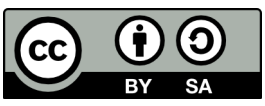
CHELLIS

CHALLENGE-BASED ENVIRONMENTAL LANGUAGE LEARNING THROUGH INSPIRING STORIES

ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΙΣ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΕΣ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ CHELLIS

ΕΝΑ ΠΡΑΚΤΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

Έργο Erasmus+: CHELLIS

Αριθμός Συμφωνίας Έργου: 2020-1-F01-KA204-080222

Συντονιστής του έργου: ALFMED

Ιστοσελίδα έργου: www.chellis.eu

Διάταξη και Σχεδιασμός: Meath Partnership

Εξώφυλλο Photocredit: https://unsplash.com/photos/afyeajNGFKg

Πρώτη εκτύπωση: CHELLIS Partnership ©

Ιδιαίτερες ευχαριστίες σε όλους τους δημιουργούς περιεχομένου αυτού του περιοδικού.

Όλες οι φωτογραφίες που χρησιμοποιούνται σε άρθρα αυτής της έκδοσης ανακτήθηκαν από ιστότοπους εικόνων χωρίς δικαιώματα και είναι δωρεάν για χρήση χωρίς πίστωση, εάν δεν αναφέρεται διαφορετικά.

Τυπωμένο σε FSC Certified MIX – χαρτί από υπεύθυνες πηγές.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Το σχέδιο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα δημοσίευση δεσμεύει μόνο τον συντάκη της και η Επιτροπή δεν ευθύνεται για τυχόν χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Περιεχόμενα

ΜΕΡΟΣ 1
Σημείωση του συντάκτη
Σελίδα 6

ΜΕΡΟΣ 2
The Chellis Project - Στόχοι & Οφέλη
Σελίδα 8

ΜΕΡΟΣ 3
Η Μεθοδολογία Chellis
Σελίδα 12

ΜΕΡΟΣ 4
Μάθηση με βάση την πρόκληση
Σελίδα 16

ΜΕΡΟΣ 5
Σχεδιάστε τα Εργαλεία μάθησης που βασίζονται στην πρόκληση
Σελίδα 20

Περιεχόμενα

ΜΕΡΟΣ 6

Η εξιστόρηση ως εργαλείο διδασκαλίας και μάθησης

Σελίδα 26

ΜΕΡΟΣ 7

Οπτική εκμάθηση γλώσσας συγκεκριμένου λεξιλογίου

Σελίδα 32

ΜΕΡΟΣ 8

Παιχνιδοποίηση (Gamification) ως κίνητρο για μάθηση

Σελίδα 36

ΜΕΡΟΣ 9

Ευκαιρίες και Εκπαίδευση στον Πράσινο Τομέα

Σελίδα 40

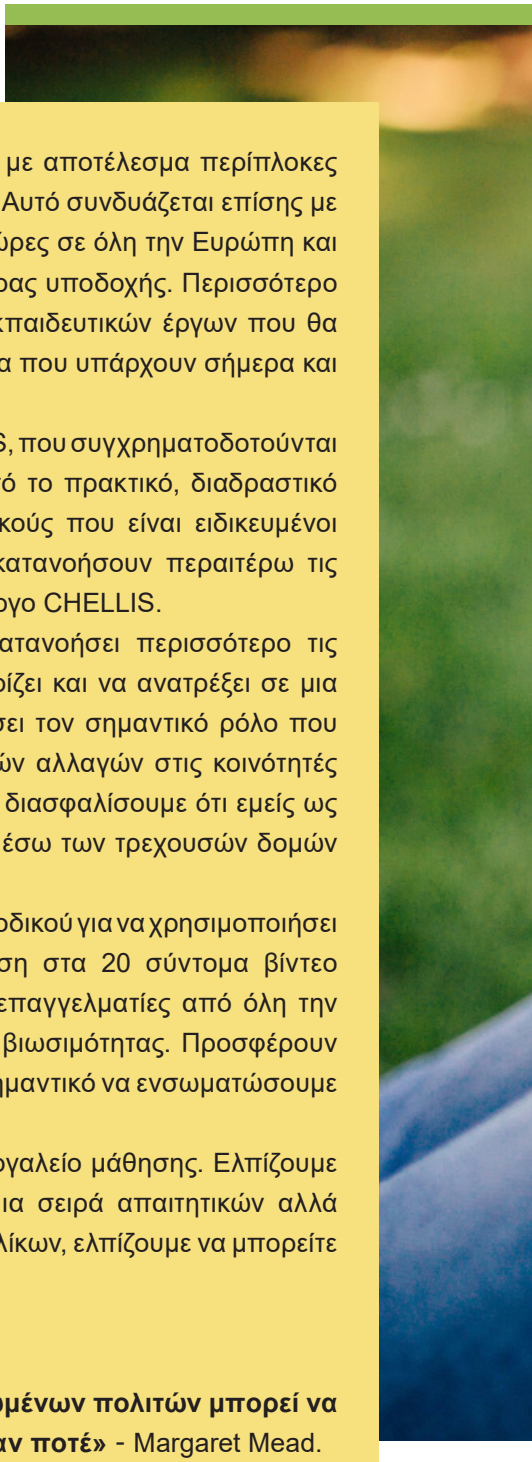
ΜΕΡΟΣ 10

Επικύρωση Μαθησιακών Αποτελεσμάτων

Σελίδα 46

https://www.pexels.com/photo/body-of-water-2065847/

1. Σημείωση του συντάκτη



Η περιβαλλοντική ρύπανση και η καταστροφή αυξάνονται κάθε χρόνο με αποτέλεσμα περίπλοκες προκλήσεις που ο κόσμος δεν είχε οραματιστεί ή δεν είχε ακόμη βιώσει. Αυτό συνδυάζεται επίσης με την αύξηση του αριθμού των ανθρώπων που μεταναστεύουν σε νέες χώρες σε όλη την Ευρώπη και χρειάζονται υποστήριξη για να μάθουν την ομιλούμενη γλώσσα της χώρας υποδοχής. Περισσότερο από ποτέ, υπάρχει αυξημένη ανάγκη για τη δημιουργία καινοτόμων εκπαιδευτικών έργων που θα ενημερώνουν τους ανθρώπους για τα διάφορα περιβαλλοντικά ζητήματα που υπάρχουν σήμερα και θα τονίζουν τις ευκαιρίες για δράση.

Ως απάντηση σε αυτή την επείγουσα ανάγκη, οι εταίροι του έργου CHELLIS, που συγχρηματοδοτούνται από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή ως έργο Erasmus+, δημιούργησαν αυτό το πρακτικό, διαδραστικό περιοδικό. Αυτό το περιοδικό προορίζεται να υποστηρίξει εκπαιδευτικούς που είναι ειδικευμένοι στην εκμάθηση γλωσσών ή στην περιβαλλοντική εκμάθηση για να κατανοήσουν περαιτέρω τις παιδαγωγικές και διδακτικές μεθοδολογίες που χρησιμοποιούνται στο έργο CHELLIS.

Μέσα απο το περιοδικό ο αναγνώστης θα έχει την ευκαιρία να κατανοήσει περισσότερο τις προσεγγίσεις που χρησιμοποιούνται στο έργο, τη θεωρία που το στηρίζει και να ανατρέξει σε μια σειρά από παραδείγματα βέλτιστων πρακτικών. Το περιοδικό θα τονίσει τον σημαντικό ρόλο που έχει η παιχνιδοποιημένη εξιστόρηση στη δημιουργία μετασχηματιστικών αλλαγών στις κοινότητές μας, ενώ θα αναφέρεται στις τρέχουσες επιλογές που υπάρχουν για να διασφαλίσουμε ότι εμείς ως εκπαιδευτικοί μπορούμε να κάνουμε ορατές τις μαθησιακές εμπειρίες μέσω των τρεχουσών δομών επικύρωσης που υπάρχουν.

Επιπλέον, ο αναγνώστης ενθαρρύνεται να επισκεφτεί τη σελίδα X του περιοδικού για να χρησιμοποιήσει τους κωδικούς QR που δημιουργήθηκαν για να αποκτήσει πρόσβαση στα 20 σύντομα βίντεο συνεντεύξεων που αναπτύχθηκαν. Αυτά τα βίντεο αναπτύχθηκαν με επαγγελματίες από όλη την Ευρώπη που εργάζονται στον τομέα της εκμάθησης γλωσσών και της βιωσιμότητας. Προσφέρουν πρακτικές συμβουλές και καθοδήγηση σχετικά με το πώς και γιατί είναι σημαντικό να ενσωματώσουμε το θέμα της βιωσιμότητας στις εκπαιδεύσεις και τις υπηρεσίες μας.

Σας προσκαλούμε να χρησιμοποιήσετε αυτό το περιοδικό ως ενεργό εργαλείο μάθησης. Ελπίζουμε αυτός ο πόρος να σας υποστηρίξει για να πλοηγηθείτε μέσα από μια σειρά απαιτητικών αλλά σημαντικών ερωτήσεων και θεμάτων. Όπως κάθε πηγή εκπαίδευσης ενηλίκων, ελπίζουμε να μπορείτε να ανατρέχετε ξανά και ξανά σε αυτήν όταν προκύψει η ανάγκη.

«Μην αμφιβάλλετε ποτέ ότι μια μικρή ομάδα σκεπτόμενων, αφοσιωμένων πολιτών μπορεί να αλλάξει τον κόσμο. Πράγματι, είναι οι μόνοι που το έχουν κατάφεραν ποτέ» - Margaret Mead.

Stephanie Kirwan,
Υπεύθυνη Εκπαίδευσης και Κατάρτισης,
Meath Partnership

https://www.pexels.com/photo/fashion-woman-notebook-pen-34072/

2. The Chellis Project - Στόχοι & Οφέλη

Ένας «ανορθόδοξος» αλλά καινοτόμος τρόπος διδασκαλίας γλωσσών

Οι περισσότεροι άνθρωποι έχουν προσπαθήσει τουλάχιστον μία φορά στη ζωή τους να μάθουν μια νέα γλώσσα. Για κάποιους από αυτούς ήταν ένας ανώμαλος δρόμος που τους έκανε να τα παρατήσουν, και για άλλους αυτός ο ίδιος ανώμαλος δρόμος ήταν μια πρόκληση που δημιούργησε πάθος για την εκμάθηση νέων γλωσσών. Η εκμάθηση γλωσσών ήταν το πάθος μου τα τελευταία χρόνια. Όντας μαθητής ξένης γλώσσας και μετανάστης στη Γαλλία, μπόρεσα να καταλάβω πόσο δύσκολο θα μπορούσε να είναι για τους ανθρώπους που μεταναστεύουν σε μια νέα χώρα, να ενσωματωθούν και να ξεκινήσουν μια νέα ζωή που μπορεί να ξεκινήσει μόνο αφού καταλάβουν την εθνική γλώσσα της χώρας.

Το CHELLIS (Προκλήσεις για την Περιβαλλοντική Εκμάθηση Γλωσσών μέσω Εμπνευσμένων Ιστοριών) ήρθε για να αλλάξει τα πάντα. Ένα νέο καινοτόμο έργο που υποστηρίζεται από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή και πραγματοποιείται από έξι εταίρους από όλη την Ευρώπη (Γαλλία, Αυστρία, Κύπρος, Ιρλανδία, Πορτογαλία, Ιταλία) έρχεται να βοηθήσει ενήλικες με χαμηλά προσόντα καθώς και μετανάστες/μετανάστες να μάθουν μια νέα γλώσσα ενώ καλλιεργούν την περιβαλλοντική τους συνείδηση μέσα από περιβαλλοντικές ιστορίες γραμμένες στη γλώσσα-στόχο τους.

https://unsplash.com/photos/s9CC2SKySJM

Στόχοι του έργου

Αφού πολλές χώρες υπέγραψαν τη Συμφωνία του Παρισιού το 2015 για τη μείωση των εκπομπών αερίων τους έως το 2020 και καθώς ορισμένες από αυτές δεν πέτυχαν τους στόχους τους, πέρυσι, τον Μάρτιο του 2020, η Ευρωπαϊκή Πράσινη Συμφωνία έπρεπε να βρει διαφορετικούς τρόπους να συνεισφέρει και αποκτήσει κλιματική ουδετερότητα έως το 2050. Ως αποτέλεσμα του Ευρωπαϊκού Συμφώνου για το Κλίμα, δημιουργήθηκαν έργα όπως το CHELLIS καθώς και άλλα φιλικά προς το περιβάλλον έργα. Ο ρόλος του CHELLIS είναι διπλός. Πρώτον, είναι ένα καινοτόμο έργο που στοχεύει να βοηθήσει ενήλικες με χαμηλά προσόντα και μετανάστες να μάθουν τις γλώσσες-στόχους τους μέσω εμψυχωτικών ιστοριών

https://www.pexels.com/photo/clear-light-bulb-planter-on-gray-rock-1108572/

για το περιβάλλον.

Δεύτερον, στοχεύει στην ευαισθητοποίηση των συμμετεχόντων μέσω φιλικών προς το περιβάλλον θεμάτων σχετικά με τις τρέχουσες περιβαλλοντικές προκλήσεις και την καλλιέργεια της περιβαλλοντικής τους συνείδησης. Οι ιστορίες θα παρέχουν διαφορετικές ιδέες για έναν πιο φιλικό προς το περιβάλλον και βιώσιμο τρόπο ζωής που θα βοηθήσει τους ανθρώπους να ζήσουν μια πιο υγιεινή ζωή και ταυτόχρονα θα βοηθήσουν στη διάσωση του περιβάλλοντος και του πλανήτη.

Τα οφέλη του Chellis

Κάθε μέθοδος διδασκαλίας που δημιουργήθηκε με την πάροδο των ετών στοχεύει να αποφέρει οφέλη στους ανθρώπους. Όσον αφορά τις μεθόδους εκμάθησης γλωσσών, το CHELLIS στοχεύει να σπάσει τον στερεότυπο τρόπο διδασκαλίας και παρουσιάζει μια νέα, καινοτόμο μεθοδολογία.

Με τη χρήση της μεθοδολογίας CHELLIS[1]:

1. Θα αυξηθεί η περιβαλλοντική συνείδηση, ειδικά μέσα από τις φιλικές προς το περιβάλλον ιστορίες που θα παρέχει το έργο.
2. Θα βοηθήσει στην εκμάθηση μιας γλώσσας-στόχου, ειδικά σε μετανάστες που προσπαθούν να ενσωματωθούν και να ξεκινήσουν μια νέα ζωή σε μια ξένη χώρα χωρίς να στιγματίζονται.
3. Θα ιντριγκάρει τους συμμετέχοντες, ειδικά εκείνους που είναι ανοιχτόμυαλοι στην εύρεση νέων τρόπων εκμάθησης γλωσσών.
4. Οι ιστορίες θα παρέχουν ένα εκτενές λεξιλόγιο, τόσο οικολογικό όσο και πρακτικό, στην καθημερινή ζωή.
5. Μπορεί να εμπνεύσει τις κυβερνήσεις των χωρών της ΕΕ να υιοθετήσουν την ίδια ή παρόμοια μεθοδολογία διδασκαλίας στα προγράμματα των σχολείων και να τη χρησιμοποιήσουν ακόμη και για μικρά παιδιά προκειμένου να τα βοηθήσουν να μάθουν γλώσσες με πιο διασκεδαστικό και παιχνιδιάρικο τρόπο.
6. Η διαδραστική διαδικτυακή πλατφόρμα του έργου CHELLIS θα είναι διαθέσιμη όχι σε μία αλλά σε έξι διαφορετικές γλώσσες: Γαλλικά, Γερμανικά, Ελληνικά, Αγγλικά, Πορτογαλικά και Ιταλικά.
7. Μπορεί να εγείρει τις απαιτήσεις των ανθρώπων ενώ ακόμη μπορεί και να τους κάνει να εκδηλωθούν εναντίον των κυβερνήσεών τους για να βοηθήσουν στη διάσωση του πλανήτη και της άγριας ζωής.
8. Μέσω της διαδικτυακής πλατφόρμας του έργου, το CHELLIS θα παρέχει βελτιωμένα γλωσσικά εργαλεία.
9. Θα δοθεί ένα εγχειρίδιο στους εκπαιδευτές/μέντορες που θα τους καθοδηγήσει μέσα από παραδείγματα και θα τους δώσει συστάσεις για τη βελτίωση των μεθόδων διδασκαλίας τους.

https://www.pexels.com/photo/woman-reading-a-book-to-the-children-8613089/

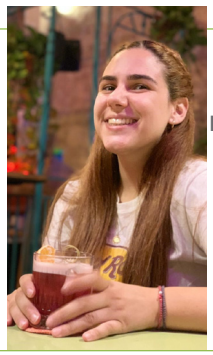
Γιατί είναι σημαντικό να μαθαίνεις νέες γλώσσες;

Όλοι αναζητούν ένα καλύτερο μέλλον ή μια καλύτερη ευκαιρία εργασίας. Μερικές φορές για να το βρείτε, ίσως χρειαστεί να αφήσετε πίσω τη χώρα σας. Και αφήνοντάς την, σημαίνει ότι πρέπει να είσαι έτοιμος και ανοιχτός για άλλους πολιτισμούς, άλλες νοοτροπίες, θρησκείες, παραδόσεις και φυσικά γλώσσες. Αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι θα χάσετε την ταυτότητά σας. Η δική σας γλώσσα είναι η ταυτότητά σας[2]. Απλώς θα δημιουργήσετε μια νέα ζωή με μια νέα γλώσσα σε μια νέα χώρα. Παρόλο που η Ευρώπη είναι η δεύτερη μικρότερη ήπειρος, υπάρχουν 200 γλώσσες που ομιλούνται, εκ των οποίων οι 24 είναι οι επίσημες[3].

Κάθε χώρα προσφέρει κάτι διαφορετικό, κάτι καλύτερο, κάτι ξεχωριστό. Η εκμάθηση μιας νέας γλώσσας ανοίγει έναν εντελώς νέο κόσμο για εσάς, κάνοντάς σας έναν πιο ανοιχτόμυαλο και πιο δημιουργικό άνθρωπο. Σας παρέχει διαφορετικές ευκαιρίες και γνώσεις που δεν θα μπορούσατε ποτέ να αποκτήσετε παραμένοντας μονόγλωσσοι.

https://unsplash.com/photos/GX8KBbVmC6c

> ***«ΜΙΑ ΓΛΩΣΣΑ ΣΕ ΒΑΖΕΙ ΣΕ ΕΝΑΝ ΔΙΑΔΡΟΜΟ ΓΙΑ ΜΙΑ ΖΩΗ, ΔΥΟ ΓΛΩΣΣΕΣ ΑΝΟΙΓΟΥΝ ΚΑΘΕ ΠΟΡΤΑ ΣΤΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ...»***
>
> **- Frank Smith**



Πόπη Αρέστη

Εκπαιδευόμενη Ευρωπαϊκών έργων

ALFMED - Γαλλία

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με αυτό το θέμα, παρακολουθήστε το βίντεο στο κανάλι μας στο Youtube **παρακάτω**

https://www.pexels.com/photo/woman-reading-book-in-green-grove-4792430/

3. Η Μεθοδολογία Chellis

Προκλήσεις για την Περιβαλλοντική Εκμάθηση Γλωσσών μέσω Εμψυχωτικών Ιστοριών

Τώρα έχετε εισαχθεί στο έργο CHELLIS και είστε εξοικειωμένοι με τους στόχους και τα οφέλη του, αυτό το άρθρο θα επικεντρωθεί στην παιδαγωγική προσέγγιση πίσω από το έργο, τη λεγόμενη CHELLIS-μεθοδολογία.

Η μεθοδολογία CHELLIS μπορεί να οριστεί από ένα μείγμα σύγχρονων παιδαγωγικών προσεγγίσεων που χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία καθηλωτικών εμπειριών μάθησης για ομάδες-στόχους που μπορεί να θεωρηθεί ότι είναι κάπως δύσκολο να εμπλακούν. Οι πιο σημαντικές από αυτές τις παιδαγωγικές προσεγγίσεις περιλαμβάνουν τη μάθηση μέσω αφήγησης, τη μάθηση με βάση το παιχνίδι και τη μάθηση που βασίζεται σε προκλήσεις. Στη συνέχεια συνδυάζονται με συγκεκριμένες παιδαγωγικές προσεγγίσεις για την εκμάθηση γλωσσών: οπτική και τοπική εκμάθηση γλωσσών. Κάθε μία από αυτές τις προσεγγίσεις εξηγείται περαιτέρω πάρακατω σε αυτό το περιοδικό.

Στο έργο CHELLIS, όλες αυτές οι εμβυθιστικές μαθησιακές εμπειρίες παρουσιάζονται σε ένα μη τυπικό διαδικτυακό πλαίσιο μάθησης, το οποίο εμπλουτίζει περαιτέρω τις δυνατότητες της μεθοδολογίας CHELLIS. Η διασφάλιση ενός προσιτού τρόπου μάθησης μέσω μη τυπικών εμπειριών μάθησης είναι επωφελής, ιδίως κατά τη συμμετοχή συγκεκριμένων δυσπρόσιτων ομάδων-στόχων.

Η πλατφόρμα CHELLIS: Κάνοντας τη Θεωρία στην Πράξη

Μέσω της ανάπτυξης μιας προσβάσιμης, αλλά άκρως διαδραστικής διαδικτυακής πλατφόρμας μάθησης, το έργο CHELLIS επιχειρεί να εφαρμόσει αυτό το μείγμα παιδαγωγικών προσεγγίσεων στην πράξη. Σε αυτήν την πλατφόρμα, ιστορίες και προκλήσεις που βασίζονται σε παιχνίδια χρησιμοποιούνται για να βελτιώσουν τις γλωσσικές δεξιότητες του μαθητή, ενώ μαθαίνουν για τις επιπτώσεις και την πιθανή άμβλυνση της κλιματικής αλλαγής.

https://unsplash.com/photos/ETRPjvb0KM0

> ***“Η μεθοδολογία CHELLIS μπορεί να οριστεί από ένα μείγμα σύγχρονων παιδαγωγικών προσεγγίσεων που χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία εμβυθιστικών εμπειριών μάθησης για ομάδες-στόχους που μπορεί να θεωρηθούν ότι είναι κάπως δύσκολο να εμπλακούν”***

Η πλατφόρμα CHELLIS – διαθέσιμη σε 6 διαφορετικές γλώσσες – περιλαμβάνει 6 διαδραστικές προκλήσεις ιστορίας. Κάθε ιστορία εστιάζει σε διαφορετικά θέματα που σχετίζονται με το περιβάλλον, όπως ενέργεια, φαγητό, μεταφορά κ.λπ., και γράφεται σε 2 έως 3 διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας (π.χ. A2, B1, B2) που μπορούν να επιλεγούν πριν ξεκινήσει η ιστορία.

Το στυλ της πλατφόρμας μοιάζει με ένα βιβλίο ιστοριών όπου οι σκηνές, οι ηθοποιοί χαρακτήρες και τα βασικά αντικείμενα της πλοκής απεικονίζονται στην οθόνη δίπλα, πάνω, κάτω ή πίσω από τα στοιχεία κειμένου. Στη συνέχεια, τα στοιχεία του κειμένου εμφανίζονται διαδοχικά σε μικρότερες, εύπεπτες παραγράφους. Όλες οι εικονογραφήσεις έχουν δημιουργηθεί ειδικά για το έργο CHELLIS, διασφαλίζοντας υψηλή συνάφεια και συνοχή μεταξύ των ιστοριών και των οπτικοποιήσεων.

Μετά από κάθε ιστορία, ακολουθεί μια σύντομη αξιολόγηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων, καθώς και μια παρότρυνση για δράση. Με την επιτυχή ολοκλήρωση μιας ιστορίας, προσφέρεται στους χρήστες ένα σήμα που αντιπροσωπεύει και επικυρώνει τα επιτευχθέντα μαθησιακά αποτελέσματα. Οι χρήστες έχουν την επιλογή να αποθηκεύσουν το σήμα τους για να έχουν μια επικυρωμένη αναγνώριση των μαθησιακών τους αποτελεσμάτων.

https://www.pexels.com/photo/crop-person-with-book-in-summer-field-4218586/

Διαδραστικές ιστορίες προκλήσεις που οδηγούν σε μια πιο Πράσινη νοοτροπία

Κατά τη διερεύνηση κάθε ιστορίας, προσφέρονται στον χρήστη συγκεκριμένες επιλογές σε βασικές στιγμές της πλοκής που καθορίζουν το αποτέλεσμα της ιστορίας. Αυτές οι επιλογές αντιπροσωπεύουν νοοτροπίες και συμπεριφορές που είναι είτε φιλικές προς το περιβάλλον είτε επιβλαβείς για το περιβάλλον. Στη συνέχεια, εναπόκειται στον χρήστη να αποφασίσει τι πρέπει να κάνει ή να πει ο πρωταγωνιστής της ιστορίας. Ανάλογα με την επιλογή τους, η ιστορία τελειώνει διαφορετικά. Αυτό σημαίνει ότι κάθε ιστορία έχει καταλήξεις που επηρεάζουν το περιβάλλον είτε θετικά, είτε ουδέτερα είτε αρνητικά.

Σε κάθε ιστορία, περιλαμβάνεται μια λίστα λεξιλογίου με όρους που σχετίζονται με τη συγκεκριμένη ιστορία. Με αυτόν τον τρόπο, οι μαθητές αυξάνουν τον εγγραμματισμό και την κατανόησή τους σε όλες τις γλώσσες των συνεργατών, ενώ παράλληλα αυξάνουν την ευαισθητοποίησή τους για τις τρέχουσες περιβαλλοντικές προκλήσεις και την ικανότητά τους να γίνουν παράγοντες κατά της κλιματικής αλλαγής.

Η επιλογή περιβαλλοντικών και οικολογικών θεμάτων ήταν μια συνειδητή απόφαση, καθώς συνδυάζει μια ενδυναμωτική και παιχνιδοποιημένη διδακτική προσέγγιση με την παγκόσμια ανάγκη για αλλαγή στη σκέψη και τη συμπεριφορά προς το περιβάλλον σε κάθε επίπεδο της κοινωνίας. Επιπλέον, η παροχή θετικών εμπειριών μάθησης που έχουν άμεσο αντίκτυπο στις ατομικές ζωές των μαθητών, κάνει το μαθησιακό ταξίδι ακόμη πιο ελκυστικό.

Τέλος, με πολλές καινοτόμες εξελίξεις στην πράσινη βιομηχανία και τον τομέα των ΜΚΟ σε όλη την Ευρώπη, μια συγκεκριμένη Πράσινη αγορά εργασίας αυξάνεται. Αυτή η μαθησιακή εμπειρία μπορεί να πυροδοτήσει τα ενδιαφέροντα των μαθητών μας και να διευκολύνει την επιλογή τους για επαγγελματική σταδιοδρομία στη συγκεκριμένη αγορά.

Αυτό σημαίνει ότι η μεθοδολογία CHELLIS έχει μεγάλες δυνατότητες να έχει πραγματικό αντίκτυπο στους μαθητές της. Ωστόσο, δεν υπάρχει τέτοιο πράγμα όπως ο αντίκτυπος χωρίς έναν οργανωτή/βοηθό. Επομένως, είστε έτοιμοι να βοηθήσετε τους μαθητές σας να αλλάξουν τον κόσμο;

https://unsplash.com/photos/2FPjlAyMQTA

Eline Dilien

Υπεύθυνος έργων ΕΕ

Meath Partnership - Ιρλανδία

meath partnership

engage · enable · participate · progress

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με αυτό το θέμα, παρακολουθήστε το βίντεο στο κανάλι μας στο Youtube παρακάτω:

https://unsplash.com/photos/rEEvBPZf4CQ

4. Μάθηση με βάση την πρόκληση

Μια βιωματική προσέγγιση στην εκπαίδευση ενηλίκων

Σχετικά με τη μάθηση βάσει προκλήσεων

Η μάθηση βάσει προκλήσεων είναι μια πρόσφατη προσέγγιση διδασκαλίας και μάθησης, μια ελκυστική, διεπιστημονική μεθοδολογία που ξεκινά με περιεχόμενο βασισμένο σε προκλήσεις και επιτρέπει στους εκπαιδευόμενους να αξιοποιήσουν την τεχνολογία που χρησιμοποιούν στην καθημερινή τους ζωή για να λύσουν πολύπλοκα, πραγματικά προβλήματα.

Γιατί μια προσέγγιση που βασίζεται σε προκλήσεις; Όλοι μας περιβαλλόμαστε από διαφορετικά είδη προκλήσεων που επηρεάζουν διάφορα μέρη της ζωής μας. Το πώς ανταποκρινόμαστε ατομικά ή συλλογικά σε αυτά μπορεί να καθορίσει το μέλλον μας ή ακόμα και αυτό του πλανήτη μας. Αυτό συμβαίνει με το κύριο θέμα του έργου CHELLIS, το οποίο στοχεύει στην ευαισθητοποίηση των συμμετεχόντων μέσω οικολογικών θεμάτων σχετικά με τις τρέχουσες περιβαλλοντικές προκλήσεις και την καλλιέργεια της περιβαλλοντικής τους συνείδησης.

Η Μάθηση με βάση την πρόκληση είναι μια συνεργατική μαθησιακή εμπειρία στην οποία εκπαιδευτές και εκπαιδευόμενοι συνεργάζονται για να μάθουν για επιτακτικά ζητήματα, να προτείνουν λύσεις σε πραγματικά προβλήματα και να αναλάβουν δράση. Η προσέγγιση ζητά από τους εκπαιδευόμενους να αναλογιστούν τη μάθησή τους και τον αντίκτυπο των πράξεών τους[4].

Καθώς τα περιβαλλοντικά προβλήματα γίνονται ολοένα και πιο περίπλοκα και πιεστικά, η ανάγκη συμμετοχής αφοσιωμένων ενηλίκων που μπορούν να εντοπίσουν τις προκλήσεις και να αναπτύξουν καινοτόμες και βιώσιμες λύσεις είναι ζωτικής σημασίας.

Η μάθηση με βάση τις προκλήσεις παρέχει ένα αποδοτικό και αποτελεσματικό πλαίσιο μάθησης, ενώ επιλύει τις προκλήσεις του πραγματικού κόσμου. Το πλαίσιο είναι συνεργατικό και πρακτικό, ζητώντας από όλους τους συμμετέχοντες (μαθητές, εκπαιδευτικούς, οικογένειες και μέλη της κοινότητας) να:

- Να εντοπίζουν μεγάλες ιδέες
- Να κάνουν καλές ερωτήσεις
- Να ανακαλύψουν και να λύσουν προκλήσεις
- Να αποκτήσουν σε βάθος γνώση του αντικειμένου
- Να αναπτύξουν τις δεξιότητες που απαιτούνται από την τρέχουσα αγορά εργασίας
- Να μοιραστούν τις σκέψεις τους με τον κόσμο

Όταν αντιμετωπίζουν μια πρόκληση, οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν την εμπειρία τους, εκμεταλλεύονται εσωτερικούς και εξωτερικούς πόρους, αναπτύσσουν ένα σχέδιο και προχωρούν για να βρουν την καλύτερη λύση. Στην πορεία, υπάρχουν πειραματισμοί, αποτυχίες, επιτυχίες και τελικά συνέπειες για δράση.

https://www.pexels.com/photo/blue-pencil-114119/

https://www.challengebasedlearning.org/framework/

Πώς λειτουργεί η μάθηση βάσει προκλήσεων

Το Πλαίσιο Μάθησης που βασίζεται σε Προκλήσεις, όπως εξηγείται στο Challengebasedlearning.org, χωρίζεται σε **τρεις διασυνδεδεμένες φάσεις**[5] συμπεριλαμβανομένων δραστηριοτήτων που προετοιμάζουν τους μαθητές να προχωρήσουν στην επόμενη φάση:

ΣΥΜΠΛΟΚΗ

Οι εκπαιδευόμενοι περνούν από μια αφηρημένη μεγάλη ιδέα σε μια συγκεκριμένη και ενεργή πρόκληση χρησιμοποιώντας τη διαδικασία της Βασικής Ερώτησης. Ο στόχος είναι να συνδεθείτε προσωπικά με το ακαδημαϊκό περιεχόμενο μέσω του εντοπισμού, της ανάπτυξης και της κυριότητας μιας συναρπαστικής πρόκλησης.

1. Μεγάλες Ιδέες

Μια μεγάλη ιδέα είναι ένα ευρύ θέμα ή έννοια που μπορεί να εξερευνηθεί με πολλούς τρόπους και είναι σημαντική για εσάς και την ευρύτερη κοινότητα. Παραδείγματα μεγάλων ιδεών περιλαμβάνουν την κοινότητα, τις σχέσεις, τη δημιουργικότητα, την υγεία, τη βιωσιμότητα και τη δημοκρατία.

2. Βασική Ερώτηση

Μέσα από ένα σύνολο βασικών ερωτήσεων που αντικατοπτρίζουν τα προσωπικά ενδιαφέροντα και τις ανάγκες της κοινότητας, οι μαθητές είναι σε θέση να διαμορφώσουν και να εξατομικεύσουν την αναγνωρισμένη Μεγάλη Ιδέα. Στο τέλος της διαδικασίας της Βασικής Ερώτησης υπάρχει ο προσδιορισμός μιας ουσιαστικής ερώτησης που έχει σημαντικό νόημα σε προσωπικό ή συλλογικό επίπεδο (Τι μπορώ να κάνω για να υιοθετήσω έναν βιώσιμο τρόπο ζωής;).

3. Προκλήσεις

Η πρόκληση μετατρέπει το ουσιαστικό ερώτημα σε μια πρόσκληση για δράση για να ενδυναμώσει τους μαθητές να εξερευνήσουν το θέμα και να αναπτύξουν μια λύση. Η πρόκληση είναι άμεση, εφικτή και δημιουργεί ενθουσιασμό. Η φάση της συμμετοχής τελειώνει με τον εντοπισμό μιας πειστικής και ενεργητικής δήλωσης πρόκλησης.

ΕΡΕΥΝΑ

Με βάση την πρόκληση που εντοπίστηκε, οι μαθητές σχεδιάζουν και εξελίσσονται σε ένα ταξίδι που στοχεύει στην αναζήτηση λύσεων ακολουθώντας τρεις απαιτήσεις:

1. Κατευθυντήριες Ερωτήσεις

Οι μαθητές σκέφτονται ερωτήσεις που σχετίζονται με την Πρόκληση, συμπεριλαμβανομένων όλων όσων πρέπει να μάθουν για να αναπτύξουν μια κατάλληλη λύση στην πρόκληση. Οι ερωτήσεις κατηγοριοποιούνται και ιεραρχούνται δημιουργώντας μια οργανωμένη μαθησιακή εμπειρία.

2. Καθοδηγητικές Δραστηριότητες/Πόροι

Μπορεί να χρησιμοποιηθεί οποιοσδήποτε πόρος ή δραστηριότητα που βοηθά να απαντηθούν οι κατευθυντήριες ερωτήσεις και να αναπτυχθεί μια καινοτόμος και ρεαλιστική λύση. Παραδείγματα Πηγών Καθοδήγησης περιλαμβάνουν: διαδικτυακό περιεχόμενο και μαθήματα, βάσεις δεδομένων, βιβλία και κοινωνικά δίκτυα. Παραδείγματα Καθοδηγητικών Δραστηριοτήτων περιλαμβάνουν: ιστορίες, προσομοιώσεις, πειράματα, έργα, σύνολα προβλημάτων, έρευνα και παιχνίδια.

3. Ανάλυση

Μόλις αντιμετωπιστούν όλες οι Κατευθυντήριες Ερωτήσεις και καταγραφούν τα αποτελέσματα των Καθοδηγητικών Δραστηριοτήτων, οι μαθητές αναλύουν τα δεδομένα που συλλέχθηκαν. Η φάση της διερεύνησης ολοκληρώνεται με αναφορές και παρουσιάσεις που δείχνουν ότι οι εκπαιδευόμενοι έχουν αντιμετωπίσει με επιτυχία όλες τις Κατευθυντήριες Ερωτήσεις και έχουν αναπτύξει σαφή συμπεράσματα που θα θέσουν τα θεμέλια για τη λύση.

ΠΡΑΞΗ

Στη φάση της πράξης, οι λύσεις που βασίζονται σε τεκμήρια αναπτύσσονται και εφαρμόζονται με αυθεντικό κοινό και τα αποτελέσματα αξιολογούνται.

1. Λύση

Μόλις ολοκληρωθεί η φάση της έρευνας, οι εκπαιδευόμενοι είναι σε θέση να αρχίσουν να αναπτύσσουν την πιθανή λύση. Αυτή η λύση μπορεί να περιλαμβάνει σχέδια για μια εκστρατεία ενημέρωσης ή εκπαίδευσης, έργα βελτίωσης της κοινότητας, ανάπτυξη προϊόντων ή άλλες δραστηριότητες και υπηρεσίες.

2. Εκτέλεση

Αφού εγκριθεί η λύση, οι μαθητές αναπτύσσουν πρωτότυπα, πειραματίζονται και δοκιμάζουν βάζοντας τη λύση σε ένα πραγματικό περιβάλλον με αυθεντικό κοινό.

3. Εκτίμηση

Αυτό αντιπροσωπεύει την ευκαιρία να μετρήσετε τα αποτελέσματα, να σκεφτείτε τι λειτούργησε και τι όχι και να αξιολογήσετε την αποτελεσματικότητα της λύσης μετρώντας τον αντίκτυπο στην αρχική πρόκληση.

https://unsplash.com/photos/5fNmWej4tAA

Οφέλη της μάθησης με βάση την πρόκληση

Η μάθηση με βάση την πρόκληση δεν είναι μια στατική μεθοδολογία: είναι ένα ευέλικτο πλαίσιο που μπορεί να προσαρμοστεί σε κάθε θέμα, εφαρμογή και ομάδα στόχο. Είναι ιδιαίτερα κατάλληλο για την εκπαίδευση ενηλίκων καθώς βασίζεται ουσιαστικά στην προσωπική εμπειρία, τον προβληματισμό και την αναζήτηση νέων λύσεων στις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν οι ενήλικες σε καθημερινή βάση. Αφήνει επίσης χώρο για νέες αναδυόμενες ιδέες, η δομή μπορεί να αναθεωρηθεί σύμφωνα με τις εκπαιδευτικές ανάγκες των μαθητών και το μοντέλο προσαρμόζεται συνεχώς.

Υπάρχουν πολλά πλεονεκτήματα από την εφαρμογή της Μάθησης με βάση την πρόκληση κι αυτά είναι:

1. Ένα ευέλικτο και προσαρμόσιμο πλαίσιο που μπορεί να εφαρμοστεί ως καθοδηγητική παιδαγωγική ή να ενσωματωθεί με άλλες προοδευτικές προσεγγίσεις στη μάθηση.
2. Εστίαση σε παγκόσμιες ιδέες, ουσιαστικές προκλήσεις και ανάπτυξη τοπικών και κατάλληλων για την ηλικία λύσεων.
3. Ένα οικοδομήσιμο μοντέλο με πολλαπλά σημεία εισόδου και τη δυνατότητα να ξεκινάτε από χαμηλά και να χτίσετε ψηλά.
4. Ένα ελεύθερο και ανοιχτό σύστημα χωρίς αποκλειστικές ιδέες, προϊόντα ή συνδρομές.
5. Μια διαδικασία που θέτει όλους τους εκπαιδευόμενους επικεφαλείς και υπεύθυνους για τη μάθησή τους.
6. Ένα πλαίσιο για την ανάπτυξη δεξιοτήτων του 21ου αιώνα που βοηθά τους εκπαιδευόμενους να συμβαδίζουν με τον γρήγορο ρυθμό των σύγχρονων αγορών του σήμερα.
7. Χρήση τεχνολογίας για έρευνα, ανάλυση, οργάνωση, συνεργασία, δικτύωση, επικοινωνία, δημοσίευση και προβληματισμό.
8. Ευκαιρία για τους εκπαιδευόμενους να κάνουν τη διαφορά αυτή τη στιγμή.
9. Ένας τρόπος τεκμηρίωσης και αξιολόγησης τόσο της μαθησιακής διαδικασίας όσο και των προϊόντων.
10. Ένα περιβάλλον για βαθύ προβληματισμό σχετικά με τη διδασκαλία και τη μάθηση.

Debora Ercoli
Υπεύθυνος έργου
TUCEP - Ιταλία

TUCEP
TIBER UMBRIA COMETT EDUCATION PROGRAMME
International network for knowledge and job

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με αυτό το θέμα, παρακολουθήστε το βίντεο στο κανάλι μας στο Youtube παρακάτω:

5. Σχεδιάστε τα εργαλεία μάθησης που βασίζονται στην πρόκληση

Πριν ξεκινήσετε να σχεδιάζετε ένα εργαλείο μάθησης που βασίζεται σε προκλήσεις, είναι χρήσιμο να έχετε κατά νου τη διαφορά μεταξύ της παραδοσιακής μεθόδου μάθησης και της μεθόδου μάθησης βάσει προκλήσεων.

Σε μια παραδοσιακή μέθοδο, οι εκπαιδευόμενοι συνήθως περιμένουν πρώτα να λάβουν τις πληροφορίες που χρειάζονται για να κατανοήσουν το μαθησιακό περιεχόμενο, μετά να απομνημονεύσουν αυτές τις πληροφορίες και τελικά να τις εφαρμόσουν σε ένα πρόβλημα για να βρουν μια λύση. Από την άλλη πλευρά, στη μάθηση με βάση την πρόκληση, αρχικά παρουσιάζεται η πρόκληση ή το πρόβλημα που πρέπει να λυθεί, μετά οι εκπαιδευόμενοι εμπλέκονται στη διαδικασία έρευνας για να βρουν τις πληροφορίες που χρειάζονται για να αντιμετωπίσουν την πρόκληση και στη διαδικασία δράσης για να κατανοήσουν πώς να εφαρμόσουν τις πληροφορίες για να λύσουν την πρόκληση.

Βασικά, υπάρχουν δύο διαφορετικές προσεγγίσεις μάθησης: στην πρώτη περίπτωση η μάθηση βασίζεται στην επίλυση του προβλήματος σύμφωνα με μια λειτουργική προσέγγιση. Στη δεύτερη, η μάθηση βασίζεται στην πρόκληση και, κατά συνέπεια, ακολουθεί μια συστημική προσέγγιση (μέτρηση, ανάλυση, βελτίωση).
Με λίγα λόγια, στη μάθηση βασισμένη σε προκλήσεις, οι εκπαιδευόμενοι εντοπίζουν την πρόκληση που πρέπει να επιλυθεί, περιγράφουν τα βήματα και δημιουργούν τη λύση μέσω της ενεργού συμμετοχής.

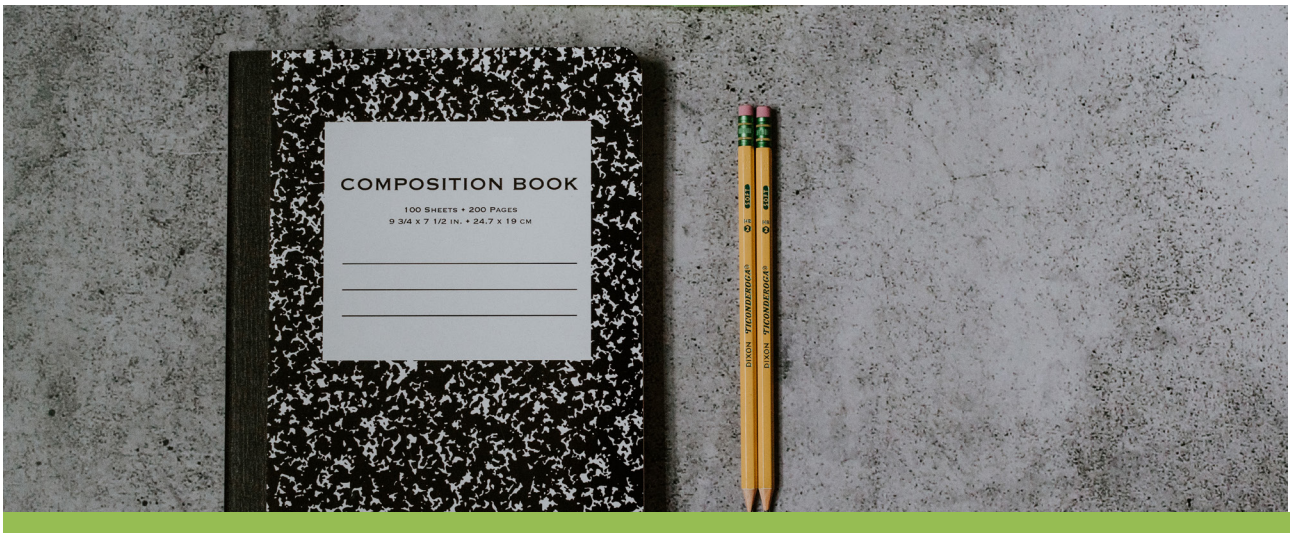
Τώρα, είμαστε έτοιμοι να αρχίσουμε να σχεδιάζουμε το εργαλείο μάθησης που βασίζεται σε πρόκληση.

Σε αυτό το κεφάλαιο, σύμφωνα με το κύριο θέμα του έργου CHELLIS, παρουσιάζουμε ένα εργαλείο που συνδέεται με το θέμα της κλιματικής αλλαγής. Φυσικά, η ακόλουθη δομή μπορεί να χρησιμοποιηθεί για το σχεδιασμό ενοτήτων μάθησης που βασίζονται σε προκλήσεις που σχετίζονται με οποιοδήποτε θέμα και απευθύνονται σε οποιεσδήποτε ομάδες-στόχους, καθώς αυτή η μεθοδολογία βασίζεται στις προσωπικές εμπειρίες και το υπόβαθρο των μαθητών.

Η ακόλουθη ρύθμιση 3 βημάτων θα προσφέρει ευκαιρίες στους μαθητές να:

- κάνουν κάτι αντί να μάθουν κάτι
- γίνονται υπεύθυνοι για τη δική τους μάθηση
- κάνουν ένα «ταξίδι» μέσα από τη δική τους μάθηση και να μαθαίνουν να αντιμετωπίζουν τις καθημερινές προκλήσεις.

https://unsplash.com/photos/OFJ4iDE2VuE



Φάση 1: ΣΥΜΠΛΟΚΗ - Από τη Μεγάλη Ιδέα στην Πρόκληση

1.1

Ας αρχίσουμε να εργαζόμαστε με τους μαθητές σας για να εντοπίσουμε τη μεγάλη ιδέα: θα πρέπει να έχει παγκόσμια σημασία και να ενθαρρύνει τη βαθιά γνώση διεπιστημονικού περιεχομένου. Μια καλή μέθοδος για να αναζητήσετε τα μεγάλα ερωτήματα είναι να αντλήσετε έμπνευση από τις τρέχουσες παγκόσμιες ειδήσεις (εφημερίδες, τηλεοπτικές ειδήσεις κ.λπ.), αλλά που επηρεάζουν την καθημερινή ζωή των μαθητών.

Μερικά παραδείγματα μεγάλων ιδεών μπορεί να είναι: η κλιματική αλλαγή και ο αντίκτυπος στον πλανήτη. βιωσιμότητα των φυσικών πόρων όπως το νερό, τα τρόφιμα, ο αέρας, η ενέργεια· υγεία και ευεξία· οικονομική κρίση· μετανάστευση· ισότητα των φύλων. Αυτό που έχει σημασία είναι ότι η πρόκληση είναι πραγματική και σημαντική για τους μαθητές: εάν μια πρόκληση δεν σχετίζεται στενά με τη ζωή των μαθητών, δεν θα είναι σε θέση να εμπλακούν πλήρως στη διαδικασία.

1.2

Αφού προσδιορίσετε τη μεγάλη ιδέα, προσκαλέστε τους μαθητές να βρουν βασικές ερωτήσεις που μπορεί να αντικατοπτρίζουν τις προσωπικές τους ανάγκες ή ενδιαφέροντα. Στο τέλος, θα είναι σε θέση να εντοπίσουν μια ουσιαστική ερώτηση στην οποία θα απαντήσει η μαθησιακή μονάδα. Μερικά παραδείγματα βασικών ερωτήσεων μπορεί να είναι:

Ποιος είναι ο αντίκτυπος της καθημερινής μου ενεργειακής κατανάλωσης στο περιβάλλον;

Τι αντίκτυπο θα μπορούσε να έχει η επένδυση σε ενεργειακά αποδοτικά προϊόντα;

Τι αντίκτυπο έχει η δική μου κατανάλωση νερού στην κοινότητα;

Τι επίδραση έχουν τα μέσα μεταφοράς που επιλέγω στην κλιματική αλλαγή;

Γιατί να μειώσω τη χρήση πλαστικού;

1.3

Με βάση τη μεγάλη ιδέα που αναδύεται μέσω της διαδικασίας των βασικών ερωτήσεων, προσδιορίζεται η πρόκληση στην οποία οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να οικοδομήσουν το μονοπάτι μάθησης που βασίζεται στην πρόκληση. Μερικά παραδείγματα προκλήσεων από τις βασικές ερωτήσεις που αναφέρονται παραπάνω θα μπορούσαν να είναι:

Επιλογή προμηθευτή πράσινης ενέργειας

Επένδυση σε ενεργειακά αποδοτικά προϊόντα

Μείωση της κατανάλωσης νερού

Χρήση βιώσιμων μέσων μεταφοράς

Μείωση της χρήσης πλαστικού

Εφαρμογή της αρχής της επαναχρησιμοποίησης και της ανακύκλωσης σε διάφορες πτυχές της καθημερινής ζωής

Μόλις οι εκπαιδευόμενοι εντοπίσουν την πρόκληση, ο εκπαιδευτής/καθοδηγητής θα πρέπει να τους οδηγήσει στην αναζήτηση λύσης. Πάμε στην επόμενη φάση.

Φάση 2: ΕΡΕΥΝΑ - Η αναζήτηση της λύσης

Μέσα από τη φάση της έρευνας, ο εκπαιδευτής/προπονητής καθοδηγεί τη μαθησιακή διαδρομή των μαθητών παρέχοντας τη βάση για την ανάπτυξη της λύσης, ως απάντηση στην πρόκληση που προσδιορίστηκε.

2.1

Προσκαλέστε τους μαθητές να βρουν κατευθυντήριες ερωτήσεις για να προσδιορίσουν τη γνώση που θα χρειαστούν για να αναπτύξουν τη λύση στην πρόκληση.

Παράδειγμα:

Πρόκληση	Καθοδηγητικές ερωτήσεις
Επένδυση σε ενεργειακά αποδοτικά προϊόντα	Ποια ενεργειακά αποδοτικά προϊόντα χρησιμοποιώ αυτήν τη στιγμή; Ποιος είναι ο μέσος όρος κατανάλωση αυτών των προϊόντων; Ποιες είναι οι περιβαλλοντικές επιπτώσεις από τη χρήση π.χ. ενεργειακών αποδοτικών λαμπτήρων; Ποια ενεργειακά αποδοτικά προϊόντα θα μπορούσα να αντικαταστήσω στο σπίτι μου;

Παρέχετε στους μαθητές πληροφορίες σχετικά με τους πιθανούς πόρους που μπορούν να χρησιμοποιήσουν (π.χ. βιβλιοθήκη, εφημερίδες, βιβλία, οργανώσεις, τοπικά δίκτυα) και δραστηριότητες που μπορούν να κάνουν (διεξαγωγή συνεντεύξεων με ειδικούς, έρευνα γραφείου, συμμετοχή σε τοπικά εργαστήρια, σεμινάρια για το θέμα, κ.λπ.) προκειμένου να απαντηθούν οι ερωτήσεις.

2.2

Η ανάλυση της έρευνας είναι ζωτικής σημασίας για τον εντοπισμό της λύσης. Άρα, ο εκπαιδευτής/καθοδηγητής πρέπει:

Προσκαλέστε τους μαθητές να αναλύσουν τα αποτελέσματα των απαντήσεων στις κατευθυντήριες ερωτήσεις.

Συγκρίνετε τις απαντήσεις.

Εξάγετε ένα ακριβές συμπέρασμα που θα δώσει τη βάση για τη λύση.

Επιπλέον, η δραστηριότητα ανάλυσης θα επιτρέψει στους μαθητές να αναπτύξουν εγκάρσιες δεξιότητες και ικανότητες, όπως αυτές της σύνθεσης, της ανάλυσης και της αξιολόγησης, που θα είναι επίσης χρήσιμες σε άλλα προσωπικά ή εργασιακά πλαίσια. Τώρα η λύση έχει εντοπιστεί, καλούμε για δράση!

https://www.pexels.com/photo/blue-pencil-114119/

Φάση 3: ΠΡΑΞΗ - Εφαρμογή της λύσης

Αφού εντοπίσουν την καλύτερη λύση στην πρόκληση, οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να είναι σε θέση να την αναπτύξουν και να την εφαρμόσουν. Για να γίνει αυτό, οι μαθητές μπορούν να επιλέξουν τον τρόπο που ταιριάζει καλύτερα στις δυνατότητες και το προσωπικό τους πλαίσιο: να τροποποιήσουν τον τρόπο ζωής τους, να αλλάξουν κάποιες συνήθειες που έχουν αντίκτυπο στο αμφισβητούμενο ζήτημα, να σχεδιάσουν εκστρατείες ενημέρωσης ή εκπαιδευτικά έργα στην κοινότητά τους. Με απλά λόγια, η υλοποίηση της λύσης θα πρέπει να είναι απτή και ορατή, αν και σε μικρή κλίμακα.

Μόλις η λύση εφαρμοστεί στην πράξη, είναι σημαντικό οι εκπαιδευόμενοι να συνεχίσουν να μετρούν τα αποτελέσματα (π.χ. να παρακολουθούν την εξοικονόμηση ενέργειας στο λογαριασμό), ώστε να μπορούν να παρακολουθούν εάν οι ενέργειες που εφαρμόστηκαν για την αντιμετώπιση της πρόκλησης ήταν αποτελεσματικές όσον αφορά την επίτευξη των στόχων.

Πώς να συνδυάσετε την προσέγγιση μάθησης που βασίζεται στην πρόκληση με την αφήγηση ιστοριών

Η μάθηση βάσει προκλήσεων είναι μια μεθοδολογία που μπορεί να συνδυαστεί με την αφήγηση ιστοριών για να αναδείξει τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις ικανότητες των εκπαιδευόμενων. Και οι δύο προσεγγίσεις βασίζονται ουσιαστικά σε τρεις ευρείες φάσεις: **ΣΥΜΠΛΟΚΗ, ΕΡΕΥΝΑ, ΔΡΑΣΗ.**

Η χρήση της αφήγησης ιστοριών και των εικόνων βοηθούν τους μαθητές να προσδιορίσουν στο μυαλό τους την έννοια της πρόκλησης και τη σχετική πρόσκληση για δράση. Προτείνεται σύγκριση των τριών φάσεων για την ανάλυση της σχέσης μεταξύ των δύο προσεγγίσεων:

Μάθηση με βάση την πρόκληση		**Εξιστόρηση**
Φάση 1: *Συμπλοκή*	→	**Φάση 1: *Initial thoughts*** Απαντήστε στις 5 W ερωτήσεις: Ποιός (Who) - Τι (What) - Πότε (When) - Που (Where) - Γιατί (Why)
Φάση 1: *Ερευνα*	→	**Φάση 2: *Πρόκληση για αντιμετώπιση*** Ορισμός τίτλου, πλοκής και χαρακτήρων με βάση τις απαντήσεις στις κατευθυντήριες ερωτήσεις (CBL)
Φάση 1: *Πράξη*	→	**Φάση 3: *Ανάλυση*** Σετ γεγονότων που φέρνουν την ιστορία στο τέλος

ΔΙΔΑΓΜΑΤΑ

Η καλύτερη εξάσκηση

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΛΕΦΩΝΩΝ	
Ποιός;	Συνεργασία Erasmus+ KA2 που περιλαμβάνει εταίρους από την Ιρλανδία (Meath Partnership, επικεφαλής εταίρος), Κύπρος, Κροατία, Πορτογαλία, Ισπανία, Ελβετία.
Τι;	Το έργο Παιχνίδι Τηλεφώνων στοχεύει να σχεδιάσει και να αναπτύξει διαδικτυακές αναζητήσεις βασισμένες σε προκλήσεις για νέους και ενήλικες για την οικοδόμηση δεξιοτήτων και ικανοτήτων που θα βοηθήσουν την επανένταξή τους στην εκπαίδευση ή/και την απασχόληση.
Πως;	Οι εταίροι ανέπτυξαν την In-service εκπαίδευση με στόχο την υποστήριξη καθοδηγητών και εκπαιδευτών ενηλίκων να χρησιμοποιούν και να ενσωματώνουν webquests στην τρέχουσα διδακτική πρακτική τους για να αναπτύξουν βασικές μαλακές δεξιότητες (soft skills) όπως η ομαδική εργασία, η επικοινωνία, η κριτική σκέψη και η επίλυση προβλημάτων μεταξύ των μαθητών τους.
Βασικά Συμπεράσματα;	Το Πρόγραμμα και το Εγχειρίδιο In-service Training είναι τα βασικά αποτελέσματα του έργου Game of Phones. Το Εκπαιδευτικό Εγχειρίδιο περιλαμβάνει: μια επισκόπηση βασικών εννοιών και το παιδαγωγικό πλαίσιο του Game of Phone. μια σε βάθος περιγραφή του τρόπου δημιουργίας της δικής σας πρόκλησης webquest. λεπτομερή σχέδια μαθημάτων και πηγές για τις πρόσωπο με πρόσωπο συνεδρίες εργαστηρίων.
Να έρθετε σε επαφή	https://www.gameofphonesproject.eu/en/

https://gameofphonesproject.eu/en/

Η καλύτερη εξάσκηση

T-Challenge (Εκπαίδευση για την επιχειρηματικότητα με χρήση μάθησης βάσει πρόκλησης)	
Ποιός;	Συνεργασία Erasmus+ KA2 που περιλαμβάνει εταίρους από τη Λετονία (Zemgale NGO Center, κορυφαίος εταίρος), Κύπρος, Βουλγαρία, Πορτογαλία, Ιρλανδία, Ρουμανία.
Τι;	Το έργο T-Challenge στοχεύει στη χρήση και τη δημιουργία WebQuests για τη συμμετοχή των μαθητών στην απόκτηση βαθύτερης γνώσης των θεμάτων που μελετούν. Οι άμεσες ομάδες-στόχοι του έργου είναι εκπαιδευτές και δάσκαλοι, αλλά οι εκπαιδευόμενοι έχουν προσδιοριστεί ως έμμεση ομάδα στόχος που θα είναι οι πραγματικοί τελικοί χρήστες των προϊόντων του έργου (WebQuests).
Πως;	Η συνεργασία ανέπτυξε την πλατφόρμα Webquests, έναν ανοιχτό εκπαιδευτικό πόρο (OER), ο οποίος περιλαμβάνει έναν ελάχιστο αριθμό 36 WebQuest για τα ακόλουθα θέματα: επιχειρηματικότητα. καινοτομία, ηγετικες ικανότητες, κριτική σκέψη, κοινωνικός αντίκτυπος και κυκλική οικονομία. Πρόγραμμα Σπουδών εκπαίδευσης εκπαιδευτών που αποτελείται από μια κατευθυντήρια γραμμή εκπαίδευσης και ένα εγχειρίδιο εκπαιδευτών, που επιτρέπει στους εκπαιδευτές και τους δασκάλους να υλοποιήσουν το πρόγραμμα εκπαίδευσης για την επιχειρηματικότητα TChallenge και να αναπτύξουν το δικό τους WebQuest.
Βασικά Συμπεράσματα;	Η πλατφόρμα Webquests είναι τόσο για εκπαιδευτικούς όσο και για μαθητές. Με αυτόν τον τύπο ενεργητικής μάθησης, που παρέχει στους μαθητές μια ποικιλία αισθητηριακών εμπειριών, μπορούν να εξερευνήσουν προβλήματα και προκλήσεις του πραγματικού κόσμου. Μπορούν να επιλέξουν μεταξύ των ακόλουθων βασικών ικανοτήτων: πολιτισμική επίγνωση και έκφραση. επιχειρηματικότητα, πολιτικές, προσωπικές, κοινωνικές και μαθησιακές, ψηφιακές, επιστήμη, τεχνολογία, μηχανική και μαθηματικά, Γλώσσα, γραμματισμός.
Να έρθετε σε επαφή	https://t-challenge.eu/en/webquest/list/webquest-platform

Debora Ercoli
Υπεύθυνος έργου
TUCEP - Ιταλία

TUCEP
TIBER UMBRIA COMETT EDUCATION PROGRAMME
International network for knowledge and job

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με αυτό το θέμα, παρακολουθήστε το βίντεο στο κανάλι μας στο Youtube παρακάτω:

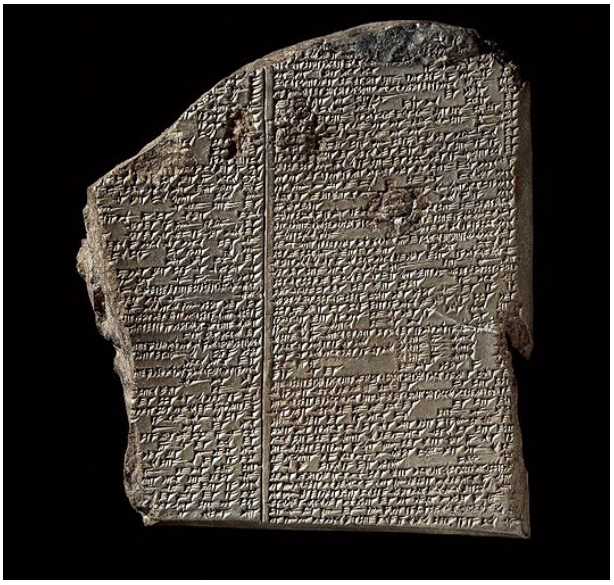
6. Η εξιστόρηση ως εργαλείο διδασκαλίας και μάθησης

Λέγοντας ιστορίες για να αλλάξουμε τον κόσμο

Από τότε που η ανθρωπότητα μπόρεσε να μιλήσει, χρησιμοποιήσαμε το χάρισμα της γλώσσας για να πούμε ο ένας στον άλλο ιστορίες. Ιστορίες για πραγματικά γεγονότα, τον εαυτό μας και τους άλλους ανθρώπους, και ιστορίες που προσπαθούν να εξηγήσουν το ανεξήγητο, για παράδειγμα πώς και γιατί μαίνεται μια καταιγίδα και τι συμβαίνει αφού πεθάνουμε. Για χιλιετίες, οι ιστορίες λέγονταν προφορικά χρησιμοποιώντας ομοιοκαταληξίες και μελωδίες, ή ακόμα και ζωγραφιές ή άλλα φυσικά τεχνουργήματα για να διευκολύνουν τη μνήμη. Στην αυγή της ιστορίας, οι άνθρωποι άρχισαν να γράφουν ιστορίες που σήμαιναν πολλά για αυτούς. Ήταν θρύλοι θεών και ηρώων, καθώς και πώς δημιουργήθηκαν η γη και οι άνθρωποι, και η γραμμή μεταξύ πραγματικών γεγονότων και προσώπων ήταν πολύ θολή. Γιατί όμως έχουμε τόσο προδιάθεση για ιστορίες;

Για τους ανθρώπους είναι πολύ πιο εύκολο να απομνημονεύσουν τα στοιχεία από κάτι που έχει νόημα, μια κόκκινη κλωστή που οδηγεί μέσα από τα περιεχόμενα που πρέπει να μείνουν στη μνήμη

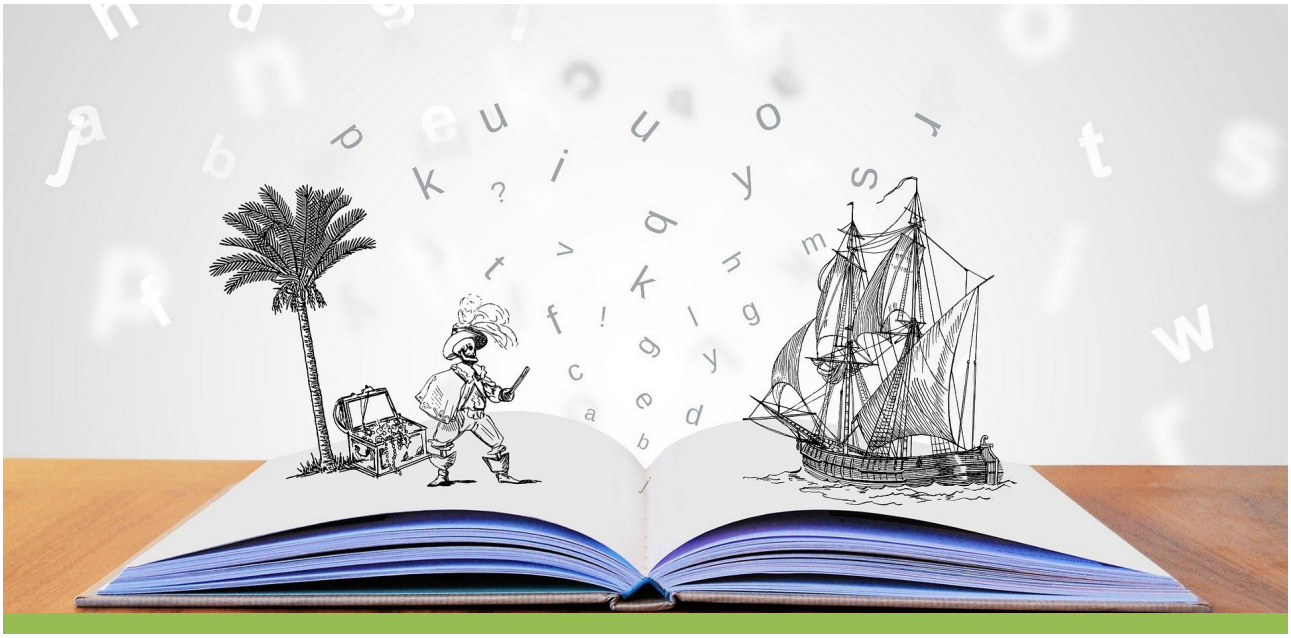
https://en.wikipedia.org/wiki/Epic_of_Gilgamesh



μας. Ένα καλό παράδειγμα. είναι τα μνημονικά (βοήθημα μνήμης), στα οποία χρησιμοποιούμε συχνά ομοιοκαταληξίες ή τα πρώτα γράμματα για να φτιάξουμε μια πρόταση με νόημα. Πάρτε αυτά τα παραδείγματα:

1) σειρά πλανητών στο ηλιακό σύστημα:«Η πολύ μορφωμένη μητέρα μου μόλις μας σέρβιρε νούντλς».
2) ορθογραφία των λέξεων: «Ο ρυθμός βοηθάει τους

https://pixabay.com/illustrations/storytelling-fantasy-imagination-4203628/



https://pixabay.com/photos/aboriginal-art-aboriginal-painting-503445/

δύο γοφούς σου να κινούνται». 3) απομνημόνευση μιας ιστορικής χρονιάς: «Το χίλια τετρακόσια ενενήντα δύο, ο Κολόμβος έπλευσε στο μπλε του ωκεανού». Οι μνημονικοί χρησιμοποιούν την ανάγκη μας να βρούμε νόημα σε άσχετα πράγματα και το νόημα βοηθά τον εγκέφαλό μας να συνδέσει τις τελείες και να τις αγκυρώσει βαθιά. Η ομοιοκαταληξία, ο ρυθμός και η οπτικοποίηση εμβαθύνουν περαιτέρω την απομνημόνευση.

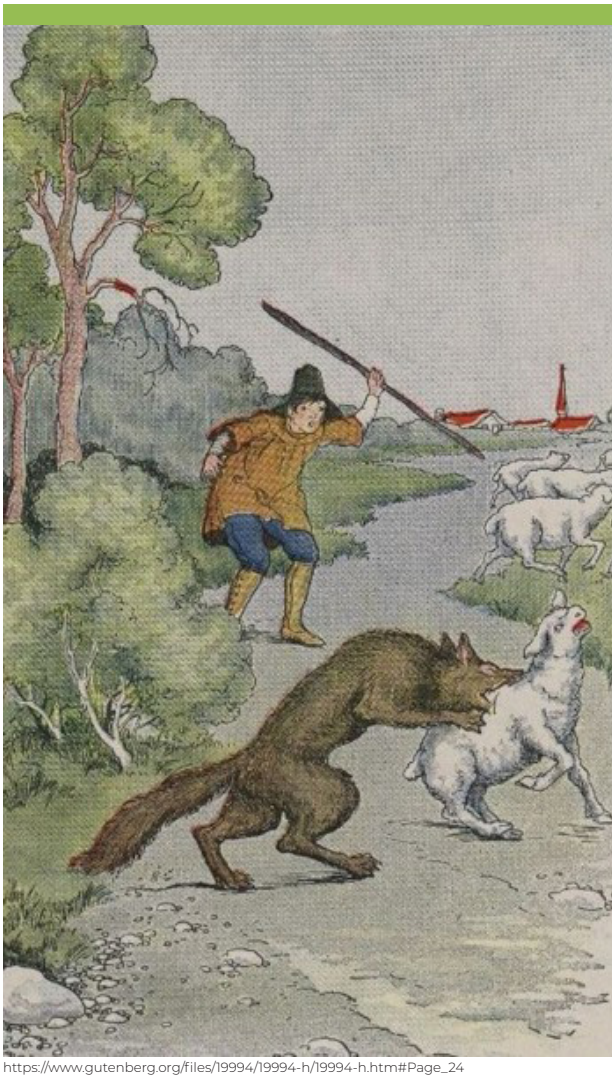
Ένα άλλο εξαιρετικό παράδειγμα είναι η πρακτική των Songlines of Aboriginal Australians, η οποία είναι μια πολύπλοκη μέθοδος πλοήγησης που χρησιμοποιεί στίχους τραγουδιών και ρυθμούς για να βρει μονοπάτια σε όλη τη γη. ***«Κάποιος πλοηγείται σε όλη τη στεριά επαναλαμβάνοντας τα λόγια του τραγουδιού ή αναπαράγοντας την ιστορία μέσω του χορού, που κατά τη διάρκεια της αφήγησης περιγράφουν επίσης τη θέση διαφόρων ορόσημων στο τοπίο (π.χ. σχηματισμοί βράχων, πηγές νερού, ποτάμια, δέντρα)»***[6]

Οι ιστορίες βρίσκονται στη βάση όλης της πολιτιστικής μας κληρονομιάς, των πεποιθήσεών μας και των αξιών μας. Μεταφέρουν ιστορικά γεγονότα και πρόσωπα και χρησιμοποιούνται για μνήμη και ψυχαγωγία, αλλά και εξυπηρετούν εκπαιδευτικούς σκοπούς. Εκτός από ιστορίες για επαληθευμένα γεγονότα και πρόσωπα, υπάρχουν πολλά διαφορετικά είδη μυθοπλαστικών ιστοριών όπως φαντασίας, παραβολές, παραμύθια, μύθοι και θρύλοι, τραγωδίες και κωμωδίες. Μερικά μπορεί να έχουν ένα πραγματικό γεγονός στον πυρήνα τους, αλλά αλλάζουν και υπερβάλλουν με την πάροδο του χρόνου ή για συγκεκριμένο σκοπό. Οι ιστορίες μπορούν να περιγραφούν σε θέματα και είδη (επιστημονικής φαντασίας, περιπέτειας, θρίλερ, δράματος κ.λπ.), το καθένα στενά συνδεδεμένο με συγκεκριμένα στοιχεία της πλοκής. Οι ιστορίες μπορεί επίσης να διαφέρουν ως προς το εύρος τους, από επικές ιστορίες έως διηγήματα.

Σε παλαιότερες εποχές, οι ιστορίες καταναλώνονταν συνειδητά μέσω της ακρόασης ή της ανάγνωσης. Τώρα, συναντάμε ιστορίες από τη στιγμή που ξυπνάμε μέχρι να κοιμηθούμε, τις περισσότερες φορές χωρίς να το προσέξουμε πραγματικά. Ο σημερινός κόσμος βασίζεται σε μεγάλο βαθμό στη μεθοδολογία που λέγεται «αφήγηση ιστοριών / εξιστόρηση» και διαφημίσεις, καθώς και στη βιομηχανία της ψυχαγωγίας που χρησιμοποιεί αυτό το τέχνασμα εξαντλητικά για να τραβήξει την προσοχή μας. Όταν παρακολουθούμε μια ταινία, μια τηλεοπτική εκπομπή ή παίζουμε ένα βιντεοπαιχνίδι, βιώνουμε την ιστορία συνειδητά. Αλλά οι διαφημίσεις κάθε είδους, από τηλεοπτικά σποτ μέχρι αναρτήσεις στο Instagram, χρησιμοποιούν την αφήγηση ως μέθοδο για να αγκυροβολήσουν το προϊόν τους στο μυαλό μας και αυτό έχει ήδη γίνει μια τέχνη από μόνη της. Σκεφτείτε για μια στιγμή μια διαφήμιση που φαινομενικά δεν μπορείτε να αποτινάξετε. Έχει πιθανώς μια μελωδία και ίσως ακόμη και μια ομοιοκαταληξία, αλλά και ένα δυνατό στοιχείο ιστορίας, ίσως ακόμη και μια αστεία ανατροπή; Συγχαρητήρια, σκεφτήκατε ένα εξαιρετικό παράδειγμα που συνδυάζει όλα τα βασικά στοιχεία μιας επιτυχημένης εξιστόρησης σε πιθανώς μόνο 30 δευτερόλεπτα.

Τώρα ας απευθυνθούμε στο προφανές

Η εξιστόρηση έχει φυσικά έναν εξαιρετικά ισχυρό διδακτικό και κατά συνέπεια παιδαγωγικό σκοπό και μπορεί να πει κανείς ότι είναι η πρωτότυπη και πιο διαισθητική μέθοδος διδασκαλίας εκτός από την επίδειξη. Οι εκπαιδευτικοί χρησιμοποιούν τις ιστορίες ως ισχυρές συσκευές για να μεταφέρουν νόημα και να κάνουν πιο σύνθετα ή αφηρημένα μαθήματα πιο κατανοητά, όχι μόνο για τα παιδιά. Οι ιστορίες έχουν ακουστικά στοιχεία καθώς και οπτικά και κιναισθητικά στοιχεία και ως εκ τούτου διεγείρουν πολλαπλές περιοχές στον εγκέφαλό μας. Μέσω των χαρακτήρων και των γεγονότων μιας ιστορίας, μαθαίνουμε βάσει μοντέλου μέσω της εμβάθυνσης και της ενσυναίσθησης – ακούμε αυτό που κάνουν (είτε μέσω ενός εξωτερικού αφηγητή είτε μέσω της αφηγηματικής φωνής στο κεφάλι μας), βλέπουμε τι βλέπουν και νιώθουμε αυτό που νιώθουν. Σκεφτείτε τη διάσημη παραβολή «Ο ψεύτης βοσκός»[7]. Το απλό μάθημα είναι ότι το ψέμα είναι κακό, αλλά σε αυτήν την ιστορία, ο ακροατής ακούει ένα ξεκάθαρο, ταυτίσιμο παράδειγμα και βιώνει τις αρνητικές συνέπειες των ψεμάτων που λέγονται μέσω του κύριου χαρακτήρα.



https://www.gutenberg.org/files/19994/19994-h/19994-h.htm#Page_24

Η εξιστόρηση παραμυθιών ανακαλύφθηκε ξανά και κερδίζει ξανά δημοτικότητα στον εκπαιδευτικό τομέα, ειδικά σε συνδυασμό με ψηφιακά και εικονικά στοιχεία. Το έργο CHELLIS χρησιμοποιεί την αφήγηση ιστοριών όχι μόνο για να ενισχύσει το λεξιλόγιο που είναι ενσωματωμένο σε ένα βαρυσήμαντο περιβάλλον, αλλά και για να προωθήσει συμπεριφορές με οικολογική συνείδηση.

https://unsplash.com/photos/mLoWrEOtdTw

Πώς να δημιουργήσετε μια εμπειρία μάθησης εξιστόρησης

ΠΡΟΤΥΠΟ ΕΞΙΣΤΟΡΗΣΗΣ ΑΡΧΙΚΕΣ ΣΚΕΨΕΙΣ		
Πριν ξεκινήσετε να γράφετε τη διδακτική σας ιστορία, σκεφτείτε τις ακόλουθες αρχικές πτυχές.		
Μάθημα	Ποιο θα είναι το νόημα και το μάθημα της ιστορίας;	Προσπαθήστε να διατυπώσετε την απόλυτη ουσία και το "κλειδί" από την ιστορία. Μπορείτε επίσης να προσπαθήσετε να γράψετε μαθησιακά αποτελέσματα ECVET εάν έχετε πολλά μηνύματα που θα πρέπει να περιλαμβάνει η ιστορία.
Πεδίο εφαρμογής	Ποιο θα είναι το πεδίο εφαρμογής;	Εξαρτάται επίσης από το πόσο χρόνο διαθέτετε για την ιστορία. Είναι σημαντικό να έχετε μια βασική ιδέα προτού συνεχίσετε.
Μέσα	Πώς θα ειπωθεί η ιστορία;	Θα το διαβάσουν οι μαθητές, θα υποστηρίζεται από εικόνες ή βίντεο ή θα είναι ένα παιχνίδι βασισμένο σε ιστορίες (παρόμοιο με τις ιστορίες CHELLIS);
Τρόπος	Από ποια οπτική γωνία θα ειπωθεί;	Οπτική γωνία πρώτου ατόμου (POV), POV τρίτου ατόμου ή αντικειμενική POV, στην οποία ο αφηγητής είτε γνωρίζει τα πάντα είτε μόνο όσα γνωρίζει ένας συγκεκριμένος χαρακτήρας;
Είδος και Τύπος	Τι τύπος και τι είδος ταιριάζει στην ιστορία σου;	Θα είναι αληθινή ιστορία σαν ανέκδοτο ή μυθοπλασία σαν μύθος, παραβολή ή αίνιγμα;
Κλείσιμο	Πώς θα τελειώσει η ιστορία;	Το μάθημα της ιστορίας θα είναι προφανές στο τέλος, θα αποτελεί τροφή για σκέψη; Ο αναγνώστης θα είναι μόνος ή θα συμμετέχει σε μια ομαδική συζήτηση μετά; Θα υπάρξει ένα επόμενο έργο στο οποίο οδηγεί η ιστορία; Εάν ναι, μπορείτε να τελειώσετε με μια παρότρυνση για δράση και τις οδηγίες, για παράδειγμα για μια άσκηση που πρέπει να κάνουν τώρα οι εκπαιδευόμενοι για να εμβαθύνουν τα διδάγματα που αντλήθηκαν από την ιστορία.

ΠΡΟΤΥΠΟ ΕΞΙΣΤΟΡΗΣΗΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ	
Για μια καλή ιστορία, θα πρέπει να περιληφθούν τα ακόλουθα στοιχεία.	
Θέμα	Το νόημα της ιστορίας σας αντικατοπτρίζεται στον τίτλο, τα μοτίβα και τα σύμβολα σε όλη την ιστορία. Αντικατοπτρίζεται ανά επιλεγμένο τύπο και είδος.
Πλοκή	Αλληλουχία γεγονότων, ΓΙΑΤΙ συμβαίνουν πράγματα, δομή στοιχείων στην ιστορία. Υπάρχουν 4 βασικά στοιχεία πλοκής: 1) Έκθεση: πληροφορίες που απαιτούνται για την κατανόηση μιας ιστορίας. 2) Περιπλοκή: ο καταλύτης που ξεκινά την ιστορία και την κρατά ενδιαφέρουσα. 3) Αποκορύφωμα: σημείο καμπής όταν οι χαρακτήρες προσπαθούν να επιλύσουν την περιπλοκή. 4) Ανάλυση: σύνολο γεγονότων που φέρνουν την ιστορία στο τέλος.
Χαρακτήρες	Ανακαλύψτε τους χαρακτήρες σας όσο χρειάζεται και αφήστε τους να είναι ζωντανοί, δυναμικοί και λογικά συνεπείς όσον αφορά τα κίνητρα, τις απόψεις, τα χαρακτηριστικά τους κ.λπ..
Συνθήκες	Σε ποιο κόσμο, σε ποιο μέρος και σε ποια ώρα συμβαίνει η ιστορία; Περιγράψτε τις περιβαλλοντικές και κοινωνικές συνθήκες που διαμορφώνουν τους χαρακτήρες και την πλοκή της ιστορίας.
Σύγκρουση ή κρίσεις	Η σύγκρουση δημιουργεί την πλοκή και δημιουργεί σασπένς και ενδιαφέρον. Μπορεί να υπάρχουν περισσότερες από μία συγκρούσεις ή περιπλοκές σε μια ιστορία.
Λίστα ελέγχου για εσάς	• Σαφές και κατανοητό μήνυμα για τον αναγνώστη • Κάθε στοιχείο της ιστορίας εξυπηρετεί την πλοκή • Συναισθηματική εμπλοκή από την αρχή (τα μεγάλα 5 συναισθήματα είναι χαρά, φόβος, θυμός, αηδία και λύπη) • Ταύτιση με πρωταγωνιστή • Ένταση, ενθουσιασμός, σασπένς • Ακολουθώντας την εσωτερική λογική • Θυμηθείτε το πεδίο εφαρμογής • Ποιότητα πάνω από ποσότητα • Το ηθικό δίδαγμα της ιστορίας + τροφή για σκέψη • Ανοιχτές ερωτήσεις για να πυροδοτήσουν τη δημιουργικότητα και τον προβληματισμό στον αναγνώστη

https://www.pexels.com/photo/book-on-brown-leaves-3150548/

Carina Posch & Dominika Stiger

ENTER - Αυστρία

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με αυτό το θέμα, παρακολουθήστε το βίντεο στο κανάλι μας στο Youtube παρακάτω:

7. Οπτική εκμάθηση γλώσσας συγκεκριμένου λεξιλογίου

Ο Οπτικός Κόσμος

Ο καθένας από εμάς έχει διαφορετικό τρόπο να μαθαίνει και να απομνημονεύει πράγματα. Όταν πρόκειται να ξεκινήσει κανείς να μαθαίνει μια νέα γλώσσα, ο αριθμός των λέξεων που πρέπει να απομνημονεύσει κάποιος είναι φυσικά τεράστιος. Για να απομνημονεύσουν όλο αυτό το νέο λεξιλόγιο, μερικοί άνθρωποι μπορεί να είναι πιο εύκολο να το γράψουν πολλές φορές. Ωστόσο, υπάρχει επίσης μια ομάδα ανθρώπων για τους οποίους ο μόνος τρόπος για να απομνημονεύσουν ένα εκτενές λεξιλόγιο θα είναι μια τεχνική χρήσης διαφορετικών οπτικών στηρίξεων. Για παράδειγμα, μπορεί να σχεδιάσουν μια εικόνα ενός αντικειμένου που αντιπροσωπεύει μια νέα λέξη, μπορεί να κολλήσουν μερικά αυτοκόλλητα σε διάφορα αντικείμενα γύρω από το σπίτι κ.λπ. Σε γενικές γραμμές, όπως η **Bette Fetter**, , μια Αμερικανίδα επαγγελματίας καλλιτέχνης, συγγραφέας του ***"Being visual; Raising a Generation of Innovative thinkers"*** και ιδρυτής της Young Rembrants, δηλώνει στο απόσπασμα, η δημιουργία και η χρήση οπτικών υποστηρίξεων θα πρέπει να θεωρούνται απαραίτητες. Οπτική υποστήριξη - είναι τόσο χρήσιμη και ουσιαστική όσο την παρουσιάζει ο συγγραφέας;

https://www.pexels.com/photo/photo-of-women-at-the-meeting-3810792/

> ***"Μαθαίνοντας να Βλέπετε και να Δημιουργείτε Οπτικές Εικόνες Ως Βασικό Στοιχείο για τη Μαθησιακή Διαδικασία»***
>
> **- Bette Fetter**

Είναι πραγματικά χρήσιμες αυτές οι οπτικές υποστηρίξεις;

Για να απαντήσουμε σε αυτό το ερώτημα, παραθέτουμε μερικά παραδείγματα έρευνας που διεξήχθησαν όλα αυτά τα χρόνια.

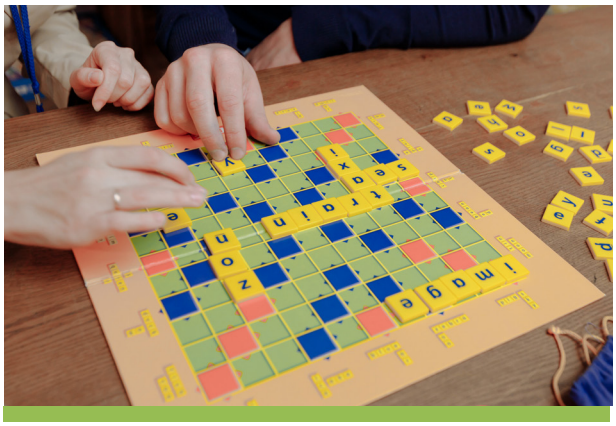
1. Από μια μελέτη συμπεριφοράς που διεξήχθη το 2001, οι ερευνητές ανακάλυψαν τα εξής: η χρήση οπτικών στηρίξεων στην τάξη βελτιώνει τη μάθηση έως και 400% και επιτρέπει στον εγκέφαλο να επεξεργάζεται οπτικές πληροφορίες 60.000 φορές πιο γρήγορα από το κείμενο[8].
2. Ο David Hyerle, ένας Αμερικανός συγγραφέας, δηλώνει στο βιβλίο του ότι το 90% των πληροφοριών που προέρχονται στον εγκέφαλο είναι οπτικές[9].
3. Επιπλέον, άλλες έρευνες δείχνουν ότι μόνο το 10% των ανθρώπων είναι ακουστικοί μαθητές ενώ το 65% είναι οπτικοί μαθητές[10].

Ποια είναι τα οφέλη;

Απαντώντας στην προηγούμενη ερώτηση, μπορούμε να επιβεβαιώσουμε: ναι, η οπτική μάθηση είναι χρήσιμη και αποφέρει πολλά οφέλη.

1. Οι περισσότερες διαδικτυακές πλατφόρμες είναι και δωρεάν και προσβάσιμες για όποιον ενδιαφέρεται να μάθει.
2. Όλες οι ηλικίες μπορούν να το δοκιμάσουν και να μάθουν εάν η οπτική μάθηση βοηθά στην απομνημόνευση πραγμάτων και διευκολύνει τη διαδικασία της ίδιας της μάθησης.
3. Βλέποντας τις εικόνες, πολλοί επιστήμονες και ερευνητές ανακάλυψαν ότι οι πληροφορίες πηγαίνουν απευθείας στη μακροπρόθεσμη μνήμη των ανθρώπων.
4. Τα οπτικά στηρίγματα βοηθούν τους ανθρώπους να κατανοούν γρηγορότερα και με πιο αποτελεσματικό τρόπο.
5. Το επίπεδο συγκέντρωσης αυξάνεται.
6. Η μάθηση γίνεται πιο εύκολη και πιο διασκεδαστική.

https://www.pexels.com/photo/person-playing-chess-on-brown-wooden-table-5649890/



7. Οι διαδικτυακές πλατφόρμες παρέχουν μερικές φορές υλικό που παρέχει πρόσβαση στους γραμματικούς κανόνες και το λεξιλόγιο της γλώσσας-στόχου.

Ποια εργαλεία μπορεί να χρησιμοποιήσει κανείς για οπτική μάθηση;

Τα πιο κοινά μέσα οπτικής μάθησης είναι:

1. Βίντεο: ντοκιμαντέρ, ταινίες, παλιές ταινίες, όλα αυτά είναι ένας καλός τρόπος για να κάνετε τους ανθρώπους να απομνημονεύουν νέες πληροφορίες.
2. Γραφικά: η παρουσίαση αποτελεσμάτων έρευνας για μεγάλο κοινό σε γραφική μορφή θα βοηθήσει το κοινό να παραμείνει συγκεντρωμένο.
3. Παιχνίδι ρόλων: δεν είναι η πιο συχνή μέθοδος μάθησης, ωστόσο θεωρείται ένας από τους καλύτερους τρόπους για να βοηθήσεις στην απομνημόνευση.
4. Αφήγηση ιστοριών – η ανάγνωση ιστοριών που συνοδεύονται από εικόνες είναι μια εμπνευσμένη μέθοδος για την εκμάθηση νέου περιεχομένου και λεξιλογίου.
5. Παιχνίδια – παιχνίδια όπως scrabble, up words, apples to apples και άλλα είναι πραγματικά βοηθητικά στο να κάνουν τους ανθρώπους να σχηματίζουν λέξεις.
6. Σχέδια/Ζωγραφιές – μια εικόνα αξίζει όσο χίλιες λέξεις, επομένως, αν κάποιος είναι αρκετά περίεργος, θα αναζητήσει όλες τις νέες λέξεις στο λεξικό.
7. Ασπροπίνακες – ενώ μελετάτε μια νέα γλώσσα, οι ασπροπίνακες ή οι μαυροπίνακες βοηθούν τους ανθρώπους να γράφουν το λεξιλόγιο ώστε να μην το ξεχάσουν.

Γιατί το CHELLIS χρησιμοποιεί οπτική εκμάθηση γλώσσας για ένα συγκεκριμένο λεξιλόγιο;

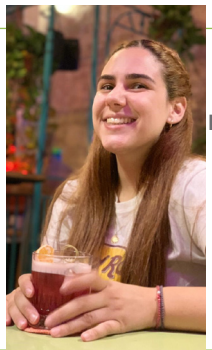
Η μεθοδολογία CHELLIS μπορεί να θεωρηθεί ως ανορθόδοξη στη μάθηση από μια ακαδημαϊκή σκοπιά. Η προσπάθεια εκμάθησης μιας νέας γλώσσας μέσω περιβαλλοντικών ιστοριών μπορεί να φαίνεται δύσκολη σε ορισμένους. Το περιβαλλοντικό λεξιλόγιο πρέπει να εξηγηθεί στους συμμετέχοντες ενώ ταυτόχρονα το απομνημονεύουν. Ωστόσο, η εξιστόρηση είναι μια από τις πιο κοινές μεθόδους εκμάθησης οπτικών γλωσσών που επηρεάζει την οπτική γωνία του αναγνώστη σε διάφορα θέματα. Επομένως, το CHELLIS μπορεί να είναι μια ανορθόδοξη μέθοδος διδασκαλίας, αλλά σίγουρα θα βοηθήσει τους ανθρώπους να αποκτήσουν περισσότερη περιβαλλοντική συνείδηση.

Η καλύτερη εξάσκηση

Γαλλικό εργαστήριο για φοιτητές μαγειρικής (ΕΕΚ)	
Ποιος;	ALFMED
Τι;	Δουλεύοντας σε τακτική βάση με έργα ECVET (Ευρωπαϊκό Σύστημα Πιστώσεων για την Επαγγελματική Εκπαίδευση και Κατάρτιση), το ALFMED έχει μακρόχρονη εμπειρία εργασίας με μαθητές από όλη την Ευρώπη που είναι πρόθυμοι να ταξιδέψουν στο εξωτερικό για περαιτέρω εκπαίδευση ή κατάρτισή. Ο ρόλος της ALFMED ως φορέας φιλοξενίας είναι να δημιουργήσει μια θέση εργασίας σύμφωνα με το προφίλ Europass και τα χαρακτηριστικά μιας εταιρείας. Μόλις η ALFMED βρει έναν οργανισμό για τους φοιτητές Erasmus της, οργανώνονται διαφορετικά εργαστήρια δεξιοτήτων για να προετοιμαστούν για την πρώτη τους συνάντηση με τον εκπρόσωπο της εταιρείας και τον μελλοντικό δάσκαλο. Είναι σημαντικό να παρέχουμε στους μαθητές μια γλωσσική βάση στα γαλλικά και να τους βοηθήσουμε να μάθουν το βασικό γαλλικό λεξιλόγιο που είναι απαραίτητο για την εργασία τους και επίσης χρήσιμο για την καθημερινή τους ζωή. Για παράδειγμα, για σπουδαστές μαγειρικής το ALFMED παρέχει ένα εργαστήριο που τους εισάγει σε ένα εκτενές γαστρονομικό λεξιλόγιο στα γαλλικά. Για την απεικόνιση των λέξεων, ειδικά για μαθητές με χαμηλότερο μορφωτικό επίπεδο, το λεξιλόγιο συνοδεύεται από αντίστοιχες εικόνες που βοηθούν τους μαθητές να αναγνωρίσουν τα ρήματα δράσης ή τη λίστα συστατικών, όλα σχετικά με το επαγγελματικό τους προφίλ και τη μελλοντική τους θέση εργασίας.
Πως;	Αυτό το έργο πραγματοποιείται στο Prezi, μια διαδικτυακή πλατφόρμα για διαδραστικές διαδικτυακές παρουσιάσεις.
Βασικά συμπεράσματα;	Αυτό το εργαστήριο όχι μόνο βοηθά τους ξένους φοιτητές να αποκτήσουν περισσότερες γνώσεις στον επαγγελματικό τους τομέα και να μάθουν ή να βελτιώσουν το επαγγελματικό τους λεξιλόγιο ενώ βρίσκονται στο εξωτερικό, αλλά επίσης τους εισάγει και τους δίνει μια σαφέστερη εικόνα της γαστρονομικής κουλτούρας της χώρας υποδοχής. Αυτό το εργαστήριο στοχεύει επίσης να δώσει στους μαθητές βασικές οδηγίες, συμβουλές συμπεριφοράς και γαλλικό λεξιλόγιο για να προετοιμαστούν για την πρώτη τους συνάντηση με μια εταιρεία φιλοξενίας. Μπορεί να θεωρηθεί ως παράδειγμα προετοιμασίας διαπολιτισμικής επικοινωνίας.
Να έρθετε σε επαφή	https://www.alfmed.com/en/combination-programs/erasmus-staff-cook-masterclass/

Έργο Selfie	
Ποιος;	Mabel Victoria από το The Business School, Edinburgh Napier University «Το λεκτικό και το οπτικό στην εκμάθηση και τη διδασκαλία γλωσσών: πληροφορίες από το «Selfie Project» στο The Language Learning Journal vol. 49, 2021-Τεύχος 1
Τι;	Ξεκίνησε ως μια μικρή έρευνα σε ένα πανεπιστήμιο στην Ταϊλάνδη, το Selfie Project τείνει να βοηθήσει στην προώθηση της εκμάθησης γλώσσας χρησιμοποιώντας τις δικές μας selfies. Η Mabel Victoria, η συγγραφέας και ερευνήτρια, δηλώνει ότι τα παιδαγωγικά οφέλη ενός τέτοιου έργου είναι αρκετά υψηλά. Ειδικά όταν πρόκειται για εκμάθηση γλώσσας είναι απαραίτητα τόσο οπτικά όσο και λεκτικά εργαλεία. Χρησιμοποιώντας τις δικές τους selfies, οι συμμετέχοντες πρέπει να χρησιμοποιούν μεγάλο λεξιλόγιο για να περιγράψουν τις δικές τους φωτογραφίες.
Πως;	Αυτό το έργο βασίζεται στην πραγματικότητα στη λήψη selfies. Οι μαθητές ξένων γλωσσών λαμβάνουν οδηγίες να βγάλουν τις δικές τους selfies στα αξιοθέατα της πόλης σε διάστημα 2 εβδομάδων. Στη συνέχεια, κατά τη διάρκεια μιας παρουσίασης μπροστά στην τάξη, πρέπει να μιλήσουν στη γλώσσα-στόχο τους για να εξηγήσουν και να περιγράψουν τις δικές τους selfies λεπτομερώς.
Βασικά συμπεράσματα;	Οι selfies κατά κάποιο τρόπο έχουν γίνει μέρος της ζωής μας και ακόμα και σήμερα αποτελούν μεγάλο μέρος των «ιστοριών» μας. Σε αυτό το έργο, οι μαθητές τείνουν να περιγράφουν τις εμπειρίες τους ενώ δείχνουν τις φωτογραφίες τους και χρησιμοποιούν μεγάλο λεξιλόγιο για να κάνουν το κοινό να κατανοήσει όσο το δυνατόν περισσότερα από τις εικόνες.
Να έρθετε σε επαφή	https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09571736.2018.1484797?journalCode=rllj20

https://www.pexels.com/photo/young-ethnic-couple-taking-selfie-on-metro-station-5225446/



Πόπη Αρέστη

Εκπαιδευόμενη Ευρωπαϊκών έργων

ALFMED - Γαλλία

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με αυτό το θέμα, παρακολουθήστε το βίντεο στο κανάλι μας στο Youtube **παρακάτω**

8. Η παιχνιδοποίηση (Gamification) ως κίνητρο για μάθηση

Περίληψη

Η χρήση της παιχνιδοποίησης στη μαθησιακή διαδικασία μπορεί να βοηθήσει στην αύξηση των κινήτρων των εκπαιδευομένων. Μπορεί επίσης να αναβαθμίσει τη συνολική εμπειρία παρέχοντας ένα πολύ πιο ελκυστικό περιβάλλον μάθησης μέσω της χρήσης των λεγόμενων μηχανισμών παιχνιδιού, όπως ανταμοιβές και παρακολούθηση προόδου. Μπορεί επίσης να κάνει τα μέρη της μάθησης που είναι πιο δύσκολο να μεταφερθούν, δηλαδή τα πιο τεχνικά μέρη του προγράμματος μάθησης, πολύ πιο κατανοητά, παρέχοντας στους εκπαιδευόμενους ζωντανά εφαρμόσιμα παραδείγματα και ασκήσεις. Ωστόσο, αυτό δεν πρέπει να συγχέεται με το gaming ως τέτοιο. Πρέπει να τραβήξουμε τη γραμμή μεταξύ του gamification και του gaming, όπως συμβαίνει με τα εκπαιδευτικά παιχνίδια, και δεν χρειάζεται να φτάσουμε σε αυτό το άκρο για να επιτύχουμε τα οφέλη της μεθόδου gamification στη μάθηση.

https://www.thehindu.com/education/how-gamification-can-make-learning-easier/article32774252.ece

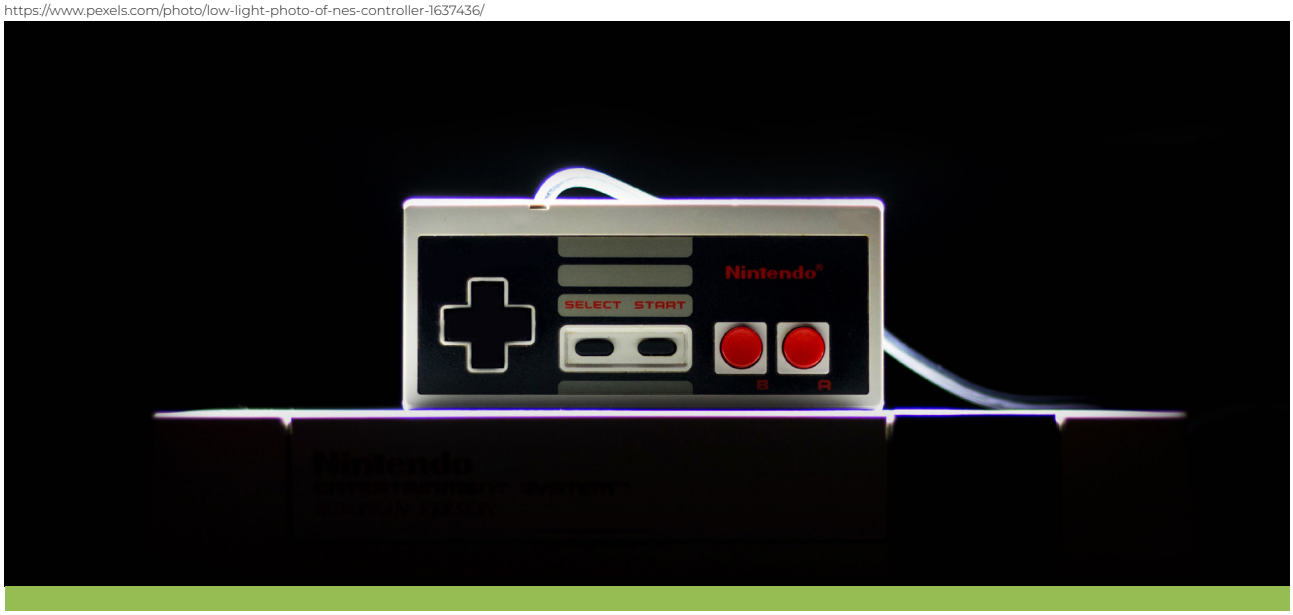
Κατανόηση της παιχνιδοποίησης

Η εισαγωγή της παιχνιδοποίησης στη διαδικασία εκμάθησης μπορεί να βοηθήσει στην επίτευξη πολλών. Σύμφωνα με τον Raed[11] του Τμήματος Διδασκαλίας και Μάθησης του Washington State University, «Gamification είναι η εφαρμογή χαρακτηριστικών του παιχνιδιού, κυρίως στοιχείων βιντεοπαιχνιδιών, σε περιβάλλον εκτός παιχνιδιού με σκοπό την προώθηση των κινήτρων και τη δέσμευση στη μάθηση». Επιπλέον, μπορεί να είναι ζωτικής σημασίας για να βοηθηθούν οι μαθητές που αισθάνονται αποξενωμένοι από τις συμβατικές μεθόδους διδασκαλίας ή που δεν ανταποκρίνονται σε αυτές τόσο αποτελεσματικά όσο οι συνομήλικοί τους.

> ***GΠαιχνιδοποίηση είναι η εφαρμογή χαρακτηριστικών του παιχνιδιού, κυρίως στοιχείων βιντεοπαιχνιδιών, σε πλαίσιο μη παιχνίδιων για τον σκοπό της προώθησης κινήτρων και εμπλοκής στη μάθηση”***
>
> **- Raed S. Alsawaier**

Μέσω της παιχνιδοποίησης, θα μπορούσαμε να πούμε ότι όλη η διαδικασία παράδοσης αλλάζει. Για τον Guy Boulet, Ειδικό Μάθησης για το Υπουργείο Εθνικής Άμυνας του Καναδά, το Gamification[12] εναλλακτικά είναι «η χρήση των μηχανισμών παιχνιδιών σε περιβάλλοντα εκτός παιχνιδιού», η οποία στο πλαίσιο της εκπαίδευσης και της μάθησης εισάγει τη μηχανική παιχνιδιών, που διαχωρίζεται από το περιεχόμενο του παιχνιδιού, στην εκπαιδευτική διαδικασία. Αυτό σημαίνει ότι η παιχνιδοποίηση δεν αφορά καθόλου τη μετατροπή του εκπαιδευτικού περιεχομένου σε παιχνίδι. Πρόκειται για την εισαγωγή εκείνων των μηχανισμών παιχνιδιών που κάνουν το παιχνίδι πιο ελκυστικό, όπως τα επίπεδα που έχουν εκκαθαριστεί και οι ανταμοιβές που κερδίζονται στη διαδικασία εκμάθησης.

https://www.pexels.com/photo/low-light-photo-of-nes-controller-1637436/



Παιχνιδοποίηση V. Εκπαιδευτικά παιχνίδια

Φυσικά, αυτό δεν σημαίνει ότι δεν μπορείτε να έχετε εκπαιδευτικά παιχνίδια. Σημαίνει απλώς ότι αυτά θα είναι ακριβώς αυτά, εκπαιδευτικά παιχνίδια που είναι μια κατηγορία ή μια έννοια από μόνα τους. Ως εκ τούτου, δεν χρειάζεται να ασχοληθεί κανείς με την ανάπτυξη παιχνιδιών και εφαρμογών για να αποκομίσει τα οφέλη του gamification. Τα δύο είναι διαφορετικά, και τα δύο έχουν τη θέση τους στο τραπέζι. Επομένως, «Ενώ το περιεχόμενο ενός βιντεοπαιχνιδιού περιλαμβάνει την ιστορία, τους χαρακτήρες και το περιβάλλον, οι μηχανισμοί του παιχνιδιού είναι τα στοιχεία που προστίθενται στο περιεχόμενο για να παρέχουν μια δομή (επίπεδα) και να επιβραβεύουν επιτεύγματα (πόντους, σήματα, ζωές)» και αυτό είναι το θέμα - κάνοντας το εκπαιδευτικό πλαίσιο πιο ελκυστικό και δεσμευτικό μέσω των ίδιων τεχνικών που το επιτρέπουν στα παιχνίδια.

Η ορμή της παιχνιδοποίησης είναι παντού

Πράγματι, η μαθησιακή διαδικασία γίνεται πολύ πιο ελκυστική για τον εκπαιδευόμενο. Δεν είναι λοιπόν περίεργο ότι «Η εφαρμογή της παιχνιδοποίησης σε ένα παιδαγωγικό πλαίσιο παρέχει κάποια θεραπεία για πολλούς μαθητές που βρίσκονται αποξενωμένοι από τις παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας. Η χρήση του gamification θα μπορούσε να προσφέρει μια μερική λύση στην έλλειψη κινήτρου και δέσμευσης των μαθητών που αντιμετωπίζει σήμερα το σχολικό σύστημα».11 και αυτό το αποτέλεσμα καθιστά το gaming πολύ επιθυμητό. Πραγματικά, το gamification έχει μια τεράστια γκάμα εφαρμογών. Αυτό είναι αλήθεια με τη δυναμική που επιταχύνεται από έναν αριθμό παραγόντων από την πρωτοβάθμια εκπαίδευση έως τα πανεπιστημιακά μαθήματα και το υλικό Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης (ΕΕΚ) και σε πολλούς άλλους τομείς πέρα από την εκπαίδευση.

Ενσωμάτωση της Παιχνιδοποίησης στη Μαθησιακή Εμπειρία

Η εισαγωγή μηχανισμών παιχνιδιών στη διαδικασία εκμάθησης μπορεί να είναι δύσκολη. Έτσι, πρέπει να σημειωθεί ότι «Από την άλλη πλευρά, επιστημονικές μελέτες έχουν δείξει δυσμενή αποτελέσματα με βάση τις προτιμήσεις του χρήστη. Ο σύνδεσμος μεταξύ των χαρακτηριστικών του χρήστη, των ενεργειών που εκτελούνται και των στοιχείων του παιχνιδιού παραμένει ένα ανοιχτό ερώτημα»[13]. Επομένως, χρειάζεται να κατανοήσει κανείς καλύτερα την έννοια πριν εισαγάγει βαρύτερα στοιχεία παιχνιδιού στο εκπαιδευτικό πλαίσιο. Ωστόσο, αυτή η έννοια γίνεται πολύ πιο απλή εάν κατανοήσει κανείς ποιες ακριβώς είναι αυτές οι έννοιες των παιχνιδιών που πρέπει να εισαχθούν. Κατά την εφαρμογή της έννοιας σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, πρέπει να διαχωρίσουμε το πλαίσιο από τις δομές υποστήριξης ή το περιβάλλον.

Έτσι, τα περιεχόμενα της φήμης και η δομή του παιχνιδιού γίνονται ξεχωριστά. Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, οι ανταμοιβές και η πρόοδος του χαρακτήρα μέσω της εμπειρίας και των επιπέδων που έχουν επιτευχθεί θα πρέπει να θεωρηθούν ως μέρος της δομής υποστήριξης που θα πρέπει να εισαχθεί εάν κάποιος επιθυμεί να εφαρμόσει αυτήν την έννοια. Όσον αφορά το αντίστοιχο του περιεχομένου του παιχνιδιού, αυτό θα περιλαμβάνει, σε εκπαιδευτικό πλαίσιο, πράγματα όπως συνεδρίες, παρουσιάσεις, υλικά, πόρους, μελέτες περιπτώσεων και ούτω καθεξής. Για να δώσουμε ένα πιο άμεσο παράδειγμα, μια άσκηση που πρέπει να ολοκληρωθεί στο διαδίκτυο θα ήταν το αντίστοιχο του περιεχομένου του παιχνιδιού. Οι ανταμοιβές που λαμβάνονται μετά από αυτό θα είναι οι μηχανισμοί παιχνιδιού που εφαρμόζονται σε αυτό το εκπαιδευτικό περιεχόμενο. Ως εκ τούτου, το gamification θα πρέπει να θεωρείται ως «εισαγωγή ενός εξωτερικού συστήματος ανταμοιβής (βασισμένο στη μηχανική του παιχνιδιού) σε περιεχόμενο που δεν είναι παιχνίδι (όπως το μαθησιακό περιεχόμενο)»12 που, ως εκ τούτου, ενισχύει τα διαθέσιμα εξωτερικά κίνητρα των μαθητών και συνεπώς θα ήταν πολύ χρήσιμο σε αυτές τις περιπτώσεις εάν παρατηρηθούν χαμηλά εξωτερικά κίνητρα.

Η καλύτερη εξάσκηση

Μεγάλο Βήμα / Big Step	
Ποιος;	Συνεργασία Erasmus+ KA2 που περιλαμβάνει εταίρους από το Βέλγιο (UC LIMBURG, επικεφαλής εταίρος), Τσεχία, Ελλάδα, Σλοβενία, Κύπρος.
Τι;	Η προτεραιότητα του «BIG STEP: Μάθηση μέσω Παιχνιδοποίησης» ήταν η δημιουργία ενός δωρεάν διαδικτυακού βιντεοπαιχνιδιού που θα παρείχε μια καινοτόμο, χωρίς αποκλεισμούς εκπαιδευτική μέθοδο για πρόσφυγες, μετανάστες δικαιούχους διεθνούς προστασίας και άλλες ομάδες και μειονότητες σε συνθήκες προσφυγιάς στην ΕΕ.
Πως;	Η κοινοπραξία ανέπτυξε ένα παιχνίδι για την εκμάθηση τοπικών γλωσσικών στοιχείων, βασικών προτύπων επικοινωνίας και πολιτιστικών πτυχών που ενισχύουν την ενσωμάτωση και την κατανόηση των φιλόξενων κοινοτήτων.
Βασικά συμπεράσματα;	Το παιχνίδι περιλαμβάνει 7 θεματικά κεφάλαια (Σχολείο, Πόλη, Ιατρικό Κέντρο, κ.λπ.) σε 5 διαφορετικές εκδόσεις για κάθε χώρα του έργου (Βέλγιο, Ελλάδα, Τσεχία, Σλοβενία, Κύπρος) και σε όλες τις γλώσσες των εταίρων, με πολλά μέρη επίσης μεταφρασμένα στα αγγλικά . Δεδομένου ότι το παιχνίδι είναι αφιερωμένο σε πρόσφυγες και μετανάστες, είναι πολύ σημαντικό κάθε χώρα να έχει τη δική της προσαρμοσμένη έκδοση.
Να έρθετε σε επαφή	https://bigstepproject.eu/index.php#gamification

Παιχνιδοποιήστε την Διδασκαλία – ανάπτυξη των επαγγελματικών ικανοτήτων επιχειρηματικότητας	
Ποιος;	Συνεργασία Erasmus+ KA2 που περιλαμβάνει εταίρους από τη Ρουμανία (Consiliul National al Intreprinderilor Private Mici si Mijlocii din Romania - filiala Arad, συντονιστής), Ιταλία, Λιθουανία, Πολωνία, Ηνωμένο Βασίλειο, Ισπανία και Ελλάδα.
Τι;	Το έργο Παιχνιδοποιήστε την Διδασκαλία είναι αρκετά μοναδικό. Ο κύριος στόχος του ήταν να υποστηρίξει την επαγγελματική ανάπτυξη και τις επαγγελματικές ικανότητες των δασκάλων και των εκπαιδευτών που δραστηριοποιούνται στην επιχειρηματικότητα και να ενισχύσει περαιτέρω τις μεθόδους διδασκαλίας των ΤΠΕ μέσω προσεγγίσεων παιχνιδιών.
Πως;	Το έργο δημιούργησε δύο γενικούς στόχους. Ο πρώτος περιστράφηκε γύρω από την ανάπτυξη μιας προσομοίωσης παιχνιδιού που περιλαμβάνει πρακτικά στοιχεία 7 επιλεγμένων θεματικών τομέων επιχειρηματικότητας χρησιμοποιώντας τεχνικές παιχνιδιών. Ως εκ τούτου, η κοινοπραξία προσέγγισε και συμπεριέλαβε εκπαιδευτές και επαγγελματίες ΕΕΚ από τις χώρες εταίρους. Αυτοί οι συμμετέχοντες, συμπεριλαμβανομένων των μαθητών, είχαν ως στόχο να δοκιμάσουν το διδακτικό υλικό που προετοιμάστηκε και να αξιολογήσουν τη συνολική προσπάθεια του έργου.
Βασικά συμπεράσματα;	Το έργο επιλέχθηκε ως βέλτιστη πρακτική και αναγνωρίστηκε ως επιτυχημένη ιστορία. Ο αντίκτυπός του ήταν σημαντικός, ειδικά για τους εκπαιδευτικούς της ΕΕΚ και τους μαθητές που ανακάλυψαν έναν πιο αποτελεσματικό τρόπο να προσφέρουν και να λαμβάνουν μαθησιακά αποτελέσματα βελτιώνοντας παράλληλα τις ικανότητές τους στις ΤΠΕ. Περισσότερο από αυτό είναι μια καλή πρακτική που μπορεί να χρησιμοποιηθεί από διαφορετικούς ανθρώπους που επιδιώκουν να επιτύχουν παρόμοια αποτελέσματα.
Να έρθετε σε επαφή	http://gamify-project.eu/

https://www.inovaconsult.com/blog/2017/09/27/gamify-teaching-help-students-create-entrepreneurs/

Gamify your Teaching

Σωφρόνης Θεμιστοκλέους
Υπεύθυνος έργου
SEAL CYPRUS - Κύπρος

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με αυτό το θέμα, παρακολουθήστε το βίντεο στο κανάλι μας στο Youtube παρακάτω:

9. Ευκαιρίες και Εκπαίδευση στον Πράσινο Τομέα

Περίληψη

Ο πράσινος τομέας γίνεται όλο και πιο σημαντικός. Προβλέπει μεγάλο αριθμό θέσεων εργασίας με αυξανόμενο ρυθμό. Υποστηρίζει περαιτέρω την οικονομία να επεκτείνει τις δυνατότητές της με μεγαλύτερους ρυθμούς ανάπτυξης από άλλους τομείς και της επιτρέπει να το κάνει με βιώσιμο τρόπο που διασφαλίζει ότι οι πόροι που χρησιμοποιούνται δεν θα εξαντληθούν σύντομα. Σε αυτόν τον τομέα, υπάρχουν πολλές ευκαιρίες απασχόλησης, εκπαίδευσης και συμμετοχής στα κοινά που καλύπτουν πολλά γούστα. Αυτά μπορούν να βοηθήσουν στην παροχή υψηλής ποιότητας και βαρυσήμαντων εμπειριών.

Κατανόηση του πράσινου τομέα της οικονομίας

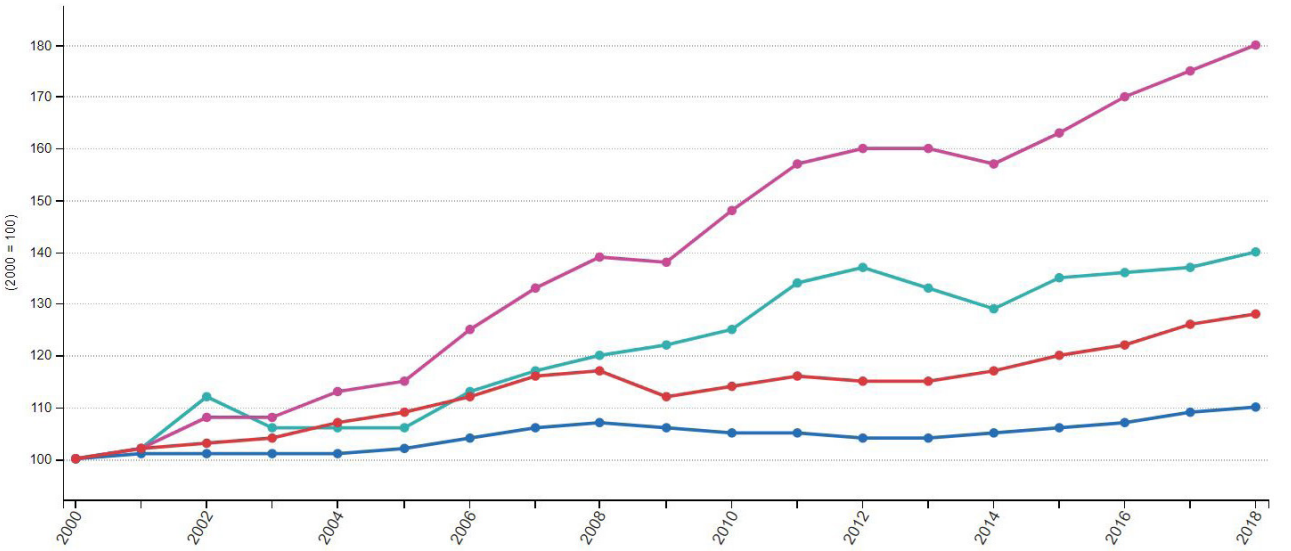
Ο πράσινος τομέας έχει αποκτήσει μεγάλη δυναμική. Στον πυρήνα της είναι η έννοια της βιωσιμότητας των πόρων. Ο πράσινος τομέας περιλαμβάνει όλους τους τομείς της οικονομίας που αφορούν τους εαυτούς τους με την παροχή των αγαθών και των υπηρεσιών τους με τρόπο που δεν μειώνει ή εξαντλεί το περιβάλλον. Ως παράδειγμα, θα μπορούσε κανείς να αναφερθεί σε βιομηχανίες όπως οι πάροχοι εναλλακτικής ενέργειας και οι κατασκευαστές ηλεκτρονικών αυτοκινήτων.

Σύμφωνα με τη Διεθνή Οργάνωση Εργασίας, όσον αφορά τις πράσινες θέσεις εργασίας, αυτές είναι που «συμβάλλουν στη διατήρηση ή την αποκατάσταση του περιβάλλοντος, είτε σε παραδοσιακούς τομείς όπως η βιομηχανοποίηση και οι κατασκευές, είτε σε νέους, αναδυόμενους πράσινους τομείς όπως οι ανανεώσιμες πηγές ενέργειας και ενεργειακή απόδοση»[14] και συνήθως αφορούν ποιοτικές θέσεις εργασίας.

Μέσω αυτού του κλάδου, η απασχόληση αυξάνεται. Πέρα από αυτό, είναι επίσης σημαντικό να σημειωθεί ότι η ακαθάριστη προστιθέμενη αξία του κλάδου έχει αυξηθεί σταθερά και γρήγορα, ειδικά σε σύγκριση με την παραδοσιακή οικονομία. Όχι μόνο αυτό, αλλά όπως επισημαίνει η Eurostat, «ακόμα και το 2009, όταν η χρηματοπιστωτική κρίση οδήγησε σε συρρίκνωση 5 % του ΑΕΠ, η ακαθάριστη προστιθέμενη αξία από την παραγωγή περιβαλλοντικών αγαθών και υπηρεσιών παρέμεινε σχετικά σταθερή».[15] Αυτό είναι ακόμη ένα χαρακτηριστικό της ανθεκτικότητας του κλάδου.

> ***Ακόμη και το 2009, όταν η χρηματοπιστωτική κρίση οδήγησε σε συρρίκνωση 5% του ΑΕΠ, η ακαθάριστη προστιθέμενη αξία από τη παραγωγή περιβαλλοντικών αγαθών και υπηρεσιών παρέμεινε σχετικά σταθερή».[15]***
>
> **- Eurostat**

Εξέλιξη βασικών δεικτών για την οικονομία του περιβάλλοντος και τη συνολική οικονομία, EU-27, 2000 - 2018 [15]



Περιβαλλοντική οικονομία: απασχόληση

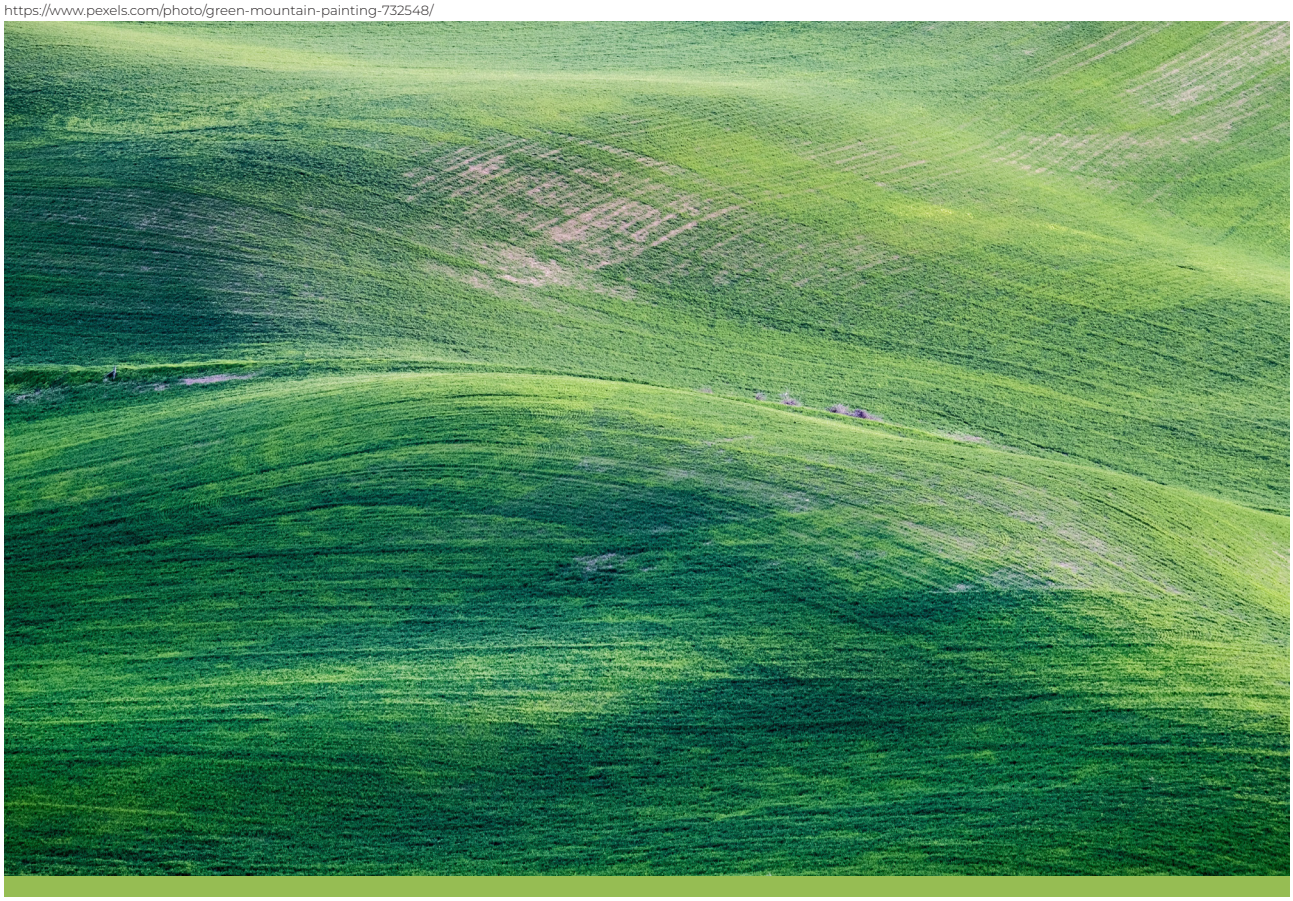
Περιβαλλοντική οικονομία: ακαθάριστη προστιθέμενη αξία

Συνολική οικονομία: απασχόληση

Συνολική οικονομία: ΑΕΠ

Όλα αυτά σε συνδυασμό αναπόφευκτα οδηγούν σε ένα συμπέρασμα όπου θα πρέπει να κανείς ενδιαφέρεται για τον κλάδο, καθώς η αγορά εργασίας εκεί μπορεί να είναι πολύ ικανοποιητική.

https://www.pexels.com/photo/green-mountain-painting-732548/



Η υποστήριξη της ΕΕ για την Απασχόληση, την Εκπαίδευση και τη Συμμετοχή των πολιτών στον Πράσινο Τομέα

Δεν πρέπει να προκαλεί έκπληξη το γεγονός ότι η ΕΕ επιθυμεί να διατηρήσει αυτή τη δυναμική. Σύμφωνα με την Connie Hedegaard, πρώην Επίτροπο της Ευρωπαϊκής Ένωσης για τη Κλιματική δράση, «Σε μια Ευρώπη με 26 εκατομμύρια άνεργους Ευρωπαίους δεν αρκεί η δημιουργία ανάπτυξης. Πρέπει επίσης να επεκταθούμε σε τομείς που μπορούν να δημιουργήσουν θέσεις εργασίας. Ο πράσινος τομέας προσφέρει τεράστιες δυνατότητες για τη δημιουργία θέσεων εργασίας και πρέπει να διασφαλίσουμε ότι η Ευρώπη μπορεί να αξιοποιήσει πλήρως τα οφέλη της».[16] Αυτή είναι μια άποψη που συμμερίζονται πολλοί. Μέσω της Πράσινης Πρωτοβουλίας Απασχόλησης[17], το Σχεδίου Δράσης της ΕΕ για την Κυκλική Οικονομία[18] και το Πράσινο Σχεδίο Δράσης για τις Μικρομεσαίες Επιχειρήσεις (ΜΜΕ)[19], η ΕΕ είναι πολύ πρόθυμη να υποστηρίξει αυτόν τον τομέα.

Το επίκεντρο των τριών περιλαμβάνει μεταξύ άλλων τα ακόλουθα:

- Διασφάλιση μείωσης του χάσματος της αγοράς για δεξιότητες και απασχόληση.
- Εφαρμογή σχετικών πολιτικών σε επίπεδο κρατών μελών.
- Εξομάλυνση των μεταβάσεων στην αγορά εργασίας.
- Υποστήριξη των τοπικών κυβερνήσεων στη διαχείριση της αποτελεσματικής αναδιάρθρωσης.
- Συμβολή στην αύξηση της δημιουργίας θέσεων εργασίας μέσω της χρηματοδότησης της ΕΕ και άλλων μέσων.
- Υποστήριξη των πράσινων δημόσιων συμβάσεων για την επιχειρηματικότητα και τις κοινωνικές επιχειρήσεις.

https://www.pexels.com/photo/alternative-energy-blade-blue-clouds-414928/

> ***Σε μια Ευρώπη με 26 εκατομμύρια άνεργους Ευρωπαίους δεν αρκεί η δημιουργία ανάπτυξης. Πρέπει επίσης να επεκταθεί σε τομείς που μπορούν να δημιουργήσουν θέσεις εργασίας. Ο πράσινος τομέας προσφέρει τεράστιες δυνατότητες για τη δημιουργία θέσεων εργασίας και πρέπει να διασφαλίσουμε ότι η Ευρώπη μπορεί να αξιοποιήσει πλήρως τα οφέλη της».***
>
> **- Connie Hedegaard**

Η ανάπτυξη αυτού του τομέα παρέχεται επίσης με την ώθηση που χρειάζεται για να το διατηρήσει. Εντός του κλάδου, και φυσικά, πέρα από τους πολλούς τύπους θέσεων εργασίας και σταδιοδρομίας που μπορεί κανείς να ακολουθήσει με αυτό, ανάλογα με έναν συνδυασμό δεξιοτήτων και ευκαιριών, υπάρχουν πολλές ευκαιρίες εκπαίδευσης και συμμετοχής στα κοινά που μπορεί κανείς να ασχοληθεί στον βαθμό που επιθυμεί. Υπάρχει πληθώρα επιλογών από τοπικές ΜΚΟ και εκπαιδευτικά κέντρα έως διεθνείς οργανισμούς, πανεπιστήμια και ιδιωτικές πρωτοβουλίες. Για παράδειγμα, μπορείτε να αναζητήσετε το αναπτυξιακό πρόγραμμα των Ηνωμένων Εθνών για σημεία ως εθελοντής όπου μπορείτε να βοηθήσετε. The World Wildlife Fund is another great example of this, as is the National Geographic organisation. Εναλλακτικά, οι περισσότερες χώρες χρησιμοποιούν ένα μητρώο για τις διάφορες ΜΚΟ τους ή μπορείτε να ρωτήσετε στο τοπικό κέντρο ΜΚΟ για να μάθετε ποιος αναζητά βοήθεια στον τομέα. Πέρα από αυτό, πολλοί οργανισμοί προσφέρουν δωρεάν ευκαιρίες κατάρτισης, καθώς μπορούν να συμμετέχουν σε σχετικά χρηματοδοτούμενα από την ΕΕ έργα. Ωστόσο, εάν αναζητάτε μεγαλύτερη δέσμευση, πολλά πανεπιστήμια προσφέρουν πλέον σχετικά προγράμματα πτυχίων και μεταπτυχιακών που είναι αφιερωμένα σε αυτό. Από τη βιολογία έως τη βιώσιμη μηχανική, την πράσινη επιχειρηματικότητα, τη διαχείριση εναλλακτικής ενέργειας και πολλά άλλα, εναπόκειται στο άτομο να επιλέξει την επιλογή που του ταιριάζει καλύτερα.

Η καλύτερη εξάσκηση

Οργανισμός GreenComp	
Ποιος;	EfVET, EARLALL, EAEA και p-consulting.gr
Τι;	Η GreenComp είναι ένας οργανισμός-ομπρέλα, ο οποίος πιστεύει ότι η εκπαίδευση αποτελεί κεντρικό συστατικό για την επίτευξη των κλιματικών στόχων της ΕΕ στη φιλοδοξία να επιτευχθεί κλιματική ουδετερότητα έως το 2050. Στόχος τους είναι να παράσχουν ένα εξειδικευμένο εργατικό δυναμικό που είναι επίσης παράγοντας βιώσιμης ανάπτυξης και εξέλιξης.
Πως;	Οι πράσινες δεξιότητες πρέπει να ενσωματωθούν και να συμπεριληφθούν στις εκπαιδευτικές πολιτικές και πρακτικές μέσω ενός κοινού πλαισίου GreenComp. Ο GreenComp προετοιμάζει μια εργαλειοθήκη πολιτικής και στοχεύει στην υποστήριξη της άμεσης συμμετοχής της κοινωνίας των πολιτών και της πολυεπίπεδης διακυβέρνησης στην έγκαιρη δημοσίευση και την επιτυχή εφαρμογή του Ευρωπαϊκού Πλαισίου Ικανοτήτων για τις Πράσινες Δεξιότητες
Βασικά συμπεράσματα ;	Η δια βίου μάθηση, η διδασκαλία και η εκπαίδευση ενηλίκων και η επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση (ΕΕΚ) μπορούν να συμβάλουν ζωτικά στην Ευρωπαϊκή Πράσινη Συμφωνία: Βοηθώντας στον καθορισμό και την εφαρμογή των λεγόμενων πράσινων δεξιοτήτων με μια προσέγγιση από τη βάση προς την κορυφή.
Να έρθετε σε επαφή	https://green-comp.eu/

Best Practice

PONICS VET: Τεχνικός Γεωπονίας Υδροπονίας	
Ποιος;	Συνεργασία Erasmus+ KA2 περιλαμβάνει εταίρους από τη Λετονία (Latvijas Lauksaimniecibas Universitate – συντονιστής), την Ελλάδα, τη Βουλγαρία, την Ιταλία και το Βέλγιο.
Τι;	Μελέτες για τη γεωργία αποκαλύπτουν ότι είναι ένας τομέας που εξακολουθεί να υποφέρει και να παλεύει με οικονομικές απώλειες τα τελευταία χρόνια. Επιπλέον, υπάρχει επίσης μια καταπολέμηση ζητημάτων που σχετίζονται με το κλίμα. Η κοινοπραξία δηλώνει ότι η Υδροκαλλιέργεια διαδραματίζει βασικό ρόλο στην παροχή τροφίμων και στην αντιμετώπιση παγκόσμιων προκλήσεων όπως η λειψυδρία, η επισιτιστική ασφάλεια, η αστικοποίηση και οι μειώσεις στη χρήση ενέργειας και μίλια τροφίμων.
Πως;	Η ιδέα είναι να παρασχεθεί στους νέους αγρότες ή στους μελλοντικούς αγρότες κατάρτιση σε μια εξειδίκευση απαραίτητη για το μέλλον της γεωργίας, σε μια βιώσιμη προοπτική που αφορά την προστασία των φυσικών πόρων (όπως το έδαφος και το νερό), τη διατροφή των ανθρώπων με μέγιστη ενεργειακή απόδοση και καταπολέμηση της επισιτιστικής ασφάλειας. Το έργο δημιούργησε ένα καινοτόμο επαγγελματικό προφίλ, τον Τεχνικό Υδροπονίας, και ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα για ένα τέτοιο προφίλ.
Βασικά συμπεράσματα ;	Το έργο στρεφόταν σε ένα συγκεκριμένο θέμα/ευκαιρία. Ως εκ τούτου, προσέλκυσε μια συγκεκριμένη ομάδα-στόχο. Η εκπαίδευση παρασχέθηκε διαδικτυακά, καθιστώντας ευκολότερη την παράδοση σε ένα ευρύτερο φάσμα ατόμων, παρά την τοποθεσία τους. Η εκπαίδευση δημιουργήθηκε σύμφωνα με τις κατευθυντήριες γραμμές ECVET, οι οποίες επιτρέπουν στους συμμετέχοντες να παρακολουθούν το μάθημα και να αναγνωρίζουν τα μαθησιακά αποτελέσματα που επιτυγχάνονται.
Να έρθετε σε επαφή	http://hydroponicsvet.eu/

Σωφρόνης Θεμιστοκλέους
Υπεύθυνος έργου
SEAL CYPRUS - Κύπρος

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με αυτό το θέμα, παρακολουθήστε το βίντεο στο κανάλι μας στο Youtube παρακάτω:

https://unsplash.com/photos/hXPomXrpUP0

10. Επικύρωση Μαθησιακών Αποτελεσμάτων

Κάνοντας ορατές τις μαθησιακές εμπειρίες

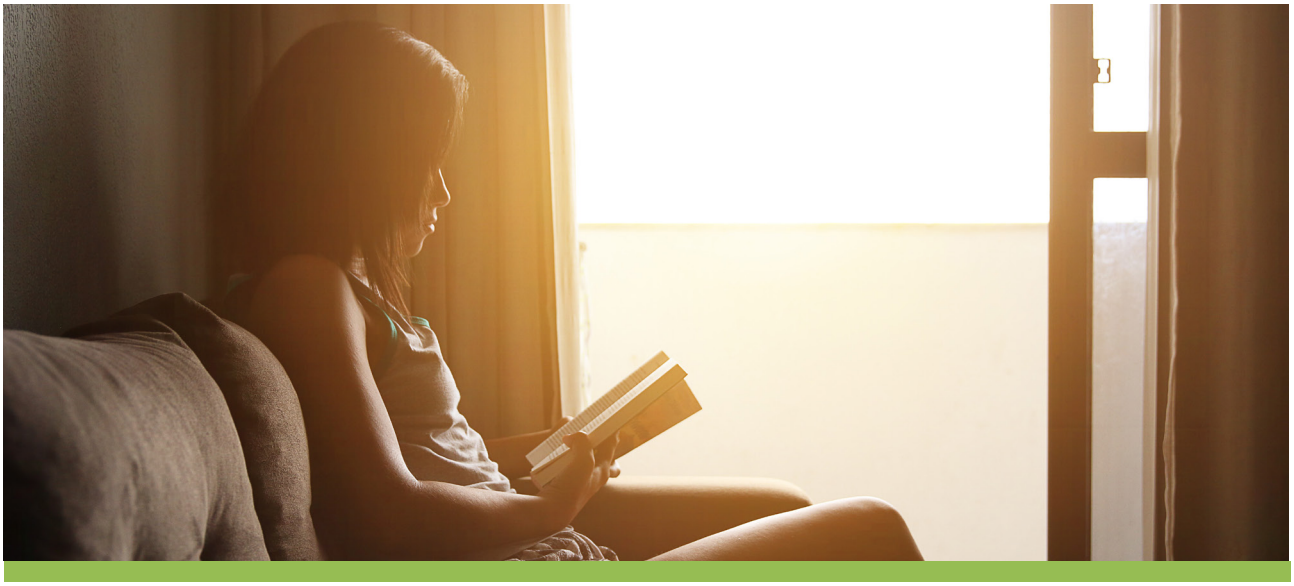
Οι άνθρωποι είναι μηχανές μάθησης και ο εγκέφαλός μας απορροφά και φιλτράρει πληροφορίες ασταμάτητα, από τη στιγμή που γεννιόμαστε μέχρι την τελευταία μας πνοή.

Ενώ βρισκόμαστε στο σχολείο ή παρακολουθούμε οποιοδήποτε άλλο είδος **επίσημης μάθησης,** μπορούμε να περιμένουμε ότι ο δάσκαλος ή ο εκπαιδευτής έχει δημιουργήσει ένα επίσημο σχέδιο μαθήματος ή πρόγραμμα εκπαίδευσης, συμπεριλαμβανομένων των στόχων μάθησης, του χρόνου και της μεθοδολογίας των μαθημάτων, καθώς και μια μορφή αξιολόγησης εάν έχουμε αποθηκεύσει το μαθησιακό περιεχόμενο σε ικανοποιητικό βαθμό. Η τυπική μάθηση έχει συγκεκριμένη αρχή και τέλος, και μετά την ολοκλήρωση, συνήθως περιμένει ένα πιστοποιητικό κάποιου είδους, που να δηλώνει ότι έχουμε παρακολουθήσει και τελειώσει με επιτυχία τα μαθήματα.

Αλλά η μάθηση φυσικά γίνεται και εκτός επίσημης τάξης και χωρίς στόχο το κέρδος ένος συγκεκριμένου προσόν. Όταν η μάθηση είναι οργανωμένη και υπάρχει ο στόχος της επέκτασης της γνώσης ή των δεξιοτήτων, ονομάζεται **μη τυπική μάθηση**. Ο κύριος στόχος είναι η ενημέρωση των μαθητών και όχι η προσθήκη στα επαγγελματικά ή ακαδημαϊκά προσόντα τους, για παράδειγμα σε ένα μάθημα χόμπι ή σε εσωτερική εκπαίδευση της εταιρείας.

Για να επωφεληθεί από την επίσημη ή μη τυπική μάθηση, ένα άτομο πρέπει να λάβει την απόφαση να συμμετάσχει στη μαθησιακή διαδικασία είτε εθελοντικά είτε υποχρεωτικά (στην περίπτωση της υποχρεωτικής σχολικής εκπαίδευσης ή της κατάρτισης στο χώρο εργασίας). Αλλά οι περισσότερες από τις κύριες διαδικασίες μάθησής μας συμβαίνουν χωρίς καν να το προσέξουμε ή να πάρουμε μια συνειδητή απόφαση να το κάνουμε. Αυτό ονομάζεται **άτυπη μάθηση**. Μαθαίνουμε στην καθημερινή ζωή για παράδειγμα (1) εξασκώντας τις δεξιότητές μας ίσως μαγειρεύοντας ένα γεύμα, δουλεύοντας με ένα συγκεκριμένο λογισμικό ή παίζοντας ποδόσφαιρο. (2) παρατηρώντας τους άλλους μέσω της μάθησης ως πρότυπο, για παράδειγμα πώς προσεγγίζουν μια κατάσταση και τις συνέπειες που βιώνουν. (3) με την επικοινωνία μέσα από κοινωνικές καταστάσεις. (4) και όταν διαβάζουμε ένα βιβλίο, βλέπουμε τηλεόραση ή παίζουμε ένα παιχνίδι. Δεν υπάρχει σχεδόν μια

https://www.pexels.com/photo/woman-sitting-on-a-sofa-1989415/



https://www.pexels.com/photo/books-on-rack-298660/

κατάσταση που να μην έχει τη δυνατότητα να μας διδάξει κάτι για τον εαυτό μας, τους άλλους και το πώς λειτουργεί ο κόσμος[20]. Αυτό το είδος άτυπης μάθησης είναι δύσκολο να κατανοηθεί, γιατί μερικές φορές έχουμε αυτή την "Αχα!" στιγμή και συνειδητά γνωρίζουμε ότι κάτι μάθαμε, αλλά πολλές φορές η μάθηση γίνεται κάτω από το ραντάρ μας, εντελώς ασυνείδητα. Λοιπόν, πώς μπορεί αυτή η άτυπη μάθηση να γίνει πιο ορατή;

Είναι παιδαγωγικό γεγονός ότι είναι πιο εύκολο να μάθεις κάτι όταν είναι τυλιγμένο σε μια ιστορία, ένα τραγούδι ή ένα παιχνίδι. Τα τελευταία χρόνια, έχει ανακαλυφθεί εκ νέου και έχει αναμειχθεί με νεότερα μέσα όπως το βιντεοπαιχνίδι, με αποτέλεσμα τη **σοβαρή τάση gaming** (serious gaming)[21]. Συνήθως, υπάρχουν στόχοι μάθησης που ορίζονται στην αρχή και το παιχνίδι αναπτύσσεται γύρω από αυτούς. Σε άλλες περιπτώσεις, οι δημιουργικοί επαγγελματίες παιδαγωγοί μπορούν να παίρνουν παιχνίδια φτιαγμένα κυρίως για ψυχαγωγικούς σκοπούς και να τα χρησιμοποιούν σε σοβαρό πλαίσιο για να εκπαιδεύσουν π.χ. γραμματισμός & αριθμητικές δεξιότητες ή χωρική σκέψη χρησιμοποιώντας παιχνίδια όπως Scrabble, Minesweeper ή Tetris. Αυτό σημαίνει ότι οι παίκτες παίζουν το παιχνίδι και αποθηκεύουν τους μαθησιακούς στόχους ως παρενέργεια.

Προκειμένου να γίνουν ορατά τα μαθησιακά αποτελέσματα, τα σοβαρά παιχνίδια μερικές φορές συνδυάζονται με μια άλλη, σχετικά νέα μεθοδολογία: τα ψηφιακά σήματα. Τα σήματα χρησιμοποιούνται και σε ψυχαγωγικά παιχνίδια και έχουν ως κύριο σκοπό να παρακινήσουν τον παίκτη να συνεχίσει να παίζει. Τα ανοιχτά σήματα, για παράδειγμα όπως εισήχθησαν από το Mozilla Open Badges Project[22] προχωρούν ένα βήμα παραπέρα καθώς επικυρώνουν το επιτευχθέν μαθησιακό αποτέλεσμα πίσω από το σήμα, αλλά το πρόβλημα είναι ότι δεν χρησιμοποιούνται ευρέως αυτήν τη στιγμή.

Υπάρχει ένας άλλος τρόπος επικοινωνίας των μαθησιακών αποτελεσμάτων με εγκάρσιο τρόπο: χρησιμοποιώντας τα ευρωπαϊκά μέσα διαφάνειας. Υπάρχουν τρία κύρια πλαίσια που ισχύουν για την επικύρωση των επίσημων, μη τυπικών και ακόμη και άτυπων επιτευγμάτων μάθησης Υπάρχει ένας άλλος τρόπος επικοινωνίας των μαθησιακών αποτελεσμάτων με εγκάρσιο τρόπο: χρησιμοποιώντας τα ευρωπαϊκά μέσα διαφάνειας. Υπάρχουν τρία κύρια πλαίσια που ισχύουν για την επικύρωση των επίσημων, μη τυπικών και ακόμη και άτυπων επιτευγμάτων μάθησης, συγκεκριμένα (1) το ECVET, συμπεριλαμβανομένης της μεθοδολογίας μαθησιακών αποτελεσμάτων και του πιστωτικού συστήματος ECVET. (2) EQF συμπεριλαμβανομένων των περιγραφέων των επιπέδων EQF. (3) και το CEFR συμπεριλαμβανομένων των διεθνώς αποδεκτών επιπέδων γλώσσας.

Με λίγα λόγια:

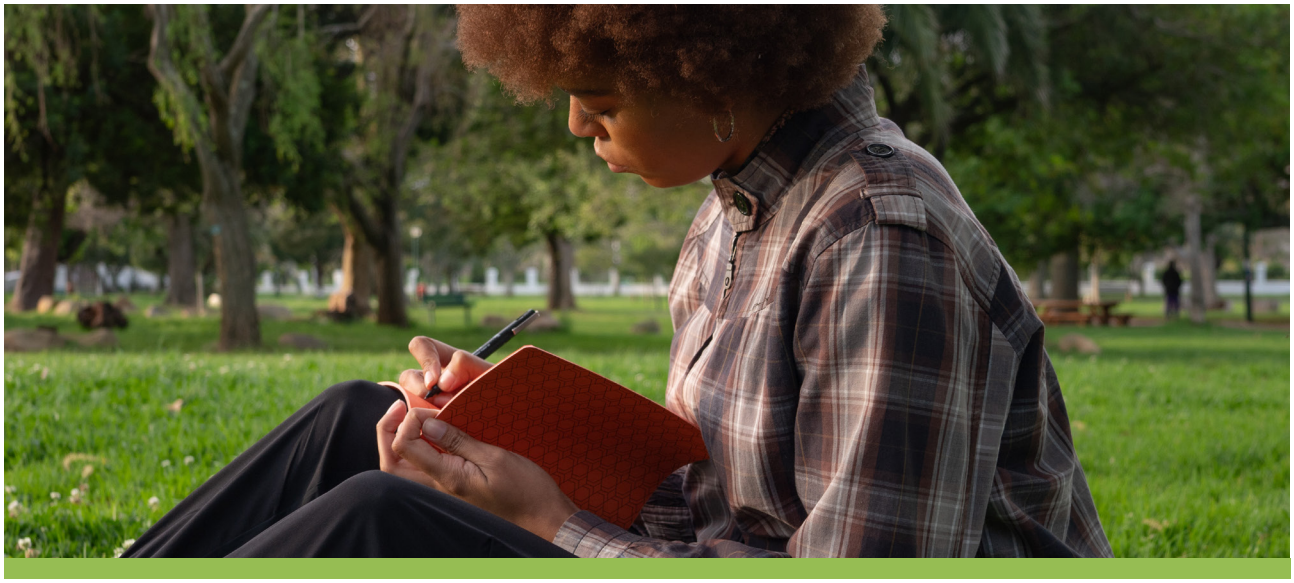
Μονάδες ECVET[23] βοηθούν στη σύνοψη του χρόνου που αφιερώνεται σε μια τυπική ή μη τυπική μαθησιακή δραστηριότητα. Μπορούν να εμφανίζονται σε πιστοποιητικό και είναι αναγνωρισμένα σε όλη την ΕΕ. Τα **Μαθησιακά αποτελέσματα ECVET** βοηθούν στη διαμόρφωση διαφανών, επιτεύξιμων και αξιολογήσιμων μαθησιακών στόχων που πρέπει να επιτύχει ένας εκπαιδευόμενος συμμετέχοντας σε μια τυπική και μη τυπική προσφορά μάθησης. Ακολουθούν μια συγκεκριμένη δομή και κατηγοριοποιούνται σε γνώσεις, δεξιότητες και ικανότητες (μερικές φορές αυτονομία/ευθύνη). Τα μαθησιακά αποτελέσματα παρέχουν μια πληρέστερη εικόνα των μαθησιακών επιτευγμάτων και του τι θα έπρεπε να έχει συγκρατήσει ο εκπαιδευόμενος μετά την ολοκλήρωση ενός μαθήματος ή κατάρτισης

Το **Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Προσόντων (EQF)**[24] είναι ένα εργαλείο διαφάνειας για τη μετάφραση μεταξύ εθνικών πλαισίων προσόντων με χρήση περιγραφών που βασίζονται σε μαθησιακά αποτελέσματα. Κάθε τυπικά επιτυγχανόμενο προσόν αντιστοιχεί με ένα επίπεδο από 1-8, με το επίπεδο 1 να αντιπροσωπεύει ότι ένα άτομο είναι σε θέση να εκτελεί βασικές εργασίες υπό άμεση επίβλεψη σε ένα δομημένο πλαίσιο και το επίπεδο 8 να αντιπροσωπεύει ότι ένα άτομο είναι εξαιρετικά ικανό και επιδέξιο, έχει εξειδικευμένο δεξιότητες και έχει κύρος, καθώς και πολλή υπευθυνότητα. Το επίπεδο EQF αναφέρεται επίσημα σε πιστοποιητικά και διπλώματα, που επιτρέπει τη σύγκριση των επιτευγμάτων εκπαίδευσης και κατάρτισης μεταξύ των κρατών μελών της Ε.Ε. Το επίπεδο EQF βασίζεται στο τι είναι σε θέση να κάνει ένα άτομο, όχι μόνο στο πόσο χρόνο έχει επενδύσει σε μια προσφορά μάθησης.

Τελευταίο αλλά εξίσου σημαντικό, το **Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφορών για τις Γλώσσες (CEFR)**[25] είναι ένα διεθνώς αποδεκτό σύστημα που επικοινωνεί τη γλωσσική πρόοδο σε 6 επίπεδα, από το βασικό (A1/A2) έως το ανεξάρτητο (B1/B2) έως το proficient (C1/C2). Τα γλωσσικά μαθήματα, τα χρησιμοποιούμενα εγχειρίδια και τα πιστοποιητικά που αποκτήθηκαν συνήθως δηλώνουν το επιτευχθέν επίπεδο CEFR. Αλλά υπάρχουν περισσότερα σε αυτό, επειδή το CEFR συνοδεύεται επίσης από ένα πλέγμα αυτοαξιολόγησης[26] και ένα άτομο μπορεί να έχει διαφορετική γλωσσική πρόοδο σε διαφορετικούς τομείς όπως η κατανόηση (ακρόαση και ανάγνωση), η ομιλία (αλληλεπίδραση και παραγωγή) και η γραφή.

Το έργο CHELLIS και η διαδικτυακή πλατφόρμα εκμάθησής του χρησιμοποιούν έναν συνδυασμό όλων αυτών των μεθοδολογιών και εργαλείων προκειμένου να παρέχουν μια ευκαιρία εκμάθησης γλωσσών που μεταφέρει πράσινα και βιώσιμα μηνύματα ταυτόχρονα και βρίσκεται στο όριο μεταξύ της μη τυπικής και της άτυπης μάθησης λόγω της σοβαρής προσέγγισης του παιχνιδιού.

https://www.pexels.com/photo/photo-of-woman-writing-on-notebook-3061023/



Η καλύτερη εξάσκηση

ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ ΜΑΘΗΣΗΣ CHELLIS	
Ποιος;	Εταιρική σχέση έργου CHELLIS
Τι;	Η συνεργασία του έργου Erasmus+ της CHELLIS δημιούργησε μια διαδικτυακή πλατφόρμα που χρησιμοποιεί όλα τα προαναφερθέντα μέτρα και πολλά άλλα.
Πως;	Η πλατφόρμα CHELLIS προσφέρει μια ποικιλία από ιστορίες με διαφορετικά περιβαλλοντικά θέματα. Κάθε ιστορία είναι διαθέσιμη σε 3 επίπεδα γλώσσας CEFR (A2, B1, B2) και δίνει τη δυνατότητα στον αναγνώστη να κάνει ενεργές επιλογές στην πορεία που καθορίζουν εάν υπάρχει περιβαλλοντικά θετικό, ουδέτερο ή αρνητικό τέλος. Η συνεργασία ξεκίνησε με τη δημιουργία μαθησιακών αποτελεσμάτων ECVET για κάθε θέμα, γύρω από το οποίο έχει τυλιχθεί η ιστορία. Με την ολοκλήρωση των ιστοριών, οι αναγνώστες συναντούν ένα κάλεσμα για δράση που τους δεσμεύει να εσωτερικεύσουν ακόμη περισσότερο τα διδάγματα που πήραν. Τα ψηφιακά ανοιχτά σήματα που απονέμονται μετά την επιτυχή ολοκλήρωση διαθέτουν το επίπεδο CEFR και δηλώνουν τα επιτευχθέντα μαθησιακά αποτελέσματα ECVET.
Βασικά συμπεράσματα	Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να κινηθούν με την εποχή και να γίνουν δημιουργικοί με τις διαθέσιμες μεθοδολογίες και πόρους. Το CHELLIS δείχνει ένα εξαιρετικό παράδειγμα για το πώς να συνδυάσετε δύο θέματα (γλωσσική και περιβαλλοντική εκμάθηση) σε μια καινοτόμο διασύνδεση.
Να έρθετε σε επαφή	https://www.chellis.eu/ https://www.facebook.com/CHELLISproject

https://unsplash.com/photos/WgGJjGN4_ck

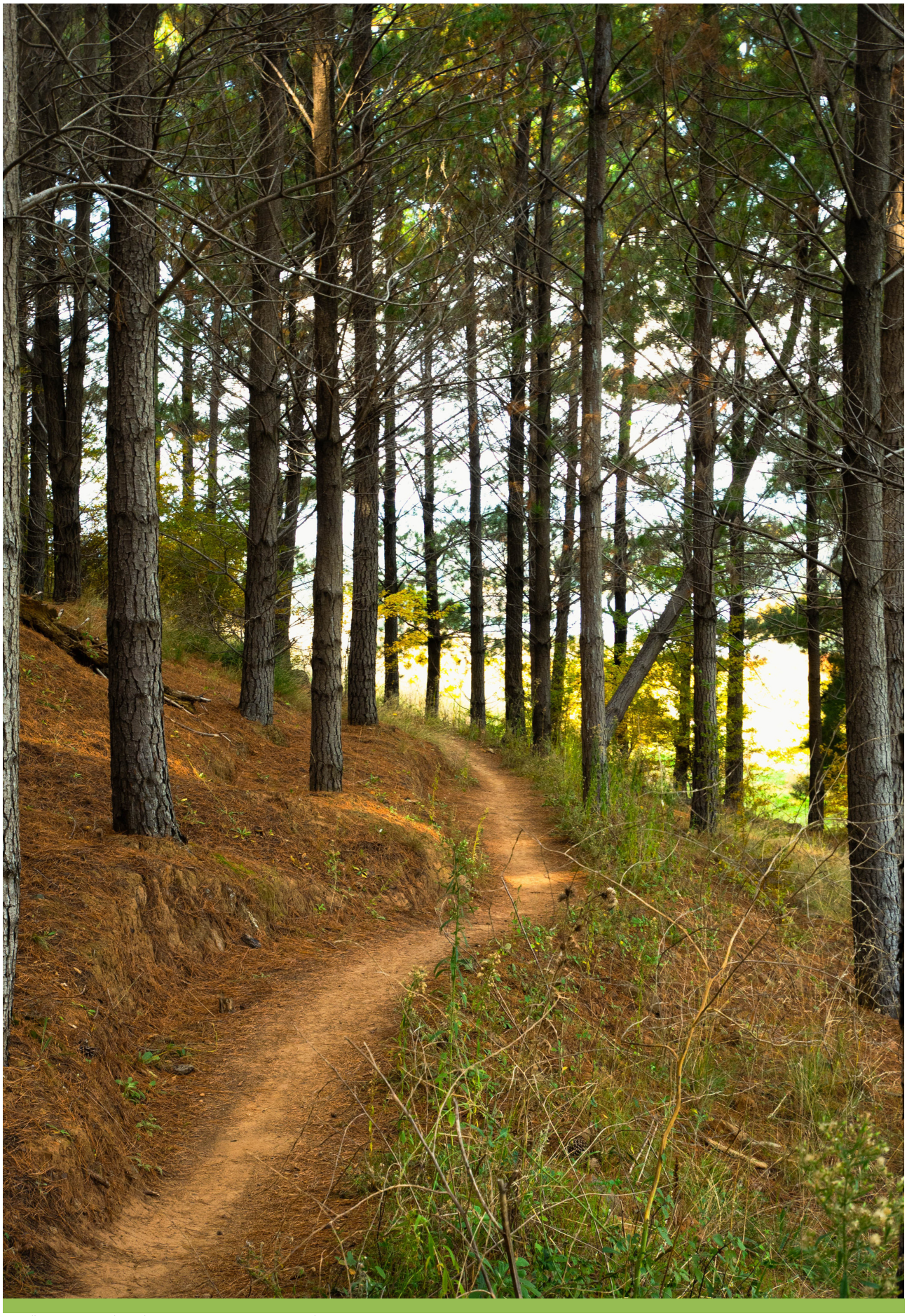
Η καλύτερη εξάσκηση

EUROPASS	
Ποιος;	CEDEFOP και Ευρωπαϊκή Ένωση
Τι;	Το Europass και τα διάφορα στοιχεία του εφαρμόζουν τα ευρωπαϊκά μέσα διαφάνειας και διευκολύνουν τη διακρατική επικοινωνία γνώσεων, δεξιοτήτων και ικανοτήτων. Το 2020, οι εντελώς δωρεάν προσφορές Europass ενημερώθηκαν και επεκτάθηκαν, συμπεριλαμβανομένων: • Διαδικτυακό προφίλ • Online πρότυπα βιογραφικών και συντάκτης • Ηλεκτρονικός συντάκτης συνοδευτικής επιστολής • Ένθετα πιστοποιητικών και διπλωμάτων • Πιστοποίηση κινητικότητας • Διαδικτυακό πορτοφόλι για πιστοποιητικά και ψηφιακά διαπιστευτήρια Europass
Πως;	Το Europass παρέχει μια τυποποιημένη δομή για βιογραφικά και συνοδευτικές επιστολές, συμπεριλαμβανομένων χρήσιμων συμβουλών. Στο προφίλ και το πορτοφόλι Europass, ένα άτομο μπορεί να δημιουργήσει και να επεξεργαστεί αυτά τα πρότυπα, να αποθηκεύσει τα ψηφιακά πιστοποιητικά και τα διπλώματά του και άλλα. Europass itself is a great transparency tool that facilitates the transnational comparison of skills and competences, but it also uses other EU transparency tools such as the CEFR language levels, EQF levels, ECTS and ECVET points as well as learning outcome oriented descriptions of previous jobs and education.
Βασικά συμπεράσματα;	Το Europass είναι ένα δωρεάν εργαλείο που κάνει τα προσόντα και τις δεξιότητες συγκρίσιμα σε όλη την Ευρώπη.
Να έρθετε σε επαφή	europa.eu/europass/en www.facebook.com/europasseurope

Carina Posch & Dominika Stiger
ENTER - Αυστρία

E.N.T.E.R.

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με αυτό το θέμα, παρακολουθήστε το βίντεο στο κανάλι μας στο Youtube παρακάτω:



https://www.pexels.com/photo/dirt-pathway-in-the-woods-9639492/

Βιβλιογραφία

01 https://www.chellis.eu/

02 https://www.thenews.com.pk/print/185439-Language-and-identity

03 https://www.fluentu.com/blog/languages-spoken-in-europe/

04 https://images.apple.com/education/docs/CBL_Classroom_Guide_Jan_2011.pdf

05 https://www.challengebasedlearning.org/

06 https://blog.education.nationalgeographic.org/2016/04/08/aboriginal-songlines-helped-draw-the-map-in-australia/

07 https://www.gutenberg.org/files/19994/19994-h/19994-h.htm#Page_24

08 http://web.archive.org/web/20001014041642/http://www.3m.com:80/meetingnetwork/files/meetingguide_pres.pdf

09 https://books.google.com.cy/books/about/A_Field_Guide_to_Using_Visual_Tools.html?id=LRhKAAAAYAAJ&redir_esc=y

10 https://www.embibe.com/exams/visual-learning-benefits-and-strategies-for-students-teachers/

11 https://www.researchgate.net/publication/321063416_The_Effect_of_Gamification_on_Motivation_and_Engagement

12 https://www.researchgate.net/publication/310325204_Gamification_Is_Simply_Bells_and_Whistles

13 https://www.researchgate.net/publication/338496515_The_impact_of_gamification_on_students'_learning_engagement_and_behavior_based_on_their_personality_traits

14 https://www.ilo.org/global/topics/green-jobs/news/WCMS_220248/lang--en/index.htm

15 https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Environmental_economy_%E2%80%93_statistics_on_employment_and_growth

16 https://www.switchtogreen.eu/the-green-employment-initiative/

17 https://europa.eu/rapid/press-release_MEMO-14-446_en.htm

18 https://ec.europa.eu/environment/strategy/circular-economy-action-plan_en

19 https://ec.europa.eu/growth/content/green-action-plan-smes-turning-environmental-challenges-business-opportunities-0_en

20 https://epale.ec.europa.eu/en/blog/lernen-im-arbeitssetting-gedanken-und-anregungen-fur-die-lern-und-integrationsforderliche

21 http://www.ludoscience.com/files/ressources/classifying_serious_games.pdf

22 http://openbadges.org

23 https://www.cedefop.europa.eu/en/events-and-projects/projects/european-credit-system-vocational-education-and-training-ecvet

24 https://europa.eu/europass/en/description-eight-eqf-levels

25 https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages/table-1-cefr-3.3-common-reference-levels-global-scale

26 https://rm.coe.int/CoERMPublicCommonSearchServices/DisplayDCTMContent?documentId=090000168045bb52

Περιοδικό Εγχειρίδιο Chellis

WWW.CHELLIS.EU

2022

Προκλήσεις για την Περιβαλλοντική Εκμάθηση Γλωσσών μέσω Εμψυχωτικών Ιστοριών

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.