

# Δραστηριότητα 9.2: Το Εμπλουτισμένο Παιδαγωγικό Τρίγωνο στην Πράξη

## Σκοπός της Δραστηριότητας

Οι εκπαιδευόμενοι να κατανοήσουν πώς η ενσωμάτωση των ψηφιακών τεχνολογιών μετασχηματίζει ποιοτικά τις σχέσεις μεταξύ μαθητή, εκπαιδευτικού και γνώσης, όπως αυτές περιγράφονται στο εμπλουτισμένο παιδαγωγικό τρίγωνο, και να αναγνωρίσουν την τεχνολογία ως ενεργό διαμεσολαβητή της μαθησιακής δραστηριότητας και όχι ως ουδέτερο μέσο.

## Μαθησιακοί Στόχοι

Με το πέρας της δραστηριότητας, οι μαθητές/φοιτητές θα είναι σε θέση να:

- ερμηνεύουν την τεχνολογία ως ενεργό διαμεσολαβητή της διδασκαλίας και της μάθησης,
- αναγνωρίζουν ποιοτικές διαφορές μεταξύ διαφορετικών τρόπων ενσωμάτωσης της τεχνολογίας,
- εφαρμόζουν το εμπλουτισμένο παιδαγωγικό τρίγωνο ως εργαλείο ανάλυσης και σχεδιασμού,
- τεκμηριώνουν παιδαγωγικές επιλογές με θεωρητικά κριτήρια.

Οι εκπαιδευόμενοι εργάζονται σε μικρές ομάδες (3–4 άτομα). Κάθε ομάδα επιλέγει μία συγκεκριμένη διδακτική δραστηριότητα (π.χ. εισαγωγή μιας έννοιας στις Φυσικές Επιστήμες, επίλυση προβλήματος στα Μαθηματικά, ανάλυση ιστορικής πηγής).

Η ίδια δραστηριότητα αναλύεται και ανασχεδιάζεται σε τρεις διακριτές εκδοχές, ώστε να καταστεί ορατός ο ρόλος της τεχνολογικής διαμεσολάβησης.

## Βήματα της Δραστηριότητας

### Βήμα 1: Δραστηριότητα χωρίς Τεχνολογία

Οι ομάδες περιγράφουν τη δραστηριότητα με παραδοσιακά μέσα (πίνακας, βιβλίο, φύλλο εργασίας), με έμφαση στον ρόλο του εκπαιδευτικού ως κύριου φορέα της γνώσης. Ερωτήματα ανάλυσης: Πώς προσλαμβάνει ο μαθητής τη γνώση;

Ποια είναι η μορφή της αλληλεπίδρασης; Ποια γνωστικά όρια ή περιορισμοί εμφανίζονται;

### Βήμα 2: Τεχνολογία ως Εποπτικό Μέσο

Η ίδια δραστηριότητα υλοποιείται με χρήση τεχνολογίας ως υποστηρικτικού ή εποπτικού μέσου (π.χ. παρουσίαση, βίντεο, διαδραστικός πίνακας). Ερωτήματα ανάλυσης:

Τι αλλάζει στον τρόπο παρουσίασης της γνώσης; Μεταβάλλεται ουσιαστικά ο ρόλος του μαθητή ή παραμένει δέκτης; Ενισχύεται η κατανόηση ή απλώς η οπτικοποίηση;

### Βήμα 3: Τεχνολογία ως Γνωστικό και Διαμεσολαβητικό Εργαλείο

Ποιος είναι ο ρόλος της μοντελοποίησης; Το σενάριο χρησιμοποιεί το περιβάλλον μοντελοποίησης ως εργαλείο οικοδόμησης γνώσης. Οι μαθητές στο πλαίσιο αυτό εμπλουτίζουν ή αναδομούν το αρχικό τους μοντέλο, ενσωματώνουν νέες έννοιες, κανόνες ή σχέσεις, ελέγχουν τη συνοχή του μοντέλου μέσω δοκιμών.

Παιδαγωγικός στόχος: βαθύτερη κατανόηση μέσω ρητής διατύπωσης υποθέσεων και σχέσεων.

### Βήμα 4: Σύνδεση με το Εμπλουτισμένο Παιδαγωγικό Τρίγωνο

Για κάθε εκδοχή, οι ομάδες καλούνται να χαρτογραφήσουν τις μεταβολές στις τρεις κορυφές του τριγώνου, τις αλλαγές στις μεταξύ τους σχέσεις, τον βαθμό μετασχηματισμού της μαθησιακής δραστηριότητας.

### Βήμα 5: Σύνθεση

Συζήτηση στην ολομέλεια: Κάθε ομάδα παρουσιάζει τα ευρήματά της και ακολουθεί συζήτηση. Ενδεικτικά ερωτήματα: Σε ποια εκδοχή παρατηρείται ποιοτικός μετασχηματισμός της μάθησης και γιατί; Πότε η τεχνολογία ενισχύει απλώς τη διδασκαλία και πότε τη μετασχηματίζει; Πώς συνδέεται η τρίτη εκδοχή με τον Παιδαγωγικό Σχεδιασμό με Ψηφιακές Τεχνολογίες;