







| ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ | |
| --- | --- |
| Ενότητα | ***Ενότητα 6: Σχεδιασμός μάθησης και αξιολόγησης για τάξεις ανώτερης πρωτοβάθμιας/κατώτερης δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης με βάση το πλαίσιο TINKER*** |
| Κεφάλαιο | *6.1: Σχεδιασμός μαθησιακών δραστηριοτήτων ευθυγραμμισμένων με το Πλαίσιο TINKER* |
| Ομάδα-στόχος | Εκπαιδευτικοί/Επιμορφωτές/Επιμορφώτριες ανώτερης πρωτοβάθμιας/κατώτερης δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης |
| Διάρκεια | 90 λεπτά (συμπεριλαμβανομένου του προσωπικού χρόνου μελέτης) |
| Προαπαιτούμενα | Έννοιες που σχετίζονται με την αυθεντική και συμπεριληπτική μάθηση |
| Μονάδες ECTS | 0,06 |

| ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ | |
| --- | --- |
| 1 | **Θα αξιολογείτε και θα προσαρμόζετε ένα επιτυχημένο παράδειγμα σχεδιασμού μαθήματος:** Αναλύστε τα παρεχόμενα παραδείγματα σχεδίων μαθήματος και προσαρμόστε τα στις τάξεις σας προσθέτοντας τουλάχιστον μία νέα εργασία και διαμορφωτική αξιολόγηση ευθυγραμμισμένη με τις αρχές του TINKER. |
| 2 | **Θα σχεδιάζετε ένα μάθημα που θα ευθυγραμμίζεται με το Πλαίσιο TINKER:** Αναπτύξτε ένα σχέδιο μαθήματος διάρκειας 45 λεπτών που ενσωματώνει τη συνεργασία, τη δημιουργικότητα και τη συμμετοχικότητα με τουλάχιστον δύο μαθησιακά αποτελέσματα και μία διαμορφωτική αξιολόγηση. |
| 3 | **Θα ευθυγραμμίζετε τα μαθησιακά αποτελέσματα, τις εργασίες και τις αξιολογήσεις με τις αρχές του TINKER:** Διασφαλίστε ότι κάθε στοιχείο είναι συμβατό με το Πλαίσιο TINKER για αυθεντική και συμπεριληπτική μάθηση. |
| 4 | **Θα ενσωματώνετε συμπεριληπτικές ως προς το φύλο και συνεργατικές πρακτικές μάθησης:** Υλοποιήστε μαθησιακές δραστηριότητες που προάγουν τη συμμετοχικότητα και τη δέσμευση. |

| ΜΕΘΟΔΟΙ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ (επιλέξτε αυτές που ισχύουν) | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| √ | Μάθηση με βάση την εμπειρία | √ | Μάθηση μεταξύ συνομηλίκων |
|  | Μάθηση με βάση σχέδια εργασίας (PBL) | √ | Πρακτική μάθηση |
|  | Στρατηγικές ενεργητικής μάθησης |  | Συνεργατική μάθηση |
| √ | Μεικτή μάθηση |  |  |

| ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ | |
| --- | --- |
| Απαιτούμενος υλικοτεχνικός εξοπλισμός | * Διαφάνειες PowerPoint για το Πλαίσιο TINKER (π.χ. Διαφάνειες 5, 7, 12) * Έντυπα με π[ρότυπα σχεδιασμού μαθημάτω](https://docs.google.com/document/d/1tKqgPpUfjoxfxDQbKOxs2Lhn_aVmNj4G/edit?usp=drive_link&ouid=110976805246476538365&rtpof=true&sd=true)ν (URL για το πρότυπο: <https://docs.google.com/document/d/1tKqgPpUfjoxfxDQbKOxs2Lhn_aVmNj4G/edit?usp=drive_link&ouid=110976805246476538365&rtpof=true&sd=true> ) * Παραδείγματα μελετών περίπτωσης για σχέδια μαθήματος πληροφορικής * Κατευθυντήριες οδηγίες του Πλαισίου TINKER (<https://tinker-project.eu/>) * Διαδικτυακά εργαλεία συνεργασίας (π.χ. Google Docs, Jamboard ή Padlet) |
| Πρόσθετοι πόροι | * [Άρθρα](https://drive.google.com/drive/folders/1LJlB6BHgQYejo3ChWw8UOA7_aMnnHHnj?usp=drive_link) για τη συμπεριληπτική και την ευαίσθητη ως προς το φύλο παιδαγωγική * Η τεκμηρίωση του Πλαισίου TINKER και τα [μαθησιακά σενάρια](https://tinker-project.eu/wp-content/uploads/2025/02/TINKER_WP2_Toolkit_Learning-Scenarios_EN_FV.pdf) είναι διαθέσιμα στον δικτυακό τόπο (website) του έργου. |

| ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΚΕΦΑΛΑΙΟΥ | |
| --- | --- |
| Εισαγωγή | Αυτό το κεφάλαιο επικεντρώνεται στον σχεδιασμό αποτελεσματικών και συμπεριληπτικών μαθησιακών δραστηριοτήτων με τη χρήση του Πλαισίου TINKER. Το εν λόγω Πλαίσιο δίνει έμφαση στη συνεργασία, τη δημιουργικότητα και τη συμμετοχικότητα στη διδασκαλία. Η εκπαίδευση στην πληροφορική εξελίσσεται ραγδαία απαιτώντας από τους/τις εκπαιδευτικούς να ενσωματώνουν ελκυστικές, μαθητοκεντρικές προσεγγίσεις που προωθούν την επίλυση προβλημάτων και την ομαδική εργασία. Ευθυγραμμίζοντας τα σχέδια μαθημάτων με τις αρχές του TINKER, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν αυθεντικές μαθησιακές εμπειρίες που προωθούν τόσο τις ψηφιακές δεξιότητες όσο και τις συμπεριληπτικές παιδαγωγικές μεθόδους.  Αυτό το μάθημα βασίζεται στις προηγούμενες γνώσεις των εκπαιδευτικών σχετικά με τον σχεδιασμό του αναλυτικού προγράμματος. Τους/Τις βοηθά να αναλύσουν επιτυχημένα παραδείγματα μαθημάτων, να τα προσαρμόσουν με συνεργατικές εργασίες και διαμορφωτικές αξιολογήσεις και τέλος, να σχεδιάσουν τα δικά τους σχέδια μαθημάτων τα οποία εναρμονίζονται με το Πλαίσιο TINKER. Μέσα από δραστηριότητες, οι συμμετέχοντες/-χουσες θα αναπτύξουν στρατηγικές για να κάνουν την εκπαίδευση στην πληροφορική πιο ελκυστική, δίκαιη και αποτελεσματική. |
| Δραστηριότητες | 1. Εισαγωγή (5 λεπτά)  * **Διαφάνειες:** Χρησιμοποιήστε τις Διαφάνειες 5-10 από την παρεχόμενη παρουσίαση. * Παρουσιάστε με συντομία το Πλαίσιο TINKER και πόσο σημαντικό είναι στον σχεδιασμό συμπεριληπτικών και συνεργατικών εμπειριών μάθησης. * Συνδέστε το Πλαίσιο TINKER με τις προηγούμενες γνώσεις των εκπαιδευτικών τονίζοντας πώς ευθυγραμμίζεται με το υπάρχον αναλυτικό πρόγραμμα που χρησιμοποιούν. |
| 2. Ανάλυση επιτυχημένων σχεδίων μαθήματος (20 λεπτά)  * **Διαφάνειες:** Χρησιμοποιήστε τις Διαφάνειες 11-13 από την παρεχόμενη παρουσίαση. * **Βήματα:**   1. **Ομαδική Συζήτηση (5 λεπτά):** Παρουσιάστε δύο (2) δείγματα σχεδιασμού μαθημάτων που ευθυγραμμίζονται με το Πλαίσιο TINKER.   2. **Συνεργατική Ανάλυση (10 λεπτά):** Οι εκπαιδευτικοί, σε μικρές ομάδες, εντοπίζουν στοιχεία συνεργασίας, δημιουργικότητας και συμμετοχικότητας στα δείγματα.   3. **Κοινοποίηση Αποτελεσμάτων (5 λεπτά):** Κάθε ομάδα αναφέρει ένα σημαντικό σημείο και έναν τομέα για βελτίωση. |
| 3. Προσαρμογή ενός μαθήματος στο Πλαίσιο TINKER (30 λεπτά)  * **Διαφάνειες:** Χρησιμοποιήστε τις Διαφάνειες 14 -15. * **Βήματα:**   1. **Επισκόπηση Προτύπου (5 λεπτά):** Επανεξετάστε τα παρεχόμενα σχέδια μαθήματος και εργαστείτε ως τάξη με σκοπό να εντοπίσετε τα κύρια στοιχεία του προτύπου μαθήματος. Εξηγήστε τα συστατικά στοιχεία του προτύπου σχεδιασμού μαθήματος.   2. **Ομαδική Εργασία (15 λεπτά):** Κάθε ομάδα (4-5 συμμετέχοντες/-χουσες) προσαρμόζει ένα από τα παραδείγματα του μαθήματός της προσθέτοντας:      + Μια νέα συνεργατική εργασία·      + Μια αξιολόγηση·      + Ένα μαθησιακό αποτέλεσμα που ευθυγραμμίζεται με το Πλαίσιο TINKER.   3. **Περίπατος στην Γκαλερί (10 λεπτά):** Οι ομάδες παρουσιάζουν τα προσαρμοσμένα μαθήματά τους σε έναν κοινό ψηφιακό πίνακα (π.χ. Padlet). |
| 4. Σχεδιασμός ενός νέου μαθήματος σύμφωνα με το Πλαίσιο TINKER (25 λεπτά)  * **Διαφάνειες:** Χρησιμοποιήστε τη Διαφάνεια 16. * **Βήματα:**   1. **Ατομική Εργασία (15 λεπτά):** Οι εκπαιδευτικοί συντάσσουν ένα σχέδιο μαθήματος διάρκειας 45 λεπτών που περιλαμβάνει:      + **Δύο μαθησιακά αποτελέσματα** ευθυγραμμισμένα με το Πλαίσιο TINKER·      + **Μια συνεργατική εργασία** (π.χ. μια άσκηση προγραμματισμού σε ζεύγη)·      + **Μία αξιολόγηση** (π.χ. ένα έντυπο ανατροφοδότησης από συνομηλίκους/-κες).   2. **Αξιολόγηση από Συνομηλίκους/-κες (5 λεπτά):** Ανταλλάξτε τα προσχέδια του μαθήματος και δώστε ανατροφοδότηση ο/η ένας/μία στον/στην άλλο/-λη χρησιμοποιώντας το παρεχόμενο νήμα (thread) συζήτησης.   3. **Ανταλλαγή Αναστοχασμών (5 λεπτά):** Σύντομη ομαδική συζήτηση για τις προκλήσεις και τις ιδέες. |
| Αξιολόγηση | * Συλλέξτε και επανεξετάστε τα προσαρμοσμένα και νέα σχέδια μαθημάτων των συμμετεχόντων/-χουσών. * Νήμα συζήτησης στο LMS (Moodle) με δύο ερωτήσεις:  1. Ποια ήταν η πιο δύσκολη πτυχή της ευθυγράμμισης του μαθήματός σας με τις αρχές του TINKER; 2. Πώς μπορείτε να διασφαλίσετε τη συμπερίληψη όλων των φύλων στα μελλοντικά σας σχέδια μαθήματος; |

| ΒΑΣΙΚΑ ΣΗΜΕΙΑ | |
| --- | --- |
| Αναστοχασμός και Συμπέρασμα | * **Ανακεφαλαίωση:** Ανακεφαλαιώστε τα βασικά στοιχεία ενός μαθήματος που ευθυγραμμίζεται με το Πλαίσιο TINKER. * **Ερωτήσεις αναστοχασμού:**  1. Ποια ήταν η πιο δύσκολη πτυχή της ευθυγράμμισης του μαθήματός σας με τις αρχές του TINKER; 2. Πώς μπορείτε να διασφαλίσετε τη συμπερίληψη όλων των φύλων στα μελλοντικά σας σχέδια μαθήματος; |
| Εργασίες για το Σπίτι/ Πρόσθετες Εργασίες | * **Δημιουργία ενός λεπτομερούς σχεδίου μαθήματος:** Χρησιμοποιώντας το πρότυπο που παρέχεται, σχεδιάστε ένα 45λεπτο μάθημα σύμφωνα με το Πλαίσιο TINKER για το επόμενο μάθημα που θα διδάξετε. Υποβάλετε το σχέδιο στο φόρουμ του μαθήματος για αξιολόγηση από συνομηλίκους/-κες. * **Πηγές για περαιτέρω ανάγνωση:** Για πρόσθετα παραδείγματα και [πόρους](https://drive.google.com/drive/folders/1LJlB6BHgQYejo3ChWw8UOA7_aMnnHHnj?usp=drive_link), ανατρέξτε στο Βιβλίο Περιπτώσεων του Πλαισίου TINKER. |