



Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντανakλούν κατ' ανάγκη τις απόψεις και τις γνώμες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι γι' αυτές.

STEAME ACADEMY

ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΣΗΣ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑΣ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΣΗΣ ΤΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ (ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΣΗΣ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑΣ) - ΕΠΙΠΕΔΟ 2 ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

S

T

Eng

A

M

Ent



1. Επισκόπηση

Τίτλος	Ο κόσμος των παιχνιδιών		
Ερώτηση ή θέμα αφόρμησης	1. Πώς τα παιχνίδια επηρεάζουν την κοινωνία, και ποιος είναι ο ρόλος τους στην εκπαίδευση; 2. Πώς η κατανόηση του κόσμου των παιχνιδιών βελτιώνει την εκπαίδευση και καλλιεργεί τη δημιουργικότητα στους μαθητές;		
Ηλικίες, βαθμίδες, ...	16-18	Α' – Γ' Λυκείου	
Διάρκεια, χρονοδιάγραμμα, δραστηριότητες	Αριθμός μαθησιακών ωρών	Χρονοδιάγραμμα/πλαίσιο, ημερολόγιο	Αριθμός δραστηριοτήτων
Ευθυγράμμιση με το πρόγραμμα σπουδών			
Συνεισφέροντες, Συνεργάτες	Πανεπιστημιακή σχολή, σχεδιαστές παιχνιδιών, ειδικοί εκπαιδευτικής τεχνολογίας		
Περίληψη - Σύνοψη	Αυτό το πρόγραμμα σπουδών στοχεύει να διερευνήσει τον πολιτιστικό, εκπαιδευτικό και κοινωνικό αντίκτυπο των παιχνιδιών. Οι μαθητές θα εμβαθύνουν στην ιστορία των παιχνιδιών, θα αναλύσουν την επιρροή τους και θα δημιουργήσουν εκπαιδευτικά παιχνίδια για την αντιμετώπιση πραγματικών ζητημάτων. Μέσα από πρακτικές δραστηριότητες και συνεργατικά έργα, οι μαθητές θα αναπτύξουν δεξιότητες κριτικής σκέψης, επίλυσης προβλημάτων και δημιουργικότητας, αποκτώντας παράλληλα μια βαθύτερη κατανόηση του		

Αναφορές, παραθέσεις	κόσμου των παιχνιδιών.
----------------------	------------------------

2. Πλαίσιο STEAME ACADEMY*

Συνεργασία των εκπαιδευτικών	<i>Συνεργασία του Εκπαιδευτικού 1 με τον Εκπαιδευτικό 2 σε περίπτωση μαθησιακών στοιχείων που αφορούν δύο ή περισσότερες διαφορετικές ειδικότητες</i>
Οργάνωση STEAME in Life (SiL)	<i>Συνάντηση με εκπροσώπους επιχειρήσεων/εφαρμογές στον πραγματικό κόσμο Επιχειρηματικότητα - Ημέρες STEAME in Life (SiL)</i>
Διαμόρφωση Σχεδίου Δράσης	<i>Αναφορά στα στάδια και τα βήματα του πλαισίου STEAME ACADEMY για τη μάθηση STEAME μέσω project (διαμόρφωση Σχεδίου Δράσης)</i>

* υπό ανάπτυξη τα τελικά στοιχεία του πλαισίου

3. Στόχοι και μεθοδολογίες

Μαθησιακοί σκοποί και στόχοι	Γνώση: ● Κατανόηση της ιστορίας και της εξέλιξης των παιχνιδιών από παραδοσιακές σε ψηφιακές μορφές και αναγνώριση της πολιτιστικής σημασίας των παιχνιδιών σε διαφορετικές κοινωνίες και χρονικές περιόδους. ● Προσδιορισμός διαφόρων ειδών παιχνιδιών και των χαρακτηριστικών τους, καθώς και βασικών εννοιών στο σχεδιασμό παιχνιδιών, όπως η μηχανική, η δυναμική, η αισθητική και οι τεχνολογικές εξελίξεις που έχουν διαμορφώσει τη βιομηχανία τυχερών παιχνιδιών. ● Αναγνώριση των εκπαιδευτικών δυνατοτήτων των παιχνιδιών για την ενίσχυση της μάθησης STEAME και ανάλυση του αντίκτυπού τους στην κοινωνία και την ατομική συμπεριφορά. ● Διενέργεια πρωτογενούς και δευτερογενούς έρευνας σε θέματα σχετικά με τα παιχνίδια και την κουλτούρα των παιχνιδιών για την εμβάθυνση της κατανόησης και την ενημέρωση των αποφάσεων σχεδιασμού παιχνιδιών. Δεξιότητες: ● Εφαρμογή των αρχών του σχεδιασμού παιχνιδιών για τη δημιουργία ελκυστικών και εκπαιδευτικών εμπειριών, χρησιμοποιώντας ψηφιακά εργαλεία και τεχνολογίες για την ανάπτυξη και παρουσίαση των παιχνιδιών.
------------------------------	--

- Σχεδιασμός και ανάπτυξη βασικών πρωτότυπων παιχνιδιών, επιδεικνύοντας ικανότητα κριτικής σκέψης και επίλυσης προβλημάτων μέσω μαθησιακών δραστηριοτήτων που βασίζονται σε παιχνίδια.
- Αποτελεσματική συνεργασία με τους συμμαθητές τους για το σχεδιασμό και την ανάπτυξη εκπαιδευτικών παιχνιδιών, αξιολογώντας τις δυνατότητες τους να διδάξουν έννοιες και δεξιότητες STEAME.
- Χρήση δεξιοτήτων κριτικής σκέψης και επίλυσης προβλημάτων για την αντιμετώπιση προκλήσεων στο σχεδιασμό και την υλοποίηση παιχνιδιών, προσαρμοζόμενοι στις αλλαγές στις τεχνολογίες και τις τάσεις των παιχνιδιών.

Συμπεριφορές:

- Εκτιμούν την αξία του παιχνιδιού και της εξερεύνησης στη μάθηση και τη δημιουργικότητα, ερχόμενοι σε επαφή ποικίλες εμπειρίες και προοπτικές παιχνιδιού.
- Ασκοούν αναστοχαστική πρακτική για την αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας των στρατηγικών μάθησης που βασίζονται στα παιχνίδια και να επιδεικνύουν άνοιγμα σε διεπιστημονικές προοπτικές για την κατανόηση του κόσμου των παιχνιδιών.
- Συνεργάζονται αποτελεσματικά με τους συμμαθητές τους για την ανταλλαγή ιδεών, την επανάληψη των σχεδίων και την επίλυση προβλημάτων, ενώ παράλληλα προβληματίζονται σχετικά με τις ηθικές εκτιμήσεις του περιεχομένου των παιχνιδιών και τον αντίκτυπό του στους παίκτες και την κοινωνία.
- Προάγουν τη νοοτροπία ανάπτυξης προς τη μάθηση και την καινοτομία στον σχεδιασμό και την εκπαίδευση παιχνιδιών, προσαρμόζονται στις αλλαγές στον χώρο των παιχνιδιών και εξερευνούν νέες τεχνολογίες και τάσεις παιχνιδιών.

Μαθησιακά αποτελέσματα:

Οι μαθητές θα αποκτήσουν μια ολοκληρωμένη κατανόηση των πολιτιστικών, ιστορικών και τεχνολογικών πτυχών των παιχνιδιών, που θα τους επιτρέψει να αναγνωρίσουν τις ποικίλες μορφές και λειτουργίες των παιχνιδιών στην κοινωνία. Θα είναι σε θέση να αναλύουν και να αξιολογούν τις εκπαιδευτικές δυνατότητες των παιχνιδιών για την ενίσχυση της μάθησης STEAME, επιδεικνύοντας επάρκεια στην εφαρμογή των αρχών σχεδιασμού παιχνιδιών για τη δημιουργία ελκυστικών και εκπαιδευτικών εμπειριών παιχνιδιών, και θα αναπτύξουν κριτική σκέψη και δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων μέσω της πρακτικής ενασχόλησης με δραστηριότητες μάθησης που βασίζονται σε παιχνίδια, προωθώντας την ικανότητά τους να προσαρμόζονται στις αλλαγές στις τεχνολογίες και τις τάσεις των παιχνιδιών. Οι μαθητές θα συνεργάζονται επίσης αποτελεσματικά με τους συμμαθητές τους για το σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την αξιολόγηση εκπαιδευτικών παιχνιδιών, επιδεικνύοντας διαφάνεια στις διεπιστημονικές προοπτικές και προβληματισμό σχετικά με τους ηθικούς προβληματισμούς του περιεχομένου των παιχνιδιών και τον αντίκτυπό του στους παίκτες και την κοινωνία. Τέλος, θα καλλιεργήσουν μια νοοτροπία ανάπτυξης προς τη μάθηση και την καινοτομία στο σχεδιασμό και την

εκπαίδευση παιχνιδιών, αναγνωρίζοντας την αξία του παιχνιδιού και της εξερεύνησης στη μάθηση και τη δημιουργικότητα.

Αναμενόμενα Αποτελέσματα:

- Αυξημένη ευαισθητοποίηση και εκτίμηση της αξίας και του αντίκτυπου των παιχνιδιών στην κοινωνία και την ατομική συμπεριφορά.
- Επάρκεια στην εφαρμογή αρχών σχεδιασμού παιχνιδιών και ψηφιακών εργαλείων για την ανάπτυξη και παρουσίαση παιχνιδιών.
- Βελτίωση της κριτικής σκέψης και των δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων μέσω της ενασχόλησης με μαθησιακές δραστηριότητες που βασίζονται σε παιχνίδια.
- Βελτιωμένες δεξιότητες συνεργασίας και επικοινωνίας μέσω της ομαδικής εργασίας και της συνεργασίας μεταξύ συμμαθητών κατά το σχεδιασμό και την αξιολόγηση εκπαιδευτικών παιχνιδιών.
- Ανάπτυξη νοοτροπίας ανάπτυξης προς τη μάθηση και την καινοτομία στον σχεδιασμό και την εκπαίδευση παιχνιδιών, που προάγει τη διαβίου μάθηση και την προσαρμογή στις αλλαγές στο χώρο των παιχνιδιών.
- Βασική κατανόηση των μηχανισμών του παιχνιδιού και του gameplay.
- Εξοικείωση με ψηφιακά εργαλεία και τεχνολογίες για τη δημιουργία πολυμέσων.
- Ενδιαφέρον για τη διερεύνηση της διασταύρωσης της τεχνολογίας, των τεχνών και της μηχανικής στην ανάπτυξη παιχνιδιών.
- Προσέγγιση μάθησης μέσω έργων (project-based learning) με πρακτικές δραστηριότητες και συνεργατικά έργα.
- Ενσωμάτωση της τεχνολογίας, της τέχνης και των εννοιών της μηχανικής στον σχεδιασμό και την ανάπτυξη παιχνιδιών.
- Διαφοροποίηση της διδασκαλίας για να καλύψει διαφορετικά μαθησιακά στυλ και επίπεδα δεξιοτήτων.
- Τεχνικές υποστήριξης (scaffolding) για την ενίσχυση της εφαρμογής κριτικής σκέψης και δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων από τους μαθητές

Προηγούμενες γνώσεις
και Προαπαιτούμενα

Κίνητρα, Μεθοδολογία,
Στρατηγικές,
Υποστήριξη

4. Προετοιμασία και μέσα

Προετοιμασία,
Διευθέτηση χώρου,
Συμβουλές
αντιμετώπισης
προβλημάτων

Διαδικασίες, χώροι και προετοιμασία υλικού

Διενέργεια σε αίθουσα διδασκαλίας, υπαίθρια δραστηριότητα, εργαστήριο υπολογιστών, υβριδικό περιβάλλον κ.λπ.

Πόροι, Εργαλεία, Υλικά,
Επισυναπτόμενα,
Εξοπλισμός

Υγιεινή και Ασφάλεια

Αναφορά σε εκπαιδευτικούς πόροι και ψηφιακό υλικό που απαιτούνται για την εφαρμογή του σχεδίου μάθησης

5. Εφαρμογή

Μαθησιακές
δραστηριότητες,
Διαδικασίες,
Αναστοχασμοί

Μαθήματα και Δραστηριότητες:

- Διενέργεια μαθημάτων καταιγισμού ιδεών (brainstorming) για τη δημιουργία ιδεών για παιχνίδια, αντλώντας έμπνευση από διάφορες πηγές, όπως η μυθολογία, η λογοτεχνία και οι πραγματικές εμπειρίες.
- Ανάθεση εργασιών εκτός τάξης και εργασιών για το σπίτι, με έμφαση σε ατομικές και ομαδικές δραστηριότητες υπό την καθοδήγηση έμπειρων εκπαιδευτικών, ενθαρρύνοντας τους μαθητές να εξερευνήσουν διαφορετικές πτυχές του σχεδιασμού και της ανάπτυξης παιχνιδιών.
- Εμπλοκή των μαθητών σε πρακτικές δραστηριότητες, με υποστήριξη από επιπλέον εκπαιδευτικούς εφόσον χρειαστεί, παρέχοντας καθοδήγηση σε θέματα πολυμέσων και ψηφιακής τεχνογνωσίας για την ενίσχυση των δεξιοτήτων τους στη δημιουργία παιχνιδιών.

Ανατροφοδότηση κι αναστοχασμός:

- Ενθαρρύνετε τους μαθητές να διατηρούν προσωπικά ημερολόγια και να συμμετέχουν σε μαθήματα αυτό-αξιολόγησης, καταγράφοντας τις σκέψεις τους, τις διαδικασίες επίλυσης προβλημάτων και τις μαθησιακές τους εμπειρίες καθ' όλη τη διάρκεια της ανάπτυξης του παιχνιδιού.
- Διευκολύνετε ατομικές και ομαδικές συνεδρίες, υπό την καθοδήγηση έμπειρων εκπαιδευτικών, ώστε οι μαθητές να μπορούν να αξιολογούν την πρόοδό τους, να εντοπίζουν σημεία προς βελτίωση και να ανταλλάσσουν ιδέες και εμπειρίες με τους συμμαθητές τους.

Παρακολούθηση κι αξιολόγηση:

- Αξιοποιήστε τις τακτικές διδακτικές συνεδρίες για να παρακολουθείτε την πρόοδο των μαθητών σας και να αξιολογείτε την κατανόησή τους σε βασικές έννοιες που σχετίζονται με τον σχεδιασμό και την ανάπτυξη παιχνιδιών.
- Χρησιμοποιήστε αξιολογήσεις βάσει κοινών κριτηρίων (ρουμπρίκες) για να μετρήσετε την επάρκεια των μαθητών στην εφαρμογή των αρχών σχεδιασμού παιχνιδιών, την ικανότητά τους να συνεργάζονται αποτελεσματικά καθώς και τις δεξιότητές τους στην κριτική σκέψη κατά τον σχεδιασμό και την αξιολόγηση εκπαιδευτικών παιχνιδιών.

Αξιολόγηση	● Χρησιμοποιήστε κριτήρια αξιολόγησης (ρουμπρίκες) για την αξιολόγηση των έργων σχεδιασμού παιχνιδιών και των αναστοχαστικών κειμένων των μαθητών. ● Αξιολογήστε την επάρκεια των μαθητών στην εφαρμογή αρχών σχεδιασμού παιχνιδιών και στη χρήση ψηφιακών εργαλείων. ● Εκτιμήστε τις δεξιότητες συνεργασίας και τη συμβολή τους σε ομαδικά έργα. ● Προσφέρετε ευκαιρίες για ανατροφοδότηση από συνομηλίκους και για αυτό-αξιολόγηση.
Παρουσίαση - Αναφορά - Διαμοιρασμός	Έγγραφα, αποτελέσματα, τεχνουργήματα, παραγόμενα από τους μαθητές με παραπομπές, διαδικτυακούς συνδέσμους κ.λπ.
Επεκτάσεις - Άλλες πληροφορίες	

STEAME ACADEMY Πρωτότυπο/Οδηγός για τη μάθηση και τη δημιουργικότητα Προσέγγιση
Διαμόρφωση σχεδίου δράσης

Σημαντικά βήματα της μαθησιακής προσέγγισης STEAME:

ΣΤΑΔΙΟ Ι: Προετοιμασία από έναν ή περισσότερους εκπαιδευτικούς

1. Διατύπωση αρχικών σκέψεων σχετικά με τους θεματικούς τομείς/περιοχές που πρέπει να καλυφθούν
2. Σύνδεση με την πραγματικότητα του ευρύτερου περιβάλλοντος / εργασία / επιχειρήσεις / γονείς / κοινωνία / περιβάλλον / ηθική
3. Ηλικιακή ομάδα-στόχος των μαθητών - Σύνδεση με το επίσημο πρόγραμμα σπουδών - Καθορισμός στόχων και σκοπών
4. Οργάνωση των εργασιών των εμπλεκόμενων μερών - Ορισμός Συντονιστή - Χώροι εργασίας κ.λπ.

ΣΤΑΔΙΟ ΙΙ: Διαμόρφωση σχεδίου δράσης (Βήματα 1-18)

Προετοιμασία (από τους εκπαιδευτικούς)

1. Σύνδεση με τον πραγματικό κόσμο - Αναστοχασμός
2. Κινητοποίηση - Κίνητρα
3. Διατύπωση ενός προβλήματος (ενδεχομένως σε στάδια ή φάσεις) που προκύπτει από τα παραπάνω

Ανάπτυξη (από τους μαθητές) - Καθοδήγηση και αξιολόγηση (στο 9-11, από τους εκπαιδευτικούς)

4. Ανάπτυξη υποβάθρου- Αναζήτηση / Συγκέντρωση πληροφοριών
5. Απλοποίηση του ζητήματος - Διαμόρφωση του προβλήματος σε έναν περιορισμένο αριθμό απαιτήσεων
6. Διατύπωση περίπτωσης - Σχεδιασμός - προσδιορισμός υλικών για οικοδόμηση / ανάπτυξη / δημιουργία
7. Κατασκευή - Ροή εργασιών – εφαρμογή των project
8. Παρατήρηση -Πειραματισμός - Αρχικά συμπεράσματα
9. Τεκμηρίωση - Αναζήτηση θεματικών περιοχών (πεδία ΤΝ) που σχετίζονται με το υπό μελέτη θέμα - Επεξήγηση με βάση τις υπάρχουσες θεωρίες ή/και τα εμπειρικά αποτελέσματα
10. Συγκέντρωση αποτελεσμάτων/πληροφοριών με βάση τα σημεία 7, 8, 9
11. Πρώτη ομαδική παρουσίαση από τους μαθητές

Διαμόρφωση και αποτελέσματα (από τους μαθητές) - Καθοδήγηση και αξιολόγηση (από τους εκπαιδευτικούς)

12. Διαμόρφωση μοντέλων STEAME για την περιγραφή / αναπαράσταση / απεικόνιση των αποτελεσμάτων
13. Μελέτη των αποτελεσμάτων στο σημείο 9 και εξαγωγή συμπερασμάτων, χρησιμοποιώντας το σημείο 12

14. Εφαρμογές στην καθημερινή ζωή - Προτάσεις για την ανάπτυξη του σημείου 9
(Επιχειρηματικότητα - SIL ημέρες)

Ανασκόπηση (από εκπαιδευτικούς)

15. Επανεξέταση του προβλήματος και επανεξέταση και υπό περισσότερο απαιτητικές συνθήκες

Ολοκλήρωση έργου (από τους μαθητές) - Καθοδήγηση και αξιολόγηση (από τους εκπαιδευτικούς)

16. Επανάληψη των βημάτων 5 έως 11 με πρόσθετες ή νέες απαιτήσεις όπως διατυπώνονται στο σημείο 15
17. Διερεύνηση - Μελέτες περιπτώσεων - Επέκταση - Νέες θεωρίες - Έλεγχος νέων συμπερασμάτων
18. Παρουσίαση συμπερασμάτων - Τακτικές επικοινωνίας.

ΣΤΑΔΙΟ III: STEAME ACADEMY Δράσεις και συνεργασία σε δημιουργικά έργα για μαθητές σχολείων

Τίτλος του έργου: _____

Σύντομη περιγραφή/προγραμματισμός των οργανωτικών διευθετήσεων/αρμοδιοτήτων για δράση

ΣΤΑΔΙΟ	Δραστηριότητες/Βήματα Εκπαιδευτικός 1(T1) Συνεργασία με τον T2 και καθοδήγηση των μαθητών	Δραστηριότητες /Βήματα Από Μαθητές Ηλικιακή ομάδα: ____	Δραστηριότητες /Βήματα Εκπαιδευτικός 2 (T2) Συνεργασία με T1 και καθοδήγηση των μαθητών
A	Προετοιμασία των σταδίων 1,2,3		Συνεργασία στο βήμα 3
B	Καθοδήγηση στο βήμα 9	4,5,6,7,8,9,10	Καθοδήγηση και υποστήριξη στο βήμα 9
C	Δημιουργική αξιολόγηση	11	Δημιουργική αξιολόγηση
D	Καθοδήγηση	12	Καθοδήγηση
E	Καθοδήγηση	13 (9+12)	Καθοδήγηση
F	Οργάνωση (SIL) STEAME στην καθημερινή ζωή	14 Συνάντηση με εκπροσώπους φορέων	Οργάνωση (SIL) STEAME στην καθημερινή ζωή
G	Προετοιμασία του βήματος 15		Συνεργασία στο βήμα 15
H	Καθοδήγηση	16 (επανάληψη 5-11)	Καθοδήγηση και υποστήριξη
I	Καθοδήγηση	17	Καθοδήγηση και υποστήριξη
K	Δημιουργική αξιολόγηση	18	Δημιουργική αξιολόγηση

--	--	--	--

