



# ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ



#VXdesigners  
[vxdesigners.eu](http://vxdesigners.eu)



Με συγχρηματοδότηση από το  
πρόγραμμα «Erasmus+»  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Το έργο #VXdesigners συγχρηματοδοτείται από το πρόγραμμα ERASMUS+ της ΕΕ. Το περιεχόμενό του αντικατοπτρίζει τις απόψεις των συγγραφέων, και η Ευρωπαϊκή Ένωση δε μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για τη χρήση των πληροφοριών που περιέχονται στο παρόν. (2020-1-BE01-KA201-074989)

## Περιεχόμενα

<b>ΕΙΣΑΓΩΓΗ</b> .....	<b>4</b>
<b>ΜΕΡΟΣ 1</b> .....	<b>6</b>
Διαφορετικοί τύποι εκθέσεων.....	6
Συνδημιουργία για την εκπαίδευση.....	7
Βασικά οφέλη και δεξιότητες.....	8
Γνώση.....	10
Εμπλοκή .....	13
<b>ΜΕΡΟΣ 2</b> .....	<b>17</b>
Παραδείγματα: δύο δραστηριότητες ως <b>εισαγωγή</b> σε ένα μάθημα.....	17
1) Ανθρωπιστικές επιστήμες .....	17
2) STEM.....	19
Παραδείγματα: δύο δραστηριότητες για την <b>επανάληψη</b> ενός μαθήματος.....	20
1) Ανθρωπιστικές επιστήμες .....	20
2) STEM.....	21
Παραδείγματα: δύο δραστηριότητες για την <b>αξιολόγηση</b> ή τον <b>έλεγχο</b> της αποκτηθείσας γνώσης.....	23
1) Ανθρωπιστικές επιστήμες .....	23
2) STEM.....	24
Παραδείγματα: δύο δραστηριότητες για τις <b>εργασίες στο σπίτι</b> .....	26
1) Ανθρωπιστικές επιστήμες .....	26
2) STEM.....	27
<b>ΜΕΡΟΣ 3</b> .....	<b>29</b>
<b>Πώς να ενσωματώσετε διαφορετικά προφίλ μαθητών</b> .....	<b>29</b>
Διαφορετικά προφίλ στην τάξη .....	29
Μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες (ΕΜΔ, ΔΕΠΥ, ΗΡ, Ειδικές ανάγκες).....	30



Συμπερίληψη όσον αφορά στις κοινωνικοοικονομικές προκλήσεις και στις πολιτισμικές διαφορές .....	32
Καλλιέργεια της διαφορετικότητας, της ισότητας και της συμπερίληψης σε περιβάλλοντα εκπαίδευσης.....	33
<b>Επίλογος.....</b>	<b>35</b>
<b>Βιβλιογραφία .....</b>	<b>37</b>
Παραπομπές για το Μέρος 1. ....	37
Παραπομπές για το Μέρος 2. ....	38
Παραπομπές για το Μέρος 3. ....	39



## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το VX Designers είναι ένα καινοτόμο έργο Erasmus+ σχετικά με τη χρήση της δημιουργίας εκθέσεων για μάθηση στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Η ιδέα του έργου επικεντρώνεται στο να βάλει τους μαθητές πραγματικά στο επίκεντρο της διαδικασίας ανάπτυξης της έκθεσης και στη μεγιστοποίηση της μάθησης και του ενδιαφέροντός τους μέσω μιας μαθησιακής δραστηριότητας που βασίζεται σε πρότζεκτ:

### **συνεπιμέλεια έκθεσης.**

Στην πράξη, το έργο αναπτύσσει μια μεθοδολογία και ένα σύνολο εργαλείων και παρέχει καθοδήγηση και πόρους για να υποστηρίξει εκπαιδευτικούς καθώς και άλλους επαγγελματίες της εκπαίδευσης και των μουσείων, στην εφαρμογή μιας καινοτόμου παιδαγωγικής, χρησιμοποιώντας εκθέσεις για να διευκολύνει τις ανάγκες των μαθητών τους. Το έργο εστιάζει επίσης στη χρήση της τεχνολογίας για τη δημιουργία ψηφιακών εκθέσεων και στη μάθηση χωρίς αποκλεισμούς σε σχέση με την επιμέλεια εκθέσεων, για μαθητές με διαφορετικές ανάγκες, όπως εκείνους με Ειδικές Μαθησιακές Διαταραχές ή/και πολιτισμικές διαφορές.

Ο Παιδαγωγικός Οδηγός είναι ένα από τα πέντε κύρια προϊόντα του έργου και στοχεύει στο να παρέχει όλες τις απαραίτητες κατευθυντήριες γραμμές σε εκπαιδευτικούς και ειδικούς της σχολικής εκπαίδευσης, ώστε να γνωρίζουν πώς να σχεδιάζουν, να χρησιμοποιούν και να ενσωματώνουν εκθέσεις για τις διδακτικές τους πρακτικές. Ως εκ τούτου, θα παρουσιάσει τις τεχνικές πτυχές της συνεπιμέλειας μιας έκθεσης, τόσο εκτός σύνδεσης όσο και σε εικονικό περιβάλλον, αναδεικνύοντας την παιδαγωγική μεθοδολογία και την ενσωμάτωση. Υπό αυτή την έννοια, ο Οδηγός θα βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να απαντήσουν σε ερωτήσεις όπως π.χ.:

- Πώς θα οργανώσετε, να δημιουργήσετε και να χρησιμοποιήσετε εικονικές εκθέσεις ως παιδαγωγικό εργαλείο;
- Πώς θα διαχειριστείτε τους μαθητές κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας;
- Πώς θα συνδέσετε τη δραστηριότητα και το υλικό της τάξης;
- Πώς θα την κάνετε παιδαγωγικά σχετική: πριν ή μετά από ένα μάθημα, για να ενισχύσετε μια μαθησιακή διαδικασία ή να ανακαλύψετε ένα θέμα κ.λπ.;

- Πώς θα ενθαρρύνετε τη συμμετοχή των μαθητών και να αξιοποιήσετε στο έπακρο τις δυνατότητες μιας έκθεσης;
- Πώς θα την μετατρέψετε σε θετική εμπειρία για το μέγιστο δυνατό αριθμό μαθητών;

Είστε εκπαιδευτικός που ενδιαφέρεται να μάθει μέσω της δημιουργίας εκθέσεων; Τότε αυτός ο Οδηγός δημιουργήθηκε για εσάς! Προσπαθήσαμε να παραμερίσουμε τη θεωρία και να σας παρέχουμε σαφείς οδηγίες και πρακτικά παραδείγματα. Ελπίζουμε να βρείτε αυτό το περιεχόμενο ενδιαφέρον και χρήσιμο για τη διδακτική σας πρακτική!

## ΜΕΡΟΣ 1

### Οι παιδαγωγικές δυνατότητες της επιμέλειας μιας έκθεσης

Η παιδαγωγική λειτουργία των εκθέσεων είναι αδιαμφισβήτητη. Η εκπαιδευτική προσέγγιση και ο αντίκτυπος που είναι σχεδόν εγγενής στις εκθέσεις για μάθηση είναι πρώτα σε σχέση με την πλαστικότητά τους. **Οι εκθέσεις μπορούν να «πλαστούν» ώστε να ταιριάζουν σε διάφορες ανάγκες και σκοπούς**, ένας από τους οποίους είναι ο σκοπός της διδασκαλίας και της μάθησης, που συγχωνεύονται για να σχηματίσουν την εκπαίδευση. Ο ολιστικός σχεδιασμός και η υλοποίηση των εκθέσεων τις καθιστούν ένα εξαιρετικό διαδραστικό και δημιουργικό εκπαιδευτικό εργαλείο.

#### Διαφορετικοί τύποι εκθέσεων

Είναι πολύ σημαντικό ότι διαφορετικοί τύποι εκθέσεων μπορεί να αποφέρουν διαφορετικά οφέλη στην εκπαιδευτική διαδικασία. Για παράδειγμα, οι εικονικές εκθέσεις τείνουν να είναι πιο ωφέλιμες όσον αφορά στην παροχή περισσότερων ευκαιριών για την ανάπτυξη δεξιοτήτων ΤΠΕ και τεχνικών/ψηφιακών δεξιοτήτων, καθώς ο σχεδιασμός και η εφαρμογή τους θα απαιτήσει πιο προηγμένα ψηφιακά εργαλεία (Dumitrescu, Lepadatu, and Ciurea, 2014). Οι φυσικές εκθέσεις, από την άλλη πλευρά, μπορεί να απαιτούν την πραγματοποίηση περισσότερων αισθητηριακών ικανοτήτων, που έχουν να κάνουν με τη φυσική δομή και την οργάνωση του σκηνικού. Οι εικονικές εκθέσεις ενδέχεται να απαιτούν πιο προηγμένη έρευνα και πειραματισμό σε σχέση με τον ήχο, τον ήχο, τα ειδικά εφέ, τα ψηφιακά εργαλεία και, πιθανώς, την εικονική πραγματικότητα (ibid). Το ίδιο ισχύει και για την εξερεύνηση διαφορετικών θεμάτων. Οι εκθέσεις, τόσο ως επίσημα όσο και ως άτυπα εργαλεία μάθησης, προσφέρουν την ευκαιρία να μάθουμε για πολλά θέματα, όχι μόνο θέματα που σχετίζονται με την Τέχνη που συνήθως συνδέονται με εκθέσεις, αλλά μάλλον θέματα όπως STEM, Κοινωνικές Επιστήμες, Ανθρωπιστικές Επιστήμες και άλλα. Διαφορετικά θέματα μπορεί να απαιτούν την πρόοδο και την εξάσκηση διαφορετικών δεξιοτήτων για να επιτευχθεί ένα επιθυμητό τελικό αποτέλεσμα που είναι ωφέλιμο τόσο για τους μαθητές όσο και για τους εκπαιδευτικούς.

Ωστόσο, οι εκθέσεις τείνουν να προσφέρουν παρόμοια, αν όχι τα ίδια, παιδαγωγικά οφέλη, παρά το είδος ή τη φύση τους. Η διοργάνωση, αλλά και η συνεπιμέλεια μιας έκθεσης είναι εξίσου, αν όχι περισσότερο, ελκυστική και ωφέλιμη για την εκπαίδευση.

## Συνδημιουργία για την εκπαίδευση

Η απλή προβολή και/ή η παρακολούθηση μιας έκθεσης, εικονικής ή φυσικής, είναι άκρως εκπαιδευτική και κατηλωτική. Ωστόσο, το να μπορείτε να το προγραμματίσετε, να το σχεδιάσετε, να το εφαρμόσετε και να το δείτε, συνεπάγεται πρόσθετα και συχνά παραλειπόμενα οφέλη για την εκπαίδευση. Η εμπειρία μετατρέπεται από παθητική σε συμμετοχική, όπου η μάθηση και η εμπλοκή γίνονται πιο ενεργητικές και γόνιμες.

Όταν οι μαθητές συνδημιουργούν με τους δασκάλους, τότε η διδασκαλία και η μάθηση μετατρέπονται σε μια **εταιρική σχέση**, η οποία είναι μια «συνεργατική, αμοιβαία διαδικασία μέσω της οποίας όλοι οι συμμετέχοντες έχουν την ευκαιρία να συνεισφέρουν εξίσου, αν και όχι απαραίτητα με τους ίδιους τρόπους, στη διδακτική ή παιδαγωγική εννοιολόγηση, λήψη αποφάσεων, υλοποίηση, διερεύνηση ή ανάλυση» (Cook-Sather et al., 2014: 6-7). Αυτό ενδυναμώνει τους μαθητές (Ryan & Tilbury, 2013) και τους δίνει τη δυνατότητα να συμμετέχουν ενεργά στην κατανόηση και την κατασκευή παιδαγωγικών πόρων με τους δασκάλους τους. Η εμπλοκή των μαθητών μπορεί να προσαρμοστεί ανάλογα με τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους, αλλά η συνδημιουργία επιτρέπει υψηλά επίπεδα πρακτορείας στη δημιουργία περιεχομένου, εάν ισχύει. Οι εκπαιδευόμενοι συμμετέχουν από την αρχή του έργου και μπορούν να διαμορφώσουν οποιαδήποτε πτυχή της εξέλιξής του, εάν το επιθυμούν. Διαφορετικά, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν απλώς να συνδημιουργήσουν μέσω του να είναι δοκιμαστές ή πληροφοριοδότες, μια διαδικασία που εξακολουθεί να είναι κρίσιμη για την εκπαιδευτική διαδικασία. Το τελικό προϊόν αυτής της συνδημιουργίας είναι οι συνιδιόκτητες εκθέσεις μεταξύ δασκάλων και μαθητών.

## Βασικά οφέλη και δεξιότητες

Οι εκθέσεις «μπορούν όχι μόνο να υποστηρίξουν την κατανόηση των διαφόρων ειδικοτήτων από τους μαθητές, αλλά και να ενισχύσουν την κριτική και δημιουργική σκέψη και να αναπτύξουν μεταβιβάσιμες ακαδημαϊκές δεξιότητες όπως η γραφή, η ομαδική εργασία και η προφορική επικοινωνία» (The Teagle Foundation, 2019).

Οι εκθέσεις ως εργαλεία μάθησης έχουν πολλαπλά οφέλη για την εκπαίδευση:

- Είναι ένα **ανεπίσημο, δημιουργικό και διαδραστικό** εργαλείο, που χρησιμεύει ως εναλλακτική λύση στις παραδοσιακές διαδικασίες μάθησης και στην επίσημη εκπαίδευση. Οι εκθέσεις παρέχουν δημιουργικές λύσεις και περιεχόμενο για την αντιμετώπιση προκλήσεων που σχετίζονται με την εκπαίδευση.
- Εμπλουτίζουν τη μεταφορά γνώσης μέσω **της αύξησης της εμπλοκής των μαθητών** κατά τη διαδικασία απόκτησης γνώσης.
- Προσφέρουν ένα πιο **δυναμικό εκπαιδευτικό περιβάλλον**.
- **Βοηθούν στην επίτευξη των στόχων του προγράμματος σπουδών** με τρόπους διασκεδαστικούς για τους μαθητές.
- Περιλαμβάνουν την **αξιοποίηση καινοτόμων μεθόδων, την εκπαίδευση και δεξιότητες ΤΠΕ (Τεχνολογία Πληροφοριών στην Εκπαίδευση)** και επίσης το **σχεδιασμό και απόκτηση τεχνικών γνώσεων**.
- Είναι **ολιστική, πολύπλευρη, διεπιστημονική** μέθοδος μάθησης.
- Επιτρέπουν **συνδεδεμένη εμπειρία** όταν παρέχονται οι επιλογές για εικονικές και φυσικές αλληλεπιδράσεις.
- Επιτρέπουν τη **δημιουργία εξατομικευμένου μαθησιακού περιεχομένου**, σύμφωνα με τους εκπαιδευτικούς στόχους και τις ανάγκες των μαθητών.
- **Ενισχύουν την ένταξη και μείωση των κοινωνικών ανισοτήτων**, καθώς επιτρέπουν στους μαθητές με ΕΜΔ, μεταξύ άλλων, να μάθουν οπτικά και να αυξήσουν την εμπειρία γνώσης με λιγότερα εμπόδια.
- Παρέχουν ευκαιρίες για **ενεργή, αντί παθητική εμπλοκή** (το οποίο είναι χαρακτηριστικό της παραδοσιακής διδασκαλίας) με το παιδαγωγικό περιεχόμενο.



- Οι εκθέσεις **φέρνουν σε επαφή τα σχολικά περιβάλλοντα με το έξω κόσμο**– σχετίζονται με διαφορετικούς κανόνες και επιτρέπουν στους μαθητές να ζήσουν μια εμπειρία επί τόπου.
- Επιτρέπουν την απόκτηση **μεταβιβάσιμων δεξιοτήτων** – συμπεριλαμβανομένης της κριτικής και καινοτόμου σκέψης, των διαπροσωπικών και ενδοπροσωπικών δεξιοτήτων, της παγκόσμιας ιθαγένειας και της εγγραμματοσύνης στα μέσα και στην πληροφόρηση (UNESCO, 2014).
- Ενισχύουν την **ευαισθητοποίηση** των μαθητών σχετικά με την έρευνα, τις προκλήσεις, τις ανάγκες, τις τελευταίες εξελίξεις, τις πρόσφατες ανακαλύψεις και την πολιτιστική κληρονομιά.
- Προσφέρουν την ανεκτίμητη ευκαιρία και την ικανότητα κριτικής σκέψης, μέσω της δυνατότητας **κριτικής ανάλυσης** γύρω από ένα θέμα, και της σκέψης τρόπων μετάδοσης περιεχομένου και μάθησης, και παράλληλα τον εντοπισμό προκλήσεων και των τρόπων αντιμετώπισής τους.
- Παρέχουν τη δυνατότητα **εφαρμογής όσων έχουν μάθει** (δηλαδή με πρακτικές ασκήσεις).
- Παρέχουν **μακροχρόνιους και απτούς πόρους** για τους σημερινούς και τους μελλοντικούς μαθητές.
- Εν τέλει, επιτρέπουν τον **αποτελεσματικό καθορισμό στόχων και την επίλυση προβλημάτων**, καθώς οι μαθητές μπορούν να εμπλακούν στη διαδικασία εντοπισμού και εφαρμογής βημάτων για την επίτευξη ενός επιθυμητού αποτελέσματος και την επίλυση δυσκολιών.

Λαμβάνοντας υπόψη τα παραπάνω, μπορεί να βγει το συμπέρασμα, ότι οι εκθέσεις είναι σημαντικά ωφέλιμες για τη μαθησιακή διαδικασία, μέσω της χρήσης καινοτόμων εργαλείων και μεθόδων που επιτρέπουν τη μάθηση βασισμένη σε πρότζεκτ και τη συνδημιουργία. Διαφέρουν ως προς το περιεχόμενο και επιτρέπουν την ενεργό εμπλοκή των μαθητών στη διαδικασία απόκτησης γνώσης, υποδηλώνοντας τις δυνατότητές τους να κάνουν τη μαθησιακή εμπειρία πολύ αποτελεσματική. Η κριτική σκέψη, οι τεχνικές δεξιότητες, η έρευνα και ο σχεδιασμός ευδοκιμούν στη διαδικασία σχεδιασμού και υλοποίησης εκθέσεων, εικονικών ή φυσικών και επομένως θεωρούνται ανεκτίμητα παιδαγωγικά εργαλεία στον 21ο αιώνα.

## Γνώση

### Η έκθεση ως εργαλείο μάθησης

Ξεκινώντας με αυτήν την ενότητα, αξίζει να αναφέρουμε ότι η δικτύωση και η δημιουργία συνεργασιών μεταξύ διαφόρων ιδρυμάτων (π.χ. μουσείο-σχολείο) ή εταιρών (π.χ. επιμελητής-δάσκαλος) δίνουν πάντα πρόσθετη αξία στην εκπαιδευτική διαδικασία και επηρεάζουν τόσο τα ιδρύματα όσο και όλους τους εμπλεκόμενους. Στο πλαίσιο του έργου VXDesigners, οι εταίροι επικεντρώνονται πρώτα στην εκπαιδευτική προσέγγιση.

Ο σχεδιασμός της έκθεσης θα μπορούσε να είναι ένα εξαιρετικό δημιουργικό και διαδραστικό εργαλείο για την εκπαίδευση, και υπάρχουν πολλά οφέλη από αυτή τη διαδικασία: προσφέρει μια ολιστική και πολύπλευρη μαθησιακή εμπειρία (συνδυάζοντας τη γνώση και τις πληροφορίες που συλλέγονται μέσω διαφόρων πηγών/μορφών) και εμπλουτίζει τον τρόπο τη μετάδοση γνώσης. Αυξάνει τη συμμετοχή των μαθητών στη διαδικασία απόκτησης γνώσης και δημιουργεί ένα δυναμικό εκπαιδευτικό περιβάλλον παρέχοντας πιο ενεργές εμπειρίες εκτός του παραδοσιακού εκπαιδευτικού. Ο σχεδιασμός της έκθεσης παρέχει επίσης μη τυπική διδασκαλία, μια εναλλακτική προσέγγιση μάθησης και υποστηρίζει την επίτευξη των στόχων του προγράμματος σπουδών. Αναπτύσσει σύγχρονες και καινοτόμες μεθόδους εργασίας, συμπεριλαμβανομένων εκείνων που βασίζονται στις ΤΠΕ (επιτρέποντας τη χρήση πιο πολυδιάστατου και διεπιστημονικού περιεχομένου και μέσων). Επιτρέπει μια συνδεδεμένη εμπειρία δημιουργώντας αλληλεπιδράσεις με φυσικό και ψηφιακό περιεχόμενο. Ένα άλλο σημαντικό πλεονέκτημα είναι ότι βελτιώνει τα συστήματα διαχείρισης μάθησης για να δεσμεύσει τους εκπαιδευόμενους και τους εκπαιδευτικούς με εξατομικευμένο μαθησιακό περιεχόμενο.

### Γνώση Παιδαγωγικού Περιεχομένου και VX Designers

Το 1986 ο Lee Shulman, μαζί με τους συναδέλφους και τους μαθητές του, πρότεινε την ιδέα της Παιδαγωγικής Γνώσης Περιεχομένου ως απάντηση στην έρευνα που δηλώνει ότι οι δάσκαλοι χρειάζονται τόσο τη γνώση του αντικειμένου (Γνώση

Περιεχομένου) όσο και γενική γνώση για τις μεθόδους διδασκαλίας (Παιδαγωγική γνώση).

Το PCK<sup>1</sup> είναι ένα μείγμα Παιδαγωγικής Γνώσης, που περιγράφει το «**πώς**» να **διδάξεις** και Γνώση Περιεχομένου που περιγράφει το «**τι**» να **διδάξεις**. Σύμφωνα με τον Shulman, το PCK «ενσωματώνει τις πτυχές του περιεχομένου που ταιριάζουν περισσότερο με τη διδακτική του ικανότητα. Στην κατηγορία της γνώσης του παιδαγωγικού περιεχομένου συμπεριλαμβάνω, για τα θέματα που διδάσκονται πιο συχνά στο γνωστικό αντικείμενο, τις πιο χρήσιμες μορφές αναπαράστασης αυτών των ιδεών, τις πιο ισχυρές αναλογίες, απεικονίσεις, παραδείγματα, επεξηγήσεις και επιδείξεις - με μια λέξη, τρόποι αναπαράστασης και διατύπωσης του θέματος που το κάνουν κατανοητό στους άλλους... Περιλαμβάνει επίσης την κατανόηση του τι κάνει την εκμάθηση συγκεκριμένων εννοιών εύκολη ή δύσκολη: τις αντιλήψεις και τις προκαταλήψεις που φέρνουν μαζί τους στη μάθηση μαθητές διαφορετικών ηλικιών και υπόβαθρων».<sup>2</sup>

Χάρη στο έργο VX Designers, οι δάσκαλοι θα μπορούν **ανακαλύψουν μια άλλη μορφή διδασκαλίας** για τους μαθητές τους, το οποίο θα διευρύνει τους ορίζοντές τους και θα **αναπτύξει τις πρακτικές τους γνώσεις** πάνω στην Παιδαγωγική Γνώση. Όχι μόνο το έργο δείχνει νέους τρόπους διδασκαλίας, αλλά επίσης **παρέχει διάφορες πηγές γνώσης** χρήσιμες για το θέμα μέσω του σχεδιασμού της έκθεσης.

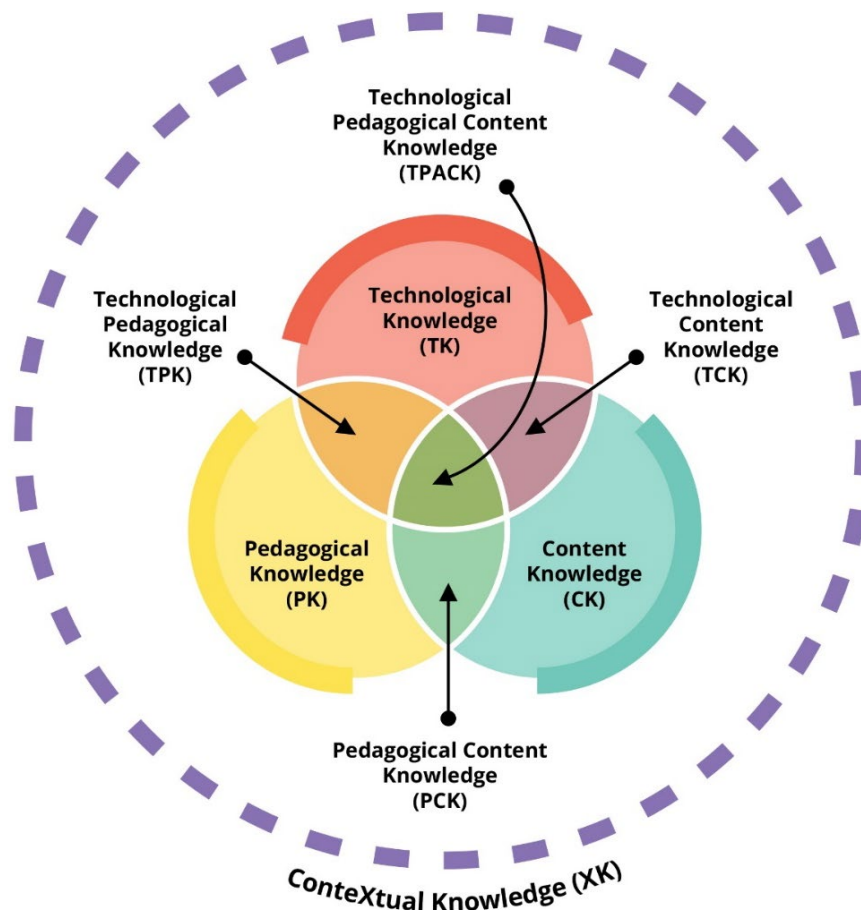
### Γνώση Τεχνολογικού Παιδαγωγικού Περιεχομένου και VX Designers

Λόγω της προόδου της τεχνολογίας, έχουν προκύψει ακόμη πιο σύγχρονες ιδέες για τη διδασκαλία και για τους ίδιους τους δασκάλους. Η **Γνώση Τεχνολογικού Παιδαγωγικού Περιεχομένου (TPACK** εν συντομία) είναι συνδυασμός της **Τεχνολογικής Γνώσης (TK)**, **Παιδαγωγικής Γνώσης (PK)** and της **Γνώσης Περιεχομένου (CK)**. Ωστόσο, αυτή δεν είναι ούτε μια ολοκαίνουργια ιδέα ούτε ανήκει

<sup>1</sup> Ένα σύντομο βίντεο που δημοσιεύτηκε στο YouTube και περιγράφει πώς λειτουργεί το πλαίσιο PCK μπορεί να βρεθεί εδώ: <https://www.youtube.com/watch?v=pTM9rzc-pq8>

<sup>2</sup> Shulman, L. S. (1987). *Knowledge and teaching: Foundations of the new reform.*

σε κανέναν. Η πρώτη έρευνα σε αυτό το πλαίσιο διεξήχθη από τους Mishra και Koehler το 2006<sup>3</sup>, αλλά λόγω της έντονης τεχνικής ανάπτυξης, το πλαίσιο κέρδισε δημοτικότητα μεταξύ ερευνητών και μελετητών<sup>4</sup>. Το 2019 η Mishra πρότεινε την προσθήκη της Γνώσης με βάση τα Συμφραζόμενα προκειμένου να παρέχεται καλύτερη εμπειρία στους δασκάλους που χρησιμοποιούν το TPACK<sup>5</sup>.



Πολλές τεχνολογικές λύσεις βρίσκουν τη χρήση τους στη διδασκαλία και το TPACK περιγράφει τα είδη γνώσεων που απαιτούνται από τους εκπαιδευτικούς για τη **επιτυχή ενσωμάτωση της τεχνολογίας στη διδασκαλία**. Το έργο VX Designers προσφέρει μια τέτοια εμπειρία για εκπαιδευτικούς και δασκάλους. Μέσω του **σχεδιασμού**

<sup>3</sup> Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). *Technological Pedagogical Content Knowledge: A framework for teacher knowledge*.

<sup>4</sup> Πολλές δημοσιεύσεις και έρευνες μπορείτε να βρείτε εδώ: <https://www.mendeley.com/search/>

<sup>5</sup> Πλήρες άρθρο της Mishra: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/21532974.2019.1588611>

**εκθέσεων μέσω ψηφιακής πλατφόρμας** οι δάσκαλοι διευρύνουν τις τεχνολογικές τους γνώσεις και χάρη σε αυτό συμπληρώνουν τη Γνώση Τεχνολογικού Περιεχομένου με Τεχνολογική Γνώση, **αναπτύσσοντας το TPACK στο εργαστήριό τους**. Χάρη σε αυτή τη νέα τεχνολογική γνώση, οι δάσκαλοι θα είναι σε θέση **να φτάσουν σε ένα εντελώς νέο επίπεδο της τέχνης της διδασκαλίας**.

Στην υποσημείωση μπορείτε να βρείτε μια πιο αναλυτική εξήγηση για το πώς λειτουργεί το πλαίσιο TPACK (βίντεο<sup>6</sup> εκδ. Common Sense Education <sup>7</sup>, μη κερδοσκοπικός οργανισμός που εστιάζει κυρίως στην παροχή στους εκπαιδευτικούς εργαλείων ψηφιακής μάθησης που εμπλέκουν τους μαθητές και τους διδάσκουν πώς να συμπεριφέρονται με ασφάλεια, υπευθυνότητα και σεβασμό στο διαδίκτυο).

Συνοψίζοντας, το έργο VX Designers μπορεί να επηρεάσει θετικά διευρύνοντας το φάσμα των γνώσεων για τους εκπαιδευτικούς. Επιτρέπει την ανάπτυξη νέου TPACK, δίνει νέες ιδέες για τη διεξαγωγή μαθημάτων με χρήση τεχνολογίας και καινοτόμων μορφών διδασκαλίας, όπως ο σχεδιασμός εκθεσιακού σχεδιασμού (είτε εκτός σύνδεσης είτε διαδικτυακά). Η γνωριμία με νέες μεθόδους διδασκαλίας και επίσης μεθόδους διδασκαλίας με τη χρήση της τεχνολογίας είναι ζωτικής σημασίας για την ανάπτυξη του υλικού κάθε εκπαιδευτικού. Το έργο VX Designers θα βοηθήσει όλους τους δασκάλους και τους εκπαιδευτικούς να έχουν πρόσβαση σε πολλές πολύτιμες πηγές γνώσης που απαιτούνται στον 21ο αιώνα.

## Εμπλοκή

Ένας σχεδόν άπειρος αριθμός μεθοδολογιών μπορεί να εφαρμοστεί στα σχολεία όταν χρησιμοποιούνται εκθέσεις για μάθηση. Αναφερόμαστε εδώ στην υλοποίηση πολλών διαφορετικών μαθησιακών δραστηριοτήτων που σχετίζονται με εκθέσεις, όπως ο σχεδιασμός τους στο σχολείο ή μια επίσκεψη σε εξωτερική έκθεση, καθώς και σε επί τόπου ή διαδικτυακές δραστηριότητες. Στο πλαίσιο του έργου VX Designers,

<sup>6</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=yMQiHJsePOM>

<sup>7</sup> <https://www.common sense.org/education/>

επιθυμούμε να ενθαρρύνουμε όσο το δυνατόν περισσότερες εκπαιδευτικές μεθοδολογίες, αλλά με σαφή έμφαση σε εκείνες που καθοδηγούνται από τους μαθητές, ευκίνητες, προάγουν την ενεργητική μάθηση, υψηλά σχεσιακά, ενισχύουν τη διαφορετικότητα και τη συμπερίληψη, προσπαθούν για συνεχή αξιολόγηση, και προσέγγιση πολλαπλών δεξιοτήτων στη μάθηση. Επιπλέον, ενθαρρύνουμε τη χρήση ψηφιακών εργαλείων και διαδικτυακών πόρων, καθώς αυτά είναι ελκυστικά για τους νέους και μπορούν να προσφέρουν: προσβασιμότητα, προσαρμοστικότητα, οικονομική απόδοση και να βοηθήσουν στην απόκτηση δεξιοτήτων που απαιτούνται σε έναν ψηφιοποιημένο κόσμο. Έχουμε εντοπίσει εδώ δέκα μεθοδολογίες που θεωρούμε πιο σχετικές. Αυτές οι μεθοδολογίες μάθησης προέρχονται από μια λίστα με 25 βέλτιστες διδακτικές πρακτικές από όλο τον κόσμο, που συγκεντρώθηκαν από την «Learn Life Alliance». Τις προτείνουμε ως μερικές από τα πιο σημαντικές όταν σχεδιάζετε ή επισκέπτεστε μια έκθεση σε σχολικό πλαίσιο. Φυσικά, μπορούν να χρησιμοποιηθούν περισσότερες. Η ανάπτυξη πολλών διαφορετικών μεθοδολογιών προσφέρει στους εκπαιδευόμενους μια ποικιλία από εμπειρίες που μπορούν να αυξήσουν την αυτοπεποίθησή τους και να τονώσουν δεξιότητες που προάγουν την ανεξαρτησία τους στη μάθηση.

1. **Σχεδιαστική λογική:** Είναι μια διαδικασία παραγωγής και ανάπτυξης ιδεών, που βασίζεται σε πέντε φάσεις: ανακάλυψη, ερμηνεία, ιδεασμός, πειραματισμός και εξέλιξη. Περιλαμβάνει διάφορες μεθόδους που πρέπει να εφαρμοστούν.
2. **Βασισμένη σε πρότζεκτ:** Με αυτή τη μεθοδολογία οι μαθητές αντιμετωπίζουν μια ερώτηση, ένα πρόβλημα ή μια πρόκληση για μεγάλο χρονικό διάστημα, επιτρέποντας τον προβληματισμό, την κριτική σκέψη, τη συνεργασία και την επίδειξη των γνώσεων και των δεξιοτήτων τους δημιουργώντας ένα αποτέλεσμα για ένα πραγματικό κοινό.
3. **Βασισμένη στην τοποθεσία:** Εμπλέκει τους μαθητές στην τοπική κοινότητα και το περιβάλλον και τους εισάγει στην τοπική κληρονομιά, πολιτισμούς, τοπία.
4. **Παιγνιώδης:** Αυτή η μεθοδολογία βασίζεται στη χρήση παιχνιδιών για τη βελτίωση της εμπειρίας του χρήστη και τη συμμετοχή των μαθητών. Τονώνει τη συνεργασία, την επίλυση προβλημάτων, τη δημιουργικότητα και την καινοτομία.

5. **Βασισμένη στην πρόκληση:** Σε αυτό το συνεργατικό και πρακτικό πλαίσιο, οι μαθητές προσπαθούν να εντοπίσουν μεγάλες ιδέες, να κάνουν ερωτήσεις για να ανακαλύψουν και να λύσουν πραγματικές προκλήσεις, οργανώνεται σε τρεις φάσεις: Συμμετοχή, μετάβαση από μια αφηρημένη ιδέα σε μια συγκεκριμένη πρόκληση, διερεύνηση, εύρεση λύσεων και εφαρμογή των λύσεων και αξιολόγηση των αποτελεσμάτων.
6. **Βασισμένη στην εμπειρία:** Οι μαθητές βυθίζονται στην εμπειρία, την κουλτούρα και το πλαίσιο, αναπτύσσοντας την κατανόησή τους. Αναλύουν την εμπειρία τους και μοιράζονται πληροφορίες ενώ βρίσκονται σε επιτόπια επίσκεψη. Ορισμένες λειτουργίες της συσκευής μπορούν να χρησιμοποιηθούν, όπως κάμερα ή GPS, για τη βελτίωση της μαθησιακής εμπειρίας.
7. **Βαθύτερη μάθηση:** Με αυτή τη μεθοδολογία οι εκπαιδευόμενοι πραγματοποιούν μια εκτενή ανάλυση ενός θέματος ή ενός προβλήματος συνεργατικά, παρέχοντάς τους δεξιότητες όπως αναλυτική συλλογιστική, επίλυση προβλημάτων και ομαδική εργασία.
8. **Βασισμένη στην έρευνα:** Συμμετοχή των μαθητών σε αυθεντική έρευνα, επιτρέποντάς τους να βιώσουν ένα θέμα και θεωρίες που λειτουργούν στην πράξη και να αποκτήσουν νέες δεξιότητες.
9. **Κινητή μάθηση:** Πρόκειται για τη χρήση κινητών συσκευών για τη διαδικτυακή μάθηση, με τέτοιο τρόπο ώστε τα περιεχόμενα να είναι διαθέσιμα οποτεδήποτε και οπουδήποτε, διατηρώντας τη συνέπεια της μάθησης ανεξάρτητα από την τοποθεσία.
10. **Ομότιμη και κοινωνική μάθηση:** Σε αυτή τη μεθοδολογία οι εκπαιδευόμενοι μοιράζονται τις γνώσεις τους με τους συνομηλίκους τους και μαθαίνουν επίσης μέσω της αλληλεπίδρασης και της παρατήρησης σε κοινωνικά περιβάλλοντα. Μπορεί να εφαρμοστεί στον ψηφιακό κόσμο, χρησιμοποιώντας πλατφόρμες όπως φόρουμ όπου οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να μοιράζονται πληροφορίες και να βοηθούν άλλους.

Αυτές οι δέκα διδακτικές πρακτικές μπορούν εύκολα να εφαρμοστούν όταν χρησιμοποιείτε μερικούς από τους πόρους που προσφέρονται στον ιστότοπο του VX Designers. Για παράδειγμα, οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν τον οδηγό

εικονικής έκθεσης VX Designers, για να μάθουν τεχνικές και πρακτικές πληροφορίες σχετικά με τη χρήση της πλατφόρμας δημιουργίας έκθεσης. Μπορούν τότε να χρησιμοποιήσουν την πλατφόρμα [VX Designers](#) για να δημιουργήσουν τις δικές τους εικονικές εκθέσεις. Αυτή η διαδικασία μπορεί να υποστηριχθεί από τον εκπαιδευτικό με συμβουλές σχετικά με τις τεχνικές έρευνας, ασκήσεις που περιλαμβάνουν τη σχεδιαστική σκέψη και να ολοκληρωθεί με μια παρουσίαση στην τάξη, η οποία ενθαρρύνει τη μάθηση από συνομήλικους. Στην πραγματικότητα, οι εκπαιδευτικοί εφαρμόζουν ήδη τις περισσότερες από αυτές τις πρακτικές, αλλά ο στόχος εδώ είναι να ενσωματωθούν όσο το δυνατόν περισσότερες με εύκολο και φυσικό τρόπο, μέσω της διαδικασίας σχεδιασμού μιας έκθεσης.



## ΜΕΡΟΣ 2

### Πρακτικές χρήσεις και δημιουργία εικονικής έκθεσης στην τάξη

#### Διαφορετικές χρήσεις για την ενίσχυση της διαδικασίας μάθησης και διδασκαλίας

Οι σημερινοί μαθητές είναι η πρώτη γενιά που μεγάλωσε περιβαλλόμενη από ψηφιακή τεχνολογία (Prensky [2001]). Κατά τη διάρκεια της καθημερινής τους ζωής αυτοί οι μαθητές εκτίθενται συνήθως σε υπολογιστές, ηλεκτρονικά παιχνίδια, ψηφιακές συσκευές αναπαραγωγής μουσικής, βιντεοκάμερες και κινητά τηλέφωνα. Βυθίζονται σε άμεσα μηνύματα, email, περιήγηση στο διαδίκτυο, ιστολόγια, εργαλεία wiki, φορητή μουσική, κοινωνικά δίκτυα και ιστότοπους για βίντεο (Prensky [2001]). Αυτές οι τεχνολογίες τους επιτρέπουν να επικοινωνούν άμεσα και να έχουν πρόσβαση σε οποιαδήποτε πληροφορία εικονικά, από οποιοδήποτε μέρος, πατώντας μερικά κουμπιά (Autry & Berge [2011]).

Οι ψηφιακές δραστηριότητες επιτρέπουν στους μαθητές να εργαστούν πάνω σε πολλαπλές δεξιότητες σε διάφορους τομείς: επιστημονικά και διεπιστημονικά. Οικειοποίηση περιβάλλοντος εργασίας υπολογιστή, σε κοινή βάση. Μια άλλη συνεισφορά είναι ότι οι μαθητές μπορούν να έχουν πρόσβαση στον ψηφιακό χώρο εργασίας τους τόσο στο σχολείο όσο και έξω, κάτι που τους επιτρέπει να ολοκληρώσουν την εργασία τους στο σπίτι, δημιουργώντας μια δυναμική και πολιτιστική περιέργεια.

Παρακάτω θα βρείτε μερικά παραδείγματα δραστηριοτήτων για τους εκπαιδευτικούς που χρησιμοποιούν τις εικαστικές τέχνες για να ενισχύσουν τη μάθηση, ως εισαγωγή σε ένα μάθημα, να επανεξετάσουν κάποιο περιεχόμενο, να δημιουργήσουν μια αξιολόγηση για τους μαθητές και τέλος ως εργασία για το σπίτι.

#### Παραδείγματα: δύο δραστηριότητες ως εισαγωγή σε ένα μάθημα

##### 1) Ανθρωπιστικές επιστήμες

**Υπόβαθρο δραστηριότητας:** Μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης διδάσκονται για την Ευρωπαϊκή Ιστορία και την εποχή των Γαλλικών Επαναστάσεων κατά της

Μοναρχίας. Πριν μάθουν τα στοιχεία της Επανάστασης, αλλά με γνώση της εποχής, παρουσιάζεται στους μαθητές ο πίνακας του Ντελακρουά *La Liberté guidant le peuple* (Ελευθερία που οδηγεί το λαό, 1830, Λούβρο, Παρίσι). Ο πίνακας τιμά τη μνήμη της επανάστασης του Ιουλίου του 1830, αν και πολλοί το συνδέουν με την ανάμνηση της Γαλλικής Επανάστασης.

**Διάρκεια:** 50 λεπτά (μια ολόκληρη συνεδρία θα μπορούσε να αφιερωθεί σε αυτό, ανάλογα με το μάθημα).

**Εξοπλισμός:** Προτζέκτορας, σταθερός ή φορητός υπολογιστής, εικόνα υψηλής ποιότητας του πίνακα που έχει αποθηκευτεί ή παρουσιάζεται από το διαδίκτυο.

**Θεματικές περιοχές:** Ιστορία, κοινωνιολογία, λογοτεχνία, τέχνες.

**Περιγραφή και Δραστηριότητες:** Στόχος της δραστηριότητας είναι να προκαλέσει ενδιαφέρον και να εμπλέξει τους μαθητές σε έναν διάλογο σχετικά με το πλαίσιο των γαλλικών επαναστάσεων και τις αναπαραστάσεις τους στις τέχνες και τη λογοτεχνία. Αφήστε τους μαθητές να παρατηρήσουν το ύφος της ζωγραφικής (ρομαντισμός, συμβολισμός), τον ρόλο των γυναικών ως συμβόλων και να συζητήσουν το πώς οι ιδέες αναπαρίστανται γενικά ως γυναίκες στις Τέχνες. Ο δάσκαλος θα μπορούσε να συζητήσει για το πώς αυτός ο πίνακας επηρέασε άλλους, εάν υπάρχουν παρόμοιες σύγχρονες αναπαραστάσεις και εάν η εικόνα έχει κάποια επίδραση στις αντιλήψεις των ανθρώπων σήμερα. Υπάρχει κριτική; Ζητήστε από τους μαθητές να το εξετάσουν.

**Θέματα προς συζήτηση:** Θα μπορούσε να ζητηθεί από τους μαθητές να διαβάσουν τη νουβέλα *Οι Άθλιοι* του Βίκτωρος Ουγκώ από το 1862 και να βρουν ομοιότητες (Συγκεκριμένα, ο χαρακτήρας του Gavroche θεωρείται ευρέως ότι εμπνεύστηκε από τη φιγούρα του αγοριού με πιστόλια που τρέχει πάνω από το οδόφραγμα). Μπορεί επίσης να τους ζητηθεί να μάθουν ποια είναι η σχέση μεταξύ αυτού και του Άγαλματος της Ελευθερίας στη Νέα Υόρκη (Ο πίνακας ενέπνευσε την *Ελευθερία που διαφωτίζει τον κόσμο* του Frédéric Auguste Bartholdi, γνωστό ως Άγαλμα της Ελευθερίας στη Νέα Υόρκη, το οποίο δόθηκε στις Ηνωμένες Πολιτείες ως δώρο από τους Γάλλους, μισό

αιώνα μετά τον πίνακα της *Ελευθερίας που οδηγεί το λαό*). Μια εκδοχή χαρακτηριστικής ενός μέρους του πίνακα, μαζί με μια απεικόνιση του Delacroix, εμφανιζόταν στο χαρτονόμισμα των 100 φράγκων από το 1978 έως το 1995.

Ρωτήστε τους μαθητές αν ξέρουν ποια είναι η Μαριάννα στη Γαλλία και στη συνέχεια εξηγήστε τη σχέση της με τον πίνακα (αυτός ο πίνακας μπορεί να είναι η πιο γνωστή πρώιμη εκδοχή της φιγούρας, που είναι σύμβολο της Γαλλικής Δημοκρατίας και της Γαλλίας γενικότερα). Παρουσιάστε περισσότερους πίνακες με παρόμοιες αναφορές.

**Μαθησιακά Οφέλη:** Οι μαθητές ενδιαφέρονται για τους πολλούς διαφορετικούς τρόπους που ένας πίνακας συνδέεται με άλλα έργα. Εργάζονται αυτόνομα για να βρουν αυτές τις συνδέσεις και να μάθουν διαφορετικά ιστορικά και πολιτιστικά γεγονότα στη διαδικασία.

## 2) STEM

**Υπόβαθρο δραστηριότητας:** Μαθητές σε μάθημα Μαθηματικών/Γεωμετρίας. Απευθύνεται κυρίως σε νεότερους μαθητές.

**Διάρκεια:** 30 λεπτά (μια ολόκληρη συνεδρία θα μπορούσε να αφιερωθεί σε αυτό, ανάλογα με το μάθημα).

**Εξοπλισμός:** Προτζέκτορας, σταθερός ή φορητός υπολογιστής, εικόνες υψηλής ποιότητας των έργων ζωγραφικής που έχουν αποθηκευτεί ή παρουσιάζονται από το διαδίκτυο, εκτυπώσεις καλής ποιότητας των επιλεγμένων έργων τέχνης, χαρτί, στυλό, μολύβια, οποιοδήποτε άλλο υλικό σχεδίασης.

**Θεματικές περιοχές:** Μαθηματικά, Γεωμετρία, Τριγωνομετρία

**Περιγραφή και Δραστηριότητες:** Οι μικροί μαθητές συστήνονται με τα γεωμετρικά σχήματα και πώς να τα μετρούν μέσα από τα έργα του Joan Miró και του Wassily Kandinsky.

Στους μαθητές παρουσιάζονται έργα των δύο καλλιτεχνών, οι οποίοι φημίζονται για τη χρήση γεωμετρικών μοτίβων. Μια καλή εισαγωγική δραστηριότητα για τον Joan Miró για παιδιά θα βρείτε εδώ: <https://slideplayer.com/slide/4427613/>

Δείξτε στους μαθητές τα ακόλουθα βίντεο και προαιρετικά κάντε τη δραστηριότητα που εμφανίζεται:

<https://www.youtube.com/watch?v=vDWmLINicMU>

[https://www.youtube.com/watch?v=O9rAdb\\_ULp0](https://www.youtube.com/watch?v=O9rAdb_ULp0)

Υπάρχουν περισσότερα βίντεο διαθέσιμα σε αυτούς και άλλους καλλιτέχνες στο διαδίκτυο, τα οποία θα μπορούσε να χρησιμοποιήσει ο δάσκαλος.

**Θέματα προς συζήτηση:** Πώς ενσωματώνονται αυτά τα σχήματα στην Τέχνη; Τι αντιπροσωπεύουν; Γιατί αυτοί και άλλοι καλλιτέχνες επέλεξαν να χρησιμοποιήσουν γεωμετρικά σχήματα στους πίνακες; Πού βρίσκουμε τη γεωμετρία στην πραγματική ζωή και ποιες είναι οι εφαρμογές της; Μια συζήτηση για το πώς οι γραμμές και οι γωνίες και παντού γύρω μας και πώς η θέση και τα μεγέθη τους είναι σημαντικά σε τομείς όπως π.χ. οι κατασκευές, η μόδα, η αρχιτεκτονική, θα μπορούσε να κινητοποιηθεί από τον δάσκαλο.

**Μαθησιακά Οφέλη:** Η ενσωμάτωση της τέχνης στα θέματα STEM γενικά, βοηθά τους μαθητές να κατανοήσουν την συσχέτιση όλων όσων μαθαίνουν και προάγει τη δημιουργικότητα και τη συνεργασία. Οι τέχνες παίζουν ρόλο στην ανάπτυξη της ανάγνωσης, της φαντασίας, της δημιουργικότητας και όχι μόνο. Η ενσωμάτωση της τέχνης κάνει τα θέματα STEM πιο ελκυστικά και προσβάσιμα, ακόμη και σε μαθητές που διαφορετικά δεν θα ενδιαφερόταν. Η δημιουργία τέχνης καθιστά όλη τη δραστηριότητα σχετική και διασκεδαστική.

**Παραδείγματα: δύο δραστηριότητες για την επανάληψη ενός μαθήματος**

### 1) Ανθρωπιστικές επιστήμες

**Υπόβαθρο δραστηριότητας:** Σε συνέχεια της Εισαγωγικής δραστηριότητας για τη Γαλλία και αφού διδάξετε την ενότητα για την εποχή, θα ανατεθεί στους μαθητές ένα πρότζεκτ.

**Διάρκεια:** 1 έως 3 διδακτικές ώρες, ανάλογα με τον αριθμό των μαθητών.

**Εξοπλισμός:** Προτζέκτορας, σταθερός ή φορητός υπολογιστής, εικόνα υψηλής ποιότητας του πίνακα που έχει αποθηκευτεί ή παρουσιάζεται από το διαδίκτυο.

**Θεματικές περιοχές:** Ιστορία, κοινωνιολογία, λογοτεχνία, τέχνες

**Περιγραφή:** Οι μαθητές καλούνται να δημιουργήσουν μια παρουσίαση PowerPoint ή ένα βίντεο που συνδέει διάφορα έργα τέχνης που αντιπροσωπεύουν την εποχή των γαλλικών επαναστάσεων. Αυτά θα μπορούσαν να ταξινομηθούν χρονολογικά ή θεματικά, απεικονίζοντας σημαντικά γεγονότα στην πορεία της ιστορίας. Θα ήταν ενδιαφέρον εάν οι μαθητές όχι μόνο χρησιμοποιούσαν εικαστικές εκθέσεις αλλά και συνέδεαν λογοτεχνικά έργα και έδιναν το ιστορικό και κοινωνικό υπόβαθρο των έργων ζωγραφικής που παρουσιάζουν.

**Θέματα προς συζήτηση:** Αυτή η δραστηριότητα δεν πρέπει να περιορίζει τα θέματα συζήτησης. Θα επικεντρωθεί κυρίως στο πόσο σημαντικά, πρωτοποριακά γεγονότα έλαβαν χώρα εκείνη την περίοδο της ιστορίας και πώς αυτά επηρέασαν την Τέχνη της εποχής. Όμως ο δάσκαλος πρέπει να είναι έτοιμος να επεκταθεί σε θέματα που αφορούν κοινωνικές, πολιτικές ή άλλες πτυχές της ζωής.

**Μαθησιακά Οφέλη:** Οι μαθητές εργάζονται στο πρότζεκτ τους ανεξάρτητα, γεγονός που αυξάνει τις δεξιότητες συνεργασίας, την κριτική σκέψη, τις δεξιότητες ομαδικής εργασίας, την πρωτοβουλία και την ανεξάρτητη εργασία. Οι εργασίες είναι πάντα ένας καλός τρόπος για να ενθαρρύνετε τη δημιουργικότητα, την περιέργεια και την κατανόηση σε βάθος.

## 2) STEM

**Υπόβαθρο δραστηριότητας:** Μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης σε μάθημα Μαθηματικών/Γεωμετρίας. Απευθύνεται κυρίως σε νεότερους μαθητές.

**Διάρκεια:** 50 λεπτά (θα μπορούσαν να αφιερωθούν περισσότερες συνεδρίες σε αυτό, ανάλογα με τον αριθμό των μαθητών).

**Εξοπλισμός:** Στυλό, μολύβια, οποιοδήποτε άλλο υλικό σχεδίασης. (Προαιρετικά, εάν θέλετε να δείξετε έργα τέχνης: προτζέκτορας, σταθερός ή φορητός υπολογιστής, εικόνα υψηλής ποιότητας των πινάκων που έχει αποθηκευτεί ή παρουσιάζεται από το διαδίκτυο).

**Θεματικές περιοχές:** Μαθηματικά, Γεωμετρία, Τριγωνομετρία

**Περιγραφή:** Αφού οι μαθητές διδάχτούν σχήματα και μεγέθη, ζητήστε τους να δημιουργήσουν στο σπίτι μια σύνθεση εμπνευσμένη από τον Kandinsky ή τον Miro. Αυτό είναι ένα έργο ανοιχτού τύπου, αλλά ο δάσκαλος πρέπει να παρέχει έναν συγκεκριμένο αριθμό γραμμών και κύκλων που θα χρησιμοποιηθούν, μαζί με μετρήσεις και περιφέρειες. Οι μαθητές θα πρέπει να ακολουθήσουν αυτές τις οδηγίες για να δημιουργήσουν διαφορετικά σχήματα, σε διαφορετικά χρώματα, εμπνευσμένα από τους καλλιτέχνες, αλλά και ακολουθώντας τις οδηγίες του δασκάλου. Στη συνέχεια, αφήστε τους να ανταλλάξουν τη δουλειά τους και να μετρήσουν ο ένας τα γεωμετρικά σχήματα του άλλου. Θα μπορούσατε να εξετάσετε τα έργα λεπτομερώς, επισημαίνοντας γραμμές που τέμνουν κύκλους, υπολογίζοντας περιμέτρους, διαμέτρους, ακτίνα, μετρώντας αποστάσεις κ.λπ..

**Θέματα προς συζήτηση:** Αυτό είναι ένα έργο ανοιχτού τύπου. Μη διστάσετε να συζητήσετε οποιοδήποτε ιδέες μπορεί να έχουν οι μαθητές. Θα ήταν ενδιαφέρον να καθοδηγήσετε τη συζήτηση προς το πώς η γεωμετρία επηρεάζει πολλές πτυχές της ανθρώπινης δραστηριότητας, συμπεριλαμβανομένης της τέχνης και του οπτικού αντίκτυπου που έχει σε αυτές.

**Μαθησιακά Οφέλη:** Οι τέχνες καλλιεργούν ένα κίνητρο για μάθηση δίνοντας έμφαση στην ενεργό δέσμευση, την πειθαρχημένη και διαρκή προσοχή, την επιμονή και την ανάληψη κινδύνων, μεταξύ άλλων ικανοτήτων. Αυτό το είδος πρακτικής δραστηριότητας μπορεί να έχει μεγάλο μαθησιακό αντίκτυπο στους μαθητές και να αυξήσει τα κίνητρά τους ανάλογα με τα ενδιαφέροντα και τις ικανότητές τους. Παρέχει επίσης μια ευκαιρία για επικοινωνία και αυθόρμητη έκφραση.

Παραδείγματα: δύο δραστηριότητες για την **αξιολόγηση** ή τον **έλεγχο** της αποκτηθείσας γνώσης

### 1) Ανθρωπιστικές επιστήμες

**Υπόβαθρο δραστηριότητας:** Οι μαθητές στο γυμνάσιο μελέτησαν την επαναστατική σύγκρουση στην Ισπανία. Μετά τη μελέτη αυτού του εμφυλίου πολέμου, οι μαθητές ανακαλύπτουν και κατανοούν τη φωτογραφία «Θάνατος ενός Ρεπουμπλικάνου Στρατιώτη» του Robert Capa (5 Σεπτεμβρίου 1936).

**Διάρκεια:** 50 λεπτά.

**Εξοπλισμός:** Προτζέκτορας, σταθερός ή φορητός υπολογιστής με εικόνες υψηλής ποιότητας της φωτογραφίας που έχουν αποθηκευτεί ή παρουσιάζονται από το διαδίκτυο.

**Θεματικές περιοχές:** Ιστορία και τέχνες.

**Περιγραφή και δραστηριότητες:** Σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι να ενισχύσει το ενδιαφέρον των μαθητών, να οικειοποιηθούν εκ νέου τις γνώσεις που παρουσιάζονται στο μάθημα και να ανοίξει ένας διάλογος μεταξύ των μαθητών για τον Ισπανικό Εμφύλιο Πόλεμο, το πλαίσió του και γενικότερα τη πολεμική δημοσιογραφία. Ο δάσκαλος μπορεί να εισαγάγει αυτή τη φωτογραφία εξηγώντας ότι γρήγορα έγινε σύμβολο διπλής δέσμευσης (αυτό του στρατιώτη που πεθαίνει στη μάχη και του αφοσιωμένου ρεπόρτερ που ρισκάρει τη ζωή του) και μια διπλή αλληγορία (αυτή του αγώνα του Ισπανικός λαός ενάντια στο φασισμό και την πτώση της Δημοκρατίας). Ζητήστε από τους μαθητές να ερμηνεύσουν τη φωτογραφία: σε τι αναφέρεται το θολό εφέ (συνθήκες λήψης, ζωντανή ιστορία στη δημιουργία, θόλωση του τοπίου που γίνεται η αισθητική υπογραφή του φωτορεπορτάζ); Το παγωμένο πλαίσιο (επίδραση της πραγματικότητας επειδή ο άνθρωπος δεν είναι στο έδαφος, μεταφορά του πεπρωμένου που λικνίζεται); Η επίδραση του πάθους (ανεσταλμένος χρόνος); Ποιες είναι οι προθέσεις του ρεπόρτερ; Στην αρχή αυτής της συνεδρίας, ο δάσκαλος θα μιλήσει για τα σύμβολα, θα ρωτήσει τους μαθητές σχετικά με τα σύμβολα, ποιες είναι οι λειτουργίες τους κ.λπ.

**Διαδικασία και θέματα που καλύπτονται:** Υπάρχουν διάφοροι πιθανοί τρόποι: μπορεί να ζητηθεί από τους μαθητές να γράψουν τρεις λέξεις που αντικατοπτρίζουν τις εντυπώσεις τους από αυτή τη φωτογραφία, να δώσουν έναν τίτλο στη φωτογραφία του Robert Capa ή να συσχετίσουν την εικόνα με άλλα καλλιτεχνικά έργα που γνωρίζουν. Θα μπορούσε επίσης να είναι ενδιαφέρον να επιτραπεί στους μαθητές να τραβήξουν την ίδια φωτογραφία, να επαναλάβουν τη σκηνή στην πραγματική ζωή ή με τη βοήθεια ειδωλών και να αμφισβητήσουν τη στάση του φωτογράφου. Για αυτήν την πρόταση, η ιδέα θα ήταν να συγκριθούν οι δημιουργίες των μαθητών με αυτές του Capa.

Για την επέκταση αυτής της δραστηριότητας, ο δάσκαλος μπορεί να δημιουργήσει συνδέσμους σε άλλα αφοσιωμένα έργα της ίδιας περιόδου, όπως ο πίνακας «Guernica» του Pablo Picasso (1937) ή η ταινία «Ο Δικτάτωρ» του Charlie Chaplin. (1940).

**Μαθησιακά Οφέλη (ικανότητα και ανάλυση):** Οι μαθητές είναι περίεργοι για τις ερμηνείες αυτής της φωτογραφίας, τι δείχνει και τι έχει προκαλέσει (Πληροφορία: πολλοί αμφισβητούν την αληθοφάνεια της σκηνής [απίθανες καταστάσεις, κίνδυνοι, αποτελεσματικό καδράρισμα, αποτελεσματικότητα του εξοπλισμού]). Εργάζονται ανεξάρτητα για να βρουν συνδέσεις, να μάθουν περισσότερα για το θέμα. Συνεργάζονται για να δημιουργήσουν νέα έργα εμπνευσμένα από το πρωτότυπο.

## 2) STEM

**Υπόβαθρο δραστηριότητας:** Οι μαθητές της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης μόλις έχουν μελετήσει τα φαινόμενα διάχυσης φωτός. Αφού μάθουν για τα μοντέλα διάδοσης, ανακαλύπτουν μια επιλογή από εικονογραφικά έργα (από τις συλλογές του Μουσείου του Λούβρου στη Γαλλία) που σχετίζονται με το θέμα: «Νύχτα, ένα λιμάνι στο φως του φεγγαριού» του Claude-Jospeh Vernet. " Άγιος Ιωσήφ ο Ξυλουργός " του Georges de La Tour. «Ο ύπνος του Ενδυμίωνα» του Ζιροντέτ και «Η μάντισσα» του Καραβάτζιο.

**Διάρκεια:** 50 λεπτά.



**Εξοπλισμός:** Προτζέκτορας, σταθερός ή φορητός υπολογιστής με εικόνες υψηλής ποιότητας της φωτογραφίας που έχουν αποθηκευτεί ή παρουσιάζονται από το διαδίκτυο.

**Θεματικές περιοχές:** Φυσική και τέχνες.

**Περιγραφή και δραστηριότητες:** Σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι να εμπλέξει τους μαθητές, να οικειοποιηθούν εκ νέου τις γνώσεις που παρουσιάζονται στο μάθημα και να ανοίξει ένας διάλογος για τη διάχυση του φωτός και πώς οι καλλιτέχνες που αναφέρθηκαν την ερμήνευσαν στα εικονογραφικά τους έργα. Ο δάσκαλος μπορεί να εισάγει το μάθημα προβάλλοντας τα διάφορα έργα. Σε κάθε εργασία, οι μαθητές καλούνται να απαντήσουν στις ακόλουθες ερωτήσεις: Ποιες είναι οι πρωτογενείς και οι δευτερεύουσες πηγές; Ποια είναι τα αντικείμενα που διασκορπίζονται; Πώς οπτικοποιείται η ακτίνα ή η δέσμη φωτός; Μπορεί επίσης να είναι ενδιαφέρον να ερμηνεύσουμε την επίδραση που έχει το φως σε κάθε έργο: στους χαρακτήρες, στη σκηνή γενικά, κ.λπ. Και με τον ίδιο τρόπο, να αμφισβητήσουμε την έννοια του εν λόγω φωτός.

**Διαδικασία και θέματα που καλύπτονται:** Υπάρχουν διάφοροι πιθανοί τρόποι: μπορεί να ζητηθεί από τους μαθητές να συσχετίσουν τα έργα με άλλα καλλιτεχνικά έργα που γνωρίζουν, να ερευνήσουν τις έννοιες του φωτός από την άποψη της ιστορίας της τέχνης. Προκειμένου να γίνει ένας πρακτικός και καλλιτεχνικός συνδυασμός με αυτή τη δραστηριότητα, μπορεί να είναι ενδιαφέρον να ζητήσετε από τους μαθητές να δημιουργήσουν ένα έργο (εικαστικό ή φωτογραφικό) γύρω από την έννοια της διάχυσης φωτός. Οι μαθητές θα μπορούσαν να φτιάξουν ένα αντικείμενο που διασπείρεται (κερί, ήλιος κ.λπ.) ή να σχεδιάσουν/ζωγραφίσουν/φωτογραφίσουν τη δέσμη φωτός. Προφανώς, κάθε δημιουργία πρέπει να ακολουθείται από σχόλια, ώστε οι μαθητές να μπορούν να εξηγήσουν το αποτέλεσμα που ήθελαν να παράγουν, γιατί και τι σημαίνει.

**Μαθησιακά Οφέλη (ικανότητα και ανάλυση):** Οι μαθητές είναι περίεργοι για τις ερμηνείες αυτών των έργων. Εργάζονται ανεξάρτητα για να βρουν συσχετισμούς, να

μάθουν περισσότερα για το θέμα. Συνεργάζονται για να ερευνήσουν νέα έργα εμπνευσμένα από το πρωτότυπο.

**Παραδείγματα: δύο δραστηριότητες για τις εργασίες στο σπίτι**

### 1) Ανθρωπιστικές επιστήμες

**Υπόβαθρο δραστηριότητας:** Ως μέρος ενός έργου αφιερωμένου στις αξίες της Δημοκρατίας και στην ελευθερία της έκφρασης, οι μαθητές μελέτησαν ένα απόσπασμα από το ποίημα «Liberté» του Paul Eluard.

**Διάρκεια:** 2 μέρες.

**Εξοπλισμός:** Απόσπασμα από το ποίημα του Paul Eluard.

**Θεματικές περιοχές:** Λογοτεχνία και τέχνη.

**Περιγραφή και δραστηριότητες:** Ο στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να επιτρέψει στους μαθητές να υιοθετήσουν μια κριτική απόσταση από τη γλώσσα που παράγεται, να τους καλέσει να πειραματιστούν και να παράγουν γύρω από την αναπαράσταση του κόσμου και να εφαρμόσουν ένα λογοτεχνικό και καλλιτεχνικό έργο. Κάθε μαθητής καλείται να ερμηνεύσει εκ νέου τα λόγια του ποιητή μέσω μιας καλλιτεχνικής σύνθεσης: σχέδιο, φωτογραφία, κ.λπ. Πριν από αυτήν την εργασία στο σπίτι, ο δάσκαλος θα εισαγάγει έναν συλλογικό προβληματισμό: πώς να εμψυχώσετε τα λόγια του ποιητή; Πρέπει το εξαγόμενο κείμενο ή οι λέξεις να εμφανίζονται στην παραγωγή; Μπορούν να προστεθούν χαρακτήρες στην ιστορία; Μπορούμε να αλλάξουμε τα σχήματα των γραμμάτων (έμπνευση από τη λέξη ΦΩΤΙΑ για στάχτη, από χιόνι για τη λέξη ΝΙΦΑΔΑ) κ.λπ..

**Διαδικασία και θέματα που καλύπτονται:** Μόλις ολοκληρωθεί η εργασία από κάθε μαθητή, μπορεί να είναι ενδιαφέρον να δημιουργήσετε μια μικρή ομαδική έκθεση στην τάξη και να προσκαλέσετε κάθε μαθητή να ερμηνεύσει τη δουλειά του συμμαθητή του/της. Αρχικά, σημειώνοντας τις τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν (κολάζ, σχέδιο κ.λπ.) και στη συνέχεια προσπαθώντας να κατανοήσετε τι ήθελε να μεταφέρει ο μαθητής στη δουλειά του. Μη διστάσετε να συζητήσετε οποιεσδήποτε ιδέες μπορεί να

έχουν οι μαθητές. Αυτό το έργο επιτρέπει επίσης στους μαθητές να δείξουν τη δουλειά τους χωρίς απροθυμία και να μάθουν να κοιτάζουν τη δουλειά των άλλων.

**Μαθησιακά Οφέλη (ικανότητα και ανάλυση):** Οι μαθητές εργάζονται στο έργο τους ανεξάρτητα, γεγονός που ενισχύει τις δεξιότητες κριτικής σκέψης, την αυτονομία στην εργασία τους και επαληθεύει την πλήρη κατανόηση του θέματος.

## 2) STEM

**Υπόβαθρο δραστηριότητας:** Αυτή η δραστηριότητα έρχεται μετά από ένα μάθημα σύγκρισης γεωμετρίας και ζωγραφικής. Κατά τη διάρκεια αυτού του μαθήματος, οι μαθητές ανακάλυψαν το έργο του Victor Vasarely και γενικότερα την έννοια της οπτικής τέχνης (Op'Art).

**Διάρκεια:** 1 ώρα.

**Εξοπλισμός:** Υλικά όπως μολύβι, στυλό, χάρακες, κ.λπ. Εάν ο δάσκαλος επιθυμεί να δείξει έργα τέχνης από το κίνημα ή τον καλλιτέχνη, θα χρειαστεί ένας προβολέας με σταθερό ή φορητό υπολογιστή και εικόνες υψηλής ποιότητας των έργων.

**Θεματικές περιοχές:** Μαθηματικά, γεωμετρία και τέχνες.

**Περιγραφή και δραστηριότητες:** Σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι να προσελκύσει το ενδιαφέρον των μαθητών και να τους προσκαλέσει να συνδέσουν τα μαθηματικά και την τέχνη. Μέσα από τη μελέτη των έργων τέχνης, οι μαθητές μαθαίνουν την ορολογία της γεωμετρίας αλλά και πώς να χρησιμοποιούν τη γεωμετρία για να δημιουργήσουν. Ο δάσκαλος μπορεί να εισαγάγει το προηγούμενο μάθημα προβάλλοντας ένα βίντεο για το θέμα:

<https://www.youtube.com/watch?v=gVhHtCZHSkw>

Στη συνέχεια, ζητήστε από τους μαθητές να δημιουργήσουν μια οπτική ψευδαίσθηση στο σπίτι εμπνευσμένη από το έργο του Vasarely. Αυτό είναι ένα έργο ανοιχτού τύπου, αλλά ο δάσκαλος θα πρέπει να παρέχει οδηγίες για τη χρήση διαβαθμισμένου χάρακα για τη σχεδίαση τμημάτων. Αφού κατακτήσουν την τεχνική, οι μαθητές μπορούν να δοκιμάσουν ξανά, προσθέτοντας διαφορετικά χρώματα για να ενισχύσουν το

αποτέλεσμα της ψευδαίσθησης. Η εργασία μπορεί στη συνέχεια να παρουσιαστεί στην τάξη. Προσκαλέστε τους μαθητές να μοιραστούν το έργο τέχνης τους και να εξηγήσουν το πώς το έκανε ο καθένας.

**Διαδικασία και θέματα που καλύπτονται:** Συζητήστε με τους μαθητές, ζητήστε τους να συσχετίσουν το έργο του Vasarely με άλλα καλλιτεχνικά έργα που γνωρίζουν. Ρωτήστε τους αν έχουν βρει αυτό το έργο ή αυτήν την καλλιτεχνική τάση σε άλλες μορφές (π.χ. στη λογοτεχνία και στις ταινίες με το έργο «Doctor Strange» από το σύμπαν της Marvel-Comic). Θα μπορούσε να είναι ενδιαφέρον να προσανατολίσουμε τη συζήτηση προς την επίδραση που έχει η γεωμετρία και η οπτική τέχνη στους ανθρώπους. Να ρωτήσετε τους μαθητές σχετικά με την παραμορφωμένη αντίληψη της πραγματικότητας: της παραμορφωμένης μορφής της πραγματικότητας, του σχήματος, του χρώματος, των διαστάσεων ή της κίνησης των αντικειμένων.

Για να επεκτείνει αυτή τη δραστηριότητα, ο δάσκαλος μπορεί να δημιουργήσει συνδέσμους με τις απαρχές της κινητικής τέχνης: το έργο των [László-Nagy](#) και [Alexander Calder](#).

**Μαθησιακά Οφέλη (ικανότητα και ανάλυση):** Αυτός ο τύπος πρακτικής δραστηριότητας έχει σημαντικό αντίκτυπο στη μάθηση των μαθητών. Εργάζονται ανεξάρτητα για να βρουν συνδέσεις, να μάθουν περισσότερα. Η καλλιτεχνική πρακτική παρέχει επίσης μια ευκαιρία για αυτοέκφραση. Αυτές οι δραστηριότητες έχουν πολλές συνδέσεις με άλλους τομείς μάθησης: ενθαρρύνουν την περιέργεια να ανακαλύψουν τον κόσμο, ενθαρρύνουν τους μαθητές να εκφράσουν αντιδράσεις, γεύσεις και επιλογές σε αντάλλαγμα με άλλους.

## ΜΕΡΟΣ 3

### Πώς να ενσωματώσετε διαφορετικά προφίλ μαθητών

#### Διαφορετικά προφίλ στην τάξη

Ως δάσκαλοι γνωρίζουμε εκ πείρας ότι ποτέ δεν θα υπάρξει –και δεν πρέπει ποτέ να υπάρξει– ένα ομοιογενές περιβάλλον στην τάξη, γιατί, απλά, οι μαθητές είναι όλοι διαφορετικοί. Αυτό σημαίνει ότι κάθε μαθητής έχει διαφορετικά ενδιαφέροντα, δεξιότητες και στυλ μάθησης και φυσικά διαφορετικό υπόβαθρο και ανάγκες. Ταυτόχρονα, όλοι οι μαθητές θα πρέπει να ενθαρρύνονται να συμμετέχουν και να απολαμβάνουν τη μάθηση, ως μια ουσιαστική και γόνιμη διαδικασία που τους δίνει γνώση και αυτοπεποίθηση για τον εαυτό τους ως φοιτητές και ως άτομα. Για να επιτευχθεί αυτό, ο ρόλος του δασκάλου γίνεται καθοριστικός αλλά και αρκετά απαιτητικός.

Νέες προσεγγίσεις διδασκαλίας και μάθησης όπως [διερευνητική μάθηση](#) and [διαφοροποιημένη διδασκαλία](#) όχι μόνο παραδέχονται τη διαφορετικότητα ως την πραγματικότητα κάθε τάξης, αλλά προτείνουν δασκάλους και συντονιστές να **εμπλέκουν τα διαφορετικά προφίλ** και τα ενδιαφέροντα των μαθητών τους, προκειμένου να ενισχύσουν την εμπιστοσύνη και την αυτονομία τους στη μάθηση. Ένα άλλο καλό παράδειγμα παιδαγωγικής θεωρίας προς αυτή την κατεύθυνση είναι η θεωρία του Gardner (2006) για την [πολλαπλή νοημοσύνη](#). Σύμφωνα με αυτή την προσέγγιση, το προφίλ νοημοσύνης κάθε μαθητή αποτελείται από έναν συνδυασμό σχετικών δυνατών και αδυναμιών μεταξύ των διαφορετικών νοημοσύνης: γλωσσική-λεκτική, μουσική, οπτική-χωρική, σωματική-κιναισθητική, νατουραλιστική, διαπροσωπική, ενδοπροσωπική, λογική-μαθηματική και (τουλάχιστον προσωρινά) υπαρξιακή. Για τις διάφορες εργασίες που πρέπει να εκτελέσουν οι μαθητές κατά τη διάρκεια του μαθήματος, οι δάσκαλοι μπορούν να προτείνουν διαφορετικούς τρόπους χρησιμοποιώντας τη «νοημοσύνη» των διαφόρων μαθητών για να τους ενσωματώσουν στη μαθησιακή διαδικασία.

Αυτές και οι πιο πρόσφατες προσεγγίσεις στη διδασκαλία και τη μάθηση, καταρχάς, δείχνουν ξεκάθαρα ότι η παιδαγωγική της σημερινής εκπαίδευσης επικεντρώνεται κυρίως στον μαθητή, περισσότερο από οποιοδήποτε άλλο στοιχείο της διαδικασίας. – η αποκαλούμενη [μαθητοκεντρική προσέγγιση](#) – και την ενδυνάμωσή τους να παίρνουν τον έλεγχο της μάθησής τους. Δεύτερον, η εμπλοκή των διαφορών οδηγεί σε **εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς** με την ανάπτυξη της ευαισθητοποίησης και την παροχή περισσότερων ευκαιριών για μάθηση, συμμετοχή και ανάπτυξη. Επομένως, για μια διδασκαλία και μάθηση χωρίς αποκλεισμούς, οι δάσκαλοι πρέπει να επαναξιολογήσουν τις πρακτικές τους και να προσαρμόσουν το περιεχόμενο, τις μεθόδους, τις δομές, τις οδηγίες και τις στρατηγικές που χρησιμοποιούν, προκειμένου να αντιμετωπίσουν την ποικιλομορφία των αναγκών όλων των μαθητών, αυξάνοντας τη συμμετοχή στη μάθηση, τους πολιτισμούς και τις κοινότητες. ([UNESCO 2005](#)).

Για τις ανάγκες του παρόντος Παιδαγωγικού Οδηγού, θα επισημάνουμε τρόπους ενσωμάτωσης μαθητών δύο βασικών διαφορετικών προφίλ: 1) εκείνους που παλεύουν με **μαθησιακές δυσκολίες** όπως οι Ειδικές Μαθησιακές Διαταραχές (ΕΜΔ), and 2) εκείνους που αντιμετωπίζουν **κοινωνικοοικονομικές προκλήσεις και πολιτισμικές διαφορές**. Στόχος μας είναι να παρουσιάσουμε τις παιδαγωγικές πτυχές και τα πρακτικά οφέλη από την ενσωμάτωση αυτών των διαφορετικών προφίλ μαθητών στη διαδικασία δημιουργίας εικονικών εκθέσεων, κάνοντας τη μάθηση πιο περιεκτική, παραγωγική και ενδιαφέρουσα για όλους.

### Μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες (ΕΜΔ, ΔΕΠΥ, ΗΡ, Ειδικές ανάγκες)

Σε αυτή τη δημοσίευση, ο όρος μαθησιακές δυσκολίες χρησιμοποιείται ως όρος-ομπρέλα για μαθητές που αντιμετωπίζουν ποικίλες μαθησιακές δυσκολίες λόγω έλλειψης γνωστικής ή σωματικής ικανότητας. Για παράδειγμα, μαθητές με Ειδικές Μαθησιακές Διαταραχές (ΕΜΔ) όπως δυσλεξία, δυσγραφία, δυσαριθμησία, δυσφασία και δυσπραξία, που αποτελούν το 10 έως 12% του πληθυσμού – που σημαίνει ότι σε κάθε τάξη υπάρχει πιθανόν ένας μαθητής με παρόμοια μαθησιακή διαταραχή, ή μαθητές με Διαταραχή Ελλειμματικής Προσοχής/Υπερκινητικότητας (ΔΕΠΥ) ή άλλες

Συμπεριφορικές και Μαθησιακές Δυσκολίες (ΣΜΔ) – που επηρεάζει ένα στα 20 παιδιά και εφήβους στην Ευρώπη.

Αυτοί οι μαθητές είναι πολύ πιο αποτελεσματικοί και παραγωγικοί όταν μαθαίνουν και συμμετέχουν σε ένα ασφαλές και προσαρμοστικό περιβάλλον μάθησης, το οποίο εξασφαλίζει αρκετές προσαρμογές στο περιεχόμενο, τις οδηγίες και τις στρατηγικές. Το πρώτο πράγμα που πρέπει να λάβετε υπόψη εδώ, είναι μια **δομημένη εργασία**, με σαφείς οδηγίες και οργανωμένες δραστηριότητες και εργασίες που μπορούν να ακολουθήσουν αυτοί οι μαθητές χωρίς να έχουν αμφιβολίες για το τι κάνουν και πώς μπορούν να ολοκληρώσουν τη συγκεκριμένη εργασία. Για να γίνει αυτό, οι δάσκαλοι θα πρέπει να έχουν κατά νου ότι έχουν **σαφείς στόχους και κριτήρια μάθησης** και να διασφαλίζουν ότι οι μαθητές τα κατανοούν επίσης. Έπειτα, **μία ήσυχη τάξη / εργασιακό περιβάλλον** είναι απαραίτητα για να βοηθηθούν οι μαθητές να παραμείνουν συγκεντρωμένοι, αποφεύγοντας τους περισπασμούς. Μια άλλη μεγάλη υποστήριξη για αυτούς τους μαθητές είναι η **εργασία σε ζευγάρια ή μικρές ομάδες** μαθητών. Η χρήση στρατηγικών συνεργατικής μάθησης όταν είναι δυνατόν, έχει αποδειχθεί απαραίτητη για μαθητές με δυσκολίες, αλλά οι δάσκαλοι πρέπει να διασφαλίζουν μια συνεργατική συμπεριφορά εντός της ομάδας των μαθητών και να υποστηρίζουν ο ένας τον άλλον. Επιπλέον, **η διαφοροποιημένη διδασκαλία** μπορεί να υποστηρίξει τους δασκάλους στη χρήση της ευέλικτης ομαδοποίησης και στην παροχή δραστηριοτήτων που προσελκύουν το διαφορετικό μαθησιακό στυλ και τις προτιμήσεις των μαθητών. Επίσης, οι εναλλακτικοί τρόποι ολοκλήρωσης ασκήσεων και **αξιολόγησης** είναι ένα βασικό σημείο για την ενθάρρυνση της συμμετοχής κάθε μαθητή στη μάθηση.

Για να προσελκύσει κάθε μαθητή, και ιδιαίτερα εκείνους με μαθησιακές δυσκολίες, η μάθηση πρέπει να είναι συμφραζόμενη με τις **εμπειρίες του πραγματικού κόσμου**, επιτρέποντας στους μαθητές να βρουν ενδιαφέρον για τα εκτεθειμένα θέματα. Ως εκ τούτου, το περιεχόμενο και οι έννοιες που σχετίζονται με τον κόσμο έξω από τους τοίχους της τάξης, μπορούν να επιφέρουν πολύ μεγαλύτερη δέσμευση και συμμετοχή, ειδικά όταν αυτά αναπαρίστανται σε εναλλακτικές μορφές, για παράδειγμα, μέσω της **Τέχνης**. Αυτός είναι επίσης ο λόγος για τον οποίο οι μαθητές γενικά εμπλέκονται

περισσότερο σε **άτυπες ή μη μαθησιακές δραστηριότητες**, που υπερβαίνουν τις ρυθμίσεις της τάξης και τις συνδέουν με την πραγματική κατάσταση και τις προκλήσεις της ζωής.

Όπως είδαμε στον [Οδηγό Εκθέσεων και Σχολείων](#) του προγράμματος VXDesigners, οι εκθέσεις είναι πολύ σημαντικές για μαθητές με μαθησιακές διαταραχές, καθώς ορίζονται ως μια μη τυπική μαθησιακή δραστηριότητα και είναι ιδιαίτερα ενθαρρυντικές και υποστηρικτικές για οπτικούς μαθητές. Επιπλέον, η δημιουργία έκθεσης επιτρέπει την ενεργό μάθηση και τη συμμετοχή μαθητών με μαθησιακές προκλήσεις όταν δίνεται προτεραιότητα σε διευκολύνσεις όπως προαναφέρθηκε. Η επιμέλεια μπορεί να ενισχύσει τις ικανότητες, τις δεξιότητες και την αυτοεκτίμηση των μαθητών με μαθησιακές δυσκολίες, κυρίως επειδή επιτρέπουν τη χρήση πολλαπλών μέσων αναπαράστασης και έκφρασης του περιεχομένου, όπως οπτικά ή προφορικά, μέσω γραφής, εικονογράφησης, ομιλίας ή εγγραφής βίντεο. Ειδικά με τη χρήση της τεχνολογίας, η δημιουργία ψηφιακών εκθέσεων ή η ψηφιακή επιμέλεια παρέχουν περισσότερες επιλογές σε μαθητές και εκπαιδευτικούς για χρήση οπτικοακουστικών μέσων και τρόπων κοινής χρήσης και παρουσίασης του περιεχομένου. Επιπλέον, από προεπιλογή, η επιμέλεια μιας έκθεσης (ψηφιακής ή μη) προωθεί τις επιλογές των μαθητών, επιτρέποντας τη δημιουργία προσωπικών μονοπατιών και αποτελεσμάτων μάθησης. Αυτό είναι μια μεγάλη πηγή ενδυνάμωσης για όλους τους μαθητές, αλλά ειδικά για εκείνους με μαθησιακές δυσκολίες που σε πολλές περιπτώσεις δεν έχουν εμπιστοσύνη στο να αναλάβουν την ευθύνη ή να μοιραστούν τις ιδέες και τα γούστα τους. Ωστόσο, οι δάσκαλοι δεν πρέπει να ξεχνούν τον «χρυσό κανόνα» σχετικά με την παροχή σαφών οδηγιών και την «οικοδόμηση» της αυτονομίας και της ευθύνης του μαθητή σε κάθε εργασία.

### Συμπερίληψη όσον αφορά στις κοινωνικοοικονομικές προκλήσεις και στις πολιτισμικές διαφορές

«Τα συστήματα εκπαίδευσης χωρίς αποκλεισμούς είναι απαραίτητα για τη βελτίωση του μαθησιακού περιβάλλοντος με την ενεργοποίηση ειδικευμένων δασκάλων, στοχεύοντας δίκαια την οικονομική και μαθησιακή υποστήριξη σε μειονεκτούντα



σχολεία και την παροχή διαπολιτισμικής και δίγλωσσης εκπαίδευσης».

(Unesco, 2010, p.2)

Η εφαρμογή ποικίλου φάσματος μεθοδολογιών κατά την προσέγγιση του σχεδιασμού της έκθεσης ή των επισκέψεων, βοηθά στο να ληφθούν υπόψη οι διαφορετικές ανάγκες μιας ομάδας μαθητών. Με αυτόν τον τρόπο, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να διευκολύνουν την τόνωση των μαθησιακών εμπειριών και να παρέχουν ευελιξία στους εκπαιδευόμενους ώστε να επεκτείνουν καλύτερα τις προσωπικές τους δεξιότητες και ικανότητες. Η ταυτόχρονη χρήση διαφορετικών μεθοδολογιών ενθαρρύνει τους μαθητές να είναι ευέλικτοι και τους εξοπλίζει ώστε να παραμείνουν ανοιχτοί σε πολλά διαφορετικά μονοπάτια σταδιοδρομίας.

Ένα σημείο εκκίνησης για την ένταξη είναι η κατανόηση της ως δικαίωμα του καθενός να συμμετέχει πλήρως και να συνεισφέρει, χωρίς περιορισμούς ή απειλές περιθωριοποίησης. σε ένα πραγματικά περιεκτικό περιβάλλον, οι μαθητές νιώθουν ασφάλεια και έχουν την αίσθηση ότι ανήκουν. Για να επιτευχθεί αυτό, η **ενσυναίσθηση είναι απαραίτητη**, καθώς και να βλέπουμε τη διαφορετικότητα ως πολύτιμο πλεονέκτημα και να μην φοβόμαστε τις διαφορές.

*Η Διαγλωσσικότητα* είναι μια μέθοδος που ενθαρρύνει τους μαθητές να κάνουν ανταλλαγές δημιουργικά μεταξύ των γλωσσών και να εμπεδώσουν τη μάθηση με συνεχή σύγκριση. Οι μαθητές θα πρέπει να ενθαρρύνονται να δείχνουν ενδιαφέρον ο ένας για τις γλώσσες του άλλου και να συγκρίνουν πώς οι έννοιες μπορούν να διαφέρουν ή να αλλάξουν, ώστε η γλώσσα να είναι ένα παράθυρο σε διαφορετικούς πολιτισμούς και ταυτότητα. Η κριτική σκέψη βοηθά να δει κανείς καταστάσεις από διαφορετικές κοινωνικο-πολιτιστικές προοπτικές, επιτρέποντας διαφορετικές ιστορικές απόψεις και ερμηνείες.

**Καλλιέργεια της διαφορετικότητας, της ισότητας και της συμπερίληψης σε περιβάλλοντα εκπαίδευσης.**

**Η φυλετική και πολιτισμική ποικιλομορφία** είναι χαρακτηριστικά της κοινωνίας μας. Για να γιορτάσουν αυτή τη διαφορετικότητα και να καλλιεργήσουν την αρμονία και τον σεβασμό για όλους τους λαούς, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να καλλιεργήσουν την ισότητα και την ένταξη μέσα στην τάξη. Οι μαθητές μπαίνουν στην τάξη κουβαλώντας μια ποικιλία από πεποιθήσεις. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει φυλετικές και πολιτισμικές προκαταλήψεις που προέρχονται από τις γειτονίες τους, την ποπ κουλτούρα και τις οικογένειές τους. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να βοηθήσουν στην καταπολέμηση της προκατάληψης και της φυλετικής διχόνοιας υποστηρίζοντας θετικές συμπεριφορές μεταξύ των μαθητών, καλλιεργώντας την αίσθηση ότι ανήκουν σε όλους τους μαθητές και τις οικογένειές τους και μεταλαμπαδεύοντας σεβασμό για όλους τους λαούς.

Η παροχή ισότιμης πρόσβασης στην εκπαίδευση και η υποστήριξη της ανεκτικότητας όσων φαίνονται διαφορετικοί ή έχουν ειδικές ανάγκες δημιουργεί θετική επίδραση στη μάθηση. Η διαχείριση της τάξης παραπαίει όταν οι μαθητές βιώνουν τριβή με άλλους μαθητές. Συμμετέχοντας ενεργά σε μαθησιακές δραστηριότητες που μεταλαμπαδεύουν το σεβασμό για τη διαφορετικότητα, **η τάξη μπορεί να γίνει ένα μέρος όπου ο σεβασμός είναι ακρογωνιαίος λίθος και η μισαλλοδοξία γίνεται απεχθής.**

Η τάξη δεν είναι νησί. Οι τοίχοι του, ακόμη και στολισμένοι με αφίσες διαφορετικών μορφών από την ιστορία, είναι γεμάτοι ιδέες. Διδάσκοντας στους μαθητές τη συμβολή που προσφέρουν όλοι οι πολιτισμοί στην κοινωνία μας, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να τους ενθαρρύνουν να διαδώσουν αυτόν τον σεβασμό για τη διαφορετικότητα πέρα από το σχολείο. Οι ολοκληρωμένες και ποικίλες τάξεις προάγουν την κριτική σκέψη, την επίλυση προβλημάτων και τη δημιουργικότητα. **Η φυλετική και οικονομική ποικιλομορφία εντός της τάξης έχει ως αποτέλεσμα υψηλότερες βαθμολογίες στα τεστ**— ένα μετρήσιμο όφελος, φυσικά – αλλά η λιγότερο απτή ανταμοιβή είναι το θεμέλιο κάθε υγιούς κοινότητας: ο σεβασμός στην αξιοπρέπεια κάθε ανθρώπου.

Υπάρχουν πολλές πρακτικές, μεθοδολογίες και στρατηγικές για την ανάπτυξη δικαιοσύνης που μπορούν να εφαρμοστούν κατά τη χρήση πόρων VX Designers: Η χρήση των πολιτισμικών εμπειριών των μαθητών ως βάση για εργασία είναι μια

πρακτική που ονομάζεται **πολιτισμικά ανταποκρινόμενη διδασκαλία** και προωθεί την επανεξέταση της ιστορίας από διαφορετικές οπτικές γωνίες, μεταξύ των οι υπολοίποι. Αυτός είναι για παράδειγμα ο στόχος του The Black Curriculum, μιας πρωτοβουλίας που αντικατοπτρίζει την πολυεθνική και ευρέως ποικιλόμορφη κοινωνία στο εθνικό πρόγραμμα σπουδών ιστορίας στο Ηνωμένο Βασίλειο.

Ένας άλλος τρόπος για την προώθηση της ισότητας είναι η χρήση **διαφοροποιημένης διδασκαλίας** για τη διδασκαλία του ίδιου υλικού, με ποικίλες στρατηγικές ανάλογα με τις ανάγκες του κάθε μαθητή. Στο πλαίσιο των εικονικών έργων είναι επίσης σημαντικό να είμαστε σίγουροι ότι όλοι οι εκπαιδευόμενοι έχουν **πρόσβαση σε εργαλεία και υλικά** για την ανάπτυξη μιας δραστηριότητας, για παράδειγμα χρησιμοποιώντας λογισμικό ανοιχτού κώδικα και άλλα κοινά εργαλεία.

Το πεδίο της ισότητας, της ισότητας και της διαφορετικότητας στην τάξη είναι εκτεταμένο, και περισσότερο από μια μεθοδολογία, είναι ένα μονοπάτι συνεχούς εργασίας που το πρόγραμμα VX Designers προωθεί ευρέως.

## Επίλογος

Όπως φαίνεται σε αυτόν τον οδηγό, το VX Designers είναι μια εξαιρετική ευκαιρία για την προσαρμογή της μάθησης στην τρέχουσα εποχή, ενισχύοντας παράλληλα τα κίνητρα και τη δέσμευση των μαθητών.

Επιπλέον, ο σχεδιασμός της έκθεσης αντιπροσωπεύει μια εξαιρετικά ευέλικτη πρακτική, καθώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη μελέτη άπειρου αριθμού θεμάτων και ως δυναμική δραστηριότητα με πολλαπλές λειτουργίες (ως εισαγωγή μαθήματος, εργασία για το σπίτι, αξιολόγηση...).

Τέλος, η προσέγγιση της τεχνολογίας στην τάξη και η εφαρμογή καινοτόμων και σύγχρονων μεθόδων διδασκαλίας δεν είναι μόνο ένα διεγερτικό εργαλείο που κάνει τους μαθητές να αναπτύξουν πολλές δεξιότητες, αλλά και ένας τρόπος για να

διασφαλιστεί η ένταξη και η ισότητα ευκαιριών μεταξύ της διαφορετικότητας των μαθητών.



## Βιβλιογραφία

### Παραπομπές για το Μέρος 1.

1. “Pedagogical Content Knowledge: Teachers' Integration of Subject Matter, Pedagogy, Students, and Learning Environments”. NARST  
<https://narst.org/research-matters/pedagogical-content-knowledge>
2. “Considering Contextual Knowledge: The TPACK Diagram Gets an Upgrade”. Taylor & Francis Online  
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/21532974.2019.1588611?scroll=top&needAccess=true> on 09/11/2021
3. “Technological pedagogical content knowledge”. Wikipedia.  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Technological\\_pedagogical\\_content\\_knowledge](https://en.wikipedia.org/wiki/Technological_pedagogical_content_knowledge) on 09/11/2021
4. American Association for the Advancement of Science. (1993). Benchmarks for Science Literacy. New York: Oxford University Press.
5. American Association of Colleges of Teacher Education Committee on Innovation and Technology (2008). Handbook of technological pedagogical content knowledge (TPCK) for educators. New York: Routledge/Taylor & Francis Group.
6. Buchmann, M. (1982). The flight away from content in teacher education and teaching.
7. Cook-Sather, A., Bovill, C., & Felten, P. (2014). *Engaging students as partners in learning and teaching: a guide for faculty*. San Francisco: Jossey Bass.
8. Dumitrescu, G., Lepadatu, C. and Ciurea, C. (2014) “Creating Virtual Exhibitions for Educational and Cultural Development”, *Informatica Economica*, Vol. 18, No. 1.
9. Koehler, M. J., & Mishra, P. (2005). What happens when teachers design educational technology? The development of technological pedagogical content knowledge.
10. Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge?

11. Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A framework for teacher knowledge.
12. National Research Council. (1996). National Science Education Standards. Washington, DC: National Academy Press.
13. Ryan, A., & Tilbury, D. (2013). *Flexible pedagogies: new pedagogical ideas*. York: Higher Education Academy.
14. Shulman, L. S. (1986). Those who understand: Knowledge growth in teaching.
15. Shulman, L. S. (1987). Knowledge and teaching: Foundations of the new reform.
16. The Teagle Foundation (2019) *Teaching and Learning with Museum Exhibitions*, The Teagle Foundation, New York  
<http://www.teaglefoundation.org/How-We-Grant/Project-Profile/Profiles/Teaching-and-Learning-with-Museum-Exhibitions>
17. Tobin, K., & Garnett, P. (1988). Exemplary practice in science classrooms.
18. TPACK. <http://tpack.org>
19. UNESCO (2014), “Educational Policy Brief (Vol. 2): Skills for holistic human development”, Bangkok (Asia-Pacific regional bureau for education), November 2014, <https://unevoc.unesco.org/home/TVETipedia+Glossary/filt=all/id=577>

## Παραπομπές για το Μέρος 2.

1. Ardouain I., L'éducation artistique à l'école, ESF éditeur collection Pratiques et Enjeux pédagogiques, 2000
2. Autry AJ, Berge Z: Digital natives and digital immigrants: getting to know each other. *Ind Commercial Train* 2011,43(7):460–466.  
10.1108/00197851111171890.
3. Joan Miró. The Art Story. <http://www.theartstory.org/artist-miro-joan.htm>
4. M: Digital natives, digital immigrants' part 2: do they really think differently? *On the Horizon* 2001,9(6):1–6. 10.1108/10748120110424843.
5. Pellissier G., Au-delà des images, les œuvres, texte publié dans *Éducation et pédagogie*, la revue du CIEP — 1993

6. Tamim RM, Lowerison G, Schmid RF, Bernard RM, Abrami PC: A multi-year investigation of the relationship between pedagogy, computer use and course effectiveness in postsecondary education. *J Comput High Educ* 2011,23(1):1–14. 10.1007/s12528-010-9041-4.
7. Thémiot P., Les Arts Visuels au quotidien, rencontre sensible avec l'œuvre, CPAV de Bourgogne, Scéren CNDP-CRDP, 2010
8. Wassily Kandinsky. The Art Story <http://www.theartstory.org/artist-kandinsky-wassily.htm>

### Παραπομπές για το Μέρος 3.

1. “A new Learning Paradigm”, Learn Life Alliance, 2020  
<https://blog.learnlife.com/new-learning-paradigm>
2. “Confinement correspondences” (May, 2020) Mhic exhibition blog  
<http://www.mhic.net/exposicio-virtual-correspondencies-de-confinament/>
3. “Cultivating Diversity, Equity, and Inclusion in Education Environments.” Resilient Education <https://resilienteducator.com/collections/cultivating-diversity-inclusion-equity/> on 08/11/2021
4. Braunsteiner, M.L., Mariano-Lapidus, S. (2014) “Perspective of Inclusion: Challenges for the Future”<sup>1</sup> (1) Global Education Review, University College of Teacher Education Lower Austria, Mercy College New York  
[https://www.researchgate.net/publication/328580778\\_A\\_Perspective\\_of\\_Inclusion\\_Challenges\\_for\\_the\\_Future](https://www.researchgate.net/publication/328580778_A_Perspective_of_Inclusion_Challenges_for_the_Future)
5. Devine, Catherine (2020), “The future of museums doesn’t have to be a choice between the physical and the digital” MuseumNext.com  
<https://www.museumnext.com/article/future-of-museums-physical-and-the-digital/>
6. Gardner, H, Moran, S., Kornhaber, M. (2006). Orchestrating multiple intelligences. Educational leadership, 64(1), 22.  
Gunn, J. “What Equity Really Means in Schools.” Resilient Education website:

- <https://resilienteducator.com/classroom-resources/what-equity-really-means-in-schools/> on 08/11/2021
7. Land S, M.Ed. (2004). "Effective Teaching Practices for Students in Inclusive Classrooms." *William and Mary School of Education*.  
<https://education.wm.edu/centers/ttac/resources/articles/inclusion/effectiveteach/> on 30/08/2021
  8. Learn Life Alliance. Learning methodologies.  
<https://www.learnlife.com/methodologies>
  9. McCarthy J. (2014). "Learner Interest Matters: Strategies for Empowering Student Choice." *Edutopia* <https://www.edutopia.org/blog/differentiated-instruction-learner-interest-matters-john-mccarthy> on 30/08/2021
  10. Mindsets for Museums of the Future <https://museumofthefuture.the-liminal-space.com/>
  11. Peterson, A., et al. (2018), "Understanding innovative pedagogies: Key themes to analyse new approaches to teaching and learning", *OECD Education Working Papers*, No. 172, OECD Publishing, Paris,  
<https://doi.org/10.1787/9f843a6e-en>
  12. The Black Curriculum Initiative <https://theblackcurriculum.com/>
  13. UNESCO (2005) "Guidelines for Inclusion: Ensuring Access to Education for All Paris: UNESCO."  
[http://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/Guidelines\\_for\\_Inclusion\\_UNESCO\\_2006.pdf](http://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/Guidelines_for_Inclusion_UNESCO_2006.pdf)





**CITIZENS  
IN POWER**



arteria  
foundation



European  
Education  
& Learning  
Institute

CEPS Projectes Socials  
<http://www.asceps.org>



## LES APPRIMEURS

**Κωδικός προγράμματος: 2020-1-BE01-KA201-074989**

**Περισσότερες πληροφορίες για το πρόγραμμα διατίθενται στην ιστοσελίδα:**

**<https://vxdesigners.eu/>**

**#vxdesigners**

**Ο παρών οδηγός δημοσιεύεται υπό την άδεια Creative Commons license CC BY-NC-SA 4.0.**  
Μπορείτε ελεύθερα:

**Να μοιραστείτε**- αντιγράψετε και αναδιανέμετε το υλικό με κάθε μέσο και τρόπο

**Να προσαρμόσετε** - ανακατέψτε, τροποποιήστε και δημιουργήστε πάνω στο υλικό.

Ο αδειοδότης δεν μπορεί να ανακαλέσει αυτές τις ελευθερίες όσο εσείς ακολουθείτε τους όρους της άδειας.

Υπό τους ακόλουθους όρους:

**Αναφορά Δημιουργού**- Θα πρέπει να καταχωρίσετε αναφορά στον δημιουργό, με σύνδεσμο της άδειας, και με αναφορά αν έχουν γίνει αλλαγές . Μπορείτε να το κάνετε αυτό με οποιονδήποτε εύλογο τρόπο, αλλά όχι με τρόπο που να υπονοεί ότι ο δημιουργός αποδέχεται το έργο σας ή τη χρήση που εσείς κάνετε.

**Μη εμπορική χρήση** - Δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το υλικό για εμπορικούς σκοπούς.

**Παρόμοια Διανομή** - Αν ανακατέψετε, τροποποιήσετε ή δημιουργήσετε πάνω στο υλικό, πρέπει να διανείμετε τη δική σας συνεισφορά υπό την ίδια άδεια όπως και το πρωτότυπο.

**Δεν υπάρχουν πρόσθετοι περιορισμοί** - Δεν μπορείτε να εφαρμόσετε νομικούς όρους ή τεχνολογικά μέτρα που να περιορίζουν νομικά τους άλλους από το να κάνουν οτιδήποτε επιτρέπει η άδεια

