Co.De.

Ενότητα 2 – Συνεργατικός σχεδιασμός της μάθησης μέσω Παιχνιδιού Ρόλων

Κεφάλαιο 2.3 – Παραδείγματα σεναρίων

https://code-eduproject.eu @co-deeducation @Co.Deeducationeu

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.
Αριθμός έργου: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Πίνακας Περιεχομένων

1 1ο Σενάριο: Επανασχεδιασμός του χώρου
(Το «Ιδανικό Κυλικείο»)

2 2ο Σενάριο: Διαμόρφωση σχολικής πολιτικής

3 3ο Σενάριο: Σχεδιασμός Διδακτικού Προγράμματος
(Ο σχεδιασμός της «Εβδομάδας Εργασιών»)

4 Διαβάθμιση της πολυπλοκότητας
Από απλά σε σύνθετα σενάρια

5 Σύνοψη & Επόμενα βήματα
Προετοιμασία για το Εργαλείο Σχεδιασμού

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Co.De.

Α: Επανασχεδιασμός του χώρου (Το «Ιδανικό Κυλικείο»)

Πλαίσιο



- Το κυλικείο του σχολείου είναι θορυβώδες και ανοργάνωτο.

Η Πρόκληση



- Επανασχεδιάστε τον χώρο ώστε να βελτιωθεί η λειτουργικότητα και η ευημερία των χρηστών.

Ρόλοι



- **Αρχιτέκτονας:** Δίνει προτεραιότητα στο κόστος υλοποίησης και στην τήρηση των προδιαγραφών ασφαλείας.
- **Μαθητής/-τρια:** Αναζητά έναν άνετο χώρο, γρήγορη εξυπηρέτηση και ευχάριστη ατμόσφαιρα με μουσική.
- **Προσωπικό:** Δίνει προτεραιότητα στους χώρους που καθαρίζονται εύκολα και στην οργάνωση της ροής των μαθητών/-τριών.

Μαθησιακός στόχος



- Κατανόηση **Περιορισμών και Επιθυμιών** (STEM & Design Thinking)

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Co.De.

Β: Διαμόρφωση σχολικής πολιτικής (το «Πρωτόκολλο για τα Smartphone)

Το Πλαίσιο



- Συγκρούσεις σχετικά με τη χρήση κινητών τηλεφώνων στην τάξη/στα διαλείμματα

Η Πρόκληση



- Δημιουργήστε από κοινού μια «Δίκαιη Πολιτική Χρήσης» με καθολική αποδοχή

Οι Ρόλοι



- **Γονέας:** Ανησυχεί για τον εθισμό στην οθόνη και τον διαδικτυακό εκφοβισμό
- **Εκπαιδευτικός:** Χρειάζεται συγκέντρωση και λιγότερους περισπασμούς κατά τη διάρκεια του μαθήματος
- **Μαθητής/-τρια–influencer:** Βλέπει τα κινητά ως δημιουργικά εργαλεία για παραγωγή περιεχομένου

Ο Μαθησιακός στόχος



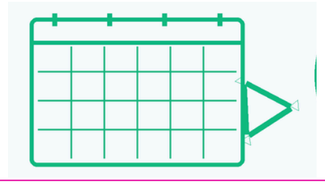
- **Πολιτικός διάλογος** και ψηφιακή ιδιότητα του πολίτη

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Co.De.

Γ: Σχεδιασμός Διδακτικού Προγράμματος (η «Εβδομάδα Περιβάλλοντος»)

Το Πλαίσιο



- Το σχολείο θέλει να διοργανώσει μια εβδομάδα βιωσιμότητας

Η Πρόκληση



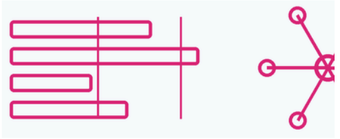
- Επιλέξτε δραστηριότητες με υψηλή εκπαιδευτική αξία, ενεργή συμμετοχή και χαμηλό κόστος υλοποίησης

Οι Ρόλοι



- **Τοπική ΜΚΟ:** Εστιάζει σε ουσιαστικά, επιστημονικά εργαστήρια με πραγματικό αντίκτυπο.
- **Μαθητής με χαμηλή συμμετοχή**: Προτιμά διασκεδαστικές, υπαίθριες δραστηριότητες χωρίς παραδοσιακή διδασκαλία.
- **Διοίκηση σχολείου:** Ανησυχεί για τα ωρολόγια προγράμματα και τη λογιστική/ οργανωτική διαχείριση

Ο Μαθησιακός στόχος



- **Διαχείριση έργου** και δέσμευση της κοινότητας

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Co.De.

Διαβάθμιση της πολυπλοκότητας (Κλιμάκωση)

Απλά σενάρια (15-30 λεπτά)

- Έμφαση σε ένα συγκεκριμένο ζήτημα (π.χ. «Τοποθέτηση κάδων ανακύκλωσης»)
- Περιορισμένος αριθμός ρόλων (2–3 άτομα για επαρκή χώρο δράσης και προβληματισμού)

Σύνθετα Σενάρια (Βάσει Έργου)

- Εκτεταμένος κύκλος δραστηριοτήτων (π.χ. «Σχεδιασμός της νέας Σχολικής Βιβλιοθήκης»)Περιλαμβάνει έρευνα, συνεντεύξεις με πραγματικούς εμπλεκόμενους και ανάπτυξη πρωτοτύπων

Βασικός Κανόνας

- Ο βαθμός δυσκολίας πρέπει να αντιστοιχεί στην ηλικία και το επίπεδο αυτονομίας των μαθητών/-τριών

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Co.De.

Σύνοψη & Επόμενα βήματα

Ανακεφαλαίωση

Τα σενάρια δίνουν τη δυνατότητα στους μαθητές/-τριες να καλλιεργήσουν την ενσυναίσθηση σε ασφαλή περιβάλλοντα (από άποψη χώρου, πολιτικής ή διδακτικού προγράμματος)

Σύνδεση με το Κεφάλαιο 2.4

- «Τώρα που έχουμε τα σενάρια, πώς τα οργανώνουμε;»
- **Στη συνέχεια:** Το εργαλείο Σχεδιασμού Μαθησιακών Σεναρίων (Υπόδειγμα & Οδηγός)

Αξιολόγηση

Λάβετε υπόψη σας αυτά τα παραδείγματα για το κουίζ της ενότητας

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Co.De.

Βιβλιογραφία

https://www.researchgate.net/publication/230727807_A_sound_foundation_What_we_know_about_the_impact_of_environments_on_learning_and_the_implications_for_Building_Schools_for_the_Future
A sound foundation? What we know about the impact of environments on learning

https://iste.org/blog/essential-elements-of-digital-citizenship
Digital Citizenship in Schools: Nine Elements All Students Should Know

https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/childrens_participation.pdf
Children's Participation: From Tokenism to Citizenship

https://www.sparqs.ac.uk/ch/E3%20Student%20Participation%20in%20Curriculum%20Design%20-%20Catherine%20Bovill.pdf
A model of active student participation in curriculum design

https://www.designcouncil.org.uk/fileadmin/uploads/dc/Documents/Beyond%2520Net%2520Zero%2520-%2520A%2520Systemic%2520Design%2520Approach.pdf
Beyond Net Zero: A Systemic Design Approach

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Co.De.

Ολοκληρώσατε το Κεφάλαιο 2.3

https://code-eduproject.eu @co-deeducation @Co.Deeducationeu

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.
Αριθμός έργου: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Co.De.