**ΠΛΑΙΣΙΟ ΕΠΙΓΡΑΜΜΑΤΙΚΗΣ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗΣ ΔΡΑΣΗΣ**

**ΓΙΑ ΕΥΡΥΤΕΡΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ΣΧΟΛΕΙΟ: | | **2ο και 3ο ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ (ενταγμένα στο ΑΠΘ)** | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΔΡΑΣΗΣ: | | | | | **Καινοτόμος Διδακτική Πρακτική** | | | | | | | | | | | | | | |
| ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΑΣΗΣ: | | | **Ο Μακεδονικός Αγώνας με χρήση eShadow** | | | | | | | | | | | ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΔΡΑΣΗΣ: | | | | | **6 ΜΉΝΕΣ** |
| ΥΠΕΥΘΥΝΟΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ: | | | | | | | | **ΙΩΑΝΝΑ ΚΑΡΑΓΙΩΡΓΟΥ(2ο Π.Ν)**  **ΑΛΕΞΙΟΥ ΒΑΣΙΛΙΚΗ (2ο Π.Ν)**  **ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΚΑΛΑΝΤΑΡΙΔΟΥ (3ο Π.Ν)** | | | | | | ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ: | | **ΠΕ60**  **ΠΕ60**  **ΠΕ60** | | | |
| ΣΥΝΕΡΓΑΖΟΜΕΝΟΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ (ΑΡΙΘΜΟΣ ΚΑΙ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. |  | | | | | | | | | | | | | ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ: |  | | | | |
| 2. |  | | | | | | | | | | | | | ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ: |  | | | | |
| ΣΧΟΛΙΚΟΣ ΧΡΟΝΟΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΔΡΑΣΗΣ: **1 ΦΟΡΑ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΣΕ ΠΡΩΙΝΟ ΚΑΙ ΟΛΟΗΜΕΡΟ ΤΜΗΜΑ** | | | | | | | | |  | ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΑ ΤΜΗΜΑΤΑ ΣΧΟΛΕΙΟΥ: | | | | | **ΟΛΑ** | | | | |
| ΠΛΗΘΟΣ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ | | | | | | | ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ: | | | **3** | | ΜΑΘΗΤΩΝ: | **33** | | ΤΡΙΤΩΝ: | | | 2 ΝΗΠ/ΓΩΓΕΙΑ ΤΟΥ  Ν. ΗΜΑΘΙΑΣ | |
| ΣΤΟΧΟΣ ΔΡΑΣΗΣ: | | | | Εφαρμογή της μεθόδου Design Thinking στο νηπιαγωγείο με χρήση της πλατφόρμας eShadow | | | | | | | | | | | | | | | |
| ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ (200-300 λέξεις) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Το IDEO design thinking είναι ένα εργαλείο ανθρωποκεντρικό, συνεργατικό, αισιόδοξο και πειραματώδες το οποίο συστήνει την διερευνητική μάθηση (investigating learning) ώστε οι μαθητές να διαμορφώνουν  οι ίδιοι τις γνώσεις τους. Πρόκειται για μία βραβευμένη μέθοδο σχεδιασμού με την οποία καλούμαστε να αντιμετωπίσουμε σύνθετες και υψηλού βαθμού δυσκολίας δοκιμασίες που ουσιαστικά συμβάλλουν στο να οδηγήσουν την εκπαίδευση ένα βήμα μπροστά.  Κεντρικός άξονας της δράσης αποτελεί το eShadow, μια πρωτότυπη και εν εξελίξει ερευνητική εργασία του Πολυτεχνείου Κρήτης. Πρόκειται για μια εφαρμογή ηλεκτρονικού και διαδραστικού θεάτρου σκιών εμπνευσμένη από το παραδοσιακό ελληνικό Θέατρο Σκιών, ένα εκπαιδευτικό εργαλείο που έχει ως στόχο την εξοικείωση των μαθητών με την λαϊκή τέχνη του Καραγκιόζη καθώς και τη δημιουργία μιας γέφυρας επικοινωνίας μεταξύ των γενεών.  **ΦΑΣΕΙΣ/ΣΤΑΔΙΑ ΤΗΣ ΜΕΘΟΔΟΥ IDEODESIGNTHINKING**  **1. ΑΝΑΚΑΛΥΨΗ**.  α) κατανόηση του προβλήματος/δοκιμασίας  προς επίλυση  β) προετοιμασία έρευνας  γ)συλλογή εμπνεύσεων.  **2. ΕΡΜΗΝΕΙΑ**  α)αφήγηση ιστοριών  β)διερεύνηση νοήματος  γ)διατύπωση ευκαιριών\* προς γνώση  (Βασική αρχή της θεωρίας IDEO:  ένα πρόβλημα είναι πάντα μια ευκαιρία μεταμφιεσμένη προς γνώση)\*  **3. ΙΔΕΑΣΜΟΣ**  α)προετοιμασία ιδεοθύελλας  β) διευκόλυνση ιδεοθύελλας  γ)συλλογή “υποσχόμενων” ιδεών  δ)σχεδιασμός σκέψεων/οι σκέψεις σε σκίτσα.  **4.ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΣΜΟΣ**  α) κατασκευή πρωτοτύπων  β) συλλογή ανατροφοδοτήσεων.  **5. ΕΞΕΛΙΞΗ**  α) καταγραφές μάθησης  β) Καταγραφές μελλοντικών δράσεων και διάχυσης.  ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ:  Σε πρώτη φάση πραγματοποιήθηκαν ημιδομημένες συνεντεύξεις με μικρές ομάδες παιδιών για την ανίχνευση των γνώσεων και των αναπαραστάσεων των παιδιών για την έννοια του πολέμου, την έννοια των λέξεων ήρωας-ηρωίδα, την ιστορία και ειδικότερα για την περίοδο του Μακεδονικού αγώνα.  Στη συνέχεια τα παιδιά μαζί με την ενθάρρυνση και την υποστήριξη του παιδαγωγού αποφάσισαν για το που, τι και πώς θα αναζητήσουν πληροφορίες σχετικά με την περίοδο του Μακεδονικού αγώνα. Κατόπιν, αναζήτησαν και συγκέντρωσαν τα δεδομένα και τις πληροφορίες, τα οποία, στη συνέχεια, επεξεργαστήκαν.  Στο πλαίσιο συνεργασίας σχολείου-οικογένειας, οι γονείς ενημερώθηκαν για τη δράση και προσκλήθηκαν να αναζητήσουν, μαζί με τα παιδιά τους, πληροφορίες για το συγκεκριμένο θέμα. (κείμενα , φωτογραφίες, αντικείμενα ).  Τα παιδιά επεξεργάστηκαν και κατηγοριοποίησαν τις πληροφορίες που βρήκαν. Αφού οικοδομήθηκε μια κοινή γνώση εμπειριών γύρω από το θέμα πραγματοποιήθηκε ιδεοθύελλα για τις προτεινόμενες δράσεις.  Επισκεφθήκαμε το Μουσείο Μακεδονικού Αγώνα, όπου πραγματοποιείται σχετικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Τα παιδιά συνέκριναν, συσχέτισαν, ομαδοποίησαν τις πληροφορίες που πήρανε. Δανειστήκαμε την εκπαιδευτική βαλίτσα του Μουσείου και πραγματοποιήθηκε αντίστοιχο εκπαιδευτικό πρόγραμμα στην τάξη. Επίσης, παρακολουθήσαμε σχετικά βίντεο και συζητούσαμε με τα παιδιά σε κάθε στάδιο του πραγράμματος.  Τα παιδιά συνεργάστηκαν σε ομάδες μικτών ικανοτήτων και φτιάξανε ιστορίες, που αναφέρονται στον Μακεδονικό Αγώνα. Αφού έγινε η παρουσίαση στην ολομέλεια, δημιουργήθηκε μια κοινή ιστορία, με στοιχεία από όλες τις ιστορίες η οποία εικονογραφήθηκε και αποτέλεσε το σενάριο της θεατρικής παράστασης. Η συνεργασία με τα νηπιαγωγεία της Ημαθίας έγινε μέσω skypeκαι τα παιδιά μοιράστηκαν τις ιδέες τους και φτιάχτηκε ένα κοινό σενάριο για όλα τα νηπιαγωγεία που πήρανε μέρος στο πρόγραμμα.  Τα παιδιά ενθαρρύνθηκαν να αξιοποιήσουν τη μεθοδολογία του θεάτρου σκιών για τη δημιουργία ενός «θεατρικού έργου»-σεναρίου με τη χρήση-υποστήριξη των νέων τεχνολογιών.  Έπειτα έγινε η κατασκευή ψηφιακών φιγούρων με τη χρήση του λογισμικού eShadow,η δημιουργία διαλόγων-σεναρίου και η παρουσίαση του θεατρικού έργου.  Η δράση ολοκληρώθηκε με τη φάση αναστοχασμού των παιδιών πάνω στις δράσεις τους, στις μεθόδους και τα εργαλεία και κυρίως στις αποκτηθείσες γνώσεις τους. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ- ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ (200-300 λέξεις) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Τα παιδιά συνεργάστηκαν και απόλαυσαν τη διαδικασία του project, σε όλα τα στάδια.  Παρατηρήθηκε αλλαγή πάνω στον τρόπο που διαμορφώνουν τις γνώσεις τους τα ίδια τα παιδιά.  Έμαθαν να επικοινωνούν και να επιλύουν τις διαφωνίες με συζήτηση και επιχειρήματα.  Εξέφρασαν τις απόψεις τους, σύγκριναν πληροφορίες, αναθεώρησαν κάποιες από τις αντιλήψεις τους και κατάληξαν σε συμπεράσματα. Κατάφεραν να συνειδητοποιήσουν την έννοια του ήρωα, σε σχέση με ιστορικά γεγονότα και να την αποσυνδέσουν από την έννοια του ήρωα των παιχνιδιών.  Κατάφεραν να διατυπώσουν ερμηνείες σχετικά με την κατάσταση πολέμου και ειρήνης. Αναγνώρισαν τους πρωταγωνιστές και τη σημαντικότητα του ρόλου τους στην ιστορία του Μακεδονικού Αγώνα.Τα παιδιά, επιπλέον, απέδωσαν ζωγραφικά τα χαρακτηριστικά των ηρώων και ενεπλάκησαν στην ψηφιακή τους δημιουργία.  Το project θα συνεχιστεί και την επόμενη σχολική χρονιά με στόχο την ενεργή εμπλοκή των παιδιών στην πλατφόρμα eshadow. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ / ΕΡΕΥΝΑ | | | ΑΡΧΙΚΗ (ΝΑΙ/ΟΧΙ)  ΝΑΙ | | | | | | | | ΔΙΑΜΟΡΦΩΤΙΚΗ (ΝΑΙ/ΟΧΙ) | | | | | | ΤΕΛΙΚΗ (ΝΑΙ/ΟΧΙ)  ΝΑΙ | | |
| ΜΕΘΟΔΟΙ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗΣ / ΕΡΕΥΝΑΣ  (π.χ. παρατήρηση, ετεροπαρατήρηση, συνεντεύξεις, ερωτηματολόγια, έρευνα αρχείων, ημερολόγια κ.α.). | | | | | | Συνεντεύξεις αρχικές και τελικές  Ημερολόγια εκπαιδευτικών  Παρατήρηση | | | | | | | | | | | | | |
| ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ ΑΝΑΡΤΗΣΗΣ ΔΡΑΣΗΣ: | | | | | | | | | <https://blogs.sch.gr/3nippeir/programmata/>  © 2012 IDEO LLC. All rights reserved.  <http://designthinkingforeducators.com/>  [*1nip-peir-thess.thess.sch.gr/*](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjbhNODsIzjAhVSTBUIHTsRDgIQFjAAegQICBAD&url=http%3A%2F%2F1nip-peir-thess.thess.sch.gr%2F&usg=AOvVaw2FbVanbkmr_8fKVoQEaeXp) | | | | | | | | | | |

|  |
| --- |
| **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 αφορά την σχολική κοινότητα  1. Άλλο (περιγράψτε) |