

Δραστηριότητα 17.7: Σχεδιασμός Εκπαιδευτικού Σεναρίου με Κοινωνικό Ρομπότ Σύμφωνα με το Μοντέλο PeDeMET

Σκοπός της Δραστηριότητας

Οι εκπαιδευόμενοι αναπτύσσουν σενάριο με κοινωνικό ρομπότ που χρησιμοποιείται ως «συνομιλητής» και «διαμεσολαβητής».

Μαθησιακά Αποτελέσματα

Οι εκπαιδευόμενοι αναμένεται να:

- κατανοήσουν τον παιδαγωγικό ρόλο των κοινωνικών ρομπότ,
- εφαρμόσουν συστηματικά το μοντέλο PeDeMET,
- σχεδιάσουν ένα συνεκτικό εκπαιδευτικό σενάριο όπου το κοινωνικό ρομπότ λειτουργεί ως επικοινωνιακός εταίρος και διαμεσολαβητής μάθησης,
- συνδέσουν κοινωνική αλληλεπίδραση, γλώσσα και αναστοχασμό με τη ρομποτική.

Βήματα Υλοποίησης

Οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να σχεδιάσουν ατομικά ένα σενάριο που περιλαμβάνει όλες τις φάσεις του μοντέλου PeDeMET

Οι εκπαιδευόμενοι χρησιμοποιούν ένα κοινωνικό ρομπότ. Εναλλακτικά μπορεί να χρησιμοποιηθεί εικονικό περιβάλλον. Για τη σχεδίαση των μαθησιακών δραστηριοτήτων πρέπει να ληφθούν υπόψη τα παρακάτω:

Βήμα 1: Ανίχνευση Ιδεών και Αρχικών Αναπαραστάσεων

Να καταγραφούν οι προϋπάρχουσες αντιλήψεις των μαθητών για το τι είναι ένα ρομπότ, αν και πώς μπορεί να «μιλά», να «ακούει» ή να «καταλαβαίνει», τι σημαίνει κοινωνική αλληλεπίδραση. Το ρομπότ λειτουργεί ως κοινωνικό ερέθισμα και αντικείμενο προβληματισμού.

Βήμα 2: Γνωστική Προετοιμασία

Στόχος φάσης να οικοδομηθεί ένα κοινό εννοιολογικό πλαίσιο για την έννοια της επικοινωνίας, τους κανόνες διαλόγου, τον ρόλο του ρομπότ ως συνομιλητή. Ρόλος του κοινωνικού ρομπότ: το ρομπότ εισάγεται ως επικοινωνιακός εταίρος.

Βήμα 3: Οικοδόμηση Νέων Γνώσεων

Στόχος: Η συστηματική κατανόηση βασικών εννοιών: διάλογος, εναλλαγή ρόλων (ομιλητής–ακροατής), κοινωνικά σήματα (εκφράσεις, τόνος φωνής). Το ρομπότ λειτουργεί ως μοντέλο και καθρέφτης κοινωνικής συμπεριφοράς.

Ενδεικτικές δραστηριότητες: Δομημένος διάλογος μαθητή–ρομπότ. Παρατήρηση και σχολιασμός: «Τι έκανε το ρομπότ όταν του μίλησα;» Σύνδεση με ανθρώπινη επικοινωνία.

Βήμα 4: Εφαρμογή και Επέκταση Γνώσεων

Στόχος: Οι μαθητές να εφαρμόσουν τις κοινωνικές και επικοινωνιακές δεξιότητες σε αυθεντικά σενάρια.

Παιχνίδι ρόλων με το ρομπότ (π.χ. «παρουσιάζομαι», «ρωτώ και απαντώ»). Συνεργατικές δραστηριότητες μαθητών με μεσολάβηση του ρομπότ. Σενάρια: έκφραση συναισθημάτων, επίλυση απλής κοινωνικής σύγκρουσης, συνεργασία σε κοινό στόχο. Επέκταση: Αλλαγή ρόλου του ρομπότ (φίλος, δάσκαλος, συνομιλητής). Σύγκριση ανθρώπινης και ρομποτικής επικοινωνίας.

Βήμα 5: Αξιολόγηση

Τρόποι αξιολόγησης: Η αξιολόγηση να είναι διαμορφωτική και ενσωματωμένη στην αλληλεπίδραση. Παρατήρηση συμμετοχής, τήρησης κανόνων διαλόγου, ανταπόκρισης στο ρομπότ. Λεκτική αιτιολόγηση: «Τι κατάλαβε το ρομπότ από αυτά που του είπα;» Αξιολόγηση κοινωνικών δεξιοτήτων (όχι τεχνικής απόδοσης).

Βήμα 6: Μεταγνώση και Αναστοχασμός

Στόχος: Οι μαθητές να συνειδητοποιήσουν πώς άλλαξε η αντίληψή τους για τα ρομπότ, τι έμαθαν για την επικοινωνία.

Ενδεικτικές δραστηριότητες: Σύγκριση αρχικών και τελικών ιδεών «Τι νομίζαμε στην αρχή για το ρομπότ;»

Συζήτηση: «Τι είναι εύκολο και τι δύσκολο όταν μιλάς με ένα ρομπότ;» Ζωγραφιά ή σύντομη αφήγηση εμπειρίας.

Τελικό παραδοτέο: Οι εκπαιδευόμενοι παραδίδουν πλήρες εκπαιδευτικό σενάριο δομημένο με το μοντέλο PeDeMET, με σαφή ρόλο του κοινωνικού ρομπότ σε κάθε φάση και τεκμηρίωση παιδαγωγικών επιλογών.

Τελικό Παραδοτέο:

Οι εκπαιδευόμενοι παραδίδουν πλήρες εκπαιδευτικό σενάριο δομημένο με το μοντέλο PeDeMET, με σαφή ρόλο του κοινωνικού ρομπότ σε κάθε φάση και τεκμηρίωση παιδαγωγικών επιλογών.