

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

Όνοματεπώνυμο εκπαιδευτικού	Αρλαπάνος Γεώργιος
Κλάδος/Ειδικότητα	ΠΕ04.04 Βιολόγος
Τίτλος του ομίλου	<p><b>Ludo ergo sum (Παίζω άρα υπάρχω):</b> <b>Σχεδιασμός συμπεριληπτικών επιτραπέζιων παιχνιδιών.</b></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

<p><b>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα</b></p>	<p>Σκοπός του ομίλου είναι η βιωματική STEAM εκπαίδευση και η έρευνα για: α) τον σχεδιασμό, β) την κατασκευή, γ) την εφαρμογή και αξιολόγηση συμπεριληπτικών (με έμφαση στην οπτική αναπηρία) επιτραπέζιων παιχνιδιών (εκπαιδευτικών ή μη).</p> <p>Προς αυτό το σκοπό η μαθητική ομάδα προσδοκάται να εργαστεί επί του ακόλουθου συστήματος εκπαιδευτικών στόχων:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ Σχεδιασμός συμπεριληπτικών επιτραπέζιων παιχνιδιών προσαρμοσμένων για χρήση από άτομα με οπτική αναπηρία <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Αρχές σχεδιασμού επιτραπέζιων παιχνιδιών (game design)</li> <li>○ Οπτική αναπηρία και συμπερίληψη</li> <li>○ Τεχνικές και ψηφιακές δεξιότητες (χρήση λογισμικού και συσκευών όπως η 3d εκτύπωση) και εφαρμοσμένες τέχνες με σκοπό την κατασκευή επιτραπέζιων παιχνιδιών και με στόχευση στο συμπεριληπτικό σχεδιασμό</li> <li>○ Καλλιτεχνική και δημιουργική έκφραση</li> </ul> </li> <li>● Σχεδιασμός περιεχομένου και διοργάνωση δράσεων με σκοπό την διάχυση των έργων και των ιδεών της ομάδας.</li> </ul> <p>Ως εκ τούτου, προσδοκάται η <b>βιωματική καλλιέργεια</b> των παρακάτω <b>ικανοτήτων και δεξιοτήτων:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Σχεδιασμός έργου, προγραμματισμός δράσης, ιεράρχηση στόχων, οργάνωση πληροφοριών και δεδομένων, κατανομή ρόλων και εργασίας, επικοινωνία, υπευθυνότητα και συνεργασία, αξιολόγηση.</li> <li>● Ενσυναίσθηση σχετικά με τις ανάγκες ομάδων ΑμΕΑ και κατανόηση και υιοθέτηση της έννοιας της συμπερίληψης.</li> <li>▲ Ψηφιακές και τεχνολογικές δεξιότητες, άσκηση στις εφαρμοσμένες τέχνες: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 3D σχεδιασμός και εκτύπωση</li> <li>○ δημιουργική και τεχνική γραφιστική</li> <li>○ game mechanics</li> <li>○ δημιουργική γραφή</li> <li>○ σχεδιασμός ψηφιακών εφαρμογών</li> <li>○ ψηφιακή ηχογράφηση</li> <li>○ γραφή και εκτύπωση Braille</li> </ul> </li> <li>● Δημιουργικότητα και αυτοσχεδιασμός</li> </ul>
<p><b>Διδακτική μεθοδολογία</b></p>	<p>Μεθοδος Project, προσέγγιση STEAM, βιωματική μάθηση, μαθητοκεντρική μάθηση</p>

<p><b>Αναλυτικό Πρόγραμμα (με συγκεκριμένο χρονοδιάγραμμα υλοποίησής από Οκτώβριο μέχρι Μάιο ή Ιούνιο)</b></p>	<p>Φάση 1<sup>η</sup>: Οκτώβριος</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Ενδυνάμωση ομάδας και διερεύνηση ειδικών ενδιαφερόντων και ιδιαίτερων κλίσεων</li><li>● Προγραμματισμός δράσης</li></ul> <p>Φάση 2<sup>η</sup>: Νοέμβριος - Απρίλιος</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Εισηγήσεις και βιωματικές δραστηριότητες για τη θεωρία και το σχεδιασμό συμπεριληπτικών επιτραπέζιων παιχνιδιών</li><li>● Σχεδιασμός και παραγωγή συμπεριληπτικών επιτραπέζιων παιχνιδιών.</li><li>● Συνεργασία με φορείς για την εφαρμογή και την αξιολόγηση των εκπαιδευτικών παιχνιδιών</li><li>● Συμμετοχή σε μαθητικούς διαγωνισμούς.</li></ul> <p>Φάση 3<sup>η</sup>: Μάιος:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Διοργάνωση δράσεων ή συμμετοχή σε δράσεις φορέων με σκοπό την διάχυση και παρουσίαση των ιδεών και των δημιουργιών της ομάδας.</li><li>● Αξιολόγηση.</li></ul>
--	---

<p><b>Διδακτικό υλικό (έντυπο και ηλεκτρονικό)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Σημειώσεις και διαφάνειες από τις εισηγήσεις</li> <li>• Βιβλιογραφία σχετική με τον σχεδιασμό συμπεριληπτικών επιτραπέζιων παιχνιδιών, ενδεικτικά: <b>Σχεδιασμός επιτραπέζιων παιχνιδιών</b></li> <li>○ The Art of Game Design: A Book of Lenses 1st Edition, Jesse Schell</li> <li>○ Μπάντιος, Α. (2008). Σχεδίαση εκπαιδευτικού παιχνιδιού ως βοήθημα ανάπτυξης δεξιοτήτων προσανατολισμού και κινητικότητας από άτομα με προβλήματα όρασης. Διπλωματική εργασία. Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.</li> <li>○ Σταυρούλα, Ρουσιά &amp; Skoumpourdi, Chrysanthi. (2018). Σχεδιασμός διεπιστημονικού επιτραπέζιου παιχνιδιού για τα Μαθηματικά και τη Φυσική. 35ο Πανελλήνιο Συνέδριο Μαθηματικής Παιδείας</li> <li>○ da Rocha Tomé Filho, F., Mirza-Babaei, P., Kapralos, B. and Moreira Mendonça Junior, M. (2019). Let's Play Together: Adaptation Guidelines of Board Games for Players with Visual Impairment. In Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '19). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Paper 631, 1–15.</li> <li>○ Neto, L.V., Fontoura Junior, P.H., Bordini, R.A. et al. (2020). Design and implementation of an educational game considering issues for visually impaired people inclusion. Smart Learn. Environ. 7, 4. <a href="https://doi.org/10.1186/s40561-019-0103-4">https://doi.org/10.1186/s40561-019-0103-4</a></li> </ul>
<p><b>Τρόπος επιλογής μαθητών</b></p>	<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>
<p><b>Τρόποι αξιολόγησης μαθητών</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Συμμετοχή στο σχεδιασμό και τη λήψη αποφάσεων</li> <li>• Συνέπεια σε ανειλημμένες υποχρεώσεις</li> <li>• Συστηματική συμμετοχή στις συναντήσεις</li> <li>• Συμμετοχή σε διαδικασίες ανατροφοδότησης</li> </ul>
<p><b>Προτεινόμενο ωρολόγιο πρόγραμμα ομίλου</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Παρασκευή 14.15μμ-15.45μμ</li> </ul>
<p><b>Τόπος διεξαγωγής ομίλου</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Σ.Ε.Φ.Ε Προτύπου ΓΕΛ Πατρών</li> </ul>

<b>Συνεργασίες (ιδρύματα, οργανισμοί, σχολεία, φορείς, πρόσωπα κ.ά.)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ Πανεπιστημιακά Ιδρύματα: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Τμήμα Επιστημών της Εκπαίδευσης και της Αγωγής στην Προσχολική Ηλικία, Παν.Πατρών</li> <li>○ Γραφείο προσβασιμότητας Παν.Πατρών</li> </ul> </li> <li>▲ Φορείς κοινωνικής φροντίδας και εκπαίδευσης ΑμΕΑ: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Περιφερειακή Ένωση Τυφλών Δυτικής Ελλάδας</li> <li>○ Εθνική Συνομοσπονδία Ατόμων με Αναπηρία</li> <li>○ Κέντρο Εκπαίδευσης και Αποκατάστασης Τυφλών (ΚΕΑΤ)</li> <li>○ Φάρος Τυφλών Ελλάδος</li> </ul> </li> <li>▲ Μαθητική ομάδα Pop2See</li> <li>● ScifFY (Science for You)</li> </ul>
<b>Ειδικοί εξωτερικοί συνεργάτες</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Κατάστημα παιχνιδιών 'Κάισσα' Πάτρας</li> </ul>
<b>Εκπαιδευτικές επισκέψεις</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Δεν προβλέπονται</li> </ul>
<b>Τρόπος αξιολόγησης του ομίλου</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ Διαμορφωτική και τελική αξιολόγηση</li> <li>▲ Αυτοαξιολόγηση μαθητών και εκπαιδευτικού</li> <li>▲ Ειδικά διαμορφωμένη ρουμπρίκα</li> <li>○ Αξιολόγηση διαδικασίας</li> <li>○ Αξιολόγηση παραδοτέων</li> </ul>
<b>Παραδοτέα</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Προϊόντα ομάδας: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Πρωτότυπα συμπεριληπτικά επιτραπέζια παιχνίδια</li> </ul> </li> <li>▲ Τυπικά παραδοτέα: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Παρουσιολόγιο</li> <li>○ Βιβλίο ύλης</li> <li>○ Έκθεση</li> <li>○ Λίστα συμμετεχόντων με επαρκή συμμετοχή</li> </ul> </li> </ul>