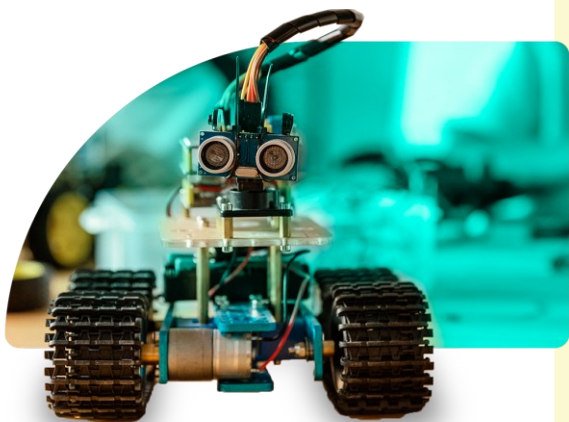




Κέντρα Καινοτομίας

στις 13 Περιφερειακές Διευθύνσεις Εκπαίδευσης



Μαρία Φουντάνα

ΠΕ02, ΤΠΕ στην Εκπαίδευση,
Μέλος της Ερευνητικής Ομάδας
των Κέντρων Καινοτομίας,
ΙΤΥΕ ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ

Καινοτόμες Παιδαγωγικές Προσεγγίσεις και Ψηφιακές Δραστηριότητες στα Κέντρα Καινοτομίας

Εισαγωγή στις παιδαγωγικές προσεγγίσεις και τις
εκπαιδευτικές δραστηριότητες στις οποίες
επικεντρώνουν τη στόχευσή τους τα Κέντρα
Καινοτομίας

ΜΕΡΟΣ 2 – Συμμετοχική Μάθηση και Ψηφιακή
Παιδαγωγική στην Πράξη

Esports

- Τα esports είναι ανταγωνιστικά βιντεοπαιχνίδια που παίζονται και μεταδίδονται μέσω του Διαδικτύου
- Αποτελούν ένα μέσο προσέγγισης των νέων και σύνδεσής τους με αθλητικές δραστηριότητες
- Μπορούν να υποστηρίξουν τον ψηφιακό γραμματισμό, την αριθμητική, την κοινωνικοποίηση και την ομαδική εργασία
- Οι μαθητές μπορούν να αναλύσουν δεδομένα από τα παιχνίδια, να δημιουργήσουν δικά τους βίντεο και να βελτιώσουν τις στρατηγικές τους
- Στόχος είναι η αξιοποίηση των esports για τη διασκεδαστική και αποτελεσματική μάθηση



Κέντρα Καινοτομίας

στις 13 Περιφερειακές Διευθύνσεις Εκπαίδευσης



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Παιδείας, Θρησκευμάτων
και Αθλητισμού



ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ



Μάθηση από Κινούμενα Σχέδια

- Τα κινούμενα σχέδια είναι ένα ισχυρό εργαλείο διδασκαλίας για θέματα που είναι δύσκολο να διδαχθούν με κείμενο ή στατικές εικόνες
- Μπορούν να δείξουν διαδικασίες που είναι πολύ γρήγορες ή απρόσιτες
- Ένα καλό κινούμενο σχέδιο πρέπει να αναλύει τη δυναμική του θέματος, να χρησιμοποιεί κατάλληλα γραφικά στοιχεία, να καθορίζει τη σειρά των γεγονότων και να επιτρέπει τον έλεγχο στον μαθητή
- Μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την εξήγηση πολύπλοκων διαδικασιών και την υποστήριξη μαθητών με ειδικές ανάγκες
- Στόχος είναι η δημιουργία αποτελεσματικών εργαλείων μάθησης που προάγουν την κατανόηση και την εμπλοκή των μαθητών



Πολυαισθητηριακή Μάθηση

- Η πολυαισθητηριακή μάθηση αξιοποιεί πολλές αισθήσεις για να ενισχύσει την επικοινωνία, τη μνήμη και την κατανόηση
- Πέρα από την όραση και την ακοή, αξιοποιούνται η αφή, η γεύση και η όσφρηση
- Παραδείγματα εφαρμογής είναι η μουσική, οι ήχοι οι διαφορετικές υφές και τα διαφορετικά υλικά
- Η πολυαισθητηριακή μάθηση είναι ιδιαίτερα ωφέλιμη για μαθητές με ειδικές ανάγκες
- Στόχος είναι η δημιουργία πλουσιότερων εμπειριών μάθησης που ανταποκρίνονται σε διαφορετικούς μαθησιακούς στόχους



Δικτυωμένη Μάθηση Εκτός Διαδικτύου

- Η δικτυωμένη μάθηση συνδέει μαθητές, εκπαιδευτικούς, κοινότητες και πόρους
- Η δικτυωμένη μάθηση εκτός Διαδικτύου προσφέρει μια λύση σε περιοχές με περιορισμένη πρόσβαση στο Διαδίκτυο
- Χρησιμοποιεί χαμηλού κόστους κόμβους δικτύωσης για να συνδέσει κινητά τηλέφωνα, tablets και laptop χωρίς σύνδεση στο Διαδίκτυο
- Υποστηρίζει τη συζήτηση, τη συνεργασία και την κοινή χρήση πόρων
- Στόχος της είναι να προσφέρει ευκαιρίες δικτυωμένης μάθησης σε όσους δεν έχουν πρόσβαση στο διαδίκτυο

Διαδικτυακά Εργαστήρια (virtual space)

- Τα διαδικτυακά εργαστήρια προσφέρουν πρόσβαση σε πειράματα από απόσταση
- Περιλαμβάνουν διαδραστικά περιβάλλοντα για διεξαγωγή πειραμάτων, προσομοιώσεις και εικονικές ξεναγήσεις
- Τα απομακρυσμένα εργαστήρια επιτρέπουν την αλληλεπίδραση με πραγματικό επιστημονικό εξοπλισμό
- Παρέχουν πρόσβαση σε εργαστηριακές εμπειρίες σε όλους

Θεματικές Δραστηριοτήτων στα Κέντρα Καινοτομίας

- Metaverse
- Επαυξημένη & Εικονική Πραγματικότητα
- Ρομποτική
- Ψηφιακός Γραμματισμός
- Εφαρμοσμένη Επιστήμη
- STEM & Κοινωνικές Προκλήσεις
- Ψηφιακά Εκπαιδευτικά Παιχνίδια
- Μεγάλα Δεδομένα
- Μηχανική Μάθηση

Συμπεράσματα

- Η καινοτομία στην εκπαίδευση είναι αναγκαία συνθήκη για την προσαρμογή στον σύγχρονο κόσμο
- Οι παρουσιαζόμενες παιδαγωγικές προσεγγίσεις προσφέρουν νέες δυνατότητες για αποτελεσματική, δίκαιη και συμπεριληπτική εκπαιδευτική εμπειρία
- Στα Κέντρα Καινοτομίας ενθαρρύνεται η εφαρμογή αυτών των ιδεών στην πράξη



Κέντρα Καινοτομίας

στις 13 Περιφερειακές Διευθύνσεις Εκπαίδευσης



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Παιδείας, Θρησκευμάτων
και Αθλητισμού



ITYE
ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ



Αναφορές

- Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης (SDGs) / <https://www.statistics.gr/sdgs>
- Σχέδιο Δράσης για την Ψηφιακή Εκπαίδευση (2021 – 2027) / <https://education.ec.europa.eu/el/focus-topics/digital-education/action-plan>
- OECD, Education at a Glance, 2018 / https://www.oecd.org/en/publications/education-at-a-glance-2018_eag-2018-en.html
- OECD, Education at a Glance, 2020 / https://www.oecd.org/en/publications/education-at-a-glance-2020_69096873-en.html
- Innovating Pedagogy, 2020 / https://libeprints.open.ac.uk/69467/1/InnovatingPedagogy_2020.pdf



Ενδιαφέροντα Links

- <https://www.unesco.org/en/articles/unesco-dedicates-international-day-education-2025-artificial-intelligence?hub=66580>
- <http://ic.cti.gr/el/endiaferonta/meltemi.html>
- <http://ic.cti.gr/el/endiaferonta/texniti-noimosyni-to-evropaiko-koinovoylio-enekrine-ton-neo-kanonismo-orosimo.html>
- <http://ic.cti.gr/el/endiaferonta/8-kainotomies-pou-epilexthikan-gia-ton-epitaxynti-psifiakis-ekpaidefsis-2024.html>
- <http://ic.cti.gr/el/endiaferonta/european-schoolnet-epaggelmatiki-anaptyksi-gia-ekpaideftikoys-stin-epoxi-tis-tn.html>
- <http://ic.cti.gr/el/endiaferonta/mooc-nature-based-climate-shelters-in-schools-gr.html>
- <http://ic.cti.gr/el/endiaferonta/texniti-noimosyni-kai-ekpaidefsi-ta-paidia-xreiazontai-kathodigisi-apo-tin-tn-sto-sxoleio-alla-poios-kathodigei-ta-sxoleia.html>

