







| ΓΕΝΙΚΈΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΊΕΣ | |
| --- | --- |
| Ενότητα | ***Ενότητα 2: Πλαίσιο TINKER - αρχές αυθεντικής μάθησης και πρακτικός οδηγός*** |
| Υποενότητα | *2.2: Αυθεντική μάθηση στην εκπαίδευση του μαθήματος της πληροφορικής* |
| Ομάδα-στόχος | Εκπαιδευτικοί/επιμορφωτές/επιμορφώτριες ανώτερης πρωτοβάθμιας/κατώτερης δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης |
| Διάρκεια | 90 λεπτά |
| Προαπαιτούμενα | Οι εκπαιδευόμενοι/εκπαιδευόμενες θα πρέπει να έχουν ολοκληρώσει την ενότητα 2.1 |
| ECTS | 0,06 |

| ΜΑΘΗΣΙΑΚΆ ΑΠΟΤΕΛΈΣΜΑΤΑ | |
| --- | --- |
| 1 | Να αναλύουν, να ασκούν κριτική και να αξιολογούν την αποτελεσματικότητα των αυθεντικών μαθησιακών καθηκόντων αναλύοντας τα αποτελέσματα και την ανατροφοδότηση από μελέτες περιπτώσεων σε τάξεις πληροφορικής πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης. |
| 2 | Να αναπτύσσουν και να βελτιώνουν ένα σχέδιο μαθήματος αυθεντικής μάθησης χρησιμοποιώντας τουλάχιστον 3 στοιχεία του μοντέλου αυθεντικής μάθησης. |

| ΜΕΘΟΔΟΙ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ (επιλέξτε όλα όσα ισχύουν) | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| √ | Μάθηση μέσω της δράσης |  | Μάθηση από ομότιμους |
|  | Μάθηση βασισμένη σε έργα | √ | Πρακτική μάθηση |
| √ | Στρατηγικές ενεργητικής μάθησης | √ | Συνεργατική μάθηση |
|  | Μικτή μάθηση |  |  |

| ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΌ ΥΛΙΚΌ | |
| --- | --- |
| Απαιτούμενο υλικό | Ένας υπολογιστής, μια οθόνη προβολής και πρόσβαση στο διαδίκτυο.  Έντυπα για τη Δραστηριότητα 2  Μεγάλο χαρτί post its για κάθε ομάδα που εργάζεται στη δραστηριότητα 3  Στυλό, μαρκαδόροι, μαρκαδόροι, χαρτί Για τις διαδικτυακές συνεδρίες, οι ομάδες μπορούν να γράψουν σε έναν διαδικτυακό πίνακα, μερικές επιλογές: [- miro](https://miro.com/online-whiteboard/)  [- canva](https://www.canva.com/online-whiteboard/) |
| Πρόσθετοι πόροι | / |

| ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΥΠΟΕΝΟΤΗΤΑΣ | |
| --- | --- |
| Εισαγωγή | Σύντομη επισκόπηση του θέματος και του πλαισίου του μαθήματος. Εξηγήστε γιατί το θέμα είναι σημαντικό και πώς σχετίζεται με τις προηγούμενες γνώσεις. |
| Δραστηριότητες | 1. Παγοθραύστης: παιχνίδι μνήμης (10 λεπτά) Διαφάνεια 6:   * Χωριστείτε σε μικρές ομάδες και δώστε σε κάθε ομάδα ένα φύλλο χαρτί. Στη συνέχεια, βάλτε ένα χρονόμετρο για 2 λεπτά και προκαλέστε τους/τις να γράψουν όσα περισσότερα από τα 9 αυθεντικά στοιχεία μάθησης μπορούν να θυμηθούν. Η πρώτη ομάδα που θα τα ολοκληρώσει είναι ο νικητής του 1ου γύρου. * Γύρος 2: Η επόμενη πρόκληση είναι να θυμηθείτε ή να βρείτε παραδείγματα για κάθε στοιχείο που σχετίζεται με την πληροφορική. Ο πρώτος/η πρώτη που θα συμπληρώσει και τα 9 κερδίζει τον 2ο γύρο. * Προαιρετικά: Για να προσθέσετε ένα διασκεδαστικό στοιχείο παιχνιδιού, φέρτε ένα κουδούνι και ζητήστε από τις ομάδες να τερματίσουν σε αγώνα δρόμου για να χτυπήσουν το κουδούνι!   **Αποτελέσματα**: Υπενθυμίστε στους εκπαιδευόμενους/στις εκπαιδευόμενες τι έμαθαν στην Ενότητα 2.1 με διασκεδαστικό και συνεργατικό τρόπο. |
| 2. Προσδιορισμός της αυθεντικής μάθησης σε μελέτες περίπτωσης (50 λεπτά) Διαφάνειες 7-13:   * Ζητήστε από τους εκπαιδευόμενους/τις εκπαιδευόμενες να χωριστούν σε ομάδες των 3 ή 4 ατόμων. Μοιράστε αντίγραφα των επιλεγμένων 5 παραδειγμάτων μαθήματος που αναπτύχθηκαν στο Πακέτο Εργασίας 2. ([LINK](https://drive.google.com/drive/folders/1hhmi8kcD66GzQqc4i-4liHb9UmIEysFZ?usp=sharing)) * Σε ομάδες, οι ελπαιδευόμενοι/εκπαιδευόμενες θα διαβάσουν τα σχέδια μαθήματος και θα εντοπίσουν τα αυθεντικά στοιχεία μάθησης που υπάρχουν στα σχέδια μαθήματος. Χρησιμοποιήστε τις προτροπές συζήτησης στις Διαφάνειες 8-12. * Οι ομάδες θα αφιερώσουν 7-8 λεπτά σε κάθε μελέτη περίπτωσης και στη συνέχεια θα εναλλάσσονται. * Ως μεγάλη ομάδα, χρησιμοποιήστε τις οδηγίες στη διαφάνεια 13 για να επανεξετάσετε τη δραστηριότητα.   **Αποτελέσματα**: Ενεργοποίηση των μαθητών σε μια άσκηση εντοπισμού αυθεντικών μαθησιακών στοιχείων στο σχεδιασμό του σχεδίου μαθήματος. |
| 3. Συγγραφή μιας αυθεντικής μαθησιακής δραστηριότητας πληροφορικής (30 λεπτά) Διαφάνεια 14:   * Ζητήστε από τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες να μοιραστούν το γενικό θέμα για το οποίο θέλουν να γράψουν ένα σχέδιο μαθήματος. Οι εκπαιδευόμενοι/εκπαιδευόμενες μπορούν είτε να εργαστούν ατομικά είτε να δημιουργήσουν ομάδες ανάλογα με το κοινό τους θέμα. Οι εκπαιδευόμενοι/εκπαιδευόμενες που δεν ήρθαν προετοιμασμένοι/ες με ένα θέμα για το οποίο θέλουν να γράψουν ένα σχέδιο μαθήματος, μπορούν να σχηματίσουν μια ομάδα μαζί και να αποφασίσουν για ένα θέμα που θέλουν να εξερευνήσουν ως ομάδα. (όχι περισσότεροι από 3 ανά ομάδα για να διασφαλιστεί η καλή επικοινωνία και συνεργασία). Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες μπορούν να χρησιμοποιήσουν το πρότυπο σχεδίου μαθήματος από το πρόγραμμα TINKER. * Ζητήστε από τις ομάδες τους να βρουν τα ακόλουθα υποχρεωτικά στοιχεία αυθεντικής μάθησης για τη δραστηριότητα του σχεδίου μαθήματος πληροφορικής: * Αυθεντικό πλαίσιο * Αυθεντική εργασία * Το σχέδιο μαθήματος πρέπει επίσης να ενσωματώνει τουλάχιστον 3 άλλα στοιχεία από το μοντέλο αυθεντικής μάθησης.   **Αποτελέσματα**: Οι εκπαιδευόμενοι/εκπαιδευόμενες μπορούν να εφαρμόσουν τις γνώσεις που απέκτησαν κατά την αυθεντική μάθηση στα δικά τους σχέδια μαθήματος για την εκπαίδευση στην πληροφορική. |
| 4. Ανασκόπηση **και προβληματισμός** (5 λεπτά)  * Καθοδηγήστε τους εκπαιδευόμενους/τις εκπαιδευόμενες μέσω των προτροπών αναστοχασμού στη διαφάνεια 15. Εάν υπάρχει χρόνος, εμπλέξτε τους/τις σε συζήτηση σε ολόκληρη την ομάδα.   **Αποτελέσματα:** Οι εκπαιδευόμενοι/εκπαιδευόμενες αναστοχάζονται σχετικά με τις δραστηριότητες και το υλικό της ενότητας, επανεξετάζουν τι έμαθαν. |
| Αξιολόγηση | Η αξιολόγηση της υποενότητας πραγματοποιείται στο πλαίσιο της δραστηριότητας 4. |

| ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ | |
| --- | --- |
| Αναστοχασμός και συμπέρασμα | Οι εκπαιδευόμενοι/οι εκπαιδευόμενες θα αναστοχαστούν σχετικά με όσα έμαθαν κατά τη διάρκεια αυτής της ενότητας κατά τη διάρκεια της Δραστηριότητας 4: Ανασκόπηση και Αναστοχασμός. |
| Κατ' οίκον εργασία/ Πρόσθετες εργασίες | / |