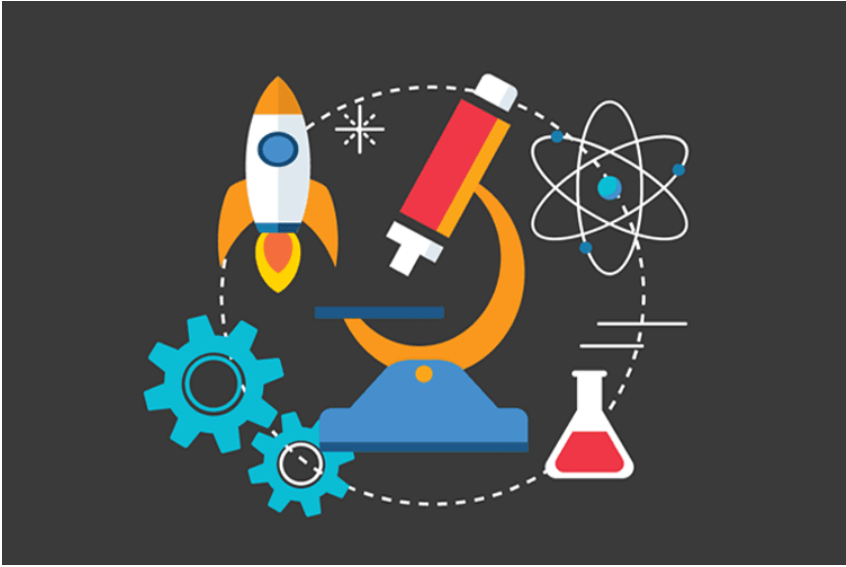


ΦΟΡΜΑ ΥΠΟΒΟΛΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΟΜΙΛΟΥ
ΣΤΟ ΠΡΟΤΥΠΟ ΓΕΝΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΠΑΤΡΩΝ

Όνοματεπώνυμο εκπαιδευτικού (1)	Αρλαπάνος Γεώργιος
Κλάδος/Ειδικότητα (1)	ΠΕ04.04 Βιολόγος
Τίτλος του ομίλου	<p>Ludo ergo sum (Παίζω άρα υπάρχω) Σχεδιασμός επιτραπέζιων παιχνιδιών και επικοινωνία της επιστήμης στο κοινό</p> 
Θεματική/ές που εντάσσεται ο όμιλος	Φυσικές Επιστήμες – Ανθρωπιστικές Επιστήμες
Αριθμός ωρών ομίλου ανά εβδομάδα	2
Τάξη ή τάξεις που απευθύνεται ο όμιλος	Α', Β', Γ' Λυκείου
Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα	<p>Σκοπός του ομίλου είναι η βιωματική εκπαίδευση στο σχεδιασμό επιτραπέζιων ή άλλων παιχνιδιών εκπαιδευτικού χαρακτήρα και η ανάπτυξη επικοινωνίας της Επιστήμης στο κοινό.</p> <p>Προς αυτό το σκοπό η μαθητική ομάδα προσδοκάται να ακολουθήσει ή και συνδιαμορφώσει την παρακάτω δέσμη εκπαιδευτικών και άλλων δραστηριοτήτων:</p>

- Σχεδιασμός πρωτότυπων παιχνιδιών εξ' ολοκλήρου ή εν μέρει σχετικό με τις Φυσικές ή και τις Ανθρωπιστικές Επιστήμες.
- Σχεδιασμός και τη διοργάνωση δράσεων ή περιεχομένου με σκοπό την επικοινωνία της Επιστήμης στο κοινό.
- Συνεργασία με φορείς κοινωνικής φροντίδας και εταιρίες/φορείς σχετικούς με τα επιτραπέζια παιχνίδια.
- Συμμετοχή σε σχετικούς μαθητικούς διαγωνισμούς.

Ως εκ τούτου, η μαθητική ομάδα, εκτός από την άμεση ενασχόληση με το εκπαιδευτικό παιχνίδι, διαμορφώνει περιεχόμενο (content) και οργανώνει μορφές επικοινωνίας και γι' αυτό προσδοκάται να αναπτύξει βιωματικά πληθώρα **ικανοτήτων και δεξιοτήτων:**

- Δημιουργικότητα και αυτοσχεδιασμό, σχεδιασμό και οργάνωση.
- Επικοινωνία, ανάληψη ευθυνών, συνεργασία, αυτοαξιολόγηση.
- Ψηφιακές και τεχνολογικές δεξιότητες, άσκηση στις εφαρμοσμένες τέχνες.
- Ενσυναίσθηση σχετικά με τις ανάγκες ομάδων ΑμΕΑ και κατανόηση και υιοθέτηση της έννοιας της συμπερίληψης, δεδομένου ότι προσδοκάται η ανάπτυξη παιχνιδιών για άτομα με προβλήματα όρασης ή άλλα ΑμΕΑ.
- Κατανόηση και αναγνώριση της σημασίας της επικοινωνίας της Επιστήμης στο Κοινό.
- Η δημιουργία βιωματικού ντοκιμαντέρ εμπεριέχει πολλές υποκείμενες δεξιότητες σχετικά με τη δημιουργία ταινίας μικρού μήκους.

<p>Διδακτική μεθοδολογία</p>	<p>Μεθοδος Project, προσέγγιση STEAM, βιωματική μάθηση, μαθητοκεντρική μάθηση</p>
<p>Αναλυτικό Πρόγραμμα (με συγκεκριμένο χρονοδιάγραμμα υλοποίησής από Οκτώβριο μέχρι Μάιο ή Ιούνιο)</p>	<p>Φάση 1^η: Οκτώβριος</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ενδυνάμωση ομάδας και διερεύνηση ειδικών ενδιαφερόντων και ιδιαίτερων κλίσεων • Προγραμματισμός δράσης <p>Φάση 2^η: Νοέμβριος - Απρίλιος</p> <ul style="list-style-type: none"> • Εισηγήσεις και βιωματικές δραστηριότητες για τη θεωρία και το σχεδιασμό επιτραπέζιων παιχνιδιών • Σχεδιασμός και παραγωγή επιτραπέζιων ή άλλων παιχνιδιών. • Συνεργασία με φορείς κοινωνικής φροντίδας και εταιρίες / φορείς σχετικούς με τον σχεδιασμό παιχνιδιών. • Δημιουργία βιωματικού ντοκιμαντέρ ή άλλου ψηφιακού μέσου επικοινωνίας. • Διοργάνωση δράσεων ή συμμετοχή σε δράσεις φορέων με σκοπό την επικοινωνία της Επιστήμης με το κοινό μέσα από το παιχνίδι. • Συμμετοχή σε μαθητικούς διαγωνισμούς. <p>Φάση 3^η: Μάιος - Ιούνιος:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Δράσεις επικοινωνίας με το κοινό, Αξιολόγηση.
<p>Διδακτικό υλικό (έντυπο και ηλεκτρονικό)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Σημειώσεις και διαφάνειες από τις εισηγήσεις • Βιβλιογραφία σχετική με τον σχεδιασμό εκπαιδευτικού παιχνιδιού και την επικοινωνία της Επιστήμης στο Κοινό, <u>ενδεικτικά</u>: <ul style="list-style-type: none"> ○ Σταυρούλα, Ρουσιά & Skoumpourdi, Chrysanthi. (2018). Σχεδιασμός διεπιστημονικού επιτραπέζιου παιχνιδιού για τα Μαθηματικά και τη Φυσική. 35ο Πανελλήνιο Συνέδριο Μαθηματικής Παιδείας ○ The Art of Game Design: A Book of Lenses 1st Edition, Jesse Schell ○ Weigold M.F. Communicating Science: A Review of the Literature. Science Communication. 2001;23(2):164-193. ○ Brownell SE, Price JV, Steinman L. Science Communication to the General Public: Why We Need to Teach Undergraduate and Graduate Students this Skill as Part of Their Formal Scientific Training. J Undergrad Neurosci Educ. 2013;12(1):E6-E10. Published 2013 Oct 15.

Τρόπος επιλογής μαθητών	<p>Ανοικτή πρόσκληση βάσει ενδιαφερόντων σχετικών με το θέμα.</p> <p>(δεν προκύπτει ανάγκη εφαρμογής δοκιμασίας ανίχνευσης ενδιαφερόντων /κλίσεων λόγω της ελαστικότητας στη μορφή του παραδοτέου και του τρόπου επικοινωνίας με το κοινό και λόγω της προσδοκίας του εκπαιδευτικού να υπάρξουν πρωτογενείς ευκαιρίες ανάπτυξης δεξιοτήτων)</p>
Τρόποι αξιολόγησης μαθητών	<ul style="list-style-type: none"> • Συμμετοχή στο σχεδιασμό και τη λήψη αποφάσεων • Συνέπεια σε ανειλημμένες υποχρεώσεις • Συστηματική συμμετοχή στις συναντήσεις • Συμμετοχή σε διαδικασίες ανατροφοδότησης
Προτεινόμενο ωρολόγιο πρόγραμμα ομίλου	<ul style="list-style-type: none"> • Δευτέρα 14.15μμ-15.45μμ
Τόπος διεξαγωγής ομίλου	<ul style="list-style-type: none"> • Σ.Ε.Φ.Ε
Ειδικοί εξωτερικοί συνεργάτες	<ul style="list-style-type: none"> • Κατάστημα παιχνιδιών 'Κάισσα' Πάτρας
Συνεργασίες (ιδρύματα, οργανισμοί, σχολεία, φορείς, πρόσωπα κ.ά.)	<ul style="list-style-type: none"> • Τμήμα Επιστημών της Εκπαίδευσης και της Αγωγής στην Προσχολική Ηλικία, Παν.Πατρών • Περιφερειακή Ένωση Τυφλών Δυτικής Ελλάδας • ΜΚΟ ScifFY (σχεδιασμός παιχνιδιών και εκπαιδευτικές δράσεις) • Πλατφόρμα Tipping Point (τηλεδιασκέψεις με ειδικούς)
Εκπαιδευτικές επισκέψεις	<ul style="list-style-type: none"> • Απρόβλεπτη δυνατότητα
Τρόπος αξιολόγησης του ομίλου	<ul style="list-style-type: none"> • Διαμορφωτική και τελική αξιολόγηση • Αυτοαξιολόγηση μαθητών και εκπαιδευτικού • Ειδικά διαμορφωμένα ρουμπρίκα <ul style="list-style-type: none"> ○ Αξιολόγηση διαδικασίας ○ Αξιολόγηση παραδοτέων
Παραδοτέα	<ul style="list-style-type: none"> • Προϊόντα ομάδας: <ul style="list-style-type: none"> ○ Πρωτότυπα επιτραπέζια παιχνίδια ○ Βίντεο ντοκιμαντέρ • Τυπικά παραδοτέα: <ul style="list-style-type: none"> ○ Ημερολόγιο και παρουσιολόγιο ○ Έκθεση αυτοαξιολόγησης ομίλου

