Co.De.

Ενότητα 2 – Συνεργατικός σχεδιασμός της μάθησης μέσω Παιχνιδιού Ρόλων

Κεφάλαιο 2.4 – Εργαλείο Συνεργατικού Σχεδιασμού Διδακτικού Πλάνου

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 Παρουσίαση του Εργαλείου:
Ο Καμβάς Παιχνιδιού Ρόλων Co.De

2 1ο Βήμα: Προετοιμασία
Καθορισμός Στόχων και Κατανομή Ρόλων

3 2ο Βήμα: Το Σενάριο Δράσης
Σχεδιασμός της Αντιπαράθεσης και του Περιβάλλοντος

4 3ο Βήμα: Τα Αποτελέσματα –
Παραδοτέα και Κριτήρια Αξιολόγησης

5 4ο Βήμα: Ανασκόπηση
Δομή του Προβληματισμού

6 Σύνοψη & Επόμενα Βήματα
Μετάβαση σε Εξωτερικούς Πόρους

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Co.De.

Παρουσίαση του Εργαλείου (Ο Καμβάς)

Τι είναι; Ένα αναλυτικό υπόδειγμα για την οργάνωση μιας συνεδρίας συνεργατικού σχεδιασμού με παιχνίδι ρόλων.
Γιατί να το χρησιμοποιήσετε; Για να διασφαλιστεί η ευθυγράμμιση μεταξύ της βιωματικής και διασκεδαστικής εμπειρίας της δραματοποίησης **και των συγκεκριμένων μαθησιακών στόχων.**

Οι 4 Πυλώνες του Εργαλείου



Πλαίσιο

- Ρεαλιστικό πρόβλημα



Κατανομή ρόλων

- Ενδιαφερόμενα μέρη (Άτομα)



Αντιπαράθεση

- Το σημείο έντασης προς επίλυση



Συμπέρασμα

- Η συγκεκριμένη λύση

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Co.De.

1ο Βήμα: Προετοιμασία Στόχων & Ρόλων

Ορίστε την «Αιτία»

Επιλέξτε ικανότητες (π.χ. Ενσυναίσθηση, Διαπραγμάτευση) βάσει του ευρωπαϊκού πλαισίου αναφοράς.

Προσδιορισμός συμμετεχόντων

Δημιουργήστε 3–4 διακριτούς ρόλους με αντικρουόμενες **Κρυφές Επιδιώξεις**.
Συμβουλή: Αποφύγετε τη λογική “θετικό vs αρνητικό” και στοχεύστε σε “εξίσου βάσιμες οπτικές”.»

Θέστε περιορισμούς

Χρονικοί περιορισμοί, προϋπολογισμός ή φυσικά όρια

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Co.De.

2ο Βήμα: Το Σενάριο Δράσης

Το «γεγονός που πυροδοτεί την εξέλιξη»

Πώς ξεκινά η προσομοίωση; (π.χ. με ένα επείγον email, μια έκτακτη είδηση...)

Το Περιβάλλον

Φυσικό: Διαμόρφωση χώρου (Διάταξη αίθουσας (καθίσματα τοποθετημένα κυκλικά ή αντικριστά).
Ψηφιακό: Εργαλεία συνεργασίας στο διαδίκτυο (Miro/Padlet) για τεκμηρίωση αποφάσεων.

Κανόνες Συμμετοχής

Ποιος έχει τον λόγο και πότε; Πώς ψηφίζονται οι αποφάσεις;

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Co.De.

3ο & 4ο Βήμα: Αποτέλεσμα & Ανασκόπηση

Το Παραδοτέο (Το «τι»)

- Οι μαθητές/-τριες πρέπει να δημιουργήσουν κάτι απτό (σχέδιο πολιτικής, πρωτότυπο, μανιφέστο).

Η Αποτίμηση (Το «και λοιπόν;»)

- **Έξοδος από τον ρόλο:** Οι μαθητές/-τριες αφήνουν πίσω τον χαρακτήρα που υποδύονται.
- **Ερωτήσεις Προβληματισμού:** «Τι σας απογοήτευσε;», «Ποιο άτομο δεν εισακούστηκε;», «Πώς εφαρμόζεται αυτό στην πραγματική σχολική ζωή;»

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Co.De.

Σύνοψη & Επόμενα Βήματα

Ανακεφαλαίωση

Το εργαλείο μετατρέπει μια ασαφή ιδέα σε ένα αυστηρό παιδαγωγικό σχέδιο, χρησιμοποιώντας τους 4 Πυλώνες (Πλαίσιο, Ρόλοι/ Χαρακτήρες, Αντιπαράθεση, Συμπέρασμα).

Τι ακολουθεί & Επόμενα Βήματα

Εξωτερικοί Πόροι: Πού μπορείτε να βρείτε έτοιμα σενάρια και ερευνητικό υλικό»

Τελική Υπενθύμιση

Χρησιμοποιήστε αυτό το εργαλείο για να προετοιμαστείτε για την τελική σας αξιολόγηση.

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Co.De.

Βιβλιογραφία

https://files.ascd.org/staticfiles/ascd/pdf/siteASCD/publications/UbD_WhitePaper0312.pdf
Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). Understanding by Design

https://books.google.com/books/about/So_You_Want_to_Use_Role_play.html?id=hkeSQgAACAAJ
Bolton, G., & Heathcote, D. (1999). So You Want to Use Role-Play? A New Approach in How to Plan

https://www.researchgate.net/profile/Abour-Cherif-2/publication/303450119_Maximizing_Learning_Using_Role_Playing_in_the_Classroom/links/5967f43e458515e9af9eb673/Maximizing-Learning-Using-Role-Playing-in-the-Classroom.pdf
Cherif, A. H., & Somervill, C. (1995). Maximizing Learning: Using Role Playing in the Classroom

https://cyc-net.org/cyc-online/cycol-0102-roleplay.html
Maier, H. (2002). Role playing: Structures and educational objectives

file/fetch/71905914/Online%20role%20plays%20Article.pdf.

0). Online Role Play Environments for Higher Education

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Co.De.

Ολοκληρώσατε το Κεφάλαιο 2.4

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.