

# Δραστηριότητα 9.6: Αναστοχασμός και Τεκμηρίωση Εκπαιδευτικού Σεναρίου.

## Σκοπός της Δραστηριότητας

Οι εκπαιδευόμενοι να κατανοήσουν τον παιδαγωγικό σχεδιασμό με ψηφιακές τεχνολογίες ως αναστοχαστική και ερευνητική διαδικασία, συνδέοντας τη σχεδίαση και την εφαρμογή ενός εκπαιδευτικού σεναρίου με τη μεθοδολογία της Έρευνας Βασισμένης στο Σχεδιασμό (Design-Based Research (DBR)).

## Μαθησιακοί Στόχοι

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

- κατανοούν τη σχέση παιδαγωγικού σχεδιασμού και DBR,
- τεκμηριώνουν κριτικά την εφαρμογή ενός εκπαιδευτικού σεναρίου,
- διατυπώνουν τεκμηριωμένες προτάσεις αναθεώρησης,
- αναπτύσσουν αναστοχαστική και ερευνητική επαγγελματική στάση.

Οι εκπαιδευόμενοι εργάζονται στις ίδιες ομάδες με τις προηγούμενες δραστηριότητες και βασίζονται στο εκπαιδευτικό σενάριο που ανέλυσαν ή σχεδίασαν στη (πραγματική ή υποθετική) εφαρμογή του στην τάξη, στις δραστηριότητες εφαρμογής και ενορχήστρωσης (Δραστηριότητα 9.6). Κάθε ομάδα καλείται να συντάξει σύντομη αλλά τεκμηριωμένη αναφορά αναστοχασμού, αντιμετωπίζοντας το σενάριο ως κύκλο DBR.

## Βήματα της Δραστηριότητας

Οι ομάδες οργανώνουν την τεκμηρίωσή τους λαμβάνοντας υπόψη τους παρακάτω άξονες:

### Βήμα 1: Περιγραφή Πλαισίου Εφαρμογής

- Σε ποιο εκπαιδευτικό πλαίσιο εφαρμόστηκε ή θα εφαρμοζόταν το σενάριο;
- Ποια ήταν τα βασικά χαρακτηριστικά των μαθητών και της τάξης;
- Ποιοι περιορισμοί (χρόνος, υποδομές, εμπειρία) επηρέασαν την εφαρμογή;

### Βήμα 2: Τι Λειτουργήσε Αποτελεσματικά

Οι ομάδες εντοπίζουν και τεκμηριώνουν δραστηριότητες που υποστήριξαν ενεργητική ή συνεργατική μάθηση, επιτυχημένες παιδαγωγικές παρεμβάσεις του εκπαιδευτικού, θετική αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών ως διαμεσολαβητικών εργαλείων.

Η τεκμηρίωση βασίζεται σε παρατηρήσεις, ενδείξεις εμπλοκής, μαθησιακά προϊόντα ή αλληλεπιδράσεις.

### Βήμα 3: Τι δεν Λειτουργήσε ή Λειτουργήσε Μερικώς

Οι ομάδες αναστοχάζονται κριτικά:

- ποιες φάσεις σχεδίασης αποδείχθηκαν αδύναμες,
- ποιες δυσκολίες (γνωστικές, τεχνικές, οργανωτικές) εμφανίστηκαν,
- ποια σημεία έδειξαν έλλειψη συνοχής μεταξύ στόχων, δραστηριοτήτων και αξιολόγησης.

### Βήμα 4: Προτάσεις Αναθεώρησης και Βελτίωσης (redesign)

Με βάση τα παραπάνω, οι ομάδες διατυπώνουν συγκεκριμένες προτάσεις τροποποίησης δραστηριοτήτων, αλλαγές στη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών, προσαρμογές στην ενορχήστρωση της τάξης ή στον ρόλο του εκπαιδευτικού. Οι προτάσεις αντιμετωπίζονται ως νέος κύκλος σχεδιασμού.

### Βήμα 5: Σύνδεση με την Έρευνα Βασισμένη στο Σχεδιασμό

Τέλος, οι ομάδες απαντούν Πώς η εφαρμογή του σεναρίου λειτουργήσε ως «σχεδιαστικό πείραμα»; Ποια γνώση για τη διδασκαλία και τη μάθηση παρήχθη; Πώς ο αναστοχασμός συμβάλλει στη βελτίωση του παιδαγωγικού σχεδιασμού;

### Βήμα 6: Ολοκλήρωση της Δραστηριότητας

Συζήτηση στην ολομέλεια ή στο φόρουμ. Κάθε ομάδα παρουσιάζει συνοπτικά ένα βασικό εύρημα από την εφαρμογή, μία κρίσιμη δυσκολία, μία τεκμηριωμένη πρόταση ανασχεδιασμού.

Η συζήτηση στην ολομέλεια εστιάζει: στον ρόλο του αναστοχασμού ως εργαλείου επαγγελματικής μάθησης, στη μετάβαση από «σενάριο ως προϊόν» σε «σενάριο ως ερευνητική διαδικασία».