις κατάλληλες τεχνολογίες και να τις χρησιμοποιούν αποτελεσματικά στις διδακτικές τους πρακτικές.

Η παιδαγωγική γνώση (PK) περιλαμβάνει την κατανόηση των αρχών, στρατηγικών και μεθόδων διδασκαλίας και μάθησης. Περιλαμβάνει τη γνώση του διδακτικού

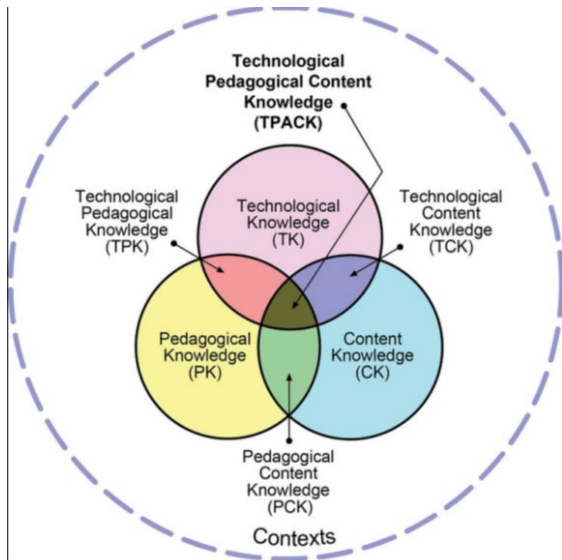
σχεδιασμού, των τεχνικών αξιολόγησης, της διαχείρισης της τάξης και των αποτελεσματικών στρατηγικών επικοινωνίας. Οι παιδαγωγικές γνώσεις εστιάζουν στην τέχνη και την επιστήμη της διδασκαλίας, συμπεριλαμβανομένης της κατανόησης του τρόπου εμπλοκής των μαθητών, της δημιουργίας μαθησιακών περιβαλλόντων και της διευκόλυνσης των μαθησιακών εμπειριών.

Η γνώση περιεχομένου (ΓΠ) αναφέρεται στην εξειδίκευση ενός εκπαιδευτικού σε ένα συγκεκριμένο γνωστικό αντικείμενο. Περιλαμβάνει την κατανόηση εννοιών, αρχών και γεγονότων που σχετίζονται με το περιεχόμενο που διδάσκεται. Η γνώση του περιεχομένου είναι απαραίτητη για την αποτελεσματική διδασκαλία, καθώς αποτελεί τη βάση για τη δημιουργία ουσιαστικών μαθησιακών εμπειριών και το σχεδιασμό κατάλληλων διδακτικών δραστηριοτήτων.

Το μοντέλο TPACK υπερβαίνει τα επιμέρους στοιχεία των ΤΚ, ΠΚ και ΚΚ και δίνει έμφαση στην ολοκλήρωση αυτών των τριών τομέων γνώσης. Υπογραμμίζει τη σημασία της κατανόησης του τρόπου με τον οποίο η τεχνολογία μπορεί να βελτιώσει τις παιδαγωγικές προσεγγίσεις και την παροχή περιεχομένου. Το TPACK ενθαρρύνει τους εκπαιδευτικούς να εξετάζουν τις μοναδικές αλληλεπιδράσεις και σχέσεις μεταξύ τεχνολογίας, παιδαγωγικής και περιεχομένου κατά το σχεδιασμό μαθησιακών εμπειριών.

Με την ενσωμάτωση του μοντέλου TPACK, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αξιοποιήσουν την τεχνολογία για να υποστηρίξουν καινοτόμες και ελκυστικές διδακτικές πρακτικές. Μπορούν να χρησιμοποιήσουν τεχνολογικά εργαλεία για να διευκολύνουν την ενεργό μάθηση, να προωθήσουν τη συνεργασία, να διαφοροποιήσουν τη διδασκαλία και να παρέχουν αυθεντικές ευκαιρίες μάθησης. Το πλαίσιο TPACK καθοδηγεί τους εκπαιδευτικούς στη λήψη τεκμηριωμένων αποφάσεων σχετικά με το πότε, γιατί και πώς να ενσωματώσουν την τεχνολογία στις διδακτικές τους πρακτικές, διασφαλίζοντας ότι η τεχνολογία ενισχύει και όχι αντικαθιστά την αποτελεσματική παιδαγωγική και τη γνώση του περιεχομένου.

Συνολικά, το μοντέλο TPACK παρέχει ένα ολοκληρωμένο πλαίσιο που βοηθά τους εκπαιδευτικούς να περιηγηθούν στην πολυπλοκότητα της ενσωμάτωσης της τεχνολογίας στη διδασκαλία τους. Αναγνωρίζει τη σημασία της εξισορρόπησης των τεχνολογικών, παιδαγωγικών και περιεχομένου γνώσεων για τη δημιουργία ουσιαστικών και αποτελεσματικών μαθησιακών εμπειριών για τους μαθητές στην ψηφιακή εποχή.



Περισσότερες πληροφορίες και παραδείγματα :

<https://www.powerschool.com/blog/the-tpack-framework-explained-with-classroom-examples/>

Βίντεο: <https://www.youtube.com/watch?v=yMQiHJsePOM>

Ερωτήσεις TPACK: Απόφαση σχετικά με έναν υγιή συνδυασμό εργασιακών γνώσεων, κατάλληλων μαθησιακών προσεγγίσεων, τεχνολογίας και περιεχομένου

1. Παιδαγωγική Γνώση (ΠΓ) - Πώς μπορεί η Εικονική Πραγματικότητα (ΕΡ) να ενισχύσει τη δίγλωσση διδασκαλία της αγγλικής γλώσσας για μικρούς μαθητές; - Τεχνολογική Γνώση (ΤΓ) - Με ποιους τρόπους η εικονική πραγματικότητα μπορεί να δημιουργήσει ένα καθηλωτικό και διαδραστικό περιβάλλον για την εκμάθηση γλωσσών;

2. Παιδαγωγική Γνώση (ΠΓ) - Σε ποιους συγκεκριμένους στόχους εκμάθησης γλωσσών μπορούν να στοχεύσουν οι εμπειρίες εικονικής πραγματικότητας; - Τεχνολογική Γνώση (ΤΓ) - Πώς μπορεί η εικονική πραγματικότητα να διευκολύνει την απόκτηση λεξιλογίου, το σχηματισμό προτάσεων και τις συνομιλιακές δεξιότητες και στις δύο γλώσσες;
3. Παιδαγωγική Γνώση (ΠΓ) - Πώς μπορεί η τεχνολογία VR να υποστηρίξει τους νεαρούς μαθητές στην ανάπτυξη πολιτισμικής κατανόησης και εκτίμησης τόσο της αγγλικής γλώσσας όσο και της γλώσσας-στόχου; - Τεχνολογική Γνώση (ΤΓ) - Πώς μπορούν οι εμπειρίες εικονικής πραγματικότητας να παρέχουν πολιτιστικό πλαίσιο και έκθεση στην αυθεντική χρήση της γλώσσας σε δίγλωσσα περιβάλλοντα;

ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ΤΗΣ BLOOM: ΔΙΑΤΥΠΩΣΗ ΜΑΘΗΣΙΑΚΩΝ ΣΤΟΧΩΝ

1. Ταξινόμηση του Bloom

Η ταξινομία του Bloom είναι ένα πλαίσιο που κατηγοριοποιεί τους εκπαιδευτικούς στόχους και ορίζει μια ιεραρχική δομή για τη μάθηση. Αναπτύχθηκε από τον Benjamin Bloom, εκπαιδευτικό ψυχολόγο, τη δεκαετία του 1950 και έκτοτε χρησιμοποιείται ευρέως στον τομέα της εκπαίδευσης.

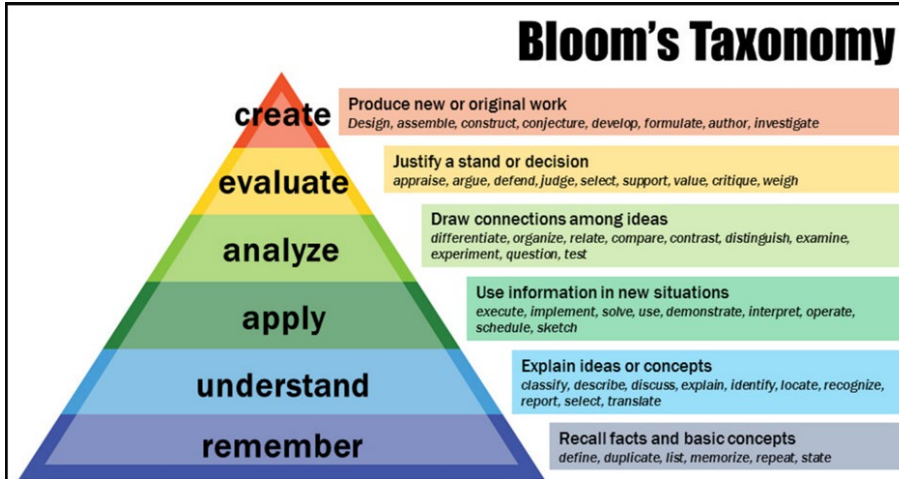
Η ταξινομία αποτελείται από έξι επίπεδα, οργανωμένα σε σχήμα πυραμίδας, με κάθε επίπεδο να αντιπροσωπεύει μια διαφορετική γνωστική διαδικασία ή επίπεδο σκέψης. Τα επίπεδα, από κάτω προς τα πάνω, είναι τα εξής: Θυμάμαι, Κατανώ, Εφαρμόζω, Αναλύω, Αξιολογώ και Δημιουργώ.

1. Θυμάμαι: Αυτό το επίπεδο επικεντρώνεται στην ανάκληση ή την αναγνώριση πληροφοριών. Περιλαμβάνει την ικανότητα ανάκτησης υλικού που έχει διδαχθεί προηγουμένως, όπως γεγονότα, όροι ή έννοιες. Οι εργασίες μνήμης περιλαμβάνουν την απομνημόνευση, την αναγνώριση ή την απλή ανάκληση.
2. Κατανόηση: Σε αυτό το επίπεδο, οι μαθητές επιδεικνύουν κατανόηση του υλικού. Μπορούν να εξηγήσουν ιδέες ή έννοιες με δικά τους λόγια, να ερμηνεύσουν πληροφορίες, να συνοψίσουν ή να μεταφράσουν πληροφορίες σε διαφορετικές μορφές.
3. Εφαρμογή: Αυτό το επίπεδο περιλαμβάνει τη χρήση των γνώσεων και των δεξιοτήτων που έχουν αποκτηθεί για την επίλυση προβλημάτων ή την

εφαρμογή τους σε διαφορετικά πλαίσια. Απαιτεί τη μεταφορά γνώσεων και την ικανότητα χρήσης πληροφοριών σε πρακτικές ή πραγματικές καταστάσεις.

4. Αναλύοντας: Η ανάλυση περιλαμβάνει τη διάσπαση σύνθετων ιδεών ή πληροφοριών σε μικρότερα μέρη και την εξέταση των σχέσεών τους. Οι εκπαιδευόμενοι σε αυτό το επίπεδο μπορούν να εντοπίζουν μοτίβα, να διαφοροποιούν τα συστατικά και να κατανοούν την υποκείμενη δομή του θέματος.
5. Αξιολόγηση: Αυτό το επίπεδο περιλαμβάνει κρίσεις ή εκτιμήσεις με βάση κριτήρια ή πρότυπα. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να αξιολογήσουν την αξία ή την ποιότητα των πληροφοριών, των επιχειρημάτων, των θεωριών ή των μεθόδων. Είναι σε θέση να λαμβάνουν τεκμηριωμένες αποφάσεις και να υποστηρίζουν τις απόψεις τους.
6. Δημιουργώντας: Το υψηλότερο επίπεδο της ταξινόμησης του Bloom, η δημιουργία, περιλαμβάνει τη δημιουργία πρωτότυπων ιδεών, προϊόντων ή λύσεων. Οι εκπαιδευόμενοι σε αυτό το επίπεδο μπορούν να συνδυάσουν τις υπάρχουσες γνώσεις και δεξιότητες για να παράγουν κάτι νέο, όπως ο σχεδιασμός, η εφεύρεση, η σύνθεση ή η ανάπτυξη καινοτόμων λύσεων.

Η ταξινόμια του Bloom παρέχει στους εκπαιδευτικούς ένα πλαίσιο για το σχεδιασμό και την αξιολόγηση των μαθησιακών εμπειριών. Βοηθά στην καθοδήγηση της εξέλιξης της μάθησης από τις δεξιότητες σκέψης χαμηλότερης τάξης (μνήμη και κατανόηση) στις δεξιότητες σκέψης υψηλότερης τάξης (εφαρμογή, ανάλυση, αξιολόγηση και δημιουργία). Χρησιμοποιώντας την Ταξινόμηση του Bloom, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να διασφαλίσουν ότι οι μαθησιακοί στόχοι είναι σαφείς και μπορούν να σχεδιάσουν δραστηριότητες που προάγουν την κριτική σκέψη, την επίλυση προβλημάτων και τη δημιουργικότητα των μαθητών.



Περισσότερες πληροφορίες και παραδείγματα:

<https://www.educationise.com/post/30-bloom-s-taxonomy-examples-of-learning-objectives-for-teachers>

Βίντεο: <https://www.youtube.com/watch?v=ayefSTAnCR8>

Μοντέλο εκπαίδευσης CHOPIN

Εισαγωγή:

Η ιδέα των προσόντων για το έργο CHOPIN ενσωματώνει την ολοκληρωμένη μάθηση περιεχομένου και γλώσσας (CLIL) με την εικονική πραγματικότητα (VR) για να δημιουργήσει μια μετασχηματιστική εμπειρία εκμάθησης γλωσσών με ιδιαίτερη έμφαση στην ιστορία της Ευρωπαϊκής Ένωσης (ΕΕ). Το έργο στοχεύει να βυθίσει τους μαθητές σε ένα ελκυστικό, δίγλωσσο και καθηλωτικό περιβάλλον για να προωθήσει τη βαθιά κατανόηση του ιστορικού πλαισίου της ΕΕ.

Ολοκληρωμένη μάθηση περιεχομένου και γλώσσας (CLIL):

Το CLIL βρίσκεται στον πυρήνα του προγράμματος CHOPIN, διαπλέκοντας την εκμάθηση γλωσσών με την εξερεύνηση της ιστορίας της ΕΕ. Μέσω αυτής της προσέγγισης, οι μαθητές όχι μόνο θα βελτιώσουν τη γλωσσική τους επάρκεια αλλά και θα αποκτήσουν μια ολοκληρωμένη κατανόηση της πολιτικής, οικονομικής και πολιτιστικής εξέλιξης της ΕΕ.

Ενσωμάτωση της εικονικής πραγματικότητας (VR):

Η τεχνολογία εικονικής πραγματικότητας θα ενσωματωθεί στρατηγικά για να προσφέρει ένα καθηλωτικό ταξίδι σε καίρια ιστορικά γεγονότα της ΕΕ. Οι φοιτητές θα έχουν την ευκαιρία να εισέλθουν εικονικά σε ιστορικά περιβάλλοντα, προωθώντας μια πιο βαθιά σύνδεση με το αντικείμενο. Η VR θα μετατρέψει την παραδοσιακή μάθηση σε μια διαδραστική και αξέχαστη εμπειρία.

Δίγλωσση διδασκαλία:

Το πρόγραμμα CHOPIN δίνει έμφαση στη δίγλωσση διδασκαλία, διασφαλίζοντας ότι οι μαθητές αποκτούν γλωσσικές δεξιότητες και ταυτόχρονα εμβαθύνουν στην πολύγλωσση και πολυπολιτισμική ιστορία της ΕΕ. Η προσέγγιση αυτή ενισχύει τη γλωσσική επάρκεια τόσο στη γλώσσα-στόχο όσο και στη μητρική γλώσσα των μαθητών.

Βασικά προσόντα για εκπαιδευτικούς:

Οι εκπαιδευτικοί που συμμετέχουν στο έργο CHOPIN θα πρέπει να διαθέτουν εμπειρία σε:

- Γλωσσική διδασκαλία και επάρκεια στη γλώσσα-στόχο.
- Ενσωμάτωση της τεχνολογίας VR στο πρόγραμμα σπουδών.
- Εμπειρισιακή γνώση της ιστορίας της ΕΕ και της σημασίας της.
- Μέθοδοι δίγλωσσης διδασκαλίας.
- Παιδαγωγική προσαρμοστικότητα σε περιβάλλοντα εμπυθιστικής μάθησης.

Αξιολόγηση και αξιολόγηση:

Η αξιολόγηση θα εστιάζεται όχι μόνο στη γλωσσική επάρκεια αλλά και στο βάθος της κατανόησης της ιστορίας

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Ο παρών δικτυακός τόπος αντανακλά μόνο τις απόψεις του συγγραφέα και η

Επιτροπή δεν φέρει ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτόν.

της ΕΕ. Οι μέθοδοι αξιολόγησης μπορεί να περιλαμβάνουν έργα βασισμένα στην εικονική πραγματικότητα, συνεργατικές δραστηριότητες και παραδοσιακές αξιολογήσεις προσαρμοσμένες για να μετρήσουν την ολοκλήρωση της γλώσσας και των ιστορικών γνώσεων.

Επαγγελματική ανάπτυξη:

Θα παρέχεται συνεχής επαγγελματική ανάπτυξη στους εκπαιδευτικούς, διασφαλίζοντας ότι θα είναι ενήμεροι για τη μεθοδολογία CLIL, τις εξελίξεις στη γλωσσική εκπαίδευση και τις τελευταίες τάσεις στις τεχνολογίες εμπύθισης. Τα εργαστήρια και οι εκπαιδευτικές συνεδρίες θα ενδυναμώσουν τους εκπαιδευτικούς ώστε να ενσωματώσουν αποτελεσματικά το CLIL και την εικονική πραγματικότητα στις διδακτικές τους πρακτικές.

Μαθητοκεντρική προσέγγιση:

Το πρόγραμμα CHOPIN τοποθετεί τους μαθητές στο επίκεντρο, παρέχοντάς τους μια δυναμική και συναρπαστική μαθησιακή εμπειρία που υπερβαίνει την απόκτηση της γλώσσας. Με τη διασύνδεση του CLIL, της εικονικής πραγματικότητας και της δίγλωσσης διδασκαλίας, οι μαθητές θα αποκτήσουν μια διαφοροποιημένη κατανόηση της ιστορίας της ΕΕ, καλλιεργώντας την αίσθηση της παγκόσμιας ιθαγένειας.

Δεξιότητες ακρόασης	Εισαγωγή στο Κοινοβούλιο της ΕΕ Ιστορία	Εικονική περιήγηση στο Κοινοβούλιο της ΕΕ
Δεξιότητες ομιλίας	Παρουσίαση της ιστορίας των χωρών της ΕΕ	Εικονικές παρουσιάσεις όπου οι μαθητές μοιράζονται το ιστορικό υπόβαθρο των χωρών της ΕΕ, ενώ αναφέρονται στις σημαίες τους
Δεξιότητες ανάγνωσης	Εξερεύνηση ιστορικών γεγονότων των χωρών της ΕΕ	Διαδραστικές σημαίες με ιστορικά κείμενα για τις χώρες της ΕΕ
Πολιτιστική ευαισθητοποίηση	Κατανόηση της πολιτιστικής κληρονομιάς των χωρών της ΕΕ	Εικονικές πολιτιστικές πληροφορίες με τη χρήση αντίστοιχων σημαιών

Για τη διαδικασία αξιολόγησης, αποφασίσαμε να χρησιμοποιήσουμε μια διαμορφωτική προσέγγιση. Η διαμορφωτική αξιολόγηση επικεντρώνεται στη συλλογή ανατροφοδότησης και στην αξιολόγηση της προόδου καθ' όλη τη διάρκεια του έργου ή της μαθησιακής διαδικασίας. Η προσέγγιση αυτή μας επιτρέπει να παρακολουθούμε και να προσαρμόζουμε συνεχώς τις στρατηγικές μας, κάνοντας τις απαραίτητες βελτιώσεις στην πορεία. Συλλέγοντας ανατροφοδότηση από τα ενδιαφερόμενα μέρη, τους συμμετέχοντες και τα σχετικά μέρη, μπορούμε να αποκτήσουμε πολύτιμες γνώσεις για να βελτιώσουμε τη συνολική αποτελεσματικότητα και αποδοτικότητα του έργου μας. Η διαμορφωτική αξιολόγηση μάς επιτρέπει να εντοπίζουμε έγκαιρα τα δυνατά σημεία, τις αδυναμίες και τους τομείς βελτίωσης, διασφαλίζοντας ότι παραμένουμε εντός τροχιάς και επιτυγχάνουμε τους στόχους μας. Μέσω αυτής της συνεχούς διαδικασίας αξιολόγησης, στοχεύουμε στη δημιουργία ενός δυναμικού και προσαρμόσιμου περιβάλλοντος που προάγει την ανάπτυξη και την επιτυχία.

Αξιολόγηση

ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΟΜΕΝΟΥ (ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ ΚΑΙ ΖΩΝΤΑΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ)

Κλιμακωτές ερωτήσεις (προτείνετε 5-βάθμια κλίμακα).

Ερώτηση	Ναι/Πολύ/Πολύ			Όχι/Καθόλου	
	ύ				
Βρήκατε τη συνεδρία/το μάθημα καλά οργανωμένο και δομημένο;					

Θεωρήσατε ότι η διαδικασία ήταν απλή στην παρακολούθησή της;					
Αισθάνεστε ότι αυξήθηκε η κατανόηση του θέματος;					
Πόσο ικανοποιημένοι είστε από την εκτέλεση των καθηκόντων σας;					
Πόσο σίγουροι είστε ότι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτά που μάθατε στην εργασία/σε ένα ανεξάρτητο έργο;					
Θεωρήσατε ότι ήταν εύκολο να ανακάμψετε από λάθη ή παρεξηγήσεις;					
Θεωρήσατε ότι ήταν εύκολο να λάβετε απαντήσεις σε οποιεσδήποτε ερωτήσεις είχατε;					
Ήταν άνετη η χρήση της τεχνολογίας (VR);					
Ήταν εύκολο να βρείτε το δρόμο σας γύρω από την τεχνολογία;					
Ήταν εύκολη η μετάβαση από το ένα βήμα στο επόμενο με τη χρήση της τεχνολογίας;					

Θεωρήσατε ότι η τεχνολογία σας βοήθησε να μάθετε;						
---	--	--	--	--	--	--

Κατά την ανακάλυψη της δίγλωσσης διδασκαλίας, κάθε εκπαιδευτικός χρειάζεται χρόνο για να "επεξεργαστεί" τις βασικές παραδοχές και να "επεξεργαστεί" έτσι την ατομική του πορεία και την ιδέα του "δίγλωσσου εαυτού". Λόγω των πολυάριθμων παραγόντων που πρέπει να ληφθούν υπόψη, η δίγλωσση αλλαγή δεν συμβαίνει αμέσως.

Επομένως, η δίγλωσσία είναι μια διαδικασία και στην πραγματικότητα ένα έργο, ο κύριος στόχος του οποίου είναι η ανάπτυξη ενός ατομικού μοντέλου δίγλωσσου εκπαιδευτικού. Ένας δάσκαλος νηπιαγωγείου, ένας δάσκαλος προσχολικής αγωγής, ένας δάσκαλος πρωτοβάθμιας ή δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Κάθε ομάδα, κάθε εκπαιδευτικό επίπεδο είναι διαφορετικό. Η προσχολική ηλικία, η φυσική γνωστική περιέργεια, η ανάγκη για κίνηση και παιχνίδι μετατρέπεται κάποια στιγμή σε υποχρέωση, μερικές φορές ακόμη και σε αποστροφή. Αυτό θα πρέπει να το έχουμε πάντα κατά νου. Η προσχολική δίγλωσσία, φαινομενικά ασήμαντη, ευθύνεται για το πώς οι μαθητές και οι γονείς αντιλαμβάνονται τις δίγλωσσες δραστηριότητες σε επίσημο και νομικό επίπεδο. Πολλοί αναρωτιούνται αν αξίζει τον κόπο;

Γι' αυτό είναι τόσο σημαντικό να εξατομικεύεται η δραστηριότητα αυτή ανάλογα με το εκπαιδευτικό επίπεδο και την κοινωνική ομάδα που είναι αποδέκτης των δραστηριοτήτων του εκπαιδευτικού.

Έννοια προσόντων: CLIL

Η έννοια των προσόντων για το μοντέλο κατάρτισης CHOPIN ενσωματώνει τα 4 Cs του CLIL (περιεχόμενο, επικοινωνία, γνώση και πολιτισμός) και επικεντρώνεται στη δίγλωσση μάθηση με τη χρήση της Εικονικής Πραγματικότητας. Οι ακόλουθοι δομημένοι πίνακες μαθησιακών αποτελεσμάτων οργανώνονται σε βασικούς τομείς:

Δεξιότητες ακρόασης	Εισαγωγή στο Κοινοβούλιο της ΕΕ Ιστορία	Εικονική περιήγηση στο Κοινοβούλιο της ΕΕ
----------------------------	--	--

Δεξιότητες ομιλίας	Παρουσίαση της ιστορίας των χωρών της ΕΕ	Εικονικές παρουσιάσεις όπου οι μαθητές μοιράζονται το ιστορικό υπόβαθρο των χωρών της ΕΕ, ενώ αναφέρονται στις σημαίες τους
Δεξιότητες ανάγνωσης	Εξερεύνηση ιστορικών γεγονότων των χωρών της ΕΕ	Διαδραστικές σημαίες με ιστορικά κείμενα για τις χώρες της ΕΕ
Πολιτιστική ευαισθητοποίηση	Κατανόηση της πολιτιστικής κληρονομιάς των χωρών της ΕΕ	Εικονικές πολιτιστικές πληροφορίες με τη χρήση αντίστοιχων σημαιών

Οι δομημένοι πίνακες μαθησιακών αποτελεσμάτων που περιγράφονται στον πίνακα έχουν σχεδιαστεί για να ευθυγραμμιστούν με το πλαίσιο CLIL 4 Cs και να επικεντρωθούν στη δίγλωσση μάθηση με τη χρήση της τεχνολογίας Εικονικής Πραγματικότητας, αντιμετωπίζοντας τις μοναδικές ανάγκες και προκλήσεις της δίγλωσσης εκπαίδευσης CLIL.

Έρευνα και συνέντευξη

Για να επικοινωνηθούν αποτελεσματικά οι απαιτήσεις της αναδιοργάνωσης και της υιοθέτησης νέων τυποποιημένων επαγγελματικών θέσεων στις βιοτεχνίες, μαζί με τις βασικές τεχνικές και παιδαγωγικές ικανότητες, είναι ζωτικής σημασίας να εξαλειφθούν τα σημερινά κενά στα προσόντα που σχετίζονται τόσο με τις μεθόδους όσο και με την ουσία. Για την επίτευξη αυτού του στόχου, η CHOPIN έχει ξεκινήσει μια διαδικασία έρευνας και συνεντεύξεων για την επιμέλεια εξατομικευμένων πόρων διδασκαλίας και μάθησης, προσαρμοσμένων στις συγκεκριμένες απαιτήσεις

προσόντων, εξασφαλίζοντας έτσι την αποτελεσματική απόκτηση των απαραίτητων γνώσεων και δεξιοτήτων.

Ερωτήσεις έρευνας:

1. Πόσο καιρό διδάσκετε;
 - Λιγότερο από 1 έτος
 - 1-3 χρόνια
 - 3-5 χρόνια
 - 5-10 χρόνια
 - Περισσότερα από 10 χρόνια
2. Ποια είναι η ειδικότητά σας;
 - Επιστήμη
 - Τεχνολογία
 - Μηχανική
 - Τέχνες
 - Μαθηματικά
 - Άλλο (διευκρινίστε)
3. Αισθάνεστε σίγουροι για την ικανότητά σας να ενσωματώσετε τα ψηφιακά μέσα στη διδασκαλία σας;
 - Ναι
 - Όχι
 - Κάπως
4. Έχετε λάβει κάποια επαγγελματική ανάπτυξη ή κατάρτιση σχετικά με την ενσωμάτωση των ψηφιακών μέσων στην τάξη;
 - Ναι
 - Όχι
5. Με ποια από τα παρακάτω ψηφιακά μέσα είστε εξοικειωμένοι και χρησιμοποιείτε με άνεση στην τάξη;
 - Διαδραστικοί πίνακες

- Εκπαιδευτικές εφαρμογές
- Εικονική πραγματικότητα/επαυξημένη πραγματικότητα
- Εργαλεία δημιουργίας/επεξεργασίας βίντεο
- Εργαλεία δημιουργίας podcast
- Άλλο (διευκρινίστε)

6. Πώς θα βαθμολογούσατε την υποστήριξη του σχολείου σας για την ενσωμάτωση των ψηφιακών μέσων στα μαθήματα;

- Εξαιρετικό
- Καλή
- Δίκαιη
- Φτωχό
- Πολύ κακή

7. Τι είδους επαγγελματική ανάπτυξη ή κατάρτιση θα θέλατε να λάβετε για την καλύτερη ενσωμάτωση μαθημάτων ψηφιακών μέσων στη διδασκαλία σας;

- Τεχνική κατάρτιση σε εργαλεία ψηφιακών μέσων
- Παιδαγωγική κατάρτιση για την ενσωμάτωση των ψηφιακών μέσων στην τάξη
- Άλλο (διευκρινίστε)

8. Οποιαδήποτε πρόσθετα σχόλια ή προτάσεις; (προαιρετικά)

Συνέντευξη

Θα μπορούσε να διεξαχθεί μια συνέντευξη εστίασης για τον προσδιορισμό των αναγκών εξειδίκευσης των εκπαιδευτικών των σχολείων όσον αφορά τις τεχνικές και παιδαγωγικές ανάγκες για την ενσωμάτωση των ψηφιακών μέσων και των μαθημάτων:

1. Προσδιορίστε τα ερευνητικά ερωτήματα: Τα ερευνητικά ερωτήματα για τη συνέντευξη εστίασης θα μπορούσαν να είναι: Ποιες είναι οι τεχνικές και παιδαγωγικές ανάγκες των εκπαιδευτικών για την αποτελεσματική ενσωμάτωση των ψηφιακών μέσων στα μαθήματα; Ποια προσόντα ή κατάρτιση χρειάζονται οι εκπαιδευτικοί για να καλύψουν αυτές τις ανάγκες;
2. Προσέλκυση συμμετεχόντων: Οι συμμετέχοντες θα μπορούσαν να προσληφθούν από σχολεία που έχουν ήδη ενσωματώσει τα ψηφιακά μέσα

στα μαθήματά τους. Θα μπορούσαν να ληφθούν υπόψη εκπαιδευτικοί που έχουν εμπειρία στη διδασκαλία μαθημάτων, καθώς και εκείνοι που έχουν εμπειρία με τα ψηφιακά μέσα.

3. Διεξαγωγή της συνέντευξης εστίασης: Η συνέντευξη εστίασης μπορεί να διεξαχθεί με μια μικρή ομάδα εκπαιδευτικών ή ατομικά. Θα μπορούσαν να τεθούν ερωτήσεις σχετικά με τις εμπειρίες τους από την ενσωμάτωση των ψηφιακών μέσων στα μαθήματα, τις προκλήσεις που αντιμετώπισαν και τα προσόντα ή την κατάρτιση που πιστεύουν ότι χρειάζονται για την αποτελεσματική ενσωμάτωση των ψηφιακών μέσων.

Ερωτήσεις συνέντευξης

- Ποια ψηφιακά μέσα έχετε χρησιμοποιήσει στα μαθήματά σας; Πώς τα χρησιμοποιήσατε;
- Ποιες προκλήσεις αντιμετωπίσατε κατά την ενσωμάτωση των ψηφιακών μέσων στα μαθήματά σας; Πώς ξεπεράσατε αυτές τις προκλήσεις;
- Ποιες τεχνικές δεξιότητες πιστεύετε ότι χρειάζονται οι εκπαιδευτικοί για να ενσωματώσουν αποτελεσματικά τα ψηφιακά μέσα στα μαθήματα;
- Ποιες παιδαγωγικές στρατηγικές πιστεύετε ότι είναι αποτελεσματικές στη διδασκαλία μαθημάτων που χρησιμοποιούν ψηφιακά μέσα;
- Ποια κατάρτιση ή προσόντα πιστεύετε ότι απαιτούνται για την αποτελεσματική ενσωμάτωση των ψηφιακών μέσων στα μαθήματά σας;

Ποια ψηφιακά μέσα έχετε χρησιμοποιήσει στα μαθήματά σας; Πώς τα χρησιμοποιήσατε;

α) Εικονική πραγματικότητα (VR): Χρησιμοποίησα την τεχνολογία VR για να δημιουργήσω καθηλωτικές εμπειρίες για τη διδασκαλία της ιστορίας της Ευρώπης. Οι μαθητές είχαν τη δυνατότητα να εξερευνήσουν ιστορικά ορόσημα, να αλληλεπιδράσουν με ιστορικές προσωπικότητες και να παρακολουθήσουν σημαντικά γεγονότα με έναν πιο ελκυστικό και διαδραστικό τρόπο.

β) Επαυξημένη Πραγματικότητα (AR): Ενσωμάτωσα εφαρμογές AR για την επικάλυψη ιστορικών εικόνων, χαρτών ή αντικειμένων στον πραγματικό κόσμο. Αυτό

επέτρεψε στους μαθητές να οπτικοποιήσουν το ιστορικό πλαίσιο και να αποκτήσουν βαθύτερη κατανόηση της ευρωπαϊκής ιστορίας.

γ) Διαδικτυακά βίντεο και ντοκιμαντέρ: Χρησιμοποίησα μια ποικιλία διαδικτυακών βίντεο και ντοκιμαντέρ για την παροχή οπτικού και ακουστικού περιεχομένου που συμπλήρωνε την ύλη του μαθήματος. Αυτοί οι πόροι βοήθησαν τους μαθητές να συνδεθούν με το θέμα με δυναμικό τρόπο.

δ) Διαδραστικοί ιστότοποι και προσομοιώσεις: Κατευθύνω τους μαθητές σε διαδραστικούς ιστότοπους και προσομοιώσεις που προσομοιάζαν ιστορικά σενάρια ή τους επέτρεπαν να εξερευνήσουν ιστορικές έννοιες μέσω διαδραστικών ενοτήτων. Αυτό ενίσχυσε την κριτική τους σκέψη και τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων.

Ποιες προκλήσεις αντιμετωπίσατε κατά την ενσωμάτωση των ψηφιακών μέσων στα μαθήματά σας; Πώς ξεπεράσατε αυτές τις προκλήσεις;

α) Τεχνικές δυσκολίες: Ορισμένοι μαθητές μπορεί να μην είχαν πρόσβαση στην απαιτούμενη τεχνολογία ή σύνδεση στο διαδίκτυο. Για να ξεπεραστεί αυτό, εξασφάλισα εναλλακτικές επιλογές, όπως πρόσβαση σε ψηφιακά μέσα στα εργαστήρια πληροφορικής ή παροχή πόρων εκτός σύνδεσης.

β) Καμπύλη μάθησης: Οι μαθητές και ακόμη και ορισμένοι εκπαιδευτικοί μπορεί να αντιμετώπισαν μια καμπύλη μάθησης κατά την προσαρμογή τους στα νέα ψηφιακά μέσα. Τους παρείχα εισαγωγικές συνεδρίες, φροντιστήρια και συνεχή υποστήριξη για να τους βοηθήσω να εξοικειωθούν με τις τεχνολογίες.

γ) Συνάφεια περιεχομένου: Η διασφάλιση ότι τα ψηφιακά μέσα που χρησιμοποιούνται ευθυγραμμίζονται με το πρόγραμμα σπουδών και υποστηρίζουν αποτελεσματικά τους μαθησιακούς στόχους μπορεί να αποτελέσει πρόκληση. Επέλεξα και εξέτασα προσεκτικά το περιεχόμενο για να διασφαλίσω την εκπαιδευτική του αξία και συνάφεια.

Ποιες τεχνικές δεξιότητες πιστεύετε ότι χρειάζονται οι εκπαιδευτικοί για να ενσωματώσουν αποτελεσματικά τα ψηφιακά μέσα στα μαθήματα;

α) Εξοικείωση με τα ψηφιακά εργαλεία: Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να έχουν μια βασική κατανόηση των ψηφιακών εργαλείων, όπως VR, AR, διαδικτυακά βίντεο,

διαδραστικοί ιστότοποι και προσομοιώσεις, ώστε να τα ενσωματώσουν αποτελεσματικά στα μαθήματα.

β) Ικανότητα αντιμετώπισης προβλημάτων: Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να διαθέτουν δεξιότητες αντιμετώπισης προβλημάτων για την αντιμετώπιση τεχνικών ζητημάτων που ενδέχεται να προκύψουν κατά την ενσωμάτωση των ψηφιακών μέσων. Αυτό περιλαμβάνει βασικές γνώσεις για τα συστήματα υπολογιστών, το λογισμικό και τη συνδεσιμότητα δικτύου.

γ) Προσαρμοστικότητα και προθυμία για μάθηση: Καθώς η τεχνολογία εξελίσσεται ραγδαία, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να είναι ανοιχτοί στη μάθηση και την προσαρμογή στα νέα εργαλεία ψηφιακών μέσων. Η συνεχής παρακολούθηση των εξελίξεων στον τομέα είναι ζωτικής σημασίας για την παροχή σχετικών και ελκυστικών εκπαιδευτικών εμπειριών.

Ποιες παιδαγωγικές στρατηγικές πιστεύετε ότι είναι αποτελεσματικές στη διδασκαλία μαθημάτων που χρησιμοποιούν ψηφιακά μέσα;

α) Ενεργητική μάθηση: Η ενθάρρυνση των μαθητών να ασχοληθούν ενεργά με τα ψηφιακά μέσα κάνοντας ερωτήσεις, συμμετέχοντας σε συζητήσεις και ολοκληρώνοντας διαδραστικές δραστηριότητες προάγει τη βαθύτερη κατανόηση του αντικειμένου.

β) Συνεργατική μάθηση: Η διευκόλυνση ομαδικών έργων ή εργασιών που περιλαμβάνουν τη χρήση ψηφιακών μέσων ενθαρρύνει τους μαθητές να συνεργαστούν, να ανταλλάξουν ιδέες και να αναπτύξουν δεξιότητες ομαδικής εργασίας, αξιοποιώντας παράλληλα τους διαθέσιμους πόρους.

γ) Διαφοροποίηση: Διαφοροποίηση: Τα ψηφιακά μέσα επιτρέπουν την προσαρμογή σε διαφορετικά μαθησιακά στυλ και ικανότητες. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να παρέχουν ποικίλους πόρους και δραστηριότητες που ανταποκρίνονται στις ατομικές ανάγκες των μαθητών, εξασφαλίζοντας την ενσωμάτωση.

Ποια κατάρτιση ή προσόντα πιστεύετε ότι απαιτούνται για την αποτελεσματική ενσωμάτωση των ψηφιακών μέσων στα μαθήματά σας;

α) Επαγγελματική ανάπτυξη: Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να συμμετέχουν σε προγράμματα επαγγελματικής ανάπτυξης που εστιάζουν ειδικά στην ενσωμάτωση των ψηφιακών μέσων στα μαθήματα. Τα προγράμματα αυτά μπορούν να παρέχουν κατάρτιση σε διάφορα εργαλεία, διδακτικό σχεδιασμό και παιδαγωγικές στρατηγικές.

β) Τεχνολογική επάρκεια: Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να έχουν καλή γνώση της τεχνολογίας και της εφαρμογής της σε ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον. Η εξοικείωση με τα εργαλεία ψηφιακών μέσων, το λογισμικό και τις διαδικτυακές πλατφόρμες είναι απαραίτητη για την αποτελεσματική ενσωμάτωσή τους στα μαθήματα.

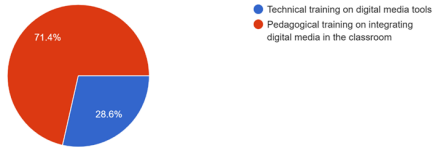
γ) Συνεχής μάθηση: Είναι ζωτικής σημασίας να ενημερώνεστε για τις τελευταίες εξελίξεις και τάσεις στα ψηφιακά μέσα. Η παρακολούθηση συνεδρίων, εργαστηρίων και διαδικτυακών σεμιναρίων που σχετίζονται με την εκπαιδευτική τεχνολογία μπορεί να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να ενισχύσουν τις δεξιότητες και τις γνώσεις τους.

Αποτελέσματα έρευνας

Πραγματοποιήσαμε ένα ολοκληρωμένο ερωτηματολόγιο για να κατανοήσουμε καλύτερα τις ανάγκες γύρω από το πρόγραμμα Chorin Project VR Bilingual. Τα παρακάτω αποτελέσματα παρέχουν πολύτιμες πληροφορίες που θα μας βοηθήσουν να προσαρμόσουμε το έργο στις απαιτήσεις του κοινού μας.

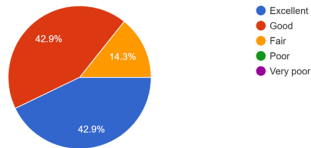
What type of professional development or training would you like to receive to better integrate digital media courses in your teaching?

7 responses



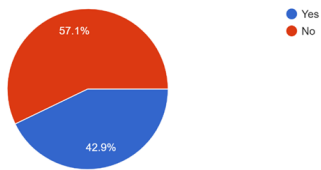
How would you rate your school's support for the integration of digital media in courses?

7 responses



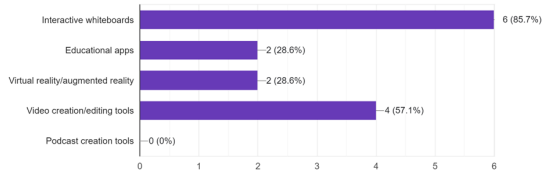
Have you received any professional development or training on the integration of digital media in the classroom?

7 responses

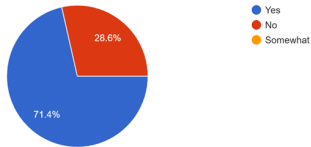


Which of the following digital media tools are you familiar with and comfortable using in the classroom?

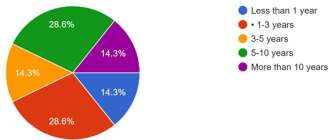
7 responses



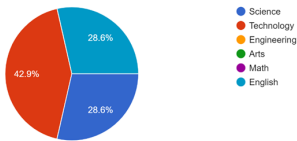
Do you feel confident in your ability to integrate digital media in your teaching?
 7 responses



How long have you been teaching?
 7 responses



What is your area of specialization?
 7 responses



ΜΕΘΟΔΟΙ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ

.....

Σχέδιο μαθήματος

Το μαθησιακό σενάριο μπορείτε να το βρείτε στον ακόλουθο σύνδεσμο.

https://chopinvr.com/?page_id=564

Ιστορία της ΕΕ (εκπαιδευτικό βίντεο) <https://youtu.be/qpnMfOfFWYs>

ΔΑΣΚΑΛΟΣ - ΜΑΘΗΤΕΣ

- **Άμεση συγχρονισμός:** Ο καθηγητής μπορεί να χρησιμοποιήσει τον προβολέα και να εκπέμψει το ζωντανό βίντεο από το oculus για να δείξει το Κοινοβούλιο της ΕΕ και τις σημαίες σε πραγματικό χρόνο στους μαθητές. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να καθοδηγήσει τους μαθητές μέσα στο εικονικό περιβάλλον, εξηγώντας την ιστορία και τη σημασία της ΕΕ και των σημαιών. Ο εκπαιδευτικός μπορεί επίσης να ζητήσει από τους μαθητές να συμμετάσχουν σε συζητήσεις και να απαντήσουν σε ερωτήσεις κοιζ σχετικά με το Κοινοβούλιο της ΕΕ και τις σημαίες.
- **Έμμεση σύγχρονη:** Σε αυτή τη μέθοδο, ο εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει προηχογραφημένα βίντεο που δείχνουν το Κοινοβούλιο της ΕΕ και τις σημαίες. Ο εκπαιδευτικός μπορεί επίσης να παρέχει σχόλια και εξηγήσεις για να καθοδηγήσει τους μαθητές στο εικονικό περιβάλλον. Οι μαθητές μπορούν να παρακολουθήσουν τα βίντεο με το δικό τους ρυθμό και να απαντήσουν σε ερωτήσεις κοιζ σχετικά με το Κοινοβούλιο της ΕΕ και τις σημαίες.
- **Ασύγχρονο:** Ο εκπαιδευτικός μπορεί να παρέχει στους μαθητές πρόσβαση σε ένα σετ ακουστικών εικονικής πραγματικότητας και ένα προφορτωμένο εικονικό περιβάλλον του Κοινοβουλίου και των σημαιών της ΕΕ. Οι μαθητές μπορούν να εξερευνήσουν το εικονικό περιβάλλον με το δικό τους ρυθμό, να παρατηρήσουν λεπτομέρειες και να μάθουν για την ΕΕ. Ο εκπαιδευτικός μπορεί επίσης να παρέχει πόρους όπως άρθρα, βίντεο και ερωτήσεις κοιζ σχετικά με το Κοινοβούλιο και τις σημαίες της ΕΕ, ώστε οι μαθητές να έχουν πρόσβαση και να τις συμπληρώνουν ανεξάρτητα.

ΦΟΙΤΗΤΗΣ - ΦΟΙΤΗΤΕΣ

- **Άμεσος συγχρονισμός:** Οι δίγλωσσοι μαθητές μπορούν να φορούν εναλλάξ τα ακουστικά εικονικής πραγματικότητας και να ηγούνται μιας ζωντανής τηλεδιάσκεψης όπου καθοδηγούν τους συμμαθητές τους στο εικονικό περιβάλλον του Κοινοβουλίου της ΕΕ και των σημαίων. Οι μαθητές μπορούν εναλλάξ να ηγηθούν της συζήτησης και να κάνουν ερωτήσεις κοιζ σχετικά με το Κοινοβούλιο της ΕΕ και τις σημαίες.
- **Έμμεση σύγχρονη:** Οι δίγλωσσοι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν προηχογραφημένα βίντεο στα οποία εξερευνούν το εικονικό περιβάλλον του Κοινοβουλίου της ΕΕ και τις σημαίες, να σχολιάζουν και να θέτουν ερωτήσεις κοιζ. Στη συνέχεια μπορούν να μοιραστούν αυτά τα βίντεο με τους συμμαθητές τους, οι οποίοι μπορούν να τα παρακολουθήσουν με το δικό τους ρυθμό και να απαντήσουν στις ερωτήσεις του κοιζ.
- **Ασύγχρονο:** Οι δίγλωσσοι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν εγγραφές VR από την ξενάγηση στο Κοινοβούλιο της ΕΕ και τις σημαίες χρησιμοποιώντας ένα εργαλείο. Μπορούν να προσθέσουν σχόλια, περιγραφές κειμένου και ερωτήσεις κοιζ για να καθοδηγήσουν τους συμμαθητές τους στο εικονικό περιβάλλον. Στη συνέχεια μπορούν να μοιραστούν την περιήγηση VR με τους συμμαθητές τους, οι οποίοι μπορούν να την εξερευνήσουν με τον δικό τους ρυθμό και να απαντήσουν στις ερωτήσεις του κοιζ.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

Αξιολόγηση

Πρότυπο σχεδιασμού σεναρίων

Αξιολόγηση

ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΟΜΕΝΟΥ (ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΣΤΗΝ Τ'ΑΞΗ ΚΑΙ ΖΩΝΤΑΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ)

Κλιμακωτές ερωτήσεις (προτείνετε 5-βάθμια κλίμακα).

Ερώτηση	Ναι/Πολύ/Πο λύ			Όχι/ Καθόλου		
Βρήκατε τη συνεδρία/μαθήματα καλά οργανωμένα και δομημένο;						
Θεωρήσατε ότι η διαδικασία ήταν απλή στην παρακολούθησή της;						
Αισθάνεστε ότι αυξήθηκε η κατανόηση του θέματος;						
Πόσο ικανοποιημένοι είστε από την εκτέλεση των καθηκόντων σας;						
Πόσο σίγουροι είστε ότι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτά που μάθατε στην εργασία/σε ένα ανεξάρτητο έργο;						
Θεωρήσατε ότι ήταν εύκολο να ανακάμψετε από λάθη ή παρεξηγήσεις;						
Θεωρήσατε ότι ήταν εύκολο να λάβετε απαντήσεις σε οποιεσδήποτε ερωτήσεις είχατε;						
Ήταν άνετη η χρήση της τεχνολογίας (VR);						

Ήταν εύκολο να βρείτε το δρόμο σας γύρω από την τεχνολογία;					
Ήταν εύκολο να προχωρήσετε από το ένα βήμα στο επόμενο χρησιμοποιώντας την τεχνολογία;					
Θεωρήσατε ότι η τεχνολογία σας βοήθησε να μάθετε;					

Πρότυπο σχεδιασμού σεναρίων

ΣΕΝΑΡΙΟ

	(ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΣΕ ΑΪΘΟΥΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ Ή ΔΙΑ ΖΩΣΗΣ)
--	---

ΦΑΣΗ ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ	ΒΉΜΑΤΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ (ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ)	ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ	ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ & ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ	ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ
------------------------------	---	------------	--------------------------	------------------------------

Ανάλυση/προανατολισμός (xx λεπτά)				
Εκτέλεση (xx λεπτά)				

Αξιολόγηση (xx λεπτά)				
--------------------------	--	--	--	--