

Cultural heritage in primary education:
innovative teaching practices
CULT-TIPS



PEDAGOGICAL MODEL

Σύντομη παρουσίαση του Παιδαγωγικού Μοντέλου



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Any communication or publication related to the Project made by the beneficiaries jointly or individually in any form and using any means reflects only the author's view and the NA and the Commission are not responsible for any use that may be made of the information it contains.

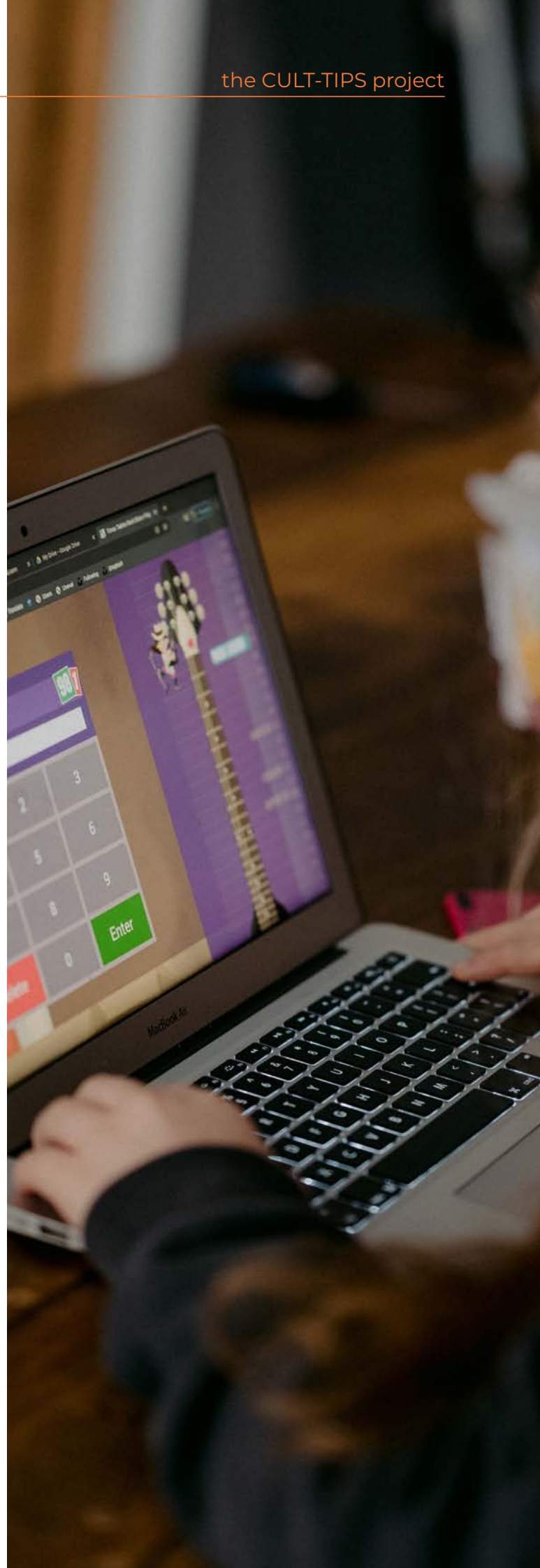
Το Παιδαγωγικό Μοντέλο CULT-TIPS βοηθά τους εκπαιδευτικούς και τους εκπαιδευτές (π.χ. εκπαιδευτές σε μουσεία) προσφέροντάς τους ένα πλαίσιο αναφοράς για τη διδασκαλία και τη χρήση της Υπολογιστικής Σκέψης (Computational Thinking) στον τομέα των ανθρωπιστικών επιστημών και, πιο συγκεκριμένα, της πολιτιστικής κληρονομιάς και των τεχνών. Υπό αυτήν την έννοια, αυτό το Παιδαγωγικό Μοντέλο στοχεύει στην καθοδήγηση των δασκάλων στα δημοτικά σχολεία, δίνοντάς τους πρακτικά εργαλεία και προτείνοντας ορισμένες αρχές που θα μπορούσαν να ακολουθήσουν.

Η Υπολογιστική Σκέψη (ΥΣ) είναι μια αναλυτική μέθοδος, που περιλαμβάνει τη διάσπαση σύνθετων προβλημάτων σε πιο διαχειρίσιμα, μικρότερα και δευτερεύοντα προβλήματα, χρησιμοποιώντας μια ακολουθία βημάτων (αλγόριθμοι, στη γλώσσα των υπολογιστών), εξετάζοντας πώς παρόμοια προβλήματα μπορεί να απαιτούν παρόμοιες λύσεις και προσδιορίζει εάν ένας υπολογιστής μπορεί να λύσει αποτελεσματικά κάποια προβλήματα. Η ΥΣ βρίσκεται στη βάση των δραστηριοτήτων προγραμματισμού και κωδικοποίησης, σχετίζεται πάντα με τις επιστήμες υπολογιστών και τους κλάδους STEM γενικά. Ωστόσο, όλο και περισσότεροι ερευνητές έχουν αρχίσει να θεωρούν την ΥΣ ως διεπιστημονική και την εφαρμογή της σε άλλους τομείς ως αρκετά αποτελεσματική. Κατά συνέπεια, το Παιδαγωγικό Μοντέλο CULT-TIPS απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς και προωθεί τη μετάβαση από τις παραδοσιακές παιδαγωγικές προσεγγίσεις στις ανθρωπιστικές επιστήμες σε ένα πιο καινοτόμο μαθησιακό περιβάλλον που επικεντρώνεται στην ιδέα της «χρήσης του κώδικα για μάθηση» παρά στο «να μαθαίνει κανείς να αναπτύσσει κώδικα».

Το Μοντέλο βασίστηκε στην συλλογή μεθόδων που αφορούν την Υπολογιστική Σκέψη (A1) και στη συλλογή στοιχείων που αφορούν την Τέχνη και την Πολιτιστική Κληρονομιά (A2), υλικά που συγκεντρώθηκαν από όλους τους εταίρους. Το Μοντέλο βασίζεται σε αρχές με επίκεντρο τον μαθητή: 1. Συμπερίληψη των μαθητών στη διαδικασία λήψης αποφάσεων σχετικά με τη μάθησή τους. 2. Αποτίμηση των γνώσεων που ήδη υπάρχουν αλλά και των δεξιοτήτων, ικανοτήτων των μαθητών (SKC από το αγγλικό Skills, Knowledge, Competences) 3. Συμμετοχή των μαθητών στη διδακτική διαδικασία ως συνδημιουργοί.

Επιπλέον, το Παιδαγωγικό Μοντέλο CULT-TIPS διαθέτει μια σειρά χαρακτηριστικών, που το καθιστούν εξαιρετικά αποτελεσματικό και αποδοτικό. Πρώτον, το μοντέλο είναι ολιστικό, με την έννοια ότι παρέχει μια ολοκληρωμένη προοπτική για την ΥΣ και για το πώς να την διδάξει κανείς σε κλάδους εκτός STEM. Δεύτερον, το μοντέλο είναι πρακτικό, καθώς ενθαρρύνει τους εκπαιδευτικούς και εκπαιδευτές να χρησιμοποιήσουν μια προσέγγιση «εκμάθησης στην πράξη» και να εφαρμόσουν την ΥΣ σε πραγματικές καταστάσεις. Τρίτον, είναι ελκυστικό και παρακινητικό, στο βαθμό που δίνει κίνητρα τους μαθητές να διαχειρίζονται τη δική τους μάθηση. Τέταρτον, το μοντέλο είναι προσανατολισμένο στη διαδικασία, πράγμα που σημαίνει ότι οι μαθησιακές δραστηριότητες ακολουθούν την αρχή του κύκλου συνεχούς βελτίωσης και ότι η επανάληψη θεωρείται το κλειδί για τη βελτίωση των τελικών αποτελεσμάτων. Τέλος, το μοντέλο είναι ευέλικτο, δεδομένου ότι αντιμετωπίζει κοινές ευρωπαϊκές προκλήσεις και μπορεί να μεταφερθεί σε διαφορετικά εθνικά πλαίσια.

Προκειμένου να διασφαλιστεί η ποιότητα της μαθησιακής διαδικασίας, το Παιδαγωγικό Μοντέλο CULT-TIPS ακολουθεί ένα πλαίσιο Διασφάλισης Ποιότητας, το οποίο βασίζεται στον κύκλο ποιότητας του *Σχεδιασμός-Εκτέλεση-Έλεγχος-Βελτίωση* (στα αγγλικά *Plan-Do-Check-Act*):



1. ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να σχεδιάσουν τον τρόπο ενσωμάτωσης της ΥΣ στο πρόγραμμα σπουδών ως μια οριζόντια μέθοδος για εφαρμογή σε διαφορετικά θέματα. Ο σχεδιασμός του προγράμματος σπουδών πρέπει να έχει ως αποτέλεσμα μια γραπτή αποτύπωση και να ακολουθείται από λεπτομερή σχέδια μαθήματος. Η ενσωμάτωση της ΥΣ στο πρόγραμμα σπουδών δεν μπορεί παρά να λάβει υπόψη της την ενδελεχή ανάλυση των αναγκών των μαθητών και των εκπαιδευτικών αλλά και τον προϋπολογισμό για τη διαθεσιμότητα λογισμικού.

3. ΕΛΕΓΧΟΣ

Ο σχεδιασμός και η υλοποίηση πρέπει να ελεγχθούν και να αξιολογηθούν για να διαπιστωθούν πιθανές ασυνέπειες στη μάθηση. Ένα ερωτηματολόγιο θα είναι το κλειδί για την αποτελεσματική εκτέλεση αυτής της φάσης.

2. ΕΚΤΕΛΕΣΗ

Ο καθηγητής θα πρέπει να αναθέτει καθήκοντα στους μαθητές του, να ορίζει προθεσμίες και να παρέχει όλες τις απαραίτητες πληροφορίες. Μια λίστα ελέγχου θα βοηθήσει στην ολοκλήρωση αυτής της φάσης.

4. ΒΕΛΤΙΩΣΗ

Η αξιολόγηση οδηγεί στον προβληματισμό και την παροχή σχολίων ανατροφοδότησης, ώστε να βελτιωθούν οι δραστηριότητες μάθησης / κατάρτισης. Ένα ερωτηματολόγιο θα είναι χρήσιμο και σ' αυτήν τη φάση.



Η λογική πίσω από αυτό το Παιδαγωγικό Μοντέλο είναι ο περιορισμός της διάστασης που υπάρχει μεταξύ των γνώσεων/δεξιοτήτων/ικανοτήτων, που αποκτούν οι μαθητές στο σχολείο και εκείνων που απαιτεί η σημερινή αγορά εργασίας. Αυτό τελικά σημαίνει ότι οι μαθητές πρέπει να γίνουν δημιουργοί γνώσης και όχι παθητικοί καταναλωτές. Οι κύριες δεξιότητες που ενισχύονται μέσα από την ΥΣ είναι οι εξής: 1. Τμηματοποίηση (κατάτμηση ενός προβλήματος σε μικρότερα, προκειμένου να λυθούν ευκολότερα και πιο αποτελεσματικά) · 2. Εντοπισμός του 'μοτίβου' (αναγνωρίζεται η ομοιότητα ανάμεσα σε διαφορετικά προβλήματα, ώστε να βρεθούν πιθανές - κοινές - λύσεις) · 3. Διαχωρισμός (αφαίρεση περιττών λεπτομερειών/ασαφών όρων και εστίαση σε βασικά στοιχεία) · 4. Σχεδιασμός αλγορίθμου (δημιουργία μιας σειράς οδηγιών για την επίλυση ενός προβλήματος) 5. Λογική επιχειρηματολογία (εφαρμογή κανόνων για την επίλυση προβλημάτων) και 6. Δημιουργική σκέψη (συνεργασία και δημιουργία νέων ιδεών).

Το Παιδαγωγικό Μοντέλο CULT-TIPS μετατρέπει επομένως την παραδοσιακή εκπαίδευση σε "έξυπνη", σύμφωνα με την ερμηνεία της SMART (ευαίσθητη, διαχειρίσιμη, προσαρμόσιμη, ανταποκρινόμενη και έγκαιρη) εκπαίδευσης. Αντί να διδάσκει στους μαθητές έννοιες που πρέπει να διατηρήσουν, αυτό το μοντέλο ενθαρρύνει τους εκπαιδευτικούς και τους εκπαιδευτές να προσφέρουν στους μαθητές εργαλεία και να τους εμπνέουν να βρουν τις δικές τους δημιουργικές λύσεις σ' ένα δεδομένο πρόβλημα. Αυτό, με τη σειρά του, θα ενισχύσει τη σχέση δασκάλου-μαθητή και θα κάνει τους μαθητές ενεργούς συμμετέχοντες, που συνεισφέρουν στη μαθησιακή τους διαδικασία.

Συνοψίζοντας, το Παιδαγωγικό Μοντέλο CULT-TIPS προσφέρει ένα πλαίσιο αναφοράς που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι εκπαιδευτικοί και οι εκπαιδευτές των ανθρωπιστικών επιστημών και, ειδικότερα, της πολιτιστικής κληρονομιάς και των τεχνών, ώστε να αναπτύξουν το δικό τους εκπαιδευτικό υλικό και προγράμματα. Αυτό το Παιδαγωγικό Μοντέλο θα εμπλουτιστεί και με ένα σετ ψηφιακών εργαλείων (εφαρμογών, online παιχνιδιών κλπ) (03).

