



ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΕΝΤΑΞΗ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΧΩΡΙΣ ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΥΣ



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

Κοινωνική ένταξη και εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς

Τίτλος Έργου: Δημιουργικότητα και μάθηση με βάση την εργασία για κοινωνική ένταξη
Κύριος στόχος του έργου: Ανταλλαγή Καλών Πρακτικών
Ακρωνύμιο Έργου: CreatiVET Ημερομηνία Έναρξης Έργου: 2020 09 01
Ημερομηνία λήξης έργου: 2022 12 31

Δημοσιεύτηκε

Σεπτέμβριος 2022

Εταίροι

FA-Magdeburg | Γερμανία

Rogepa | Ρουμανία

Cross Culture International Foundation Cyprus | Κύπρος

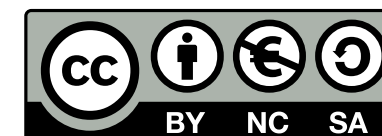
Colegiul Tehnic "Anghel Saligny" | Ρουμανία CPA di Giuseppina Bomba | Ιταλία

Edremit Mesleki Ve Teknik Anadolu Lisesi | Τουρκία



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

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή αυτής της δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου που αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των συγγραφέων και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



Ορισμένα στοιχεία, τα οποία αναφέρονται στη νομοθεσία περί πνευματικών δικαιωμάτων ως «έργα», δημοσιεύονται με άδεια Creative Commons (τύπος άδειας: Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 4.0 Διεθνές (CC BY-NC-SA 4.0)) και μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τρίτα μέρη εφόσον τηρούνται οι όροι αδειοδότησης. Οποιοδήποτε υλικό δημοσιεύεται υπό τους όρους μιας άδειας CC προσδιορίζεται σαφώς ως τέτοιο. © Αυτό το άρθρο δημοσιεύτηκε από το iv4j.eu και το vetinnovator.eu/ με άδεια Creative Commons. Για περισσότερες πληροφορίες, επισκεφθείτε τη διεύθυνση www.bibb.de.

σύνδεσμος προς την άμεση διαδικτυακή διεύθυνση (URL) του εν λόγω υλικού: <https://creativet.eu>
σύνδεσμος προς την αναφερόμενη άδεια Creative Commons: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.el>
σύνδεσμος προς τη σελίδα της BIBB που περιέχει πληροφορίες για την άδεια: <http://www.bibb.de/cc-lizenz>

Περιεχόμενα

Στόχοι της εκπαίδευσης	6
Media 4 inclusion	8
Χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης	10
Κίνδυνοι για τους νέους στη χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης	12
Πλεονεκτήματα της ποικιλομορφίας	13
Κατανόηση της ποικιλομορφίας και της ένταξης!	14
Ο ρόλος της γελοιογραφίας ως εργαλείο ένταξης	17
Πώς να χρησιμοποιήσετε το SLIDO	18
ActionBound	19
Μουσείο - Μια ημέρα πολιτιστικής μαθησιακής δραστηριότητας	23
Όλα για τη μάθηση	25



1. Στόχοι της εκπαίδευσης

Επικεντρώνεται στον τρόπο δημιουργικής ενσωμάτωσης όλων των μαθητών με διαφορετικό υπόβαθρο σε ένα σχολείο εκπαιδευτικής κοινότητας

Παρέχει πρόσθετους πόρους και ιδέες για την εφαρμογή δημιουργικών στρατηγικών και πρακτικών χωρίς αποκλεισμούς

Η εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς θεωρείται μια διαδικασία ενίσχυσης της ικανότητας ενός εκπαιδευτικού συστήματος να προσεγγίζει όλους τους μαθητές της κοινότητας

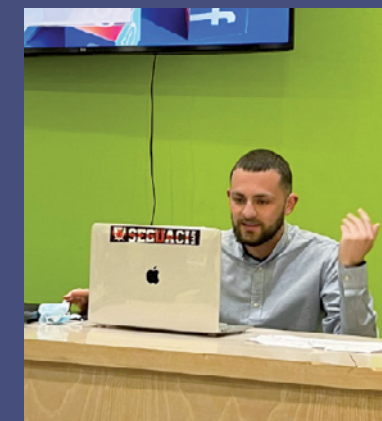
Συναντησε την ομάδα



Marina Aristodimou
Coordinator/Educator/Trainer



Pan Michaels
Artist/Trainer



Francesco Luzopone
Social Worker



Ole Lorenz
ICT

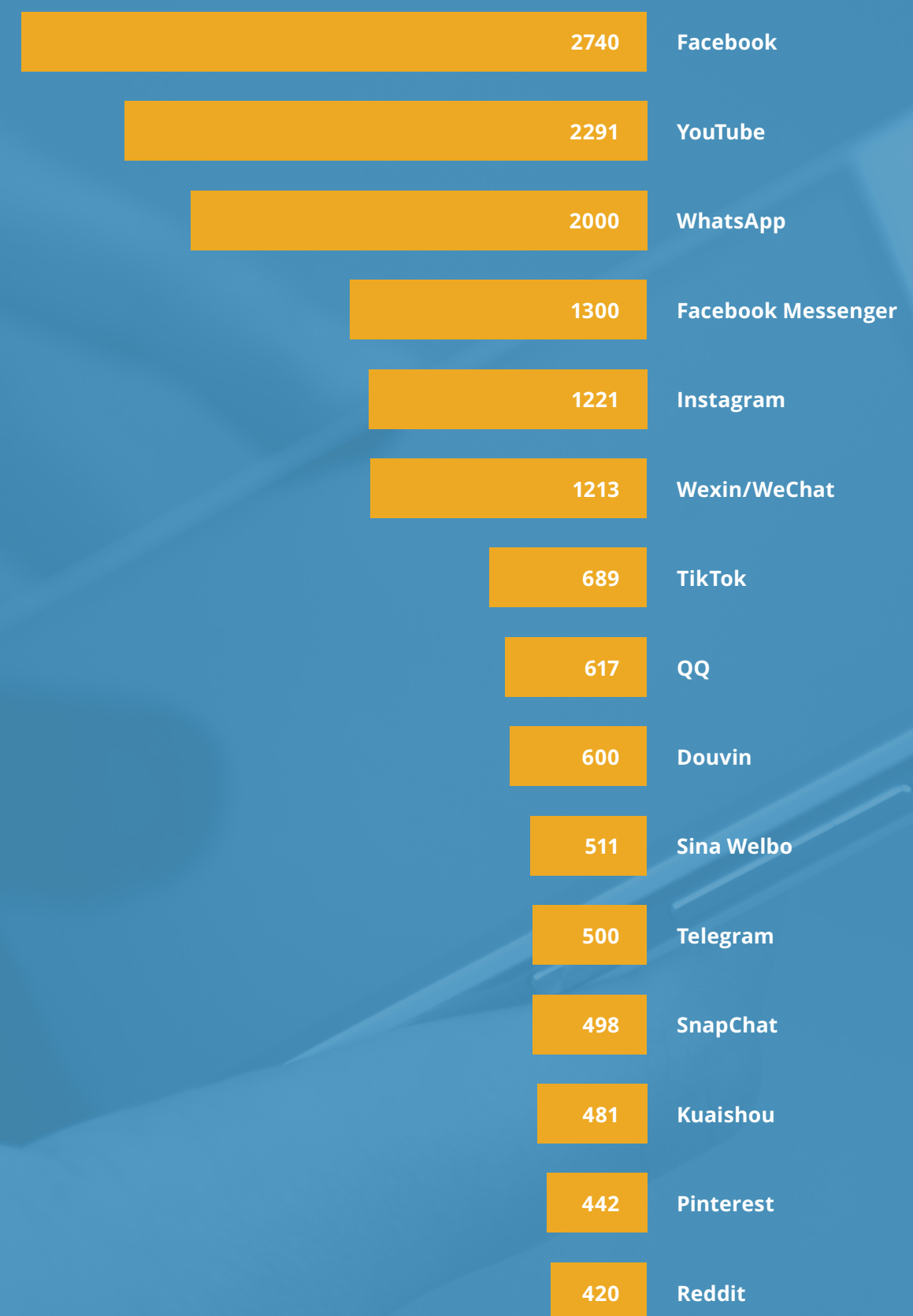


2. Media 4 inclusion

Το Facebook είναι η μεγαλύτερη πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης στον κόσμο, με σαφές πλεονέκτημα έναντι άλλων κοινωνικών μέσων, αν και έχει παρόμοιο κοινό με το Twitter και το Instagram

Οι 15 κορυφαίοι ιστότοποι και εφαρμογές κοινωνικής δικτύωσης με βάση τους ενεργούς χρήστες

Εκατομμύρια ενεργών χρηστών



<https://www.dreamgrow.com/top-15-most-popular-social-networking-sites/>

Data from March, 2022

Οφέλη από τη χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης

Διεύρυνση της σύνδεσης και της κατανόησης του κόσμου:

Οι ενήλικες με ξένο υπόβαθρο μπορούν να μάθουν να εκτιμούν τις διαφορετικές προοπτικές και κοσμοθεωρίες για να κατανοήσουν καλύτερα το νέο

κόσμο γύρω τους και να οικοδομήσουν τις τις γνώσεις τους σε μια σειρά θεμάτων. Με τόσες πολλές ιδέες που μοιράζονται στις πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης, μπορούν να ανακαλύψουν τομείς ενδιαφέροντος και να χρησιμοποιήσουν τις πλατφόρμες σαν εκπαιδευτικό μέσο.



Εκστρατεία για το κοινωνικό καλό:

Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης μπορούν να βοηθήσουν τους νέους να ευαισθητοποιηθούν σε έναν συγκεκριμένο σκοπό που τους ενδιαφέρει ώστε να έχουν πραγματικό αντίκτυπο στην επίτευξη αλλαγών εκεί που επιθυμούν (π.χ.

Αναζήτηση για τα προγράμματα Erasmus+).



Ανάπτυξη θετικού ψηφιακού αποτυπώματος:

Οι νέοι ενήλικες μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν τους λογαριασμούς τους ως βιογραφικά σημειώματα για να μοιραστούν τα επιτεύγματά τους, να αναδείξουν τα ταλέντα τους και να δημιουργήσουν ένα θετικό διαδικτυακό χαρτοφυλάκιο που μπορεί να τους ωφελήσει στη μετέπειτα ζωή τους (π.χ. LinkedIn).



Ανάπτυξη επικοινωνιακών και τεχνικών δεξιοτήτων:

Καθώς τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης αποτελούν πλέον μέρος της καθημερινής ζωής, είναι σημαντικό για τα παιδιά και τους νέους να μάθουν πώς να επικοινωνούν στο διαδίκτυο, ώστε να προετοιμαστούν για μελλοντικές ευκαιρίες στον εργασιακό χώρο και να υποστηριχθούν στην αλληλεπίδρασή τους με τους φίλους και την οικογένειά τους..



Ενίσχυση των σχέσεων:

Η πρόσβαση σε μέλη της οικογένειας που μπορεί να ζουν χιλιόμετρα μακριά ή σε φίλους που έχουν μετακομίσει από την περιοχή μπορεί να βοηθήσει στη διατήρηση των σχέσεων και να τους επιτρέψει να παραμείνουν σε επαφή και να μοιραστούν τη ζωή τους με ευκολία.



Άρση των ορίων για την ανάπτυξη συνδέσεων:

Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης καταργούν τα όρια της συνάντησης και της διατήρησης των ανθρώπων και της δημιουργίας δεσμών πέρα από τα σύνορα.

Για τους ενήλικες που μπορεί να έχουν αναπηρία ή μπορεί να μην αισθάνονται ότι μπορούν να συνδεθούν με άλλους μέσα στην κοινότητά τους, μπορεί να είναι ένας πολύ καλός τρόπος σύνδεσης με άλλους ανθρώπους που μοιράζονται τις ιδέες και τα ενδιαφέροντά τους.



Ένα μέρος για την αναζήτηση υποστήριξης:

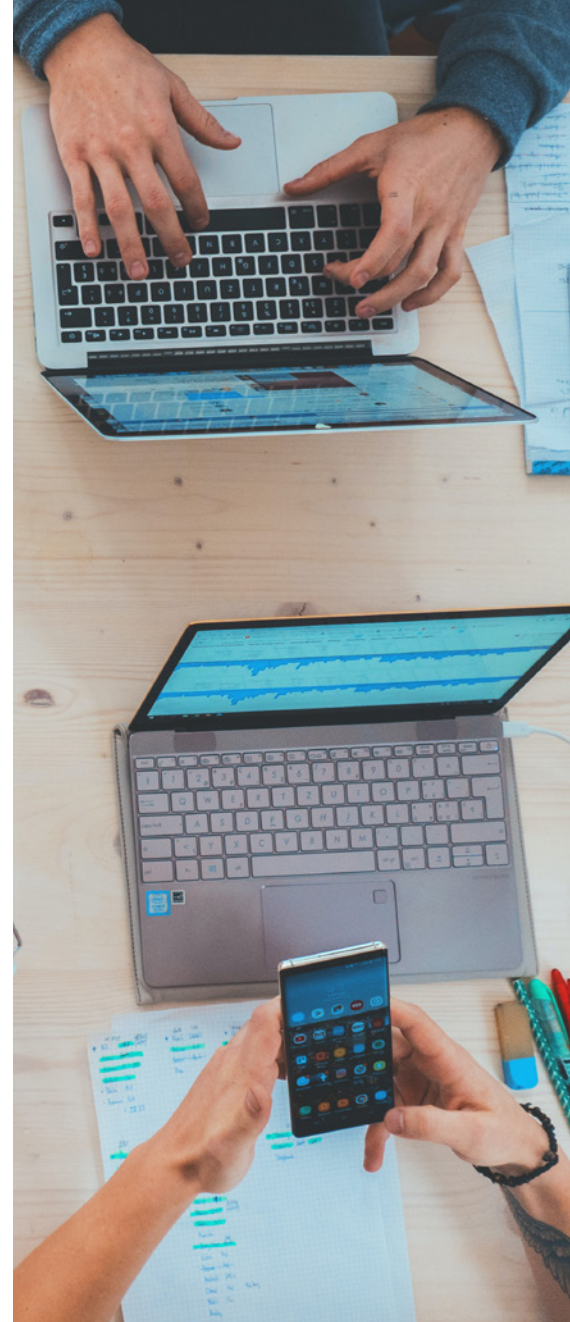
Μπορεί να ανοίξει ευκαιρίες για να προσφέρετε υποστήριξη σε φίλους και συγγενείς που μπορεί να αντιμετωπίζουν ένα συγκεκριμένο ζήτημα. Από την άλλη πλευρά, για ορισμένους νέους, μπορεί να είναι ένα μέρος όπου μπορούν να αναζητήσουν υποστήριξη εάν περνούν κάτι για το οποίο δεν μπορούν να μιλήσουν στους οικείους τους.



2.1 Κίνδυνοι για τους νέους στη χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης

Πιθανοί κίνδυνοι στους οποίους μπορεί να εκτεθούν οι νέοι και οι ενήλικες με τη χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης.

- Έκθεση σε ακατάλληλο, ενοχλητικό ή ενήλικο περιεχόμενο
- Έφηβοι που ασκούν αμφισβητήσιμη κρίση
- Ηλεκτρονικός εκφοβισμός
- Άγνωστοι
- Διάβρωση της προσωπικής ιδιωτικής ζωής
- Έλλειψη ύπνου
- Σπατάλη χρόνου
- Κατάθλιψη, άγχος, αυτοκτονικές ιδέες
- Χαμηλή ανάπτυξη στις κοινωνικές δεξιότητες
- Χαμηλή ανοχή στην απογοήτευση



3. Πλεονεκτήματα της ποικιλομορφίας

Ώρα ερωτήσεων

Ποιο είναι το αγαπημένο σας ΜΚΔ; Πόση ώρα χρησιμοποιείτε ΜΚΔ κατά τη διάρκεια της ημέρας;

Αισθάνεστε εθισμένοι σε αυτά;

Αισθάνεστε πιο ευτυχισμένοι αν λαμβάνετε πολλά likes και σχόλια;

Γνωρίζετε τον ορισμό του “boomer”; Πιστεύετε ότι τα οφέλη αντισταθμίζουν τους κινδύνους;

Θα δεχόσασταν να πάτε στις Μαλδίβες για ένα μήνα χωρίς να χρησιμοποιήσετε ΜΚΔ;

3.1 Κατανόηση της ποικιλομορφίας και της ένταξης!

Μία από τις μεγαλύτερες δυσκολίες στις συζητήσεις γύρω από τη διαφορετικότητα είναι ο ίδιος ο ορισμός της.

Στον πυρήνα της, η ποικιλομορφία σημαίνει να αποδέχεσαι τις διαφορές μεταξύ των ανθρώπων σε σχέση με την ηλικία, την εθνικότητα, το φύλο, τις σωματικές και πνευματικές ικανότητες, τη θρησκεία, το επίπεδο εκπαίδευσης, την εργασία, την προσωπικότητα και άλλες ανθρώπινες διαφορές.

Ωστόσο, υπάρχει και το παράδοξο της ποικιλομορφίας:

- Ο καθένας μας είναι μοναδικός και δεν μοιάζει με κανέναν άλλον,
- Ο καθένας μας μοιάζει με κάποιους ανθρώπους και δεν μοιάζει με άλλους,
- Ο καθένας μας μοιάζει με όλους τους άλλους ανθρώπους.

Η UNESCO προωθεί τη “γόνιμη διαφορετικότητα των

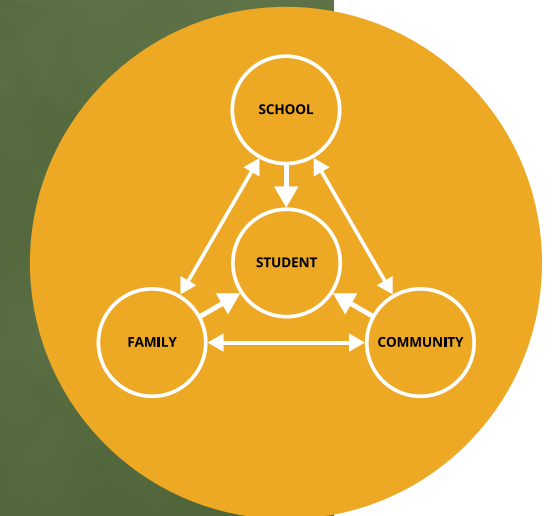
πολιτισμών” από τη δημιουργία του Συντάγματός της το 1945. Η εντολή της επαναβεβαιώθηκε το 2001 στην Οικουμενική Διακήρυξη για την Πολιτιστική Διαφορετικότητα.

- Η πολιτιστική ποικιλομορφία δηλώνεται “τόσο αναγκαία για την ανθρωπότητα όσο και η βιοποικιλότητα για τη φύση” (άρθρο 1),
- Η αρχή αυτή δεν πρέπει να γίνεται κατανοητή μόνο από την άποψη της οικονομικής ανάπτυξης, αλλά και ως μέσο για την επίτευξη μιας πιο ικανοποιητικής διανοητικής, συναισθηματικής, ηθικής και πνευματικής ύπαρξης (άρθρο 3),
- Συνεπάγεται επίσης τη δέσμευση για τα ανθρώπινα δικαιώματα και τις θεμελιώδεις ελευθερίες, ιδίως των αυτοχθόνων λαών (άρθρο 4).



Οι επιτυχημένες στρατηγικές εκπαιδευτικής ένταξης απαιτούν αλλαγές στη νοοτροπία, τις στάσεις και τη συμπεριφορά τόσο των μεταναστών όσο και των κοινοτήτων υποδοχής.

- **Οικοδομήστε ισχυρές σχέσεις οικογένειας-σχολείου μέσω τακτικών συναντήσεων,**
- **Χαρτογραφήστε το πολιτισμικό προφίλ των μαθητών/μαθητών σας και αξιολογήστε τις ανάγκες τους,**
- **Εμπλοκή των μεταναστών με το σχολικό σύστημα,**
- **Εισάγετε διαπολιτισμική στρατηγική,**
- **Μην αφήνετε κανέναν μόνο του!!!**



<https://schoolsequella.det.nsw.edu.au/file/e439885d-a9f4-41d4-aa60-3a0bf317cb1c/1/Opening-the-school-gate.pdf>

3.2 Πώς να ξεκινήσετε με τους εκπαιδευόμενους σας

3.2.1

Χρησιμοποιήστε γελοιογραφίες για να προωθήσετε την ανεκτικότητα και την κατανόηση

3.2.2

Ενισχύστε τις προσπάθειές σας με ψηφιακά εργαλεία (Slido, Mentimeter)

3.2.3

Μπορώ να παίξω σημαίνει ότι μπορώ να συμμετάσχω (Actionbound)

3.2.1 Γιατί τα καρτούν

Ο ρόλος της γελοιογραφίας ως εργαλείο ένταξης

Όλοι μπορούν να ζωγραφίσουν! Όλοι μπορούν να δημιουργήσουν χαρακτήρες καρτούν!

Εφαρμογές των κινούμενων σχεδίων στην εκπαίδευση

Στην εκπαίδευση θέλουμε οι μαθητές να να ΚΑΤΑΛΑΒΟΥΝ και να ΘΥΜΗΘΟΥΝ...

Βασικές δεξιότητες για να σχεδιάσεις κινούμενα σχέδια!

Είναι απαραίτητο το ταλέντο;

Δημιουργικότητα & δεξιότητες Όλοι είμαστε δημιουργικοί...

Όλοι μπορούμε να αναπτύξουμε τις δεξιότητες...

Γελοιογραφία για το λογότυπο της τάξης/

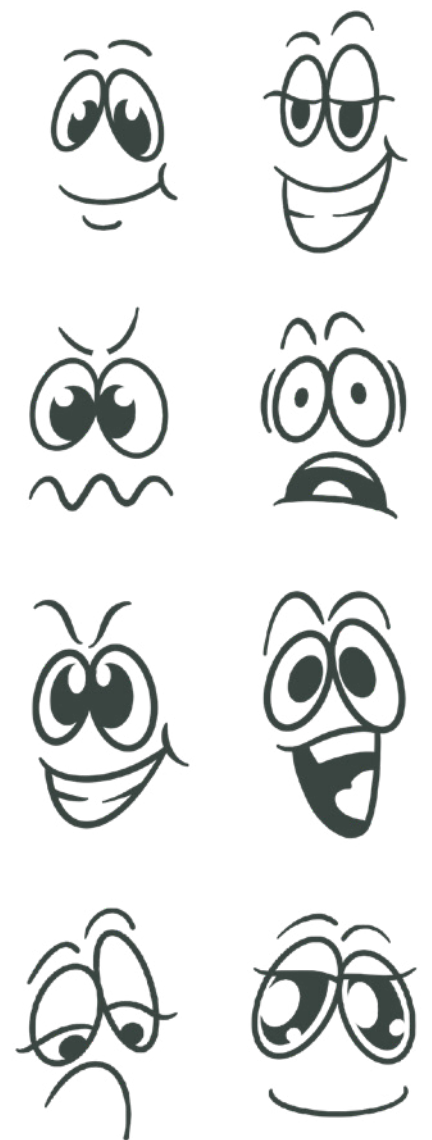
- του έργου
- Μασκότε της τάξης Τοιχογραφίες Προσκλήσεις, αφίσες Εκπαιδευτικό υλικό
- Προσέλκυση της προσοχής (Παράξενο - Έκπληξη)
- Θετικότητα (χαρούμενοι χαρακτήρες, χιούμορ)
- Αξιομνημόνευτο
- ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΗ ΣΥΝΔΕΣΗ!
- (Γιατί τα παιδιά ζητούν αντικείμενα με τα αγαπημένους τους χαρακτήρες;)

Βασικές δεξιότητες για το σχεδιασμό κινουμένων σχεδίων!

Είναι απαραίτητο το ταλέντο; Δημιουργικότητα & δεξιότητες

Όλοι είμαστε δημιουργικοί...

Όλοι μπορούμε να αναπτύξουμε τις δεξιότητες...



3.2.2 Εικονικά μαθήματα, συναντήσεις

Πώς να χρησιμοποιήσετε το SLIDO

<https://youtu.be/aDqWA7E-uYE>

- Δώστε φωνή στους μαθητές σας SLIDO!
- Κάντε την επόμενη τάξη σας πιο διαδραστική!
- Διοργανώστε καλύτερες συνεδρίες ερωτήσεων και απαντήσεων

Αφήστε τους μαθητές σας να κάνουν ερωτήσεις από οποιαδήποτε συσκευή και να ψηφίσουν για αυτές που τους αρέσουν περισσότερο.

- Το Slido είναι διαδικτυακό, οπότε δεν χρειάζεται να κατεβάσετε τίποτα.
- Συμβατό με τα εργαλεία που ήδη χρησιμοποιείτε, λειτουργεί απρόσκοπτα παράλληλα με το PowerPoint, την παρουσίαση Google Slides, το Webex, το ζωντανό βίντεο ή την εφαρμογή εκδηλώσεων.
- Συναντήσεις με όλους τους εργαζομένους,
- Δημιουργήστε μια αμφίδρομη συζήτηση,
- Συζητήσεις σε πάνελ,
- Εμπλέξτε το ακροατήριο στην ομιλία και αφήστε τους ομιλητές να απαντήσουν στις ερωτήσεις τους,
- Συναντήσεις εξ' αποστάσεως,
- Επιτρέψτε σε όλους να συμμετέχουν ανεξάρτητα από την τοποθεσία τους,
- Εκπαίδευση,
- Ελέγξτε την κατανόηση του περιεχομένου σας και οργανώστε πιο ελκυστικά εργαστήρια,
- Ελέγξτε τον παλμό της ομάδας σας κατά τη διάρκεια των εναρκτήριων ή των ρετρό συναντήσεων.



ActionBound

Δημιουργικές διαδραστικές περιπέτειες με το smartphone σας.

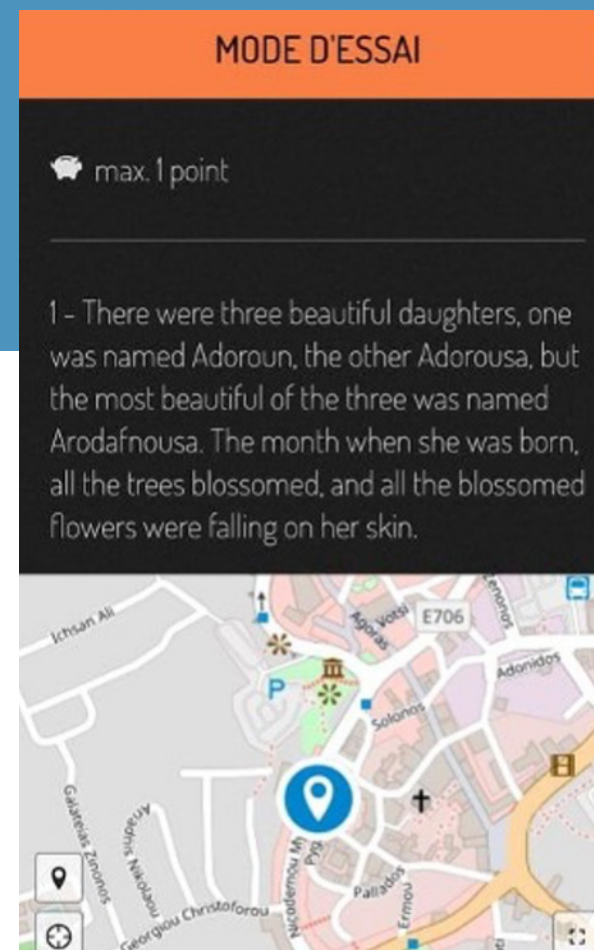
Παίξε και μάθε

Το ActionBound είναι μια εφαρμογή που επιτρέπει να δημιουργήσετε και να παίξετε ψηφιακό κυνήγι θησαυρού

- Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για περιήγηση στην πόλη, αρχαιολογικές επισκέψεις... με διαδραστικό τρόπο
- Τα δεσμευμένα μέσα είναι προεγκατεστημένα, έτσι ώστε να
- δεν χρειάζεστε σύνδεση στο διαδίκτυο.
- Δωρεάν για προσωπική χρήση

Ξενάγηση στην πόλη - Αροδαφνούσα

Παιχνίδι για να ανακαλύψετε την ιστορία της Αροδαφνούσας, περπατήστε στην πόλη της Πάφου ανακαλύψετε μερικά σημαντικά μέρη



Πρώτο βήμα: Δημιουργία του παιχνιδιού

Όταν κάνετε κλικ στο κουμπί "+", θα

έχετε πρόσβαση σε πολλές δραστηριότητες. Για να κάνετε την περιήγηση στην πόλη, χρησιμοποιήστε τη λειτουργία "Εύρεση σημείου",

2ο Βήμα: Προγραμματίστε το παιχνίδι

Εισάγετε μια περιγραφή και βάλτε τις συντεταγμένες GPS. Στη συνέχεια, επιλέξτε αν θέλετε ένα χάρτη ή GPS κατεύθυνσης,

3ο Βήμα: Απολαύστε το

Σαρώστε τον κωδικό που παρέχεται από την Actionbound στην εφαρμογή και παίξτε.

3.2.3 Οπτική επικοινωνία για εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς

Η γελοιογραφία ως διεθνής γλώσσα στην εκπαίδευση

Ο κλάδος της διαφήμισης δίνει πολλά παραδείγματα όπου η οπτική επικοινωνία έχει μεγάλο αντίκτυπο κατά τη διάρκεια της μαθησιακής μας διαδικασίας. Οι εικόνες μεταφέρουν άμεσα μηνύματα, είναι ταχύτερες και πιο αποτελεσματικές από εκατοντάδες λέξεις.

Επισημαίνουμε ότι κατά τη διάρκεια της επικοινωνιακής εμπειρίας το κοινό χτίζει συναισθηματική σύνδεση με τους φανταστικούς χαρακτήρες, όπως τις μασκότ. Με τον ίδιο τρόπο, οι χαρακτήρες οικοδομούν εμπιστοσύνη στην τάξη, όπου η θετική συναισθηματική σύνδεση με έναν χαρακτήρα οδηγεί τους μαθητές να γίνουν πιο ανοιχτοί σε νέες μαθησιακές εμπειρίες. Η αφήγηση ιστοριών δημιουργεί περιέργεια, μυστήριο και κατευθύνει τους μαθητές σε νέες μαθησιακές ανακαλύψεις.

Συνδυάζοντας την οπτική αφήγηση

κινουμένων σχεδίων με το εκπαιδευτικό υλικό, η μαθησιακή διαδικασία γίνεται μια διασκεδαστική και αξέχαστη εμπειρία.

Διαχωρίζουμε τη μάθηση σε δύο διαδικασίες:

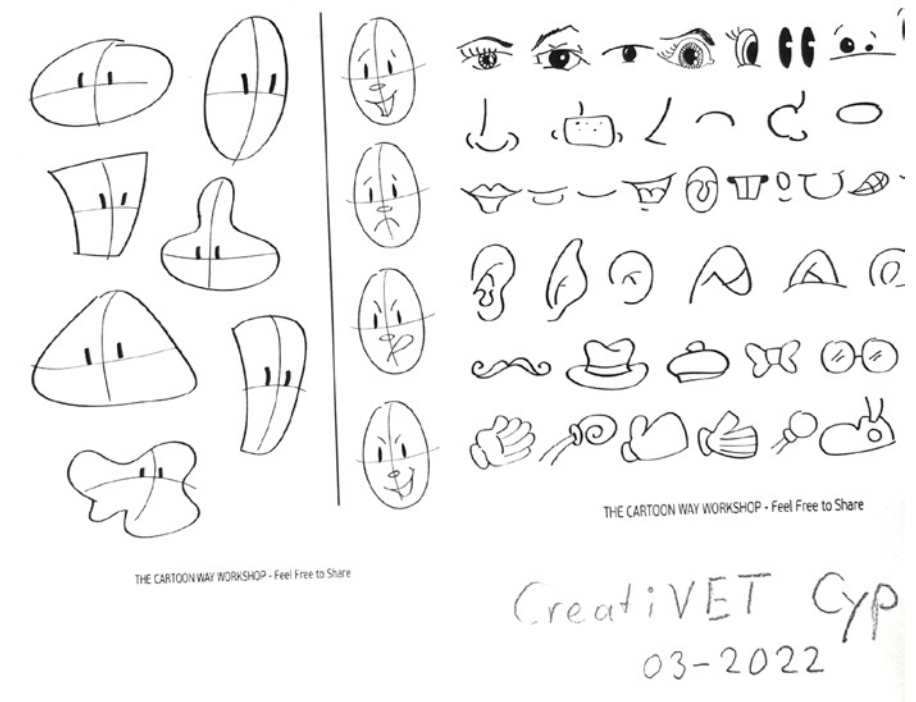
A) την κατανόηση των πληροφοριών, B) να θυμόμαστε τις πληροφορίες.

Τα κινούμενα σχέδια μπορούν να μας βοηθήσουν να επιτύχουμε

αυτό σε πολύ μεγάλο ποσοστό. Κάνοντας σκίτσα κατά τη διάρκεια της επεξήγησης των θεμάτων, οι μαθητές

μπορούν να κατανοήσουν καλύτερα και με ευκολότερο τρόπο. Στη συνέχεια, με την προβολή των εικόνων μπορούν να ανακαλέσουν το μήνυμα (συσχέτιση: εικόνα

+ πληροφορία) και μέσω της επανάληψης θα απορροφήσουν και θα θυμηθούν τη νέα γνώση.





Σχεδιάζοντας κινούμενα σχέδια κατά τη διδασκαλία, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να κατανοήσουν καλύτερα, ιδίως όταν υπάρχουν γλωσσικά εμπόδια, μαθησιακές δυσκολίες ή όταν οι μαθητές περνούν ψυχολογικό τραύμα ή όταν υπάρχουν άλλες διαταραχές.

Τα κινούμενα σχέδια είναι διασκεδαστικά και μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να ανοιχτούν και να εκφραστούν.

Οι μαθητές ακολουθούν βήμα προς βήμα τις οδηγίες του εκπαιδευτικού τους για τη σχεδίαση ενός χαρακτήρα και περιγράφουν τη διαδικασία μέσα από έναν δημιουργικό τρόπο.

Για την περιγραφή του περιεχομένου, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν το μαθησιακό υλικό με τη μορφή αφήγησης.

Οι μαθητές μπορούν εύκολα να κάνουν τους συσχετισμούς και όταν χρειάζεται να θυμηθούν διάφορα σημεία, μπορούν να ανακαλέσουν τις πληροφορίες πίσω.

Η αφήγηση ιστοριών είναι καλύτερο να είναι διασκεδαστική, απροσδόκητη και υπερβολική για να θυμούνται.

Η τεχνική βασίζεται στο σύστημα οπτικής σύνδεσης. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στο βιβλίο του Tony Buzan "The memory book" από τις δημοσιεύσεις του BBC.

Τα σχέδια πρέπει να είναι απλά και σαφή. Πρέπει να σχεδιάζονται γρήγορα και να έχουν μια αλληλουχία. Το πιο σημαντικό είναι ότι η διαδικασία πρέπει να είναι διασκεδαστική τόσο για τους εκπαιδευτικούς όσο και για τους μαθητές.



4. Μουσείο - Μια ημέρα πολιτιστικής μαθησιακής δραστηριότητας



4.1 Εκπαιδευτικό εργαστήριο δημιουργικότητας στο Αρχαιολογικό Μουσείο Πάφου

Ως εκπαιδευτικοί χρειαζόμαστε

- να βρούμε συναρπαστικούς τρόπους για να βοηθήσουμε τους μαθητές να εξερευνήσουν και να μάθουν από την προσωπική τους εμπειρία στο συγκεκριμένο περιβάλλον,
- να χωρίσουμε τους συμμετέχοντες σε 3-4 ομάδες για να σχεδιάσουν μια δραστηριότητα μάθησης στο Αρχαιολογικό Μουσείο της Πάφου.

Σημεία που πρέπει να ληφθούν υπόψη για την υλοποίηση μιας αποτελεσματικής δραστηριότητας :

Αφήγηση ιστοριών, αυτοεξερεύνηση, δημιουργικότητα, μυστήριο, αύξηση του ενδιαφέροντος και χρήση της τεχνολογίας,

Χιούμορ, ευχαρίστηση, ομαδική εργασία, Κατανόηση της διαφορετικότητας, Ένταξη, σεβασμός της διεθνούς κληρονομιάς,

Διαπολιτισμική Κατανόηση κ.λπ.

Οι εκπαιδευτικοί παραδίδουν

- Τίτλος της δραστηριότητας & Μαθησιακούς στόχους
- Απαιτούμενα υλικά/εξοπλισμό
- Διαδικασία προετοιμασίας (για τους εκπαιδευτικούς)
- Ομάδα-στόχος (ηλικίες μαθητών)
- Διάρκεια της δραστηριότητας & αριθμός μαθητών
- Περιγραφή της δραστηριότητας & αποτελέσματα
- Δραστηριότητα γρήγορης αξιολόγησης μαθητών
- Όλες οι δραστηριότητες θα βρίσκονται στον ιστότοπο

Όλα για τη μάθηση

Υπάρχουν διαφορετικοί τύποι μαθητών. Ακολουθεί ένα σενάριο μάθησης σε ένα μουσείο

Μαθησιακοί στόχοι

Να θυμούνται οι μαθητές τις βασικές πληροφορίες που έμαθαν στο μουσείο

Να κάνουν τους μαθητές να επικοινωνήσουν για να μοιραστούν τις πληροφορίες που χρειάζονται για το κουίζ

Υλικά/Εξοπλισμός

- Σενάριο μάθησης
- Φορητός υπολογιστής
- Βιντεοπροβολέας
- Λευκός πίνακας
- Τηλέφωνα/tablets των μαθητών

Διαδικασία προετοιμασίας

Σχεδιάστε το τεστ Kahoot (άλλο κουίζ) επιλέγοντας τις σημαντικές πληροφορίες του μουσείου,

Καθορίστε τις σωστές απαντήσεις,

Προετοιμάστε το ερωτηματολόγιο ανατροφοδότησης (😊 😐 😞)

Κύριοι χαρακτήρες:

Alina ως Δήμητρα
Κάρμεν ως Άρτεμις
Anca ως Αφροδίτη
Sergiu ως Διόνυσος

Οι εκπαιδευτικοί γίνονται μαθητές



Πνευματική ιδιοκτησία

CreatiVET © 2022

Σε όλες τις εκδόσεις, ο εκδότης καταβάλλει κάθε δυνατή προσπάθεια για την τήρηση των πνευματικών δικαιωμάτων στα γραφικά, τις φωτογραφίες, τα ηχητικά ντοκουμέντα, τις βιντεοσειρές και τα κείμενα κ.λπ. που χρησιμοποιούνται, προσπαθεί να χρησιμοποιήσει γραφικά, φωτογραφίες, ηχητικά ντοκουμέντα, βιντεοσειρές και κείμενα κ.λπ. που έχουν εκπονηθεί από τον ίδιο. Όλα τα εμπορικά σήματα και οι επωνυμίες που αναφέρονται στον ιστότοπο και όλα τα εμπορικά σήματα και οι επωνυμίες που αναφέρονται και μπορεί να αποτελούν πνευματική ιδιοκτησία τρίτων υπόκεινται ανεπιφύλακτα στις διατάξεις που περιέχονται στο πλαίσιο του σχετικού νόμου που διέπει τα εμπορικά σήματα και άλλα συναφή σήματα. Η απλή αναφορά ενός εμπορικού σήματος ή επωνυμίας δεν συνεπάγεται ότι το εν λόγω εμπορικό σήμα ή επωνυμία δεν προστατεύεται από τα δικαιώματα τρίτων.

CC-Άδεια χρήσης

Ορισμένα υλικά, τα οποία αναφέρονται στη νομοθεσία περί πνευματικών δικαιωμάτων ως «έργα», δημοσιεύονται με άδεια Creative Commons (Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 4.0 Διεθνές (CC BY-NC-SA 4.0)) και μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τρίτα μέρη, εφόσον τηρούνται οι όροι αδειοδότησης.

© Αυτό το άρθρο δημοσιεύθηκε από το creativet.eu/ με άδεια Creative Commons

. Για περισσότερες πληροφορίες, επισκεφθείτε τη διεύθυνση www.bibb.de.

σύνδεσμος προς την άμεση διαδικτυακή διεύθυνση (URL) του εν λόγω υλικού: <https://creativet.eu>
σύνδεσμος προς την αναφερόμενη άδεια Creative Commons: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.el>
σύνδεσμος προς τη σελίδα της BIBB που περιέχει πληροφορίες για την άδεια: <http://www.bibb.de/cc-lizenz>



CreatiVET

creativet.eu