

Ταχύρρυθμη επιμόρφωση
εκπαιδευτικών στην
εξ αποστάσεως εκπαίδευση



Παιχνίδι Ρόλων



Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης





Παιχνίδι Ρόλων

Εκπαιδευτικό σενάριο για το Πρόγραμμα
Ταχύρρυθμης Επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών στην
Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση» (Τ4Ε)

Γ. Πουλημενάκου, Χ. Κυτάγιας, Μ. Σαρρής, Ι. Ψαρομήλιγκος

Περιεχόμενα

Πληροφορίες Υλοποίησης Σεναρίου.....	5
Πλαίσιο Υλοποίησης.....	6
Χρησιμοποιούμενα εργαλεία/μέσα	6
Προαπαιτούμενα.....	7
Βασική Ροή Σεναρίου	8
Χρονοπρογραμματισμός	9
Οδηγίες για την υλοποίηση του σεναρίου.....	12
1η ΦΑΣΗ : Ενημέρωση	12
2η ΦΑΣΗ : Προετοιμασία	12
3η ΦΑΣΗ : Παιχνίδι Ρόλων	13
4η ΦΑΣΗ : Συζήτηση - Ενημέρωση	13
5η ΦΑΣΗ : Αξιολόγηση	13
Υλοποίηση στην eClass	14
Εναλλακτικοί τρόποι υλοποίησης – συζήτηση.....	16
Ερωτήσεις διερεύνησης - ασκήσεις.....	17
Βιβλιογραφία.....	18

Πληροφορίες Υλοποίησης Σεναρίου

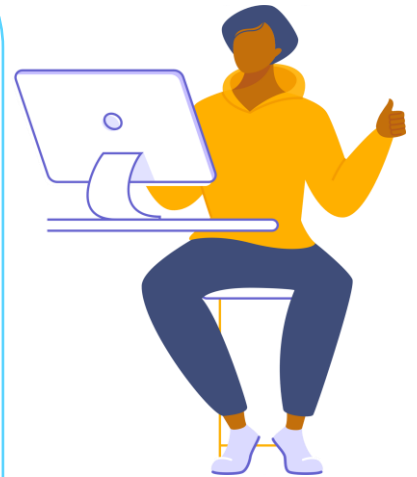
Τάξη: Α΄ Τάξη ΕΠΑΛ, Τομέας Υγείας, Πρόνοιας & Ευεξίας

Μάθημα: 3ο κεφάλαιο του σχολικού βιβλίου «Αγωγή Υγείας», Ενότητα 3η Ενεργητική Ακρόαση

Στόχος του σεναρίου: Οι μαθητές παίζουν ένα βιωματικό Παιχνίδι Ρόλων με σκοπό να εμπεδώσουν τη δεξιότητα της ενεργητικής ακρόασης.

Εκτιμώμενος χρόνος υλοποίησης: 3 ημέρες

Προαπαιτούμενες γνώσεις: Οι μαθητές έχουν ήδη διδαχθεί δια ζώσης τη σημασία της Ενεργητικής Ακρόασης και έχουν εξοικειωθεί με την εννοιολογική προσέγγιση της θεματικής ενότητας



Το σενάριο αποτελεί παράδειγμα εφαρμογής της βιωματικής μάθησης μέσω της διδακτικής μεθόδου «παιχνίδι ρόλων» καθώς και της δημιουργικής και αλυσιδωτής γραφής σε ασύγχρονο περιβάλλον με αξιοποίηση της ομαδοσυνεργατικής μάθησης.

Πλαίσιο Υλοποίησης



Το σενάριο αποτελεί παράδειγμα ασύγχρονης εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και αξιοποιεί τις δυνατότητες της η-Τάξη (eClass). Θα μπορούσε να υλοποιηθεί στο διάστημα μεταξύ δύο σύγχρονων μαθημάτων. Η ροή του μαθήματος αποτυπώνεται μέσα από μια ενότητα της eClass. Ο εκπαιδευτικός έχει αναρτήσει όλη τη ροή και τις περιγραφές των δραστηριοτήτων στην ενότητα αυτή και καθοδηγεί και επικοινωνεί με τους μαθητές ασύγχρονα μέσα από τα εργαλεία επικοινωνίας.

Χρησιμοποιούμενα εργαλεία/μέσα

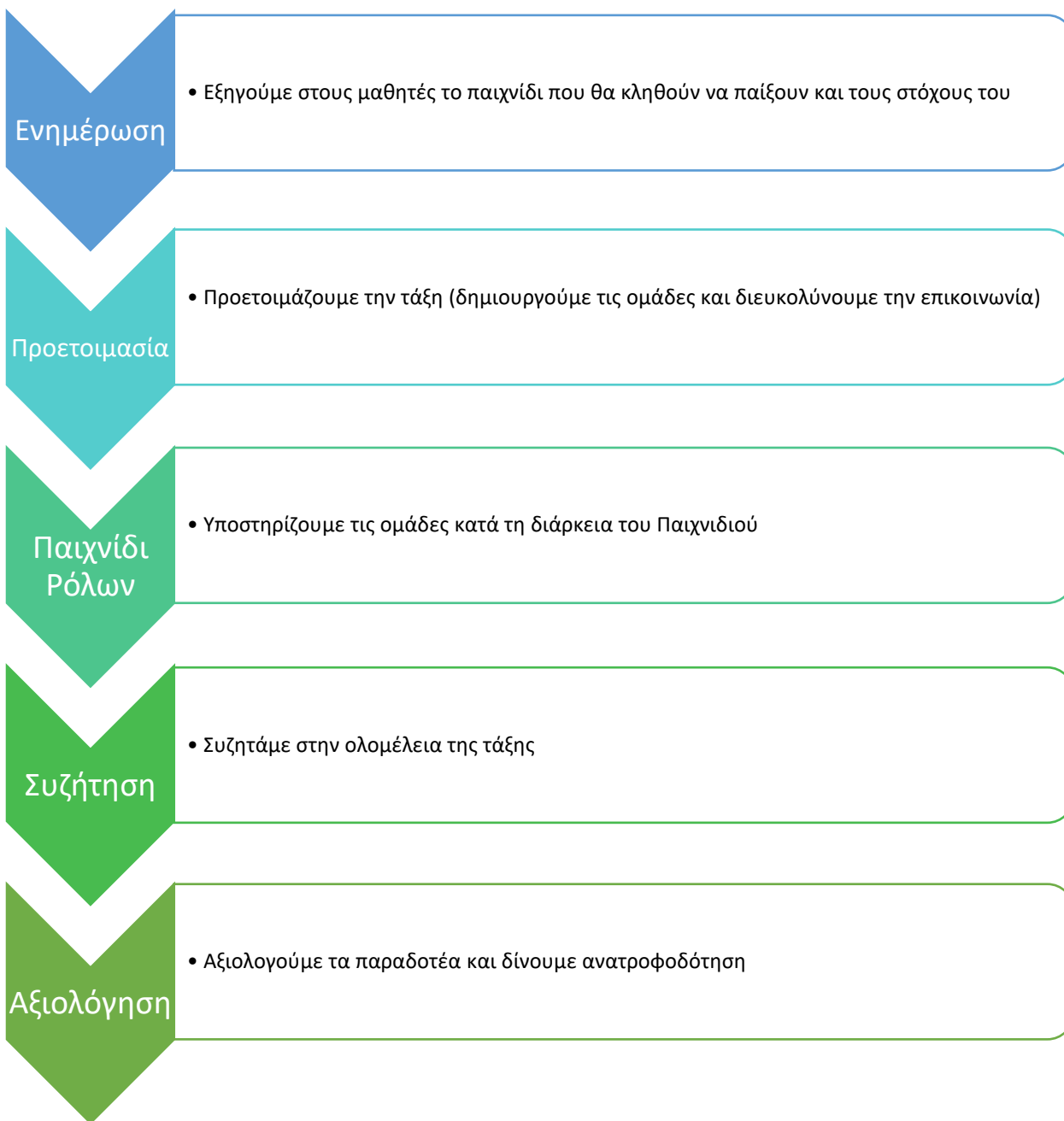
Παρουσιάζονται συνοπτικά τα χρησιμοποιούμενα εργαλεία/μέσα και ο ρόλος τους στην υλοποίηση του σεναρίου.

- **Εργαλεία η-Τάξη (eClass)**
 - **Ενότητες:** για την οργάνωση του μαθήματος (προσανατολισμός των μαθητών, ανάρτηση της περιγραφής αλλά και της ροής όλων των δραστηριοτήτων)
 - **Εργασίες:** για την ανάρτηση της εκφώνησης της εργασίας, υποβολή του τελικού εγγράφου από τους μαθητές, διαχείριση της προθεσμίας, βαθμολόγηση.
 - **Συζητήσεις:** για την ασύγχρονη επικοινωνία του εκπαιδευτή με τους μαθητές, την επικοινωνία και την συνεργασία των ομάδων, την συζήτηση στην ολομέλεια.
 - **Τοίχος:** για την ανάρτηση των εργασιών όλων των ομάδων και τον σχολιασμό τους στην ολομέλεια.
 - **Ομάδες Χρηστών:** για την οργάνωση της τάξης σε ομάδες με δικό τους χώρο συζητήσεων και δυνατότητα κοινής χρήσης εγγράφων

Προαπαιτούμενα

Το σενάριο θα εκτελεστεί μετά την σύγχρονη διδασκαλία της 3ης ενότητας του σχολικού βιβλίου «Αγωγή Υγείας», Ενότητα 3η Ενεργητική Ακρόαση. Κατά συνέπεια οι μαθητές θα έχουν ήδη διδαχθεί δια ζώσης τη σημασία της Ενεργητικής Ακρόασης και θα έχουν εξοικειωθεί με την εννοιολογική προσέγγιση της θεματικής ενότητας.


Βασική Ροή Σεναρίου



Χρονοπρογραμματισμός

Δραστηριότητα	Περιγραφή	Εκπαιδευτικά Μέσα
1^η ΦΑΣΗ : Ενημέρωση (10 λεπτά)		
Ενημέρωση για το Παιχνίδι	<u>Εκπαιδευτικός</u> : Ενημερώνει τους μαθητές για το παιχνίδι σε σύγχρονη συνεδρία (πχ στο τέλος της σύγχρονης συνεδρίας της 3 ^{ης} Ενότητας που αφορά την ενεργητική ακρόαση.) Αναρτά την περιγραφή της άσκησης στο eClass.	 Cisco Webex Meetings webex: για την σύγχρονη ενημέρωση  Έγγραφα για την ανάρτηση της άσκησης eClass/ Ενότητες: οργάνωση του μαθήματος
2^η ΦΑΣΗ : Προετοιμασία (30 λεπτά)		
Κατανομή σε ομάδες	<u>Εκπαιδευτικός</u> : Χωρίζει τους μαθητές σε ομάδες των 2 ατόμων.	 Ομάδες Χρηστών eClass/Ομάδες Χρηστών : για τη δημιουργία ομάδων
Ανάθεση Εργασίας	<u>Εκπαιδευτικός</u> : Δημιουργεί μια ομαδική εργασία και την αναθέτει στις ομάδες που δημιούργησε	 Εργασίες eClass/Εργασίες : για την ανάθεση εργασίας eClass/ Ενότητες: οργάνωση του μαθήματος
3^η ΦΑΣΗ : Παιχνίδι Ρόλων (1 ημέρα)		
Δημιουργία Σεναρίων	<u>Μαθητές σε ομάδα</u> : Συνεργάζονται σύμφωνα με τις οδηγίες που τους έχουν δοθεί (δημιουργική και αλυσιδωτή γραφή) για να δημιουργήσουν τα σενάρια που θα υποδυθούν (ένα αρνητικό και ένα θετικό σενάριο ενεργητικής ακρόασης). Τα σενάρια που επεξεργάζονται τα διαμοιράζονται μέσα από τα έγγραφα της ομάδας και επικοινωνούν μέσα από τις συζητήσεις ομάδας. <u>Εκπαιδευτικός</u> : Υποστηρίζει τις ομάδες	 Ομάδες Χρηστών  eClass/ Συζητήσεις & Έγγραφα μιας Ομάδας : για επικοινωνία και διαμοίραση εγγράφων κάθε ομάδας

Παιχνίδι Ρόλων	<p><u>Μαθητές σε ομάδα</u>: Υποδύονται και καταγράφουν σε αρχεία του υπολογιστή τους τα δύο σενάρια του Παιχνιδιού. Επικοινωνούν μέσω του εργαλείου eClass/Συζητήσεις και διαμοιράζονται τα αρχεία τους μέσα από τα έγγραφα της ομάδας τους</p> <p><u>Εκπαιδευτικός</u>: Υποστηρίζει τις ομάδες</p>	  <p>eClass/ Συζητήσεις & Έγγραφα μιας Ομάδας : για επικοινωνία και διαμοίραση εγγράφων κάθε ομάδας και την ανάρτηση των ηχητικών αρχείων</p> <p>eClass/ Ενότητες: οργάνωση του μαθήματος</p>
4^η ΦΑΣΗ : Συζήτηση - Ενημέρωση (1 ημέρα)		
Ανάρτηση των εργασιών στην ολομέλεια της τάξης	<p><u>Εκπαιδευτικός</u>: Ζητά από όλες τις ομάδες να αναρτήσουν τις εργασίες τους στον «Τοίχο» της τάξης.</p> <p><u>Μαθητές σε ομάδα</u>: Αναρτούν τα σενάρια τους στον «Τοίχο» της τάξης.</p>	 <p>eClass/ Τοίχος : για την ανάρτηση των εργασιών</p> <p>eClass/ Ενότητες: οργάνωση του μαθήματος</p>
Συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης	<p><u>Εκπαιδευτικός</u>: Ζητά από όλες τις ομάδες να σχολιάσουν τα ηχογραφημένα σενάρια. Παρακινεί τους μαθητές και συμμετέχει στη συζήτηση.</p> <p><u>Μαθητές</u>: Σχολιάζουν στον «Τοίχο» της τάξης τις εργασίες των ομάδων</p>	 <p>eClass/ Συζητήσεις : για τον σχολιασμό των εργασιών</p> <p>eClass/ Ενότητες: οργάνωση του μαθήματος</p>
5^η ΦΑΣΗ : Αξιολόγηση		
Υποβολή Εργασιών	<p><u>Μαθητές σε ομάδα</u>: Υποβάλουν τα τελικά σενάρια τους στις εργασίες (eClass/Εργασίες).</p>	 <p>eClass/ Εργασίες για την υποβολή των εργασιών</p> <p>eClass/ Ενότητες: οργάνωση του μαθήματος</p>

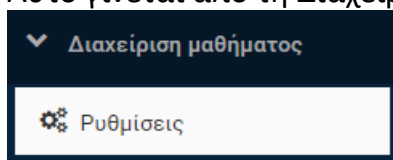
Αξιολόγηση	<u>Εκπαιδευτικός</u> : Αξιολογεί τα σενάρια και τα αρχεία ήχου του role playing των ομάδων και δίνει ανατροφοδότηση σε όλες τις ομάδες.	 Εργασίες eClass/ Εργασίες για την αξιολόγηση και την ανατροφοδότηση των εργασιών των ομάδων
------------	---	---



Οδηγίες για την υλοποίηση του σεναρίου

Όλες οι δραστηριότητες του μαθήματος θα αποτυπωθούν στην eClass μέσα από το εργαλείο Ενότητες. Θα πρέπει να ενεργοποιήσουμε τη Μορφή μαθήματος “Μάθημα με ενότητες (εβδομαδιαίες, θεματικές)”.

Αυτό γίνεται από τη Διαχείριση μαθήματος/Ρυθμίσεις



και στη συνέχεια επιλέγουμε το παρακάτω:

- Μορφή μαθήματος:**
- Απλή μορφή
 - Μάθημα με ενότητες (εβδομαδιαίες, θεματικές)
 - Μορφή τοίχου

Γενικά, σε κάθε ενότητα πρέπει να φροντίζουμε: (1) να έχουμε αναρτήσει όλες τις περιγραφές των δραστηριοτήτων που πρέπει να φέρουν σε πέρας οι μαθητές και (2) σε κάθε ανάρτηση δραστηριότητας να περιλαμβάνονται και οι αντίστοιχοι σύνδεσμοι στους πόρους που χρησιμοποιεί η δραστηριότητα.

1η ΦΑΣΗ : Ενημέρωση

Ο εκπαιδευτικός ενημερώνει τους μαθητές για το παιχνίδι σε μια σύγχρονη συνεδρία που μπορεί να είναι για παράδειγμα η συνέχεια της 3ης Συνάντησης που αφορά την Ενότητα για την ενεργητική ακρόαση.

2η ΦΑΣΗ : Προετοιμασία

Ο εκπαιδευτικός προετοιμάζει την τάξη για το παιχνίδι κάνοντας τις παρακάτω δραστηριότητες :

- Κατανέμει τους μαθητές σε ομάδες των δύο ατόμων
- Δημιουργεί μια ομαδική εργασία και την αναθέτει σε όλες τις ομάδες
- Προσέχει ώστε σε κάθε ομάδα να είναι ενεργοποιημένη η δυνατότητα συζήτησης και διαχείρισης εγγράφων για την ομαλή συνεργασία των ομάδων

3η ΦΑΣΗ : Παιχνίδι Ρόλων

Ο εκπαιδευτικός με το παιχνίδι ρόλων διαμορφώνει μια αποτελεσματική στρατηγική διδασκαλίας με στόχο την ενεργητική συμμετοχή του μαθητή, την αποτελεσματικότητα της βιωματικής μάθησης και τη μετασχηματίζουσα γνώση. Κατά τη διάρκεια της φάσης αυτής ο εκπαιδευτικός ασύγχρονα υποστηρίζει και παρακινεί όλες τις ομάδες να φέρουν σε πέρας το παιχνίδι ρόλων.

4η ΦΑΣΗ : Συζήτηση - Ενημέρωση

Ο εκπαιδευτικός συντονίζει την ολομέλεια της τάξης, όπου στόχος είναι κάθε μέλος της ομάδας να μπορεί να εκφράζει ελεύθερα την άποψή του και να συμβάλλει στην τελική γνώση

5η ΦΑΣΗ : Αξιολόγηση

Ο εκπαιδευτικός αξιολογεί τις εργασίες που υπέβαλαν οι ομάδες και τους δίνει ανατροφοδότηση. Ο σκοπός δεν είναι η βαθμολόγηση αλλά η ανατροφοδότηση στις εργασίες που παρέδωσαν οι ομάδες με κριτήρια τον έλεγχο της κατανόησης της θεωρίας.

Υλοποίηση στην eClass

Μια εικόνα ενδεικτικής υλοποίησης στην eClass παρουσιάζεται στη συνέχεια. Γίνεται χρήση μιας ενότητας με τίτλο «Ασύγχρονη Άσκηση - Παιχνίδι Ρόλων» με περιγραφή και με συνδέσμους σε κάθε δραστηριότητα που πρέπει να κάνουν οι μαθητές.

ΤΟΜΕΑΣ ΥΓΕΙΑΣ: Παιχνίδι Ρόλων στην Ενεργητική Ακρόαση

Ομάδα Τεχνικής Εκπαίδευσης (ΠΑΔΑ)



Περιγραφή



Το σενάριο αποτελεί παράδειγμα εφαρμογής της βιωματικής μάθησης μέσω της διδακτικής μεθόδου «παιχνίδι ρόλων» καθώς και της δημιουργικής και αλυσιδωτής γραφής σε ασύγχρονο περιβάλλον με αξιοποίηση της ομαδοσυνεργατικής μάθησης.

Ενότητες

Ασύγχρονη Άσκηση - Παιχνίδι Ρόλων



Οι μαθητές παίζουν ένα βιωματικό Παιχνίδι Ρόλων με σκοπό να εμπεδώσουν τη δεξιότητα της ενεργητικής ακρόασης.

Ημερολόγιο

Φεβρουάριος 2021						
Κυριακή	Δευτέρα	Τρίτη	Τετάρτη	Πέμπτη	Παρασ...	Σάββατο
31	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	1	2	3	4	5	6

ΤΟΜΕΑΣ ΥΓΕΙΑΣ: Παιχνίδι Ρόλων στην Ενεργητική Ακρόαση

Ενότητες

Ασύγχρονη Άσκηση - Παιχνίδι Ρόλων



Οι μαθητές παίζουν ένα βιωματικό Παιχνίδι Ρόλων με σκοπό να εμπεδώσουν τη δεξιότητα της ενεργητικής ακρόασης.



Επικοινωνία και Συνεργασία



... για απορίες και συζητήσεις

Στον συγκεκριμένο χώρο συζητήσεων έχετε όλοι πρόσβαση να διαβάζετε και να στέλνετε μηνύματα...



Ο σύνδεσμος για τις ομάδες χρηστών

Στις Ομάδες Χρηστών έχετε χώρο συζητήσεων αλλά και χώρο διανομησμού αρχείων μόνο για την ομάδα σας...



1η ΦΑΣΗ: Ενημερώνομαι για την άσκηση



Περιγραφή της άσκησης <<Παιχνίδι Ρόλων>>

Διαβάστε προσεκτικά την περιγραφή της άσκησης - παιχνίδι που θα παίξετε !!



2η ΦΑΣΗ: Δημιουργώ με την ομάδα μου και καταγράφω δύο σενάρια



Πως να δημιουργήσετε και να καταγράψετε δύο σενάρια

Διαβάστε τις οδηγίες για το πως να δημιουργήσετε και να καταγράψετε τα σενάρια σας...



Άσκηση - Παιχνίδι Ρόλων

Υποβάλετε εδώ τα αρχεία που δημιουργήσατε



3η ΦΑΣΗ: Αναρτώ την εργασία της ομάδας μου στον ΤΟΙΧΟ & σχολιάζω εργασίες άλλων ομάδων



Ο σύνδεσμος για τον <<Τοίχο>>

Αναρτήστε εδώ τις εργασίες σας και στη συνέχεια σχολιάστε τις εργασίες των συμμαθητών σας !!



4η ΦΑΣΗ: Υποβάλλω την εργασία της ομάδας μου

Να κάνετε την τελική υποβολή της εργασίας σας μέχρι την xx/xx/xxxx



Άσκηση - Παιχνίδι Ρόλων

Κάνετε εδώ την τελική Υποβολή της Εργασίας της Ομάδας σας ...

Εναλλακτικοί τρόποι υλοποίησης – συζήτηση

Θα μπορούσαμε να εμπλουτίσουμε το παραπάνω σενάριο με μια αυτοαξιολόγηση των μαθητών μετά την υποβολή των εργασιών. Αυτό θα μπορούσε να γίνει με το εργαλείο «Ασκήσεις» του eClass και με ερωτήσεις κλειστού τύπου με διάφορες επιλογές, όπως:

- Εμφάνιση απαντήσεων μετά το τέλος της άσκησης
- Εμφάνιση βαθμολογίας μετά το τέλος της άσκησης
- με ή χωρίς χρονικό περιορισμό
- με ή χωρίς τυχαίες ερωτήσεις

Ένας εναλλακτικός τρόπος υλοποίησης του σεναρίου θα μπορούσε να αξιοποιήσει το εργαλείο γραμμή μάθησης του eClass και να δημιουργηθεί μια γραμμή μάθησης που να περιλαμβάνει όλες τις δραστηριότητες που πρέπει να φέρουν σε πέρας οι μαθητές. Επίσης, για τη βαθμολόγηση των εργασιών των μαθητών θα μπορούσαμε να δημιουργήσουμε μια ρουμπρίκα αξιολόγησης με το εργαλείο eClass/Εργασίες και να υλοποιούσαμε μια επιπλέον φάση ετερο-αξιολόγησης ώστε να ενισχύσουμε ακόμα περισσότερο τη βιωματική εμπειρία των μαθητών στην συγκεκριμένη θεματική ενότητα αλλά και την κριτική τους σκέψη.

Ερωτήσεις διερεύνησης - ασκήσεις

1. Να κατασκευάσετε μια αυτοαξιολόγηση για όλους τους μαθητές στο eClass/Ασκήσεις για το παραπάνω σενάριο με ερωτήσεις κλειστού τύπου που να περιέχουν:
 - μια τουλάχιστον ερώτηση «Πολλαπλής Επιλογής (Μοναδική Απάντηση)»
 - μια τουλάχιστον ερώτηση «Πολλαπλής Επιλογής (Πολλαπλές Απαντήσεις)»
 - μια τουλάχιστον ερώτηση «Συμπλήρωση Κενών»
 - μια τουλάχιστον ερώτηση «Ταίριασμα»
 - μια τουλάχιστον ερώτηση «Σωστό / Λάθος»
2. Να κατασκευάσετε μια Γραμμή-Μάθησης για το παραπάνω σενάριο
3. Να κατασκευάσετε μια ρουμπρίκα για την αξιολόγηση των ομαδικών εργασιών του παραπάνω σεναρίου.
4. Πως θα υλοποιούσατε μια φάση ετερο-αξιολόγησης στο παραπάνω σενάριο;

Βιβλιογραφία

Brummel, B., Gunsalus, C.K., Anderson, K & Loui, M. (2010) Development of Role-Play Scenarios for Teaching Responsible Conduct of Research. Science and Engineering Ethics

Tetchneng, J., Garlatti, S & Laube, S. (2007) A didactic based Model of Scenarios for Designing and Adaptive and Context – Aware Learning System. IEEE/WIC/ACM International Conference on Web Intelligence

Διδακτικό Βιβλίο Α΄ ΕΠΑ.Λ. «Αγωγή Υγείας», Ερευνητικό Πανεπιστημιακό Ινστιτούτο Ψυχικής Υγιεινής, Ζωή Κασαπίδου, Δήμητρα Σφήκα, ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΚΑΙ ΕΚΔΟΣΕΩΝ «ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ».