**ΠΛΑΙΣΙΟ ΕΠΙΓΡΑΜΜΑΤΙΚΗΣ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗΣ ΔΡΑΣΗΣ**

**ΓΙΑ ΕΥΡΥΤΕΡΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ**

|  |  |
| --- | --- |
| ΣΧΟΛΕΙΟ: | 1ο Πειραματικό Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης |
| ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΔΡΑΣΗΣ: | Καινοτόμος Διδακτική Πρακτική |
| ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΑΣΗΣ: | Δωμάτιο Διαφυγής: Η ανάπτυξη γρίφων με τη χρήση των μαθηματικών, των Επιστημών και της Τεχνολογίας | ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΔΡΑΣΗΣ: | 2 μήνες |
| ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ: | Ελένη Καλαϊτζίδου | ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ: | ΠΕ86 |
| ΣΥΝΕΡΓΑΖΟΜΕΝΟΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ (ΑΡΙΘΜΟΣ ΚΑΙ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ) |
| 1. |  | ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ: |  |
| 2. |  | ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ: |  |
| ΣΧΟΛΙΚΟΣΧΡΟΝΟΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΔΡΑΣΗΣ: 6 ώρες |  | ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΑ ΤΜΗΜΑΤΑ ΣΧΟΛΕΙΟΥ: | Γ τάξη |
| ΠΛΗΘΟΣ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ | ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ: | 1 | ΜΑΘΗΤΩΝ: | 26 | ΤΡΙΤΩΝ: |  |
| **ΔιεθνέςπρόγραμμαErasmus Science Inspired:** Experiment Science Center απότηνΠολωνία, Agóra Science Centre απότηνΟυγγαρία, VIDA! ScienceCentreαπό την Τσεχία και ΝΟΗΣΙΣ από την Ελλάδα |
| ΣΤΟΧΟΣ ΔΡΑΣΗΣ: | Αξιοποίηση της νέας τάσης «Escaperoomsand Interactive GamingExperiences” στα σχολεία – Κινητοποίηση των μαθητών για προσέγγιση της γνώσης στα μαθηματικά, τις φυσικές επιστήμες και την Τεχνολογία μέσα από ανάπτυξη γρίφων. |
| ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ (200-300 λέξεις) |
| Η δράση μπορεί να εμπλέξει οποιοδήποτε γνωστικό πεδίο και να παρέχει εκπαιδευτικό περιεχόμενο εξερευνώντας τεχνικές ανάπτυξης κινήτρων και εμπλοκής των μαθητών στη δημιουργία ενός σεναρίου στο οποίο θα θέτονται προβλήματα-γρίφοι, οι οποίοι θα επιλύονται με μαθηματική σκέψη και επιστημονική γνώση καθώς και με την αξιοποίηση web εργαλείων . Όλη η πρακτική πραγματοποιείται με παιγνιώδη διάθεση και χρήση διαφορετικών γνωστικών διαδρομών καθώς και συνεργασιών. Η διαδικασία ενθαρρύνει τη «μάθηση με σχεδιασμό» αξιοποιώντας τα χαρακτηριστικά μιας διαδικασίας σχεδιασμού που είναι μη γραμμική, επαναληπτική, γενετική και δημιουργική. Έτσι επιλέγεται το θέμα που θα αποτελέσει το έργο της μελέτης και χτίζεται το σενάριο όπου πάνω σε αυτό. οι παίκτες-μαθητές ουσιαστικά αναλαμβάνουν ρόλους διαφορετικών χαρακτήρων με την αίσθηση του επείγοντος και του κινδύνου αλλά και τη σωστή διαχείριση του χρόνου καθώς και την αποτελεσματική και ουσιαστική συνεργασία μέσα στην ομάδα και κατανομή αρμοδιοτήτων και σκέψης.Η απόφαση του φυσικού μέρους όπου θα διαδραματιστεί η πράξη, ο σχεδιασμός και η δημιουργία των κατάλληλων γρίφων, η εκτίμηση του απαιτούμενου χρόνου για τον κάθε γρίφο απαιτούν προσεκτική μελέτη και βαθιά γνώση του αντικειμένου. Στο παράδειγμα που χτίστηκε στο μάθημα της πληροφορικής οι μαθητές ασχολήθηκαν με τα τείχη της πόλης τους, της Θεσσαλονίκης το 19ο αιώνα. Οι γρίφοι που χρησιμοποιήθηκαν ήταν Μαθηματικά, Ιστορία και αξιοποιήθηκαν εργαλεία από το Διαδίκτυο. |
|  |
| ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ- ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ (200-300 λέξεις) |
| Τα δωμάτια Διαφυγής είναι παιχνίδια ζωντανής δράσης και φέρνουν τους παίκτες σε επαφή πρόσωπο με πρόσωπο μεταξύ τους βυθίζουν στον κόσμο του παιχνιδιού και τους κινητοποιούν για δράση. Σε αυτή τη δράση εμπλέκεται το σύνολο των μαθητών και εκπαιδευτικών είτε ως σχεδιαστές του παιχνιδιού είτε ως παίκτες.Τα παιχνίδια διαφυγής είναι συνεργατικά παιχνίδια, επομένως οι παίκτες συνεργάζονται για να κερδίσουν ή να χάσουν ως ομάδα. Το ίδιο συμβαίνει και κατά το σχεδιασμό του παιχνιδιού , οι μαθητές μοιράζονται την ανάπτυξη και την υλοποίηση των γρίφων, το παιχνίδι ρόλων, τη δημιουργία των υλικών.Έχοντας ένα κοινό περιβάλλον στο οποίο οι παίκτες δουλεύουν μαζί σε ένα παιχνίδι που σχεδιάζεται γύρω από συγκεκριμένα μαθησιακά αποτελέσματα θέτει τις βάσεις για ενεργητική μάθηση και κοινωνικό κονστρουκτιβισμό. Ένας άλλος λόγος για τον οποίο τα παιχνίδια διαφυγής λειτουργούν καλά για τις αίθουσες διδασκαλίας είναι το χρονικό όριο. Τα δωμάτια διαφυγής αναψυχής δίνουν στους παίκτες περίπου μια ώρα για να ολοκληρώσουν την πρόκληση. Τέλος, τα παιχνίδια διαφυγής βασίζονται στην επίλυση παζλ και την εκτέλεση εργασιών. Σε αντίθεση με πολλά παιχνίδια τα παιχνίδια διαφυγής χτίζονται χρησιμοποιώντας το μυαλό και για να λύσουν προκλήσεις. Πρόκειται για μια φυσική αντιστοιχία με το μαθησιακό περιβάλλον της τάξης και τα είδη δραστηριοτήτων που κάνουν ήδη οι μαθητές. Στη συγκεκριμένη δράση οι μαθητές σχεδίασαν το παιχνίδι και το έπαιξαν συμμαθητές τους. Υπήρξε μεγάλη δυσκολία στο σχεδιασμό, γι’ αυτό υπήρξε αρκετό υλικό από το δάσκαλο ως γενικότερες ιδέες σχετικά με τους γρίφους και τις δυνατότητες που παρέχει η τεχνολογία. |
| ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ / ΕΡΕΥΝΑ | ΑΡΧΙΚΗ ΟΧΙ | ΔΙΑΜΟΡΦΩΤΙΚΗ ΝΑΙ | ΤΕΛΙΚΗ  |
| ΜΕΘΟΔΟΙ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗΣ / ΕΡΕΥΝΑΣ(π.χ. παρατήρηση, ετεροπαρατήρηση, συνεντεύξεις, ερωτηματολόγια, έρευνα αρχείων, ημερολόγια κ.α.). | παρατήρηση |
| ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ ΑΝΑΡΤΗΣΗΣ ΔΡΑΣΗΣ: | <https://drive.google.com/open?id=1rDjbXR6dXXz2iuJYaCwECGPqgVMZd9DJ> |

|  |
| --- |
| **ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΕΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΔΡΑΣΕΩΝ** |
| 1. Καινοτόμος Διδακτική Πρακτική
2. Ενδοσχολική έρευνα
3. Καινοτόμος Διοικητική Δραστηριότητα
4. Πειραματική Εφαρμογή Νέων ή Τροποποιημένων Προγραμμάτων Σπουδών
5. Επαγγελματική Ανάπτυξη Εκπαιδευτικών
6. Ανάπτυξη και τεκμηρίωση νέου Εκπαιδευτικού Υλικού
7. Διάχυση πρακτικών στην εκπαιδευτική και επιστημονική κοινότητα
8. Όμιλοι
9. Έρευνα-δράση
10. Κοινωνική-εκπαιδευτική δράση
11. Ενδοσχολική δραση/ πρακτική σε ζήτημα που αφοράτην σχολική κοινότητα
12. Άλλο (περιγράψτε)
 |